



İNCELEME MAKALESİ

Drapaj ve Heykel Sanatı İlişkisine Kavramsal Yaklaşım ve Bir Koleksiyon Önerisi

Fatma EKİCİ¹  ORCID: 0009-0003-7376-1644

Irmak BAYBURTLU ÇETİNSOY²  ORCID: 0000-0002-2493-2967

Makale Geçmişi

Geliş: 13/05/2025

Kabul: 11/09/2025

Yayın: 31/12/2025

Öz

Drapaj, kalıp çıkarmadan, bir model üzerinde, katlama, bükme, buruşturma vb. farklı rölyef etkileriyle giysi oluşturma tekniği olarak tanımlanabilir ve bu süreçte yaratıcı, özgün, deneysel yaklaşımlar sergilenebilir. Kumaşta üç boyutlu heykelsi formların yaratıldığı, ışık-gölge, derinlik, iç-dış bükme ve çeşitli hareketlerin heykelsi hacimlerle ortaya koyulduğu bir teknik olarak heykel sanatıyla benzer özelliklere sahiptir ve bu benzerlik estetik açıdan önemli bir kavramsal bağ kurar. Konu kapsamında moda tasarımında drapaj ve heykel sanatı incelenmiş ve her iki disiplinin birbiriyle kurduğu bağ üzerinden bir kapsül koleksiyon (fiziksel ortamda) önerisi sunulmuştur. Çalışmanın amacı, drapaj ve heykel sanatı arasındaki benzerliklerin algısal olarak yarattığı etkileri irdelemek ve iki disiplin arasındaki ilişkiden yola çıkarak yeni bir koleksiyon geliştirmektir. İnceleme bölümünde literatür taraması yapılarak elde edilen veriler doğrultusunda öne çıkan tasarımcıların çalışmaları, heykel eserleriyle ilişkilendirilmiştir. Koleksiyonda, pürüzsüz ve mermersi bir görünüm elde edilmesi amacıyla yuvarlak örme kumaş tercih edilmiştir. Ekru renginin tercih edilmesinin nedeni, tıpkı heykellerde olduğu gibi ışık-gölge kontrastlarının rölyef yüzeylerde daha belirgin bir şekilde ortaya çıkmasını sağlamaktır.

Anahtar kelimeler: *Drapaj, Heykel, Moda tasarımı, Örme kumaş.*

İntihal-Plagiarism/Etik-Ethic: Bu makale, en az iki hakem tarafından incelenmiş ve intihal içermediği, araştırma ve yayın etiğine uyulduğu teyit edilmiştir. / This article has been reviewed by at least two referees and it has been confirmed that it is plagiarism-free and complies with research and publication ethics. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/otuzyedisanat>

Copyright © Published by Kastamonu University, Since 2022 - Kastamonu

¹ Yüksek Lisans Öğrencisi, İstanbul Ticaret Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, Küçükaly / İstanbul, Posta Kodu: 34840. ekicifatma12@gmail.com

² Doçent, İstanbul Ticaret Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarım Bölümü, Küçükaly / İstanbul, Posta Kodu: 34840. ibayburtlu@ticaret.edu.tr



REVIEW ARTICLE

Conceptual Approach to The Relationship Between Draping and Sculpture Art and a Collection Proposal

Fatma EKİCİ¹  ORCID: 0009-0003-7376-1644

Irmak BAYBURTLU ÇETİNSOY²  ORCID: 0000-0002-2493-2967

Article History

Received: 13/05/2025

Accepted: 11/09/2025

Published: 31/12/2025

Abstract

Draping can be defined as a technique for creating garments on a model without using a pattern, using different relief effects such as folding, bending, and crumpling, and this process allows for creative, original, and experimental approaches. As a technique that creates three-dimensional sculptural forms in fabric, revealing light-shadow, depth, concave-convex, and various movements through sculptural volumes, it shares similar characteristics with sculpture, and this similarity establishes an important conceptual link from an aesthetic perspective. Within the scope of the subject, draping and sculpture art in fashion design were examined, and a capsule collection (in a physical environment) proposal was presented based on the connection between the two disciplines. The aim of the study is to examine the effects created perceptually by the similarities between draping and sculpture and to develop a new collection based on the relationship between the two disciplines. In the examination section, the works of prominent designers were associated with sculptures based on the data obtained through a literature review. Round knitted fabric was chosen for the collection to achieve a smooth and marble-like appearance. Ecrú was chosen because, just like in sculptures, it allows light-shadow contrasts to appear more distinctly on relief surfaces.

Keywords: *Draping, Sculpture, Fashion design, Knitted fabric.*

¹ Master's Student, Istanbul Ticaret University, Faculty of Architecture and Design, Department of Textile and Fashion Design, Küçükaly / Istanbul. Zip Code: 34840. ekicifatma12@gmail.com

² Associate Professor, Istanbul Ticaret University, Faculty of Architecture and Design, Department of Textile and Fashion Design, Küçükaly / Istanbul, Zip Code: 34840. ibayburtlu@ticaret.edu.tr

Extended Summary

Research Problem: Although draping and sculpture originate from different disciplines, both share a common visual and structural language rooted in form, volume, and surface expression. Draping, defined as a method of shaping fabric directly on a model through folding, pleating, or gathering, exhibits sculptural qualities such as depth, light-shadow interaction, and convex-concave formations. Sculpture, on the other hand, focuses on shaping rigid materials into three-dimensional forms. This study investigates the formal and conceptual parallels between draping and sculpture and proposes a capsule fashion collection inspired by this relationship. The aim is to explore the perceptual and aesthetic effects generated by the convergence of these two disciplines.

Literature Review: The literature review was conducted using sources from national theses, academic journals, and books in the fields of art history, fashion design, and textile arts. Key historical periods such as the Archaic and Classical Greek eras, Roman clothing traditions, and the works of sculptors like Jean Goujon and contemporary designers such as Roberto Capucci, Madame Grès, and Iris Van Herpen were examined. Previous research has emphasized the aesthetic and technical convergence of draping and sculpture but lacked a conceptual collection proposal combining both. This study addresses that gap by integrating design examples with sculptural analogies.

Methodology: This research was conducted using qualitative methods, particularly descriptive analysis and logical reasoning. Descriptive analysis was used to organize, summarize, and present data obtained from visual and textual sources, while logical reasoning enabled the evaluation of relationships between the gathered information. Based on these analyses, formal and aesthetic connections between draping techniques and sculptural forms were identified, and a capsule collection was developed using circular knitted fabric to emphasize sculptural relief and volume.

Results, Conclusions, and Recommendations: The study finds that draping and sculpture both involve the creation of volume and form on the surface, though through different materials and techniques. Draping allows fabric to flow with the body's anatomy and be shaped through manual manipulation, while sculpture often engages with rigid materials shaped through carving or casting. The proposed capsule collection demonstrates how circular knitted fabrics, due to their soft texture and flexibility, can replicate the smooth, marble-like appearance of classical sculptures. The results reveal that draping, when applied with artistic intent, transforms garments into wearable sculptures. The use of relief and layering in draping design mirrors the methods of sculptural expression, particularly in classical and modern sculpture. Future design research can further examine interdisciplinary connections between fashion and visual arts, encouraging innovation through material exploration and conceptual crossovers.

Giriş

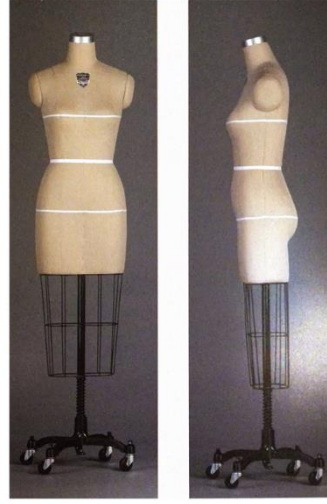
Drapaj ve heykel sanatı, farklı disiplinler olmasına rağmen birbirleriyle güçlü bir ilişki içeren alanlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Drapaj, kumaşın yüzeyinde şekil ve hareket ifade eden bir teknik olarak tanımlanırken, heykel sanatı ise taş, metal, ahşap gibi çeşitli malzemeler aracılığıyla duygu ve sanatsal yeteneğin, el becerisiyle üç boyutlu formlara dönüştürüldüğü bir sanat dalıdır. Her iki alanında da materyalin ışık-gölge, doku ve formun şekillendirilmesi temel bir rol oynamaktadır.

Drapaj, kumaşın beden üzerindeki akışını ve hareketini vurgularken; heykel sanatı, materyalin şekillendirilmesi yoluyla üç boyutlu formların ortaya çıkmasını sağlar. Drapaj, kumaşın dokusal özelliklerinden ve yüzeysel etkilerinden faydalanarak, manken veya beden üzerinde rölyef etkisi yaratan formlar oluşturulmasına imkân tanır. Drapaj ve heykel sanatı arasındaki ilişki incelenirken, bu iki disiplinin ortak estetik ve plastik diline odaklanılmakta; drapajın kökenlerinden başlanarak, heykel sanatı ve moda tasarımındaki drapaj örnekleri karşılaştırılmaktadır.

Yöntem

Fransızca kökenli bir terim olan ‘Drapaj’ giysiye uygulanan büzgü, pililer, farklı formlar ve bolluklar anlamına gelmektedir. Drapaj tekniği: kumaşın manken veya bir beden üzerinde şekillendirilmesi, yerleştirilmesi ve form oluşturulması tekniğidir. Giysilere hareketlilik ve akıcılık kazandırmak ve genel olarak estetik bir görünüm elde etmek için uygulanır. Göncü'ye (2005, s. 3-6) göre, drapaj yönteminde kullanılan malzeme büyük bir öneme sahiptir ve bu bağlamda en önemli unsurlardan biri, mankendir. Piyasada tasarımcılar ve üreticiler arasında en yaygın olarak kullanılan malzeme, Amerikan bezi kaplı, doldurulmuş giysi mankenleridir. Giysi mankeninin yanı sıra, drapaj uygulamaları sırasında mezura, L cetveli, riga, rulet, karbon kâğıdı ve ekstrafor gibi yardımcı malzemeler de sıkça kullanılmaktadır. Drapaj tekniğinde kumaşın doğru bir şekilde kullanılması oldukça önemlidir. Özellikle dokuma kumaş türleri, kıyafetin daha tok bir görünüm kazanmasını sağladığı için, tasarımcılar genellikle amerikan bezi ya da daha uygun fiyatlı kumaşlar tercih etmektedir. Amerikan bezinin dokusu ve tutumu, kullanılacak kumaşın özelliklerine yakın olmalıdır; bu da drapajın gerçek kumaş üzerinde nasıl duracağını daha doğru bir şekilde tahmin edilebilmesini sağlar.

Bu teknikte kumaşın yapısal ve kimyasal özellikleri; ağırlığı, yoğunluğu, akışı ve esnekliği gibi fiziksel nitelikler, formun oluşumunda belirleyici bir rol üstlenir. Yerçekiminin etkisiyle kumaşın doğal akışında oluşan görsel dil, beden anatomisiyle kurulan ilişki içinde, el becerisiyle yaratılan yapısal formları şekillendirir. İğneleme, sabitleme, pile, katlama ve büzgü gibi uygulamalarla yüzeyde çeşitli yapı etkileri yaratılır. Drapajın heykelsi niteliği, el becerisiyle birleşen yaratıcı yorum gücünden beslenir. Bu yönüyle drapaj, ana malzemesi kumaş olan bir rölyef benzeri form yaratma tekniğidir ve aynı zamanda özgünlük, yaratıcılık ve estetik gibi plastik sanat ölçütlerini de barındıran örnekleri mevcuttur.



Görsel 1. Prova Mankeni Önden ve Yandan Görünüşü.

Drapajın tarihsel gelişimine bakıldığında özellikle soğuk iklim bölgelerinde, hayvanların kürkleri ve derilerinin, insanın hayatta kalabilmesi için önemli bir kaynak oluşturduğu ve bu materyallerin, drapajın ilk formlarını oluşturmuş olabileceğine dair görüşler mevcuttur. Bu tarihsel görüşler, drapajın evrimsel sürecine ait çeşitli ipuçları vermektedir.

Küsel (2018, s.18), tarihte ilk kıyafetlerin ot, kabuk yaprak gibi doğal malzemelerden yapılmış olduğundan bahsetmektedir. Soğuk iklim bölgelerinde ise avlanılan hayvanların kürkleri ve hayvanlara ait deri çeşitleri kullanılmıştır. Eski kumaş türleri dayanıksız ve kısa ömürlü malzemelerden üretildiği için günümüze kadar saklanamamıştır. Bu kıyafetler, günümüze kadar bozulmadan varlığını sürdüren duvar resimleri, freskler ve heykeller aracılığıyla bilinmektedir. Yunan ve Roma heykellerine baktığımız zaman eski giysi yapılarının tasvirleri görülmektedir. Milattan önceki dönemlerde yaşamış olan uygarlıklarda, kadın ve erkek giysilerinde drape modeli örtüler ve kumaşlar olduğu kaynaklarda görülmektedir. Bunlar içerisinde en yoğun olanları; Arkaik Dönem, Klasik Dönem, Yunan giysileri, İyon kitonları, Roma Dönemi, tunik ve toga kumaşlarında drapeler önem kazanmıştır. İngiltere III. Henry Dönemi'nde gösterişli kumaşlar görülmektedir. Romalılar, Yunan sanatını benimsemektedir. İnce detaylara ve işlemlere önem verilmiştir. Tunikler drapelerle tutturulmaktadır. Mısır giysilerinde de Arkaik Dönem etkileri görülmektedir. Klasik Dönem'de kadın ve erkek giysileri benzetmektedir. Kullanılan elbiselere kiton, peplos, himation denmektedir. Kiton bir tür tunik çeşididir. Uçlarına ağırlıklar dikilmektedir. Bu ağırlıklar giyside drape yaratmakta, dinamizm ve zariflik oluşturmaktadır (Bedük ve Yıldız, 2004, s. 169-177).

Plise ve drape yöntemini başarılı bir şekilde uygulayan uygarlıklar arasında Mısır, Yunan ve Roma bulunmaktadır. Mısır uygarlığında drapeli giysiler özellikle kullanılmıştır ve bu dönemdeki giysiler heykeller, freskler, mezarlar ve kabartmalar ile günümüze gelmiştir. Tarihte ilk kez keten kumaşı presleyerek pliseleme tekniğini başlatmışlardır (Hazır, 2006, s. 1).



Görsel 2. Roma Giyiminde Drapeli Togalar.

Günümüz moda endüstrisinde ana gelişmeler drapaj tekniğinin de ilerlemesine katkı sağlamıştır, tekniğin gelişimi 1800'li yıllarda mezuranın bulunuşu ve 1851 yılında dikiş makinasının icat edilmesi, kâğıt kalıp gelişmeleri ve Amerikan bezi kaplı mankenin bulunuşu ile yaygınlaşmıştır. Zamanla birlikte kumaşa daha fazla form şekil verme becerisi kazanılmış ve yaratıcılık da artmıştır (Göncü, 2005, s. 23).

Heykel Sanatı

Heykel, taş, tunç, bakır, kil, alçı, vb. maddelerden yontularak, kalıba dökülerek veya yoğurulup pişirilerek biçimlendirilen eser, yontu, statü olarak tanımlanmaktadır (TDK, t.y.).

Heykel sanatı, eski dönemlere dayanan köklü sanat dallarından biri olarak sürekli gelişim ve değişim geçirmiş sanat disiplinlerinden biridir. Çeşitli kültürler, dini inançlar, coğrafya vb. unsurlardan etkilenmiştir. Tapınaklarda ve ritüellerde görülen heykellerin hem estetik hem de toplumsal alanlarda fayda sağladığı, incelenen birçok kaynaktan anlaşılmaktadır. Heykel, içinde yaşanılan toplumun kültürünü, inancını ve yaşam felsefesini yansıtan bir sanat dalı olmasının yanı sıra, aynı zamanda önemli bir kültürel miras kaynağı olarak değerlendirilmektedir (Uygan, 2016, s. 18).

Heykelin, bir dil aracı olduğu plastik değerinin ötesinde, sembolik bir anlatım gücüne sahip olduğu, kültürel ve bireysel anlamlar taşıyan bir iletişim aracına dönüştüğü anlaşılmaktadır. Huntürk, insanın heykelle kurduğu etkileşim sonucunda duygu, düşünce ve inançlarının dönüşebileceğini vurgulamakta; bu bağlamda heykelin yalnızca plastik bir sanat eseri değil, aynı zamanda güçlü bir sembolik anlatım aracı olduğunu ifade etmektedir (Huntürk, 2016, s. 23-24).



Görsel 3. Oturmuş Firavun Hatşepsüt Heykeli, Antik Mısır M.Ö. 63.



Görsel 4. Laocöon ve Oğulları Heykeli, 1506.

Geleneksel heykel sanatı, barındırdığı tüm formların biçimsel olarak korunan katı bir kabuk içinde muhafaza edilmiştir. Modernizmin etkisiyle heykel sanatında köklü değişiklikler yaşanmış, bu sanat dalı geleneksel sınırlarını terk ederek hem fiziksel hem de kavramsal anlamda yeni bir yönelim kazanmıştır. Kaideden ayrılan heykeller, artık yalnızca sergilendikleri objeler değil, mekânla bütünleşen ve izleyiciyle etkileşim kuran yapılar hâline gelmiştir. Bu dönüşüm, biçimsel unsurların yanı sıra boyut, malzeme ve yerleştirme biçimlerinde de çeşitlenmeye yol açmıştır (Karacan, 2013, s. 25).

Heykel sanatı, her dönemin kendine özgü tarzları, düşünce yapıları, sanatsal akımları ve toplumsal koşullarından etkilenmiş, sanatçıların özgün ve yaratıcı çabalarıyla biçimlenmiştir. Her dönemin estetik anlayışı farklılık gösterse de, biçimsel ve görsel ölçütler açısından benzerlikler taşıyabilir. Batı kültürü ve felsefesinin yanı sıra Doğu felsefesinin de etkileri, soyut bir yaklaşım çerçevesinde yansıtılmıştır (Worringer, 2017, s. 121-122).

19. yüzyılda heykel sanatında teknik ve içerik yönünden önemli değişimler görülmüştür. Bu dönemde sanatçılar geleneksel kuralları sorgulamış, heykel sanatı ise biçim ve anlatım açısından daha özgür bir nitelik kazanmıştır (Şenyapılı, 2003, s. 23).



Görsel 5. Constantin Brancusi, Mademoiselle Pogány II, Bronz, 17.78 x 21.59 x 22.86 cm, Buffalo AKG Art Museum Koleksiyonundan Bir Örnek.

Heykel Sanatında Rölyef

Rölyef sözcüğü, Türkçeye Fransızcadan geçmiş olup Türk Dil Kurumu tarafından, yüzey üzerinde kabartma olarak tanımlanmaktadır (TDK, t.y.-b). Sanat bağlamında rölyef, çeşitli yüzeylere uygulanan yükseltme veya çöktürme teknikleriyle figür ve nesnelere derinlik kazandırılan iki boyutlu kabartma çalışmaları için kullanılmaktadır. Bu teknikte görsel biçim, yüzeyden yalnızca kısmen yükselerek üç boyutlu bir etki yaratır. Rölyef, her ne kadar üç boyutlu bir yapıya sahip olsa da, derinlik boyutu tam hacimli heykellere kıyasla sınırlıdır. Bu yönüyle, yüzey üzerine yapılan iki boyutlu anlatımla tam hacimli heykel arasında bir ara form olarak değerlendirilebilir. Kullanılan yüzey ise yalnızca yapının teknik zeminini değil, aynı zamanda kompozisyonun yerleştiği temel arka planı da oluşturur (Karaçoban, 2020, s. 287).

Bu geçiş süreci, rölyefin yalnızca düz bir yüzeye bağlı kalarak ifade kapasitesinin daralmasını önlemekle kalmaz; aynı zamanda doluluk ve boşluk arasındaki görsel ilişkiyi dinamik bir biçimde ortaya koyarak eserin mekânsal etkisini güçlendirir. Rölyef, biçimsel açıdan belirli bir **düzleme bağlı** olsa da, yüzeyden yükselip geri çekilen hacimsel düzenlemeleri sayesinde izleyiciyle kurduğu görsel iletişimi derinleştirir ve algısal olarak çok boyutlu bir sanat deneyiminin oluşmasına imkân tanır. Bu yönüyle rölyef, hem heykelin hacme dayalı yapısını hem de resmin yüzey düzeni ve kompozisyon ilkelerini bünyesinde birleştiren melez bir sanat türü olarak değerlendirilebilir. Rölyef üreten sanatçılar, heykeltıraşların hacim, form ve kütle ilişkisine dair yaklaşımlarını benimserken, ressamların kompozisyon kurma, perspektif oluşturma ve yüzeyde düzen sağlama gibi yöntemlerini de ustalıkla kullanır; böylece ortaya konan eser, sanatçının estetik bakışını, teknik birikimini ve anlatım becerisini bütüncül bir biçimde yansıtır. Rölyef sanatında ışık ve gölge düzeni ise kritik bir rol oynar; yüzeydeki çıkıntıların derecesi, girintilerin derinliği ve dokusal ayrıntılar, ışığın yüzeye geliş açısına bağlı olarak değişen gölge etkileriyle birlikte eserin derinlik algısını belirgin biçimde dönüştürür. Bu değişkenlik, rölyefe yalnızca fiziksel bir hacim değil, aynı zamanda dramatik ve duygu yüklü bir atmosfer kazandırır. Dolayısıyla rölyef, salt dekoratif bir uygulama olmanın çok ötesinde, hem duygu hem de bilgi aktarımına olanak veren, karmaşık bir estetik ve düşünsel ifade biçimi olarak sanat tarihindeki önemli yerini korumaktadır.



Görsel 6. Dokuma Yapan Mezopotamya Kadını, Sümer Medeniyeti.

Moda Tasarımında Drapaj ve Heykel Sanatı İlişkisi

Drapaj ve heykel sanatı üç boyutlu form oluşturma teknikleri olarak birbiriyle bağ kuran ancak farklı materyal ve yöntemlerle üzerinde çalışılan iki ayrı alandır. Her iki disiplinde tasarımcı ve sanatçının el becerisi, yaratıcı yönü, özgün yaklaşımı ile hacimsel formlar oluşturulmaktadır. Drapaj, vücuda yerleştirilen kumaşın şekil almasıyla ve akışkanlık kazanması ile oluşturulan bir tekniktir. Heykel sanatında ise taş, metal, kil vb. gibi sert yapılı malzemelerin şekillendirilmesiyle üç boyutlu eserler ortaya koyulur.

Drapaj tekniğinde, kumaşın vücuda oturtulmasıyla katmanlar ve drapeler hareketlilik kazanır ve bu süreç, heykel sanatındaki form oluşturma süreciyle benzerlik gösterir. Heykeltıraşlar, bir malzemeye şekil verirken ve form oluştururken, tasarımcılar ise tekstil ile hacimsel formlar yaratmaktadır. Ancak her iki disiplinin hacim oluşturma yöntemleri arasında belirgin farklılıklar bulunmaktadır. Heykelde kullanılan taş, kil, metal, ahşap gibi malzemeler, kumaşla benzerlik göstermemektedir; bu malzemeler sert ve sabitken tekstiller, yumuşak liflerin hareketliliği sayesinde belirli bir yüzey alanı üzerinde kıvrılabilen, katlanabilen ve hacim kazanabilen materyallerdir. Bu özellikleriyle kumaş, sert yüzeylerden ayrılarak, esneyebilen ve heykeldeki dinamik formları taklit edebilen çeşitli yapılar sunabilir.

Drapaj ve Heykel Sanatı İlişkisinde Tasarım Örneklerinin İncelenmesi

Heykel ve drapajda hacimsel formlar temel alınarak plastik değerler oluşturulmaktadır. Drapaj çalışmalarında ışık-gölge, derinlik, devinim v.b. gibi heykelsi formlar yer almaktadır. Drapaj heykel sanatından ilham almakla birlikte plise, drape, büzgü gibi tekniklerin kendine özgü formlarını kullanarak disiplinler arası bir etkileşim içerisinde gelişimini sürdürmüştür. Bazı tasarımcılar, yer yer heykel sanatında yer edinmiş klasik ve modern tarzdaki eserlerden etkilenerek drapaj çalışmalarını geliştirmiştir. Diğer bazı tasarımcıların ise herhangi bir heykelden doğrudan etkilenmeden, tasarımlarını heykelsi formlar olarak ortaya koydukları düşünülmektedir.

Örneğin Roberto Capucci tasarımlarında, işlevsel giyim nesnesinin ötesinde, heykel sanatının biçimsel ve kavramsal özelliklerini estetik yapılar olarak yansıtmaktadır. Kumaşla çalışarak ışık-gölge oyunları ve iç bükey-dış bükey formlar oluşturan tasarımcı, bu yönüyle heykel sanatına yaklaşmakta; özellikle Richard Serra'nın metal levhalarla yarattığı minimal ve akışkan formlarla benzer estetik özellikler taşıyan işler üretmektedir.

Kişisel sergisinde giysiler, heykel olarak düşünülmüş ve kumaş üç boyutlu bir heykel malzemesi olarak ele alınmıştır. Alpat'ın aktarımıyla Capucci, "Ben bir terzi ya da tasarımcı değilim; yaratmanın yolunu arayan bir sanatkârım ve kumaşı, bir heykeltıraşın çamurla kullandığı gibi yöntemlerle kullanıyorum" şeklinde kendisini ifade etmiştir (Alpat, 2019, s. 211).



Görsel 7. Roberto Capucci Tasarım Örneği.



Görsel 8. Richard Serra, The Matter of Time.



Görsel 9. Roberto Capucci Tasarım Örneği.



Görsel 10. Lynda Benglis, Eridanus, 1984.



Görsel 11. Lynda Benglis, Goliath, "Shape Shifters" Sergisinden, 1989.

Richard Serra ve Lynda Benglis, malzeme ile form arasındaki ilişkiyi sorgulayan eserleriyle öne çıkan heykел sanatçılarındandır. Her iki sanatçının biçimleri, Roberto Capucci'nin heykelsi biçimsel arayışları ile benzer özellikler taşımaktadır. Capucci, kumaşı yalnızca bir giyim aracı olarak değil, katlanan, kıvrılan, dökülen ve mekânda dikkat çeken formlara dönüştürmüştür.

Bir diğer örnek olarak heykelsi formlu tasarımlarında, Antik Yunan heykellerinden esinlenerek geliştirdiği drape ve plise tekniği ile kumaşı bir mermer gibi işlenmiş gösteren Madame Gres verilebilir. Akışkan ve zamansız formlar oluşturan tasarımcı, beden formuyla bütünlük sağlayan ama aynı zamanda

ondan bağımsız bir biçim sunan tasarımlarıyla drapaj ile heykel sanatını, yapısal düzeyde bir araya getirmiştir. Giysiyi drapajın akışkanlığı ve zarafetiyle uygulayarak kadın bedenini adeta yaşayan bir heykele dönüştürmüştür. Yirmi ile yetmiş metre arasında değişen kumaşları ustalıkla uygulamış ve drapaj tekniği ile kumaşlara Antik Yunan heykellerinin etkisini yüklemiştir (Göncü, 2005, s. 33-34).



Görsel 12. Madame Gres, Drapaj Elbise.



Görsel 13. Karyatidler, Erechtheion Tapınağı.

Madame Grès ile Fransız Rönesans heykeltıraşlarından Jean Goujon, farklı yüzyıllarda ve disiplinlerde üretim yapmalarına rağmen, biçim anlayışlarında dikkat çekici benzerlikler görülmektedir. Goujon'un mermer figürlerinin giysi betimlemeleri adeta akışkan bir kumaşı taklit eden kıvrım ve drapelere sahiptir. Bu yaklaşım, Madame Grès'in kumaşla yarattığı akışkan mermersi heykel drapelinde karşılık bulur. Grès de tıpkı Goujon gibi, bedeni tamamen gizlemek yerine yer yer bedenin biçimsel bir güzellik olarak öne çıkmasına olanak tanır. Gres ve Goujon'un amaçları, kumaş ya da mermer olsun Antik Yunan sanatının idealize edilmiş beden formuna sadık kalarak eserlerini şekillendirmektir. Goujon'un mimariyle bütünleşen heykellerindeki ardışık ritmik hareketler ve Grès'in pilelerle oluşturduğu yüzey hareketleri, görsel olarak benzer bir plastik dil oluşturur.

Iris Van Herpen, tasarımlarına heykelsi boyut kazandıran bir diğer tasarımcıdır. Tasarımlarında teknoloji ve sanatı birbirine entegre eden yenilikçi bir estetik örgütlenme dikkat çekmektedir. İleri düzey

üretim teknikleri farklı malzemelerle üç boyutlu, organik ve plastik formlar oluşturmaktadır. Tasarımcı çalışmalarında hareketli, karmaşık, iç içe geçen formların belirgin hacimselliği ile alışılmışın dışında ve geleneksel giysinin sınırlarını aşan sanatsal bir ifade biçimine dönüşen görsel etkiler sunmaktadır.

Herpen'in fütüristik bakış açısıyla şekillenen tasarımları, üç boyutlu teknikler aracılığıyla hayata geçirilmekte; sanatçının yapısökümcü yaklaşımı ise, malzemeyi neredeyse her forma dönüştürebilme yetisiyle dikkat çekmektedir. Koleksiyonunda mankenlere giydirilen her bir parça, değişen formu ve ifadesiyle hareketli heykelleri çağrıştırmaktadır (Atik, 2019, s. 78).



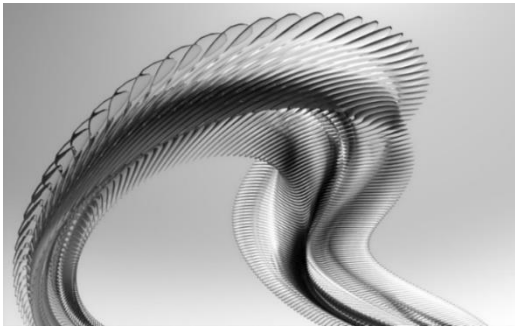
Görsel 14. Iris Van Harper Tasarım Örneği.



Görsel 15. Daniel Widrig Heykel Örneği



Görsel 16. Iris Van Harpen Tasarım Örnekleri.



Görsel 17. Daniel Widrig Heykel Örneği.



Görsel 18. Erik ve Martin Demaine Kağıttan Heykel Örneği.

Iris Van Herpen'in tasarımları, giysiyi bedeni örten bir kabuk olarak görmekten öteye geçerek, onunla birlikte varlığını sürdüren, sabit form algısını kırarak fiziksel ve duygusal olarak izleyiciyle etkileşime giren yapılar sunmaktadır. Devrim etkisi yaratan formlar izleyiciye organik nesne deneyimi yaşatmaktadır. Tasarımcı ileri düzey dijital teknolojiler sıra dışı materyallerin kullanımı ile rüya ile gerçek arasındaymış hissini veren üç boyutlu formlar sunmaktadır.

Öte yandan, Daniel Widrig'in dijital tasarıma dayalı heykelleri, mimari ile insan bedeni arasında kurduğu biçimsel ilişkiyle dikkat çeker ve bu yönüyle Van Harpen'in tasarımlarında görülen dinamik kıvrımlarla benzer estetik özellikler sergiler.

Yuvarlak Örme Kumaşla Heykelsi Drapaj Koleksiyon Önerisi

Çalışmada, drapaj tekniğiyle oluşturulmuş bir kapsül koleksiyon önerisi sunulmuş ve yuvarlak örme kumaş tercih edilmiştir. Koleksiyonun temel yaklaşımında tamamen drapaj tekniği kullanılarak, kumaşın doğrudan beden üzerinde, rölyef etkileri olan heykelsi formlar oluşturması esas alınmıştır. Kumaş, teknik olarak esneklik ve dökümlülük gibi nitelikler taşıdığı için, amaçlanan hacimsel rölyef yapılar için uygun bir plastik dil oluşurmuştur. Böylece kumaşın bedenle kurduğu ilişkide hem akışkan hem de yapısal formlara yer verilebilmiştir. Rölyef ve heykelsi etkilerin elde edilmesinde yuvarlak örme kumaşın tercih edilmesinin temel nedenlerinden biri, bu kumaşın incelenen heykellerden esinle oluşturulan mermersi ya da taş benzeri dokuyu yansıtan pürüzsüz bir yüzey sunmasıdır.

Yuvarlak örme, atkılı örme yönteminin bir türü olmaktadır ve tek bir ipliğin enine doğrultuda ilmekler oluşturarak yüzey meydana getirmesi prensibine dayanır. Yuvarlak örme, esnek yapısıyla kumaş üretimini kolaylaştıran bir yöntemdir ve iğnelerin dairesel hareketleri sayesinde kesintisiz bir yüzey oluşmasına olanak sağlamaktadır (Değirmenci, 2019, s. 40).

Yuvarlak örme kumaş beden üzerinde her türden formu yansıtabilmesi açısından drapaj tekniğinde tercih edilebilir. Dokuma kumaşlara göre daha az katı olması ve tutumsuz olmasına rağmen, kolay form alabilme özelliği ile hacimsel formlarda yumuşak bir mermer yüzeyin etkisini taklit edebilme özelliğine sahiptir. Dokuma kumaştaki sert geçişlerin aksine daha pürüzsüz bir yüzey sunarak organik ve akıcı hatların sunulmasını sağlamıştır. Koleksiyonun görsel ve yapısal bütünlüğü oluşturulurken, kumaşın plastik niteliklerinden yararlanılarak doğal bir akışa sahip, pürüzsüz yüzeyler geliştirilmiştir. Oluşturulan dinamik formlar sayesinde giysi; hacim, doluluk-boşluk dengesi ve yüzeyde oluşan gerilimler aracılığıyla hem görsel hem de dokunsal açıdan zengin bir deneyim sunmaktadır.

Kapsül Koleksiyon Önerisi

Bu kapsül koleksiyon, drapaj tekniğinin heykelsi yönünü inceleyerek kumaşın beden üzerinde nasıl hacim, ağırlık ve hareket oluşturduğunu görünür hâle getirmektedir. Yuvarlak örme kumaşın esnek ve akışkan yapısı, heykel sanatındaki yumuşak form anlayışıyla birleşerek, kumaşın beden üzerinde bıraktığı kıvrımların malzemenin kendiliğinden hareketiyle şekillenen heykelsi form geçişleri olarak

algılanmasını sağlamaktadır. Bu form geçişleri, kumaşın yapısal özelliklerinin bedenle kurduğu temas üzerinden oluşmakta; böylece yüzeyde görülen kıvrımlar yalnızca görsel bir detay olmaktan çıkarak, kumaşın kendi dinamiklerini açığa çıkaran üç boyutlu bir form dili hâline dönüşmektedir. Koleksiyondaki drapajlar, bedeni tamamen örten bir yüzeyden çok, bedenin çevresinde dolaşan, onu yeniden tanımlayan bir kabuk gibi konumlanmaktadır. Kumaşın bükülme, toplanma, düğümlenme ve gevşeme hareketleri, klasik heykel sanatında görülen karşıtlıklarla denge anlayışını çağırıştırır. Derin pliseler ile yumuşak düşüşlerin bir arada kullanılması, dinamizm ve durağanlık arasındaki gerilimi güçlendirirken, boşlukların kullanımı beden ile kumaş arasında heykelsi bir negatif alan yaratır. Bu negatif alanlar, formları yalnızca estetik bir düzen olarak değil, aynı zamanda bir mekânsal deneyim olarak da okunabilir kılmaktadır.



Görsel 19. Fatma Ekici Tarafından Kapsül Koleksiyon Önerisi.

Bulgular

Drapaj tekniđi, kumař ve beden bir arada alıřıldıđı bir yntem olup, ustalařması olduka zor bir uygulamadır. Bu teknik, sanatsallık, kesim, beden, řekil ve gzelleřtirme temelleri zerine inřa edilir. Drapaj tekniđinin kumař zerinde kullanımı, tasarım srecinde ilham kaynađı olmasının yanı sıra, ortaya ıkacak giysinin grnmnde de byk bir rol oynar. Kullanılan kumařlar, giysinin genel grnmn dođrudan etkiler. zellikle jarse ve ince yapılı kumařlar, kullanım kolaylıđı sađladıđı gibi, formun verilebilmesi aısından da nemli avantajlar sunar (Kaya & ađdař, 2014, s. 593).

Ksel (2018, s. 6), bu tekniđi uygularken gz eđitmek ve kalıp ıkarmayı đrenmek, kesmek, iđnelemek ve el becerilerini geliřtirmek gerektiđinden bahsetmektedir. Ayrıca tasarımcıların zgn ve yaratıcı becerilere sahip olmalarını gerektiren bir yntem olarak tanımlamaktadır. Gemiře bakıldıđında Avrupa’da el ile dikimi, İkinci Dnya Savařı’nda yaygınlık gstermiřtir ve bylece birok tasarımcı drapaj tekniđiyle zel giysiler retmiřlerdir.

Daha akıřkan ve esnek yapıya sahip kumař trleri, kullanıcıya hareket zgrlđ sunarak daha konforlu bir kullanım sađlamaktadır. Bu tr kumařlar, uygulanan tekniklere daha kolay uyum gsterdiđi iin tasarım srecinde geniř bir biimlendirme imknı yaratır. Kumařın sahip olduđu elastikiyet, dkmllk ve yzey tepkisi dođrultusunda ince katmanlar, derin kıvrımlar, organik ya da geometrik formlar ve eřitli yzey hareketleri oluřturulabilmektedir. Bylece kumař, tasarımcının mdahaleleriyle yalnızca bir yzey malzemesi olmaktan ıkarak hacimsel, ritmik ve estetik aıdan zengin etkiler reten dinamik bir yapıya dnřmektedir (Erk, 2011, s. 82).

El sanatlarının geliřimiyle birlikte heykel sanatı da zamanla nemli bir dnřm geirmiř ve bu srete farklı dnemlerin estetik anlayıřlarına, teknik olanaklarına ve kltrel ihtiyalarına bađlı olarak eřitli malzemeler kullanılmaya bařlanmıřtır. Tarihsel srete heykellerin iřlevi yalnızca bir sanat nesnesi olmanın tesine gemiř; zellikle dinsel ve siyasi bađlantılarda tanrıların kudretini ya da gl liderlerin otoritesini grnr kılmak amacıyla retilmiřlerdir. Bu tr heykeller, dnemin inan sistemlerini, g iliřkilerini ve toplumsal yapısını yansıtan simgesel aralar olarak deđerlendirilmiřtir (Uygan, 2016, s. 18).

Rlyef sanatı, resmin yanılsamalı meknsal zellikleri ile heykelin fiziksel hacmini bir araya getirerek, bu iki ifade biimi arasında bir derinlik alanı yaratır. İzleyicinin bakıř aısına gre belirlenen kompozisyon, izim ve perspektif gibi unsurlar, rlyefin meknsal etkisini oluřtururken, bu srete resim sanatına zg bazı teknikler de kullanılır. Formların zeminden uzaklařıp yakınlařma dzeyi gibi kararlar da bu bađlamda nemlidir. Tm bu yapılandırma, sabit bir referans dzlemine, yani arka plan olarak kullanılan yzeye gre gerekleřtirilir. Rlyefin arka planı yalnızca grsel bir fon deđil, aynı zamanda fiziksel bir temel olarak derinliđin algılanmasını belirler. Bu dzlem zerindeki formlar ise yzeeye yařtırılmıř deđil, onun bir uzantısı ya da iinden tařmıř izlenimi veren biimlerde karřımıza ıkar (akır Atıl, 2015, s. 2-3).

Gres, ocukluk yıllarından itibaren heykeltırařlıđa ilgi duyan bir tasarımcıdır; ancak ailesinin bu mesleđe ynelmesini desteklememesi, onu farklı bir yaratım alanı arayıřına yneltmiřtir. Buna rađmen

heykel üretme isteğini tamamen geride bırakmamış, bu yönelimini moda tasarımına aktararak sürdürmenin yollarını bulmuştur. Kumaşı bir heykel malzemesi gibi ele alarak, yapısal formlar ve akışkan drapeler üzerinden üç boyutlu etkiler oluşturmuş; böylece giysiye heykelsi bir karakter kazandırmıştır. Pilileme, katlama, kıvrıma ve drapeleme gibi teknikleri ustalıkla kullanarak kumaşın hareketini kontrol etmiş, yüzeyde hem ritmik hem de hacimsel bir etki yaratarak sanatsal ifadesini tekstil üzerinden görünür kılmıştır (Bölat, 2020, s. 117).

Capucci, Hollywood yıldızları için hacimli, renkli, abartılı tasarımlar yapmıştır. Elbise dikmeyi sanat seviyesine taşıyan tasarımcı drapaj konusunda olduğu kadar nakış tekniklerinde de oldukça başarılı olmuştur. Mermer kullanan bir heykeltıraş ya da tuval kullanan bir sanatçı gibi, kumaşla sanatını icra eden bir usta sanatçı kimliğiyle anılmaktadır (Alpat, 2019, s. 203).

Iris Van Herpen'in giysi formlarını alt üst edip yeni kurgularla izleyiciye sunma girişimi, tasarımcının yapışökümcü bakış açısının göstergesi olarak yorumlanabilir. 2018 yılında Sonbahar-Kış sezonunda sergilediği 'Syntophia' adlı koleksiyonun her bir parçasının, tasarımcının imzasını taşıyan hareketli fütüristik heykel imajını yarattığı söylenebilir. Tasarımcının koleksiyonlarında yer alan her parça, kendine özgü formuyla manken üzerinde adeta canlanarak, izleyicide hareketli bir heykel izlenimi uyandırmaktadır. (Atık, 2019, s. 78).

Yöntem

Bu araştırma, nitel araştırma yöntemi çerçevesinde tasarlanmış ve yürütülmüştür. Çalışmada betimsel analiz ve mantıksal akıl yürütme yaklaşımlarından yararlanılarak, drapaj ve heykel sanatı ilişkisi detaylı bir şekilde ele alınmıştır. Mantıksal akıl yürütme sürecinde, eldeki mevcut bilgiler arasındaki ilişkiler çözümlenmiş ve bu ilişkilerden mantıksal çıkarımlar yapılmıştır. Betimsel analiz ise, araştırmada elde edilen verilerin sistematik biçimde düzenlenmesi, özetlenmesi ve sunulmasına olanak tanımış, bu sayede araştırma konusunun temel nitelikleri açık ve anlaşılır şekilde ortaya konulmuştur.

Sonuç

Bu çalışma, drapaj tekniği ve heykel sanatı arasındaki biçimsel ve kavramsal yakınlıkları inceleyerek, her iki disiplinin ortak estetik zeminde nasıl kesiştiğini ortaya koymuştur. Drapaj, geleneksel olarak bedenin örtülmesi ve biçimlendirilmesine odaklanırken, heykel sanatı, form, boşluk ve hacim ilişkisi üzerinden bir anlatı kurar. Bu bağlamda, drapaj tekniği hem bedeni anlamlandıran bir araç hem de heykel gibi dışarıdan gelen bir formun içselleştirilerek tasarıma bütünleştirildiği yaratıcı bir süreçtir.

Özellikle bedenin hareketli doğasıyla etkileşen drapaj formları, durağan heykel yapılarıyla karşılaştırıldığında, dinamik heykelsi formlar oluşmaktadır. Bu karşılıklı etkileşim, moda tasarımı ve heykel sanatı arasında yalnızca biçimsel değil, aynı zamanda tarihsel ve kültürel bir bağ kurmaktadır. Ayrıca drapaj tekniğinin, heykel sanatının temel alanlarından biri olan rölyefle yapısal ve biçimsel benzerlikler taşıdığı görülmektedir. Nitekim tekstil, yüzey temelli bir ifade alanı olup, üzerinde

oluşturulan kabartmalar aracılığıyla drapaj kurguları meydana getirilirken, rölyef sanatı ise daha sert bir yüzey üzerinde benzer kabartma etkilerini ortaya koyan bir ifade biçimidir.

Heykel sanatına dair literatür incelendiğinde, bazı tasarımcıların bireysel olarak ortaya koyduğu çalışmalara benzer nitelikte heykelsi örneklere rastlanmıştır. Bu heykel örneklerinin, tasarımcıların drapaj uygulamalarında ortaya çıkan etkilerle benzer biçimsel ve estetik özellikler taşıdığı görülmüştür. Formun durağanlığına karşı olarak hareket, akış ve bükülmelerle ortaya koyulan tasarımların, heykeltıraşların eserleriyle benzeşmekte olduğu tespit edilmiştir. Hem heykel sanatından ilham alınarak oluşturulan önemli drapaj çalışmaları hem de Antik Dönem heykellerinin, gerçek kumaşlardaki drape hareketlerinden esinlenerek şekillendirildiği görülmektedir. Bu durum, heykel ve tekstil formları arasında çift yönlü bir etkileşim olduğunu göstermektedir.

Yuvarlak örme kumaştan yararlanılarak heykelsi rölyef etkilerin ön plana çıktığı özgün bir drapaj koleksiyonu tasarlanmıştır. Bu koleksiyon, yalnızca biçimsel yenilikler sunmakla kalmamış; aynı zamanda fonksiyonel bir giysi üzerinden estetik ve sanatsal form arayışlarının nasıl geliştirilebileceğini ortaya koymuştur. Kumaşın esnek ve akışkan yapısı, yüzeyde derin kıvrımlar, hareketli hatlar ve hacimsel düzenlemeler oluşturma olanağı sağlamış; böylece giysi, gündelik kullanım işlevini korurken aynı zamanda heykelsi bir ifade niteliği kazanmıştır. Koleksiyon kapsamında yapılan incelemelerde, kumaşın yapısal potansiyelinin tasarım sürecine doğrudan etki ettiği, formun oluşumunda hem materyalin fiziksel özelliklerinin hem de drapaj tekniklerinin belirleyici rol oynadığı görülmüştür. Bu yönüyle çalışma, tekstil tasarımında malzeme–form ilişkisini odağa alan sanatsal bir yaklaşım sunmakta ve drapajın heykel estetiğiyle nasıl bütünleşebileceğine dair kuramsal ve uygulamalı bir perspektif geliştirmektedir.

Kaynakça

- Alpat, F. (2019). Moda ve sanat bağlamında Roberto Capucci örneği ve giyilebilir sanat. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (43), 195-215.
- Atık, D. (2019). *Giyilebilir sanat ifadesiyle moda* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Ondokuz Mayıs Üniversitesi.
- Bedük, S., & Yıldız, Ş. (2004). Giysi tasarımında drapaj. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* (11), 169-177.
- Bölat, S. A. (2020). Giysi tasarımında drapenin rolü: Madame Alix Gres örneği. *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 6(12), 113-121.
- Değirmenci, N. (2019). *21. Yüzyılda 3 boyutlu örme heykeller ve heykelsi örme çalışmalar* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Erk, T. Ö. (2011). *Giysi tasarımında katlama ve büzgü yöntemleri ile giysi yüzeyine boyut kazandırma uygulamaları* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Göncü, G. (2005). *Giysi tasarımında drapaj ve önemi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Mimar Sinan Üniversitesi.
- Hazır, M. (2006). *Giysi tasarımında görsel ve dokusal elementler: Pilise ve drapeler* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Huntürk, Ö., (2016). *Heykel ve sanat kuramları*. Hayalperest Yayınevi.
- Karacan, N. (2013). Tarihsel süreç içinde heykel formu. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 4(4), 17-32. doi: 10.20488/austd.83898
- Karaçoban, A. (2020). Rölyef heykel temelinin hazırlığındaki üç basamak. *20. Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, 3(4), 286-299.
- Küsel, K. (2018). *Uygulamalı drapaj teknikleri*. Hayalperest Yayınevi.
- Şenyapılı, Ö. (2003). *Otuz bin yıl öncesinden günümüze heykel*. Metu Press Yayınevi.
- Türk Dil Kurumu. (t.y.-a). *Heykel*. Güncel Türkçe Sözlük. <https://sozluk.gov.tr/?ara=heykel> adresinden 3 Aralık 2025 tarihinde alınmıştır.
- Türk Dil Kurumu. (t.y.-b). *Rölyef*. Güncel Türkçe Sözlük. <https://sozluk.gov.tr/?ara=R%C3%B6lyef> adresinden 3 Aralık 2025 tarihinde alınmıştır.
- Uygan, O. (2016). *Heykel sanatında 3 boyutlu baskı teknolojilerinin kullanımı* [Yüksek Lisans Tezi]. Anadolu Üniversitesi.
- Worringer, W. (2017). *Soyutlama ve özdeşleşim* (İ. Tunalı, Çev.). Hayalperest Yayınevi.
- Kaya, Z. & Çağdaş, M. (2014, Nisan 2-5). Draping in textile and fashion design. *XIII. International İzmir Textile and Apperal Symposium*, İzmir, Türkiye.
- Çakır Atıl, A. (2015). Rölyef heykel. *Yedi* (14), 1-10. doi: 10.17484/yedi.30628

Görsel Kaynakça

- Görsel 1. Küsel, K. (2018). *Uygulamalı drapaj teknikleri*. Hayalperest Yayınevi.
- Görsel 2. Bozoğlu, B. (2022, Aralık 1). *Antik dönemde toğayı kimler giyiyordu*. <https://arkeofili.com/antik-donemde-togayi-kimler-giyiyordu/> adresinden 15 Mart 2025 tarihinde alınmıştır.
- Görsel 3. Wannart (2018, Mayıs 7). *Gizemli Mısır Uygarlığına ait 5 heykel – 3*. <https://wannart.com/icerik/11224-gizemli-misir-uygarligina-ait-5-heykel-3/> adresinden 21 Şubat 2025 tarihinde alınmıştır.
- Görsel 4. Bingöl, E. (2019, Eylül 16). *Antik Yunan sanatı günümüze hâlâ nasıl şekillendiriyor?* <https://arkeofili.com/antik-yunan-sanati-gunumuzu-hala-nasil-sekillendiriyor/> adresinden 10 Şubat 2025 tarihinde alınmıştır.
- Görsel 5. Buffaloakg (t.y.). *Constantin Brancusi. Romanian, active in France, 1876-1957*. <https://buffaloakg.org/artworks/192722-mademoiselle-pogany-ii/> / adresinden 10 Şubat 2025 tarihinde alınmıştır.
- Görsel 6. Margaryan, P. (2019, Ağustos 14). *Sümerlerin dünyayı değiştiren 9 icadı*. <https://arkeofili.com/sumerlerin-dunyayi-degistiren-9-icadi/> adresinden 16 Şubat 2025 tarihinde alınmıştır.
- Görsel 7. Flickr (t.y.). *Art into fashion: Roberto Capucci*. <https://www.flickr.com/photos/visitphilly/5517267347/in/photostream/> / adresinden 10 Şubat 2025 tarihinde alınmıştır.
- Görsel 8. Serra, R. (t.y.). *The matter of time, 1994–2005*. <https://www.guggenheim-bilbao.eus/en/the-collection/works/the-matter-of-time/> adresinden 10 Şubat 2025 tarihinde alınmıştır.
- Görsel 9. Irenebrination (2019). *Roberto capucci forbidden fashion*. https://www.irenebrination.com/irenebrination_notes_on_a/2019/07/roberto-capucci-forbidden-fashion.html/ adresinden 12 Şubat 2025 tarihinde alınmıştır.
- Görsel 10. Benglis, L. (1984). *Eridanus*. <https://nmwa.org/art/collection/eridanus/> adresinden 10 Şubat 2025 tarihinde alınmıştır.
- Görsel 11. Shifters, S. (2008). *Shape shifters*. <https://www.locksgallery.com/exhibitions/lynda-benglis3/> / adresinden 15 Mart tarihinde alınmıştır.
- Görsel 12. Abrego, S. (2023, Mart 13). *Madame grès: The art of draping, at SCADFASH in Atlanta*. <https://thevintagetraveler.wordpress.com/2023/03/13/madame-gres-the-art-of-draping-at-scadfash-in-atlanta/> adresinden 10 Şubat 2025 tarihinde alınmıştır.
- Görsel 13. Acropolis. (t.y.). *Erechtheion tapınağının tarihi ve mimarisi*. <https://www.acropolis-athens-tickets.com/tr/post/erechtheion-tapinaginin-tarihi-mimarisi/> adresinden 10 Şubat 2025 tarihinde alınmıştır.
- Görsel 14. Herpen, I.V. (t.y.). *Aeriform*. <https://www.irisvanherpen.com/collections/aeriform/> adresinden 12 Mart 2025 tarihinde alınmıştır.
- Görsel 15. Behance (t.y.). *Kinesis*. <https://www.behance.net/gallery/5818499/Kinesis/> adresinden 10 Şubat 2025 tarihinde alınmıştır.
- Görsel 16. Withington, K. (2023, Ekim 18). *Iris Van Herpen on fashioning the future of hair*. <https://www.elle.com/uk/beauty/hair/a45508270/iris-van-herpen-on-fashioning-the-future-of-hair/> adresinden 10 Şubat 2025 tarihinde alınmıştır.

- Görsel 17. Hellqvist, D. (2013, Ekim 9). *The art & science of flex: Nike x Daniel Widrig*.
<https://www.port-magazine.com/fashion/the-art-science-of-flex-nike-x-daniel-widrig/>
adresinden 10 Şubat 2025 tarihinde alınmıştır.
- Görsel 18. (2018, 16 Ekim). *Erik and martin demaine folded paper sculptures*.
<https://www.nialldebutlear.com/blog/2018/10/16/erik-and-martin-demaine-folded-paper-sculptures/>
adresinden 15 Mart 2025 tarihinde alınmıştır.

Yazarların Katkı Oranı Beyanı

Bu çalışmada yer alan tüm yazarlar, araştırmanın kavramsal çerçevesinin oluşturulması, literatür taramasının gerçekleştirilmesi, veri analizi, görsel içeriklerin seçimi ve yorumlanması ile sonuçların kaleme alınması süreçlerine eşit oranda katkı sağlamıştır. Tüm yazarlar nihai metni okuyup onaylamış ve çalışmanın bilimsel içeriğinden ortak sorumluluk kabul etmektedir.

Destek ve Teşekkür Beyanı

Bu araştırma kapsamında herhangi bir kurum, kuruluş veya kişi tarafından maddi ya da manevi destek alınmamıştır. Bu nedenle teşekkür veya destek beyanı yapılacak bir kişi ya da kuruluş bulunmamaktadır.

Çatışma Beyanı

Yazarların araştırma süreci boyunca herhangi bir kişi ya da kurumla çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Bildirim

Bu makale, kuramsal bir çerçevede hazırlanmış olup deneysel bir çalışma ya da insan/hayvan denekleri üzerinde yürütülen bir araştırma içermediğinden dolayı etik kurul onayı gerektirmemektedir.