



JOURNAL OF ART AND DESIGN RESEARCHES
SANAT ve TASARIM
ARAŞTIRMALARI
DERGİSİ

KOSTÜM TASARIMI SÜRECİNİN 'LİLİTH' KARAKTERİ ÖRNEĞİ KAPSAMINDA UYGULAMASI*

COSTUME DESIGN PROCESS 'EXAMPLE OF LILITH CHARACTER'

Saliha AĞAÇ, Özge ÜNLÜ ÇAYLAK

Gönderim Tarihi: 19.10.2021

Kabul Tarihi: 16.05.2022

Öz Abstract

Kostümler, karakterlerin özgün özelliklerinden bağımsız olarak hazırlanan, çeşitli detay ve aksesuarlara zemin olarak hizmet eden, genel olarak karakterlerin buldukları durum, zaman ve mekânı yansıtan giysiler olarak tanımlanmaktadır. Kişileştirme tekniklerinden biri olarak da görülen kostümün, karakterin yalnızca dış görünümünü değil, iç dünyasını ve bilinçaltısını da yansıtabilmesi önemlidir. Tasarım buluşun ve keşfin süreci; kostüm tasarımı ise bir fikri alıp onu hayata geçirme süreci olarak ifade edilmektedir. Literatürdeki moda tasarımı ve kostüm tasarımı süreçlerinden yola çıkılarak bir uygulama yapılması, özel bir etkinlik için kostüm tasarımı sürecinin gerçekleştirilmesi amaçlanan çalışmada, eylem araştırması yöntemi kullanılmıştır. Ana tema olarak "Mitoloji"den yola çıkılarak, "Lilith" teması seçilmiş, esin kaynağı hakkında bilgiler, daha önce yapılmış çalışmalar ve yardımcı malzemeler araştırılmıştır. Araştırma ile başlayan süreç, beyin fırtınası, karakter analizi, proje üzerinden senaryo oluşturulması, hikaye ve duygudurum panosu, model geliştirme, artistik ve teknik çizimler yapılarak devam etmiştir. Tasarlanan kostümün assemblaj tekniği kullanılarak görsel sunumu yapılmıştır. Özel bir senaryoya sahip, kostüm tasarımı sürecini işleyen bu çalışmanın tasarım süreçlerindeki örneklerden birini ortaya koymasından moda tasarımı alanı için önemli olabileceği ve moda tasarımcıları için yararlı olduğu düşünülmektedir.

Anahtar Sözcükler: Kostüm, Kostüm Tasarımı, Kostüm Tasarımı Süreci, Lilith, Assemblaj

Costumes are defined as clothes that are prepared independently of the original features of the characters, serve as the basis for various details and accessories, and generally reflect the situation, time and place of the characters. It is important that the costume, which is also seen as one of the personification techniques, reflects not only the outer appearance of the character but also his inner world and subconscious. While design is expressed as the process of invention and discovery, costume design is expressed as the process of taking an idea and putting it into practice. The action research method was used in the study, which aims to make an application based on the fashion design and costume design processes in the literature and to realize the costume design process for a special event. "Lilith" was chosen as the main theme based on mythology, and information about the source of inspiration, previous studies and subsidiary materials were examined. The process, which started with research, continued with brainstorming, character analysis, scenario creation, story and mood board, model development, artistic and technical drawings. The visual presentation of the designed costume was made using the assemblage technique. It is thought that this study, which has a special scenario and handles the costume design process, may be important for the field of fashion design in terms of presenting one of the examples in the design processes and useful for fashion designers.

Keywords: Costume, Costume Design, Costume Design Process, Lilith, Assemblage

*Bu çalışma, 21-22 Haziran 2021 tarihleri arasında gerçekleştirilen Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Uluslararası Sanat ve Tasarım Araştırmaları Kongresi çerçevesinde bildiri olarak sunulmuştur.

- **Alıntılama:** Ağaç S., Çaylak Ü. Ö. (2022). Kostüm Tasarımı Sürecinin 'Lilith' Karakteri Örneği Kapsamında Uygulaması. Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi, 3(4), 154-171.
- **Sorumlu Yazar:** Arş. Gör. Özge ÜNLÜ ÇAYLAK, Başkent Üniversitesi, ozgeucaylak@baskent.edu.tr , 0000-0001-7788-9686.

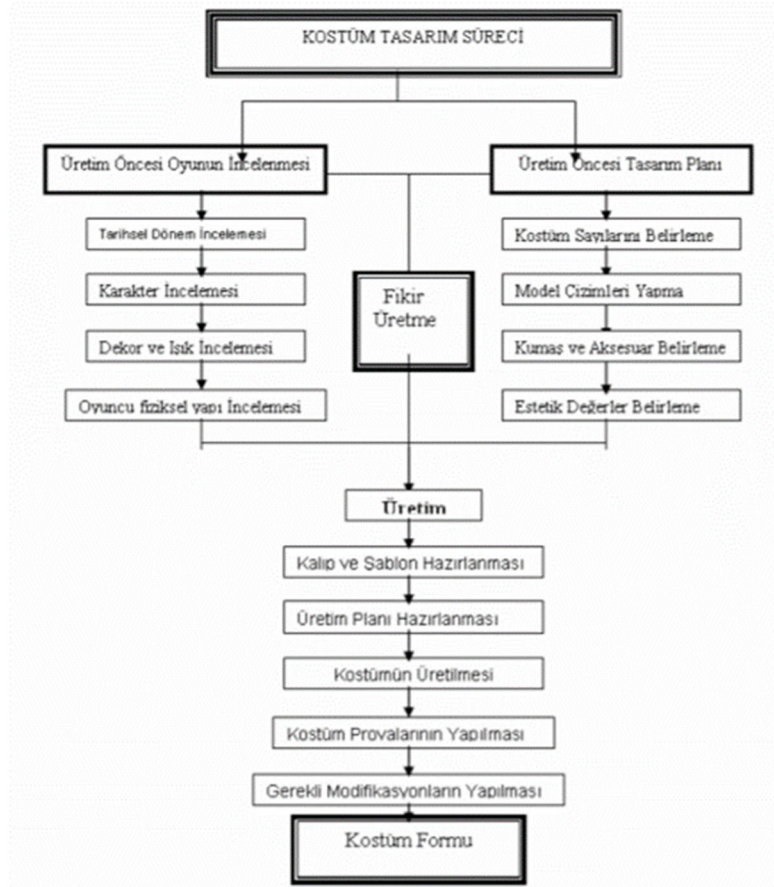
Giriş

Kostümler, karakterlerin özgün özelliklerinden bağımsız olarak hazırlanan, çeşitli detay ve aksesuarlara zemin olarak hizmet eden, genel olarak karakterlerin buldukları durum, zaman ve mekânı yansıtan giysiler olarak tanımlanmaktadır (Bicat, 2003; Akt: Koca, Koç ve Kaya: 2011). Yaptığı şeyi hikaye anlatmak olarak ifade eden Carter (2017) ise kostüm tasarımını kendisine göre bir fikri alıp onu hayata geçirme süreci olarak ifade etmektedir. Çivitçi (2010) de kostümü kişileştirme tekniklerinden biri olarak görmektedir. Kişileştirme tekniklerinden biri olarak görülen kostümün, karakterin yalnızca dış görünümünü değil, iç dünyasını ve bilinçaltını da yansıtabilmesinin de önemli olduğuna dair görüşler bulunmaktadır. Tasarım buluşun ve keşfin süreci olarak, kostüm tasarımı ise belirli bir kişiliği yansıtan özel karakterler için giysi ve aksesuarların tasarlanması olarak tanımlanmaktadır (Atalayer,2007; Nance,2009). Seivewright (2012)'in "Moda Tasarımında Araştırma ve Tasarım" adlı kitabından Moda Tasarım Sürecinin aşamaları aşağıdaki gibi özetlenmiştir:

- ❖ Araştırma
 - İlham Kaynağı Belirlemek
 - Hedef ve Amaç Belirlemek (Kullanım yeri, Sezon, Trendler, Müşteri, Hedef Pazar, Beklenen Somut Çıktı)
 - Malzeme ve Kumaş Belirlemek
 - Maliyet Hesaplaması Yapmak
 - Beyin Fırtınası
- ❖ Araştırma Seçimi
 - Tema Seçmek (Soyut, Kavramsal ya da Anlatı)
 - Birincil Kaynakları Toplamak
 - İkincil Kaynakları Toplamak
 - Esin Kaynaklarını Toplamak
- ❖ Araştırmaların Toparlanması
 - Araştırmaları Bir Araya Getirmek
 - Eskiz Çizmek veya Kolaj Yapmak
 - Birleştirme ve Yapı Sökümü Yapmak
 - Çapraz Başvuru
 - Araştırmanın Analizini Yapmak
 - Kilit Faktörler Üzerinde Odaklanmak
 - Araştırmaya Odaklanma
 - Mizaç Panosu Yapmak
- ❖ Araştırmalardan Tasarım Yapılması
 - Esinlenme ile gerçek arasında köprü kurmak (Figür Üzerinde Kolaj Araştırmaları, Drapaj, Fotomontaj, Model Geliştirme)
 - Tasarım Geliştirme Ögelerini Dikkate Almak (Silüet, Oran ve Hat, İşlev, Detaylar, Renk, Kumaş, Baskı ve Süsleme, Tarihi Referanslar. Çağdaş Eğilimler, Modada Pazar, Seviye ve Tür)
 - Tasarım Geliştirmek
 - Koleksiyon Geliştirme
 - Koleksiyon Birleştirme
- ❖ Fikirlerin İletilmesi
 - Tasarım İçin Çizmek

- Eskiz Yapararak Stil Geliştirmek
 - 6 Figürlü Tasarım Geliştirme Şablonu Yaratmak
 - Kolajla İllüstrasyon Yapmak
 - Sanat Malzemelerini Belirlemek (Çizimde biçim, kalıp, Renk Doku Verebilmek için)
 - İllüstrasyon Yapmak
 - Çalışma Çizimleri Yapmak (Teknik Çizim)
 - Yerleşim, Kompozisyon ve Çizim Panosu Hazırlamak

Şener ve DüNDAR'ın (2018) "Tiyatro İçin Kostüm Tasarım Sürecinin Analizi" adlı makalelerinde kostüm tasarım süreci; senaryo okuma ve analiz yapma, yönetmen ile görüşme, görsel araştırma, eskiz, yönetmen ile ikinci bir görüşme ve eskizlerde fikir birliği sağlama, nihai kostümlerin çizimi ve malzeme seçimi olarak tespit edilmiştir. "Soyut Düşünce: Tasarım Sanatı"(2017) belgesel dizisinin 2. Sezon 3. bölümünde Amerika Birleşik Devletleri doğumlu, Hollywood film ve dizilerinde görev alan Oscar ödüllü kostüm tasarımcısı Ruth Carter'ın röportajından da kostüm tasarımı süreci; senaryo analizi, yönetmenin karakter hakkındaki görüşlerinin alınması, görüntü yönetmeninin hangi renk paleti ile çalışma istediği hakkında bilgi alınması, işlenecek dönemin araştırılması(trendler, renkler, ekonomik durum vb.), karakter analizi, görsel , saha, renk, doku, malzeme araştırmaları, araştırmaların bulgularından ilham panosu hazırlanması, eskiz, illüstrasyonla model geliştirilmesi olarak sıralanmaktadır. Tiyatro Kostüm Tasarımı sürecine Çivitci'nin (2010) "Tiyatro Kostüm Tasarımı ve Oluşum Süreci" adlı çalışmasında daha kapsamlı olarak rastlanmaktadır (Bknz. Şekil 1):



Şekil 1. Kostüm Tasarım Süreci.

Bu çalışmada literatürdeki moda tasarımı ve kostüm tasarımı süreçlerinden yola çıkılarak bir uygulama yapılması ve özel bir etkinlik ve performans için kostüm tasarımı sürecinin gerçekleştirilmesi amaçlanmıştır. Mitoloji tasarım konulu proje için, "Lilith" teması seçilmiştir. Öncelikle esin kaynağı hakkında bilgiler toplanarak, daha önce yapılmış çalışmaların ve malzemelerin araştırması, karakter analizi, proje üzerinden senaryo oluşturma, hikaye panosu, model geliştirme, artistik ve teknik çizimler yapılmış, asamblaj tekniğiyle ulaşılan tasarım sunularak, sonuçta bu tasarım sürecine ait olumlu veya olumsuz görüşler, katkılar ve eksiklikler paylaşılmıştır. Özel bir proje senaryosuna sahip, kostüm tasarımı sürecini işleyen bu çalışmanın tasarım süreçlerindeki örneklerden birini ortaya koyması açısından moda tasarımı alanı için önemli olabileceği ve moda tasarımcıları için yararlı olduğu düşünülmektedir.

Yöntem

Moda tasarım sürecinin, uygulama yapılarak işlenmesi amaçlanan bu çalışmada özellikle sosyal içerikli problem çözümlerinde etkili olan, araştırmacıların yürütücülüğünde, uygulayıcıların ve probleme taraf olanların da katılımı ile var olan uygulamanın eleştirel bir değerlendirilmesini yaparak, durumu iyileştirmek için alınması gereken önlemlerin tespit edilip uygulamaya aktarma kararının alındığı araştırma olarak tanımlanan Eylem Araştırması yöntemi kullanılmıştır (Karasar,2020: 51).

Literatürden Moda Tasarımı ve Kostüm tasarım süreci incelenmiş, ilgili veriler toplanmıştır. Tasarım süreçleri hakkındaki bu bilgilerden yararlanılarak ve moda tasarımı ile kostüm tasarımı süreçlerinin her ikisinden de gerekli aşamalar alınarak, çalışmadan beklentiler doğrultusunda, olanaklar dahilinde ve çalışma için oluşturulan senaryo kapsamında, aşağıdaki süreç aşamaları uygulanmıştır:

- ❖ Araştırma
 - İlham kaynağı
 - Beyin Fırtınası
 - Görsel Araştırma
 - Malzeme Araştırması
- ❖ Analiz
 - Senaryo
 - Karakter Analizi
 - Panolar
 - Çizim Panosu
 - Duygu-Durum Panosu (Mood-Board)
 - Hikaye-İlham Panosu (Story Board)
- ❖ Değerlendirme
 - Çizimler
 - Eskizler-Model Geliştirme
 - Pafta-Teknik Çizim
 - Asamblaj

Çalışmaya hem kostüm sürecinde hem moda tasarımı sürecinde yer alan araştırma ile başlanmıştır. İlham kaynağı araştırıldıktan sonra, görsel araştırmaya katkı sağlamak ve malzeme araştırmasının sınırlaması için beyin fırtınası yapılmıştır. Görsel ve malzeme

araştırmasından sonra ise analiz bölümüne geçilmiş, senaryo oluşturulmuştur. Kostüm özel bir sergi ve performans adına dönemsiz bir mitolojik karakteri yansıtmak üzere tasarlandığı için trend araştırması, hedef kitle ve persona yerine karakter analizi yapılmıştır. Duygu-durum ve hikaye panosuna, çizim panosu eklenmiştir. Değerlendirme aşamasında eskizler ve geliştirilen modeller yan yana verilmiş, nihai çizim, teknik çizim ve kumaş örnekleri ile bir paftada sunulmuştur. Üretim aşamasına geçilmemiş, fakat en son aşamada asamblaj uygulanmıştır. İzlenen süreç bulgulara ayrıntılarıyla aktarılmıştır. Bu çalışma, tasarım süreçlerindeki aşamalarda bilgisayardan yararlanmamakla birlikte, pandemi döneminin sınırlılıklarında sürdürülmüştür. Tüm çalışma mevcut kaynaklarla ve elde yapılmıştır.

Bulgular ve Tartışma

Kostüm tasarım süreci bu araştırma analiz ve değerlendirme olarak üç bölümde incelenmiştir.

Araştırma

Tasarım sürecinde hayati önem taşıyan, yaratım sürecine esin veren, bilgi ve yaratıcı bir yön sağlayan araştırma, deneysel çalışmalarda düşüncelerin toplandığı bir süreçtir (Seivewright, 2012: 6).

İlham Kaynağı

Tasarım sürecinde öncelikle bir tema seçilmesi gerektiği bilinmektedir. Tema olarak, geçmişten günümüze kadar varlığını sürdürerek sanatın ve bilimin hemen hemen her alanında ilham kaynağı olan mitolojiden güçlü bir kadın karakter olan “Lilith” seçilmiştir. Söylenceleri araştırma nesnesi yapan mitolojinin, arkeoloji, tarih, özellikle de dinler tarihi incelemeleri ile de yakından ilgili olduğu görülebilmektedir (Erhat, 1993: 5; Akt: Akyıldız, 2013). Lilith’e farklı adlarda da olsa, hikayeleri de değişse, çoğu dünya mitolojilerinde ve dinlerde rastlanmaktadır. Eski söylencelerden mitlere, tüm tek tanrılı dinlerdeki yaratılış anlatısındaki yeriyle kadına özgü başkaldırının sembolü olan Lilith; Âdem’in ilk eşidir, ancak erkekten sonra gelen ikincil statüyü reddetmiş hoş görülmeyen bir şekilde onu terk etmiş ve cennet bahçesinden kaçmıştır (Chatzoudas,2018). Hikayesinin özü rastlanan kaynaklarda genellikle bu şekilde aktarılmakta, fakat karakter analizi yapabilmek için Lilith’e ve hikayelerine biraz daha değinmek gerekmektedir.

Lilith hakkında çok fazla ve farklı bilgilere ulaşılmıştır. Örneğin Sümer Mitolojisinde, Hristiyanlıkta, Musevilikte, Astrolojide, Gilgamiş Destanında, Kabala’da, Talmud ve İbrani yazıtlarında, Ölü Deniz Tomarlarında farklı adlarda rastlanmakta, Anadolu’da Alkarısı, Albasması ile, masallardaki kraliçe cadılarla, Yunan Mitolojisindeki Hera ile, hatta Leyla Mecnun’daki Leyla ile bile ilişkilendirilmektedir. Günümüzde ise güçlü, başkaldıran kadınlarla bağdaştırılmaktadır. Lilith, farklı kaynaklarda ve farklı mitolojilerde dişi şeytan, vampir, büyücü, canavar, cadı, kara ay, çılgık baykuş, dünyanın karanlık ruhu, rüzgar hayaleti, gece hayaleti, hastalık, iblislerin annesi, yılan-kadın, fahişe, baştan çıkarıcılık ve kötülüğün sembolü gibi kelime ve tasvirlerle anılmaktadır. Buna karşılık güçlü kadın, kadına özgü başkaldırı sembolü, ilk feminist, güzel bakire gibi az kelimeyle ve nadir de olsa iyi anıldığı kanısına da varılabilmektedir (Patai,1964; Akyıldız, 2013; Yılmaz ve Gezer, 2018; Colonna,1980; Kılıç ve

Eser, 2018; Menteşoğlu Chatzoudas,2018; Özbay, 2013; Biggs,2010; Fox). Günümüzde popülerliği artan Lilith'in birçok dizi ve filme de konu olduğu ve genelde iyi yönleriyle yansıtıldığı da görülmektedir.

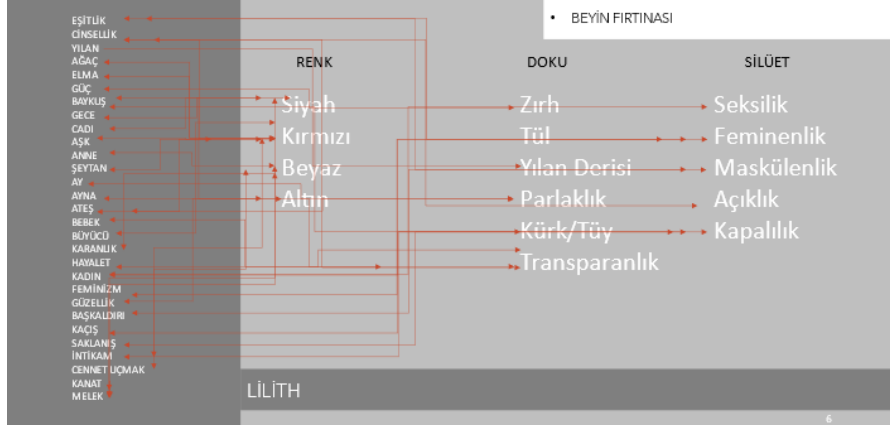
Hikayesi en bilinen şekliyle Fox 'un (2008) "The Astrological Tetralogy of Lilith, Dark Lady of the Sith" adlı makalesinden alıntılanarak ve çevrilerek aşağıdaki gibi özetlenebilir:

İbrani geleneğine göre Lilith, Adem'in ilk karısıydı ve kendisi gibi topraktan yaratılmıştı. Onun dengi olduğu için, ikincil ve emrinde olmayı reddetti ve sonunda Cennet Bahçesi'ni öfkeyle terk etti. Adem bu duruma üzüldü ve onu geri getirmesi için Tanrı'ya dua etti. Bazı kaynaklar onun uçup gittiğini söylerler, ki bu ilginçtir çünkü sık sık büyüçülük ve karanlık sanatlarla ilişkilendirilir ve elbette bu ikna kabiliyeti olan kadınların süpürge kullandığı bilinmektedir. Tanrı isyankâr kadını avlamaları için Sanvi, Sansanvi ve Semangilaf adında üç melek gönderdi. Onu iblislerin diyarında Kızıldeniz'in mağaralarında buldular. 11. Yüzyıla tarihlenen Ben Sira Alfabesindeki anlatıya göre ise şöyle bir şey gerçekleşti: Kutsal Olan Adem'e geri dönmeyi kabul ederse, tamam, değilse, her gün yüz çocuğunun ölmesiyle tehdit etti melekler. Ama o geri dönmek istemedi. "Ben sadece bebeklere hastalık vermek için yaratıldım. Bebek erkekse, doğumundan sonra sekiz gün, kıza yirmi gün onun üzerinde hakimiyetim var." dedi. Melekler Lilith'in sözlerini duyduklarında, geri dönmesi konusunda ısrar ettiler. Ama Lilith onlara yaşayan ve ebedi Tanrı'nın adıyla yemin etti: "Sizi veya isimlerinizi veya formlarınızı bir muskada gördüğümde, o muskayı taşıyan bebek üzerinde hiçbir gücüm olmayacak." dedi. Ayrıca her gün yüz çocuğunun ölmesini de kabul etti. Buna göre her gün yüz iblis yok oluyor ve aynı nedenle küçük çocukların muskalarına meleklerin isimleri yazılıyordu. Sıkıldığında, erkekleri uykularında baştan çıkarır ve sonra onları öldürür ya da delirtirdi. Adem ise eşit bir eş istemediğine karar verdi, Tanrı, Adem'in ricalarına boyun eğdi ve itaatkar Havva'yı onun kaburgasından yarattı. Efsanenin bazı versiyonlarına göre Lilith kendini bir yılana çevirdi ve Cennet Bahçesi'ne geri döndü; yasak meyveyi Havva'ya sundu. Karanlık sanatlarda cadıların gücü, Lilith'in gücünün bir başka tezahürüdür. Bazı efsaneler Lilith'i aynanın diğer tarafındaki ülkeyi yönetme ile ilişkilendirir...

Lilith sıklıkla uzun bukleli kızıl saçlı, bazen vücudunun belden aşağısı bir ateş sütunu, bazen bir yılan olarak, fakat çok güzel ve baştan çıkartıcı bir kadın olarak tasvir edilmekte ve kızıl uzun saçlarıyla, güzelliğiyle bir dişi şeytan olarak sunulmaktadır (Akyıldız,2013). Lilith ile ilişkilendirilen, Anadolu'da ve mitolojide yeni doğum yapmış kadınlara ve onların bebeklerine musallat olduğuna inanılan Alkarısı da; çirkin, saçları dağınık, güçlü kuvvetli ve uzun boylu olarak tasvir edildiği gibi, dünyadaki en güzel kadından çok daha güzel olduğu şeklinde de tasavvur edilmiş, Albasması hastalığı yaşayanların tariflerine göre genellikle kırmızı-siyah renkleri içinde barındıran uzun bir elbise giymekte olduğu belirtilmiştir. Fakat kırmızıdan korktuğuna da inanılmaktadır (Kılıç ve Eser, 2018). Günümüzde yeni doğan anne ve bebeklerin 40 gün yalnız bırakılmadığı, annelerin kafasına kırmızı bir kurdele bağladığı da görülmektedir.

Beyin Fırtınası

Görsel araştırmaya geçmeden önce literatür araştırmasından yola çıkılarak, karakterin birlikte anıldığı kelimelerle küçük bir beyin fırtınası yapılmıştır.



Şekil 2. Beyin Fırtınası Uygulaması

Analiz aşamasında da yapılabilecek bu uygulama, görsel ve malzeme araştırması için yol gösterici bir nitelik taşımaktadır. İlk sütunda yazılan kelimeler görsel araştırma yapmada ve simgesel olarak renk, doku, silüet gibi tasarım problemlerinde dolayısıyla malzeme araştırmasında da yardımcı olmuştur. Örneğin cinsellik, kadın, aşk, ateş, şeytan gibi kelimelerden tasarımda kırmızılık olması gerektiği, karanlık, gece, saklanma ya da saklama kelimelerden siyahın da bir şeyleri örtmesi gerektiği, cinsellikle ve feminen bir görüntüyle şeffaflıkla bir şeylerin gösterilebileceği, dolayısıyla tül, dantel gibi kumaşların kullanılabilirliği, saklanmayla, güç için bir şeylerin zırhla korunması gerektiği, güç ve eşitlik kelimeleriyle maskülen bir silüet oluşturulabileceği, ay kelimesinden tasarıma parlaklık katılabileceği, yilandan yılan desenli bir kumaş kullanılabilirliği, baykuş kelimesinden tüy ya da kürk kullanılabilirliği gibi fikirlerin ortaya çıkmasını sağlayarak tasarım için de ipuçları vermiştir.

Görsel Araştırma

Lilith'in sanata etkileri de görsel araştırma yaparken izlenmiştir. Lilith'in sanata izdüşümü Özbay (2013) "Adem – Havva – Lilith Figürleri İzleğinde Bir Olanaksızlık Miti: Aşk" adlı çalışmada, çeşitli müzelerde rastlanmış ve aşağıda örnekleri sunulmuştur:



Görsel 1. John Collier, "Lilith", 1892, The Atkinson Art Gallery, İngiltere.



Görsel 2. Cornelius Van Haarlem, "İlk Günah ve Cennetten Kovuluş", 1592, Rijksmuseum Amsterdam.



Görsel 3. Sümer "İlk Günah", 13. yy, rölyef, Notre Dame Katedrali, Paris.



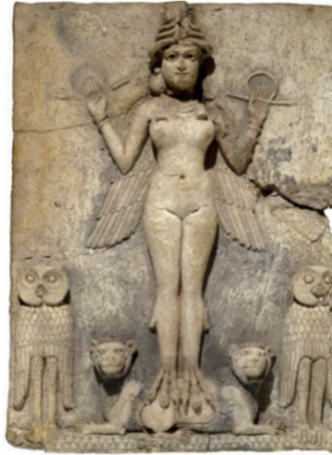
Görsele 4. Hugo van der GOES, "Düşüş", 1467-68, Kunsthistorisches Museum, Viyana.



Görsele 5. Michelangelo, "İlk Günah ve Cennetten Kovuluş", 1508-12, fresco, Cappella Sistina, Roma.



Görsele 6. Dante Gabriel Rossetti|Henry Treffry Dunn, Lady Lilith, 1867 Metropolitan Museum of Art, New York.



Görsele 7. Gecenin Kraliçesi Eski Babil, MÖ 19.-MÖ 18., The British Museum, Londra



Görsele 8. Kiki Smith Lilith , 1994. Metropolitan Museum of Art, New York

Moda Tasarımı alanında da, kadınların ilahi ana ve cinsel yırtıcı olarak imgelerini birleştiren Jean Paul Gaultier, Alexander McQueen ve Norman Norell'in yılan gibi yaratımlarında Lilith, Medusa ve Sirenler gibi mitleri ve efsaneleri referans aldıkları bilinmektedir (URL 1). Ayrıca bu mitolojik karakterin, görsel araştırma sırasında tarihi eser ve portreler dışında günümüz illüstrasyon ve çizimlere yansıdığı da görülmektedir. Bu görsel araştırmayla ulaşılan tüm görseller, hikaye panosunda kullanılmak üzere toplanmıştır.

Malzeme Araştırması

Literatür ve Görsel araştırma sırasında, özellikle beyin fırtınasından sonra, renkler, dokular, silüetler belirmeye başlamıştır. Fakat malzeme araştırması günümüz virüs koşulları nedeniyle tedarikçi ya da saha araştırmaları şeklinde yapılamamış, mevcut kumaş ve çeşitli malzemelerden, olanaklar dahilinde en iyi şekilde yararlanmaya çalışılmıştır. Ulaşılan malzemeler panoya konulmak ve analiz edilmek üzere toplanmıştır.

Analiz

Bu aşamada Senaryo, karakter analizi, hikaye, duygu-durum ve çizim panoları oluşturulmuştur.

Senaryo Oluşturulması

Lilith temalı 'Kadın Hakları ve Cinsiyet Eşitliği' farkındalığı yaratmak adına bir Sanat Sergisi düzenlenmesi planlanmaktadır. Sergide heykel, tablo, kostüm, minyatür, animasyon, kısa film, tiyatro, müzik, şiir, gibi eserlerde temanın ve amacın yansımaları gösterilmek istenmektedir. Çeşitli sanat dallarından birer tane başarılı kadın sanatçı seçilmiş ve davet edilmiştir. Sanatçılar tema ve amaç dışında serbest bırakılmışlardır. Bu proje için tasarlanacak kostümle bir vitrinde canlı sessiz bir tiyatro performansı yapılacağı için arka planın da tiyatro sahnesi şeklinde düşünülmesi gerekmektedir. Eserleri ortaya çıkarmak için bir ay zaman tanınmıştır. Kadınlara güç aşlamak isteyen sergi bir hafta sürecektir.

Karakter Analizi

Araştırmalar sonucunda ulaşılan bilgilerle ve görsellerle karakter analizi yapılmıştır. Lilith kaynaklarda kötü bir karakter olarak yansıtılmaktadır. Fakat bu çalışmada Lilith'e farklı bir açıdan yaklaşmıştır. Eşit yaratılmış fakat eşit muamele görmemiştir; kaçtığına çocuklarının ölümüyle tehdit edilmiş, çocukları öldürülmesine rağmen geri dönmemiş ve kendine aynaların arkasında da olsa bir dünya yaratmıştır. Feminizmle bağdaştırılması haklı bir görüştür. Öç almak istemesi anlaşılır bir durumdur. Sonuçta Adem gibi çamurdan insan olarak yaratılmıştır ve çocukları öldürülmektedir. Çocukları iblis olsa bile o bir annedir. Belki de bu öç alma duygusuna aşk ve kıskançlık da eklenebilir. Adem için bir Havva yaratılmıştır çünkü. Belki de sadece cinsel açlığı olan, eşitlik ve özgürlük isteyen aşık, güzel bir kadın ve güçlü bir annedir. Bu da onu duygusal bir karakter yapabilir. Öfkesinden kalbini kapatmış ve korumaya almış olabilir, böylece acımasız biri haline geldiği yorumu yapılabilir. Karanlık görünüşünün altında saflığı, ışığı sakladığı düşünülebilir.

Adem gibi insan olarak yaratıldığı söylenmiştir, fakat cennette doğması ve şekil değiştirmek gibi ilahi güçlerinin olması; cennetten uçması onun aynı zamanda melek de olabileceğini düşündürmektedir. Dişi şeytan denmesi ya da iblislerin annesi olması, biri kovulmuş biri kaçmış olsa da şeytanın herkesçe bilinen hikayesini anımsatmaktadır.

Görsel araştırmalarda ve paylaşılan görsellerde görüldüğü üzere korkunç olduğu kadar güzeldir de. Çoğu eserde yılanla birlikte tasvir edilmesi dikkat çekmektedir. Yılanla dönüşmesi, şekil değiştirmesinin, cadı olarak tanınmasında etkili olduğu düşünülmektedir. Hakkında bu kadar bilgi olması, neredeyse dünyanın her yerinde bilinmesi, binlerce yıldır inanılması, ondan korunulması, örnek alınması, hem bilimde hem sanatta esinlenilmesi ne kadar güçlü bir karakter olduğunu göstermektedir, aynı zamanda etkilenme ve seçilme sebebidir.

Analizi toparlamak gerekirse, Lilith şekil değiştirebilen, kızıl saçlı güzel bir kadındır. Fiziksel özellikleri tam olarak bilinmese de, sanat eserlerinden, görsellerden ve anlatılardan kadınsı, kıvrımlı, dolgun, vücut hatları belirgin olduğu çıkarımı yapılmış, çekik ve parlak gözler akılda canlanmıştır. Aynalarda ve başka bir boyutta tek başına yaşadığı, geceleri ortaya çıktığı

varsayılmaktadır. Ölümsüz olduğu düşünülmektedir. Kırmızı ve siyah elbise giydiğine dair söylentiler bulunmaktadır. Güçlü bir kadın olduğu gibi güçleri olan da bir kadındır. O korkulan, lider ruhlu, acımasız, seksi, baştan çıkarıcı, feminist, duygusal, etkileyici, zeki, inat, kendini büyük güçlere karşı koruyabilen ve savunabilen, kendine güvenen, umursamaz, kalbini kapatan, savaşçı, kahraman, haklı öfkesi ve saklı iyiliği ile insan özelliklerine de sahip bir karakter olarak özetle tanımlanabilir.

Panolar

Sınırlılık durumları göz önüne alındığında, dijital çağda yaşanmasına rağmen dünyadaki durumların belirsiz olması düşünülerek, yaratıcılığı artırmak adına, durumu daha da zorlaştırmak için dijital olmayan bir dünya varsayılarak, hikaye ve duygu-durum panoları yerine öncelikle çizim panosu deneyimlenmiştir. Çizim teknikleriyle bir kompozisyon oluşturularak yapıldığı için çizim panosu olarak ifade edilmiştir. Araştırma ve analiz sırasında akılda canlanan görüntüler kağıda aktarılmış, çeşitli sanat malzemeleri ve teknikler kullanılarak aşağıdaki çizim panosuna ulaşılmıştır:



Görsel 9. Çizim Panosu

Bu pano doku, renk, silüetler ve malzeme seçimi için fikir kaynağı olmuş, tasarım fikirlerine yarar sağladığı gözlemlenmiştir.

Bir tasarım özetinde algılanan çağrışımları keşfetmeyi ve iletmeyi amaçlayan Duygu-Durum Panosu (Mood-Board) ise (Garner & McDonagh-Philp,2001), yine aynı olanaksızlıklarla, fakat varsayımlar katılmadan deneyimlenmek istenmiş, mevcut dergi ve malzemelerle bahse konu çağrışımlar aşağıdaki gibi özetlenmiştir:



Görsel 10. Duygu-Durum Panosu

Bu duygu-durum panosunda araştırma bölümünden elde edilen bilgiler ışığında ve karakter analiziyle çağrışım yapan görseller kolaj yöntemiyle anlamlandırılarak birleştirilmiş ve bir kompozisyon oluşturulmuştur. Çerçeve içinde kafes, kafes içinde kırılmış bir ayna, ayna içinde değişen bir yüz, kırmızı tül elbiseli, siyah dantel çoraplı, kızıl saçlı, yılan dövmeli, kalpli çantalı, salıncakta bir kadın konumlandırılarak, Lilith'in karakter analizi gösterilmeye çalışılmıştır. Kafesin açık olması, aynanın kırık olmasıyla birlikte yılanın dışarı çıkabilmesi ile özgür kalabilme gücü gösterilmek istenmektedir. İstedığı an kendi gücüyle kaçabilecektir. Elinde yasak meyve ağacını temsilen üç boyutlu bir nesne bulunmaktadır. Ayna parçaları parlak bir kartondan kesilerek yapıştırılmıştır. Bulunabilen ilgili kelimeler kullanılmış, ortaya çıkan renk skalası boya görselleriyle belirtilmiştir. Kısıtlı olanaklarla oluşturulmaya çalışılan bu duygu-durum panosu oluşturma süreci yaratıcılığı artırmaya katkı sağlamıştır.

“Soyut Düşünce: Tasarım Sanatı” (2017) belgesel dizisinde, Ruth Carter panolarla ilgili şu sözleri söylemiştir: “...Sıra basit ayrıntılara geldi, kafamdaki fikirler nasıl görünür diye onları gözümün önüne getiririm ki hepsini hayata geçirebileyim. Vizyonunuzu görüp anlaması gereken tonla insan var. İlham panoları fikirlere anlam kazandırıyor. Bu panoda örnek kumaş parçaları, dergi kupürleri çizimler, taslaklar, orijinal film kareleri var. İlham veren her şey var yani.” İlham panosu olarak adlandırılan Carter'ın söz ettiği bu panodan esinlenilip projede hikaye panosu aşağıdaki gibi uygulanmıştır:



Görsel 11. Hikaye Panosu

Hikaye panosuna araştırma süresince toplanan görseller, malzemeler, kumaşlar, ilham veren her şey elde düzenlenerek yerleştirilmiştir. Bazı görsellerin çıktıları renk analizi için siyah beyaz olarak da alınmış, yan yana konulmuştur. Kumaşlar ve malzemeler yan yana tutulup uyumlarına bakılmıştır.

Değerlendirme


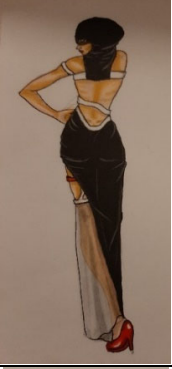
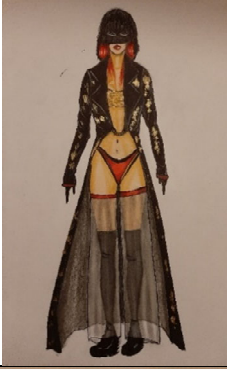

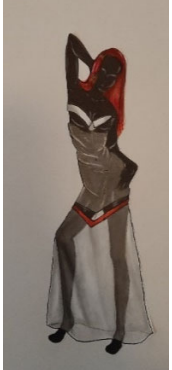



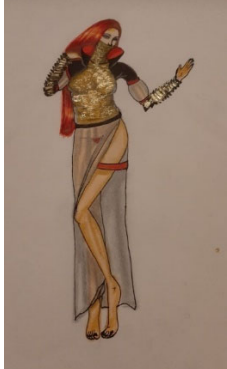
Değerlendirme aşamasında ise eskiz çizimleri ve asamblaj yer almaktadır.

Eskizler

Proje koleksiyon hazırlama amacında olmadığı için, bu süreçte öncelikle, beyin fırtınasıyla beliren, panolarla ortaya çıkan, seçilmiş renklerle farklı tarzlarda tasarlanacak kostümün eskizleri çizilmiştir.

Tablo 1.

Çizimler.

ESKİZ	ESKİZ 2	MODEL GELİŞTİRME
		
		
		



Bu eskizlerden seçilen silüetler, beğenilen detaylarla, karar verilen şeffaf organze, siyah tül, kısa tüylü bir kürk, kırmızı dantel şerit, zırh benzeri örülmüş altın sarısı delikli parlak bir kumaş, yılan desenli ve altın sarısı detayları olan kumaşlarla birleştirilmiş ve modeller geliştirilmiştir. Tek tip manken kullanılmamış, tasarımı göstermek adına figür çizimleri hareketlendirilmiştir. Karakterin varsayılan fiziksel özellikleri dikkate alınmıştır. Eskizlerin de renklendirme sebebi kumaş, doku, renk, detay seçiminde yardımcı olacağı düşüncesidir. Geliştirilmiş modellerde kırmızının ayrıntı olmasına, tasarımın maskülenlik izleri taşımasına, altın sarısı bir zırhın bedenün üst kısmında temsiline, bedenün alt kısmında şeffaflığın anlamlılığına, dantelin amacıyla yerleştiği yer dikkate alınarak, nihai tasarıma senaryo gereği sergi yetkilileri ile karar verilmiş, teknik çizimi ve kumaş örnekleri ile birlikte aşağıdaki paftada sunulmuştur.



Görsel 12. Pafta

Asamblaj

Kökene Kübizm olan, 1900'lerin ilk çeyreğinde Picasso, Braque, Kurt Schwitters, daha sonraki süreçlerde Joseph Beuys, Karel Appel, Robert Rauschenberg, Joseph Cornell tarafından bir davranış ve sanatsal üretim biçimi olarak geliştirilen asamblaj (ing. Assemblage); sanat yapıtını boyama, çizme, resmetme ve yontma gibi eylemlerle oluşturmak yerine, sanatsal amaçlarla üretilmemiş doğal veya endüstriyel nesnelerin yeni bir düzen içinde bir araya getirilmesiyle üretilmesidir (Yılmaz, 2012). Kolajın üç boyutlu hali olarak da görülebilen asamblaj fotomontajlardan mekân düzenlemelerine kadar geniş bir yelpazede yer alan sanat eserlerini kapsamaktadır (Yılmaz,2015). Görsel olarak araştırıldığında farklı alanlarda ve farklı tekniklerle örneklerine rastlamak mümkündür.

Senaryo gereği projeye uygun olarak gerçeğe yakın bir asamblaj yapılmıştır. Araştırmalardan, beyin fırtınasında ortaya çıkan kelimelerden, vurgulanmak istenilenden yola çıkılıp, amaca uygun bir kompozisyon ortaya konmak istenmiştir. Kostümün bir vitrinde arka planıyla beraber sunulacak olması, derinliği olan bir çerçeveyi düşündürmüş, Lilith'in ayna içinde farklı bir boyutta yaşaması, sunulacak dekora çerçevenin camının ayna olması fikrini vermiştir. Çerçevenin ayna olması için bir aynalı cam filmi bulunmuş ve camına yapıştırılmıştır.



Görsel 13. Cam Filmi



Görsel 14. Çerçeve



Görsel 15. Arka Plan

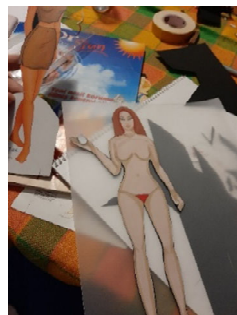


Görsel 16. Arka Plan Işığı

Hikaye panosu için toplanan görsellerden biri seçilerek arka plana boşluk bırakılarak yerleştirilmiştir. Ayna görünümlü olan çerçeveden içeriğinin görünebilmesi için, içerden bir ışık yanması gerekmiştir. Çerçeve arkasından delinerek, mevcut bulunan pilli led ışıklar arka planla çerçeve arasındaki boşluğa yerleştirilip, siyah bir kartonla görüntüsü kapatılmıştır. Lilith'in karanlık ay, gece hayaleti gibi kelimelerle anılmasıyla arka planda ay olması gerektiğine karar verilmiş, ayın ışık vermesi için görselde bir delik açılıp, şeffaf bir ambalaj kartonuyla yarım santim yüksek olarak yapıştırılmıştır.



Görsel 17. Figür Çizimi



Görsel 18. Figür Sağlamaştırma



Görsel 19. Figür Boyutlandırma



Görsel 20. Figür Giydirme



Görsel 21. Figür Yerleştirme



Görsel 22. Figür Aydınlatma

Çizilen figür biraz daha boyut kazanması için kesilerek bir kartona yapıştırılmış, kağıt bebeklerden örnek alınarak figürün düz durabilmesi için dizinden itibaren genişleyen şeffaf bir kartona daha yapıştırılmıştır. Göğüslerinin boyut kazanabilmesi için kağıt, daire şekline getirilerek içi doldurulmuştur. Kalıplar figür üzerinden alınıp yapıştırılarak kumaşlar giydirilmeye çalışılmış, yapışmayan yerler dikilmiştir.

Tasarım üzerinde deneysel çalışmalar yapılmış fakat uygun bulunmamıştır. Son olarak, kartondan kesilen yarasaların çerçevenin üstüne misinalarla tutturulmasıyla, görseldeki ağaçların gerçek dallarla desteklenmesiyle, Lilith'in eline elmayı temsil eden küçük, gerçek bir bitkinin konulmasıyla, yılan şeklinde bir aksesuarın Lilith'e dolanmasıyla proje sunuma hazır hale gelmiştir. Son aşama aşağıda verilmiştir:



Görsel 23. Asamblaj (Camsız)



Görsel 24. Asamblaj (Camlı)



Görsel 25. Asamblaj (Işıksız)



Görsel 26. Asamblaj (Işıklı)

Sonuç ve Öneriler

Bu çalışmada Lilith temalı bir kostüm tasarım süreci uygulanmıştır. Yöntem eylem araştırması olarak belirlenmiş, literatürdeki moda ve kostüm tasarımı sürecindeki aşamalardan yararlanılmıştır. Tasarım fikirleri, araştırma sırasında belirmeye, beyin fırtınasıyla akılda canlanmaya, görsel ve malzeme araştırmasıyla değişmeye, senaryo ile şekillenmeye başlamış, panolarla göz önüne gelmiş ve kullanılacak malzemeler seçilebilmiş, çizimlerde canlanmış, asamblajla hayat bulmuştur.

Tasarım sürecinde araştırma bölümünde ilham kaynağı, beyin fırtınası, görsel ve malzeme araştırmaları yapılmış, beyin fırtınasının süreci yönlendirme etkisinin büyük oranda olduğu gözlemlenmiştir.

"Gereksinimin yaratıcı çabayı harekete geçirdiği inancı, teknolojik etkinliği açıklamakta sürekli kullanılan bir görüştür" (Şimşek, Akın, 2003, 10; Akın, 2001,228; Akt: Garda & Temizel, 2016). Bu görüşle analiz aşamasında bazı sınırlılıklar getirilmiş, çizerek bir kolaj ve pano yapılmaya çalışılmıştır. Çizim panosu araştırma sonrası sadece akılda canlanan görüntülerle ortaya çıktığı için sürecin renk, doku, silüet, malzeme seçiminde ve tasarım fikirlerinde yardımcı olmuştur. Duygu-durum panosunun elde yapılmış olması, yaratıcılığı artırma konusunda katkı sağlamıştır.

Değerlendirme aşamasında çizimler, eskiz ve model geliştirme ile sunulmuştur. Aynı figürün kullanılmaması ve tasarıma göre hareketlenmesi, karakterin fiziksel özelliklerinin de göz önünde bulundurulması, kumaşların, renklerin ve modelin nasıl duracağı hakkında ip uçları vermiştir. Tarz ve renklerin ilk çizimlerde tek tek ele alınması nihai çizimlerde görerek birleştirilmesine olanak sağlamıştır. Bunlar bu çalışmanın senaryosuna özel eklenen ayrıntılardır. Aynı tema, koleksiyon hazırlama aşamasının bulunduğu bir moda tasarımı süreci olarak ilerleyen zamanlarda uygulanabilir ve bu çalışma ile karşılaştırılabilir. Yaratıcılığa katkı sağladığı düşünülen bu çalışmanın gerçekten katkı sağlayıp sağlamadığını anlamak ve savunabilmek için, bilgisayar destekli olarak bu deneyim tekrarlanabilir. Olanaklar dahilinde, üç boyut kazandırılmaya çalışılan tasarımların asamblaj bölümünde değişebilmekte olduğu da görülmüştür.

Lilith anlatılarda tanımlanırken ve beyin fırtınasında ortaya çıkan kelimelerle, görsel araştırması sırasında rastlanan ve panolarda sık kullanılan renklerle, karakteri ortaya çıkarabilecek ve tasarımı anlamlandırabilecek öğeler tasarıma yerleştirilmiştir. Lilith'in gece ve karanlık gibi kelimelerle anılmasından, cennetten kaçması ve saklanmasından ya da iyiliğini gizlemesinden yola çıkılarak örtücü bir renk olan siyah, cinselliğe düşkün ve aşktan yaralı olmasından, kadınları ve feminizmi temsil etmesinden, intikamcı bir yapısı olmasından , dişi şeytan olarak bilinmesinden ve doğal olarak akla gelen ateşten , Havva'ya sunduğu elmanın renginden esinlenerek kırmızı, melek olarak tahmin edilmesinden, hayalet olarak algılanmasından, saklı iyiliği olduğuna inanılmasından yola çıkılarak şeffaflık, yılan, ayna, ay, ateş, güzellik kavramları düşünülerek altın sarısı bir parlaklık kullanılmıştır.

Lilith'in kalbini kapatma ya da koruma isteği ve yaşadıklarıyla duygusal bağları kesme isteği düşünülerek büstiyerinde altın sarısı zırh benzeri bir kumaş kullanılmış, büstiyerden çıkan geniş bir kapüşon kullanılarak kaçış ve saklanması anlatılmak istenmiştir. Kapüşonda karakterin şekil değiştirmesinden ve baykuştan esinlenerek kürk kullanılmıştır. Kapüşondan çıkan yüzünü örten şeffaf organze kumaşın aşkı, üstündeki organzeyi kapatan siyah tülün ise yası temsil etmesi düşünülmüştür. Büstiyerin üzerinde gücü ve eşitliği simgelemesi için erkek giysi koduna ait yılan desenli, altın renginde ayrıntıları olan bir kumaşla ceket yakası kullanılmış, ceketin sadece yakasının kullanılmasıyla maskülenliğe feminenlik katılması amaçlanmıştır. Yaka baykuş veya yılanın gözünü anımsatan parlak sarı bir taşla kapatılmaktadır. Belindeki siyah kuşakla, daha önce bir eş olduğu ve gücü gösterilmeye çalışılmıştır. Cinsel bölgesinde şeffaf organze kullanılmasıyla bölgenin gösterilmesi ve kırmızı bir dantelin jartiyer gibi diz üstünde bulunması cinselliğe çağrışım yapmaktadır. Kırmızı dantelin kestiği yerden itibaren, birbirini örten ama aynı zamanda gösteren, göstermesine rağmen bedeni kapatan üç kat kumaş kullanılmış en alttaki zırhla gücünü yinelenmek ve savaççılığını ortaya çıkarmak, üstündeki şeffaflıkla örtülen iyiliği ve güzelliği yansıtmak, en üstteki siyahlığın haklı kötülüğü ile saklı iyiliğini örtmeye çalıştığı bölüm olarak yansıtılmaya çalışılmıştır. Karanlıkla anılan Lilith'in, ayna yardımıyla ışıktaki belirmesi ile tezat oluşturulmaktadır. Tezat oluşturmak, kavramların bilinen anlamlarının dışına çıkarılabilir. Gerçekler görünenden farklı olabilir. Korku ışıktaki çözülebileceği gibi bazen ışıktaki gelebilir, karanlık korkuyu ortaya çıkarsa da kusurları da örtebilir. Duyguların saklanmak istenmesi gücün olmadığı anlamına gelmeyeceği gibi, korkuyla olmayan saklanmanın veya kaçmanın bir isyan ve savaş başlangıcını doğurabileceği bazen bir kurtuluş veya güç göstergesi de olabileceği mesajı verilmek istenmektedir.

Kaynaklar

- Akyıldız Ercan, C. (2013). Mitolojide Çocuk Katili Kadınlar: Lilith, Lamia, Medea. *Zeitschrift Für Die Welt Der Türken/Journal Of World Of Turks*, 5(1), 89-103.
- Atalayer, F. (2007). Temel Tasarım 2007-2008 Öğretim Yılı Ders Notları. Anadolu Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Yüksek Okulu, Eskişehir.
- Biggs, M. (2010). *The Case For Lilith*. Lulu. com. http://bitterwaters.com/files/The_Case_for_Lilith_pb87_Ref1.pdf sayfasından erişilmiştir. Erişim tarihi 01.12.2020.
- Colonna, M.T. (1980). Lilith veya Kara Ay. *Analitik Psikoloji Dergisi*, 25 (4), 325-350.
- Çivitci, Ş. (2010) Tiyatro Kostüm Tasarımı ve Oluşum Süreci, *Art-E Sanat Dergisi*, 3(5), 1-27.
- Fox, M. (-) The Astrological Tetralogy of Lilith, Dark Lady of the Sith- <https://www.astrocollege.org/campus/libraries/Lilith.pdf> sayfasından erişilmiştir. Erişim tarihi 17.12.2020.
- Garda, B. & Temizel, M. (2016). Bilgi Çağında Eğitim. *Selçuk Üniversitesi Sosyal ve Teknik Araştırmalar Dergisi*, (12), 23-43.
- Garner, S. & Mcdonagh-Philp, D. (2001). Problem Interpretation And Resolution Via Visual Stimuli: The Use Of 'Mood Boards' In Design Education. *Journal of Art & Design Education*, 20(1), 57-64.
- Karasar, N. (2020). *Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar, İlkeler, Teknikler*. Nobel Yayınları, Ankara, 51.
- Kılıç, Y. ve Eser, E. (2018). Lohusalık Sendromu (Al Ana/ Alkarısı/ Albastı)'nın Eskiçağ Yakınoğu Toplumlarının Kültürlerindeki İzleri: Lilith Gerçeği. *Akademik Tarih ve Düşünce*, 29-60.
- Koca, E., Koç, F. & Kaya, Ö. (2011). Kostüm Tasarımcılarının Tasarım Sürecinde Karşılaştıkları Problemler. *Vocational Education*, 6(2), 53-65.
- Metmuseum.org. <https://www.metmuseum.org/exhibitions/listings/2004/wild> Erişim tarihi:16.01.2021.
- Nance, D. R. (2008). An Analysis Of Fashion And Costume Design Processes. Master Thesis. Faculty Of North Carolina State University Raleigh, NC.

- Menteşoğlu Chatzoudas, Ç. (2018). Kiki Smith'in Çalışmalarında Mitolojik Unsurlar. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 7(49), 1081-1088.
- Özbay, E. (2013) Adem–Havva–Lilith Figürleri İzleğinde Bir Olanaksızlık Miti: Aşk. *İdil Dergisi*, 40-58
- Patai, R. (1964). Patai, R. (1964). Lilith. *The Journal of American Folklore*, 77(306), 295-314.
- Seivewright, S. (2012). *Basics Fashion Design 01: Research And Design* (Vol. 1). A&C Black.
- Scott, D. "Soyut Düşünce: Tasarım Sanatı", Netflix, (2017) Belgesel, 2. Sezon 3. Bölüm (Ruth Carter).
- Şener, T. & DüNDAR, N. (2018). "Tiyatro İçin Kostüm Tasarım Sürecinin Analizi." *İdil Dergisi*, Cilt:7, Sayı: 41, s.61-70.
- Yılmaz, B. (2015). Atık Nesneden Sanat Yapıtına Malzemenin Dönüşümü. *Art-E*, 8(15).
- Yılmaz, K. ve Gezer, H. (2018). Fuzûlî'nin Leylâ ve Mecnûn'unun Kaynakları: Lilith'ten Leylâ'ya. *Süleyman Demirel Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (43), 1-15.
- Yılmaz, S. (2012). 1950 Sonrası Sanat Akımlarının Gelişiminde Robert Rauschenberg'in Etkileri. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(10), 113-127.

İnternet Kaynakları

URL 1. <https://www.metmuseum.org/exhibitions/listings/2004/wild> Erişim tarihi:16.01.2021.

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1. John Collier, "Lilith", 1892:
https://d3d00swyhr67nd.cloudfront.net/w1200h1200/collection/MER/SEC/MER_SEC_PCF_26-001.jpg
Erişim tarihi 01.12.2020
- Görsel 2. Cornelius Van Haarlem, "İlk Günah ve Cennetten Kovuluş", 1592:
<https://www.rijksmuseum.nl/nl/collectie/SK-A-129> Erişim tarihi 01.12.2020
- Görsel 3. Sümer "İlk Günah", 13. yy, rölyef, <https://lilithtamere.wordpress.com/2015/03/23/lilith-sur-notre-dame-de-paris/> Erişim tarihi 01.12.2020
- Görsel 4. Hugo van der GOES, "Düşüş", 1467-68: <https://www.wga.hu/art/g/goes/1/diptych1.jpg> Erişim tarihi 01.12.2020
- Görsel 5. Michelangelo, "İlk Günah ve Cennetten Kovuluş", 1508-12: <https://www.tarihlisanat.com/wp-content/uploads/2018/07/yyyyyy.jpg> Erişim tarihi 01.12.2020
- Görsel 6. Dante Gabriel Rossetti | Henry Treffry Dunn, Lady Lilith, 1867:
<https://collectionapi.metmuseum.org/api/collection/v1/iiif/337500/787246/main-image> Erişim tarihi 01.12.2020
- Görsel 7. Gecenin Kraliçesi Eski Babil, MÖ 19.-MÖ 18:
https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_2003-0718-1 Erişim tarihi 01.12.2020
- Görsel 8. Kiki Smith *Lilith*, 1994: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/486711> Erişim tarihi 01.12.2020