

ÖZGÜN DOKUMA YÜZEY TASARIMLARININ GİYSİ ÜZERİNE UYGULAMALARI

Gökçe ÖZDEMİR¹ Tuğba KAHYEOĞLU²

1 Dr. Öğretim Üyesi. Gaziantep Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü. gozdemir382@gmail.com ORCID: 0000-0002-2608-6084

2 Yüksek Lisans Öğrencisi. Gaziantep Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Bölümü. tb.khyglu@gmail.com ORCID: 0000-0002-4094-0414

Özdemir, Gökçe ve Tuğba Kahyeoğlu. "Özgün Dokuma YüzeY Tasarımlarının Giysi Üzerine Uygulamaları". idil, 72 (2020 Ağustos): s. 1259–1269. doi: 10.7816/idil-09-72-06

ÖZ

Dokuma kumaşlar; tarih öncesi çağlardan gelen ve çok geniş bir kullanım yelpazesine sahip; özellikle giysilik, ev tekstili ve endüstri gibi alanlarda daha fazla kullanılan ürünlerdir. Estetik değeri yüksek dokuma kumaş yüzeyinin meydana gelmesinde ise iplik ve örgü türünün seçimi önemli unsurlardır. Özellikle dokumalarda kullanılacak iplik renklerinin seçimi, ortaya çıkacak olan ürünün görünümünde oldukça önemlidir. Bireylerin yaşam kalitesindeki artış her geçen gün artmakta ve bu artış da beraberinde onların yeni ve farklı bir görünüm arayışına gitmelerine neden olmaktadır. Bu çalışmada da, basit yollu bir dokuma kumaşın nasıl başlayıp, geliştiğine dair çalışmalar yapılarak, elde edilen ürünlerin giysi tasarımları üzerinde kullanılmasına yer verilmiştir. Çalışma kapsamında, ilk olarak tema belirlenerek, temaya uygun desen tasarımları 25*25 cm ölçülerinde dokunmuştur. Dokunan kumaşlar sokak modası teması altında tasarlanan giysilerin farklı yerlerinde ayrıntı yani detay olarak kullanılmıştır. Ayrıca tasarımlar arasından 2 tanesi bitmiş ürün olarak ortaya çıkarılmıştır. Böylece elde edilen dokuma yüzeylerin giysilerle buluşması sağlanarak farklı ve modern tasarımlar ortaya çıkarılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dokuma tasarımı, Bezayağı dokuma, Kumaş tasarımı, Giysi tasarımı

Makale Bilgisi

Geliş: 2 Haziran 2020

Düzeltilme: 14 Haziran 2020

Kabul: 3 Temmuz 2020

Giriş

Günlük yaşantı içerisinde kullanılan hemen her şeyin fonksiyonelliğinin yanı sıra göze hoş görünme ve estetik bir bakış açısıyla tasarlanmış olma gibi özelliklere sahip olması beklenmektedir. Bu beklentiler de tasarım kavramının ön plana çıkmasına neden olmuştur. Alan literatüründe farklı tanımları bulunmakla birlikte tasarım; bir nesnenin oluşturulabilmesi için, zihinde başlayan bir düşüncenin somut bir gösterge haline dönüşebilmesi için yapılan tasarlama eylemi olarak tanımlanabilir. Moda alanında da üç boyutlu bir bitmiş ürün elde etmenin ilk aşaması, özgün kumaş seçimi ile başlamaktadır. Kumaş üretim sürecinin ise gerek estetik, gerekse yapısal amaçları gerçekleştirebilme adına kumaş tasarım aşamasından başlaması gerekmektedir (Keskin ve Büyükbayraktar, 2019). Bir kumaş tasarımcısından genelde; kullanım amacına uygun, estetik ve performans değeri yüksek kumaşlar tasarlanması beklenmektedir. Tasarımcıların özellikle renk, biçim ve uyum öğelerini birbirleriyle bütünleştirmeleri, böylelikle kullanıcının ilgisini çekecek ve beğenisini kazanacak ürünler tasarlamaları gerekmektedir. Günümüzde moda olgusu içinde değerlendirilen dokuma kumaş tasarımı için trend eğilimlerinin ne olacağı, trend belirleyiciler tarafından 2 yıllık süreç için belirlenmekte ve farklı yayın organları aracılığıyla yayımlanmaktadır (Metlioğlu, 2015b). Özellikle son yıllarda moda tasarım ürünlerinin beğenisi üzerindeki etkisi daha fazla gözlenen (Şener, 2009: 116), dokuma kumaşlar; atkı ve çözümlerinin birbirleri ile dik açı oluşturacak biçimde kesişmeleri ile oluşan üç boyutlu yüzeylerdir.

Dokuma kumaş tasarımı, bir tema doğrultusunda çıkış noktasının belirlenmesi ile başlayıp, renk, doku ve yüzey tasarımına bağlı olarak, malzeme (iplik seçimi), örgü yapısı (bezayağı veya dimi gibi) ve dokuma yöntemine (armürlü ya da jakarlı) karar verilmesi ile devam eden bir süreci kapsamaktadır. Dokuma kumaş tasarımında yaratıcılık, yeni malzemelerin, tekniklerin ve teknolojik işlemlerin uygulanması şeklinde ortaya çıkarılabileceği gibi, var olan klasik bir kumaş deseninin yeni yapı, malzeme ve teknolojik işlemlerle yorumlanarak ele alınması şeklinde de gelişebilir (Metlioğlu, 2015a). Tekstil ürünlerinin üç boyutlu nitelikleri, son yıllarda tekstil ve moda tasarımcılarının ilgi odağı haline gelerek, doğadaki inişli çıkışlı yüzeylerde, yarılmış yol izlerinde, çatlamış ve çoraklaşmış toprak ve volkanik yüzeylerde karşılaşılan üç boyutluluk, tasarımcıların bu dokuları tekstil tekniklerini kullanarak taklit etmesi ile kumaş yüzeylerine taşınmalarına ilham kaynağı olmuştur. Bunların yanı sıra dokuma kumaş tasarımı için sonsuz sayıda ilham kaynağı bulunmaktadır. Cansız varlıklar, endüstriyel ürünler, tarihsel motifler, güncel konular, sanat akımları ve soyut temalar bu ilham kaynaklarından yalnızca bazılarıdır. Özellikle doğanın insanoğluna sunduğu güzelliklerin etkileri, kumaş tasarımlarını klasik görüntülü olmaktan uzaklaştırarak, günümüzün temel tasarım düşüncesinde estetiği, kişisel beğenileri ve rahatlığı ön plana çıkararak yaratıcı kumaş yüzey desenlendirilmesi düşüncesine öncülük etmişlerdir (Önlü, 2004: 14). Bu durum kumaş tasarımı için bir devrim niteliği taşımış, beraberinde deneysel ve araştırmacı kumaş tasarım kavramını oluşturmuştur.

Dokuma kumaş tasarımı, fikirle başlayan, estetik ve teknik bilgi gerektiren, özgünlüğün ancak yaratıcılıkla elde edildiği bir tasarım disiplindir (Metlioğlu, 2012). Özgün kumaş tasarımları, temel tasarım öğeleri; form, renk, doku ve malzeme gibi unsurların bir arada kullanıldığı bir kompozisyon ve aynı zamanda farkındalık yaratma aracıdır. Tasarımın temel öğelerinden biri olan doku kavramı, dokuma ile doğrudan ilişki içindedir (Şanlı, 2018). Dokuma kumaş tasarlayabilmek için kumaşları çeşitli yönleriyle tanımak, temel desenleri ve türev desenleri iyi analiz etmiş olmak gerekir (Çoruh vd. 2019). Dokuma yüzeylerin atkı ve çözümlerinin birbirleri ile kesişmelerine göre temelde bezayağı, dimi ve saten olarak üç temel bağlantı yapısı vardır. Bezayağı 1/1 olarak ifade edilen temel dokuma bağlantılarından biridir. Bezayağı bağlantısının bir raporu, iki çözümler ve iki atkıdan oluşan en basit ve en küçük rapora sahip bağlantılı dokuma türüdür. Bu bağlantıda iplikler maksimum derecede temas halindedir. Örneğin çözümler ipliği bir tane atkı ipliğinin üzerinden geçerken diğeri atkı ipliğinin altından geçmektedir. Bu bağlantı ile üretilen kumaşların tersi ve yüzü aynı görünümde olduğu için ayırt etmek güçtür (Megep, 2011a). Atkı ve çözümlerinin hareketlerine göre bu dokuma türünün farklı türevleri de bulunmaktadır. Dimi dokuma bağlantısı, en az üç çözümler ve üç atkı ipliğinden oluşan bir rapora sahiptir. Dimi bağlantı ile dokunan kumaşların en belirgin özelliği kumaş yüzeyinde diyagonal (çapraz) yönde çizgilerin olmasıdır. Dimi bağlantı, kumaş yüzeyinde oluşturduğu diyagonal (çapraz) çizgilerin (dokuma sırtı) yönüne göre S sırtlı ve Z sırtlı olarak isimlendirilir (Megep, 2011b). Saten (Atlas) bağlantı ise en az beş çözümler ve beş atkı ipliğinden oluşan bir dokuma türüdür. Rapordaki her çözümler ipliği bir bağlantı noktasına sahiptir. Yükselme sayısı birden büyüktür; fakat rapordaki iplik sayısı ile söz konusu yükseltme sayısı ortak bölene

sahip olmadığı için birbirlerine değmezler. Ancak bu şekilde atlas dokumaya özgü bağlantı noktalarının dağınık hali elde edilir.

Dokuma kumaş tasarımı yapılırken ilk olarak bağlantı türevlerinden birisi seçilerek, o bağlantı türevine ait örgü raporu, tahar planı ve armür planı oluşturulur. Örgü raporu atkılarının çözümlerinden nasıl geçirileceğinin kareli kâğıtlar üzerinde belirlenmesi, tahar planı ise dokunacak olan örgü raporu esas alınarak çizilen plandır. Tahar planı çiziminde ise temel kural, örgü raporundaki aynı hareketi yapan çözümlerin belirlenmesi ve bu çözümlerin aynı çerçeveye ait olduğunun gösterilmesi olarak tanımlanmaktadır (http2). Armür planı ise dokuma tezgâhında atılacak atkı sırasına göre örgü raporu ve tahar planına uygun şekilde çerçevelerin aşağı yukarı hareketlerini gösteren plandır (Megep, 2011a). Dokuma kumaş tasarımında tasarımcıların, esinlendikleri kaynağı yorumlayarak dokunmuş bir kumaş elde edebilmeleri için dokuma tekniğine karar verdikten sonra o tekniğe ait örgü raporu, tahar ve armür planlarını oluşturmaları gerekmektedir. Bu bağlamda bu araştırma kapsamında da araştırmacılar yaratıcılıklarını kullanarak, güneş figürünün gerek öğle vaktindeki en canlı sarı halini, gerekse gün batımındaki kırmızı tonlarını dokumalara taşımaya çalışmışlardır. Ayrıca gökyüzünün ve güneşin birbiri içerisindeki renk harmonisi dokunan kumaşlara yansıtılmaya çalışılarak, bu kumaşların kullanıldığı özgün tasarımlar ve bu tasarımlardan bitmiş bir moda ürünü elde etmek amaçlanmıştır.

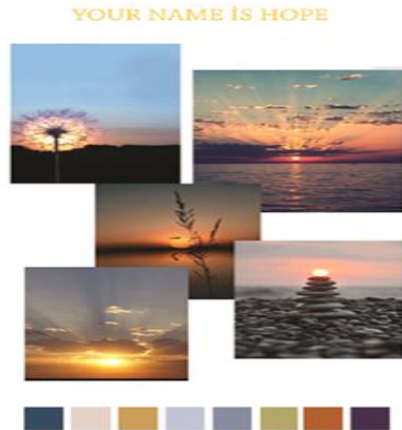
Materyal ve Metot

Araştırma kapsamında araştırmacıların yaratıcılıklarından ve uygulama temelli deneysel çalışmalar yapmış olma deneyimlerinden faydalanılmıştır. Gerek kumaş tasarımının, gerekse model tasarımlarının yapılmasında teknik bilginin yanı sıra sahip olunan hayal gücü, çalışmanın şekillendirilmesinde oldukça önemlidir. Bu amaçla esin kaynağı olan güneş figürü soyut olan umut kavramı ile bağdaştırılmaya çalışılmıştır. Uygulama çerçevesinde ilk aşamada, "Your name is Hope" teması doğrultusunda, bezayağı dokuma bağlantısında oluşturulacak olan kumaş yüzeylerinin örgü raporları, tahar planları ve armür planları oluşturulmuş ve çivili tahta üzerinde dokuma işlemi gerçekleştirilmiştir. Dokumalar oluştururken daha çok güneşin doğuşu, batışı ve gün ortasında gökyüzündeki görünümü ve görünüm sonucunda oluşan renkler ön planda tutulmuştur. Temaya uyan renkli iplik (sarı, beyaz, gri, turuncu ve mavi) seçimiyle dokuma tahtasında birçok deneme yapılmış ve yapılan denemeler sonucunda en ve boy olarak en fazla 25x25 cm'lik 3 tane yüzey dokunmuştur. Ardından elde edilen bu dokumalara uygun olacak şekilde Adobe Illustrator tasarım programında sokak modasına uygun model tasarımları oluşturulmuştur. Model tasarımları oluşturulurken estetik görüntü elde edilecek şekilde dokunmuş yüzeyler, tasarımların uygun görülen yerlerine yerleştirilmiştir.

Kullanılan malzemeler: Akrilik iplikler, 25x25cm'lik çivili tahta, eskiz kağıdı, penye kumaş, kot kumaş, hazır süsleme gereci ve dikiş ipliği.

Deneysel Çalışmalar

Araştırma kapsamında, öncelikle dokuma yüzey oluşturulurken esinlenen temaya ilişkin hikaye ve renk panosu oluşturulmuştur (Görsel1).

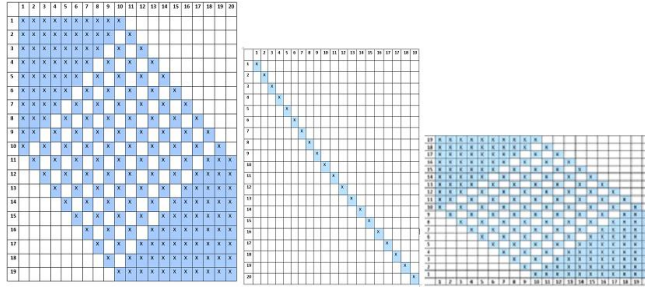


Görsel 1. Hikaye ve renk panosu

Hikâye ve renk panosu, tasarımcının koleksiyon hazırlama sürecinde kendisine yol haritası olarak kullandığı bilgi kaynağıdır (Mehrali, 2015). Tasarımcı bu panoyu hazırlarken, kendisini etkileyen soyut kavramlara, düşünsel simgelere ve tasarım sürecinde kullanacağı materyallere yer vermektedir. Çalışma kapsamında da, hikâye ve renk panosuna bağlı olarak, bezayağı dokuma ve türevlerinin kullandığı 3 farklı kumaş dokuması yapılmıştır.

Gün doğumu vurgulu deneysel uygulama

Bu tasarımın gün doğumundan ilham alınmış bir çalışmadır. Çalışma 1/1 bezayağı örgüsü olarak çözgü ve atkı yönündeki ipliklerde atlamalar yapılarak dokunacak şekilde tasarlanmıştır (Görsel 2).



Görsel 2. Desen, Tahar ve Armür planı

Görsel 2’de gün doğumu vurgulu tasarıma ait desen, tahar ve armür planı verilmiştir. Desen, tahar ve armür planı hazırlanan tasarım, temaya uygun renklerle çivili tezgâh üzerinde dokunmuştur. Dokunmuş yüzey görüntüsü Görsel 3’te yer almaktadır.

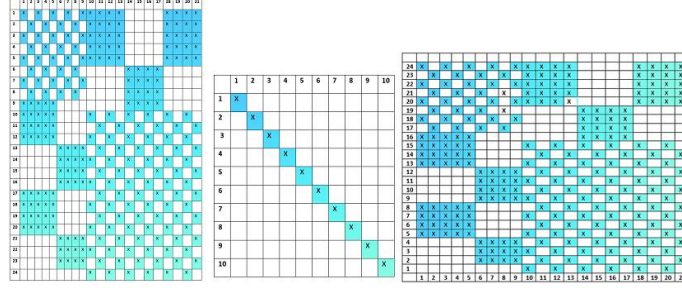


Görsel 3. Gün doğumu vurgulu dokuma yüzey tasarımı

Görsel 3’te görüldüğü üzere, tasarımda güneşin gün doğumundaki görüntüsü yansıtılmaya çalışıldığı için dokumada sarı, turuncu, gri ve beyaz iplikler kullanılmıştır. Dokumada atkı ipliği olarak, sarı ve turuncu renkli iplikler kullanılırken, çözgü ipliği olarak beyaz ve gri renk iplikler kullanılmıştır.

Gün ortası vurgulu deneysel uygulama

Gün ortası vurgulu deneysel uygulama 1/1 bezayağı örgüsü olarak çözgü ve atkı yönündeki ipliklerde atlamalar yapılarak dokunacak şekilde tasarlanmıştır (Görsel 4).



Görsel 4. Desen, Tahar ve Armür planı

Görsel 4'te gün ortası vurgulu tasarıma ait desen, tahar ve armür planı verilmiştir. Bezayağı desen ve onun türevi olan 4/4 panama örgü birlikte kullanılarak dokuma yapılmıştır. Desen, tahar ve armür planı hazırlanan tasarım, temaya uygun renklerle çivili tezgâh üzerinde dokunmuştur. Dokunmuş yüzey görüntüsü Görsel 5'te yer almaktadır.

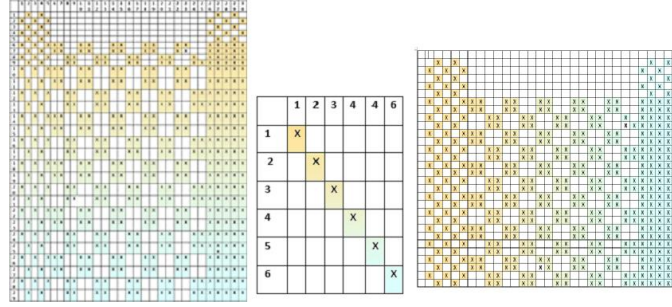


Görsel 5. Gün ortası vurgulu dokuma yüzey tasarımı

Görsel 5'te görüldüğü üzere, tasarımda güneşin gün ortasında bulutun altına gizlenmiş görünümü vurgulanmak istendiği için çözgü ve atkı yönlerinde sarı, mavi ve beyaz renkli iplikler kullanılmıştır.

Gün batımı vurgulu deneysel uygulama

Güneşin gözerimi altına inmesi anlamına gelen günbatımı vurgulu deneysel çalışma, bezayağı örgüsü ve onun türevi olan 2/2 panama örgüsünün kombinasyonu ile tasarlanarak dokunmuştur. Dokuma yapılırken hem atkı hem de çözgü yönünde atlamalar yapılmıştır (Görsel 6).



Görsel 6. Desen, Tahar ve Armür planı

Görsel 6'da gün ortası vurgulu tasarıma ait desen, tahar ve armür planı verilmiştir. Desen, tahar ve armür planı hazırlanan tasarım, temaya uygun renklerle çivili tezgâh üzerinde dokunmuştur. Dokunmuş yüzey görüntüsü Görsel 7'de yer almaktadır.



Görsel 7. Gün batımı vurgulu dokuma yüzey tasarımı

Görsel 7'de görüldüğü üzere, tasarımda, güneşin batışı anımsatılmaya çalışıldığı için sıcak turuncu, mor ve beyaz renkler tercih edilmiştir. Turuncu rengin yoğunlukta kullanıldığı tasarımda, atkı yönündeki atlamalarda beyaz renk kullanılmıştır.

Dokunan yüzeylerin kullanıldığı giysi tasarımları

Tasarımlarda 18-25 yaş arası kişiler hedef kitle olarak belirlenmiştir. Tasarımlar sokak modasına uygun, rahatlığın ön planda olduğu ve gerçek hayatın yansıtılmaya çalışıldığı çalışmalardır. Sokak modası, genellikle şehir merkezlerinde gençlerin şekillendirdiği çok çeşitli stilleri içeren bir alt kültür uzantısıdır (http1). Bir başka deyişle sokak modası, ortak bir sosyal pratik sonucunda sosyokültürel gruplarca belirlenen bir modadır ve kitlesel moda endüstrisinin yönünü belirleyebilmektedir. Çalışma kapsamında yapılan tasarımlar Görsel 8'de yer almaktadır.



Görsel 8. Model tasarımları

Görsel 8’de görüldüğü üzere, tasarım 1’de bluz ön bedeninin her iki yanına kup görüntüsü verecek şekilde dokunmuş yüze yerleştirilmiş iken, taytın ise yan kısımlarında dokunmuş yüze kullanılmıştır. Tayt likralı kot kumaş olarak düşünülmüş olup, yan taraflara yerleştirilen dokuma yüzeyler ile hareketlilik elde edilmeye çalışılmıştır. Tasarım 2’nin tayt üzeri simetrik kesim uzun ceket olarak kombinlendiği görülmektedir. Simetrik kesim olan ceketin yanlarına dokunmuş yüze cep olarak yerleştirilmiştir. Tasarım 3’ün bol kesim diz üstü elbise olarak tasarlandığı görülmektedir. Elbisenin etek ucunun ön orta kısmında dokunmuş yüze kullanılmıştır. Tasarım 4’ün pudra tonlarında tulum olarak tasarlandığı görülmektedir. Tulumun pantolon kısmında dokunmuş yüze cep olarak yerleştirilmiştir. Tasarım 5’in bir tarafı düşük ve açık omuzlu bir elbise olarak tasarlandığı görülmektedir. Manşet kısmına yerleştirilen dokuma yüze ile giysiye estetik bir görünüm kazandırılması hedeflenmiştir. Tasarım 6’nın diz üstü etek ucu oval bir elbise olarak tasarlandığı görülmektedir. Tasarımda ön beden yan kısımlarında kuplar kullanılmıştır. Tasarımda kuplar ikiye ayrılarak aralara dokunmuş yüze yerleştirilmiştir. Tasarım 7’nin pantolon ve sweatshirt olarak tasarlandığı görülmektedir. Üst beden sol yan kısmına karışık ve dörtgenler şeklinde dokuma yüzeyler yerleştirilerek estetik bir görünüm yakalanması hedeflenmiştir. Tasarım 8’in pantolon-bluz olarak tasarlandığı görülmektedir. Dokunmuş yüzeyler üst beden sağ alt kısmında cep olarak, alt beden ise pantolon paçalarında kullanılmıştır. Tasarım 9’un ise belden kesitli 3 kat etekten oluşan bir elbise olarak tasarlandığı görülmektedir. Dokuma yüze, tasarımın üst bedeninde sağ ve sol taraflı kup görüntüsü elde edilecek şekilde yerleştirildiği görülmektedir.

Sokak modasına uygun tasarımların yapılmasının ardından, tasarım 8 ve tasarım 9’un bitmiş ürün uygulaması yapılmıştır. Uygulaması yapılan tasarım 8’in görseli Görsel 9’da yer almaktadır.



Görsel 9. Sekizinci tasarımın uygulaması

Tasarımlarda farklı, gösterişli ve yeni görünüm elde etmek için model tasarımlarının yanı sıra giysi oluştururken kullanılan kumaş yüzeyleri de oldukça önemlidir. Bu bağlamda ürün tasarımı, ürünün fayda getireceği alanda sorunları en aza indirmeyi hedeflerken aynı zamanda estetik değerleri içinde barındırmayı esas almalıdır (Yaşar, 2016). Çalışma kapsamında hazırlanmış olan dokuma yüzeyin giysiye estetik değer kazandırma amaçlı kullanımının yer aldığı tasarım 9'a ait görsel Görsel 10'da yer almaktadır.



Görsel 10. Dokuzuncu tasarımın uygulaması

Sonuç

Her toplum, zaman ve mekana bağlı kalmaksızın moda alanında her daim farklı arayışlar ve yeni denemeler içerisinde olmuştur. Günümüzde yeni ve etkileyici giysi üretimi sadece modeller ile değil kumaşa da bağlı olarak gerçekleştirilebilmektedir. Yaşar (2016) da, günlük hayatta estetik değeri yüksek ve kullanım kolaylığına sahip ürünler üretilmesinin sadece giysi tasarımındaki farklılaşma ile değil farklı kumaş tasarımları ile de yapılabileceğini

belirtmiştir. Çünkü tek parçadan dahi oluşsa, bir elbise bölgesel yüze dokunuşları ile, olduğundan daha göz alıcı hale gelebilmektedir. Bu çalışmada da araştırmacılar tarafından belirlenen tema doğrultusunda deneysel yüze çalışmalar yapılarak, oluşturulan dokuma yüzeyle, sokak modası temasındaki giysi tasarımlarında kullanılarak, uygulaması yapılmıştır. Bu çalışmanın hem bir yüze tasarımının oluşum aşamalarını içermesi hem de oluşturulan yüzeyle giysi tasarımları üzerine yerleştirilmesinin gösterilmesi bakımından kumaş ve moda tasarım alanında çalışmalar yapmayı düşünenlere ilham kaynağı olabileceği düşünülmektedir. Ayrıca, tasarım sürecinde belirlenen temalara ve günümüz moda trendlerine uygun malzeme seçimi yapılarak, deneysel çalışmalar tamamlanmıştır. Metlioğlu (2015a) "Dokuma Kumaş Tasarımında Yaratıcılık için Bir Yöntem Önerisi" isimli çalışmasında, yaratıcılığın tema ve desen belirlemede etkili olan bir algı biçimi olduğunu, tasarlama işlemi yapılırken, kişinin duygu ve düşüncelerini bu sürece katmasıyla ve olaylara farklı açılardan bakmasıyla yeni bir tasarım fikrinin ortaya çıkabileceğini belirtmiştir. Moda tasarımcılarının da son günlerde koleksiyonlarını oluştururken, yaşanan toplumsal olaylar, tarih, felsefe, doğa olayları vb. etkilendiği görülmektedir. Bireyselleşmenin ön plana çıktığı, farklılıkların belirginleştirilmeye çalışıldığı ve moda hareketlerinin de bu bağlamda kitlesel ayrımlar değil, bireysel farklılıklar şeklinde ifade edilme yoluna gidildiği bu dönemde, küresel pazarda rekabetin önkoşulu olarak özgün ve farklı tasarımlar yapmak da zorunlu hale gelmiştir (İşbilen, 2015). Bu bağlamlarda yapılan bu çalışmanın, moda ürün tasarım sürecine yaratıcı bir bakış açısı kazandıracığı ve estetikte sınır tanınmaması gerektiği konusunda cesaret vereceği söylenebilir.

KAYNAKLAR

- Çoruh, Ebru. Avcioğlu Kalebek, Nazan. Özdemir, Gökçe. Öztürk, Tuğba. Dokuma Kumaş Tasarımı ve Örnek Uygulamaları. İdil Sanat ve Dil Dergisi, 63(8), 1603-1609. DOI: 10.7816/idil-08-63-16. 2019.
- İşbilen, Ayşe. Moda tasarımında anlatı ve kültürel kaynakları. 2015. <[https://www.ayk.gov.tr/wp-content/uploads/2015/01/%c4%b0%c5%9eB%c4%b0LENAy%c5%9fe-MODA-TASARIMINDA-ANLATI-VE-K%c3%9cLT%c3%9cREL KAYNAKLARI.pdf](https://www.ayk.gov.tr/wp-content/uploads/2015/01/%c4%b0%c5%9eB%c4%b0LENAy%c5%9fe-MODA-TASARIMINDA-ANLATI-VE-K%c3%9cLT%c3%9cREL%20KAYNAKLARI.pdf)> Erişim Tarihi: 4 Ocak 2020.
- Keskin, Tuna Server. Büyükbayraktar, R. Befru. Armürlü Kumaşlar İçin Fiziksel Tasarım Çözümlenmeleri Sunan Bir Dokuma Kumaş Tasarım Programı. Tekstil ve Mühendis, 27(117), 12-21. 2019.
- Megep Modüller. 2011a. Bezayağı Dokuma. www.megepmoduller.com> Erişim Tarihi: 4 Nisan 2020.
- Megep Modüller. 2011b. Dimi Dokuma. www.megepmoduller.com> Erişim Tarihi: 4 Nisan 2020.
- Mehrali, Nuray. Moda Akımlarının, Giysi Koleksiyonu Oluşum Sürecine Etkisinin Araştırılması. Yayınlanmamış Yüksek lisans tezi, İstanbul: Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2015.
- Metlioğlu Halaçeli, Havva. Tekstil Tasarım Eğitiminde Sinema Temalı Dokuma Kumaş Tasarımı . İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 177-186. 2012.
- Metlioğlu Halaçeli, Havva. Dokuma Kumaş Tasarımında Yaratıcılık İçin Bir Yöntem Önerisi. Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi, 41-50. 2015a.
- Metlioğlu Halaçeli, Havva. Günümüz Dokuma Kumaş Tasarımında Deneysel Yüze Araştırmaları. Anadolu Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi, 5(2) 89-111. 2015b.
- Önlü, Nesrin. Günümüz Giysilik Kumaşlarının Tasarım Ve Teknik Açıldan İncelenmesi. Tekstil Maraton, 12-23. (2004).
- Şanlı, Lale. Dokuma Tasarımında Atık Plastik Poşetlerin Doku Olanaklarının Araştırılması. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Adana: Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2018.
- Şener, Yasemin. Modadaki-Mimarlık-Mimarlıktaki-Moda. Art&Decor Dergisi, 143(116). 2005.

Yaşar, Neslihan. Dokuma Kumaşlarda İplik Özelliklerinin Giysi Form ve Görünümlerine Etkileri. Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi , 173-184. 2016.

İNTERNET KAYNAKLARI

http1: Erişim tarihi: 3 Nisan 2020, [http// www. modabilinci.com](http://www.modabilinci.com)

http2: Erişim tarihi: 3 Ocak 2020, <http://www.tekstildershanesi.com.tr/bilgi-deposu/koleksiyon-hazirlama.html>

APPLICATION OF ORIGINAL WOVEN SURFACE DESIGNS ON THE CLOTHING

Gökçe ÖZDEMİR, Tuğba KAHYEOĞLU

ABSTRACT

Woven fabrics date back to the ancient ages and have been extensively used particularly in apparel, home textile, and other industries. The selection of yarn and knitting technique are among the important factors in fabrication of woven fabric surfaces with high aesthetical value. Particularly color selection for yarn used in fabrication of woven fabrics has a significant effect on the appearance of the final product. The ever-increasing quality of life brings about the need for new and different looks among individuals. In this work, the course of development and fabrication for a simple woven fabric has been studied, and the obtained products were used in apparel designs. In this context, first the theme was determined, and then pattern designs and patterns were woven in 25*25 cm size. The woven fabrics were used as detail on different parts of outfits designed under the theme "steet fashion". Also, two of the designs were chosen and manufactured as final-products. Accordingly, different and modern designs were introduced by bringing the obtained woven surfaces together with dresses.

Keywords: woven design, plain weave, fabric design, clothing design