

## MATERYAL TOPLAMA TEKNİKLERİ

### Araştırma Yapmak ve Veri Toplamak

**Bilgi toplamak:** Uluslararası moda eğilimleri, işletme ve tüketici ihtiyacı, ürünün üretimi için gerekli teknolojik ve teknik bilgi, ürünün işlevsel olması, fonksiyonelliği, doğa ve magazinler, müzeler, kütüphaneler ve kültürler, mağazalar araştırılmalıdır.

**Araştırma çizimleri:** Tasarımcı, piyasa araştırması sırasında defterine not niteliğinde çizimler yapmalıdır. Piyasada moda niteliğinde olan müşteri talebinde ön sırada olan modellerdeki dış hatları yakalayarak ilham kaynağı olarak kullanabileceği çizgisel notlar tutmalıdır.

**Materyal:** Takı tasarımında konu tespiti yapıldıktan sonraki aşama materyal toplama aşamasıdır. Konu hakkında detaylı bilgi toplanmalıdır. Tasarımın oluşmasında önemli yeri olan tasarım panosu için kullanılacak bilgi, resim, taş-metal örnekleri, bitkiler, kumaş parçaları, fotoğraflar ve bunun gibi bütün materyalleri kapsamaktadır. Bu nedenle materyal toplama bilinçli, sistemli bir şekilde karar verilen konu doğrultusunda yapılmalıdır.

### Tasarım Araştırmasında İlham Kaynakları

Moda eğilimleri: Bunlar güncel akımlardır. Seçilen konunun güncel trendlere bağlantılı olması düşünülerek yola çıkılmalıdır. Yıllardır tekrar eden konular çevresinde tekrar tekrar tasarımlar yapmanın anlamı yoktur. Bunun için yaratıcı düşüncede ileriye dönük, güncel trendleri takip eden yenilikçi çalışmalar hedef alınmalıdır. Bu nedenle takı sektöründe bir yıl önce belirlenen trendlerden haberdar olmalı, yeni sezon için, kültürel özellikleri de içinde barındıran nitelikli tasarımlar oluşturulmalıdır.

Basılı ve görsel kaynaklar: Ansiklopedi, gazete, dergi, konuyla ilgili yayınlar, kataloglar incelenir. Basılı kaynaklardan elde edilen bilgiler, fotoğraflar toplanır. Görsel kaynaklar ise defile, fuar, sergiler ve müzeleri kapsamaktadır. Seçilen konuya uygun bütün görsel kaynaklardan yararlanma yoluna gidilmelidir. Örneğin; bir takı defilesini izlemek, fuarlara katılarak gözlemler yapmak takı tasarımında önemli kaynak teşkil edecektir. Takı tasarımı için sadece takıyla ilgili sergi ve defileleri takip etmek yeterli değildir. Farklı sanat dallarını takip etmek, resim-heykel sergilerini gezmek, takıyı tamamlayan giysi defilelerini ve bunun gibi sanat etkinliklerine katılmak gerekir.

Farklı

bakış açıları kazanmak için yeni teknolojik gelişmeleri takip ederek materyal toplamak için görsel kaynaklar yakından takip etmelidir.

**Renk hikâyeleri:** Takı sektöründe belirlenmiş trendlerden seçilen renk çeşitlerinin toplanarak bir düzen içinde yerleştirilmesidir. Bu çoğunlukla hikâye panosu ile birlikte yapılır.

**Tasarım panosu:** Tasarım panosu; bilgi, resim, taş, metal örnekleri, bitkiler, kumaş parçaları, fotoğraflar ve bunun gibi bütün materyalleri kapsamaktadır.

Çeşitli taşlar, boncuklar, metaller: Bir takı modeli tasarlarırken ya elde var olan taşta uygun bir model tasarlanır ya da istenilen bir taş yoksa model tasarlandıktan sonra o modele modelin metaline, metal rengine, formuna uygun taş seçilmelidir. Takı formu ve taşın birbiriyle bir bütünlük oluşturması birinin diğerinin üstüne çıkmaması gerekmektedir.

Ayrıca yapılan takı tasarımında modeli iyi yansıtmak, istenilen nitelikte şekillenecek, istenilen renkte ve aranılan özellikte metaller seçilmeli ve metal yüzeyinde kullanılacak doku tespit edilmelidir.

Doku, bir cismin dokunulduğunda hissedilen ve bakıldığında görülen dış yüzeyinin yapısıdır. Genel anlamda sanat ürünlerinde dokuyu, görme ve dokunma duyularıyla algılanan, kavranabilen, etki ögesi olarak tanımlayabiliriz. Sanat ürünlerinde eskiden yüzey, boya ve çeşitli işlemler yoluyla önceden kararlaştırılmış görüntülere büründürölmek istenirken günümüzde malzemeyi iç yapısına göre tanımlayıp onu kendi olanakları bakımından değerlendirip, malzemenin dokusunu kendi örgütsel yapısına göre şekillendirilebilmektedir.

Doku takı için önemli bir faktördür. Takıda doku için takıya anlam kazandıran öge diyebiliriz. Özgün bir tasarımın oluşturulması sürecinde takının özgünlüğünü, ifadesini salt biçimiyle sağlamak mümkün olmayacaktır. Ürünün dokusunun da en az biçimi kadar önem taşıdığını kavramak durumundayız. Öyle ki takının iç yapısına, biçimsel anlatımına uyan bir doku örgüsüyle kaplanmış ve tamamlanmış hâli, sözünü ettiğimiz bireysel anlatım bütünlüğünün başarıyla sunumudur. Sunumu yapan biçim ve doku ise biçimin vitrinidir.

Takı dokusunun seyirci üzerinde bıraktığı etkiler takıya bir anlam kazandırır. Dokuların, insan üzerinde algıladığı nesneye ilişkin psikolojik etkiler bıraktığı bir gerçektir. Doku takının karakteristik niteliğinin de sunucusudur. Yani insan görme duyusunun bir getirisi olarak gördüğü nesnenin yüzeyinden etkilenir ve nesneyi görünen dokusuna göre tanımlar. Bu genel algılayış biçimini tasarımcının bilmesi ve ürün oluşturma sürecinde bu durumu göz önünde bulundurarak takının ruhuna uygun dokularla bezmesi gerekmektedir. Tasarımcının takı biçimini oluşturmanın dışında takının seyirci üzerindeki etkilerini de hesaplayarak yüzey üzerinde oluşturacağı doku örgüsünden hareketle ürünün karakteristik özelliğini sunan biçimini vurgulaması beklenir. Sanat yapıtlarının tümü için vazgeçilmez olan, özgün olma koşuludur. Bu sorun takıda da karşımıza çıkmaktadır. Takıda tasarımcının hayal gücüne, betimlemelerine bağlı olarak bir sanat yapıtıdır. Bir takının özgün bir nitelik taşıması için kullanılan malzeme ya da malzemelerin birbiri ile uyumunun yanı sıra yüzey örgüsünün yani dokusunun, biçiminin karakterine uygun koşullar göz önünde bulundurarak oluşturması gerekmektedir. Çünkü takıyı sunacak olan biçimin sıra dışılığının yanında dokunun da izleyici üzerinde bıraktığı etkilerdir. Doku önemli bir tamamlayıcı

ögedir. Her türlü sanatsal faaliyet de olduğu gibi takı tasarımında birinci sorun, yeni ürün oluşturmaktır. İşin özünü yaratı oluşturmaktadır. Çünkü sanat yapıtı sanatçının hayal gücünde doğar ve belli bir fikrin maddi olarak cisimlendirilmesi hâlinde oluşturulduktan sonra kendi yaratıcısından koparak bağımsız şekilde var olmaya başlar. Birçok doku örneği de bu şekilde tesadüflere bağılı olarak ortaya çıkmış ve günümüzde kullanılmaktadır. Doku öğeleri öylesine zengindir ki tasarımcı kendi mantığı ve deneysel yöntemlerini kullanarak hiç oluşturulmamış ve denenmemiş dokular meydana getirebilir.