

# MODA TASARIMI EĞİTİMİNİN STÜDYO DERSLERİNDE SANAT ESERLERİNİN İLHAM KAYNAĞI OLARAK KULLANILMASI

## Esra VAROL

Dr. Öğr.Üyesi., Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü NİĞDE, evarol@ohu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-3097-8301

## Nilay ERTÜRK

Prof. Dr., Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Moda ve Tekstil tasarımı Bölümü ESKİŞEHİR, nilaye@eskisehir.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2255-7558

Varol, Esra ve Nilay Ertürk. "Moda Tasarımı Eğitiminin Stüdyo Derslerinde Sanat Eserlerinin İlham Kaynağı Olarak Kullanılması". idil, 72 (2020 Ağustos): s. 1347-1358. doi: 10.7816/idil-09-72-11

## ÖZ

Moda tasarımı eğitiminin amacı, öğrencilere kazandırılacak bilgi, beceri ve tutumlar ile yaratıcılığı öğretmektir. Bu amaç doğrultusunda öğretmenler farklı derslerde farklı öğretim stratejileri izleyebilmektedir. Programın odak dersleri olan stüdyo derslerinde yaratıcılığı öğretmede geliştirilen öğretim stratejilerinden bir tanesi ise öğrencilerden farklı ilham kaynakları doğrultusunda farklı tasarım problemlerine çözümler geliştirmelerini istemektir. Yaratıcı uygulama temelli araştırmaya dayanan bu süreçte öğrenciler pek çok farklı ilham kaynağından yola çıkarak ürünler tasarlayabilmektedir. Bu ilham kaynaklarından bir tanesi ise yine yaratıcı bir başka çabanın sonucu olan sanat eserleridir. Bu araştırmanın temel amacı, moda tasarımı eğitiminin stüdyo derslerinden birisi olan Moda Tasarımı I dersinde, sanat eserlerinin ilham kaynağı olarak kullanılmasının öğrencilerin yaratıcılıklarının geliştirilmesindeki katkılarını irdelemek ve örnek tasarımlar üzerinden yorumlamaktır. Araştırma yöntemi, problem ve problemi çözmede izlenen yol doğrultusunda niteldir. Araştırma örnekleminin belirlenmesinde ise ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırma verilerinin elde edilmesinde örnekleme yer alan öğrencilerle yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** moda tasarımı, sanat eseri, ilham kaynağı, stüdyo dersi

*Makale Bilgisi*

*Geliş: 18 Mayıs 2020*

*Düzeltilme: 5 Haziran 2020*

*Kabul: 29 Haziran 2020*

## 1. Giriş

Tasarım alanı için yaratıcılık, gelişen pazar ve teknoloji dinamiklerini algılayarak mevcut problem ya da ihtiyaçlara özgün çözümler üretebilmektir. Tasarım ise belli bir problemi çözmek için işe koşulan yaratıcılıktır (Şahin, 2014: 22). Bir başka deyişle, bilimsel yaklaşımın mantıklı karakteri ile yaratıcı çabanın artistik boyutlarını birleştiren tasarım, sorun çözücü, sistemli, koordinasyon kuran ve yaratıcı bir faaliyettir (Mozota, 2006: 16). Nihai ürünün bedene giyilmesi ile tasarım alanları arasında farklı bir yere sahip olan moda tasarımı, "bir düşüncenin özgün bir şekilde aktarılabilmesinde ve kişisel yorumun kendine özgü bir nitelik kazanmasında, üretim süreçlerini göz önünde bulundurarak, öğelerin benimsenmesi, özümsemi, somut önerilere dönüştürülmesi ve tartışılmasını gerektiren, görsel yanı ağır basan bir düşünüş ve üretme sistemidir" (Aydın ve Çakar, 1993: 268). Moda tasarımı eğitimi ise bu düşünüş ile üretme sisteminin öğretilmesi ve yaratıcılığın geliştirilmesini amaçlamaktadır. Tasarım eğitimi, fikir ya da ürün sonucuna ulaşmada geleneksel olarak, beceri uygulama tabanlı (practiced-based) ya da proje tabanlıdır (project-based) (Ehmann, 2005: 108). Bahsedilen uygulama ya da projeler genellikle tasarım eğitiminin stüdyo derslerinde gerçekleştirilmektedir. Diğer tüm derslerde öğrenilen bilgi ve beceriler bu derslerde işe koşulmakta, farklı öğrenim düzeylerine göre farklı tasarım problemlerine, yaratıcı ürün ya da ürünler olarak çözümler istenmektedir.

Moda tasarımı eğitiminin ilk stüdyo dersleri, öğrencilerin giysi tasarımını ilk kez deneyimledikleri, bu doğrultuda yaratıcı problem çözmede bilgi ve becerilerin öğretilmeye çalışıldığı derslerdir. Öğrencilere yaratıcı problem çözmenin öğretilmesinde ilk adım olarak öğrenim düzeylerine uygun olduğu düşünülen bir konuda temel bir tasarım problemi ya da yönbilgi (brief) verilmektedir. Seivewright'a göre (2013:10) farklı türleri olabilen yönbilgiler arasında en yaygın olanı akademik ortamda genellikle bir uzman tarafından oluşturulmuş ve yanıtlanması gereken sorular soran yaklaşımdır. Bu yaklaşımda amaç, eğitmen tarafından belli bir konudaki beceriyi öğretmek ile öğrencinin kendi bilgi ve anlayışını geliştirebilmektir. Yönbilgi ya da tasarım probleminin verilmesi ile yaratıcı tasarım süreci dolayısıyla da öğrenme süreci başlamaktadır. Arıdağ ve Aslan'a göre (2012:51) yaratıcılığı içeren tasarım süreci öğrenci açısından bir problem arama ve tanımlama durumudur. Bu arayışla birlikte öğrenci çeşitli özellikleri olan oldukça karmaşık ve zor bir sürece girmektedir.

Mozota'nın (2006:29) aktarımıyla Walsh vd.'e göre (1992) tasarım, karmaşıklık (complexity), uzlaşma (compromise), seçim (choice) ve yaratıcılık (creativity) olmak üzere dört temel özelliği bulunan bir süreçtir. Çok sayıda parametre ve değişkenler üzerindeki kararları kapsayan tasarım, daha önceden olmayan bir şeyin yaratılmasını gerektirmektedir. Bununla birlikte, bazen çatışan koşullar (maliyet-verimlilik, estetik-kullanım kolaylığı vb.) dengelenmeli ve problemin temel konusundan en ufak renk ve biçim detayına kadar her seviyede birçok potansiyel çözüm arasından seçim yapılabilir. Öğrenci, stüdyo dersinde bu süreçle iç içe yaratım sürecini de yaşamaktadır. Yaratım ya da yaratıcı süreç ise hazırlık (preparation), kuluçka (incubation), aydınlanma (illumination) ve doğrulama (verification) evrelerini kapsamaktadır (Wallas, 1926:10'dan aktaran Sadler-Smith, 2015:342). Bu evreler ve bu evrelerde kişi ya da öğrencinin yaşadıkları şöyledir (Aslan, 2016:16):

1. Hazırlık dönemi; Bireyin problemi tanımaya ve öğrenmeye başladığı dönemdir. Problem ile ilgili çeşitli hipotezler arasındaki ilişkiler incelenir. Kişi kendinden önceki çalışmaları eleştirir.

2. Kuluçka dönemi; Bilinç kontrolü bulunmadığından yeni sentezler ortaya çıkar. Mantıklı düşünceden uzaklaşılmasıyla bazı özgün düşünceler bulunabilir.

3. Aydınlanma dönemi; Çözümün kişinin zihninde aniden belirdiği bir dönemdir.

4. Sonuçların Doğrulması; Bu aşamada kişi tamamıyla bilinci ve mantığı ile hareket etmektedir. Bulunan çözümdeki yanlışlıklar giderilir ve doğruluğu tekrar gözden geçirilir.

Oldukça zor ve karmaşık olan tasarım ve yaratıcı süreçlerin bir arada yaşandığı stüdyo derslerinde öğrenme ve öğretme süreçleri de oldukça zor ve karmaşıktır. Ehmann'a (2005:108) göre de, tasarım eğitimi, doğası gereği ilginç eğitimsel problemlere sahiptir. Öğrenme ve öğretme yöntemleri açısından, stüdyo ortamında gerçekleşen etkinlikler, yaparak-yaşayarak öğrenmenin konusudur. Tasarım projesi süresince öğrenci, bir araştırma konusunu, bir çözüm, plan ya da ürüne dönüştürür. Bu süreç boyunca gerçekleşen öğrenmeler, öğrenci ve öğretim elemanı arasında birebir (one-to-one) diyaloglarla tanımlanabilir. Diğer taraftan öğrenci, arkadaşları ile bilgi paylaşarak ve

jüri eleştirilerinden de öğrenir (Oxman,1999:106; Ehmann, 2005:108; Demirbaş ve Demirkan, 2007:346).

Giysi tasarımının öğretiminde verilen tasarım problemi ile öğrenci gerek tasarım konusu, gerekse ilham kaynağı ile ilgili araştırma yaparak sürece başlar. Ayrıca yaratıcı sürecin hazırlık aşaması da başlamış olur. Özlü ve Sevinir'in aktarımıyla (2017:219) Bye'a göre (2010) giysi ve tekstil tasarımdaki bu araştırma süreci yaratıcı uygulama temelli araştırmadır. Bu yaklaşımda süreç, bir esin kaynağı ile başlamakta ve nesnenin geliştirilmesinde ilham-kavram-düşünce ve tasarım basamaklarını izlemektedir.

Giysi tasarımında ilham kaynakları ve onun kişisel yorumları gerek görsel ve teknik anlamda gerekse yaratıcılığın arttırılmasında önemli bir role sahiptir (Metz, 2006:278). Herhangi bir nesne, görsel ve sahne gibi somut kavramlar ya da herhangi bir soyut kavram giysi tasarımcısı için ilham kaynağı olabilir (Eckert ve Stacey, 2003: 358; Atılğan, 2014:468).

İlham kaynakları, tasarım düşüncesinde gerek durumun açıklamaları ve fikir üretimi için tetikleyici olarak gerekse tasarımı yapılandırmak için tasarımcıların tasarımlarının zihinsel ifadesinin dayanak noktası olarak önemli rollere sahiptir (Eckert ve Stacey, 2000:525). Giysi tasarımında kullanılacak önemli ilham ya da fikir kaynakları şöyledir:

- *Giysiler*: Tasarımcılar moda gösterilerine katılırlar; moda trendlerini özümseme ile yeni sezonun güçlü özelliklerini tanımda mağazaları ziyaret ederler ve pazar liderleri ile rakiplerinin giysilerinin nasıl yapılandırıldığını incelerler. Aynı zamanda bazı tasarımcılar fikirlerini tarihsel tasarımlardan alabilirler.
- *Giysilerin fotoğrafları*: Tasarımcılar moda konusunda genel bir bakış açısı kazanmada moda dergilerini ve trend yayınlarını incelerler. Bir fotoğraf teknik detayları göstermez ancak tasarımın ruhu ve hedef kullanıcının görünümü konusunda iletişim kurar.
- *Doğal objeler ile onların fenomenleri (görüngüleri) ve görünümleri*: Tasarımcılar insan yapımı nesnelere etkilendikleri şekilde doğadan da kültürel çağrışımları, renk kombinlerini ve motifleri alabilirler.
- *Eserler ve eserlerin görünümleri*: Diğer tekstiller, tasarlanmış objeler ve güzel sanatlar sıklıkla kullanılan ilham kaynaklarıdır. Katalogların (fotoğraf kitabı) tasarımcılar için geniş bir kullanımı vardır (Eckert ve Stacey, 1998: 11).

Yukarı sıralanan ilham kaynaklarının tamamı moda tasarımı eğitiminin stüdyo derslerinde öğrencilerin yaratıcı tasarım fikirleri geliştirebilmelerinde eğitimciler tarafından öğretim aracı olarak kullanılmaktadır. Bu doğrultuda bu araştırmanın temel amacı, moda tasarımı eğitiminin stüdyo derslerinden birisi olan Moda Tasarımı I dersinde, sanat eserlerinin ilham kaynağı olarak kullanılmasının öğrencilerin yaratıcılıklarının geliştirilmesindeki katkılarını irdelemek ve örnek tasarımlar üzerinden yorumlamaya çalışmaktır.

## 2. Yöntem

Araştırma yöntemi, problem ve problemi çözmeye izlenen yol doğrultusunda niteldir. "Nitel araştırma sosyal ya da beşeri bir problemi, bireylerin ya da grupların atfettiği anlamları keşfetme ve anlamaya yönelik bir yaklaşımdır. Araştırma süreci; soruların ve işlem basamaklarının geliştirilmesi, genellikle katılımcıların kendi ortamlarından veri toplanması, özel durumlardan genel temalara ulaşarak tümevarımsal veri analizi yapılması ve araştırmacının verilerin anlamını yorumlama aşamalarını kapsamaktadır" (Creswell, 2017: 4).

### 2.1. Araştırmanın Konusu Moda Tasarımı I Dersi

Araştırmanın konusu olan Moda Tasarımı I dersi Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü eğitim programında III. yarıyılıda yer alan 8 kredilik bir stüdyo dersidir. Bu derste öğrenciler ilk kez yaratıcı giysi koleksiyonu tasarlama konusundaki proje/projeleri geliştirmekle sorumludurlar. Yaratıcı giysi koleksiyon/koleksiyonlarının geliştirilmesi konusundaki bilgi, beceri ve tutumların öğretilmesi ise dersin temel amacını oluşturmaktadır.

### 2.2. Araştırmanın Konusu Yaratıcı Giysi Koleksiyonu Final Projesi

Araştırmanın konusu olan yaratıcı giysi koleksiyonu final projesine yönelik temel tasarım problemi öğrencilere verilen yönlendirmede "Güzel sanatlara yönelik bir eseri ilham kaynağımız olarak belirleyerek yaratıcı bir dış giyim (Ceket, bolero, pelerine vb.) koleksiyonu tasarlayınız" şeklindedir. Öğrenciler bu problem doğrultusunda tasarım sürecini 6 haftada tamamlamışlar ve 5 dış giysiden oluşan kapsül koleksiyonlar geliştirerek, seçilen bir tasarımı üretmişlerdir. Her bir tasarım koleksiyonuna yönelik oluşturulan hikaye panosu, süreç defteri, artistik ve teknik çizim paftaları, moda fotoğrafları ile üretilen tasarımlar dersin öğretim üyeleri tarafından oluşturulan jüri ile final sınavında puan kartı kullanılarak değerlendirilmiştir (Görsel 1 ve Görsel 2).



Görsel 1. Final sınavı süreç dosyası örneği: Öğrenci Zeynep Özcan



Görsel 2. Final sınavı jüri sunumu: Öğrenci Aylin Akbaş

Değerlendirmede kullanılan puan kartında yer alan ölçütler ve puan dağılımları ise şöyledir: Hikaye Panosu 10 puan, Süreç Defteri 10 puan, Çizim Paftaları 10 puan, Moda Fotoğrafları 10 puan, Ürünün Üretim Özellikleri (Kalıp ve Dikim) 10 Puan, Giysi Tasarımının Yaratıcılığı (Özgünlük, Estetik, Temaya Uygunluk, Hedef Kitleye Uygunluk, Yenilik-Farklılık) 50 puan.

### 2.3. Örneklem

Araştırma örneklemini Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü, Moda Tasarımı I dersi öğrencilerinden ölçüt örneklem yöntemi ile belirlenen 9'u kadın ve 1'i erkek 10 öğrenci oluşturmaktadır. Öğrencilerin belirlenmesinde kullanılan ölçütler ise şöyledir:

- Öğrencinin Moda Tasarımı I dersinde devamlı öğrenci olması,
- Final sınavında başarılı olarak, 85 ve üzeri puan almış olması,
- Görüşmeye katılımda, isminin-resminin açıklanmasında ve araştırmada kullanılmasında gönüllü olması,
- Görüşmede ses kaydı alınması konusunda gönüllü olması.

## 2.4. Veri Toplama Aracı ve Verilerin Eldesi

Araştırma verilerinin elde edilmesinde, demografik özellikler ve temel araştırma probleminin çözümlenmesine yönelik 6 sorudan oluşan görüşme formu kullanılmıştır. Bu görüşme formu kullanılarak 8 öğrenci ile süreleri 05,45 dk. ve 19,23 dk. arasında değişen yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Ölçütleri karşılayan 2 öğrenci ise final sınavı sonrası memleketlerine erken dönüş yaptığı için soruları yazılı olarak yanıtlamıştır. Ayrıca öğrencilerin tamamı tasarım süreci sonucundaki ürünlerini dijital ortamda araştırmacılara teslim etmiştir.

## 2.5. Verilerin Çözümlemesi

Araştırma verilerine yönelik görüşme kayıtları yaklaşık 13 sayfa olarak (el yazısıyla) yazılı hale getirilmiştir. Yazılı hale getirilen veriler, araştırma soruları doğrultusunda gruplanmış ve yine araştırma soruları doğrultusunda betimsel analiz yöntemi ile araştırma bulgularına ulaşılmıştır. "Betimsel analiz yönteminde, elde edilen veriler daha önceden belirlenen temalara göre özetlenir ve yorumlanır. Veriler araştırma sorularının ortaya koyduğu temalara düzenlenebileceği gibi görüşme ve gözlem süreçlerinde kullanılan sorular ya da boyutlar dikkate alınarak da sunulabilir" (Yıldırım ve Şimşek, 2006: 224).

## 3. Bulgular ve Yorum

Bu bölümde, araştırma verilerinin betimsel analizi sonucunda ulaşılan araştırma bulguları, araştırma sorularına göre kategorize edilerek ayrıntılı olarak tartışılmaya çalışılmış ve örnek açıklamalar verilmiştir.

### *Moda tasarımında/giysi tasarımında yaratıcı bir ürünün özellikleri sizce nelerdir? Nelere dikkat edersiniz?*

Araştırma örnekleminde yer alan öğrenciler, yaratıcı bir giysi tasarımının öncelikle özgünlük, yenilik-farklılık ve biriciklik özelliklerine sahip olması gerektiğini belirtmişlerdir. Öğrencilerden bazıları ise ürünlerin estetik özelliklerinin, üretim kalitesinin ve temaya uygunluğunun da yaratıcılıkta etken olduğunu söylemiştir. Konuya yönelik örnek açıklamalar şu şekildedir:

Sıla Bengi Öztürk: "Özgün olup olmadığımıza bakarım öncelikle. Kendine has olmak, başka bir yerde görmediğim bir şeyi ilk defa görmüş olmak özgünlük olabilir..."

Hanife Cansu Tegen: "Özgün olmalı ilk önce, tasarımcının bence ruhunu yansıtmalı, yani yapan kişinin imzasını taşımalı ve tasarımcının hissini almam gerekiyor sanırım, yani tasarlarken ne hissettiğini anlamam gerekiyor. ...benim için tek olması, çok fazla benzerinin olmaması gerekiyor..."

Nida Nur Özdemir: "Şöyle söyleyeyim, ilk olarak gördüğüm üründeki renklere, renklerin uyumuna, aynı şekilde kalıba (bakarım)... ...Anlamı olmalı bence yapılan bir tasarımın. Estetik kaygı da çok önemli..."

Mustafa Şahin: "...en çok özgünlüğüne bakıyorum ben bir elbisenin ya da bir tasarımın. Özgünlük, tasarımın (tasarımcının) kendine ait olması ve sadece bir adet bulunması. Yani başka biri tarafından (yapılmamış olması) başka bir örneğinin bulunmaması. Üretim kalitesi..."

İlgili literatür incelendiğinde de ürüne ait yaratıcılık ölçütlerinin öğrencilerin belirttikleri ölçütlerle benzerlik gösterdiği görülmektedir. Besemer (1998: 334-335), Besemer ve O'Quin (1999: 287-288) yaptıkları araştırmalarda, üç boyutlu ürünlere yönelik performans ölçütlerini, yaratıcılık temel ölçütü altında, yenilik (novelty), çözüm (resolution), detay ve sentez (elaboration&synthesis) olmak üzere üç boyutta ele almışlardır. Bu boyutlar altında ise yaratıcı ürünlerin özgün, şaşırtıcı, değerli, mantıklı, faydalı, anlaşılır, organik, seçkin ve iyi üretilmiş ölçütlerine sahip olduğunu belirtmişlerdir.

### ***Projenizdeki sanat eserini nasıl ve neden seçtiniz?***

Örnekleme yer alan öğrenciler, projelerinde ilham aldıkları eserleri, sevdikleri, beğendikleri, duygu durumlarını yansıtan ve farklı olduğunu ya da tasarım çözümlerine uygun olduğunu düşündükleri eserler arasından seçtiklerini belirtmişlerdir. Bir başka deyişle motivasyonlarına katkı sağlayan eserleri seçmişlerdir. Konuya yönelik örnek açıklamalar şöyledir:

Zeynep Özcan: "Ben projemdeki sanat eserini seçerken kendime yakın hissettiğim için, seçtiğim sanatçının eserlerinde her zaman bilinen temel gerçekliklere aykırı bir şekilde sanat eserlerini ortaya koyduğunu düşündüğüm ve gördüğüm için seçtim. ...Ben Basquiat eserlerini hep beğendiğim, kendime, tarzıma yakın hissettiğim için, bu eseri daha rahat bir şekilde özümseyebileceğimi ve tasarımımda bunu daha iyi yansıtabileceğimi düşündüğüm için seçtim."

Sedanur Aydemir: "İlk önce hangi sanat eserleri var, en çok hangisinden etkilenebilirim? (diye düşündüm) Öncelikle tabloları gitmeyi düşündüm. Bütün tabloları araştırdım ama en çok bildiğimiz tablolar çıktı, işte Çığlık tablosu falan... ...ben biraz farklı bir şey olsun istedim hani çok bilinmeyen bir şey olsun istedim. Grant Avakyan Temptation eseri çıktı karşıma. Onun renkleri ve çizgi yönleri benim çok hoşuma gitti. Ondan dolayı ben ondan gitmek istedim".

Buse Pelin Aksu: "Ben açıkçası böyle herkes tablo türü bir şey yapacağı için, bir tabloda esinleneceği için çok aynı olmak istemedim. ...o yüzden sürekli böyle seramik ve heykelleri araştırdım. ...kiminkini yapabilirim, kiminki daha yaratıcı, bundan ne çıkarabilirim sürekli araştırmalar yaptım. Sonra Jeff Koons'un bu heykeline denk geldim. ...ne kadar güzel, hoş bir şey..."

Yaratıcılıkta motivasyonun önemi nedeniyle, verilen projede, öğrenciler güzel sanatlara ait istedikleri herhangi bir eseri ilham kaynağı olarak seçmede özgür bırakılmıştır. Sinha'nın aktarımıyla (2002:2) Matlin'e göre (2002) yaratıcılık yatırım teorisi, yaratıcılığı bazı niteliklerin karmaşık bir birleşimi olarak görmektedir. Yaratıcılıkta gerekli olan bu nitelikler, zeka, bilgi, teşvik edici çevre, uygun düşünme stilleri, uygun kişilik ve motivasyondur.

### ***Seçtiğiniz sanat eserini (ilham kaynağınızı) tasarım projenizi geliştirmede nasıl kullandınız?***

Örnekleme yer alan öğrenciler, seçtikleri sanat eserinin bütününden ya da ayrıntılarından yararlanarak, form, renk, doku gibi özellikleri ile sanat eserinin ait olduğu sanat akımının özelliklerini tasarımlarında görsel bir dille yorumlamaya ve anlatmaya çalıştıklarından bahsetmişlerdir. Bu doğrultuda örnek açıklamalar ve geliştirilen tasarımlar şöyledir:

Aylin Akbaş: "...deri kullanmak istedim parlaklığını (yansıtmak için), doku olarak da desenli dokulu deri kullanmak istedim... O şekli de (eserin formu) ben de kendi ceketimde yuvarlak bir form vermek istedim. ...Hem formundan, hem oradaki geometrik şekilleri dokuda yansıtmak istedim."



**Görsel 3. Sanat Eseri ve Örnek Öğrenci Tasarımı 1: Aylin Akbaş**



Görsel 4. Sanat Eseri ve Örnek Öğrenci Tasarımı 2: Buse Pelin Aksu

Sıla Bengi Öztürk: "Eserde de parçalanmalar vardı. Birkaç parçalanmayı, oradaki parçalanmaları ceketimin üzerinde kumaşlarla kullanmaya çalıştım ve renklerle vermeye çalıştım. Öyle yansıttım."

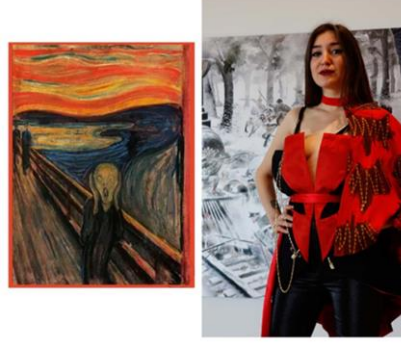


Görsel 5. Sanat Eseri ve Örnek Öğrenci Tasarımı 3: Sıla Bengi Öztürk



Görsel 6. Sanat Eseri ve Örnek Öğrenci Tasarımı 4: Hanife Cansu Tegen

Mustafa Şahin: "...öncelikle keskin ve yumuşak hatları birbirine (uyumlu) birlikte kullanmalıydım onu düşünmüştüm. Bunu nasıl yapabilirim diye düşündüm ve genelde 1980'lerin modasından ilham alarak büyük yakalar tasarlamayı düşündüm ve straplez olsun istedim. ...kırmızı (rengi) en çok odak noktası olarak kullandım."



Görsel 7. Sanat Eseri ve Örnek Öğrenci Tasarımı 5: Mustafa Şahin



Görsel 8. Sanat Eseri ve Örnek Öğrenci Tasarımı 6: Zeynep Özcan

Ceren Kallenci: "Araştırmaya başladığımda birçok farklı tasarımcı tarafından bu sanat eseri ilham alınarak tasarımlar yaptığını gördüm ama önemli olan herkesin yaptığından farklı, formları bozarak yapabilmektir. Sanat eserindeki siyah konturlar, benim paçomda siyah biye kullanarak tasarımımı güçlendirmemi sağladı diyebilirim."



Görsel 9. Sanat Eseri ve Örnek Öğrenci Tasarımı 7: Ceren Kallenci



Görsel 10. Sanat Eseri ve Örnek Öğrenci Tasarımı 8: Nida Nur Özdemir



Sedanur Aydemir: "Renklerinden etkilendim, ...kumaş düşündüm başta, kumaşın renklerini düşündüm... Neyi ne rengi nereye koyabilirim diye. ...tablonun çizgilerinden yola çıktım tamamen... ...form bozdu, çizgilerin eğimleri ile birlikte ceketin formunu bozdu."



Görsel 11. Sanat Eseri ve Örnek Öğrenci Tasarımı 9: Sedanur Aydemir



Görsel 12. Sanat Eseri ve Örnek Öğrenci Tasarımı 10: Elif Çetinkaya

***Bir sanat eserinin size bir tasarım projesinde ilham kaynağı olarak verilmesi, sizce yaratıcı bir tasarım projesi (giysi koleksiyonu) geliştirmenize katkı sağladı mı? Sağladı ise nasıl katkı sağladı?***

Araştırma örnekleminde yer alan öğrencilerin tamamı sanat eserlerinin ilham kaynağı olarak verildiği bir projenin yaratıcı giysi koleksiyonu geliştirmelerinde katkı sağladığını belirtmişlerdir. Bu katkının ilham kaynağını araştırabilmede, onu tasarım dili ile yansıtabilmede, hayal gücü ve fikir geliştirmede, estetik ile teknik anlamda görsel bir dil kurabilmede olduğunu söylemişlerdir. Bu doğrultuda yapılan açıklamaların bazıları şöyledir:

Zeynep Özcan: "...yaratıcı bir sanat eserinin bize tasarım projesinde ilham kaynağı olarak sunulması kesinlikle bana büyük katkı sağladı. Bizden beklenen (eserin sunduğu) yaratıcılığın içinden kendi yaratıcılığımızla sentezleyerek ortaya farklı yaratıcı bir ürün koyabilmemizdi. Belki bir sanat eserinden birçok kişi farklı anlamlar çıkartıp, farklı şeyler görerek, farklı bakış açıları ve yaratıcılıklar ile birbirinden farklı ürünler ortaya koydular. Bu açıdan ufukumuzu genişletip, yaratıcılığımızı arttırmamız açısından sanatçıların eserlerini inceleyip kendi yaratıcılığımızla bunu sentezleyebilmek çalışmamıza büyük katkı sağladı."

Sıla Bengi Öztürk: "Katkı sağladı. Çünkü neyi nasıl yapacağımı bilmeden başladım ama sonrasında çizerek ve hani düşünerek neler üretebilirim kısmına geldim. ...bu da beni geliştirmiş oldu."

Aylin Akbaş: "2. sınıf öğrencisiyim. Geçen seneden bu seneye, hatta sene başından bu zamana kadar yaptığım tüm ödevlerin bana gerçekten çok katkı sağladığını düşünüyorum. Hem çizim olarak kendimi çok geliştirdim hem de yaratıcılık olarak. Mesela bir şeyleri üretebiliyorum... ya da ...belki çocukluğumdan beri yapmayı seviyordum ama şimdi daha teknik olarak öğrendiğimi düşünüyorum. ...kendimi bayağı ilerlettim. Hem hayal açısından, hem çizim olsun, hem dikim olsun bana çok fazla katkı sağladığını düşünüyorum..."

Sedanur Aydemir: "...ilk olarak daha önce bir eserden yola çıkarak bir tasarım yapmamıştım. Bunu yapmayı öğrendiğimi düşünüyorum. ...tasarım işinde daha çok zihin çalıştırıyoruz gibime geliyor benim. Hem el çalıştırıyoruz, hem zihin çalıştırıyoruz ve sürekli düşünmem gerekiyor... ...bir eserden nasıl yola çıkabilirim, neleri kullanabilirim bunu görmemi sağladı bu proje."

#### 4. Sonuç

Moda tasarımı eğitiminin stüdyo derslerinde, farklı ilham kaynaklarından yola çıkılarak verilen tasarım projeleri, yaratıcılığın ve yaratıcı problem çözmenin öğretilmesinde eğitimciler tarafından benimsenen stratejiler arasında yer almaktadır. Bir başka yaratıcı çabanın ürünü olan sanat eserlerinin ilham kaynağı olarak verilmesinin belki de bu stratejiler arasında en etkili olduğu söylenebilir. Bu doğrultuda, bu araştırmanın konusunu, moda tasarımı eğitiminin stüdyo derslerinden birisi olan Moda Tasarımı I dersinde, sanat eserlerinin ilham kaynağı olarak kullanılmasının öğrencilerin yaratıcılıklarının geliştirilmesindeki katkılarını irdelemek ve örnek tasarımlar üzerinden yorumlamaya çalışmak oluşturmuştur. Araştırmada ulaşılan başlıca bulgular şöyledir:

Yaratıcı bir giysi tasarımının öncelikle özgünlük, yenilik-farklılık ve biriciklik özelliklerine sahip olması gerekmektedir. Ayrıca ürünlerin estetik özellikleri, üretim kalitesi ve temaya uygunluğu da yaratıcılıkta etken ölçütlerdendir.

Tasarım öğrencilerinin yaratıcılıkla ilgili proje çalışmalarında motivasyonlarını ve dolayısı ile yaratıcılıklarını artırmada sevdikleri, beğendikleri, duygu durumlarını yansıtan ve farklı olduğunu ya da tasarım çözümlerine uygun olduğunu düşündükleri ilham kaynaklarını seçmelerinin sağlanması gerekmektedir.

Sanat eserlerinin ilham kaynağı olarak verildiği bir projede tasarım öğrencileri, sanat eserinin bütününden ya da ayrıntılarından yararlanarak, form, renk, doku gibi özellikleri ile sanat eserinin ait olduğu sanat akımının özelliklerini tasarımlarında görsel bir dille yorumlamaya çalışmaktadır. Bu durum, hem araştırma ve ilham kaynağı kullanımı hem de yaratıcı fikir geliştirebilme konusunda bilgi ve becerilerin gelişimine katkı sağlamaktadır. Ayrıca bu yolla öğrencilerin sanat okuryazarlığının geliştirilmesi de mümkündür.

Moda tasarımı eğitiminde yaratıcı giysi koleksiyonu geliştirmelerinde, sanat eserlerinin ilham kaynağı olarak verilmesi, öğrencilerin, ilham kaynağını araştırabilme, onu tasarım dili ile yansıtabilme, hayal gücü ve fikir geliştirme, estetik ile teknik anlamda görsel bir dil kurabilme becerilerini de geliştirmektedir.

#### KAYNAKLAR

- Arıdağ, L. ve Aslan, A.E. Tasarım Çalışmaları-1 Stüdyosunda Uygulanan Yaratıcı Drama Etkinliklerinin Mimarlık Öğrencilerinin Yaratıcı Düşünce Becerilerinin Gelişimine Etkisi, *Megaron*, 7:1, 49-66, 2012.
- Aslan, A.E. Kavram Boyutunda Yaratıcılık, *Türk Psikolojik Dayanışma ve Rehberlik Dergisi*, 2, 16, 15-21, 2016.
- Atılğan, D.K. Giysi Tasarımında Esinlenmenin ve Araştırmanın Yaratıcılığa Etkisi, *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27, 461-477, 2014.
- Aydın, S. ve Çakar, G.E. Çağdaş Giysi Tasarımında Öge ve Prensipler, I. Türkiye Hazır Giyim ve Konfeksiyon Kongresi. 1-2 Aralık. İstanbul: Gökha Matbaası, 1993.
- Besemer, S. P. Creative Product Analysis Matrix: Testing the Model Structure and a Comparison Among Products-Three Novel Chairs, *Creativity Research Journal*, 11 (4), 333-346, 1998.
- Besemer, S. P. and O'Quin, K. Confirming the Three-Factor Creative Product Analysis Matrix Model in an American Sample, *Creativity Research Journal*, 12 (4), 287-296, 1999
- Creswell, J.W. Araştırma Deseni Nitel, Nicel ve Karma Yöntem Yaklaşımları, 3. Baskı, Çeviri Editörü: Selçuk Beşir Demir, Ankara: Eğiten Kitap, 2017.
- Demirbaş, O.O. ve Demirkan, H. Learning Styles of Design Students and The Relationship of Academic Performance and Gender in Design Education, *Learning and Instruction*, 17, 345-359, 2007.
- Eckert, C. ve Stacey M. Fortune Favours Only the Prepared Mind: Why Sources of Inspiration are Essential for Continuing Creativity, *Creativity and Innovation Management*, 7,1, 9-16, 1998.
- Eckert, C. ve Stacey M. Sources of Inspiration: A Language of Design, *Design Studies*, 21, 523-538, 2000.
- Eckert, C. ve Stacey M. Adaptation of Sources of Inspiration in Knitwear Design, *Creativity Research Journal*, 15:4, 355-384, 2003.

Ehmann, D. Using Assessment to Engage Graphic Design Students in Their Learning Experience, Making a Difference: 2005 Evaluations and Assessment Conference Proceedings, Sydney Australia, 107-113, 2005.

Mete, F. The Creative Role of Sources of Inspiration in Clothing Design, *International Journal of Clothing Science and Technology*, 18, 4, 278-293, 2006.

Mozota, B. B. D. *Tasarım Yönetimi*, Çeviren: Sibel Kaçamak, İstanbul: Kapital Medya Hizmetleri A.Ş., 2006.

Oxman, R. Education The Designerly Thinker, *Design Studies*, 20, 105-122., 1999.

Özlü, P.G. ve Sevinir S.D. Yaratıcı Uygulama Temelli Giysi Tasarımlarının Görsel Nitelikli Göstergeler Üzerinden Betimlenmesi, *SDÜ ART-E Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 10, 19, 216-241, 2017.

Sadler-Smith, E. Wallas' Four-Stage Model of the Creative Process: More Than Meets the Eye?, *Creativity Research Journal*, 27:4, 342-352., 2015.

Seivewright, S. *Moda Tasarımında Araştırma ve Tasarım*, Çeviren: Burcu Bakın, İstanbul: Literatür Yayınları, 2013.

Sinha, P. Creativity in Fashion, *Journal of Textile and Apparel, Technology and Management*, 2,1V, 1-16., 2002.

Şahin, B. *Yaratım-Yönetim-Üretim-Pazarlama Sürecinde Tasarım*, Ankara: Gazi Kitapevi Tic. Ltd. Şti., 2014.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, Ankara: Seçkin Yayınları, 2006.

# USING ART WORKS AS INSPIRATION SOURCES IN STUDIO COURSES OF FASHION DESIGN EDUCATION

Esra VAROL  
Nilay ERTÜRK

## ABSTRACT

The aim of fashion design education is to teach creativity to students by means of gaining relevant knowledge, skill and attitudes. For this purpose, teachers can follow various teaching strategies in different courses. One of the instructional strategies developed to teach creativity in studio courses, which are the main courses of the fashion design education program, is to request from students to develop solutions for different design problems using various inspiration sources. In this process, which is based on creative practice-based research, students can design products by employing many different sources of inspiration. One of these inspiration sources is the art works which are also the result of a creative effort. In this context, the main aim of this research is to examine the contribution of using art works as a source of inspiration for the development of students' creativity in the Fashion Design I course which is one of the studio courses of fashion design program and to interpret from design samples. For this purpose, different ways students use to turn a creative work that they are inspired from into new clothes are determined. The research method is qualitative according to the problem and the path followed in solving this problem. The criterion sampling method was used to determine the research sample. To obtain the research data semi-structured interviews were conducted with students.

**Keywords:** fashion design, art works, inspiration sources, studio course