

TEKSTİL TASARIM EĞİTİMİNDE SİNEMA TEMALİ DOKUMA KUMAŞ TASARIMI

Havva HALAÇELİ METLİOĞLU*

Çukurova Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Tekstil Tasarım Bölümü, Adana

ÖZET

Dokuma kumaş tasarımı, fikirle başlayan, estetik ve teknik bilgi gerektiren, özgünlüğün ancak yaratıcılıkla elde edildiği bir tasarım disiplini. Tekstil tasarım bölümünde verilen dokuma kumaş tasarım derslerinde özgün ve yaratıcı fikirlerin oluşması öğrencilerin vizyonlarını genişleterek yeni ilham kaynakları üzerinde çalışmalarını ile sağlanabilir. Bu nedenle bu çalışmada içerdiği görsel ve işitsel unsurlarla öğrencilerin hayal dünyasını geliştirebilecek olan sinemadan hareket ederek öğrencilerin giysilik dokuma kumaş tasarımları oluşturmaları istenmiştir. Öğrencilerin somut varlıklarla birlikte soyut kavramlardan da yola çıkarak tasarım yapımları hedeflenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dokuma kumaş, tasarım, sinema, yaratıcılık, ilham kaynakları

MOVIE INSPIRATIONS IN WOVEN FABRIC DESIGN WITHIN THE CONCEPT OF TEXTILE DESIGN EDUCATION

ABSTRACT

Woven Fabric Design is a design discipline which requires esthetical and technical knowledge to create originality within the creative concept. Original and creative ideas can be obtained in woven fabric classes at textile design department if only the visions of the students are enlarged with new inspiration sources. For this reason, in this study the students are motivated to create woven apparel fabrics by taking inspiration from movies which have a potential to increase the creativity of the students with its visual and audible properties. The aim of this study is to make students to design regarding the physical and abstract concepts.

Keywords: Woven fabric, design, movie, creativity, inspiration sources

1.GİRİŞ

Dokuma kumaş tasarımı imge ve yapının, estetik ve işlevsel özelliklerin birlikte göz önünde bulundurulduğu bir süreçte gerçekleşmektedir. Süreç tüm tasarım disiplinlerinde olduğu gibi bir fikirle başlamaktadır. Bu fikir, dokumanın kullanım amacı olabileceği gibi, iletilen mesaj, tasarımcının elde etmeyi hedeflediği estetik görünüm ve etki de olabilir (Sutton and Sheehan, 1989:39). Tasarım fikrinin ortaya çıkışı ile beraber, tasarımcı imgelemindeki imaj ve düzenlemeleri göz-beyin-el koordinasyonu kullanarak eskizlere dönüştürür. Dokuma kumaş eskizlerinin çözümlenmesi aşamasında doku, renk, tekrar sistemleri, yüzey düzenlemesi, malzeme, yapı ve teknikle ilgili seçimler yapılır ve tüm bu süreçlerde yaratıcılık rol oynarken özgünlük hedeflenir. Özgünlük tasarım ürününü diğerlerinden ayıran en önemli özellik olup, tasarımcının yaratıcılığına bağlı olarak ortaya çıkar.

Özgünlük ve yaratıcılık tasarım eğitim sürecinde de önemle üzerinde durulması gereken konulardır. Öğrencilerin yaratıcı fikirler oluşturabilmeleri ve bu fikirlerini yorumlayarak kumaş oluşturma aşamasında kumaş yüzeyine aktarabilmeleri için çeşitli yollar izlenebilir. Bunlardan en önemlisi tasarımcının vizyonunu genişleterek yeni ilham kaynaklarına başvurmasıdır. Tasarım sürecinde ilham kaynakları tasarım fikrinin oluşumuna katkıda bulunabileceği gibi tasarımı düşünme, içeriği tanımlama ve tasarımın anlatılması aşamalarında da tasarımcıyı yönlendirir (Eckert and Stacey, 2000:525). Tekstil Tasarımcısı dergi, fuar, tiyatro, sinema, kitap mimari, televizyon ve sokaktan etkilenerek

* Yazışma yapılacak yazar: hhalaceli@yahoo.com

Makale metni 27.06.2012 tarihinde dergiye ulaştırılmış,27.09.2012 tarihinde basım kararı alınmıştır.

tasarım kaynakları bulup ilham alabilir (Moxey and Studd, 2000:186). İlham kaynakları arasında, görsel sanatlar içinde teknik, teknoloji ve endüstriyel gelişim karşısında kendine çok önemli bir yer bulmuş olan sinemanın görsel anlatım ile hayal gücü üzerine önemli etkileri vardır (Köksal, 2012:122). Bu çalışmada öğrencilerin dokuma kumaş tasarım dersi kapsamında somut varlıklarla birlikte soyut kavramları da anlaması, özümsemesi ve yorumlayarak özgün kumaş tasarımlarına aktarabilmeleri için sinema temasından yola çıkarak tasarım yapmaları istenmiştir. Öğrencilerin özgün fikirler geliştirebilmesi için ilham kaynakları ve çalışma yöntemleri üzerinde durulmuş ve tasarım sürecinde rehberlik edilmiştir. Çalışma kapsamında sinema teması çerçevesinde 2011-2012 güz yarıyılında Çukurova Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Tekstil Tasarım Bölümü'nde 3. Sınıf Güz Dönemi'nde verilen 'Dokuma Kumaş Tasarımı 3' dersinde verilmiş bir proje ve sonuçları ele alınacaktır.

1.1. Amaç

Dokuma kumaş tasarım eğitiminde öğrencilerin belirledikleri konuları anlama, özümseme ve yorumlama kabiliyetlerinin geliştirilmesi yanında yaratıcılıklarını kumaş yüzeyine aktarabilmeleri önemlidir. Dokuma kumaş tasarım sürecinde kumaşın yapı ve görünümü birbiri ile aynı anda ortaya çıkmakta ve kumaşın yapısına bağlı olarak görünümü de değişmektedir. Bir fikrin dokuma ile kumaş yüzeyine aktarılması için görsel tasarım yanında teknik dokuma bilgisine de ihtiyaç duyulmaktadır. Ancak teknik bilgi bazen, tasarım öğrencilerini belirli sınırlar içinde tutmakta ve yaratıcılıklarına engel olmaktadır. Bu nedenle giysilik kumaş tasarımı projesinde öğrencilerin öncelikle sinema temasını kullanarak yeni ilham kaynakları bulmaları, yeni kavramlar oluşturmaları istenmiştir. Ardından geliştirdikleri kavramları atkı takviyeli yapılarla çözümlenip doku, örgü, yapı, malzeme ve teknik gibi parametreleri kullanarak görsel tasarım dili ile dokuma kumaşa dönüştürmeleri amaçlanmıştır. Bu kapsamda öğrenciler kumaş tasarımında belirli bir temadan yola çıkarak ve farklı kaynaklardan ilham alarak özgün dokumalar oluşturabilmeleri için özendirilmiş ve bireysel yorum yapmalarına uygun bir ortam yaratılmıştır.

1.2. Yöntem

Dokuma kumaş tasarımı için sonsuz sayıda ilham kaynağı bulunmaktadır. Doğa, cansız varlıklar, endüstriyel ürünler, Tarihsel motifler, güncel konular, sanat akımları, soyut temalar bu ilham kaynaklarından yalnızca birkaçıdır. Tasarımcının esinlendiği konuyu yorumlama biçimi onun yaratıcılık ve tasarım becerilerine bağlı olarak ortaya çıkmaktadır. Öğrencinin yaratıcılığının geliştirilmesi, öncelikle görme biçiminin ve vizyonunun değişmesi ile mümkün olabilir.



Şekil 1. Adana Sinema Müzesi Ziyareti, 22.10.2011

Bu kapsamda sinema temasına bağlı tasarım sürecine başlamadan önce öğrencilerden sinema sanatını ana hatlarıyla araştırmaları istenmiştir. Ardından Adana'da yer alan 2011 yılında açılmış olan Adana Sinema Müzesi ziyaret edilmiştir. Müzenin ve kütüphanesinin ziyaretiyle birlikte öğrencilerin sinema konusunda genel bilgiler edinmeleri sağlanmıştır. Öğrenciler filmin konusu, geçtiği zaman, mekan, dönem, karakterlerden ilham alabilecekleri ve birbir motif kullanmak yerine metafor kullanarak anlatıma başvurabilecekleri konusunda aydınlatılmışlardır. Projede

öğrenciler kendi istekleri doğrultusunda seçtikleri filmleri esin kaynağı olarak kullanmışlardır. Bu çalışmada proje kapsamında geliştirilmiş yedi adet çalışmaya yer verilmiştir.

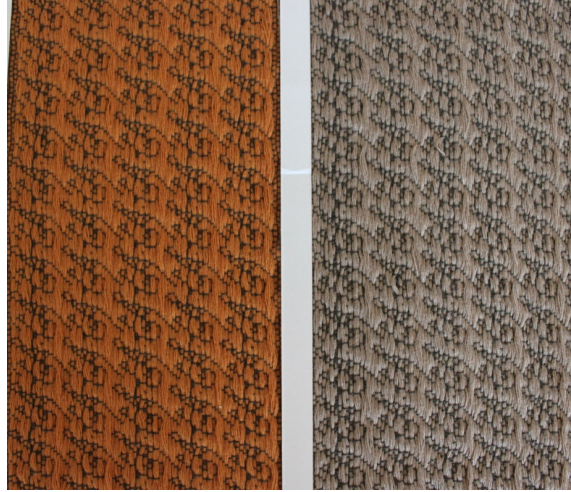
2. TASARIMLAR

Tasarım 1 [Yüzüklerin efendisi, 2001]:

Öğrenci, J.R. R. Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi romanından uyarlanan Yüzüklerin Efendisi filmini ele almıştır. Film, bir yüzüğün verdiği güç ve fantastik dünyadaki hakimiyet kurma mücadelelerini konu edinmiştir (URL-1, 2012). Filmden yola çıkarak tasarım yapan öğrenci yüzük üzerinde yer alan harflerden esinlenerek bir motif oluşturmuştur. Öncelikle harf formu ile oluşturduğu motifi kareli kâğıt üzerinde çizgi ve atkı düzeninde ve ekstra atkı iplikleri ile göstermiş, ardından motifin atkı ve çizgi yönünde tekrarları ile sürekliliği olan bir yüzey düzenlemesi elde etmiştir. Tasarım sürecinde renk seçiminde filmin konusu yanında hedef kitle olarak belirlediği erkek giyim modasını da göz önüne almıştır.



Şekil 2. Yüzüklerin Efendisi filminde geçen yüzük (URL-2, 2012)



Şekil 3. Tasarım 1-Yüzüklerin Efendisi, Mustafa Gündoğdu, 2011

Tasarım 2 [In Time, 2011]:

Bu çalışmada, öğrenci zamanın ele alındığı ve para ile satın alınabildiği 2011 yapımı "In Time" adlı filmde zamanın altın değerinde olduğu bu yenedünyada insanlar, ölümsüzlüğün peşinde koşarak hayatta kalma mücadelesine girerler (URL-3, 2012). Öğrenci soyut bir kavram olan zamanı ve filmdeki hızlı geçişlerini tasarımında renk geçişleri ve farklı malzemelerle vurgulayarak yorumlamıştır. Atkı takviyeli yapı yüzeyinde iplik yüzmeleri oluşmasına neden olurken, takviye ipliği

olarak kullanılan řerit, dantel, fantezi iplik vb malzemeler dokulu yapılarını malzeme yapı ilişkisi içinde kumař yüzeyine de tařımışlardır.



řekil 4. In Time filmi afiř düzenlemesi (URL-4, 2012)



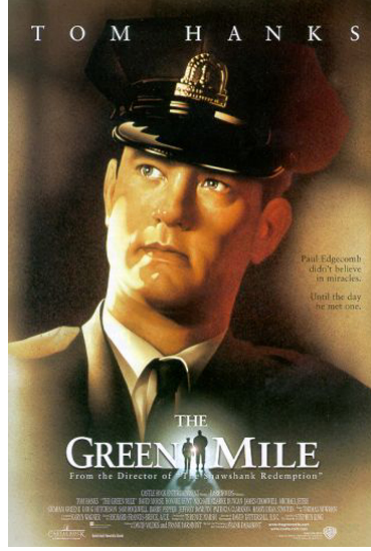
řekil 5. Tasarım 2- In time, Sibel Erbey, 2011

Tasarım 3 [Yeřil Yol, 1999]:

Yeřil Yol, olađanüstü güçlere sahip bir idam mahkûmunun hapishanede son yolculuđuna hazırlanış sürecinde gardiyanlarla ilişkisi üzerinedir (URL-5, 2012). Filmde geçen ‘Yeřil Yol’ imgesi, idam mahkûmunun elektrikli sandalyeye ulaşmadan önce yürüdüđü mesafeye verilen isimdir. Öğrenci, tasarımında filmdeki yol imgesini ele almıştır. Kumař yüzeyinde yol formunu atkı takviye iplikleri ile oluştururken, filmin ana karakterinin özellikleri olan iyilik, merhamet, řifa yanında idama sürüklenerek ölümlle biten hayatını farklı renkte takviye iplikleri ile betimlemiřtir.

Tekstil Tasarım Eğitiminde Sinema Temalı Dokuma Kumaş Tasarımı

Kumaşın zemininde düz pamuklu iplikleri kullanarak yol imgesini belirginleştirmiştir ve zeminle arasında düzlük-dokululuk açısından bir zıtlık yaratmıştır.



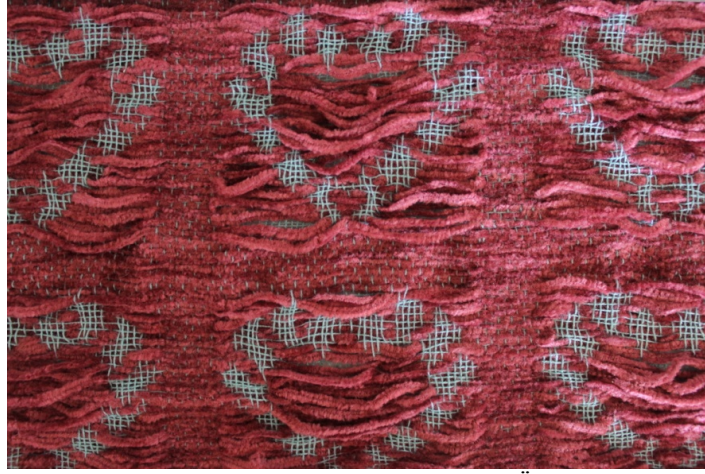
Şekil 6. Yeşil Yol film afişi (URL-6, 2012)



Şekil 7. Tasarım 3- Yeşil Yol, Tuba Zerayak Küley, 2011

Tasarım 4 [Tutku, 2006]:

Ünlü fotoğrafçı Diane Arbus'un hayat hikayesinden esinlenilerek yapılmış olan filmde Diane'in dikkatini çeken yeni komşusu Lionel Sweeney aşırı kıllanma hastalığı olarak bilinen hypertrichosis hastasıdır. Diane Lionel'den çok etkilenir (URL-7, 2012). Filmin orijinal adı olan 'fur' Türkçede kürk anlamına gelir ve öğrenci filmde bir erkeğin vücudunu sarmış olan kıllı yüzeyi, tasarımlarında giysi olarak kullanılabilir kumaş yüzeyine dönüştürmüştür. Doğal renklerde hayvan derilerini taklit eden doku denemeleri ile başlayan tasarım süreci çözümü aşamasında atkı takviyeli yapı ile yorumlanmıştır. Tasarım öğrencisi farklı renklerde yün ipliklerini katlayarak kullandığı takviye ipliklerini dokuma sırasında elle müdahale ile yüzeye çıkarmış ve kumaş yüzeyinde kürk görünümünü yakalamıştır.



Şekil 10. Tasarım 5- Forrest Gump, Derin Öztürk, 2011

Tasarım 6 [Black Swan, 2011]:

İyilik ve kötülüğün sınırında, bir balerinin yaşadığı başarı azmi ile birlikte gelen şizofren ve halüsinasyonlarla dolu bir dünya.

“2010’un tartışmasız en iyi filmlerinden biri olan Siyah Kuğu, her şeyden önce bir doppelgänger hikâyesi... Alman halk efsanesine göre doppelgänger, yaşam boyunca insana eşlik ettiğine inanılan eş ruhun, gölgenin adıdır. Kendi eşini görme fikrinin çoğu kültürde ölüm habercisi, ya da hastalık, uğursuzluk ve tehlike emaresi olarak addedilmesi bu yüzdendir” (Peker, 2012).

Siyah Kuğu filminden ilham alan öğrenci, başarı azmi ve hırsın beraberinde getirdiği acıyı siyah üzerine beyaz ipliklerle yorumlamanın yanında filmin konusu olan siyah-beyaz kuğu imgelerini kumaş yüzeyinde asimetrik bir düzende kullanarak filmde geçen doppelgänger imgesine de bir göndermede bulunuyor. Yüzeyde siyah kuğu için sert ve parlak iplik, beyaz kuğu formu için yumuşak ve mat iplikler seçilmesi de siyah ve beyaz kuğu imgeleri arasındaki zıtlığa vurgulamakta.



Şekil 11. Black Swan hikaye panosu



Şekil 12. Tasarım 6. Şansım Televi, 2011

Tasarım 7 [Selvi Boylum Al Yazmalım, 1977]:

Cengiz Aytmatov'un Yol Arkadaşı adlı romanından uyarlanan film bir Türk sineması klasiđi olmasının yanında sevgi-emek ilişkisi üzerine getirdiđi söylemle de hafızalara kazınmıştır.

Tasarım öğrencisi filmde geçen al yazma imgesini renk ve form açısından ele almış, aynı zamanda sevgi-emek ilişkisini vurgulamak için kumaş yüzeyinde motif düzenlemesi yerine dokuyu vurgulayacak biçimde bir tasarım yapmıştır. Dimi örgü düzenlemesinin oluşturduđu düzenleme ile kullandığı elastik takviye iplikleri kumaş yüzeyinin diyagonal ve hareketli bir görünüme sahip olmasını sağlamıştır. Kırmızı ve siyah renkler aşk ve bađlılık ile ilişkilendirilirken, kumaş yüzeyinde oluşan hareketli doku Asya'nın sevginin ne olduđu sorusuna yanıt ararken yaşadığı iniş-çıkışları vurgulamaktadır.



Şekil 13. Selvi boylum al yazmalım hikaye panosu (URL-9, 2012)



Şekil 14. Tasarım 7. Selvi Boylum Al Yazmalım, Bekir Gökmen, 2011

3. SONUÇ

Sinema, tüm sanat dallarından ilham alan ve anlatımında bu sanat disiplinlerinden faydalanan, aynı zamanda, tasarım, moda, mimarlık gibi alanlara da esin kaynağı olan bir sanat dalıdır. Bu nedenle tema, kostüm tasarımı, zaman, hareket, mekan, ışık vb unsurlarla dokuma kumaş tasarımı öğrencileri için de vazgeçilmez bir ilham ve yaratıcılık kaynağı olabilecek özelliklere sahiptir.

Bu çalışmada Dokuma Kumaş Tasarımı dersinde verilen giysilik kumaş tasarımı projesi kapsamında öğrencilerin seçtikleri film içinde geçen somut ve soyut öğelerden ilham alarak tasarım yapmaları istenmiştir. Öğrenciler tasarımlarında seçtikleri filmde geçen bir objeyi motif olarak kullanmak yanında, soyut kavramları yüzey dokusu oluşturarak anlatmışlardır. Yüzük, eşarp, tüy, karides gibi film içinde geçen somut öğelerle birlikte zaman, hırs, sevgi, emek, ölüm gibi soyut kavramları da bireysel bakış açıları doğrultusunda değerlendirerek kumaş yüzeylerine aktarmışlardır. Dokuma tasarımının ana belirleyicileri olan renk, motif, doku ve kompozisyon gibi görsel tasarım unsurları ve doku, örgü, yapı, malzeme gibi yapısal tasarım parametrelerini de konuya paralel olarak çözümlenmiş ve yorumlamışlardır. Bunun yanında, tasarım sürecinde oluşturdukları tanıtım paftaları ve proje sunumları ile seçtikleri konuyu anlatabilme becerilerini geliştirmişlerdir. Sinemadan ilham alarak kumaş tasarımı geliştirme projesi, öğrencilerin severek çalıştıkları ve ilgisini çeken bir konu olmuştur. Böylelikle, dokuma kumaş tasarım dersi öğrencilerinin tasarım sürecinde araştırma, fikir geliştirme ve gerçekleştirme aşamalarında konuyu benimseyerek özümsemeleri kolaylaşmıştır. Bu nedenle sinema, tekstil tasarım öğrencilerinin soyut fikirleri yorumlayarak dokuma tasarım projelerinde özgün sonuçlara ulaşmaları ve sanatsal yaratıcılıklarını geliştirmeleri için önemli bir ilham kaynağı olarak sunulabilir.

KAYNAKLAR

- Eckert, C., Martin, S. 2000. Sources of Inspiration: A Language of Design. *Design Studies*, Volume:21, No: 5, September, 525
- Köksal M. 2012. Plastik Sanatlar ve Sinema İlişkisi. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, Cilt: 2, Sayı:4, 122
- Moxey, J., Studd, R. 2000. Investigating Creativity in the Development of Fashion Textiles. *Journal of the Textile Institute*, 91:2, 186
- Peker, E. 2012. Siyah Kuğu Aynadaki Yabancı, <http://www.altyazi.net/makale/siyah-ku%C4%9Fu-8-166.aspx>, Erişim tarihi: 12.06.2012
- Sutton, A., Sheehan, D. 1989. *Ideas in Weaving*. Interweave Press., 39, USA.
- URL-1 2012. <http://www.turkcealtyazi.org/mov/0120737/the-lord-of-the-rings-the-fellowship-of-the-ring.html>, Erişim tarihi: 12.06.2012
- URL-2 2012. <http://www.fantastikresimler.net/fantastik-karma-resimler/fantastik-filmler-hakkinda-bilgiler-ve-fantastik-filim-resimleri.html>, Erişim tarihi: 20.06.2012

- URL-3 2012. <http://www.sinemalar.com/film/132019/zamana-karsi>, Eriřim tarihi: 13.06.2012
- URL-4 2012. www.entertainmentwallpaper.com, Eriřim tarihi: 20.06.2012
- URL-5 2012. <http://blog.milliyet.com.tr/yesil-yol/Blog/?BlogNo=54945> , Eriřim tarihi: 12.06.2012
- URL-6 2012. <http://www.mp4filmler.com> , Eriřim tarihi: 12.06.2012
- URL-7 2012. <http://www.turkcealtyazi.org/mov/0422295/fur-an-imaginary-portrait-of-diane-arbus.html>, Eriřim tarihi: 13.06.2012
- URL-8 2012. <http://sinemasekans.com/forrest-gump>, Eriřim tarihi: 15.06.2012
- URL-9 2012. <http://www.altyazi.net/film/selvi-boylum-al-yazmalım-201.aspx>, Eriřim tarihi: 10.06.2012