



Sinematik İlhamın Grafik, Mimarlık ve Moda Tasarımı Eğitimine Etkisi: Soyut Kavramların Somut Çıktılara Dönüşümünde Disiplinlerarası Yaklaşımlar

Edibe Begüm ÖZEREN (corresponding author)

Arş. Gör., Karabük Üniversitesi, Başak Cengiz Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Karabük, Türkiye
edibebegum@karabuk.edu.tr
ORCID ID: 0000-0003-1474-7394

Bahar Sultan QURRAIE

Dr. Öğr. Üyesi, Karabük Üniversitesi, Başak Cengiz Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Karabük, Türkiye
baharsultan@karabuk.edu.tr
ORCID ID: 0000-0002-5142-3367

ÖZET

Bu makale, tasarım eğitimi ve pratiğinde soyut düşünce ve kavramsal analizin önemini ele almaktadır. İki farklı stüdyo ortamında gerçekleştirilen çalışmalar aracılığıyla, sinema sanatından alınan ilhamın, bir yandan grafiksel anlatımlarla, diğer yandan ise giyilebilir tasarımlarla nasıl somut tasarım çıktılarına dönüştürülebileceği incelenmiştir. Öğrencilerin tasarım sürecinde tümdengelim ve tümevarım yöntemlerini kullanmaları teşvik edilmiş, film analizleri üzerinden mimari mekan kurulumları ve moda tasarımları tartışılmıştır. Bu süreç, öğrencilere sanat ve yaşam arasındaki ilişkileri derinlemesine anlama fırsatı sunarken, disiplinlerarası yaklaşımların tasarım düşüncesini nasıl zenginleştirebileceğini göstermiştir. Makale, tasarım eğitiminin, öğrencilere sadece teknik beceriler kazandırmanın ötesinde, eleştirel düşünme, kavramsal analiz ve yaratıcı problem çözme yetenekleri geliştirmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Bu yaklaşımın, tasarımcıların toplumsal ihtiyaçlara duyarlı, sürdürülebilir ve estetik açıdan tatmin edici çözümler üretmelerine olanak tanıyacağı belirtilmiştir. Mimarlık, sinema ve moda disiplinleri fikir ve tekniklerin yanı sıra sezgisel tutumları, bilimsel, sosyal, kültürel, teknolojik, sanatsal ve estetik bakış açılarını da paylaşmaktadır. Mimarlık, sinema ve moda tasarımı alanlarında fikirler, tasarım teknikleri, terminoloji, formlar, yapılar ve yüzeyler birbirinin çağdaş yansımaları olarak karşımıza çıkmaktadır. İşbirliği sayesinde her üç disiplin de disiplinlerarası tasarım gelişimini destekleyebilmektedir. Bu makalede mimarlık, sinema ve moda tasarımı alanları arasındaki ortak tasarım öğeleri açıklanmaya çalışılmakta, etkileşimleri ve benzerlikleri vurgulanmaktadır.

Anahtar Kelime: Disiplinler Arası Tasarım, Grafik Tasarım, Moda Tasarım, Sinematik Mimarlık

The Effect of Cinematic Inspiration on Graphics, Architecture and Fashion Design Education: Interdisciplinary Approaches in the Transformation of Abstract Concepts into Concrete Outputs

ABSTRACT

This article addresses the importance of abstract thought and conceptual analysis in design education and practice. Through studies carried out in two different studio environments, it was examined how the inspiration taken from the art of cinema could be transformed into tangible design outputs, on the one hand, with graphic expressions, and on the other hand, with wearable designs. Students were encouraged to use deductive and inductive methods in the design process, and architectural space fictions and fashion designs were discussed through film analysis. This process has demonstrated how interdisciplinary approaches can enrich design thinking while providing students with the opportunity to deeply understand the relationships between art and life. The article emphasizes that design education should go beyond just providing students with technical skills, and should



develop critical thinking, conceptual analysis and creative problem-solving abilities. It is stated that this approach will allow designers to produce sustainable and aesthetically pleasing solutions that are sensitive to social needs. The disciplines of architecture, cinema and fashion share intuitive attitudes, scientific, social, cultural, technological, artistic and aesthetic perspectives, as well as ideas and techniques. In the fields of architecture, cinema and fashion design, ideas, design techniques, terminology, forms, structures and surfaces appear as contemporary reflections of each other. Through collaboration, all three disciplines can support interdisciplinary design development. In this article, common design elements between the fields of architecture, cinema and fashion design are tried to be explained and their interactions and similarities are emphasized.

Keyword: Cinematic Architecture, Fashion Design, Graphic Design, Interdisciplinary Design

1.GİRİŞ

Genel anlamda tasarım, herhangi bir fikrin bitmiş ürüne dönüştürülmeden önceki ilk aşamalarını veya taslağını ifade eder. Tasarım, öncelikle fiziksel ya da psikolojik ihtiyaçlara yönelik farkındalığın artması, ardından yönelim seçimi ve ardından analiz ve son olarak yeni bir anlatı getirip ortaya çıkan materyali kullanmak olarak özetlenebilir. Tasarım alanı mimarlık, mühendislik, çevre tasarımı, moda, endüstri, oyun, görsel iletişim tasarımı gibi pek çok farklı alanı kapsamaktadır(Çeliker, 2023). Dünyanın tarihsel gelişimi içinde, bir sanat dalı olarak mimarlık, yaratıcılığın yeniyi aramasını isteyen bir alandır. Mimarlık disiplini toplumsal ve gündelik yaşamdaki değişimlerle yakından ilişkilidir; diğer tasarım temelli disiplinlerle etkileşim halinde olduğu bilim ve sanat, mimarlık mesleğini bilime yakınlığı nedeniyle düzenli, sanata yakınlığı nedeniyle ise göreceli ve öznel hale getirmektedir(Ertas & Samlioglu, 2015). Bremner ve Rodgers'a (2013) göre tasarımcılar moda, mimari ve endüstri gibi sınırların kendilerini birbirlerinden uzak tuttuğunu ve aynı zamanda onları profesyonel, kültürel, teknolojik ve ekonomik bakış açıları da dahil olmak üzere çeşitli bakış açılarından etkilediğini ileri sürmektedir. Onlara göre tasarım, farklı çalışma alanlarından ilham alınarak gelişen disiplinler arası bir fikirdir. Ayrıca tasarımın belirli bir alanla sınırlı olmaması gerektiğini ve yaratıcıların tuhaf ve organik tasarımlar yaratma becerilerinin bu kadar kısıtlanmadığı bir ortam olması gerektiğini vurguladılar.(Bremner & Rodgers, 2013). Mimarlık, tasarımın en kapsamlı ve etkili alanlarından biridir. Tarihsel olarak bakıldığında, mimarlık hem bir sanat hem de bir bilim olarak kabul edilir. Mimarlık, fiziksel ve sosyal çevreyi şekillendirme yeteneği ile toplumun kültürel, ekonomik ve teknolojik gelişimini yansıtır. Mimarlar, estetik ve işlevselliği, bireylerin ve toplulukların ihtiyaçlarına yanıt vermek üzere birleştirirken, aynı zamanda sürdürülebilirlik ve çevresel sorumluluk gibi çağdaş sorunları da göz önünde bulundurlar. Toplumsal yaşamın ve kültürün gereksinmelerine göre mimari tasarım süreçleri, biçimlendirme, üretim ve kullanım bakımından güzel sanatlar ile ilişkilidir. Bu bakımından mimari tasarımı disiplinler-arası, farklı estetik olguları kapsayan ve birbirini besleyen ölçekler-arası geçişlerin tanımlayabiliriz. Literatürde mimarlığın farklı disiplinlerle ilişkisi üzerine çeşitli araştırmalar yapılmıştır; Şensoy ve Yamaçlı (2015) yılında mimarlık ve tasarım alanın disiplinler arası ilişkisi incelemişlerdir(Şensoy & Yamaçlı, 2015). Serin Güner ve Hikmet (2020) yılında, mimarlık ve edebiyat arasında her iki alana da etki eden disiplinler arası bilgi aktarımının keşfini araştırmışlardır(Güner & Gökmen, 2020). Ünver (2015) yılında mimarlık ve sinema ilişkisini örnek bir film üzerinden incelemiş mimarlığın disiplinler arası ilişkisini araştırmıştır(Ünver, 2015). Margiun (2021) yılında mimarlık ve sosyoloji arasındaki ilişkileri incelemiştir. Ayrıca, sosyolojideki mimarlık araştırmacılarının ve mimarlık araştırmadaki sosyologların, hem disiplin nesnesinin kendisi düzeyinde, hem de disiplinlerin kendileri düzeyindeki ilişkileri araştırmıştır(Marguin, 2021). Beilharz (2004) yılında müzik ses ve mimarinin ilişkisi araştırmıştır(Beilharz, 2004). Güldür ve Bayram (2016) yılındaki çalışmalarında mimarlık ve moda tasarımı disiplinleri arasındaki tarihsel paralelliklerin altı çizilmiş, moda ve mimarlık disiplinin ortak noktaları anlatılmaya çalışılarak, benzerlikleri, birbirlerinden etkileşimleri vurgulanmıştır(Güldür & Bayram, 2016). Özeren (2023) yılında mimarlığın grafiksel ifade türleri ile ilgili disiplinler arası ilişkisini araştırmıştır(Özeren, 2023).



Sinema ve mimarlık arasındaki bağlantılar denince akla her ikisinin de görsel ve düşünsel unsurları gelmektedir. Sinema sanatının hem görsel hem de bilişsel olarak mimari tasarım sürecine dahil edilebileceği tespit edilmiştir. Mimaride ve filmde bulunan metodolojik, terminolojik, deneysel ve öğretimsel öğeler de dahil olmak üzere her görsel etkileşim öğesinin öğrencilere tasarım aşamasında nasıl fayda sağladığını gösterir.(Beşgen & Köseoğlu, 2019). Mimarlığın ve sinemanın özünü oluşturan kavramlar olan zaman ve mekanın ortak olduğu düşünüldüğünde, bu iki disiplin arasındaki bağın sınırlı bir ilişkiden daha fazla, çok yönlü bir etkileşim olduğu görülmektedir Sinema, sadece zamansal ve mekansal yapısı değil, aynı zamanda özünde yaşanan mekanını ifade etmesinden dolayı mimari ile yakındır. Bu nedenle bu iki disiplin, ayrıntılı yaşam görüntüleri yaratır ve ortaya çıkarırlar(Ünver, 2015). Pallasmaa 'ya göre Mimari, sinema gibi, zaman ve hareket boyutunda yer almaktadır. İnsan bir binayı art arda gelen bölümler olarak görür (Pallasmaa, 2001).

Tarih boyunca sanattaki dönemler ve akımlar, dönemin mimarlık ve moda disiplinini etkilemiş ve aralarındaki paralellikleri daha da derinleştirerek güçlendirmiştir(Aktepe, 2014) Yaratıcılık fikirlerinin aktif olarak kullanıldığı iki ayrı alan moda ve mimarlıktır. Mimarlık daha kitlesel ve kalıcı olmayı tercih ederken, moda ise geçici ve yüzeysel bir olgu olarak düşünüldüğü için bu iki disiplin ilk bakışta birbirinden farklı gibi görünüyor. Kullanılan kaynaklar da bu durumu temsil etmektedir. İnşaatta kullanılan malzemeler sağlam ve uzun ömürlüdür ancak modada kullandığımız malzemeler daha yumuşak ve daha hassastır. Doğal olarak bu prosedürde üretim büyüklüklerimiz arasında ciddi farklılıklar bulunmaktadır. Mimar birçok insanın sığabileceği büyüklükte alanlar tasarlarırken, moda tasarımcısı tasarımlarını insan vücudundan yola çıkarak yapar(Güldür & Bayram, 2016). Moda ve mimari unsurlar yardımıyla beden sınırlarını tanımlayarak kendi etrafında bir iklim yaratır. Her ikisi de kamusal alan ve özel alan, boşluk ve doluluk gibi gündelik fikirlerle iç içedir. Moda, görsel bir ifade biçimi olarak sadece giyim tarzını değil, aynı zamanda dönemin sosyal, ekonomik ve siyasi dinamiklerini de yansıtır. Teknoloji ilerledikçe tasarımcılar ve mimarlar müşterilerini de planlama ve yaratım sürecine dahil edebiliyor, tek kullanım için bile olsa ürün ile müşteri arasında güçlü bir bağlantı kurabiliyorlar. Sonuçta kullanıcıyı temsil eden yani kişiye göre değişebilen ortamlar ve kıyafetler ortaya çıkıyor. Mimarlar, giysinin içeriğinin hareketleri yoluyla kendisini sürekli olarak yenileyebileceği fikrini benimsiyor ve bu da onlara, kullanıcıyla etkileşime girerken kendi kendini şekillendirebilen yeni yapısal kurguları ve malzemeleri araştırmaya ilham veriyor. Bu anlamda tasarım eğitimi ve araştırması, disiplinler arası bir yaklaşımı benimseyerek, farklı alanlardan gelen bilgi ve metodolojileri birleştirir. Bu yaklaşım, öğrencilere ve araştırmacılara, karmaşık problemleri çözmek ve yenilikçi çözümler üretmek için gerekli beceri ve anlayışı kazandırır. Tasarım eğitimi, teorik bilgi ve pratik becerilerin entegre edilmesini vurgular, böylece öğrenciler, tasarımın hem estetik hem de işlevsel yönlerini anlayabilir ve uygulayabilirler.

2.Mimarlık, Moda Tasarımı ve Sinemada Ortak Tasarım Öğeleri

Ortak tasarım öğeleri hem mimariyi hem de moda tasarımını ve sinemadaki görselliği besler. Bu unsurlar çizgi, form, renk, doku, malzeme, oran ve şekil gibi öğeleri içerir. Tasarımın bu temel bileşenleri, her iki tasarım disiplini için de önemli bir değer taşır ve ürün tasarım aşamalarında ortak bir rota sunar.

Renk: Mimarının önemli bir bileşeni renktir. Mekanın görselliği üç algılama türünün (renk, ışık ve mekansal organizasyon) bütünleşmesinin sonucudur (Sağaoçak, 2005, s. 79). Moda sektörü ayrıca rengin etkili bir tasarım öğesi olduğunu ve mimari alanında oldukça önemli bir unsur olduğu düşünülmektedir. Gürsoy (2010), müşteri için bir kumaşın dokusu ve kalitesi kadar renginin de aynı önemi taşıdığını ileri sürmektedir. Renk ve kumaş açısından doğru tasarlanmayan bir giysi, doğru tasarlanmış bir giysi değildir.

Doku: Çellek ve Sağoçak (2014), göre tüm görsel unsurlar ayrı bir dış yapı içerir ve bu da dokuyu hem mimarinin hem de tasarımın vazgeçilmez bir bileşeni haline getirir. Doku, bir

nesnenin veya varlığın dış yapısal özelliklerinin nesnel etkileriyle üretilir. Başka bir deyişle "doku", doğada bulunan her şeyin temel yapısal işlevlerini taşıyan dış nitelikleri ifade eder.

Malzeme: Tasarımı etkileyen en önemli faktörlerden biridir. Tasarımın öngörülen noktaya getirilmesi, ürünün istenilen formda ve gerekli özelliklerde üretilmesini garanti eder (Ertaş ve Bayazıt, 2004, s. 2).

Oran-Orantı: Bir nesne görsel olarak algılandığında göz, şekiller arasındaki uygun oranları arar. İnsan ve doğa arasındaki orantı bu arayışı açıklamaktadır (Uçar, 2004, s. 151).

Çizgi: Görsel kompozisyonun en temel bileşenlerinden biri olan çizgi, aslında sandığımız gibi doğada bulunmayan algısal bir olgudur. Çizgi, insanın çevresindeki dünyayı soyutlama isteğinde kullandığı en eski görsel dil aracıdır ve zamanın başlangıcından bu yana çizgiyi kullanan sanat türleri de bulunmaktadır (Güngör, 2010, s. 85).

Form: Mimarlık ve moda alanlarındaki kompozisyonlar da form ögesini kullanır. Kafalı (2003) şekillerin temel işlevinin görüntüyü düzenlemek olduğunu, çizgilerin ise temel işlevinin bakışı yönlendirmek olduğunu ileri sürmektedir. Formların çeşitli anlamları vardır ve kompozisyonda çok önemli işlevler oynarlar.

Yapı-moda başlığı altında bakılması gereken mimar ise Zaha Hadid'dir. Azerbaycan'daki Haydar Aliyev Kültür Merkezi eğrisel formuyla hem çok katmanlı hem de hareketli duvarlara sahiptir. İç mekandaki dikey sirkülasyon merdiven tasarımıyla da eğrisel çizgiler birbirini tamamlamaktadır. Zaha Hadid'in tasarımlarında kullandığı eğrisel çizgiler Rein Vollenga bileklikleri birbirini destekleyerek mimarlık- moda arasında bir köprü kurmaktadır (Şekil 1).



Şekil 1. Yapı- moda tasarımı ilişkisi (URL-1)

2008 Balenciaga moda koleksiyonunun ana ilham kaynağı, İspanya'nın Bilbao kentinde Frank Gehry tarafından tasarlanan Guggenheim Müzesi'ydi. Giysiler, parlak gümüş rengi dış kısımdaki asimetrik desenlere benzeyecek şekilde katlanmıştır (Şekil 2).



Şekil 2. Balenciaga 2008 Kreasyonu, The Guggenheim Museum Bilbao (URL-2)

İnsanlık tarihi boyunca giysiler ve barınaklar temel ihtiyaç olarak karşımıza çıkmaktadır. Giyilebilir hayvan kürkleri ve kumaş parçalarıyla çerçeve olarak ortaya çıkan giyim ürünleri, duvar ve tavan haline gelen mimari mekan, insanların ihtiyaçlarını karşılamamanın temel araçları olmuştur (Wigley, 2001). Antik tekstiller her iki disiplinin de temelini oluşturmaktadır; vücuda giyilmek üzere giysiye dönüştürülmüştür, sabit yapı sistemlerine bağlananlar kumaş parçaları ise bina haline getirilmiştir. Her ikisinin de kökeninde, insan vücudunun bulunduğu çevredeki mekanın kapatılması gibi bir amaç vardır (Quinn, 2003). Dünyanın gelişmesiyle birlikte tasarım ürünleri artık bir temsiliyet aracı haline gelmiştir. 1980'li yıllardan itibaren inşaat teknolojisi olanakları da gelişmeye başlamıştır. 1990'lı yıllarda moda eleştirilenleri arasında dekonstrüktif kıyafet kavramının alanda kullanılmasıyla birlikte moda alanında da tarzların ortaya çıkmaya başladığı görülmüştür. Moda tasarımcıları tasarımlarını her dönem gündemi ilham alarak şekillendirmişlerdir. Dekonstrüktif akımı mimari üsluba ve detaylarıyla yapılarla yansıtmaktadır.

Şekil 3'te Parazit filmi Park Ailesinin salonu yer almaktadır. Zengin bir ailenin yeterince güneş alan salonunun tavrlandığı mekanla sinema ve mimarlık ara kesitinde sosyal statünün temsillerini izleyiciye aktarılmaktadır.



Şekil 3. Parazit Filmi Park Ailesi Salonu (Netflix, 2024)

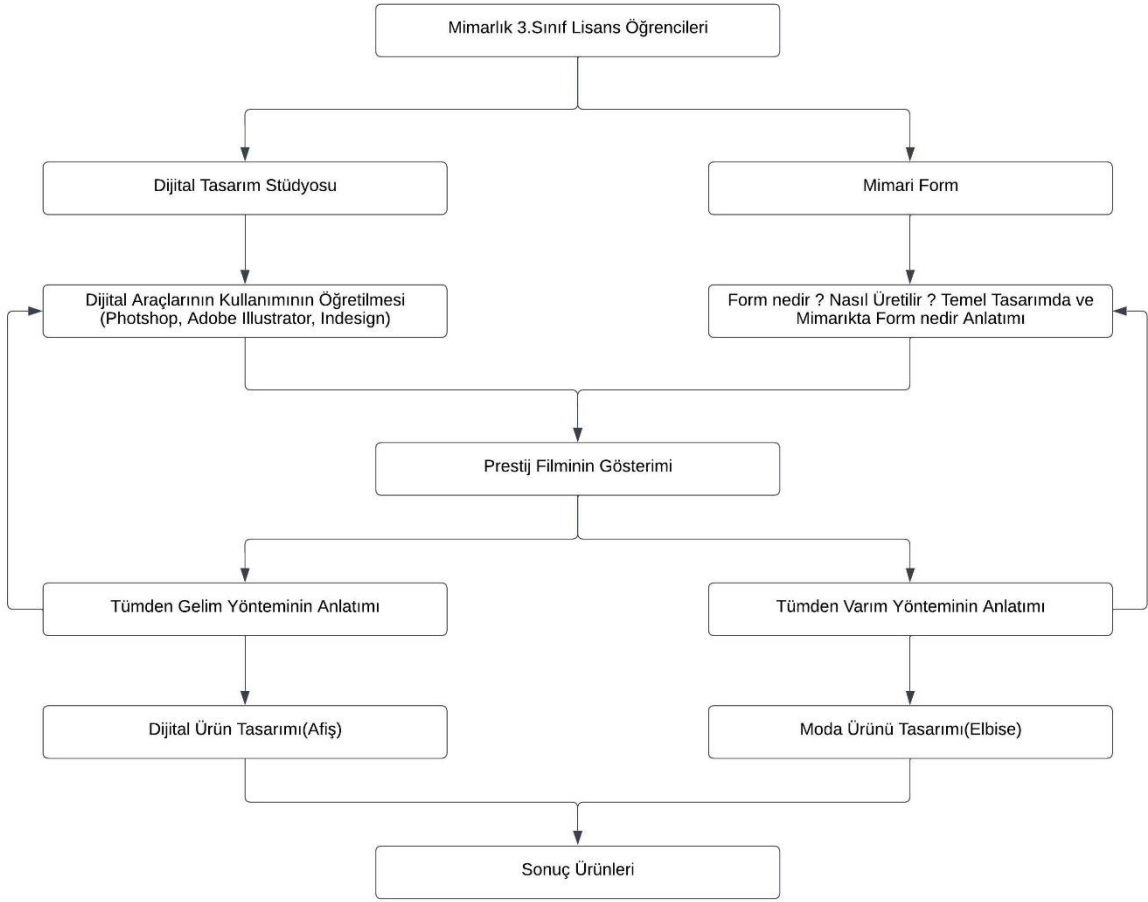
Inception filmi rüyalar arasındaki geçişte kullanılan sahne, mekandaki hareketle tasarım ilkelerindeki sürekliliğe örnek teşkil etmektedir. Mekanı yaratan hareket mekan algısını çok boyutlu olarak devam ettirmektedir (Şekil 4).



Şekil 4. Inception filmi sahnesi (Netflix, 2024)

3. Metodoloji

Bu çalışma, Karabük Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, Lisans Programları kapsamında Dijital Tasarım Stüdyosu ve Mimari Form dersleri içerisinde gerçekleştirilen atölye çalışmalarına mimarlık disiplininde eğitim alan 3.sınıf öğrencilere disiplinler arası çok katmanlı bir yaklaşım kazandırmayı amaçlar. Çalışma bu anlamda iki farklı dersi alan öğrencilere mimarlık eğitiminde sanat, sinema, moda ve grafik tasarım gibi disiplinlerin kesişim noktaları, kültürel ve estetik anlamda zengin bir alan oluşturur. Bu bağlamda, Christopher Nolan'ın 2006 yapımı "Prestij" filmi, sinema sanatının derinliklerine inerken farklı disiplinlerle ilişkisinden dolayı aynı zamanda izleyicilerde farklı düşünsel katmanlar oluşturmasından dolayı öğrencilere çalışma konusu olarak verilmiştir (Humann, 2019; Joy, 2015; Olson, 2015). Film, mimarlık eğitimi alan öğrencilere disiplinler arası bir farkındalık kazandırırken edindikleri deneyimleri atölye çalışmalarına yansıtılmaları istenmiştir. Bu kapsamda Dijital Tasarım Stüdyosu dersini alan öğrenciler mimarlık, sinema ve görsel iletişim ara kesitinde, ders içeriğinde verilen görselleştirme eğitimini kullanarak filmin afişlerini yeniden tasarlamışlardır (10 öğrenci). Mimari form dersini alan öğrenciler ise mimari, sinema ve moda ara kesitinde elbise tasarlamışlardır (10 öğrenci). Bu üretimler, filmdeki karakterlerin mimarlık pratiği ve estetik tercihlerini ele alarak, moda endüstrisinin döneme ilişkin sosyal ve kültürel unsurlarını da göz önünde bulundururken grafiksel anlatımlarını geliştirmesi amaçlanmıştır. Mimarlık öğrencilere sanatla yaşamı uzlaştıran bir öğreti kazandırmak ve soyut düşünme becerilerini geliştirmek ayrıca çalışmanın amaçlarından biridir. Çalışmada moda ürünlerinin filmdeki karakterleri yorumlanmaları istenmişken grafik tasarım ürünü üretilmesinde filmin tümünü yorumlanmaları istenmiştir. Böylelikle çalışmada tündengelim yöntemi ve tümevarım yöntemleri kullanarak mimarlık öğrencilerinin soyut düşünme kabiliyetlerinin artırılması hedeflenmektedir. İki farklı atölyede elde edilen ürünlerin mimarlık disiplini olan ilişkisi irdelenmiştir. Tasarım ürünleri incelenirken, "Prestij" filminin mimarlık öğrencileri üzerindeki etkilerini, moda ile ilişkisini, sinemanın mimarlık pratiği ve estetik tercihlerine nasıl yansıdığı, grafik sanatların ve sunum dilinin etkilerini ele alınmıştır.



Şekil 5. Uygulama Şeması

4.Bulgular

Tasarım üretiminin kavramlar üzerinden kurgulanması ve soyut düşünme becerilerinin geliştirilmesi adına iki farklı stüdyo ortamında çalışmalar gerçekleştirilmiştir. Bir stüdyoda sinemadaki soyut düşünceyi grafiksel anlatımla görselleştirmeleri istenirken diğer stüdyoda öğrencilere sinemadaki soyut düşünceyi giyilebilir bir forma dönüştürülmeleri istenmiştir. Bu anlamda istenilen çalışmalar tümdengelim ve tümevarım yöntemi kullanarak öğrencilerin tasarımlarını geliştirmesine odaklanmaktadır.

Atölye süreçlerinde ayrıca, öğrencilerin aktif katılımıyla gerçekleşmiş ve izlenen film üzerinden mimari mekan kurgusu tartışılmıştır. Öğrenciler, filmle ilgili düşüncelerini paylaşarak ve mekan tanımları oluşturarak soyut kavramları somut tasarım fikirlerine dönüştürmüşlerdir. Bu süreç, öğrencilerin sanatla yaşam arasındaki ilişkiyi daha derinlemesine anlamalarına ve tasarım sürecinde yeni perspektifler kazanmalarına olanak tanımıştır.

İngiliz yazar Christopher Priest'in aynı isimli kitabı "The Prestij" filmi 1800'lerin sonlarında iki genç sihirbaz Alfred Borden ve Robert Angier arasındaki rekabetin ve olayların öyküsünü anlatmaktadır. İkili, inanılmaz sihir numaraları ve gizemlerle dolu ilgi çekici dünyalarına odaklanırken, aynı zamanda hedeflerine ilerlemek için birbirlerine karşı düşmanlıklarını ve kıskançlıklarını da kullanmaktadır. "Prestij" filminde büyü sanatının yanı sıra insan doğasının diğer yönlerini de araştırma şansına sahiptir. Film, görsel olarak etkileyici aksiyon sahnelerinin ötesinde, kıskançlık ve rekabetin maliyetli sonuçlarını gösteren dokunaklı bir anlatıma sahiptir. Bu filmde büyülü alem insan ruhu üzerine düşünmeye teşvik eden sinematografik sanatın parçalarıdır. Öğrenci çalışmalarında Alfred Borden, Robert Angier ve

Sarah Borden karakterlerine özgü kıyafet tasarımları yapmışlardır. Alfred Borden ve Robert Angier karakterlerine tasarladıkları kıyafetler koyu tonlardadır. Moda tasarımı ürünlerinde karakterleri analiz eden öğrenciler tasarımlarını karakterlerin özelliklerinden giderek koyu renk tonlarını kullanmışlardır. Gizemli kişiliklere sahip karakterlerin dışarıya gösterdikleri ve içerlerinde sakladıkları benliklerini formlarda dışavurumcu bir tavırla tasarım ürünlerine yansıtılmışlardır. Üçgen prizma formunun kullanılması güç, dinamik ve denge hissini vermektedir. Koyu siyah, kırmızı tonların kullanılması büyüleyici ve karanlık karakterlere atıfta bulunmaktadır. Moda tasarımı ürünlerindeki farklı form ve renkteki vurgular filmdeki farklı sahne geçişlerinin mimari forma dönüşmüş halidir (Tablo 1).

Tablo 1. Moda Tasarım Ürünleri



Tasarım eğitimi ve pratiğinde, soyut düşünce ve kavramsal analizin önemi giderek daha fazla vurgulanmaktadır. Bu bağlamda, iki farklı stüdyo ortamında gerçekleştirilen çalışmalar, tasarım sürecinde soyut düşünmenin ve kavramsal çerçevelerin nasıl somut tasarım çıktılarına dönüştürülebileceğini araştırmıştır. Bir stüdyoda sinemadan alınan soyut düşüncelerin grafiksel anlatımlarla görselleştirilmesi, diğerinde ise bu düşüncelerin giyilebilir formda ifade edilmesi talep edilmiştir. Bu yaklaşım, tasarım sürecinde tündengelim ve tümevarım yöntemlerinin nasıl etkili bir şekilde kullanılabileceğini göstermiştir. Sinema ve tasarım arasındaki ilişki, özellikle mimari ve moda tasarımında, zengin bir araştırma alanı sunar. Filmler, mekansal kurguları, atmosferi ve karakter gelişimleri aracılığıyla, tasarımcılara soyut kavramları somutlaştırma konusunda ilham verebilir. Bu stüdyo çalışmaları, öğrencilerin film analizleri üzerinden mimari mekan kurgularını tartışmalarına ve filmdeki düşünceleri, duyguları ve temaları tasarım fikirlerine dönüştürmelerine olanak tanımıştır. Bu süreç, öğrencilere sanatın ve yaşamın iç içe geçtiği bir dünyada tasarım yapmanın yollarını keşfetme fırsatı sunmuştur (Tablo 2).

Tablo 1. Grafik Tasarım Ürünleri



- Araştırma kapsamında incelenen öğrenci projeleri, "Prestij" filminin mimarlık, moda ve grafik tasarım disiplinleri üzerindeki etkisini göstermiştir. Bulgular aşağıdaki temel noktalara dayanmaktadır:
- Mimarlık ve Film Temaları: Öğrenci projelerinin birçoğu, "Prestij" filminin temalarını ve atmosferini yansıtmıştır. Projelerde sıkça kullanılan karanlık renk paletleri, mistik unsurlar ve illüzyonlar, filmdeki büyülü atmosferi yansıtmıştır.
- Moda ve Kostüm Tasarımı: Bazı öğrenci projeleri, filmin karakterlerinin kostümlerinden ilham alarak moda ve kostüm tasarımı üzerine odaklanmıştır.
- Grafik Tasarım ve Estetik Unsurlar: Öğrenci projelerinde grafik tasarım alanında da belirgin etkiler görülmüştür. Poster tasarımlarında kullanılan tipografi ve görsel unsurlar, filmdeki gizem ve enrika unsurlarını yansıtmıştır. Ayrıca, mimari çizimlerde kullanılan stilize detaylar ve desenler, grafik tasarımın mimarlıkla olan ilişkisini vurgulamıştır.

Çalışma "Prestij" filminin mimarlık öğrencilerini etkileme biçimi ve modayla olan ilişkisi, genç tasarımcıların estetiğe, sanata ve sosyal faktörlere bakışını büyük ölçüde etkileyebilir. Bu makale, mimarlık öğrencilerinin eleştirel düşüncesini ve yaratıcılığını geliştirmeye yardımcı olan moda ve sinema arasındaki karmaşık ilişkileri araştırıyor. Bu çalışmada öğrencilerin "Prestij" filmini izledikten sonra tamamladıkları çalışmalara odaklanmaktadır. Tasarım ve içerik özellikleri değerlendirilerek öğrencilerin filmin mimari, moda ve grafik tasarım bileşenleriyle ilişkileri belirlenmiştir. Öğrenciler, karakter analizi yaparak moda tasarımlarında karakterlerin özelliklerini temel alarak koyu renk tonları kullanmışlardır. Gizemli ve derin karakterlerin dışa vurumlarını ve iç dünyalarını yansıtan tasarımlar, form ve renk kullanımında dışavurumcu bir yaklaşım sergilemiştir. Bu, moda tasarımında karakter ve hikaye anlatıcılığının gücünü vurgulamaktadır. Ayrıca, bu çalışmalar, tasarım sürecinde disiplinler arası yaklaşımların önemini ortaya koymaktadır. Sinema, mimarlık ve moda gibi farklı alanlardan alınan ilhamlar, tasarım düşüncesinin ve yaratıcılığın nasıl genişletilebileceğini göstermektedir. Öğrencilerin film izlerken edindikleri görsel ve düşünsel anlayış, tasarım sürecinde yeni bakış açıları kazanmalarını sağlamıştır. Bu, özellikle mimari tasarım sürecinde, mekanın anlamını ve kullanıcı deneyimini zenginleştirecek yeni yolların keşfedilmesine olanak tanımıştır. Bu çalışmaların bulguları, tasarım eğitiminde kavramsal düşünmenin ve soyut fikirlerin somut tasarımlara nasıl dönüştürüleceğinin altını çizmektedir. Tasarım sürecinde kavramsal çerçevelerin ve soyut düşüncenin önemi, öğrencilere problem çözme, eleştirel düşünme ve yaratıcı ifade becerilerini geliştirme fırsatı sunar. Bu, onların sadece teknik becerilerini değil, aynı zamanda tasarımı daha geniş bir kültürel ve toplumsal bağlamda anlamalarını sağlar.

Son olarak, bu çalışmanın bulguları, tasarım eğitiminin sadece estetik ve teknik becerilerin ötesine geçmesi gerektiğini göstermektedir. Tasarım, bireylerin ve toplumların karşılaştığı zorluklara yenilikçi çözümler sunma potansiyeline sahiptir. Bu nedenle, tasarım eğitimi, öğrencileri, disiplinler arası perspektifler ve kavramsal düşünme becerileri ile donatmalıdır. Bu yaklaşım, geleceğin tasarımcılarını, sürdürülebilir ve anlamlı tasarım çözümleri üretmeye yönlendirecektir.



Bu makale mimarlık tasarım stüdyosu eğitiminin öğrencilere teknik becerilerin ötesinde kavramsal soyut fikirlerin somut tasarım ürünlerine nasıl dönüştürülebileceği konusunda bir öneri sunar. Bir tasarım stüdyodaki sinema filminin soyut düşünümü grafiksel anlatımla görselleştirmeleri istenirken diğer soyut düşünceyi giyilebilir bir forma dönüştürmeleri istenmiştir. İzlenen film ile mimari mekan kurgusu tartışılmıştır. Giyilebilir moda tasarımı ürünüyle sanatın renk, form, doku ve kompozisyon unsurlarını mimari tasarım ifade biçimine dönüştürülmüştür. Bu anlamda çalışmalar öğrencilerin aktif öğrenme biçimiyle eğitimlerine katkı sağlamaktadır. Öğrenciler tasarım sürecinde sanatla yaşam arasındaki ilişkiyi derinlemesine anlamlandırmaları ve disiplinler arası bakış açısı harmanlanmıştır. Disiplinler arası düşünce mimarların karmaşık sorunlara yaratıcı ve yenilikçi çözümler bulmalarına yardımcı olur. Disiplinler arası düşünce, tasarımı daha kapsamlı ve etkili hale getirir. Bu nedenle mimarlık eğitiminde ve uygulamalarında farklı disiplinlerle iş birliği ve anlayışa önem verilmelidir.

Öğrencilerin "prestij" filminin mimarlık, moda ve grafik tasarım disiplinleri üzerindeki etkisini incelediği projeler çeşitli disiplinler arasında köprüler kurmaktadır. Özellikle mimari tasarım sürecinde yeni bakış açıları mekanın anlamını ve kullanıcı deneyimini zenginleştirecek yeni yolların keşfedilmesine olanak tanımıştır. Tasarım eğitiminin öğrencilere problem çözme, eleştirel düşünme ve yaratıcı ifade becerilerini geliştirme potansiyeline sahip olduğunu göstermektedir. Tasarım sadece estetik kaygılarla sınırlı kalmayıp aynı zamanda topluma fayda sağlayan ve kullanıcı odaklı tasarımlar içinde anlamlandırılmalıdır.

Nokta, çizgi, yön, hacim, biçim, şekil, mekan, ölçü, orantı, aralık, doku, renk, hareket, ışık, gölge, ritim ve tekrar, uyum ve kontrast, denge, birlik vb. temel tasarımlardan bazılarıdır. Mimaride kullanılan elemanlar. Moda tasarımında yaygın olarak aşağıdaki temel tasarım kavramları uygulanır: kontrast, renk, şekil; organik ve inorganik yöntemler, kompozisyon, benzerlik, denge, yönelim, oran-orantı, simetri, çizgi-altın oran, taslak ve eskiz. Aynı fikirler mimaride de uygulanmaktadır. Mimarlık ve moda, belirli nitelikler ve nicelikler kullanıldığında daha dikkat çekici, akılda kalıcı ve nitelikli hale gelir. Mimarlık ve moda arasındaki iletişimin artması sonucunda mimarlığa ilgi duyan bilinçli bir moda kitlesi oluşabilmektedir.

Mimarlık ve moda arasındaki bu diyalog, benzersiz, çeşitli tasarımların varlığının yanı sıra disiplinler arası etkileşimin iyi sonuçlar sağlayabileceği yapıcı yolların altını çiziyor. Moda ve mimarinin teknolojik gelişmelerden, sosyal, kültürel, politik, ekonomik ve tarihsel değişkenlerden etkilenmesinin yanı sıra yaratıcı süreç üzerinde de etkisi var. Bu etkiler tarihsel moda ve mimaride, özellikle formlarda, şekillerde, desenlerde ve süslemelerde gözlemlenebilir. Her alanda malzemeye üç boyut vererek ve insan ölçüleri kullanılarak insan vücudu üzerine inşa edilerek yapısal yapılar yapılmaktadır.

Mimarlık eğitiminde tasarım sürecinde çeşitli disiplinlerin kullanılmasının bütünleştirme, algılama ve yorumlama becerilerinin geliştirilmesinde faydalı olmaktadır. Bu kabul görmüş çok disiplinli temas, yeni fikirler, ilginç yeni süreçler üretir ve her alanda da tasarım sürecini zenginleştirir.

5.Sonuç

Tasarım eğitimi ve pratiğinde, kavramsal düşünce ve soyutlama yeteneğinin önemi, bu çalışmanın temel odak noktasını oluşturmuştur. İki farklı stüdyo ortamında yürütülen çalışmalar, tasarım sürecinde soyut düşüncelerin somut tasarım çıktılarına dönüştürülmesi sürecini keşfetmiş ve bu süreçte tündengelim ve tümevarım yöntemlerinin kullanımını incelenmiştir. Sinemadan alınan ilhamın, grafiksel anlatımlar ve giyilebilir tasarımlar aracılığıyla nasıl farklı tasarım disiplinlerinde uygulanabileceği araştırılmıştır. Bu süreç, öğrencilerin tasarım sürecinde yeni perspektifler kazanmalarına ve sanat ile yaşam arasındaki ilişkiyi daha derinlemesine anlamalarına olanak tanımıştır. Bu araştırma, "Prestij" filminin mimarlık, moda ve grafik tasarım disiplinleri üzerindeki etkilerini



değerlendirmek amacıyla yapılmıştır. Bulgular, aşağıdaki sonuçlara ulaşmayı sağlamıştır: "Prestij" filminin, mimarlık, moda ve grafik tasarım öğrencileri üzerinde derin etkiler yarattığı gözlemlenmiştir. Film, yaratıcılığı teşvik eden atmosferi ve karmaşık temalarıyla öğrencilerin projelerine ilham kaynağı olmuştur. Öğrenci projelerinde, filmdeki temaların ve estetik unsurların geniş bir yelpazede kullanıldığı görülmüştür. Bu, genç tasarımcıların farklı disiplinler arasında bağlantılar kurma ve çok katmanlı düşünme becerilerini geliştirme fırsatı bulduklarını göstermektedir. Moda, grafik tasarım ve mimarlık disiplinleri arasındaki etkileşim, öğrencilerin sanat ve tasarımın farklı alanlarına olan ilgilerini ve anlayışlarını genişletmiştir. Bu, disiplinler arası iş birliği ve etkileşimin, yaratıcı düşünme süreçlerini zenginleştirebileceğini göstermektedir. Sonuç olarak, "Prestij" filminin genç tasarımcılar üzerindeki etkileri, mimarlık, moda ve grafik tasarım disiplinlerinde önemli bir ilham kaynağı olabilir. Bu bağlamda, film ve sanat disiplinleri arasındaki etkileşimin, genç tasarımcıların yaratıcılığını ve estetik anlayışlarını geliştirmede kritik bir rol oynayabileceği sonucuna varılabilir. "Prestij" filminin kurgusal dünyası, öğrencilerin projelerinde hayal gücünü ve yaratıcılığını harekete geçirmiştir. Filmdeki alternatif gerçeklikler, zaman döngüleri ve paralel evrenler gibi kavramlar, öğrencilerin mimari tasarımlarında fantastik ve spekülatif öğelerin kullanılmasına ilham vermiştir. "Prestij" filminin geçtiği dönem olan Viktorya çağına ait mimari unsurlar, öğrenci projelerinde dönemin mimari akımlarının ve stilistik unsurlarının izlerini taşımaktadır. Bu unsurlar, öğrencilerin mimari tasarımlarında tarihî referansları ve estetik dokunuşları başarılı bir şekilde kullanmalarına olanak tanımıştır. Bu çalışmanın sonuçları, tasarım eğitimi ve pratiğinde kavramsal düşüncenin ve soyutlama yeteneğinin geliştirilmesinin, öğrencilere ve tasarımcılara, mevcut problemlere yenilikçi ve yaratıcı çözümler bulma konusunda önemli avantajlar sağladığını göstermektedir. Sinema gibi zengin görsel ve anlatsal kaynaklardan yararlanarak, tasarımcılar kendi disiplinlerinde yeni ifade biçimleri ve tasarım yaklaşımları geliştirebilirler. Özellikle, mimarlık ve moda tasarımı gibi alanlarda, film analizlerinden elde edilen anlayışlar, mekansal kurgu ve karakter gelişimi gibi unsurlar, tasarım sürecine derinlik ve zenginlik katar. Bu çalışma ayrıca, tasarım sürecinde disiplinler arası yaklaşımların önemini vurgulamaktadır. Sinema, mimarlık, moda ve grafik tasarım gibi farklı disiplinler arasındaki etkileşim, tasarım düşüncesini genişletmek ve yaratıcılığı teşvik etmek için güçlü bir araçtır. Bu tür bir yaklaşım, tasarım eğitiminde öğrencilere, sadece kendi disiplinleriyle sınırlı kalmayıp, diğer alanlardan ilham alarak ve onlarla iş birliği yaparak, daha kapsamlı ve yenilikçi tasarım çözümleri geliştirebilecekleri bir zemin hazırlar. Sonuç olarak, bu çalışma, tasarım eğitiminin ve pratiğinin, soyut düşüncenin ve kavramsal analizin önemini ve bu süreçlerin tasarım çıktılarına nasıl entegre edilebileceğini göstermektedir. Tasarım, çevremizi şekillendiren ve insan deneyimini zenginleştiren bir süreçtir. Bu nedenle, tasarım eğitimi, öğrencilere sadece teknik becerileri değil, aynı zamanda eleştirel düşünme, kavramsal analiz ve yaratıcı problem çözme yetenekleri kazandırmalıdır. Tasarım sürecinde soyut düşüncenin ve disiplinler arası yaklaşımların entegrasyonu, tasarımcıları, toplumsal ihtiyaçlara duyarlı, sürdürülebilir ve estetik açıdan tatmin edici çözümler üretmeye teşvik edecektir. Tasarımın geleceği, öğrencilerin ve profesyonellerin, mevcut ve gelecekteki zorluklara karşı duyarlı, esnek ve yenilikçi çözümler üretebilecekleri bir ortamda, sürekli öğrenme ve gelişimin teşvik edilmesine bağlıdır. Bu çalışma, tasarım eğitiminin ve pratiğinin bu yönde ilerlemesi için bir temel oluşturabilir ve tasarım düşüncesinin, toplumun karşı karşıya olduğu karmaşık sorunları çözmede nasıl kritik bir rol oynayabileceğini gösterir. Tasarım, insanların yaşamlarını iyileştirme ve dünyamızı daha yaşanabilir bir yer haline getirme potansiyeline sahiptir. Bu nedenle, tasarım eğitimi ve pratiğinin, bu potansiyeli gerçekleştirecek şekilde evrimleşmesi ve gelişmesi gerekmektedir.

Kaynakça

- Aktepe, S. (2014). Art/Artist Relations in the Process of Fashion and Textile Design. Akdeniz University e-journal, 55-58.
- Beilharz, K. (2004). Designing sounds and spaces: interdisciplinary rules and proportions in generative stochastic music and architecture. Journal of Design Research, 4(2), 144-161.



- Beşgen, A., & Köseoğlu, Ş. (2019). Sinema-mimarlık arakesitinde bir mekâna dokunmak: Sine-tasarım atölyesi. *SineFilozofi*, 26-52.
- Bremner, C., & Rodgers, P. (2013). Design without discipline. *Design Issues*, 29(3), 4-13.
- Çeliker, M. (2023). Bir Tasarım Elemanı Olarak Çizginin Grafik Tasarım Özelinde İncelenmesi. *Art-e Sanat Dergisi*, 16(31), 104-118.
- Çellek, T., Sağocak, A. M. (2014). *Temel Tasarım Sürecinde Yaratıcılık*. (1. bs.). İstanbul: Grafik Kitaplığı.
- Ertas, S., & Samlioglu, T. (2015). Architecture education and fashion design: "Fashion-Reject Studio" in international architecture students meeting. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 182, 149-154.
- Ertaş, G. D. ve Bayazit, N. (2004). Strüktür ve Malzeme Özelliklerinin Endüstriyel Ürün Tasarımına Etkisi. II. Ulusal Yapı Malzemesi Kongresi Bildiriler Kitabı içinde. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Güldür, M. M., & BAYRAM, S. (2016). DİSİPLİNLER ARASI ETKİLEŞİM ÜZERİNE BİR ÇALIŞMA: MODA VE MİMARİ ARASINDAKİ ETKİLEŞİM. *The Journal Of International Lingual Social And Educational Sciences*, 2(2), 59-74.
- Güner, A. P. S., & Gökmen, H. (2020). Mimarlık ve Edebiyat İlişisine Dair Yapılmış Akademik Çalışmaların Bir Sınıflandırması. *İdealkent*, 11(31), 1722-1763.
- Güngör, Ş. (2010). Görsel Kompozisyonun Bir Ögesi Olarak Çizgi. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, (15), 85-100.
- Gürsoy, A. T. (2010). *Giyim Kültürü ve Moda*. İstanbul: Türkiye Tekstil İşverenleri Sendikası Yayınları
- Humann, H. D. (2019). Tensions about Technology, Monstrous Doubling, and Magical Illusion in The Prestige. *Journal of Posthuman Studies*, 3(2), 141-158.
- Kafalı, N. (2003). Bir Görsel İletişim Aracı Olan Fotoğrafta Belirginlik. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (8), 291-304.
- Joy, S. (2015). The Look on Their Faces: Transcending Lack in Christopher Nolan's The Prestige. *Janus Head*, 14(2), 7-33.
- Marguin, S. (2021). Architecture and sociology: A sociogenesis of interdisciplinary referencing. Paper presented at the Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research.
- Olson, J. R. (2015). Nolan's immersive allegories of filmmaking in Inception and The Prestige. In *The cinema of Christopher Nolan: Imagining the impossible* (pp. 44-61): Columbia University Press.
- Özeren, Ö. (2023). Mimarlık eğitiminde disiplinler arası bir yaklaşım: Belediye logo yarışmalarında öğrenci deneyimi üzerine bir araştırma. *Journal of Awareness (JoA)*, 8(4), 441-447.
- Pallasmaa, J. (2001). The architecture of image: existential space in cinema.
- Sağocak, D. M. (2005). Ergonomik Tasarımda Renk. *Trakya Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi*, 6 (1), 77-83
- Şensoy, G., & YAMAÇLI, R. (2015). Disiplinlerarası bir içerik olarak mimarlık. *Düzce Üniversitesi Bilim ve Teknoloji Dergisi*, 3(2), 329-339.
- Uçar, T. F. (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarımı*. İstanbul: İnkılâp Yayınevi.
- Ünver, B. (2015). Sinema ve Mimarlık Etkileşimi: Wall· E Filmi Örneği. *Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi*, 4, 06-08.05.
- Quinn, B., (2003), *The Fashion of Architecture*, Berg, Oxford, UK
- Wigley, M., (2001), "White Walls", Cambridge, MA:MIT Press
- URL-1 <https://www.bizzita.com/> E.T.24.04.2024
- URL-2 <https://www.re-thinkingthefuture.com/> E.T.24.04.2024