

KOLAJ TEKNİĞİNİN MEDYA TEKNOLOJİLERİYLE DÖNÜŞÜMÜ BAĞLAMINDA BİR İNCELEME

Berna KILIÇOĞLU*

Özet

1900'lerin başında bazı modern sanatçılar kolajı bir sanatsal tür olarak keşfetmiş ve kavramsallaştırmışlardır. Sanatçılar, yaptıkları denemelerle yerleşik görme ve üretim biçimlerine karşıt bir tutum geliştirmiş, birbirinden farklı unsurları hem tekilliklerini koruyarak hem de bir bütün olacak şekilde birleştirerek bir görsel biçim ortaya koymuşlardır. Kompozisyonu oluştururken fotoğraftan gündelik yaşam nesnelere, illüstrasyondan eskizlere, metinlere, gazete küpürlerine dek geniş ve sınırsız bir kaynaktan beslenmişlerdir. Ortaya çıktığı yıllarda analog bir uygulama olarak etkinliğini koruyan kolaj tekniğinin zamanla, sanatçılar, tasarımcılar ve çeşitli disiplinler arasında kullanımı yaygınlaşmış ve teknolojinin ilerlemesiyle birlikte amacı da zenginleşerek dijital ortamlarda üretilmeye ve gelişmeye devam etmiştir. Bu kapsamda yapılan çalışmada, yedi adet teknoloji temelli örneklem belirlenmiştir. Belirlenen örneklem literatür taraması ve betimsel analiz yöntemi ile incelenmiştir. İlk bölümde kolajın bir sanat tekniği olarak tarihsel süreçteki yerleşik kullanımı üzerine bir literatür taraması gerçekleştirilmiştir. Ardından günümüz medya teknolojileriyle tekniğin nasıl çeşitlenerek yaygınlaştığını ortaya koymak amacıyla üretilen farklı türden uygulamalar incelenerek, kompozisyonda hakim olan tasarım ilkelerinin yer alış biçimleri analiz edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Kolaj Sanatı, Dijital Kolaj, Görsel Tasarım, Medya Teknolojileri, Betimsel Analizi

A REVIEW IN THE CONTEXT OF THE TRANSFORMATION OF COLLAGE TECHNIQUE WITH MEDIA TECHNOLOGIES

Abstract

In the early 1900s, some modern artists discovered and conceptualized collage as an artistic genre. With their experiments, artists have developed an attitude that opposes established ways of seeing and producing and have created a visual form by combining different elements to form a whole while preserving their singularity. While creating the composition, they were fed from a wide and unlimited source, from photographs to daily life objects, from illustrations to sketches, texts and newspaper clippings. The collage technique, which maintained its effectiveness as an analog practice during the years it emerged, has become widespread among artists, designers and various disciplines over time, and its purpose has enriched with the advancement of technology and continued to be produced and developed in digital environments. In the study conducted in this context, seven technology-based samples were determined. The determined samples were examined by literature review and descriptive analysis method. In the first part, a literature review was conducted on the established use of collage as an art technique in the historical process. Then, different types of practices produced in order to reveal how the technique has diversified and become widespread with today's media technologies are examined and the ways in which the design principles prevail in the composition are analyzed.

Keywords: Collage Art, Digital Collage, Visual Design, Media Technologies, Discriptive Analysis

* Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Topkapı Üniversitesi, Plato Meslek Yüksekokulu, Tasarım Bölümü, Grafik Tasarım Programı, bernakilicoglu@topkapi.edu.tr, ORCID NO: 0000-0002-2047-1657

Giriş

Görsellik olgusu, ilkel çağlardan bugüne toplumların kendini ifade etme aracı olarak kendine bir biçimde yer bulmuştur. Bir duygunun aktarılması, bir ihtiyacın belirtilmesi, bir tören sahnesi, bir ritüel anı ya da gelecek nesillere kalıcı bir iz bırakma isteği, bu güdünün harekete geçirici nedenlerinden olmuştur. Görselliğin bir alan olarak sınıflandırılması toplumsal ilerlemelere göre belirli bir zaman almış olsa da gelişmeler hız kazandıkça alana dair tanımlamaların ve kavramlaştırılmaların ortaya çıktığı görülmüştür. Genel anlamda görsellik kavramına dair ilk tanımlamalar sanat kavramı çevresinde gelişir ve kavram, ilerleyen dönemler içerisinde kendine yeni alt dallar bulur. Resim, heykel, mimari, sinema, grafik, tiyatro, fotoğraf, dekoratif sanatlar, dijital sanat gibi alt disiplinler içerisinde kendine alan açan görsellik, bir fikir ya da hayal gücü ürünü olan bir deneyim ortaya koymayı amaçlar. Tüm bu gelişmeler, içinde bulunulan dönemin toplumsal, bilimsel, siyasal ve ekonomik ilerlemelerine göre değişim gösterir.

Endüstri devrimi değişimin ve ilerlemelerin kronolojik olarak başlangıcına işaret eder. Devrime bağlı olarak ortaya çıkan gelişmeler birçok alanda olduğu gibi sanat ve görselliğe dayalı alanlarda da etkili değişimlere neden olur. Fotoğraf teknolojisinin icadı ile o döneme rastlayan sanat üreticileri fotoğrafın imkanlarından yararlanmak üzere yön değiştirirler. Bu yolla sanat onlar için yalnızca benzerliğe dayalı bir görselleştirme yolu olmaktan öteye giderek, farklı araç, yöntem ve fikirlerin de keşfine ışık tutar. Sanatçılar artık görüş açılarına fotoğraf aygıtını da ortak eder, ortaya çıkan sonuçlar bir biçimde yeni keşiflerin de bulunmasına alan açar. Fotoğrafın doğuşu, sanat dünyasında büyük bir yankı uyandırır ve izlenimci ressamların ortaya çıkışında büyük bir rol oynar. Pek çok akademi sanatçısı fotoğrafçıların sanatçı olamayacağını dile getirirken, genç ve modern sanatçılar fotoğrafın anı yakalamasına, hayatla olan ilişkisine yoğun ilgi gösterip, mevcut teknolojik gelişmeleri büyük bir tutku ve merakla takip ederler (Krausse, 2005, s.72).

Modern Sanat Dönemi olarak adlandırılan bu dönemde ortaya çıkan bazı akımlar, süreç içerisinde teknolojik gelişmelerle kaynaşma içerisine girmeye devam ederler. Başta Kübizm, Dadaizm, Sürrealizm, Pop Art gibi bazı avangard sanat akımlarının öncüleri, fotoğrafı sanatlarında bir görsel unsur olarak kullanmayı denerler. Bu gelişmeler beraberinde sanata çizgi ve boya dışında farklı unsurlar da dahil olmaya başlar. Teknolojik buluşlar yeni teknik ve yöntemlerin de habercisi olarak sanatta biçimsel ve kavramsal bir devrim yaratır. Pablo Picasso ve Georges Braque başta olmak üzere bir takım modern sanatçılar, sanatlarında kullandıkları yeni tekniği “kolaj” adıyla kavramsallaştırırlar.

Kolaj, ortaya çıktığı dönem içerisinde ve ilerleyen dönemlerde çeşitli şekillerde üretilerek, çok katmanlı, etkili bir görsel ifade aracı haline gelir. Türün güncel pratiklerine bakıldığında ise, kökeninde olduğu gibi parça, bütün ilişkisine dayalı, harekete geçirici, vurucu, bununla birlikte teknolojinin sağladığı geniş yollar aracılığı ile uygulama yöntemleri ve ortamlar açısından zenginleşmiş ve ilerleme göstermiş olduğu görülür. Bu bağlamda, başlangıçta yeni bir görme biçimi olarak sanatçılara imkan sağlayan tekniğin, bugünün multi-disipliner dünyasında ve teknolojinin doğurduğu medya ortamlarında nasıl genişleyerek ilerleme gösterdiğini ortaya koymak ve çoklu kullanımına dair örnekler üzerinden incelemeler yapmak, farklı bir bakış sunması ve ilham oluşturmaları açısından çalışmanın gerçekleştirilmesine neden olur.

Kolaj Sanatının Tarihsel Kökenleri

“Birbirine yapıştırmak” ya da “yapıştırmak” anlamına gelen ve Fransızca “coller” kelimesinden türeyen “kolaj” terimi, tekniğin oluşturulurkenki eylemsel sürecini tanımlamaktadır. Teknik, kompozisyon oluşturmak amacıyla, boya, kumaş, kağıt, dergi ve gazete, buluntu nesnelere ile diğer sanat eserlerinden ve metinlerden bölümler gibi çeşitli malzemelerin biraraya getirilmesi yoluyla

yaratılan anlamı temsil etmektedir. Bu deneysel yaklaşım, yeni tür sanat eserlerinin yaratılmasına olanak sağlamakla birlikte, sanatsal unsurların cesurca iç içe geçmesi ile modern sanatta bir devrim niteliğinde görülmüştür. Kolaj tekniği, içeriğinde birçok farklı türü barındırdığından, karma medya sanatının bir biçimi olarak da ifade edilmektedir (Art in Context, 2021).

Kolaj, çok uzun, kökü bir geçmişe sahip bir uygulama türüdür. Bilinen en eski örneklerin Çinliler tarafından dekupaj adı verilen birleştirmeler halinde uygulandığı bilinir. Yaklaşık olarak 12. yüzyıl itibarıyla, Çinli ustalar tarafından objeleri dekore etmek amacıyla, yapraklar, bitkiler, çiçekler, kumaş ve kelebek motiflerini içeren uygulamalar yapılmıştır. Kağıdın icadı ise dekupajın yaratıcı potansiyelini genişletmiş, böylelikle iki boyutlu kolajların yaratılmasına imkan sağlanmıştır (Hahn, 2012, s.1122).

Erken dönem kolaj uygulamalarına ilişkin bir diğer kaynak, şiirlerine arka plan yüzeyi oluşturmak üzere kağıt ve kumaş parçalarını yapıştırarak bir birleşim yaratan Japon hattatların denemelerine dayanır. 15. ve 16. yüzyıllarda ise Yakın Doğu’da, ustalar iç içe geçmiş tasarımları kesip yapıştırmış ve ciltçilikte kullanmışlardır. Ortaçağdaki sanatçılar genellikle değerli taşlar, lifler, değerli metaller kullanarak dini imgeleri zenginleştirmişlerdir. On yedinci ve on sekizinci yüzyıllarda ise rahibeler, dua kitaplarını süslemek amacıyla kestikleri renkli kağıtlardan yararlanmışlardır. Batı Avrupa’daki onbeşinci ve onaltıncı yüzyılların rönesans zanaatkarları, soy kayıtlarındaki armaların arka planını süslemek için kumaş ve kağıdı bir araya getirmişlerdir. On yedinci yüzyılda, Hollanda’da kağıttan üretilmiş silüetlerin kullanıldığı görülmüştür. Dünyanın birçok bölgesindeki zanaatkarlar, saman, tüy, tohum, kabuk ve kelebek kanadını kolaj malzemesi olarak kullanmışlardır. Şamanlar ve din adamları, bu ve benzeri malzemeleri kutsal törenlerde kullanılan maskelere iliştiirmişlerdir. On dokuzuncu yüzyılda kolaj, bir sanat biçiminden öte bir hobi olarak gelişim göstermiştir. İnsanlar aile fotoğraflarını aranjmanlara yapıştırarak çerçevelerler, posta pullarını resim albümlerine yapıştırırlar. On dokuzuncu yüzyılın sonlarında birkaç kolaj sanatçısı, örneğin Hans Christian Andersen (1805-1875) kolaj tekniği ile bir kitap için illüstrasyonlar yaratmıştır. Carl Spitzweg (1808-1885), elle renklendirdiği ve ebrulu kağıtlara yapıştırdığı gravürlerden kesikler içeren kolajlar gerçekleştirmiştir. 1890’lı yıllarda grafik sanatçılar, illüstrasyonlar ve tiyatro afişleri için yazı ve kesikli şekiller kullanırlar. Fotoğrafın bulunuşu ve tanıtılması, fotoğrafları sanatsal kompozisyonlarla birleştiren fotomontajın ortaya çıkmasına neden olur. Zamanla fotoğrafın kendisi kolaj malzemesi haline gelir. Yirminci yüzyıl, kolaja tamamen yeni bir bakış açısı getirir. Sanat tarihçileri genellikle güzel sanatlara dair ilk kolajı 1912’de Pablo Picasso’ya atfederler (Leland, 2011, s. 18-20).

20. yüzyılın ilk yıllarında birkaç avangard sanatçı iki boyutlu kolajlarla deneyler yapmaya başlar. İlk olarak *Kübizm* akımı içerisinde, Pablo Picasso (1881-1973) kağıt, kalem ve mürekkep kullanarak *The Guitar* (1913) adlı kolaj eseri üretir. Ardından ise, *Glass and Bottle of Suze* (1913) adlı bir diğer kolajını yaratır. Picasso’nun üretimleri, yüzyılın ortalarında, sanat ortamında kolajın ayrı bir sanat formu olarak görülüp kabul edilmesine aracılık eden bir katalizör görevi görmüştür (2012, s.1122).



Görsel 1: Pablo Picasso, The Guitar, 1913
<https://www.moma.org/collection/works/38359>

1910 sonrası Kübist sanatçılar, gerçeğin görüldüğü hali ile resmedilmesi idealini sorgulayarak yeni deneysel çalışmalar içerisine girerler. Kompozisyonlarında yalnızca fırça ve boya gibi araçlar değil, gündelik yaşam nesnelere kullanmaya yönelirler. Bunlar, duvar kağıtlarından, buluntu nesnelere, taslak çizimlerden gazete küpürlerine uzanan geniş bir yelpazeyi içerir. Kübist sanatçılar önceleri nesnelere tekrar birleştirmek üzere parçalara ayırırken, kolaj uygulamaları ile birlikte eserlerine farklı malzemeleri dahil etme sınırsızlığına erişirler. O nedenle sanatlarının ilk dönemi *Analitik Kübizm* olarak adlandırılırken, 1912 sonrası dönem ise *Sentetik Kübizm* olarak ifade edilir. Kolaj tekniğinin etkin hale geldiği *Sentetik Kübizm* uygulamalarında buluntu nesnelere resme dahil edilerek bütünü eşit ağırlıklı öğeleri haline getirir ve kübist kolaj ile birlikte sanat eserleri kendine yeni bir kimlik edinir. Gündelik nesnelere mevcut kullanım değerlerinin dışında estetik bir obje konumuna erişirler ve iki biçimde de algılanmaya başlarlar (2005, s.94-95). Kübizm akımı içerisinde etkin bir sanatçı olan Georges Braque (1882-1963) da Picasso ile birlikte deneysel çalışmalar yapmış ve kolaj sanatının günümüze evrilmesine öncülük etmiştir. Kübist kolaj, resmin yerleşik tanımını genişletmiş, alan ve boyut kavramlarını sorgulamış, keşfinden itibaren deneysel, cesur ve eğlenceli olması yönüyle başta Sürrealizm, Dadaizm, Pop Art'ın temsilcileri olmak üzere her türden modern sanatçıya ilham kaynağı olmuştur (İdealart, 2016).

Kübist sanatçılar tarafından kolajlarda sıklıkla kullanılan malzemeler; daha çok boyalı parçalardan kesitler, dokulu kağıtlar ve gazete kağıtları olmuştur. Dadaistler ise, kolajlarına dergilerden alınan kesitler, şeker ambalajları, biletler ve üç boyutlu süs eşyaları gibi çeşitli malzemeleri dahil ederler. Akımın temsilcilerinden Hans Arp (1886-1966), kolaj sanatının ilerleyişine katkı sağlayan isimlerden biridir ve Arp'ın en ilgi çekici çalışması, 1916-1917 yılları arasında Zürih'te yarattığı (rastgele düzenlenmiş karelerden oluşan) *Untitled* adlı kolajdır. Kolajı bir sanatsal ifade biçimi olarak seçen bir diğer önemli Dada sanatçısı ise Kurt Schwitters'dir (1887 – 1948). Schwitters'ün en tanınmış eseri, 1921'de ürettiği *Merz 32A, The Cherry Picture* adlı kolaj çalışmasıdır (Collage Art, 2023).



Görsel 2: Kurt Schwitters, *Merz 32A, The Cherry Picture*, 1921
<https://www.moma.org/collection/works/33356>

Berlin Dada grubunun aktif üyelerinden bir diğer kolaj sanatçısı ise *Hannah Höch* (1938–1944)'tür. Höch'ün çalışmaları daha çok fotomontaj olarak adlandırılır. Sanatsal yaklaşımıyla Berlin'in görsel kültürünü özellikle kadın bakış açısıyla ortaya koymaya çalışır. Höch, ilk olarak Dada'nın önemli figürlerinden *Raoul Hausmann*'la (1886-1971) birlikte, 1918 yazında Baltık Denizi'ne gerçekleştirdikleri bir seyahatin ardından keşfettiler fotomontaj tekniğini denerler. O dönem ve sonrasındaki süreçte Höch ve diğer Dada sanatçıları, dergilerden, broşürlerinden kestikleri fotoğraf ve sözcüklerle günlük hayatın imgelerini yeniden şekillendirerek çeşitli konularda kompozisyonlar üretirler (Makholm, 1997, s.19-21).

Yirminci yüzyılda üretilen işlerde, Dadaistler savaş sonrası protestolarda, Sürrealistler görünenin ardındaki anlamları aktarmada, Pop Sanatın temsilcileri pop kültüre ve tüketim kültürüne dair ürettiği işerde ve daha pek çok biçimde yeni eserler üretmek için seri üretilen nesnelere ve medya kültürüne dair görsel temsillerden yararlanmışlardır (Banash, 2013, s 13-14). Fütüristler, tipografiyi siyasi yorumlar için kullanıp, sanatlarını gerçek dünyayla ilişkilendirmek için buluntu nesnelere zenginleştirmişlerdir. Dadaistler kolajı sanat karşıtı saçmalıkları ifade etmek için ideal bir araç olarak görmüş ve şok etkisi yaratmak için malzemelerin sıra dışı kombinasyonlarını üretmişlerdir. Sürrealistler için kolaj, malzemelerin rastgele seçilmesi ve yerleştirilmesi yoluyla ortaya çıkarılan bilinçaltı düşüncelerin bir ifşası olarak görülmesi sebebiyle oldukça güçlü bir yöntem olarak görülmüştür (2011, s. 20).

Genel itibarıyla kullanılan tekniklerin her biri, ardındaki anlamlar, sanatçının/tasarımcının tarzına, bakış açısına, beslendiği kaynaklara ve aktarmak istediği alt kodlara göre çeşitlenir ve her biri içerisinde ayrı bir anlatı barındırır. Sanatçılar her dönem bu deneysel uygulama tekniği ile bir takım parçaları bir araya getirerek yeni ve anlamlı bir bütün ifade etmeyi dener. Modern sanat dönemi içerisinde avangard sanatçılar tarafından yeni keşifler üzerinden denenip yaygınlaşan tür, zamanla teknolojinin ve dijitalleşmenin etkisi ile farklı disiplinlerle ve ortamlarla da temas ederek gelişip değişmeye devam eder.

Medya Teknolojileriyle Dijitalleşen Kolaj

Kolajın bir teknik olarak dijital ortamlarda üretilmesindeki ilk etken fotoğraf teknolojisidir. Fotoğrafın sanat yapmaya katkısını bir perspektife yerleştirmek gerekirse, MÖ beşinci yüzyılda Çin'de *Mo Ti* adlı bir kaşifin, ışık ışınlarını gözlemlemesini ve yinelenen görüntüyü yansıtmaya dayalı tekniğin

keşfini başlangıç noktası olarak görmek mümkündür. Daha açık bir anlatımla bu keşif, ışığın bir nesneden yansıdığı ve bu yansıma bir iğne deliğinden karanlık bir yüzeye geçtiğinde, nesnenin ters çevrilmiş bir görüntüsünün daha karanlık yüzeyde belirgin olduğunu fark etmesine dayanır. Yüzyıllar sonra bu fotoğrafçılık ilkesi, bir görüntü elde etme tekniği olan Camera Obscura (karanlık oda) adlı yöntemle daha da rafine hale getirilir. Karanlık odalar, dışarıdaki görüntüleri bir iç bakış açısından görmek ve kaydetmek isteyen kişiler tarafından kullanılmıştır. Bu sistem aracılığı ile göklerle ilgili çalışmalar gerçekleştirilmiş, mevsimlerin geçişi kaydedilmiş ve mimari çalışmalar yapılabilmektedir. 1560'lara gelindiğinde ise Daniele Barbaro adlı bir İtalyan araştırmacı, Camera Obscura adlı kutu veya oda yüzeyindeki iğne deliği yerine yüzeye bir lensin yerleştirilebileceğini ve bu yolla görüntünün daha da keskinleşmesinin ve parlaklaşmasının sağlanabileceğini keşfetmiştir. Orijinal Camera Obscura konseptinin alternatifleri ve revizyonları, on yedinci yüzyılın sonlarına dek devam etmiş, sonraki dönemlerde bu görsel deney farklı kaşifler ve bilim insanınca da daha geliştirilip ileri boyutlara taşınmıştır (Davenport, 1999: 4).

Teknoloji ilerledikçe analog makineler yerini dijitalle bırakmış, ilk kez 1970'li yılların başında üretilmeye başlanan dijital kameralar ile fotoğraf aygıtı çok daha yaygın ve erişilebilir olmuştur. 21. yüzyıla ait bu dijital görüntüler, bir diğer adıyla pikseller, günümüz sanat ve tasarım alanını güçlü bir biçimde besleyen yaratıcı öğeler haline gelmiştir. Teknolojik gelişmeler yalnızca aygıtları değil, uygulama tekniklerini, yöntemlerini ve uygulama araçlarını da dönüştürmüştür. Söz konusu uygulama araçları, bugün çok çeşitli dijital sanat-tasarım pratiklerinin üretildiği, ayrıca çalışmanın inceleme konusu olan kolaj tekniğinin de dijitalleşerek zenginleşmesine imkan sunan görsel/grafik tasarım programlarıdır. Yaşanan dönüşümün kronolojik ekseninde okunabilmesi için grafik tasarım alanının bugünkü formunu almasını sağlayan bazı teknolojik gelişmelere değinmek yerinde olacaktır.

20. yüzyılın sonlarına dek grafik tasarım disiplini el sanatı süreçlerine dayanmaktadır. Bir tasarımı görselleştirmek için klasik çizim, provalar, fotografik çoğaltma, klişe yapımı gibi yöntemler kullanılırken, 1980'lerden itibaren dijital bilgisayar donanımı ve yazılımındaki hızlı gelişmeler grafik tasarımın alanını kökten değiştirmiştir. Bilgisayar programcısı Bill Atkinson ve grafik tasarımcı Susan Kare'nin MacPaint programı gibi Apple'ın 1984 Macintosh bilgisayarına yönelik yazılımlar, tasarım üretmek için devrim niteliğinde olmuştur. Öte yandan Adobe Systems, Inc.'in Postscript sayfa tanımlama dili, yazı ve görsellerin sayfa üzerinde bir araya getirilmesine olanak sağlamış, 1990'ların ortalarına gelindiğinde, grafik tasarımın çizim masasında üretim süreçlerinin bilgisayar destekli üretim süreçlerine geçişi neredeyse sona erer (The Digital Revolution, 2024). Teknolojik ilerlemeler her dönem sanat ve tasarımda yeni gelişmelere neden olur. Kuşaklar boyunca sanatçılar, tasarımcılar, yeni anlamlar ve imgeler üretmenin, görüntülerin ardındaki anlamları aktarmanın farklı ve dikkat çekici yollarını keşfetmeye çalışırlar. Zamanla dijital teknolojilerin üretilmesi ile uygulayıcının kendini yenilemesi ve klasik üretim yöntemlerini teknolojik üretim yöntemleriyle birleştirmesi söz konusu olmuştur. Özellikle dijital teknolojinin temel bileşenlerinden olan bilgisayarın gelişimi, yenilikçi ve deneysel üretim yollarının ortaya çıkmasına aracı kaynak olmuş ve gelecek değişimlerin de hazırlayıcısı olmuştur. Kolaj, ortaya çıktığı dönemlerde bütünüyle analog yöntem üzerinden, günümüzde ise ardındaki amaca göre hem analog hem dijital yöntemlerle üretilebilmektedir. Ancak bugün bilgisayar teknolojilerine bağlı olarak geliştirilen görsel tasarım programları, kolajın farklı dijital mecralarda üretilmesine ve alanının genişlemesine olanak sağlamıştır.

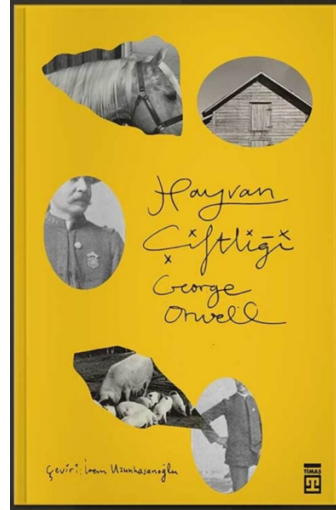
Analog sistemde kesip yapıştırma yöntemi ile üretilen kolajın, dijital ortama entegrasyonu ilk olarak 1990 yılında piyasaya sürülen Adobe Photoshop programı aracılığı ile gerçekleşir. Yazılımın orijinal yaratıcısı bilgisayar programcısı Thomas Knoll'dur. 1987 yılında Knoll tarafından yaratılan programın amacı, tek renkli bir bitmap monitörde gri tonlamalı imajların görüntülenmesini sağlamaktır. Program ayrıca Thomas'ın kardeşi olan John Knoll isimli bir yazılımcının desteğiyle görüntüleri düzenlemek ve programa özel efektler eklemek için geliştirilmiştir (Photoshop Guide,

bir kompozisyon hakimken, tamamlayıcı unsur olarak fotoğraf temelli dokular ve dilsel ileti yer almaktadır. Bu çalışma da eklektik bir stil ile üretilmiştir ve kompozisyonda hareketli ve akışkan bir patern meydana gelmiştir.



Görsel 4: Braća Burazeri, Mandarina Cake Shop Ambalaj Tasarımı, 2018
<https://www.behance.net/BECHA>

Üretimlerinde ağırlıklı olarak kolaj tekniğine yer veren tasarımcı Kibele Yarman'ın Timaş Yayınları Dünya Edebiyatı Klasikleri Dizisi için tasarladığı, George Orwell'in *Hayvan Çiftliği* eserine ait kitap kapağında da dijital kolaj tekniği uygulanmıştır. Çeşitli geometrik formlar içerisine maskelenen siyah-beyaz görseller, canlı renk arka plan üzerinde anlatıya dair imgeleri içeren bir kompozisyon içerisinde sunulmuştur. Çalışma ayrıca, 2022 yılında Avrupa Tasarım Ödülleri finalistlerinden olmuştur.



Görsel 5: E S Kibele Yarman, Hayvan Çiftliği, Kitap Kapağı Tasarımı, 2021
<https://gazesanat.com/wp-content/uploads/2022/04/fotograf-Kolaji-Kopyasi-1.jpg>

Ortaya çıktığı dönemlerde geleneksel olarak kağıt, makas, yapıştırıcı gibi araçlar yardımıyla üretilen kolaj tekniğinde, bir yüzeye yapıştırılan görsel ve dilsel iletiler ile buluntu nesnelere, 20.

yüzyılda bir sanatsal fikir ortaya koymuş, öte yandan propaganda afişlerinde, el ilanlarında etkisi görülmüş, teknolojik ilerlemeler sonrasında ise bilgisayar destekli programlar aracılığı ile posterler, CD kapakları, ürün ambalajları, tekstil ürünleri gibi çeşitli materyaller üzerinde bir görsel ifade aracı haline gelmiştir. Dijital ortamda bir üretim mecrası olarak geliştirilen imaj oluşturma ve düzenleme programları, kompozisyonlar gerçekleştirilirken analog kolaj uygulama yönteminin dönüştürülmesine ve ortaya çıkan görsel verinin çoğaltılarak geniş kitlelere ulaştırılmasına aracı olmuştur. Teknoloji ilerledikçe, kolajın bir teknik olarak yer aldığı ortamlar, üretim biçimleri ve kavramsal dil de değişime uğramıştır. Görsellik olgusu, tek bir duyu organı olan göze hitap etmekten öteye geçerek duyulararası ve ortamlararası bir forma kavuşmuştur. Bu gelişmelerle, tekniğin çeşitlenerek daha zengin bir yapıya kavuşmasına olanak sağlamıştır.

Yöntem

Bilgisayar temelli tasarım programları yoluyla üretilen dijital kolaj, uzun bir dönemdir sanatsal çalışmalar, afiş tasarımları, kitap/dergi/album kapakları, ürün ambalajları, reklam iletileri, tekstil üzeri uygulamalar gibi çok çeşitli ortamlar içerisinde görülmektedir. Ancak günümüzde türün uygulama alanları, salt statik üretimlerle sınırlı kalmamıştır. Yeni teknolojiler, üretkenlik, anlatım yollarını çeşitlendirme, uygulama pratikliği ve erişilebilirlik açısından kolaylıklar sağlamıştır. Söz konusu teknolojik gelişmeler, çalışmanın konusunu oluşturan kolaj tekniğinin de mecrasının genişlemesini ve yeni denemelerin gerçekleştirilmesini beraberinde getirmiştir. Bu bağlamda araştırmanın örneklemelerini belirleyebilmek için kolaj tekniğinin dijital medyalar üzerinden kullanımlarını tespit amaçlı bir araştırma gerçekleştirilmiştir. Bu doğrultuda yapılan çalışmada öncelikli olarak kolajın tarihsel kökenlerine değinilmiş, ardından 20. yüzyıl sonrası kolajın teknoloji temelli ortamlarda kullanılması üzerine bir literatür taraması gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın bulgular kısmında ise, kolaj tekniğinin medya teknolojileri ile nasıl çeşitlenip yaygınlaştığını ortaya koymak için, farklı mecralarda üretilen örnek uygulamalar ve uygulamalarda hakim olan tasarım ilkelerinin kompozisyonda yer alış biçimlerinin betimsel analizi gerçekleştirilmiştir.

Betimsel analiz, birtakım veri toplama teknikleri ile elde edilen verilerin çalışma içerisinde ortaya koyulup anlamlandırılmasını kapsayan bir nitel veri analiz yöntemidir. Bu analiz tekniğinde esas amaçlanan elde edilmiş olan bulguların okuyucuya özetlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde sunulmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2003). Bu doğrultuda çalışma kapsamında analiz edilmek üzere belirlenen örneklem türleri sırasıyla; “Hareketli Afiş Tasarımı Uygulaması, Kısa Animasyon Film Uygulaması, Video Tasarımı Uygulaması, Etkileşimli Tasarım Uygulaması, Oyunlaştırılmış Deneyim Uygulaması, AR (Artırılmış Gerçeklik) Kolaj Aplikasyon Uygulaması, AR (Artırılmış Gerçeklik) Film Uygulaması’dır. Kolajın bir görselleştirme tekniği olarak yer aldığı bu uygulamalar, teknolojik çeşitliliğe dair ortamlararası özellikler taşımaları nedeni ile çalışmaya dahil edilmiştir.

Araştırma sürecinde belirlenen örneklemeler, ilk olarak üretildikleri dijital medya ortamları üzerinden kullanım çeşitlilikleri ve ne şekilde kullanıldıkları bağlamında incelenmiş, ardından anlatı yapılarında hakim olan tasarım ilkelerinin kompozisyonda yer alış biçimleri analiz edilmiştir. Tasarımda yer alan öğelerin tasarım ilkeleri bağlamında kompozisyonda yer alış, görsel anlatının kurgulanmasından, algılanmasına ve buna bağlı olarak deneyimin şekillenmesine dek uzanan önemli bir algısal planlamaya karşılık gelmektedir. Buna bağlı olarak görselliğe dayalı pekçok uygulama alanına dair gerçekleştirilen üretimlerde tasarım ilkelerinin öneminden söz edilebilir. Söz konusu ilkelerin kavramsallaştırılışı bazı uygulamalara göre çeşitlenip değişkenlik gösterse de, bir takım ilkelerin görsel tasarım okumalarında yararlanılan temel ilkeler olarak yerleşik hale geldiği görülmektedir. Bunlar arasında; benzerlik, devamlılık, denge, ritim, oran-orantı, ölçek, düzen, simetri, hiyerarşi, hareket, zıtlık, figür ve zemin, görsel organizasyonun oluşturulmasına katkı sağlayan temel ilkelerdir (Bell, 2004, 135-187).

Bir görsel anlatının hedef alıcı tarafından algılanmasında tasarıma dair ilkeler önemli rol oynadığı bilinmektedir. Özellikle kolaj tekniğinde olduğu gibi kompozisyonda birden fazla görsel yer alıyorsa bunların bir bütün olarak okunmasını sağlamak çok önemlidir. Yüzeydeki parçaları birleştiren ve algılanmasını sağlayan bütünlüklü bir akış şarttır ve uyumlu içerik yaratmak gerekir. Tasarımda bunu sağlayan birleştirici birçok faktör bulunmaktadır; renk, ölçek, zıtlık, benzerlik, devamlılık, denge, ritim, oran-orantı, düzen, simetri, hiyerarşi, hareket ve daha pek çok faktör tasarımın algılanmasında önemli rol oynar (Bloom, 2006: 4). Söz konusu faktörler kompozisyonun biçim ve içerik ekseninde anlamlandırılması ve yorumlanması ile birlikte, kavramsal fikrin iletilmesi, gözün takibi, deneyimin etkisi gibi anlatı yapısının okunabilmesini sağlamaktadır. Bu doğrultuda, çalışmanın bulgular bölümü, bugünün medya teknolojileri ile değişip zenginleşen kolaj tekniğinin farklı teknik, yöntem ve kavramsal çerçeveler içerisinde yer alış biçimlerinden örnekler aktarırken, örneklem üzerinde hakimiyet sağlayan; “devamlılık, ritim, denge, zıtlık, hareket, bütünlük” ilkelerinin kompozisyonlar üzerinde nasıl yer aldığına dair yorumlayıcı bir bakış üzerinden betimsel analiz sunmaktadır.

Bulgular

Çalışmanın bu bölümünde yer verilen başlıklar altında kolajın medya teknolojileri ile üretimine yönelik belirlenen örnek uygulamalar incelenmiş, uygulamalarda hakim olan tasarım ilkelerinin yer alış biçimleri analiz edilmiştir. Bu doğrultuda ilkelerin kısa tanımlamalarına yer vermek, örneklem analizlerinin okunmasında yardımcı olacaktır. Verilen örnekler bağlamında kompozisyonda hakim tasarım ilkelerine dair tanımlar şu şekildedir:

Devamlılık: İlke, çeşitli ölçeklerdeki öğeler arasındaki bağlantıların sürekliliği ile ilişkili bir kavram olmakla birlikte, belirli bir biçimin çeşitli boyut ve şekillerde tekrarı ile ortaya çıkan bir kavram olarak ifade edilmektedir.

Ritim: Benzer formların aralıklarla tekrarlanması halinde oluşan dinamik bir etkidir ve ritim ilkesinin hareket ilkesi ile güçlü bir bağlantısı bulunmaktadır.

Denge: Bir tasarım veya kompozisyonda yapıyı oluşturan parçalarda mevcut olan bir dağılımsal değerdir. Kompozisyondaki; yön, boyut, yerleşim, hiyerarşi ve renk değerleri, görsel dengeyi etkileyen faktörler arasındadır (2004, 136-152).

Zıtlık: İlke, kompozisyondaki karşıt görsel öğelerin ve bunun yarattığı etkinin görsel karşısında konumlanan izleyicinin harekete geçmesini sağlayan, durağanlığı ortadan kaldıran, tasarıma canlılık veren, denge, hareket ve ritimle birlikte izleyiciyi etkileşime geçiren bir özelliğe sahiptir. Zıtlık ilkesi ayrıca, tasarımda izleyicilerin farklı içerik türleri arasında ayırım yapmasına yardımcı olarak algılamaya destek olmaktadır.

Hareket: İlke, formların alan içerisindeki eksenel yönlerini, gözün dolaşacağı yolları belirlemektedir. Hareket, statik öğelerin kompozisyon yerleşiminde dinamik algılanmasını sağlayarak, izleyiciyi katılımcı tarafa yaklaştırmaktadır.

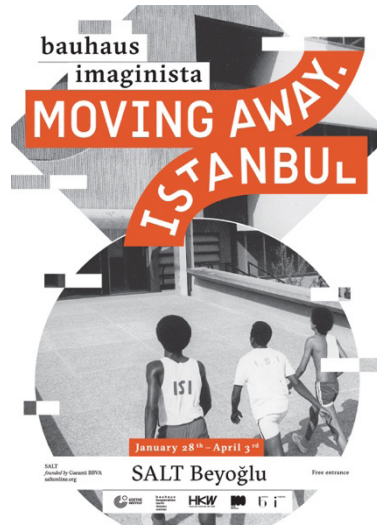
Bütünlük: Tasarımda yer alan tüm öğelerin birliktelik ve ilişkiselliklerine dayalı bir kompozisyon kararıdır. Bütünlük ilkesi, görseli oluşturan öğeler farklı olsa da, algılanma düzeyinde bir tekillik ortaya koyar (Samara, 2020: 66-76).

“Bauhaus Imaginista: Moving Away Istanbul”, Hareketli Afiş Tasarımı Örneği

Afiş, en temel ifadeyle, hedef kitle için hazırlanan bir fikrin, ürünün ya da olayın bir süre içerisinde tanıtılması ve duyurulması olarak tanımlanabilmektedir (Poster House, 2017). Tasarım fikri aktarılırken, fotoğraf, illüstrasyon, metin, tipografik ifadeler ya da bunların tümü yoluyla oluşturulan

bir kompozisyondan yararlanılır. Afişin kullanımı 19. yüzyılda doğan reklamcılık alanı ile birlikte gittikçe yaygınlaşmış, iletiler başlangıçta analog yöntemlerle üretilse de, bir süre sonra bilgisayar destekli tasarım programları aracılığı ile dijital formatta üretilmeye başlanmıştır. 20. yüzyılın sonlarında dijital teknolojilerin giderek yaygınlaşması, hareketli görsel tasarımın gelişimini de güçlü bir biçimde etkilemiştir. Dönem içerisinde hareketli tasarıma yönelik yazılımların ortaya çıkışı ile tasarımcıların yaratıcı yönleri ve üretim yöntemleri de olumlu yönde etkilenmiştir. Uzun yıllardır durağan bir ileti halinde tasarlanan afiş tasarımlarının, başta Adobe Premiere, Adobe After Effects programları olmak üzere, hareketli tasarım yazılımlarının yaygınlaşması ile dinamik versiyonlarının üretimi de yaygınlaşmıştır.

Görsel 6'da, tasarımı Gökçe Genç ve Erman Yılmaz' a ait "Bauhaus Imaginista: Moving Away Istanbul" (2020) adlı hareketli afiş çalışması yer almaktadır. Çalışma, dijital kolaj tekniği ile üretilmiştir ve tasarımda yer alan oluşturucular hareketlendirilerek hedef kitleye dinamik bir bilgilendirme deneyimi sunulmuştur.



Görsel 6: Gökçe Genç, Erman Yılmaz, Bauhaus Imaginista: Moving Away Istanbul, 2020
<https://sergi.gmk.org.tr/39/proje/173>

"Bauhaus Imaginista: Uzaklarda İstanbul" sergisi, 20. yüzyılın en etkili sanat, zanaat, mimarlık ve tasarım okulu olan Bauhaus'un 100. yılı için gerçekleştirilmiş bir sergidir. 28 Ocak- 3 Nisan 2020 yılı tarihleri içerisinde, Salt Galata'da gerçekleştirilmiş etkinlik afişinde yer alan tasarım unsurları; fotoğraf, geometrik şekiller, sergi içeriğine dair dilsel iletiler grubu ve sponsor logolarıdır. Fotoğraf iletileri kaynağını, 1960'larda Bauhaus'tan ilham alarak kurulmuş olan, Nijerya Obafemi Awolowo Üniversitesi'ndeki bir fotoğraftan almaktadır (Bauhaus Imaginista, 2020). Bauhaus'un tasarım felsefesi yalınlık ve işlevsellik üzerine kuruludur ve kareler, daireleri üçgenler gibi temel geometrik formlar tasarım anlayışının başlıca göstergelerindedir. Afişteki görsel ileti, bu anlayıştan referansla, bir daire ve bir kare form içerisine kesilerek maskelenmiş mimari ve figüratif fotoğraf kesitinin kolajından oluşmaktadır. Afişin en üst katmanına ise, dikdörtgen şeritler içerisine yerleştirilen parça kolajlar konumlandırılmıştır.

Tasarımda; "zıtlık, hareket, devamlılık ve denge" ilkeleri hakimdir ve ilkelerin görünürlüğü, afişin hareketli versiyonu üzerinden katmanlanarak artmaktadır. Tasarımda yer alan ilkeler ile kompozisyonda yer alan kolaj tekniğinin ilişkisine bakıldığında, arka plan görsellerinin maskelendiği köşeli/diagonal/eril form ile dairesel/dişiil form arasında bir "zıtlık" yaratıldığı görülmüştür. Yukarıdaki

tanımlama içerisinde yer verildiği gibi zıtlık ilkesinin, tasarıma canlılık veren, denge, hareket ve ritim ilkeleri ile de bütünleşen bir ilke olarak kompozisyonda varolduğu görülmektedir.

Kolaj tekniğinin belirli bir biçimde yer aldığı, üst katmandaki dinamik dikdörtgen şeritlerde “hareket” ilkesinin çalıştığı görülmektedir. Serginin başlığını temsil eden “Moving Away İstanbul” iletisi, akışkan ve zıt iki yönde ilerleyen geometrik kırmızı form içerisine yerleştirilmiştir ve afiş tasarımıdaki bir diğer “hareket” orada görülmektedir. Tasarımda döngüsel olarak çeşitli yönlerde ilerleyen dilsel ileteler ile geometrik şerit kolajlar, öğeler arasındaki bağlantıların sürekliliği ile ilişkili bir kavram olan “devamlılık” ilkesini ortaya koymaktadır. Afişin ana görselleri olan siyah-beyaz fotoğraf iletilerinin kolajlandığı kare ve daire form arasında ise bir “denge” ortaya çıkar. Denge ilkesi ayrıca, paralellik içerisinde olduğu renk ilkesi üzerinden de genel kompozisyon akışında vurgulanmaktadır.

Örnek çalışmaya dair, temelde durağan bir ileti olan afiş iletisine hareket boyutunun eklenmesi ile, hem tasarımda yer verilen ilke ve öğelerin etkisinin güçlendiği, hem de kolajın bir görselleştirme tekniği olarak anlamsal ve biçimsel açıdan yeniden şekillendirildiği söylenebilir.

“À La Fin”, Kısa Animasyon Film Uygulaması Örneği

À La Fin, multi-disipliner sanatçı ve tasarımcı Nicolas Lichtle tarafından 2020 yılında yaratılmış, kavramsal yönü güçlü bir kısa animasyon filmidir. Lichtle, mimari, çevre, kültürler, insanlık tarihi gibi temalar çerçevesinde, sinema, grafik tasarım, müzecilik gibi alanlarda, iki boyutlu ve üç boyutlu tasarım, illüstrasyon, kolaj, fotoğraf gibi teknikler ile geniş anlatı biçimleri üzerine çalışan ve çağdaş grafik stiller deneyen bir sanatçı olarak bilinmektedir (Nicolas Lichtle, 2020).

À La Fin, içerik olarak toplumun çevreye karşı uyguladığı yıkıcı davranışlar, küresel ısınma, iklim ve sağlık krizi, sosyal ağların yol açtığı bunalımlar, izole yaşamlar ve bu izolasyonun yarattığı yalnızlık duygusu gibi meseleler üzerinden gerçeküstücü bir dilde kurgulanmıştır. Anlatı, 2, 5 dakikalık, 2D ve 3D çizim ile fotoğraf temelli dijital kolaj tekniğinin birleştiği eklektik bir tarzda üretilmiştir. Kolajı bir uygulama tekniği olarak çalışmalarında kullanan sanatçı, À La Fin’in 1920’lerin başındaki Dadaistlerin tüm kolaj çalışmalarından, özellikle Hannah Höch ve Raoul Hausmann’ın kolajlarından ve Joe Webb, Terry Ringler gibi çağdaş sanatçıların işlerinden yansımalar taşıdığını belirtmiştir (Directors Notes, 2020).



Görsel 7: Nicolas Lichtle, “À La Fin”, 2020
<https://nicolas-lichtle.com/A-la-fin>

Görsel 7’de yer alan anlatının tasarım tekniğine bakıldığında, illüstrasyon ve kolajın kompozisyonda dengeli bir biçimde bütünleştiği görülebilmektedir. Oluşturulan insan figürlerinin ağırlıklı bir bölümü

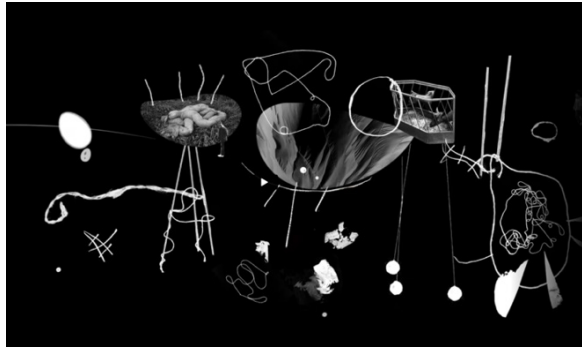
iki ve üç boyutlu illüstrasyonlarla tasvir edilmiş, heykel formları, bir takım nesne ve figürler ile doğa temsillerinin büyük bir bölümü ise dijital fotoğraf temelli kolaj tekniği ile üretilmiştir. Sanatçının yarattığı görsel evrende, minimalist bir üslup ve bazı ifadelerde muğlak geçişler kullanması, özellikle tasarım sonuçlandığında uygulamış olduğu grenli etki ile daha da desteklenmiştir.

Görsel anlatıda hakim olan ilkeler “bütünlük ve zıtlıktır”. Kavramların tanımlarında belirtildiği gibi bütünlük, tasarımda yer alan tüm öğelerin birliktelik ve ilişkiselliklerine dayalı bir kompozisyon kararıdır ve izleyiciye bir tekillik aktarır. Bu bağlamda, sunulan anlatının tasarım dili, çizgi değerleri, fotoğrafik kolajlar ve tüm bunlara uygulanan renk ve ton katmanlarının ilettiği ortak üslup, kompozisyonda bütünlük ilkesinin dikkatle uygulandığını göstermektedir. Anlatıda ayrıca kolajın teknik özelliğinin bir parçası olarak da yorumlanabilen “zıtlık/kontrast” ilkesinin de çalıştığı görülmektedir. İllüstrasyon ile fotoğrafın bir araya geldiği kolaj içeriklerde türler açısından bir karşıtlık görülmektedir. Ancak bütünlüğün titizlikle üsluba yansıtılmasının, zıtlık ilkesini bir ölçüde muğlaklaştırarak tasarımdaki etkisini örtük hale getirdiği söylenebilmektedir.

“À La Fin”, adlı anlatıda illüstrasyon tekniğinin kullanılmış olması, sanatçının sunmak istediği “gerçeküstü” evren tezahürünü güçlendirirken, fotoğraf temelli kolaj tekniğini kullanılması ise “gerçeklik” duygusunun güçlü bir biçimde aktarılmasını sağlamıştır. Bu durum anlatının bütünlüklü bir biçimsel ve anlamsal ifade üzerinden aktarıldığını göstermiştir. Ayrıca yapılan uygulama ile, kolajın bir teknik olarak eklettik bir stil içerisinde nasıl zenginleştiği ve canlandırma temelli bir film anlatısı içerisinde tekniğin estetik ve biçimsel açıdan yer almasının sağladığı katkı örneklendirilmiştir.

“The Village”, Görsel Günlük, Video Tasarımı Örneği

The Village adlı video, çalışmalarını New York’ta sürdüren multi-medya sanatçısı Anıl Duran’ın, kendi doğasından hareketle bir görsel günlük oluşturmak amacıyla, dünyanın dört bir yanındaki kasabalar, çiftlikler ve köylerden izlenimlerle, topladığı hikayeler ve anıları temsil eden “hareketli resimler” adlı video serisinin bir parçasıdır (Anıl Duran, 2022). Sanatçı, işlerinde genellikle, duygular, ses, koku, sözcükler, yerler gibi yaşamından sahneleri içeren unsurları, şekiller ve renklerle birleştirip görselleştirerek izleyiciye bir hikaye aktarmaktadır (Anıl Duran, 2022).



Görsel 8: Anıl Duran, “The Village”, 2022
<https://www.anilduran.com/the-village>

Sanatçı, Görsel 8’de yer alan “The Village” adlı görsel günlüğünü, kendi içerisinde küçük öyküleri, birbirinden ayrılan anları ve söylemleri bir araya getirerek oluşturduğu kolajların dönüştüğü hareketli resimler olarak ifadelendirmektedir (Mamut Art, 2022). Sanatçının anlatısına dair, gözlem ve deneyimlerinden arta kalan anları, birbirinden farklı gözükken ancak bütünde bir anlama dönüşen imgelerle somutlaştırdığı söylenebilmektedir. Sanatçının oluşturduğu imgeler, bireysel hafızasında biriken ve izleyiciyle etkileşime geçtiğinde kolektif bir yansıma ile tekrar dönüşebilen, açık uçlu imgeler olarak da yorumlanabilmektedir.

Görsel anlatıda hakim olan ilkeler “devamlılık, zıtlık ve denge”dir. Sanatçının görselleştirme tekniği olarak anlatısında belirgin bir yer tutan kolaj parçalar, doğaya ve köy yaşamına dair figüratif ve mekansal görüntüler aktarmaktadır. Anlatıda alan etkisini güçlendiren siyah arka plan ve üst katmandaki göstergeler, çeşitli ölçeklerde ve perspektiflerde soldan sağa bir akışla izleyiciyi sürüklemektedir. Bu sürükleyicilik gözün akış yönüne ve buna bağlı oluşan seyir deneyimine etki ederek tasarımda “devamlılığın” vurgulandığını ortaya koymaktadır.

Kompozisyondaki görsel ifadelerle bakıldığında, bir bölümünün beyaz renkli “nokta çizgi, leke” gibi tasarım öğelerinden oluştuğu görülmektedir. Diğer bölümün ise “hafıza, geçmiş, anı” gibi anlamlar aktaran, siyah-beyaz fotoğraf kolajlarından oluştuğu görülür. Kompozisyonun üst katmandaki bu görselleştirme planı, arka planda; “sınırsızlık, boşluk, derinlik,” duyguları aktaran siyah renk ile bir zıtlık oluşturarak kavramsal çerçeveyi ve biçimsel kurguyu güçlendirmektedir.

Çalışmada kolajın, bir anı belgeleme öğesi olan fotoğraf yoluyla, insan, doğa ve çeşitli mekanlara dair gerçekliklerden aktarılan geçişli sahneler halinde kullanıldığı görülmektedir. Bir gerçeklik aktarımı olarak somutlaşan fotoğrafik kolajlar, diğer görsel tasarım öğeleri ile akış halinde bir “denge” oluşturmuştur. Ayrıca, kolajın görselleştirme aracı olarak bir video anlatısı içerisinde kullanımının, anlatının kavramsal çerçevesini ve görsel kurgusunu oluşturan “hikayeler, anılar aktarma ve günlükleri belgeleme” amacını güçlü bir biçimde beslediği ve dijital sanat alanına yenilikçi bir bakış sunduğu görülmektedir.

“İnteraktif Kolaj Makinası” Etkileşimli Tasarım Örneği

İnteraktif Kolaj Makinası, 2011 yılında İtalyan ressam, set tasarımcısı ve görsel sanatçı Giuseppe Ragazzini tarafından üretilmiş bir etkileşimli tasarım çalışmasıdır. Sanatçının çalışmalarında, görüntü, önceki öğelerinin kalıcılığından sürekli bir dönüşüme tabi olmakta ve görüntüler bir akış halinde üst üste binen öğelerin dijital bir kolajı olarak üretilmektedir. Sanatçı, illüstrasyon, animasyon, set tasarımı, video projeksiyon ve haritalama üzerine geliştirdiği özgün tekniği ile uluslararası alanda işler üretmektedir (Giuseppe Ragazzini, 2011).

“İnteraktif Kolaj Makinası” adlı çalışma, sanatçının kolaj tekniği ile ürettiği karakterler ve mizansen kurgusunu, gerçek zamanlı olarak hareket ettirip, değiştirebildiği bir etkileşimli tasarım uygulamasıdır. Çalışmasını bir deney olarak da adlandıran sanatçı, disiplinlerarası bir anlayış üzerinden, *Oneseconds* adlı multidisipliner kolektifin sanatsal lideri, etkileşim tasarımcısı Sebastian Kox’un desteği ile tamamlanmıştır. Çalışmanın estetik kurgusu, sanatçının kolajlarından bir kompozisyon sunarken, teknik alt yapısı ise *Oneseconds* şirketi tarafından uygulanan “Tryplex Toolkit” program ile üretilmiştir. Deneyim tasarımına temelli bu kit, iş birlikçi bir açık kaynak projesi olarak üretilmiştir ve çalışma prensibi, bir iskelet üzerinden gerçek zamanlı hareket takibinin gerçekleştirilmesine dayanmaktadır (Tryplex Toolkit, 2011).



Görsel 9: Giuseppe Ragazzini, “İnteraktif Kolaj Makinası”, 2011
<https://vimeo.com/23652984>

Görsel 9’de yer alan “İnteraktif Kolaj Makinası” adlı anlatıdaki her parça fotoğraflardan ve illüstrasyonlardan oluşmaktadır. Anlatıda yer alan illüstratif figürlerin ve mekan görsellerinin değişimi, ekran karşısında deneyimi yönlendiren kişinin hareketi üzerinden gerçekleşmektedir. Katılımcının komutları, anlatı içeriğinde dans eden ve farklı enstrümanlar çalan karakterlerin çeşitli tipolojiler halinde ardışık hareketlerini doğurmaktadır.

Çalışmanın teknik kurgusu illüstrasyon ve fotoğrafın iç içe geçtiği kolajlardan oluşur. Kompozisyonda hakim olan ilkeler “hareket ve bütünlük”tür. Anlatı, etkileşimli ve dinamik yapısı ile “hareket” ilkesi üzerinden izleyiciye eğlenceye dayalı bir deneyim aktarır. Bununla beraber, tasarımda hakim olan dokusal etki ile renge ve tona yönelik değerler, tasarımda “bütünlük” ilkesinin dikkate alınarak bir kompozisyon oluşturulduğunu göstermektedir.

Çalışma ile ayrıca, gerçek zamanlı bir etkileşim içerisinde hareketi yönlendiren katılımcının sosyal bir deneyim anı yaşadığı ve kendini bir oyun evreni içerisinde hissederek, özdeşlik kurduğu karakterler üzerinden keyifli zaman geçirdiği söylenebilmektedir. Bununla birlikte, kolaj ile gerçek zamanlı deneyimin bir araya getirildiği çalışmanın yaratıcı tasarım kurgusu, ileri teknoloji bir sistem aracılığı ile yeniden yorumlanması, çalışmanın yenilikçi, özgün ve nadir karşılaşılan bir örnek olduğunu da göstermektedir.

“Marianette Zoo”, Oyunlaştırılmış Deneyim Örneği

Marianette Zoo, 2014 (Kukla Hayvanat Bahçesi) konsept tasarımından, ses tasarımına uzanan çeşitli disiplinlerden uygulayıcıların üretmiş olduğu etkileşimli bir tasarım projesidir. Projenin konsept tasarımı, Gabor Papp, Gaspar Hajdu, Tamas Lakos’a aittir. Bu isimler aynı zamanda programlama, üç boyutlu tasarım ve grafik/görsel tasarımın da uygulayıcı isimlerindedir. Konsept, kukla tiyatrosundan referansla analog bir deneyimi ileri teknoloji araçlarla yeniden yaratmak üzerine deneysel bir anlatı olarak kurgulanmıştır. Projede yer alan işbirlikçiler; programlamada Botond Gabor Barna, UX, UI tasarımında Krisztian Kristof, grafik tasarımda Tamas Marquetant, video tasarımında Zoltan Csik-Kovacks ve video trailer uygulamasında Daniel Barany’dır. Projenin çalışma prensibi, ekranda yer alan dijital kolaj illüstrasyon ve 3D tasarlanmış karakterlerden oluşan anlatının “Leap Motion” adlı etkileşime izin veren bir yazılıma bağlı olarak uzaktan hareket ettirilmesi üzerinden ilerlemektedir. Yazılım, bilgisayar ekranının önüne yerleştirilmiş ve derinlik bilgilerin yakalamak için iki kızılötesi kamera, üç kızılötesi LED desteği ile yaklaşık bir metreye kadar bir alan içerisinde etkileşime izin veren bir cihaz sistemi üzerinden çalışmaktadır (Marionette Zoo, 2014).



Görsel 10: “Marianette Zoo”, 2014

<https://www.xorxor.hu/projects/marionette-zoo.html>

Görsel 10’da yer alan “Marianette Zoo” adlı anlatının görsel tasarım kurgusunda, uzuvlarından ipele hareket ettirilen, maymun, kuş, ahtapot, ejderha gibi hayvanlar ve onları yaşam sürdürdüğü, tepelerle çevrili, ortasından nehir geçen bir orman yer almaktadır. Anlatıdaki hayvan figürleri üç boyutlu olarak tasarlanmışlardır, anlatının geçtiği mekan ise iki boyutlu dijital kolaj illüstrasyon tekniği ile katmanlar halinde tasarlanarak anlatıya arka plan oluşturmuştur. Anlatıda yer alan figürlerin hareket ettirilme sistemi, ekran karışısına geçen kullanıcının bir kukla oynatma anından referansla, el-tutuş pozisyonları model alınarak tasarlanmıştır. Mekanın tema seçimi, ekran üzerinde alt orta bölümde yer alan butonlar üzerinden, hayvan figürleri ise dikey ve sol bağtımda yer alan sıralı butonlar üzerinden seçilip değiştirilebilmektedir.

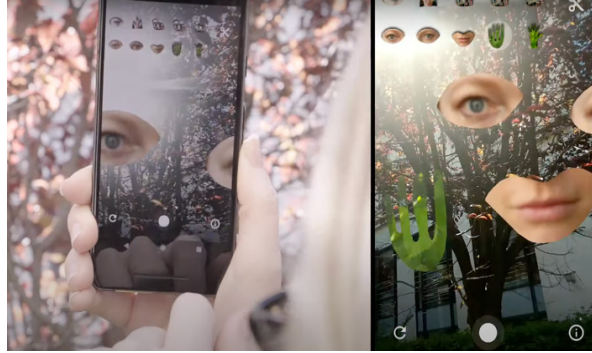
Tasarım anlatısında hakim olan ilkeler “bütünlük, hareket ve devamlılık”tır. Sekanslar arasında bağlantı kuran ve kolaj tekniği ile aktarılan figürler, canlı renkler, doğa çağrışımı tonlar, anlatının bütününde tekrar etmektedir. Anlatının tekil olarak algılanmasını sağlayan bu tasarım kararı “devamlılık” ilkesini de beraberinde getirmektedir. “Hareket” ilkesi ise, konsept tasarımının çıkış noktası olan kukla oynatma eyleminde, bunun fiziksel ve dijital ortamdaki yansımada etkin bir biçimde görülmektedir. Bununla birlikte, iplerle hareket ettirilen hayvan figürleri ile videonun giriş jeneriğindeki “Marianette Zoo” dilsel iletişindeki harflerin yine iplerle asılı olarak tasarlanmış olması da devamlılığı ve bütünlüğü sağlamaktadır.

Çalışma ile ayrıca, teknik açıdan çıkış noktası analog bir üretim tekniği olan kolajın ve yine analog bir oyun türü olan kukla oynatma performansının; illüstrasyon, 3D modelleme, programlama, ses tasarımı gibi multi-disipliner uygulama ortamları ile melezleşip, ileri teknoloji araçlar desteği ile yenilikçi bir konsept tasarımı içerisinde varolduğu görülmektedir. Ayrıca bu interaktif uygulama ile, kullanıcının oyunlaştırılmış bir anlatı içerisinde mekan algısının değiştirilerek, aktif ve keyif veren bir anda hareket etmelerinin sağlandığı, bu sayede kişiye görsel ve düşünsel açıdan yaratıcı bir deneyim alanının açıldığı da söylenebilmektedir.

“Weird Cuts”, AR Kolaj Aplikasyonu Örneği

Weird Cuts, Google’ın Sanat ve Kültür Bölümü tarafından 2019 yılında, artırılmış gerçeklik tekniği üzerinden üretilmiş bir kolaj uygulamasıdır. Artırılmış gerçeklik (AR) teknolojisi, bilgisayar tarafından üretilen dijital içeriğin gerçek dünya ile gerçek zamanlı kaynaşmasına izin veren içerikler geliştirmeyi amaçlayan bir teknolojidir. Sistem, deneyimin içine çekilen kullanıcının gerçek ortamda üç boyutlu sanal nesnelere görmesine olanak sağlamaktadır (Haller vd.,2006, s.6). Bu teknoloji üzerinden üretilmiş olan *Weird Cuts* adlı kolaj uygulaması, Google’ın Sanat ve Kültür Bölümü’nün teknoloji ve sanat arasındaki entegrasyonu ve iş birliğini sürdürülür kılmak adına ürettiği bir

uygulamadır. Uygulama, artırılmış gerçeklik deneyimi üzerinden gerçek mekandan kesitler alarak anlık kolajlar üretilmesini sağlayan bir kullanım özelliğine sahiptir. Uygulamanın konsept sanatçıları, Zach Lieberman ve Molmol Kuo, geliştiricileri ise Google'ın Sanat ve Kültür Bölümü'dür. Sistem; kesme ve birleştirme olmak üzere iki moddan oluşmaktadır ve gerçek mekandan alınan görüntü ve kesitlerin çeşitli yönlere hareket ettirilmesi ve ölçeklendirilmesi mümkündür. Basit bir kullanım özelliği olan uygulamanın amacı, kullanıcının sanatsal bir teknik olan kolaj aracılığı ile yaratıcılığını harekete geçirmek ve kullanıcının eğlenceli zaman geçirmesini sağlamaktır (Weird Cuts, 2019).



Görsel 11: “Weird Cuts”, 2019

<https://www.youtube.com/watch?v=kpj4J8RrYwQ>

Görsel 11’de yer alan QR kod üzerinden erişilebilen “Weird Cuts” adlı mobil kolaj uygulamasının teknoloji üzerinden anlık görüntülere dayalı bir görsel kompozisyona izin veriyor oluşunun, kullanıcıyı farklı ve keşfe dayalı bir deneysellik üzerinden yaratıcılığa teşvik ettiği söylenebilmektedir.

Bu uygulamada yaratılacak olan kompozisyonel çıktılar, kullanıcı deneyimine ve rastlantısallığa dayalı olarak elde edilmektedir. Buna bağlı olarak tasarımda hakim ilkeler de ortaya çıkarılacak sonuca bağlı olarak değişebilmektedir. Ancak genel bir çıkarım yapmak gerekirse “zıtlık, bütünlük ve denge” gibi birbiri ile bağlantılı öğelerin deneysellik çerçevesinde tasarıma hakim olabileceği söylenebilmektedir. Kompozisyondaki “zıt” unsurlar, gerçek mekan ve kesilip yapııştırılan imajların ilişkisi üzerinden ortaya çıkmaktadır. “Bütünlük” ilkesi ise tasarımdaki deneysel öğelerin parça-bütün ilişkisinden doğan sonuçta ortaya çıkmaktadır. Bir diğer ilke olan “denge” ise, kolaj kesitlerin; boyut, yerleşim, hiyerarşi gibi görsel dengeyi etkileyebilecek faktörler üzerinden doğan yerleşimlerinde ortaya çıkmaktadır. Anlatıda kullanıcının gerçek mekanda hareket ederek görüntüler üretmesi, kolajın doğasında olan rastlantısallıkla örtüşmektedir. Ayrıca, uygulama ile kullanıcının yaşadığı heyecan verici ve eğlenceye dayalı deneyimi tek bir ortam içerisinde değil, hem fiziksel hem dijital ortam olmak üzere karma bir deneyim üzerinden yaşadığı görülmektedir.

“Haunted Hotel”, AR Film Örneği

Haunted Hotel, Kanadalı film yapımcısı, Guy Maddin tarafından artırılmış gerçeklik teknolojisi üzerinden üretilmiş 2022 yılı yapımlı bir filmidir. Filmin süresi 20 dakikadır ve yönetmen anlatıyı oluştururken geçmiş film yapım süreçlerinde bir fikir üretme aracı olarak kullandığı kişisel arşivinde yer alan kolaj görsellerden yararlanmışır. Film, 2022 yılında düzenlenen, BFI Londra Film Festivali, LFF Expanded, “Sürükleyici Sanat ve Genişletilmiş Gerçeklikler” dizisinde dünya prömiyerini gerçekleştirmiştir. Anlatı ile izleyicilere, festivalin, “arzu, aldatma ve ölümün çeşitli permütasyonları üzerine bir derin düşünme” tanımlaması üzerinden, bir mobil aygıtın seyir aracı olduğu sürrealistik bir deneyim yaşatılmaktadır. Artırılmış gerçeklik yoluyla erişilen filmin içeriğine, sekiz adet üç boyutlu analog kolaj uygulamaların okutulması üzerinden erişilmektedir (Screen Daily, 2022).



Görsel 12: “Haunted Hotel”, 2022
<https://www.youtube.com/watch?v=-ldytCW4BIQ>

Görsel 12’de yer alan link üzerinden trailerına erişilebilen “Haunted Hotel” adlı AR film uygulamasının görsellerini fotoğraflar ve illüstrasyonlar oluşturmaktadır. Söz konusu görsel iletilerin temsil ettiği nesnelere ve mekansal göstergelere kompozisyon üzerinde farklı kullanımları ile birbirini beslemişlerdir. Kompozisyonda yer alan unsurlar gerçekçi formlar olmakla birlikte, gerçeküstü ifadeleri olan biçimler halinde de aktarılmaktadır. Tasarım anlatısında hakim olan ilkeler “denge, bütünlük, devamlılık, hareket”tir. Anlatıdaki tekil unsurların yerleşimlerinden dinamik bir “denge” ortaya çıkartmakla birlikte anlatıda yer alan formların kompozisyonda uyum içerisinde tekrar etmesi sebebiyle “bütünlük” ve “devamlılık” sağlanmaktadır. Tüm görsel iletilerin aktardığı anlamlar, “hareket” boyutunun eklenmesinin ardından AR teknolojisi ile izleyiciye gerçek mekan üzerinden bir deneyim yaşatmaktadır. Yapılan uygulamada ayrıca yönetmen, film yapımında kolajı bir taslak üretme ve düşünme aracı olarak kullanırken, kolajı katılımcı ve sürükleyici bir ortam üzerinden filmin ana unsuru haline getirip, yeni bir uygulama yöntemi olarak dönüştürdüğü görülmektedir. Bununla birlikte, izleyicinin klasik mecralar üzerinden seyretmeye alışık olduğu film izlemeye deneyimi, medya teknolojilerinin katkısıyla genişlemiş, bu yöntemle izleyici, seyir deneyimini bir katılımcı olarak sanal ve fiziki ortamda gerçekleştirebilmiştir.

Sonuç

Kolaj tekniği, uygulanmaya başlandığı ilk dönemlerden itibaren yenilikçi ve deneyselliğe açık bir teknik olarak sürekli güncellenmiştir. Değişen bakış açıları, gelişen teknolojiler ve çeşitlenen uygulama ortamları, kolajın kullanım alanlarını da genişletmiş ve tekniği beslemiştir. Çalışma kapsamında, bu gelişmeleri somutlaştırmak ve sunmak adına yedi farklı uygulama üzerinden seçilen örnekler analiz edilmiştir. Yapılan çalışmanın örneklem belirlemeye dayalı araştırma sürecinde, 1990’lı yıllarda sanat ve tasarım alanına bilgisayar destekli tasarım programlarının nüfuz etmesi ile bir görselleştirme tekniği olarak durağan-görsel ileti halinde sunulan kolajın, ilerleyen dönemlerde geliştirilen yeni teknolojilerin etkisi ile ortamlararası ve deneyim odaklı bir perspektif üzerinden sunulduğu tespit edilmiştir.

Değerlendirmelerin sonucunda örneklerden ilki olan; “Bauhaus Imaginista: Moving Away Istanbul” adlı hareketli afiş tasarımında statik bir ileti olan afiş hareket etkisinin verilmesi ile hem

tasarımda yer alan öğelerin; “zıtlık, hareket, devamlılık ve denge” ilkeleri ile etkisinin arttığı, hem de kolaj tekniğinin yenilikçi bir görsel iletişim formu içerisinde dönüştüğü görülmektedir. Çalışmanın ikinci örnekleme olan; “À La Fin” adlı kısa animasyon film uygulaması ile kolajın bir teknik olarak eklektik bir stil içerisinde yer alışı ve canlandırma temelli bir film anlatısı içerisinde tekniğin estetik ve biçimsel açıdan anlatıya sağladığı katkı görülmektedir. Ayrıca anlatıda hakim olan “bütünlük ve zıtlık” ilkelerinin görsel tasarımın algılanmasına katkı sağladığı görülmektedir. Çalışmanın üçüncü örnekleme olan; “The Village” adlı video tasarımında, kolajın bir video anlatısı içerisinde kullanımının, anlatının kavramsal çerçevesini ve görsel kurgusunu güçlü bir biçimde beslediği ve dijital sanat alanına yenilikçi bir bakış sunduğu görülmektedir. The Village anlatısı içerisinde hakim tasarım ilkeleri; “devamlılık, zıtlık ve denge”dir. Çalışmanın dördüncü örnekleme olan; “İnteraktif Kolaj Makinası” adlı etkileşimli tasarım çalışması ile kolaj tekniğinin sosyal ve eğlenceye dayalı bir etkileşim üzerinden gerçek zamanlı bir deneyim içerisinde yer aldığı ve uygulamanın özgün ve yenilikçi bir teknik üzerinden kurgulandığı görülmektedir. İnteraktif kolaj makinasında “hareket ve bütünlük” hakim tasarım ilkeleri olarak belirlenmiştir.

Çalışmanın beşinci örnekleme olan; “Marianette Zoo” adlı oyunlaştırılmış deneyim uygulaması ile analog bir oyun türü olan kukla oynatma performansının; illüstrasyon, 3D modelleme, programlama, ses tasarımı gibi multi-disipliner uygulama ortamları ile melezleşip, ileri teknoloji araçlarla yenilikçi bir konsept tasarımı içerisinde varolduğu görülmektedir. *Marianette Zoo* adlı interaktif deneyimin, “bütünlük, hareket ve devamlılık” ilkeleri ile beslendiği söylenebilmektedir. Çalışmanın altıncı örnekleme olan; “Weird Cuts”, adlı AR kolaj uygulaması ile kullanıcının alışılmadık ve keşfe dayalı bir deneysellik üzerinden yaratıcılığa teşvik edildiği, ayrıca uygulama ile kullanıcının eğlenceye dayalı deneyimi hem fiziksel hem dijital ortam olmak üzere karma bir deneyim üzerinden yaşadığı görülmektedir. “Weird Cuts” adlı uygulamanın kompozisyon kurgusunda, “zıtlık, bütünlük ve denge” hakimdir. Çalışmanın yedinci ve son örnekleme olan “Haunted Hotel” adlı AR filmde ise, kolaj tekniğinin film yapımında bir taslak üretme ve düşünme aracı olarak kullanıldığı ve örnek film projesinde kolajın katılımcı ve sürükleyici bir ortam üzerinden filmin ana unsuru haline getirilip, yeni bir uygulama yöntemi olarak dönüştürüldüğü görülmektedir. Haunted Hotel, “denge, bütünlük, devamlılık, hareket” ilkelerinin hakim olduğu bir AR film anlatısıdır.

İncelenen örneklemeler ışığında, deneysel ve cesur bir sanatsal uygulama yöntemi olarak sanatçılara yeni bir görme biçimi sağlayan kolaj tekniğinin, bugünün multi-disipliner dünyasında giderek sınırlarının genişlediği ve yeni mecralar içerisinde güncellenerek anlamsal ve biçimsel yönden anlatıyı zenginleştirdiği görülmektedir. Çalışma, tasarımda hakim olan ilkeler bağlamında değerlendirildiğinde; “denge, bütünlük, devamlılık, hareket” kavramlarının, verilen yedi örneklem içerisinde tekrar ederek paralellik gösterdiği ve ilkelerin gelişen teknolojiler üzerinden aktarılışının anlatı etkisini güçlendirdiği söylenebilmektedir.

Araştırma ile ayrıca, çeşitli sanat tarihsel dönemlerde bir sanatsal ifade yolu olarak kullanılan kolajın, yıllar içerisinde varlığını koruyarak evrimleştiği, özellikle modern sanat dönemi içerisinde radikal bir ifade aracı olarak yeniden keşfedilip bugünün teknolojileri ile birlikte daha da zenginleştiği görülmektedir. Bununla birlikte, çalışmada incelenen örnek uygulamalar, farklı teknolojik çeşitliliklere sahip mecralara, kolajın bir teknik olarak nasıl uyumlandığını da göstermektedir. Kolaj tekniğinin dönemler içerisinde; dijital afiş iletişiminden, hareketli grafik anlatılara, AR uygulamalardan, etkileşimli kurulumlara, VR filmlere dek uzanan geniş bir yelpazeye yayıldığı ve etkinliğini sürdürdüğü örnekler üzerinden görülmektedir.

Yapılan araştırmanın ayrıca, kolaj tekniğinin bugünün teknolojik ortamları içerisinde yer alışının yanı sıra, gelecek teknoloji temelli mecralarda ne şekilde yer alacağına dair yeni bir araştırmaya

ilham verebileceği düşünülmektedir. Bu bağlamda sanat ve tasarıma dayalı gelecek yeni teknolojiler içerisinde kolajın; teknik, yöntem, ortam ve kavramsal çerçeve açısından nasıl kullanıldığının takip edilmesi ve tasarımı oluşturan ilkelerin kompozisyona katkısının incelenmesi, gelecekte yapılacak çalışmalar için önerilmektedir.

Kaynakça

- Banash, D. (2013). *Collage Culture: Readymades, Meaning, and the Age of Consumption*. Amsterdam- New York: Rodopi Press.
- Bell, S. (2004). *Elements of Visual Design in the Landscape*. London And New York: Spon Press.
- Bloom, R. S. (2006). *Digital Collage and Painting*. Amsterdam, Boston: Focal Press.
- Castro, B. (2019) Digital Collage, *Universal Colours*. (1) 1-35.
- Davenport, A. (1999). *The History of Photograph*, New Mexico: University of New Mexico Press.
- Hahn, R. (2012). Postage Stamp Collage Art. *American Philatelist*. (12) 1120-1132.
- Haller, M., & Billinghamurst, M, Thomass, B. (2006), *Emerging Technologies of Augmented Reality: Interfaces and Design*. USA: Idea Group Publishing.
- Krausse, C, A. (2005). *Rönesans'tan Günümüze Resim Sanatının Öyküsü* (D, Zaptıoğlu, Çev). İstanbul: Literatür Yayınları.
- Leland, N. (2011). *New Creative Collage Techniques*. Ohio: North Light Books.
- Makhholm, K. (1997). *Hannah Höch and the Photomontage*. New York: The Museum of Modern Art.
- Samara, T. (2020). *Design Elements: A Visual Communication Manual*. USA: Rockport Publishers.
- Yıldırım, A., Şimşek, H. (2003). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınları.

Web Kaynakçası

- Anonim, (2021). A History of Collage as an Artistic Medium. <https://artincontext.org/collage-art/>, 26 Temmuz 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Anonim. (2011). Digital Collage. <https://www.deviantart.com/alteredmixedcollages/journal/Digital-Collage-249322395>, 12 Şubat 2024 tarihinde erişilmiştir.
- Anonim. (2011). Tryplex Toolkit, <https://turn.ch/s/2011/02/tryplex-toolkit/>, 7 Ağustos 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Anonim. (2016). The Abstraction of Cubist Collage. <https://www.ideelart.com/magazine/cubist-collage>, 26 Temmuz 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Anonim. (2019). Weird Cuts, <https://techrunch.com/2019/05/08/weird-cuts-is-googles-new-ar-experiment-that-lets-you-cut-out-pieces-of-reality-to-make-collages/?guccounter=1>, 7 Ağustos 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Anonim. (2020). Bauhaus İmaginista: Uzaklarda. İstanbul Salt Beyoğlu. <https://saltonline.org/tr/2186/bauhaus-imaginista-uzaklarda-istanbul>, 7 Ağustos 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Anonim. (2022). Mamut Art. <https://www.artfulliving.com.tr/sanat/mamut-art-project-2022-sanatcileriyla-bir-tanisma-i-i-26589>, 9 Ağustos 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Anonim. (2022). Screen Daily, <https://www.screendaily.com/news/guy-maddins-haunted-hotel-headlines-lff-expanded-immersive-xr-programme/5173700.article>, 7 Ağustos 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Anonim. (2023). Photoshop Guide: History, Origin, and More. <https://history-computer.com/photoshop-guide/>, 26 Temmuz 2023 tarihinde erişilmiştir.

- Anonim. Collage Art: A Brief History and Overview: <https://wallart.love/blogs/indian-traditional-painting/collage-art-a-brief-history-and-overview>, 31 Temmuz 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Duran, A. (2022). <https://www.anilduran.com/about>, 9 Ağustos 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Duran, A. (2022). <https://www.anilduran.com/the-village>, 9 Ağustos 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Lichtle, N. About, <https://nicolas-lichtle.com/About>, 7 Ağustos 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Lippert, A. (2017). What is a poster, <https://posterhouse.org/blog/what-is-a-poster/>, 7 Ağustos 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Meggs, P., B. The Digital Revolution, <https://www.britannica.com/art/graphic-design/The-digital-revolution>, 12 Şubat 2024 tarihinde erişilmiştir.
- Ragazzini, G. (2011). <https://www.giusepperagazzini.it/>, 7 Ağustos 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Serafimova, S. (2020). Nicolas Lichtle Delivers a Disturbing Snapshot of The Year 2020 In Conceptual Short “À La Fin”, <https://directorsnotes.com/2020/10/08/nicolas-lichtle-a-la-fin>, 7 Ağustos 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Zoo, M. (2014). <https://www.xorxor.hu/projects/research/marionette-zoo.html>, 7 Ağustos 2023 tarihinde erişilmiştir.

Görsel Kaynakça

- Görsel 1:** Anıl Duran, The Village, 2022, <https://www.anilduran.com/the-village>, 9 Ağustos 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Görsel 2:** Berna Kılıçoğlu, Wish, Kolaj İllüstrasyon, 2023, Kişisel Arşiv.
- Görsel 3:** Braća Burazeri, Mandarinina Cake Shop Ambalaj Tasarımı, 2018, <https://www.behance.net/BECHA>, 2 Ağustos 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Görsel 4:** E S Kibele Yarman, Hayvan Çiftliği, Kitap Kapağı Tasarımı, 2021, <https://gazetesanat.com/wp-content/uploads/2022/04/fotograf-Kolaji-Kopyasi-1.jpg>, 4 Ağustos 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Görsel 5:** Giuseppe Ragazzini, İnteraktif Kolaj Makinası, 2011, <https://vimeo.com/23652984>, 7 Ağustos 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Görsel 6:** Gökçe Genç, Erman Yılmaz, Bauhaus Imaginista: Moving Away Istanbul, 2020, Hareketli Afiş Tasarımı, <https://sergi.gmk.org.tr/39/proje/173>, 7 Ağustos 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Görsel 7:** “Haunted Hotel”, 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=-ldytCW4BIQ>, 7 Ağustos 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Görsel 8:** Kurt Schwitters, Merz 32A, The Cherry Picture, 1921, <https://www.moma.org/collection/works/3335>, 31 Temmuz 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Görsel 9:** Marianne Zoo, 2014, <https://www.xorxor.hu/projects/marionette-zoo.html>, 7 Ağustos 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Görsel 10:** Nicolas Lichtle, À La Fin, 2020, <https://nicolas-lichtle.com/A-la-fin>, 7 Ağustos 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Görsel 11:** Pablo Picasso, The Guitar, 1913, <https://www.moma.org/collection/works/38359>, 30 Temmuz 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Görsel 12:** “Weird Cuts”, 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=kpj4J8RrYwQ>, 7 Ağustos 2023 tarihinde erişilmiştir.

