



**T.C. İSTANBUL T CARET
 NİVERSİTESİ**

FEN B LİMLERİ ENSTİT S 

**GİYİM TASARIMINDA GELECEK İLİK VE DEVİNİM
ETKİLERİ**

Manolya USTA

Danışman

Dr.   r.  yesi Irmak BAYBURTLU

**Y KSEK LİSANS TEZİ
MODA VE TEKSTİL TASARIMI ANABİLİM DALI
İSTANBUL – 2021**

KABUL VE ONAY SAYFASI

Manolya USTA tarafından hazırlanan “**Giyim Tasarımında Gelecekçilik ve Devinim Etkileri**” adlı tez çalışması 07/07/2021 tarihinde aşağıdaki jüri üyeleri önünde başarı ile savunularak, İstanbul Ticaret Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü/ **Moda ve Tekstil Tasarımı** Anabilim dalında **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

Danışman	Dr. Öğr. Üyesi Irmak BAYBURTLU İstanbul Ticaret Üniversitesi	
Jüri Üyesi	Dr. Öğr. Üyesi Leyla SURİ İstanbul Ticaret Üniversitesi	
Jüri Üyesi	Doç. Öğr. Üyesi Semra GÜR ÜSTÜNER Marmara Üniversitesi	

Onay Tarihi : 29.07.2021

İstanbul Ticaret Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsünün 29.07.2021 tarih ve 2021/317 numaralı Yönetim Kurulu Kararı’nın 2. maddesi gereğince, ders yüklerini ve tez yükümlülüğünü yerine getirdiği belirlenen “Manolya USTA” adlı öğrencinin mezun olmasına oy birliği ile karar verilmiştir.

Prof. Dr. Necip ŞİMŞEK
Enstitü Müdürü

AKADEMİK VE ETİK KURALLARA UYGUNLUK BEYANI

İstanbul Ticaret Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada,

- tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin tümünü kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- ve bu tezin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

29/07/2021

Manolya USTA

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
İÇİNDEKİLER	i
ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	iv
TEŞEKKÜR.....	v
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	vi
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ.....	viii
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Araştırmanın Kapsamı.....	1
1.2. Araştırmanın Amacı ve Yöntemi.....	2
1.3. Araştırmanın Önemi.....	2
2. LİTERATÜR ÖZETİ.....	3
2.1. Tasarım Nedir?.....	3
2.2. Tasarımın Kısa Tarihçesi.....	4
2.3. Genel Olarak Tasarım Elemanları ve İlkeleri.....	8
2.3.1. Tasarım elemanları.....	8
2.3.1.1. Nokta.....	8
2.3.1.2. Çizgi.....	9
2.3.1.3. Renk.....	10
2.3.1.4. Işık-gölge.....	13
2.3.1.5. Doku.....	14
2.3.1.6. Biçim-form.....	14
2.3.1.7. Yön.....	15
2.3.1.8. Leke.....	15
2.3.2. Tasarım ilkeleri.....	15
2.3.2.1. Tekrar.....	16
2.3.2.2. Denge.....	17
2.3.2.3. Hareket.....	17
2.3.2.4. Ritm.....	19
2.3.2.5. Uyum (Armoni).....	19
2.3.2.6. Zıtlık (Kontrast).....	20
2.3.2.7. Bütünlük.....	21
2.3.2.8. Oran-orantı.....	21
2.3.2.9. Baskınlık-egemenlik.....	22
3. GİYİM TASARIMI VE MODA.....	23
3.1. Giyim Tasarımı.....	23
3.2. Giyim Tasarım Süreçleri.....	25
3.2.1. Endüstriyel alanda giyim tasarım süreci.....	25
3.2.1.1. Pazar araştırması.....	25
3.2.1.2. Tema belirlenmesi.....	27
3.2.1.3. Özgün modellerin geliştirilmesi.....	28
3.2.1.4. Kumaş ve malzeme seçimi.....	31
3.2.1.5. Protitip ürün oluşturulması.....	32
3.2.1.6. Üretim planı ve maliyet analizi.....	34
3.2.2. Yaratıcı bir süreç olarak giyim tasarım süreci.....	34
3.3. Moda Kavramı.....	39
3.3.1. Moda evreleri.....	40
3.3.2. Giyim tasarımı ve moda ilişkisi.....	41

3.4. Giyim Tasarımını Etkileyen Etmenler.....	43
3.4.1. Siyasi etmenler.....	43
3.4.2. Ekonomik etmenler.....	44
3.4.3. Toplumsal etmenler.....	45
3.4.4. Sanatsal etmenler.....	47
3.4.5. Teknolojik etmenler.....	50
3.4.6. Psikolojik etmenler.....	54
4. GELECEKÇİLİK (FÜTÜRİZM).....	56
4.1. Gelecekçilik Sanat Akımının Kısa Tarihçesi.....	56
4.2. Gelecekçi Sanatçılar.....	60
4.2.1. Filippo Tommaso Marinetti(1876-1944).....	60
4.2.2. Umberto Boccioni (1882-1916).....	60
4.2.3. Giacomo Balla (1871-1958).....	61
4.2.4. Gino Severini (1883-1966).....	61
4.2.5. Luigi Russolo (1885-1947).....	62
4.2.6. Carlo D. Carrà (1881-1966).....	62
4.2.7. Antonio Sant' Elia (1888-1916).....	63
4.3. Gelecekçi Manifestolar.....	63
4.3.1. Filippo Tommaso Marinetti: Gelecekçi manifesto (1909).....	63
4.3.2. Gelecekçi resim: Teknik manifesto (1910).....	67
4.3.3. Giacomo Balla: Erkek giyimin gelecekçi manifestosu (1913).....	70
4.3.4. Volt (Vincenzo Fani): Kadın giyimi gelecekçi manifesto 1920.....	73
4.4. Gelecekçilik Akımında Devinim.....	75
4.4.1. Renklerle devinim algısı yaratma.....	76
4.4.2. Özdeşleyimsel temalarla devinim algısı yaratma.....	78
4.4.3. Ardışık tekrarlarla devinim algısı yaratma.....	80
4.4.4. Parçalanmış alanlarla devinim algısı yaratma.....	82
5. GELECEKÇİLİK SANAT AKIMININ GİYİM TASARIMINA ETKİLERİ.....	85
5.1. Gelecekçi Giyim Tasarımlarında Devinim Algısı Yaratma.....	100
5.1.1. Giyim tasarımlarında renklerle devinim algısı yaratma.....	100
5.1.2. Giyim tasarımlarında özdeşleyimsel temalarla devinim algısı yaratma..	107
5.1.3. Giyim tasarımlarında ardışık tekrarlarla devinim algısı yaratma.....	112
5.1.4. Giyim tasarımlarında parçalanmış alanlarla devinim algısı yaratma.....	118
6.SONUÇ VE ÖNERİLER.....	125
KAYNAKLAR.....	127
ÖZGEÇMİŞ.....	139

ÖZET

Yüksek Lisans Tezi

GİYİM TASARIMINDA GELECEKÇİLİK VE DEVİNİM ETKİLERİ

Manolya USTA

İstanbul Ticaret Üniversitesi

Fen Bilimleri Enstitüsü

Moda ve Tekstil Tasarımı Anabilim Dalı

Danışman: Dr.Öğr.Üyesi Irmak BAYBURTLU

2021, 139 sayfa

Yaşam koşullarını sürekli iyileştirme amacı güden insanın giyinme ihtiyacı ilk çağlarda birer zorunluluk, zorlu şartlarla mücadele edebilme savaşıyken, zamanla akıl ve hayal gücünü kullanabilme yetisinin gelişmesi, çevreye uyum sağlama yeteneğindeki farkındalığın artması sonucunda bir tür uzlaşmaya evrilerek, çağlar boyu gelişimini sürdürmeye devam etmiştir. Bu gelişim süresince giyim, insanın etkileşim içinde olduğu siyasal, toplumsal, ekonomik, teknolojik, psikolojik ve sanatsal birçok etmenden etkilenmiştir. İlk çağlarda fiziki bir ihtiyaç olarak algılan giyim, zamanla bu unsurların etkisi altında kalarak sadece fiziksel bir ihtiyaç olmaktan çıkmış; insanların fiziki ve ruhsal durumlarını kodlayan birer sembol olarak değerlendirilmeye başlanmıştır. Bu durum, giyim tasarımcılarını geleneksel tasarım yöntemlerinin dışında farklı ve radikal arayışlara yönlendirmiştir.

Giyimin geçirmiş olduğu bu sürecin şekillenmesinde sanat akımlarının etkisi büyüktür. Giyimin Endüstri Devrimi sonrası tarihsel süreci incelendiğinde sanat akımlarının giyim tasarımı üzerinde belirgin yansımaları olduğu görülür. 21. yüzyılın başlarında İtalya’ da ortaya çıkan, geleceğe özlemle çağrıda bulunan ve temel felsefesinin hareket, hız olduğu Gelecekçilik akımı çoğu tasarımcıya ilham kaynağı olmuştur. Araştırma için kitap, tez, makale gibi yayınlardan literatür taraması yapılmıştır. Çalışmada tasarım, giyim tasarımı, Gelecekçilik ile ilgili bilgiler ana- alt başlıklar şeklinde verildikten sonra Gelecekçi eserlerde devinim algıları renklerle, özdeşleyimsel temalarla, ardışık tekrarlarla ve parçalanmış alanlarla devinim algıları olarak irdelenmiştir. Araştırmanın son bölümünde ise, akımın giyim tasarımı üzerindeki etkileri ele alındıktan sonra, aynı yöntemlerle tasarımcılara ait giysiler üzerinden devinim ve hız algıları açıklanmaya çalışılmıştır. Araştırma, akımın giyim tasarımı üzerindeki etkilerini devimsel kurgularla açıklayarak giyim tasarım alanına farklı bakış açıları sunmayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler : Devinim, gelecekçilik, giyim, giyim tasarımı, hareket.

ABSTRACT

M. Sc. Thesis

FUTURISM AND MOTION IMPACTS IN CLOTHING DESIGN

Manolya USTA

**İstanbul Commerce University
Graduate School of Applied and Natural Sciences
Department of Interior Fashion and Textile Design**

Supervisor: Asst. Prof.Dr. Irmak BAYBURTLU

2021, 139 pages

While the need for dressing of people aiming to improve their living conditions constantly was a necessity in the early ages to fight against difficult conditions, it continued to develop throughout the ages by evolving into a kind of compromise as a result of the development of the ability to use the mind and imagination and the increase in awareness of the ability to adapt to the environment. During this development, clothing has been influenced by many political, social, economic, technological, psychological and artistic factors in which people interact. Clothing, which was perceived as a physical need in the early ages, was under the influence of these elements in time and ceased to be just a physical need, and began to be considered as a symbol that encodes the physical and mental states of people. This situation has led clothing designers to different and radical searches outside of traditional design methods.

Art movements have a great influence on the shaping of this process of clothing. When the historical process of clothing is examined after the Industrial Revolution, it is seen that art movements have clear reflections on clothing design. The Futurism movement, which emerged in Italy at the beginning of the 21st century, longing for the future and whose basic philosophy is movement and speed, has inspired many designers. For the research, a literature review was made from publications such as books, theses, and articles. In the study, after the information about design, clothing design, and Futurism were given in the form of main-sub-titles, the perceptions of motion in Futurist works were examined as motion perceptions with colors, identical themes, consecutive repeats and fragmented areas. In the last part of the study, after inspecting the effects of the Futurism on clothing design, motion and speed perceptions were tried to be explained on the clothes of the designers with the same methods. The research aims to present different perspectives in the field of clothing design by explaining the effects of the Futurism on clothing design with dynamic fictions.

Keywords: Clothing, clothing design, futurism, motion, movement.

TEŞEKKÜR

Bu araştırma için literatür taramalarım da beni yönlendiren, karşılaştığım zorlukları bilgisi, tecrübesi ve tüm içtenliğiyle aşmamda yardımcı olan, derslerde öğrettikleri sayesinde moda ve tasarım konusunda farklı bakış açıları geliştirmemde çok büyük katkıları olan değerli danışman hocam Dr. Irmak BAYBURTLU' ya sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Tekstil ve Moda Tasarım konusunda tezime katkıları olan, ders aşamasında kıymetli bilgileri sayesinde kendilerinden çok şey öğrenmiş olduğum Prof. Dr. Habip DAYIOĞLU ile Prof. Dr. Nigar MERDAN hocalarıma sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Hayatımın her alanında olduğu gibi öğrenim yaşamımda da beni her zaman bir anne gibi destekleyen, zor ve çetin bir süreç olan tez yazım aşamasında ümitsizliğe düştüğüm zamanlarda sen başarısın diyerek beni her daim motive eden çok kıymetli Rezan BOZABA' ya sonsuz teşekkür ve şükranlarımı sunarım. Ayrıca tezimin her aşamasında beni yalnız bırakmayan aileme sonsuz sevgi ve saygılarımı sunarım.

Manolya USTA
İSTANBUL, 2021

ŞEKİLLER DİZİNİ

	Sayfa
Şekil 2.1. Bauhaus okulu.....	6
Şekil 2.2. Nokta.....	9
Şekil 2.3. Çizgi.....	10
Şekil 2.4. Renk çarkı.....	12
Şekil 2.5. Tam tekrar	16
Şekil 2.6. Hareket.....	18
Şekil 2.7. Ritm.....	19
Şekil 2.8. Armoni.....	20
Şekil 2.9. Wassily Kandinsky, Eşmerkezli dairelerle kareler 1913.....	21
Şekil 2.10. Baskınlık- egemenlik.....	22
Şekil 3.1. Teknik çizim.....	29
Şekil 3.2. Artistik çizim.....	30
Şekil 3.3. Premiere vision 2019.....	32
Şekil 3.4. İlham alınan nesne.....	36
Şekil 3.5. Tasarımda kullanılan malzemeler.....	36
Şekil 3.6. Giysinin ana bedeni.....	37
Şekil 3.7. Tasarım uygulamaları.....	37
Şekil 3.8. Tasarım uygulamaları.....	38
Şekil 3.9. Giysi ön profil.....	38
Şekil 3.10. Giysi arka profil.....	38
Şekil 3.11. Flashdance yırtık tişört modası.....	48
Şekil 3.12. Bonnie ve Clyde 1967.....	48
Şekil 3.13. Nicolas Ghesquière 2009 ilkbahar.....	49
Şekil 3.14. Salvador Dali, İstakoz telefon.....	50
Şekil 3.15. Elsa Schiaparelli, İstakoz elbise.....	50
Şekil 3.16. Inflata corset akıllı giysi.....	52
Şekil 4.1. Giacomo Balla, Takım elbise tasarımı 1918.....	72
Şekil 4.2. Giacomo Balla, Elbise tasarımı 1930.....	72
Şekil 4.3. Giacomo Balla, Yelek tasarımı 1924.....	73
Şekil 4.4. Carlo Carrà, Anarşist Galla'nın cenaze töreni 1911.....	76
Şekil 4.5. Umberto Boccioni, Şehir yükseliyor 1910.....	77
Şekil 4.6. Umberto Boccioni, Zihin durumları: Gidenler 1911.....	79
Şekil 4.7. Gino Severini, Hareket halindeki tren 1915.....	80
Şekil 4.8. Giacomo Balla, Tasmalı köpeğin dinamizmi 1912.....	81
Şekil 4.9. Carlo Carrà, The red rider 1913.....	82
Şekil 4.10. Gino Severini, Mavi dansçı 1912.....	83
Şekil 4.11. Luigi Russolo, Bir arabanın dinamizmi 1913.....	84
Şekil 4.12. Giacomo Balla, Pessimism and optimism 1923.....	84
Şekil 5.1. Sonia Deleunay, Ceket tasarımı.....	86
Şekil 5.2. Sonia Deleunay, Simultaneous dress	86
Şekil 5.3. André Courrèges, Ay kızı 1964.....	87
Şekil 5.4. André Courrèges, 1960.....	88
Şekil 5.5. Emilio Pucci 1960.....	89
Şekil 5.6. Emilio Pucci 1960.....	89
Şekil 5.7. Pierre Cardin 1968.....	90
Şekil 5.8. Pierre Cardin, Porthole dress.....	90
Şekil 5.9. Pierre Cardin 1970.....	91

Şekil 5.10. Paco Rabanne 1965.....	91
Şekil 5.11. Thierry Mugler 1995.....	92
Şekil 5.12. Issey Miyake 1995.....	93
Şekil 5.13. Issey Miyake, Origami pleat.....	94
Şekil 5.14. Jean Paul Guilter 1995.....	95
Şekil 5.15. Jean Paul Guilter 2012.....	95
Şekil 5.16. Balenciaga 2007 ilkbahar.....	96
Şekil 5.17. Louis-Vuitton 2021 ilkbahar.....	96
Şekil 5.18. Hüseyin Çağlayan 2007.....	97
Şekil 5.19. Hüseyin Çağlayan 2000.....	98
Şekil 5.20. Iris Van Herpen 2019 kış	99
Şekil 5.21. Iris Van Herpen 2013 ilkbahar.....	99
Şekil 5.22. Pierre Cardin, Future fashion.....	101
Şekil 5.23. Issey Miyake 1995.....	102
Şekil 5.24. Maison Martin Margiela 2018.....	103
Şekil 5.25. Hüseyin Çağlayan 2007.....	104
Şekil 5.26. Nicolas Ghesquière 2009.....	105
Şekil 5.27. Emilio Pucci 2014.....	106
Şekil 5.28. Iris Van Herpen 2011.....	107
Şekil 5.29. Thierry Mugler 1992.....	108
Şekil 5.30. Paco Rabanne 1999-2000.....	109
Şekil 5.31. Thierry Mugler 1989.....	110
Şekil 5.32. Oscar Carvallo 2014.....	111
Şekil 5.33. Iris Van Herpen 2018.....	112
Şekil 5.34. Gareth Pugh 2009.....	113
Şekil 5.35. Jean Paul Gaultier 2011.....	114
Şekil 5.36. Hüseyin Çağlayan, Bubble dress.....	115
Şekil 5.37. Paco Rabanne 2021.....	116
Şekil 5.38. Alexander McQueen 2012.....	117
Şekil 5.39. Hüseyin Çağlayan 2009.....	118
Şekil 5.40. Alexander McQueen 2009.....	119
Şekil 5.41. Manish Arora 2011.....	120
Şekil 5.42. Gareth Pugh 2011.....	121
Şekil 5.43. Emilio Pucci 2016.....	122
Şekil 5.44. Falguni and Shane-Peacock 2013.....	123
Şekil 5.45. Falguni and Shane-Peacock 2013.....	124

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

CAD	Computer Aided Design
CAM	Computer Aided Manufacture
2-D	Two-Dimensional
3-D	Three- Dimensional

1. GİRİŞ

İlk çağlarda örtünme ihtiyacı olarak ortaya çıkan giyim, Endüstri Devrimi sonrası gelişen teknoloji, değişen çağ ve insan istekleri sonucunda, üzerinde birçok araştırma ve çalışmaların yapıldığı bir alan haline gelerek sosyal, kültürel, toplumsal, ekonomik, siyasal ve sanatsal birçok unsurun etkisi altında gelişimini sürdürmeye devam etmiştir. Giyimin Endüstri Devrimi sonrası tarihsel süreci incelendiğinde birçok tasarımcının, çağdaş sanat akımlarından etkilendikleri görülür. Çağdaş sanat akımları, geleneksel tasarım anlayışının ötesinde giyim tasarımlarına farklı bakış açıları sunarak, bazı giyim tasarımcılarına koleksiyon hazırlama sürecinde öncülük etmiştir. 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkan, dilimizde “Gelecekçilik”, İngilizcede “Futurism” kelimesiyle karşılık bulan akım, giyim tasarımını etkileyen sanat akımlarından biridir. Geleceği yüceltip geçmişi kesin bir dille reddeden akımın sanatçıları, hareket, hız, makine ve teknolojinin güzelliğinden bahsederek, bu unsurları eserlerinde çeşitli kurgularla yansıtmaya çalışmışlardır. Gelecekçi sanatçıların eserlerinde vurguladıkları bu unsurlar, belirli dönemlerde bazı giyim tasarımcıları tarafından referans alınarak, akımın ışığında hız ve hareketin egemen olduğu özgün tasarımlar hazırlanmıştır.

1.1. Araştırmanın Kapsamı

Çalışmanın ilk bölümünde tezin kapsamı, amacı, yöntemi ve önemi ile ilgili bilgiler yer almaktadır. İkinci bölümünde, tasarım ile ilgili tanımlar verilmiş, tasarıma etki eden önemli olaylar tarihsel akış içinde açıklanarak, tasarım elemanları ve ilkeleri alt başlıklar altında incelenmiştir.

Araştırmanın konusu için önemli bir zemin olan üçüncü bölümde ise, giyim tasarımı ve giyim tasarım süreçleri endüstriyel alanda giyim tasarım süreci ve yaratıcı bir süreç olarak tasarım süreci olmak üzere iki farklı açıdan ele alınmıştır. Ardından, moda kavramı, moda evreleri ile bilgiler verilerek giyim tasarımı ile moda arasındaki ilişki incelenmiş; giyim tasarımını etkileyen etmenler siyasi, ekonomik, toplumsal, sanatsal, teknolojik ve psikolojik etmenler olmak üzere alt başlıklar altında açıklanmaya çalışılmıştır.

Dördüncü bölümde, Gelecekçilik sanat akımının kısa tarihçesi ele alındıktan sonra akımın önde gelen temsilcilerinin biyografileri ve temsilcilerinin yayınlamış oldukları bazı önemli manifestolar hakkında bilgi verilmiştir. Daha sonra araştırmanın bel kemiğini oluşturan Gelecekçi sanatçılara ait çalışmalar üzerinden renklerle, özdeşleyimsel temalarla, ardışık tekrarlarla ve parçalanmış alanlarla devinim algıları irdelenmiştir.

Çalışmanın son bölümünde ise, akımın giyim tasarımındaki etkilerine değinilerek devinim, Gelecekçi tasarımcılara ait giysiler üzerinden eserlerde olduğu gibi renklerle, özdeşleyimsel temalarla, ardışık tekrarlarla ve parçalanmış alanlarla devinim algıları olarak incelenmiştir.

1.2. Araştırmanın Amacı ve Yöntemi

Araştırma, hareket ve hızın ana tema olarak işlendiği Gelecekçilik sanat akımının giyim tasarımı üzerindeki etkilerini devimsel kurgularla açıklamak amacıyla hazırlanmıştır. Bu amaçla dergi, kitap, makale, tez gibi yayınlardan literatür taraması yapılmıştır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Giyim tasarımında Gelecekçilik ve devinim etkileri Gelecekçi sanatçıların eserleri ve yayınlamış oldukları manifestolar ışığında irdelenmiştir. Bu çalışmaların, giyim tasarımı üzerinde bırakmış oldukları etkiler renklerle, özdeşleyimsel temalarla, ardışık temalarla ve parçalanmış alanlarla yaratılan devimsel kurgularla açıklanarak, iki farklı disiplinde benzer çalışmaların yapıldığı ilgili görsellerle ortaya koyulmuştur. Bu etkilerin, bahse konu kurgularla ele alınmasıyla özgün bir çalışma ortaya koyulduğu ve giyim tasarım alanına farklı bakış açıları sunulduğu düşünülmektedir.

2. LİTERATÜR ÖZETİ

2.1.Tasarım Nedir?

Tasarım kelimesi Latince hem “göstermek/belirtmek” hem de “çizmek” olarak tercüme edilen “designare” sözcüğünden türetilmiştir. Kelime, kullanıldığı ortama bağlı olarak; “bir plan, proje, süreç” ya da “bir eskiz, model, motif, görsel kompozisyon, stil” anlamına gelir. Amaç anlamında “dizayn /tasarım” bir hedef ve süreç ima ederken, çizim/grafik anlamında ise bir planın bir eskiz, desen ya da görsel kompozisyon yoluyla bitirilmesini ifade eder (Mozota, 2006).

Türkçe de bir yapı ve aygıtın kısımlarının kâğıt üzerine çizilmiş şekli anlamında kullanılan tasar kökünden türetilmiş olan tasarım, bir kimsenin yapmayı düşündüğü şey, bir şeyin tasarlama sonucu zihinde aldığı biçimdir (Bayazıt, 2008). Bir nesnenin tamamlanmış formu için düşünmeyi ifade eden tasarım, genellikle bir taslak, model veya yapı dizisi, bitmiş ürüne götüren süreçte bir ön aşamadır (Raizman, 2004). Heskett (2013) ise tasarımı, doğada örneği bulunmayan yollardan çevremizi biçimlendirip oluşturmaya, gereksinimlerimize hizmet etmeye ve yaşamlarımıza anlam katmaya yarayan insana özgü bir yetenek olarak tanımlamaktadır.

Tunalı (2009)’ ya göre bir biçim (form) verme dinamiğini içeren ve zihinde bir fikir olan tasarım, biçim kazanmış bir nesne olarak dışlaşır, somutlaşır. Buna göre tasarım olgusunda bir fikir ve o fikre göre biçimleşmiş bir nesne bulunur. Başka bir deyişle, her tasarım etkinliğinde, tasarımılayan bir özne ve tasarımılanan bir nesne vardır. Tasarımlayan özne duyum, algı, düşünme, duygu ve hayal gücü gibi zihinsel yetileriyle, kendisine verilmiş olan bir şeyi üç boyutlu doğal düzen içinden çıkarıp tasarımsal bir dünya içine yerleştirir.

Tüm bu tanımlardan yola çıkılarak tasarım, zihinde bir düşünce ile başlayıp herhangi bir ihtiyacı karşılamak amacıyla yapılan planlı işlemler süreci olarak tanımlanabilir.

2.2. Tasarımın Kısa Tarihçesi

Tasarım kavramının Endüstri Devrimi ile başlayan serüveni insanoğlunun aklı, imgelem gücü ve yaratıcılığı sayesinde günümüzde birikimli olarak ilerlemeye devam etmektedir. Bu ifadede geçen zaman aralığının insan yaşamı üzerindeki etki ve döngülerini daha iyi kavrayabilmek adına tasarımda köklü değişikliklere sebep olan olay ve olguları tarihsel akış içerisinde belirtmek doğru olacaktır.

Dılmaç (2015), 1760-1860 yılları arasında buhar gücü ile çalışan makinelerin keşfi, İngiltere’de Sanayi Devrimi’nin başlaması, bu makinelerin günlük hayata girmesi gibi önemli gelişmelerin dönemin sanat ve tasarım anlayışını değiştirdiğini ve bu değişime neden olan etkenlerden birinin makineleşme olduğunu belirtmektedir.

Sanayi Devrimiyle birlikte üretimde makineleşmenin hız kazanması sonucu seri üretim artarak insan gücüne duyulan ihtiyaç azalmış, teknolojiye yaşanan gelişmeler, yaşam biçimleriyle beraber giyim, eğitim, sanat vb. gibi alanlarda da önemli değişiklikleri beraberinde getirmiştir. Endüstri Devrimi sonrası hayatı daha yaşanabilir hale getirmek için ortaya koyulan çabaların olumlu sonuçlarından birisi de sanatçı, zanaatçılar tarafından sanat ve endüstrinin iç içe olduğu bir çalışma alanı yaratmak olmuştur.

19.yy’ın ikinci yarısında halkın anladığı anlamda tasarım kavramı var olmadığı halde sanatın endüstriye uygulanması en çok tartışılan konu olmuştur. İngiliz mallarında ve beğeni düzeyindeki standartları yükseltmek amacıyla güzel sanatlardan bazı dersler alınmalı ve tasarım okullarında standartları yükseltici bir çaba gösterilmeliydi. Bu amaçla sanatsal özellikleri ürünlere aşlamak için ünlü sanatçı, mimar ve zanaatkarlar “art-manufacturing” (sanat imalatı) hareketini oluşturmuşlardır (Sağocak, 2003).

Sanayi Devrimi’nin ortaya çıkarmış olduğu makineleşme ve seri üretimin değerlendirilmesi konusunda sanatçılar arasında farklı dönemlerde görüş ayrılıkları yaşanmıştır. “Art-Manufacturing” akımı endüstri ürünlerinin sanatsal bakış açısıyla oluşturulması fikrini benimserken, öncülüğünü William Morris’in yaptığı “Arts&Crafts” (el yapımı sanatçılık) akımı temsilcileri bu duruma karşı çıkarak seri üretimin sanatın doğasına aykırı olduğu görüşünü savunmuşlardır.

Yazıcıoğlu (2017a), Arts&Crafts akımı savunucularının el yapımının, seri üretimden üstün olduğu görüşünü savunduklarını, modern üretim yöntemlerini kaba olduğu gerekçesi ile reddettiklerini, buna karşılık el yapımının sanatçılığını benimsediklerini belirtmektedir. Onlara göre asıl öne çıkarılması gereken ürünün fonksiyon ve kalitesidir.

Sanat ve endüstri etkileşimi konusunda bazı dönemlerde sanatçılar arasında fikir ayrılıkları olsa da bir ürünün hem estetik hem de işlevsel olabileceği görüşüyle kurulan Bauhaus Okulu tasarım anlayışına yeni bir dönem kazandırmıştır. Farting (2012), Bauhaus zanaat ve tasarım okulunun, 1919’ da, mimar Walter Gropius tarafından Weimar’ da kurulduğunu, Modernist olan Gropius’un tüm bu karmaşa içinde modern dünyanın yeni, işlevsel, kullanışlı bir estetiğe ihtiyacı olduğunu düşündüğünden bahsetmektedir. Yazdığı manifestoda amacının “zanaatkârlar ve sanatçılar arasında kibirden kaynaklanan bir engel teşkil eden sınıf ayırımına geçit vermeksizin yeni bir zanaatkârlar loncası kurmak” olduğunu öne sürmüştür.

İpşiroğlu ve İpşiroğlu (1993), Bauhaus da öğretimin “mimarlık, resim ve yontu” olarak üç temele dayandığını belirtmektedir. Ancak burada serbest sanat ve uygulamalı sanat ayrımı yapılmadan taşçılık, tornacılıktan dokumacılığa kadar el sanatlarının her türünün öğretildiğini, Bauhaus’un emeğe ve el ustalığına dayanan Rönesans atölyelerini örnek aldığını ve Rönesans da olduğu gibi öğrencilerin çalışmalarının sahne dekorundan mobilya, tekstil ve sofraya takıma kadar her türden eşyanın tasarımını kapsadığını bildirmektedir.

Bauhaus Okulu, sanat akademisi ile uygulamalı sanat okulunun bütünleşmesinden doğan, o güne kadar benzeri olmayan, özgün bir sanat eğitimi kurumudur. Sanat akademilerinin salt estetik bir amaçla çalışmalarına karşılık, uygulamalı sanat okulları dekoratif ve işlevsel ağırlıklı kurumlardır. Bauhaus farklı amaçlara sahip bu iki kurumu estetik ve işlevsel olma değerlerinin temelinde bütünleştirmek istemiştir (Tunalı, 2009).

Okul, faaliyetlerini yürüttüğü zaman diliminde savunduğu fikirler bakımından dönem dönem bazı değişikliklere uğramış olsa da sanat, tasarım ve endüstri ilişkisinde ortaya çıkan problemlere çözüm önerileri sunan önemli bir kurum olmuştur (Şekil 2.1).

Okul 1931 seçimlerinde Dessau şehrindeki seçim zaferiyle şehrin denetimini ellerine alan Nazi'ler tarafından 1932 yılında kapatılmıştır (Shiner, 2004). Kapanan okulun çoğu eğitimcisinin Amerikan üniversitelerine geçiş yapması sayesinde Bauhaus' un öğretileri varlığını sürdürmeyi başarmıştır. Dört yıl sonra 1937' de Chicago' da yeni Bauhaus Okulu açılarak ismini Illinois Tasarım Enstitüsü olarak değiştirip günümüze kadar gelmiştir (Grzymkowski, 2017).



Şekil 2.1. Bauhaus okulu (Çınar ve Çınar, 2018)

1940'ların ortalarına gelindiğinde ise İkinci Dünya Savaşı'nın sonrasında, savaş sonrası koşulların bir gerçeği olarak dünyada her şeyde olduğu gibi tasarımlarda da değişiklikler ve yenilikler görülmüştür. Tüm tasarımcılar üretim verimini ve satışları artıracak tasarımlar üretmenin yollarını aramaya başlamışlardır (Yazıcıoğlu, 2017a).

Toplumsal ve finansal sorunların en ağır bir şekilde hissedildiği, manevi çöküşün ve bunalımın yaşandığı savaş sonrası insanların tüketim ihtiyaçları hızlı bir şekilde artış göstermiştir. Bu durum, üretim döngüsü içinde tasarım alanında farklı arayış ve yönelimlerin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır.

Savaş sonrası dönem ve 1950'li yıllar nostaljik bir çağrışımla “sallanan elliler” olarak anılmış ve bu yıllar sadece politikada değil, uluslararası stilde de derin değişimlere sahne olmuştur (Sağocak, 2003).

1950’li yıllarda dünyada bir tüketim toplumu ortaya çıkmıştır. Tüketim toplumu olmanın endüstriyel tasarıma yansımaları, modern akımının kabul ettiği ilke olan, “fonksiyon, şekilden önceliklidir” şeklinde özetlenebilecek ilkesinin “satış, tasarımdan önceliklidir” şeklinde özetlenebilecek ilkeye değişmesi olmuştur. Avrupa’da üreticiler iyi tasarımın daha fazla ürünün satılmasını sağladığını fark etmişlerdir. Bu keşfin sonucunda tasarım danışmanlığı firmaları kurulmaya başlamıştır (Yazıcıoğlu, 2017a).

Tepecik (2002), 1950 yılından sonra büyük aşama kaydeden tasarımın, başlangıçta sadece sanat eğitimi veren kurumlarda ana ders iken, bilim ve teknolojiye gelişmelere paralel olarak büyük bir değişim geçirdiğini ve sanatın dışındaki her disiplindeki eğilime aynı derece hitap eder duruma geldiğini bildirmektedir.

1980’lerde görülen teknolojik, sosyal, ekolojik ve kültürel gelişmeler, geçmiştekilerden çok daha radikal ve tepkisel biçimde stile yansımıştır. 1980’de Linz’de gerçekleşen “Forum Design” toplantısında tasarım tarihi, anlamı, fonksiyonları tartışılmış, tasarımcının rolü ve ürünle kullanıcı arasındaki ilişkiler irdelenerek 1980’ler tasarım yılları olmuştur (Sağocak, 2003).

1990’lar da bilgisayarların tasarım alanında kullanılmaya başlanması üretim yöntemlerinin değişmesinde önemli rol oynamıştır. Gür Üstüner (2017), tasarım dünyasına “Computer Aided Design” (CAD-Bilgisayar Destekli Tasarım) ve “Computer Aided Manufacture” (CAM-Bilgisayar Destekli Üretim) kavramlarının girmesinin; bilgisayarlar için yapılan tasarımlardan, bilgisayar programları ile yapılmaya başlanan tasarımlara geçilmesini sağladığını bildirmektedir. Daha kısa sürede daha kaliteli işlerin yapılması amacıyla kullanıcıya sunduğu birçok avantajlarından dolayı bilgisayarlar endüstrinin çoğu alanında kullanılmaya başlanmıştır. Örneğin, elle yapılabilecek çizim işleminin bilgisayar destekli tasarım programlarıyla yapılmasıyla birlikte, üretimde hız ve kalite artmış, bu gelişme tasarımcılara uygulamada işlevsel ve pratik imkânlar sunmuştur.

2000’li yıllara gelindiğinde de ise küreselleşen dünya, bilişim çağı, ileri teknolojinin sunmuş olduğu yeni üretim yöntemleri, insan istek ve ihtiyaçlarının farklılaşması, insanları sürekli tüketime özendiren pazarlama anlayışları vb. gibi unsurlar sonucunda tasarım kısa döngüler içinde değişimler yaşamaya başlamıştır. Bu değişimler, var olan

kaynakların hızlı tüketilmesine sebep olurken, tasarım ve tasarımcıya yeni işlev ve sorumluluklar yüklemiştir.

Günümüzde sosyal medya ve internet ağları her alanda olduğu gibi tasarım alanında da birçok etkilere sahiptir. İletişim çağı olması nedeniyle bireyler, ihtiyaç duydukları bilgiye çok hızlı bir şekilde ulaşmaktadır. Sosyal medya insanlara tasarım dünyasında yaşanan gelişmeleri ve yenilikleri hızlı bir şekilde takip etme imkânı sunar. Bu yüzden güncel (popüler) olan eskiyerek hızlı tüketilmekte; bu durum tasarımcıları yeni ve özgün ürünler yaratmaya teşvik etmektedir.

2.3. Genel Olarak Tasarım Elemanları ve İlkeleri

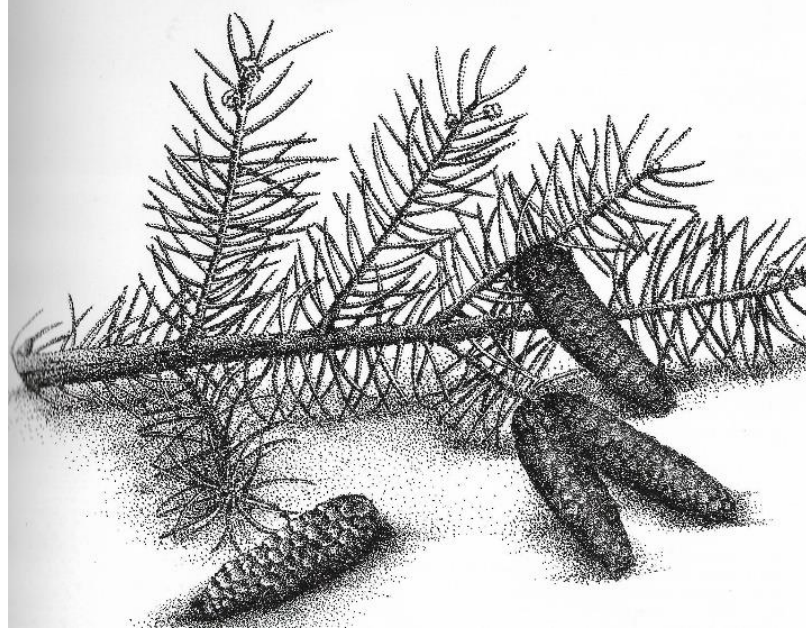
2.3.1. Tasarım elemanları

Tasarım, zihinde bir düşünce ile başlar ve bu düşüncenin somut bir şekilde ifade edilmesi gerekir. Bu süreçte, fikirlerin somut olarak ifade edilebilmesi için tasarımcıya bazı elemanlar rehberlik eder. Ana hatlarıyla bu elemanlar nokta, çizgi, renk, ışık-gölge, doku, biçim-form, yön, leke olarak sınıflandırılabilir.

2.3.1.1. Nokta

Benek olarak da bilinen nokta, tasarımın temel elemanıdır. Işingör vd. (1986), noktanın geleneksel geometriye göre iki doğrunun kesişmesinden meydana geldiğini, büyüyen, küçülen, bir dinamizmi olan noktanın, tek başına durgunluk hissi verirken noktaların sayısı arttıkça bu durgunluğun dinamizm, ritm ve kargaşaya dönüştüğünü bildirmektedir.

Tasarımlarda nasıl kullanılacağı tasarım amacına bağlı olan noktaların, farklı boyutlarda veya aralıklarla kullanılmasıyla 3 boyutlu şekiller elde edilebilir. Şekil 2. 2'deki çalışmada noktaların farklı sıklıkta kullanılmasıyla kozalak resmi oluşturulmuştur. Noktaların sık ya da seyrek kullanılması diğer bir tasarım elemanı olan ışık- gölgeyi meydana getirmiştir. Noktaların seyrek kullanıldığı yerlerde ışık, sık kullanıldığı yerlerde ise gölge etkisi yaratılmıştır.



Şekil 2.2. Nokta (Çınar ve Çınar, 2018)

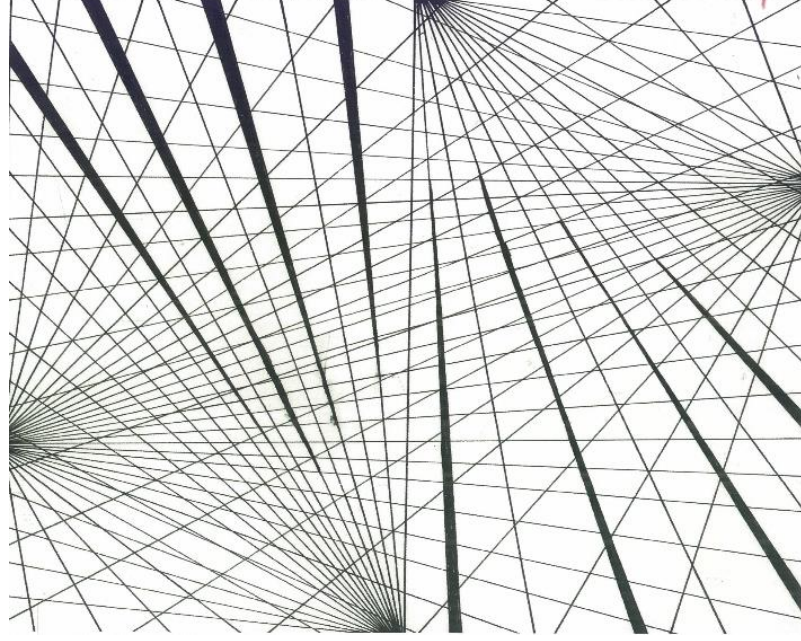
Noktaların farklı yöntemlerle kullanılması, diğer tasarım elemanlarını ortaya çıkarabilir. Örneğin, art arda kullanılan noktalarla çizgi oluşturulabilir; diziliş yönüne göre bu çizgiler hareketli ya da durağan bir görünüm meydana getirebilir. Ayrıca farklı renk ve boyutlardaki noktalar yardımıyla desen etkisi de yaratılabilir. Tek nokta yalnız kullanıldığında anlam olarak sınırlı kalsa da, çeşitli kompozisyon ve uygulamalarla çeşitli mesaj, anlamlar iletebilir. Bu durum, tasarımcının nokta üzerinden ulaşmak istediği amaçla ve hayal gücünü kullanabilme yetisiyle sınırlıdır.

2.3.1.2. Çizgi

En basit tanımıyla çizgi, noktaların birleşimiyle oluşan tasarım ögesidir. Çizgi, fikirleri somut şekilde ifade etmek için kullanılan etkili bir iletişim aracıdır. Çizgilerin kullanım amaçlarına göre çeşitli işlevleri vardır. Bu işlevleri yerine getirmek için çizgiler farklı şekil, boyut veya kalınlıkta kullanılabilirler.

Çizgi, kendi başına bağımsız bir eleman değildir, noktalara bağlıdır. Buna dayalı olarak çizgi; yüzeylerin kesişmesi veya noktanın hareketi olarak tanımlanabilir (Tepecik, 2002). Farklı biçim ve yön durumu gösteren veya farklı ölçü ve aralıktaki çizgiler farklı etki oluştururlar ve tasarlama da çizginin bu özelliğinden yararlanır. Kalınlığı aynı yöne doğru gittikçe azalan veya artan çizgiler derinlik etkisi uyandırır. Yatay

düz bir çizgi, kuvvet, sükûnet ve düzlük; düşey çizgiler kesinlik; koyu ve kalın çizgiler; çarpıcılık; zikzak çizgiler, bir seri hareket ve heyecan hissini ifade eder (Şekil 2.3). Diyagonaller, yönsel itme güçlerinin, yatay ve düşeylere doğru kararsızlığın bir hareketi olarak nitelendirilebilir (Gence ve Orhan, 2006).



Şekil 2.3. Çizgi (Çınar ve Çınar, 2018)

Çizgi, tasarımda sınır belirleyerek kontür işlevi görebilir. Herhangi bir duruma dikkat çekmek, yer, yön belirtmek, zıtlık oluşturmak, nesneler ya da birimler arasında sınıflandırma yapmak, herhangi bir duyguyu görselleştirmek gibi pek çok farklı amaç için kullanılabilir. Çizginin basit bir tasarım ögesi olmasına rağmen, doğru kullanıldığında işlevselliği oldukça fazladır. Tasarımda kullanılan elamanlar birbirinden bağımsız değildir. Yukarıda da belirtildiği gibi kullanım yöntemine göre bir tasarım elemanı başka bir tasarım elemanının ya da ilkesinin ortaya çıkmasını sağlayabilir. Örneğin noktaların birleşmesiyle oluşan çizgilerin, sık ya da diyagonal biçimde kullanılması hareket, ritm gibi tasarım ilkelerinin oluşmasına zemin hazırlarken; çizgilerin art arda sıralandığı bir kurgu tekrarı ortaya çıkarabilir.

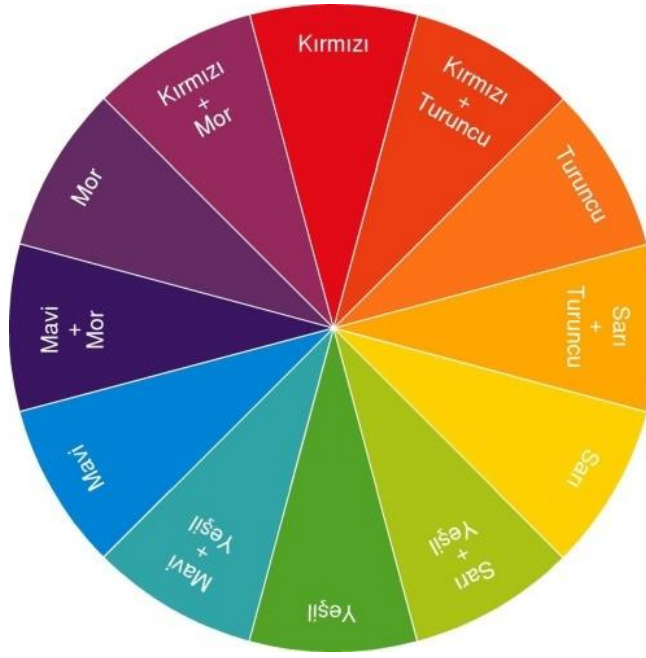
2.3.1.3. Renk

Hiçbir cismin kendi bünyesi içine girmiş bir rengi yoktur. Cisimler üzerlerinde gelen ışığı kısmen emer, kısmen süzer, kırar ve yansıtırlar. Bu esnada cismin yüzeyindeki

elektronlar üzerlerine gelen ışık ile etkileşip bu ışığın ışınlamalarını diğer ışınlamalar arasından ayırıp ortaya çıkarırlar. Ortaya çıkan bu ışınlım demeti dalga boyuna göre bir renk türü olarak algılanır (Güngör, 2005). McKelvey ve Munslow (2003), rengi, içerdiği özel dalga boyuna bağlı olarak gözde görsel bir algıya neden olan ışık dalgalarının yansıması ve iletiminden kaynaklanan bir nesnenin özelliği olarak tanımlamaktadır. Yiğit (2015), rengi, ışığın cisimlere çarptıktan sonra gözümüzde bıraktığı etki olarak tanımlayarak McKelvey ve Munslow' a benzer bir ifade kullanmıştır.

Tepecik (2002), güneş ya da suni beyaz ışığın içinde altı renk olduğunu, (lacivert mavinin tonu olduğu için bazen yedi renk olarak sayılmaktadır) bu altı renk kombinasyonunun kendi içinde değişik oranlarda birleşerek, doğada bulunan sonsuz renk alternatiflerini oluşturduklarını, ancak her rengin dalga boyları ve göz üzerinde uyandırdığı etkilerinin farklı olduğunu bildirmektedir.

Renkler ana ve ara renkler olmak üzere 2 gruba ayrılır. Sarı, kırmızı ve mavi renklere ana renkler denilirken, iki ana rengin bir araya gelmesi sonucu ara renkler oluşur. Örneğin sarı ve mavi renk karıştırıldığında yeşil, kırmızı ile mavi renk karıştırıldığında ise mor renk elde edilir. Renk çarkı, tüm renkleri ve bunların kombinasyonlarını gösterir (Şekil 2.4). Renk çarkında birbirinin karşısında olan renklere “tamamlayıcı renkler” adı verilir. Birbirine komşu renk grubuna “benzeşen renkler” ya da “uyumlu renkler” denir (İbicioğlu vd., 2014). Tamamlayıcı renkler, birbirine en yüksek kontrast oluşturan renklerdir. Ton değerleri eşit olan iki tamamlayıcı renk, armoni bakımından birbiriyle tam olarak uyumsuz renklerdir. Birbirinin tamamlayıcısı olan iki renk eşit olmayan oranlarda karıştırılıp beyaz renkle açılırsa, renklerin gözü yormaları önlenir ve armoni yaratılır (Parramón, 1995).



Şekil 2.4. Renk çarkı (Ef Tasarım, 2021)

Renkler, yapısal özelliklerine ve insan psikolojisi üzerinde bıraktığı etkiye bağlı olarak sıcak ve soğuk renkler olarak sınıflandırılmaktadır. Dickerson (2018), kırmızı, sarı ve turuncu gibi sıcak renklerin ateşle ilişkilendirilen enerjik renkler olduğunu ve gözü ileriye doğru çektikleri için sıcak renklere “yakınlaştıran renkler” denildiğinden bahsederek buna karşın mavi, yeşil ve eflatun gibi soğuk renklerin gözü geriye ittiği için “uzaklaştıran” renkler olarak bilindiğini bildirmektedir. Sanatçılar görsel açıdan hoş imgeler yaratmak için sıcak ve soğuk renklerin değişik karışımlarını kullanırlar.

Ambrose ve Harris (2013), rengin çok yönlü kodlamalar sunan güçlü bir iletişimci olduğunu ve tasarıma belirli dinamizmler eklediğinden bahsederek rengin farklı durum, duygu ve ruh halini gösterebildiği gibi izleyicide belirli duygusal tepkiler ortaya çıkarabildiğini savunmaktadır.

Aynı zamanda renklerin insan zihninde belirli bazı çağrışımları vardır. Örneğin sarı, turuncu hareketliliği canlılığı çağrıştırıp dinamizm etkisi uyandırırken; yeşil ve mavi gibi renkler huzur, sakinlik gibi durumlar ortaya çıkarır. Aynı şekilde siyah bazı durumlarda matemi, kasveti ve ciddiyeti simgelerken; beyaz renk masumiyeti, temizliği ve sadeliği çağrıştırmaktadır.

2.3.1.4. Işık-gölge

Görme olayının ve görsel algının temelinde ışık, göz ve beyin teşkil etmektedir. Bunlardan birinin noksanlığı bu algının meydana gelmesini mümkün kılmaz. Bunlardan göz ve beyin sabit olduğu halde, ışık değişken bir ögedir. Çünkü ışığın şiddeti, eğimi ve rengi daima değişebilir. Bu değişim yüzünden cisimlerin ve yapıların görünüşlerinde farklılıklar doğar. Farklı ışık şiddetinde ve farklı renkte ışıklar altında yapıların görünüşleri insanda ayrı ayrı etkiler yaratır. Işığın etkisini gölge ile birlikte ele almak gerekir. Cisimlerin yüzeyindeki pürüz, doku, girinti, çıkıntı ve kavisler ışık kaynağının durumuna bağlı olarak farklı gölgeler meydana getirir. Ayrıca ışığın yönünün de rolü büyüktür. Işık yönü değiştikçe gölgeler de değişir (Güngör, 2005).

Bu bağlamda, ışık kaynaklarının fiziksel özelliklerini iyi bilmek ve doğru değerlendirmek gerekmektedir. İki çeşit ışık kaynağı bulunmaktadır. Bunlar doğal ışık kaynakları ve yapay ışık kaynaklarıdır. Doğal ışık kaynakları doğada kendiliğinden bulunan ışık kaynaklarıdır. Güneş doğal ışık kaynağıdır. Elektrik ışığı, mum ve ateş gibi kaynaklar ise yapay ışık kaynaklarıdır. Doğal ışık kaynakları uzak mesafeden yayılarak geldikleri için yapay ışık kaynaklarına göre daha yumuşak aydınlatmaktadır. Ancak doğal ışık kaynaklarından gelen ışık kısa sürede hatta anlık değişir. Bu nedenle model ya da formlar üzerinde farklı aydınlatmalar, etkiler ortaya çıkar. Yapay ışık kaynakları, ışığın yönünün ve miktarının ayarlanmasında doğal ışığa göre daha fazla kontrol imkânı verir (Gökçe ve Mehmet, 2007).

Nesnelerin ışığa maruz kaldıkları yerler açık renkte olurken, nesnelerin ışığı yeterli miktarlarda alamadığı yerler ise diğer yerlere oranla karanlık olur. Işığın nesneler üzerindeki geliş açısının farklılık göstermesi sonucu ton farklılıkları oluşur. Bu durum ışık- gölgeyi oluşturur. Karavit (2006)' e göre, bir ortamda, ışık kaynağıyla ortam arasında ışığı geçirmeyen bir yüzey varsa, o ortam, ışığa göre gölgededir. Kısaca, bu ortama ışık ulaşmadığından “gölge” oluşur.

Ayrıca ışık- gölge çizimlerde nesnelere hacim kazandırmak amacıyla kullanılabilen tasarım ögesidir. İki boyutlu olarak çizilen bir nesne doğru şekilde yapılan ışık- gölge ile üç boyutlu hale getirilebilir.

Işık ve gölgenin psikolojik etkileri vardır. Aydınlık ve karanlık arasındaki fark az ise, huzurlu bir ortam hissi oluşur. Aksi hisleri uyandıran durumlar ise, ışık gölgenin daha zıt şekilde düzenlenmesiyle oluşur. Bu durumda iyi bir tasarımcının, ışık-gölgeyi fonksiyonel bir biçimde hazırlaması beklenir (Çınar ve Çınar, 2018).

2.3.1.5. Doku

Tüm görsel nesnelerin karakteristik birer dış yapıları olduğunu belirten Çellek ve Sağocak (2014), nesnelerin, varlıkların dokunma, görme yoluyla algılanan dış yapı özelliklerinin ve bunların objektif etkilerinin dokuyu oluşturduğunu ifade etmişlerdir. Onlara göre doğadaki tüm nesnelerin iç yapılarının işlevsel özelliklerini dışa vuran yüzeysel etkilere “doku” denir.

Dokular, doğal ve yapay olmak üzere 2 gruba ayrılmaktadır. Doğal dokular, dünya üzerinde kendiliğinden var olan ve herhangi bir kimyasal işleme maruz kalmayan organik yapılardır. Ağaç, yaprak, taş gibi doğal yaşam koşullarında bulunan yapıların sahip olduğu yüzeyler doğal dokulardır. Yapay dokular ise, doğal dokuların aksine insan tarafından üretilen ve birçok kimyasal-fiziksel etkilere maruz kalarak ortaya çıkarılan dokulardır. Dokuların pürüzlü, pürüzsüz, yumuşak, sert gibi dokunulduğunda farklı hisler uyandıran çeşitli yapıları vardır. Yumuşak pürüzsüz dokular rahatlık ve huzur gibi insanı sakinleştirici etkiler uyandırırken, sert ve pürüzlü dokular ise insanı huzursuz eden itici bir etkiye sahiptir.

2.3.1.6. Biçim-form

Temel tasarım tekniğinde, çizgi, renk ve diğer yüzey elemanlarının birbirleriyle ilişkileri sonucu biçim oluşur (Tepecik, 2002). Biçim ve form yaygın olarak birbirlerinin yerine kullanılsalar da bu iki kavram birbirlerinden oldukça farklıdır. Aralarındaki temel fark ise, biçimin yüzeysel iki boyutlu, formun ise üç boyutlu olduğudur. Biçim, terim olarak; renk, doku, değer, çizgi ve boşluk gibi görsel elemanların biri veya birkaçı tarafından oluşturulan, sadece ene ve boya sahip iki boyutlu alan olarak tanımlanırken, form bu iki boyuta derinliğin eklenmesiyle biçimden ayrılır (Atmaca, 2014). Form, nesnenin varlığını ifade eden bir terimdir. Hacimli ve lekesele olan bütün biçimler form kapsamı içindedir (Odabaşı, 1996).

2.3.1.7. Yön

Yön, tasarımda yer alan birim ya da formların kompozisyon içindeki konumunu gösterir. Tasarımlarda yönler yatay, dikey ve çapraz olarak kullanılabilir. Kullanım amaçlarına göre yönler, tasarım üzerinde farklı etkilere sebep olurlar.

Genellikle, yatay yön huzur ve mükemmel istikrarı gösterirken, çapraz yön kışkırtma, hareket ve kararsızlık durumunu ima eder. Dikey bir yön ise genellikle denge akla getirir (Ocvirk vd., 2015).

2.3.1.8. Leke

Leke, bir yüzeyde oluşan görülebilir ve hissedilebilir renk, doku ve ton farklılaşmasıdır (Atmaca, 2014). Leke, çeşitli yöntemlerle elde edilebilir. Örneğin, resim fırçasının gelişigüzel darbeleriyle oluşturulabilirken, çizgi, nokta veya herhangi bir geometrik şekil yardımıyla da ortaya çıkarılabilir. Çünkü lekenin belirli bir formu veya biçimi yoktur. Lekenin sınırları ve biçimi tasarımcının yaratıcı yeteneğine ve lekeyi kullanım amacına bağlıdır.

Soyut resimlerde sıklıkla kullanılan bir tasarım ögesi olan leke yardımıyla, desen etkisi yaratılabilir. Leke, duygu ve düşünceleri sanatsal bir üslupla ifade etmek adına etkili bir anlatım gücüne sahiptir.

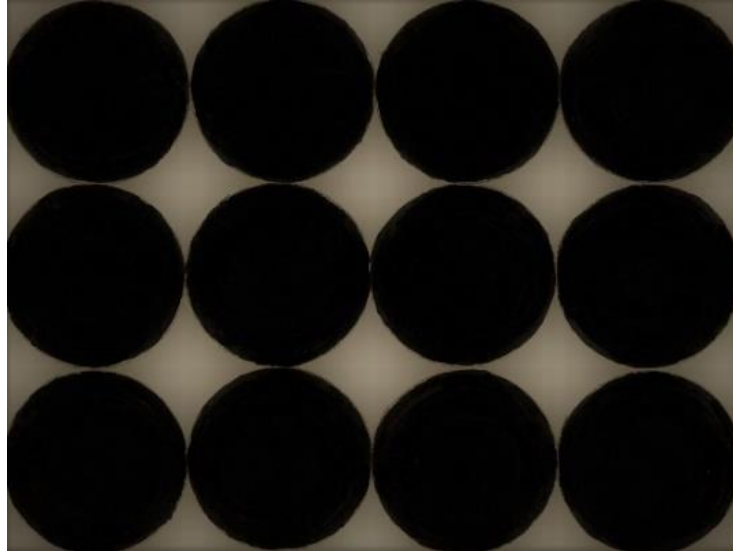
2.3.2. Tasarım ilkeleri

Görselliğe ve estetiğe dayalı bir kavram olarak tasarımda, tasarım elemanlarını etkili kullanabilmek adına bazı ilkelerine ihtiyaç duyulur. Tasarım ilkeleri tasarımcıya tasarım elemanlarını düzenleme hususunda rehberlik eder. Bu ilkeler ana hatlarıyla; tekrar, denge, hareket, ritm, uyum (armoni), zıtlık-kontrast, bütünlük, oran-orantı, baskınlık-egemenlik olarak sınıflandırılabilir.

2.3.2.1. Tekrar

Tekrar, herhangi bir nesnenin, şeklin ya da biçimin sabit, düzenli ya da düzensiz aralıklarla yinelenmesi anlamına gelir. Tasarımda tam tekrar, değişken tekrar ve aralık tekrar olmak üzere 3 farklı tekrar grubu vardır.

Formların ölçü, biçim, renk, değer ve dokuların tam olarak aynı olması ve bunların eşit aralık ve aynı yönde kullanılması tam tekrarı oluşturur (Şekil 2.5). Birbirinin aynısı olmakla beraber, aralarında küçük farklar olan cisim ve biçimlerin bir arada kullanılması değişken tekrar olup kar taneleri, papatyalar ve yumurtalar doğadaki örnekleridir. Birden fazla form belirli aralıklarla birbiri ardınca sıralandığında aralık tekrar sistemi uygulanmış olur (Gence ve Orhan, 2006).



Şekil 2.5. Tam tekrar

Tasarımda tekrar, devinim ve hareket yaratır. Tekrar sayısı arttıkça devinim hissi artar, tasarımda enerjik ve dinamik bir görünüm sağlanır. Tasarımcı tekrar ilkesini kullanırken renk, doku, form, biçim gibi diğer tasarım elemanlarından faydalanabilir.

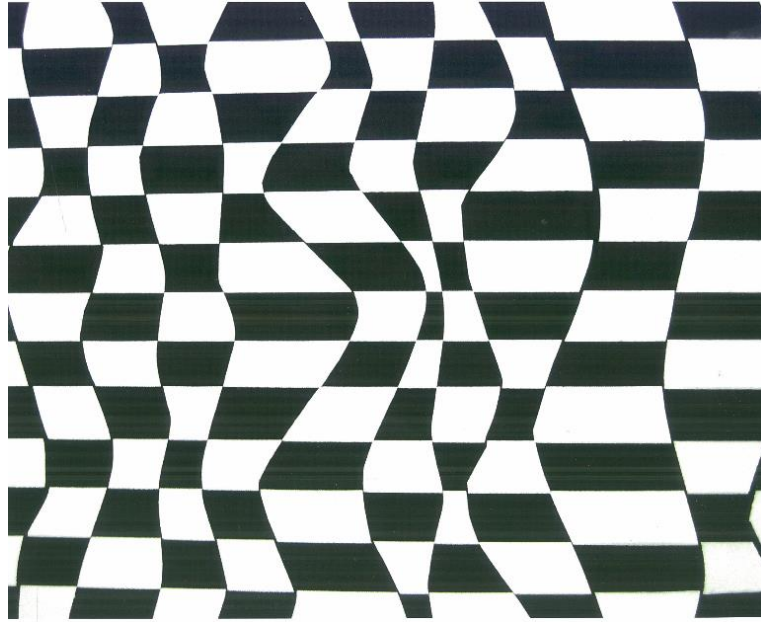
2.3.2.2. Denge

Denge; var olan bir tasarımda kullanılan birimlerin, renklerin, doku ve biçimlerin bütünlüğü bozmayacak şekilde uyumlu olarak kullanılmasıdır. Denge simetrik, asimetrik ve merkezi (radyal) denge olmak üzere 3 gruba ayrılır.

Simetrik dengede belirlenmiş bir eksene göre kullanılan öğeler tekrarlanır ve ayna yansımasında olduğu gibi form yansıyarak tekrar eder, asimetrik denge ise formun veya öğelerin eşit görsel ağırlıkta ve çekicilikte düzenlenmesi ile oluşturulur (Yazıcıoğlu, 2017b). Asimetrik denge, adından da anlaşılacağı gibi, merkezi bir eksen veya herhangi bir simetri derecesini kapsamaz, daha ziyade tüm yönlerdeki kuvvetleri yatay, dikey ve çapraz olarak dengeler (Ocvirk vd., 2015). Merkezi denge ise, bir merkezin çevresinde dairesel, ışınal olarak öğelerin düzenlenmesi ile oluşur. Merkezi denge merkezci olduğu için toparlayıcıdır (Yazıcıoğlu, 2017b).

2.3.2.3. Hareket

Hareket, resim düzlemi üzerindeki unsurların konumlarından, pozlarından kaynaklanan statik dengenin sanatçı tarafından bilinçli bir şekilde değişkenlik sağlaması, değiştirilmesi olayıdır. Yani yapıttaki çizgi ve yüzeylerdeki yön değişikliği, renklerdeki zıtlık resme hareket kazandırır. Örneğin, zıt renkler, kırık eğri ve elips çizgiler hareketi oluştururken, dik ve yatay çizgiler ise durgunluğu oluşturur (Artut, 2004) (Şekil 2.6).



Şekil 2.6. Hareket (Çınar ve Çınar, 2018)

Türk Dil Kurumu'nun güncel sözlüğünde bir cismin durumunun ve yerinin değişmesi olarak tanımlanan hareket, tasarımda çeşitli yöntemlerle yansıtılabilir. Arabanın tekerleklerinin dönmesi bir hareket sürecidir ve fiziksel olarak algılanabilir. Ancak bazı durumlarda herhangi bir nesne durağan olduğu halde hareket ediyormuş hissi uyandırabilir. Bu durum göz yanılsaması ile açıklanabilir. Örneğin canlı, dinamik renkler dikkat çekici olmaları sebebiyle ilk olarak algılanırlar ve bu durum hareket hissi oluşturur. Diyagonal çizgiler düz çizgilere oranla daha devimsel bir yapıya sahiptir. Renk, çizgi gibi tasarım elemanları durağan oldukları halde kullanıldıkları yöntemlere göre hareketli etki yaratabilir. Gökaydın (2010), resim ve diğer iki boyutlu yapıtlarda hareketin, biçimlerle, biçimlerin yapı ve düzenlemeleri ile renklerle ve çizgilerle elde edilebileceğinden bahsetmektedir.

Hareketin oluşumundaki temel etken ardışık tekrarlardır. Tekrarların sıklığı hareket ve devinim hissini artırır. Hareketin tasarımlarda monotonluğu azaltmak, herhangi bir duruma dikkat çekmek, bir duyguyu ifade etmek gibi çeşitli kullanım alanları vardır.

2.3.2.4. Ritm

Ritm, birbiriyle uyumlu nesnelerin art arda belirli bir düzen içerisinde yinelenmesi sonucu oluşur ve zihinde algılanan soyut bir kavramdır. Ritm çalışmalarında göze çarpan ilk özellik hareket ve devinim kavramlarıdır (Şekil 2.7).

Ritm bir tekrar olayı, düzenli harekettir. Benzerliklerin tekrarıdır. Sanat yapıtlarının içeriğini kuvvetlendiren, uyumluluğu sağlayan önemli bir kuraldır (Artut, 2004). Ritm kavramının en önemli ögesi tekrardır, biçimlerin ölçü, renk, ton ve dokularının aynı olması, bunların eşit aralık ve aynı yönde tekrarlanması ile ritm elde edilir (Rodop, 2017). El çırpma, yürüme, koşma, tempo tutma gibi gündelik etkinliklerimiz ritme dayanır. Hareket duygusu yaratan görsel ritimler tekrar üzerine şekillenir (Çellek ve Sağocak, 2014).



Şekil 2.7. Ritm (Alpdündar, 2015)

2.3.2.5. Uyum (Armoni)

Görsel açıdan tasar içinde bir ritm, bütünlük ve yumuşaklık gösteren ve her yönden uyum sağlayan ifadelerdir. Tasarımda çoğunlukla renk kompozisyonları için kullanılır. Renklerin düzenlenmesinde rengin, miktar, ton, valör ve titreşim olarak, denge içerisinde kullanılması ile yaratılan uyumlu renk düzenlemelerine armoni denir (Çınar ve Çınar, 2018).



Şekil 2.8. Armoni (Çınar ve Çınar, 2018)

Tasarımda kullanılan birimlerin birbiriyle uyumlu olması anlamına gelen armoni dengeyi ve ahengi sağlar. Birimlerin aynı tasarım amacına hizmet etmesi tasarımlarda bütünlüğü sağlamak adına önemli bir husustur. Tasarımcı vermek istediği mesajı sunarken ana temaya aykırı olabilecek durumlardan kaçınmalı, tasarım amacına uygun nesne ve objelerin kullanılmasına özen göstermelidir. Şekil 2.8’ deki görselde aynı yapıya sahip nesneler, birbiriyle uyumlu renkler ile kullanılarak armoni oluşturulmuştur.

2.3.2.6. Zıtlık (Kontrast)

Yolcu (2004), cisimler arasında herhangi bakımdan ortak ya da yakın nitelikler bulunmazsa, bunlar arasında ilgi kurmanın zorlaşacağını, nesneler arasında bir benzerlik ya da birlik kurulmazsa uyumsuzluk ve kargaşa oluşacağını belirtmektedir. Aynı zamanda zıtlığın, bir taraftan dağınıklık ve uyumsuzluk meydana getirirken, diğer yandan da ilgiyi toplayıp etkili olacağını ifade etmektedir.

Tasarımlarda zıtlık, çeşitli yöntemlerle elde edilebilir. Örneğin, birbirinin zıddı olan renkler kullanılarak bir desen elde edilebilir ya da farklı yapıda şekiller kullanılarak tasarımda zıtlık oluşturulabilir (Şekil 2.9). Tasarımcılar genellikle dikkati istenilen bölgeye çekmek amacıyla zıtlık ilkesinden faydalanırlar.



Şekil 2.9.Wassily Kandinsky, Eşmerkezli dairelerle kareler (Yüzgüller, 2019)

2.3.2.7. Bütünlük

Tasarım içinde kullanılan her birimin, verilmek istenen mesaja uygun olması ve her birimin birbiriyle çelişmeyecek şekilde kullanılması gerekir. Ayrıca, tasarımlarda görsel ve anlamsal bütünlüğü yakalamak için gereğinden fazla farklı yapılara ait birimler kullanılmamalıdır. Şen (2018), tasarım öğelerinin, görsel bütünlük içerisinde düzenlendiğinde anlam kazandığını, kompozisyondaki dağınıklık ve parçalanmanın önüne geçildiğini, belirterek aynı ortak dile, temel forma, dokuya, renge ve duyguya sahip öğelerin tasarımda bütünlük oluşturduklarını belirtmektedir. Ayrıca bütünlüğün temelinde gruplandırma olduğunu ve insan beyninin benzer nesneleri gördüğünde gruplandırarak hafızaya attığından bahsetmektedir. Birbiriyle uyumlu olmayan ve anlamlandırılmayan görseller zihinde karmaşaya sebep olur. Karmaşa, tasarımda genellikle istenilmeyen bir durumdur.

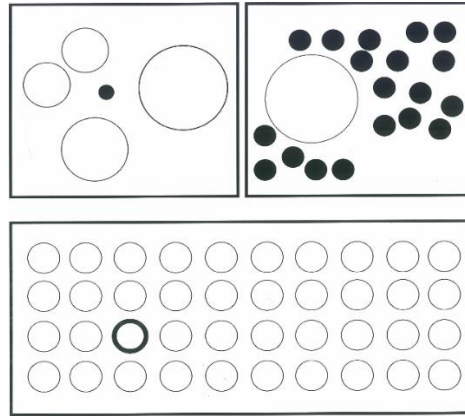
2.3.2.8. Oran-orantı

Yunan matematikçi Öklid için “herşeyin ölçülülüğü” anlamına gelen altın oran, iki uç nokta arasında bir yer sanat eserine uygulandığında küçük parçanın, büyük olanlarla, büyük olanın da bütünle ilişkisi durumunu ifade eder (Ocvirk vd., 2015). Yolcu (2004), oranı bir sanat eserini oluşturan elemanları karşılaştırma ve dengeleme olarak yorumlayarak, büyük alanın küçük alana, kısanın uzuna ya da açığın koyuya oranının dengeli bir kompozisyon için dikkate alınması gerektiğinin altını çizmektedir.

Tasarımda oran-orantı, parçaların bütün içindeki konumunu, ölçüsünü gösterir. Örneğin, giyim tasarımlarında silüet çizerken, insan vücudunda her bir uzvun belirli bir oranda vücudun genel görünümüne gölge düşürmeyecek şekilde çizilmesi gerekir. Başın omuzlara oranı, kolların gövdeye oranı silüetin görünümü açısından önemlidir. Doğada var olan her nesnenin belirli bir oran ve ölçüsü vardır. İnsan zihni dış dünyayı bu oran içerisinde algılamaya alışkındır. Herhangi bir orantısızlık olduğunda bu durum, zihinde karmaşa yaratır. Bu yüzden, tasarımlarda kullanılan her birimin oran-orantı ilkesine ters düşmeyecek şekilde kullanılması gerekir.

2.3.2.9. Baskınlık-egemenlik

Parçalar üzerinde bütünün kendini duyurması, ana fikrin kendini hissettirmesi, unsurlarından birinin diğerleri üzerinde etki yaratması, denetlemesi, sınırlaması, belirlemesidir (Şekil 2.10). Herhangi bir parçanın, bütünü oluşturan diğer parçalar üzerinde otorite “denetleyici güç” olması “egemenlik” ilişkisidir (Çınar ve Çınar, 2018). Baskınlık-egemenlik, yapılan tasarımda vurgulanmak ya da ön plana çıkarılmak istenen birimin çeşitli yöntemler kullanılarak ifade edilmesidir. Bu ilke genellikle ilgiyi tek bir noktada toplamak için kullanılır. Gereğinden fazla kullanılması tasarımın diğer ilkelerine gölge düşürebilir.



Şekil 2.10. Baskınlık- egemenlik (Çınar ve Çınar, 2018)

3.GİYİM TASARIMI VE MODA

3.1. Giyim Tasarımı

İlk çağlarda giyinme ihtiyacı örtünme, soğuktan korunma ve yaşam şartlarına uyum sağlayabilme gereksinimlerinden doğmuştur. Geçmiş çağlarda insanlar, doğadan buldukları ağaç yaprakları ve hayvan postları vb. nesnelerle giysi ihtiyaçlarını karşılamışlar; zamanla çevrelerindeki kaynakları kullanabilme yetilerinin farkına vararak yaşam biçimleriyle birlikte giyim alışkanlıklarını değiştirmişlerdir.

Türk Dil Kurumu'nun güncel sözlüğünde giysi, her türlü giyim eşyası, giyecek, elbise, kıyafet, esvap, libas ve urba olarak tanımlanmaktadır. İnsan vücuduna en yakın fiziksel form olan giysiler, insanların özgün maddi ve manevi ihtiyaçlarının doğrudan yansımasıdır (Chunyan ve Yue, 2014). Maddi ihtiyaç, örtünme, soğuktan korunma gibi fiziki gereksinimleri ifade ederken; manevi ihtiyaçlar güzel görünme, beğenilme, süslenme vb. gibi insanları manevi açıdan etkileyen unsurlar olarak değerlendirilmektedir. Kırzioğlu (1992), giyimin sadece vücudu dış etkilerden korumak amacıyla kullanılan bir araç olmanın dışında, insanların sosyal ihtiyaçlarını, süslenme, zarif görünme isteğini karşılayan ve maddi, manevi varlığını tamamlayan zorunlu bir ihtiyaç olduğundan bahsetmektedir.

İnsanın çevresiyle etkileşimi sonucunda sürekli değişim süreci geçiren giyim, günümüzde kimlik, iletişim ya da taklit aracı vb. gibi birçok farklı anlayışlar çerçevesinde irdelenmektedir. Craik (1998), giysilerin moda arayıcılığıyla sosyal grup arasında saygın bir taklit aracı haline geldiğinden ve modern tüketicinin kimlik duygusunun anahtarı olduğundan bahsetmektedir.

Aynı zamanda insanlar arasında iletişim aracı olarak giyim; kişinin karakter, inanç, yaşam tarzı, kültür, sosyal çevre ve ekonomik yönden hangi sınıflandırmaya ya da sosyal gruba ait olduğu hususlarında ipucu verebilir. Koca vd. (2007), önceleri ihtiyaç ile başlayan giyinmenin sosyal bir olguya dönüştüğünde kendi içinde simgeleri olan bir tür beden dili olarak bireylerin karakterleri hakkında ipucu verdiğinden bahsederek giyimin sosyal yönünü vurgulamıştır.

Fiziki ihtiyaç olmanın ötesinde kimlik, iletişim ve taklit aracı vb. gibi birçok farklı açıdan değerlendirilen giyimin geçirmiş olduğu bu süreci etkileyen birçok unsur bulunmaktadır. Bu unsurlar, bireylerin giyim alışkanlıklarını, tutumlarını etkileyerek giyim tasarım alanında yapılan çalışmalara yön vermektedir.

Gürsoy (2010), giyim tasarımını insan gereksinimini karşılamaya yönelik, modaaya uygun, geniş halk kitlelerinin beğenisini sağlayabilecek bir ürünün yaratılması olarak yorumlamaktadır.

Giyim tasarımı; ait olduğu zamanın ruhunu, dönemin yaşam tarzı dinamiklerini, insanını giysiler ile anlatır. Giyim tasarımı; tekstillerin, kumaşların insan beden formu ile diyalogudur ve yarattığı konsept ile yeniden biçimlendirdiği kadın/erkek silüetlerinde giysi formları, renkleri, desenleri, dokuları, kumaşları ile döneminin estetik anlayışını yansıtır (Yetmen, 2016).

Giyim tasarımı, tasarımcının giysilerin genel görünümünü ifade eden renk, silüet, form, doku vb. gibi yapılarını çağın stil ve moda eğilimleri ışığında yaratıcı ve özgün kimliği ile harmanlayarak tüketicinin beğenisine sunma becerisidir.

Giyim tasarımı, uzmanlık ve beceri gerektiren bir süreçtir. Tasarımcının bu süreçleri gerçekleştirirken bazı önemli hususları göz önünde bulundurması gerekmektedir.

Bunlar;

- Giyim tasarımcısı, insan vücudunu iyi bilmek zorundadır ve yaratmayı düşündüğü giysinin insan vücudu üzerinde nasıl duracağını zihninde canlandırmalıdır.
- Yaratılacak giysi her fonksiyona uygun olmayacağı için, giyimin günlük ihtiyacın hangisini karşılayacağına karar vermelidir.
- Hangi kitle için hangi tüketici grubu için, hangi coğrafi bölge için tasarım yapacağını bilmek zorundadır.
- Ülkelerin ve milletlerin zevkleri birbirleriyle zıt olabilir. Bir ülke içinde bile çeşitli bölgelerin zevkleri farklı olabilir. Bu nedenle, yaratılan tasarımın hangi ülke/bölge için geçerli olduğunu bilmek gerekir.

- Modaya ve estetiğe uygunluk önemlidir.
- Toplumda geçerli olan sosyolojik ve psikolojik faktörler ihtiyaç duyulan bir tasarımın yaratılmasını gerektirebilir.
- Tasarımcı, firma ya da markanın pazar konumunu ve üretim teknolojisini iyi incelemelidir. Tasarlanacak giysi, firmanın niteliklerine uygun olmalıdır.
- Fiyat ve maliyet faktörü giysi tasarımını en önemli noktalarından biridir (Gürsoy, 2010).

3.2. Giyim Tasarım Süreçleri

3.2.1. Endüstriyel alanda giyim tasarımı süreci

Tasarım süreçleri, işletmenin yapısı ve hedef kitleye göre değişiklik göstermektedir. Her işletmenin bu yapılara bağlı olarak iş, işleyiş süreçleri farklı olduğundan yapısı, hedef kitlesi, stratejileri ve amaçlarına uygun olarak tasarım süreci yönetilir.

Endüstriyel alanda faaliyet gösteren orta ölçekli bir işletme için genel anlamda, tasarım süreci 6 ana bölümden oluşmaktadır.

- Pazar araştırması
- Tema belirlenmesi
- Özgün modellerin geliştirilmesi
- Kumaş ve malzeme seçimi
- Prototip ürün oluşturulması
- Üretim planı ve maliyet analizi

3.2.1.1. Pazar araştırması

Pazar araştırması tasarım sürecinin ilk basamağıdır. Tasarımcı, koleksiyona başlamadan önce mevcut pazar durumunu iyi analiz ederek tasarımlarına yön vermelidir. İlk olarak pazarın ekonomik durumu, rakip firmaların çalışma stratejileri ve tasarım için gerekli olan hammadde kaynağı konusunda detaylı araştırmalar yapılır. Firma elinde olan finansal kaynakları ile mevcut pazarın ekonomik düzeyi hakkında

yeterli bilgiye sahip olmalıdır. Üretim sürecinde kullanılması planlanan hammadde, materyal ve malzemeler firmaların satın alma gücüne uygun olmalıdır. Tasarım sürecinde önemli etkenlerden diğeri rakip firmaların hedef pazar içerisindeki konumudur. Rakip firmaların finansal ve çalışma politikaları ile ilgili bilgilerin edinilmesi, firmanın içinde bulunduğu pazarı analiz ederek kendisine yol haritası çıkarması açısından önemli bir husustur.

Pazar ve trend analizleri tasarımda başlangıç noktası olarak kabul edilmektedir. Burada dikkat edilmesi gereken konu, hedef pazar dilimindeki müşteri talepleri ve onların yaşam tarzlarındaki değişimlerin derinlemesine araştırılması ve bu temel üzerine planlama yapılmasıdır (Arslan, 2019). Hedef kitlenin yaşı, sosyal çevresi, ekonomik durumu, alışveriş alışkanlıkları gibi tüketici özellikleri iyi belirlenmeli, bu veriler ışığında tasarıma başlanmalıdır.

Zorunlu olarak mevcut demografik ve psikografik veriden toplanan bilgilere dayanan pazar araştırmasının asıl amacı, mevcut koşulların gelecekte nasıl değişeceğine dair içgörü sağlamaktır (Rath vd., 1994). Başka bir deyişle, bu çalışmalar tüketicinin ihtiyaçlarını, isteklerini belirlemeyi ve tüketim kararlarını nasıl verdiklerini inceleyip anlamayı sağlar (Schiffman ve Kanuk, 2007).

Pazar araştırması hedef kitle ve mevcut pazarın analizi dışında, trend belirleme işlemini de kapsamaktadır. Bu süreçte, koleksiyon oluşturulmadan önce tasarımda kullanılacak kumaştan ürünün modeline ve kullanılacak süsleme detaylarına kadar tüm bilgilerin analizi yapılır. Koleksiyonda kullanılacak her detayın sezonun moda anlayışına uygun olması gerekir. Trendler genellikle her sezon değişir. Trendler konusunda sağlam tahminlerde bulunmak, profesyonel bir bilgi birikimi, derinlemesine analiz ve yoğun emek gerektirir. Jackson ve Shaw (2007), trendlerin farkında olmanın ve bunları belirli bir pazar için nasıl yorumlanacağını anlamının, modern moda sektörü için kritik bir başarı sektörü olduğunun altını çizerek toplumun giderek daha karmaşık hale geldiği ve bireye odaklanıldığı için işletmelerin yaşam tarzı ve moda ile ilgili çeşitli trend bilgilerini dikkate almaları gerektiğinden bahsetmektedir. Trendler sosyal, kültürel, politik ve ekonomik unsurların yanı sıra yaşam tarzı, teknolojik gelişmeler, medya ve perakendecilikteki gelişmelerden de etkilenebilir (McKelvey ve Munslow, 2003). Bu etkilerin ayrı bir uzmanlık alanı

gerektirmesi sebebiyle trend analizlerini profesyonel anlamda üstlenen bazı tahmin şirketleri bulunmaktadır. Bu şirketlerin amacı, sezonun ve müşteri isteklerinin analizi sonucunda trendler ile ilgili doğru çıkarımlar yapabilmek için gerekli verileri toplayabilmektir. Firmalar bu işlemi kendileri yapabildikleri gibi tahmin firmalarının verilerini de kullanabilirler. Udale (2014), önceden kendi araştırmasını yapmış olan firmaların, kendilerini güvence altına almak, tasarladıkları işlerin eğilimlere uygun olup olmadığını anlamak için kendi tahminleri ile eğilim firmasından aldıkları bilgileri karşılaştırdıklarını bildirmektedir.

Pazar araştırması kapsamında üzerinde önemle durulması gereken diğer bir husus ise, renk tahminleridir. Tüketicinin satın alma sürecinde giysilerin genel görünümünün yanı sıra rengin de ayırt edici bir özelliği vardır. Pazar araştırması kendi içerisinde birçok dallara ayrılır ve her bir dal kendi bünyesinde ayrı bir uzmanlık alanı gerektirir. Bu yüzden, trend tahminlerinde olduğu gibi renk tahminleri içinde kurulmuş bazı şirketler bulunmaktadır. Rath vd. (1994), renk tahmincisi olarak bilinen şirketler sayesinde moda üreticilerinin geniş bir renk paletine sahip olduklarından ve bu şirketlerin renkleri araştırıp renk-trend analizleri sunduklarından bahsetmektedir. Diane ve Cassidy (2005)’ e göre perakende sezonundan yaklaşık iki yıl önce başlayan renk tahminleri, tüketicinin olası renk tercihlerinin belirlenmesini sağlar. Büyük şirketlerde genellikle bu işi derlemek için birlikte çalışan bir ekip varken; daha küçük şirketlerde genellikle sorumlu olan yalnızca bir kişi vardır.

Trend analizi, üretim olanakları, ekonomik gelişmeler, geçmiş sezon ile ilgili tasarımlar, sezona ait renk, kumaş, materyaller ve tasarımlara ilham olabilecek moda ile ilgili her türlü yenilikler hakkında sağlam analiz ve verilere ulaşılması, tasarımın ilk aşaması olarak sağlam zemine dayandırılması açısından önemlidir.

3.2.1.2.Tema belirlenmesi

Mevcut pazarla ilgili gerekli analizlerin yapıp verilere ulaşılmasından sonraki basamak, koleksiyona yön verecek, tasarımcıya ilham olabilecek bir “tema” belirlemektir.

Sorger ve Udale (2013)'ye göre, tasarım açısından “araştırma”, tasarımlara esin kaynağı olacak görsel ve yazılı kaynakların yaratıcı bir şekilde incelenmesidir. Bir tasarımcının işe başlarken atacağı ilk adım, çeşitli araştırma yollarına başvurmaktır. Araştırmaya nereden başlanacağı seçilen temaya bağlıdır.

Tema belirlemek zorlu bir süreçtir ve tasarımcının çok yönlü zihinsel aktiviteleri ile araştırmaları sonucunda elde ettiği kaynakların etkileşimi sonucunda ortaya çıkar. Tasarımcılar tema belirlemeden önce kitap, dergi, gazete, fuar, sanat galerileri, sergi, defile, katalog, internet siteleri vb. gibi görsel kaynaklardan faydalanabilirler. Guerrero (2010)' a göre görsel kaynaklar, estetik olmaları, anımsattıkları şekiller ve renkleri nedeniyle tasarımcılar için bir ilham kaynağıdır. Tasarımcı, yaratıcı fikirlerini ifade etmek için bu görselleri toplayarak bir projeyi şekillendirir.

Koleksiyona rehberlik edecek temayı belirlerken elde edilen materyallerin çeşitliliği tasarımcıya yaratıcılık hususunda zengin kaynak sağlar. Materyaller, tasarımcının yaratıcılık yetisini tetikleyen ve harekete geçiren önemli bir unsurdur. McKelvey ve Munslow (2003)'a göre, araştırma materyali toplamak, düşüncelere odaklanmayı ve fikir üretmeye başlamayı sağlar.

Tasarımcı yaptığı bu araştırmalar ışığında temayı seçer. Sürecin bu aşamasında tasarımcıya düşen görev, araştırma sonucunda elde ettiği verileri doğru bir şekilde değerlendirmek ve etkili bir şekilde tasarımlara yansıtmaktır. Bu yüzden iyi bir tasarımcının araştırma ruhuna sahip olmasının yanı sıra araştırmaları sonucunda elde ettiği bilgileri analiz edip sentez yapabilme yeteneğini geliştirmiş olması gerekir.

3.2.1.3. Özgün modellerin geliştirilmesi

Bu aşamada, tasarımcı bir dizi araştırma- geliştirme çalışmaları sonucu belirlediği tema doğrultusunda özgün ve yaratıcılık yeteneğini ortaya koyan çizimler yapar. Jackson ve Shaw (2007), yaratıcılığı, özgün tasarımları kavramsallaştırma ve hatta moda trendlerini yorumlayarak yeni ve ayırt edici bir şeyler üretme kapasitesi olarak tanımlamaktadırlar (Jackson ve Shaw, 2007). Her ne kadar yaratıcılık ve özgünlük tasarımın bu aşamasında en önemli unsurlar olsa da, işletmelerin kâr odaklı çalışması

ve rekabetin yıllar geçtikçe artması sebebiyle tasarımcılar koleksiyonlarını hazırlarken yaratıcılıklarını bu koşulları göz önüne alarak sınırlamak zorunda kalmaktadır.

Tasarımcının seçmiş olduğu temaya uygun olarak hikâye ve renk panoları hazırlanır. Hikâye ve renk panoları ayrı ayrı hazırlanabildiği gibi bir bütün olarak da hazırlanabilir. Guerrero (2010), hikâye panolarının yaratıcılık ve esinlenmeyi teşvik edebilecek yeni fikirler sunmaları gerektiğini belirtmektedir.

Hikâye panolarında sezonun moda kumaşları, renkleri, kullanılması düşünülen iplik, süsleme malzemeleri ve aksesuarla ilgili koleksiyon oluşturmaya yardımcı olabilecek materyaller, tasarımcının aklına gelebilecek herşey kullanılabilir. Hazırlanan hikâye panoları ve renk panoları doğrultusunda tasarımcı tarafından üretim için alternatif olabilecek modellerin artistik ve teknik çizimleri yapılır. Szkutnicka (2011)' ya göre "grafik çizimler", "çalışma çizimleri", veya "kontür çizimleri" olarak da bilinen teknik çizimler, stil detaylarının özetlenmesi, yapısal çizgiler, dikişler, dekoratif ve teknik detaylarla birlikte giysi kesiminin gösterilmesi açısından bir giysiyi en doğru biçimde temsil eder (Şekil 3.1). Hopkins (2013), teknik çizimlerin, numune üretiminde ek bir açıklamaya ihtiyaç duyulmadan üretilebilmesi için detayların net ve anlaşılır çizilmesi gerektiğini bildirmektedir.



Şekil 3.1. Teknik çizim (Hopkins, 2013)

Artistik çizimlerde ise, giysinin varsa cep, yaka, manşet, roba, düğme, kemer vb. gibi model özellikleri ön ve arka profilden ana hatlarıyla çizilir, teknik çizimlerdeki gibi ayrıntıya yer verilmez. Bu çizimlerde amaç, giysinin beden üzerindeki duruşunu uygun bir silüet arayıcılığıyla estetik bir bütünlük içinde görselleştirmektir (Şekil 3.2). Teknik ve artistik çizimler el ya da bilgisayar olmak üzere iki farklı yöntemle yapılabilmektedir. Günümüzde zaman ve emek tasarrufu sağlamaları sebebiyle genellikle bilgisayar destekli çizim programları tercih edilmektedir. Ayrıca bu programlar, üretimi yapılacak giysilerin üç boyutlu olarak gerçeğe yakın şekilde betimlenmesine olanak sağladıkları için tasarımcıya daha sağlıklı dönütler sunarlar.



Şekil 3.2. Artistik çizim

Bilgisayar destekli tasarım yazılımları, dijital çizim, renklendirme, boyut kazandırma ve imge düzenlemelerini içerir. Bunların arasında en önemli yazılımlar, sanayi standartları haline gelen Adobe Photoshop ve Adobe Illustrator' dır. Photoshop daha çok fotoğraf düzenlemeleri ile ilgili bir programken, Illustrator vektör tabanlı bir çizim programıdır. Diğer önemli yazılım programları, Windows tabanlı vektör grafik programı olan Coreldraw ve Adobe' ye ait olan Macromedia Freehand' dir (Hopkins, 2013).

Çizilen özgün modellerin arasından üretimine karar verilecek olan ürünler tasarımcı tarafından seçilir. Seçim yapılırken daha önce yapılan pazar araştırmasındaki bulgular (hedef kitle, pazar durumu, var olan trendler ve ekonomik koşullar vb. gibi faktörler) göz önünde bulundurulur.

3.2.1.4. Kumaş ve malzeme seçimi

Kumaş ve malzeme seçimi yapılırken tasarımcının dikkate almak zorunda olduğu birçok husus bulunmaktadır. Öncelikle kullanılması düşünülen kumaş ve malzemeler tasarımın yapısına uygun olmalıdır. Jones (2013), tasarım ya da koleksiyon için kumaş seçerken, yalnızca görsel ve teknik özelliklerin değil, aynı zamanda kumaşın yarattığı etkiyi de göz önünde bulundurmak gerektiğini bildirmektedir.

Tekstil ürününün seçimi, tasviri ve rengi, koleksiyonun mesajını önemli ölçüde etkiler. Ayrıca kumaşın dokusu bir ürünün görsel ve dokunsal özelliklerini zenginleştirir. Giysi giyilip tende hissedildiği için kumaşın ne hissettirdiği önemlidir. Kumaşın dokusu bir ürünün, detay kullanmaya gerek kalmadan cazip bir hale gelmesini sağlayabilir (Udale, 2014).

Kumaşların dokusu ve yapısının yanı sıra kalitesi ve maliyet hesabı da önemlidir. İşletmenin finansal gücüne uygun ve kaliteli malzemelerin seçilmesi için tasarımcının bu konularda yeterli bilgiye sahip olması gerekir. McKelvey v Munslow (2003)' a göre farklı kumaşlardan numune almak, tasarımcının deneyimini genişletmeye yardımcı olur. Kumaş, bir moda tasarımcısının yarattığı araç olmakla beraber bir giysinin kesimini ve silüetini belirler. Tasarımcı için önemli olan, pazar ve sezon kısıtlamalarının yanı sıra kumaşın estetik görünümü, kullanışlılığı ve yapısıdır.

Kumaşlarla ilgili yeterli deneyime ulaşmak zaman alır. Tasarımcı kumaş yapı ve dokularıyla ilgili bilgi birikimine sahip olmak için alanla ilgili teknolojik gelişmeleri, defile, fuar ve tekstille ilgili kendisine ilham olabilecek her türlü konferans, toplantı ve seminerleri takip etmelidir. Özellikle kumaş ve malzeme fuarları, firmalara ve tasarımcılara gelecek sezon için kumaş ve materyal hakkında doğru tespitler yapılması açısından önemli bir kaynaktır. Premiere Vision, Pitti Filati, Linea Pella, Texworld firma ve tasarımcıların takip ettikleri önemli kumaş ve trend fuarlarıdır.

Premiere Vision, ünlü kumaş ve eğilim fuarıdır ve dünyanın dört bir tarafından tasarımcı ve üreticileri çeker (Şekil 3.3). Diğer fuarlar arasında iplik ve renk odaklı, Floransa’ da yapılan Pitti Filati ve özellikle deri ve deri tabanlı ürün ve eğilimlerle ilgili, Bologna’ da yapılan Linea Pella sayılabilir. Bir diğer kumaş fuarı, Texworld ise Avrupa kumaşlarının altında bir fiyatına Uzakdoğu’ da üretime kumaşlar sunar ve Premiere Vision’ a kıyasla daha ucuz bir alternatif olduğundan her geçen gün daha çok tutulmaktadır (Renfrew ve Renfrew, 2014). Tasarımcının malzeme ve kumaş bilgisi ne kadar zengin olursa işinde o kadar başarı sağlayacaktır. Dokusu, tuşesi, dökümü birbirinden farklı olan kumaşların ayırt edici bazı karakteristik özellikleri vardır. Tasarımcı kumaş seçiminde bu hususlara dikkat etmek zorundadır. Doğru kumaş seçimi tasarımcının giysi üzerinde iletmek istediği mesaj açısından bir köprü görevi sunar.



Şekil 3.3. Premiere vision 2019 (Premiere Vision, 2019)

3.2.1.5. Prototip ürün oluşturulması

Tasarımcının yapmış olduğu alternatif çizimlerden üretimi yapılacak olan modeller seçilir. Üretimine karar verilen ürünlerin seçiminden sonra her bir ürün için deneme kalıpları oluşturulur. Kalıpları çıkarılan her model için ayrı prototip ürünler dikişilir.

Prototiplemede, deneme kalıpları geçici bir kumaşa ya da tasarımın üretiminde kullanılacak kumaşa uygulanarak, giysinin vücuda, modele uygunluğu, boyutları ve estetik görünümü kontrol edilir (Sezer vd., 2006).

Prototipleme; çalışma tekniğine, hazırlama tekniğine, boyutlarına, ölçeklerine göre ve kullanılan malzemeye göre değişmektedir.

- Çalışma tekniğine göre,
Çizerek
Story veya mood board ile,
Egzersiz örnekleriyle
Gerçek ya da sanal modellemeye
- Hazırlama tekniğine göre,
Elle veya bilgisayarla
- Boyutlarına göre,
İki veya üç boyutlu
- Ölçeklerine göre,
Minyatür, yarım ölçekli, tam ölçekli,
- Kullanılan malzemelere göre
Kâğıt, eskiz defteri,
Doğal, yapay dokulu veya dokusuz örme kumaş, deri, telavb. Yüzeylerle
Form elde etmeye yarayan her türlü tasarım, tuhafıye, kırtasiye
malzemeleriyle, vd. (Çeğindir ve Çakmak, 2018).

Tasarım süreci açısından prototipleme, tasarlanması planlanan yeni bir ürünü, geliştirilmesi veya değiştirilmesi planlanan mevcuttaki bir ürünü, işlem sürecinde eşanlı olarak görmek, kritiğini yapmak, zihindeki tasarımın form, malzeme ve fiziki uyumunu, kullanılabilirliğini, değişimde çıkan aksaklıkları, yeniliklerin işe yarayıp yaramadığını aynı anda gözlemlemeyi sağlar (Çeğindir, 2018). Prototip ürünlerin oluşturulması, modellerle ilgili hatalar varsa bunların açığa çıkması açısından tasarımcıya büyük kolaylık sağlar. Üretimi yapılan ürün detaylı şekilde incelenir. Üründe herhangi bir hata varsa ya da değişiklik yapılacaksa tekrar numune olarak üretilir.

3.2.1.6. Üretim planı ve maliyet analizi

Üretim planı, tasarımı yapılan modelin kalıplarının oluşturulmasından ürünün dikilmesine kadar yapılacak olan süreci gösteren tablodur. Modele ait temel kalıpların oluşturulması, kalıpların serileştirilmesi, pastal planının hazırlanması, kesim ve dikim aşamaları kısaca ürünün üretimi ile alakalı tüm ayrıntıları kapsayan detaylı bir çalışmadır. Her ürün için ayrı ayrı üretim planı çıkarılır. Üretimi yapılacak ürünün üretiminde işlemler dışında hangi makinelerin hangi sırayla kullanılacağı, ürün üzerinde hangi çeşit dikişlerin olacağı vb. gibi detay açıklamalar da bulunur.

Firmaların başarılı bir üretim süreci yönetebilmeleri için diğer aşamaların yanında maliyet analizi önemli bir husustur. Leonard ve Ambrose (2015), tasarım bağlamında en kırılgan ve potansiyel olarak sınırlayıcı konunun sıklıkla ekonomik ortam olduğundan bahsederek, ekonominin, malzemelerin üretiminden, kaynağını bulmaktan, sonunda tasarımlarını gerçekleştirecek iş gücüne kadar her şeyi etkileyebileceğinden bahsetmektedir.

Maliyet analizi bir ürün üzerinden hesaplanarak yapılır. Üretimi yapılması düşünülen model için kullanılacak kumaş, astar, iplik, fermuar, düğme vb. gibi materyallerin birim fiyatları hesaplanır. Birim fiyatları üretilecek model adedi üzerinden toplam maliyet hesabı yapılır. Renfrew ve Renfrew (2014), maliyet marjlar eklendikten sonra çok yüksek çıkarsa, numunelerin üzerinde yeniden çalışılabileceğini veya kumaşların değiştirilebileceğini bildirmiştir.

Tasarımcılar bu süreci iyi analiz etmeli, maliyet giderleri ile firmanın mevcut finansal kaynaklarını göz önünde bulundurarak tasarımlarına yön vermelidir. Bunun için de tasarımcıların maliye, işletme, ekonomi alanlarında gerekli bilgi ve tecrübeye sahip olmalıdır.

3.2.2. Yaratıcı bir süreç olarak giyim tasarım süreci

Kâr odaklı endüstriyel tasarım süreçlerinde yaratıcılık maddi beklentiler sebebiyle hedef kitle analizi ve sektör içinde var olan rekabetin getirmiş olduğu yükümlülükler arasında sınırlandırılmaktadır. Ancak giyim bir sanatçı felsefesiyle irdelenmesine

olanak sađlayan, “giyilebilir sanat” gibi yaklaşımlar sayesinde giyimde yaratıcılık daha fazla ön planda tutulmaktadır. Yaratıcı bir süreç olarak giyim tasarım süreçleri giyilebilir sanat dersi için hazırlanmış olduğum tasarım üzerinden açıklanmaya çalışılacaktır.

Araştırma sürecinde zihnin yaratıcılık sınırlarını genişletmek, fikirler ve imgeler arasında bağlantı kurarak özgün çıkarımlarda bulunabilmek için tasarımda görsel kaynaklar ön planda tutulmalıdır. Tasarımcının etkileşim içinde olduğu görsel materyal ve deneyimler zihinde harmanlanarak bir fikir ya da tasarıma dönüşür.

Bu bilgiler ışığında, “giyilebilir sanat” adı altında tasarıma yön verecek daha önce yapılan çalışmalar incelenmiştir. Akademik çalışmalar, kitap, dergi, makale, tez, internet vb. gibi kaynaklar irdelenerek kumaş dışında tasarıma ilham olabilecek alternatif temalara ulaşılmaya çalışılmıştır. Tasarıma bir tema seçerek başlanabileceği gibi araştırma süresince elde edilen herhangi bir nesne de tasarım için çıkış noktası olabilir. Tasarımcı araştırma yaparken dergi, kitap, makale, film, müze, galeri, fuar vb. birçok farklı unsurdan faydalanabilir. Doğadan, hayvanlardan, filmlerden, sanattan yaşamla ilgili olan soyut, somut her şeyden hatta duygulardan bile ilham alabilir. McKelvey ve Munslow (2003)’a göre ilham müzelerden mürekkep lekelerine, internetten aile fotoğraflarına kadar her yerden gelebilir. Ayrıca devam eden trendlerin bir parçası olabileceği gibi tasarımcının kişisel deneyimiyle de ilgili olabilir.

Yapılan araştırmalar sonucunda Şekil 3.4’deki görsel, tasarım için tema olarak seçilmiştir. İnce, yuvarlak formların art arda sıralanmasıyla elde edilen nesne incelendiğinde akla gelen ilk düşünce, günlük hayatta sıklıkla kullanılan makyaj temizleme pedleri olmuştur.



Şekil 3.4. İlham alınan nesne (Marikokusumoto, 2021)

Esasında, doğada var olan ya da insan tarafından yaratılan her nesne tasarım için birer araçtır. Günlük hayatta belirli bir ihtiyacı karşılamak için üretilen herhangi bir nesne, tasarımcının yaratıcılığı sayesinde farklı bir amaca hizmet edebilir.

Çalışmada, makyaj temizleme pedi, Amerikan bezi ve yapıştırıcı ana malzeme olarak kullanılmıştır (Şekil 3.5).



Şekil 3.5.Tasarımda kullanılan malzemeler

Giyim tasarım sürecinde izlenen işlem basamakları aşağıda sıralanmıştır.

- Öncelikle, giysinin Amerikan bezinden ana bedeni oluşturulmuştur (Şekil 3.6).



Şekil 3.6. Giysinin ana bedeni

- Çalışmada kumaşın işlevini üstlenecek makyaj temizleme pedlerini giysi üzerinde etkili biçimde ifade edebilmek için prova mankeni üzerinde çeşitli uygulamalar yapılmıştır (Şekil 3.7; Şekil 3.8). Bu uygulama, tasarım için ortaya konulabilecek en özgün, yaratıcı düşünce kombinasyonlarını keşfetmek amacıyla yapılmıştır.



Şekil 3.7. Tasarım uygulamaları



Şekil 3.8. Tasarım uygulamaları

- Şekil 3.7, Şekil 3.8’ de görüldüğü gibi asıl modele ulaşılmasında köprü görevi gören birçok farklı denemeler sonucunda pedler katlanıp bükülmeden art arda dizilerek Şekil 3.9’ daki kompozisyon eşliğinde kurgulanmasına karar verilmiştir.
- Toplu iğne yardımıyla ana beden üzerine yerleştirilen pedler gerekli son kontroller yapıldıktan sonra yapıştırıcı yardımıyla sabitlenmiştir.



Şekil 3.9. Giysi ön profil



Şekil 3.10. Giysi arka profil

Bu bağlamda giyim tasarımı, kumaş ve kumaşa alternatif olabilecek materyaller arayıcılığıyla tasarımcının çevresini, yeteneğini, yaratıcılık yeteneğini keşfederek bir

ürün ortaya koyma süreci olarak tanımlanabilir. Uygulama yöntemi ne olursa olsun özgün tasarımlar ortaya koyabilmek için tasarımcının yaratıcı kişiliğe sahip olması gerekir. Bayburtlu (2010)' ya göre yaratıcı kişilik yapısına sahip olan birey görsel dünyayı diğer insanlardan daha farklı algılama, yorumlama ve çıkarımlarda bulunma yetisine sahiptir. Onun, dış çevreyle olan bu algısal, sezgisel ve duyuşsal iletişimi sonucunda, tasarımcı kendi içine döner ve dışsal çevreden edindiği tüm değerleri, estetik ve teknik bilgisiyle birlikte yorumlayarak içselleştirir. Bu içselleşme sonucunda yeni, yaratıcı, tarzı kendine ait olan (özgün), estetik nitelikli nesneler yaratılır.

Kendine has, ham anlamlarına gelen “öz” kelimesinden türemiş olan özgünlük, bir anlamda kişinin kendi doğasına uygun, kendine has duygu, düşünce, fikir, tutum, davranış vb. özelliklerinin dışa yansımaları olarak ifade edilebilir. Yaratıcı, özgün bir birey, kendisini diğer bireylerden farklı kılacak bilişsel nitelikleri arayıcılığıyla yaratma eylemini nesneler üzerinde gerçekleştirir. Bu bilgiler ışığında tasarımın teorik olarak çözümlemesi yapılacak olursa, yaratıcı süreç olarak tasarım, ilham alınan bir nesne ile başlamış, bu nesne üzerinden çeşitli uygulamalarla nesnenin doğasını bozmadan yaratıcı, özgün bir tasarım ortaya koyulmuştur.

3.3. Moda Kavramı

Moda, Latince “modus” kelimesinden türemiş ve sınırlamayan olarak ifade edilmektedir (Ertürk, 2011). Türk Dil Kurumu'nun güncel sözlüğünde moda, değişiklik gereksinimi veya süslenme özentiisiyle toplum yaşamına giren geçici yenilik ve belirli bir süre etkin olan toplumsal beğeni, bir şeye karşı gösterilen aşırı düşkünlük olarak iki farklı şekilde tanımlanmaktadır. Onur (2004)' a göre moda bir döneme damgasını vuran geçici giyim, kullanım ve davranış bütünlüğünü, yani hayata karşı duruştaki farklılıkların toplamını temsil etmektedir.

Gürsoy (2010) ise, modayı birçok bilim dalı ile açıklamaya çalışmıştır. Sosyolojide moda, toplumda alt katmanlarda yer alan insanların, yine aynı toplumun üst katmanlarında yer alan insanları örnek alarak onları taklit etmesidir. Sosyolojik açıdan modada; bir özentisi, statü kazanma, kendini kabul ettirme ve kişilik kazanma gibi bir takım faktörler esastır. Psikolojik açıdan bakıldığında ise modanın esası, toplumda üste çıkma ve üstünlük duygularının tatminidir. Modayı yakından izleyen ve

uygulayan kiři, kendisini sıradan insanlardan ayırmıř ve farklılařtırmıřtır. Kendini topluma farklı bir biçimde empoze etme imkânına sahiptir. Hakko (1983), modanın toplumsal rekabette önemli bir araç olduđunu ve insanın deđiřik sınıflar arasındaki engelleri ařmasına olanak verdiđinden bahsederek modanın psikolojik yönünü Gürsoy'un görüşüne benzer bir řekilde açıklamıřtır.

Moda, kabul gören bir görünüm, hâkim olan tarzdır. Kabul edilmeyi hedefleyen bir pazarlama görünümü yaratmak modanın işidir (Rath vd., 1994). Bu bağlamda moda, bir topluluk tarafından benimsenmesi gereken ve belli bir amaca hizmet eden pazarlama anlayışı olarak da tanımlanabilir.

Moda, belirli bir zaman dilimi içinde insanın etkileřim içinde olduđu akla gelebilecek her alanda, büyük bir kitle tarafından benimsenen faaliyetlerin tümüdür. Bu faaliyet alanı, bireylerin yeme, içme, giyinme, barınma vb. tüketim alışkanlıklarının yanında birbirleri ile etkileřimi sonucu benimseyebileceđi tavır, tutum ya da davranış řekillerini bile içerebilir.

3.3.1. Moda evreleri

Bir moda dođar, büyür, yaygınlařır ve söner. Bir vakitler hayranlık duyulan, taklit edilen, yükseltilen, yaygınlařtırılan řey, günün birinde modası geçmiř olur. Bir moda ancak bir diğeri tarafından yok edilir, yeni bir başkası tarafından ortadan kaldırılır, o da yerini ardından gelene ve sonuncu olmayana bırakır (Waquet ve Laporte, 2011). Modayla yařanan tüm bu deđiřimler belirli süreçler halinde ortaya çıkmaktadır. Modanın evreleri sunum, yükselme, zirve (doruk) , gerileme ve eskime olarak 5 grupta sınıflandırılır.

Yenilik ve giriş aşaması olarak da adlandırılan sunum, yeni bir modanın yaratılıp etkili bir tutundurma programıyla pazara sunulması aşamasıdır. Bu aşamada ürünler henüz tanınmamakta, satışlar az ve maliyetler yüksektir. Bu nedenle yeni moda, ilk uygulayıcılara, ünlü ve varlıklı kiřilerden oluřan öncülere ve yeniliklere açık kiřilerce benimsenmektedir (Arslan, 2019).

Yükselme aşamasında başlangıçta küçük bir kitle tarafından takip edilen moda zamanla daha fazla kişinin ilgisini çeker. Satışlar artmaya başlar. Üreticiler tarafından toplumun gelir düzeylerine uygun farklı kalitelerde benzer tasarımlar yapılarak var olan talep karşılanır. Zirve aşamasında ise, moda olan ürün toplumun büyük bir çoğunluğu tarafından talep edilmeye başlanmıştır. Belirli kısa bir zaman aralığından sonra yeni bir moda eğiliminin ortaya çıkmasıyla gerileme yaşanır. Gerileme aşamasında moda olan ürüne talep oldukça azalmıştır, buna bağlı olarak da satışlarda düşüş yaşanır ve eskime aşamasına geçilir. Moda döngüsünün en son evresi eskime aşamasında ürüne olan ilgi tamamıyla bitmiş ve yeni moda eğilimi çoktan başlamış demektir.

Modanın evreleri arasındaki süre değişiklik gösterebilir. Aynı zamanda geçmişle kıyaslandığında moda evreleri arasındaki sürenin kısaldığı görülür. Günümüzde rekabetin ortaya çıkardığı pazarlama stratejileri, değişen toplum yapıları, küreselleşen dünya ve teknolojik gelişmeler vb. gibi birçok unsurlar insanların yaşam biçimlerini ve tüketim alışkanlıklarını etkilemektedir. Bu etkiler, modanın kendi içindeki değişimine ivme kazandırmaktadır.

3.3.2. Giyim tasarımı ve moda ilişkisi

“Moda” (fashion) ve “giyim” (clothing) terimleri eş anlamlı olarak kullanılma eğilimindedirler; ancak moda birçok farklı sosyal anlam barındırırken, giyim kişinin ne giydiğine dair genel hammaddelelere işaret eder (Kawamura, 2016). Moda, içinde giyimden mimariye birçok farklı alanı barındıran bir kültürken,; giyim, modanın içinde modanın yönlendirmiş olduğu bir alt kültürdür.

Gürsoy (2010), modayı “çevrim ve süreç” olarak açıklamaktadır. Çevrim, modanın belirli bir zaman periyodları içinde kendini tekrar eden olaydır. Çok güçlü bir eğilim ortaya çıkana kadar, eski eğilimler devam eder. Süreç ise, karşılıklı etkileşim, değişim, yenileşme, gelişim ve eğilimlerin tamamını ifade eder. Bu nedenle modayı bir döngü ve o döngünün içinde bir kültür olarak kabul etmek gerekir. Başka bir deyişle, modanın özünde değişim vardır. Belli bir zaman diliminden sonra herşey eskir ve eskiyen şey modası geçmiş olarak anılmaya başlar. Eskimeyen tek şey modanın sürekli bir değişim döngüsü içinde olmasıdır. Bu döngü, modayı zinde tutar ve modaya dinamik bir anlam

yükler. Moda sürekli değişen bir olgu olmasına rağmen, kitleleri etkisi altına alır. Koca vd. (2013)' e göre modanın geçici olmasına rağmen kitleleri etkisi altına almasının nedeni, doğasında bulunan özgünlüğünden ve toplumsal bir olgu olmasından kaynaklanır. Çünkü; özgünlük, insanların çekici olma, farklı olma, başkalarını etkileme ve özgüven gibi doğuştan gelen arzularını karşılarken, aynı zamanda kimlik, statü, belli bir gruba ait olma, modaya bağlılık gibi sosyal açıdan isteklerini de yerine getirmektedir (Koca vd., 2013). Bu bağlamda giysiler, insanların moda arayıcılığıyla, fiziki ve manevi ihtiyaçlarını en kolay ve kısa yoldan karşılamalarına yardımcı olur.

Önceleri moda ile giyim aynı kavramlar olarak algılanmış olsa bile, moda zamanla geniş bir alana yayılma olanağı bulmuştur. Arabaların, mobilyaların, elektronik cihazların, tüketim biçimlerinin hatta yaşam tarzlarının bile modayla iç içe çalışma alanları bulunmaktadır. Sproles (1981)' e göre moda olgusu, tüketicilerin birçok ürün ve hizmet seçimini istila eder. Giyim açıkça moda odaklı davranışın klasik ürünüdür, ancak moda aynı zamanda tüketicilerin otomobil ve konuttan yiyecek ve müziğe kadar uzanan estetik seçimlerine de dokunur.

Birçok farklı alanı bünyesinde barındıran modanın değişim döngüsü, diğer alanlara oranla giyim tasarımlarında daha belirgin yaşanmaktadır. Günümüz ekonomik koşullarına göre bireyler, gardırobunu belirli aralıklarla yeniledikleri gibi arabalarını ya da mobilyalarını değiştirme imkânı bulamazlar. Çoğu insan için araba zorunlu bir ihtiyaçtan öte lüks olarak algılanırken, giysiler örtünmek ya da kötü hava koşullarından korunmak amacıyla mutlaka temin edilmesi gereken temel ihtiyaçlardır. Bu durumda insanların giyime verecekleri öncelik ve harcayacakları para miktarı diğer lüks ihtiyaçlarının önüne geçer. Ayrıca tüketim nesneleri olarak giysiler, hem maddi açıdan daha kolay temin edilirler hem de insanların maddi-manevi çok yönlü ihtiyaçlarını karşılarlar. Bu ayrımın farkında olan üreticiler moda sektörü içinde giyim tasarımlarına daha fazla önem verirler. Bu sebeplerden dolayı giyim tasarımlarındaki değişimlerin diğer alanlara oranla daha belirgin olduğu yargısına varılabilir.

Tüm bu yargılardan hareketle moda, giyim tasarım endüstrisini zinde tutan ve yönlendiren bir olgu olarak değerlendirilirken; tüketici açısından bireylerin maddi ve manevi ihtiyaçlarını giysiler yoluyla karşılama çabası olarak ifade edilebilir. Bu bağlamda, moda ve giyimin birçok farklı açıdan ilişki içinde olduğu söylenebilir.

3.4. Giyim Tasarımını Etkileyen Etmenler

Tüketen ve üreten bir özne olarak insan, var olduğu ilk günden bu yana içinde yaşadığı çevreyi menfaatleri uğruna sürekli değiştirme eğilimindedir. Küreselleşen dünyada herşeyin hızla değiştiği zaman ve koşullar içerisinde moda ve giyime ait oluşumların bu değişime maruz kalmadan devamlılığını sürdürmesi olanaksızdır. En temel ihtiyaçlar olması sebebiyle giysiler, bu değişimlerden en çok etkilenen nesnelerden biridir.

İnsanların giyim tercihleri; cinsiyet, eğitim, kültür, ekonomik durum, yaşam biçimi gibi birçok unsurlara bağlı olarak değişir. Bu unsurlar siyasal, ekonomik, toplumsal, sanatsal, teknolojik ve psikolojik etmenler olarak ele alınabilir.

3.4.1. Siyasi etmenler

Yaşanılan coğrafyada meydana gelen savaş, göç gibi siyasi etmenlerin toplumların başta yaşam biçimleri olmak üzere din, dil, kültür, giyim, tavır, tutum ve alışkanlıklarını etkilediği bilinen bir gerçektir. Toplumlararası etkileşimde giyim diğer unsurlara göre değişime daha az dirençlidir. Bu yüzden, çoğu toplumların giyim tarzları birbirine benzemekte, giyim hususunda etkileşim daha hızlı yaşanmaktadır.

Bazı dönemlerde siyasi olayların seyri ve siyasi liderlerin giyim stilleri çağın giyim anlayışını değiştirmiştir. Barbarosoğlu (2016), İkinci Dünya Savaşı'nın olduğu yıllarda İngiliz Generali Bernard Law Montgomery'nin giydiği kısa ceketin "montgomeri" adıyla erkekler arasında yaygınlaştığını, 1970'li yıllarda Nixon'ın Çin'i ziyaret etmesi sonucunda Mao yakaları ve ejderha baskılı kıyafetlerin moda olduğunu bildirmektedir. Modayı etkileyen, bir kültüre ait giyim tarzlarının dünya genelinde yaygınlaşmasını sağlayan diğer bir unsur ise siyasi krizlerdir. 1973-1974 yıllarında "petrol krizi" münasebetiyle Arap âleminden çok sık söz edilmesi modacıların Nil yeşili ve Arap kıyafetlerinden esinlenmesini sağlamıştır.

Toplumun giyim tarzının şekillenmesinde önemli bir paya sahip olan diğer siyasi etmen ise, göçlerdir. Toplumlar, göç ettikleri yerlerin kültürünü etkiler ya da var olan kültürden etkilenerek giyim tarzlarını değiştirebilirler. Bu durum, kültürlerarası

etkileşim sayesinde giyim üzerinde farklı tarzlarının oluşmasını sağlar. Koca vd. (2007), 19. yüzyılın son dönemlerinde Osmanlı döneminde geleneksel giyim tarzları ile Batı etkisi arasında kalınarak hazırlanmış giysiler ortaya çıktığından ve bu giysilerin oluşumunda Batı etkisi ile birlikte, Batı'dan göçenlerinde büyük etkisi olduğundan bahsetmektedir. Bazı yörelerde şalvarın geleneksel tarzı ile Batı modasının etkisini yansıtan üst giysiler uyum içerisinde birleştirilmiştir. Saten, atlas, canfes, kadife gibi ipekli kumaşlardan dikilmiş kaftan entari, şalvar entari, etek entari veya sadece uzun entariler ile bunların ayakkabılarından oluşan takımlar kullanılmaya başlanmıştır.

3.4.2. Ekonomik etmenler

Küreselleşmenin en hızlı yaşandığı 21. yüzyılda ekonomik ve finansal sorunların etkilediği alanlar genişlemeye devam etmekte, yaşanan küçük bir olumsuzluk sektörlerde ekonomik kayıplara sebep olabilmektedir. Tüketim üretim döngüsünün istenilen seviyede tutulması sonucu sürekli yinelenen para akışı gıda, giyim, elektronik, mobilya, aksesuar vb. gibi alanlarındaki dengeleri, tüketim alışkanlıklarını ve satın alma güçlerini etkilemektedir.

Carr ve Pomeroy (2006), ekonomik faktörlerin, hissedilen gereksinimler açısından müşterilerin davranışlarını kökten değiştirebileceğinden bahsederek, kredi kısıtlamaları, kötü ekonomik koşulların yalnızca satın alma miktarının azalmasına değil, aynı zamanda dayanıklılık gibi performans ayrıntılarına daha fazla dikkat edildiğini bildirmektedir. Jones (2013), istikrarsız ekonomik ve enflasyonlu dönemlerde para harcama refleksinin, en iyi ürünü en ucuza almaya yönelik olarak değiştiğini ve böyle zamanlarda tüketicilerin moda ürünlerini değil daha klasik giysiler satın almaya yöneldiğini belirterek Carr ve Pomeroy'un görüşüne benzer bir yaklaşımı savunmuştur. Aynı zamanda refah dönemlerde insanların moda olan ürünleri daha kolay satın aldıklarından ve bu harcamayı yaptıklarını göstermeye hevesli olduklarından bahsetmektedir. Ekonomik sorunların giyim tasarımları üzerindeki kısıtlayıcı etkisine 1930 yılında yaşanan ekonomik kriz örnek olarak verilebilir. Stone (2008), 1930'daki bunalımın, modayı farklı bir şekilde etkileyen yaygın bir felaket olduğunu, iş olanakları az olduğu için kadınların çalışma hayatından eve dönerek daha

kadını giysiler tercih ettiklerini bildirmektedir. Ayrıca para az olduğu için gardıroplar küçülmüş ve giysi hususunda tek bir stil çok sayıda duruma hizmet etmiştir.

Aynı zamanda dünya savaşları sonrasında ortaya çıkan finansal sorunlar sebebiyle ürün ve hammadde yetersizliği baş göstermiş, insanların giyinme tutkularından daha çok yeme, içme ve barınma gibi temel ihtiyaçları önemli hale gelmiştir. Giysi tasarımlarında sadeliğe gidilmiş, kıyafet konusunda abartılı, süslü giysiler yerine kullanışlı giysiler tercih edilmiştir.

Mackenzie (2017), İkinci Dünya Savaşı sonrası 1941’ de İngiliz Ticaret Kurulu tarafından, halkın kullanımına sunulacak giyeceklerin tasarımı, üretimi, fiyatlandırılması ve miktarını düzenlemek üzere Kamusal Yarar Planı’nın uygulamaya konulduğunu, bu plan uyarınca giysilerin tutumluluk temel alınarak tasarlandığını bildirmektedir. Ayrıca, vatkalı dört köşe omuzlar, temiz dikiş, küçük ceketler ve sadece belirli sayıda piliye izin verilen eteklerle karakterize edilen tarzın ölçülü ve kullanışlı olduğundan bahsetmektedir.

Sebebi ne olursa olsun ekonomik bunalımların yaşandığı yıllarda yeterli finansal kaynakları bulmakta güçlük çeken giyim firmaları tasarımlarda kendilerine daha az maliyet getirecek yöntemleri benimsemek zorunda kalırlar. Satış politikalarını, kullanacakları hammadde ve materyalleri belirlerken yaşanan dönemin ekonomik durumunu göz önünde bulundururlar.

3.4.3. Toplumsal etmenler

Bireyler, içinde yaşadıkları toplumun kültürel özelliklerini taşırlar. Solomon ve Rabolt (2004)’a göre bir toplumun kişiliği olarak düşünülebilen kültür hem değerler ve etik gibi soyut fikirleri, hem de otomobiller, giyim, yemek, sanat gibi maddi nesne ve hizmetleri içerir. Başka bir deyişle, kültür, bir kuruluşun veya toplumun üyeleri arasında paylaşılan anlamların, âdetlerin, normların ve geleneklerin birikimidir.

Her toplumun inancı, kültürü, yaşam tarzı, gelenekleri farklıdır. Bu farklılıklar bireylerin giyim ve tüketim alışkanlıklarını etkiler. İnsanların yaşamış oldukları çevre, giyim tarzlarından tüketmiş oldukları besine kadar bütün tüketim alışkanlıklarına yön

verir. Giyim, bireyin kendini ifade etme biçimidir ve bireyler yaşadığı çevrenin sosyo-kültürel yapısına uygun giyinirler. Bu durum bireylerin sosyal ve kimlik rollerinin oluşmasında önemli bir etkiye sahiptir. Neves vd. (2015), toplumların evrimi boyunca moda, kıyafet ve aksesuarların hiyerarşik kullanımıyla kişilerin sosyal ve kimlik rollerinin belirlenmesine katkıda bulunduğundan bahsetmektedir.

Küreselleşme, teknolojinin sunmuş olduğu olanaklar, yaşam biçimlerinin farklılaşması vb. gibi unsurlar sebebiyle toplumsal yapılardaki değişimler yıllar geçtikçe artmaktadır. Etnik yapı, kültür, gelenek görenekler, din vb. gibi toplumsal dinamiklerde yaşanan değişim ve etkileşimler modanın kendi içindeki gelişimine ivme kazandırmaktadır. Jackson (2007), insanların yaşam tarzı değişip daha karmaşık hale geldikçe moda markalarının buna daha geniş seçenekler sunarak ve aralıkları daha sık değiştirerek yanıt verdiklerinden bahsetmektedir.

Yaşam biçimlerinin kişilerin giyim tercihleri üzerinde belirgin etkileri vardır. Eğitim, iş, barınma, ulaşım, sosyal ve kültürel etkinlikler vb. gibi imkânlardan yararlanarak yaşam seviyesini yükselten şehir merkezinde yetişmiş bireylerin bu koşullar içerisinde zamanla giyinme ile ilgili tutum ve alışkanlıkları da değişebilmektedir. Kırsal kesimde yaşayan insanlar, genellikle gelenek ve göreneklerin yönlendirdiği giyim tarzlarını toplumda ayıplanma ve dışlanma gibi istenmeyen tepkilerle yüzleşmemek ya da alışkanlığın vermiş olduğu bağlılık, boyun eğme gibi sebeplerden dolayı benimserken, şehir merkezinde yetişmiş bireylerin giyinme hususunda daha özgür, bireysel tercihleri bulunmaktadır. Crane (2000), en görünür tüketim biçimlerinden olan giyimin kimliğin, toplumsal inşasında önemli bir rol oynadığını ve giyim seçimlerinin insanların belirli bir kültür biçimini kendi amaçları için nasıl yorumladıklarını incelemek için mükemmel bir alan sağladığını bildirmektedir.

Toplum arasında bir iletişim aracı olan giysiler, kişilere olmak istedikleri imajı sağlamak ve kişilerarası davranışların şekillenmesi hususlarında yardımcı olur. Örneğin, çoğu toplumda takım elbise resmiyeti ve ciddiyeti simgelediği için sosyal statü, kabul görme gibi toplumsal unsurları akla getirmektedir. Takım elbise ile ilgili toplum tarafından öğrenilmiş davranış kalıpları olduğundan, takım elbise giymiş birine karşı daha seviyeli, saygılı ve ayırt edici tutum ve davranışlar sergilenir. Aynı zamanda takım elbise giyen birey bu ayrımın farkında olduğu için sosyal statü ve kabul görme

gibi ihtiyalarını bu yolla karřılama abasına girebilmektedir. Craik (1998), kiřilerin kendilerini sosyal evreye sunmak iin bedenini, giyinme biimini kullandığını, moda davranışları aracılığıyla davranış kurallarını haritalandırdığını ve kıyafet alışkanlığının kiřilere pozitif bir kimlik oluşturan bir yüz yarattığını bildirmektedir.

Sınırları belirli normlara dayanan din, toplumun beslenme ve giyinme gibi temel ihtiyalarını etkileyen unsurlardan biridir. Bireylerin din tercihleri, bazı durumlarda giyim alışkanlıklarını diğerk alanlara göre daha belirgin biimde etkileyebilmektedir. İnanları gereğiv vücudunun neredeyse tamamını örtme zorunluluğv olan Müslüman kadınlar ile Hristiyan bir kültürde yetişen kadının giyim tercihlerinin birbirinden oldukça farklı olması, bu duruma örnek olarak verilebilir.

3.4.4. Sanatsal etmenler

Giyim ile sanat arasındaki bağ incelendiğinde, bazı dönemlerde müzik, sinema, resim, mimari vb. gibi sanat dallarında yapılan alışmaların giyim tasarımını önemli ölçüde etkilediğiv görülür. Geçmiş dönemlerde birçok ünlü sanatı ya da sinema yapıtı giyim tasarımında farklı eğilimlerin yaşanmasını sağlayarak dönemin giyim modasına yön vermiştir. Bunun en bilinen örneğiv Elvis Presley'dir. Sanatının saç kesiminden giydiğiv pantolon cekete kadar tüm tarzı özellikle gençlik grupları tarafından taklit edilmiş ve "Elvis Presley modası" 1950 yıllarına damga vurmuştur. Solomon ve Rabolt (2004)'un bu konuyla ilgili verdiğiv diğerk bir örnek ise "Flashdance" filminin başlattığiv yırtık tiřört ılgınlığv ve şarkıcı Madonna'nın kabul edilebilir bir dış giyim tarzı olarak iç amaşırvını meşrulaştırmasıdır (Şekil 3.11).



Şekil 3.11. Flashdance yırtık tişört modası (Gür, 2019)

Watson (2007) , Faye Dunaway’ın Bonnie ve Clyde 1967 yapımı filminde taktığı bere ve giydiği trençkotun da çok sayıda kadın tarafından taklit edildiğinden bahsederek sinemanın moda üzerindeki etkisini vurgulamaya çalışmıştır (Şekil 3.12).



Şekil 3.12. Bonnie ve Clyde 1967 (Cooper, 2017)

Sinema ve televizyon programları, tasarımcıların koleksiyon oluştururken ilham aldığı kanallardan biridir. Lovinski (2010), Nicolas Ghesquière'nin, Balenciaga'nın 2009 ilkbahar koleksiyonu için 1970'in bilim kurgu televizyon programı Battlestar Galactica ile 1982 yapımı Tron filminden ilham aldığını, Fransız tasarımcının ceketini güneş panellerinden yapılmış gibi göstermeye çalıştığını bildirerek, bu koleksiyonun, moda endüstrisinde yankılanan büyük trendleri başlattığından bahsetmektedir (Şekil 3.13).



Şekil 3.13. Nicolas Ghesquière 2009 ilkbahar (Mower, 2020a)

Giyim tasarımını etkileyen alanlardan bir diğeri ise, sanat akımlarıdır. Gelecekçilik, Kübizm, Gerçeküstücülük, Pop-Art, vb. gibi akımlar ortaya çıktığı dönem ve sonrasında birçok tasarımcıya yol göstermiştir. Ayrıca sanat akımı temsilcileri, bazı dönemlerde giyim tasarımı ile etkileşim içinde olmuş, hatta bazı sanatçı ve tasarımcılar beraber çalışarak ortak çalışmalar yapmışlardır. Bunun en bilinen örneklerinden biri tasarımcı Elsa Schiaparelli ve ressam-tasarımcı Salvador Dali'nin ortak çalışması sonucu yapılan abiye giysi tasarımıdır. Elsa Schiaparelli, Salvador Dali'nin "İstakoz telefon" (Şekil 3.14) tasarımından etkilenecek Gerçeküstücülük sanat akımının izlerini taşıyan "İstakoz elbise" yi tasarlamıştır (Şekil 3.15).



Şekil 3.14. Salvador Dali, İstakoz telefon (Masadergi.com, 2020)



Şekil 3.15. Elsa Schiaparelli, İstakoz elbise (Mackenzie, 2017)

Mackenzie (2017), ıstakozun, Gerçeküstücülerin, özellikle Salvador Dalı'nın sık kullandığı bir motif olduğunu ve Elsa Schiaparelli'nin tasarladığı bu elbisenin kumaşının Dalı'nın eseri olduğunu bildirmektedir.

3.4.5. Teknolojik etmenler

El işçiliğinden makineleşmeye geçişin ilk aşaması olan Endüstri Devrimi ve sonrası yaşanan gelişmeler üretim yöntemlerinden yaşam biçimlerine kadar birçok farklı alanda değişimler yaşanmasını sağlamıştır. Bireylerin en temel gereksinimleri olarak giyim; üretim teknikleri, iş istihdamları, ürün çeşitliliği vb. gibi konularda etkilenen alanlardan biri olmuştur.

Tekstil ürünlerinin üretiminde el işçiliği ile üretilen iplik, dokuma ve dikiş işlemleri gelişen teknolojilerle birer endüstriyel ürün haline gelmiş ve maliyetin düşmesiyle elde edilebilirliği kolaylaşmıştır. 1733 yılında John Kay' ın mekiği icadı, 1851'de İsaac Singer'in dikiş makinesi icadı giysi ve kumaş üretimini artırmıştır. Bu makineler bugünkü anlamda hazır giyim üretimi yeteneğinden uzak olsa da terzi atölyelerinin artmasında etkili olmuştur (İstanbul Sanayi Odası, 2010). Lee (2005), moda ve tekstil ürünlerinin tasarımının bilimsel ve endüstriyel yeniliklerle yakından ilişkili olduğunu, dikiş makinesinin 19. yüzyılda giyim üretiminde devrim yarattığını ve naylonun keşfinin, yirminci yüzyıl modasına yeni bir olasılıklar dünyası getirdiğini bildirmektedir.

Giyim tasarımlarını etkileyen diğer teknolojik unsurlardan biri bilgisayarlar olmuştur. Bilişim sektöründe meydana gelen gelişmeler sonucunda bilgisayarların giysi üretiminde kullanılmaya başlanmasıyla üretimde emek ve insan gücü azalmıştır. Geleneksel yöntemlerle elde edilen kalıp, tasarım, desen tasarımı vb. gibi işlemler bilgisayarlar sayesinde çok pratik bir şekilde yapılmaya başlanmış, bu durum üreticilere zaman açısından avantaj sağlayarak kısa sürede daha kaliteli işler çıkarmalarına olanak sağlamıştır. Liu ve Liu (2017), fırçalar, boyalar, çizim kâğıtları, çizim tahtaları vb. malzeme ve araçların geleneksel moda çizimini oluşturmadan önce satın alınması ve hazırlanması için zamana ihtiyaç duyulduğunu, herhangi bir yanlışlık olduğunda çizimin yeniden yapılması gerektiğini, ancak bilgisayarlı moda çizimlerinde kâğıdın değiştirilmesine gerek kalmadan kolayca geri yüklenip değiştirilebileceğinden bahsetmektedir.

Günümüzde, bilişim sektörü moda sektörü içinde giderek etkisini artırmakta ve insan eli yardımıyla manuel olarak yapılan işlemlerin çoğu bilgisayarlı makineler tarafından yapılmaktadır. Bilgisayar destekli tasarım programları kullanıcısına zaman ve para tasarrufunun yanı sıra fikirleri görselleştirmek için pratik bir uygulama imkânı sunmaktadır. Guerrero (2010), bilgisayarlı çizim programlarının nesnenin daha net ve daha gerçekçi bir temsilini sunabildiğinden, bir tasarımın hem 2D hem de 3D olarak tüm olası açılardan sunulmasını sağladığından bahsederek mevcut yazılımla taranmış bir çizimi veya fotoğrafın renklendirebileceğini, bir görüntüyü yaratıcı amaçlar için değiştirip veya hem iki boyutlu (2D) hem de üç boyutlu (3D) öğeler eklenebileceğini bildirmektedir. Chunyan ve Yue (2014), bilim ve teknolojinin hızla gelişmesiyle

birlikte moda sanatının büyük bir değişime uğradığını, bilim ve teknolojinin giysi formları için yeni bir anlam sağladığını bildirerek, yüksek teknolojinin desteğiyle, modern giyimin, multidisipliner ileri teknolojiyi birleştirdiğinden bahsetmektedirler.

Gelişen teknoloji sayesinde farklı kumaş ve elyaf çeşitleri üretilmiş, üretimde çeşitlilik ve kalite artmıştır. Tasarımcılar çağın gelişen olanaklarını yaratıcılıklarıyla birleştirerek giyim ve tekstil alanında yeni anlayışlar geliştirmeye başlamışlardır. Günlük yaşamda kullanıcısına yenilikçi ve fonksiyonel işlevler sunan akıllı tekstiller giyim ve teknoloji ilişkisini en etkili biçimde yansıtacak önemli bir uygulama alanı olmakla beraber, bazı durumlarda özel tasarım ve donanım ile bir insan ya da aracın yapabileceği işlev ve sorumluluğu yerine getirebilmektedir. Ağaç ve Balkış (2018), Sensoree Design Lab.'ın geliştirmiş olduğu "Inflata Corset" isimli akıllı giysinin heyecan ve panik durumunda kalp atış hızını ölçüp, kişinin kendi içerisine hava pompalayarak baskı sinir sistemini sakinleştirdiğinden bahsetmektedirler (Şekil 3.16).



Şekil 3.16. Inflata corset akıllı giysi (Sensoree, 2021)

İnovasyon adı altında giyim tasarımları için uygulanan yöntem ve teknikler sayesinde giyim tasarımı ile ilgili terimler genişlemekte, mühendislik, elektronik, kimya vb. disiplinlerle bilgi transferleri yıllar geçtikçe artmaktadır. Yenilik arayışı ve çeşitli ihtiyaçlara çözüm bulma zorunluluğunun yönlendirdiği tasarım anlayışı sayesinde giyim, salt bir fiziksel ihtiyaç olmaktan çıkmaktadır.

Bilim ve teknolojideki yenilenen bilgi birikimi, üretimdeki interaktif yöntemler sayesinde akıllı tekstillerin giyim tasarımlarındaki uygulama alanları her geçen gün artmaktadır. Yağmur, su, ısı geçirmeyen giysiler, dokumasız kumaşlar vb. gibi teknoloji ve giyim tasarımı arasındaki ilişkiye vurgu yapan üretim yöntemleri günlük hayatta birçok probleme çözüm bulmak amacıyla kullanılmaktadır. Hâlihazırda akıllı tekstiller olarak, sınırlı sayıda ve alanlarda özel amaçlar için üretilen ürünlerin yakın gelecekte günlük hayatta da kullanılmaya başlanacağı tahmin edilmektedir.

Giysilere, toplumsal, siyasal, kültürel, psikolojik etmenler ve değişen çağla beraber bireyler tarafından yüklenen mesaj ve algılar sürekli değişmektedir. Yakın gelecekte teknoloji sayesinde giyim alanında köklü değişimlerin olacağı savunulmaktadır. Şener ve Bulat (2009), nanoteknoloji kullanılarak elde edilen tekstillerden üretilecek bazı hazır giyim ürünlerinin gelecekteki kullanım alanları ile ilgili şu tahminlerin olacağını bildirmektedir. Güneşte uzun süre giyilebilir enerji depolayan sensörlü giysiler, bilgi elde edebilen ve iletebilen sensörlerin eklendiği giysiler, çok katlı ve incelikli koruma sağlayan giysiler, yaraların iyileşmesine yardımcı olan giysiler, kendi kendini onaran giysiler, yer çekimine karşı koyabilme özelliği olan giysiler gelecekteki kullanım alanları olarak öngörülmektedir.

Üretim yöntemlerinin yanı sıra pazarlama hususunda da teknolojik gelişmelerin giyim tasarımlarına etki ettiği bir gerçektir. Giyim üreticileri için amaç, kısa sürede daha fazla kâr sağlamaktır. Herşeyin hızla değiştiği günümüzde üreticiler, internet üzerinden milyonlarca kişiye çok kısa bir süre içinde ulaşma imkânı bulurlar. Tüketicilere farklı kalite ve fiyatlarda seçenekler sağlayan Instagram, Trendyol, Morhipo vb. internet ağı butikler toplumun büyük bir çoğunluğu tarafından kullanılmaktadır. İnternet sitesi üzerinden yapılan alışverişlerde tüketicinin iade ve değişim hakkının bulunması, ürün çeşitliliğinin fazla ve fiyatlarının mağazalara oranla daha ucuz olması gibi sebeplerden dolayı bu alana olan ilgi gün geçtikçe artmaktadır. Bu durum, firma sahipleri arasında rekabete sebep olurken, firma sahiplerini ve tasarımcıları sürekli yeni arayışlara iterek giyim tasarım alanında hızlı değişimlerin yaşanmasına ortam hazırlamaktadır.

3.4.6. Psikolojik etmenler

Günümüzde bireylerin istek ve ihtiyaçları, sürekli bir değişim içerisinde. Bu değişimin doğal bir sonucu olarak bireyler yaşadıkları çevreyi sürekli sorgularlar ve sahip olduğu ekonomik koşullara göre farklılık yaratma eğilimine girerler. Bireylerin bu farklı olma isteği bazen insan psikolojisi üzerinde farklı etkiler yaratabilir.

İnsanlardaki farklı olma ve farklı olmama isteği sürekli çatışma halindedir. Kişi modayı takip ederken kendinden üstün gördüğü, modayı takip edenler grubundan ayrı olmamak için onlarla arasındaki bütün farkları gidermeye çalışır. Diğer yandan kendi içinde bulunduğu küçük grubun insanları arasından seçilerek göze çarpmak ister (Barbarosoğlu, 2016). Bu durum sosyal statü, kişinin ait olma ve beğenilme-takdir edilme duygularıyla açıklanabilir. Her insanın yaradılışı gereği ait olma, kabul görme ve beğenilme gibi bazı psikolojik ihtiyaçları vardır. Modaya uygun giyinen birey kendisini ayrıcalıklı hissedecek, almış olduğu ürünle ekonomik gücünün niteliğini ve yaşam tarzını ortaya koyarak bir gruba ait olma, beğenilme ihtiyacını bu şekilde gidermeye çalışacaktır. Rath vd. (1994), insanların estetik beğeni, statü ve saygınlık gibi nedenler için kıyafet seçtiğinden, bazen müşterilerin giyim satın almalarının ardındaki nedenlerin tamamen farkında olmadıklarından çünkü bu nedenlerin genellikle karmaşık olduğundan bahsetmektedir.

Stone (2008) ise, modaya uygun giyinen insanların kendilerine güven veren bir zırhı olduğunu ve gösterişli bir kişinin giyim tarzının, belirli bir grup içinde kabulün sembolü olduğundan bahsederek giyimin psikolojik yönünü Rath vd. görüşlerine benzer bir şekilde açıklamaya çalışmıştır.

İnsanların giysilere neden ihtiyaç duyduğu her geçen gün yanıtlanması zor ve karmaşık bir soru haline gelmektedir. Sorunun karmaşık bir yapıda olması bu durumun daha çok insanın fiziki olarak gözlemlenemeyen manevi ihtiyaçları ile ilgili olmasından kaynaklanmaktadır. Bireylerin giyimle ilgili algıları, farklı görüşler doğrultusunda irdelenirken bu durumu etkileyen psikolojik unsurlar giyim tasarımında farklı yönelimlere sebep olmaktadır. Bireylerin giyim ile ilgili algıları Maslow'un ihtiyaç piramitiyle Çeğindir ve Çakmak tarafından şu şekilde özetlenmiştir. Çeğindir ve Çakmak (2018), Maslow'un (1943) ihtiyaç piramidine göre, tüketici motivasyonu

açısından giysi üretiminin beş adımlı bir süreçle ilerlediğinden bahsetmektedir. Bu adımlara göre giysi, ilk adımda fizyolojik, ikinci adımda güvenlik, üçüncü adımda bir gruba aitlik ihtiyacının karşılanması için hazırlanmaktadır. Dördüncü adımda giysi, statü, saygınlık ve başarı elde etmek için kullanılmakta, beşinci adımda ise bireysel haz için satın alınmaktadır.

Giyim modasını etkileyen psikolojik faktörlerden bir diğeri de kitle psikolojisidir. Kitle psikolojisi, planlı, programlı çalışmalar sonucunda bilinçli olarak yapılan ve belirli bir hedef kitlenin davranışlarında değişiklik yapma amacı güden psikolojik çalışmaların tümüdür. Le Bon (2018)' a göre kitle psikolojisine dâhil olmuş bir birey hipnotize olmuş gibidir. Hipnoz sonucu bilinçli kişilik ortadan kalkar, irade ve muhakeme yeteneği kaybolur. Bir psikolojik kitlenin parçası olan bireyin durumu da aşağı yukarı bu şekildedir. Bir telkinin etkisi altında birey, karşı konulamaz bir coşkuyla bazı eylemleri gerçekleştirmeye atılır. Bilinçli kişilik ortadan kalkar, bilinçdışı kişilik baskın hale gelir ve telkin edilen düşünceleri hemen eyleme dönüştürme eğilimi ortaya çıkar. Bu psikoloji içinde olan birey, iradesinin yol göstermediği bir otomot haline gelir.

Kitle psikolojisi, teknolojinin ve pazarlama imkânlarının sürekli ve hızlı bir şekilde tüketimi özendirdiği günümüzde, giyim açısından insanları yönlendiren önemli psikolojik etkenlerden biri olmuştur. Bir ürünü ya da giysiyi satın alarak belli bir statüye sahip olma duygusu, sürekli ihtiyaç fazlası ürün satın alma isteği kitle psikolojisinin günümüz insanına dayattığı psikolojik baskılardır. Tüketim çılgınlığı kavramı kitle psikoloji sonucu ortaya çıkan bilinçsiz davranış şekilleridir. Herhangi bir ürün satın alırken tüketiciyi almaya sevk eden durum ihtiyaçtan öte, kontrol edilemeyen duyguların insan zihninde bıraktığı etkilerdir. Bu davranışlar sonucu insanlar yeniyi çabuk eskitmekte ve satın alma duygusu önüne geçilemez bir kısır döngüye dönüşmektedir. Bu durum, giyim tasarımında kısa dönemlerle ani değişimler yaşanmasına sebep olmaktadır.

4.GELECEKÇİLİK (FÜTÜRİZM)

4.1. Gelecekçilik Sanat Akımının Kısa Tarihçesi

Türkçe’de “Gelecekçilik” olarak da bilinen ve Flippo Tommasso Marinetti’nin (1876-1944) öncülüğünde şekillenen akım, manifestosunun yayımlandığı 1909 yılından itibaren çeşitli evrelerden geçerek liderinin ölümüne kadar etkisini sürdürmüştür. Gelecekçilik, ulusal birliğini geç yakalayan Avrupa ülkelerinden İtalya’nın geç kalmış endüstrileşme sürecini hızlı yaşamak zorunda olması, bu doğrultuda özellikle aydınlar arasında teknolojiye karşı oluşan sıra dışı tutkunun bir yansıması olarak yorumlanabilir (Erden, 2016).

1850’lerde Orta İtalya’da başlayan demiryolu yapımı ve 1900 yıllarda Kuzey İtalya’da Milano ve Torino kentlerinde başlayan yoğun endüstrileşme, ülkede önemli bir dönüşüm süreci başlatmıştı. Bu dönemde Fransa, İngiltere ve Almanya’yla karşılaştırıldığında İtalya henüz oldukça geriydi. Bu nedenle dönüşümün hızlandırılması gerekiyordu. Ani değişikliklere yol açan bu hızlandırma sürecinin bir parçası da eski değerleri yok edip yeni koşulları yüceltmekti. Gelecekçilik böyle bir ortamda doğmuştur (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi 1.Cilt, 1997).

Keser (2005), 1909 yılına kadar Gelecekçiliğin teolojiyle (tanrıbilim) ilgili bir kavramken; 1909 yılında bir kültür akımının adı olduğunu ve 20 Şubat 1909 yılında bu kültürün Marinetti’nin hazırladığı bildirgeyle dünyaya duyurulduğundan bahsetmektedir. Marinetti, bu bildirgeyle geçmişle bütün bağların koparılması gerektiğinden, geçmişin kalıntılarının saklandığı kütüphane ve müzeleri yıkacağına söz vererek; hızı, saldırganlığı, vatanperverliği ve savaşı yüceltiyordu.

Harrison ve Charles (2003), tarihsel olarak Gelecekçilik akımının iki evreye ayrıldığını, birinci evrenin 1909’ dan Umberto Boccioni’nin ölüm yılı olan 1916’ ya kadar sürdüğünü, ikinci evrenin ise Birinci Dünya Savaşı’ndan sonra Mussoli’nin faşist yönetimi sırasında, Marinetti’nin akımı yeniden canlandırma çabalarını kapsadığını bildirmiştir (Huntürk, 2016).

Flippo Tommaso Marinetti, ilk Fütürist Manifesto'da (1909), yeni sanayi çağını, hızın güzelliğini, tehlike tutkusunu, fabrikaların dizginlenmez hızını, tersaneleri, lokomotifleri ve uçakları övmüştür. Gruba Umberto Boccioni, Carlo Carrà, Luigi Russolo, Gino Severini ve Giacomo Balla' ya sonraları mimar Antonio Sant ' Elia da katılmıştır (Hollingsworth, 2009). Bu ilk manifestodan sonra Gelecekçiler, sayısı elliyi geçen manifestolarla, gürültülü patırtılı gösterilerle seslerini halka duyurmaya çalışmışlardır. Yaptıkları bir gösteride Venedik'te S. Marco'nun çan kulesinden 800.000 kâğıt uçurmuşlar, ardından Marinetti ateşli bir konuşma yaparak Venedik'in kokan kanallarını, tiyatro dekoruna benzeyen gülünç gondollarını, kalıntı saraylarını yermiş, bunları yıkmanın ve yerine geniş su ve kara yolları yapmanın, fabrikalar kurmanın zamanı geldiğini söylemiştir (İpşiroğlu, 1998).

Kısa süre içerisinde hızla yaygınlaşan akım Marinetti'nin liderliğinde plastik sanatlar, müzik, fotoğraf gibi alanlarda kendine yer bulmuştur. Günümüzdeki performans sanatının öncüsü olan "serata" lar sayesinde halk kitlelere hitap etme imkânı yaratılmıştır. İlk manifestoyu çok sayıda manifesto takip etmiş, böylece Gelecekçilik hep gündemde tutulmuş ve ilgi çekmeye devam etmiştir (Erden, 2016).

Farthing (2012), Marinetti'nin, geleneksel değerlerin reddedilmesi ve yeni teknolojinin yüceltilmesine yönelik bir çağrıda bulunduğunu bildirerek çok geçmeden hız ve mekanikleşmeye duyduğu tutkunun, mimarlar, besteciler, yazarlar, tasarımcılar, film yapımcıları ve sanatçılar tarafından paylaşılmaya başladığını ve Mart 1910 itibariyle İtalyan ressamlar Umberto Boccioni (1882-1916), Carlo Carrà (1881-1966), Giacomo Balla (1871-1958), Gino Severini (1883-1966) ve Luigi Russolo (1885-1947) kendilerini akımla özdeşleştirerek Gelecekçi Ressamlar Manifestosu'nu yayımladıklarını bildirmektedir. Sanat eleştirmenlerine "tuzu kurular" demenin yanında manifesto, İtalya'nın nostaljik bir şekilde geçmişe bakmayı kesmesini, modern yaşamı kutlamasını, yaşanan sanayileşmeyi yansıtacak, uygun bir kültür geliştirip değişimi kabullenmesini talep ediyordu.

Paris'te yayınlanan ve eş zamanlı çok sayıda söz sahibi kimselere postalanan bu manifestoda Marinetti, İtalya'daki genç nesile geleneklere ve görkemli İtalyan geçmişinin kültürüne meydan okunmasını ve çağdaş dünyanın heyecanlarından ilham alınması gerektiğini bildirmiştir (Cooper, 2002).

İtalya'yı geçmişin ezici ve bunaltıcı ağırlığından kurtararak yeniden güçlü bir ülke haline getirmeyi amaçlayan Gelecekçi sanatçılar, 20. yüzyılın modern iletişim ve ulaşım olanaklarının sunduğu hız ve dinamizmi ideolojilerinin ve sanatsal yaklaşımlarının merkezine yerleştirerek, durağan olarak değerlendirdikleri, büyük bir öfkeyle yaklaştıkları geleneksel sanatların karşısında, çağdaş ve dinamik olanı, makineleri ve teknolojiyi büyük bir tutkuyla kucaklamışlardır (Göktan, 2015).

İlk büyük Gelecekçi sergi, 1911 yılında Milano'da açılmıştır. Grup 1912' de Paris' te başlayıp diğer Avrupa şehirlerini gezen bir sergi düzenlemiştir. Zürih, Viyana, Berlin, Londra ve Brüksel'i dolaşan sergi büyük ses getirerek Gelecekçi düşünce farklı ülkelerdeki birçok sanatçıyı da etkisi altına alarak hızla yayılmıştır (Hodge, 2016).

Başlangıçta Neo-Empresyonistlerin bölme tekniğini, saydamlık ve canlılık elde etmek için kullanan Gelecekçiler, bu teknikte kendilerine çok güvenememiştir. Daha sonra 1911 yılından itibaren Kübizm'i incelemiş ve bu akımın etkisinde yeni bir resim dili oluşturmuşlardır. Bu nedenle, Almanya ve İngiltere' de, Gelecekçilik'e Kübizm gözüyle bakılmıştır. Gerçekte ise Gelecekçiler, Kübizm'i tam olarak benimsemek yerine, onu kendilerine uyarlayıp bazı ilkelerini benimsemişlerdir (Keser, 2009). Gompertz (2015), Gelecekçi heykel ve resimlerin Kübizm' in teknik ve kompozisyon buluşlarına borçlu olduklarını, zamanı ve mekânı tek bir imgede birleştirmek istediklerini, bu etkiyi yaratmak için benzer üst üste bindirme ve parçalanmış düzlemler kullanma tekniklerini uyarladıklarından bahsetmektedir.

Grzymkowski (2017), Kübizm'in Gelecekçi resimlerin üslubunun şekillenmesine yardım ettiğini bildirerek, Kübist resimlerin genellikle dingin ve durgun bir etki bırakırken Gelecekçi resimlerin daima hareket içerdiği için iki akım arasında belirgin farklılıklar olduğunu vurgulamaktadır.

Gelecekçilerin “kronofotoğrafi” denilen bir işlemle hareket halindeki nesnelerin çözümlenmesi yöntemiyle peş peşe hızlı çekimlerden yararlanarak tek tek hareketlerden çoklu kareler üretmişlerdir. Bu yöntemle çok sayıda Gelecekçi sanatçı çalışmalarının temeli olarak uyandırılan etki, çizgilerle üst üste binen şekillerin flulaşmış, çoğalmış ve çözünmüş tek tek formlarını kullanmışlardır (Melick, 2015).

Koak (1995), Gelecekiler’in “dinamik duyarlılık” (hareket) dedikleri Őeyi yakalamaktan, nesneyi ve onu evreleyen atmosferi betimlemekten ve izleyiciyi resmin merkezine yerleŐtirmekten sz ettiklerinden bahsederek, bunları baŐarmak iin nce Kbistlerin biimi zmlleme iŐleminin tesine geerek, aėdaŐ yaŐamın dinamiėindeki duygusal karmaŐayı vurguladıklarını bildirmektedir. Hareketi oėunlukla, nesnenin dıŐ izgilerini ritmik bir biimde yineleyerek vermeye alıŐmıŐlardır.

İtalya’ da akım, Birinci Dnya SavaŐı’yla birlikte son bulmuŐtur. Bu sonda, savaŐın bir tr hijyen olduėunu savunan Gelecekilerin bazılarının savaŐta lmesinin etkisi vardır. Akımın nde gelen sanatısı, resim ve heykel manifestolarının yazarı Umberto Boccioni, savaŐ sırasında yaŐamını kaybetmiŐtir. Sant’ Elia savaŐ sonrasında len bir baŐka Gelecekidir. Saėlık nedeniyle ordudan terhis olan Gino Severini, savaŐ sonrası akımın ilkelerinden vazgemiŐ, Kbizm’e ynelmiŐtir. SavaŐ sırasında yaralanan Carlo Carrà, askeri bir hastanede tanıŐtıėı Giorgio de Chirico’nun “Metafizik Resim” akımından etkilenmiŐ, savaŐ sonrasında bu ynde eėilim gstermiŐtir, hatta 1919’ da “Metafizik Resim” baŐlıklı bir kitap yayımlamıŐtır. SavaŐ sonrasında Gelecekilik’in ideallerine baėlı kalan tek sanatı Giacomo Balla olmuŐ, 1929’ da Marinetti’nin akımı yeniden canlandırmak adına nclk ettiėi “Aeropittura” akımını temsil etmiŐtir (Antmen, 2016).

Grzymkowski (2017), Aeropittura ya da Havacılık Resmi’nin 1926’ dan itibaren ikinci kuŐak Gelecekilik’te aėırlıėını hissettirdiėini, yeni uuŐ teknolojisinin resamlara yeni bir konu sununca bu ressamların gerekilik, soyutlama dinamizm, Mussolini portleri ve uak resimleri aracılıėıyla havacılık resmini keŐfederek uakları ve onlara ilham kaynaėı olan imgeleri resme dktklerini bildirmektedir.

Birinci Dnya SavaŐı’nın akım zerinde belirgin bir etkisi sz konusudur. SavaŐtan hemen sonra Marinetti’nin Benito Mussolini ile tanışmasıyla akım, baŐka dneme girerek siyasi bir dŐncenin sanatsal ifadesi haline gelmiŐtir (Erden, 2016). Ancak Geleceki Manifesto’sunu yazdıktan on yıl sonra yazınsal yeteneklerini İtalya’nın FaŐist Manifesto’ sunu yazmaya adan Marinetti kendi FaŐizm grŐyle FaŐizm’in grŐ arasındaki ayrılıklar belirginleŐince bu grŐ terketmiŐtir (Gompertz, 2015).

4.2. Gelecekçi Sanatçılar

4.2.1. Filippo Tommaso Marinetti (1876-1944)

İtalyan ailenin çocuğu olarak Mısır’ da doğan Marinetti Lyons’ dan Cizvitlerin ona bir Fransız-İtalyan eğitimi verdikleri İskendireye’ de yetiştirilmişti. 18 yaşına gelene kadar İtalya ve Fransa’ yı hiç ziyaret etmemesine rağmen , her iki ülke için romantize edilmiş görüşler geliştirmiştir (Gompertz, 2015).

1909’ da yayımlanan ilk Gelecekçi Manifesto’yu kaleme alan İtalyan şair ve yazar Marinetti, hukuk eğitimi görmüş ancak sanata ilgi duymuş, yaşadığı dönemin sanatsal merkezi Paris’ e yerleşerek Gelecekçilik adını verdiği hareketin yaygınlık kazanması için yoğun çaba harcamıştır. 1910 tarihli “Mafarka Futurista” adlı romanının edebe aykırı bulunması nedeniyle hakkında dava açılan Marinetti, Avrupa’yı dolaşarak verdiği olaylı konferanslarda skandallara yol açmış, akımın çok kısa sürede popülerlik kazanmasında etkili olmuştur. İtalyan milliyetçiliğini savunan ve savaşın bir tür hijyen olduğuna inanan Marinetti, Birinci Dünya Savaşı’na gönüllü olarak katılmış ve cesaret madalyası almış; savaştan sonra dağılan akımını toplamaya çalıştıysa da başarılı olamamıştır (Antmen, 2016).

4.2.2. Umberto Boccioni (1882-1916)

Umberto Boccioni 1882’ de İtalya’da, Reggio Calabria’ da doğmuştur. Babasının devlet memuru olmasından ötürü ailesi sıkça yer değiştirmiştir. Boccioni, okulu bitirdikten sonra Roma Güzel Sanatlar Akademisi’nde okumuş ve tüccar-sanatçı olarak çalışmaya başlamıştır (Palffy ve Atkinson, 2017). 1901’ de, resim tekniklerini öğrendiği ve tabela ressamı olarak çalıştığı Roma’ya taşınan Boccioni burada Gino Severini ile tanışmış ve birlikte Divizyonist ressam Giacomo Balla’dan dersler almışlardır. 1903’ te ilk resmini tamamlayan Boccioni Paris’ e ve Rusya’ya gitmiş, 1907’ de İtalya’ya döndüğünde Venedik’teki Scuola Libera del Nudo Del’ Academia di Belle Arti’ ye girerek çizim dersleri almıştır. Daha sonra Marinetti ve akımın diğer kurucularıyla tanıştığı Milano’ya taşınmış Paris’teyken Kübist üslupta yapılmış bir heykel görerek resmin yanında, mermer veya bronzdan ziyade ahşap, demir ve cam malzemelerle çalıştığı heykeller yapmaya başlamıştır (Farthing, 2012).

Yılmaz (2006), Boccioni'nin, gerek resim ve heykelleriyle gerek kuramsal çalışmalarıyla Gelecekçiler içinde en çok sivrilen sanatçı olduğunu, kendisinin resimle ilgili bildiriden sonra 1912' de heykel sanatına ilişkin görüşlerini açıkladığından bahsetmektedir. Boccioni'ye göre eski Mısır, Yunan ve Rönesans geleneğinden medet ummak kurumuş bir kuyudan dibi delik bir kovayla su çekmekten farksızdır. Duygulara seslenmek için kadın ve erkeği anadan üryan soymak zorunda kalan sanat, ölü bir sanattır. Tıpkı gelecekçi resimde olduğu gibi, heykel de artık mekândaki devinime ve hıza odaklanmalıydı.

İtalya 1915' te Birinci Dünya Savaşı'na girince Boccioni gönüllü olarak orduya katılmış, bir yıl sonra, Verona' da süvari eğitimi sırasında atından düşerek hayatını kaybetmiştir (Farthing, 2012).

4.2.3. Giacomo Balla (1871-1958)

Bir fotoğrafçının oğlu olarak dünyaya gelen Balla, 1883' te taş baskı ustası olarak çalışmaya başlamıştır. 1895'te Roma'ya yerleşmiş, 1900' de gittiği Paris'te Divizyonizm' e ilgi duymuş, Roma' ya geri döndüğünde bu tekniğin ilkelerini Boccioni ve Severini' ye öğretmiştir. Bu teknik, renklerin daha soyut bir biçimde kullanılmasına olanak vererek ilk Gelecekçilik deneylerine temel oluşturmuştur. Kuşların ve otomobillerin hareketlerini inceleyen Balla'nın Divizyonizm' i giderek Gelecekçilik' e dönüşmüş ve 1910' da, yazar Marinetti'nin öncülüğünde, Severini, Boccioni, Carrà ve Russolo'nun hazırladıkları Manifesto dei Pittori Futuristi'yi (Gelecekçi Ressamlar Bildirgesi) imzalayarak bu akıma katılmıştır (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi 1. Cilt, 1997).

4.2.4. Gino Severini (1883-1966)

1901' de Roma'ya giderek Balla'dan "Noktacılık"ı öğrenen ve Boccioni'yle tanışan sanatçı, 1906'da Paris'e yerleşmiş ve aralarında Braque, Picasso, Apollinaire ile yazar Max Jacob'un da bulunduğu Kübistler grubuna üye olmuştur. 1909' a değin Yeni-İzlenimcilik ve özellikle Noktacılık'tan etkilenen Severini, Kübist sanatçılarla kurduğu ilişkiden sonra bu akıma ilgi duymaya başlamıştır. Gino Severini, 1910' da yazar Marinetti'nin öncülüğünde Boccioni, Balla, Carrà ve Russolo'yla birlikte

Manifesto dei Pittori Futuristi'yi (Gelecekçi Ressamlar Bildirgesi) yayımlamış, ayrıca bu sanatçıların birçoğunun Paris'i ziyaretleri sırasında Apollinaire ve Kübist ressamlarla ilişki kurmalarında aracılık yapmıştır (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi 3. Cilt, 1997).

4.2.5. Luigi Russolo (1885-1947)

Müzikçi bir ailenin çocuğu olan Russolo ailesiyle birlikte yerleştiği Milano'da Carrà'yla tanışmıştır. Brera Akademisi'nde eğitim görmemesine karşın kısa sürede Marinetti'nin Poesia dergisi çevresine topladığı genç sanatçıların arasına katılmış, 1910' da Balla, Boccioni, Carrà ve Severini'yle birlikte Manifesto dei Pittori Futuristi' yi (Gelecekçi Ressamlar Bildirgesi) imzalamıştır. Russolo, Kübizm'den Carrà ve Boccioni gibi etkilenmemiştir. Yapıtlarının çoğu salt Gelecekçilik ilkeleriyle yüklüdür. Müziğe olan ilgisi görsel olmayan duyguları betimleme çabasıyla birleşince Russolo "gürültünün müziği" üzerine çalışmaya başlamış, bu çalışmaları daha sonra besteci John Cage ve Stockhausen'in müziğinin öncüsü sayılmıştır. Bu bağlam içinde bir dizi "gürültü çalgısı" da yapan Russolo, bu çalgılar için besteler hazırlamıştır. Sanatçı, Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra Paris' e yerleşmiş ve yenilikçi sanat akımlarından uzak durarak daha çok figüratif resimler gerçekleştirmiştir (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi 3. Cilt, 1997).

4.2.6. Carlo D. Carrà (1881-1966)

Gelecekçilik akımının öncülerinden ve Metafizik Resim akımının kurucularından olan Carrà, sanat yaşamının değişik dönemlerinde bir yandan Fransız Kübistlerinden etkilenirken, bir yandan da geleneksel İtalyan sanatıyla ilgilenmiştir. 1895'te Milano'ya giderek, 1905-1908 arasında eğitim gördüğü Brera Akademisi'nde Boccioni ve Russolo gibi Gelecekçiler'le tanıştıktan sonra bu gruba katılarak, 1910' da yazar Marinetti öncülüğünde Manifesto dei Pittori Futuristi' yi (Gelecekçi Ressamlar Bildirgesi) yayımlayan beş sanatçıdan biri olmuştur (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi 1.Cilt, 1997).

4.2.7. Antonio Sant' Elia (1888-1916)

Da Costa Meyer (1995), 30 Nisan 1888'de Como'da dünyaya gelen sanatçının 1903–1906 arasında okuduğu meslek lisesi Gabriele Castellini Enstitüsü'nden ustabaşı olarak mezun olduğunu ve hemen ardından Milano'ya gittiğini bildirmektedir. Bir süre Villonesi Kanalı'nın inşaatında çalıştıktan sonra, hızlı nüfus artışı nedeniyle büyük değişimler geçirmekte olan şehrin İmar İşleri Dairesi'nde teknik ressam olarak çalışmaya başlamış, Marinetti'nin Gelecekçilik'in kurucu manifestosunu yayınladığı 1909'da, Fransız Beaux-Arts geleneğinin hâkim olduğu Brera Güzel Sanatlar Akademisi'nde yüksek mimarlık dersini takip etmiştir. 1912'de Bologna Güzel Sanatlar Akademisi'nin sınavlarında başarılı olduktan sonra 1913'te Milano'ya geri dönmüştür (Civelek, 2015).

Gelecekçi mimar Antonio Sant' Elia' nın gerçek bir bina yapabilme şansını bulamadan öldürüldüğü savaşın çıkmasından ötürü şehircilik konusundaki arzuları gerçekleşmemiştir (Honour ve Fleming, 2016).

4.3. Gelecekçi Manifestolar

Marinetti'nin yayınlamış olduğu ilk Gelecekçi manifestonun ardından sanatçılar tarafından resim, müzik, giyim ve mutfak ile ilgili farklı alanlarda birçok manifesto yayınlanmıştır. Ancak, çalışmanın konusu hareket ve devinim olduğu için resim ile ilgili ilk manifesto ile Gelecekçi Resim Teknik Manifestosu; giyim ile ilgili ise Balla'nın Erkek Giyimi Gelecekçi Manifestosu ile Volt (Vincenzo Fani)'nin Kadın Giyimi Manifestosu detaylı bir şekilde verilmiştir. Giyimle ilgili diğer manifestolarda benzer ilkelerden bahsedildiği için sadece başlık olarak aktarılmıştır.

4.3.1. Flippo Tomasso Marinetti : Gelecekçi manifesto (1909)

- Tehlike sevdasının, enerjinin ve korkusuzluğun şarkısını söylemek istiyoruz.
- Cesaret, gözüpeklik ve isyan, şiirimizin esas unsurları olacaktır.
- Bugüne dek edebiyat düşünceli bir durağanlığı, sefahati ve hülyalı uykuyu yüceltti. Bizler atılğan eylemi, ateşli uykusuzluğu çiftte süratta yaşanan hayatı, şamar ve yumruk atan elleri yüceltmeye niyetliyiz.

- Bizler bu güzel dünyanın ihtişamının yeni bir güzellik ile süratin güzelliğiyle zenginleşeceğine inanıyoruz. Kaputu, nefesleri kıvılcımlar saçan yılanlara benzeyen borularla kaplı adeta bir mitralyöz ateşiyle yol alan bir yarış arabası gibi Semendirek Zaferi'nden daha güzeldir.
- Şaftı yeryüzünü kateden direksiyonun ardından, yarış pistinin yörüngesinde son sürat yol alan insanoğluna methiyeler okumak istiyoruz.
- Şair, elindeki tüm yeteneğini olabildiğince kuvvet, tutku, gösteriş ve manevi cömertlik ile ortaya koyarak ilkel koşullarının çılgınca şevkini artırmalıdır.
- Artık mücadele haricinde bir güzellik yoktur. Atılgan bir kişiliği olmayan bir iş asla başyapıt olamaz. Şiir, bilinmeyen kuvvetlere karşı bir saldırı olarak doğmalı ve onların insanoğlu karşısında cılızlaştırarak diz çöktürmelidir.
- Yüzyılların nihai sınırında duruyoruz! Arzumuz imkansızın o gizemli kapılarını yıkmak iken neden dönüp geriye bakalım? Zaman ve mekân dün can verdi. Bizler zaten mutlak olanın içerisinde yaşıyoruz, çünkü bizler zaten edebi ve daimi sürati yarattık.
- Dünyanın arınmasının tek çaresi olan savaş, militarizmi, vatanseverliği, özgürlükçülerinin yıkıcı eylemlerini, uğruna ölünecek fikirleri ve kadınların küçümsenmesini yücelteceğiz.
- Her çeşit müzeyi, kütüphaneyi ve akademiye yok edecek, ahlakçılık ve feminizm gibi her tür fırsatçı ve kendine faydacı korkaklık ile savaşıcağız.
- Emekle, zevkle ve isyanla çoşan kitlelerin; modern başkentlerde, devrimin çok sesli ve çok renkli dalgalarının; vahşi elektrikli uydular ile ışıldayan cephaneliklerin ve tersanelerin canlı gece ateşlerinin dumandan kuyrukları olan yılanları yutan ağgözlü tren garlarının; nehirlerin üzerinden devasa aletler gibi sıçrayan güneşte bıçak pırıltısıyla parlayan köprülerin; ufukları ciğerlerine çeken maceraperest gemilerin; borularla dizginleşmiş devasa çelik atların toynakları gibi rayları döven geniş sineli lokomotiflerin ve pervaneleriyle rüzgârla sohbet eden ve hevesli bir gürhün tezahüratı gibi uçakların uçuşunun şarkılarını söyleyeceğiz.

Gelecekçilik sayesinde, kurduğumuz bu vahşice ateşli manifestoyu tüm dünyanın suratına çarpmaya İtalya'dan başlayacağız, çünkü vatanımızın bu profesörler, arkeologlar, tur rehberleri ve antikacıların kokuşmuş çürüklüğünden kurtarmak

istiyoruz. İtalya çok uzun zamandır hurdacıların pazar yeri idi. Ancak vatanımızın her köşesini sayısız birer mezarlık gibi kaplayan müzelerden kurtarmak istiyoruz. Müzeler, mezarlar! İkisi de aynı şey, çünkü her ikisi de kimsenin hatırlamadığı cesetlerin kasvetli bolluğundan ibarettir. Müzeler. Onlar sadece isimsiz ve iğrenç olan her şeyin daima uyukladığı bir serkeş yatakhane sidir! Müzeler, mekân elde etmek uğruna yarışan renkler ve çizgileri ile birbirlerini bıçaklayan ressam ve heykeltıraşların saçma sapan mezbahasıdır.

Elbette, Azizler Günü'nde mezarlıkları ziyaret edercesine yılda bir kez gitmek mümkündür, bunu anlıyorum. Ve yılda bir kez Mona Lisa'nın altına bir çelenk de bırakılır, bunu da anlıyorum! Ancak, asla müsaade edemeyeceğim şey ise sefahaletimizin, o cılız cesaretimizin ve hastalıklı endişelerimizin günbegün bu müzelere sürülmesidir. Neden kendimizi zehirleyelim? Neden çürümek isteyelim?

Sanatsal düşlerini bütünüyle ifade etmesini önleyen aşılmaz engelleri yıkmaya çalışan bir sanatçının çalışkan kıvranırları dururken, köhne bir tabloda keşfedilecek ne var ki? Eski bir tabloya hayranlık duymak, en saf hislerini yaratıcı eylemin şiddetli taşkınlı ile mümkün olduğunca uzağa savurmak yerine onları küller ile dolu bir cenaze testisine boşaltmaktan farksızdır. Gerçekten de tüm enerjinizi sizleri ölümüne bitkin, tükenmiş ve ezilmiş halde bırakan mazinin beyhude methiyeleri ile mi harcamak istiyorsunuz?

Yanlış anlamayın, her gün müzeleri, kütüphaneleri, akademileri ziyaret etmenin bir sanatçı için, yetenek ve hırslarının peşinden giden kimi gençlerin ailelerinin gösterdiği o bitmek bilmez aşırı korumacılık kadar zararlı olduğundan eminim. Elbette ölmek için gün sayan mahkûmlar ve yatalaklar için bunun bir anlamı yok. Geleceğin artık kapalı bir kitap olduğu bu insanlar için tapınası bir mazi yaralara merhem olabilir, fakat biz genç ve güçlü Gelecekçiler, maziye dair hiçbir şey istemiyoruz! Aramızda en yaşlımız otuzunda; yani görevimizi tamamlamak için en az on yılımız var. Kırkımıza geldiğimizde, daha genç ve daha cesur adamlar gelecek ve bizleri işe yaramaz el yazmaları gibi çöp tenekesine atacaklar. İstedğimiz de bu zaten!

Haleflerimiz, uzaklardan, dünyanın dört bir yanından bize başkaldıracak; o ilk şarkılarının kanatlı perdeleri ile raks ederek, o kıvrık, avcı pençelerini gelecek ve birer köpek gibi akademilerimizin kapılarında hırlayarak, çoktan kütüphanelerinin

lahitlerine mahkûm olmuş, çürümekte olan zihinlerimizin enfes kokusunu alacaklar. Fakat biz orada olmayacağız. Eninde sonunda, bir kış gecesi, taşranın kıyısında, çatısında durmak bilmez yağmur damlalarının vurduğu mütevazı bir külübede bizi bulacak ve uçaklarımızın yanı başında endişeyle, alev aldıkça imgeleri kaybolan o günün kitaplarının ateşiyle kendimizi ısıttığımızı görecekler. Etrafımızda delicesine bağırıp çağırarak, öfke ve hiddet ile nefes nefese kalacak ve sonra da taviz vermez vakur ve cesaretimizin yol açacağı yılgınlıkla bizi öldürmek için, yüreklerinde bize duydukları sevgi ve hayranlık yüzünden daha da amansız hale gelen bir kin ile üzerimize çullanacaklar. Güçlü, zinde adaletsizlik parlayacak gözlerinde. Sanat gerçekten de şiddet, gaddarlık ve adaletsizlikten başka bir şey olamaz. Aramızda en yaşlımız otuzunda. Fakat yine de güç, aşk, cüret, zekâ ve salt iradede oluşan bir, belkide bin serveti çoktan çarçur ettik bile. Bedelini düşünmeksizin, bir anlık bile tereddüt olmaksızın, durup dinlenmeden, nefes bile almadan hepsini fırlatıp attık. Bize bakın! Henüz tükenmedik biz! Yüreklerimizde bitkinlikten eser yok, çünkü onlar eteşle, nefretle ve hız ile besleniyor! Bu sizi şaşırtıyor mu? Sanırım bu yeterince mantıklı, çünkü siz yaşadığınızı bile hatırlamıyorsunuz! Dünyanın çatısında dimdik duruyoruz ama yine yıldızlara meydan okuyoruz!

İtirazınız var mı? Pekâlâ! Elbette itirazınızın neye karşı olduğunu biliyoruz! Keskin ve ikiyüzlü zekâmızla bizler atalarımızın toplamı ve uzantısıyız. Tamam, belki de öyledir. Varsın olsun! Ne farkederek ki? Bizler bununla bir alakamız olsun istemiyoruz! Bizim bu utanç verici sözlerimizi tekrar ettiğini gördüklerimizin vay haline! Etrafınıza bakın! Dünyanın çatısında dimdik duruyor, ve yine de yıldızlara meydan okuyoruz (Danchev, 2017).

Özetle, Marinetti yayınlamış olduğu bu manifestosunda hızın, teknolojinin güzelliğinden bahsederek cesaret, cüret ve başkaldırıyı övmüştür. Savaşı yücelterek, dünyanın tek hijyeninin savaş olduğunu, geçmişle tüm bağların koparılması gerektiğini ve bunun için de müzelerin, kütüphanelerin ve bütün akademilerin yıkılması gerektiğini savunmuştur.

4.3.2. Gelecekçi resim: Teknik manifesto 1910

18 Mart 1910 günü, Torino’ daki Chiarella Tiyatrosu’nun spotları altında sanatçılar, yazarlar, öğrenciler ve diğerlerinden oluşan üçbin kişilik bir kalabalığa ilk manifestomuzu açıkladık. Bu bizlerin isyan hissimizi, kökleri derinlere inen tiksintimizi, kaba olan herşeye yönelik bağnazca tapınmaya karşı olan nefretimizi betimleyen saldırgan ve alaycı çılgıktı. Bizler kendimizi, bir yıl önce F.T.Marinetti’nin Le Figaro sütunlarında başladığı Gelecekçi şiire hemen oracıkta adadık. Torino’ daki muhabere bir efsane olarak kaldı. İtalyan sanatını mutlak ölümden kurtarmak uğruna takas ettiğimiz yalnızca fikirlerimiz değil, yumruklarımızdı da. Ve şimdi, bu çetin mücadeledeki geçici bir sükunet anında, Milano’ daki Gelecekçi Salon’un ışıltılı bir tezahürü olduğu, resimde yenilik programımızla teknik kesinliği vurgulamak için kalabalıklardan sıyrılarak geldik.

Hakikate olan artan ihtiyacımız, bilinen ölçüleriyle biçim ve renk tarafından karşılanmayacak ölçüdedir. Tuval üzerinde yarattığımız hamle, artık evrensel dinamizmin içerisinde sabit bir an değil, dinamik hissin ta kendisi olacaktır. Elbette, herşey hareket etmekte, herşey akmakta, herşey süratle değişmektedir. Bir profil, bakışımız dahilinde asla hareketsiz değil, sürekli görünür ve kaybolur niteliktedir. Söz konusu olan hareketli imgelerin retina üzerindeki kalıcılığı ise, hareketli nesneler kendilerini çoğaltır ve biçimleri, çılgın devinimleri boyunca, süratli titreşimler gibi biçim değiştirirler. Dolayısıyla koşan bir atın dört değil, yirmi bacağı vardır ve bunlar da üçgen biçimindedir.

Sanatta herşey adetlere dayalıdır. Resimde hiçbirşey mutlak değildir. Dünün ressamaları için doğru olan, günümüzde yanlış olabilir. Örneğin bizler portrenin modele benzememesini ve ressamın, resmedeceği manzarayı içinde taşıması gerektiğini savunuyoruz. Bir insan figürünü betimlemek için onu resmetmemeli, onun ve içinde bulunduğu tüm atmosferi icra etmelisiniz. Artık boşluk yok; elektrik lambalarının ışığında parlayan, yağmurla ıslanmış kaldırım taşları, devasa boyutlara erişmiş ve yeryüzünün derinliklerine açılmaktadır. Güneş ile aramızda binlerce mil olsa da, şu karşımızda ev güneş diskine sığabilmektedir. Keskinleşen ve çeşitlenen duyumlarımız mecranın ücra tezahürlerine nüfuz ederken, bedenlerin opaklığına kim inanabilir? Neden yaratılarımızda bizlere röntgen ışınlarına eşdeğer sonuçlar veren, çifte kuvvetli

görüşümüzü kullanmayı ihmal edelim? Binlercesinin arasından seçilmiş birkaç örnek vermek, argümanlarımızın doğruluğunu ispatlayacaktır. Hareket halindeki bir otobüste, etrafınızdaki onaltı kişi aynı anda bir, on, dört, veya üç kişidir; hareketsiz dururken aynı anda da yer değiştirir, aniden gün ışığında kaybolur, sonra evrensel titreşimin kalıcı simgeleri gibi aniden yeniden belirerek yanınıza otururlar. Kim bilir kaç kez konuştuğumuz kişinin yanağında, sokağın ucundan geçen bir atı görmüşüzdür. Bedenlerimiz, üzerinde oturduğumuz koltuklara, koltuklar ise bedenlerimize nüfuz etmektedir. Motorlu taşıtlar evlere girerken, evler ise kendilerini taşıtlara atmakta ve birlikte kaynaşmaktadırlar. Resmin günümüze kadar ki konulmuş kişi ve nesneleri görseldir. Ressamlar bizlere karşımıza konulmuş kişi ve nesneleri göstermişlerdir. Bizler ise artık izleyiciyi resmin merkezine koyacağız. İnsan zihninin her zemininde olduğu gibi, açık görüşlü bireysel araştırma dogmanın değişmez gizemlerini söküp atmıştır. Bilimin yaşam veren esintileri de aynı biçimde resmi akademizmden kurtarmalıdır. Ne pahasına olursa olsun, yaşama nüfuz edeceğiz. Muzaffer bilim, günümüzde çağımızın maddi ihtiyaçlarına daha iyi hizmet edebilmek için geçmişinden boşanmıştır; bizler de sanatın geçmişini redderek, nihayet içimizdeki entelektüel ihtiyaçlara hizmet etmesi taraftarıyız. Yenilenmiş bilincimiz, insana kâinatın merkezi olarak bakmamıza izin vermemektedir. Bizler için bir insanın ıstırapı, sarsıcı nöbetlerle en yürek burkan renkleri haykıran bir lambanın ıstırapıyla aynı önemdedir. Modern bir elbisenin hat ve kıvrımları, duyularımızda, manevi ve sembolik olarak en az nü bir tablonun eski ustalarda uyandırdığı kadar güçlü bir uyandırmaktadır. Gelecekçi bir resmin yenilikçi güzelliklerini yaratmak ve anlamak için ruh arınmalı; göz, atacılığın ve kültürün peçesinden sıyrılmalıdır ki, nihayet tek ve yek standart uğruna müzeye değil, doğanın kendisine bakılabilmelidir.

Bu sonuca erişilir erişilmez, o artık kahverengi tonların tenimizin altına hiç işlemediği fark edilecek; derimizden sarı huzmelerin fışkırdığı, kızılın parladığı, yeşil, mavi ve eflatunun, gizemli, şehvetli ve şefkatli tılsımlarda dans ettiği ışıltılıdır. Resimlerdeki duyularımızın fısıldanmasının vakti artık geçmiştir. Gelecekte bunların birer şarkı gibi söylenmesi ve tuvaler üzerinde sağır edici ve muzaffer bir biçimde yankılanmasını istiyoruz. Yarı karanlığa alışmış o gözleriniz, yakında aydınlığın çok daha ışıltılı sezilerine açılacak. Bizlerin gölgeleri, önceliklerimizin aydınlığından çok daha parlak olacak ve resimlerimiz ise, müzedekilerin yanında, en karanlık geceye kıyasla kör edici bir gün ışığı gibi parlayacak. Vardığımız sonuç, günümüz resminin

Ayrıkçılık (Divizyonizm) olmaksızın var olamayacağıdır. Bu, öğrenilebilecek ve isteğe göre uygulanabilecek bir süreç değildir. Modern ressam için Ayrıkçılık, esasi ve gerekli olarak ilan ettiklerimize doğal bir bütünleyici olmalıdır. Sanatımız muhtemelen eziyetli ve yoz bir zihnin ürünü olmakla suçlanacaktır. Ancak cevabımız bizlerin, tam tersine, yüzlerce kez katlanarak artmış, yepyeni bir duyarlılığın ilk örnekleri olduğumuz ve sanatımızın ise içtenlik ve güçle sarhoş olduğudur.

İlan ediyoruz:

- Tüm taklit biçimleri yerilmeli, her tür özgünlük yüceltilmelidir.
- Esnekliklerinden ötürü, Rembrandt, Goya ve Rodin gibilerin yapıtlarını yok etmeyi kolaylaştıran ahenk ve iyi zevk gibi ifadelerin zorbalığın isyan etmek esastır.
- Sanat eleştirmenleri işe yaramaz ve tehlikelidir.
- Daha önce kullanılmış tüm konular bir kenara atılmalıdır ki çelik, gurur, ateş ve süratle devinen yaşamlarımızı ifade edelim.
- Her tür yenilikçinin önünü tıkamak için kullanılan deli ifadesi bir şeref madalyası olarak görülmelidir.
- Resimde, doğal bütünleyicilik mutlak bir gerekliliktir, aynı şiirde serbest ölçünün veya müzikte polifoninin olduğu gibi.
- Evrensel dinamizm, resme dinamik bir duyum olarak yansıtılmalıdır.
- Doğanın aktarılmasındaki ilk esas, içtenlik ve saflık olmalıdır.
- Hareket ve ışık, bedenin maddeselliğini yok eder.

Savaşıyoruz:

- Modern resimlerin üzerine zamanın perdahını oluşturan o ziftli tonlara karşı,
- Demodelik üzerine kurulu, Mısırlıları taklit ederek resmi çocukça, grotesk ve cılız bir senteze indirgeyen o yüzeysel ve bayağı düz renklere karşı,
- En az eskileri kadar bayat ve rütüne bağımlı yeni akademiler kuran ayrılıkçı ve bağımsızların öne sürdüğü, geleceğe ait olmaya yönelik sahte iddaalara karşı,
- En az edebiyatta zina kadar sıkıcı ve mide bulandırıcı olan nü resme karşı,

Bu son maddeyi açıklamak istiyoruz. Bizlerin gözünde hiçbir şey ahlak dışı değildir. Mücadele ettiğimiz şey, çıplaklığın monotonluğudur. Bizlere öğretilen, nesnenin bir

hiç olduđu ve herşeyin, nesnenin yorumlanmasına bağı olduđudur. Bu noktayı kabul ediyoruz. Ancak elli yıl önce reddedilmez ve mutlak olan bu nokta, sanatçıların metreslerinin bedenlerini ifşa etme saplantılarının salonları hastalıklı et ile doldurmasından ötürü günümüzün nü resmi ile bağdaşmamaktadır! On yıl boyunca çıplak resmin mutlak olarak yasaklanmasını talep ediyoruz (Danchev, 2017).

Gelecekçi sanatçılar bu manifestoda renk ve birimlerin noktacı veya keskin hatlarla ayrıştırıldığı Divizyonizm tekniğini övmüşler, herşeyin hareket ettiğı görüşünden hareketle evrensel dinamizm ilkesini benimsemişlerdir. Onlara göre koşan bir atın dört ayağı yoktur, yirmi ayağı vardır; bu durumu eserlerinde eş zamanlı kurgularla betimlemişlerdir. Aynı zamanda Gelecekçiler, bu manifesto ile sanatta çıplaklığa karşı olduklarını, sanat eleştirmenlerinin gereksiz olduğunu savunarak resimde zift gibi kara boyamalara karşı olduklarını bildirmişlerdir.

4.3.3. Giacomo Balla- erkek giyimin gelecekçi manifestosu (1913)

Biz Gelecekçiler, yenilenmeye yönelik büyük mücadelelerimiz arasındaki kısa aralıklarda, alışkanlığımız uyarınca pek çok konuyu tartıştık. Bir süredir günümüz kıyafetlerinin her ne kadar modern gereksinimlere uygun biçimde basitleştirilseler de, yine de korkunç biçimde demode olduğına karar verdik. Tüm demode kıyafetleri ve onlara dair dar, renksiz, yoz, kasvetli, sıkıcı ve hijyenik olmayan her şeyi yok etmeliyiz. Soluk, şık-şıkıdım, ölü ve cansız malzemeler, çubuklu, ekoseli ve puantiyeli her türlü desen ortadan kaldırılmalıdır. Kesim ve tasarım; tüm durağan hatların yanı sıra kıvrım ve yırtmaçlar gibi saçmasapan tekdüzeliklerin ortadan kaldırılması. Aşağılayıcı ve ikiyüzlü bir gelenek olan matem kıyafetlerine son verelim. Kalabalık sokaklarımız, tiyatrolarımız ve kafelerimiz iç sıkıcı bir kasvete boğulmuştur, çünkü kıyafetler günümüzün demodeliğinin boğuculuğunu ve hüznünü yansıtmaktadır.

Gelecekçi kıyafetler, mu-mu-mu-mu-mutlu kıyafetler, parlak renkleri ve dinamik hatları olan kıyafetler icat etmeliyiz. Bunlar basit ve herşeyden öte, bizleri endüstriyel etkinliğe teşvik edecek ve bedenlerimiz için sürekli ve yeni hazlar üretecek ölçüde kısa ömürlü olmalıdır. Güçlü, kaslı renklere sahip malzemeler, kırmızının en kırmızısı, morun en moru, yeşilin en yeşili, en yoğun sarılar, turuncular, kıızıllar ve beyaz, gri ve siyahın temel tonlarını kullanın. Ve tüm bunlara uyumlu olacak ve onları eş biçimde

ifade edecek üçgenler, koniler, spiraller, elipsler ve daireler gibi biçimler ile sağ yarısında ise kareler olan ceketlerin kesitleri dinamik ve asimetrik takip edilmelidir. Kıyafetlerimizin, Gelecekçi mimarimizle dönüştürecekğimiz gürültülü sokaklarda yaratacağı bu şen şamata, herşeyin bir kuyumcunun vitrinindeki muhteşem prizmalar gibi ışıldamaya başlayacak ve çevremizdeki akrobatik renk bloklarının şu kelime biçimlerine dönüşecektir. İnsanoğlu bugüne dek kara bir matem içerisinde giyinmiştir.

Bizler:

- Gerzek benekler ve çubuklardan oluşan desenler ile benzemiş soluk renklerin çekingenliği ve simetri ile ;
- İnsanı yorgun, bezgin, sefil ve hüzünlü hissettiren ve kederli bir bitkinlik veren her türlü cansız kıyafet ile ;
- Ruhu zayıflatan ve güçten düşüren sözde “zevk” ve ahenk ile savaşıyoruz.

Bizler,

Gelecekçiler kıyafetlerin rahat ve kullanışlı olmasını istiyoruz. Dinamik, saldırgan, şoke edici, enerjik, vahşi, şiddetli, uçar (uçma, yükselme ve koşma arzusu veren), azimli, şen, aydınlatıcı (yağmurda bile ışıldamak için), fosforlu, elektrikli lambalarla aydınlatılmış. Desen değişiklikleri hava basınçlı kargo ile sağlanmalı ve böylece kişinin ruh haline göre değiştirilebilmelidir. Mevcut değişimler aşağıdaki gibidir.

Şefkatli, kibirli, inandırıcı, diplomatik, tek tonlu, çok tonlu, gölgeli, çok renkli, parfümlü. Bunun sonucunda, herhangi bir şehirdekiler hayal gücüne sahip olmasalar bile, yeterli çeşitte kıyafet mevcut olacaktır. Gelecekçi kıyafetlerimizin neşesi, kadim dostum Palazzeschi’nin kedere karşı kaleme aldığı manifestosunda hedeflediği türden mizahı yaymaya yardımcı olacaktır (Danchev, 2017).

Giacomo Balla, yayınlamış olduğu Erkek Giyimin Gelecekçi Manifestosu’nda yaşadıkları dönemin giysilerinin demode olduğunu, renksiz, dar, kasvetli ve sıkıcı kıyafetlerin yok edilmesi gerektiğini onların yerine parlak renkler ile dinamik, asimetrik hatların kullanılması gerektiğini savunmuştur (Danchev, 2017). Sanatçı manifestonun yayınlanmasından sonra manifestonun ilkeleri ışığında takım elbise tasarlamıştır.

Takım elbise klasik bir model olmasına rağmen kullanılan renkler manifestoda bahsedildiği gibi dinamik, renkli ve canlıdır. Sarı, kırmızı, turuncu, gibi sıcak renklerin kullanılması giysiye dinamik ve enerjik bir yapı kazandırmıştır (Şekil 4.1).

Yolcu (2004) , sıcak renklerin ateşe yakınlıklarından dolayı, ruhsal etkilerinin sıcak olduğunu, kırılma açıları az olduğu için gözü birinci derecede etkileyerek, neşe, canlılık ve hareket hissi uyandırdıklarından bahsetmektedir.

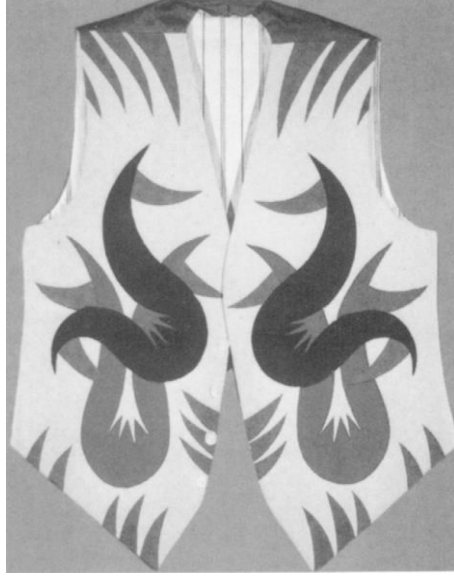


Şekil 4.1 Giacomo Balla, Takım elbise tasarımı, 1918 (Özüdoğru, 2011)

Balla, tasarladığı giysilerde, eserlerinde yaptığı gibi canlı, parlak renklerin yanı sıra dinamik şekiller ve parçalanmış alanlar da kullanmıştır (Şekil 4.2 ; Şekil 4.3).



Şekil 4.2. Giacomo Balla, Elbise tasarımı,1930 (Braun, 1995)



Şekil 4.3. Giacomo Balla, Yelek tasarımı,1924 (Braun, 1995)

Gelecekçi Erkek Giyim Manifestosu'nun sonrasında Gelecekçi sanatçılar tarafından giyim ve aksesuarla ilgili birçok manifesto hazırlanmıştır. Bunlar;

- Giacomo Balla, Antineutral Giyim Manifestosu (11 Eylül 1914)
- Volt (Vincenzo Fani) Kadın Giyimi Gelecekçi Manifesto 1920
- F.T. Marinetti, Francesco Monarchi, Enrica Prampolini, Mino Somenzi, İtalyan Şapkası Gelecekçi Manifesto (5 Mart 1933)
- Ernesto Thayaht, Giysilerin Estetiği; Güneşli Moda, Gelecekçi Moda (23 Haziran 1930)
- Ernesto Thayaht, Ruggero Michahelles, Erkek Giyimin Dönüşümü Manifestosu (20 Eylül 1932)
- Renato D.Bosso, Ignazio Scurto, İtalyan Kıravatı Gelecekçi Manifestosu (Mart 1933) (Stern, 2004).

4.3.4. Volt (Vincenzo Fani) kadın giyimi gelecekçi manifesto 1920

Kadın modası her zaman aşağı yukarı Gelecekçi olmuştur. Moda: Gelecekçiliğin kadın eş değeri. Hız, yenilik, yaratma cesareti. Gelecekçiliğe karşı profesörlerin yeşilimsi sarı safrası, tarza karşı eski çantalar. Şimdilik sevinebilirler! Moda bir durgunluk ve can sıkıntısı döneminden geçiyor. Sıradanlık ve sefalet, moda ve sanatın renkli çiçek tarhlarının üzerine gri örümcek ağları örüyor. Mevcut stiller (bluz ve kombinezon), temel anlayış yoksulluklarını sahte ayırım ve ayıklık etiketleri altında saklamaya

alıřıyorlar. Tam bir zgnlk eksiklięi, fantezinin solması var. Sanatının hayal gc ayrıntılara ve nanslara indirgenmiřtir. Azize sadelięinin ilahi simetrisinin ve szde iyi tadın mide bulandırıcı lafzı. Gemiři kazıp ıkarmaya dair sama ryalar. Klasikleri yeniden canlandırılım. Bitkinlik, yumuřama, zayıf fikirlilik. Biz Gelecekiler, bu duruma ařırđ vahřetle tepki gstermeyi amalıyoruz. Bir devrim bařlatmamıza gerek yok. Modanın dinamik erdemlerini yz kat oęaltmak, onların ne ıkmasını engelleyen dizginleri aıęa ıkarmak, samalıęın bař dndrc enelerinin zerinden atlamak yeterlidir.

Parlamentoda aptalca speklasyonlara ve rutine karıřmaya karřđ kadın tarzındaki sanatsal ustalıęın diktatrlęn kesinlikle iddia etmek gerekir. Byk bir řair veya ressam, tm byk kadın moda evlerinin ynetimini devralmalıdır. Moda, mimari ve mzik gibi bir sanattır. Ustaca tasarlanmış ve iyi tařınan bir elbise, Michelangelo'nun veya Titian Madonna'nın freskiyle aynı deęere sahiptir.

Geleceki kadın, İtalyan ve yabancı izleyicilerin ahlaksız isyanlarına karřđ sz zgrlęmz ilan ederken yaptığımız gibi yeni giyim tarzlarını giyme cesaretine sahip olmalıdır. Kadın modası asla yeterince abartılı olamaz. Ve burada da simetriyi ortadan kaldırarak bařlayacaęız.

Zikzak dekolterler, birbirinden farklı kollar, farklı řekil, renk ve ykseklikte ayakkabılar tasarlayacaęız. İllzyonist, alaycı, grltl, yksek sesli, lmcl ve patlayıcı kıyafetler yaratacaęız: yaylar, ięneler, kamera lensleri, elektrik akımları, reflektrler, parfml spreylere, havai fiřekler, kimyasal preparatlar ve binlerce aletle donatılmış srprizleri ve dnřmleri tetikleyen elbiseler en kt hileleri ve kt niyetli talipleri ve duygusal aptalları rahatsız eden řakaları oynamaya uygun. Kadında, modern yařamın en byleyici fetihlerini idealize edebiliriz. Ve bylece makineli tfek kadın, radyo-telgraf antenli kadın, uak kadını, denizaltı kadını, motorbot kadın elimizde olacak. Zarif bayanı gerek, yařayan  boyutlu bir komplekse dnřtrecekiz. Bunu yaparken kadın silueti kaprisli ve kışkırtıcı zarafetini kaybedeceęinden korkmaya gerek yok. Yeni biimler kadın yarımadasının krfezlerini ve burunları gizlemeyecek, vurgulayacak, geliřtirecek ve abartacak. Sanat abartısı. Geleceki resimlerimizin feminen profiline en agresif izgilerini ve gsteriřli renklerini ařılayacaęız. Diři etini spiral ve gen ılgınlıęı iinde yceltecekiz. Bıkın

bir geometri keski ile kadının astral bedenini şekillendirmeyi başaracağız! Yeni modalar, İtalya'da tüm güzel kadınlar için uygun fiyatlı olacak. Değerli malzemenin uygun maliyeti, tüm İtalyanlara ücretsiz olarak sunacağımız biçim veya renk değil, bir giysiyi pahalı kılar. Üç yıl süren savaş ve hammadde kıtlığından sonra deri ayakkabı ve ipek önlük üretmeye devam etmek saçma. Tıpkı mermerin artık mimari yapılarda sona ermesi gibi, eski moda moda tarihindeki ipek saltanatı sona ermelidir. Meydanda, kadın kıyafetleri yapımına kabul edilmek isteyen yüz yeni devrimci malzeme isyan ediyor. Moda atölyelerinin kapılarını kâğıt, karton, cam, folyo, alüminyum, seramik, kauçuk, balık derisi, çuval bezi, meşe, kenevir, gaz, büyüyen bitkiler ve canlı hayvanlara açıyoruz. Her kadın evrenin yürüyen bir sentezi olacaktır. Şimşek ordusunun avangardında askerler, bizler tarafından sevilme onuruna sahiptiniz (Stern, 2004).

Genel olarak, Gelecekçiler sağlığı ve rahatlığı teşvik eden ve anlamsız detayları, pahalı kumaşları ve nihayetinde kıyafetlerde sınıf ayrımını ortadan kaldıran kıyafetleri savunarak şık, basit şekilleri, insan vücudunun rahat hareketini sağlayan tasarımları teşvik etmişlerdir. Modern yaşamın hızlı tempolu ritmi, dinamik tekstil tasarımları ve asimetrik kesimlerle uyandırılmak istenilmiştir. Aynı zamanda Gelecekçiler doğal ve endüstriyel kumaşların, kâğıt, saman, çuval bezi, kauçuk, metaller ve lastiklerin alışılmışın dışında kullanılmasını önererek, kahverengilerin, siyahların ve grilerin yerine parlak ana renkler, yansıtıcı, hatta fosforlu yüzeylerle parıltılı, coşkulu bir geleceğe giden yolu işaret etmeye çalışmışlardır (Braun, 1995).

4.4. Gelecekçilik Akımında Devinim

Devinim, fiziksel bir eylem olduğu kadar aynı zamanda algısal bir yöne de sahiptir. Hareket, koşma, yüzme, yürüme gibi aktiviteler fizikseldir. Ancak fiziksel olarak herhangi bir nesne durağan olduğu halde kullanılan bazı yöntemlerle canlı, dinamik ve devimsel bir etki yaratabilir. Gelecekçi sanatçılar çalışmalarında esasında durağan nesneler üzerinden renklerle, özdeşleyimsel yaklaşımlarla, ardışık tekrarlarla ve parçalanma yoluyla hareket ve devinimi yansıtmaya çalışmışlardır.

4.4.1. Renklerle devinim algısı yaratma

Gelecekçiler benimsedikleri dünya görüşlerini sanata aktarırken kullanmış oldukları yöntemi tekdüzelikten kurtarmak amacıyla çalışmalarında canlı, dinamik, uyumlu veya zıt renklerin kullanılmasına önem vermişlerdir. Sanatçılara ait çalışmalar incelendiğinde hayranı oldukları hız ve devinim kavramlarını ifade etmek için renkleri kullandıkları görülür. Hodge (2016), cesur renklerin, kavisli ya da kesik fırça darbelerinin, parçalı, kıvrımlı yada verev çizgilerin, Gelecekçilerin iki veya üç boyutlu hareket ve ışık efektleri yaratmalarına yardımcı olduğunu, resimlerin canlı görünmesi için tamamlayıcı renklerin yan yana kullanıldığını bildirmektedir.

Carrà'nın "Anarşist Galli'nin Cenazesi" adlı çalışmasında isyan, karmaşa ve savaş gibi olumsuz durumlar sarı kırmızı turuncu gibi canlı renklerin bir arada kullanılmasıyla resmedilmiştir (Şekil 4.4). Resimde kalabalık insan topluluklarının, anarşinin simgesi olan siyah bayrakların ve sıcak renklerin kullanılması resim üzerinde devimsel bir etki yaratmıştır. Çağlarca (1993), hava içinde titreşimi kuvvetli olan sıcak renklerin psikolojik bir telkin ile sıcaklık vererek tahrik edici olduklarından bahsederek pozitif renk olarak anılan sıcak renklerin canlılık, hareket ve dinamik bir tesir bıraktıklarını bildirmektedir. Aynı zamanda farklı renklerden oluşan çizgi şeklinde keskin fırça darbelerinin dikkati o noktaya çekerek, kompozisyonda verilmek istenen hareket ve devinim etkisinin algılanmasını kolaylaştırdığı düşünülmektedir.



Şekil 4.4. Carlo Carrà, Anarşist Galla'nın cenaze töreni 1911 (Eroğlu, 2007)

Yok oluş ve karmaşanın dinamik, canlı renklerle görselleştirildiği Umberto Boccioni'nin “Şehir Yükseliyor” adlı çalışmasında dikkati çeken ilk detay Gelecekçiler'in önemle bahsettikleri hız ve devinim kavramlarıdır (Şekil 4.5). Doğal afet olan hortum esnasında ortaya çıkan insanların panik hali, karmaşa ve bu durumun sebep olduğu kriz durumu kırmızı, turuncu ve mavi, yeşil gibi zıt renkler kullanılarak devimsel bir kompozisyon içinde resmedilmiştir. Kamlık (1950), turuncu ve kırmızının güneş ve ateşin rengi olup hareket ve sıcaklık etkisi, mavi ile yeşil hava ile suyun rengi olup serinlik etkisi uyandırdığını bildirmektedir (Çağlayan, 2018). Balcı vd. (2005) zıtlığın, tasarımda çeşitliliği sağlarken; çeşitliliğin ilgi uyandırdığından, görsel bütünlüğe canlılık kazandığını ve görsel algıda devingen bir etkiye ulaşmak için, zıt öğelerin uyum ve denge içerisinde düzenlenmesi gerektiğinden bahsetmektedir (Şen, 2018).



Şekil 4.5. Umberto Boccioni, Şehir yükseliyor 1910 (Honour ve Fleming, 2016)

Neo-Empresyonist Paul Signac'ın, renkleri tek tek nokta ve parçalara ayırdığı Divizyonist üslubundan etkilenen Gelecekçi ressamalar, pigmentleri fiziksel olarak birbirine karıştırmaktansa izleyicinin optik olarak birleştirebileceği küçük renk dokunuşlarıyla hız yanılsaması yaratmaya çalışmışlardır. Boccioni, yaptığı “Şehir Yükseliyor” adlı resimde bu teknikleri kullanarak aerodinamik bir girdap etkisi yaratmak için köşegenler ekleyerek resme bir dinamizm getirmiştir (Farthing, 2012).

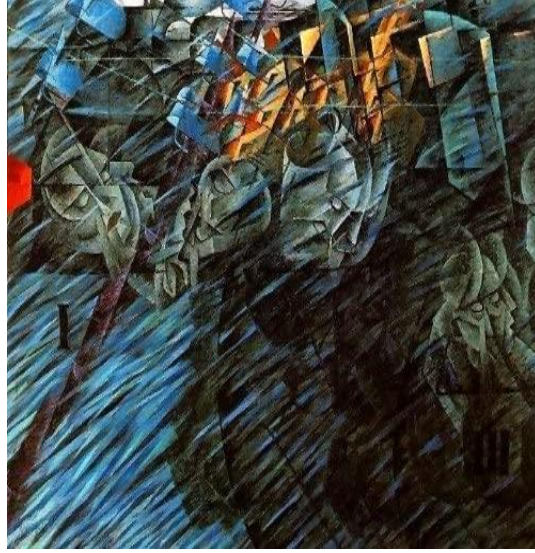
Aynı zamanda resim üzerinde kullanılan farklı renklerde nokta şeklindeki keskin fırça darbeleri vurgulanmak istenen hız ve devinim durumlarının etkili bir biçimde yansıtılmasını mümkün kılmıştır.

4.4.2. Özdeşleyimsel temalarla devinim algısı yaratma

Manifestolarında hız ve devinimin büyüleyici güzelliğinden ısrarla ve şevkle bahseden Gelecekçiler devinim ve hızı tasvir ederken sevinç, isyan, karmaşa, heyecan gibi soyut kavramları özdeşleyimsel olarak betimlemişlerdir.

Tunalı (1996)’ya göre insan kendini çevreleyen nesnelerle ilgi içindedir. Bu ilgi kimi zaman özel türden bir duygu ilgisi niteliği elde eder. Böylece nesneler ile aramızda duygusallığa dayalı, nesnelerle bir özdeş olma süreci doğar. Bu süreç nesnelerle kişi arasında bir duygu birliği yaratarak kişinin nesnelere duygusallık yüklemesiyle oluşur. Bunun sonucunda nesneler tıpkı insanlar gibi duygusal bir canlılık kazanır (Sağlam, 2018). Worringer “özdeşleyimi” her duyumsanabilir obje, kişinin içinde var olduğu sürece, daima iki ögenin, duyumsanan veri ile kişinin kavrayıcı etkinliğinin bileşkesi olarak nitelendirmektedir (Worringer, 2017).

Umberto Boccioni’nin “Zihin Durumları: Gidenler” adlı çalışmasında veda sonucu ortaya çıkan üzüntü ve keder gibi zihin durumları bulanık, karmaşık zemin üzerine farklı insan figürleri kullanılarak özdeşleyimsel olarak resmedilmiştir (Şekil 4.6). Resim üzerinde koyu renklerin kullanılması verilmek istenen kederli atmosferi yaratmakta önemli bir unsur olmuştur. Keder, hüznün ve karamsarlık gibi istenmeyen duygu durumları tuval üzerinde özdeşleyimsel olarak ifade edilerek somutlaştırılmıştır. Palffy ve Atkinson (2017)’a göre, gidenler, giden yolcuların “yalnızlığını, sıkıntısını ve şaşkınlığını” ifade eder, güçlü siyah, lavanta mavisi ve yeşil çaprazlar ön plan ile arka plan ayırımını bulanıklaştırır ve yolcuları sevdiklerinden uzaklaştıran hızın şiddetini gösterir.



Şekil 4.6. Umberto Boccioni, Gidenler 1911 (Palffy ve Atkinson, 2017)

Diğer yandan sanatçılar hız ve hareket gibi soyut kavramları özdeşleyimsel biçimde ifade etmek için “savaş” gibi dinamik temaları da kullanmışlardır. Gino Severini’nin “Hareket Halindeki Silahlı Tren” isimli çalışmasında tren içinde bulunan askerlerin çatışma anı yarı soyut yarı özdeşleyimsel bir kurguyla resmedilmiştir (Şekil 4.7). Resimde silahlardan çıkan mermilerin ortaya çıkardığı gürültü, şiddet ve hareket olgularına yer verilmiştir. Ayrıca sıralı bir şekilde resmedilen askerler ve patlama sonrası ortaya çıkan duman, sis gibi durumlar da yine renk ve geometrik formlarla betimlenerek hareket algısını güçlendirmiştir. Little (2010), bu yapıtın Gelecekçiler’ in modern teknoloji, saldırı ve hareket gibi bütün düşüncelerini tek bir tuvalde sergilediğini bildirerek, trenin önünden çıkan buharın bile Severini’ nin kullandığı “güç çizgilerinin” nedeniyle neredeyse bir zırhlı gibi, tehdit edici görüldüğünden bahsetmiştir.



Şekil 4.7. Gino Severini, Hareket halindeki silahlı tren 1915 (Little, 2010)

4.4.3. Ardışık tekrarlarla devinim algısı yaratma

Ardışık kelimesi Türk Dil Kurumu’nun güncel sözlüğünde birbiri ardına gelen olarak tanımlanmaktadır. Birbiri ardına gelmek; devamlılık, süreklilik kavramlarını, bir durum yada nesnenin tekrarlandığını ifade eder. Herhangi bir nesnenin tekrarı hareket ve devinim algısı yaratır.

Gelecekçi ressamların eserlerinde devinim ve hız kavramlarını ifade etmek için kullandıkları tekniklerden birisi de “kronofotoğraf” denilen ardışık fotoğraf tekniğidir. Yılmaz (2006), uzun süre fotoğrafçılıkla uğraşan ressam Balla’nın ardışık fotoğraf (kronofotoğraf) denilen teknikle devinimin farklı evrelerini aynı karede elde etmeye çalıştığından bahsetmektedir. Bu teknikte makinenin hız perdesi “B” konumuna getirildiğinde, içerdeki film üzerine istenilen süre kadar ışık veya görüntü düşer. Makine “B” ayarında ve sabit bir şekilde tutulursa, karşısındaki devinimli nesnelerin görüntüleri birden fazla ama karmaşık, sabit nesnelerinse bir tane ve net olarak, tek bir film karesinde belirir. Balla’nın, sahibi ile birlikte zincirli bir şekilde koşan bir köpeğin resmedildiği “Tasmalı Köpeğin Dinamizmi” adlı çalışmasında koşma eylemini gerçekleştiren kişi ve köpeğin bir anlık görüntü değil birkaç saniye içinde olabilecek koşma eylemine ait süreç ardışık tekrarlarla gösterilmiştir (Şekil 4.8).

Koşan köpeğin ayakları, kuyruğu, başı, gövdesi, tasmaının bağlı olduğu zinciri ve köpeğin tasmaını tutan kişinin ayakları ile beden hareketlerinin aynı kare içinde art arda tekrarlarla betimlenmesi resimde hareket algısı yaratmıştır.



Şekil 4.8. Giacomo Balla, Tasmalı köpeğin dinamizmi 1912 (Cumming, 2008)

Carrà'nın "Red Horseman" isimli çalışmasında üzerinde binicisi olan dörtnala giden bir at figürü yine ardışık tekrarlarla aynı kare içinde resmedilmiştir (Şekil 4.9). Koşan atın ayakları koşma eylemini gerçekleştirirken oluşan hareket durumları art arda tekrar eder bir şekilde kurgulanmıştır.

Gelecekçiler teknik manifestolarında her şeyin hareket edip hızla değiştiğini bir görüntünün göz önünde hareketsiz olmadığını, sürekli görünüp gözden kaybolduğunu ve görüntünün retina üzerindeki ısrarı açısından, hareket eden nesnelerin sürekli kendilerini çoğalttığından bahsederler. Bu nedenle onlara göre koşan bir atın dört bacağı yoktur, yirmi ayağı vardır ve hareketleri de üç köşelidir (Harrison ve Wood, 2011).



Şekil 4.9. Carlo Carrà, The red rider 1913 (Dempsey, 2017)

Konuyla ilgili incelenen çalışmalarda; yürüme, koşma gibi farklı zamanlarda gerçekleşen hareket ve eylemlerin, resim üzerinde “eş zamanlı” betimlendiği görülmektedir. Dünyayı algılama açısından oldukça sıra dışı bir yaklaşım olmasının yanı sıra bu yöntem, vurgulanmak istenen hız ve sürat kavramlarının çarpıcı bir biçimde yansıtılmasını sağlamıştır.

4.4.4. Parçalanmış alanlarla devinim algısı yaratma

Gelecekçi sanatçılar yeniliğe duydukları özlem sebebiyle eserlerini oluştururken farklı bakış açıları geliştirmeye çalışmışlardır. Bütünü parçalara bölüp ayrıştırarak, Divizyonizm yoluyla nesneleri ya da figürleri olağan durumların dışında kullanarak hız ve devinim kavramlarını vurgulamaya önem vermişlerdir.

Gelecekçiler Marinetti’nin manifestosunda söz ettiği “hız estetiği” ne, dinamizme ve harekete görsel bir ifade kazandırabilmek için renklerin ve biçimlerin bazen keskin çizgisel hatlarla, bazen daha yumuşak noktacı bir teknikle ayrıştırılmasına dayanan bir tür Yeni-İzlenimci “Divizyonizm”e başvurmuşlardır (Antmen, 2016). Severini’nin “Mavi Dansçı” adlı çalışmasında dans eden bir kadın figürü bu yöntem kullanılarak resmedilmiştir (Şekil 4.10). Üzerinde mavi bir elbise olan kadın figürü karmaşık bir düzen içerisinde parçalara ayrılmış bir şekilde betimlenmiştir.

Eserde dans etme eylemini gerçekleştiren figürün her bir harekete ait ritmik durumları parçalanmış alanlarla ifade edilmiştir. Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi’nde Severini’nin, yapıtlarında, öncelikle resim mekanını birbiriyle çelişen ve etkileşen ritimlere bölerek, canlı renklerden oluşan, yarı-geometrik alanlarla bir hareket duygusu yaratmayı amaçladığından bahsedilmektedir (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi 3.Cilt, 1997).



Şekil 4.10. Gino Severini, Mavi dansçı 1912 (Bozan, 2019)

Gelecekçi sanatçıların hız ve devinim kavramlarını aktarmak için kullandıkları teknolojik unsurlardan biri araba tutkuları olmuştur. Luigi Russolo “Bir Arabanın Dinamizmi” adlı çalışmasında bu yaklaşım doğrultusunda araba tutkusunu ve arabaların hızını ana tema olarak işlemiştir (Şekil 4.11). Esasında duran bir arabanın üçgen şeklinde birbirine paralel olarak üst üste yerleştirilmiş parçalarla kurgulandığı kompozisyonda, hızla giden bir araba etkisi yaratıldığı görülmektedir.

Resimde kırmızı mavi ve lacivert renklerin birlikteliğinden oluşturulmuş şiddet ve hız dikkat çeker. Gizli bir nesne ile bir mekanda açılmış olan dalga dalga bir alan resmedilmiştir. Kırk beş derecelik bir açıyla oluşturulan 6 tane “V” şekilli nesnenin merkezini zorlayan merkezi alanda var olduğu sanılan otomobil, keskin ucuyla kendine yara yara yol açmaktadır (Kaplanoğlu, 2008). Görülen kırmızı oklar nesneleri bölerek hareket yanılsaması ve parçalanmış hareket görüntüsü yaratmaktadır (Matei, 2018).



Şekil 4.11. Luigi Russolo, Bir arabanın dinamikmi 1913 (Kaplanoğlu, 2008)

Gelecekçi sanatçılar, bazı çalışmalarda araba, insan, vb. gibi figürleri parçalara bölerek bazı çalışmalarda ise farklı biçimlere sahip parçalanmış alanları kullanarak hız ve devinim etkisi yaratmaya çalışmışlardır. Giacomo Balla'nın "Pessimism and Optimism" isimli çalışmasında farklı yapıya sahip parçalanmış alanlar üst üste bindirme yöntemiyle kurgulanmıştır (Şekil 4.12). Belirli bir kompozisyon eşliğinde bir araya getirilen parçalanmış alanların hareket algısı yarattığı düşünülmektedir.



Şekil 4.12. Giacomo Balla, Pessimism and Optimism 1923 (Art.com, 2021)

5. GELECEKÇİLİK AKIMININ GİYİM TASARIMINA ETKİLERİ

Gelecekçilik, sanatçıların eserlerinde işlediği sıradışı konusu, geçmişi yıkıp geleceğin isyan ile kurulabileceğine olan inançları ve sanatta kendilerini ifade etme tarzlarının sanata bir baş kaldırı niteliğinde olması gibi birçok sebeplerden dolayı oldukça ses getirmiştir. İtalya’da başlayan akım, birçok farklı alanda sanatçı ve tasarımcıları etkileyerek günümüze kadar varlığını sürdürmeyi başarmıştır. Giyim tasarımı, akımın etkilediği alanlardan biri olmuştur. Birçok tasarımcı, akımla özdeş çeşitli koleksiyonlar hazırlayarak, giyimle sanatın iç içe olduğu yenilikçi anlayışlar geliştirmişlerdir.

Gelecekçi sanatçıların giyimle ilgili manifestoları yayımlandıktan sonra, manifesto ışığında günümüze kadar birçok giyim tasarımı yapılmıştır. Birçok tasarımcı, manifestoda belirtildiği gibi giysiler üzerinde asimetrik kesimli hatları, parçalanmış alanlardan oluşan dinamik desenleri, canlı renkleri ve kumaş dışında farklı materyalleri kullanarak giysileri monotonluktan kurtarmaya çalışmışlardır.

Ressam olmasının yanı sıra tasarımcı kimliğiyle de tanınan Sonia Deleunay, tasarımlarında dinamik desenleri kullanan Gelecekçi tasarımcılardan biridir. Deleunay, tasarladığı ceketin deseninde, iç içe geçen turuncu, sarı ve yeşil gibi zıt renklerden oluşan dinamik hatları kullanmıştır (Şekil 5.1). Tasarımcının dinamik kesimleri kullanarak estetik kompozisyonlar oluşturduğu diğer bir tasarımı “Simultaneous Dress” adlı giysidir. Gelecekçi sanatçıların eserlerinde yaptığı gibi parçalanmış alanları kullanan tasarımcı, giysi üzerinde devinimi yansıtmıştır (Şekil 5.2). Stern (2004), sanatçının tasarladığı kıyafetlerde kullandığı farklı dokulardaki kumaşların ve zıt renklerin yanı sıra önerdiği yeni kesimlerle insan bedenini hareket halinde gösteren bir dinamizmin peşinde olduğundan bahsetmektedir (Özüdoğru, 2011).



Şekil 5.1. Sonia Deleunay, Ceket tasarımı 1923 (Özüdoğru, 2011)



Şekil 5.2. Sonia Deleunay, Simultaneous dress 1913 (Museothyssen, 2021)

Uzay çağı, dönemi ürün tasarımında yeni bir Gelecekçi görünüm ortaya çıkarmıştır. Rusya'dan Yuri Gagarin 1961'de uzaya giden ilk insan olmuş, aynı yıl Fransız modacı André Courrèges mini eteğini piyasaya sürmüştür. Paris'te, içlerinde Pierre Cardin, ve Paco Rabanne'ın da bulunduğu bir grup tasarımcı, uzay çağı modelleriyle duraklama dönemindeki Fransız modasını yeniden canlandırmak amacıyla, ileri teknolojiyle üretilmiş sentetik spor kumaşlarından faydalanmıştır (Fogg, 2017).

1961'de uzaya ilk defa insan gönderilmesi, dikkatleri uzayla ilgili temalara yöneltmiş, o yıllar metalik ve parlak renkler başta olmak üzere astronotların giymiş oldukları giysi ve aksesuarlar da dahil, uzayı anımsatacak unsurlar giyim tasarımlarında ilgi odağı olmuştur. Fogg (2017), Courrèges'in 1964 yılında "Ay Kızı" koleksiyonunu piyasaya sürdüğünü, bu koleksiyonun vücut hatlarını sıyırıp geçen, matematiksel bir hassasiyetle biçilmiş pantolonlar, onlarla uyumlu tunikler ve kalça hizasında mini elbiseler içerdiğini bildirmektedir. Sanatçı kumaştan bir kabuk oluşturan yoğun dokunmuş malzemeler kullanmıştır. Bu uzaylı savaşçı havası, astronot miğferleriyle, büyük boy beyaz güneş gözlükleriyle ve tuhaf çizmeler dönemini müjdeleyen, kısa konçlu ve açık burunlu düz tabanlı beyaz rügan ve oğlak derisi ay botlarıyla vurgulanıyordu (Şekil 5.3).



Şekil 5.3. André Courrèges, Ay kızı 1964 (Jana, 2019)

Lovinski (2010), Courrèges'in deęiřen zamanlara uygun, gemiři ortadan kaldıran, geleceęin olanaklarını ve teknolojiyi kucaklayan giysiler yaratmak istedięinden bahsetmektedir.

Courrèges bu grř doęrultusunda, tasarımlarında dinamik silet, renk ve izgileri de kullanarak Geleceki ve modern bir stil yaratmıřtır. Sanatı, yarattıęı "gogo kızlar" temasıyla beyaz giysi ve aksesuarları, "a" kesim elbise ve mini etekleri, vcut hatlarını ortaya ıkaran kadın siletleriyle 1960 yıllarında kadın giyimi modasına Geleceki ve modern bir grnm kazandırmıřtır (řekil 5.4).



řekil 5.4. André Courrèges 1960 (Yotka, 2016)

Tasarımlarında dinamik figrleri kullanarak dnemin giyim anlayıřına Geleceki deęerler sunan tasarımcılardan bir dięeri Emilio Pucci' dir. zdoęru (2011), Pucci'nin, 1960' lı yıllarda sade, geometrik řekillerden oluřan kıyafetler yaparak Gelecekilik akımına saygı duruřunda bulunduęunu bildirmektedir (řekil 5.5).

Pucci, giysiler zerinde izgi, řekil, biim, renk gibi unsurları kullanarak oluřturduęu dinamik desenlerle dnemin giyim anlayıřını geleceęe tařımıřtır. "Desenin babası" adıyla anılan Pucci, desenlerinde kullandıęı geometrik řekilleri ve paralanmıř alanları canlı renk armonileri ile ifade etmiřtir (řekil 5.6).



Şekil 5.5. Emilio Pucci 1960 (Jldstudios, 2021)



Şekil 5.6. Emilio Pucci 1960 (Jldstudios, 2021)

Pierre Cardin ise, uzay görünümünden etkilenerek bel kısmında yuvarlak casus delikleri bulunan elbiseler, kask benzeri şapkalar, botlar ve vinil gibi yeni malzemeler kullanarak mini etekler tasarlamıştır (Deliuss, 2000) (Şekil 5.7 ; Şekil 5.8).



Şekil 5.7. Pierre Cardin 1968 (Bbc, 2020)



Şekil 5.8. Pierre Cardin, Porthole dress (Hadclad, 2016)

Cardin, koleksiyonlarını oluştururken vinil gibi teknoloji ürünlerini kullanmasının yanı sıra yarattığı sıradışı giysi formları ile dönemin tasarım anlayışına özgün Gelecekçi bir stil kazandırmıştır (Şekil 5.9).



Şekil 5.9. Pierre Cardin 1970 (Persson, 2020)

Uzay yarışıyla birlikte, zekice düzenlemelerin artmasıyla kağıttan plastik disklerle, deriden PVC'ye kadar elbise yapımında uygun olan her tür malzeme kullanılmaya başlanmıştır (Watson, 2007). Paco Rabanne, kumaş dışında plastik, metal gibi malzemeleri kullanan ilk tasarımcıdır. Tasarımcı metal ve plastikleri, yaratıcı kimliği ile harmanlayarak ışıltılı, göz alıcı giysilere dönüştürmüştür (Şekil 5.10). Delius (2000), Rabanne'nin ilk kez 1965 yılında modaya plastik ve metal elbiselerle tamamen yeni bir malzeme katmasını, çağdaş olmak ve geleceğe işaret etmek olarak yorumlamaktadır.



Şekil 5.10. Paco Rabanne 1965 (Lutyens, 2019)

Gelecekçilik ışığında tasarımlarına yön veren tasarımcılardan bir diğeri Thierry Mugler' dır. Yarı robotumsu insan silüetleri ile tasarımcı, giysiler arayıcılığıyla insan ile makine arasındaki bağı “ironik” bir şekilde ifade etmeye çalışmıştır (Şekil 5.11). Lovinski (2010), Mugler'in, modada yeni bir kelime dağarcığı yaratmak için doğrulama ve ifade etme arzusuyla oynayarak, defilelerinde insanlar ve makineler arasındaki bağlantıyı sorguladığını, ayrıca bir kadını metal ve şeffaf plastik bir kostüme yerleştirerek robotu cinsiyetlendirdiğini bildirmiştir.



Şekil 5.11. Thierry Mugler 1995 (Plummer, 2019)

Issey Miyake, giysilerin silüet ve dokusunu akımın ışığında devinim ve hareketi yansıtabilecek şekilde yeniden sorgulamıştır. Giysi silüetlerini belirlerken, geleneksel anlayışın aksine, farklı geometrik formları kullanan Miyake, uyguladığı doku, renk, kumaş düzenlemeleriyle bu silüetleri dinamik bir yapı haline getirmiştir (Şekil 5.12).



Şekil 5.12. Issey Miyake 1995 (Persson, 2021)

Kumaşları katlanmış, bükülmüş, ağartılmış, kapitone edilmiş, örülmüş, buruşmuş, geri dönüştürülmüş olarak kullanan Miyake aynı zamanda ipek, pamuk, kağıt, bambu, ve plastiği şaşırtıcı malzemelere dönüştürmek için modern teknolojileri kullanmıştır (Buxbaum, 2005). Miyake'nin, "Origami Pleat" isimli tasarımı farklı katlama teknikleri kullanılarak çevre dostu olarak bilinen geri dönüştürülmüş plastiklerden üretilmiştir (Şekil 5.13).



Şekil 5.13. Issey Miyake, Origami pleat 2002 (Plasticslemag, 2010)

Jean Paul Gaultier, kadın silüetlerini feminen ve Gelecekçi stiliyle yeniden biçimlendirmeye çalışmıştır. Renkli nokta baskılı takımını ve metal şeritli tasarımı stiline örnek olarak verilebilir (Şekil 5.14 ; Şekil 5.15).



Şekil 5.14. Jean Paul Guilter 1995 (Persson, 2019)



Şekil 5.15. Jean Paul Guilter 2012 (Blanks, 2012a)

Akımın ışığında çalışmalarına yön veren tasarımcılardan bir diğeri Fransız tasarımcı Nicolas Ghesquière'dir. Lovinski (2010), Ghesquière'nın, popüler kültür ile kumaş, zanaat alanındaki yenilikleri harmanlayarak geleceğin modası ile ilgili ipucular verdiğinden bahsederek, kumaş ve deneysel silüetleri Gelecekçi bir estetikle tasarladığını bildirmektedir.

Balenciaga ve Louis-Vuitton markalarına hazırlamış olduđu tasarımlarda tasarımcı, spor giyim ile parlak, ışıltılı renkleri bir arada kullanarak, eklektik bir Gelecekçi görünüm ortaya çıkarmıştır (Şekil 5.16 ; Şekil 5.17).



Şekil 5.16. Balenciaga 2007, İlkbahar (Mower, 2020b)



Şekil 5.17. Louis-Vuitton 2021, İlkbahar (Phelps, 2021)

Hüseyin Çağlayan ise, kumaş dışında farklı materyal ve temaları kullanarak teknoloji yardımıyla giysilerin yapısını ve işlevini değiştirmiştir. 2007 İlkbahar koleksiyonuna ait Şekil 5.18’ deki giysi, kumaş ve metal parçalarının bir araya getirilmesiyle oluşturulmuştur. Esasında durağan olan giysi ve şapka, yerleştirilen dijital bir donanım ile “açılıp kapanabilme” özelliğine sahip olacak şekilde tasarlanmıştır (Şekil 5.18).



Şekil 5.18. Hüseyin Çağlayan 2007 (Mower, 2021a)

Çağlayan’ın koleksiyon oluştururken teknolojiyi referans aldığı diğer tasarımı “Uzaktan Kumandalı Elbise” dir (Şekil 5.19). Sert reçineden yapılan giysinin arka etek kısmı dijital bir sistemle otomatik olarak açılmaktadır.



Şekil 5.19. Hüseyin Çağlayan 2000 (Collectif textile, 2013)

Quinn (2002), Uzaktan Kumandalı Elbise'nin, özellikle teknolojinin vücutla ilişkisini keşfetmek için değil, giysinin formunun vücut çevresiyle mekânsal bir ilişki içinde nasıl gelişebileceğini incelemek için tasarlandığını bildirmektedir. Ayrıca, Uzaktan Kumandalı elbise ile giysilerin zaman ve mekânda uzaktaki diğer insanlarla ve bilgisayarlı sistemlerle etkileşime girebildiğinden bahsetmektedir.

Gelecekçilik 20. yüzyıl başlarında ortaya çıkan bir sanat akımı olmasına rağmen günümüzde birçok giyim tasarımcısını etkilemeye devam etmektedir. Iris Van Herpen, Gareth Pugh, Manish Arora, Maison Martin Margiela, Oscar Carvalho gibi isimler bu tasarımcılardan sadece bazılarıdır. Özellikle Herpen, uygulamış olduğu 3D baskı teknolojisi ile hareket ve devinimi etkili biçimde ortaya çıkaran dikkat çekici koleksiyonlara imza atmıştır (Şekil 5.20 ; Şekil 5.21).



Şekil 5.20. Iris Van Herpen 2019 kış (Phelps, 2019)



Şekil 5.21. Iris Van Herpen 2013 ilkbahar (Persson, 2017a)

Gelecekçi tasarımcıların çalışmaları incelendiğinde, çoğu tasarımcının Gelecekçi sanatçıların yayınlamış oldukları manifestolardan ilham aldıkları açıkça görülür. Gelecekçi sanatçılar, dünyayı yeniden yaratma çabasını giysiler ve sanat üzerinden gerçekleştirmeyi amaçlamışlardır. Sanatçıların bu dünya görüşü, çoğu giyim tasarımcısını ortak amaç etrafında birleştirmiştir. Sanatçı ve tasarımcılar giysilerin salt ihtiyaç olma algısını yıkarak, yaşamış oldukları dönemin tasarım anlayışını radikal bir şekilde değiştirme çabasına girmişlerdir. Giysilerin silüeti, kesimi, yapısı, işlevi kullanılan yeni malzeme ve teknolojik yöntemlerle yeniden biçimlendirilmiştir.

Tasarımcılar giysilerin işlevini ve yapısını değiştirirken teknolojinin ortaya çıkardığı yöntemleri sanatsal bir üslup kullanarak uygulamaya koymuşlardır.

Ayrıca, tasarımcılar Gelecekçi görünümler yaratmak için uzayı anımsatacak aksesuar ve semboller dışında, akımın özünü oluşturan hız ve hareket kavramlarını çeşitli kurgular yardımıyla yansıtmaya çalışmışlardır. Gelecekçi giyim tasarımlarında devinim algıları renklerle, özdeşleyimsel temalarla, ardışık tekrarlarla, ve parçalanma yoluyla oluşturulmuştur.

5.1. Gelecekçi Giyim Tasarımlarında Devinim Algısı Yaratma

Devinim bir eylem sürecini ifade etmesine rağmen bazı durumlarda kullanılan yöntem ve kurgularla algısal anlamda hissedilebilir. Bu durum, hareket hissini oluşturan göz yanılsamaları ile açıklanabilir. Ağaç ve Sakarya (2015), algı aşamasında beynin salt gözden gelen uyarımları değil, önceki deneyimlerden doğan beklentileri de hesaba katarak fiziki dünyada var olmayan uyaranları sanki oradarmış gibi yorumlayabildiğini ve ortaya çıkan bu yanlış algılama yorumlarına psikolojide “algı yanılsaması” denildiğinden bahsetmektedir.

5.1.1. Giyim tasarımlarında renklerle devinim algısı yaratma

Tasarımcılar çalışmalarında devinim ve hızı betimlemek için Gelecekçilerin manifestolarında bahsettikleri gibi canlı, parlak ve dinamik renkleri kullanmışlardır. Ayrıca zıt renklerin ortaya çıkarmış olduğu dinamik kompozisyonlar da devinimi ifade etmek için bir araç olmuştur. Tasarımcılar, renklerin ortaya çıkardığı devinimi bazı durumlarda renklerin doğal görünümleriyle ifade ettikleri gibi bazı durumlarda ise teknolojik yöntemlerden faydalanarak yansıtmaya çalışmışlardır. Özel yapısı gereği, ışığı yansıtarak kumaş hareketlerine göre renk değiştirebilen hologram renklerle dijital sistemle yanıp sönen etkiler bırakan renk sıklalarının kullanıldığı yöntemler bunlardan bazılarıdır.

Pierre Cardin'in 2019 yılında Brooklyn Müzesi'nde sergilenen "Future Fashion" isimli koleksiyonuna ait bu parça kolları yuvarlak forma sahip kısa bir elbisedir (Şekil 5.22). Giysi üzerindeki desen sarı, kırmızı, yeşil, mor gibi zıt renklerin dairesel hareketlerle birbiri içine geçmesiyle tamamlanmıştır. Yuvarlak forma sahip kollarda, renklerin girdap etkisi yaratan görüntüsü, kompozisyon üzerinde gözün devamlı dolaşmasını sağlayarak bir tür akışkanlık algısı yaratmaktadır.



Şekil 5.22. Pierre Cardin, Future fashion (Fashion Circus, 2021)

Issey Miyake'nin 1995 İlkbahar-Yaz Koleksiyonuna ait "Flaying Saucer" isimli giysisi pembe, mor, sarı, yeşil, mavi renklerinden oluşur (Şekil 5.23). "Flaying Saucer" Türkçe' de "tanımlanamayan uçan cisim" olarak karşılık bulmaktadır. Uçan daire olarak da bilinen bu cisimlere benzeyen geometrik şekillerin art arda sıralanarak giysi üzerinde pembe, mor, sarı yeşil, mavi gibi canlı renkler eşliğinde kullanılması görme algısı üzerinde devimsel etkiler yaratmaktadır.



Şekil 5.23. Issey Miyake 1995 (Jana, 2019)

Maison Martin Margiela'nın 2018 Yaz koleksiyonuna ait bu parça bol kesimli uzun bir elbisedir (Şekil 5.24). Elbisenin deseni yeşil, mavi, turuncu sarı gibi canlı hologram renklerden oluşmaktadır. Özel yapısı ile ışığı yansıtabilen hologram renkler, kumaşın hareket kabiliyetine göre renk değiştirme özelliğine sahiptir. Farklı renklerde kullanılan hologram renkler giysi üzerinde hareket algısı oluşturmıştır. Ayrıca giysi üzerinde ince hologram şeritlerin kullanılması hareketin belirli sınırlar içerisinde vurgulayıcı bir biçimde algılanmasını sağlayıp, bakışı söz konusu sınırlar içerisinde dolaştırmaktadır.



Şekil 5.24. Maison Martin Margiela 2018 (Mower, 2018)

Giacomo Balla, Erkek Giyimi Gelecekçi Manifestosu'nda giysileri dinamik, şaşırtıcı, enerjik, aydınlatıcı (yağmurda bile ışıldamak için) ve elektrikli lambalarla aydınlatılmış olarak betimlemektedir (Danchev, 2017).

Hüseyin Çağlayan'ın 2007 Sonbahar-Kış koleksiyonu için tasarladığı “led ışıklı” elbise akla Balla'nın “elektrikli lambalarla aydınlatılmış giysi” görüşünü getirmektedir. Giysi, dijital sistemle hazırlanan üzerinde yanıp sönen led ışıkları bulunan bir elbisedir (Şekil 5.25). Devinim bu defa çeşitli renklerin kullanıldığı, durağan bir kompozisyon üzerinde yaratılan algıyla değil, gerçek fiziksel hareket etkisine sahip yanıp sönen dijital bir sistemle yansıtılmıştır.



Şekil 5.25. Hüseyin Çağlayan 2007 (Udale, 2014)

Nicolas Ghesquière 2009 İlkbahar koleksiyonuna ait bu giysi ceket ve pantolondan oluşmaktadır (Şekil 5.26). Ceketin deseninde, parlak, farklı renk tonlarında art arda sıralanan uzun ince çizgiler kullanılmıştır. Kumaşın özel yapısı gereği bu çizgiler görme algısı üzerinde ışık kırılmasına benzer ışıldayıp sönen etkiler bırakmaktadır. Ayrıca, farklı renk tonlarına sahip çizgilerin art arda sıralanması, ışıldama etkisinin ritmik bir biçimde algılanmasını sağlayarak, ceket üzerindeki devinim algısını güçlendirmiştir.



Şekil 5.26. Nicolas Ghesquière 2009 (Mover, 2020)

Emilio Pucci'nin 2014 İlkbahar Koleksiyonuna ait bu giysi uzun kollu kısa elbisedir (Şekil 5.27). Giysi üzerine, metal taşlarla ve renkli parlak pullarla desen işlenmiştir. Desen üzerinde sarı, kırmızı, turuncu, mavi, yeşil gibi sıcak-soğuk renk tonları bir arada kullanılmıştır. Parlak, renkli pulların oluşturduğu renk zıtlıkları, giysinin belirli bölgelerinde ışıltı etkisi yaratarak devinim ve hareket algısı yaratmıştır. Giysinin pullu kısımlarındaki devinim algısının diğer bölgelere oranla daha güçlü ve etkili hissedildiği düşünülmektedir.



Şekil 5.27. Emilio Pucci 2014 (Phelps, 2013)

5.1.2. Giyim tasarımlarında özdeşleyimsel temalarla devinim algısı yaratma

Gelecekçi tasarımcılar giysi üzerinde hız ve devinimi yansıtmak için özdeşleyimsel yaklaşımları kullanmışlardır. Özdeşleyimsel yaklaşım çevrede var olan nesnelerin ve olayların kendi gerçeklikleriyle soyutlama yapmadan betimlenmesidir.

Iris Van Herpen'in 2011 İlkbahar koleksiyonuna ait bu parça, etek ucu verev kesimli, göğüs altları ve bel hizasında ince şeritlerden oluşan mini bir elbisedir (Şekil 5.28). Elbisede hareket algısını yaratan “dondurulmuş bir su kitlesini” betimleyen formdur. Söz konusu form etrafa yayılım halindeki bir su kitlesinin, heykelsi bir dille anlatımına sahiptir ve izleyende dalgalanma, akış gibi suya ait devinim özelliklerini hissettirmektedir.



Şekil 5.28. Iris Van Herpen 2011 (Persson, 2017b)

Gelecekçi sanatçı Volt (Vincenzo Fani) Kadın Giyimi Gelecekçi Manifestosu'nda, kadında, modern yaşamın en büyüleyici fetihlerini gerçekleştireceklerini bildirerek böylece makineli tüfek kadın, radyo-telgraf antenli kadın, uçak kadın, denizaltı kadın, motorbot kadın yaratarak kadını gerçek, yaşayan üç boyutlu bir komplekse dönüştüreceklerinden bahsetmektedir (Stern, 2004). Sanatçının bu görüşü, akla Gelecekçi tasarımcıların motosiklet, uydu, araba gibi araçlardan ilham alarak tasarladıkları giysileri getirmektedir.

Thierry Mugler'in 1992 Yaz Koleksiyonuna ait bu parça üst bedeni motosiklet görüntüsüne sahip büstiyer ve şorttan oluşmaktadır (Şekil 5.29). Motosiklet gibi hız yapan bir aracın özdeşleyimsel bir yaklaşımla kurgulandığı giysi doğrudan "hız" kavramına vurgu yapmaktadır. Burada motosikletin kendinden öteye seyir halindeyken ortaya çıkan sürat olgusuna vurgu yapıldığı düşünülmektedir.



Şekil 5.29. Thierry Mugler 1992 (Wsimag, 2018)

Paco Rabanne'nin 1999-2000 Sonbahar-Kış Koleksiyonuna ait "Satellite" (Uydu) isimli çalışmasında uydu görünümünde onlarca küçük metalik parça giysi üzerinde kurgulanmıştır (Şekil 5.30). Çalışmada belirli bir yörüngede dönmesi gereken uyduların bu defa bedenin etrafında dönme etkisi yarattığı düşünülmektedir.



Şekil 5.30. Paco Rabanne 1999-2000 (Stock Adobe, 2020)

Mugler'in 1989 yılına ait "Cadillac" isimli tasarımı, araba görünümlü büstiyer ve etekten oluşmaktadır (Şekil 5.31). Tasarımcı devinimi yansıtmak, hız işlevine sahip "araba" temasından faydalanmıştır. Arabaya benzeyen büstiyerin, hız ve hareketi akla getirmek için özdeşleyimsel olarak kullanıldığı düşünülmektedir.



Şekil 5.31. Thierry Mugler 1989 (Persson, 2014)

Oscar Carvallo'nun 2014 Sonbahar koleksiyonuna ait bu tasarımında uzun kollu dar kesim tulumun çevresi yörüngeye benzeyen şeffaf halkalar ile çevrenmiştir (Şekil 5.32). Ayrıca bu şeffaf halkaların içinde yörüngeye benzer küçük halkalar kullanılmıştır. Bu küçük halkalar, aynı yapıya sahip yörünge etrafında bedenin etrafını dolaşıyormuş hissi uyandıracak şekilde sıralanmıştır. Türk Dil Kurumu güncel sözlüğünde yörünge, bir gök cisminin hareketi süresince izlediği yol olarak tanımlanmaktadır. Bedenin etrafını çevreleyen yörüngeye benzer halkaların özdeşleyimsel olarak hız ve hareket algılarını anımsatmak amacıyla kullanıldığı düşünülmektedir.



Şekil 5.32. Oscar Carvallo 2014 (Templeton, 2021)

5.1.3. Giyim tasarımlarında ardışık tekrarlarla devinim algısı yaratma

Gelecekçi tasarımcılar, Gelecekçi sanatçıların yaptığı gibi hareketin “eş zamanlı” anlarını yansıtarak ya da birimleri art arda sıralayarak hareket ve devinimi betimlemeye çalışmışlardır.

Iris Van Herpen’in 2018 Sonbahar koleksiyonunda yer alan giysi, belin orta kısmından yayılan dinamik, çizgisel form tekrarlarından oluşmaktadır (Şekil 5.33). Formların merkezden çevreye doğru genişleyerek yayılması ve formu oluşturan parçaların art arda belirli bir düzen içerisinde sıralanması giysiye devimsel etki kazandırmıştır. Giysi dikkatle incelendiğinde devam eden bir hareket, dalgalanma hissi, ardışık tekrarların yarattığı ritmik bir ilerleyiş göze çarpmaktadır.



Şekil 5.33. Iris Van Herpen 2018 (Verner, 2018)

Gareth Pugh'un 2009 İlkbahar koleksiyonuna ait giysinin kollarında, ön bedeninde ve etek kısmında üst üste binen katlar bulunmaktadır (Şekil 5.34). Burada birbirini tekrar eden katlar giysinin kolları ve etek kısmında bel hizasından ön ortaya doğru verev bir şekilde devam etmektedir. Bu birbirini takip eden akış, gözün durağan bir şekilde tek bir bölgeye odaklanmasını engelleyerek giysi formu üzerinde hareket etmesini sağlamıştır.



Şekil 5.34. Gareth Pugh 2009 (Blanks, 2020)

Jean Paul Gaultier' in 2011 Yaz koleksiyonuna ait bu parçada eteğin iç kısmında havada dönen bir bacağın, hareket etme sürecindeki her bir konumu art arda birbirini takip eden tekrarlarla betimlenmiştir (Şekil 5.35). Desendeki ardışık tekrarlar, dönen bir bacak algısı yaratmaktadır. Bu yaklaşım akla Giacomo Balla' nın “Tasmalı Köpeğin Dinamizmi” adlı eserini getirmektedir. (Bknz. Ardışık Tekrarlarla Devinim Algısı Yaratma)



Şekil 5.35. Jean Paul Gaultier 2011 (Blanks, 2011a)

Hüseyin Çağlayan'ın 2007 İlkbahar sezonuna ait tasarımında kurgu, uzun beyaz şeritler üzerine dizilmiş farklı boyut ve farklı aralıklardaki su kabarcıklarının art arda tekrar edilmesiyle oluşturulmuştur (Şeki 5.36). Su kabarcıklarının art arda tekrarla giysi üzerinde sıralanması hareket algısı oluşturmuştur. Ayrıca esasında dinamik formlar olan su kabarcıklarının her an patlayacak gibi bir duygu durumu yaratması, tasarım üzerinde devinim algısını diri tutmayı sağlamıştır.



Şekil 5.36. Hüseyin Çağlayan, Bubble dress (Mover, 2021)

Paco Rabanne'nin 2021 İlkbahar-Yaz Koleksiyonuna ait bu giyside kumaş yerine metalik renkte üçgen parçalar kullanılmıştır. Aynı zamanda metalik parçalarla yüzün neredeyse tamamını örten başlık, giysiyi aksesuar olarak tamamlamıştır (Şekil 5.37). Üçgen parçalarının beden üzerinde art arda sıralanması giysiyi devinim etkisi kazandırmıştır. Aynı zamanda ardışık tekrarlarla belirli bir kurgu eşliğinde sıralanan üçgen parçalarının ışıltama etkisi yaratarak giysi üzerindeki devinim ve hareket algılarını artırdığı düşünülmektedir.



Şekil 5.37. Paco Rabanne 2021 (Mower, 2021b)

Alexander McQueen 2012 Sonbahar-Kış koleksiyonuna ait bu giysi, kenarları kıvrımlı kumaş katlarının art arda sıralanmasıyla oluşturulmuştur (Şekil 5.38). Ardışık tekrarlarla üst üste sıralanan kumaş katlarının oluşturduğu kıvrımlı ve dalgalı yüzeyin giysiye hareket etkisi kazandırdığı belirgin bir biçimde hissedilmektedir.



Şekil 5.38. Alexander McQueen 2012 (Blanks, 2012b)

5.1.4. Giyim tasarımlarında parçalanmış alanlarla devinim algısı yaratma

Gelecekçi giyim tasarımcıları, çalışmalarında hareket algısı oluşturmak amacıyla nesneleri ve çeşitli kompozisyonları parçalayarak soyut kurgular oluşturma yoluna gitmişlerdir.

Hüseyin Çağlayan'ın 2009 İlkbahar-Yaz koleksiyonuna ait “Speed” isimli koleksiyonuna ait bu giysi, bluz ve dar kesim pantolondan oluşmaktadır (Şekil 5.39). Giysinin deseninde, çarpışma sonucu hasar görmüş araba parçalarının görselleri kullanılmıştır. Parçalanmış görsellerin giysi üzerinde sıralanması, devinim algısı yaratmıştır. Öpöz ve Üstüner (2018), Çağlayan'ın hızın olumsuz sonuçlarından doğan çarpışan araçların görsellerini, estetik dijital baskılar haline getirirerek hızın giysi üzerindeki etkisini “an” ın dondurulmuş hali olarak ifade ederek “zaman” kavramını sorguladığını bildirmektedir.



5.39. Hüseyin Çağlayan 2009 (Mower, 2021c)

Alexander McQueen 2009 İlkbahar koleksiyonuna ait kısa kollu mini bir elbisede geometrik parçalanmalarla parıldayan bir kristalin ışık kırılmalarını çağrıştıran bir kompozisyona yer vermiştir (Şekil 5.40). Keskin çizgilere sahip geometrik kurgudaki parçalar giysinin ön bel ortasına gözü odaklayarak bir tür ışıma algısı yaratmaktadır.



Şekil 5.40. Alexander McQueen 2009 (Mower, 2009)

Manish Arora'nın 2011 yaz koleksiyonuna ait tasarım, üzerinde parçalara ayrılmış araba imgesinin olduğu kısa kollu bluz ve mini şorttan oluşmaktadır (Şekil 5.41). Ayrıca yine araba şeklinde şapkayla tamamlanan kombine grafikselse bir şekilde ifade edilmiş araba parçalarından oluşan kurgu Gelecekçilerin araba hız ilişkisine gönderme yapmaktadır. Kurgu üzerinde yer alan parçalanmış araba görselleri akla devinim ile birlikte Luigi Russolo'nun "Bir Arabanın Dinamizmi" adlı çalışmasını getirmektedir (Bknz. Parçalanmış Alanlarla Devinim Algısı Yaratma).



Şekil 5.41. Manish Arora 2011 (Mistry, 2021)

Gareth Pugh'un yakalı, uzun kollu asimetrik kesime sahip bluz ve dar kesim pantolonu 2011 Sonbahar koleksiyonuna aittir (Şekil 5.42). Giysi, farklı yapılarla sahip parçalanmış kumaş alanlarının bir araya getirilmesiyle oluşturulmuştur. Parçalanmış alanların meydana getirdiği tekrarlar, bakışı tek bir noktaya odaklamadan giysinin üzerinde dolaştırmaktadır. Böylece, algısal anlamda devinim hissi yaşanmaktadır.



Şekil 5.42. Gareth Pugh 2011 (Blanks, 2011b)

Emilio Pucci'nin 2016 Sonbahar Koleksiyonuna ait bu para uzun kollu bol kesim etek-eket takımdan oluřmaktadır (řekil 5.43) Giysi zerinde bulunan farklı boyut ve řekillerde paralanmıř renkli alanlardan oluřan desen, bir tr ıřıldama etkisi yaratarak devinim algısı oluřturmuřtur.



řekil 5.43. Emilio Pucci 2016 (Phelps, 2016)

Falguni and Shane-Peacock markasının 2013 “Space Age” isimli koleksiyonunda yer alan giysiler üzerinde parçalanmış alanlardan oluşan desen bulunmaktadır (Şekil 5.44) Uzay çağının sembollerinden olan uzay araçlarının parçalanmış formlarla kurgulanması hıza gönderme yaparken bir yandan da kompozisyon içinde devimsel bir alan oluşturmaktadır (Şekil 5.45).



Şekil 5.44. Falguni and Shane-Peacock 2013 (Futureclaw, 2020a)



Şekil 5.45. Falguni and Shane-Peacock 2013 (Futurelaw, 2020b)

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Devinim fiziksel bir eylem sürecini ifade etmesine rağmen, Gelecekçi sanatta bu fiziksel süreç durağanlıkta hareket algısı yaratılarak ortaya koyulmuştur. Bu anlamda sanatçılar bazı eserlerinde devinim algısı yaratan yanılsamaları renklerle, özdeşleyimsel temalarla, ardışık tekrarlarla ve parçalanma yoluyla ifade etmeye çalışmışlardır. Esasında durağan olan bir görüntü, form veya kompozisyon, kullanılan bu yöntemler sayesinde hareketli olarak algılanabilmektedir. Yaratılan bu algısal etkiler, sanat eserlerinde olduğu gibi renklerle, özdeşleyimsel temalarla, ardışık tekrarlarla ve parçalanmış birimlerle oluşturulan kurgu ve kompozisyonlarla gerek üç boyutlu form olarak gerekse desen olarak giyim tasarımlarına da yansımıştır.

Gelecekçi sanatçılar eserlerinde canlı, dinamik ve zıt renkleri kullanarak devinim ve hareketi betimlemişlerdir. Gelecekçi tasarımcılar da sanatçılar gibi devinim ve hareket algıları oluşturmak için ışıldama etkisi yaratan canlı, parlak renklerin yanı sıra sıcak renklerle soğuk renklerin bir araya getirildiği desen ve kompozisyonlarla, zıtlığın yarattığı canlılığı kullanmışlardır. Sıcak-soğuk gibi zıt renk ve tonlarının bir arada kullanılması görsel algı üzerinde hareketli etkiler yaratmıştır. Ayrıca, özel yapısıyla ışığı yansıtabilen ve kumaştaki kırılmalara göre renk değiştirebilen hologram renklerin yanı sıra dijital sistemlerle oluşturulan gerçek fiziksel harekete sahip yanıp sönen ışıklı renkler de giyim tasarımında devinim etkileri yaratmaya yardımcı olmuştur.

Gelecekçi tasarımcılar giysiler üzerinde araba, motosiklet, uydu vb. gibi teknolojik nesnelerle hız ve hareketi özdeşleyimsel temalarla yansıtmaya çalışmışlardır. Kullanılan bu özdeşleyimsel betimlemelerle; araba, motosiklet ve uydu gibi hareket ve hız işlevine sahip olan araçlarla zihinde hareket ve devinim algıları yaratıldığı düşünülmektedir.

Tasarımcılar çalışmalarında, Gelecekçi sanatçılar gibi “eş zamanlı” kurguların yanı sıra ardışık, tekrar eden birimleri de kullanarak hareket ve devinim algıları oluşturmuşlardır. “Eş zamanlı” kurgularda bir eylemin birkaç saniye içinde olabilecek süreçleri giysi üzerinde somut olarak betimlenmiştir. Birim tekrarında ise adından da anlaşılacağı gibi birimlerin art arda sıralanmasıyla devinim algıları oluşturulmuştur.

Kullanılan bu yöntemlerle giysi üzerinde göz, tek bir bölgeye odaklanmadan birimler üzerinde dolaşarak bir tür hareket yanılsaması yaşamaktadır. İki farklı kurgu kıyaslandığında, “eş zamanlı” kurguların diğerine oranla göz üzerinde daha güçlü ve gerçekçi devinim algıları hissettirdiği düşünülmektedir.

Tasarımlarda devinim algısı yaratan bir diğer yaklaşım ise parçalanmış alanlarla oluşturulan kompozisyonlar olmuştur. Bu kurguda ardışık tekrarlar olduğu gibi iki farklı yöntem uygulanmıştır. Gelecekçi sanatçılar, eserlerinde araba, dans eden insan gibi hareket işlevine sahip figürleri bölerek yada farklı biçimlerdeki parçalanmış alanları kullanarak devinimi yansıtmışlardır. Tasarımcılar bu yöntemlerden yola çıkarak araba, uçak gibi nesneleri parçalanmış biçimde kurgulayarak yada farklı yapılarıdaki parçalanmış alanları kullanarak devinim algıları oluşturmuşlardır. Kompozisyon veya üç boyutlu bir kurguya ait bütünün parçalara ayrılması sonucu yine ardışık tekrarlar olduğu gibi gözün tek bir noktaya odaklanmadan, giysi üzerinde dolaşması bir tür hareket algısı meydana getirmiştir.

Sonuç olarak, Gelecekçi tasarımlara ait çalışmada verilen görseller incelendiğinde, Gelecekçilik akımının giyim tasarımlarındaki devimsel etkileri belirgin bir şekilde görülür. Modern sanatın yönlendirdiği algıya ait bakış açısı günümüze kadar gelen bazı Gelecekçi giyim tasarımlarında kendini bu akımla koşut bir biçimde göstermiştir. Akımın temel söylemi olan hareket, hız ve devinim kavramları sanat eserlerinden giysi tasarımlarına etki eden bir yön çizmiştir.

KAYNAKLAR

- Ağaç, S., Balkış, M., 2018. Duygulara Tepki Veren Akıllı Moda Tasarımları. International Journal of Cultural and Social Studies, 4(1), 1-12.
- Ağaç, S., Sakarya, M. 2015. Optical Illusions and Effect on Clothing Design, International Journal of Science Culture and Sport, 3(2), 137-157.
- Alpdündar, S. 2015. Tasarımın Yapı Taşları, Tasarım Prensipleri ve Elemanları. Erişim Tarihi: 25.05.2021
<http://www.tasarimgunlukleri.com/2015/08/27/tasarimin-yapi-taslari-tasarim-prensipleri-ve-elemanlari-002/>
- Ambrose, G., Harris, P., 2013. Yaratıcı Tasarımın Temelleri. Çev. Tepecik, A., Devrim Atılğan, M., Literatür Yayıncılık, 184., İstanbul.
- Antmen, A., 2016. Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20. yüzyılda Batı Sanatında Akımlar, Sel Yayıncılık, 333, İstanbul.
- Arslan, K., 2019. Moda Pazarlama. Detay Yayıncılık, 245, Ankara.
- Artcom. 2021. Giacomo Balla Pessimism and Optimism. Erişim Tarihi: 23.04.2021.
<https://www.art.com/products/p22711068658-sa-i7831927/giacomo-ballapessimism-and-optimism.htm>
- Artut, K., 2004. Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri. Anı Yayıncılık, 345, Ankara.
- Atmaca, E., A., 2014. Temel Tasarım. Nobel Akademik Yayıncılık, 112 sayfa, Ankara.
- Barbarosoğlu, F. K., 2016. Moda ve Zihniyet. İz Yayıncılık, 213, İstanbul.
- Bbc. 2021. News. Erişim Tarihi: 27.05.2021.
<https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-44294296>
- Bayazıt, N., 2008. Tasarımı Anlamak. İdeal Kültür Yayıncılık, 379, İstanbul.
- Bayburtlu, I., 2010. Türk Tekstil Endüstrisinde Tasarım Yönetimi Kavramının Giyim Tasarımı Üzerindeki Etkileri, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 202, İstanbul.
- Blanks, T. 2011a. Jean Paul Gaultier Spring 2011 Couture. Erişim Tarihi: 23.04.2020.
<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2011-couture/jean-paul-gaultier/slideshow/collection#47>
- Blanks, T. 2011b. Gareth Pugh Fall 2011 Ready to Wear. Erişim Tarihi: 23.04.2020.
<https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2011-ready-to-wear/gareth-pugh/slideshow/collection#17>

- Blanks, T. 2012a. Jean Paul Gaultier Fall 2012 Ready to Wear. Eriřim Tarihi: 24.05.2020.
<https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2012-couture/jean-paul-gaultier/slideshow/collection#57>
- Blanks, T. 2012b. Alexander McQueen Fall 2012 Ready to Wear. Eriřim Tarihi: 24.05.2020.
<https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2012-ready-to-wear/alexander-mcqueen/slideshow/collection#31>
- Blanks, T. 2020. Gareth Pugh Spring 2009 Ready to Wear. Eriřim Tarihi: 21.04.2020.
<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2009-ready-to-wear/gareth-pugh/slideshow/collection#20>
- Bozan, Y. 2019. Fütürizm Akımı Kapsamında Ünlü Sanatçılar ve Figüratif Eserleri, Dumlupınar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, 136, Kütahya.
- Braun, E., 1995. Futurist Fashion: Three Manifestoes. Art Journal, 54(1), 34-41.
- Buxbaum, G. (Ed.), 2005. Icons of Fashion the 20th. Century. Prestel, 192p., London.
- Carr, H., Pomeroy, J., 2006. Fashion Design and Product Development. Blackwell Publishing, 175p, USA.
- Chunyan, Q., Yue, H., 2014. The Research and Development of the Future Fashion Design. American International Journal of Contemporary Research, 4(12), 126-130.
- Civelek, Y., 2015. Manifestoların Perspektifinden: Antonio Sant' Elia Fütürist mi?. Megaron Dergisi, 10(4), 522-535.
- Craik, J., 1998. The Face of Fashion, Cultural Studies in Fashion. Routledge, 249p, London.
- Crane, D., 2000. Fashion and It's Social Agendas, 294p, USA.
- Collectiftextile. 2021. Hussein Chalayan. Eriřim Tarihi: 24.05.2021.
<http://collectiftextile.com/hussein-chalayan/>
- Cooper, D., 2002. The Cubist Epoch. Phaidon Press Inc., 320p, Singapore.
- Cooper, J. 2017. Bonnie And Clyde At 50: The Film's Fashion Legacy. Eriřim Tarihi: 26.04.2021.
<https://www.vogue.co.uk/gallery/bonnie-and-clyde-50-year-anniversary>
- Cumming. R. 2008. Görsel Rehberler Sanat, Çev. Önel, A.I., Çetinkaya, A., İnkilap Yayınları, 512, İstanbul.
- Çağlarca, S., 1993. Renk ve Armoni Kuralları. İnkilap Kitabevi, 126, İstanbul.

- Çağlayan, E., 2018. Temel Sanat Eğitiminde Renk Olgusu, İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi, 7(1), 22-34.
- Çeğindir, N. Y., Çakmak, Ş. 2018. Giysi Örneğinde Moda Ürün Geliştirme. Gece Akademi, 43, Ankara.
- Çeğindir, N. Y., 2018. Protitiplenmenin Moda Tasarımı Öğrencilerinin Model Tasarımı ve Ürün Geliştirme Becerilerine Etkisi. 2. Uluslararası Eğitim Bilim ve Teknoloji Dergisi, 4(3), 130-140.
- Çellek, T., Sağocak, A. M., 2014. Temel Tasarım Sürecinde Yaratıcılık, Grafik Tasarı Yayıncılık, 323, İstanbul.
- Çınar, K., Çınar, S., 2018. Temel Tasarım. Dizgi Ofset Baskı, 222, Konya.
- Danchev, A., 2017. 100 Sanatçı Manifestosu, Çev. Uslu, M.E., Espas Yayınları, 459, İstanbul.
- Deliduman Gence, C., İstifoğlu Orhan, B., 2006. Temel Sanat Eğitimi. Gerhun Yayıncılık, 116, Ankara.
- Delius, P., (Ed.), 2000. A History of Fashion in the 20th Century, Könnemann Verlagsgesellschaft, 119, Germany.
- Dempsey, A., 2017. Modern Çağda Sanat Üsluplar Ekoller Hareketler, Akbank Yayınları, 304, İstanbul.
- Diane, T., Cassidy, T., 2005. Colour Forecasting. Blackwell Publishing, 174p, UK.
- Dickerson, M., 2018. A' dan Z' ye Sanat Tarihi. Çev. Düz, O., Say Yayınları, 356p, İstanbul.
- Dılmaç, O., 2015. Tasarım Eğitimi ve William Morris. İdil Dergisi, 4(16), 1-16.
- Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1.Cilt, 1997. Yem Yayınları, 672, İstanbul.
- Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi 3. Cilt, 1997, Yem Yayınları, 2043, İstanbul.
- Eftasarım. 2021. Web Sayfası Tasarımında Renk Kullanımı. Erişim Tarihi: 22.05.2021.
<https://www.eftasarim.com/web-tasarim-makaleleri/web-sayfasi-tasariminda-renk-kullanimi/>
- Erden, E. O., 2016. Modern Sanatın Kısa Tarihi. Hayalperest Yayınevi, 339, İstanbul.
- Ertürk, N., 2011. Moda Kavramı, Moda Kuramları ve Güncel Moda Eğilimi Çalışmaları, Süleyman Demirel Üniversitesi Art-E Dergisi, 1-32.
- Eroğlu, Ö. 2007. Sanat Tarihi. Kolaj Kitaplığı, 4 47, İstanbul.

- Farthing, S.(Ed.), 2012. Sanatın Tüm Öyküsü. Çev. Aldoğan, G., Çulcu C., F. Hayalperest Yayınevi, 574, Çin.
- Fashioncircus. 2020. Exhibition Review Pierre Cardin Pursuit of the Future. Erişim Tarihi: 21.06.2020.
<https://the-fashion-circus.com/exhibition-review-pierre-cardin-pursuit-of-the-future>
- Fogg, M. (Ed.), 2017, Modanın Tüm Öyküsü. Çev: Gözgülü, E., Hayalperest Yayıncılık, 575, İstanbul.
- Futureclaw. 2020a. Fashion Falguni and Shane Peacock. Erişim Tarihi: 22.04.2020.
<https://www.futureclaw.com/fashion/falguni-and-shane-peacock-spring-2013.html#look9>
- Futureclaw.2020b. Fashion Falguni and Shane Peacock. Erişim Tarihi: 22.04.2020.
<https://www.futureclaw.com/fashion/falguni-and-shane-peacock-spring-2013.html#look5>
- Gence, D., C.,Orhan, İ., B.,2015. Temel Sanat Eğitimi, Gerhun Yayıncılık, 116, Ankara.
- Gompertz, W., 2015. Pardon Neye Bakmıştınız, Çev. Evren, G.,Yapı Kredi Yayınları, 357, İstanbul.
- Gökaydın, N., 2010. Temel Sanat Eğitimi, Moss Eğitim, 165, İstanbul.
- Gökçe, N.K., Mehmet, N., 2007. Desende Işık ve Gölge. Netform Matbaacılık, 167, Kayseri.
- Göktan, M. Ç., 2015. Fütürist Sanat Akımının Oluşumunda Fotoğrafın Önemi, Ulak Bilge Dergisi, 3(5), 15-30.
- Grzymkowski, E., 2017. Sanat 101 Leonardo Da Vinci'den Andy Warhol' a Sanat Hakkında Bilmeniz Gereken Herşey. Çev. Düz, O., Say Yayınları, 204, İstanbul.
- Guerrero, J. A., 2010. New Fashion and Design Technologies. A and C Black Publishers, 191p, London.
- Güngör, İ. H., 2005. Temel Tasar. Esen Ofset Matbaacılık, 258, İstanbul.
- Gür, Z. 2019. 80'ler Modasını En İyi Anlatan 6 Film. Erişim Tarihi: 24.05.2021.
<https://vogue.com.tr/metropol/80ler-modasini-en-iyi -anlatan-6-film-41216>
- Gür, Ü., S., 2017. Tekstil Tasarım Tarihine Genel Bakış. Sanat Tasarım Dergisi, 8,49-56.
- Gürsoy, A. T., 2010. Giyim Kültürü ve Moda (2.Cilt). Ömür Matbaacılık, 704, İstanbul.

- Hakko, C. 1983, Moda Olgusu. Vakko Yayınları, 141, İstanbul.
- Harrison, C., Wood, P., 2011, Sanat ve Kuram 1900-2000 Değişen Fikirler Antolojisi. Çev. Gürses, S., Küre Yayınları, 1304, İstanbul.
- Hatclad. 2021. Pierre Cardin. Erişim Tarihi: 27.05.2021.
<https://hatclad.wordpress.com/2016/04/30/pierre-cardin/>
- Heskett, J., 2013, Tasarım. Çev. Uzun, E., Dost Kitapevi, 202, Ankara.
- Hodge, S., 2016. Gerçekten Bilmeniz Gereken 50 Sanat Fikri, Çev. Gözgülü E., Domingo Yayıncılık, 207p, İstanbul.
- Hollingsworth, M., 2009. Dünya Sanat Tarihi. Çev. Küçükerdoğan, R., Ergüder, B. İnkilap Yayınevi, 487, İstanbul.
- Honour, H., Fleming, J., 2016. Dünya Sanat Tarihi. Çev. Abacı, H., Alfa Yayıncılık, 969, İstanbul.
- Hopkins, J. 2013. Moda Tasarımında Moda Çizimi. Çev. Başoğlu, B., Literatür Yayıncılık, 167. İstanbul.
- Huntürk, Ö., 2016. Heykel ve Sanat Kuramları, İnkilap Yayıncılık, 472, İstanbul.
- İşingör, M., Eti, E., Aslier, M., 1986. Temel Sanat Eğitimi Resim Teknikleri Grafik Resim. Türk Tarih Kurumu Basımevi, 193, Ankara.
- İbicioğlu, H., Çiftçi, M., Cerit, E. 2014. Giyimde Renklerin Uyumu. Hayat Yayınları, 127, Ankara.
- İpşiroğlu, N., İpşiroğlu, M., 1993. Sanatta Devrim. Remzi Kitabevi, 150, İstanbul.
- İpşiroğlu, N., 1998. Sanattan Güncel Yaşama, Pan Yayıncılık, 280, İstanbul.
- İstanbul Sanayi Odası, 2010. Hazır Giyim Sanayinde Hızlı Moda Kavramı ve Bir Model Önerisi, Marmara Üniversitesi Doktora/Yüksek Lisans Tezlerine Sanayi Desteği Projesi, 99.
- Jackson, T. (2007), The process of trend development leading to a fashion season, Hines, T., Bruce, M. (Ed.), Fashion Marketing İçinde, 168-187, Elsevier, USA.
- Jackson, T., Shaw, D., 2007. The Fashion Handbook. 224p, USA.
- Jana, R., 2019. 14 Designers Whose Fashion Is Out of This World, Literally. Erişim Tarihi: 24.05.2021
<https://www.vogue.in/fashion/content/14-designers-whose-fashion-is-out-of-this-world-literally>
- Jldstudios. 2021. 1960s Emilio Pucci Printed Leggings. Erişim Tarihi: 26.05.2021.
<https://www.jld-studios.com/2018/01/1960s-emilio-pucci-printed-leggings/>

- Jones, J., S., 2013. Moda Tasarımı, Çev. Kılıç, H., KerasusYayıncılık, 272, İstanbul.
- Kaplanoğlu, L. 2008, Özne Nesne İlişkisi Bağlamında Kübizm, Fütürizm ve Dada, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, Erzurum.
- Karavit, C., 2006. Işık-Gölge Görsel Sanatlardaki Serüven. Telos Yayıncılık, 175, İstanbul.
- Kawamura, Y., 2016. Modaloji. Çev.Özüdoğru, Ş., Ayrıntı Yayınları, 190p, İstanbul.
- Keser, N., 2005. Sanat Sözlüğü, Ütopya Yayınevi, 429, Ankara.
- Keser, N., 2009. Sanat Sözlüğü, Ütopya Yayınları, 427, Ankara.
- Kırzioğlu, G., 1992. Giyim Sanatı ve Kişisel Görünüm, 171, Ankara.
- Koca, E., Koç, F., Vural, T., 2007. Kültürlerarası Etkileşimde Giyim Kuşam, 38. İcanas Uluslararası Asya ve Kuzey Afrika Çalışmaları Kongresi, Ankara, 793-808.
- Koca, E., Vural T., Koç, F. 2013. An Evaluation of Consumer Tendencies Towards Hedonistic Shopping for Clothes, International Association of Social Science Research, Special Issue, 54-64.
- Koçak, R., 1995. Sanatta Hız Kavramı. Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 176, İstanbul.
- Leonard, N., Ambrose, G., 2015. Grafik Tasarımında Tasarım İçin Araştırma. Çev. Bayrak, B. Literatür Yayıncılık, 192, İstanbul.
- Le Bon, G., 2018. Kitle Psikolojisi. Çev. Ataçay, E., Bilge Su Yayıncılık, 166, Ankara.
- Lee, S., 2005. Fashioning The Future Tomorrow's Wardrobe. Thames and Hudson Ltd, 207, London.
- Little, S., 2010. İzmler Sanatı Anlamak, Çev. Özer, D.N., Yem Yayınları, 159, İstanbul.
- Liu, P., Liu, Y., 2017. Analysis of Computer Fashion Illustration's Prospects, ScienceDirect, 107 ,408 – 411.
- Lovinski, N. P., 2010. The World's Most Influential Fashion Designer, Quarto Publishing, 192, London.
- Lutyens, D. 2019. How the 1960s' Space Age Fashions Changed What We Wear. Erişim Tarihi:24.04.2021.
<https://www.bbc.com/culture/article/20190312-how-the-1960s-space-age-fashions-changed-what-we-wear>
- Mackenzie, M., 2017. İzmler Modayı Anlamak. Çev. Tuna, M., Hayalperest Yayınevi, 159, İstanbul.

- Marikokusumoto. 2021. News. Eriřim Tarihi: 26.05.2021.
<https://www.marikokusumoto.com/news>
- Masadergi. 2020. Istakoz Telefon Salvador Dali. Eriřim Tarihi: 22.05.2020.
<http://masadergi.com/istakoz-telefon-salvador-dali/>
- Matei, D. 2018. Luigi Russolo The Work and Influence of a Visionary The Birth of Noise-Music, Senior Project, in The Division of Languages and Literature of Bard College, New York.
- McKelvey, K., Munslow, J.,2003. Fashion Design, Process, Innovation and Practice. Blackwell Publishing, 228p, USA.
- Melick, T. (Ed.), 2015. Tarih Boyunca Sanat. ev. řendil, D., Evren, S. Yapı Kredi Yayınları, 367, İstanbul.
- Mistry, M. 2021. Manish Arora Spring 2011 Ready to Wear. Eriřim Tarihi: 21.04.2021.
<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2011-ready-to-wear/manish-arora/slideshow/collection#40>
- Mower, S. 2006. Chalayan Spring 2007 Ready to Wear. Eriřim Tarihi: 24.05.2021.
<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2007-ready-to-wear/chalayan/slideshow/collection#30>
- Mower, S. 2009. Alexander McQueen Spring 2009 Ready to Wear. Eriřim Tarihi:24.05.2020.
<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2009-ready-to-wear/alexander-mcqueen/slideshow/collection#25>
- Mower, S. 2018. Maison Martin Margiela Spring 2018 Couture. Eriřim Tarihi: 24.05.2020.
<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2018-couture/maison-martin-margiela/slideshow/collection#20>
- Mower, S. 2020a. Balenciaga Spring 2009 Ready-to-Wear. Eriřim Tarihi: 23.05.2020.
<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2009-ready-to-wear/balenciaga/balenciaga/slideshow/collection#10>
- Mower, S. 2020b. Balenciaga Spring 2007 Ready to Wear. Eriřim Tarihi: 23.05.2020.
<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2007-ready-to-wear/balenciaga/slideshow/collection#36>
- Mower, S. 2021a. Chalayan Spring 2007 Ready to Wear. Eriřim Tarihi: 21.04.2020.
<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2007-ready-to-wear/chalayan/slideshow/collection#26>

- Mower, S. 2021b. Paco Rabanne Spring 2021 Ready to Wear. Eriřim Tarihi: 22.05.2021.
<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2021-ready-to-wear/paco-rabanne/slideshow/collection#26>
- Mower, S. 2021c. Chalayan Spring 2009 Ready to Wear. Eriřim Tarihi:23.04.2020.
<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2009-ready-to-wear/chalayan/slideshow/collection#23>
- Mozota, B. B., 2005. Tasarım Yönetimi, Çev. Kaçamak, S. Mediat Kitapları, 315, İstanbul.
- Museothyssen. 2021. Sonia Delaunay Art Design and Fashion. Eriřim Tarihi: 24.05.2021.
<https://www.museothyssen.org/en/exposiciones/sonia-delaunay-art-design-and-fashion>
- Neves, E. P., Brigatto, A. C., Paschoarelli, L. C., 2015. Fashion and Ergonomic Design: Aspects that Influence the Perception of Clothing Usability, ScienceDirect, 6133 – 6139.
- Ocvirk, O. G., Stinson, R. E., Wigg, P. R., Bone, R. O., Cayton, D.. L. 2015. Sanatın Temelleri Teori ve Uygulama, Çev. Balkır Kuru, N., Kuru, A., Karakalem Kitabevi Yayınları, 323, İzmir.
- Odabaşı, A., H., 1996. Grafikte Temel Tasarım, Cem Ofset Matbaacılık, 198, İstanbul.
- Onur, N., 2004. Moda Bulařıcıdır. Epsilon Yayıncılık, 503, İstanbul.
- Öpöz, N., Gür, Ü., S., 2018. 21. Yüzyılda Teknoloji ve Zanaat ile Biçimlenen Tekstil Tasarımı, Uluslararası Sanat ve Sanatta Yüksek Teknoloji Kullanımı Kongresi, 19- 20 Nisan 2018, İstanbul, 247-261.
- Özüdoğru, Ş., 2013. Modern Sanat Akımları ve Moda, İdil Dergisi, 2(6), 211-238.
- Palffy, G., Atkinson, S. (Ed.), 2017. Sanat Kitabı. Çev. Fethi, A., Alfa Yayınları, 352, İstanbul.
- Parramón, J. M., 1995. Resimde Renk Uygulanışı. Çev. Erduran, E., Remzi Kitabevi, 111, İstanbul.
- Persson, L. B. 2014. Why Cars Are Driving the Look of Spring Fashion. Eriřim Tarihi: 23.05.2021.
<https://www.vogue.com/slideshow/spring-fashion-trend-cars>
- Persson, L. B. 2017a. Iris Van Herpen Spring 2013 Couture. Eriřim Tarihi: 21.04.2021.
<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2013-couture/iris-van-herpen/slideshow/collection#11>

- Persson, L. B. 2017b. Iris Van Herpen Spring 2011 Ready to Wear. Eriřim Tarihi: 23.06.2021.
<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2011-ready-to-wear/iris-van-herpen/slideshow/collection#11>
- Persson, L. B. 2019. Jean Paul Gaultier Fall 1995 Ready to Wear. Eriřim Tarihi: 24.05.2021.
<https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-1995-ready-to-wear/jean-paul-gaultier/slideshow/collection#80>
- Persson, L. B., 2020. 5 Things You Didn't Know About the French Design Legend Pierre Cardin. Eriřim Tarihi:24.05.2021.
<https://www.vogue.com/article/pierre-cardin-exhibition-brooklyn-museum-of-art>
- Persson, L. B. 2021. Issey Miyake Spring 1995 Ready-to-Wear. Eriřim Tarihi: 24.05.2021.
<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-1995-ready-to-wear/issey-miyake/slideshow/collection#110>
- Phelps, N. 2013. Emilio Pucci Spring 2014 Ready to Wear. Eriřim Tarihi: 23.05.2020.
<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2014-ready-to-wear/emilio-pucci/slideshow/collection#30>
- Phelps, N. 2016. Emilio Pucci Fall 2016 Ready to Wear. Eriřim Tarihi: 22.04.2020.
<https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2016-ready-to-wear/emilio-pucci/slideshow/collection#31>
- Phelps, N. 2019. Iris Van Herpen Fall 2019 Couture. Eriřim Tarihi: 21.04.2021.
<https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2019-couture/iris-van-herpen/slideshow/collection#18>
- Phelps, N. 2021. Louis Vuitton Spring 2021 Ready to Wear. Eriřim Tarihi: 24.05.2021.
<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2021-ready-to-wear/louis-vuitton/slideshow/collection#16>
- Plasticsthemag. 2021. Recycled Plastics for Fashion Victims. 25.02.2021.
<https://plastics-themag.com/PET-is-the-star-at-Issey-Miyakes>
- Plummer, T. 2019. Is This Exhibit the Reason Kim Kardashian West is Wearing Vintage Mugler? Eriřim Tarihi:24.05.2021.
<https://www.vogue.com/article/thierry-mugler-couturissime-exhibit-preview>
- Premierevision. 2021. February 2019 Fabrics Exhibition Report. Eriřim Tarihi: 23.05.2021.
<https://www.premierevision.com/en/magazine/february-2019-fabrics-exhibition-report/>

- Raizman, D., 2004. History of Modern Design. Laurence King Publishing, 400p, London.
- Rath, P. M., Peterson, J., Greensley, P., Gill, P., 1994. Introduction to Fashion Merchandising. Delmar Publishers Inc., 524p , USA.
- Renfrew, C., Renfrew, E., 2014. Moda Tasarımında Koleksiyon Geliştirme. Çev. Başoğlu, B., Literatür Yayıncılık, 167, İstanbul.
- Rodop, S., 2017. Tasarım İlke ve Yöntemlerinin Mücevher Tasarımı Bağlamında İncelenmesi, Sanat Tasarım Dergisi, (8),21-27.
- Sağlam, M. H., 2018. Necip Fazıl Kısakürek'in Şiirlerinde Özdeşleşim İlişkisi Kurduğu Tabiat Unsurları, Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi, 7/2, 956-989.
- Sağocak, M., 2003. Tasarım Tarihi. Livane Baskıcılık, 186 sayfa, Bursa.
- Schiffman, L. G., Kanuk, L. L., 2007. Consumer Behavior. Pearson Prentice Hall, 561p, USA.
- Sensoree.com. 2021. Artifacts Inflatacorset. Erişim Tarihi: 23.05.2021.
<https://www.sensoree.com/artifacts/inflatacorset/>
- Sezer, H., Bilgin, F., Kayaoğlu, A., 2006. Hazır Giyim Üretimi. Gazikitabevi, 214, Ankara.
- Shiner, L. 2004. Sanatın İcadı. Çev. Türkmen, İ., Ayrıntı Yayınları, 496p, İstanbul.
- Solomon, M. R., Rabolt, N.J., 2004. Consumer Behavior In Fashion. Prentice Hall, 542p, New Jersey.
- Sorger, R., Udale, J., 2013. Moda Tasarımının Temelleri. Çev. Sirkeci, Ç., Binet Matbaacılık, 200, İstanbul.
- Sproles, G. B., 1981. Analyzing Fashion Life Cycles: Principles and Perspectives, The Journal of Marketing, 45(4), 116-124.
- Stern, R., 2004, Against Fashion: Clothing As Art 1850-1930, Graphic Composition, 205p, Spain.
- Stockadobe. 2020. A Model for Spanish Born Fashion Designer Paco Rabanne. Erişim Tarihi: 01.02.2020.
<https://stock.adobe.com/ca/editorial/a-model-for-spanish-born-fashion-designer-paco-rabanne-presents-this-metallic-satellite-dress-as-par/146343731>
- Stone, E., 2008. The Dynamics of Fashion. Fairchild Books, 617p, New York.

- Szkutnicka, B., 2011. Moda Tasarımında Teknik Çizim. Çev. Kipoz, Ş., Karakalem Kitabevi Yayınları, 223, İzmir.
- Şen, E., 2004. Tasarım İlke ve Öğelerinin Minyatürde Kullanımı, İdil Dergisi, 7(46), 775-781.
- Şener, H. F., Bulat, F., 2009. Nano Teknoloji ile Üretilen Akıllı Tekstiller ve Tüketici Beklentilerinin Belirlenmesine Yönelik Bir Araştırma. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Araştırmalar E-Dergisi, 5, 1-14.
- Templeton, L. 2021. Oscar Carvalho Couture Fall Winter 2014 Paris. Erişim Tarihi: 24.05.2021
<https://nowfashion.com/oscar-carvalho-couture-fall-winter-2014-paris-9328>
- Tepecik, A. 2002. Grafik Sanatlar. Detay Yayıncılık, 120, Ankara.
- Tunalı, İ., 2009. Tasarım Felsefesi (Tasarım Modelleri ve Endüstri Tasarımı). Yem Yayınevi, 110, İstanbul.
- Udale, J., 2014. Moda Tasarımında Tekstil ve Moda, Çev. Güngör, H., Literatür Yayıncılık, 175, İstanbul.
- Verner, A. 2018. Iris Van Herpen Fall 2018 Couture. Erişim Tarihi: 23.05.2020
<https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2018-couture/iris-van-herpen/slideshow/collection#17>
- Yazıcıoğlu, Y., 2017a. Endüstriyel Tasarım. İdeal Kültür Yayıncılık, 408, İstanbul.
- Yazıcıoğlu, Y., 2017b. Temel Tasarım. İdeal Kültür Yayıncılık, 296, İstanbul.
- Yetmen, G., 2016. Moda Tasarımında Temel Tasarım Öğelerinin Önemi, İdil Dergisi, 5(22), 735-748.
- Yılmaz, M., 2006. Modernizmden Postmodernizme Sanat. Ütopya Yayınevi, 448, Ankara.
- Yiğit, V., 2015. Renkler, Oluşum, Etkileşim, Kullanım. Mozaik Yayınları, 292, İstanbul.
- Yolcu, E., 2004. Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri. Nobel Yayıncılık, 243, Ankara.
- Yotka, S., 2016. Remembering André Courrèges. Erişim Tarihi: 24.05.2021.
<https://www.vogue.com/article/remembering-andre-courreges>
- Yüzgüller, S. (Ed.). 2019. Sanatın Büyük Ustaları Kandinsky. Hayalperest Yayıncılık, 96, İstanbul.
- Watson, L., 2007. Modaya Yön Verenler, Çev. Ayas, G., Güncel Yayıncılık, 392, İstanbul.

- Waquet, D., Laporte, M., 2011. Moda. Çev. Ergüden, I., Dost Kitabevi Yayınları,142, Ankara.
- Worringer, W. 2017. Soyutlama ve Özdeşleyim. Çev. Tunalı, İ. Hayalperest Yayınevi, 123, İstanbul.
- Wsimag. 2020. Thierry Mugler. Erişim Tarihi: 21.04.2020.
<https://wsimag.com/fashion/46162-thierry-mugler>
- Quinn, B., 2002. A Note: Hussein Chalayan, Fashion and Technology, Fashion Theory,6(4),359-368.

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Manolya USTA

Eğitim Durumu

Lise :Samsun Kız Meslek Lisesi, 2000

Lisans :Gazi Üniversitesi, Mesleki Eğitim Fakültesi,
Giyim Endüstri Öğretmenliği Bölümü, 2008

Yüksek Lisans :İstanbul Ticaret Üniversitesi, Moda ve Tekstil Tasarımı
Anabilim Dalı, 2021

Yayınları

Usta M., Bayburtlu, I., 2021. Giyim Tasarımında Gelecekçilik ve Devinim Etkileri,
Sanat ve İnsan Dergisi, 5(1), 7-21.