

ULUSLARARASI SOSYAL ARAŐTIRMALAR DERĐİŐİ THE JOURNAL OF INTERNATIONAL SOCIAL RESEARCH

Uluslararası Sosyal Arařtırmalar Dergisi / The Journal of International Social Research
Cilt: 14 Sayı: 77 Nisan 2021 & Volume: 14 Issue: 77 April 2021
www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581

TEKSTİL TASARIMINDA ESİN KAYNAKLARINI YANSITMA YÖNTEMLERİ METHODS FOR REFLECTING SOURCES OF INSPIRATION IN TEXTILE DESIGN

Banu Hatice GÜRCÜM*
Semiha KARTAL**

Öz

Tasarım süreci, bir amaca veya bir probleme yönelik zihinde yaratıcı fikir bulma ve bu fikri belli bir plana göre somutlaştırma sürecidir. İlk aşama olan zihinde yaratıcı fikir bulmayı desteklemek için alınan görsel ve kavramsal verilerin tasarımcı özellikleri ve deneyimleri doğrultusunda tasarımcının zihninde işlenmesi gerekmektedir. Tasarımcı tarafından kullanılan görsel ve kavramsal verilerin tümü esasen tasarımcının esin (ilham) kaynakları olacaktır. Esin kaynakları tasarım etkinliklerinde ve tasarım eğitiminde önemli bir rol oynar. Bu arařtırmada, tasarımda yaratıcı fikir doğuşunu destekleyen esinleme ve esin kaynaklarının tasarımlara yansıtılma yöntemleri irdelenerek, karmaşık ve bulanık bir süreç olabilen tasarım sürecinin ortaya konması amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Tasarım, Esin Kaynakları, Esin Kaynaklarını Yansıtma Yöntemleri.

Abstract

The design process is the process of finding a creative idea in the mind for a purpose and a problem and concretizing this idea according to a certain plan. To support finding creative ideas in mind, which is the first stage, visual and conceptual data taken from the external environment should be processed in the mind of the designer in line with the designer's characteristics and experiences. All of the visual and conceptual data collected will essentially be sources of inspiration for the designer. Source of inspiration an important role In Design Activities And Design Education. In this research, it is aimed to partially concretize the design process, which can be a complex and fuzzy process, by examining the methods of reflecting inspiration and inspiration sources that support the emergence of creative ideas in design.

Keywords: Design, Sources of Inspiration, Methods for Reflecting Sources of Inspiration.

* Prof. Dr., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Tekstil Tasarımı Bölümü, ORCID ID: 0000-0001-9687-9598, banu.gurcum@hbv.edu.tr

** Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Tekstil Tasarımı Doktora Öğrencisi, ORCID ID: 0000-0002-6343-5330, semihasmhkrtr@gmail.com



1. Giriş

Genel olarak tasarım süreci, bir amaca veya bir probleme yönelik zihinde yaratıcı fikir bulma ve bu fikri belli bir plana göre somutlaştırma sürecidir. Zihinde yaratıcı fikir bulmayı desteklemek için problem ile ilgili verilerin toplanması gerekmektedir. Tasarımcının bilinçli veri tercihleri de tasarımın kalitesini etkilemektedir. Bu durumu Bayazıt (2008, 227) şu şekilde açıklamaktadır:

“Tasarımcılar üzerinde onları etkileyen ve tasarımlarına özgünlük kazandıran birçok kaynak bulunmaktadır. Ancak esas kaynak tasarımcının kendisi ve onun edindiği deneyimleridir. Hiçbir etki tasarımcının bilinçli olarak seçtikleri kadar kuvvetli olamaz”.

Dış ortamdan alınan görsel ve kavramsal verilerin tümü tasarımcının esin kaynakları olarak tanımlanmaktadır. Bu veriler tasarımcının kişisel özellikleri ve deneyimleri doğrultusunda tasarımcının zihninde işlenerek yaratıcı fikirlere dönüşür. Gürcüm ve Kartal (2018, 612) tekstil tasarımcısının problem çözme ya da yaratım sürecinin soyut ve somut olarak iki temel aşamada gerçekleştiğini ifade etmektedir. Soyut süreç tasarımcının yapmış olduğu problem analizleri sonucunda ortaya koyduğu zihinsel yaratım, somut süreç ise soyut sürecin ardından gelen nesneleştirme aşaması olarak ifade edilebilir. Bayazıt (2008, 227) tasarımcıların kavramsal ve biçimsel olarak birçok şeyden etkilenebildiklerini belirtir. Ona göre “tasarımcılar doğadan, zanaatlardan, yeni teknolojilerden, mimarlıktan, sinemadan, sanat dallarından ve daha birçok farklı alandan esinlenebilmektedirler” (Bayazıt, 2008, 227).

Esinlenme düşün felsefesinde Eflatun (M.Ö. 427-347)’a kadar dayanır. Eflatun, Lyon’da esinlenmenin bir tür delilik olduğundan bahseder (Gaut, 2010, 1034). Eflatun’a göre esinlenmede ilahi kökenler mevcutken, öğrencisi Aristo (M.Ö. 384-322) ise “yaratıcı ürünlerin eşsiz süreçler ve esinlenmelerle oluşturulduğunu, yaratıcı süreçlerin doğa yasaları ile uyumlu olduğunu” (Köksal, ty) ifade etmiştir. Tıpkı bundan binlerce yıl önce Eflatun’un kastettiği gibi, sonunda ortaya konan yaratılış ile ilahi bir yönü olan ve Aristo’nun kastettiği gibi en yakın esinlenme kaynağı olarak doğayı kullanmasıyla doğa ile uyumlu olan esinlenmeyi, Şahin (2010, 3) “içe doğan buluş ve yaratış gücü” olarak tanımlamıştır. Şahin’e göre esinlenme, yaratım aşamasında ilk adımdır ve yaratma gücünde esinden ve esinlenmekten vazgeçilemeyeceği olgusu bulunmaktadır. Esinlenme, tasarım sürecinin vazgeçilmez başlangıç noktası olarak kabul edilmektedir. Krom ve Turan (2016, 30) bu durumu “esinlenme ya da ilham alma, pek çok tasarımcı için yaratıma başlamanın en somut adımıdır” diye açıklar.

Yaratıcılığın geliştirilebilmesi için tasarımcının zihninin esin kaynaklarıyla beslenmesi gerekmektedir. Esin kaynakları; doğa, kültür, felsefe, sanat, zanaat, teknoloji ve bilim, insan ve toplum, nesnelere vb. kaynaklar olabilmektedir. “Esin kaynağı hakkında derin araştırmalar sonucunda elde edilen veri tasarımcının benliğinde harmanlanarak şekillenir ve özgün bir koleksiyona dönüşür” (Gürcüm ve Çiğçi, 2017, 2). Konseptten tasarım sürecinin sonuna kadar olan üretken yolculuk, her zaman fikirleri araştırma ve biriktirme süreciyle başlar ve tasarımcı etrafındaki dünyayı çok detaylı bir şekilde inceler ve analiz eder (Steed ve Stevenson, 2012, akt. Malik ve Azhar, 2015, 1).

Tasarım alanında yapılan araştırmalar (Simon, 1969; Schön, 1983; Cross, 2001) tasarımın küçük adımlardan oluşan bir problem çözme yöntemi olduğundan bahsetmektedir. Endüstriyel ürün tasarımı, mimarlık ve mühendislik alanlarında bu yaklaşım kabul edilmekle birlikte (Goldschmidt, 1991; Akin, 1994; Oxman, 2002) tekstil ve moda alanlarında tasarım bilimi alanında etkin bir metot ortaya konmamış, birkaç öncü araştırmacı tarafından bu alanlarda yaratıcılığın ve esinlenmenin yapısı açıklanmaya çalışılmıştır (Kidd ve Workman, 1999; Eckert ve Stacey, 2000; Stacey, Eckert ve Wiley, 2002). Bu çalışmalar tasarımda yaratıcılığın temel adımlarından birisi olan esinlenmeyi konu alan günümüzdeki çalışmalara ışık tutmakta ve yol göstermektedir. “Yaratıcılığı anlamak için, ilgili rollerin etkisini (yaratıcı fikirlerin bağlamını şekillendiren) ve ilhamın (içeriğe ilham veren) yaratıcı süreçte nasıl rol oynadığını ve ilham verici kaynakların daha sonra projelere nasıl dönüştürüldüğünü anlamak önemlidir” (Strickfaden, Stafiniak ve Terzin, 2015, 2). Tasarımda esinlenme soyut bir süreçte gerçekleştiğinden her tasarımcı için esinlenmenin analitik adımları belirgin değildir. Bu nedenle bu çalışmada, tasarımcıların esin kaynaklarını tasarımlara yansıtma yöntemleri üzerine ilk önemli akademik bakış açısını ortaya koyan Eckert ve Stacey (2003a)’nın araştırmaları ışığında tekstil tasarımında esinlenmeyi irdelemek amaçlanmıştır. Bu amaca ulaşmak için genel olarak esin kaynakları konusunu incelemek faydalı olacaktır.

2. Esin Kaynakları

Bir tasarım sürecinde önceki tasarımların, diğer nesnelere ve görsellerin tüm bilinçli kullanımları için esin kaynağı terimi kullanılmaktadır (Eckert ve Stacey, 2000, 3). Araştırmalar, tasarımcılara çeşitli biçimlerle



ilham vermenin tamamlayıcı ilham kaynakları olmayan ortamlara göre yaratıcılığı artırmada daha yararlı olduğunu göstermiştir (Cheng vd., 2014, akt. Luo ve Dong, 2017, 499). Eckert ve Stacey (2003b, 7)'nin araştırmalarına göre tasarımcılar, sanat galerileri gibi onlara ilham veren ortamlara ve nesnelere maruz kalmazlarsa, fikirlerinin tükendiğinden bahsetmişlerdir. Malik ve Azhar (2015, 6) ise esin kaynağının farklı unsurlarının sistematik bir şekilde bir araya getirilmesiyle ve yeni motiflerin eklenmesiyle yaratılan desenlerin, daha yaratıcı ve yenilikçi tasarımları oluşturduğunu ifade etmektedir. Esin kaynakları çok çeşitlidir. Her şey bir tasarımcı için esin kaynağı olabilir. Sanat, zanaat, mimarlık, tasarım, edebiyat, müzik, bilim ve teknoloji gibi kültür öğeleri evrensel ve yerel ürünleriyle yaratıcı kişiler için ilham vericidir (Krom ve Turan, 2016, 30). Tasarımcılar yapraklar veya kabuklar gibi taşınabilir fiziksel nesnelere toplar, fotoğrafları kullanır veya bellekten çalışır (Eckert, 1997, 4; Eckert ve Stacey, 2003b, 6). Mougénot, Bouchard, Aoussat ve Westerman (2008, 338)'a göre esinlenmede görsel kaynaklar baskındır ve esin kaynakları beş duyu aracılığıyla tasarımcılara gelir. Onlara göre, tasarım süreci, metin yönelimli olmaktan ziyade imge odaklıdır ve bu nedenle dergiler, kitaplar ve internet en çok kullanılan kaynaklardır.



Görsel 1: Lotus Çiçeği ve Bahai Tapınağı, Yeni Delhi, Hindistan (Uç Zeytün, 2014, akt. Keskin, 2019, 7)

Tekstil ve moda tasarım alanında gördüğümüz birçok tema ilhamını doğadan almaktadır (Görsel 1 ve Görsel 2). Tasarımcılar, hayvanlardan, bitkilerden ve diğer doğal nesnelere yanı sıra fırtına veya gün batımı gibi doğal olaylardan esinlenebilmektedir. Hindistan'ın başkenti Delhi'de yer alan Bahai Tapınağı Lotus tapınağı olarak da bilinir. Bu tapınak lotus çiçeğinden esinlenerek tasarlanmıştır. Yapının en alt kısmında bulunan ve lotusun taç yaprakları gibi dışarıya uzanan dokuz kanat yapıya ana şeklini verir. Yukarı doğru uzanan ve bir çiçeğin yapraklarını andıran bir forma sahiptir (Uç Zeytün, 2014, akt. Keskin, 2019, 7). Görsel 2'de ilhamını doğadan istakozdan alan elbise tasarımı yer almaktadır. Istakoz dışı kabuklu dolayısıyla sert; içi ise yumuşak olduğu için bir karşıtlık ve gizem barındırmaktadır (Özüdoğru, 2013, 227).



Görsel 2 (solda): Salvador Dali ve Elsa Schiaparelli'nin 1937 tarihli ortak tasarımı olan Istakoz Elbise (Ur11)

Görsel 3 (sağda): Piet Mondrian, Tableau I, 1921 ve Yves Saint Laurent, Mondrian Günlük Elbise, Güz 1965. Tableau I: Ludwig Müzesi, Köln. Mondrian Günlük Elbise: Metropolitan Sanat Müzesi, New York (Givry, 1998, 16-17, akt. Şenel, 2013, 449).

Sanat eserleri de tasarımcıların esin kaynağı olarak sıklıkla yararlandığı kaynaklardır. Örneğin Yves Saint Laurent hayatında yer alan sanatçılardan etkilenmiştir. Mondrian Elbisesi (Görsel 3) kırk yıl öncesine ait bir sanat eserinden esinlenilmiş olsa bile bu tutum yaşam sanatını ve zamanının modern tavrını

mükemmel bir biçimde özetlemektedir (Şenel, 2013, 449). Harmankaya, Yılmaz, Çetin ve Ercan (2014, 193)'a göre "moda tasarımı ve mimari tasarım ortak tasarım öğelerinden beslenmektedir. Bunlar; renk, doku, malzeme, oran-orantı, çizgi, form ve şekil gibi unsurlardır". Ortak tasarım öğelerinden beslenen moda ve mimari, esinlenme açısından da etkileşim içerisindedir. Calvin Klein (2015)'ın görseldeki modele bakarken ifade ettiği gibi moda tasarımında omuzun şekli, kolevinin, kolun şekli, kol ve beldeki kavis hep mimaridir.



Görsel 4 (solda): Moda tasarımının mimari ile ilişkisi , Tasarımcı Calvin Klein (Klein, 2015, 8:24)

Görsel 5 (sağda): Moda tasarımının mimari ile ilişkisi, Guggenheim binası, Guggenheim şapkası olarak bilinen tasarım, tasarımcı bilgisi mevcut değil (Özsavaş Akçay ve Alothman, 2018, 334)



Görsel 6 (solda): Emilio Pucci 2008, Finca Guell in Barcelona (Harmankaya vd., 2014, 194).

Görsel 7 (sağda): Sarah Burton, Antoni Gaudi'den İlham Aldığı 2012 İlkbahar/Yaz Koleksiyonu (Şenel, 2013, 473).

Mimari de moda da başlangıç olarak sanattan temellendiğinden pek çok durumda bu iki dünyanın kendi arasındaki korelasyonu genellikle net ve sürekli (Woods, 2009). Buna örnek olarak Mondrian'ın "kompozisyonlar" adı verilen ikonik resminin moda ve mimari alanlarda sayısız kullanımı örnek verilebilir (Görsel 3). Görsel 5'de Guggenheim Müzesinin binasından esinlendiği belirgin olan bu şapka tasarımını pekçok kaynakta görmek mümkündür. Ne yazık ki bu kaynaklarda tasarımcısı, tasarım yılı, yeri ile ilgili bilgi mevcut değildir (Özsavaş Akçay ve Alothman, 2018, 334). Görsel 6 ve Görsel 7'de mimariden esinlenerek oluşturulan moda tasarımları yer almaktadır.

Moda alanında en temel esin kaynaklarından bir tanesi de geleneksel ve etnik unsurlar olarak ifade edilebilir. Dünyanın hemen her yerinde moda tasarımcıları kendi etnik ve kültürel unsurlarını moda tasarımları için esin kaynağı olarak kullanmaktadırlar. Bununla birlikte uluslararası moda eğilimlerinin (trendlerin) küresel moda akımı olarak kültürel unsurları öncelediği postmodernist dönemler de mevcuttur. Bu dönemlerde Türk (Turquery), Japon (Japonizm), İtalyan, Rus, Afrika (Afrikanizm) vb. gibi pek çok unsurun dünya genelinde çalışıldığı ve kullanıldığı bilinmektedir.

Postmodernizm yalnızca geleneksel tasarım öğelerinin değil, giyim ile özellikle kadın giyimi ile ilgili kavramsal algıların da değişime uğradığı bir süreç olmuştur. Femeninlik kavramı da bu süreçte değişikliğe uğramış, bir kadında alışlagelmiş estetik öğeler birer birer gündelik, hızla tüketilen değerler ile

özdeşleşmeye başlamıştır. Modacıların 1970’lerde keşfettikleri etnik moda kavramı (ethnic chic; etnik şıklık) ile tekstil tasarımına etnik ve otantik unsurlar girmiş ve moda sahnesine uzun süre hâkim olmuşlardır (Gürcüm ve Aytaç, 2015, 255). Tekstil tasarımı alanında etnik, kültürel ve yerel unsurların tasarımlarda kullanılması eğiliminin 1970’li yıllardan sonra, 2015’li yıllara gelindiğinde tekrar bir yükselme göstermekte olduğu açıktır. Postmodernite farklılığı ve özgün olmayı yüceltilirken, kimlik kavramını heterojenlik ve farklılık özünde biçimlendirmektedir (Gürcüm ve Aytaç, 2015, 256) (Görsel 8-10).



Görsel 8 (solda): 1970’lerde postmodernizm ile ortaya çıkan etnik Rus modasına bir örnek (Gürcüm ve Aytaç, 2015, 256).

Görsel 9 (ortada): Folklor moda ilişkisi, (Gürcüm ve Aytaç, 2015, 256).

Görsel 10 (sağda): Etnik şıklık, Lanvin, 1974 (Gürcüm ve Aytaç, 2015, 256).



Görsel 11 (solda): 1950’ler sokak modası ile kot pantolonunun moda alanında ikonlaştığı bir dönemdir (Url 3)

Görsel 12 (sağda): 1970’ler de sokak modasının hippie modası ile ikonlaştığı diğer bir dönem olarak belirgindir (Url 4)

Modacıların esinlenme konusunda faydalandığı bir başka kaynak, tüketim kültürü ile ortaya çıkarak kendisine çeşitli stiller oluşturan popüler kültür, sokaklar ve gündelik hayat olarak genellenebilir. Bu durumu Yağlı (2012, 159) şu şekilde açıklamaktadır,

“Ginsborg’a (2010, 124-125) göre; gündelik hayatın kapsamında yer alan çoğu modern imge, aldatıcı tecrübenin birçok özelliğine sahiptir. Berger ve Luckmann (2008, 61-65), gündelik hayatın içerisinde bu çeşitliliğe karşın tipleştirici temalar üret(il)erek diğerleriyle olan ilişkilerimizi belirleyen ve sınırlarımızı çizen sosyal bilgi stoğundan söz eder ve bu stoğun kimi alanları aydınlatırken kimilerini de algılamayı zorlaştırmak için bulanıklaştırdığını belirtir. Özellikle giysi modası, bir tarzı meşrulaştırırken, diğerini olumsuzlayarak biz ve öteki algısını güçlendirir. Gündelik hayatın kapsamında bir toplumsal imgenin en iyi karşılığını bulduğu ve en net görüldüğü yerlerden birisi, kadınlara seslenen yayın organlarıdır (Lefebvre, 1998, 89-90). İmge ve buna yönelik pratik bunların içine sızarak kafaların karışmasına neden olur. Bu mecralar, gündelik hayatın programlanarak mesajların ritüelleştiği ve uygulanabilir kodlar haline getirildiği yerlerdir” (Yağlı, 2012, 159).



Moda yayılım teorilerinden bir tanesi olan ve toplumda beğeni ile karşılanmayan, dışlanan azınlık grupların, gençlerin, alt kültür gruplarının yeni bir moda doğurmasını açıklayan “Alt Kültür Etkisi Kuramı” (Bottom Up Theory) bu tarz bir esinlenmeyi açıklamaktadır.

Tabana İnme Kuramı’nın tersi olarak işlev gördüğünden bu kuram, Tavana Tırmanma Kuramı olarak da adlandırılmaktadır. Kitle iletişim araçlarının sunduğu olanaklar sayesinde toplumdaki azınlık grupları ve alt kültürlerin daha çok görünürlük kazandığı söylenebilir (Ertürk, 2011, 12). Crane, tarafından “sokak tarzları” olarak isimlendirilen bu tarzlar şehirli alt kültürler tarafından yaratılıp, birçok akıma öncülük etmektedir. Bu tarzlara örnek teşkil eden kişiler medya kültüründen, özellikle televizyon, popüler müzik ve film yıldızlarından ve ünlü sporcular arasından seçilmektedir (Crane, 2003, 178, akt. Ertürk, 2011, 13).

Tekstil ve moda alanında çalışan tasarımcıların amacı, esin kaynaklarından elde ettikleri fikirleri, tasarım öğelerini tekstil tasarım ilkelerine bağlı olarak estetik bir şekilde düzenlemektir. Tekstil tasarımında kullanılan temel tasarım öğeleri, çizgi, şekil, form, uzam, ışık, renk, tekstür ve desen olarak tanımlanmaktadır. Tekstil tasarımında kullanılan tasarım ilkeleri ise uyum, ritim, zıtlık, vurgu ve oran olarak ifade edilebilir. Tekstil ve moda tasarımında bu öğe ve ilkeleri oldukça karmaşık bir şekilde iç içe kullanmak da mümkündür. Öyle ki iki boyutlu kumaş tasarımından üç boyutlu giysi tasarımına ya da mekân tekstilleri tasarımında tasarım öğelerinden ve ilkelerinden çoklu yararlar sağlanmış da olabilir.

3. Esin Kaynaklarını Yansıtma Yöntemleri

Tasarımcıların belirgin olmayan “tasarım kavramı (tasarım konsepti)” terimini “esin kaynağı” ya da “başlangıç fikri” terimlerinin yerine kullandıkları görülmektedir (Lee ve Jirousek, 2015, 152). Tasarım kavramı esas olarak son ürünün görseelliğini oluşturmada etkinken, esin kaynağı tasarımın başlangıç noktasında ve tasarımın bilişsel pek çok anında önemli algısal ve kavramsal bilgiler ortaya koyan bir kaynak olarak görev yapmaktadır. Esin kaynağından transfer edilen tasarım verisi yaratıcılığın da etkisiyle tasarımcıyı sınırsız yaratımlara taşırken, tasarım konsepti tasarımcının çizilen çerçeveden uzaklaşmaması için adeta bir uyarıcı görevi görmektedir.

Hemen hemen tüm tasarımlar, önceki tasarımların unsurlarını, nesnelere, imgelerin ve fenomenlerin unsurları ve yönlerini dönüştürerek, birleştirerek ve uyarlayarak ilerler (Eckert ve Stacey, 2000, 2). Sonneveld (2011, 169)’e göre bir kaynağı gerçekten zengin bir ilham kaynağı yapmak için, bu kaynakla etkileşim kurmanın yollarını aramak gerekmektedir. İlham sadece nereye baktığınla ilgili değil, nasıl gördüğünle de ilgilidir. Bununla birlikte Uraz (1993, 1-6, akt. Erman ve Yılmaz, 2017, 105)’in ifade ettiği gibi “geçmiş deneyimleri, kişisel nitelikleri, içinde bulunduğu sosyal ve fiziksel çevrenin koşulları tasarım süreci içinde tasarımcıyı yönlendirir”. Kısaca sosyokültürel sermaye tasarımcının esin kaynaklarını kullanmasında etkili olmaktadır.

Sosyokültürel sermaye, tasarımcının yaşamı boyunca biriktirdiği, özel ve kasıtlı olarak veya rastgele ve kasıtsız olarak bir tasarım projesi oluşturmak için kullanılabilen tüm deneyimler, olaylar ve uygulamalardır (Strickfaden vd. 2015, 6). Bir tasarımcının sosyokültürel sermayesinin bazı yönleri örgün eğitim ve kendi kendine öğrenilen beceriler yoluyla dikkatli bir şekilde geliştirilirken, diğer yönleri ise günlük olaylar ve aile ve arkadaşlarla ilişkiler yoluyla tamamlanarak kabul edilir.

Tasarımcılar esas olarak nesnelere görsel görünümü ve çağrışımlarıyla ve nadiren tasarımın kavramsal bütünlüğüyle ilgilenirler. Bayazıt (2008, 227)’a göre “bir kültürün içindeki birçok öğe ve metafor tasarımcı üzerinde etki bırakabilir. Boğazın iki yakası ikili dolap tasarımı için fikir verebilir. Kentin silüetinin geometrik biçimsel özellikleri bir lambaya aktarılabilir. Kentin katmanlı kültürel yapısı saydam kayan panolar konusunda bir metafora götürebilir”. Farklı ilham kaynakları tek bir giyside birleştirilebilir: örneğin, bir tasarımcı kıyafeti, bir Roma süsü, bir ağaç kabuğu parçası (Eckert ve Stacey, 2003b, 5).

Tekstil ve moda tasarımında tasarım disiplinine yönelik temel araştırmalar mevcut değildir. Bu nedenle esin kaynaklarını yansıtmak için deneme yanılma yöntemi ya da yaparak öğrenme etkin olarak kullanılmaktadır. Ancak pratik uygulamalar ve bireysel tasarım açısından bu yöntemler yeterli görünse de tasarım eğitimi alanında öğrencileri daha etkin bir sistematik ortaya koyma konusunda kılavuzlayacak analitik yöntemlere gereksinim duyulmaktadır.

İlham kaynaklarını seçmek ve uyarlamak, tasarımın hayati parçalarıdır (Eckert, Stacey ve Clarkson, 2000, 1). Tasarımcılar, esin kaynaklarından gelen öğeleri veya fikirleri çeşitli stratejiler kullanarak ayrıntılı tasarımlarına dahil ederek üç tür tasarım kararı ele alır:

- Seçim (kullanılacak öğeleri seçme)
- Uyarlama (seçilen unsurları yorumlama)



- Dönüştürme (seçilen ve yorumlanan öğelerin belirli kompozisyon içinde dönüştürülmesi) (Petre, Sharp ve Johnson, 2006, 199).

Şekil 1’de bulunan şemada bir esin kaynağından faydalanarak oluşturulabilecek olan tasarım sürecine yer verilmiştir. Öncelikle esin kaynağının bir ya da birden çok öğesi veya bütünü yaratıcı fikir doğuşunu desteklemek için seçilir. Seçilen kaynak tasarımcının özellikleri ve sosyokültürel birikimlerine göre yorumlanır. Daha sonra tasarımcının yönelimi doğrultusunda esin kaynağı belirli metotlarla tasarımlara yansıtılır. Eckert ve Stacey (2003a, 368-369)’ye göre tasarımcıların esin kaynaklarını tasarımlarına yansıtma yöntemleri; gerçekçi (birebir) uyarılama, bilinçli sadeleştirme, soyutlama, kaynakta değişiklik ve başka kaynakla ilişkilendirme olarak sınıflandırılmaktadır.


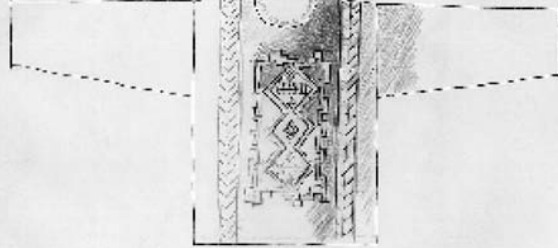

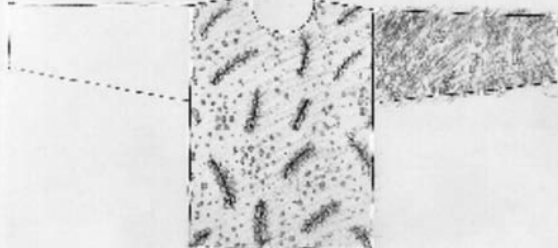
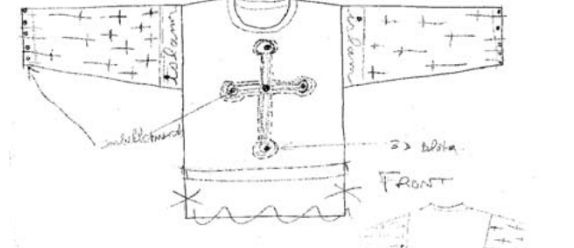


Şekil 1: Esin kaynağını tasarımlara yansıtma süreç şeması (Eckert ve Stacey’den adapte edilmiştir)

Eckert ve Stacey (2003a, 368)’e göre bir esin kaynağı unsurunu bir tasarım unsuruna dönüştürmek, mümkün olan en yakın benzerliği elde etmekten fikirlerin özgürce ilişkilendirilmesine kadar değişebilir. Fakat bu dönüşümlerin veya yansıtımaların sınıflandırılması kesin değildir; bazen bir tasarımın hangi sınıfa ait olduğuna karar vermek zordur. Yapılan bu sınıflandırma tasarımcıların niyetlerine ve tasarımın esin kaynağıyla ilişkisine dayandırılmıştır.

Tasarımcıların tasarım sürecinde projelerini tamamlamak için esin kaynaklarını nasıl kullandıkları ve dönüştürdükleri, yaratıcılık ve problem çözme ile ilgili bazı ilginç nüansları ortaya koymaktadır (Strickfaden, vd., 2015, 7). Eckert ve Stacey (2003a) çalışmalarında, 11 tasarım öğrencisi ve 9 profesyonel triko tasarımcısının performanslarını incelemiştir. Tasarımcıların sözlü olarak ifade ettikleri niyetlerine ve nihai tasarımların esin kaynağı İran halısı ile ilişkisine göre bir sınıflandırma yapılmıştır. Araştırma sonucuna göre oluşturulan bu sınıflandırma ilgili görsellerle birlikte Tablo 1’de yer almaktadır. Bu sınıflandırma literatürde Petre vd. (2006) ve Strickfaden vd. (2015)’nin araştırmalarında da kullanılmıştır. Tasarımcıların sınıflandırmada yer alan esin kaynaklarını dönüştürme yöntemlerinden en az birini uyguladığı sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 1: Eckert ve Stacey (2003a)'nin çalışmalarına göre tasarımcıların esin kaynağı İran halısını tasarımlarına yansıtma metotları

	
Esin kaynağı İran halısı (Eckert ve Stacey, 2003a, 363)	
	
Bilinçli sadeleştirme metodu uygulanmış tasarım (Eckert ve Stacey, 2003a, 368)	Soyutlama metodu uygulanmış tasarım (Eckert ve Stacey, 2003a, 368).
	
Kaynakta değişiklik metodu uygulanmış tasarım (halıdaki yapraklar tasarımcıya farklı anımsatmış, kaynak bu yönde değiştirilmiştir) (Eckert ve Stacey, 2003a, 369).	Başka kaynakla ilişkilendirme metodu uygulanmış tasarım (Tasarımcı halıyı yaratıldığı bağlam üzerinden yorumlamış ve dinsel sembollerle ilişkilendirmiştir) (Eckert ve Stacey, 2003a, 369).

4. Metot

Bu araştırmada, Eckert ve Stacey (2003a)'nin araştırmalarında **gerçekçi yansıtma, bilinçli sadeleştirme, soyutlama, kaynakta değişiklik, başka kaynakla ilişkilendirme** olarak ifade edilen beş adet esinlenme yöntemi incelenerek, farklı tasarımcılar tarafından yapılan tasarımlarda bu yöntemlere örnek olacak uygulamaların bulunması ve bu örneklerin ortaya konması amaçlanmıştır. Görsel analiz yöntemiyle tasarım araştırmaları taranmış ve tasarımcıların esin kaynaklarını tasarımlarına hangi yöntemlerle yansıttıklarını incelenmiştir. Yapılan tespitlerde, tasarımcıların beyanları ile nihai tasarımların görselleri ve esin kaynakları arasındaki ilişki dikkate alınmıştır.



5. Bulgular

Bu bölümde gerçekçi yansıtma, bilinçli sadeleştirme, soyutlama, kaynaktan değişiklik, başka kaynakla ilişkilendirme olarak ifade edilen esinlenme yöntemlerine uygun örnekler sunulmuştur.

Gerçekçi (birebir) yansıtma

Yeni bir tasarım ögesi, ilham kaynağına görsel olarak olabildiğince yakın tutulduğunda, tasarımcılar buna "gerçekçi uyarılma" demektedir (Eckert ve Stacey, 2003a, 368). Burada esin kaynağı mümkün olduğu kadar doğrudan tasarıma kopyalanmaktadır (Petre vd., 2006, 200-201).

Birebir yansıtma genellikle kültürel öğelerden esinlenen tasarımlarda tercih edilmektedir. Görsel 13'de yer alan tasarımda, Osmanlı kültür ve sanat eserlerinden Serenk kumaşın motif ve kompozisyon düzeninin birebir yansıtıldığı, renk ögesinin değiştirildiği görülmektedir. Burada kültürel motiflerin içerdiği sembolik anlam bozulmadan modern tasarımlara aktarım söz konusudur.



Görsel 13: Birebir Yansıtma Metodu (Gümüşer, 2013, 49)

Bilinçli sadeleştirme

Tasarımcılar ya kaynağın bölümlerini seçerek ya da kaynağın parçalarını atarak karmaşık kaynaklara dayalı tasarımları bilinçli olarak basitleştirir (Eckert ve Stacey, 2003a, 368). Örneğin, renk sayısını veya ayrıntı karmaşıklığını azaltmak için kasıtlı sadeleştirme; bazı detayların seçilmesi ve diğerlerinin ihmal edilmesidir (Petre vd., 2006, 201). Görsel 14'de yer alan tasarımda, William Morris'in yarattığı çiçek estetiğinin sadeleştirilmiş izlerini görmek mümkündür.



Görsel 14: Bilinçli Sadeleştirme Metodu (Gür Üstüner, 2017, 69).

Soyutlama

Buhr ve Kosing (1999, 389, akt. Alim, 2019, 3)'e göre soyutlama "bir dizi analitik düşünme edimleri içinde, somut eşyanın bazı ayırt edici öz niteliklerinin gözden uzak tutularak, diğer bazı öz niteliklerinin,



özelliklerinin ve ilişkilerinin, asıl sayılarak ön plana alınmasıdır". Tasarımcılar ilham kaynaklarını ararken ve bunlara bakarken istediklerini farklı şekilde kavramsallaştırabilirler (Eckert ve Stacey, 2003b, 22). Soyutlama, kaynağın özünü veya belirli unsurlarını yakalayan bir tasarıma götürmektedir (Petre vd., 2006, 201). Görsel 15’de yer alan tasarımda, Frank Dobson’un insan bedeninin üç boyutlu etkisini biçimlendirdiği, renk geçişleri ile dinamik bir etki yakaladığı görülmektedir.



İnsan Vücutu

SOYU TLAMA

Tasarım ve baskı
Frank Dobson, 1938-1939
(Parry, 2010, 389,
akt. Üstüner, 2017, 77)

Görsel 15: Soyutlama Metodu (Gür Üstüner, 2017, 77).

Kaynakta değişiklik

Petre vd. (2006, 201) e göre kaynakta değişiklik, esin kaynağı öğelerinin yeniden düzenlenmesi, değiştirilmesi, başka materyallerin eklenmesi yoluyla modifikasyon veya varyasyondur. Tasarımcılar, bir ilham kaynağını bir tasarım ögesine dönüştürürken değişiklikler getirebilir. Kaynaktan alınan genel bir formdaki ayrıntıları değiştirebilirler. Kaynaktan türetilen öğeleri yeniden gruplayabilirler (Eckert ve Stacey, 2003a, 369). Görsel 16’da Sicilya Palermo’daki Çin Sarayı ve Çin etnik unsurlarının değiştirilerek tasarımlara yansıtıldığı görülmektedir.



Palermo’da ki Çin Sarayı

KAYNAKTA
DEĞİŞİKLİK

Dolce&Gabbana, 2016 (Url 2)

Görsel 16: Kaynakta Değişiklik Metodu (Url 2)

Başka kaynakla ilişkilendirme

Görsel olarak benzer, benzer bir bağlamda ortaya çıkan, farklı bir bağlamda benzer özelliklere sahip olan veya tasarımcıya ilgili fikirleri hatırlatan diğer unsurlar veya fikirlerle ilişkilendirilmez (Petre vd., 2006, 201). Eckert ve Stacey (2003a, 369) e göre bir kaynak, tasarımcıya gördüğü başka bir nesneyi veya başka bir tasarımı hatırlatarak da bir tasarıma ilham verebilir. Tasarımcılar, görsel olarak kaynağa benzeyen, ancak ondan doğrudan türetilmemiş bir nesne veya tasarım ögesi çizebilirler.

Görsel 17’de Hüseyin Çağlayan’ın ilham kaynağını beden ve onun çevresiyle olan ilişkisinden alan tasarımı bulunmaktadır. Çağlayan, tasarımlarında teknolojinin devrimsel özelliğini giysilerin formunda ve fonksiyonelliğinde işlemektedir (Roocamora, 2001, akt. Demir Parlak, 2006, 15).



Teknoloji, mimari,
aerodinamik, beden formu
ve kimlik kavramları

BAŞKA KAYNAKLA İLİŞKİLENDİRME

Hüseyin Çağlayan, 1999–2000
(Buxbaum, 1999, 170,
akt. Demir Parlak, 2006, 16)

Görsel 17: Başka Kaynakla İlişkilendirme Metodu (Demir Parlak, 2006, 16)

6. Sonuç

Genel olarak tasarım süreci, bir amaca, probleme yönelik zihinde yaratıcı fikir bulma ve bu fikri belli bir plana göre somutlaştırma süreci olarak tanımlanabilir ki, bu da sanatsal ve bilimsel yöntemlerin birlikte kullanılmasını gerekli kılmaktadır. Tasarıma metodik bakış açısı getirerek yapılan geliştirme faaliyetleri, karmaşık bulanık bir süreç olabilen tasarım sürecini kolaylaştırabilir. Ayrıca metodik yaklaşımla tasarımcının kişisel hazırbulunuşluğundan ve benzer esin kaynaklarından beslenmesinden kaynaklanan yaratıcılıkta kendini tekrar etmesine engel olunabilir. Bilindiği gibi yaratıcılığı geliştirmek için esin kaynaklarına odaklanmak gerekmektedir. Ancak esin kaynaklarına odaklanma sırasında yaratıcılığa nesnel kriterler getirmek oldukça zordur çünkü yaratıcı süreç özgün bir fikirle başlayan öznel bir süreçtir.

Araştırmalara göre hem profesyonel tasarımcılar hem de tasarım öğrencileri için yaratıcı fikir bulmayı destekleyen en önemli unsur esinlenmedir. Tasarımda kullanmak üzere neredeyse her şey esin kaynağı olabilir. Esas itibarıyla tasarım süreci; esin kaynaklarının tasarım sürecinde kullanılmak üzere seçilmesi, kaynağın tasarımcı özellikleri ve deneyimleri doğrultusunda tasarımcının zihninde işlenerek yorumlanması ve kaynağın tasarımlara yansıtılma yöntemini içermektedir.

Araştırmada Eckert ve Stacey'nin ortaya koyduğu bir sınıflandırma olan tasarımcıların esin kaynaklarını tasarımlarına yansıtma yöntemleri irdelenmiştir. Bu sınıflandırmaya göre esin kaynağı, gerçekçi yansıtma, bilinçli sadeleştirme, soyutlama, kaynaktaki değişiklik ve başka kaynakla ilişkilendirme yöntemleri ile tasarımlara yansıtılmaktadır. Gerçekçi yansıtma yönteminde, esin kaynağına görsel olarak oldukça yakın tasarımlar yapılmaktadır. Bu yöntem daha çok kültürel öğelerden esinlenen tasarımlarda sembolik anlamı bozmamak için tercih edilmektedir. Bilinçli sadeleştirme yönteminde, genellikle karmaşık kaynaklardan ilham alındığında kaynağın öğelerinin bir kısmı seçilerek bilinçli olarak daha yalınlaştırılmış tasarımlar oluşturulmaktadır. Soyutlama yönteminde, kaynağın tasarımcı tarafından içselleştirilmesi, kaynağın özünün tasarımlara yansıtılması söz konusudur. Kaynaktaki değişiklik yönteminde, tasarımcılar esin kaynağının öğelerini değiştirerek, yeniden düzenleyerek ve öğelere yeni eklemeler yaparak farklı varyasyonlar elde ederler. Başka kaynakla ilişkilendirme yönteminde, tasarımcı kişisel özellikleri doğrultusunda esin kaynağını zihninde işlerken çağrışım veya hatırlama yoluyla esin kaynağını başka bir kaynakla ilişkilendirmektedir.

Tasarım eğitimi alanında öğrencileri daha etkin bir sistematik ortaya koyma konusunda kılavuzlayacak yöntemlere gereksinim duyulmaktadır. Esinlenme konusunda yaratıcı bir metot bulamayan tasarım öğrencileri, genellikle hangi yansıtma yöntemini uyguladığının bilincinde olmadan esin kaynaklarından faydalanmaktadır. Öğrenciler daha kolay buldukları yöntemi uygulamaya eğilimlidir. Oysa esin kaynaklarını tasarımlara yansıtma yöntemlerinin bilinmesi ve her bir yansıtma yönteminin bilinçli olarak uygulanması ile özgün yaratımlara ulaşılabilir ve yaratıcı tasarım faaliyetleri geliştirilebilir. Bu nedenle tasarıma metodik bir perspektif getirerek tasarım sürecini kısmen somutlaştırmak, tasarımcıların esin kaynaklarını tasarımlarına yansıtma yöntemlerini incelemek özellikle tasarım öğrencilerinin tasarım etkinliklerini geliştirmek yönünden çok önemli olarak değerlendirilmektedir. Tasarım biliminin bir alt konusu olan esinlenmenin deneyimlendiği araştırmaların sayısının artırılması, bu konuda yapılacak lisansüstü çalışmaların desteklenmesi de etkin sonuçlar ortaya koyacaktır.



KAYNAKÇA

- Akin, Ömer (1994). *Psychology of Early Design in Architecture*. PA: Carnegie Mellon University, Engineering Design Research Center.
- Alim, B. Berdil (2019). *Resimde Soyutlama ve Tinsellik*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çanakkale.
- Bayazıt, Nigan (2008). *Tasarımı Anlamak*. İstanbul: İdeal Kültür Yayıncılık.
- Cross, Nigel (2001). Designerly Ways of Knowing: Design Discipline Versus Design Science. *Design Issues*, S. 17(3), s. 49-55.
- Demir Parlak, Sevda (2006). *Giyim Modasında Gerçeküstücü Yaklaşımlar*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, DEÜ Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Eckert, Claudia (1997). Design Inspiration and Design Performance. Thessaloniki: Textile Institute. *In Proceedings of the 78th world conference of the textile institute*, S. 1, s. 369-387.
- Eckert, Claudia and Stacey, Martin (2000). Sources of Inspiration: A Language of Design. *Design Studies*, S. 21(5), s. 523-538.
- Eckert, Claudia and Stacey, Martin (2003a). Adaptation of Sources of Inspiration In Knitwear Design. *Creativity Research Journal*, S. 15(4), s. 355-384.
- Eckert, Claudia and Stacey, Martin (2003b). Sources of Inspiration in Industrial Practice: The Case Of Knitwear Design. *Journal of Design Research*, S. 3(1), s. 16-44.
- Eckert, Claudia, Stacey, Martin and Clarkson, John (2000). Algorithms and Inspirations: Creative Reuse of Design Experience. *Proceedings of the Greenwich 2000 international symposium: Digital creativity*, s. 1-10.
- Erman, Onur ve Yılmaz, Nur (2017). Mimari Tasarımda Konsept ve Bağlam İlişkisi Üzerine. *Uluslararası Hakemli Tasarım ve Mimarlık Dergisi*, S. 10, s. 96-115.
- Ertürk, Nilay (2011). Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi ART-E Mayıs 2011(07):1-32 <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/193346> adresinde erişilmiştir.
- Gaut, Berys (2010). The Philosophy of Creativity. *Philosophy Compass*, S. 5(12), s. 1034-1046.
- Goldschmidt, Gabriela (1991). The Dialectics of Sketching. *Creativity Research Journal*, S. 4(2), s. 123-143.
- Gümüşer, Tülay (2013). Modern Interpretations Of Ottoman Court Fabrics Designs In Turkish Fashion Design. *IIB International Refereed Academic Social Sciences Journal*, S. 4(11), s. 45-55.
- Gür Üstüner, Semra (2017). Tekstil Tasarım Tarihine Genel Bir Bakış. *Sanat-Tasarım Dergisi*, S. (8), s. 49-56.
- Gürcüm, Banu H. ve Çiğçi, Aslıhan (2017). Tekstil Tasarımda Yaratıcılık Ve Esinlenme. *The Journal of Academic Social Science Studies*, S. 54, s. 1-19.
- Gürcüm, Banu H. ve Kartal, Semiha (2018). Tekstil Tasarımda Esinlenme Ve Bir Örnek Uygulama: Johannes Itten. *İdil*, S. 7(45), s. 611-618.
- Gürcüm, Banu H. ve Aytaç, Ahmet (2015). Geleneksel ve Kültürel Unsurların Postmodernizm İle Birlikte Tekstil Tasarımında Yükselişi. *SDÜ ART-E Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*. Kasım/Aralık'15, S. 8(16), s. 247-270, ISSN 1308-2698.
- Harmankaya, Hatice, Yılmaz, Asuman, Çetin, Aslı ve Ercan, Duygu (2014). Moda ve Mimari. *Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks*, S. 6(1), s. 191-199.
- Keskin, Rumeysa (2019). *Doğadan Esinlenen Mekansal Tasarımlarda Analojinin Kullanımı: Biyomimikri*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Burdur.
- Kidd, Laura K. and Workman, Jane E. (1999). Assessment of Creativity In Apparel Design. *Clothing and Textiles Research Journal*, S. 17(1), s. 58-64.
- Klein, Calvin (2015). *Calvin Klein Lectures on the Role of Architecture in Fashion*. https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=sGE-O3nTkI0 adresinden erişilmiştir.
- Köksal, M. Serdar (ty). *Yaratıcılık Kuramları*. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi. 15 Şubat 2021 tarihinde https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/170676/mod_resource/content/0/4.%20Hafta-%20Yarat%C4%B1c%C4%B1k%C4%B1k%20kuramlar%C4%B1.pdf adresinden erişilmiştir.
- Krom, Pınar ve Turan, Gülname (2016). Mücevher Tasarımcılarının Bakış Açısıyla Yaratıcı Unsur Olarak İlham: Fenomenografik Bir Araştırma. *Akademik Bakış Dergisi*, S. 56, s. 16-47.
- Lee, Jung Soo and Jirousek, Charlotte (2015). The Development of Design Ideas In The Early Apparel Design Process: A Pilot Study. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, S. 8(2), s. 151-161.
- Luo, Shi-Jian and Dong, Ye-Nan (2017). Role of Cultural Inspiration With Different Types In Cultural Product Design Activities. *International Journal of Technology and Design Education*, S. 27(3), s. 499-515.
- Malik, B. Sabir and Azhar, Naheed (2015). Role Of Inspiration In Creating Textile Design. *International Journal of Engineering Research and Applications*, S. 5(5), s. 01-07.
- Mougenot, Céline, Bouchard, Carole, Aoussat, Améziene and Westerman, Steve (2008). Inspiration, Images and Design: An Investigation Of Designers' Information Gathering Strategies. *Science Arts & Métiers (SAM)*, S. 2(4), s. 331-352.
- Oxman, Rivka (2002). The Thinking Eye: Visual Re-Cognition in Design Emergence. *Design Studies*, S. 23(2), s. 135-164.
- Özsavaş Akçay, Ayten ve Alothman, Hiba (2018). Fashion Inspired By Architecture: The Interrelationship Between Mashrabiya And Fashion World. *Journal of History Culture and Art Research*, S.7(2), s. 328-351.
- Özudoğru, Şakir (2013). Modern Sanat Akımları ve Moda. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, S. 2(06), s. 211-238.
- Petre, Marian, Sharp, Helen and Johnson, Jeffrey H. (2006). Complexity Through Combination: An Account Of Knitwear Design. *Design studies*, S. 27(2), s. 183-222.



- Şahin, Sinem (2010). *Grafik Tasarımında Esinlenme, İntihal Ve Özgünlük İncelemesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Schön, Donald A. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think In Action*. New York: Basic Books.
- Şenel, Elif (2013). *1945'ten Günümüze Batı Toplumlarda Sanat ve Moda Etkileşimi*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Simon, Herbert A. (1969). *The Science of The Artificial*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Sonneveld, Marina H. (2011). Creating Inspiration In Design Education. *DS 69: Proceedings of E&PDE 2011, the 13th International Conference on Engineering and Product Design Education*, London, UK, s. 166-171.
- Stacey, Martin K., Eckert, Claudia and Wiley, Jennifer. (2002). Expertise and Creativity in Knitwear Design. *International Journal of New Product Development and Innovation Management*, S. 4(1), s. 49-64.
- Strickfaden, Megan, Stafiniak, Lesley, and Terzin, Tomislav (2015). Inspired and Inspiring Textile Designers: Understanding Creativity Through Influence And Inspiration. *Clothing and Textiles Research Journal*, S. 33(3), s. 213-228.
- Woods, Lebbeus (2009). *Art to Architecture*. Retrieved August 21, 2017.
<http://lebbeuswoods.wordpress.com/2009/03/05/art-to-architecture/> adresinden erişilmiştir.
- Yağlı, Soner (2012) Gündelik Hayatın Bir Alanı Olarak Moda Aracılığıyla Kültürün Yeniden İnşası. Akdeniz Üniversitesi G.S.F. Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü tarafından 08-10 Ekim 2012 tarihleri arasında düzenlenen "1. Uluslararası Moda ve Tekstil Tasarımı Sempozyumu". <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/275365> adresinden erişilmiştir.
- Url 1- <http://mintsquare.co/wp-content/uploads/2019/01/The-Lobster-Dress-Elsa-Schiaparelli-Salvador-Dal%C3%AD-1937.png> adresinden erişilmiştir.
- Url 2- <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2016-menswear/dolce-gabbana/slideshow/collection#2> adresinden erişilmiştir.
- Url 3- <https://tr.pinterest.com/pin/57913545182646779/> adresinden erişilmiştir.
- Url 4- <https://lonewolfmag.com/70s-street-style/> adresinden erişilmiştir.