

Ayşe Seçil TEKİN AKBULUT

Araştırma Görevlisi, Eskişehir Teknik Üniversitesi, secilt@eskisehir.edu.tr, Eskişehir-Türkiye

ORCID: 0000-0001-5663-5898

Yüksel ŞAHİN

Profesör, Eskişehir Teknik Üniversitesi, yukselsahin@eskisehir.edu.tr, Eskişehir-Türkiye

ORCID: 0000-0003-3187-3560

ÖZGÜN İÇ MEKÂN TEKSTİL TASARIM ÇALIŞMALARINDA TASARIM YÖNTEMİ UYGULAMA ÖNERİSİ¹²

Özet

Bu çalışmada iç mekân tekstil tasarımında özgün değer yaratımında kültürel bellekten yararlanılarak yapılan tasarım uygulama çalışmalarında başvurulan tasarım yöntemine değinilmektedir. Bu bağlamda öncelikle görsel araştırma yöntemlerinden birisi olan tasarım yöntemi ve katılımcı tasarım yöntemi, A/R/Tografi gibi tasarım tabanlı diğer araştırma yöntemleri arasındaki farklar irdelenmekte ve uygulamalı iç mekân tekstil tasarımı çalışması kapsamında bu sürecin nasıl ilerlediği değerlendirilmektedir. Başvurulan tasarım yönteminin, araştırma sürecinin bir diğer bileşeni olan kültürel bellek konusu üzerinden irdelenmesi, bu çalışmanın odak noktasını oluşturmaktadır.

Kültürel belleğin tasarım sürecinde esin kaynağı olmasıyla ilgili alan yazın araştırmalarına yer verilen çalışmada Frig kültürü tema olarak belirlenmiştir. Eskişehir için önemli bir kültürel bellek unsuru olan ve M.Ö. 750- 300 yılları arasında hüküm süren Frigya uygarlığının kültürünü temsilen Midas Yazılıkaya Anıtı ve Areyastis Anıtı üzerinde çalışılmasına karar verilmiştir.

Eskişehir il sınırları içinde yer alan Midas antik kentinde bulunan anıtlar üzerindeki bezemelerin özgünlüğüne bağlı kalınarak tekstil yüzey tasarımı çalışmaları yapılmış ve bu tasarımların iç mekân ürünlerine uygulanması hedeflenmiştir. Başvurulan tasarım yönteminde tasarım süreci içinde problem durumuna alternatif çözümler aranmış; tüm yaratım sürece uyarlanan yöntemin uygulanabilirliğinin sağlanması gerçekleştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Tekstil tasarımı, tasarım yöntemi, kültürel bellek, Frig kültürü.

A PROPOSAL OF DESIGN METHODOLOGY APPLICATION DURING ORIGINAL INTERIOR TEXTILE DESIGN PRACTICES

Abstract

In the current study the design methodology was described which was experienced while creating originality in interior textile design through resorting to the cultural memory. In this regard, differences across different visual research methodologies such as design method, participatory design method and A/r/tography were examined followed

¹ Bu çalışma, Ayşe Seçil Tekin Akbulut'un Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü İç Mimarlık Anasanat Dalında tamamladığı, Prof. Yüksel Şahin'in danışmanlığını yaptığı "İç Mekân Tekstil Tasarımında Özgün Değer Yaratımı: Frigya Kültürü Örneği" başlıklı sanatta yeterlik tez çalışmasından üretilmiştir.

² Bu çalışma, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi tarafından 28-30 Eylül 2022 tarihleri arasında düzenlenen "2. Uluslararası Kültür, Sanat ve Toplum Sempozyumu"nda bildiri olarak sunulmuştur.

by the evaluation of the implementation processes experienced during the interior textile design. The focus of the study was that the embraced design methodology was realized in parallel with the topic of cultural memory.

The relevant literature where the cultural memory is the inspiration of design processes is provided in the current work and the central theme was determined as the Phrygian Culture. Midas and Areyastis Monuments, which are significant artifacts representing the Phrygian Culture (750-300 BC) in Eskişehir were chosen to study with.

Through preserving the original forms of the embellishments on these monuments in the Mydas city, we aimed to conduct different textile surface creation studies and implement these design endeavors to interior products. During the current design methodology, we sought for alternative solutions to the problem statement and confirmed the applicability of the current design methodology for the whole process.

Keywords: Textile design, design methodology, cultural memory, Phrygian Culture

1. Giriş

Sanat ve tasarım alanlarında kullanılan araştırma yöntemlerinde problem durumuna göre nitel ve nicel araştırma yöntemleri kullanılabileceği gibi görsel araştırma yöntemlerine de sıklıkla başvurulmaktadır. Görsel araştırma yöntemleri ile sanatsal veriler bilimsel veriler ile birlikte değerlendirilebilmektedir. Bedir Erişti (2017, s. 1,4), görsel araştırma yöntemlerinin süreç içinde araştırmacıya farkına varılmayan bir gerçekliği sunduğunu, bu gerçekliğin araştırma evrenindeki simge ve imajların anlamlarının incelendiği görseller olduğuna değinmiş, görsel araştırma yöntemlerinde araştırmacının konusu ve sonuçlarının daha ilişkili olması ile kültürel ve karakteristik yapıların araştırmada daha dinamik yapı kazandırdığını vurgulayarak araştırmacının, evrensel bakış açısını yerel bakış açısıyla yeniden yorumlayabilmesi ile araştırma bileşenlerini ilişkilendirerek yorumlayıp tekrar ele almasının mümkün olduğunu ve bu bağlamda, araştırma sürecinin daha anlamlı yorumlanabilmesine ve araştırma sürecinde gerçeklik ve bağlamları daha detaylı incelemeye olanağı sunduğunu ifade etmiştir.

Çalışmada özgün değer yaratımı bir sorun olarak görülmüş, çalışmanın araştırma yöntemi özgün değer yaratımı konusu bağlamında kültürel bellek üzerinden kurgulanmıştır. Uygarlık tarihi günümüz sanatçılara birbirinden özgün kültürün çok katmanlı varlığından yararlanarak çalışma yapma olanağı sunmaktadır. Yaratıcı bir eylemin bu çok katmanlı kültürel belleğe başvurması halinde yaratım süresince geniş kapsamlı araştırma yapılması önem taşımaktadır. Geçmiş bir dönemde ortaya çıkmış olan özgün bir stil veya ekolün kültürel belleğin konuları arasında yer aldığı rahatlıkla ifade edilebilir. Ait olduğu toplumun simgesi haline dönüşmüş olan bu özgün stil ve/ veya ekollerin günümüz sanat ve tasarım anlayışında özgün bir değer yaratımı amaçlanarak tekrar ele alınması ve başarıyla yorumlanması ancak derinlemesine araştırılması sonucunda mümkün olabilmektedir.

Bir sanat-tasarım çalışmasında kültürel belleğe başvurulması aşamasında söz konusu kültüre, uygarlığa ait verilerin iyi anlaşılması bunların alt metinlerinin doğru okunması ve sonucunda tasarımın kendine özgülüğünden bir şey kaybetmeden yorumlanmasını gerektirmektedir. Bu çalışma kapsamında iç mekân tekstil tasarımında özgün değer yaratımında kültürel bellekten yararlanılarak yapılan tasarım ve uygulama çalışmalarına yer verilmektedir. Bu bağlamda başvuru araştırma yöntemi ile uygulamalı iç mekân tekstil tasarımı çalışmalarında sürecin nasıl ilerlediği aktararak araştırma sürecinin bir diğer bileşeni olan kültürel bellek konusu üzerinden Frig kültürüne ait unsurlara kısaca değinilmiştir.

2. Tasarım Alanında Kullanılabilen Yöntemler

Bu çalışmada ele alınan ve uygulanan araştırma yöntemi görsel araştırma yöntemleri arasında yer almaktadır. Görsel araştırma yöntemi, araştırmacının sanat ve araştırmayı birlikte sorgulama sürecine dayanmaktadır. Görsel araştırma yöntemi görseli yorumlama, görseli belgeleme, görseli yaratma ve görseli sunma açılarından irdelenebilmektedir. Araştırma kapsamında görseli yaratma bakış açısı ele alınmıştır. Görsel araştırma yöntemlerinden

olan “tasarım yöntemi”, “katılımcı tasarım yöntemi”, “tasarım tabanlı araştırma yöntemi” ve “A/R/Tografî yöntemi” tasarım arařtırmalarında kullanılıyor olması nedeniyle alıřma kapsamında bahsi geen yöntemlere yer verilmiřtir.

2.1. Tasarım Yöntemi

Tasarımın soyut bir fikirden uygulanabilir baėlama gemesi ařamasında bařvurulan arařtırma yöntemlerinin, yani tasarımı bilimselleřtirme alıřmalarının 1920’li yıllardan günümüze birok disiplinde gerekleřtiėi bilinmektedir. Tasarım arařtırmasının kökleri, tasarım eėitiminin metodolojik temeli olarak kurulan Bauhaus’da görölmektedir. Bilindiėi üzere Bauhaus’un Almanya’da bulunan okulunun 1933 yılda kapanmasından sonra ABD, İngiltere ve Rusya’da varlık göstermesiyle Bauhaus geleneėi yaygınlařarak bařka kurumları da etkilemiř; özellikle 1960’lı yıllardan itibaren tartıřılmaya bařlanan tasarıma bilimsel bir gözle bakma süreci bilimsel etkinlikler ve yazılan kitaplarda sıklıkla anılmaya bařlanmıřtır (Bayazit, 2004, s. 17). De Stijl ve aėcılı birok stil ile Bauhaus’un tasarım arařtırmaları günümüzde halen ilgiyle izlenmektedir. Tasarımı sistematik ve titiz bir sürece dönüřtürme (Boulding, 1956) ve onu bir bilim haline getirme (Churchman, 1961) kaygısı, insanlık tarafından üretilen her türlü yapay eserin incelenmesi ve arařtırılması olarak betimleyebileceėimiz tasarım yönteminin doėuşunu hızlandırmıř; yöntemin öncülerinden olan Simon (1999) tarafından kısaca “yapaylıėın bilimi” olarak adlandırılmıřtır. İlk baskısı 1969 yılında alan yazın ile buluřan bu eser, tasarım yönteminin son elli yıldaki yükseliřinin mihenk tařlarından biri olarak kabul görmektedir (You ve Hands, 2019, s.1345). Simon’un (1969) bu kritik eserinde, yapay olguların nasıl sınıflanabileceėi ve bilimsel bir baėlamda nasıl irdelenebileceėi kaygısı aėır basmıř; doėada var olanın irdelendiėi doėa bilimleri gibi bir de yapaylıėın biliminin olabileceėi argümanı ön plana ıkmıř; tasarlanan sistemlerin iřlev, ama ve adapte edilebilirliklerinin deėerli bir bilimsel alıřma alanı olduėu kanısı vurgulanmıřtır.

Simon’un öncülük ettiėi tasarım yöntemi sistematik bir tasarım süreci oluřturabilme kaygısı tařıyan, mimarlıktan (Schön, 1988) bilgisayar bilimlerine kadar (Kruchten, 2004) farklı alanlardan uygulamacı ve arařtırmacıları etkilemiřtir. Görsel arařtırma yöntemleri baėlamında da tasarım yönteminin izleri ile karřılařılmaktadır. Örneėin, bu alıřmada bařvurulan “tasarım yöntemi” sırasında tasarım ama ve tercihleri ile iliřkili tüm süreçlerde eleřtirel bir gözle sorgulama gerekleřtirilmesi hedeflenmekte, tasarım sorunlarına somut yanıtlar aranmakta, yanıtlara ulařılana dek sürece devam edilmektedir. Bedir Eriřti’ye göre (2017, s.278) tasarım amaları ile iliřkili tüm ayrıntıların arařtırma sırasında somut göstergelerle deėerlendirilmesi hem tasarımcıya hem de tasarım arařtırmasına katkı saėlanmaktadır. řöyle ki evrensel kabul edilen tasarım ilkeleri dikkate alınırken bazen hedef kitle ile yapılan tasarım arasındaki baė birbirinden uzaklařabilmektedir. Böyle durumlarda sürecin her ařamasına iliřkin somut göstergelerin sistematik olarak deėerlendirilmesi ve farklı yaklařımların denenmesi, evrensel tasarım ilkeleri ile hedef kitle gereksinimlerinin verimli bir biçimde buluřturulabilmesine olanak tanıyabilmektedir.

Ařaėıda yer alan řemada, “tasarım yöntemi”nin ařamalarına yer verilmiřtir.



örsel 1. Tasarım yöntemi süreci (Bedir Eriřti, 2017, 280).

2.2. Katılımcı Tasarım Yöntemi

Görsel araştırma yöntemlerinden birisi de ortaya ürün çıkartmaya dayalı tasarım araştırmalarında, katılımcıların tasarım, tasarımı geliştirme ve analiz süreçlerine aktif olarak rol aldığı tasarım yöntemi olan “katılımcı tasarım yöntemi” olarak adlandırılmaktadır. Katılımcı tasarım yöntemi ile desenlendirilen çalışmalarda, araştırma grubunda yer alan her bir üye kendi alanında uzman olarak kabul edilmektedir (Bedir Erişti, 2017, s. 265). “Katılımcı tasarım yöntemi” nde katılımcıların tümü tasarım sürecinde etkin olarak rol oynamaktadır. Bu tür bir araştırma yönteminde araştırma sürecine aktif olarak dahil olan katılımcıların bilgileri gizli tutulmamakta, aksine kullanıcı bilgilerinin açığa çıkarılarak “katılımcı tasarım yöntemi” nin geliştirilmesine olanak sağlanmaktadır. Tasarım araştırması sürecinde katılımcının rolü değişiklik gösterebilmektedir. Katılımcıların tasarım sürecine dahil olmasındaki amaç, kullanıcı bağlamını, kullanacakların beklentilerini, ihtiyaçlarını ve deneyimlerini anlamaya çalışarak tasarımcının bir tasarım problemi ile ilgili bilgi birikimini arttırmak ve kullanıcı ile daha kolay empati kurmasını sağlamaya çalışmaktır (Turhan vd. 2011, s. 393). Tasarım tabanlı araştırmalarda kullanılan “katılımcı tasarım yöntemi” aşamalarına aşağıda yer verilmiştir.

- Gerçekleştirilmesi planlanan araştırma doğrultusunda tasarım hedef kitlenin görüş ve önerilerine göre yapılandırılmaktadır.
- Araştırmaya katılanlar ile tasarım sürecine ilişkin alınan kararlara bağlı kalınarak tasarımın son şekli oluşturulmaktadır.
- Araştırma kapsamında tasarlanan tasarımlar değerlendirilerek gerekli görülen düzenlemeler yapıldıktan sonra uygulanacak son haline getirilmektedir (Bedir Erişti, 2017, s. 268).

“Katılımcı Tasarım Yöntemi” nin sürecini gösteren şema aşağıda yer almaktadır.



Görsel 2. Katılımcı tasarım yöntemi süreci (A. Seçil Tekin Akbulut).

2.3. Tasarım Tabanlı Araştırma Yöntemi

Görsel araştırma yöntemlerinden olan “tasarım tabanlı araştırma yöntemi”, uygulamalı ve tasarım içerikli araştırma süreçlerini kendi doğasında anlamayı, anlamlandırmayı ve kurgulamayı sağlayan bir araştırma yaklaşımıdır (Bedir Erişti, 2017, s. 257). Tasarım temelli araştırmacılar, güçlü bir değerlendirme sürecine sahip olmak amacıyla hangi değişkenlere bakılması ve bunların nasıl değerlendirilmesi gerektiğini planlamalıdır. Tasarım tabanlı araştırma sürecinde değerlendirme ve sonuç çalışmalarında, araştırmacının yürütücüsü, çalışmada yer alan uzmanlar ve hedef kitle de dahil olmak üzere tüm paydaşların görüşleri ele alınmalı ve fikir birliği sürecine dahil edilmelidir. Tasarım tabanlı araştırma yöntemi, birçok bağımlı ve bağımsız değişkenlere bakmamız gerektiğini savunmaktadır. Bunların içinde Collins ve arkadaşları (2004, s. 40) en az üç tür bağımlı değişkenin oldukça önem taşıdığına değinmiş ve aşağıdaki maddeleri belirtmişlerdir.

- Katılım, iş birliği, risk alma ve öğrenci kontrolü gibi iklim değişkenleri.
- İçerik bilgisi, beceriler, eğilimler, üst bilişsel stratejiler ve öğrenme stratejileri gibi öğrenme değişkenleri.

- Sürdürülebilirlik, yayılma, ölçeklenebilirlik, benimseme kolaylığı ve maliyetler gibi sistemik değişkenler.

“Tasarım tabanlı araştırma yöntemi” nin aşamalarını gösteren şema aşağıda yer almaktadır.

Tasarım tabanlı araştırma, araştırmacılar arasında iş birliğine dayalı, yinelemeli analiz, tasarım, geliştirme ve uygulama yoluyla tasarım uygulamalarını iyileştirmeyi amaçlayan sistematik ve esnek bir yöntem olarak tanımlanmaktadır (Wang & Hannafin, 2005, s. 6).



Görsel 3. Tasarım tabanlı araştırma yöntemi süreci (Bedir Erişti, 2017, s. 259).

2.4. A/R/Tografi Yöntemi

Görsel araştırma yöntemlerinden “A/r/tografi yöntemi” sanatçıların (müzisyen, şair, dansçı vb.) eğitimcilerin (öğretmen/öğrenci), araştırmacıların (soruşturmacı) sorgulayıcı çalışmalarını içeren uygulama temelli bir araştırma yöntemidir (Irwin vd, 2017, s. 192). Rita L. Irwin’in (2022) sanat yapma, araştırma, öğretme ve öğrenme yoluyla düşünmeye davet etme olarak tanımladığı “a/r/tografi yöntemi”, herhangi bir sanat biçiminde devam eden bir sanatsal süreç aracılığıyla dünyayı sorgulama ve birbirinden ayrı veya birbirini betimlemeyen, birbiriyle bağlantılı ve/veya birbiriyle ilişkili çalışmalardır. A/r/tografik çalışma, sanatçı/araştırmacı/eğitimci kimlikleri ile ilişkisel bir estetik sorgulama temeline dayanmaktadır.

“A/r/tografi yöntemi” nin aşamalarını gösteren şema aşağıda yer almaktadır.



Görsel 4. A/R/Tografi yöntemi süreci (A. Sevil Tekin Akbulut).

“A/r/tografi yöntemi” araştırma/soruşturma çalışmalarında öğrenmeyi ve öğretmeyi hedeflediği için sanat, araştırma ve öğretme bir bütün olarak birbiri ile ilişkilidir. A/r/tografik sorgulamalarda sanatçı, araştırmacı ve eğitimci olarak sanat çalışmaları aracılığıyla katılımcılara, dünyayı anlamayı, imgelem kurmayı ve görme biçimlerini bulması için yardım etmeye çalışmaktadır. “A/r/tografi yöntemi” nde araştırma sorularına cevap arama, cevapları bulmak için yöntemler önerme amacı güdülmemekte, canlı/yaşayan bir sorgulama biçimi benimsenmektedir. Yöntemin sınırları ve formülü olmadığı için sorgulama sürecini neredeyse sanatsal bir performansa dönüştürmektedir. Bu bağlamda “a/r/tografi yöntemi”, araştırmaya ilişkin kesin sonuçlar ya da yorumlar sunmamakta, bir sorunun kesin cevabını vermeyi, tüm izleyenlerde, okuyanlarda aynı ya da benzer fikirleri ve duygular oluşturmayı hedeflememekte, bunun yerine daha

iyi anlamayı planladığı için bir sanat eserinin etkisini daha örtülü bir şekilde sunmaktadır (Keser ve Narin, 2017, s. 202).

Yukarıda bahsedilen görsel araştırma yöntemi içinde sanat ve tasarım alanında başvurulabilecek birçok farklı yöntem mevcuttur. Çalışma kapsamında değinilen görsel araştırma yöntemleri arasında yer alan “tasarım yöntemi”, “katılımcı tasarım yöntemi”, “tasarım tabanlı araştırma yöntemi” ve “A/R/Tografi yöntemi”, tasarım temelli araştırmalarda sıklıkla başvuru alan yöntemlerden birkaç tanesidir.

Bu yöntemleri kısaca özetlemek gerekirse “tasarım yöntemi”, genellikle eğitim müfredatında yer alan tasarım derslerinde kullanılan bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır. Yöntem, belirlenen tema doğrultusunda gerçekleşen tasarım sürecinde, eleştirel bakış açısıyla bu sürecin değerlendirilmesi sonucunda bitmiş ürün elde etmeyi hedef almaktadır. “Katılımcı tasarım yöntemi” nde de tasarım yöntemi ile oldukça benzer süreçler görülmektedir. Aralarındaki temel farkı basit bir ifade ile bireysel ve grup çalışması olarak ayırmak mümkündür. “Katılımcı tasarım yöntemi” nde tüm katılımcılardan tasarım sürecine dahil olunması beklenmektedir. “Tasarım tabanlı araştırma yöntemi” ise daha çok kuram ve ilke geliştirme üzerine yapılan tasarım çalışmalarında başvuru alan bir yöntemdir. Kuram ve ilke geliştirme temeline dayandığı için tasarım tabanlı araştırma yönteminde her aşamada katılımcıların onayını almak ve objektif bir bakış açısı sergilemek önem kazanmaktadır. “A/R/Tografi yöntemi” çalışmalarının temelini ise yöntemin adının kaynağını da oluşturan sanatçı (artist) /araştırmacı (researcher) /öğretmen (teacher) kimlikleri arasındaki sanatsal sorgulamalar oluşturmaktadır. Yaşayan sorgulama ile genellikle fotoğraflar, hatıralar ve bireysel hikayeler üzerinden çalışılarak birçok imge, kelime veya performansa farklı anlamlar yüklenebilmektedir.

3. Frig Kültürü Örneğinde “Tasarım Yöntemi” Çalışmaları

Bu çalışmada, iç mekân tekstil tasarımında Eskişehir için özgün değer yaratımı amaçlanmış ve Eskişehir’in kültürel belleğinde çok önemli bir yere sahip olan Frig kültürünün ele alınması benimsenmiştir. Bu bağlamda, çalışmanın araştırma yöntemi “tasarım yöntemi” olarak belirlenmiştir. Bu tür çalışmalarda tasarımcıların bilinçli olarak “tasarım yöntemi” nin varlığından haberdar olması önem taşımaktadır. Çünkü, genel olarak basitleştirilerek ifade edildiğinde, bilimsel yöntemler ile var olanın doğasını bulmaya odaklanan bir problem çözme davranışı modeli kullanılırken “tasarım yöntemi” ile henüz var olmayan değerli şeyleri icat etmek için kullanılan bir davranış modeli sergilenebilmektedir (Gregory, 1966, s. 6). Bu çalışma kapsamında tasarım alanında kullanılan ve daha önce bahsedilen görsel araştırma yöntemlerinden “tasarım yöntemi” nin planlanan uygulamalar ile ilişkisinin yüksek görülmesi sebebiyle kullanılması uygun bulunmuştur.

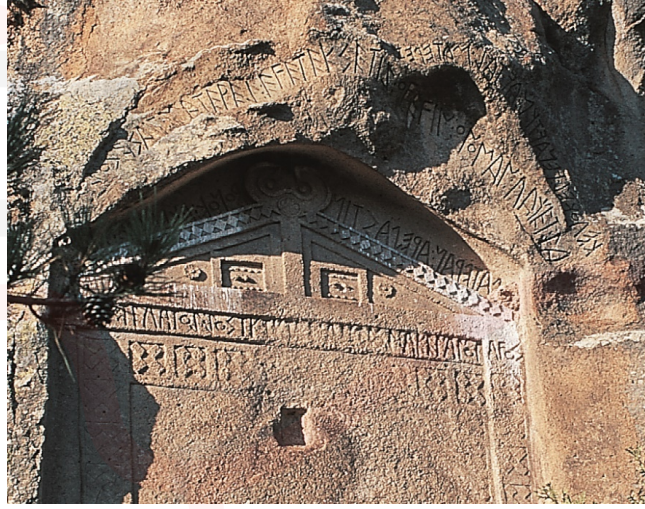
Frig kültüründen yararlanılarak oluşturulmaya çalışılan özgün değer yaratım çalışması kapsamında başvuru alan “tasarım yöntemi”, kişisel arşivlerde yer alan fotoğrafların incelenmesine ve alan yazın taramasına olanak sağlamıştır. Tasarım önerileri geliştirilmek üzere kapsamlı bir alan yazın okumasıyla Frig medeniyeti anlaşılmasına çalışılmış, farklı araştırmacı ve sanatçı tarafından çekilmiş birçok görsel gözden geçirilmiştir. Araştırmanın odak noktasını oluşturan özgün değer yaratımı amacıyla başvuru alan kültürel bellek araştırmaları ile tasarım problemlerine yanıtlar aranmıştır. Veri toplama yöntemi olarak öncelikle Frig kültürüne ait fotoğraflar gözden geçirilmiştir. Fotoğraflardan yararlanılarak eskiz çizim ve ön uygulama çalışmaları yapılmıştır. Eskiz çizimleri ve ön uygulama çalışmaları üzerinden eleştirel yaklaşımlar ile bitmiş ürün için son tasarım çalışmaları üzerinde durulmuş, malzeme ve teknik için karar verilerek tasarımda dil birliği oluşturulmaya çalışılmıştır.

Yapılan araştırma ve incelemeler sonucunda tasarlanan birçok desen ve ön uygulama denemeleri sonunda çalışma kapsamındaki tasarımlarda Eskişehir Bölgesi Frig Uygarlığının simgesi olan Midas Anıtı (görsel 5) ve Areastis Anıtı’ndan (görsel 6) yararlanılması uygun görülmüştür. Yapılan ön çalışmalar sonucunda Midas ve Areyastis Anıtlarının üzerinde yer alan bezemelerin günümüze kadar fazla bozulmadan ulaşabilmesi ve bu bezemelerin özgün

değer yaratımında örnek olabilmesi bakımından anıtlarda yer alan süslemelerin tekstil yüzey tasarımında kullanılması kararlaştırılmıştır.

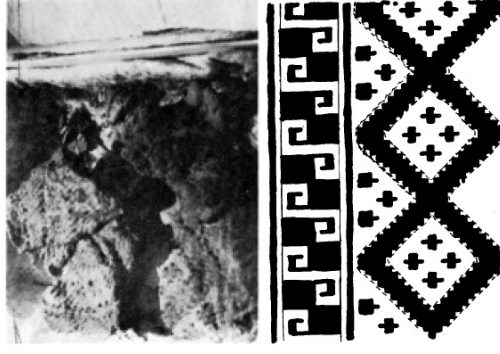


Görsel 5. Yazılıkaya (Fotoğraf, Bülent Özkan özel izni ile)



Görsel 6. Areyastis Anıtı (Fotoğraf Ertuğrul Algan özel izni ile)

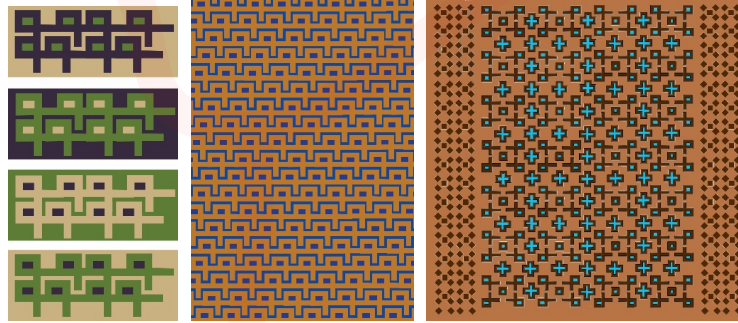
Frig kültürüne ait alan yazın çalışmaları, Frig uygarlığının el sanatları ve dokumacılık konusunda yetkin olduklarına dair veriler sunmaktadır. Bu bağlamda Frig uygarlığına kısaca değinilmesinde yarar görülmektedir. Bölge arkeolojisi konusunda değerli çalışmalara imza atan Tüfekçi Sivas (1997, s. 6), Frig Uygarlığının yerleşim bölgesini tanımlayarak İç Anadolu Bölgesinin batı ile doğuyu birleştirdiği ana yolların kesişim noktasında yer aldığını ve bu nedenle tarih boyunca stratejik bir öneme sahip olduğunu belirtmiştir. Balkanlardan gelerek Eskişehir bölgesine yerleşen Frigler M.Ö. 750-M.Ö. 300 yılları arasında güçlü bir uygarlık kurmuştur. Ana Tanrıça Kybele, Pan Flüt ve Kral Midas (eşek kulaklı) Frig Uygarlığına dair en bilinen anlatılar olmakla birlikte birçok mitolojik hikâyede yer almaktadır. El işçiliğinde oldukça ileri bir gelişmişlik düzeyi sergileyen Frig Uygarlığı dokumacılıkta da kendini göstermiş, ne yazık ki tekstil malzemelerinin uzun süre kendisini koruyamaması nedeniyle bu örnekler günümüze kadar ulaşamamıştır. Bellinger (1962, s. 5), Tüfekçi Sivas'ın bu tespitini destekleyen verilerini 1962'de yayınladığı makalesinde sunmuştur. Buna göre Bellinger, Frig başkenti Gordion'da bulunan küçük sanat eserleri arasında kumaş parçalarının da yer aldığına değinmiştir (görsel 7). Ancak bulunan kumaş parçalarının büyük bir kısmının kömürleşmiş ve oldukça küçük boyutta olması sebebiyle Bellinger aynı çalışmasında, bu parçalarda kullanılan iplik türü ve dokumaların birbirine geçme şekillerinin analizlerini makineler yardımıyla yapılabildiğini ifade etmiştir.



Görsel 7. Frig dönemi “S” desen kenarlı dokuma ve desen çalışması (Bellingier, 1962, s. 26)

Alan yazın taramasından elde edilen veriler bölgede tekstil üretiminin yaygın olduğunu, buna bağlı olarak hammadde yetiştiriciliğinin de bulunduğunu göstermiştir. Ayrıca bölgenin geleneksel dokumalarla ilgili verilerinin yer aldığı örnek bilimsel çalışmalar Frig kültürünün izlerinin araştırılması yönünde etkili olmaktadır (Arslan Kalay ve Subaşı, 2016; Çatalkaya Gök ve Başaran, 2020; Darçın ve Başaran, 2018; Tunçer, 2020)

Anadolu kültüründe derin izler bıraktığı, günümüzde hala etkisinin devam ettiği Frig Uygarlığından yola çıkılarak özgün iç mekân tekstil tasarımları yapılması planlanan ve “tasarım yöntemi” ile temellendirilen çalışmanın ilk aşamasında özgün tasarımlarda kullanılmasına karar verilen Midas ve Areyastis anıtların görselleri derinlemesine incelenmiş ve her iki anıtın üzerinde ayrı ayrı durularak tasarım fikirleri üzerinde çalışılmıştır. Bundan sonraki aşamada ortaya çıkan tasarım önerileri bilgisayar ortamında (Adobe Illustrator ve Adobe Photoshop CS6 64 Bit) çizilmiştir. Önerilen tasarımlar eleştirel bakış açısıyla değerlendirilerek bazı çalışmalarda düzeltmeler yapılmış, bazıları ise çalışma kapsamında elenerek araştırmanın dışında bırakılmıştır.



Görsel 8. Tasarım öneri çalışmaları (Fotoğraf A. Seçil Tekin Akbulut).

Yüzey tasarımı araştırmalarının yanı sıra, tasarımlarda kullanılacak malzeme, renk, doku, teknik gibi konuların da araştırması yapılmıştır. Yüzey tasarımlarının dokuma ve örme gibi tekstil yüzey teknikleri ile oluşturulmasının yanı sıra, boyama- baskı, dikiş ve applike gibi yüzey teknikleriyle de pamuklu pike, düz kadife, polyester, kanvas gibi kumaşlar üzerinde uygulamalar yapılmasına karar verilmiştir.



Görsel 9. Uygulama çalışma önerileri (soldan sağa dikiş, tuğ işi, süblime baskı) (Fotoğraf A. Seçil Tekin Akbulut).

Bu bağlamda dokuma ve örme tekniklerinde kâğıt, pamuklu, yün, akrilik gibi iplikler kullanılmış, baskı ve boyama uygulamalarında akrilik boyama, süblime baskı ile ön uygulamalar gerçekleştirilmiştir. Dikiş ve applike çalışmalarında slashing tekniğine başvurulmuştur. Başvurulan diğer teknikler ise tufting ve punch'tır. Çalışmanın üçüncü aşamasında yapılan deneme çalışmalarından yola çıkarak hangi ürün gruplarının hangi tekniği kullanarak çalışmaya dahil edileceğine karar verilmiştir. Karar verme sürecinde dikkat edilen önemli noktayı tasarımların özgün değer taşıyıp taşımadığının sorgulanması oluşturmuştur. Bu aşamada belirlenecek koleksiyonlar için ön uygulama çalışma sonuçları değerlendirilerek punch tekniği ile kilim tipi yer yaygısı, eni dar, boyu uzun masa örtüsü, kırlent ve pano çalışmaları yapılması kararlaştırılmıştır. Araştırma kapsamında uygulama aşamasında, haute couture anlayışı benimseyen butik üretim biçimine başvurularak (Tekin Akbulut, 2022, s. 51) iki koleksiyon geliştirilmiştir.



Görsel 10. Üretim çalışması (Fotoğraf A. Seçil Tekin Akbulut).

Yapılması planlanan ürünlerin tasarımları koleksiyonda yer alan ürün özelliklerine göre birebir boyutlarında bilgisayar ortamında hazırlanmıştır ve 1/1 ölçüde çıktıları alınarak kalıpları hazırlanmıştır. Midas Anıtı ve Areyastis anıtlarının bulunduğu doğal ortamdaki renkler ve üzerindeki dokular bu renklerle olan uyumu göz önünde bulundurularak açık kahverengi (pantone 722 C), koyu kahverengi (pantone 7596 C) ve turkuaz mavi (pantone 631 C) renklerinin kullanılmasına karar verilmiştir. Tasarım uygulamalarında açık krem (pantone 7527 C) rengi duck keten kumaş ve %55 pamuk, %45 akrilik iplik kullanılarak yer yaygısı, runner, kırlent ve pano içeren altı parçadan oluşan iki farklı koleksiyon oluşturulmuştur.

“Tasarım yöntemi” nin son aşamasında ise çalışma kapsamında ele alınan iç mekân tekstil tasarımında özgün değer yaratımı, elde edilen ürünler göz önünde tutularak özgün değer yaratma ile ilgili problem durumuna cevap verme süreci değerlendirilmiştir. Bu kapsamda Frigya kültürü ile Midas ve Areyastis Anıtları özelinde özgün değer yaratım sürecinde yenilikçi tasarımlar ile bitmiş ürünler (Görsel 8 ve 9) sunulmuştur.



Görsel 11. Midas Anıtı bezemelerinden yararlanılarak oluşturulan desenin kilim görünümü zemin yaygı tasarımı ve uygulanmış hali 70x110 cm. (Tasarım, bitmiş ürün ve ayrıntı), (Fotoğraf A. Seçil Tekin Akbulut).



Görsel 12. Areyastis Anıtından yararlanılarak oluşturulan desenin kilim görünümlü zemin yaygı tasarımı ve uygulanmış hali 70x110 cm . (Tasarım, bitmiş ürün ve ayrıntı), (Fotoğraf A. Seçil Tekin Akbulut).

4. Yöntem

Yapılan alanyazın çalışmalarında sanat ve tasarım alanında kullanılmak üzere geliştirilmiş araştırma yöntemleri incelenmiştir. Bu araştırma yöntemleri arasında görsel sanatlar ve tasarım alanında kullanılan belli başlı yöntemler kısaca ele alınmıştır. Görsel araştırma yöntemlerinden literatür araştırmalarına, doküman analizlerine, ikonolojik okumalara, simge ve imgeler ile bağlantı kurmaya olanak sağlamasından dolayı “tasarım yöntemi” daha ayrıntılı incelenmiştir. İç mekân tekstil tasarımlarında kültürel bellekten yararlanılarak nasıl özgün değer taşıyan tasarım çalışmalarının yapılabileceği probleminden yola çıkılarak araştırma temellendirilmiştir. Özgün iç mekân tekstil ürünü tasarımlarında kültürel belleğin işlevi ile ilgili problem durumu “tasarım yöntemi” sürecine uygun olarak çözümlenmeye çalışılmıştır. Kültürel bellek kapsamında son yıllarda giderek önemi artan antik bölgelerin hızlı bir şekilde ilgi görmeye başlaması nedeniyle antik kentlere ait görsellerin birçok turistik eşya üzerinde yer aldığı görülmüştür. Ancak bazen söz konusu ürünler, belirli bir ihtiyacı karşılmasına rağmen tasarım ilkelerinden ve estetik duygusundan yoksun ürünler olarak da değerlendirilebilmektedir. Oysa kültürel bellek unsurlarının bir tasarım diliyle yorumlanması ve iç mekân tekstil ürünlerinde farkındalık yaratıcı bir biçimde uygulanması da mümkün olabilir. Bu bağlamda araştırmanın örneklemini Eskişehir’in uluslararası tanınırlığa sahip ve Frig Uygarlığının mirası ve önemli bir turizm bölgesi olan Midas Antik Kenti oluşturmaktadır. Midas Antik Kentinde yer alan Midas Yazılıkaya Anıtı ve Areyastis (Küçük Yazılıkaya) Anıtı çerçevesinden Frig Uygarlığına ait kültürel bellek temalarının tekstil yüzey tasarımı alanında yorumlanarak iki farklı koleksiyon önerisi geliştirilmesi ve koleksiyonlara iç mekân tekstil ürün grubundan kirlent, yer yaygısı, eni dar boyu uzun masa örtüsü (runner) ve pano çalışmaları üzerinde durulmuştur. Yazılıkaya ve Areyastis Anıtı üzerinde yer alan bezemelerden yararlanılarak özgün tasarım önerileri sunulmuştur.

5. Sonuç

Bu çalışmada görsel araştırma yöntemlerinden “tasarım yöntemi” ne başvurulmuştur. Tasarım yöntemi sürecinde yer alan bilgiyi toplama, tasarıma ilişkin keşifler yapma, tasarım olasılıkları oluşturma, tasarıma ilişkin kavram geliştirme, çözüm önerilerini sorgulama, yenilikçi çözümler üretme aşamaları gerçekleştirilerek özgün iç mekân tekstil tasarımına öneriler geliştirilmiştir. Özgün iç mekân tekstil tasarımına yönelik bu çalışma kapsamında Frig Uygarlığı ören yerlerinden Midas Antik Kentinde yer alan Midas Yazılıkaya Anıtı ve Küçük Yazılıkaya olarak da bilinen Areyastis Anıtı üzerinde yer alan bezemeler özelinde “tasarım yöntemi” süreci göz önünde bulundurularak yapılan çalışmalara yön verilmiştir (Görsel 13). “Tasarım yöntemi” bağlamında geliştirilen özgün iç mekân tekstil tasarımı önerileri bu iki anıt üzerinde bulunan bezemelerden yararlanılarak üretilmiştir. İç mekân tekstilleri kapsamında sıklıkla kullanılan kirlent (2 adet), yer yaygısı (1 adet), eni dar boyu uzun masa örtüsü (runner) (1 adet) ve pano (2 adet) çalışmaları ile altı parçadan oluşan iki adet koleksiyon ile yenilikçi öneriler sunulmuştur. Tasarım ilkelerine bağlı kalınarak yapılan uygulama çalışmalarında estetik değerler göz önünde bulundurulmuştur.

Sanatçılar, tasarımcılar, araştırmacılar özgün değer yaratımında kültürel bellek konusu üzerinden ilerleyebilir ve tekstil, seramik gibi herhangi bir teknikle çalışmalarını geliştirebilirler. Bu çalışma, yöreye/ bölgeye ait kültürel bellek unsurlarından yola çıkılarak geliştirilmiş bir örnek çalışma olup, iç mekân tekstil tasarımında özgün değer yaratımını amaçlamıştır. Bu konu, özünde bir iddia içermesi bakımından konunun derinlemesine araştırılması önem taşımış ve bu amaçla da “tasarım yöntemi” ne başvurularak, benzer konularda çalışma yapacak olan araştırmacılar için örnek teşkil etmesi hedeflenmiştir. Bu yaklaşımla, kendine has zengin içerikli malzeme ve teknik uygulamalara sahip olan tekstil sanatı ve tasarım alanına sonsuz veriler kazandırılacağı kanaatine varılmıştır.



Görsel 13. Sol: Yazılıkaya Anıtından esinlenilerek oluşturulan koleksiyon. Sağ: Areyastis Anıtından esinlenilerek oluşturulan koleksiyon (Fotoğraf A. Seçil Tekin Akbulut).

Kaynakça

Arslan Kalay, H., & Subaşı, E. (2016). Eskişehir Arkeoloji Müzesi'nde bulunan Afyon yöresi kilimlerinden örnekler. *SDÜ Art-E Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 9(17), 62-87.

Bayazit, N. (2004). Investigating design: A review of forty years of design research. *Design issues*, 20 (1), 16-29.

Bedir Erişti, S.D. (2017) Görsel araştırma yöntemleri. S.D. Erişti Bedir (Ed.) *Görsel Araştırma Yöntemleri: Teori, Uygulama ve Örnek*. (2. baskı, s. 11-14) içinde. Pegem Akademi.

Bellinger, L. (1962). Textiles from Gordion. Bulletin of the needle and bobbin club, 46(5) <https://www.handweaving.net/document-detail/3479/textiles-from-gordion-bellinger-louisa-the-bulletin-of-the-needle-and-bobbin-club>.

Boulding, K. E. (1956). General systems theory—the skeleton of science. *Management Science*, 2(3), 197-208.

Churchman, C. W. (1961). *Prediction and optimal decision: philosophical issues of a science of values*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Collins A., Joseph D. & Bielaczyc K. (2004). Design research: theoretical and methodological issues. *The Journal of the Learning Sciences*, 13:1, s. 15-42.

Çatalkaya Gök, E., & Başaran, F. N. (2020). Sarıcakaya (Eskişehir) Dağküplü Köyü mekikli dokumaları. *Milli Folklor*, 32(16), 227-247.

Darçın, İ. & Başaran, F.N. (2018). Eskişehir ili Sivrihisar ilçesi düz dokumalarının incelenmesi. *Uluslararası Folklor Akademi Dergisi*, (1), 3, 287-308.

Gregory, S.A. (1966) Design and the design method. S.A. Gregory (Ed). *The Design Method*. s.3-11. Springer.

Irwin, R.L. (2022) Art/tography. <https://artography.edcp.educ.ubc.ca/>

Irwin, R. L. & Barney, D. T.& Golparian, S. (2017) Görseli yaratma. S.D. Erişti Bedir (Ed.) *Görsel Araştırma Yöntemleri: Teori, Uygulama ve Örnek*. (2. baskı, s. 191-316) içinde. Pegem Akademi.

- Keser, N., & Narin, H. (2017). Sanat temelli bir soruşturma yöntemi: A/r/tografi. *Humanitas, Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(10), s. 193-203.
- Kruchten, P. (2004). An ontology of architectural design decisions in software intensive systems. Proceeding of the 2nd Groningen Workshop on Software Variability, Groningen, Netherlands.
- Schön, D. A. (1988). Toward a marriage of artistry & applied science in the architectural design studio. *Journal of Architectural Education*, 41(4), 4-10.
- Simon, H. A. (1969). *The sciences of the artificial (1. baskı)*. Massachusetts Institute of Technology.
- Simon, H. A. (1999). *The sciences of the artificial (3. baskı)*. Massachusetts Institute of Technology.
- Tekin Akbulut, A.S. (2022) *İç Mekân Tekstil Tasarımında Özgün Değer Yaratımı*. Sanatta yeterlik tezi.
- Tunçer, M. (2020). *Eskişehir Tepebaşı ilçesi Cumhuriyet (Sekiören) Mahallesi'nde bulunan sakarı dokumaları*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir Teknik Üniversitesi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Turhan, S., Doğan, Ç., & Korkut, F. (2011). Yaratıcı Tasarım Araştırması Yöntemi Olarak 'Deneyim Yansıtma Modellemesi ve Sürdürülebilirlik için Tasarım. *Endüstride Tasarımda Eğitimde 40 Yıl Sempozyum Bildiri Kitabı*. S. 393-404.
- Tüfekçi Sivas, T. (1997). *Eskişehir-Afyonkarahisar-Kütahya il sınırları içinde Phryg kaya anıtları*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Wang, F., & Hannafin, M. J. (2005). Design-based research and technology-enhanced learning environments. *Educational technology research and development*, 53(4), 5-23.
- You, X., & Hands, D. (2019). A reflection upon Herbert Simon's vision of design in the sciences of the artificial. *The Design Journal*, 22(1), 1345-1356.