

Eşitlikçi Bir Tasarım Hareketi Olarak 'Kendin Yap' ve Modaya Yönelik Uygulamalar

DIY as a Democratic Design Movement and Practices for Fashion

Zehra Doğan Sözüer, *Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, Haliç Üniversitesi*
Gözde Dönmez Yavuz, *Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, Haliç Üniversitesi*

Özet

Kökenleri Bauhaus akımına dayanan ve günümüzde birçok ürüne yönelik uygulamalar öneren kendin yap hareketi, tasarıma yapısökümcü bir yaklaşım olmakla beraber bireye indirgenmiş demokratik bir üretim ve öğrenme hareketidir. Üretimi tüketiciler için deneyimleştirmek üzere, ürünlerin parçalarına ve üretim aşamalarına ayrıştırılması, bireylere hazır ürün satın alma yerine üretim tatmini ve hatta tasarlama olanakları sunar. İşlevsellik, eşsizlik, sürdürülebilirlik gibi birçok ana motivasyon ile eşleşen kendin yap hareketi günümüzde farklı alanlarda yayılım gösteren bir faaliyet olarak gözlemlenmektedir. 19 yy. da bir endüstri ürünü haline gelen giysi ise bu sürecin sonrasında dahi ev içinde üretilebilen bir ihtiyaç olmuş, evlerde giysi bakım onarımının yapılmasının yanı sıra, üretime yönelik makineler dahi bulundurulmuştur. Giysi üretmek için temel düzeyde anatomi bilgisi, temel dikim teknikleri ve kumaş bilgisi gerektirdiği söylenebilir. Moda ile açıklanabilecek hızlı giysi tüketimi, kullan-at giysileri yaygınlaştırmış ve buna bağlı olarak sosyal medya kullanan yeni nesil için keşfedilecek bir üretim alanı yaratmıştır. Bu araştırmanın amacı; günümüzde giysi için üretilen kendin yap kitlerini incelemek ve bunun demokratikleşen tasarım hareketi olarak giysi üretim tekniklerine etkilerini, sunduğu tasarım önerileri üzerinden modaya yansımalarını tartışmaktır. Bu çalışmanın verileri literatür taraması yoluyla toplanacaktır.

Anahtar Sözcükler: Kendin yap, giysi, moda, tasarım.

Akademik disiplin(ler)/alan(lar): Tekstil ve moda tasarımı, tasarım tarihi.

Abstract

Do-it-yourself movement, which originated with the Bauhaus movement and now has applications for many products, is a deconstructive approach to design, but it is also a democratic production and learning movement focused on the individual. To provide consumers with the opportunity to experience production, division of products into parts and production stages provides users with production fulfillment and even design opportunities instead of purchasing ready-made products. Also, the movement is linked with many main motivations such as functionality, uniqueness, and sustainability, is observed as an activity that spreads in different areas today. Although apparel design, which also became an industrial product after the nineteenth century, has progressed into a home product, manufacturing machinery was provided in addition to garment maintenance and repair. Apparel design is a field that requires basic knowledge of anatomy, sewing techniques, and fabric knowledge. The rapid consumption of garments, which can be explained by fashion, has resulted in the widespread use of disposable clothing, creating a production area to be discovered by the new generation via social media. The aim of this research is to examine the DIY kits produced for clothing today and to discuss its effects on clothing production techniques as a democratizing design movement and its reflections on fashion through the design proposals it offers. The data for this study will be gathered through a review of the literature.

Keywords: Do it yourself, apparel, fashion, design.

Academical disciplines/fields: Textile and fashion design, design history.

- **Sorumlu Yazar:** Zehra Doğan Sözüer, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, Haliç Üniversitesi.
- **Adres:** İmrahor Cad. No: 82 Söğütözü –Beyoğlu İstanbul
- **e-posta:** zehradogan@halic.edu.tr
- **ORCID:** 0000-0003-0318-5381
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 07.01.2023
- **doi:** 10.17484/yedi.1068680

Geliş tarihi: 06.02.2022 / **Kabul tarihi:** 02.12.2022

1. Giriş

Kendin yap kavramı en genel anlamıyla bir şeyi tamir etmek, dönüştürmek ve bunu profesyonel destek veya herhangi bir materyal satın almadan yapmak anlamına gelir (Atılğan, 2014). Üretim teknolojilerinin mükemmelleşmesi ve süreçlerinin tamamen dijital olması küçük üreticilerin sayısının artmasına neden olmuş ve kendin yap kültürünü ortaya çıkarmıştır (Russel, 2017). Kültürün ilk görünür ekonomik yansıması ise bunun bireye indirgenen bir üretim faaliyeti olmasından kaynaklanır. Basit talimatlarla ürün çözümlemenin herkes için mümkün olması, paylaşımına olanak vermesi bilgi alışverişini tetikler ve bu noktada faaliyetin sosyal yönünden bahsedilebilir (Camburn & Wood, 2018). *Do it yourself-DIY* ve ondan türemiş olan *Do it together-DIT* kavramları literatürde iş birliği gerektirecek ve sosyal bağ kurucu üretim akımları olarak ele alınmaktadır (Fauchart, 2021). Akımların temeline oturan demokratik anlayış ise birlikte çalışma alanlarına olan gereksinimden ortaya çıkar, *kent atölyeleri* olarak adlandırılan ortak yapılarda bireyler kolektif üretim sahaları ve yerel destekler ile teknolojiye eşitlikçi erişim imkânı bulur (Yoon, et al., 2020). *DIY* hareketi büyük ölçekli üretim ihtiyacını ortadan kaldırmaz; ancak bilgi paylaşımı yoluyla teknolojiyi demokratikleştirmek için hareket eder, tasarım ve estetik üzerine düşünmeyi teşvik eder (Camburn, et al., 2015). İnsanoğlunun üreticilik tarihi boyunca eşyaları birbirinden farklılaştırma çabasını ve Arnheim (1987)'in deyişle onları birbirinden ayıran şeylerle tanımlamaktan gurur duyduğunu belirtmek tasarımın temel motivasyonunu anmak adına yerinde olacaktır.

Tanımı ve sınırları genişlemekte olan bir hareket olmasından dolayı Atkinson (2006) akımı dört ana formatı üzerinden açıklamaya çalışır; Proaktif kendin yap: bireysel motivasyonla mevcuttakileri dönüştürme yöntemi ile kendin yap hareketidir. Reaktif kendin yap: kitler ve yönlendirmeler yoluyla yapılan kendin yap uygulamalarıdır. Temel kendin yap: ekonomik ve zorunluluk sebebiyle yapılan kendin yap uygulamalarıdır. Yaşam biçimi olarak kendin yap: tercihlerle şekillenen tepkisel bir tüketim davranışı olan kendin yap uygulamalarıdır ki bu altyapıda *DIY* sürdürülebilirlikle ilişkilendirilir. Genel resme bakıldığında kural ve kısıtlamalar ile şekillendirilmiş bir çerçevenin aksine, kısıtlı malzeme ve bilgi ile üretim imkânı sunar. Projeler elde bulunan veya kolayca tedarik edilebilen malzemeler kullanılarak sıfırdan üretim ya da dönüştürme yoluyla olabilir. Elde edilen ürünlere ve süreçlere anlam yüklemek mümkündür çünkü malzeme ve ekipmanlarla birlikte kullanılan diğer önemli bileşenler bireyin zamanı ve emeğidir ve bu; Baudrillard'ın tüketim toplumu üzerine irdelediği zaman kavramını hatırlatır: "Zaman tüketim toplumunun gerçek ya da imgesel bolluğunda ayrıcalıklı bir yere sahiptir. Diğerlerinden apayrı olan bu mala talep tüm diğerlerine talebin toplamına hemen hemen eşittir" (Baudrillard, 2020, s. 194).

Ürün, bireyin zamanının dönemlere göre değişiklik gösteren karşılığı konumundadır, zaman harcanan ve karşılığında elde edilen ürün beraberinde üretim tatmini sağlar. Elbette tüketimle doğrudan ilişkili olan kendin yap kültürü aynı zamanda dönemin açığa çıkan; siyasi, ekonomik veya sosyo-psikolojik olgularıyla da ilişki içindedir. Atkinson' un bahsettiği kendin yap türlerinde *zorunluluk*, *yaşam biçimi* veya *kısıtlı imkan* gibi motivasyon temalarının vurgulandığı görülmektedir. Ana motivasyonun salt ürüne olan ihtiyacın giderilmesi olduğu söylenemez, diğer kavramlarla birlikte bireysel gelişim ve eğlence odaklı da olabilir. Günümüzde mimariden mobilyaya, elektronikten giysiye kadar geniş bir aralıkta kendin yap seçenekleri mevcuttur. Endüstri devriminden önce dahi toplumların uzmanlık ve iş gücünü bir araya getirerek elde ettiği ihtiyaçları çağımızda *kendin yap* konseptinde *yeniden keşfine* dönüşümü geçirdiğimiz endüstriyel devrimler ve sonucunda tüketimin geldiği durumla açıklanabilir. *Kendin yap* hareketi ilk ortaya çıkışından günümüze kadar, toplumların değişimlerine paralel olarak evrimleşmiştir. Toffler Üçüncü Dalga isimli kitabında, toplumsal değişimin üç evrede olduğunu belirtmektedir (Gardien, et al., 2014). Benzer şekilde Fox, kendin yap konseptini üç evrede incelemekte ve toplumsal değişim ile tamamen örtüşüğünü dile getirmektedir (Fox, 2014).

Toffler'a göre; 1800'lü yılların sonlarına kadar devam eden ilk evre *tarımsal dönem* olarak tanımlanmaktadır. Bu dönemde bireyler kendi yiyeceklerini yetiştirmekte ve kendi ihtiyaçlarını dış kaynaklardan satın almak yerine, kendi imkânları ile ürettiklerini belirtmektedir. İkinci evre 1900'lü yılların başlarında, sanayi devrimi ile başlayan, *endüstrileşme dönemi* olarak tanımlanmaktadır. Bu dönem yoğun makineleşme ve seri üretimin yapıldığı dönem olarak adlandırılmaktadır. Son evre ise 1900'lerin sonlarında başlayan, *post-endüstrileşme veya bilgi evresi* olarak belirtilmektedir. Bu dönem ise teknolojinin gelişmesi ve internetin yaygınlaşması ile birlikte, bireylerin her türlü bilgiye kolayca ulaşabildiği bir dönem olarak karşımıza çıkmaktadır (Gardien et al, 2014). Fox (2014) *kendin yap* hareketi için tanımladığı dönemlerin ilkinin, Toffler'a benzer şekilde *varoluş/yaşamını sürdürme* evresi, ikincisini *endüstriyel kendin yap* ve sonuncusunu ise *yeni kendin yap* evresi olarak ifade etmektedir.

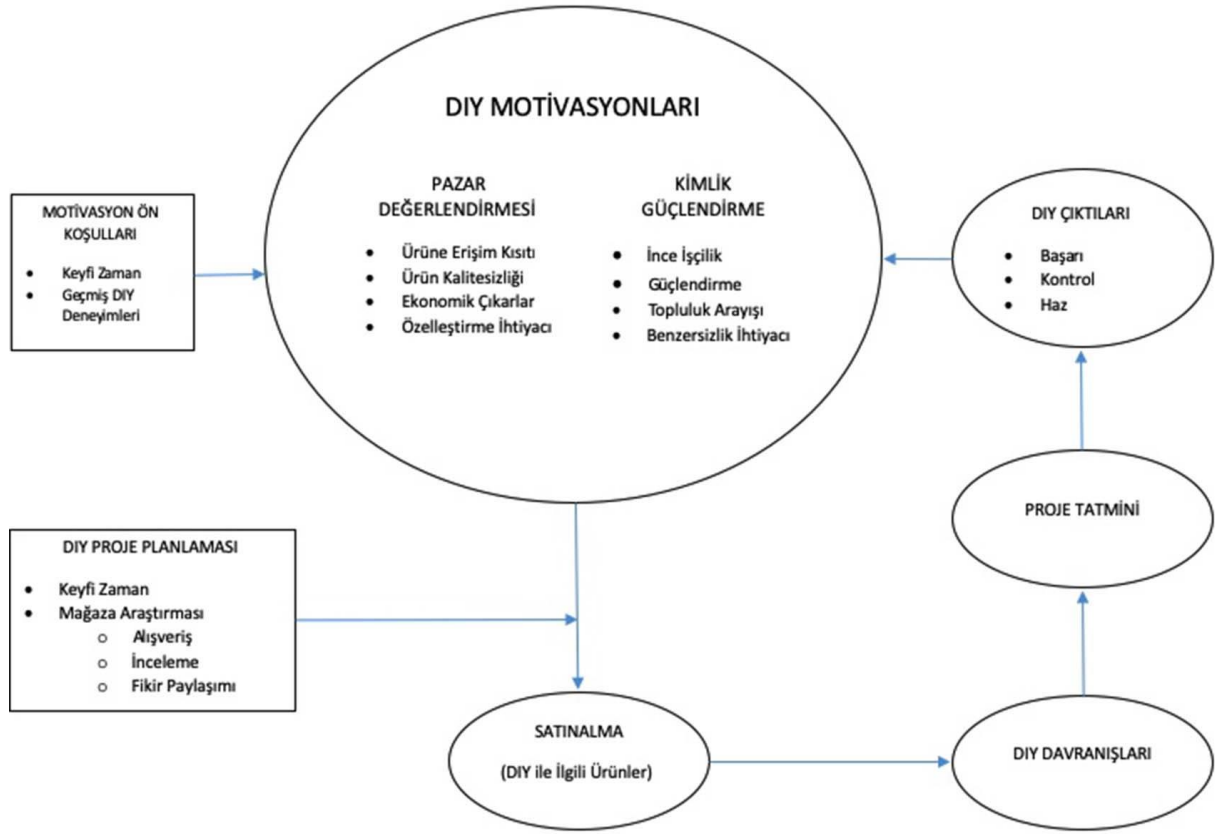
Bireyin temel ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde üretimin içinde olması kaçınılmazdır. Her iki araştırmacının da bölümlendirmesinde ilk evre bireyin bizzat üretimde olduğu bu evreyi işaret etmektedir. İşlevselliğin ön planda olduğu üretim, zamanla gelişen toplumsallaşmayla birlikte farklılaşmış ve toplumsal değişim basamaklarına göre şekillenmiştir. Bu nedenle gelişim ve değişimle özdeşleşen, dönemsel motivasyonlar ile zaman zaman etkinliğini artıran kendin yap hareketi tarihsel süreçte birçok ülkede farklı akım ve etkinliklerle ilişkilendirilmiştir.

Endüstrileşmenin başlaması sonrasında İngiltere’de William Morris ve John Ruskin, seri üretilen ürünlerin estetikten ve sanattan yoksun olduğunu, bu yüzden üretimde önceden olduğu gibi el emeğinin daha fazla olması gerektiğini öne sürerek sanat ile zanaatı birbirine tekrar yakınlaştıracak *Arts and Crafts* hareketini başlatmıştır (Caferoğlu, 2016). Bir tepki olarak başlayan bu hareket el işçiliğini geri çağırması nedeniyle kendin yap hareketi ile ilişkilendirilmiştir (Belgesay, 2020). Kendin yap hareketinin örneklerinden olan kadın dergisi *Woman’s Weekly* 1920’li yıllarda yine İngiltere’de kadınların üretebilecekleri ürünleri detaylı talimatlarla yayımlamıştır (Hackney, 2006). Önceleri Amerika’da el işçiliği sınırlı olarak hobi amaçlı tasarım, bakım ve tamiratta görülürken 1920 sonrasında *kendin yap* hareketi benzer şekilde yoğunlaşmış, dikiş, örgü gibi farklı alanlarda detaylı içerikler sunan *Good Housekeeping* gibi dergiler yayımlanmıştır (Hackney, 2006). Almanya’da endüstrileşmeye tepki olarak bu evrede, 1919 yılında bir sanat hareketi olarak kabul edilen Bauhaus okulu kurulmuştur (Grzymkowski, 2019, s. 13). Fabrika ürünlerinin sanattan ve yaratıcılıktan yoksun olduğunu savunan okul “güzel sanatlarla uygulamalı sanatlar arasındaki sınırları ortadan kaldırarak, sanatı tasarım yoluyla, yaşamın içine sokmayı amaçlamıştır” (Caferoğlu, 2016). Kendin yap kültürünün Fordist üretimine tepki dışında birçok farklı tabanda motivasyonu vardır. Kaynak yetersizliği, ekonomik zorluklar gibi nedenlerle kendin yap hareketi 20. yüzyılın başlarında etkinliğini artırmış ve ilk akademik değerlendirmeler Gelber tarafından 1950’lerde yapılmıştır (Caferoğlu, 2016). Bu nedenle kaynaklarda tarihsel süreçte bu dönemin altı özellikle çizilmiştir. Benzer şekilde giysi bu dönemin ardında dahi evlerde kadın uğraşı olarak evlerde üretilmeye devam etmiş bakım onarım faaliyetleri için sıfırdan üretime yeterli bir makine dahi bulundurulmuştur. Post-endüstrileşme veya bilgi evresi olarak tanımlanan dönem ise 20. yüzyılın sonunda, internet kullanımının yaygınlaşması ile birlikte başlamıştır (Fox, 2014). Bu dönemde, internet ile birlikte sosyal medyanın kullanımı ile bireylerin her türlü bilgiye erişimi kolaylaşmış, farklı uzmanlık alanlarında bilinçlenme düzeyi artmıştır (Zuberi, 2017). Kendin yap faaliyetini kültüre dönüştüren evrimin bilgi paylaşımı olduğu söylenebilir. Bilgi arttıkça kendin yap uygulamaları, deneyimler arttıkça ise bilgi artmış, bu yolla öğrenen bir organizasyon oluşmuştur (Lukens, 2013). Veri aktarımının hızlanması ve ulaşılabilir olmasıyla bireyler isteğe bağlı bir üretim çemberine dâhil olabilmektedir. Bu evrenin başında hobi olarak yapılan proje ve tasarımların, son zamanlarda bireyler için gelir kaynağına dönüştüğü görülmüştür (Zuberi, 2017). Günümüzde *kendin yap* hareketi grafik, mimari, giysi tasarımı gibi doğrudan tasarım alanları ile birleşmiş ve *kendin tasarla* haline dönüşmüştür (Caferoğlu, 2016). Çalışmanın inceleme odağında bulunan giysi tasarımında kendin yap anlayışı, gündelik yaşamın içinde yer alan endüstri alanlarına ve gündelik yaşam pratiklerinde yer almış olan giysi üretiminin endüstrileşmesi sürecini açıklamak ve süreçte değişiklik gösteren tüketim anlayışını ürün özelinde incelemek bakımından özgün niteliktedir.

1.1. Kendin Yap Motivasyonları

Kendin yap hareketi toplumsal süreçlerin şekillendirmesi ile paralel olarak farklı motivasyonları içerisinde barındırır. Bireylerin bu üretim yöntemini tercih etme nedenleri yaşanan zamanın ruhu temel alınmak üzere değerlendirilmeye tabi tutulmalıdır. Kavramsal olarak kendin yap hareketinin motivasyonları, önkoşulları ve proje süreci sonuçlarıyla birlikte Wolf ve McQuitty’nin çalışmalarında Şekil 1’deki gibi özetlenmiştir (Wolf & McQuitty, 2011).

Kendin yap uygulamalarının ana motivasyonu bir ihtiyacı karşılamak olarak görülmektedir. Bu temel motivasyonun yanında duygusal ve maddi farklı beklentiler mevcuttur. Örneğin, ihtiyaç karşılamaya paralel olan tasarruf motivasyonudur. İhtiyaçları karşılayacak ürün ve hizmetler mevcuttur, fakat ekonomik olarak sağlamak zorlu ya da imkânsızdır. Bireyler elde edecekleri ürünün piyasa değerini üretime geçip geçmeme kararını almak adına olarak değerlendirir, üretimi kendi emekleri ile sıfırdan yapar ya da ellerindekileri dönüştürürler. Savaş ve ekonomik buhran dönemlerinde bu etki oldukça baskın olarak gözlemlenmektedir. Ayrıca bireysel üretimle ekonomik zorlukları çözebilmek yoksun imajı çizilmesinin önüne geçer. Örneğin; *Burda* dergisi, savaş sonrası dönemde kadınların modaya uygun giyinmelerini sağlamıştır. Bu durum aynı zamanda psikolojik motivasyon olarak belirtilebilir.



Şekil 1. Kendin yap motivasyonları (Wolf & McQuitty 2011)

Kendin yap uygulamalarının psikolojik boyutunda boş zamanın değerlendirilip üretken ve keyifli geçirilmesi, başarıma hissi yaşatması ve sosyalleşme sağlaması öne çıkan noktalardandır (Hackney, 2006). Bireyin el emeği ile kendi yaratıcılığını katarak ürettiği ürünler özgünlük barındırır. Burada eşsizliğin yanında tam olarak istenilen ürüne sahip olma ile sonuçlanması da bir motivasyon olarak gözlemlenmektedir. Bireyin emeğini kattığı ürünlere verdiği değer ve yüklediği anlam doğrudan satın alınan ürünlere göre farklılık göstermektedir. Bu durumun çarpıcı örneklerinden biri pazarlama stratejisi olarak kullanılan hazır kek karışımlarındaki yumurtanın karışımdan çıkarılması ve kullanıcıya yumurta ilavesinin yaptırılması ile gözlemlenmiştir. Hazır karışım olarak satılan bir tüketim unsurunda bile bireysel katkı ile ürüne yüklenen duygusal anlam değişmiş ve 1933'te yapılan araştırmada bu durumun doğrudan satışlara yansdığı görülmüştür (Greenwood, 2017). Bununla birlikte, bireyin üretimde bulunması yeteneğini kullanması yeterlilik hissini pekiştiren bir bireysel ifade şeklidir, terapi etkisi yaratabilmektedir (Khademi-Vidra & Bujdosó, 2020). Bir diğer motivasyon ise dönüştürme ve evdeki malzemeleri değerlendirme adına yapılabileceklerdir. Atma-dönüştür ve benzeri konseptler bir kendin yap faaliyetini sürdürülebilirliğe katkıya dönüştürebilir. Sosyal medya sayesinde hayat kolaylaştırıcı videolar olarak görülebilen kendin yap uygulamaları gündemi takip etme eğilimi olarak da karşımıza çıkmaktadır. Üreticiler, katıldıkları kendin yap uygulamaları kapsamındaki atölyeleri, ürettikleri ürünleri paylaştıkça belirli bir tüketici profili oluşturmaktadır. Tarihsel perspektifte bir tüketim karşıtı tepki olarak karşımıza çıkan kendin yap bu haliyle deneyim tüketimi olarak da değerlendirilebilir.

Farklı motivasyonlardan beslenen kendin yap hareketi ve uygulamalarına literatürde farklı akademik çalışmalarla yer verilmiştir. Örnekler mimariden, şehir planlamaya, malzeme üretiminden film yapımına kadar uzanan geniş bir yelpazede yer almaktadır. Bu örnek çalışmalar hareketin ilgili alanlara yansımaları ile birlikte verilmektedir.

Kendin yap hareketi toplumsal süreçlerden etkilenen bir eğilim olması nedeniyle giysi ve giysi tasarımı özelinde incelemeye değer bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Crane'in de belirttiği üzere; giyim davranışlarının toplumsal süreçlerle eş güdülenmiş olduğu bu noktada belirleyicidir (Crane, 2018 s. 37) Literatürde giysi tasarımı konusu ile ilgili olarak hareketle ilişkisinden çok örnek uygulamalara yer verilmektedir. Giysinin de içinde olduğu ve Kendin Yap faaliyetleriyle elde edilebilen ürünlerin akımın etkinliğini tanımak adına göz atılmasında fayda vardır. Kendin yap hareketinin süreçleri ile bu alandaki uygulamalar eş zamanlı olduğu varsayılmaktadır. Modern mimari ise bu hareketi 1964 yılında MoMA'da Mimar Bernard Rudofsky tarafından gerçekleştirilen 'Mimarsız Mimarlık' sergisi ile temel alır (Bozdoğan, 2013). Bu sergi sonrasında, L. Wood'un da çalışmaları ile desteklenen uygulama ve tartışmalar mimaride özgürleşme ve özgünleşme çalışmalarına odaklanmıştır (Uluengin ve Görgülü, 2014). Mimari alanında farklı dönemlere ait birçok uygulama yer almaktadır ve bu uygulama örnekleri beraberinde birçok tartışmayı getirmiştir. Mimari tasarımda katılımcılığın artması ile sonuçlanan kendin yap hareketi, doğasında yer alan tasarımcının kural belirleyici olması ile bir yapının kurallardan bağımsızlaşması üzerine süre gelen tartışmalardan birine günümüzde de hala ev sahipliği yapmaktadır (Erten, 2015). Şekil 2 'de bir örneği yer almaktadır. Uygulamanın araştırma ve metot uygulamayı gerektirmesi ise kendin yap konseptini zenginleştiren bir unsurdur. Deneysel tasarımın yaratıcılığa açık olması metoda dönüşebilmesi tasarım alanlarındaki kendin yap uygulamalarını pratik fikirleri alana kazandırabilir. Hall (2011) *Experimental Design: Design Experimentation* başlıklı makalesinde bilim ve tasarım ilişkisini incelerken deneysel tasarıma alan açmaktadır. Burada kastedilen bir tasarımcı tarafından uygulanacak deneysellikse de, kendi deyişi ile deneysel tasarım süreçleri, bir yanda düşüncelerin serbest bırakılmasına izin verecek etkinlikler yapmaktır. Yaparak test edilecek fikirlerin rasyonel hesaplanmasına akıcı bir şekilde hareket imkanı tanır. Tasarım yapmayı düşünmek ise, zanaat düşünmek için yapmaktır.



Şekil 2. Kendin yap mimari örneği (Homemade: DIY House by Reset Architecture, 2021)

Kendin yap örneklerinin çokça karşımıza çıkan uygulama alanlarından biri de grafik tasarımdır. İnternet kullanımının yaygınlaşması, web üzerinde kolayca erişilebilen paket programlar tüm aşamalarda tasarımları demokratikleştirmektedir. Dijitalleşme ile artan bu programlar modernizmle doğan grafik tasarımı süreçleri üzerinde de etkili olmuştur, fakat benzer şekilde alt yapı eksikliğinden doğan aynışma tehdidi ile ilgili tartışmaları da beraberinde getirmiştir (Caferoğlu, 2016). Tarihsel süreci kendin yap hareketinin evreleriyle eş zamanlı olan hayal gücü ve beceri ile şekillenen bu alandaki örnekler akademik çalışmalarda yer alan birçok tartışmayı da yine beraberinde getirmiştir. Günümüzde bu uygulamalara en çok kendin yap ürünlere ait paket, etiket gibi görsellerde rastlanılmaktadır. Şekil 2'de yer alan *DIY* büyük ölçekli uygulamalarından aynı zamanda bilişsel düzeyi ve uygulama becerisi en yüksek olan örneklerinden biri olarak değerlendirilebilir.

Dijital platformların varlığı ile yıllar içinde farklı tasarım ve üretim temellerine sahip olan alanların da üretim süreçlerine kendin yap uygulamalarını kattığı görülmektedir. 2000'li yıllarla beraber internetin ve bilgi teknolojilerinin kullanımına paralel olarak kaliteli ve daha uygun bütçelerle yapımcı ve sanatçılar erişilebilir cihazlarla özgün kendin yap filmler (özgün filmler, kısa filmler, youtube videoları, instagram hikâyeleri gibi) üretmektedirler. (Belgesay, 2020). Benzer veya alana özgü etki ve değerlendirmeler tartışılmakta ve yine literatürde yer almaktadır. Küreselleşmenin etkisiyle popüler kültürün etkili olduğu alanlardan biri olan müzikte de benzer şekilde kendin yap uygulamaları karşımıza çıkmaktadır. Çevrimiçi kanalların varlığından beslenen ekonomik, politik dinamiklerle şekillenen lokal ve bağımsız müzik endüstrisi üretiminden, dağıtımına kadar kendin yap hareketinin günümüzdeki uygulama alanlarından biri olmuştur (Görücü, 2017).

2. Giysi Tasarımı ve Kendin Yap Hareketi

Giysiler, kendin yap konseptinde araştırıldığı zaman ev içi üretimin tarihine ve sanayi devrimine temeli dayanan kapsamlı bir literatürü karşımıza çıkarır. Çünkü giysi on sekizinci ve on dokuzuncu yüzyıllarda kadınlar tarafından ev içi üretim faaliyeti olmuş, el sanatları, kumaşla süsleme ve dikim faaliyetleri, ev içerisinde kadına atfedilen çalışma alanı olarak görülmüştür. Kadının sanayi devrimi öncesi ve sonrası dönemlerde iş hayatına katılımı, feminizm ve sanat başlıklarında araştırmaya değer konulardır. Edwards (2006)'ın Kendin yap ile *ev kadını*'nı dönemin dinamiklerine göre ilişkilendirir: Kendin yap, bir bakıma öz güven ve değere, evde iyi zaman geçirmeye ve kendi kendine yeter olmaya eşdeğerdir ve aynı zamanda kültürel bir yolla kendini ifade aracıdır. 'Ev görevleri' arasında yer alan giysi üretimi günümüz kendin yap giysiler konusunda bu konseptin kökenleri olabilir. Bu kapsamda Şekil 3'te ikonik olabilecek manuel bir dikiş makinası görülmektedir. El sanatlarının kadınlarla ilişkilendirildiği gerçeği, kısmen on sekizinci yüzyılın determinist felsefelerine dayanmaktadır (Edwards, 2006).



Şekil 3. İlk sanayi dönemine ait Early Wheeler and Wilson marka manuel dikiş makinası (Early Wheeler and Wilson machine, 2021).

Tasarımı odağına alan birçok disiplinde kendin yap hareketinin uygulamaları görülmektedir. Günümüzde kapitalizmle eş zamanlı olarak hayatımıza giren tüketim kültürünün önemli öğelerinden biri modadır. Modanın oldukça dikkat çekici bu konumu Kawamura tarafından Modaloji kitabında 'Moda kapitalizmin en sevdiği çocuğudur' ifadesiyle öz bir şekilde dile getirilmiştir (Kawamura, 2016, s. 37). İç içe geçmiş bu yapı içerisinde toplumsal değişimlerle eş zamanlı olarak diğer tasarım alanlarında olduğu gibi kendin yap hareketinin izlerine rastlanmaktadır. Modanın farklılaşma, bireyselleşme gibi psikolojik ihtiyaçların yanı sıra kendin yap kültüründe ürün tasarlama amaçlarından olan özgün değer yaratma, yaratıcılık ortak psikolojik ihtiyaçlara işaret etmektedir denebilir. Şekil 4'de bir dönüştürme işlemi örneğinde, hasarlı veya sezon dışı bir giysi basit şekilde dönüştürülmüştür.



Şekil 4. Kendin yap giysi örneği/dönüştürme (Headher, H., 2018).

Moda birey üzerinde kimlikleşme aracı olması itibariyle toplumsal belirleyici bir rol oynamakta, zamanla bireyi var eden ve şekillendiren temel taşlardan biri haline gelmektedir. Toplumsallaşma süreci ise bireylerin inşası iç içe geçmiş süreçlerdir ve Spencer'ın da belirttiği gibi sosyal değişim ve dönüşümün bir parçası olarak moda karşımıza çıkmaktadır (Kawamura, 2016, s. 34). Modaya ilişkin temel kavramlardan biri giysi modasıdır. Giyinme tercihleri üzerinde etkili olan giysi modası zamanla bir ihtiyaç haline gelmiş ve bugün bilinen hızlı tüketim kalemlerinden biri haline gelmiştir.

Giyinme davranışı birçok fonksiyonu içinde barındırır. Bunların başında fayda, örtünme, mesaj verme, farklılaşma, ait olma, kabul görme ve modernizm gibi başlıklar gelmektedir (Özmen, 2015). Modanın toplumdan farklılaşma fonksiyonunda kullanımı tarihte aristokrasiye işaret eder. Aristokrat sınıf dışında ise giysi işlevsellik temeline dayanan, temel bir tüketim unsurudur. Söz konusu üst sınıf dışında giysiler bundan önceki süreçte de olduğu gibi tamamen ihtiyaçları karşılayacak şekilde üretilmiş ve kullanılmıştır. Burada üretim çoğunlukla zorunlu bir kendin yap uygulaması olarak görülmektedir. Söz konusu olan üretimler günümüz tasarım anlayışından farklı olarak kopya edilen el dikişini temel alan uygulamalardır. Bu süreçte teknolojik gelişmelere bağlı olarak dikiş makinelerinin yaygınlaşması üretimi el dikiminden makine dikimine geçirmiş hatta bireysel kullanım dışında terziliği de yaygın bir geçim unsuru haline getirmiştir (Perkin, 2002).

Üst sınıfa özgü olan tasarım ve üretimler ise bugün de adından söz ettiren *Haute couture* olarak gelişimini göstermeye devam etmiştir. Bu üretim yöntemi eş zamanlı olarak teknolojik gelişmeleri de göz önünde bulundurarak dikim yöntemi, kumaş seçimi, kalıp ve kesim konusunda uzmanlaşmış tasarımcıların önderliğinde varlığını korumuştur.

İlerleyen süreçte *haute couture* farklı türlere ayrılarak lüks moda, endüstriyel giyim ve sokak tarzı giyim olmak üzere ısmarlamının yerini kısmi olarak hazır giyim uygulamalarına da bırakmıştır (Crane, 2018). İzleyen dönemde giysi üretimi ve giysi tasarımı kolektif bir iş bölümü yaparak sistem ve süreçlerin kapsamında modanın anahtar oyuncusu haline gelmiştir (Kawamura, 2016, s. 87). Üretim ve yayılım sürecinin hız kazanması ise 20. yüzyılda görülmüştür (Crane, 2018, s. 379). Süreç içerisinde dönemseller olarak diğer toplumsal olgular gibi giysi modası ve giyim tercihleri de sosyolojik ve psikolojik etkileri bünyesinde barındırmıştır. Usta-çırak ilişkileri ile başlayan tasarım bu süreçte akademik ve kuramsal çalışmalarla desteklenmiş ve detaylı eğitim programları oluşturulmuştur. Demok Demokratikleşme temelde demokrasinin sistem olarak sınırlarını çizdiği özgürlük, eşitlik katılımcılık ve şeffaflık başlıkları altında düşünülmelidir (Deniz, 2021). Tasarımın demokratikleşmesi ise giysi modasının uzmanlaşması ve yaygınlaşma süreçlerinden tamamen bağımsız olarak düşünülmemeli bu sosyolojik ve psikolojik olgular göz önünde bulundurulmalıdır. Demokrasinin tanımını Tüketim Toplumu kitabında Baudrillard "Büyüme bolluktur, bolluk demokrasidir" ifadesiyle yapmıştır (Baudrillard, 2020, s. 54).

Giysi modası ve tasarımının demokratikleşme süreci de benzer şekilde artan üretim ve yaygınlaşan üretim yöntemleri ile hız kazanmıştır. Sanayi öncesinde kaynakları doğadan dönüştürme şeklinde ilerleyen toplumun, Sanayi Devrimiyle üretkenliğinin artması giysi ve giysi tasarım süreçlerine yansımıştır. Sınıfla ilişkilendirilen moda artık tüketici ile ilişkili hale gelmiştir (Crane, 2018 s. 380).

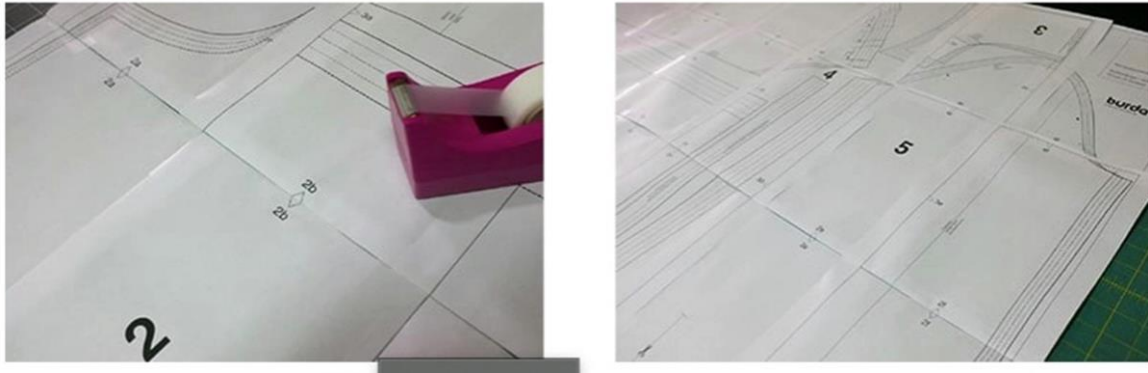
Dikiş makinelerinin yaygınlaşmasıyla başlayan demokratikleşme süreci hazır giyim hızla kopyalama ve stoklama imkânıyla demokratikleşmede aşama kaydetmiştir (Kawamura, 2016, s. 138-139). Giysi tasarımının demokratikleşmesi toplumsal olgular ile karşımıza çıkmaktadır. Kendin yap hareketinin tarihsel sürecinde görülen tepkisellikten ziyade harcamaları azaltmak adına karşımıza çıktığı görülmektedir. Tekrar çalışma hayatına dönene kadar 1920'li yıllarda kadınlar giysilerini kendileri üretmeye başlamışlardır (Caferoğlu, 2016). Ekonomik buhranın etkileri ile elde olan giysiler dönüştürme ya da sıfırdan yapım olarak ihtiyaçları karşılayacak şekilde üretime tabi tutulmuştur. Giysi üretiminin konfeksiyon aşamasındaki tüm süreçlerinin bilinmesiyle yapılan veya eskiyen giysileri tasarruf etmek için dönüştürme de kendin yap konusuna dahildir. Günümüzde ileri dönüşüm terimi icat edilmiş ve sürdürülebilirlik çabalarının söyleminde kullanılmıştır. İlk olarak William McDonough'un *Cradle to Cradle* (beşikten beşiğe) adlı kitabında (2002) yer almıştır. Terminolojinin ilk ortaya konduğu kaynak olarak bilinir. Bu kavramın da endüstrinin ilk sanayileşen kollarından biri olan tekstil fazlacı kapsadığı bilinir, *Cradle to Grave* (beşikten mezara) kavramının tersi olarak döngüsel ekonomiye vurgu yapar. İleri dönüştürmek atık varsayılan bir malzemeyi veya tekstil atıklarını geri dönüştürülmüş bir üründen daha yüksek katma değere ulaştırmak anlamına gelir. Aşağı dönüşüm (*down cycling*) ise; ürünün muhtevası olan materyalin değerinden düşük bir değere indirgemek anlamına gelir. İleri dönüşüm, moda tasarımcıları arasında büyüyen bir trend olup, kaynakların korunmasına yardımcı olur ve tonlarca tekstil atığını atık akışından uzak tutun. Giderek daha fazla marka ve moda evleri, endüstrinin çevresel etkisine çözüm ararken ve sosyal ve çevreye duyarlı seçenekler sunarken, bu yöntemi yeni bir üretim metodu olarak önerebilmiştir. İyi bilinen ileri dönüşüm tasarımcılarından tekstil atıkları ve artıkları ile çalışmalar yapanlardan bazıları Reet Aus, Christopher Raeburn ve Zero Waste Daniel'dır (Aus, et al., 2021). Ekonomik güçlüklerin üretim yöntemlerinden biri olan ileri ve geri dönüşüm kendin yap kapsamı içinde yer alır. Burada söz konusu olan kendin yap uygulamaları her alanda bir tercihten ziyade zorunluluk halini almıştır (Atkinson, 2006). 20. yüzyılın otuzlu yıllarındaki siyasi ve sosyal koşulların incelendiğinde, Kapitalist ülkelerde ekonomik krizlerin ortaya çıkışı daha detay verilerek şöyle açıklanabilir: Serbest sistemde devletin ekonomik alana, bireylerin faaliyetlerini sınırlamak için müdahale edilmesini reddeder, sermaye sahipleri yatırım yapma bakımından son derece özgürdürler ve işletme sahipleri de hangi alana yatırım yapacakları konusunda, ne üretileceği ve ne kadar üretileceği konusunda belirleyici konumdadırlar. Ekonomik krizin temelleri buradaki kontrol ve yön kaybında atılmıştır. Krizin sonundaki tabloda ABD'de birikmiş mallar, birikmiş borçlar nedeniyle faaliyete son veren fabrikalar, arka arkaya iflas açıklamaları ve çok sayıda işsiz vardır. Satın alma gücü zayıflamış ve o sırada sosyal ve ahlaki sorunlar daha da kötüleşmiştir. Otuzlu yıllardaki ekonomik kriz ve Büyük Buhran, üst düzey tasarımı ve haute couture'ü etkilemiştir. Amerikan müşterilerinin sipariş alamamaları nedeniyle Avrupa'da krizden önce olduğu gibi en ünlü moda tasarımcılarından oluşan bir grup ortaya çıkmıştır. Dönemin doğasını anlayan ve krizleri krizle aşmaya çalışan Elsa Schiaparelli görülür. Tasarımlarına bakıldığında dönemin ihtiyaçlarının kalite ve şıklıktan daha ileri, eğlenmek olduğu gözlenir. Ekonomik kriz, savaşlar gibi çevredeki siyasi koşullardan etkilenen Almanya, İtalya ve İspanya'da faşizmin ortaya çıkışı ve dönemin doğasının anlaşılması ve Sanata ve sanat okullarına karşı yüksek bir takdiri olduğu için eğlenceli ve çekici tasarımlar ortaya çıkmıştır (Al Rafai, 2019).

İkinci Dünya Savaşı döneminde de benzer etki gözlemlenmiştir. Bu süreçte de yine kendin yap ve dönüştürme uygulamalarını içeren kitaplar, dergiler yayınlanmış ve tasarımın demokratikleşmesine katkı sağlamıştır. Bu döneme özgü olarak giysi tasarımında en önemli demokratikleşme örneği Burda dergisidir (The fashion magazine winning hearts around the World, 2021). 1950 yılında Almanya'da yayına başlayan Burda dergisi basit gösterimler ve kolay uygulanabilen kalıplar ile giysilerin üretiminde yol gösterici olmuştur. Renk, desen seçimi, farklı modellerin sentezlenmesi gibi unsurlar da göz önünde bulundurulduğunda kadın giysi tasarımında önemli adımlardan biri atılmıştır. Şekil 5 ve 6'da dergi örnekleri ve içeriği gösterilmektedir. Günümüzde yayınlarına devam eden bu dergi kadın giyim dışında çocuk giyim, aksesuar gibi uygulamalara da yer vererek kendin yap hareketinin bu alandaki kaynaklarından biri olmaya devam etmektedir.



Şekil 5. Burda dergi örnekleri (The fashion magazine winning hearts around the World, 2021)

Burda dergisinin kullanıcılara sağladığı kolaylıklardan biri basit anlaşılır kalıp uygulamaları ile birlikte farklı beden varyasyonlarında üretimin yapılabilmesidir.



Şekil 6. Burda dergi içerikleri (Digital sewing patterns, 2021)

Birçok dile çevrilen Burda dergisi Türkiye’de oldukça yaygın bilinen ve günümüzde hala kullanılan bir dergi olan raflarda karşımıza çıkmaktadır. Yapılan gözlemlerde kadınların evlerde üretim yapmalarına imkân veren bu dergiler sık sık takas yöntemi ile el değiştirmekte ve geriye dönük sayılar ve modeller üzerinde çalışmalar yapılmaktadır.

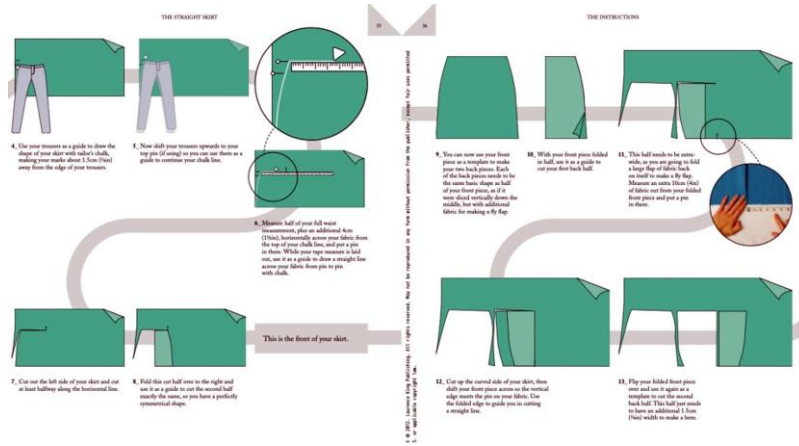
1960'lara gelindiğinde savaş sonrası döneme göre toparlanmış olan kitleler kendin yap uygulamalarını hem giysi tasarımı hem de diğer alanlarda bir üretim odaklı hobi olarak devam ettirmişlerdir (Atkinson, 1960).

1970'ler ve sonrasına ise hazır giyim sektörünün yaygınlaşması, ucuz hammadde ve işçiliğin artması ile giyim sektörü üretimlerini bireysellikten kitleliliğe taşımıştır (Erden, 2006) Hobi olarak devam eden kendin yap uygulamalarının yanı sıra *punk* gibi tepkisel olarak farklı alt kültürler kendin yap uygulamalarına yansımıştır (Belgesay, 2020). Üretim ve tüketim sınırlarını belirsizleştirmesi sebebiyle Punk modası kendin yap hareketi içinde önemli bir yer teşkil eder (Kawamura, 2016, s. 161).

Dergilere ilave günümüzde halen kullanılmaya devam eden birçok kendin yap giysi yönlendirmeleri içeren yayın bulunmaktadır. Bu yayınlarda kullanılacak malzemeler temel olarak kumaş, iplik, makas, cetvel, giyim aksesuarları ve dikiş makinesi gibi kolay ulaşılabilen bileşenlerden oluşmaktadır. Kalıp çıkarma, kesme, biçme ve dikiş yöntemleri farklı alternatif modeller için paylaşılmaktadır. Bu kitaplar doğrudan stil önerileri barındıracak şekilde organize edilmiş ve temel tasarım-anatomi bilgisi gerektirmeden üretim ve tasarıma açık hale getirilmiştir. Şekil 7 ve 8 talimat ve yapılmış aşamaların olduğu kendin yap giysi uygulamalarına örnektir.



Şekil 7. Kendin yap gösterim örnekleri (Martin, 2012)



Şekil 8. Kendin yap gösterim örnekleri (Martin, 2012)

2.1. Burda Dergileri

İş yaşamına katılımın artması, hızlanan günlük yaşamlar ile birlikte bireyler için zaman kavramı oldukça kritik bir hal almıştır. Amerikan tarihçi Lewis Mumford'un belirttiği şekilde "modern zamanın makinesi buhar motoru değil saat" olmuştur (Lattier, 2016). Bu nedenle kendin yap hareketi yaşam biçimi olarak benimseyenler dışında çok daha sınırlı olarak varlığını sürdürmeye başlamıştır.

Zamana yüklenen anlam dışında hedef kitlede bilgi seviyesinde de değişiklik olmuştur. Giyim alanında kendin yap hareketinin hedef kitlesi Burda dergileri ile başlayan süreçte az ya da orta düzeyde dikiş bilgisi olan kesimken günümüzde biçki ve dikiş konusunda hiç bilgi sahibi olmayan bireylere doğru kaymıştır. Bu nedenle üretilen ürünlerden yayınların içerik ve talimatlarına kadar birçok değişiklik söz konusudur. Burda dergisi örneğinde bile mevcut durumda pratik dikiş adı altında farklı yayınlar yapılmakta ve hiç bilgi sahibi olmayan bireylere yönelik projeler oluşturulmaktadır. Hazır kalıpların ve adım adım açıklamaların yer aldığı bu yayınlar kolayca üretim olanak sağlamakta ve hızlı sonuca ulaştırarak bireysel motivasyonu yüksek tutmaktadır.

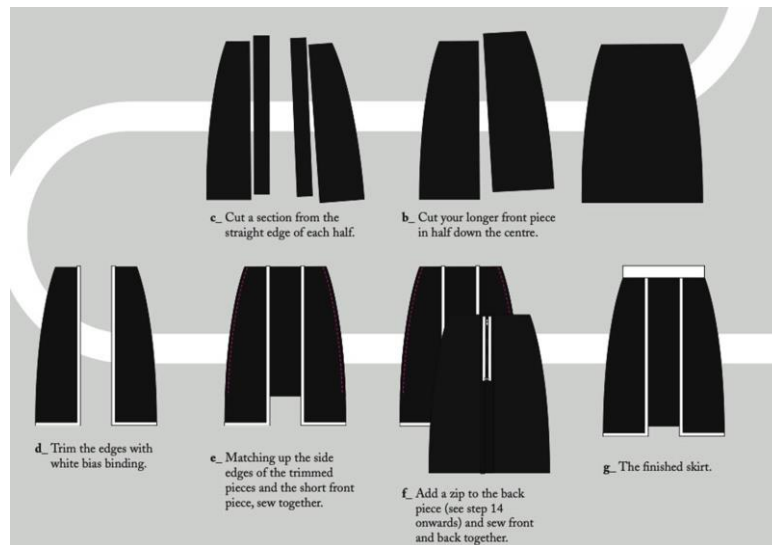
Özel yayınlar dışında basit talimatlarla düşük bilgi düzeyi ile yapılabilecek üretimlerin daha çok dönüştürme yöntemiyle yapıldığı görülmektedir. Aşağıda Şekil 9, 10 ve 11'de yer alan dönüştürme uygulamaları giysi üzerinde daha az riskli ve kolay uygulamalar olarak görülebilir.



Şekil 9. Dönüştürme yöntemiyle yapılan kendin yap uygulamaları, uygulama görselleri (Diy Upcycled Clothing Ideas That You Can Make While You Are In Quarantine, 2020)



Şekil 10. Dönüştürme yöntemiyle yapılan kendin yap uygulamaları, uygulama deneyimleri (Diy Upcycled Clothing Ideas That You Can Make While You Are In Quarantine, 2020)



Şekil 11. Kendin yap etek modeli (Martin, 2012)

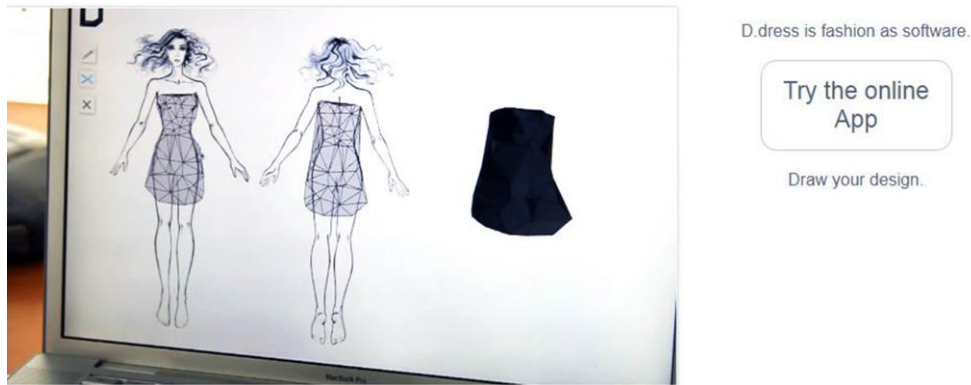
Günümüzde demokratikleşen tasarım anlayışıyla dönüştürme dışında pratik yöntem ve yönlendirmelerle mobilyadan giyime birçok ürün bireyler tarafından üretilmektedir. Hedef kitle ve üretilen ürünler incelendiğinde günümüzde kendin yap hareketi bu yönüyle farklılık göstermiştir. Ayrıca günümüzde zaman-emek-üretim-tüketim kavramlarını bir araya getiren atölye çalışmaları ve herkesin kolaylıkla kullanabileceği yaygınlaşan tasarım programları bugünkü anlamıyla kendin yap hareketi üzerinde etkili olmuştur. Günübürlük atölyeler tasarımı basite indirgenmiş haliyle birçok alanda bireye üretken vakit geçirme aktivitesi olarak sunulmaktadır. Bununla birlikte, kısa zamanda kullanıma hazır ürünler elde etmek tüketim toplumunda yeni bir tüketim malzemesi haline gelmiştir. Özellikle büyük şehirlerde bu içerikte hazırlanmış resimden, heykele, seramikten giysiye birçok uygulama organizasyonu mevcuttur. Giysi özelinde yapılan atölye çalışmaları son dönemdeki kendin yap hareketi uygulamaları içerisinde önemli bir yer tutmaktadır. Atölyeler amatörlerin uygulama yapma imkânı bulduğu informel öğrenme ortamları olmakla beraber profesyonellerin de yetiştirilmesine olanak sağlamaktadır (Deniz, 2021). Profesyoneller buradaki uygulama örneklerini, müşteri eğilimlerini kolaylıkla erişilebilir bilgisayar programları ile ileri seviyelere taşıyabilmektedir. Ücretsiz veya çok düşük ücretlerle kullanılabilen tasarım programlarının yaygınlaşması giysi tasarımında demokratikleşmede önemli adımlardan biri olmuştur. Ayrıca imkânların artışıyla deneyimleme eğilimi ve talebi artış göstermiş ve bu yönelim *Üreten Hareketi (maker movement)* olarak adlandırılmıştır (Dougherty, 2012). Sosyal medyanın kullanımının artmasına paralel içerik üreticileri reklam ve organizasyon faaliyetlerini kolaylıkla yapabilir hale gelmiş ve atölyelerin popülerleşmesine zemin hazırlamıştır. Bu yönüyle atölyeler bir üretim ortamına ilave olarak bir tüketim unsuru halinde günlük hayatlarımızda yer almaya başlamıştır. Bu atölyelerde günlük kullanıma uygun, kısa sürede az bilgi ile üretilebilecek temel giysiler üzerine çalışılmaktadır. Üretimler temel operasyonlarla, kumaş kalitesinin hazır giyime kıyasla yüksek, dikiş kalitesinin de ortalama seviyede olduğu ürünlerle sonuçlanmaktadır. Gündemde yer alan sürdürülebilirlik konusu bu çalışmalar için özel bir yer teşkil etmeye başlamıştır. Geri dönüştürme, dönüştürme, kaliteli ama az kavramlarını bir arada bulandıran uygulama örnekleri sunması kendin yap hareketini bireysel ve toplumsal olarak popülerleştirmektedir. Sürdürülebilirlik, yavaş moda kavramları ve atölye çalışmaları ile hız kazanan kendin yap hareketi Covid-19 pandemisi ile birlikte birçok alanda kendini göstermeye devam etmektedir. Evlerde bir vakit geçirme etkinliği olarak özellikle giysi üretim ve dönüştürme faaliyetleri artış göstermiştir. Bir önceki dönemde başlayan atölye faaliyetleri de canlılığını farklı platformlarda koruyarak bu hareketi desteklemeye devam etmektedir. Ön plana çıkan kendin yap kitleri ve sosyal platformlarda bulunan 'nasıl yapılır' videoları bu alandaki örneklerdir (Deniz, 2021).

2.2. Etkiler

Tarihsel süreçte görüldüğü üzere, giysi modası ve tasarımı farklı motivasyonlarla kendin yap hareketinden dönemsel olarak etkilenmiştir ve etkilenmeye de devam etmektedir. Bu kapsamda hareketin tasarıma etkileri farklı açılardan irdelenebilir. Öncelikli olarak ihtiyaç sebebiyle zorunlu olarak yapılan üretim faaliyetleri kendin yap uygulamasıdır fakat tasarım ve estetik kaygılar barındırma zorunluluğu bulundurmamışlardır. Mevcutta olan tasarımlar taklit yoluyla üretilmiştir. Bir moda akımı yaratmak yerine modayı takip eden üreten tüketici imajı çizilmiştir. Bir tasarımla moda yaratmak tamamen farklı bir sistemdir, kurumlar gerektirmektedir. Bireyler üretimde bulduklarında üretimleri giyimle sonuçlanırken tasarımcılar devreye girdiğinde ve tasarımlar vaftiz edildiğinde moda yaratılmış olur. (Kawamura, 2016 s:95-96). Fakat günümüzde bu durumda kitle iletişimiyle farklılaşma potansiyeline sahiptir. Baudrillard'ın 'Kitle iletişiminin bize verdiği gerçeklik değil, gerçekliğin baş döndürücülüğüdür' (Baudrillard, 2020 s.27) sözüyle dikkat çektiği üzere bu yaygınlaşma tüketimi gerek ürün gerekse deneyim olarak teşvik etmekte ve yaygınlaşmasına ve kabul görmesine olanak sunmaktadır. Giysi modasında ve tasarımda öne çıkan noktalardan bir başkası ise modanın döngüselliklidir. Döngüsellik kavramını geçmişte başarıya ulaşanların revizyonları olarak tanımlayan Crane bu durumu şu alıntıyla gözler önüne sermektedir. 'Fransız bir tasarımcı röportajında bir giyim eşyası kaydedilmiş bir kaset gibidir. Bir anıyı canlandırdığı için kullanılır' der (Crane, 2018 s. 244).

Yıllar içinde ufak revizyon ve kumaş tercihleri ile yeniden moda haline gelen eski tasarımlar kendin yap hareketinin kolay uygulanmasına olanak sağlar. Benzer şekilde moda uyum gerçekleşir. Hatta tekrar gündeme getirme etkisi yaratma anlamında hareketin itici gücü söz konusu olabilir. Günümüzde sosyal medya ve atölyelerin etkisi bu konuda önemli araçlardır. Bir diğer açıdan, kendin yap hareketinin bireyselleştirme, eşsizleştirme etkisi yıllar içerisinde mevcutta üretim yapan tasarımcıların tüketici-tasarımcı ilişkilerini geliştirmelerini sağlamıştır. Birçok tasarımcı günümüzde sosyal medya üzerinden veya başka platformlardan müşterilerinin görüş ve yönlendirmelerini talep etmekte ve tasarımlarına farklı alternatifler oluşturmalarına olanak sağlamaktadır. Geçmişte sadece kişiye özel üretim yapan tasarımcılar dışında bu ilişki kurulmazken tasarımcı-müşteri ilişkisi günümüzde dikkat çekicidir. Söz konusu ilişkiler

büyük operasyonlarda ve butik üretimlerde doğaları gereği farklılık göstermektedir. Fakat son dönemde Gucci'nin kişiselleşmeye açık kazakları gibi örnekler markalarda bu etkileşimi sağlamak adına atılan adımları göstermektedir (Gür, 2021). Veblen'in moda ile ilgili tespitlerinde dile getirdiği 'ucuzun değersiz olduğu' görüşü (Kawamura, 2016 s.44), kendin yap üretimlerde tehlikelerden biridir. Fakat hızlanan günlük hayatın karşısında zamanın kıymetlenmesi el emeği ile üretilen ürünlerin değerini artırmıştır. Aile büyükleri tarafından dikilen veya örülen parçaların değeri geçmişte azımsanırken, günümüzde el yapımı yazan ürünlere gösterilen rağbetin giderek arttığı görülmektedir. Bununla birlikte, günümüz hızlı moda anlayışıyla düşen fiyatlar el yapımı ürünlere karşı cazibesini koruyabilmektedir. Süreç içerisinde değişikliğe uğrayan kendin yap uygulamaları, günümüzde üretilen ürünler bazında incelendiğinde temel ve daha az bilgi gerektiren giysi tasarımı ile karşımıza çıkmaktadır. Hem bireysel hem de atölye uygulamalarında etek, kimono, elbise gibi daha pratik parçalar dikkat çekmektedir. uygulamaların yaygınlaştırılması çevrimiçi ve sosyal medya uygulamaları ile de desteklendiği gözlemlenmektedir. Tüketiciler ceket, gömlek, kaban gibi detaylı dikiş ve kalıp bilgisi gerektiren ürünleri yine mağazalardan almayı tercih ederken, daha kolay sayılan parçalar ve ilgili modelleri bu uygulamalarla üretebilmektedir. Dijital çağda kendin yap uygulamasının temelini güncel teknolojiler ve bunlarda ilgili tasarım deneyimleri oluşturmaktadır. Şekil 12'de bir ara yüz görüntüsü görülen Continuum Fashion platformu, kısmen bir moda markası ancak daha çok deneysel tasarım laboratuvarı olarak görülebilir. İçeriği tamamen kullanıcıların oluşturduğu interaktif bir sosyal platform olarak tasarlanmıştır, kumaş desenleri oluşturmak için fotoğraf ya da çeşitli imajlar kullanarak bedene uygun ölçülerdeki giysiyi 3 boyutlu tasarlayabilecek üretim imkânı sunulmaktadır. Tasarım programlarının yaygınlaşması, 3 boyutlu yazıcı uygulamaları herkese açık platformlarda ücretsiz veya düşük ücretlerle basite indirgenmiş eğitimlerin verilmesi kendin yap uygulamalarını giysi tasarımı konusunda destekleyen konulardır.



Şekil 12. Kendin yap-3d giysi tasarım arayüzü.

Üretimi sanal hale getirmek, başta tanımlanan kendin yap kültüründe manuel üretimlerden farklıdır. Yazılım kullanma ihtiyacı günümüz üretimlerini ve giysiyi de içine alan bir üretim konusudur ki, oldukça yaygın ve ekonomik olduğu söylenebilir. Psikomotor becerilerin daha çok zihinsel süreçlere dönüştüğü bu üretim deneyimleri günümüz kendin yap konseptine uyumlanmıştır. Giyside kendin yap süreçleri, tasarım bilgisinin yaratıcılıkla ilerlemesinden farklı olarak, kalıp- kesim ve dikimin sınırlı bilgi ışığında amatörlerce yapılmasıdır. Bu durum sadece giysi özelinde değil tüm tasarım uygulamaları için tartışmaya açık bir soru olarak geçerliliğini korumaktadır. Fakat günümüzde deneyimleme ve üretme hareketine dâhil olan toplum yapısına bakıldığında bu istenen ve desteklenen bir süreç olarak karşımıza çıkabilmektedir. Son dönemde yapılan değerlendirmelerde amatörlerin eskisi kadar negatif değerlendirilmediği ve sektöre katkı sağladığı görüşü öne çıkmaktadır (Holt & Mackinney-Valentin, 2015). Tartışmalar devamlılığını sürdürürken odağa bir de geleceğin tasarımcılarını yetiştirilmesi ile ilgili yapılan ve yapılması gerekenler de dâhil edilmektedir (Fleischmann, 2015).

İletişim kanallarının farklılaşmasının, internet teknolojileri, sosyal ve çevrimiçi ağların yaygınlaşmasının kendin yap hareketi üzerinde etkileri kendin yap tasarımcılar yetiştirmesi itibarıyla de dikkate değerdir. Giysi tasarımı alanında günümüzde birçok kendin yap tasarımcı markalarını oluşturarak ürünlerini müşteri ile buluşturmaktadır. Sürdürülebilirliği ve kadın iş gücünü ön plana çıkaran bu uygulamalar özellikle yeniden değerlendirme örnekleri olarak karşımıza çıkmaktadır (Hinds, 2019).

Profesyonel tasarımcılar ve markalar da benzer şekilde Dünya'da ve ülkemizde döngüsel ekonomi, sürdürülebilir üretim kavramlarını gündemine almış ve elinde bulunan malzemelerden yeni üretimler

yaparak bu akıma dâhil olmuştur. Burada karşılıklı bir etkileşim olması söz konusudur (Foussianes, 2021). Genel itibariyle giysi tasarımında kendin yap uygulamaları görüldüğünde bir fikir alışverişine neden olmaktadır. Sokağın her zaman lüks modanın fikir ortamı olması itibariyle (Crane,2018, s. 296) markaların tasarımlarında bu hareketin etkilerinin gözlemlenmesi doğal bir süreçtir.

3. Sonuç

Günümüzde pratik ürün açılımları öneren kendin yap hareketi, temel bilgi gerektirmeden informal eğitim ve atölyelerle desteklenmekte ve sosyal medyanın etkisiyle yaygınlığını arttırmaktadır. Giysi için üretilen ve incelenen örneklerde kullanıcıya hazır kalıp veya ürünlerin üzerinde değişiklikleri yönlendirebilecek teknik katkı ve müdahale olanağı tanımlamaktadır. Bunun yanı sıra ürün açılımı yaratıcı çözümlere gerektirdiğinden örneklerin tasarımcılara fikir verebilecek olanak yarattığı görülmektedir. Türlerine göre giysilerin üretim gereklilikleri değişken olduğundan her giysiye özgü basit açılım sunulmamaktadır. İncelenen örneklerde tüm kalemlerde kendin yap üretim biçimine uygun bir çözüm görülmemiştir. Ancak gelişim süreci içinde teknoloji ile hızlı bağ kurabilen kendin yap akımı yazılım ve üretimde giysiye uygulama, ara yüz ve etkileşim imkânı sağlayan 3 boyutlu öneriler geliştirmekte, kullanıcı ve üretici deneyimini bu yolla sağlamaktadır. Ayrıca kendin yap hareketinin sunduğu giysiyi bireyselleştirme, dönüştürme ve üretime katılma motivasyonu ile giysi dikim bilgisi gerektirmeksizin bireyler sorumlu tüketim ve dönüştürme bilincine fayda sağlayabilir denebilir. Hazır giyim üretiminin büyüklüğü göz önünde bulundurulduğunda sürdürülebilirlik adına etkisiz sayılacak bu alternatif, müşteri eğilimleri hakkında fikir vermesi ve yönlendirici olması açısından önemlidir. Üreten hareketi kapsamında düşünüldüğünde ise çağın gereklilikleri ile yaygınlaşması öngörülen yönelimin uzun dönemde doğrudan tasarıma etkisi tasarımcıların yetiştirilmesi de dâhil olmak üzere birçok açıdan incelenecek konulara adaydır. Günümüzde hızla artan kendin yap tasarımcıların koleksiyonları kullanılan teknolojiler açısından incelenmeye değerdir. DIY ürünlerin estetik kalitesinin etkisi ve yaratıcılığa yansımalarının yanı sıra günümüzde giderek önem kazanan sürdürülebilirlik konusu ile DIY'in ilişkisi detaylı incelemelere konu olacağı düşünülmektedir.

Kaynakça

- Al Rafai, R. (2019). Political and social influences on fashion in 1930's. *International Journal of Design and Fashion Studies*, 2(1), 4-11.
https://ijdfs.journals.ekb.eg/article_180017_ba42e965b6a7c20f1943e6e3a7f6cccc.pdf
- Arnheim, R. (1987). Art among the objects. *Critical Inquiry*, 13(4), 677-685.
- Atılğan, N. Ş. (2013, May 9-11). Designer activity through open source knowledge: Designer toys movement [Conference presentation]. *DAE-2013 2nd World Conference on Design, Arts, and Education*, Ankara, Turkey. <http://www.worldeducationcenter.eu/new/index.php/DAE/dae2013>
- Atkinson, P. (2006). Do it yourself: Democracy and design, *Journal of Design History*, 19(1-10).
- Aus, R., Moora, H., Vihma, M., Unt, R., Kiisa, M., & Kapur, S. (2021). Designing for circular fashion: Integrating upcycling into conventional garment manufacturing processes. *Fashion and Textiles*. 8. DOI 10.1186/s40691-021-00262-9.
- Baudrillard, J. (2020). *Tüketim toplumu* (13.baskı). Ayrıntı Yayınları.
- Belgesay, M. Ç. (2020). *Kendin yap (DIY) kültürünün film yapımına etkisi* (Tez no. 636690) [Yayımlanmış sanatta yeterlik tezi, Marmara Üniversitesi, Ulusal Tez Merkezi].
- Bozdoğan, S. (2013). Modern mimarlık ve tropik coğrafyalar. *Mimarlık*, 372.
<http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=386&RecID=3174>.
- Caferoğlu, M. (2016). *Grafik tasarımda 'kendin yap/tasarla' (DIY) yaklaşımı ve geleneksel yöntemlerle post dijital arayışlar* (Tez no. 432417) [Yayımlanmamış sanatta yeterlik tezi, Anadolu Üniversitesi, Ulusal Tez Merkezi].
- Camburn, B. & Wood, K. (2018). *Principles of maker and DIY fabrication: Enabling design prototypes at low cost*. *Design Studies* 58.
- Camburn, B., Jensen, D., Crawford, R., Sing, K., Perez, K.B., Otto, K. and Wood, K.L. (2015), *The Way Makers Prototype: Principles of DIY Design*. *Proceedings of ASME 2015 International Design Engineering Technical Conferences & Computers and Information in Engineering Conference*. August 2015.

- Crane, D. (2018). *Moda ve gündemleri*. Ayrıntı Yayınları.
- Deniz, G. (2021). *Tasarım bilgisinin aktarımı bağlamında zanaat bazlı günübürlük kendin yap atölyeleri* (Tez no 656900) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Ulusal Tez Merkezi].
- Diy Upcycled Clothing Ideas That You Can Make While You Are In Quarantine. (2020, April 28). *All For Fashions*. <http://allforfashions.com/diy-upcycled-clothing-ideas-that-you-can-make-while-you-are-in-quarantine>.
- Digital sewing patterns. (2021, May 04). <https://www.burdastyle.com/guide-downloadable-pattern>
- Dougherty, D. (2012). The Maker Movement, *Innovations*, 7(3).
- Edwards, C. (2006). Home is where the art is': Women, handicrafts and home improvements 1750-1900. *Journal of Design History*, 19(1), 11-21.
- Erden, S. (2006). *Türk tekstil işletmelerinin küresel rekabetteki yeri ve Aydın ilindeki tekstil işletmelerinde bir uygulama* (Tez no. 187080) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, Adnan Menderes Üniversitesi, Ulusal Tez Merkezi].
- Erten, C. (2015). *Mimarlık pratiklerine kendin-yap (diy) kültürü üzerinden bir bakış* (Tez no. 421037) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Fleischmann, K. (2015). The democratisation of design and design learning: how do we educate the next-generation designer. *International Journal of Arts & Sciences*, 2015-08(06), 101-108
- Foussianes, C. (2021, March 21). Labels like Collina Strada and Ahluwalia have always upcycled. Now, the big guys are too. *Town and Country*. <https://www.townandcountrymag.com/style/fashion-trends/a35686779/fashion-upcycling-pandemic-boom-explained/>
- Fox, S. (2014) Third wave do-it-yourself (Diy): Potential for prosumption, innovation, and entrepreneurship by local populations in regions without industrial manufacturing infrastructure. *Technology in Society*, 39, 18-30.
- Brombacher, A., Djajadiningrat, T., Gardien, P. & Hummels, C. (2014). Changing your hammer: The implications of paradigmatic innovation for design practice. *International Journal of Design*, 8(2), 119-139.
- Görücü, G. (2017). *Yeni gelenekler ve eski yaklaşımlar arasındaki derin uzaklık: İstanbul'un yükselen kendin-yap müzik sahnesinin sosyolojik bir temsili* (Tez no. 475417) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, İstanbul Bilgi Üniversitesi, Ulusal Tez Merkezi].
- Greenwood, V. (2017, November 10). The invention of cake mix nearly foundered-but when manufacturers made a counter-intuitive change to their simple recipe, sales boomed. *BBC Future*. <https://www.bbc.com/future/article/20171027-the-magic-cakes-that-come-from-a-packet>
- Grzymkowski, E. (2019). *Sanat 101* (8. baskı). Say Yayınları.
- Gür, Z. (2021, 11 Mayıs). Kendi parçanı kendin tasarla: Gucci'nin yorumu açık kazakları. *Vogue*. <https://vogue.com.tr/haber-moda/kendi-parcani-kendin-tasarla-guccinin-yorumu-acik-kazaklari>
- Hackney, F. (2006) 'Use your hands for happiness': home craft and make-do-and-mend in British women's magazines in the 1920s and 1930s. *Journal of Design History*, Spring, 2006, 19(1). 23-38.
- Hall, A. (2011). Experimental design: Design experimentation. *Design Issues*, 27(2), 17-26.
- Header, H. (2018, December 30). 24 DIY dress refashion and upcycle tutorials. *Header Handmade*. <https://www.heatherhandmade.com/9-dress-refashion-tutorials>
- Hinds, A. (2019, February 26). Sew on trend: The rise and rise of DIY clothes designers. *The Sunday Post*. <https://www.sundaypost.com/fp/sew-on-trend-the-rise-and-rise-of-diy-clothes-designers>
- Holt, F. & Mackinney-Valentin, M.(2015). Can anyone be a designer? *Artifact*, 3(4), 6.1-6.10.
- Homemade: DIY House by Reset Architecture. (2021, May 9). *Detail*. <https://www.detail-online.com/article/homemade-diy-house-by-reset-architecture-33677>

- Kawamura, Y. (2016). *Moda-loji*. (Ş. Özüdođru, Çev). Ayrıntı Yayınları.
- Bujdosó, Z. & Khademi-Vidra A. (2020). Motivations and attitudes: An empirical study on diy (do-it-yourself) consumers in Hungary. *Sustainability*, 12, 517. doi:10.3390/su12020517
- Lattier, D. B. (2016, March 14). How the clock changed the World. *Intellectual Takeout*. <https://intellectualtakeout.org/2016/03/how-the-clock-changed-the-world/>
- Lukens, J. (2013). DIY infrastructure and the scope of design practice. *Design Issues*, 29(3), 14–27.
- Martin, R. (2012). *Diy couture*. Laurence King Publishing.
- Özmen, G. (2015), *İnsan psikolojisi ve giysi tasarımı* (Tez no.389013) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, Beykent Üniversitesi, Ulusal Tez Merkezi].
- Perkin, J. (2002, December 12). Sewing machines: Liberation or drudgery for women? *History Today*.
- The fashion magazine winning hearts around the World. (2021, 10 May). <https://www.burda.com/70-years-burda>
- Uluengin, Ö. ve Görgülü, T. (2014). Mimarlıkta bir karşı duruş tavrı olarak ‘anarhitecture’. *Megaron*, 2014, 9(4), 338-348.
- Wolf, M. & McQuitty, S. (2011). Understanding the do-it-yourself consumer: DIY motivations and outcomes. *Academy of Marketing Science Review*, 1(3-4), 154–170.
- Yıldırım, B. (2013, 10 Ocak). Kendin tasarla, bedenine uydur ve giy. <https://vogue.com.tr/metropol/kendin-tasarla-bedenine-uydur-ve-giy>
- Yoon, J, Vonortas, N. S. & Han, S. W. (2020). Do-It-Yourself laboratories and attitude toward use: The effects of selfefficacy. *Technological Forecasting and Social Change*, 59, 1-11. 10.1016/j.techfore.2020.120192
- Zuberi, H. S. (2017). *Development of agar based organic materials and their uses in design fields with do-it-yourself (diy) approach* (Tez no. 493138) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, İzmir Ekonomi Üniversitesi, Ulusal Tez Merkezi].
- Early Wheeler and Wilson machine (2021, 15 May). <https://www.gettyimages.com/photos/lock-stitch-sewing-machines>