

**İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**MODA VE MİMARLIĞIN ORTAK KAVRAMLAR ÜZERİNDEN  
OKUNMASI**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ  
Zeynep Ceren ERDİNÇ**

**Anabilim Dalı : Mimarlık**

**Programı : Mimari Tasarım**

**HAZİRAN 2011**



**İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**MODA VE MİMARLIĞIN ORTAK KAVRAMLAR ÜZERİNDEN  
OKUNMASI**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ  
Zeynep Ceren ERDİNÇ  
(502081040)**

**Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 05 Mayıs 2011**

**Tezin Savunulduğu Tarih : 09 Haziran 2011**

**Tez Danışmanı : Doç. Dr. Nurbîn PAKER  
KAHVECİOĞLU (İTÜ)  
Diğer Jüri Üyeleri : Prof. Dr. Arzu ERDEM (İTÜ)  
Prof. Dr. Nur ESİN (OÜ)**

**HAZİRAN 2011**









*Mimarlık okumuş tüm moda tasarımcılarına*



## ÖNSÖZ

Tüm Yüksek Lisans öğrenimim ve tez sürecim boyunca, moda, mimarlık, yöntem, sosyoloji, insan ilişkileri gibi kafamda oluşan bir dolu soru işaretine cevap ararken bana yol gösteren ve üzerinde eğilmek istediğim konu için beni cesaretlendiren değerli danışmanım Doç. Dr Nurbın Parker Kahvecioğlu'na, samimi tavrı, bilgi birikimi, sabrı ama en önemlisi her konudaki ilgisi için, ayrıca, çalışmanın özellikle moda kısmının olgunlaşmasındaki yardım ve emeklerinden dolayı, Doç. Dr. Vittorio Linfante'ye teşekkür ederim.

Kopmak üzere olduğum anlarda beni tekrar çalışmaya ikna edebilen sevgili arkadaşım Gizem, sadece tez süresinde değil her zaman desteğini yanımda hissettiğim Emirhan, Emre Can ve tabiki sevgili ailem, teşekkürler.

Haziran 2011

Zeynep Ceren ERDİNÇ

(Mimar)



## İÇİNDEKİLER

### Sayfa

|                                                                          |           |
|--------------------------------------------------------------------------|-----------|
| ÖNSÖZ.....                                                               | v         |
| İÇİNDEKİLER .....                                                        | vii       |
| ŞEKİL LİSTESİ.....                                                       | ix        |
| ÖZET.....                                                                | xi        |
| SUMMARY .....                                                            | xiii      |
| <b>1. GİRİŞ .....</b>                                                    | <b>1</b>  |
| 1.1 Çalışmanın Amacı .....                                               | 1         |
| 1.2 Çalışmanın Kurgusu .....                                             | 2         |
| <b>2. MODA VE MİMARLIĞIN ORTAK ZEMİNE ÇEKİLMESİ.....</b>                 | <b>5</b>  |
| 2.1 Ortak Bileşenler Üzerinden Okuma .....                               | 5         |
| 2.1.1 Moda ve mimarlık terimlerinin incelenmesi .....                    | 6         |
| 2.1.2 İnsanla kurulan ilişki .....                                       | 7         |
| 2.1.3 Statü sembolü olma ve zamanın ruhunu yansıtırma .....              | 8         |
| 2.2 Kavramsal Yaklaşımlar .....                                          | 11        |
| 2.2.1 Etkileşimli olmak .....                                            | 12        |
| 2.2.2 Bedeni barındırmak .....                                           | 21        |
| 2.3 Yöntemler .....                                                      | 28        |
| 2.3.1 Mimari yöntemler .....                                             | 28        |
| 2.3.1.1 İskelet kullanmak .....                                          | 28        |
| 2.3.1.2 İskelet olmak .....                                              | 31        |
| 2.3.2 Giysi tasarımı yöntemleri .....                                    | 31        |
| 2.3.2.1 Giysi tasarımında iskelet kullanımı .....                        | 31        |
| 2.3.2.2 Katlama teknikleri: kıvrırma (folding) ve pilileme (pleat) ..... | 32        |
| <b>3. SEÇİLMİŞ ÖRNEKLER ÜZERİNDEN ORTAK ZEMİNDE OKUMA.....</b>           | <b>37</b> |
| 3.1 Kavramsal Paylaşım .....                                             | 37        |
| 3.1.1 Etkileşimli olmak .....                                            | 37        |
| 3.1.2 Bedeni barındırmak .....                                           | 47        |
| 3.2 Yöntem Paylaşımı .....                                               | 56        |
| 3.2.1 Hacim inşa etmek .....                                             | 56        |
| 3.2.2 Malzeme paylaşımı .....                                            | 68        |
| 3.2.2.1 Tekstil (dokunmuş ve dokunmamış kumaşlar) .....                  | 68        |
| 3.2.2.2 Katı malzemeler ve metaller .....                                | 74        |
| <b>4. SONUÇ VE ÖNERİLER.....</b>                                         | <b>81</b> |
| 4.1 Arakesit Üzerine Yorumlar .....                                      | 81        |
| 4.2 Gelecek Çalışmalar İçin Öneriler .....                               | 84        |
| <b>KAYNAKLAR .....</b>                                                   | <b>87</b> |
| <b>EKLER.....</b>                                                        | <b>93</b> |





## ŞEKİL LİSTESİ

### Sayfa

|                                                                                                                                                                           |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Şekil 2.1 : Dor giysisi ve sütunu benzerliği (Guler ve Horn, 1981).....                                                                                                   | 9  |
| Şekil 2.2 : İyon giysisi ve sütunu benzerliği (Guler ve Horn, 1981).....                                                                                                  | 9  |
| Şekil 2.3 : Gotik dönem giysi ve mimarlığı arasındaki benzerlikler<br>(Guler ve Horn, 1981).....                                                                          | 10 |
| Şekil 2.4 : Su Pavyonu'nun etkileşim diyagramı<br>(Oosterhuis ve Bauman, 2002). ....                                                                                      | 17 |
| Şekil 2.5 : Dinamik bina konsepti, Trans-ports, Oosterhuis (Url-2). ....                                                                                                  | 18 |
| Şekil 2.6 : Trans-port projesi için yapılan denemeler (Url-2). ....                                                                                                       | 18 |
| Şekil 2.7 : I-Wear özellik diyagramı (Url-3). ....                                                                                                                        | 19 |
| Şekil 2.8 : Katlama ile yaratılan mekanda süreklilik algısı (Url-6).....                                                                                                  | 33 |
| Şekil 2.9 : Sıkıştırmanın malzemenin gücüne etkisi (Url-7). ....                                                                                                          | 34 |
| Şekil 2.10 : FOA Yokohama Havalanı çatı örtüsü strüktürü (Url-8). ....                                                                                                    | 35 |
| Şekil 3.1 : Etkileşimli moda ve mimarlık örnekleri.....                                                                                                                   | 38 |
| Şekil 3.2 : A-Poc (Url-9). ....                                                                                                                                           | 39 |
| Şekil 3.3 : Variomatik (Oosterhuis ve Bauman, 2002).....                                                                                                                  | 39 |
| Şekil 3.4 : Embrolojik Ev (Url-10). ....                                                                                                                                  | 41 |
| Şekil 3.5 : Muscle Space, Bamboostick (Url-2). ....                                                                                                                       | 42 |
| Şekil 3.6 : Etkileşimli elbise örneği, Çağlayan, 2007 ilkbahar-yaz (Url-11). ....                                                                                         | 42 |
| Şekil 3.7 : Etkileşimli elbise örneği: Walking City (Url-12).....                                                                                                         | 43 |
| Şekil 3.8 : Muscle Body (Url-2). ....                                                                                                                                     | 43 |
| Şekil 3.9 : Etkileşimli olarak saydamlık değerleri değişen giysi: Intimacy (Url-13).....                                                                                  | 44 |
| Şekil 3.10 : Etkileşimli olarak saydamlık değerleri değişen duvar: Lotus (Url-14)..                                                                                       | 44 |
| Şekil 3.11 : Brain Coat (Url-15). ....                                                                                                                                    | 45 |
| Şekil 3.12 : Blur Building (Url-16). ....                                                                                                                                 | 45 |
| Şekil 3.13 : Bedeni barındırmak kavramı için moda, mimarlık, örnekleri.....                                                                                               | 46 |
| Şekil 3.14 : (Url-17, 18, Yapp, 2005, Url-19, Schwartz-Clauss, 2002, Url-20,<br>Echavarria, 2005, Url-21). ....                                                           | 48 |
| Şekil 3.15 : İlk şişme barınak örneklerinden, Nasa (Echavarria, 2005). ....                                                                                               | 49 |
| Şekil 3.16 : Uzay aracı ve asronot giysisi (Url-22, Url-23).....                                                                                                          | 49 |
| Şekil 3.17 : 1967, Archigram, Suitaloon 1 (Schwartz-Clauss, 2002).....                                                                                                    | 50 |
| Şekil 3.18 : Archigram, Suitaloon 2 (Url-24). ....                                                                                                                        | 50 |
| Şekil 3.19 : Haus Rucker Co, Yellow Heart (Url-25).....                                                                                                                   | 50 |
| Şekil 3.20 : Şişme strüktürlü çağdaş giyilebilir barınak örnekleri<br>(Url-26, Url-27). ....                                                                              | 52 |
| Şekil 3.21 : Günümüz şehir yaşantısı için giyilebilir barınaklar, CP Company, Tenda<br>(Url-26); Orta, Refuge Wear (Url-28); Jongerius, Mobile Dreaming<br>(Url-29). .... | 52 |
| Şekil 3.22 : Final Home (Url-30).....                                                                                                                                     | 53 |
| Şekil 3.23 : Mother, Tsumura (Kozaki, 2008).....                                                                                                                          | 53 |
| Şekil 3.24 : Umbruffla (Url-31).....                                                                                                                                      | 54 |

|                                                                                                                                                         |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Şekil 3.25 :</b> Moda ve mimarlığın paylaştığı hacim üretim yöntemleri. ....                                                                         | 55 |
| <b>Şekil 3.26 :</b> 19.yy'da mimarlıkta ve kıyafetlerde benzer strüktür kullanım<br>(Guler ve Horn, 1981). ....                                         | 57 |
| <b>Şekil 3.27 :</b> 20.yy'ın ilk yarısında mimarlıkta ve modada benzer strüktür kullanımı<br>(Url-32, Url-33). ....                                     | 58 |
| <b>Şekil 3.28 :</b> Şişme strüktürlerin, moda ve mimarideki çağdaş kullanım örnekleri<br>(Url-34, Url-11). ....                                         | 58 |
| <b>Şekil 3.29 :</b> Moda ve mimarlıkta istenilen biçimleri yaratmak için kullanılan benzer<br>çağdaş strüktürler (Url-35, Url-36). ....                 | 59 |
| <b>Şekil 3.30 :</b> Moda ve mimarlıkta strüktürel yüzey örnekleri (Url-37). ....                                                                        | 60 |
| <b>Şekil 3.31 :</b> Moda ve mimarlıkta eğrisel biçimlerin strüktürel yüzey örneklerinde<br>kullanımı (Url-38, Url-39). ....                             | 60 |
| <b>Şekil 3.32 :</b> Eğrisel (iskelet-tasarım) strüktür kurgusunun Hadid tarafından moda ve<br>mimaride kullanımı (Url-40, Url-41, Url-42, Url-43). .... | 61 |
| <b>Şekil 3.33 :</b> Moda ve mimarlıkta esnek iskelet kullanımı (Pegoraro, 2007, Url-41). ....                                                           | 62 |
| <b>Şekil 3.34 :</b> Kıvrırma yönteminin strüktürel katkısı (Url-46, Url-47). ....                                                                       | 63 |
| <b>Şekil 3.35 :</b> Kıvrırma yönteminin strüktürel katkısı (Url-46, Url-47). ....                                                                       | 63 |
| <b>Şekil 3.36 :</b> Tekrarlanan kıvrırmanın strüktürel katkısı (Url-48, Url-11). ....                                                                   | 64 |
| <b>Şekil 3.37 :</b> Tekrarlanan kıvrırmanın strüktürel katkısı (Url-49, Url-50). ....                                                                   | 64 |
| <b>Şekil 3.38 :</b> Plileme yönteminin strüktürel katkısı (Url-51). ....                                                                                | 65 |
| <b>Şekil 3.39 :</b> Plileme yönteminin strüktürel katkısı (Url-53, Url-54). ....                                                                        | 65 |
| <b>Şekil 3.40 :</b> Dokumadaki fraktal örneklerinin mimarlıkta strüktürel kullanımı<br>(Url-54, Url-55). ....                                           | 66 |
| <b>Şekil 3.41 :</b> Dokumadaki strüktür yöntemlerinin mimaride kullanımı<br>(Gezer, 2008, Url-56). ....                                                 | 67 |
| <b>Şekil 3.42 :</b> Dokumadaki strüktür yöntemlerinin mimaride kullanımı (Url-57). ....                                                                 | 67 |
| <b>Şekil 3.43 :</b> Moda ve mimarlığın paylaştığı malzeme ve malzeme kullanım<br>yöntemleri. ....                                                       | 69 |
| <b>Şekil 3.44 :</b> Çağdaş mimarlıkta tekstil kullanım örnekleri (Url-58, Url-51). ....                                                                 | 70 |
| <b>Şekil 3.45 :</b> Tekstil yenilikçi strüktürlerle kullanımı (Quinn, 2003, Url-41). ....                                                               | 71 |
| <b>Şekil 3.46 :</b> 1960'larda moda ve mimarlıkta plastik kullanımı (Url-59, Url-60). ....                                                              | 72 |
| <b>Şekil 3.47 :</b> Moda ve mimarlıkta plastiğin ve şişme strüktürlerin çağdaş kullanımları<br>(Echavarria, 2005; Quinn, 2003, Url-11, Url-61). ....    | 72 |
| <b>Şekil 3.48 :</b> Teflon kaplı membranların modada kullanımı (Url-62, Url-63). ....                                                                   | 73 |
| <b>Şekil 3.49 :</b> Teflon kaplı membranların mimaride kullanımı (Url-64). ....                                                                         | 73 |
| <b>Şekil 3.50 :</b> Rabanne'ın modada rijit malzeme kullanımı (Url-65). ....                                                                            | 75 |
| <b>Şekil 3.51 :</b> Çağlayan'ın modadaki cam kullanım örnekleri (Url-11). ....                                                                          | 75 |
| <b>Şekil 3.52 :</b> Tekstilin kendi kullanım yöntemlerini mimaride hissettirmesi<br>(Url-66, Url-67). ....                                              | 76 |
| <b>Şekil 3.53 :</b> Mimari metal iskelet kurgusunun modadaki örnekleri (Url-68). ....                                                                   | 77 |
| <b>Şekil 3.54 :</b> Ahşap malzeme ve ahşap yapım yöntemlerinin modadaki kullanım<br>örnekleri (Url-11, Url-69, Url-70). ....                            | 77 |
| <b>Şekil 3.55 :</b> Remote Control Dress (Url-11). ....                                                                                                 | 78 |
| <b>Şekil 3.56 :</b> Philips'in etkileşimli moda ve mimari tasarımları (Url-71). ....                                                                    | 78 |

## **MODA VE MİMARLIĞIN ORTAK KAVRAMLAR ÜZERİNDEN OKUNMASI**

### **ÖZET**

Disiplinler arası sınırların bulanıklaştığı son yıllarda, moda ile mimarlık arasındaki paylaşımlar, paralellikler, ortak aktiviteler ve tasarımlar ile, iki disiplinin kesişim ve etkileşimi daha görünür bir hal almaktadır. Bu iki tasarım disiplini, aralarındaki tüm ölçek farklılığına rağmen, genel olarak ortak konseptleri kullanmakta ve aynı anlatılar üzerinden tasarım yapmaktadır.

Benzerliklerinin ve birlikte yaptıkları çalışmaların, ortaya çıkış sebebi: toplumsal, sosyolojik, psikolojik ve kültürel verilerin, insanlık üzerinde güçlü etkilere sahip olması ve bu etkilerin, hem mimarlık hem de moda üzerinden kendilerini direk yansıtabilme imkanını bulabilmesidir. Öte yandan, bu iki disiplin için önemli olan; sadece ortak paylaşımlara sahip olmaları değil, ayrıca bu ortak paylaşımları sayesinde, aralarında hareketli bir trafiğin ve etkileşimin ortaya çıkabilmesidir.

Başlangıçta giysiler, sonrasında da inşa edilen korunaklar, ilkel çağlardan günümüze, insan bedeni için, onu koruyacak bir barınak sağlamak amacıyla üretilmekte; koruduğu insanlarla eş zamanlı, dinamik veya değil bir ilişki içine girmektedir. Ayrıca her iki disiplin de temelde iki boyutlu malzemelerden, üç boyutlu hacimler üretmektedir. Bahsedilen bu ortak kavramlar ve bu kavramları mekanlaştırırken kullandıkları üretim yöntemleri; öteki disiplin içinde farklı bağlamlara taşınarak, yeni ortamından gelen değişik girdilerle sözkonusu disiplinin kendini beslemesine, olanak sağlamaktadır.

Kısaca, hem mimarlık hem de moda, özellikle günümüzde, ortak kavram ve yöntemlere; bunlar üzerinden yapılan paylaşımlara, birarada bulundukları çalışmalara sahip olmakta; en önemlisi de bu ortaklık ve paylaşım, her iki disiplinin de bir diğeri için bir gelişim kaynağına dönüşmesine imkan vermektedir.



## **THE READING OF FASHION AND ARCHITECTURE THROUGH COMMON CONCEPTS**

### **SUMMARY**

Recently, while the edges between fashion and architecture have been blurred, their intersections and interactions are more apparent with their shares, parallelism, co-creations and common activities. Both those two design professions generally have been using conjoint concepts and designing over the same narratives despite all the scale differences.

The reason of the similarities and shared works is: the massive effect of social, cultural, interpersonal and psychological inputs over humanity and their ability of expressing themselves with fashion and architectural designs. More over, the point is not only, they are common in their shares, but also through those common base, an vibrant traffic and interaction between themselves can occur.

First clothes, then the dwellings, have been proceed for accomodating human body in productive way meanwhile they both can build a relationship which can be either responsive or not, with people whom they host in. On the other hand they both try to design in order to convert two dimensional flat materials into three dimensional volume. The common concepts which are mentioned and the production methods which have been used for transforming those into space, may enhance themselves with the incomes that are borrowed from the the other discipline, throughout they have been carried into the another context.

In brief, especially for now, both fashion and architecture not only have common concepts and methods but also collaborations and shares related to them yet, the most important point is their relationship empower each of them to be a improvement source for the other.



## 1. GİRİŞ

Çalışmanın gelişim süreci ve amacının anlatıldığı bu bölümde, ayrıca “çalışmanın kugusundan” da bahsedilmekte, tez içinde ele alınacak bölümlerin içeriği hakkında okuyucu bilgilendirilmektedir.

### 1.1 Çalışmanın Amacı

Son dönemlerde, malzeme, üretim ve bilgisayar teknolojilerinin gelişmesiyle, moda ve mimarlık arasındaki ilişki giderek daha da görünür olmakta; bu sebepten disiplinler arası kültür, estetik, düşünce, üretim ve anlam ortaklıkları; yapısal, teknolojik ve kavramsal paylaşımları, modacılar, mimarlar, kullanıcılar, eleştirmenler... kısaca her iki disiplinle de ilgili herkes için daha fazla merak uyandırmaktadır. Sadece yakın geçmişte ve günümüzde değil, antik çağlarda bile, giysi ile bina tasarımı arasındaki benzerliklerden ve ortak kavramlardan bahsetmek mümkündür, çünkü, her iki disiplin de temelde, bedeni korumak ve ona barınak oluşturmak amacıyla, düz ve iki boyutlu malzemelerden hacimler yaratmak için uğraşmaktadır. Moda ve mimarlık ürünleri, genelde bambaşka oranlara ve boyutlara sahip olsalarda, insan ölçeğini referans olarak almakta, çünkü her türlü giysi ve bina, insanla ilişki içinde olduğu sürece gerçekten var olabilmektedir. 2008 yılında, çalışmanınine benzer kaygılarla, Skin+Bones sergisini düzenlemiş olan Hodge, iki disiplin arasındaki ilişkiyi: “modacılar ve mimarlar; mekana, hacme, hem beden için örtü ve çevreye karşı bir koruma, hem de sosyal ve kültürel yorumlar için bir araç olmaya, kafa yorar. Ayrıca bu kaygılar, bir tarafta giysi ve podyum videolarının, diğer yanda ise mimari paralellerinin, çeşitli konularla ilişkili (thematically) olarak yerleştirildiği serginin, kalbinde yer alır ve özünü oluşturturur” ifadesiyle açıklamaktadır (Url-1). Bu bağlamda, çalışmanın amacı, moda ile mimarlık arasında, varlığı genellikle sezgisel olarak kabul edilen ilişkiyi, belirlenen bazı kavramlar üzerinden yapılan karşılaştırmalı okumalarla daha tanımlı bir hale getirmek ayrıca hem moda hem de mimarlığın, ortak paylaşımlar sayesinde kendi alanlarına yeni aktarımlar getirdiğini ve böylece birbirlerini geliştirdiklerini vurgulamaktır.

## 1.2 Çalışmanın Kurgusu

Moda ile mimarlığın ortak çalışmalarını ve paralelliklerini inceleyen çalışma altı ana bölümden oluşmaktadır.

Birinci bölüm, çalışmanın amacını ve kurgusunu belirten giriş bölümüdür.

İkinci bölümde ilk olarak, “Ortak Bileşenler Üzerinden Okuma” başlığı altında, moda ve mimarlık için ortak olan kültürel, sosyolojik ve psikolojik etkiler, “statü sembolü olmak ve zamanın ruhunu yansıtmak” ve “insanla kurulan ilişki” kavramları üzerinden incelenmektedir. Disiplinler arası paralellikler, tarihsel süreç üzerinden, basitçe ele alınmakta, böylece her iki disiplinin de dönemlerine ait güçlü sembolik değerlere sahip olduğu belirtilmektedir. Ancak, bu kavramlar, sadece okuyucuya genel bir bakış kazandırabilmek adına, bu bölümde kabaca ele alınmaktadır. Bu sebepten, bahsedilen kavramlar, tezin odağını oluşturan üçüncü bölümdeki, karşılaştırmalı örnekler üzerinden yapılan okumalar kapsamında değildir.

Ayrıca, ikinci bölüm, “Kavramsal Yaklaşımlar” başlığı altında, beden ile ilişki göz önüne alınarak çalışmanın temel kavramları olarak seçilmiş: “etkileşim” ve “bedeni barındırmak” kavramları üzerinden moda ve mimarlığı değerlendirmektedir. Bu kavramların, hem moda hem de mimarlık için özellikle de insanla ilişkileri üzerinden ne ifade ettiği, bu disiplinler içinde nasıl kullanıldığı ve hangi gelişim süreçlerinden geçtikleri araştırılmakta, ayrıca bu kavramlar dahilinde bir disiplinin diğerini nasıl etkilediği tartışılmaktadır.

Son olarak ikinci bölümde, her iki disiplinin de üzerinden iletişim halinde oldukları üretim süreçleri “Yöntemler” başlığı altında incelenmektedir. Hacim strükture etmek için olan kullanımları dikkate alınarak modadan ve mimarlıtan seçilen bazı yöntemler, bu yöntemlerin gelişim süreçleri, ait oldukları veya ödünç alındıkları disiplin içinde nasıl kullanıldığı araştırılmakta, “Kavramsal Yaklaşımlar” kısmında da yapıldığı gibi, seçilen yöntemler üzerinden bir disiplinin diğerini nasıl etkilediği tartışılmaktadır.

Üçüncü bölüm, çalışmanın toparlandığı bölümdür. İkinci bölümde tartışılan kavram ve yöntemlerin, iki disiplin arasındaki paylaşımları ve benzerlikleri veya birbirlerini nasıl etkilerini, tartışmak için, bu bölümde, modaya ve mimarlığa ait seçilen örnek şekiller üzerinden karşılaştırmalı okumalar yapılmaktadır. Bu sebepten, üçüncü



bölüm aynı zamanda, her iki disiplinin de belirlenen kavram ve yöntemleri nasıl kullandığına ait bir derleme niteliğinde de ele alınabilir.

Çalışmanın sonuç bölümü olan dördüncü bölümde, sonuçlar tartışılmakta, moda ve mimarlık arakesiti için yorumlar yapılmakta ve moda ile mimarlık arasındaki ilişki üzerinden gelecekte yapılabilecek farklı çalışmalar için öneriler sunulmaktadır.



## **2. MODA VE MİMARLIĞIN ORTAK ZEMİNE ÇEKİLMESİ**

Hem moda hem de mimarlık, ilk olarak insan için barınak olma görevini paylaşmakta ve her ikisi de görevlerini yerine getirirken kullanıcıları ile etkileşim içindedir. Ancak, her iki disiplinin de insanla kurduğu ilişki, sadece onları korumakla kalmaz. Hem moda hem de mimarlık, kişisel ve sosyal fikirleri veya kültürel kimlikleri yansıtmakta; insan ile kurdukları yakın ilişki sayesinde kullanıcısının ilgi alanlarını ve ait oldukları zamanın özelliklerini belirtmektedir.

Hem moda hem de mimarlığın, çevrelerindeki toplumsal olayları yansıtmaya ve dönemin sosyal kimliğini sembolize etme gücü, her iki disiplinin de, tarih boyunca sergiledikleri biçimsel ve kavramsal paralelliklerde kendini kanıtlamaktadır. Öte yandan aralarında, sadece benzerliklerden ibaret olmayan, paylaşımları da kapsayan bir ilişki vardır. Hem moda hem de mimarlık arasındaki paylaşımlar sayesinde, her iki disiplin de birbirini sürekli bir şekilde geliştirmektedir.

Her ne kadar, moda ve mimarlığın, hem birbirleri hem de bireyler ve toplumlar üzerindeki sosyal ve psikolojik etkileri yadsınamaz bir öneme sahip olsa da, çalışma dahilinde, aralarındaki kavramsal paylaşımlar, esas olarak “bedeni barındırmak” ve “etkileşimli olmak” başlıkları altında detaylandırılacaktır. Ayrıca, belli bir hacmi yaratmak için kullandıkları yöntem paylaşımlarına da yer verilecektir.

Ancak okuyanın, moda ile mimarlık arasındaki ilişkiyi daha net anlayabilmesi için, her iki disiplinin de, sosyal, ekonomik, psikolojik ve toplumsal paylaşımları ve zamanlarını ifade etme yetenekleri ve bunları vurgulamak adına, günümüze gelene kadar ne gibi süreçlerde, nasıl var oldukları, kısaca ele alınacaktır.

### **2.1 Ortak Bileşenler Üzerinden Okuma**

İçinde yaşadığımız giysiler veya binalar hayatımızın en kişisel bileşenlerindendir. Bu sebepten moda ve mimarlık, insan ile kurdukları sürekli ilişki sayesinde, toplumların karakterlerini, zamanın etkilerini, bireylerin kişisel davranış biçimlerini, zamanın ve/veya kişilerin ekonomik ve politik eğilimlerini, yansıtmaktadır.

Ayrıca, her iki disiplin de kişilerin toplum içindeki güçlerini gösteren ya da özellikle sergileyen semboller olabilmektedir. Örnek olarak, arkeologlar, kişilerin yaşadıkları mekan, ya da sahip oldukları kıyafet veya süs eşyalarını, kişinin statüsünü, görevini, yaşadığı zamanı ve davranış biçimlerini okumak için kullanmakta, ve böylece her iki disiplinin de toplumlar için ne kadar önemli olduğu ve insan ile kurdukları yakın ilişki, vurgulanmaktadır.

### **2.1.1 Moda ve mimarlık terimlerinin incelenmesi**

Giysilere ihtiyaç duymamızın sebebi, iklim koşullarına ve diğer fiziksel tehlikelere karşı, çevre ile bedenimiz arasında bir koruma yaratmak istememizdir. Ancak giysiler, çevre şartlarına karşı bariyer olmanın ötesinde, aynı zamanda bireyin duygusal, estetik, sosyal veya psikolojik ihtiyaçlarını da karşılayabilmektedir.

Zamanla, insanın kendini doğa şartlarından daha kapsamlı bir şekilde koruması ve bunun için bir mekan yaratması gerekmiştir. Mekan, içinde yaşamın gerçekleştiği fiziki ortam olarak tanımlanabilir. Modadaki sürece benzer şekilde, önceleri barınmak ve doğa şartlarından korunmak için bir mekana ihtiyaç duyan insan, sonrasında bu mekanları, kendine özgü farklı, kültürel, fonksiyonel, teknik veya estetik zevklerde yaratmaya başlamıştır. Günümüzde hem moda hem de mimarlık, artık bilim, sanat, teknoloji, estetik ve en önemlisi insan yaşamıyla ilişki içerisindedir. Wright, mimarlık üzerinden bu durumu: “Mimarlık biçim haline gelmiş yaşamdır” diyerek belirtmektedir (Hasol, 2010). Hasol ise bu bağlamda, mimarlığın, toplumun yapısına, toplumun gereksinimlerine, ekonomik verilere ve teknolojik gelişmelere bağlı bir sanat dalı olduğunu düşünmektedir (Hasol, 2010). Benjamin ise, mimarlığın, çeşitli obje, insan ve aktivitelerin karışık bir kompozisyonundan oluşan, bir şehir dokusu olduğunu vurgulamaktadır (Castle, 2000).

Yaygın olarak, giysiler için kullanılan “moda” kelimesi, aslında geniş bir alanda etkin olan ve insan hayatını genel bir şekilde biçimlendirebilen, estetik tercihlerdeki sürekli değişimi tarif etmektedir. Okuduğumuz kitaplar, dinlediğimiz müzik, kullandığımız ilaçlar, gittiğimiz mekanlar ya da izlediğimiz programlar... kısaca, hayatımızdaki herşey moda kelimesi ile ilişkilendirilebilir. Blumer’e göre moda, genel olarak sosyal değişimlerle ilgilenir. Sosyal değişimler içindeki, bir kısım değişimlerin diğerlerinden daha fazla kabul görmesini ve dikkate alınmasını, moda kelimesi ile eşleştirir (Beyhan, 2010).

### 2.1.2 İnsanla kurulan ilişki

Hem moda hem de mimarlığın kişi ile kurduğu yakın ilişki, her iki disipline de insana dair güçlü anlamlar yüklemektedir. Castle'nın aktarımıyla Frank, bu durumu, "Sahip oldukları tüm fiziksel, kültürel ve psikolojik uzantıları ile hem giysiler, hem de binalar, bedeni kapatıp kapsamak ama aynı zamanda onu sergilemek için üretilirler. Her ikisi de bedenın bir uzantısıdır. Her ikisi de size dokunur veya sizin tarafınızdan dokunulur, görünür ve hissedilir" diyerek vurgulamaktadır (Castle, 2000). Korunma ihtiyacına yönelik inşa edilen ilk barınaktan bu yana, insan ve insanla ilişkili herşey mekanı doğrudan etkilemekte veya mekandan doğrudan etkilenmektedir. 20. yy'da hızla değişen ekonomik ve kültürel bileşenler, sosyal yapıyı etkilemekte ve bu değişken sosyal yapı kendini, ancak kısa dönemlerde var olabilen ve hızla gücünü kaybedip yerini yenisine bırakan stiller olarak mimarlıkta göstermektedir. Mimari tasarımın öznesi olan yaşam, coğrafi, iklimsel, kültürel, demografik farklılıklardan etkilenmekte ve de insanlar, yaşam tarzlarını yaşadıkları alanlara yansıtmaktadır. Wright, mimarlığın bize herhangi bir mesafede durmadığını ve sadece görsel algımız için olmadığını, aksine içerde veya dışarıda olalım, onun bizi sarıp sarmalayacağını ve bizi içine girip onun bir parçası olmaya ya da dışarıda kalmaya cesaretlendireceğini dile getirmektedir. Ayrıca, tercih ettiğimiz mekanın kıyafetler gibi, kim olduğumuzu ya da kim olmak istediğimizi belirttiğini ve bina ile yaşadığımız tecrübelerin, en sevdiğimiz elbiselerimiz gibi kişisel hikayemizin bir parçasına dönüştüğünü vurgulamaktadır (Castle, 2000).

Tunalı'ya göre, giysi tasarımları insanla ilişkili herşeyi etkileyebilecek güce sahiptir. Giysileri ile dış görüntüsünü değiştiren insan, bu değişimle beraber, içinde yaşadığı mekanı, ilişki kurduğu tüm eşyaları yani içinde yaşadığı çevreyi de yenileme ihtiyacı duymaktadır (Tunalı, 2002). Ayrıca kişilerin seçtiği giysiler, onların kişiliklerini okumakta önemli bir gösterge olarak ele alındığında, bireyler arasında sessiz iletişime de izin verebilmektedir. Çağımızın hakim gücü olan tüketimin, en kolay ulaşılabilir ve görünür biçimlerinden biri olarak moda, kimliklerin kurulmasında önemli roller oynayabilmektedir. Crane, giysilerin, toplumsal kimlikleri empoze etme gücüne sahip olduğunu ve böylece davranış biçimlerini yarattığını belirterek bu düşüncayı desteklemektedir.

### 2.1.3 Statü sembolü olma ve zamanın ruhunu yansıtma

Aslında giyinmekten daha geniş bir kavramsal karşılığı olan moda, hayatın hiçbir alanında amaçsız değildir. Özellikle moda kavramının akla ilk gelen karşılığı olan giysilerin, her daim zamanının kültürel dokusunu yansıttığına ve başlangıçtan sonuca değiştirilemez sıralı bir süreç izlediğine inanılmaktadır (Gurel ve Horn, 1981).

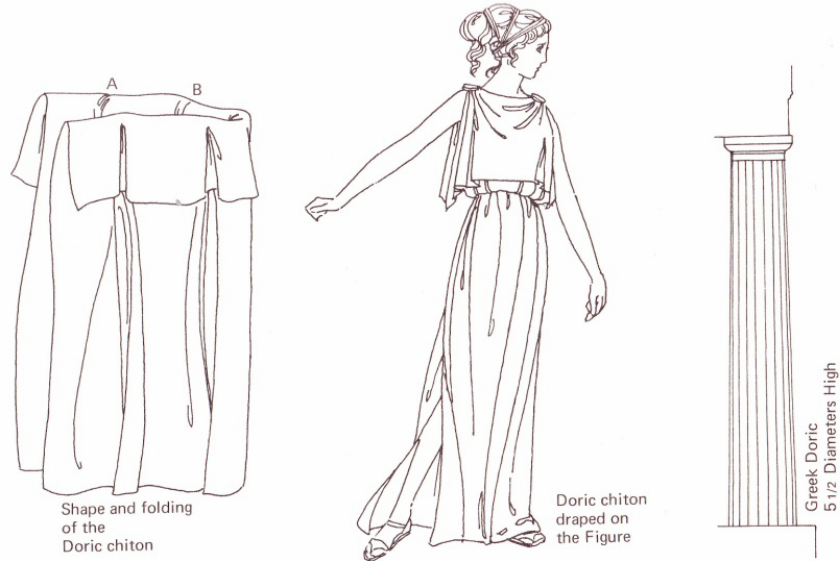
Total kültürü ve sosyal yapıyı anlatan bir dolu eleman olsa da giyinme şekilleri toplumları şekillendiren olaylara, düşüncelere, tekniklere ait görsel ifadesi en fazla ve en okunur olan kanıtlardan biridir. Laver de modaya olan inancını “Giysiler asla havailik değildir; çağlarının temel toplumsal ve ekonomik baskılarını ifade ederler” cümlesi ile belirtir (Crane, 2000). Benzer şekilde France, gelecekteki hayatı anlamak için 100 yıl sonra bir eser seçmesi gerekecek olursa, geleceğin kütüphanelerinden bir kitabı, ya da tarih üzerine yapılan bir çalışmayı değil, kadınların o zaman nasıl giyindiklerini görmek için bir moda dergisi seçeceğini dile getirir. Çünkü, giysi tercihlerinin, devrin insanı hakkında, tüm filozoflardan, yazarlardan veya tüm bilim insanlarından daha çok şey söyleyebileceğine inanılmaktadır (Guler ve Horn, 1981). Giyim modası görsel olarak, zamanına ait güçlü bir örnek olsa da, giysi tercihlerine France kadar büyük anlamlar yüklemenin ne kadar doğru olduğu tartışılır.

Mekan da onu yaratan ve kullanan toplumun veya ait olduğu dönemin dinamiklerinin bir ürünü olarak açığa çıkmaktadır (Beyhan, 2010). Ayrıca sanat eseri olarak da kabul edilen mimari işler, zamanına ait sosyolojik ve kültürel semboller olarak değerlendirilmekte, bulundukları toplumların ekonomik ve politik yapılarını da temsil etmektedir. Tschumi de mimarlığın toplum tarafından örgütlendiğini kabul etmekte ve mimarlığın sosyal olgularla iletişimi olmaksızın sürdürülebilir olamayacağını savunmaktadır. Bu bağlamda, mimarlığı, içinde bulunduğu dünya, toplum ve zaman koşulları doğrultusunda sürekli yeniden örgütlenen bir disiplin olarak tanımlamaktadır (Tschumi, 1994).

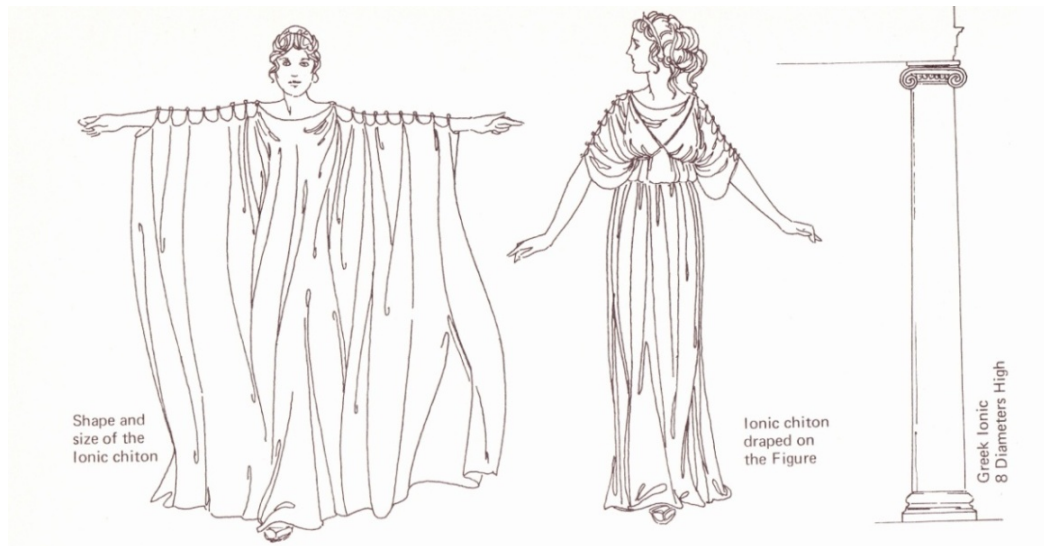
Aynı dönem ve toplumlar üzerinden incelendiğinde, her iki disiplinin de sergilediği görsel ve bu görseli kuran kavramsal paralellikler, hem moda hem de mimarlığın içinde bulunduğu koşullardan ne denli etkilendiğinin veya her iki disiplinin de bu koşulları ne kadar tutarlı bir şekilde sergilediğinin kanıtıdır.

Antik çağlardan başladığında, hem Dor hem de İyon giysi ve sütunları açıkça birbirine benzemektedir. Geniş yivlere sahip olan, kalın ve dayanıklı Dor sütunları

gibi Dorik chitonlar da (döneme ait giysilerin genel adı) sağlam yün kumaşlardan yapılmaktadır. Bu sayede giysi, sütunlara paralel olarak kalın kıvrımlara sahip olmakta ve bu kıvrımlar vücuda düz bir görünüm katmaktadır. Ayrıca, giysinin üst kısmındaki katlama, düz ve dikdörtgen elemanlardan oluşan sütun başlarına benzemektedir (Şekil 2.1). İyonik sütunlar ise, dar biçimleri, ince ve sık yivleri ile algıda daha narin, hafif ve uzundur. Kolon başları ise çift tarafta deniz salyangozu şeklinde zarif spirallere sahiptir. İyonik chitonda yün kumaş yerini daha ince olan ketene bırakmakta, böylece daha sık ve daha ince kıvrımlar oluşabilmektedir. Elbise bitişiinde katlamanın yerini alan yalancı kollar, kolon başlarındaki spirallerle yine benzerlik içindedir (Şekil 2.2).

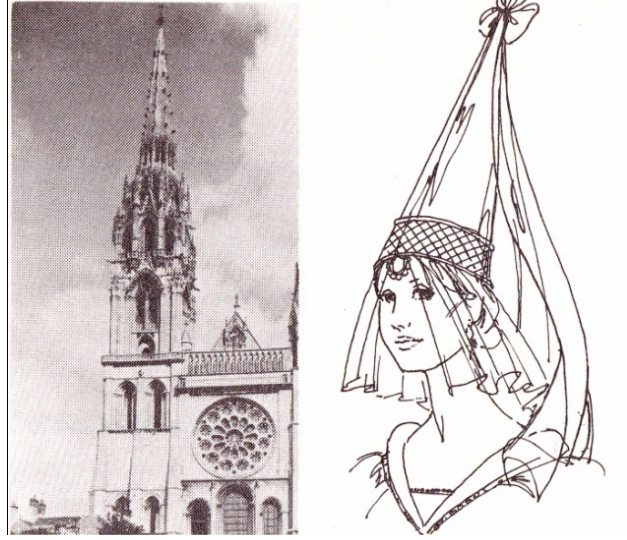


**Şekil 2.1 :** Dor giysisi ve sütunu benzerliği (Guler ve Horn, 1981).



**Şekil 2.2 :** İyon giysisi ve sütunu benzerliği (Guler ve Horn, 1981).

Dikey algı üzerine kurulu Gotik dönemde mimarlık, payandalara, sivri tonozlara ve yüksek tavanlara yer verirken, dönemin giysi tasarımlarında da uzun şapkalar, sivri ve uzatılmış formlar, uzunluk ilizyonu yaratmak için kullanılan dikey çizgiler belirleyici olmaktadır (Şekil 2.3).



**Şekil 2.3 :** Gotik dönem giysi ve mimarlığı arasındaki benzerlikler  
(Guler ve Horn, 1981)

18. yüzyılın sonunda, mantıksız abartılar için hem mimarlıkta hem de moda da sıklıkla kullanılmaya başlayan çelik iskeletler, ekonomik sıkıntıların ve savaşların henüz yaşanmadığı dönemlerde sanayi devriminin toplum üzerindeki etkilerini göstermektedir (Şekil 3.26).

1920’lerde yayılan ve köklerini mimariden alan işlevsellik akımı modada da kendini göstermektedir. Binalar en sade formlarda, sadece yaşamak için bir makina olarak üretilirken, kadınlar da o zamana kadar karşılaştıkları en pratik gardroba sahip olmaktadır. Her iki disiplin üzerinden de, savaş ve büyük buhran sonrası yaşanan ekonomik sıkıntıları, erkek nüfusunun azalması ile kadınlara kalan zorlu iş koşullarını okumak mümkündür. Savaşlar sonrası ortaya çıkan rahatlama dönemi, uzay keşifleri ile hız ve yer değişiminin hayatımızın bir parçası olması ve en önemlisi hızla yükselen kapitalizm, yine aynı hızla değişen estetik ve sosyolojik değer yargılarını beraberinde getirmektedir. Böylece 1950’lerden sonra her iki disiplini de etkileyen akımlar hızla değişmekte ve hem giysi hem bina şekilleri bu değişimden nasibini almaktadır. Crane, sanayi sonrası toplum ve postmodernist kültürün nasıl oluştuğuna/oluşturulduğuna ait ipuçlarına, bina ve giysiler gibi kültürel metalarla ulaşılabileceğini belirtmektedir (Crane, 2000). Tüketime hayatımızdaki etkisini,



günümüzde hala moda ve mimarlık üzerinden okumak mümkündür. Kişiler, seçtikleri ve satın aldıkları eşyalar veya mekanlar üzerinden statülerini, yaşam tarzlarını ve sosyal kimliklerini yani kendilerini belirleyebilmektedir. Castle'e göre, satın aldığımız mimarlık çeşidi, kişiler arasındaki gelir, cinsel tercih, kültürel altyapı ve yaş gibi farklılıkları sunabilmekte, ayrıca bunlar arasında sürekli evrilen atıflara da izin vermektedir. Guggenheim Müzesi ve Walsall's Sanat Galerisi, tasarımları ile şehirlerini kültürel haritaya yerleştirmekte ve böylece kültürel kapitali kimliklendirmek için mimarlığın kullanılmasına örnek olmaktadır (Castle, 2000). Crane ise, giysinin tüketimin en görünür biçimlerinden biri olduğunu ve bu sebepten kimliğin kurulmasında önemli bir rol oynadığını ifade etmektedir. Çünkü giyim tercihleri, insanların hem belli bir zaman dilimine uygun görünüşlerine (yani modaya), hem de o zamana ait kültürü kendi amaçları doğrultusunda nasıl yorumladıklarına ait güçlü normlara sahiptir (Crane, 2003).

Birincil olarak, insan ile çevresi arasında koruyucu bir bariyer yaratmak üzere kullanılan moda ve mimarlık, insana yakın duruşu sayesinde, tarih boyunca onunla etkileşim halinde olmaktadır. Bu etkileşimin sonucu, her iki disiplin de toplumsal, ekonomik ve kültürel kavramları yansıtmakta, böylece zamanına ve kullanıcılarına ait özelliklerin önemli birer temsilcisi olmaktadır. Hem moda hem de mimarlık, insan ilişkilerinde karşılıklı karakter okumaları yapabilmemizi veya olmak istediğimiz karaktere dönüşebilmemizi sağlamakta ya da toplumlara istenilen olguları empoze ederek onları dönüştürmek için kullanılmaktadır.

## **2.2 Kavramsal Yaklaşımlar**

Bu bölümde, moda ile mimarlık arasındaki ilişki, çalışmanın kavramsal odağını oluşturan etkileşimli olmak ve bedeni barındırmak kavramları üzerinden ele alınacaktır. Bu kavramlar, her iki disiplinin de bedenle ve bireyle olan yakın ilişkisini vurgulamaları dikkate alınarak seçilmiştir. Mimarlık ve modanın insanla nasıl ilişki kurduğu, etkileşim alanları ve bu etkileşimin sınırlarını denerken gösterdikleri gelişim süreci, gelişen teknolojinin etkileşimli tasarımlara katkısı ve birbirlerine olan etkileri “etkileşimli olmak” başlığı altında incelenmektedir. Ayrıca bölüm içinde, her iki disiplinin de varoluş sebebi olan insanı korumak ve tarihsel süreçte, her iki disiplinin de tekrar bedeni misafir etmeye odaklanmasının sebepleri “bedeni barındırmak” kavramı üzerinden ele alınmaktadır.

### 2.2.1 Etkileşimli olmak

Öncelikle, “etkileşimli” (interactive) kavramı, sözlük anlamı üzerinden ele alındığında, kelimenin İngilizce açılımı; arasında, karşılıklı ya da birbiriyle anlamlarına gelen “inter” ve etkin, hareketli, etkileyen, değiştirebilen anlamındaki “active” kelimelerinin birleşmesinden meydana gelir. Parçalar birleştirildiğinde ise, kelime, birbirini etkileyen veya değiştirebilen olarak açıklanır ve tek kelime ile etkileşimli olarak Türkçe’ye çevrilir. Sankur, etkileşimli sözcüğünü, insanın etkin biçimde etkileştiği, insandan girdi kabul eden, insan-makine ara yüzüne ilişkin, biçiminde tanımlar. Kavram, çalışmanın içinde daha çok bu tanımı ile kullanılacaktır.

Bu bağlamda, “etkileşimli olmak” kavramı, günümüzün toplu üretimleri arasında, bireysel ve farklı tasarımlara imkan veren, sonuçlanan veya sürekli, teknolojik veya konvansiyonel iletişim kavramları üzerinden ele alınacaktır (Şekil A.1).

Sürekli fakat konvansiyonel etkileşime örnek olarak, insan bedenine yakın duruşu sayesinde, ilkel kullanımlarında bile, giysinin insanla ve insan bedeni ile kurduğu sürekli iletişimden bahsetmek mümkündür. Çünkü, bedeni saran malzeme, kişinin her hareketinde, kullanıcısının davranışlarını hesaplayıp, malzemenin karakteristik özelliklerine göre yeni formlar alarak insan hareketine cevap verebilmekte, yani en başından beri her hareket, aslında giysilerimiz için yeni bir tasarım verisine dönüşmektedir. Bu sebepten, temel olarak giysi tasarımı veya terzilik, kullanılan malzemenin insan bedeni ile en iyi şekilde etkileşime geçebilmesi ve ikisinin uyum içinde hareket edebilmesini sağlamak koşuluna dayanır. Hem mimar hem de moda tasarımcısı olan Manferdini’ye göre, giysi üzerindeki kesikler, bedenin eğimli formu üzerinde üç boyutluluk yaratmak için vardır. Giysi bu kesikler sayesinde, hareket eder, esner, açılır veya deforme olur (distort). Böylece insan hareketi ve giysi devingen bir şekilde birbirine tepki verebilir (Manferdini, 2005). Genel olarak deneysel mimarlık ürünleri ile uğraşan Lynn’in, ‘Embriyolojik Ev’ (Şekil 3.4) örneğinde tasarım, çift katlı alüminyum yüzeylerin ve şişme panellerin, strüktürü oluşturan çelik iskelete bağlanmasından meydana gelen bir kabuktan oluşur. Birbirine bağlı üç binden fazla bağımsız panelden oluşan tasarımda, bu paneller, en küçük değişiklikte bile çalışarak cephenin yeniden oluşturur (Sönmez, 2007). Embriyolojik Ev’de birleştirilen paneller ve bağlandıkları strüktür, giysiyi oluşturmak için birleştirilen kumaş parçaları ve onları bir arada tutan dikişler gibi

düşünülebilir. Dikişlerle birleştirilen, bağımsız kumaş parçaları sayesinde, kişinin her hareketi giysinin yeni biçimler almasını sağlar.

Tamamlanmış ürünler olarak sürekli bir etkileşime kapalı olsalar da, teknolojik imkanlar sayesinde kullanıcıyı, tasarım veya üretim aşamasına dahil ederek onlarla iletişim kuran giysi ve binalar, etkileşim kavramı için başka bir örnek olarak ele alınmaktadır. Günümüzde, giysi tasarımı ve mimarlığı da bünyesine alan geniş kapsamda moda kavramının yarattığı sürekli değişken ortam içindeki kimlik kaybına ve endüstri çağının getirdiği toplu üretimlere bir tepki olarak, insanlar kendilerine özel ürünlere yönelmektedirler. Miyake'nin "A-Poc" çalışması, kişiyi yansıtması ve ürün ile kullanıcı arasında bir bağ kurması açısından çok önemli bir yere sahiptir. Tasarım basitçe, üzerinde belli işaretler olan tüp şeklinde dokunmuş ve kullanıcının içine girmesine olanak veren düz ve esnek bir kumaştan ibarettir. Kullanıcı zevkine göre işaretli yerlerden istediği şekilde çıkardığı kumaş tüplerinden kendini yansıttak olan ideal sonucu kendi yaratır. Yani tasarım, onu giyen sayesinde artık bir kumaş parçası değil bir giysidir, kullanıcı ile etkileşimi sayesinde var olmuştur. Miyake, tasarımını "Kesilmemiş halleriyle, basitçe bir bez parçasıdır, giyecek olan kişiye ona hayat vermesi ve olacağı şekle getirmesi için bir araç olarak verilirler" diyerek açıklar (Papadakis, 2003). Benzer biçimde, Oosterhuis'in "Variomatik" tasarımında kullanıcı evinin şeklinin son halini, binanın içindeki belli mesnet noktalarını çeşitli yönlerde hareket ettirerek belirleyebilir. Bu tasarım bir katalog evi olduğu için, biçiminin yanı sıra, açıklıkları ve binanın kaplamasını da kullanıcı belirleyebilir (Sönmez, 2003). Her iki tasarımın da kullanıcının kimliğini yansıtması, kullanıcı ile var olması, "etkileşim kavramı" açısından önemlidir. Fakat her iki tasarım da sonunda bitmiş bir ürüne dönüşür. Ürünün üretim aşamasından sonra, kullanıcının ürün üzerinde değişiklik yapabilmesi ya da yaratabilmesi mümkün değildir.

Çevresinden ve kullanıcılarından aldığı verileri dijital teknolojileri de kullanarak eş zamanlı olarak yorumlayabilen giysi ve bina tasarımları, tez içinde etkileşim kavramının bir diğer karşılığı olarak ele alınmaktadır. Bauman'a göre mimarlık, her zaman gücü temsil etmiştir. Kiliseler, tapınaklar, saraylar en önemli mimarlık ürünleri olmuştur ve hep tipolojilere bağlılığı simgelemiştir. Fakat şimdi bağımsızlık ve insanlar arası iletişim önemlidir. Bu yüzden mimarlığın, hareketliliği ve sosyal gereklilikleri yerine getirebilecek şekilde kavramsallaştırılması gerekmektedir (Oosterhuis ve Bauman, 2002). Bu bağlamda, günümüzde etkileşimli ürünlerden,

sabit ve kalıcı bir şekilde kimlik belirtmesinin yanı sıra daha çok kişiyle sürekli iletişim halinde olup, gelen bilgiyi eş zamanlı olarak hesaplayıp, kendini daimi olarak dönüştürebilmesi, gerçek zamanlı olarak kişi ile var olması ve hatta bulunduğu çevreye göre de kendini sürekli yenileyebilmesi beklenmektedir. Doğası gereği, giysi tasarımları, kullanıcısı ile sürekli etkileşimi bünyesinde barındırmaktadır. Gelişen malzeme ve dijital teknolojilerinin katkılarıyla, mimarlar bu kavramı tasarımlarına dahil etmekte ve mimarlık içinde, moda da olduğundan farklı bir yönde geliştirmektedir. Mimarlığın sağladığı teknolojik katkılarla evrilen etkileşim kavramı, bu sayede, sadece insana değil, çevreden gelen her türlü bilgiye de dijital olarak tepki verebilen tasarımlarla modada da tekrar yerini almaktadır. Etkileşimli tasarımların sahip olduğu eş zamanlı cevap verebilme yetisi, hem moda hem de mimarlık için tasarımların her zaman tekil ve kişiye özel olarak kalmasına olanak vermekte böylece kişiler arası iletişime yardımcı olmaktadır.

Mimarlıkta etkileşimli tasarım denemeleri daha çok 1960'lar ve 70'lerde yapılmıştır. Endüstri çağının yerini teknoloji ve iletişim çağına bırakmasıyla, tasarımcı merkezli tasarımın etkisi kırılarak, kullanıcı ve/veya çevre ile iletişim ve dinamizm yeni ilham kaynağına dönüşmüştür. Steiner, bu değişime disiplinler arası etkileri de katmaktadır. İngiliz bilim adamları sabun köpüğü örneğini, doğanın sadece bir dizi rastgele fiziksel formdan ibaret olmadığını, aksine dinamik ve biyolojik bir sistem olduğunu göstermek için kullanmıştır. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra bu sezi yenilikçi mimarlık gruplarının strüktür anlayışını değiştirmiş böylece başkalaşım ve strüktürün adapte olma yeteneği, çağdaş projelerin kaderini belirlemiştir (Steiner, 2005).

Sonrasında, Archigram, modadan aldığı teknikleri kullanarak mimari tasarımlarında, malzeme ve barındırdığı insan formu ile daha fazla karşılıklı fayda (inter-effective) içinde olabilmeyi yani daha engelsiz ilişkiler kurabilmeyi denemiştir. Grup, "The Cushicle" ve "Suitaloon" tasarımlarında, esnek, uyumlu (responsive) ve birbirine bağlı iç mekanları kullanarak, bir dizi zeki ve etkileşimli nesne, yüzey ve cephe oluşturmuştur (Quinn, 2003). Archigram'ın gelecekteki kullanıcıların ihtiyaçlarına uygun yeni mimarlığı hayal ederken ön gördüğü gibi, bugün mimarlık, yuvarlanıyor, akıyor, nefes alıyor, genişliyor, çoğalıyor ve ilişki kuruyor (Siegal, 2002).

Malzeme ve üretim yöntemleri teknolojisinin, hızla gelişmeyi sürdürmesi sayesinde etkileşim kavramının, mimarlık içindeki yeri giderek pekişmektedir. Öyle ki, mimarlıkta yaklaşık son yirmi yıldır kullanılan, tüm yeni nesil havalandırma, ısıtma

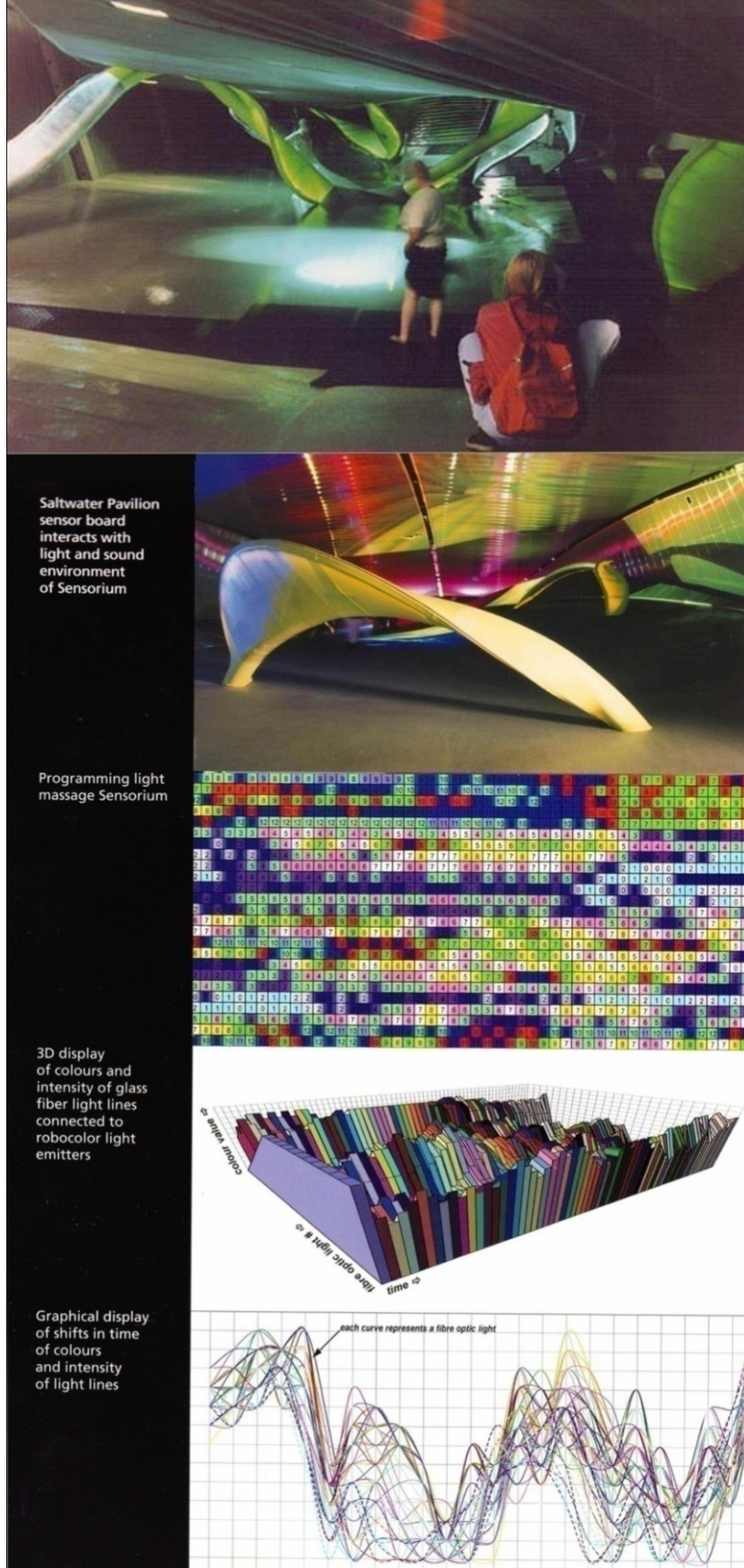
ve aydınlatma sistemleri, güvenlik kontrol teknolojileri ve çevresine tepki verebilen cephe tasarımları, etkileşimli teknolojiler ve ürünler kullanılarak üretilmektedir. Buna rağmen kullanım sıklıkları, her gün kullanılan bu ürünlerin iletişim ve etkileşim özelliklerinin, göz ardı edilmesine sebep olmaktadır. Artık mimarlar, tekil parçaların değil, tasarımın bütününe, büyük ölçeklerde de cevap verebildiği, eş zamanlı etkileşime sahip, canlı organizma sınırındaki tasarım örnekleri için çalışmaktadır. Tasarımcıların amacı, toplu üretimlerin hakim olduğu çağımızda, kişilerin bireyselliklerini yansıtabilmelerini sağlamak için kullanıcıya veya çevresine göre kendisini yeniden var edebilen, bu verilerle iletişimden yoksun kaldığında ise özelliğini kaybeden tasarımlar sunmaktır.

Gelişen nano ve bio teknolojinin, kablosuz teknolojilere ve malzeme üretimine olan katkısı, genellikle dijital mimarlık altında ele alınan, etkileşim kavramının büyük rol aldığı yeni bir gelecek beklentisini güçlendirmektedir. Bu gelecekte insanlar, tasarımcılar tarafından yazılan kod dizinleri ışığında, insan ve çevresine sürekli uyumlu olarak şekillenebilen ve hatta neredeyse kendi hayatını yaşayan moda ve mimarlık ürünleri içinde yaşamaktadır. Novak, mimarlık için bu durumu şu şekilde dile getirmiştir: “Artık yapılı çevre sadece yapılı çevre değil; ayrıca büyüyen çevredir. Yeni malzemeler her zaman yeni bir mimarlık anlamına gelmiştir. Nano-teknoloji yeni malzemeler yaratmak için bio-teknoloji ile birlikte çalışmaktadır. Bu yeni malzemeler sadece yeni değil; ayrıca canlı (animate) ile cansızın (inanimate) sınırında durmakta ve yaşamı taklit etmektedir” (Papadakis, 2003). Kolarevic’in aktarımı ile Chu ise, dijital mimarlığın alt dallarından olan ‘Genetik Mimarlığı’ açıklarken, genetik mimarlık ürünü olan her yapının, sahip oldukları adaptasyon yeteneği ile evrimleşebildiğini, bu sayede canlı özellikleri taşıdığını belirtmektedir. Tasarımcı, bu süreç boyunca biçimlenmenin temelini ve kurallarını oluşturan genetik kodu yazar. Tanımlanmış bir kod kuralına göre oluşturulmuş nesne, bu tanımlı kural dizisine göre yerine geri beslemeli bir biçimde yeni nesneler getirerek karmaşık bir nesneye dönüşür (Kolarevic, 2003). Dijital mimarlığın başka bir alt dalı olarak kabul edebileceğimiz “Evrimsel Mimarlık” da tasarımcının yazdığı kod ile etkileşim özelliği kazanmaktadır. Mutlu, evrimsel mimarlığın, mimarlığı yapay yaşam biçimi olarak tarif ettiğini, DNA benzeri kod metinlerinin yeniden sunulmasını önererek, kullanıcıya ve çevresine tepki verebilen ayrıca gelişen ve evrimleşebilen süreçler tasarladığını belirtmektedir (Sönmez, 2007). Oosterhuis, mimarlığın, tasarımcılar

tarafından kuralları belirlenen, sonrasında da hem diğer disiplinler tarafından hem de yaşam süreci içinde kullanıcıları tarafından oynanan, bir oyuna dönüşmekte olduğunu söyleyerek durumu özetlemektedir. Burada binalar, katılımcıları tarafından ortaya konan verileri alarak, şekil ve içerik olarak kendini yeniden şekillendirmektedir (Oosterhuis ve Bauman, 2002).

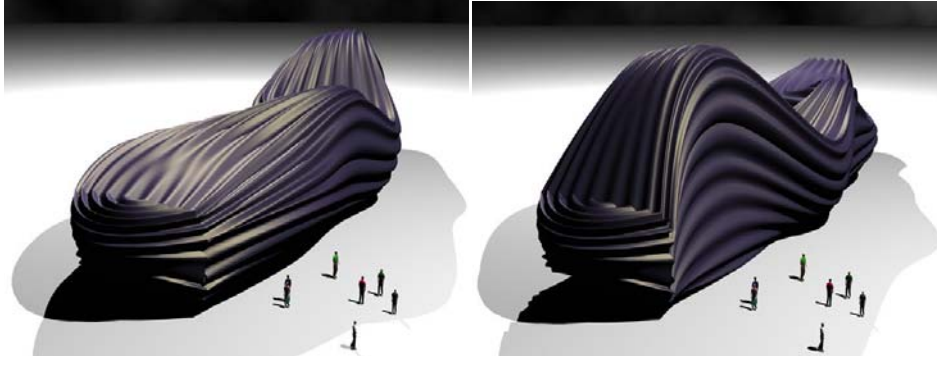
Teknolojik imkanları kullanarak eş zamanlı etkileşime olanak sağlayan mimarlık örneklerinden bazılarını ele alacak olursak: Spuybroek ve Oosterhuis'un NOX adı altında 1997'de yaptığı Su Pavyonu (Şekil 2.4), ilk etkileşimli dijital strüktür olarak kabul edilmektedir. İnsanları tatlı ve tuzlu su kullanımı hakkında eğitmek üzere tasarlanan pavyonda, kullanıcılarının hareketlerine göre, dijital olarak programlanmış bir şekilde, su dolup boşalmakta ayrıca ışık ve ses değişimleri gerçekleşmektedir (Rosa, 2001). Novak'ın denemeleri yaşayan organizmalara öykünürken, Corefab grubu da cansız canlıya çevirmeyi tasarım girdisi olarak kabul etmektedir. Grup amaçlarını, etkileşime zorlanan ve neredeyse nefes alan tasarımlar yaratmak olarak tarif etmektedir (Puglisi, 2005). Yoon, (Studio MY) mimari yerleştirmelerinde etkileşimli tasarım denemeleri yapmakta, Studio Roosegaarde ise etkileşimli bir duvar olarak ürettiği "Lotus" tasarımı gibi önceki birçok tasarımında da etkileşim kavramına önem vermektedir. Hem Yoon, hem de Studio Roosegaarde etkileşim kavramını mimarlık haricinde, giysi tasarımlarında da kullanmaktadır (Şekil A.1). Oosterhuis hem kişisel tasarımlarında hem de TU Delft üniversitesi bünyesindeki Hyperbody programında etkileşimli tasarımlara büyük yer vermektedir. Oosterhuis, Trans-ports projesinin (Şekil 2.5) prototipi olarak ürettiği Muscle NSA, Muscle Tower, Muscle Room, Bamboostick, Muscle Space tasarımlarını, insan hareketlerine cevap vermek üzere kurgulamaktadır (Şekil 2.6), (Şekil A.1). Prototiplerin mesnet noktalarına yerleştirilen programlanmış pistonlar, adlarından da anlaşıldığı gibi, kas (muscle) gibi davranarak, tasarımların strüktürlerine hareket kabiliyeti kazandırmaktadır. Örneklerde bahsedilen tasarımların hepsi, bitmiş stabil bir ürüne dönüşmeden, yaşayan bir organizma gibi eş zamanlı hareketlerine devam ederek, sürekli olarak kullanıcılarını yansıtmaktadır.

Mimarlıktaki sürekli değişimi Oosterhuis: "Artık mimarlık sabit bir son imaja sahip değil, tasarımların biçimi, tahmin edilemeyen hava durumu gibi sürekli değişiyor" sözleri ile vurgular (Oosterhuis ve Bauman, 2002).



Şekil 2.4 : Su Pavyonu'nun etkileşim diyagramı (Oosterhuis ve Bauman, 2002).





**Şekil 2.5 :** Dinamik bina konsepti, Trans-ports, Oosterhuis (Url-2).



**Şekil 2.6 :** Trans-transport projesi için yapılan denemeler (Url-2).

Kişi ile olan yakın ilişkisi sayesinde, hiçbir teknolojik altyapıya sahip olmadan basitçe kumaş parçalarından oluşsa da, kullanıcısının hareketlerine göre kendini anında yeniden yaratabilen ve tabiatı gereği anlık değişimlere daha hızlı ayak uydurabilen giysiler, etkileşim fikrinin tüm kavramsal özelliklerine sahiptir.

Dışarıdan ve içeriden sürekli gelen verilere göre evrilme yeteneğine sahip olan ve neredeyse canlı organizmalara öykünen hem büyük, hem de küçük ölçekli yeni nesil teknolojik mimari tasarımlar modadan etkilenmiş midir? Bu soruya kesin olarak cevap vermek mümkün olmasa da mimarlığın, yenilikçi mimarlar tarafından bedeni korumak ve belirtilen programlara çözüm üretmek gibi temel mimari verilerin ötesine taşındığını kesin olarak söylemek mümkündür. Mimarlık, etkileşimli tasarımlarında, bedenin ihtiyaçları ile bedeni çeviren çevre arasında arabulucu olmaya çalışmaktadır. Arabulucu olarak davranan, etkileşimli tasarımlar, moda



tarafından da benimsenmekte ve bazı giysi tasarımcıları beden fonksiyonunu genişletebilecek tasarımları denemektedirler.

Eş zamanlı etkileşime, dijital imkaları kullanarak sahip olan giysi tasarımlarından bazılarının bahsetmek gerekirse: Çağlayan'ın 2000 yılı ilkbahar yaz koleksiyonu için tasarladığı 'Remote Control Dress' (uzaktan kumandalı elbise) ve Starlab Consortium'un Avantex 2000 Innovation Prize ödüllü "I(intelligent)-Wear" (Şekil 2.7) (zeki giysi), etkileşim ve iletişim özelliğine, teknolojik donanımlarla sahip, ilk giysi tasarımlarındandır. Özellikle, I-Wear, her ne kadar konsept proje olarak kalmış olsa da etkileşimli giysi tasarımları arasında kilometre taşı olarak kabul edilmektedir. Starlab tasarımcılarından De Brouwer, giysinin, vücudumuzda veya çevremizde neler olduğunu anlayıp ona göre tepki veren ikinci bi ten gibi davranıp, ayrıca karakterimiz, hareketlerimiz ve çevremiz için bir arayüz olarak çalışmasını amaçladıklarını dile getirmektedir (Quinn, 2002), (Şekil A.1).



**Şekil 2.7 :** I-Wear özellik diyagramı (Url-3).

Yoon'ın (Studio MY) deneysel çalışmalarından biri olarak 2001 yılında ürettiği 'Defensible Dress' (koruyucu elbise), Studio Roosegaarde'nin 2010 yılında ürettiği 'Intimacy' (mahremiyet) ve Philips tarafından tasarlanan 'Mood Sensing Dress' (ruh halini sezen elbise), tasarımcılarının hem moda hem de mimarlık alanında çalışmalar yapıyor oluşu, bu elbiseleri etkileşimli olmalarının haricinde, her iki disiplin arasındaki iletişimi vurgulamak adına da önemli kılmaktadır (Şekil A.1).

Hem mimarinin etkileşim kavramını taşıdığı yeni aşama hem de mimari tasarımlarda kullanılan akıllı malzemeler ve ileri teknoloji, etkileşimli tasarımlarla ilgilenen moda tasarımcılarına, tepki verebilen giysilerdeki kablosuz sistemler için, önemli bir kaynak oluşturmaktadır. Gao, yeni nesil malzemeleri, ısıya, harekete, ışığa ve sese duyarlı giysileriyle etkileşimli tasarımlarına aktaran moda tasarımcılarından. Teknolojik modanın öncülerinden Çağlayan, giysilerinde mimarlıktan etkilendiğini

“binalar artık çevrelerine adapte olmayı, ona karşılık vermeyi, bazı akıllı sistemler sayesinde öğrenebiliyor, hatta yaşayan organizmalara dönüşüyor” (Quinn, 2003) ifadesiyle belirtmektedir. Çağlayan, yapılı çevrenin artık durağan olmadığını kabul eden Novak’a katılmakta ve akıllı binalara zekasını veren teknoloji ve malzeme alanındaki gelişmeleri, kendi tasarımlarında kullanmak üzerine çalışmaktadır. Bu çalışmalar sonucunda, ilk olarak Remote Control Dress’i yaratmıştır. Amacı, giysiyi tamamen çevresine entegre edebilmek ve onu, değişik çevreleri ve bu çevreleri yaratan değişik etmenleri okuyup ona cevap verebilir hale getirmektir. Elbise, sadece görünür datalara değil, hız, yer çekimi, hava, radyo dalgaları, gibi görünmez verilere de cevap verebilmektedir. Tasarımını tanımlarken Çağlayan, onu görünmezi hissedilebilir yapmak, görünmez etkilerin de bir şeyleri dönüştürebileceğini göstermek ve giyen kişiyle onu saran çevre arasında kalan giysinin ilişkisi hakkında bir şeyler söylemek için tasarladığından bahsetmektedir (Quinn, 2003).

Etkileşim kavramı, moda ve mimarlık için hem birbirleri arasında hem de disiplinlerarası ama en önemlisi kişi ile bağ kurmalarına yarayan bir araç olmaktadır. Kişi ile kurulan bağlar, ürünün değişik kişilere göre değişken bir şekilde verdiği tepkiler, toplu üretimlerin ve kimlik arayışlarının hakim olduğu günümüzde, ürünlerin sadece kullanıcıya özel olmasını sağlamaktadır. Önemli olan diğer konu, ise her disiplin tarafından yeniden yorumlanan kavram ve bu düşünceye hizmet etmek üzere üretilen tasarımlar, tasarımın sahip olduğu yeni kavramlar, sistemler ve teknolojiler hem öteki disiplinler için ilham kaynağı olması hem de onlara gelişimleri için yeni malzemeler sunmasıdır. Modanın sahip olduğu kişi ve çevre ile etkileşim kavramı, mimari tarafından yeniden yorumlanarak yeni malzemeler ve yeni teknolojilerin üretimine ön ayak olmuş; sonrasında ise bu malzemeler tekrar moda döngüsünün içinde kendine yeni bir yer bulmuştur. Quinn, Çağlayan tarafından tasarlanan “Remote Control Dress’in”, moda ile mimarlığı, mimarlık ile de teknolojiyi birleştiren bağlantıları düşündüren, üstün teknolojik (hi-tech) bir başarı olduğunu ifade etmektedir. Bir tek örneğe bu kadar güçlü anlamlar yüklemek pek doğru olmasa da, bazı mimari gruplar etkileşimli tasarım denemelerini hem mimarlık hem de moda tasarım sınırları içinde denemektedir. Böylece sınırların giderek kaybolduğu tasarım dünyasında bu denemeler, her iki disiplini de ortak bir zemine çekerek birbirlerini nasıl geri dönüşlü bir şekilde beslediklerini göstermektedirler.

### 2.2.2 Bedeni barındırmak

Sebepler deęişken olsa da, insanı barındırmak (accommodate) ve onu kapsamak (housing) hem moda, hem de mimarlık için en önemli ve en eski ortak zemin sayılabilir. Her iki disiplin de tarih içerisinde ve günümüzde kimlik oluşturmak ve onu yansıtmak veya statü sembolü olmak gibi başka sosyal kavramlara hizmet etse de “bedeni barındırmak” kavramı, temel görev olarak karşımıza çıkmaktadır. Çünkü, barınak oluşturmaının altında yatan temel niyet, ilk yerleşmeden ilk giysiye, her zaman insanın korunma iç güdüsüne hizmet etmektir. Loos, temel koranak (shelter) olarak giysinin mimariye olan öncülüğünden bahsederken giysi ve mimarının koruyucu olarak görevini vurgular ve mimarları, barınmanın anlam ve estetiğini kavramak için, tekstil kullanımlarına bakmaya yönlendirir (Newman ve Smith, 1987). Kişi ancak kendini güvende hissettiği sürece, moda ve mimarlığın üst anlamları ile ilgilenir. Mimarlığa duyulan ihtiyaç, günümüzde her ne kadar bir korunağa duyulan işlevsel ihtiyaçların ötesine geçse de, bu fonksiyon mimarlığın öncelikli amacını oluşturur. Sonrasında mimarlık, mekan ve sahibi için kimlik olma görevini yerine getirir (Kronenburg, 1998).

Sadece sosyal kavramlar deęil, var olan çevre ile kurulan ilişki, eski tasarımların etkisi, konservatif tasarım düşüncesi ve yöntemler, hem moda tasarımı hem de mimarlıkta, üretim ve tasarım girdisi olarak dikkate alınmaktadır. Quinn ise, bu kavramın her iki disiplin için de önemini, günümüzde bazı tasarımcılar için tek önemli tasarım ölçütünün bedeni barındırmak olduğunu ifade ederek ortaya koymaktadır. “Yerleşmeler (dwelling) ve kıyafetler, boyutlarını belirlemek için dięer verilerden daha çok, insan formu ölçeğine dayanır, fakat aynı şekilde önceden kabul edilmiş standartlar da sonuçları belirler. Bugün ise yeni nesil moda tasarımcıları ve mimarlar bu çeşit sınırların ötesinde düşünüyor. Var olan tasarımlardan bağımsız, sadece insan formunu barındırmak görevi ile tanımlanan strüktürler yaratıyor” (Quinn, 2003). Bedeni barındırmak kavramı, tez içinde, çeşitli sebepler gereğince koruyucu olması beklenen, insan ile yakın ilişkide, bedeni içinde kapsayabilecek minimum hacimler üzerinden ele alınacaktır. Bu bağlamda, bedeni barındırmak, ani gereksinimlere cevap verebilen, modern insanın yaşantısına uygun mimarlık ve modayı sorgulayan; özgürlük, geçicilik, bireysellik gibi kavramaları da karşılayabilen tasarımlar üzerinden tartışılacak ve tasarım girdisi olan bu kavramların sebeplerine odaklanılacaktır.

Modanın geçici doğası, çoğunlukla mimarlık tarafından hor görülmüştür. Giysi tasarımlarındaki sezonluk değişimlerin tam tersine, mimarlık anıtsal ve kalıcı olmayı hedefler. Modanın zamanı yakalama gücü ve sabit olmayışı, mimarları etkilemektedir; ancak hala birçok mimar, değişim kavramını küçümseyerek, mimarlığın değişimden uzak masif ve stabil tasarımlar olması gerektiğinde ısrar etmektedir. 19. yy'dan sonra, hızın hayatımızda önemli rolünün artmasıyla, insanlar, yaşadıkları mekanları sürekli ve kolayca değiştirebilmiş. Bu gelişime, hem mimarları, hem de moda tasarımcılarını, sabit bir yere bağlı olma fikrini, stabil ve masif barınakların gerekliliğini ve kalıcılık kavramını sorgulaya itmiştir.

Geçicilik ve sürekli değişim küçümsenecek özellikler midir? Geçici (ephemeral) kelimesi sözlük anlamıyla ele alındığında, “daimi olmayan, ne kadar süreceği belli olmayan” olarak düşünülebilir. Kronenburg, geçici olmanın sadece zamanla alakalı bir kavram olduğunu, aslında etki olarak geçici olmayanlar kadar güçlü olabileceğini savunur. Uzun süreli deneyimleri, kısa süreli olanlara kıyaslar. Kısa süreli deneyimlerin nispeten daha önemsiz olduğunu düşünmek bir reflekse dönüşmüştür; oysaki çocukluğa ait uçucu bir anı bireyin en güçlü anısı olabilir. Bu anının gücü kişinin tüm hayatına yardımcı olabileceği gibi onu yok da edebilir (Kronenburg, 1998). Bu yüzden deneyimin gücü, onun süresinden hem anlam, hem de etki olarak daha önemlidir. Kronenburg, mimarlığın kalıcılık arzusunun doğanın işleyişine aykırı olduğunu söyleyerek devam eder. Ayrıca doğa kendini sürekli bir şekilde yeniden canlandırmak, mimarlık ise bu sürece ters bir şekilde devamlılığını korumak istediğini vurgular. Fakat bunun için sürekli bir insan aktivitesine ihtiyaç duyar. Portatif binaların yaşam döngüsü daha kabul edilebilir; çünkü yok oluşlarında yeniden oluşumları vardır. Bu yüzden, üretim ve yıkımlarının oluşturduğu gel-git döngüsü, yaşayan dünyanın ölüm ve doğum döngüsünü yansıtır (Kronenburg, 1998).

Futurist hareketin öncülerinden Sant'Elia, geçiciliğin önemini: “Artık anıtsallığa, ağır ve sabit olana inanmıyoruz, farkındalığımızı, hafiflik, geçicilik ve kullanışlılıkla zenginleştiriyoruz” diyerek belirtmektedir (Sant'Elia, 1914). Yirminci yüzyılın başında, hız ve yeniyi duyulan sürekli istek, ardı ardına gelen iki dünya savaşı ile yıkılan evler, gelenekler ve hatta atmosferler gelecek çağda geçicilik kavramının ulaşacağı noktaya ait ipuçları veriyordu. Geçicilik kavramı sürekli değişime gebeydi ve değişim gelişimi getiriyordu. Bu noktada giysi tasarımı ve mimarlığın bedeni

barındırmak kavramına geçicilik kavramını da sorgulayarak cevap vermesi gerekiyordu.

Yirminci yüzyılın ikinci yarısında genç tasarımcılar için geçicilik kavramı, birçok tasarımın temeliydi ve her iki disiplin de sürekli olarak yer değiştirmeyi, özgürlüğü, kamusal mekan ve onun bir parçası olabilmeyi ve dönüşümü sorgulamaktaydı. Bu bağlamda, altmışlarda, Team X (10), Archigram, Banham, Hous Rucker Co. gibi mimarlar ve mimarlık eleştirmenleri gezerlik (mobility) ve gezer şehirli kavramını vurgulamaktaydı (Şekil A.2).

İkinci Dünya Savaşı sonrası, yaşanan uzaya ulaşma yarışı ve radyoaktif ışınların gizli tehdidi teknolojiyi tetikleyerek, hem moda, hem de mimarlık tarafından kullanılan yeni nesil birçok malzemenin ortaya çıkışına sebep olmuştur. Astronotlar giysileri, adlarından da anlaşılacağı gibi “EMU” (extra mobile unit) uzay mekiğinden uzakta kişinin tüm ihtiyaçlarına cevap verebilecek, onu olası tehlikelerden koruyabilecek, uzaydaki zararlı ışınları yansıtabilecek şekilde tasarlanmıştır (Şekil 3.16). Bu hareketli birimler, bedeni barındırıyor, giysi ve mimarlığın arakesitinde duruyorlardı. Hafif ve dayanıklı sentetik malzemelerin, uzay yarışının etkisindeki gelişimine paralel olarak şişme strüktürler de gelmiş ve bu strüktürler ne moda ne de mimarlık içinde tanımlanabilen fakat her iki disiplinin de sınırlarını zorlayan, hareket edebilen insan ve insan bedeni merkezli tasarımlara dönüşmüştür (Şekil A.2).

Şişme sistemlerin kullanımı ile birlikte, geçicilik, gezerlik ve taşınabilirlik kelimeleri, “yurt”, “tipi” ve “çadır” gibi çadır tipolojisine sahip geleneksel gezer mimarlık örneklerinden bağımsız bir şekilde de, mimari dilde yer almayı başarmıştır. Bu sistemler geleneksel sistemleri sorgulayan her tasarımcı için alternatif cevaplar üretebiliyordu (Şekil A.2). PVC’den yapılan şişme sistemler, yumuşak, katlanabilir, geçirgen ve geçici oluşuyla 1960’larda mimarlar tarafından, malzemeden bağımsız (dematerialized) mimarlığın temeli olarak kabul ediliyordu (Pavitt, 2008). Bu sistemler, geçici özellikleri sayesinde yapıyı çevreye zarar vermeden, istenilen zamanda, istenilen her yerde var olabiliyor, zamanın eleştirel gençliği için her türlü denemeye olanak veriyordu. Hous Rucker Co’ya göre, şişme strüktürler şehri, dönemin genç mimarları için, geçici strüktürlerin deney elemanları olduğu, varlıklarının veya üzerlerinde yapılan değişikliklerin, şehre zarar vermeyeceği, bir laboratuara dönüştürülebilirdi (Schmiedeknecht, 1998).

Hava destekli kapalı sistemler, hem geleneksel mimarlığa daha demokratik olan bir alternatif öneriyor; hem de iklim değişimlerine adapte olduğundan, taşınmasının kolaylığına bu sistemler hakkındaki her şey değişimden bahsediyordu (Steiner, 2005). Bedeni barındırmak için sabit bir eve olan ihtiyacı Banham, “A Home is not A House” makalesinde teknolojik olarak donatılmış şişme strüktürlerin kendi kendine ayakta durabilme kabiliyetinden, birçok servisi içerebileceğinden bahsederek sorguluyordu. Neden onu var etmek için sabit bir eve sahip olunmalıydı? (Banham, 1965)

Modanın küçümsenen geçicilik kavramı, artık mimarlar için bir hedef olmuştu. Kent içinde sürekli yer değiştiren insanın hızına uyum sağlayabilmek için mimarlar bedene daha yakın, bir giysi kadar hafif ve taşınabilir tasarımlar deniyorlardı. Örnek olarak, Archigram’ın senaryolarındaki şehir insanı, yenilikçi bir şekilde yaşama ve barınma mekanı olarak ele aldıkları arabaların, kıyafetlerin (gasket home, suitaloon), birtakım barınak ve kapsül mekanların içinde sürekli hareket ederek yaşar. Giysinin sürekli değişen doğasının yeni şehir yaşantısına uyum sağlama konusunda, mimarlıktan daha hızlı ve yetenekli olduğunu keşfeden grup sonrasında bir dizi giyilebilir strüktüre öncülük eder (Quinn, 2003). 1967 yılında Archigram tarafından tasarlanan Suitaloon, giyen kişiye sadece evinde olma ihtiyacına cevap veren bir barınak sağlamaz; ayrıca ona dışarıyla iletişimi için teknik olarak donatılmış bir ortam sunar. Steiner de, 1964’te ‘Mega-City’ donanımından ayrılan Archigram’ın, teknolojiyi bedenin etrafına daha yakın bir şekilde sarmakla ilgilendiğine değinir. Ona göre bir uzay giysisi hala giysidir ama Webb’in 1967’deki Suitaloon önermesi farklı bedensel korunakların, içerinin ve dışarının, giysi ve binanın sınırlarını belirsizleştirir (Steiner, 2005). Moda ve mimarlığın sınırları hem fiziksel hem de kavramsal olarak ilk kez bu kadar görünür bir şekilde iç içe geçmiştir. Var olmak ile yok olmak arasındaki sınırlar zorlanmaktadır. Giyilebilir mimarlık örnekleri, diğer şişme strüktürlerden farklı olarak kişi tarafından “taşınmaz”, “giyilir” böylece kendisine duyulan ihtiyaç hiç bitmez, dönüşerek farklı formlarda sürekli olarak bedeni barındırmaya devam eder (Şekil A.2).

Quinn’in aktarımıyla, Green, düşüncelerini ifade ederken, günümüzü tanımlıyordu: “Zamanın, değişimin ve başkalaşımın sabit olanla yer değiştirdiği; tüketimin, hayat tarzının ve geçiciliğin (transience) program haline geldiği, toplumsal gerçeğin dünyayı saran bir elektronik yüzey olduğu yerde göçebelik baskın sosyal güçtür”

(Quinn, 2003). Belki henüz göçebelik baskın sosyal güç değil ama geçerlik ve mesken hakkında yapılan eleştirilerden elli yıl sonra, insanların günümüzde tek bir mekanda yaşamadıklarını aksine gün içinde sürekli değişik yerlerde zaman harcamaya daha meyilli olduklarını gözleyebiliriz. Göçebelik insanlık için daha uygun bir yaşam tarzı olabilir mi? Kronenburg, göçebeliliğin mimariyi daha demokratik bir zemine taşıdığını iddia eder. Tasarımlar, sabit bir otorite için yapılan herhangi bir şey olmaktan çıkar, esnek ve özgür bir hal alır (Kronenburg, 2002).

Teknoloji ile donatıldığında ve doğru korunaklarla desteklenip uygun hale getirildiğinde, modern insanın evi sadece kendi bedeni olabilir mi? Modern insanın korunak ihtiyacına geleneksel mimarının karmaşık sistemlerinin içine dahil olmadan cevap vermenin bir yolu var mı? Gezerliliğini, geçiciliğini, esnekliğini ve kişiselliğini kaybetmeden korunma güdüsüne hizmet edebilen ayrıca insanın modern kent yaşantısının tahmin edilemeyen ani etkilerine, tepki verebilmesini sağlayan bir sistem oluşturabilmek mümkün müdür?

Çağlayan, CP Company, Jongerius, Orta gibi bazı moda tasarımcıları bu sorulara ve bedeni barındırmak kavramına dönüşebilir (transformable) tasarımlarla; Tsumura, Teng gibi tasarımcılar ise kent göçebesinin şehir içindeki ihtiyaçlarını karşılayabilen giyilebilir sığınaklarla yanıt aramaktadır. Quinn'e göre, birçok mimar için Archigram, Durumcular, Vrillo ve Parent tarafından sunulan mobil ve değişen şehircilik kavramı sadece teori olarak kalmaktadır. Oysa ki, Teng, CP Company, Tsumura ve Çağlayan gibi çağdaş ve yenilikçi moda tasarımcısı tarafından giyinme, sığınak ve kamusal mekan arasındaki sınırlar, bir dizi giyilebilir strüktürde yeniden tanımlanmaktadır. Bu tasarımcıları işleri, mimari prensipleri ve artan gezerlik, grup dinamiklerindeki değişimler, geçiş mekanlarının genişlemesi, çağdaş 'flaneor'un yani 'kent göçebesi'nin varlığı gibi şehirdeki değişimleri yansıtır. Çağdaş mimarlığın etkisi özellikle kent göçebesini şehirdeki hayatı için donatan, onu gürültüden, kirlilikten ve medeni olamamış medeniyetten korumak için yaratılan giysilerde belirgindir. Archigram'ın tanımladığı gelecek gelmiştir (Quinn, 2003).

Çağlayan, 2000/2001 sonbahar-kış koleksiyonu için geçerlik kavramını ana tasarım girdisi olarak kabul ederek, giysiye dönüştüklerinde kolayca taşınabilecek, ayrıca beden etrafında bir hacim yaratarak onu içinde barındırabilecek giyilebilir mobilyalar tasarlamıştır. Çağlayan'ın, Türklerle Rumlar arasında Kıbrıs'ta yaşanan gerginliğe ve her an yaşanması beklenen göçe cevap olsun diye yaratılan ürünlerin tasarımında,

aniden yer deęiřtirmek zorunda kaldığında bile insanların sahip olduklarını bırakmak yerine giyerek kolayca beraberinde götürebilmesi amaçlanmıřtır. Öte yandan, CP Company, 2001 yılında ürettięi Materassino isimli dönüřebilir mont tasarımında, Orta'nın giyilebilir korunakları gibi kent göçebesi için koruma ve kiřisel alan oluřturmayı hedeflemiřtir. Sanatsal alt yapısı ile Orta tasarımlarında kullandığı, güvenlik ve barınak fikrinin yanında; “benim iřlerim temsil ettikleri sınırlamaları ortadan kaldıracılamak için, moda ve mimarlık arasındaki bariyerleri özellikle birtakım dönüřümlerle ilgilendirilerek, yıkıyor” diyerek, sınırlamaları da yargılamaktadır (Orta, 2003). Orta'nın giyilebilir barınakları, Archigram'ın Suitaloon önermesi gibi, hemcinsleri ile birleřebilmekte böylece çoęalıp kentsel ölçekte sosyal bir olguya dönüřebilmektedir. Ayrıca Jongerius, řehirlerarası yolculuklarda giyenin rahat bir řekilde dinlenebilmesi için 2001 yılında tasarladığı ‘Mobile Dreaming’ isimli battaniye/kabanları ile, hayatlarımızda artık sabit bir yere sahip olan deęiřime gönderme yapmaktadır (Harper, 2005), (řekil A.2).

Tasarımlarıyla, kitlesel tüketimin mekanları içindeki günlük hayatın kiřisel ve bireysel mekanları için alternatif strüktürler önerdiğinden bahseden Teng, giyinmenin onun için anlamını “Ben giyinmeyi ilk olarak bir sığınak sonrasında da insanın içinde mimariden daha yakın (intimate) bir řekilde barınabileceęi modüler bir sistem olarak düşünürüm” cümlesiyle ifade eder (Quinn, 2003). Tsumura, řehir hayatı içinde iřlevsellik, koruma ve hayatta kalma söylemlerini ürüne dönüřtörebilmek için Issey Miyake bünyesinden ayrılarak 1993'te Final Home markasını yarattı. City of Girls sergisinde sunduęu “Mother” ile tasarımcı, giyinme ile barınma arasındaki farklılıkları azaltmayı aynı zamanda kiřinin güvenlięini saęlamayı denedi (řekil A.2). Tsumura, büyük řehirlerde yařayan insanların evsiz de yařayabileceklerini, giysilerin ev olarak kullanılabileceęini iddia eder ve kendi iřlevsel tasarımlarını, řehir hayatında her gün karřılařılan problemler bir için giyinme çözümü ve hatta gezer ev olarak tanımlar (Bolton, 2002). Quinn'e göre Tsumura'nın, tasarımlarında barınak olma yetisine ve gezerlik kavramına yaptıęı vurgu, onları düzenli hayat tarzına karřı çıkan yeni bir yařam biçimi ile donatır. Bir kent göçebesi geceyi dıřarıda geçirebilmesine imkan verecek, gerektiğinde koruyucu bir kabuęa dönüřebilen yeterli kaynak ve hatta ısı ile donatılmıř giysilere sahip olmalıdır (Quinn, 2003). Modanın kent göçebesini saran ve koruyan hareketli formlar olarak algılanmasıyla, tasarımcılar cephe duvarının geleneksel iki boyutlu yüzeylerini giysi



ile deęiřtiriyorlar. Giysinin sığınak yaratma ve koruma işlevlerini bir şehir sistemi ile ilişkilendirerek yerleşilebilir üç boyutlu mekanlara dönüřtürüyorlar. Yaratılan bu strüktürlerin arkasındaki söylem, kentsel mimarinin sonsuza dek mekanla sınırlandırılmayacağına işaret ediyor (Quinn, 2003).

Tüm bu işlevlerin, modern insan hayatı üzerine yapılan sorgulamaların, hatta yeni şehir yaşantısı üzerine söylenen manifestolardan bağımsız olarak son yüzyıl içinde bazı moda tasarımcıları bedeni barındırmak kavramını; belki sadece koruyucu bir hacim yaratmak adına; tasarımlarına uyguladı. Bedeni barındırmak kavramının nasıl giysi olarak üretildięi, bu kavramın nasıl veya neden ele alındığından daha önemliydi. Beden ilk kez giysiler içinde barındırılmış olsa da, bazı moda tasarımcıları disiplinler arası sınırlarda konuyu inceliyor, tasarımlarında mimari yöntem ve prensiplere yer veriyordu. Bedeni kumařlarla sarmalamak yerine var olmak için bedenin desteęine ihtiyaç duymayan strüktürlerle üretilmiş tasarımları deniyorlar. Öte yandan, bedeni, bedenden ve bir sebepten bağımsız olarak barındırsalar da, var oluşu için mimarlık ve her giysi gibi insanla kuracağı ilişkiye ihtiyaç duyuyorlar. Endüstri çaęı, dünya savařları ve sonrasında uzay yarışı ile gelişen ve gelişmeye devam eden teknoloji, hayatımızda sabit bir yer alan hız, tüm bunların ışığında sorgulanan yaşam tarzımız, şehir hayatı, tüketim, deęişim ve gelecek, hem moda tasarımında hem de mimarlıkta tasarımcıların, barınak kavramını geleneksel örneklerden bağımsız bir şekilde ele alınmasına sebep oldu. Modaya daha yakın kabul edilen geçicilik ve deęişimin mimarlar tarafından saygı görmeye başlamasıyla, bu kavramlara ayak uydurabilmek için, mimarlığı kimlik yaratmak, statü sembolü olmak, çevre ile uyum sağlamak gibi üst rollerinden sıyrıp, bedeni barındırmak kavramını kendisine temel tasarım amacı olarak alan tasarımcılar giysi ve bina arakesitinde tasarımlar üretmeye başladılar. Moda tasarımcıları da giyilebilir mimarlık olarak tanımlanan tasarımlar üretiyor. Bu giysiler sadece bedeni korumakla görevlendiriliyor, giyene ihtiyaç duyduğunda başka ürünlere dönüşerek ya da olduęu şekliyle, bir barınağın konforunu sağlayabiliyor. Sürekli yer deęiřtiren bedeni barındırmak için, her iki disiplin de birbirini besliyor, aradaki sınırlar kalkıyor ve oluşan tasarımlar tek bir disiplin altında deęil ancak ortak bir zeminde tanımlanabiliyor.

## 2.3 Yöntemler

Bedeni barındırmak ve insan ile ilişki kurmak hem moda hem de mimarlık için daha önce bahsedildiği gibi tasarımı şekillendiren temel kavramlardır. Bu kavramlara cevap verecek hacimleri yaratma aşamasında her iki disiplin de günümüzde ve geçmişte kullandıkları yöntemlerde birbirleri ile ilişki içerisinde olmuşlardır. Bu ilişki zaman zaman benzerlik halinde olarak, zaman zaman ise birbirlerine ilham kaynağı ve örnek olarak kendini belli ediyor.

Binaları strüktüre ederken iskelet kullanmak veya iskeleti tasarımın kendisi olacak şekilde yapı ile bütün halinde kurgulamak gibi mimari yöntemler artık deneysel modacılar tarafından podyumlara taşınmaktadır. Öte yandan, çağdaş mimarlar kıvrımlı yüzeylerle başedebilmek, kullandıkları yeni nesil hafif malzemelerle kendini ayakta tutan hacimler yaratabilmek için kıvrıma ve pilileme gibi moda tasarım yöntemlerini mimarinin bünyesine dahil etmektedir.

Hodge'un söylediği gibi günümüzde mimarlar artık daha karmaşık ve eğimli formlar yapabiliyor. Bu yüzden düzgün nesneleri alıp bedenin şekline uygun hale getiren, kıvrımlı biçimlerde strüktüre eden modacılar bakıyorlar. Giysilerin üretimini ve kumaşların hacimli bir biçime dönüşmek üzere nasıl bir araya getirildiğini gözlemliyorlar. Devam ederken Hodge, örnek olarak Diller Scofidio+Renfro gibi mimarların giysi tasarım tekniklerini dönüştürdüğünü ve bunu keşfetmenin onun için oldukça ilginç olduğunu dile getiriyor (Url-4).

Hem mimarlık, hem de moda hacim yaratma aşamasında birbirlerine benziyor benzemedikleri noktalarda ise birbirlerine örnek oluyorlar sonuçta ise ikisi arasında alışveriş günümüzde hızla gelişen hibrit strüktür yöntemleri olarak karşımıza çıkıyor.

### 2.3.1 Mimari yöntemler

#### 2.3.1.1 İskelet kullanmak

İskelet kelimesi ilk akla gelen anlamıyla vücudumuzu ve iç organlarımızı destekleyen koruyan ve şekillendiren vücudumuzdaki sert veya kısmen sert parçaların bütünüdür. Binalarda ya da giysi tasarımında kullandığımız iskeletin görevi de biyolojik anlamından çok da farklı değildir. İskelet kullanımının hem mimarlık hem de giysi tasarımındaki temel amacı, tasarımı yerçekimine karşı desteklemek ya da yaratılmak istenilen şeklin oluşturulmasına yardım etmektir. İskelet kullanımı

mimari bir yöntem olsa da modanın da bir parçası olmuştur. Modacılar tarafından, hem çağdaş giysi tasarımında hem de tarihi tasarımlarda, genellikle görkemli giysiler oluşturmak amacıyla istenilen şekilleri yaratmak için kullanılmıştır. Binalarda, cephede veya iç mekanda kaplamalar arkasına saklanan iskeletler paralel olarak giysilerde de, 20.yy'a kadar genellikle kumaşların altına gizlenmiştir. 19. yy'ın ikinci yarısından sonra ve 20. yy'ın başlarında endüstriyel devrimin sonucu olarak mühendislik ve makine estetiği hakim olmuştur. Bu süreçte görkem olgusu bir süre için yerini işleve bırakmış ve işlevsel olan her türlü eleman estetik bir değer kazanmıştır. Çelik iskeletler, binalarda istenilen ölçüde açıklıklar oluşturarak, aydınlık iç mekanlar yaratma imkanı sağlamıştır. Londra'da 1851 yılında inşaa edilen Kristal Saray, çelik ve camın ustaca kullanımının ilk örneklerinden olarak hafif, aydınlık fakat görkemli binaların endüstriyel ürünlerle nasıl yaratılabileceğini göstermiştir. Moda da bu dönemde, abartılı hacimler yaratmak için eteklerin içini kumaşlarla doldurmaktan vazgeçerek benzer iskeletler kullanmaya başlamıştır. Savaşların, ekonomik sıkıntıların ve yerini sağlamlaştırmış olan endüstriyel devrimin etkisi ile mimarlıkta biçimler sadeleşmiş, binalar çelik veya beton strüktürler ve onları saran kutulardan oluşmaya başlamıştır. Bhaskaran'a göre, Avrupa şehirlerinin yeniden inşası sırasında, modernizm hiç olmadığı kadar popüler olmuş, sosyal değişimler süslemeyi yok ederek tasarımları demokratik bir alete dönüştürmüştür. Ucuz ve toplu üretimlerin gerekli olduğu bu dönemde, sanayi modernizm ile, modernizm de sanayi ile ivme kazanmıştır (Bhaskaran, 2005). Binaların taşıyıcısı olan iskeletler, estetik bir eleman olarak tasarımın parçası olmuş, Rohe, Corbusier ve Wright gibi dönemin popüler tasarımcıları, iskelet ve malzeme birleşim detaylarını cesurca sergilemiştir. Bhaskaran 30'lardan bahsederken, modanın da "uluslararası stilden" etkilenecek geometrik soyutlamaları, endüstriyel malzemeleri ve çeşitli sade formları kullandığı dile getirmektedir (Bhaskaran, 2005). Giysi tasarımlarında da abartı yerini kullanışlılığa bırakmış, giysiler hafiflemiş fakat azalmış da olsa giysilerde iskelet zamanına uygun, çağdaş binalardakine paralel ve eskisinden farklı şekillerde bazı modacılar tarafından kullanılmaya devam etmiştir. Mimaride olduğu gibi, iskelet görkemli şekilleri desteklemek için kumaşlar altında değil, gözler önünde dururken aksine kumaşlar iskeleti doldurmak için kullanılmıştır. Giysilerde islete dönüşen dikiş de, zamanla saklanması gereken bir öge olmaktan çıkmıştır.

Daha sonra mimarlar, modern mimarlığın düzgün kutusunu, ne gibi şekillerin inşa edilebileceğini ve dolayısıyla strüktürün imkanlarını sorgulamaya başladılar. 30'larda Kiesler alüminyum ve yerinde döküm betonu yenilikçi bir şekilde kullanarak daha kıvrak ve daha akışkan şekiller yaratma imkanı yakaladı. Füller ise, gemi ve uzay aracı inşaat sektöründen üretim yöntemlerini, içinde barınılabilecek çoklu mimari yüzeyler yaratmak için deniyordu. İkinci Dünya Savaşı teknolojisi, ilgisini plastik ve diğer malzemelerin strüktürel iskeletler olarak kullanılmasına çevirdi (Rosa, 2001). Jackson, ellilerdeki değişimden bahsederken, fonksiyonun daha cesur form ifadeleri ile ele alınmaya ihtiyacı olduğunu söylüyordu (Jackson, 1998). Gelişen plastik teknolojisi 1960'larda ve 70'lerde şişme iskeletlerin yaygın kullanımını getirdi. Şişme strüktürler, hafif, taşınabilir, farklı eğrisel biçimlerin üretimine yatkın ve inşası çabuk olduğu için, dönemin özgürlük arayan ve mimari ürünlerin kalıcı olma zorunluluğunu sorgulayan genç mimar ve mimari gruplar için idealdi. Yetmişlerden sonra sert geometrik iskeletlerin sınırı iyice zorlandı. Artık strüktürü kuran iskeletler gelişen mühendislik imkanları dahilinde, istenilen şekilde üretilebiliyordu. 90'larda iyice gelişen bilgisayar destekli tasarım programları, mimarlara gelişmiş karmaşık yüzeyler ve alışılmamış formlar tasarlama imkanı veriyordu. 80'lerde öğrenim görmüş ilerici mimarlar için önceden sadece kağıtta kalan tasarımlar nihayet gerçekleştirme potansiyeli bulmuştu (Url-5). Rosa, teknoloji çağının doğuşuyla birlikte mekanik çağın tekel üretim bazlı estetik sınırlamalarının yürürlükten kalkmış olduğunu bu gelişme ile biçimin artık işlevi izlemesi gerekmediğini söyler. Seri üretim bazlı disiplinlerde de görkem olgusunun var olabilmeye başlaması, onun günümüzde artık tasarımın ayrılmaz bir parçası olarak ele almamızı meydana getirir (Rosa, 2004). Mimarının, çoklu yüzeyler ya da gösterişli biçimler yaratmak için kullandığı strüktürel elemanlar ve gelişmeler moda tarafından da artık kumaşlara hacim sağlamak ve beden formundan bağımsız istenilen biçimleri yaratmak için kullanılır olmuştur. Dior, tasarruf terzciliğini reddetip; gösterişsiz, dikdörtgen çizgili savaş dönemi ve sonrası modasını, abartılmış doğal formlarla ve heykesi giysilerle değiştiren ilk tasarımcılardan olmuştur. 1947'deki New Look koleksiyonu, yeni bir dönemin başladığının habercisidir ve bu yeni dönemin özelliklerinden biri de artan disiplinler arası etkileşimdir (Jackson, 1998).

### **2.3.1.2 İskelet olmak**

Modernist çağın, özgür ve saklanmayan strüktür uygulamaları, teknolojik gelişmeler, digital programlar ve lazer kesim imkanları, sayesinde bir adım öteye taşınmıştır. İskeletlerin, strüktürel eleman olarak görevini eksiksiz yerine getirirken estetik kaygılara da cevap verebilir şekilde tasarlanabilmesi mümkün olmuştur. Bu gelişmelerle 21. yüzyılda strüktürel yüzey (structural skin) olarak tanımlanan iskelet kullanımında, strüktür ve cephe bir bütün haline gelebilmiş, strüktür tasarımının bir parçası değil kendisine dönüşmüştür. İto da Serpentine Galleri için tasarladığı pavyonda taşıyıcı iskelet ile cepheyi tek bir yüzeyde birleştirmiştir. İto pavyon için, günümüzde strüktürü saklamak yönünde bir eğilim olduğunu ama bu pavyonda herşeyi görebildiğimizi çünkü zaten amacın yüzey ve strüktürü birleştirmek olduğunu söyler (Quinn, 2003). İskelet ve tasarım yüzeyinin birlikte çalıştığı hatta iskeletin tasarım yüzeyini oluşturduğu strüktür kurgusu moda tarafından da ödünç alınmıştır. Sütrüktürel yüzey tasarımları, sadece taşıyıcılık için güce ve bu gücü sağlayacak teknik gereksinimlere değil ayrıca amorf biçim beklentilerine cevap verebilecek esnekliğe ve eğrisel iskelet tasarımlarına ihtiyaç duyar. İhtiyaç duyulan esnek ve eğrisel iskelet tasarımları için mimarlık, modada kullanılan katlama, bükme, kıvrıma gibi bazı üretim yöntemlerini bünyesine almıştır. Bu yöntemler, giysi tasarım yöntemleri kısmında ele alınacaktır.

Disiplinler arası etkileşim güçlendikçe, iskelet giysi tasarımlarında daha sık kullanılır hale gelmektedir. Oluşturuluş amacı ne olursa olsun, iskelet, moda ve mimarlıkta her zaman bedenden bağımsız fakat bedenin içinde barınabileceği bir strüktür oluşturmaktadır. Çağdaş moda tasarımcıları, kişinin hareketi ile enerji ve hareketlilik kazanan fakat bedeni kapsarken onun formundan bağımsız şekillenen giysiler için iskelet kullanır veya direk iskeletten oluşan ve mimariye öykünen strüktürler üretirler. Ölçek ve malzemeler her iki disiplinde çok farklı olsa da, uygulamada, mimarideki iskelet kullanımı modacılar için geliştirici bir örnek olmaktadır.

### **2.3.2 Giysi tasarımı yöntemleri**

#### **2.3.2.1 Giysi tasarımında iskelet kullanımı**

Başlarda, giysilerinde iskelet kullanımı genellikle strüktürel tasarımlarla ilgilenen modacılarla sınırlı kalsa da, günümüzde bu yöntem, katlama, kıvrıma, sarma gibi tekniklerin ve giyside strüktürü kuran dikişin yanında yerini almış ve iyice

benimsenmiştir. Üretimde iskelet kullanımı başlangıçta mimariden alınmış bir yöntem olsa da modacılar eğimli formlarla başedebilmek ve kumaş gibi nispeten esnek malzemelerle kullanmak üzere kendilerine ait strüktürel kullanımlar geliştirmişlerdir. Artık bu kullanım biçimlerini moda tasarım yöntemi olarak sınıflandırmak, mimarlıkla anmaktan daha doğrudur.

Çağdaş mimarlığın katı geometrik formlar yerine, amorf şekillere olan ilgisi, eğimli şekillerle başa çıkabilmek için, onları yeni konstrüksüyon yöntemleri aramaya yöneltmiştir. Geleneksel konstrüksüyon yöntemlerini yenilikçi ve hafif strüktürel yöntemlerle değiştirirken mimarlar, modacıların iskelet sistemlerini kumaşla birlikte kullanım prensiplerine benzer prensipleri sahiplenmiştir.

### **2.3.2.2 Katlama teknikleri: kıvrırma (folding) ve pilileme (pleat)**

Başka bir yöntem ise giysi tasarımının en temel ve eski yöntemlerinden biri olan kıvrımadır. Basitçe tarif edildiğinde bir yüzeyin iki kenarını, hiçbir kesinti ya da belirsizlik olmadan birleştirmektir. Henüz dikişin ve kesme işlemlerinin yaygın olarak kullanılmadığı antik dönemlerde, giysiler ustaca uygulanan kıvrımlarla oluşturulmakta hatta kıvrırma işleminin biçime ve ustalığına göre giysiyi taşıyan kişiye ait bilgileri okumak mümkün olmaktadır.

Daha kapsamlı ele alındığında kıvrırma, zayıf düz bir malzemeye kendisini ayakta tutacak desteği sağlar, böylece malzemeye istenilen şekli oluşturmak için gereken güç kazandırılmış olur.

Ayrıca amaçlı veya amaçsız her kıvrırma işlemi, yüzeyleri birleştirirken doğası gereği birleştirdiği düz malzemeye bağlı fakat yeni bir hacim oluşturur. bu yüzden moda tarafından kumaş, deri veya herhangi düz bir malzemeyi hacimli nesnelere dönüştürmek için kullanılan en yaygın uygulamadır. Quinn, kıvrırma işleminin potansiyellerini şöyle sıralar: “Bir kıvrım herşeyi değiştirir. Kıvrım, yüzeyleri bir araya getirirken aynı anda onları ayırır. Kenarın biri ötekinin içine kıvrılırken, içinde barınılacak mekanlar organize olur” (Quinn, 2003).

Daha çok modaya yakın bir terim olsa da kıvrırmanın mimarlıkta da kullanımına rastlanmaktadır. Roma döneminin kemer ve tonozlarında kıvrırma, daha geniş açıklıklar geçebilmek için düz malzemelerin strüktürel gücünü arttıran antik bir mühendislik yöntemi olarak kullanılmıştır. Ayrıca modacıların beden eğimli biçimi ile baş edebilmesine imkan veren bu eylem, tasarladıkları eğimli yüzeyleri inşa

etmek isteyen çağdaş mimarlar tarafından da benimsenmektedir. Çünkü yüzeylerin kenarları birleşirken yeni katmanlar ve mekanlar başitçe kendiliğinden oluşur. En azından kıvrıma eyleminin yarattığı hacimler iç ve dış olmak üzere iki ayrı kısma sahip olur. Bu eylem, yeni amorf mimari formlarda, süreklilik ve akışkanlık arayışına da cevap verir. Çünkü yeni katmanların hepsi, ayrı ayrı kısımları oluştursa da birbirine bağlıdır ve böylece kıvrıma, farklı hacimlerden oluşan bir süreklilik yaratır. Çeşitli kıvrıma ve katlama prensiplerinden oluşan Japon sanat dalı origami, bu eylemlerin mekansal süreklilik yaratması temelinden ortaya çıkmıştır. Quinn, origamiden bahsederken, bu sanatın mekansal bir süreklilik tanımlayan bir kıvrıma eylemini ifade ettiğini vurgular ve her bir bağımsız katlamanın daha karmaşık mekansal organizasyonları temsil ettiğini dile getirir (Quinn, 2003). Liebeskind'in, 2001 yılında Londra'da tasarladığı Summer Pavyonu (Şekil 2.8), kıvrımanın hem sağlam bir strükture hem de akışkan ve sürekli bir tasarıma dönüşme potansiyelinin örneklerindendir.



**Şekil 2.8 :** Katlama ile yaratılan mekanda süreklilik algısı (Url-6).

Kıvrıma eylemi bahsedildiği gibi düz malzemelere kendini ayakta tutacak gücü sağlar. Bir adım ötesinde tekrarlı katlama, bu gücü artırır basit bir kumaşı bile karmaşık ve dayanıklı ama hala yüzey gibi çalışabilen 2 boyut ile 3 boyut arasında nesnelere dönüştürür. 17. yüzyılda, narin kumaşlardan üretilen görkemli giysilere olan talep, terzilerin bu yeni terzilik yöntemini bulmasını sağlamıştır. Elizabet döneminin abartılı yakalarında, kıvrımanın kumaşa kazandırdığı struktürel güç ustaca

kullanılarak, en ağır dantellerle bile yerçekimine yenilmeyen tasarımlar yaratılmıştır. Günümüzde ise Watanabe, Çağlayan, Kavakubo, Kagami gibi usta modacıların heykelsi giysi tasarımlarında yarattıkları devasa çıkmaları, kıvrırma yöntemleri kullanılarak hiçbir iskelet desteği olmadan, kumaşa kendini sütrüktüre etme gücü kazandırılabilceğini göstermektedir. Hem mimarlar hem de moda tasarımcıları, kıvrırma eyleminin potansiyelini, kurdukları karşılıklı ilişkiyle geliştirmişlerdir. Ayrıca, tekrarlı kıvrırma sonucu ortaya çıkan yüzey benzeri katman artık sadece kendini değil üzerine gelen diğer kıvrımları da taşıyabilecek güçtedir. Antik bir terzilik yöntemi olarak kıvrırma eylemi geldiği son noktada hem kendi kendine ayakta durabilen hem de tasarım içinde taşıyıcı bir eleman olarak diğer katmanları destekleyen biçimler yaratmaya imkan vermektedir.

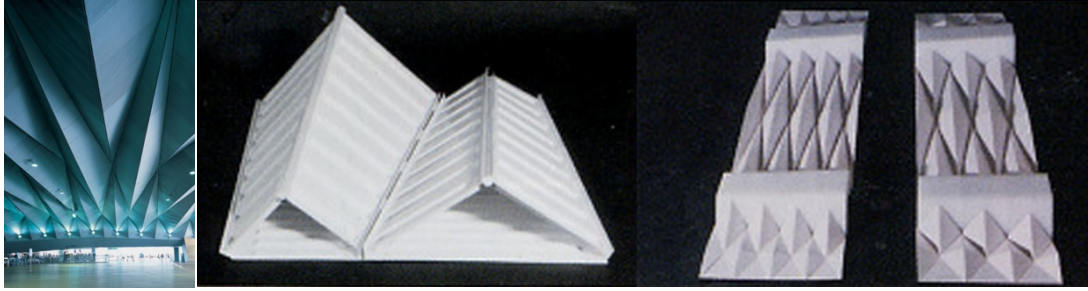
Başka bir moda tasarım yöntemi olan pili (pleat) aslında katlama başlığı altında incelenebilir. Genellikle minik kıvrımların üstüste tekrarlanmasından oluşur ya da birbirine tutturulan minik katlamalardan meydana gelir. Quinn'e göre pili, geniş bir yüzey alanının sıkıştırılmış şeklidir (Quinn, 2003). Bu sıkıştırma, tekrarlı katlamada olduğu gibi bir yüzeyin kendini strüktüre etmesi için gereken gücü yaratırken, aynı zamanda tekrarlı katlamadan daha küçük kıvrımlara sahip olduğu için, oluşturulan hacmin, neredeyse düz bir yüzey olarak kabul edilebilmesini sağlar. Sıkıştırmanın, yani plilerin boyutu ayarlanarak, yeni hacmin istenilen esneklik, dayanıklılık ve yüzeysellikte olması sağlanabilir (Şekil 2.9). Pili ile oluşturulan hacim, kıvrırma ile oluşturulan hacimle kıyaslandığında iki boyutlu olmaya daha yakındır. Ayrıca pililerin tekrar halinde olması oluşan yeni yüzeye kendiliğinden oluşan bir doku sağlamaktadır. Watanabe ve Miyyake gibi isimler sıkça kullandığı pililer ile yeni dokular oluştururken, istedikleri biçimleri sağlamak için gerekli olan strüktürel gücü de sağlamış olurlar.



**Şekil 2.9 :** Sıkıştırmanın malzemenin gücüne etkisi (Url-7).



Aslında tasarımlar kavramsal olarak mimarlıkta iskelet ya da strüktürel yüzey olmakla aynı mantık içindedir. Gezer, mimarların, pilileme gibi giysi tasarım tekniklerini mimari tasarımlara yönelttiğini söyler. Moda tasarımcılarının yaptığı deneysel çalışmalardan örnek alarak mimarlar, bu teknikle beton ve çelik gibi malzemelerin üzerinde oynanabilecek esnek yapılara dönüştürmeyi denemektedir (Gezer, 2008). Yokohama havaalanının çatı örtüsünün, pililerden oluşan formu, hem strüktürel olarak betonun açıklık geçme kabiliyetini hem de görsel olarak minik katlamaların oluşturduğu doku tasarımının estetik değerini arttırmaktadır (Şekil 2.10).



**Şekil 2.10 :** FOA Yokohama Havalanı çatı örtüsü strüktürü (Url-8).

### **.Dokuma**

Modanın en eski ve yaygın malzemelerinden olan kumaşlar, dokunma biçimlerine göre karakter kazanırlar. Yapısal kurgu yönünden farklı dokumalar, dayanıklılık, esneklik, akışkanlık, şeffaflık gibi giysinin ihtiyaç duyacağı bir dizi farklı talep doğrultusunda ortaya çıkmıştır. Günümüz mimarlığında geçilmesi gereken geniş ve eğrisel formlu açıklıklar, geleneksel mimari tasarım yöntemlerinden fazlasına ihtiyaç duyar. Alışıl gelmiş katı ve boşluksuz strüktürler binalar için hem fazladan ağırlık olmakta, hem de akışkan ve kıvrımlı formlara uyum sağlayamamaktadır. Tekstildeki dokuma strüktürleri mimarideki birtakım iskelet sistemlerinin kuruluşuna örnek olmuştur. Ban, Metz Center Pompidou'nun çatı örtüsünü tasarlarken, geleneksel örme bambu Çin şapkasından ilham aldığını söylemektedir. Ayrıca Gezer, tezgah dokumalarda atılan düğümlerin, Lynn tarafından Slavin House örneğinde kullanıldığını söyler (Gezer, 2008). Tasarımı strüktüre ede iki adet yuvarlanmış çelik sürekli strüktürün, birbirlerine örülerek ya da bağlanarak kurgulanması her iki elemanın da aynı anda hem giriş hem de kolon olarak çalışmasını sağlamıştır. Dokumanın karmaşık bir hali olan dantel, Manferdini'ye Pekin Bienali için tasarladığı pavyonda ilham kaynağı olmuştur. Edwards, pavyonun plastik ve plywooddan üç boyutlu bir dantele benzediğini söyler (Edwards, 2008).



### **3. SEÇİLMİŞ ÖRNEKLER ÜZERİNDEN ORTAK ZEMİNDE OKUMA**

Günümüzde, hacim inşa etmek için, mimarideki kullanımlarına alışkın olduğumuz, strüktür kurguları veya metal, hafif cam ve esnek plastik gibi malzemelerle, mimarlık varlığını giysiler üzerinden de hissettirmektedir. Aynı zamanda, mimarların da etkileşimli, esnek, taşınabilen hatta giyilebilen binalar üretmenin yollarını araştırırken terziliğin dokuma, kıvrıma veya katlama gibi bazı yöntemlerini ödünç aldığı görülmektedir. Çalışmada bu bölüme kadar, moda ve mimarlığın, paylaştığı, birbirinden ödünç aldığı aynı zamanda birbirini geliştirdiği bazı kavram ve yöntemler detaylı bir şekilde ele alınmak istenmiştir. Bu bölümde ise, aralarındaki ilişki, ortaya konan ortak kavram ve yöntemler üzerinden, tanımlı ve görünür kılınmaya çalışılacaktır.

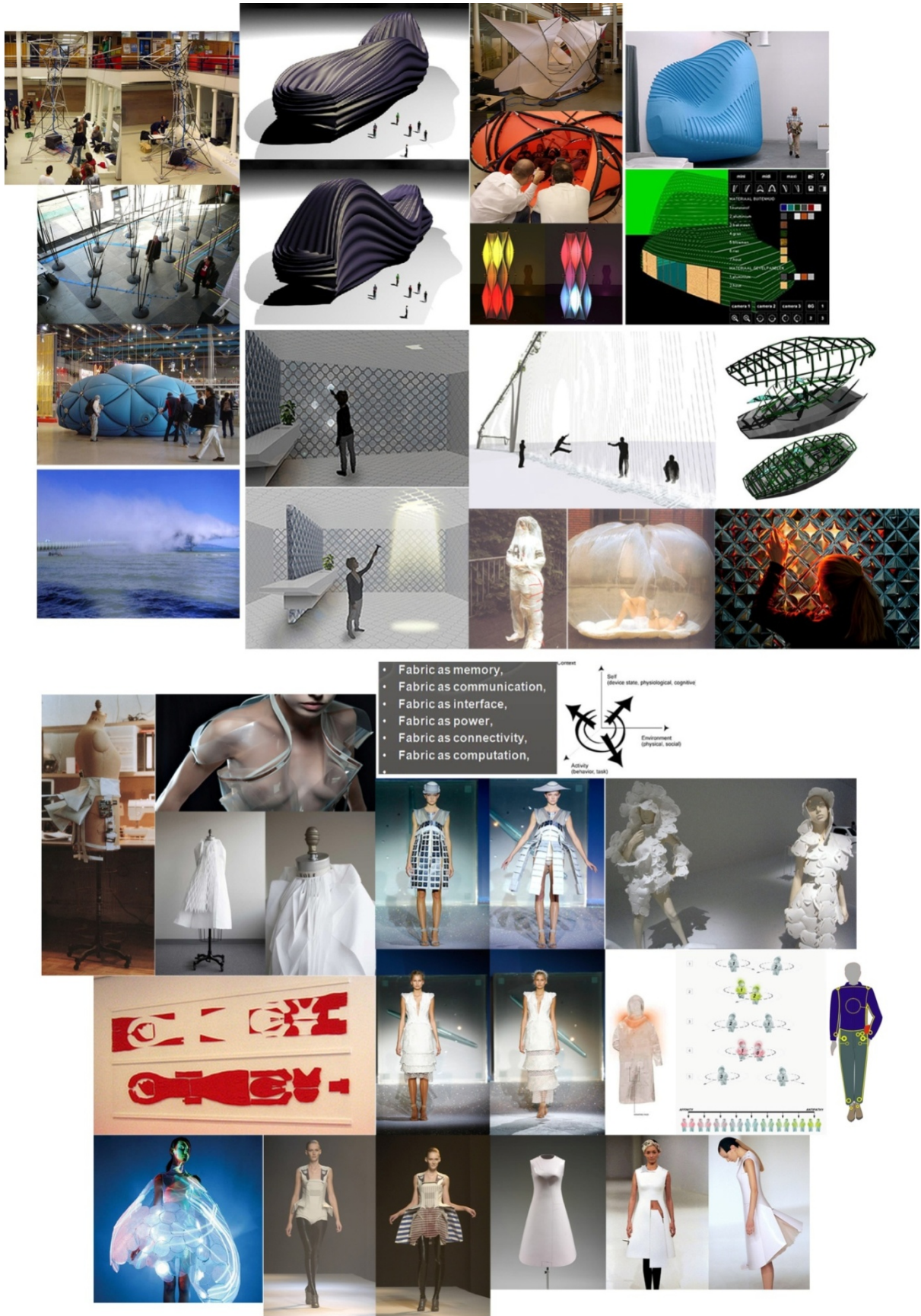
#### **3.1 Kavramsal Paylaşım**

Bedeni barındırmak kavramı, her iki disiplin için de en eski ve en temel görev olarak karşımıza çıkmaktadır. Bunun için de bedeni anlamak ve onunla etkileşim içinde olmak gerekmektedir. İnsan bedeninin anatomik strüktürünü ve hareketlerini anlamak, rahat faydacı, uygun ve çekici bir tasarım yaratmak için temeldir (Gurel, Horn, 1981). Kişi ile olan etkileşim ise, hem moda, hem de mimarlık için, gelişimlerinin ve varoluşlarının sebebidir.

Bu çalışmada, moda ve mimarlığın ortak zemininin temel bileşenini, insan faktörünün tasarımdaki önemi ve insan ile kurulan yakın ilişki oluşturmaktadır. Bu sebepten, çalışmada “etkileşim” ve “bedeni barındırmak” olarak belirlenen kavramların her ikisinde de, insan odak noktasında yer almaktadır.

##### **3.1.1 Etkileşimli olmak**

İnsana ve insan hareketine cevap verebilen tasarımlar, hem moda hem de mimarlık için çekici bir zorluktur. Üstelik günümüzde ve yakın geçmişimizde toplu üretimlerin insanları aynılaştırması, etkileşimli tasarımları, kişisel ürün ve farklılık arayışı gibi talepleri karşılayabildiği için ayrıcalıklı bir konuma getirmiştir.

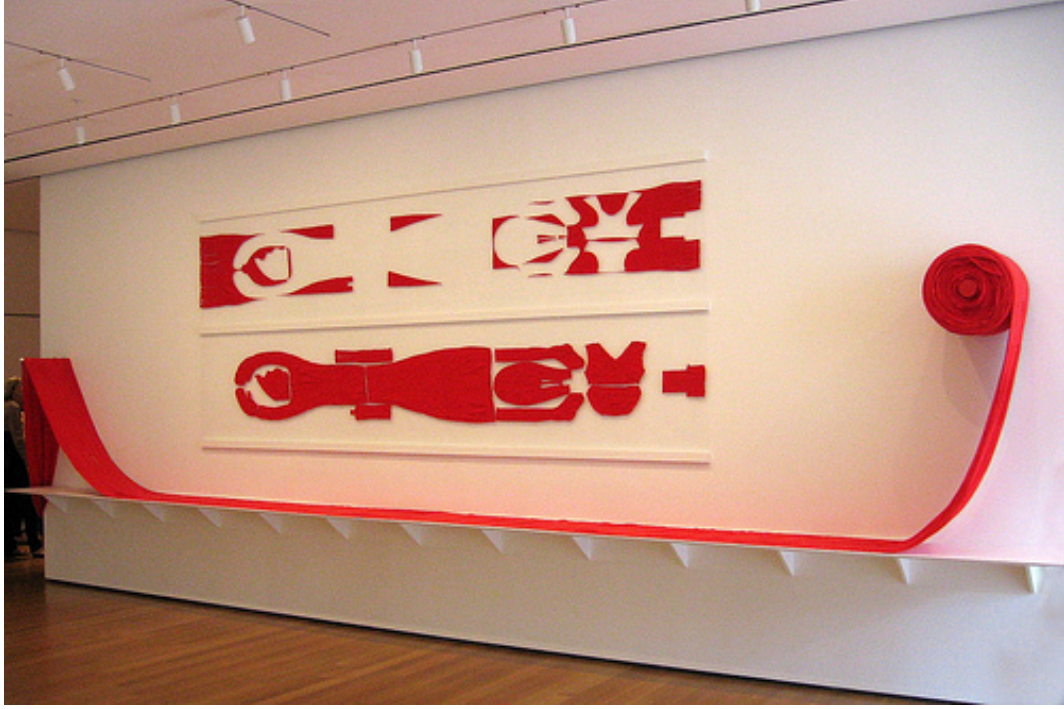


Şekil 3.1 : Etkileşimli moda ve mimarlık örnekleri.

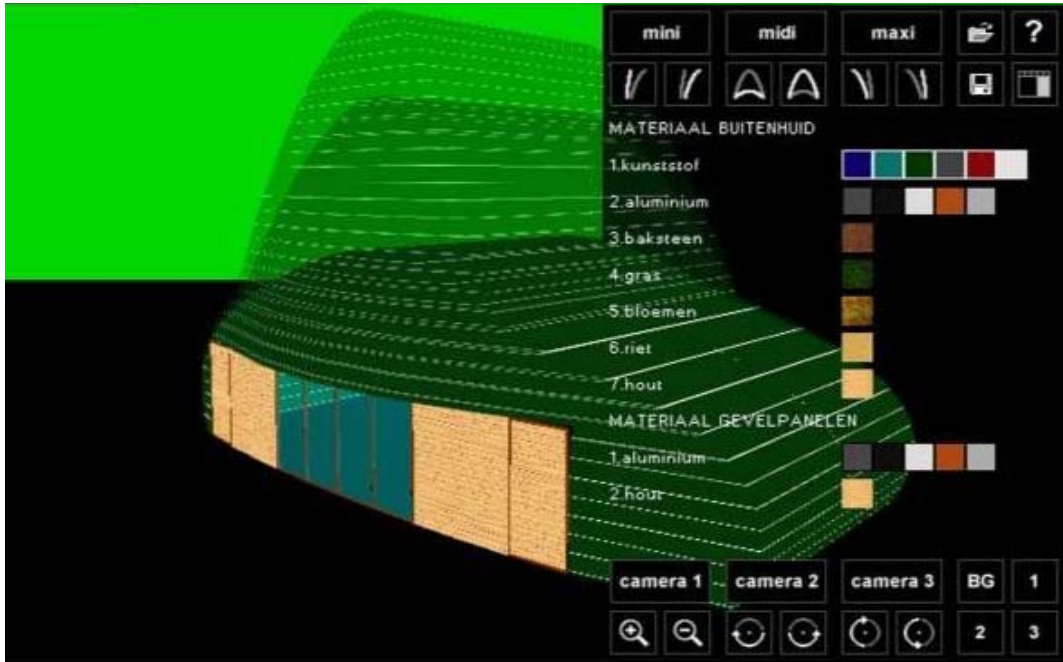


Etkileşim kavramı, bünyesinde birçok farklı ilişki çeşidini barındırabilir.

Üretim aşamasında kullanıcıyı tasarıma dahil etmek, iletişim yöntemlerinden biridir. Bu bağlamda, Miyake'nin "A-Poc" ürünleri ile Oosterhuis'in "Variomatik" tasarımı, kullanıcıya tasarımın üretim aşamasında rol vererek ürünün kullanıcısı ile iletişim halinde ve kişiye özel olmasını sağlamıştır (Şekil 3.2, Şekil 3.3).



Şekil 3.2 : A-Poc (Url-9).



Şekil 3.3 : Variomatik (Oosterhuis ve Bauman, 2002).

İsminin de belirttiği gibi “A-Poc: a piece of cloth (tek parça kumaş)” tek parçadan oluşan uzun örme bir kumaştır. Tasarımın üzerinde bilgisayar desteği ile kumaş kaybını minimize edecek şekilde hazırlanmış, kesilmek üzere bekleyen noktalar vardır. Bu noktalar aynı zamanda kumaşın dokusunu oluşturur. Tasarımdan nasıl kesildiğine bağlı olarak, gömlek, etek, eldiven... üretilbilir ya da kumaş tek bir parça elbise olarak da kesilebilir. Eldivenin boyutu bile kullanıcının isteğine göre şekillenmek üzere tasarlanmıştır. Miyake, 1998’de A-Poc’u tasarlarırken amacının çoklu imkanları bünyesinde barındıran ve kullanıcıyı bu çoklu imkanlar içinden istediğinin kendince üretebileceği bir ürün yaratmak olduğunu söyler (Url-8). Oosterhuis’in, “Variomatik” örneğinde ise, kullanıcıya üretim aşamasında belirlenmiş mesnet noktalarını, en boy veya yüksekliği değiştirebilir şekilde hareket ettirerek kendi evinin biçimine ve boyutlarına kendisinin karar vermesi özgürlüğü tanınmıştır. Ayrıca açıklıklar, kaplamalar veya donanım tercihleri de kullanıcının arzusu ile belirlenebilir durumdadır (Url-9). Her iki tasarımda da amaç aynıdır, kullanıcının aynı zamanda tasarımcı olması, kendileri için farklı ve kişisel olanı üretmelerinin sağlanması hedef olarak ele alınmıştır. Fakat, her iki örnekte de kullanıcı ile kurulan ilişki tasarım sürecinde kalmaktadır. Çünkü tasarımlar, süreç sonunda tamamlanmış bir ürün olup, iletişim yeteneklerini kaybetmektedir.

Oysaki günümüzde canlı organizma sınırında tasarımlar yapmak her iki disiplin için de denemesi çekici bir olgudur. Giysiler genelde, kafa, kol ve bacaklar için birtakım açıklıkları olan beden üzerine sarılmış kumaşlardan ibaret olsa da üzerine sarıldığı bedenin hareketleri cansız düz kumaş parçalarına etkilşimli bir hareket kazandırır. Tabiki bedenle hareket etmektense, bedeni zorlayan onu kendine uyduran tasarımlardan da bahsetmek mümkündür; fakat bu bölümde ele alınacak örnekler, insanın anatomik yapısı ve hareketleri ile uyum içinde olmaya uğraşan örneklerdir. Hareketlere tepki verebilmek, aynı zamanda, mimarlığa kıyasla insan ile daha yakın ilişkiye sahip olan moda için, sürekli başedilmesi gereken bir zorluk olmaktadır. Bu yüzden konvansiyonel ya da modern terzilik teknikleri, genelde kumaş parçalarını, “hareketi sınırlamayacak”, “değişebilecek”, “açılabilecek”, aynı zamanda da “istenilen görsel gücü sağlayabilecek” şekilde bir araya getirmeye dayanır.

Lynn’in “embroyolojik ev” (Şekil 3.4) örneği, giysilerde bulunan bu özelliklere sahip olacak şekilde tasarlanmıştır. Proje çift katlı alüminyum yüzeylerin ve şişme panellerin, strüktürü oluşturan çelik iskelete bağlanmasından meydana gelen

kabuktan oluşur. Birbirine bağlı olan üç binden fazla panel, en küçük değişikliğe bile tepki vererek cephenin yeniden oluşmasını sağlamaktadır (Sönmez, 2007). Birleştirilen paneller, bağlanma şekilleri ve hafif yüzeylerden oluşması sayesinde, birbirine dikilmiş kumaşlardan oluşan bir elbise gibi çalışır. Yani içindeki kişinin hareketleri sayesinde değişim kabiliyeti kazanır, canlanır.



**Şekil 3.4 :** Embrolojik Ev (Url-10).

Binaların, yaşam tarzımıza, gündelik kullanımlarımıza, bir giysi gibi eş zamanlı olarak insan hareketine cevap verebilir hale gelmesi en fazla elli yıllık bir geçmişe sahiptir. Geri-beslemeli ilişkileri dahilinde, mimarlığın etkileşimli tasarımlar yaratmak için kullandığı ve geliştirdiği teknolojiler, deneysel tasarımlar yapan modacıların da ilgisini çekmiştir. Akıllı bina olarak tanımlanan tasarımlar yıllardır, ısı değişimleri, havalandırma gereksinimleri gibi insanın çevresinde gelişen değişikliklere kablosuz sistemlerle, cevap verebilmektedir. Fakat günümüzde, etkileşim kavramı ile uğraşan tasarımcılar, çevreden veya kişilerden gelen etkilere, tasarım ürününün bir bütün olarak tepki verebilmesini sağlamak için çalışmaktadır. Kişilerle kurulan iletişimin büyük ölçeklerde ve sürekli olması, tasarımların canlı bir organizma gibi davranabilmesini sağlamaktadır. Oosterhuis'in Transport projesini denemek için ürettiği prototiplerden biri olan Bamboostick, çevresindeki ve içerisindeki hareketlerle etkileşime geçebilen kas benzeri mekanizmalardan oluşmaktadır (Şekil 3.5). Çağlayan'ın 2007 ilkbahar-yaz koleksiyonunda yer alan elbisesi, değişen çevre koşullarına ve kullanıcı taleplerine göre eş zamanlı tepki verme kabiliyetini mimarideki akıllı sistem denemelerinden ödünç almaktadır (Şekil 3.6). Bu sistemler sayesinde elbise, görünmeyen etmenleri bile görünür kılmakta ve değişen etmenlere karşısında, uygun giysiye dönüşebilmek için değişmektedir.





**Şekil 3.5 :** Muscle Space, Bamboostick (Url-2).



**Şekil 3.6 :** Etkileşimli elbise örneği, Çağlayan, 2007 ilkbahar-yaz (Url-11).

Gao ise giysilerinde, dijital etkileşimi ve etkileşimli hareketi vurgulayan bir başka isimdir. Tasarımları, ışık, hareket, rüzgar veya dokunma gibi etkilere, ileri mimarlık uygulamalarının kullandığı yöntemleri tekstille birleştirerek cevap vermektedir (Şekil 3.7). Etkileşimli tasarımları oluşturmak için, mimarlık da, yüzey malzemesi olarak genellikle esnek kumaşlar kullanmaktadır. Oosterhuis'in, Transport projesi için ürettiği başka bir prototip olan Mucle Body'nin (Şekil 3.8) yüzeyleri de bir çeşit kompozit likra ile kapatılmıştır. Yüzeyin esnek bir kumaş ile kaplanmış olması, başka bir etkileşimi daha ortaya çıkarmaktadır. Projede hareketlere göre esneyen kumaş, her seferinde farklı saydamlık değerleri kazanarak, geçirgenliğin de değişken bir veri olarak tasarımda kullanılmasını sağlamaktadır.





**Şekil 3.7 :** Etkileşimli elbise örneği: Walking City (Url-12).



**Şekil 3.8 :** Muscle Body (Url-2).

Bu alanda bir diğer örneğin sahibi Studio Roosegaarde, her iki disiplin için de ürettiği tasarımlarında, “etkileşimi” kişi veya çevre ile kurulan ilişkiye göre değişen saydamlık ve geçirgenlik değerleri ile görselleştirmektedir. “Intimacy”, isimli tasarımı, kurduğu etkileşimlere göre saydamlık değerlerini değiştiren, “e-foils” isimli akıllı bir malzemeden üretilmiş bir moda tasarımıdır (Şekil 3.9). Lotus projesi ise kişi ile kurduğu etkileşime göre kendini açıp kapatabilen, yüzlerce alüminyum yapraktan oluşan bir duvar tasarımıdır (Şekil 3.10). Her iki örnek de anlık tepki verebilme yetenekleri sayesinde aslında dijital birer yaşam simülasyonudur.



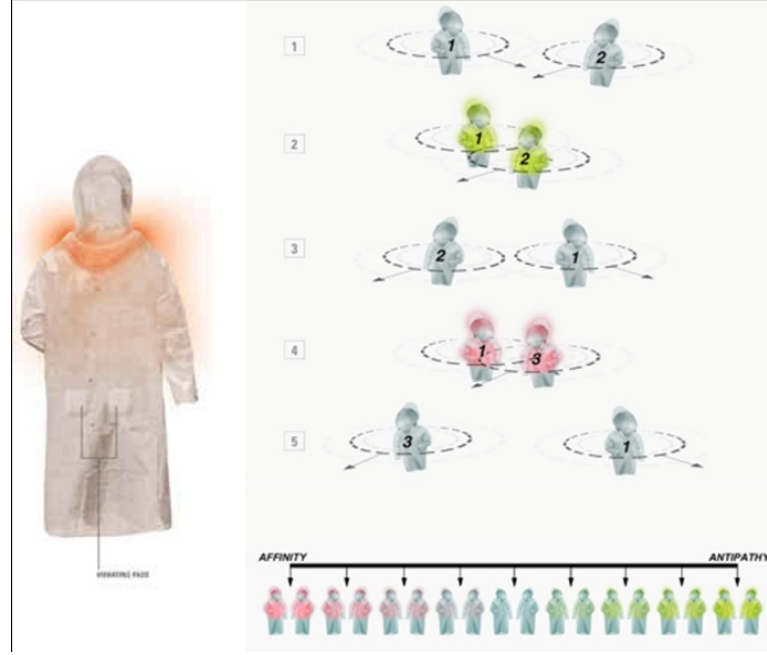
**Şekil 3.9 :** Etkileşimli olarak saydamlık değeri değişen giysi: Intimacy (Url-13).



**Şekil 3.10 :** Etkileşimli olarak saydamlık değeri değişen duvar: Lotus (Url-14).

Quinn'in bahsettiği gibi, giysiler yakın çevreleri ile iletişim halinde oldukça veya manevra yeteneğine sahip olduğu sürece bedeni ve hareketlerini ulaşabildiği sınırların ötesine taşır. Görünmez verilere cevap verebilen, daha geniş teknolojik ağlarla ilişki kurabilen giysilerle bedenler giydirilmiş mekanizmalara dönüşür. Bu yeni nesil mekanizmalar, moda ve mimarlık arasındaki birçok sınırı yok edecek olan yeni nesil pratikler, olanaklar ve estetikler doğurur (Quinn, 2003).

Diller Scofidio ve Renfro'nun 2002 yılında yarattığı "Brain Coat" (Şekil 3.11) giysisi ve "Blur Building" (Şekil 3.12) projesi, birlikte çalışır . Kişilerin beğeni derecelerine göre renk değiştiren "Brain Coat", kişilere su buharı ile kaplı alanlarda konuşmadan ve hatta tam olarak birbirlerini görmeden iletişim kurma imkanı vermektedir. mekanlardaki hakim renkler ise genel beğeni derecesini ortaya koyar. Ayrıca binayı kaplayan su buharı, görsel bir belirsizlik yaratmanın ötesinde rüzgar veya sıcaklık gibi hissedilir verileri de görünür ve belirgin kılabilir.



Şekil 3.11 : Brain Coat (Url-15).



Şekil 3.12 : Blur Building (Url-16).





### 3.1.2 Bedeni barındırmak

İnsan tabiki sadece kendini koruyacak bir kumaş parçası ya da kaba deyişle başını sokacak bir yer arayışı içinde değildir. Her medeni bireyin karşılanması gereken başka bir dolu sosyal, psikolojik, duygusal veya estetik ihtiyaçları vardır. Bu anlamda hem moda hem de mimarlık bu ihtiyaçların birçoğuna cevap vermektedir. Fakat Gurel'in belirttiği gibi güzelleşme ve benzeri dürtüler, hayatta kalma dürtüsü yanında ikinci sıradadır (Gurel, 1981). Her iki disiplin de kendilerince oluşturdukları hacimlerle, insanın içinde korunması için uygun küçük veya büyük mekanlar yaratırlar. Bu mekanların oluşturuluş nedeni ise insana içinde korunabileceği mekanlar yaratmaktır. Ancak korunma dürtüsüne ihtiyaç duymamızı sağlayan şartlar çeşitlenebilir.

Mimar ve modacılar, günümüzde artık mimarlar tarafından bile benimsenen geçicilik kavramı veya çağımızın gereği hız ve özgürlük gibi tasarım girdileriyle başa çıkmaya çalışmaktadır. Bu bölümde ele alınacak örnekler de, insan için çeşitli çevre şartlarına göre korunak oluşturabilen ve insan ölçeğinde minimum mekanlar oluşturan giysi ve bina tasarımları veya her iki disiplinin de arakesitinde duran giyilebilir mimarlık örnekleri olacaktır.

Hızla makinalaşan çevreleri içinde insanların da ivmeli bir şekilde hayatlarını hızlandırmaları, mimarlar tarafından hor görülen geçicilik kavramını tercih edilene dönüştürmüştür. Yirminci yüzyılın başlarında Futurist hareket ile önemi artan geçicilik kavramına, asıl vurgu, tüketimin hayat tarzına dönüşmeye başladığı 1960'larda yapılmıştır. Sonrasında ise şehir hayatı içinde sürekli hareket halinde olan bireyin özgürlüğünü ve bireyin sabit bir mekana olan ihtiyacını sorgulayan mimar ve modacılar tarafından alternatif çözümler üretebilecek tasarımlar denenegelmıştır.

İnsanoğlunun, zorlu şartlara uyum sağlayabilmek için yapılan ilk barınakları, sürekli yer değişimine uyum sağlayabilecek şekilde hafif, taşınabilir ve insan ölçeğinde olmuştur. Günümüzde ise, minimum ölçekte insanı barındırmak üzere oluşturulan birçok hacimde, göçebe mimarlığın etkilerini okumak hala mümkündür. Savaş sığınakları, acil durum çadırları veya bütün gün insanı çevresel etkilerden ve şehir hayatının zorluklarından korumak için tasarlanan giysiler ve giyilebilir mimarlık tasarımları... çadır benzeri hacimlerine örnek olabilir (Şekil 3.14).

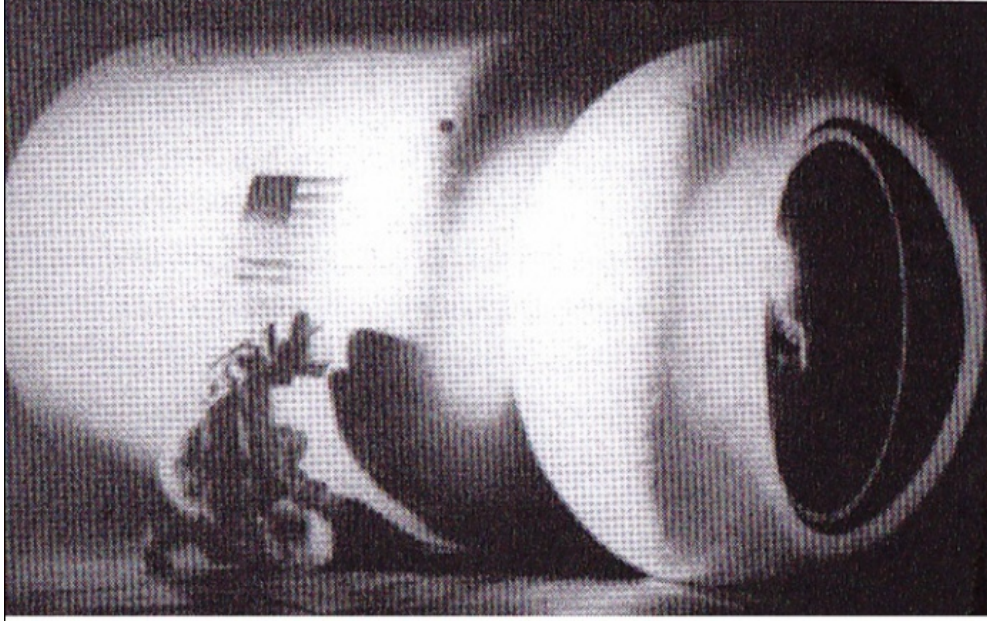




**Şekil 3.14 :** (Url-17, 18, Yapp, 2005, Url-19, Schwartz-Clauss, 2002, Url-20, Echavarria, 2005, Url-21).

İkinci Dünya Savaşı sonrası soğuk savaş yıllarında hızla gelişen uzay teknolojisi, yeni strüktürel sistem veya malzemelerin özellikle plastik teknolojisinin, lamine tekstillerin ve şişme hacimlerin gelişmesine büyük ölçüde katkı sağlamıştır. Echavarria, başlangıçta, şişme strüktürlerin sadece askeri amaçlı kullanıldığını ifade etmektedir (Şekil 3.15) (Echavarria, 2005). Bu anlamda bakıldığında, astronot giysileri EMU da (extra mobile unit-ekstra hareketli birim) bir yaşam birimi olarak tanımlanır (Şekil 3.16). Çünkü bu giysiler, astronotlara uzay aracından uzaklaştığında bile, araçla iletişim kurmasını sağlayacak, iletişim haricinde de teknik destek verebilecek, herşeyden öte hayatta kalmasını mümkün kılan başınc, oksijen,

yerçekimi ayarı gibi ayarları yapabilecek şekilde tasarlanmışlardır. Ayrıca üretildikleri teflon kaplı sentetik malzemeler, radyasyona ve zararlı ışınlara dayanabilecek kadar güçlüdür. Quinn, bedeni barındıran uzay giysisi ve aracının, herhangi başka mimarlık ya da moda ürününe benzemediğini, fakat birbirlerine olan benzerliklerinin gücünü vurgulamaktadır. Her ikisi de ileri teknoloji ürünü, dayanıklı benzer malzemelerden üretilmiştir ve hayat destek üniteleri ile doludur, yani kullanıcıyı korumak için vardır (Quinn, 2003).



**Şekil 3.15 :** İlk şişme barınak örneklerinden, Nasa (Echavarria, 2005).



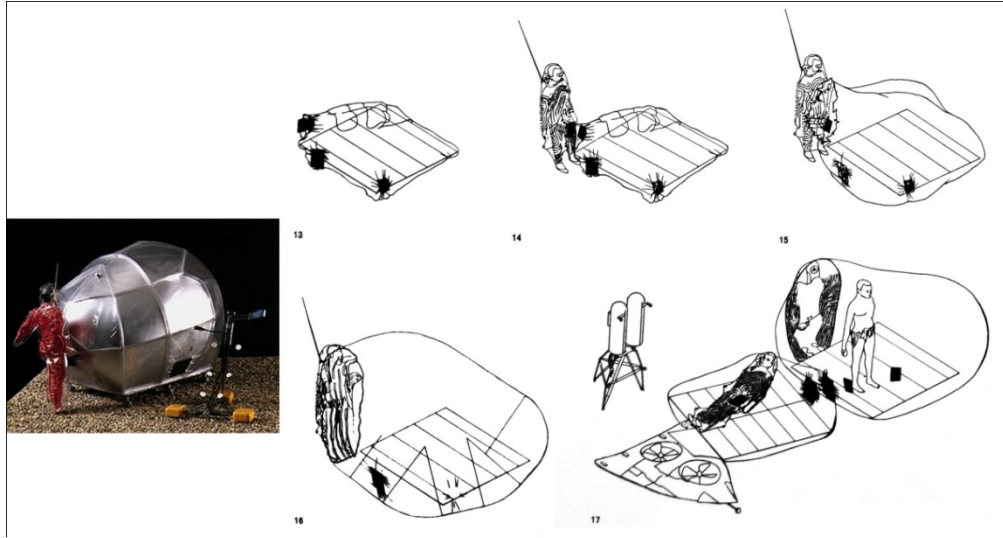
**Şekil 3.16 :** Uzay aracı ve asronot giysisi (Url-22, Url-23).



Ordu ve uzay için geliştirilen bu malzeme ve strüktür teknolojisi, 60'ların özgürlük arayışı içinde gezegen değiştirmek için değil, ama özgürce yer değiştirebilmek ve mekandan bağımsız olarak barınabilmek için Archigram, Team 10, Hous Rucker Co gibi tasarımcılar tarafından günlük hayata taşınmıştır (Şekil 3.17, Şekil 3.18, Şekil 3.19).



Şekil 3.17 : 1967, Archigram, Suitaloon 1 (Schwartz-Clauss, 2002).



Şekil 3.18 : Archigram, Suitaloon 2 (Url-24).



Şekil 3.19 : Haus Rucker Co, Yellow Heart (Url-25).



Kronenburg, günümüzde hem mekan hem de uygulama olarak esnek olmaya geçmişte hiç olmadığı kadar ihtiyaç duyduğumuzu ve birçoğumuz için mobil yaşama dönüşün yakın olduğunu ifade etmektedir. Çünkü insanlar, mobil olanın, statik çözümlerle kıyaslandığında artılarının olduğunu farketmiştir (Kronenburg, 2003). Archigram, “Suitaloon” tasarımında giysinin hızlı değişimlere adapte olmakta mimarlıktan daha yetenekli olduğunu öne çıkararak, bedeni barındırmak kavramını başka tasarımcılar için de moda ve mimarlık arakesitine taşımıştır. Gün içinde sürekli yer değiştiren insan için, göçebeliliğin daha ideal bir yaşam tarzı olduğu giderek daha fazla kabul görmüş ve giyilebilir mimarlık örnekleri, Archigram’dan buyana, sürekli deneneleşmiştir.

Giyilebilir mimarlık ürünleri, dönüştürülerek veya oldukları gibi kullanıldığında modern insanın barınma dürtüsüne, onu masif ve sabit mimari ürünlerin içine sokmadan cevap vermekte, kullanıcısının şehir hayatı içinde beklenmeyene karşı hazır olmasını sağlamaktadır.

Archigram, Hous Rucker Co gibi isimlerin geliştirdiği örneklerden de görüldüğü üzere şişme strüktürler, 1960’lardan günümüze, barınmak adına taşınabilir ve kolay oluşturulan hacim yaratmanın tercih edilen elemanlarıdır. Materassino ve Life Dress örnekleri şişme strüktürleri sayesinde, gerektiğinde dönüşerek kullanıcıya ihtiyacı olan mekanı her koşulda yaratabilir (Şekil 3.20).

Orta da dönüşebilir tasarımlarıyla kişiye kent içinde ihtiyaç duyacağı kişisel alanı sağlamayı hedefler. Ancak Orta’nın giysilerinin tek farkı şişme bir strüktürden oluşmaması değildir, giysiler, birleşerek sosyal bir kurguya da imkan verir. 1994 yılında Nexus Architecture (Şekil 3.21) tasarımı ile bireysel barınaklarını kolektif bir yaşama uyarlanabilir hale getirir. Onun için kumaş, bedenlerimiz etrafındaki ikinci derimiz aynı zamanda kendi mimarlığımızın duvarlarını şekillendirmek için malzememizdir (Echavarria, 2005).

Jongerius, “Mobile Dreaming” adlı dönüşebilir tasarımlarını değişim temelleri üzerine kurmuştur (şekil 3.21). Hızın hayatlarımıza yön vermesiyle, sürekli mekan değişimlerinden kaçamayan kullanıcıları için uyku tulumuna dönüşebilen kabanlar üretmiştir. CP Company’dan Materassino, Cornelia’dan Life Dress veya Orta’nın giysileri gibi belli bir hacim yaratmasa da Jongerius, bedeni barındırmak kavramına, disiplinler arasında bir çözüm üretmiştir.



**Şekil 3.20 :** Şişme strüktürlü çağdaş giyilebilir barınak örnekleri (Url-26, Url-27).

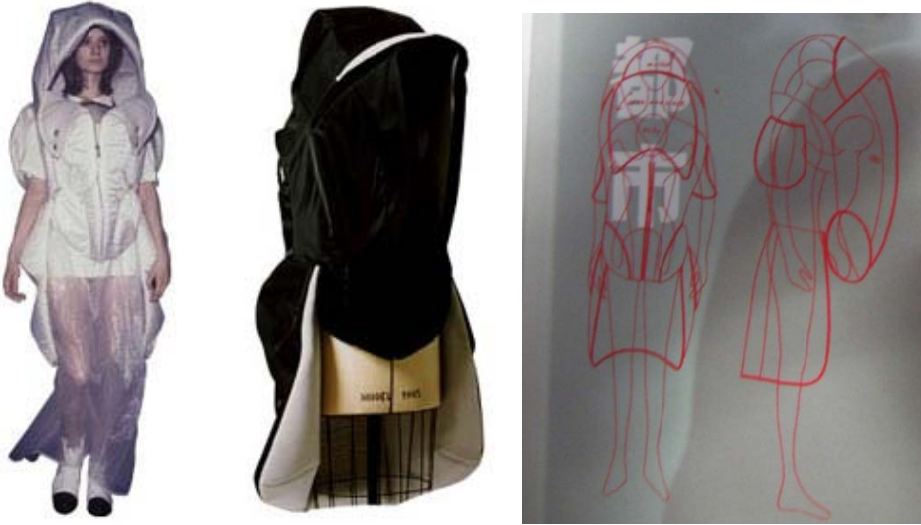


**Şekil 3.21 :** Günümüz şehir yaşantısı için giyilebilir barınaklar, CP Company, Tenda (Url-26); Orta, Refuge Wear (Url-28); Jongerius, Mobile Dreaming (Url-29).

Tsumura giysilerini tasarlarken, büyük şehirlerde yaşayanların eve ihtiyacı olmadığını ve giysilerin ev gibi davranabilmesi gerektiğini vurgular. Zaten şehir günün büyük bir kısmında evinden uzak olan kişilerin ihtiyaçlarına cevap verebilmektedir, giysiler de eksik olan ihtiyaçlara uygun tasarlanmalıdır. Fakat Tsumura için şehir, birçok ihtiyacımıza cevap verse de içinde hayatta kalmaya çalıştığımız bir yerdir bu yüzden giysilerini beklenmeyen durumlarda da kullanıcısını koruyabilecek şekilde tasarlar (Şekil 3.22). 1993 yılında modacı, tüm bu kavramları kullanarak ‘Final Home’ markasını yaratır. Markaya bağlı ürünlerin dışında, City of Girls sergisinde sunduğu ‘Mother’ tasarımıyla da, sadece bireye değil çocuklu bir anne için anne ve çocuğu bir arada barındırabilecek bir giysi üreterek şehir hayatındaki değişimi, gerçekçi bir şekilde gözler önüne serer (Şekil 3.23).



**Şekil 3.22 :** Final Home (Url-30).



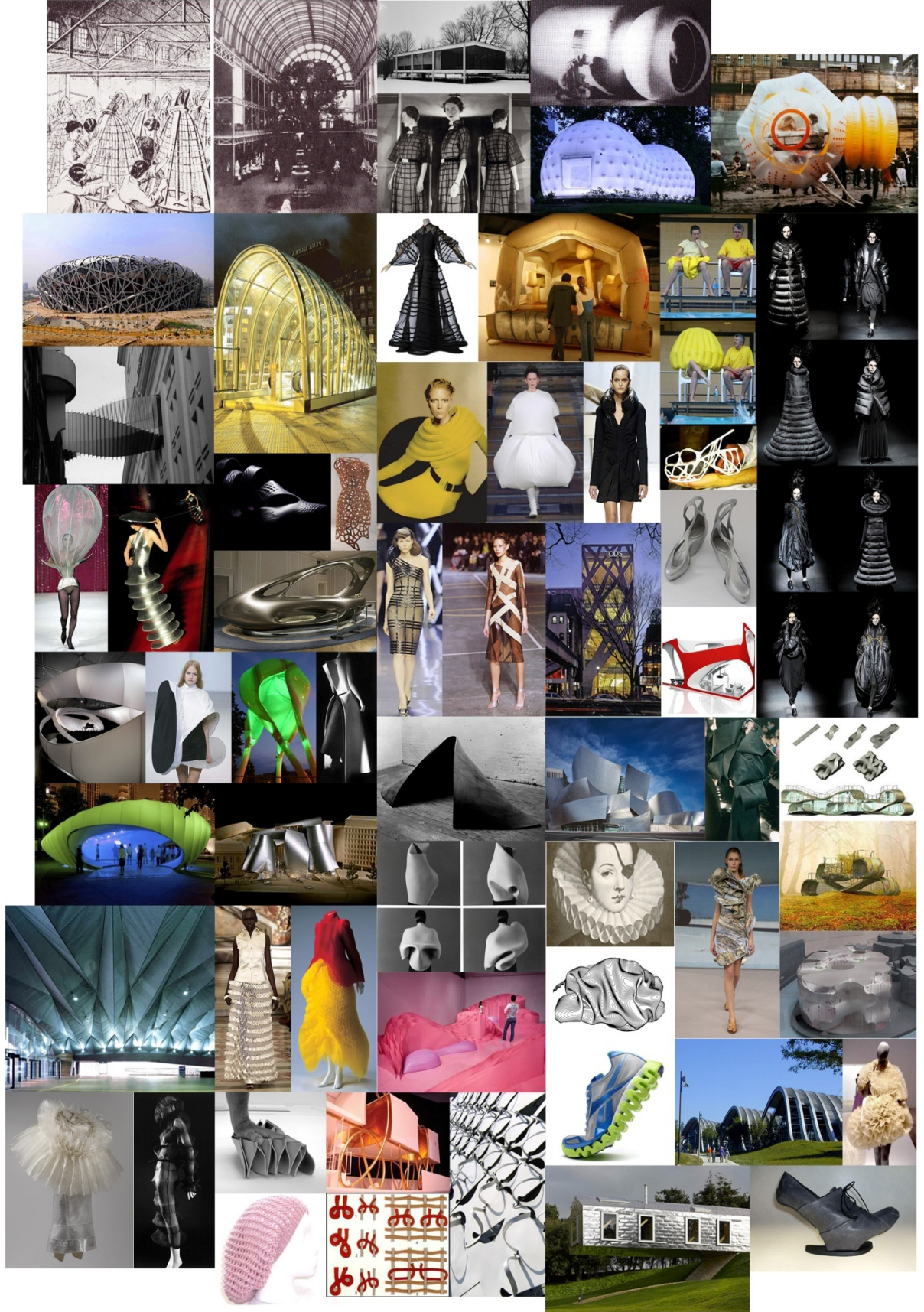
**Şekil 3.23 :** Mother, Tsumura (Kozaki, 2008).

Sebepleri çeşitli olsa da insan içindeki korunma dürtüsü ile kendine içinde barınabilceği giysi veya binalar yaratmıştır. Bedeni barındırmak için yaratılan örneklerle, tarih içinde ortak veya benzer kurguları kullanmıştır. Hızlanan hayatlarımızın bir gerçeği olan sürekli yer değişimi, tasarımcıları, mekana bağlı olmayı sorgulamaya teşvik etmiştir. İnsana, ihtiyaç duyduğu alanı, daha esnek koşullarda sağlayabilmek için modacılar ve mimarlar, her iki disiplinin de arakesitinde duran giyilebilir mimarlık örneklerini taşarlamışlardır. Böylece kullanıcı, artık giysilerinin içinde, istediği yer ve koşulda, ihtiyaç duyduğu koşullara ulaşabilmektedir.



**Şekil 3.24 :** Umbruffla (Url-31).





Şekil 3.25 : Moda ve mimarlığın paylaştığı hacim üretim yöntemleri.

### 3.2 Yöntem Paylaşımı

Hem moda hem de mimarlık bedeni barındırmak için bedenin etrafındaki boşluğu çeşitli malzemelerle ve birtakım yöntemlerle sarıp, hacim inşa eder. Moda genelde bedene daha yakın durmak adına, beden etrafına çeşitli şekillerde kumaşları katlayarak veya sararak minimum hacimler üretirken, mimarlık strüktürlerle inşa edebildiği mekan boyutunu büyötmeye uğraşmıştır. Giysilerde kullanılan malzemeler bedenle uyum içinde olabilmek adına hafif ve esnekken, binalar sağlamlık için ağır ve katı malzemeleri tercih etmiştir.

Bu durum her zaman için var olmuş olsa da, yakın geçmiş ve günümüzde her iki disiplin de daha sık bir şekilde geleneksel sınırlarının dışına çıkan tasarımları tercih etmektedir. Bu yüzden, artık hem moda hem de mimarlık görünür bir şekilde birbirlerinden yöntem ve malzeme ödünç almakta ve bu yöntemleri kendi disiplin sınırları içerisinde geliştirmektedir.

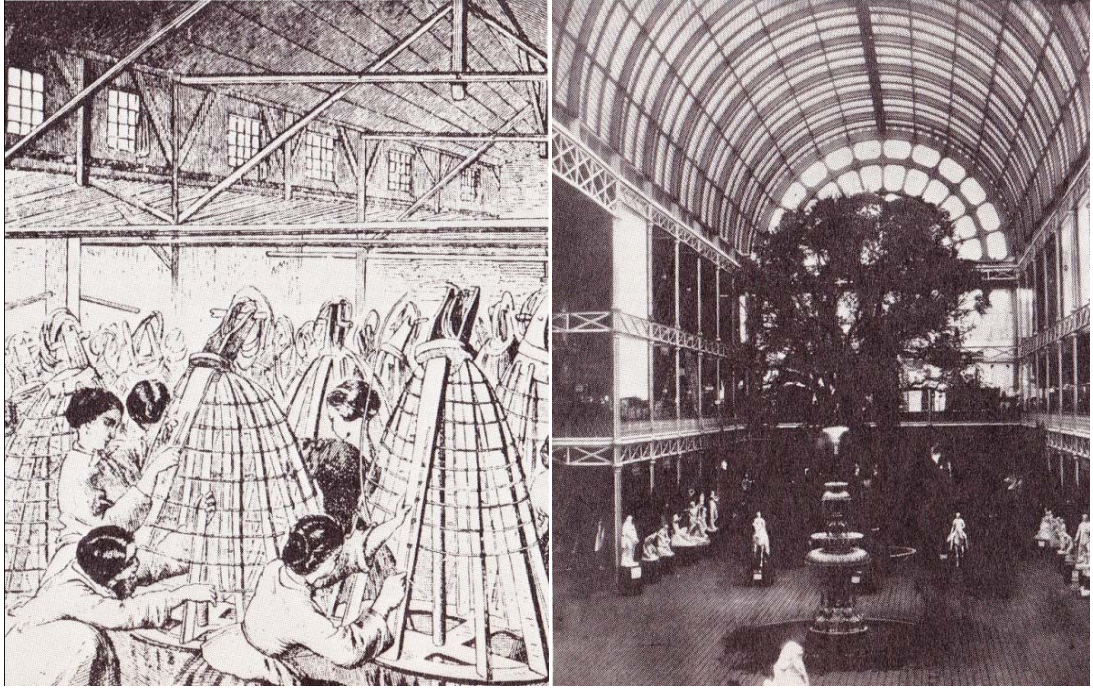
#### 3.2.1 Hacim inşa etmek

İster giysi ister bina olarak adlandırılınsın, oluşan ürün, özünde 2 boyutlu nesnelerden bedenin içinde barınabileceği 3 boyutlu hacimler yaratılmasından oluşur.

Mimarlık genellikle tasarım objesinin arzulanan şekilde oluşturulabilmek veya yer çekimi ile savaşılabilmek için çeşitli iskeletler kullanır. 19.yy'ın ikinci yarısından sonra sanayi devriminin etkilerini mühendislik alanında göstermesi ile mimarlar çelik iskeletlerden oluşan daha hafif fakat daha güçlü strüktürlerle, aydınlık, ferah aynı zamanda da talep edildiği gibi görkemli binalar inşa edebilmiştir. Mimarlar iskeletin boşluklarını camla doldurmakta veya üzerini süslemelerle kaplamakta özgürdür. Binaları hafifleten çelik iskeletler modacılar için de ilham kaynağı olmuştur. İskelet kullanımı, giysilerde çok yaygın olmasa da, moda da tamamen yabancı değildir. Gösterişi vurgulamak adına, moda da kişinin çevresinde hacim oluşturabilecek “tarlatan” gibi, mimari taşıyıcı sistemlere benzeyen bazı strüktürel elemanları kullanmıştır. Sanayi devrimi ile bu strüktürel elemanların yağısı değişime uğramış, kat kat kumaştan oluşan dolgular, daha hafif olduğu için etek altında kullanılan iskeletlere dönüşmüştür.

Dönemin kıyafetleri yine dönemin sembolik yapılarından Kristal Saray ile aynı çelik iskelet ve fabrikasyon prensipleri üretilir (Şekil 3.26).

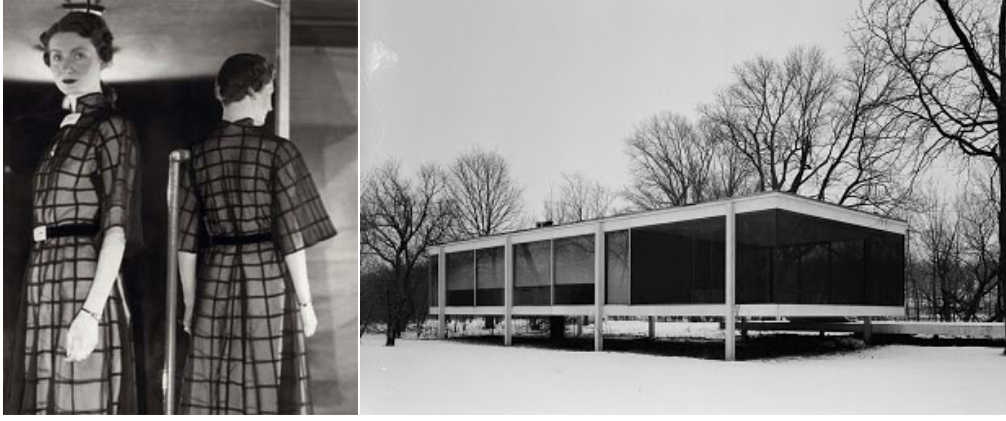




**Şekil 3.26 :** 19.yy'da mimarlıkta ve kıyafetlerde benzer strüktür kullanım (Guler ve Horn, 1981).

Yirminci yüzyıl boyunca mimarlar ağır ve kütsel strüktürleri hafif ve daha özgür tasarımlarla deęiřtirmeyi denerken, modacılar da bedenden bağımsız strüktürler oluşturabilecek yöntemler aramış ve giysilerin hacim yaratma yeteneğini sorgulamıştır. 20. yy'ın ilk yarısında, savaş sonrası hızlı ve ekonomik yapılanma arzusu ile modernizm karşılıklı olarak birbirini desteklemiş, sanayi devriminin toplu üretim formları giderek sadeleşmiştir. Hakim olan modernist akımın hem mimariye hem de moda ya etkisiyle, bu akımdan etkilenen tasarımcılar fonksiyonellik, strüktürün dışavurumu, hafiflik, cephede özgürlük ve şeffaflık gibi kavramlara ilgi duymuşlardır. Yeni üretim metotlarıyla birlikte, tıpkı duvarların taşıyıcı elaman olarak kullanımının gerekli olmaması gibi, kumaş da elbisenin taşıyıcısı olmak zorunda değildir. Tasarım dolgu görevi gören veya bütünlüğü sağlayan kumaşlar veya duvarlar olmasa da var olabilmış ve şeklini koruyabilmiştir. Strüktürler de artık duvarların ya da kumaşların arkasında saklanmak zorunda değildir; aksine strüktürün kendisi tasarımın yüzünün ayrılmaz bir parçası hatta tasarımın kendisi olarak tasarlanabilmiştir.

Strüktür kullanımı, şeffaflık kurgusu veya basit geometrik form kullanımının artışı, dönemin hem giysi hem de bina tasarımlarında öne çıkmıştır (Şekil 3.27).



**Şekil 3.27 :** 20.yy'ın ilk yarısında mimarlıkta ve modada benzer strüktür kullanımı (Url-32, Url-33).

Uzay çağı (1960'lar ve 1970'ler) sırasında hem plastiğin hem de şişme elemanların kullanımının artmasıyla, bu ürünler modacılar ve mimarlar tarafından da kullanılmaya başlamıştır. Şişme strüktürlerin mimarlığa getirgi geçicilik, taşınabilirlik, zamanın hızlı değişimine uyum gibi özellikler, bu yeni sistemin Team 10, Hous Rucker Co gibi deneysel ve yenilikçi isimler tarafından hızla benimsenmesine sebep olmuştur. Archigram ise, biraz daha cesur davranıp, şişme strüktürlerin ve plastiğin tanıdığı imkanlarla moda ve mimarlığı tek bir üründe birleştirmiştir. Günümüzde ise hala geçici barınaklarda şişme iskeletler her türlü ölçekte yaygın bir biçimde kullanılırken, Çağlayan, Koshino, Miyake gibi hacim yaratmak için yeni iskelet arayışı içinde olan modacılar da şişme elemanları tasarımlarına dahil etmektedir (Şekil 3.28). Takizawa'nın 2001 yılında Miyake için hazırladığı giysilerde, tasarımcı, geleneksel etek bitişlerini, şişme tüp iskeletlerle şekillendirilmiş kare biçimli bitişlerle değiştirmektedir.



**Şekil 3.28 :** Şişme strüktürlerin, moda ve mimarideki çağdaş kullanım örnekleri (Url-34, Url-11).



Toplu üretimlerin, global dünyada herkesi ve her yeri aynılaştırdığı çağımızda her iki disiplinin tasarımcıları da kullanıcılarına farklılık sunmanın yollarını aramaktadır (Şekil 3.29). Sinyallerini, şişme strüktürlerin sevilen yumuşak formları ile veren yeni biçim arayışı 70'lerden sonra düzgün geometrik biçimler için tehdit olur. 90'lardan sonra hızla gelişen bilgisayar destekli tasarım ve üretim teknolojisi, artık tasarımcılara istedikleri biçimleri özgürce uygulayabilme imkanı sunmaktadır. Benzer şekilde bugünün bazı moda tasarımcılarının iskelet kullanarak ulaşmak istediği sonuç giysiye sadece kumaştan değil ayrıca bedenden de bağımsız bir hacim yaratmak veya kendi kendini var edebilme yeteneği sağlamaktır. Horn ve Guler, giysiyi kabaca bedeni saran, koruyan ve kapsayan herşeyin genel adı olarak tanımlasalar da, artık birçok giysinin bedeni kapsamaktan çok ilgi çekmek niyetinde olduğunu da vurgulamaktadır (Horn, Gurel, 1981).



**Şekil 3.29 :** Moda ve mimarlıkta istenilen biçimleri yaratmak için kullanılan benzer çağdaş strüktürler (Url-35, Url-36).

Özgür, karmaşık ve dışavurulan iskeletlerle oluşturulan tasarımlar, son on yılda, bir adım öteye taşınarak, tasarımın yüzeyi ve strüktürü tek bir eleman olmakta hatta strüktür yapının veya giysinin kendisine dönüşmektedir. Ayrıca bu dönüşümde hem binalar hem de giysiler kendilerinden beklenen estetik değerden hiçbirşey kaybetmemekte aksine görsel etkileri güçlenmektedir.

Hishinuma'nın elbisesinde ve Ito'nun Tod's binasında kullanılan benzer birleştirici ve taşıyıcı iskelet kurgusu, tasarımın strüktürel ve kavramsal temelini oluştururken, cephe tasarımı olarak da temel görünüş beklentilerini karşılayabilmektedir (Şekil 3.30).

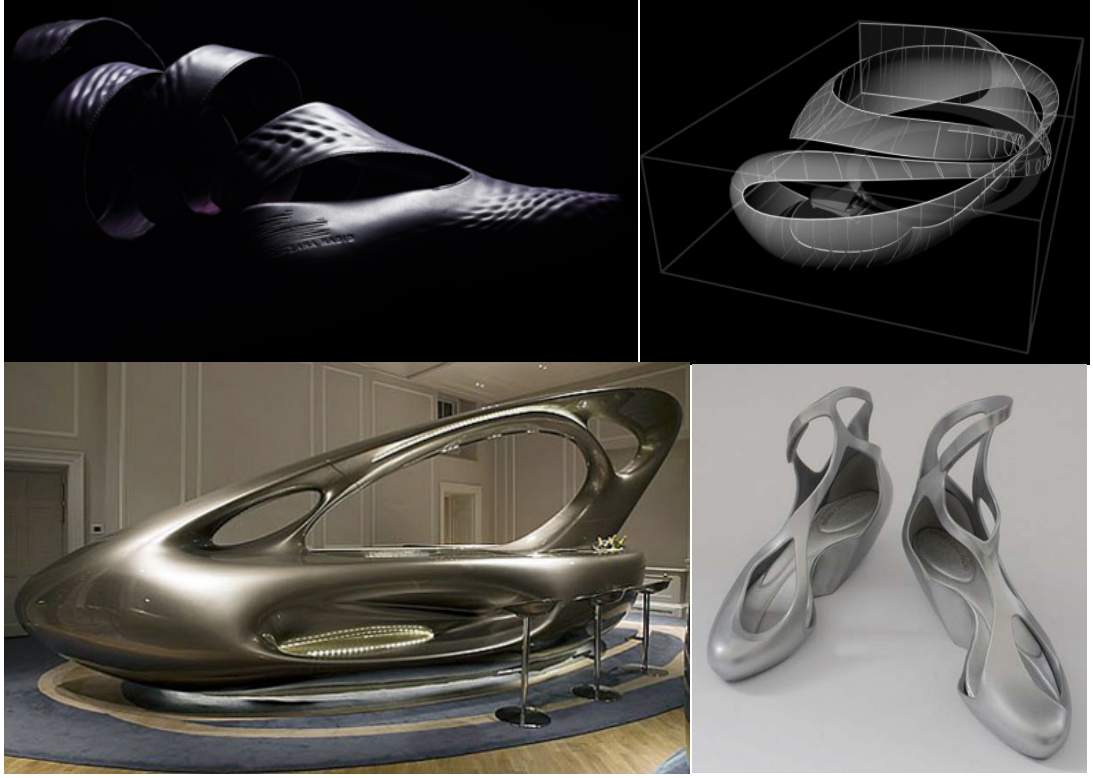


**Şekil 3.30 :** Moda ve mimarlıkta strüktürel yüzey örnekleri (Url-37).

Günümüzde, iskelet, cephe ve tasarımı tek bir vücut haline getirmek için, konvansiyonel mimari strüktür kurguları yetersiz kalmaktadır. Çünkü, bu tip tasarımlar, genellikle zorlu amorf formlardan meydana gelir ve bu sebepten dik açılı iskelet kurgularına alışkın olan mimarlıkta, ancak disiplinlerarası bir çalışma sonucu gerçekleşme şansı bulabilmektedir. Strüktürel gövde adıyla tarif edilen karmaşık formlarda, hem modanın hem de mimarlığın, eğrisel biçimleri strüktüre etmek için kullandığı iskelet kurgusundaki benzerlikler, bahsedilen disiplinler arası etkileşimin sonuçlarındandır.



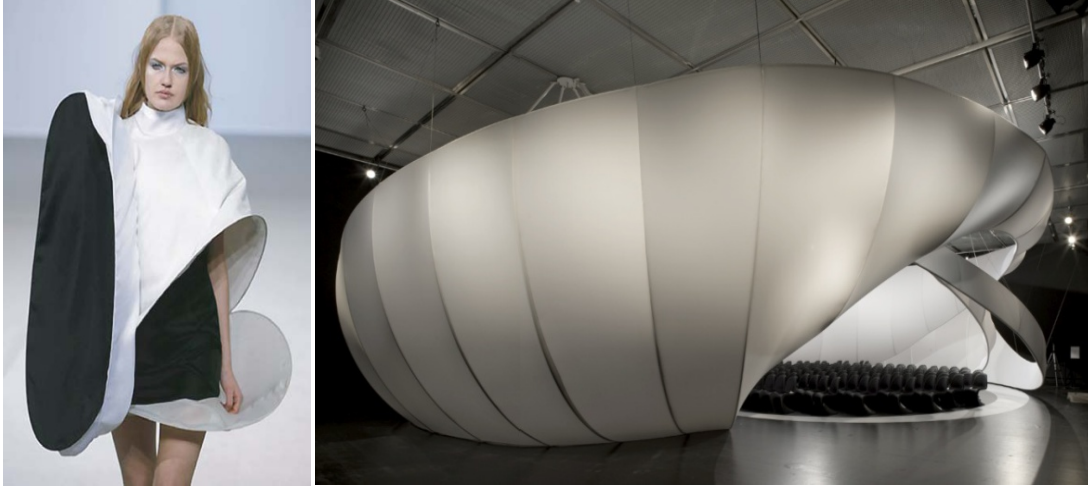
**Şekil 3.31 :** Moda ve mimarlıkta eğrisel biçimlerin strüktürel yüzey örneklerinde kullanımı (Url-38, Url-39).



**Şekil 3.32 :** Eğrisel (iskelet-tasarım) strüktür kurgusunun Hadid tarafından moda ve mimaride kullanımı (Url-40, Url-41, Url-42, Url-43).

Mc Queen'in bedenini etrafını sarmak, diğer kumaş parçalarını istenilen biçime getirmek ve elbisenin kendini ayakta tutabilmesini sağlamak için kullandığı eğrisel strüktür kurgusunun, De Meuron'un Kuş Kafesi için tasarladığı strüktür kurgusu ile olan benzerliği bu durumu örneklemektedir (Şekil 3.31). Ayrıca, Hadid'in strüktürel karmaşık yapıları için yarattığı iskelet tasarımlarını, ürettiği moda tasarımlarında da açıkça okumak mümkündür (Şekil 3.32).

İskelet kullanımı, modacılar bedeninin oranlarını hiç olmadığı kadar deforme edebilme özgürlüğü tanımıştır. Bu sebepten, modacılar mimarlıktan aldıkları bu strüktürel yöntemi bağlamından kopararak, kendi çıkarları doğrultusunda geliştirmişlerdir. Böylece ilgi çekmenin sınırlarını zorlayan, tasarımlarında deneysel ve heykelsi formları tercih eden tasarımcılar, kendilerince geliştirdikleri iskeletlerin kullanımı sayesinde hem bedeni hem de giysiyi birbirinden bağımsız hale getirerek, giysilerini istedikleri şekle sokabilmektedir. Modacıların kullanım biçimi sayesinde farklılaşan iskeletler ve iskelet kullanımı, artık bir giysi üretim yöntemine dönüşmekte öyle ki daha esnek mimari formlar yaratmak isteyen mimarlar tarafından ödünç alınmaktadır (Şekil 3.33).



**Şekil 3.33 :** Moda ve mimarlıkta esnek iskelet kullanımı (Pegoraro, 2007, Url-41).

Her ne kadar yer çekimi, mimarlık ve moda için temel sorun olsa da, moda tasarımcıları için en başından beri başka önemli bir sorun daha vardır: bedenin kıvrımlı karmaşık şekli ile kurulan ilişki. Moda tasarımcıları, bahsedilen sorunlarla başa çıkabilmek için, kıvrırma, katlama veya dokuma gibi yıllar içinde ustalaştıkları çeşitli hacim oluşturma yöntemlerini kullanmaktadır. Bugün, karmaşık şekiller, çağdaş mimarlık için de sorun olmaktadır. Kıvrımlı hacimlere ve amorf formlara olan ilgi, otuzlarda modernitenin keskin hatlarından kaçmak isteyen mimarlarla başlamış, yetmişlerin özgürlük arayan tasarımcıları ile devam etmiş ve bilgisayar destekli tasarım teknolojileri ile, günümüz mimarlık dünyasında tercih edilen tasarımlara dönüşmektedir. Hayal ettikleri hacimlerin üretim aşamasında ise mimarlar, geleneksel yöntemlerle başedemedikleri karmaşık formlar için bahsedilen terzilik tekniklerinin potansiyellerinden ilham almaktadır.

Kıvrırma, iki boyutlu elemanlarla, bedenin kıvrımlı formuna uyum sağlarken aynı zamanda kendini strüktüre edebilen akışkan veya rijit hacimler yaratmak için modacılar sıklıkla kullanılan en eski giysi tasarımı yöntemlerinden biridir. Ancak bu yöntem, kıvrırmanın malzemeye kazandırdığı strüktürel güç sebebiyle antik çağlardan itibaren mimarlıkta da kullanılmaktadır. Günümüzde ise tasarımlarında kesintisiz eğimli mekanlar ve gösterişli hacimler yaratmak isteyen mimarlar tarafından tercih edilmektedir. Karmaşık ve heykelsi mimarisi ile tanınan Gehry, kıvrılmış yüzeyleri tasarımlarında sıklıkla kullanan isimlerdendir (Şekil 3.34).





**Şekil 3.34 :** Kırırma yönteminin strüktürel katkısı (Url-46, Url-47).

Kırırma eyleminin tekrarı yöntemin gücünü artırır. Böylece düz nesnelerden yüzey benzeri fakat hacimler yaratmak mümkündür. Tekrarlı kırırma ile modacılar için en narin kumaşlardan bile yer çekimine direnebilen strüktürler yaratabilmek mümkün olmaktadır. Eylemin tekrarı sonucunda, kırırımlar, sadece yer çekiminde karşı kendini değil üzerine gelecek diğer kırırımları hatta fazladan yükleri bile taşıyabilecek strüktürel elemanlara dönüşmektedir (Şekil 3.35).

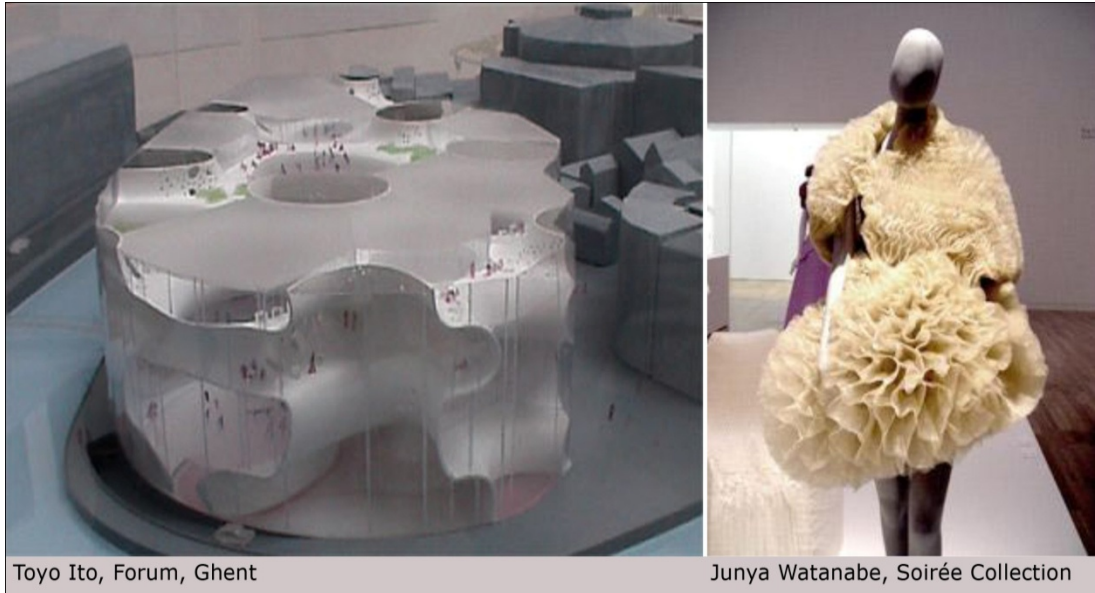


**Şekil 3.35 :** Kırırma yönteminin strüktürel katkısı (Url-46, Url-47).

Foa'nın 'Virtual House' evinde ve Çağlayan'ın 'Ambimorphous' elbisesinde, kırırma yönteminin 17. yy'dan beri giysi tasarımlarında kullanılan bu özelliğini benzer şekilde görmek mümkündür (Şekil 3.36). Ito ve Watanabe de sürekliliğin kırırımlara kazandırdığı potansiyelleri kullanan isimlerdendir (Şekil 3.37).



**Şekil 3.36 :** Tekrarlanan kıvrımın strüktürel katkısı (Url-48, Url-11).



**Şekil 3.37 :** Tekrarlanan kıvrımın strüktürel katkısı (Url-49, Url-50).

Mimarların, kıvrımlı hacimler yaratmak için moda tasarımından ilham aldığı başka bir yöntem de plilemedir. Plilemeden kıvrıma olarak da bahsetmek mümkündür. Çünkü plileme olarak yapılan, daha küçük boyutlarda ve ardarda gelen sürekli kıvrımlar yaratmaktır.



Bu yöntem, tasarımcıların, tekrarlanan küçük kıvrımları ile, gücü, boyutları ve esnekliği kıvrımların kalınlığına bağlı yüzey sınırında hacimler yaratmasına imkan tanır. Aslında plileme ile yapılan yüzeyi sıkıştırarak daha güçlü strüktürel özelliklere sahip yeni bir yüzey oluşturmaktır. Yokohama Liman Terminali binasında (Şekil 3.38) Foa, büyük açıkları fazladan strüktürel desteğe ihtiyaç duymadan geçebilirken aynı zamanda kıvrımlara da imkan veren bir çatı örtüsü yaratabilmek için yüzlerce katlama ile yarattığı yeni yüzeyin avantajlarını kullanmaktadır.



**Şekil 3.38 :** Plileme yönteminin strüktürel katkısı (Url-51).

Kıvrımlar birbirine veya başka bir yüzeye sabitlenerek plilerin açılması önler, istenilen şekil verildikten sonra plilerin sabitlenmesi ile dayanıklı, dokulu ve strüktürel özelliklere sahip, sabit bir son ürün elde etmek mümkündür.



**Şekil 3.39 :** Plileme yönteminin strüktürel katkısı (Url-53, Url-54).



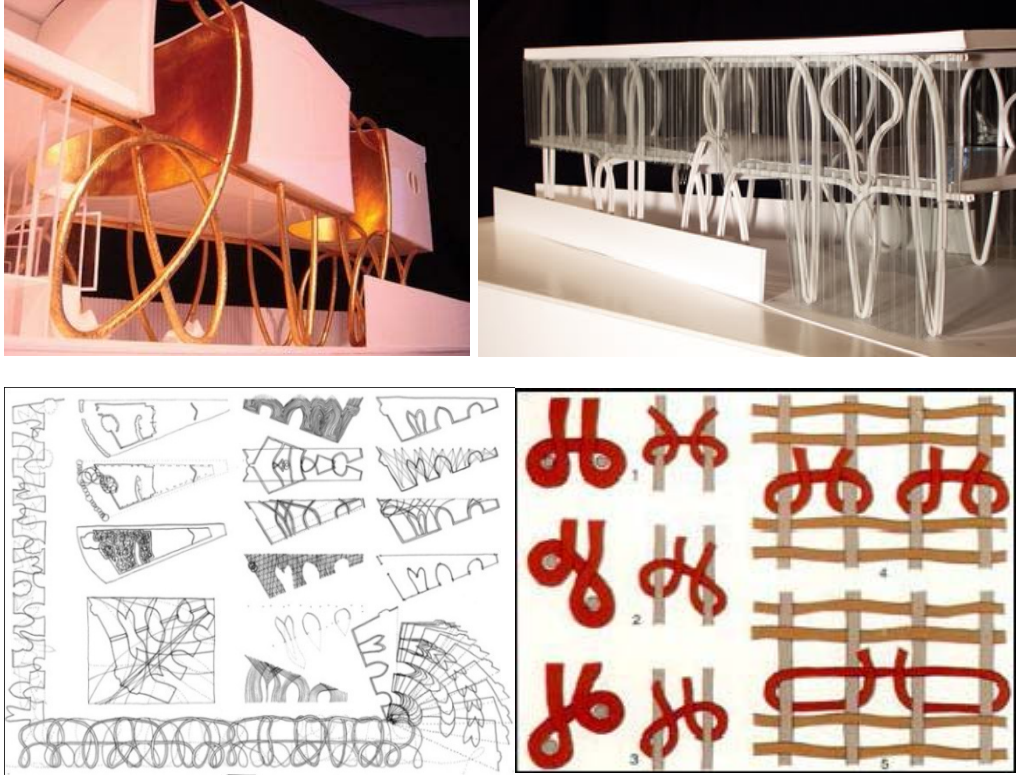
Pita'nın California'da sergilediği, uygulamasının, temel amacı malzemenin hiçbir destek eleman olmadan kendini strüktüre edebilmesini sağlamaktır (Şekil 3.39-a). Pita, malzemeye bu strüktürel gücü kazandırabilmek için plilerden faydalanmaktadır. Karmaşık tasarım, matematiksel hesaplamalar sonucu formüle edilmiştir. Strüktürün kompleks biçimi, kıvrım ve katmanlarının çoğaltılmasından meydana gelmekte böylece tasarım, süsleme için ihtiyaç duyulan dokulu yüzeye kendilinden sahip olmaktadır. Pita, strüktür kurgusunda, öncü modacılar, Watanabe'nin karmaşık kumaş strüktürlerinden (Şekil 3.39) etkilendiğini açıkça dile getirmektedir (Yoshida, 2008).

Dokuma, uygulanış çeşidine göre, tekstil malzemelere farklı görünüş ve dayanım özellikleri sağlayabilen ve modaya daha yakın duran başka bir üretim yöntemidir. Her farklı yapısal kurgu, dokunan malzemelerin esneklik, şeffaflık, akışkanlık, dayanıklılık değerlerinin farklı olmasını sağlayarak, değişik talepler için çoklu çözümler sunabilmektedir.

Ban, örme kumaşları oluşturan çeşitli fraktal örneklerini, bazı tasarımlarında strüktür kurgusuna uygulayarak ahşap malzemenin kabiliyetini artırmaktadır. Böylece tasarımın gereksinimlerine cevap verebilecek, sağlam, esnek fakat aynı zamanda akışkan bir süreklilik içindeki strüktürler yaratabilmektedir (Şekil 3.40). Lynn de dokuma tekniklerini mimarlığa uyarlayan isimlerdendir. 'Slavin House' tasarımında taşıyıcı elemanlar birbirine bağlanan veya örülen iki çelik elemandan oluşur (Şekil 3.41).

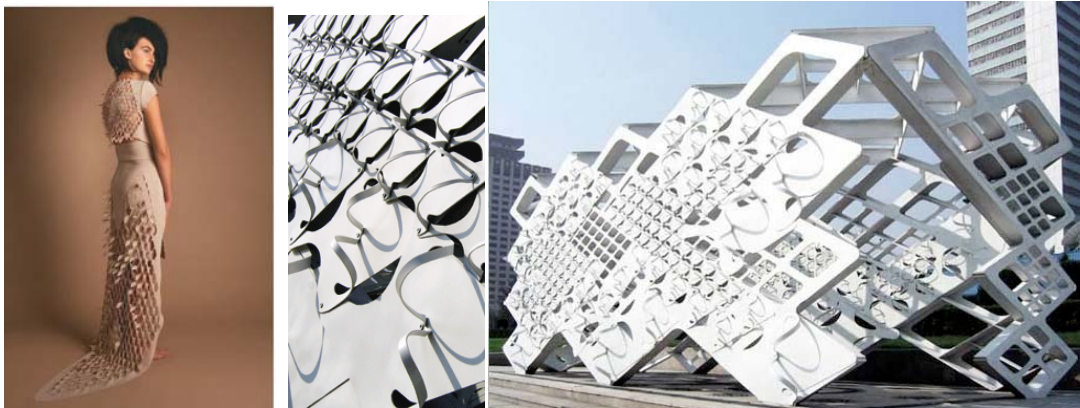


**Şekil 3.40 :** Dokumadaki fraktal örneklerinin mimarlıkta strüktürel kullanımı (Url-54, Url-55).



**Şekil 3.41 :** Dokumadaki strüktür yöntemlerinin mimaride kullanımı (Gezer, 2008, Url-56).

Manferdini, dokumanın karmaşık yöntemlerinden danteli, hem mimarlık hem de 2002 yılından beri çalışmaları arasında kattığı moda için ilham kaynağı olarak görmektedir. Manferdini, giysi tasarımına ait olan danteli, mimari strüktür kurgusuna dahil etmekte ve bunun için kullandığı dijital üretim ve tasarım tekniklerini, tekrar giysi tasarımlarında kullanarak, her iki disiplin arasındaki geri beslemeli ilişkiye örnek olmaktadır. Pekin Bienali için tasarladığı pavyon (Şekil3.42), üç boyutlu bir dantel gibi oluşturulmuş ve dantel benzeri doku, strüktürel katkısı haricinde ziyaret edenler için dinamik bir görüş ve gölgeleme çeşitliği de yaratmıştır (Yoshida, 2008).



**Şekil 3.42 :** Dokumadaki strüktür yöntemlerinin mimaride kullanımı (Url-57).

Sonu olarak, geliřen teknolojilerle birlikte, mimarlar karmařık ve ilgi ekici tasarımılarını hayata geirmek iin, bazı terzilik yntemlerini deniyor ve kullanıyorlar. Aynı zamanda, modacılar da, retmek yerine inřaat etmek kelimesi ile tarif edilen rnler tasarlıyor, mimarlıęa ait strktrel kurguları, bedeninin etrafında yaratmak istedikleri hacimlere uyguluyorlar. Ancak en nemlisi, hem moda hem de mimarlık, bnyesine aldıęı tekniklerin tabiatındaki srecinden farklı bir řekilde geliřmesine olanak saęlıyor ve her ařamada geri dnřl bir řekilde birbirleri iin ilham kaynaęına dnřüyorlar.

### **3.2.2 Malzeme paylařımı**

Malzeme moda ve mimarlık arasındaki en nemli paylařımlardandır. Bugn disiplinlerarası sınırların giderek kaybolmasıyla, bu benzerlik kolayla farkedilebilir bir haldedir. Fakat yıllardır her iki disiplin tarafından da hem malzeme hem de malzemelerin kendine zg uygulanıř yntemleri paylařılagelmiştir. Ayrıca malzeme endstrisi ve teknolojisinin hızlı geliřimi, uzay, araba, uak veya askeri sanayiye ait malzemelerin de mimarlık ve moda iin ekici kılmaktadır.

#### **3.2.2.1 Tekstil (dokunmuř ve dokunmamıř kumařlar)**

İnsanoęlu iin rtnme ve barınma ihtiyaları doęrultusunda geliřtirilen malzemeler arasında tekstil malzemeler, en nemlilerindendir (Gezer, 2008) . İnsanlar giyinmek iin, antik aęlardan itibaren, eřitli bitki paralarını, hayvan derilerini veya aęa kabuklarını antik aęlardan itibaren, blgelere gre eřitlenen řekillerde kullanılmıştır. Sre iinde ham malzemeler yerini ipek kozası, bitki lifleri ve hayvan tyleri ile oluřturulan iřlenmiř malzemelere bırakmıştır. Doęal liflerle bařlatılan sre sonrasında tekstil srekli geliřtirilmeye devam etmiř, ve artık en narin kullanımlara bile uygun derecede saf ya da byk aıklıklarla bařa ıkabilecek kadar gl ve akıllı hale getirilmiştir (Gezer, 2008). Giyinmek ile olan iliřkisi mimari kullanımlarından daha popler de olsa, kumařlar, antik dnemlerden itibaren, kullanılan malzemenin performans sınırları dahilinde ilkel barınaklar iin rt malzemesi olmuřtur. Gnmzde, kumař veya membranlar, aęır, yapım sreci uzun ve karmařık olan birok yapı elemanının yerine kullanılabilecek zellikler tařımaktadır (řekil 3.44).







**Şekil 3.44 :** Çağdaş mimarlıkta tekstil kullanım örnekleri (Url-58, Url-51).

Mollaert'e göre, 20. yy'ın ikinci yarısından itibaren, mimarlar ve mühendisler tekstil malzemeleri, taş, çelik, beton, cam ve benzeri tam teşekküllü mimari malzemelerin yerine kabul etmektedir (Mollaert, 2008). Tekstil malzemelerin, mimaride tercih edilme sebeplerinin başında diğer malzemelere kıyasla daha hafif oluşu gelmektedir. Yeni nesil tekstiller, hafifliğinin yanı sıra, esnek ve sağlam oluşu ile çağdaş mimarinin karmaşık formlarına uyum sağlayabilmesi onu geleneksel mimari malzemelere tercih edilir kılmaktadır. Balmond, mimaride esneklik, hareketlilik, değişkenlik ve devinim gibi kavramların, artık tasarım fikirlerine öncülük etmekte olduğunu belirtir. Bu yeni tasarım girdilerine cevap verebilmek içinse, mimarinin, taşınması ve uygulaması kolay, ayrıca dönüşümlere de uygun malzemelerle tekrar ele alınması gerektiğini vurgulamaktadır (Balmond, 2002).

Ayrıca yeni nesil tekstil malzemeler, çağdaş ve cesur moda tasarımcılarını da bu malzemelerin giyside sınırını zorlayacak yeni kullanım yöntemleri denemeye veya onları yeni stillere adapte etmeye teşvik etmektedir. Hadid, konser salonu tasarımında, gereken ses kalitesini salonun kıvrımlı tasarımına uygulandığında da sağlayabildiği için özel bir tekstili kullanmayı tercih etmiştir (Şekil 3.45). Hadid tasarımını bu cümle ile açıklar: “Tek bir şerit kumaş, izleyicileri ve sahnedekileri samimi ve akışkan bir mekanla sarmalamak için kendi etrafında kıvrılarak katmanlı mekanlar olurturur” (Şekil 3.45). Ayrıca bu yarı saydam malzeme, ve içine yerleştirilen plastik iskelet sistem, sayesinde müziğin titreşimlerini görsel olarak da okumak mümkündür.

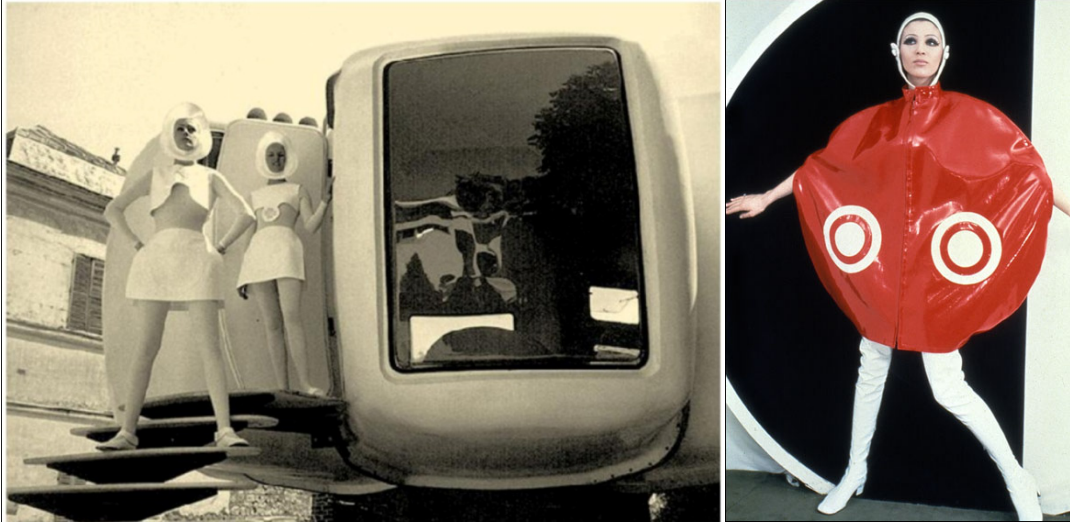


**Şekil 3.45 :** Tekstil yenilikçi str kt rlerle kullanımı (Quinn, 2003, Url-41).

Soğuk Savaş yıllarında, gerginlik, günümüzde artık alışkın olduğumuz Mylar (al minyum kaplı naylon) Kevlar ve Teflon (g     ve ısıya dayanıklı sentetikler) veya Gore-Tex (su ge isimsiz nefes alan kumaş) gibi ekstra fonksiyonel yeni malzemelerin keşfine sebep olan ‘uzay yarışı’ şeklinde devam etti (Pavitt, 2008). +120 -100 derece aralığında ısılara dayanabildiğı ve radyasyon gibi zararlı  evresel etmenlerden kişiyi koruyabildiğı i in, bu yeni nesil lamine kumaşlar, uzay giysilerinin temel malzemesini oluřturmaktaydı. D nemin deneysel mimar ve moda tasarımcıları i in soğuk savaş, yeni fikirler yaratan ve tasarımcılara ilham kaynağı olan bir eřik olmuřtur. Sadece uzay yarışını g     etkisi değıl, ani bir kimyasal saldırının korkusu, her iki disiplinden tasarımcıları, bahsedilen koruyucu ve sentetik malzemeleri g    k hayata tařımaya teřfik etmiřtir. O tarihe kadar baskın olan doğıal lifler, yerini hızla, insan  retimi liflere bırakmıřtır (Guler ve Horn, 1981).

D nemin ruhunu a ıklarken Pavit’in, mimar Alison ve Peter Smithson’un, 1956 yılında Londra’da sergiledikleri ‘Geleceğin Evi’ hayal edilen uzay yařantısından esinlenerek tamamen plastik temelli malzemelerle, prefabrike olarak  retilmiř ve d řenmiř olduėunu vurgular.  te yandan, d nemin pop ler ve  ağıdař moda tasarımcılarından Cardin, Coureges ve Rabane, sıradışı bu sentetik malzemeleri, hem erkek hem de kadın i in, siyah ve beyaza ek olarak g     gibi parlak renklerle ve eğırisel formlarla kullanmıřtır (Şekil 3.46). Bu isimler, 1964-65 yılları koleksiyonlarında, yeni malzemelerin imkanları sayesinde  retilen sıkı ve kalıplanmıř kumaşları kullanarak, bedenin  zerinden d    len elbiseler yerine kendi şeklini koruyabilen tasarımlar yaratmayı bařarmıřtır (Pavitt, 2008).





Şekil 3.46 : 1960’larda moda ve mimarlıkta plastik kullanımı (Url-59, Url-60).



Şekil 3.47 : Moda ve mimarlıkta plastiğin ve şişme strüktürlerin çağdaş kullanımları (Echavarria, 2005; Quinn, 2003, Url-11, Url-61).

Ayrıca aynı dönemlerde, yeni nesil mimarlar, mimaride geçicilik, taşınabilirlik, bağımsızlık gibi kavramları sorgulamaya başlamıştır. Bunun yanısıra, plastiğin yüksek performansını, taleplerini karşılayabilecek yeni mekan tanımı için kullanmaya başladıkları, PVC şişme strüktürlerle, bir kez daha sergilemişlerdir. Günümüzde ise konser mekanları, fuar alanları ve havuzlar gibi birçok geçici mimari örnekte PVC şişme strüktürle yoğun olarak kullanılmaktadır (Şekil 3.47). Gelişen yapay kumaş teknolojileri ile bugün modacılar da şişme elemanlara giysilerinde yer vermektedir (Şekil 3.47).



**Şekil 3.48 :** Teflon kaplı membranların modada kullanımı (Url-62, Url-63).



**Şekil 3.49 :** Teflon kaplı membranların mimaride kullanımı (Url-64).

David yeni liflerin her türlü değişik kaplamalara, giysi tasarımlarına ve mikro enkapsülasyonlara uygun olduğunu, bu yüzden de bilim kurgu filmlerinden çıkmış gibi görüldüğünü söyler (David, 2008). Quinn de uzay ve ordu malzemelerinin ilk kullanımlarının, fiber glas veya polyester temelli, bir dolu dayanıklı dokunmuş veya dokunmamış kumaşın keşfine sebep olduğunu belirtir. Devam ederken, yeni tekstillerin çağdaş kullanıma örnek olarak, Teng, Çağlayan, Vexed Generation gibi tasarımcıların rüzgar, yağmur ya da çevre kirliliği gibi dış etmenlerden korunmak adına teflon film, fiber lif ve benzeri malzemelerle tasarladıkları kaban, ceket ve giyilerden bahseder (Şekil 3.48). Ayrıca bu malzemelerin, mimarlar tarafından da membran strüktürlerde, hareketli pavyon örneklerinde ve ileri teknoloji (advanced) yüzeylerde kullanıldığını ekler (Quinn, 2003). Pekin Olimpiyat Oyunları için tasarlanan Su Küpü'nün (Water Cube) yüzeyi, uzay sanayisi için tasarlanan başka bir teflon içerikli hafif malzeme olan ETFE yastıklarla kaplanmıştır (Şekil 3.49). Işık ve ısı dengesini ayarlamak için ETFE yastıklarının üzerine eklenen gümüş noktalar malzemeye yapılan mimari katkıya örnek olarak gösterilebilir (Yoshida, 2008).

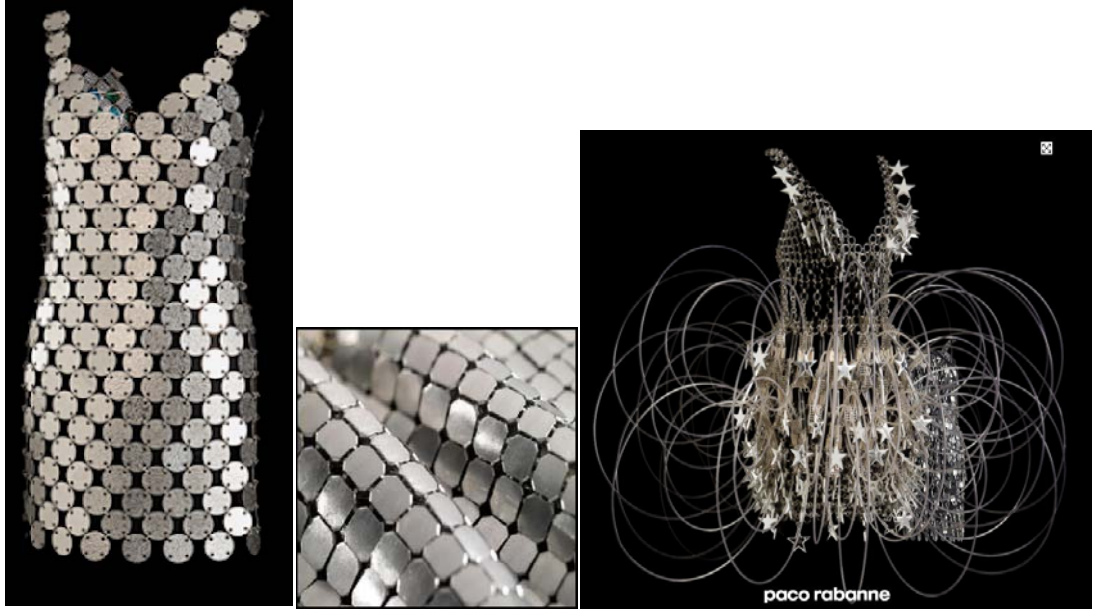
### **3.2.2.2 Katı malzemeler ve metaller**

Mimarlar tekstil malzemeleri, kendi tasarım denemeleri için kullanırken; modacılar da, ahşap, cam, metal ve kalın plastikler gibi yapı elemanlarını deneysel giysi tasarımlarına adapte etmektedir. Gelecek (futurist) vizyonunun etkileri, kimyasal sentetik kumaşların gelişmesi ile sınırlı değildir.

1960'lar ve 1970'lerde, parlak metaller dönemin ünlü moda tasarımı isimlerinden Rabanne, Bakker ve Leersum için ilham kaynağı olmuştur. Özellikle sert metal ve plastik kullanımı, Rabanne'ın imzası haline gelmiştir. 1966'da Rabanne, alüminyum kumaşları (lamex) moda adapte etmiştir. Minik metal diskler, halkalarla birleştirilerek, kumaş benzeri malzemeler elde edilmiştir (Şekil 3.50). Rabanne, bu malzeme üretim yöntemini sert plastik disklerle de kullanmıştır. Malzemenin kuruluş ve kullanılışının, cephe kaplamaları ile olan benzerliği malzemenin mimariye yakın duruşunu hatırlatmaktadır. Metallerden oluşan başka bir kumaş ise 'squam'dır. Hafifçe yuvarlanmış köşelerden oluşan, küçük kare elemanların birleşiminden meydana gelir. Rabanne bu malzemeyi, 1969'dan itibaren kullanmaktadır, sonrasında ise 'squam'ın 'metal Jarsey' adıyla tariflenen daha ince bir versiyonu da üretmiştir



(Şekil 3.50). Ayrıca güncel tasarımlarında, metal malzemeleri, sadece yüzey benzeri tasarımları ile kumaş benzeri şekillerde değil ayrıca strüktürel olarak giysilerinde hacim yaratmak üzere de kullanmaktadır (Şekil 3.50).



**Şekil 3.50** : Rabanne’ın modada rijit malzeme kullanımı (Url-65).

Çağdaş isimlerden Çağlayan, Yamamoto, Kagami, Watanabe hem tasarım kurguları hem de malzeme tercihleri ile moda ve mimarlığın ara kesitinde anılır. Bu isimler, kaba mimari malzemeleri ve hatta başka disiplinlere de ait her türlü malzemeyi farklı kavramsal başlıklar altında, tasarımlarında cesurca kullanmaktadır. Ahşap, cam, fiber, metal, günümüzün etkileşimli tasarım ruhuna uygun tepki veren (responsive) malzemeler gibi (Şekil 3.51)...



**Şekil 3.51** : Çağlayan’ın modadaki cam kullanım örnekleri (Url-11).

Disiplinler arası malzeme kullanımında başka bir önemli noktada da bu malzemelerin bağlamından kopartıldığında, farklı disiplinlerde nasıl uygulanacaklarıdır. Gezer, malzemelerin, disiplinlerarası yolculukta ait oldukları disipline ait yöntemlerini de beraberinde getirdiklerini ifade etmektedir. Örnek olarak, tekstilin vücuda uyumlu hale getirilmesi için yıllardır kullanılan moda tekniklerinin, tekstil kullanılarak üretilen çağdaş mimari formlarda da kendini gösterdiğini belirtmektedir (Şekil 3.52). Ayrıca, başka bir yöntem alışverişi örneği olarak; moda da kullanılan kalıp çıkarma programlarının, yüzeysel nesneleri kıvrımlı yüzeyler uyarlamak adına yarattığı kolaylıkların, mimarının yeni formlar yaratmasına da yardımcı olmasını dile getirmektedir (Gezer, 2008). Tekstilin olduğu, birçok örnekte, moda tasarım yöntemlerinin de varlığında bahsetmek mümkündür fakat günümüzün mimari tasarımlarında, baskın olanın malzeme mi yoksa üretim yöntemi mi olduğuna dair söz söylemek belki de doğru değildir.



**Şekil 3.52 :** Tekstilin kendi kullanım yöntemlerini mimaride hissettirmesi (Url-66, Url-67).

Öte yandan, birçok moda tasarımcısı, metal, plastik, kağıt gibi katı malzemeleri, vücut üzerinde uygularken, vidalama, perçin, kalıplama gibi yöntemleri kullanır ve genelde malzemenin bütünü bükmek yerine, birleştirilmiş parçaları kıvrımlara göre sistematize etmeyi tercih eder. Bu yöntemler malzemenin tercih ediliş sebebini de etkileyebilir. Pavitt, Rabanne için asıl önemli olanın kullandığı metal malzemelerin, geleneksel terzilik malzemelerinden farklı olarak, kaynak, mühürleme, kalıplama gibi yöntemlere de imkan vermesi olduğunu dile getirir. Bu yüzden, Rabanne'nın işlerinden birçoğunun, moda tasarımına olduğundan daha çok bina konstrüksiyonuna yakındır (Pavitt, 2008). Kagami'nin ayakkabı tasarımlarında, topuk için kullanılan metallerin uygulanışında mimari iskelet kurgusu açıkça görülmekte (Şekil 3.53),



**Şekil 3.53 :** Mimari metal iskelet kurgusunun modadaki örnekleri (Url-68).

Yamamoto ve Çağlayan'ın ahşaptan oluşturdukları giysilerde, ahşap malzemeyi birleştirmekte, mimaride kullanılan vida ve menteşeleri temel birleşim elemanı olarak kullanmaktadır (Şekil 3.54).



**Şekil 3.54 :** Ahşap malzeme ve ahşap yapım yöntemlerinin modadaki kullanım örnekleri (Url-11, Url-69, Url-70).



Yeni bilgisayar teknolojileri ve bu teknolojilerin malzemelerle olan ilişkileri hem mimar hem de modacıları etkilemiştir. Bu konuya ait örnekler bölüm 5.1.1’de geniş olarak ele alınmıştır fakat hem moda hem de mimariden farklı disiplinlerin de kullandıkları malzemeler üzerindeki ortak etkileri göstermek adına bu bölümde de farklı örneklerle yer verilecektir. Quinn’in moda için bir dönüm noktası olarak kabul ettiği “remote control dress” tasarımı, fiber ve reçinanın kalıplanması sonucunda elde edilen parçalardan oluşmaktadır (Quinn, 2003). Elbisenin üretiminde kullanılan parçalar, endüstriyel malzemelerin, giysi kullanımında uygulanmasını göstermesi açısından önemlidir. Çağlayan’ın malzeme tercihi ne kadar iddialı olsa da elbisenin asıl önemi uçak mühendislerinin uçakları uzaktan kumanda etmek için kullandığı teknolojinin bu tasarımda da yer almasıdır (Şekil 3.55). Philips, kişinin hareketlerine ve hatta ruh haline tepki verebilecek şekilde ürettiği, etkileşimli sistemleri hem moda hem de mimarlıkta kullanarak, farklı bir sistem için üretilmiş olan bir malzemenin her iki disiplinde de ortak olarak kullanılmasını örneklemektedir (Şekil 3.56).



**Şekil 3.55 :** Remote Control Dress (Url-11).



**Şekil 3.56 :** Philips’in etkileşimli moda ve mimari tasarımları (Url-71).

Disiplinler-arası etkileşim, malzeme kullanımında da kendini göstermekte, moda veya mimarlık, bir diğerine veya bambaşka bir disipline ait olan malzemeleri kendi tasarımlarına dahil etmektedir. Gezer, tekstilin mimarlıktaki kullanımının, malzemeyi, mimarının istediği işlevleri ve konfor özelliklerini sağlamak üzere geliştirdiğini; böylece tekstil dünyasına, günümüzde modanın da kullandığı akıllı ve dayanıklı tekstilleri kazandırdığını belirtmektedir (Gezer, 2008). Ayrıca her iki disiplin de, bağlamından koparıp, kendi bünyelerine aldıkları malzemeleri farklı şekillerde geliştirerek, süreç sonucunda yeni malzemeler veya kullanımlar oluşmasını sağlamaktadır. Sonuç olarak tüm bu süreç ve paylaşım, her iki disiplini ortak bir zemine çekmekte, birbirlerini karşılıklı ve geri dönüşlü olarak geliştirebilmelerini sağlamaktadır.



## 4. SONUÇ VE ÖNERİLER

### 4.1 Arakesit Üzerine Yorumlar

Yirminci yüzyılın başından itibaren, hem disiplinlerarası ilişkiler giderek artmakta hem de bugüne kadar var olan ilişkiler, günümüzde daha da görünür hale gelmektedir. Yapılan sergiler, yazılan kitaplar ve tasarımcıların ara kesitte tasarladığı ürünlerle her daim kendini hissettirmiş olan, moda ve mimarlık arasındaki ilişki disiplinlerarası etkileşimin önemli örneklerinden biri olarak çalışmanın temelini oluşturmaktadır. Bireyleri ve toplumları etkileyen, tüm ekonomik, sosyolojik ve teknolojik gelişmeler her iki disiplini de şekillendirmekte, böylece tüm bu gelişmelerin etkisinde hem moda hem de mimarlık, bize, dönemin ruhunu anlamamız için birbirine paralel güçlü veriler sunmaktadır. Ayrıca, moda ve mimarlık, cinsel tercihlerden, gelir düzeyine kadar kullanıcısı hakkındaki birçok özelliği yansıtmakta fakat bir yandan da kişilerin kendilerini oldukları gibi değil de olmak istedikleri gibi göstermelerine imkan sağlamakta yani sahip olunan ya da istenilen statünün sembolü olmaktadır. Moda olan mekan tasarımlarının kullanımı, şehirlerin kültürel özelliklerini bile değiştirebilirken; modaya uygun giysiler algımızdaki insanlara ait gerçek veya sahte kimlikler kurmakta, bu gücü kullanan tüketim, modanın hızlı değişimi ile, kendi sürekliliğini garanti etmektedir. Zamanımızı şekillendiren tüketim, toplumları yönlendirirken, insana yakın olan bu iki disiplini, ardı ardına hızla değişen akımlar aracılığıyla sıklıkla kullanmaktadır. Toplumu etkileyen her türlü girdi, moda ve mimarlık üzerinden kendini sürekli göstermekte fakat günümüzde tüketim hızının hayatımızdaki odakları dağıtması, en güçlü girdilerin bile tüketim eşyaları üzerinden takibinin zorlaşmasına sebep olmaktadır. Çalışmanın, moda ile mimarlığı ortak bileşenleri üzerinden inceleyen “2.1” numaralı bölümünde yapılan kronolojik okuma 20. yüzyılın sonlarına gelene kadar hayatımızda önemli yer tutan, sanayi devrimi, savaşlar, teknolojik ilerlemeler, uzay hamleleri, nükleer çalışmalar, bağımsızlıklarını kazanan sömürgeler... gibi olayların toplum üzerindeki etkileri hem moda ve mimarlığı görsel ve kavramsal olarak güçlü bir şekilde şekillendirmiştir. Yaklaşık son yirmi yıldır tüketimin iyice ivme kazanmış olan hızı

saatler içerisinde çok fazla girdiyi tüketerek, algımızın sadece bir konu üzerine yoğunlaşmasını neredeyse imkansız kılmaktadır. Bu sebepten, hem moda hem de mimarlık, artık tek ve güçlü bir etkiyi değil, hayatımızda yer alan bu çoklu etkileri, parçalanmış ve derinliğini yitirmiş algılarımızı, bir dönem içinde çıkan apayrı tasarımlarla üzerinden yansıtmaktadır.

Ancak, yukarıda bahsedilen kavramlardan, giriş bölümünde de belirtildiği gibi, okucuyucuya genel fikir edindirmek adına kabaca bahsedilecektir. Bu çalışmada, moda ve mimarlık arasındaki paylaşımlar, esas olarak bedenle kurulan kavramsal ilişkiler ve bu ilişkilerin mekanlaştırılmasına ait ortak yöntemler üzerinden incelenecektir.

Bedenle kurulan ilişki, karşılıklı etkileşim kavramı üzerinden ele alınmaktadır. Genel olarak kavram, yapısal ve teknolojik olarak değerlendirilmekte; kullanıcı ile kurulan ilişkinin, sonuçlanan veya sürekli oluşu etkileşimin yapısını, bu ilişkinin dijital veya konvansiyonel bir biçimde kurulması ise kavramın teknolojik karakterini tanımlamaktadır. Ayrıca, her koşulda, etkileşim kavramı, mimarlara ve modacılar, günümüzün birbirine benzeyen toplu üretimleri içinde, özgün ve kişisel tasarımlar yaratma imkanı sağlamaktadır. Hem mimarlar hem de modacılar, gelişen teknolojiyle, kullanıcılarını, tasarım ve üretim sürecinin bir parçasına dönüştürerek, ürün ile kullanıcı arasında bir defalık da olsa güçlü bir etkileşim kurmaktadır. Böylece kullanıcıyı yansıtan, yani her insanda farklılaşabilen, giysi ve mekanlar ortaya çıkmaktadır. İçindeki hareketleriyle giysinin kendini sürekli olarak yenileyebilmesi, konsept olarak mimarlar tarafından benimsenmekte, bu da mimarları, kullanıcıyla eş zamanlı etkileşim içinde, kendini şekillendirebilecek yeni strüktürel kurgular ve malzemeler araştırmaya yöneltmektedir. Bu defa da moda mimarlığın, insan ve çevresiyle sürekli etkileşime sahip tasarımlarında kullandığı strüktür ve malzeme teknolojilerini, giysilerde denemektedir. Böylece, moda ve mimarlık arasındaki ilişkinin, birbirlerini nasıl geri dönüşlü bir biçimde beslemelerine imkan sağladığı, etkileşim kavramı üzerinden, ele alınmaktadır.

Moda ve mimarlık, bedeni barındırmak kavramı dahilinde de, etkileşim kavramı üzerinden kurduğuna benzer, geri beslemeli bir paylaşıma sahiptir. Çünkü, güçlü kültürel, psikolojik ve sosyal uzantılara sahip de olsa; binyıllardır hem bina hem de giysilerin temel amacı insanla çevresi arasında bariyer olmak, bedeni barındırmaktır. Günümüzde bazı tasarımcılar, bahsedilen tüm uzantılardan, geleneksel mimarlık ve



modanın tüm dayatmalarından uzakta durarak, tekrar boyutları insan ölçeğinde kurulmuş, bedeni barındıran hacimler tasarlamayı tercih etmektedir. Bu bağlamda, mimar ve modacılar için temel amaç: insanların, tasarımları içinde, sabit ve masif hacimlere mecbur olmadan, özgürlüklerini kısıtlamadan, hızın ve sürekli yer değişimlerinin şekillendirdiği şehir hayatındaki her türlü olasılığa karşı, kendilerini koruyabilmelerini sağlamaktır. Tasarımcıları, tekrar bu amaca yönelten etkiler, tez içinde tarihsel süreç üzerinden incelenmektedir. 1967’de Archigram’ın, aranan tüm özelliklere, moda ve mimarlık arakesitinde tek bir ürünle, (suitaloon) cevap verebilmesi, diğer tasarımcılara da ilham kaynağı olmakta, sonrasında ise bahsedilen özelliklere sahip korunaklar genellikle, giyilebilir mimarlık başlığı altında tasarlanmaktadır. Giyilebilir mimarlık örnekleri, dönüşerek ya da olduğu şekliyle, kullanıcılarına içinde barınabilecekleri hacimler sağlamakta, bu sebepten örnekler, çalışma kapsamında yapısal olarak ikiye ayrılmaktadır. Her ne kadar, moda tasarımcıları, bazen bedeni bedenden bağımsız bir şekilde barındırabilecek hacimlerle, barınağın yaratılış amaçlarından daha çok ilgilense de, sürekli yer değiştiren beden için koruyucu hacimler yaratmak uğraşısıyla her iki disiplin de birbirini beslemekte ve sonuç olarak ortaya disiplinler arası bir paylaşım değil, her iki disiplini de kapsayan tasarımlar çıkmaktadır.

Hem moda ve hem de mimarlık, bedeni barındıran ve onunla ilişki kuran mekanlar da dahil olmak üzere, yarattığı her türlü tasarımda, iki boyutlu malzemeleri bir strüktür kurgusu içinde kullanarak, üç boyutlu hacimler yaratmaktadır. Çalışma kapsamında, strüktürün kurgusu yapısal olarak: “mimari yöntemler” ve “moda tasarım yöntemleri” başlıkları altında incelenirken, her iki disiplinin de strüktürel yöntemleri, “istenilen tasarımları yaratmak” ve “yer çekimine karşı durabilmek” için oluşturduğu vurgulanmaktadır. Bu bağlamda, mimari yöntemler: iskelet kullanım çeşitlerinden oluşurken, moda tasarım yöntemleri ise, kıvrırma, plileme gibi çeşitli katlama biçimleri ve değişik dokuma teknikleri ile ele alınmaktadır. Değişen beğenilerin ve gelişen teknolojilerin etkisiyle şekillen tasarımları üretmek için konvansiyonel yöntemlerin yeterli olmadığı noktada, her iki disiplin de yöntemsel paylaşım içine girmektedir. Böylece, bağlamı dışında kullanılan yöntemler, kullanıldığı disiplin içinde farklı yönde gelişmekte veya kullanıldığı disiplini geliştirmektedir.

Genel olarak, tez içindeki diğer bölümlerin son sözü niteliğinde olan üçüncü bölüm, moda ve mimariye ait çeşitli şekiller üzerinden yapılan karşılaştırmalı okumaları içermektedir. Ancak, hem moda hem de mimarinin malzemem kullanımları için farklı bir bölüm yaratılmamış ve bu konu “yöntem paylaşımı” başlığı altında ele alınan “malzeme paylaşımı” bölümünü oluşturmuştur. Bölümde, yapısal olarak; esnek ve katı malzemeler başlığı altında incelenen malzemelerin, moda ve mimarlık içindeki kullanımlarından bahsedilmektedir. Ayrıca, malzemelerin gelişim süreçleri ve günümüzde kazandıkları dijital özellikleri genel olarak malzeme teknolojileri de yapısal kurgu içinde ele alınmaktadır. Ek olarak, malzemelerin yarattığı yöntem paylaşımlarına da yer verilmektedir çünkü malzeme yakın durduğu disiplin haricinde kullanıldığında, uygulama yöntemlerini de genellikle beraberinde taşımaktadır.

Çalışmanın temel sözü üçüncü bölümde söylenmekte çünkü, buraya kadar bahsedilen tüm ortak kavram ve yöntemlerin, hem moda hem de mimarlıkta nasıl ele alındığı, aralarındaki ilişkiyi ne şekilde tanımladığı, ne gibi paylaşımlara sebep olduğu, birbirlerini nasıl geliştirdikleri, karşılaştırmalı örnekler üzerinden yapılan okumalarla esas olarak bu bölümde görünür olmaktadır. Başka bir deyişle, bu bölümde, okuyucunun zihninde muğlak olan sorulara, yazılarla desteklenen şekiller üzerinden cevap verilmeye çalışılmaktadır.

Sonuç olarak bu çalışma, moda ve mimarlık arasındaki ilişkiyi, seçilen ortak kavramlar üzerinden incelemekte ayrıca bu kavramlar kapsamında sahip oldukları paylaşımları ve bu paylaşımların, her iki disiplin için de yarattığı geri beslemeli süreci okunur hale getirmektedir.

#### **4.2 Gelecek Çalışmalar İçin Öneriler**

Hem moda hem de mimarlığın, güçlü bir şekilde zamanlarının ruhunu yansıtabilmesi ve kullanıcıları için statü sembolü oluşu veya moda ve mimarlık arasındaki ortak kavramların, tüketim temelli bir çalışmada ele alınması, bu iki disiplin arasındaki paylaşımları kapsayan başka bir çalışmanın kurgusu dahilinde ele alınabilir. Tez içinde sınırlı olarak yer verilmiş olsa da bu girdiler üzerine yapılacak olan çalışma, hem moda ve mimarlığın bu girdilerle nasıl şekillendiğini, hem de giderek artan tüketim alışkanlıklarımızın hayatlarımızı ve genel olarak toplumları nasıl etkilediğini anlamızı saylayacaktır.

Tez içinde mimarlığın moda ile olan ilişkisi alınmıştır. Ancak, mimarlık başka birçok disiplinle de etkileşim halindedir, hatta moda ve mimarlığı ortak şekilde etkileyen ve onlardan etkilenen disiplinlerden de bahsetmek mümkündür. Tez içinde, hem moda hem de mimarlığın başka disiplinlerle olan etkileşimlerine kısa kısa yer verilse de, sadece fikir oluşturacak kadar olan bu bilgiler başka bir çalışmaya yön verebilir. Her iki disiplin de, sinema, endüstri ürünleri tasarımı, edebiyat veya uzay bilimi... başka bir disiplin üzerinden anlaşılmaya çalışabilir, moda ve mimarlık ilişkisi bu disiplinler üzerinden açıklanabilir.

Çalışma kapsamında yer verilen fakat üzerine yeterince odaklanılamamış bir diğer konu ise, hem mimarlık hem de moda tasarımı yapan tasarımcılardır. Bu tasarımcılardan bazıları önce mimarlık üzerine çalışıp sonra modaya yönelmekte ya da aksi gerçekleşmekte ve her iki disiplinin de bilgisine sahip olarak ürünlerini üretmektedir. Ancak, daha yoğun bir şekilde çalıştıkları disiplinin etkisi diğer disiplinlerdeki ürünün üzerinde kendini göstermekte böylece bu çalışmanın da göstermeye çalıştığı moda ile mimarlık arasında geri beslemeli bir ilişkiyi, anlatmaktadırlar. Her iki disiplinin birbirlerini nasıl etkilediğini ve aralarındaki ilişkiyi daha yoğun bir şekilde anlatmak için, gelecekte, Zaha Hadid, Çağlayan, Elenora Manferdini, Meejin Yoon... gibi isimler üzerinden yapılabilecek bir çalışmayla devam edilebilir.

Üzerine yapılacak çalışmalar için, mimarlık ve moda ilişkisi bir çok konu alternatifine sahiptir. Yukarıda verilen bir kaç örnek, tez içinde, konuya tamamlayıcı olması adına az da olsa değinilmiş fakat çokça kafa kurcalamış konulardır. İnsan ile varolan, onunla gelişen ve insan olan her yerde olan, moda ve mimarlık arasındaki ilişki, bahsedilen örnekler veya başka birçok alternatif üzerinden araştırılmak için, her zaman potansiyellere sahip olacaktır.



## KAYNAKLAR

- Balmond, C.**, 2002. Informal, Prestel, Munich
- Banham, Reyner.**, 1996. A critic writes: essays by Reyner Banham, University of California Press, Berkeley
- Beyhan, E.**, 2010. İnsan, Moda ve Kentsel Mekan İlişkilerinin İrdelenmesi, *Yüksek Lisans Tezi*, İ.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul
- Bhaskaran, L.**, 2005. Designs of the times : using key movements and styles for contemporary design, RotoVision, London, 52
- Bolton, Andrew.**, 2002. The Supermodern Wardrobe, Victoria & Albert Museum, London
- Castle, H.**, 2000. Fashion + Architecture, Wiley Academi, London
- Crane, D.**, 2003. Moda ve Gündemleri, Ayrıntı Yayınları, İstanbul
- Echavarria, P.**, 2005. Portable Architecture and Unpredictable Surroundings, Structure, Barcelona
- Edwards, M.**, 2008. Lace's Cutting Age, *Interior Design*, **79**, 8, 185-187
- Gezer, H.**, 2008. Üretim Alanında Tekstil ve Mimari Arasındaki Etkileşim, *İstanbul Ticaret Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi*, İstanbul, **13**, 21-49
- Hasol, D.**, 2010. Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü 11. Baskı, Yem Yayın, İstanbul
- Horn, J. M., Gurel, L. M.**, 1981. The Second Skin, Houghton Mifflin, Boston
- Jackson, L.**, 1998. The New Look: Design in Fifties, Thames and Hudson, London
- Kahn, E.**, 2005. Designer Labels, *I.D. International Design Magazine*, **52**, 55,
- Kolarevic, B.**, 2003. Architecture in the Digital Age : Design and Manufacturing, Spoon Press, New York
- Kronenburg, R.**, 2003. The Art of Portable Architecture, Princeton Architectural Press NY, New York
- Kronenburg, R.**, 1998. Ephemeral Architecture, *AD Dergisi*, **68**, 7, 9-10
- Newman, J., Smith, J.**, 1987. The Principle of Cladding, Spoken into Void: Collected Essays 1897-1900, MIT Press, Cambridge
- Mollaert, M.**, 2008, Futuro Textiel: Surprising Textiles, Design and Art, Stichting Kunstboek, Oostkamp
- Oosterhuis, K., Bauman, O.**, 2002. Programmable Architecture, L'Arca Edizioni, Milano
- Papadakis, Alexandra & Andreas.**, 2003. Innovation: from experimentation to realisation, New Architecture Group, London

- Pavitt, Jane.,** 2008. Fear and Fashion in the Cold War, Victoria & Albert Museum, London
- Puglisi, L. P.,** 2005. CoReFab / AEDS , ORO Editions, California
- Quinn, B.,** 2002. Techno Fashion, Berg, New York
- Quinn, B.,** 2003. The Fashion of Architecture, Berg, New York
- Quinn, B., Patrizio, Andrew.,** 2003. Body Architecture, Verlag Silke Schreiber, Washington
- Rosa, J.,** 2001. Folds, Blobs & Boxes : Architecture in the Digital Era, Heinz Architectural Center, Carnegie Museum of Art, Pittsburg
- Sankur, B.,** 2005. İngilizce-Türkçe Ansiklopedik Bilişim Sözlüğü, Pusula Yayıncılık, İstanbul
- Schmiedeknecht, T.,** 1998. The Ephemeral in The Work of Hous-Rucker-Co, *AD Dergisi*, 68, **9-10**, 38
- Siegal, J.,** 2002. The Age of New Nomadism, *The Art of Portable Architecture*, Princeton Architectural Press NY, New York
- Sorkin, Michael.,** 1998, Amazing Archigram, *Metropolis*, **72**, 4, 22-29
- Sönmez, E.,** 2007, Temsil Üzerinden Mimarlığa Bakış, *Yüksek Lisans Tezi*, İ.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul
- Steiner, Hadas.,** 2005, The Forces of Matter, *The Journal of Architecture*, **10**, 1, 2, 96
- Schwartz-Clauss, M., Vegesack, A.,** 2002, Living in motion: Design and architecture for flexible dwelling, Weil am Rhein: Vitra Design Museum, Weil am Rhein
- Url-1** <<http://www.wallpaper.com/fashion/skin--bones-exhibition-london/2336>>, 17.04.2010
- Url-2** <[http://www.organicui.org/?page\\_id=36](http://www.organicui.org/?page_id=36)>, **Oosterhuis, L., Bioria, N.,** 2008, Interactions with Proactive Architectural Spaces: The Muscle Projects, *Communications of the ACM - Organic user interfaces CACM*, **51**, 6, **6**, alındığı tarih 6.12.2010
- Url-3** <[arti.vub.ac.be/cursus/2001-2002/ai2/material/i-Wear%20\(2c\).ppt](http://arti.vub.ac.be/cursus/2001-2002/ai2/material/i-Wear%20(2c).ppt)>, alındığı tarih 04.02.2011
- Url-4** <<http://www.fashionprojects.org/?p=85>>, alındığı tarih 12.05.2010
- Url-5** <<http://www.somersethouse.org.uk/skinbones/skinbones/default.asp>>, alındığı tarih 11.02.2009
- Url-6** <<http://www.dezeen.com/2009/07/11/serpentine-gallery-pavilion-from-2000-2009/>>, alındığı tarih 17.04.2010
- Url-7** <<http://www.pleatfarm.com/2009/11/16/sleep-suit-by-forrest-jessee/>>, alındığı tarih 24.01.2011
- Url-9** <<http://secondsminuteshours.tumblr.com/post/4217874371/subtilitas-foa-yokohama-port-terminal-2002>>, alındığı tarih 3.02.2010



- Url-9** <<http://www.flickr.com/photos/scarydan/2542427942/in/photostream/>>, alındığı tarih 8.04.2010
- Url-10** <<http://www.moma.org/explore/multimedia/audios/41/889>>, alındığı tarih 10.04.2011
- Url-11** <<http://www.husseinchalayan.com>>, alındığı tarih 6.12.2010
- Url-12** <<http://www.designboom.com/weblog/cat/8/view/3697/walking-city-pneumatic-fashions-by-ying-gao.html>>, alındığı tarih 4.01.2011
- Url-13** <<http://www.studioroosegaarde.net/project/intimacy/>>, alındığı tarih 4.01.2011
- Url-14** <<http://www.studioroosegaarde.net/project/lotus/>>, alındığı tarih 4.01.2011
- Url-15** <<http://www.dsryny.com/>>, alındığı tarih 4.01.2011
- Url-16** <<http://www.dsryny.com/>>, alındığı tarih 4.01.2011
- Url-17** <<http://www.sonofthesouth.net/union-generals/indians/tipi.htm>>, alındığı tarih 24.03.2011
- Url-18** <<http://lefistnoir.wordpress.com/2010/02/22/super-structure-contd-charles-james/>>, alındığı tarih 4.01.2011
- Url-19** <<http://vanibahl.wordpress.com/2008/04/28/skin-bones-parallel-practices-in-fashion-and-architecture/>>, alındığı tarih 17.04.2010
- Url-20** <<http://pbaglino.blogspot.com/2008/10/space-age-living-pierre-cardin.html>>, alındığı tarih 17.04.2010
- Url-21** <<http://www.flickr.com/photos/johnnyp/312999187/in/faves-intothehell/>>, alındığı tarih 17.04.2010
- Url-22** <[http://en.wikipedia.org/wiki/File:5927\\_NASA.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:5927_NASA.jpg)>, alındığı tarih 24.11.2010
- Url-23** <[http://www.luxurylaunches.com/other\\_stuff/apollo\\_11\\_spacesuit\\_for\\_9500](http://www.luxurylaunches.com/other_stuff/apollo_11_spacesuit_for_9500)>, alındığı tarih 24.11.2010
- Url-24** <<http://urbanr2.wordpress.com/category/arquitectura/>>, alındığı tarih 24.11.2010
- Url-25** <<http://picasaweb.google.com/lh/photo/QRWa8Dzy5pkZMK-7jA0Now>>, alındığı tarih 24.11.2010
- Url-26** <<http://www.buildlab.com/l-abito-del-nomade-stampa.html?ar=65>>, alındığı tarih 20.04.2009
- Url-27** <[http://www.annamariacornelia.com/Designs\\_detail.aspx?pk=2](http://www.annamariacornelia.com/Designs_detail.aspx?pk=2)>, alındığı tarih 24.11.2010
- Url-28** <[http://www.studioorta.com/artwork\\_fiche/fk=&fs=1&fm=0&fd=0&of=2](http://www.studioorta.com/artwork_fiche/fk=&fs=1&fm=0&fd=0&of=2)>, alındığı tarih 25.11.2010
- Url-29** <[http://www.jongeriuslab.com/site/html/work/fashion\\_furniture/02/](http://www.jongeriuslab.com/site/html/work/fashion_furniture/02/)>, alındığı tarih 25.11.2010
- Url-30** <<http://www.universes-in-universe.de/car/shanghai/2002/tour/e-tour-08.htm>>, alındığı tarih 25.11.2010

- Url-31** <[http://www.artnet.com/magazineus/features/schachter/schachter6-11-07\\_detail.asp?picnum=7](http://www.artnet.com/magazineus/features/schachter/schachter6-11-07_detail.asp?picnum=7)>, alındığı tarih 25.11.2010
- Url-32** <<http://www.blogsdecadiz.com/porelamordedior/tag/madeleine-vionnet/>>, alındığı tarih 25.11.2010
- Url-33** <[http://www.medill.federicow.com/?page\\_id=33](http://www.medill.federicow.com/?page_id=33)>, alındığı tarih 25.11.2010
- Url-34** <[http://www.valeskapeschke.com/projekte/ih\\_sao1\\_e.html](http://www.valeskapeschke.com/projekte/ih_sao1_e.html)>, alındığı tarih 25.11.2010
- Url-35** <<http://www.dailytimes.com.pk/default.asp?page=2009>>, alındığı tarih 30.11.2010
- Url-36** <<http://www.wilkinsoneyre.com/projects/royal-ballet-school-bridge-of-aspiration.aspx?category=bridges>>, alındığı tarih 30.11.2010
- Url-37** <<http://www.thecityreview.com/skinb.html>>, alındığı tarih 12.12.2010
- Url-38** <<http://www.collegefashion.net/fashion-tips/10-must-watch-fashion-designers-for-young-people/>>, alındığı tarih 12.12.2010
- Url-39** <<http://defpoints.files.wordpress.com/2008/08/beijing-birdsnest123.jpg>>, alındığı tarih 22.12.2010
- Url-40** <<http://www.dezeen.com/2009/05/20/footwear-by-zaha-hadid-for-lacoste/>>, alındığı tarih 22.12.2010
- Url-41** <<http://www.archdaily.com/28250/chamber-music-hall-zaha-hadid-architects/>>, alındığı tarih 22.12.2010
- Url-42** <<http://www.ballerhouse.com/2008/10/20/zaha-hadids-race-car-inspired-home-bar/>>, alındığı tarih 22.12.2010
- Url-43** <<http://www.dezeen.com/2008/10/24/melissa-shoes-by-zaha-hadid-architects/>>, alındığı tarih 22.12.2010
- Url-44** <<http://www.arcspace.com/architects/gehry/corcoran/>>, alındığı tarih 4.01.2011
- Url-45** <<http://www.yohjiyamamoto.co.jp/#/yy/main/noir/>>, alındığı tarih 30.11.2010
- Url-46** <[http://en.wikipedia.org/wiki/File:Zentrum\\_Paul\\_Klee\\_Bern\\_15.JPG](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Zentrum_Paul_Klee_Bern_15.JPG)>, alındığı tarih 12.04.2011
- Url-47** <<http://blog.smashion.com/home/tags/new>>, alındığı tarih 4.01.2011
- Url-48** <<http://cgg-journal.com/2005-3/04/index.htm>>, alındığı tarih 4.01.2011
- Url-49** <<http://www.designboom.com/snapshots/venice04/concertshall.html>>, alındığı tarih 4.01.2011
- Url-50** <<http://pingmag.jp/2007/06/15/skin-bones-parallel-practices-in-fashion-and-architecture/>>, alındığı tarih 30.11.2010
- Url-51** <<http://www.flickr.com/photos/jietcomm/581541999/>>, alındığı tarih 25.11.2010
- Url-52** <<http://architettura.it/architettura/20060724/index.htm>>, alındığı tarih 30.11.2010
- Url-53** <<http://talkingfashionandtextiles.blogspot.com/>>, alındığı tarih 6.12.2010

- Url-54** <<http://www.thisnext.com/tag/beret-with-bow/>>, alındığı tarih 27.04.2011
- Url-55** <<http://glitzkrieg.typepad.com/glitzkrieg/2010/02/shigeru-ban-jean-de-gastines-centre-pompidoumetz.html>>, alındığı tarih 27.04.2011
- Url-56** <<http://www.flickr.com/photos/jumphighlivefree/5296313210/>>, alındığı tarih 27.04.2011
- Url-57** <<http://www.ateliermanferdini.com/>>, alındığı tarih 4.01.2011
- Url-58** <<http://www.jongenshart.com/post/2323392221/aichinger-haus-by-hertl-architekten-kronstorf>>, alındığı tarih 4.01.2011
- Url-59** <<http://www.uglyh.com:8080/showItem/showDetail/8981439.html>>, alındığı tarih 30.11.2010
- Url-60** <<http://designkultur.wordpress.com/2010/02/07/fashion-when-the-future-was-ultramodern-samples-from-the-space-age/>>, alındığı tarih 30.11.2010
- Url-61** <<http://archidose.blogspot.com/2009/04/ae13-inflatable-enclosures.html>>, alındığı tarih 30.11.2010
- Url-62** <<http://yeohlee.com/archive/fall2009/fall2009d.html>>, alındığı tarih 22.01.2011
- Url-63** <<http://www.fashionspacegallery.com/slideshow/past/exdemedici-vexedgen/1/>>, alındığı tarih 22.01.2011
- Url-64** <<http://www.chinahighlights.com/news/travel-latest/beijing-water-park.htm>>, alındığı tarih 22.01.2011
- Url-65** <<http://www.pacorabanne.com/index2.php?lang=en#/robes/>>, alındığı tarih 22.01.2011
- Url-66** <<http://www.dezeen.com/2008/06/26/zenith-music-hall-by-massimiliano-and-doriana-fuksas/>>, alındığı tarih 22.01.2011
- Url-67** <<http://www.archdaily.com/33110/burnham-pavilion-zaha-hadid/>>, alındığı tarih 22.01.2011
- Url-68** <<http://canelafina-lula.blogspot.com/2010/12/architectonical-shoes-art-and-fashion.html>>, alındığı tarih 22.01.2011
- Url-69** <<http://www.shopcurious.com/curious-trends/Introspection-and-identity-in-fashion.aspx>>, alındığı tarih 23.01.2011
- Url-70** <[http://www.gsd.harvard.edu/events/exhibitions/shigeru\\_ban.htm](http://www.gsd.harvard.edu/events/exhibitions/shigeru_ban.htm)>, alındığı tarih 23.01.2010
- Url-71** <<http://www.design.philips.com/philips/sites/philipsdesign/probes>>, alındığı tarih 23.01.2010
- Url-72** <<http://www.design.philips.com/philips/shared/assets/design/probes/>>, alındığı tarih 23.01.2010
- Yapp, N.**, 2005. 1940'lar, Literatür, İstanbul
- Yoshida, N.**, 2008. Emerging Talents, Emerging Technology Exhibition, West Coast Pavilion, *Architecture and Urbanism*, **455**, 8, 126
- Tunali, İ.**, 2002. Tasarım Felsefesine Giriş, Yapı Endüstri Merkezi, İstanbul
- Tschumi, B.**, 1994. Architecture and Disjunction, MIT press, Cambridge



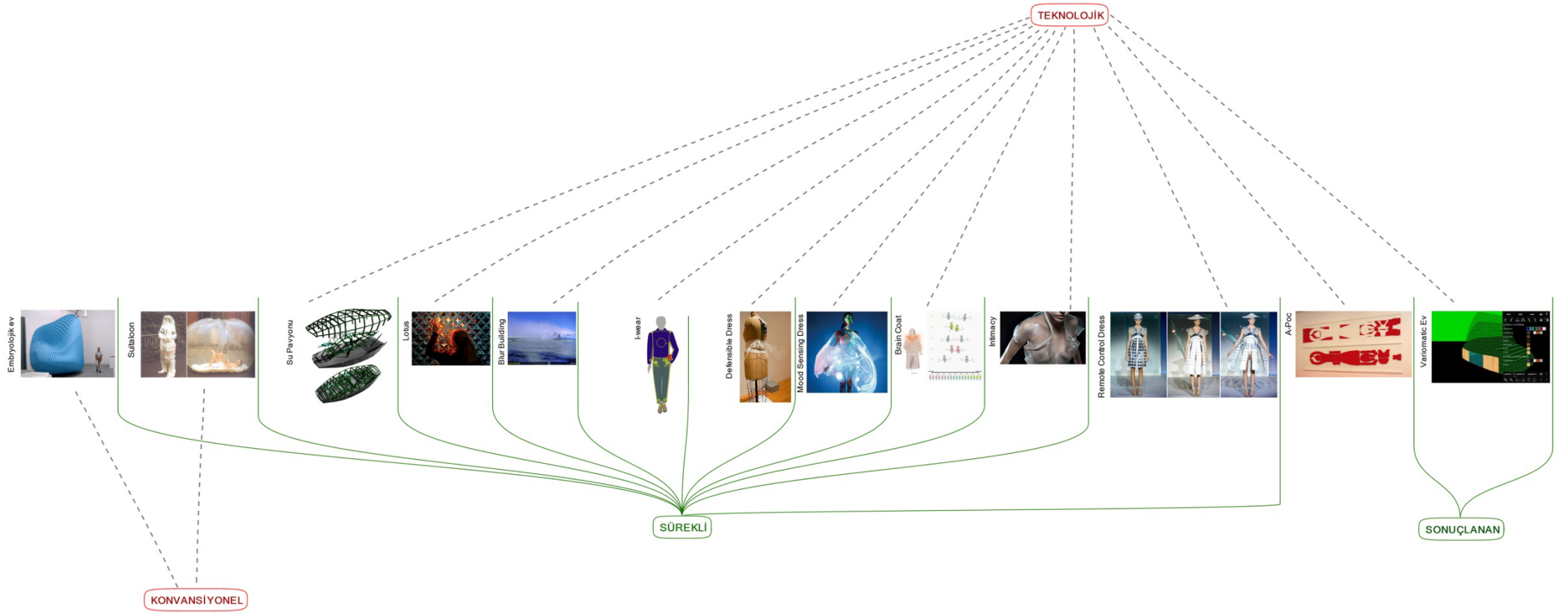
## **EKLER**

**EK A.1 :** Etkileşim kavramının haritalanması

**EK A.2 :** Bedeni barındırmak kavramının haritalanması

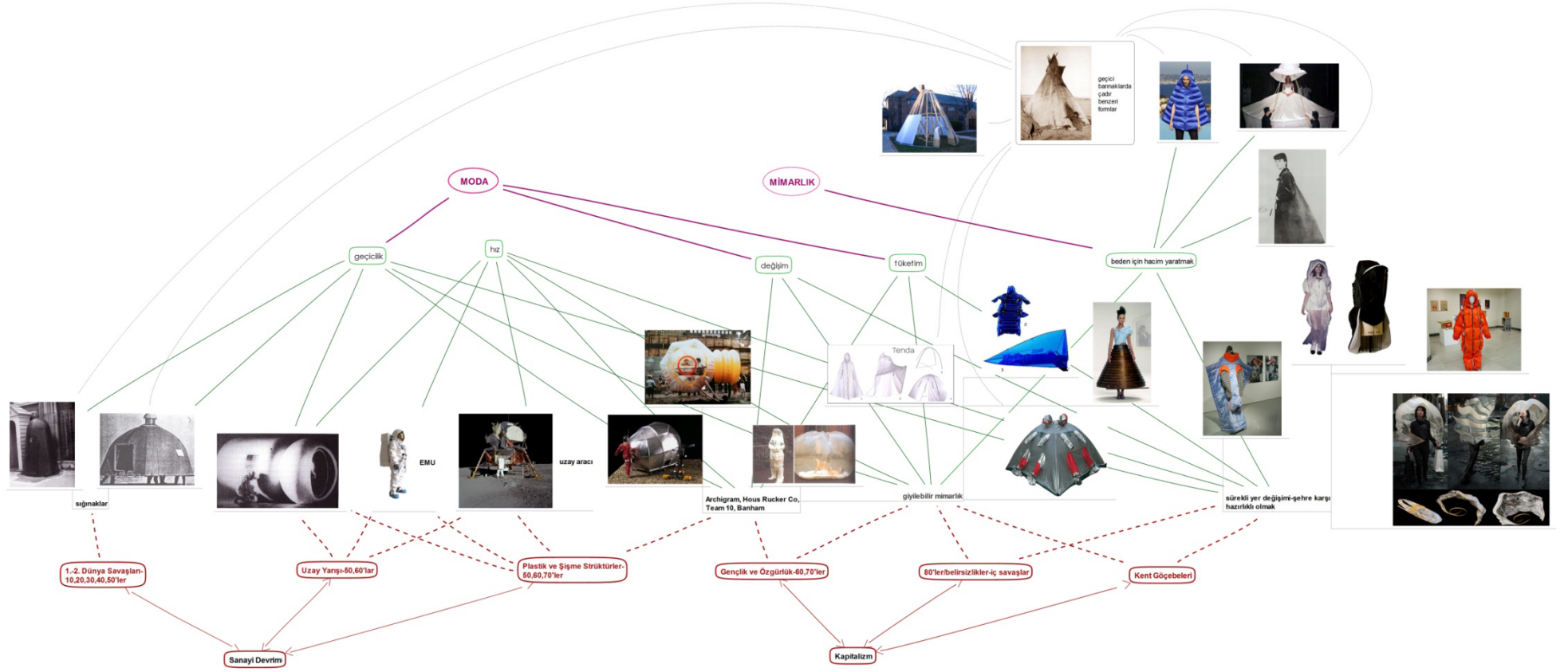






Şekil A.1 : Etkileşim kavramının haritalanması





Şekil A.2 : Etkileşim kavramının haritalanması



## ÖZGEÇMİŞ

ZEYNEP CEREN ERDİNÇ

27.02.1985 Samsun/Bafra

zeyneperdin@yahoo.com

Lisans; ITU Mimarlık Fakültesi\_Mimarlık(2008)

Y. Lisans; ITU Mimarlık Fakültesi\_Mimari Tasarım(2011)

Politecnico di Milano\_Tez çalışması(2011)

...çalıştı: eğitimi sırasında, Han Tümertekin, Nevzat Sayın ve TRAFO mimarlık ile stajyer öğrenci olarak

, URASXDİLEKÇİ ARCHITECTS  
, Atelier-T

...yaptı: **yahsiworkshops**\_tasarım atelyesinde\_2009  
yürütücülük

...katıldı: **UIA 2005 ISTANBUL** Dünya Mimarlık Kongresi'ne sergi organizasyon asistanı olarak

**yahsiworkshops**\_tasarım atelyesi

\_IZMIR\_yahşibey köyü, yürütücü: Nevzat Sayın

**OPEN SPACE**\_sanat atelyesi

(**DOCUMENTA 12** kapsamında)\_KASSEL(GERMANY)

**EXPLORE LAB**\_haritalama atelyesi

\_DELFT\_TU(HOLLANDA)\_ISTANBUL

\_ITU(TÜRKİYE)

**MASTER CLASS**\_beton tasarım

atelyesi\_ANTWERP(BELGIUM), yürütücü: Juan Herreros

...kazandı: 3<sup>rd</sup> INTERNATIONAL CONCRETE

DESIGN COMPETITION, **GAS CONCRETE** (1.lik)

Çuhadaraoğlu Taşınabilir Sahne Tasarımı

Yarışması, '**TIR'ANSFORMER(S)** (1.lik)

Building for Bouwkunde Competition TU

Delft, **BOUWKUNDE OUTSOURCED** (Serginlenme ve yayınlanma)

Mimar Sinan Anısına Cami Yarışması,

**CAMİ/CEM/CEMAAT** katılım

