

TOPLUMSAL DÖNÜŞÜMÜN BİR ARACI OLARAK KENT, SANAT VE TASARIM: BOA MİSTURA VE SÜPERGRAFİKLER

• Arş. Gör. Mediha ESMERAY*

ÖZET

Kentler, kişilerin ortak yaşam alanlarıdır. Her kenti şekillendiren, çok çeşitli unsurlardan söz etmek mümkündür. Bu unsurlar fiziksel olsun ya da olmasın, bir kenti kimliğine kavuşturan ve o kenti yaşayanları için özel kılan kriterlerdir. Kente ait şeyleri oluşturan ve şekillendiren önemli aktörlerden biri de tasarım ürünleridir. Kent genelinde tasarım, geniş bir açıyla düşünüldüğünde, disiplinler arası bir bakışı kaçınılmaz kılar. Görsel tasarımlar, kent kimliği ve imajını şekillendirmeye yönelik pek çok şeyi kapsar. Bu görsel tasarımlardan biri de süpergrafiklerdir. Bu çalışmada süpergrafikler, kentin var olan kimliği ve imajını sürdürebilmesi ve bir dönüşüm aracı olarak da kullanılabilmesi bağlamında, bir sanat ve tasarım kolektifi olan Boa Mistura'nın süpergrafik çalışmaları üzerinden incelenmiştir. Seçilen örnek çalışmalar, uygulanan kentler ve bu kentler için gerçekleştirilmesi hedeflenen değişim ve dönüşüm ilişkisi kapsamında değerlendirilmiştir. Bu çalışmanın amacı, kent genelinde uygulanan görsel tasarımların, uygulandığı kent ve bölge bağlamında sağlamayı hedeflediği toplumsal dönüşüme katkısını anlayabilmektir. Bu noktada, incelenen çalışmalar, nitel bir analiz yöntemi olan doküman analizi ile bir araya getirilmiştir. Bu bağlamda incelenen çalışmaların, halihazırda var olan bir alanı dönüştürmeye yönelik uygulandığı ve uygulanan bu süpergrafiklerin o alanı daha yaşanabilir hale getirme amacına yönelik oluşturulduğu görülmektedir. Bu anlamda, kolektifin bölgeye özel oluşturduğu süpergrafik çalışmalarının dönüşümü teşvik edebilme noktasında etkili olabileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Tasarım, Grafik tasarımı, Süpergrafik, Kent, Kentsel tasarım.

* Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi, Mimarlık, Tasarım ve Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, Grafik Tasarımı Anasanat Dalı, medihaesmeray@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9035-9468

CITY, ART AND DESIGN AS A TOOL OF SOCIAL TRANSFORMATION: BOA MISTURA AND SUPERGRAPHICS

• Res. Assist. Mediha ESMERAY*

ABSTRACT

Cities are common living spaces for people. It is possible to talk about many different elements that shape every city. Whether physical or not, these elements are the criteria that give a city its identity and make it special for its residents. One of the important actors that create and shape things belonging to the city is design products. When considered from a broad perspective, design throughout the city makes an interdisciplinary perspective inevitable. Visual designs cover many things aimed at shaping the identity and image of the city. One of these visual designs is supergraphics. In this study, supergraphics were examined through the supergraphic works of Boa Mistura, an art and design collective, in the context of the city's ability to maintain its existing identity and image and to be used as a transformation tool. The selected sample studies were evaluated within the scope of the cities where they were implemented, and the change and transformation relationship aimed to be realized for these cities. The aim of this study is to understand how visual designs applied throughout the city contribute to social transformation within the specific urban and regional contexts in which they appear. At this point, the examined studies were brought together with document analysis, a qualitative analysis method. In this context, it is seen that the studies examined are implemented to transform an existing area and these supergraphics are created in accordance with the purpose of making that area more livable. In this sense, it has been concluded that the supergraphic studies created by the collective specifically for the region can be effective in encouraging transformation.

Keywords: Design, Graphic design, Supergraphic, City, Urban design.

* Osmaniye Korkut Ata University, Faculty of Architecture, Design and Fine Arts, Graphic Design, medihaesmeray@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9035-9468

1. GİRİŞ

Görsel tasarımlar, yaşamın her yerinde, maruz kalınmaması neredeyse imkânsız olan unsurlardır. Maruz kalınan her görüntü, akılda kalıcı ya da etkileyici olmayabilir. Tasarımın önemi işte tam bu noktada devreye girmektedir. Dikkat çekici, kabullenilebilir ve duruma uygun olmak, tasarım ürünleri için olmazsa olmaz kriterlerdir elbette fakat günümüz dünyasında durum biraz daha farklı gereksinimleri de beraberinde getirmektedir. Tasarımlar genel olarak, kişilerin değişen ihtiyaçlarını karşılayabilmeyi amaçlamaktadır. Bütün tasarım disiplinleri için ortak hedef bu olsa da çeşitlenen tasarım uygulamaları, hem birbirini destekler bir nitelik taşır hem de hedef kitle ile kendi özelinde bir iletişim kurmayı denemektedir. Görsel tasarımlar özelinde düşünüldüğünde, biçim ve işlev arasında kıyasıya bir rekabet söz konusu olabilir. Dikkat çekici olabilmek, dolayısıyla hedef kitlenin beğenilerine hitap edebilmek görsel tasarımların önceliği gibi görünse de netice olarak istek ve ihtiyaçları karşılayabilme yeteneği de ayrıca önemli hale gelmiştir. Bunun nedeni, günümüz dünyasında çeşitlenen ve yaygın şekilde maruz kalınan çok çeşitli görsellerin birbirinden ayrılma çabasıdır. Kişilerin yaşam alanlarının hemen hemen her detayı, özellikle bugünün dünyasında, görsel bir iletişim oluşturacak şekilde düzenlenmektedir. *John Berger* (1993); görmenin konuşmadan çok önce geldiğini ve insanın konuşmaya başlamadan önce de bakıp tanımayı öğrendiğini söyler. Bu bağlamda, görseller aracılığı ile iletişim kurmanın, yazmaktan ve okumaktan çok daha eski bir olay olduğu kabul edilebilir. Görsellerle gerçekleşen bu iletişim, çeşitli işaretlere anlam yüklenmesi, bunları yapan ve anlayan insanlar arasında ortak bir dil haline gelmesiyle devamlılığını sağlamıştır. Bu nedenle, inşa edilmiş çevredeki bilgilerin grafik iletişimi olarak tanımlanabilen kent görsel tasarımları üretmek, dünyanın en eski mesleklerinden biridir (Calori ve Eynden, 2015). Kişilerin bu görsellerle etkin şekilde iletişim içerisinde olduğu en geniş yaşam alanlarının da kentler olduğu söylenebilir.

Kentler, öncelikle kişilerin sürekli bir paylaşım içerisinde oldukları ortak yaşam alanlarıdır. Geniş bir yaşam alanı olarak kentler, aynı zamanda tarihsel değişim ve dönüşümlerin merkezleridir (Tutal, 2019). “Kentleşme demografik, ekonomik ve sosyo-kültürel değişim ve dönüşüm anlamına gelir” (Özer, 2019: 81). Dönüşüm ve neticesinde meydana gelen davranışlar, kentin kendi kimliğini kazanması ve belki de bir imaj edinebilmesini sağlayabilir. Kentsel görünümünün diğer pek çok rolünün yanı sıra, algılanması, hatırlanması ve zevk alınması gereken görünüm olduğu söyleyen *Kevin Lynch* (2021), bu bağlamda kente görünür bir form kazandırmanın özel bir tasarım sorunu olduğunu savunmuştur. Ayrıca görünüşleri ne kadar sıradan olursa olsun, kentlere bakmanın insana özel bir zevk verdiğinden de bahseden Lynch (2021), kentin yapısının kendilerince nedenlere göre sürekli geliştiren pek çok yaratıcının ürünü olduğunu eklemiştir. Kentler,

sürekli olarak bir değişim ve dönüşümü teşvik edebilir. İnsanların, dolayısıyla toplulukların istek ve ihtiyaçlarına göre şekillenen kentler, içerisinde yaşayan herkes için görünür olabilir. Kentlerin çok çeşitli sınıf ve karakterlere sahip milyonlarca insan tarafından algılanabilir olması, beraberinde tek bir ideal bir kent modelinin mümkün olamayacağını da getirmektedir (Lynch, 2021).

Kentlerin değişimini ve dönüşümünü destekleyen bir kriter de kent genelinde oldukça yaygın şekilde kullanılan görsel tasarımlardır. Kent genelinde kullanılan tasarım ürünlerinin; trafik işaretlerinden yol çizgilerine, tabela, reklam panoları ve billboardlardan yönlendirme ve bilgilendirme elemanlarına, enstalasyonlardan çok çeşitli sanat ve tasarım çalışmaları ve hatta süpergrafikler olarak da adlandırılan, genellikle büyük ölçekli olarak uygulanan cephe ve alan görsellerine kadar geniş bir yelpazeyi kapsadığı söylenebilir.

Elizabeth Burton ve Lynne Mitchell (2006), *Inclusive Urban Design* kitabında, kent tasarımının, üreticiler ve kullanıcılar olarak iki grup kapsamında şekillendiği, kentsel yaşam alanlarının bu bağlamda yenilendiği ve geliştirildiğinden bahsetmişlerdir. Üreticiler, kent tasarımı için gerekli olan her şeyi hazırlayan ve şekillendiren, çok farklı tasarım disiplinlerinin birlikteliğinden oluşan bir gruptur. Kullanıcılar ise kenti oluşturan alanlarda bu tasarımları tecrübe eden, neticesinde geri dönüşleriyle üretici grubunu yönlendiren kitledir. *Urban Design: Street and Square* kitabında Moughtin (2003), kent genelinde yaşayan kişilerin o kent ile ilgili tasarım sürecine dahil olduklarını ve kişilerin bu dahil oluşlarının yaratıcı ve problem çözücü tasarıma katkıda bulunacağını iddia etmiştir. Kentsel tasarım, insanın özlemlerini yerine getiren ve değerlerini temsil eden inşa edilmiş bir çevre yaratma yöntemidir ve bunu kendi benzerliğinde yapmaktadır. Ayrıca bir kentin insan vücudu gibi olması gerektiğini savunan Moughtin (2023), bu nedenle de kentlerin insana hayat veren her şeyle dolu olabileceğini söylemiştir.

Kent tasarımı disiplinler arası bir kaygı iken aynı zamanda eşsiz bir iş birliğinin eseri olarak da tanımlanabilir. Bu bağlamda grafik tasarımının bir problemi olarak kent görsel tasarımları, bir kentin kimliğini oluşturan, geliştiren ve hatta değiştiren unsurlar olarak nitelendirilebilir. Kent genelinde yer alan ve kamusal alanı dönüştürmeye yönelik görsel tasarımlara bir örnek de süpergrafiklerdir¹.

Bu araştırmanın amacı, görsel tasarım ürünlerinin hem genel çerçevede hem de süpergrafikler özelinde, kamusal alanlarda toplumsal bir dönüşüm aracı olup olamayacağını tartışmaktır. Bu makale, genel olarak toplumsal dönüşüm kavramını sanat ve tasarım bağlamında, süpergrafik uygulamaları üzerinden ele alan bir derleme çalışmasıdır ve

¹ Süpergrafikler, parlak ve canlı renkler, tipografi, görseller ve geometrik şekiller kullanılarak oluşturulan, oldukça büyük boyutlu, dikkat çekici tasarımlardır (Esmeray, 2022).

kaynaklar nitel analiz yöntemi olan doküman analizi ile bir araya getirilmiştir. Literatür araştırması neticesinde ulaşılan kaynakların ağırlıklı olarak ikincil kaynaklardan oluştuğu söylenebilir. Süpergrafikler, kent genelinde yer alan görsel tasarımlar, kamusal sanat ve tasarım çalışmaları ve toplumsal dönüşüm kavramı değerlendirilirken, konular hakkında yayımlanmış olan kitaplar, makaleler, bildiriler, röportaj ve ağırlıklı olarak da web sitesinde yer alan dijital kaynaklara başvurulmuştur. Çalışmanın ana inceleme noktasını oluşturan ve toplumsal dönüşüme etkisi ve katkısı bağlamında değerlendirilen kolektif Boa Mistura'nın süpergrafik çalışmaları, ağırlıklı olarak web sitelerinde yer alan kendi ifadeleri yardımıyla yorumlanmıştır. Bu anlamda kolektif hakkında ulaşılabilen bilgiler temelde birincil, az da olsa ikincil kaynaklardan yararlanılarak derlenmiştir.

Çalışma kapsamında incelenen süpergrafik çalışmalarının, hali hazırda var olan bir alanı dönüştürmeye yönelik uygunluğu değerlendirilmiş ve o alanı dönüştürebilme amacına uygunluğu tartışılmıştır. Bu bağlamda ilk olarak, genel çerçevede, kent genelinde kamusal alanlarda yer alan ve öncü sanatçı ve tasarımcılara ait olan sanat ve tasarım çalışmaları ele alınmıştır. Sonrasında, kamusal alanda kullanılan bir başka görsel tasarımlar olan süpergrafikler, bu alanda yapılmış olan çeşitli örnekler üzerinden incelenmiştir. Son olarak, kolektif Boa Mistura'nın, özellikle kısıtlı imkânlarla sahip kamusal alan ve yapılardan oluşan, süpergrafik uygulamaları toplumsal dönüşüme teşvik bağlamında incelenmiş ve değerlendirilmiştir.

“Süpergrafikler, özellikle 21. yüzyılda, kendine sıklıkla uygulama alanı bulan, kentin ve mekânların görünümüne katkıda bulunan, tamamen yasal ve planlı uygulamalardır” (Esmeray, 2025: 51). Tasarımda kamusal alanların kullanımı, artan görüntü kalabalığında görünür olma çabası, süpergrafiklerin ilerleyen zamanlarda örneklerine daha sık rastlanabileceği ihtimalini güçlendirmektedir. Yapılan kaynak araştırmasında, özellikle yerli literatürde, süpergrafiklerle ilgili kaynakların sayıca çok az, yabancı literatürde ise kısıtlı olduğu görülmektedir. Literatürdeki diğer çalışmalardan farklı olarak bu çalışma, hem süpergrafikleri genel çerçevede ele almayı hem de bu uygulamaların toplumsal dönüşümle ilişkisini, son yıllarda sıklıkla üretimde olan kolektif Boa Mistura'nın çalışmaları üzerinden incelemeyi amaçlamaktadır. Kolektif Boa Mistura'nın özellikle dezavantajlı topluluklara yeniden bir alan sağlayabilmeyi ve kullanılmayan alanları yeniden kullanılabilir hale getirebilmeyi amaçlayan süpergrafik uygulamalarının, toplumsal dönüşümü sanat ve tasarım üzerinden sağlayabilmek bağlamında önemli birer örnek olabileceği söylenebilir.

2. KENT, KAMUSAL ALAN VE GÖRSEL TASARIMLAR

Diğer insanlarla iletişim kurma ihtiyacımız, refahımız ve hatta hayatta kalmamız için temeldir (Calori ve Eynden, 2015). Tasarım, vurgulanmak istenen şeye, verilmek istenen mesaja veya aktarılmak istenen bir bilgiye dikkat çekebilmeyi hedefler. Tasarım görsel bir iletişim dilidir ve bu iletişim dilini etkili kullanabilmek, öncelikle belirlenen hedef kitlenin dikkatini söz konusu tasarıma yönlendirmektir (Esmeray, 2022). Kentsel tasarım veya şehir inşa etme sanatı, insanın isteklerini yerine getiren ve değerlerini temsil eden inşa edilmiş bir çevre yaratma yöntemidir (Moughtin, 2003). Bütün çevre ve kent tasarımı ürünleri gibi görsel tasarımlar da kişilerin ve içerisinde yaşadıkları çevrelerin ve kentin gereksinimlerine göre şekillenmektedir. Kişilerin yaşadıkları yere kendini ait hissetmesinin önemli bir gereksinim olduğu söylenebilir. Bir çevreyi ve kenti daha yaşanabilir kılan o kenti oluşturan her şeydir. Tasarım ürünlerinin estetik ve toplumsal amaçlarını keşfetmek, uygun görsel tasarım oluşturabilmeyi destekleyebilir (Lupton, 2012). Kent genelinde yer alan tasarımların merkezinde insan, değerleri, özelemleri ve bunları başarma gücü veya yeteneğinin varlığı kabul edilebilir. Kenti inşa eden her disiplinin görevi, kişilerin ihtiyaçlarını ve özelemlerini inşa edilmiş bir biçimde anlamak ve ifade etmektir. Kent tasarımcıları, kişilerin toplumsal ihtiyaçlarını karşılamak için nasıl bir tasarım yapar? Tasarımcı, nihai ürünün kültürel olarak kabul edilebilir olduğundan nasıl emin olabilir? Moughtin (2003)' e göre bu ve benzeri sorular, kent tasarımı için önceliklidir.

Kâğıt ve elektronik ekranın icadından bu yana, çoğu insan grafik iletişimin öncelikle bu iki ortamda gerçekleştiğini düşünmüştür. Ancak tıpkı ilk insanların çevredeki nesnelere anlamlı işaretler koyması gibi, günümüzde de inşa edilmiş çevredeki işaretler, diğer nesnelere üzerinde muazzam miktarda bilgi iletilmektedir. Şehirler büyüdükçe ve hareketlilik arttıkça, inşa edilmiş çevre daha karmaşık hale geldikçe, insanların çevrelerini daha iyi anlamak için bilgiye olan ihtiyaçlarının da arttığı düşünülebilir. Kent için yapılan tasarımların yaygınlaşması, grafik öğelerin doğru ve sistematik olarak planlanmasını hızlandırdığı söylenebilir. Kent için yapılan görsel tasarımlar, günlük yaşamı yönlendiren ve biçimlendiren ürünlerdir. Barınma, ulaşım, yeme içme gibi günlük temel ihtiyaçları karşılamaya yönelik oluşturulan bu tasarımlar, bir yandan duygusal ihtiyaçlara da hitap etmeyi amaçlamaktadır. Kişinin yaşadığı yere kendini ait hissetmesi, duygusal yönlendirmenin neticesinde gerçekleşmektedir. Başka bir deyişle, temel ihtiyaçları karşılamaya yönelik oluşturulan tasarım ürünlerinin, aynı zamanda duygusal ihtiyaçları karşılayabilme ve estetik olarak kişilere hitap edebilme yeteneğine sahip olması önemlidir. Tasarımlar, kişi ve yaşadığı çevre arasında etkileşim ve iletişimi sağlamaya yönelik oluşturulurlar. Ayrıca tasarım, bulunduğu çağın gereksinimlerine yönelik şekillenmektedir. Giyim,

cihazlar, ulaşım, kullanıcı ara yüzleri, manzara, kent ve hatta günlük hayatta kişisel olarak kullanılan her şeyin bir tasarımcının eseri olduğunu söylemek mümkündür. Bu örnekler birbirinden farklı gibi görünse de ortak bir temele sahiptirler. Tasarımcılar, sistemi ve sorunu anlamaya çalışarak sorunları bütünsel olarak analiz etmek üzere eğitilirler. Çözümüne kullanıcının bakış açısıyla yaklaşan tasarımcılar, o bireyin veya grubun belirli ihtiyaçları ve yetenekleri için tasarım uygulamasını işlevsel hale getirirler. Tasarımcılar, gerekli olanı tespit eder, elinde olan ve sağlayabildikleri imkanlar ile iyi tasarımı amaçlayarak, bu amaçların tasarımın merkezinde yer almasını sağlarlar (“What is Design?”, t.y.). Kent genelinde yer alan çok çeşitli görsel tasarımların öncelikli amacı, görünür olmaktır. Görünür olabilen, daha kolay dikkat çekebilir ve algılanabilir. Bir mesajı iletmek, çeşitli tepkileri, istek ve ihtiyaçları dile getirmek için kullanılan en görünür yerler de kamusal alanlardır. Kent tasarımlarının en belirgin örnekleri, genellikle kamusal alanı dönüştürmeye yönelik görsel tasarımlardır. Kamusal alanlar, sınıflandırılmalarına ve özelliklerine göre farklı insan gruplarının kullanımına sınır koyulmayan mekânlardır ve bu bağlamda, her türden ve kültürden insanın etkileşim yaratabilmesine olanak tanımaktadırlar. Kamusal alanda yer alan her şeyin; psikoloji, sosyoloji, ekonomi, trafik, peyzaj, kentleşme, mimarlık, grafik tasarım vb. gibi çeşitli sanat ve bilim dallarının ilişkisi ve koordinasyonuna dayandığı söylenebilir (Torbatı, 2018). Görsel tasarım ürünleri, dikkat çekici olabilmesi ve izleyiciler ile etkileşim kurabilmesi anlamında kentin önemli bir parçası olarak düşünülebilir. Yalnızca fiziksel değil, ideolojik, politik ve estetik anlamda da birer mücadele alanı olarak düşünülebilen kamusal alanlar, farklı kültür, inanç ve milliyetten çok sayıda kişinin paylaşım yeridir. Etkileşimin yüksek kabul edilebileceği kamusal alanlar, sanatçı ve tasarımcılar için de sınırsız bir ifade aracı olabilir.

Bu bağlamda önemli bir örnek, kamusal alanda sözcükleri ile fikirlerin iletilmesine odaklanan neo-kavramsal² sanatçı *Jenny Holzer*'dir. Jenny Holzer, çalışmalarını kelimelerin çeşitli ortamlarda, örneğin elektrik tabelaları, şapkalar, tişörtler, taşlar ve çeşitli mimari yüzeyler aracılığıyla sunulması üzerine yoğunlaştıran bir görsel sanatçıdır (Cohen, 1990). Holzer'in çalışmaları, günlük yaşamın ideolojilerini mekâna özgü bir şekilde eleştiren, durumcu strateji olarak tanımlanabilir (Foster, 1985). Jenny Holzer, kırk yılı aşkın bir süredir kamusal alanlarda ve uluslararası sergilerde sert fikirlerini, argümanlarını, sevinçlerini ve üzüntülerini paylaşmıştır (“Jenny Holzer at Guggenheim New York”, t.y.). Holzer tipografiye odaklanmakta ve büyük ölçekli çalışmalarında reklam panoları, binalar ve diğer çeşitli alan ve yüzeylere projeksiyon ve elektronik ekranları kullanmaktadır.

² Neo-kavramsal sanat, kavramsal sanatın (1960-1970) bir Neo sanat hareketidir ve günümüzde veya yakın geçmişte yapılmış kavramsal sanat eserlerini ifade eder (“Definition: What is Post-Conceptual and Neo-Conceptual Art”, t.y.).



Görsel 1. Jenny Holzer "For The Guggenheim" ("Jenny Holzer Shines New Light in Dark Places", t.y.).

Kamusal alanda, metin temelli eserler oluşturan Holzer için çalışmalarını oluşturan sözleri hem estetik hem de politik bir araç görevi görmektedir (Görsel 1). Holzer, tasarıma sınırlayıcı bir çerçeveden bakmak yerine, led panolar, taş banklar, reklam panoları, bina cepheleri ve çok çeşitli iç ve dış yüzeyler ile sınırsız bir alan edinmiştir. İzleyiciyi düşünmeye teşvik eden Holzer, dolayısıyla etkileşimli bir çalışma alanı oluşturmuştur. Holzer, çalışmalarında iklim korunmasından kadın haklarına, yolsuzluktan savaşa kadar zamanın acil ve önemli sorunlarına net cümleleri ile değinmiştir ("Jenny Holzer at Guggenheim New York", t.y.). Holzer'ın çalışmaları, etkili birer görsel olmasının yanı sıra toplum için önemli, çok çeşitli gerekliliklere değinmesi bağlamında toplumsal bir görev de üstlenmektedir (Harris, 2024).

Bu bağlamda Lawrence Weiner'in çalışmaları da önemli birer örnek olarak kabul edilebilir. Sanatçı ve tasarımcıların var oluş nedeninin toplumla açık bir şekilde etkileşimde bulunmaları olduğunu savunan Weiner, bunu kamusal alanda yapmaları gerektiğini ve bu şekilde çalışmalarının etkileşim değeri olabileceğini iddia etmektedir ("Anything added to something", t.y.). Weiner, çalışma ortamını dil ve atıfta bulunan malzemeler olarak tanımlamıştır. Kelime ve malzemeyi birleştirerek performansını gerçekleştiren Weiner, bu bağlamda açık uçlu ifadeleri ile izleyiciyle etkileşim oluşturur ve onların duygularını açığa çıkarmayı hedeflemektedir.



Görsel 2. Lawrence Weiner "Anything Added To Something" ("Pace", t.y.).

Görsel 2’de yer alan örnekte olduğu gibi Weiner’in çalışma alanları duvarlar, zeminler, pencereler, bina yüzeyleri ve hatta kimi zaman bir rögar kapağı bile olabilir. Sanatçının çalışmalarının, bulunduğu çevrenin fiziksel, kültürel ve sosyal koşullarıyla derinden bağlantılı olması anlamında etkileşimi kolaylaştırdığı söylenebilir. Kavramsal sanatın kurucu figürlerinden biri olarak kabul edilen Weiner, öncelikli olarak dil ile çalışmaktadır (“Lawrence Weiner”, t.y.). Weiner’in çalışmalarını bulunduğu mekâna özgü oluşturduğunu söylemek zordur fakat yine de oluşturduğu her parça çevresiyle belirli bir etkileşim kurmayı başarmaktadır.



Görsel 3. Barbara Kruger, “Belief and Doubt” (“Barbara Kruger: Belief And Doubt”, t.y.).

Bir diğer örnek, şüpheyi ortaya çıkarmak ile ilgilendiğini söyleyen tasarımcı Barbara Kruger’in bina içi ve çevresine uyguladığı devasa tipografik çalışmalarıdır (Görsel 3). Kruger, inanç ve şüpheyi vurguladığı *Belief and Doubt* adlı tipografik çalışmasında, hedeflediği vurguyu hem cümleler hem renkler hem de oldukça büyük ölçekli birbirini izleyen kelimeler ile gerçekleştirir. Kruger için aynı anda bir bireye, bir topluluğa, bir müzeye ve hatta bir ülkeye hitap edebilmek önemlidir çünkü kamusal alanı dönüştürmek, bu bütünü sağlamak ile mümkündür (“Barbara Kruger: belief and doubt”, t.y.). Kruger’in izleyicinin düşünce ve algısını yönetmeyi başaran vurgulu kolajları, izleyicinin eseri gözlemlemesinin yanı sıra, kendini içinde bulunduğu bir deneyime teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Güç, kimlik, cinsiyetçilik, tüketim vb. temaları sıklıkla kullanan Kruger, çalışmalarını izleyiciye yerleşik algıları sorgulatabilmesi bağlamında bir iletişim aracı olarak kullanmakta ve bu anlamda halkın toplumsal ve politik dinamikleri üzerinde etki yaratmayı amaçlamaktadır (“Words and power: Kruger’s visual revolution”, 2024). Kruger, kamusal alana yönelik oluşturduğu eserleri aracılığı ile toplumdaki güç dinamiklerini araştırmakta ve dili aynı zamanda eleştirel bir araç olarak kullanmaktadır. Bu bağlamda Kruger’in çalışmalarının, toplumsal farkındalık ve dönüşüme dair tepki uyandıran duygusal bir etki yarattığı söylenebilir.

Kent genelinde, kamusal alana dair oluşturulan görsel tasarımlar, izleyiciye ulaşabilme ve etkileşime geçebilme anlamında önemli uyarılar haline gelebilirler ve çok çeşitlidirler.

Çok fazla sözü edilmese ve yaygın kullanılmasa da kent ve çevre genelinde dikkat çekici, devasa ve renkli tasarımlara önemli bir örnek de süpergrafiklerdir. Süpergrafikler, tıpkı kent genelinde, kamusal alanlarda kullanılan diğer görsel tasarım ürünleri gibi olduğu yere ve kişilere göre şekillenen uygulamalardır. Süpergrafik uygulamalarının geçmişte çok eskiyi işaret etmese de uygulamaları farklı tasarımcılar tarafından, zaman içerisinde çeşitlenerek ve kente uyumlanarak devam etmiştir.

Bu çalışma bağlamında, *Craig & Karl, Barbara Stauffacher Solomon ve Deborah Sussman*'ın çeşitli süpergrafik uygulamaları örnek olarak yer verilmiştir. Ayrıca toplumsal dönüşüm kavramı, sanat ve tasarım bağlamında değerlendirilmiştir. Süpergrafik uygulamalarının genel çerçevede örneklendirilmesinin ardından, kolektif oluşum *Boa Mistura*'nın çalışmaları üzerinden incelenmiştir.

2. SANAT VE TASARIM BAĞLAMINDA TOPLUMSAL DÖNÜŞÜM KAVRAMI

Toplumsal dönüşüm, sanat ve tasarım bağlamında hem bireylerin hem de toplumların düşünsel, kültürel ve sosyal yapılarında önemli bir dönüştürücü bir kavram olarak ifade edilebilir. Sanat ve tasarım ürünleri, toplumsal dönüşümleri yansıtır ve şekillendirir. Sanat ve tasarımın, tarihsel süreç içerisinde toplumların değerlerini, ideolojilerini ve yapılarını temsil etmek amacıyla sürekli bir üretimi desteklediği söylenebilir. Murray (2012), toplum psikolojisinin dönüşümü teşvik etmek üzerine kurulu olduğunu, bu bağlamda da dünyalarını nasıl gördüklerini belirlemek ve değişim fırsatlarını keşfetmek üzere grup veya topluluk olarak çalışmaya elverişli olduklarını söylemiştir. Jovchelovitch (2007) ise topluluk olarak çalışmaya ve bir şeyler yapmaya teşvik etmeye yönelik, kolektiflerin ya da kuruluşların öncelikli olarak o toplumdaki kişileri dinlemenin ve anlamının gerekliliğini vurgulamıştır. Bu anlamda toplumun kendi hakkında düşünmesinin sağlanabileceğini ve kolektif eylemler yoluyla güvenlerinin kazanılabileceğini de eklemiştir. Bu çalışma, sanat ve tasarım eliyle toplumsal dönüşümü, kolektif hareketler bağlamında ele almıştır. Bu anlamda toplumsal dönüşüm için gerçekleştirilen kolektif sanat ve tasarım eylemleri, toplumu bir araya getirme ve bu bir aradalık sayesinde dönüşüme dair fikir ve sonuç elde edebilmeyi amaçlamaktadır.

Toplumsal dönüşüme dair gerçekleştirilen sanat ve tasarım eylemleri tek bir amaca yönelik şekilleniyor gibi görünse de temelinde çok çeşitli ihtiyaç ve istekleri desteklemektedir. Reed (2005), sanat ve tasarım hareketlerinin, toplumu çok sayıda şekilde dönüştürmek için toplumsal hareketler içinde kültürel birer biçim olarak işlev gördüğünü savunur. Bahsedilen bu işlevleri ise toplumsal değişimi teşvik etmek, bağlılığı güçlendirmek ve derinleştirmek, değerleri ve fikirleri ifade etmek veya güçlendirmek için sürece dahil

olan toplulukları da bilgilendirmek ve hareketin dışındaki kişileri ise hareket ideallerini iletmenin daha etkili bir yolu olarak ayrıca dışarıdan bilgilendirmek olarak sıralamıştır. Bu manada, söz konusu hareketin hedeflerini doğrudan yürürlüğe koyarak hareketi anlatmanın önemine de değinen Reed (2005), sürece dahil edilen toplulukların duygusal tonunu belirleyerek, onlara yansıtılması hedeflenen haz, estetik ve sevinç unsurları sağlamanın da hareketin bir parçası olduğunu eklemiştir.

Eisner (2004), niteliksel dünyanın kişiler tarafından deneyimlenmesinin, öncelikli olarak bedensel reflekslerle mümkün olduğunu, sonrasında ise başka kişilerle paylaşılan yaşam sürecinin bir başka deneyimi beraberinde getirdiğini söylemiştir. Söz konusu bu başka deneyim, aidiyet ve topluluk duygusunu yani paylaşılan bir yaşam biçimini nitelendirmektedir. Sanat ve tasarımın dahil olduğunu deneyimler, yalnızca performanslar ve ürünler yaratmanın değil, bir topluluğa dahil olan kişilerin eğilimlerini şekillendirerek, bir bakıma anlam arayışını tatmin ederek ve başkalarıyla temas kurarak, bir kültürü paylaşarak hayatları yaratmanın bir yolu olarak da düşünülebilir.

Sanat ve tasarım hareketleri, toplumun değerlerini güçlendirmek, mevcut sosyal koşullar hakkında sorular sormak ve sosyal değişimin bir görüntüsünü oluşturmak için kullanılabildiğini belirten Milbrandt (2010), bu bağlamda oluşturulan görsel imgelerin ise bir topluluk için ilham verebildiğini ve hatta bir kimlik kaynağı olabileceğinden bahsetmiştir. Sanat ve tasarımın amaçları, her dönem sıklıkla tartışılmış olsa da buradan hareketle, sanat ve tasarım ürünlerinin araç olarak bir toplumsal işlevi olabileceği söylenebilir. Anderson ve Milbrandt (2005) ise geleneksel toplumlarda sanat ve tasarımın, imgelerin ve ritüellerin kasıtlı olarak tekrar tekrar kullanılması yoluyla toplumsal düzeni sağlamlaştırmaya ve kodlamaya hizmet ettiğini belirtmişlerdir. Çağdaş ve demokratik toplumlarda sanatlar yalnızca toplumsal gelenekleri sürdürmek ve dünyayı tanımlamakla kalmaz, aynı zamanda sıklıkla toplumsal adalet, kimlik ve özgürlük konularını da araştırmaktadır. Çoğu sanatçı ve akademisyen, sanatın ve tasarımın tek başına toplumu değiştiremeyeceği konusunda hemfikirdir ancak onların toplumsal hareketleri motive eden ve sürdüren bireysel ve kolektif ihtiyaçlara ses ve biçim verebildiği açıktır (Milbrandt, 2005). Bu çalışma bağlamında, toplumsal dönüşüme dair gerçekleştirilen çeşitli kolektif hareketlerde sanat ve tasarımın bir araç olarak işlevi, verilen örnekler üzerinden tartışılmıştır. Toplumsal dönüşüme dair, dünya genelinde aktif bir kolektif olan *Boa Mistura*'nın çeşitli projeleri bu çalışmanın kapsamını oluşturuyor olsa da bu kolektifi destekleyecek benzer oluşumlar da mevcuttur.

Bu oluşumlardan biri, *Art the Solution* sloganı ile dünya genelinde dönüşüm projeleri gerçekleştiren *Artolution*'dur. Kolektif, temel amaçlarını; topluluklara iş birlikçi sanat deneyimleri sunarak, bu bağlamda bu toplulukların ruh sağlığını, sosyal katılımı ve geçim

kaynaklarını güçlendirmek olarak açıklamaktadır. Birçok savunmasız topluluğu teşvik eden, sosyal ve duygusal gelişimi güçlendiren ve özellikle gençlerin kendi anlatılarını şekillendirip, ifade etmelerine olanak tanıyan, yaratıcı ve etkileşimli programların yok-sunluğu noktasında devreye giren kolektif, işbirlikçi uygulamaların bu bağlamda değerli olduğunu savunmaktadır. Bu anlamda sosyal katılımı ve geçim kaynaklarını güçlendirdiğini söyleyen Artolution, bu sürecin *local teachers* yani yerel eğitimler aracılığıyla yürütüldüğünden bahseder (“Who we are”, t.y.). Yerel eğitimler, dönüştürücü sanat programlarına öncülük etmeleri için donatılarak, yapılan çalışmalar ve uygulamalar kapsamında yerel ve küresel zorlukları ele almayı hedeflerler. Bu durum, Artolution için önemlidir çünkü yerel eğitimler, toplulukların ihtiyaç ve hassasiyetlerine ilişkin duyarlı olabilmeleri, kişilerin kendilerini doğru ifade edebilmeleri ve başkalarıyla bağlantı kurabilmeleri noktasında aktif birer destekleyici görevi görürler (Medair, 2025). Artolution, dönüşüm adına gerçek ve kalıcı etkinin yalnızca yerel topluluklar tarafından gerçekleştirilebileceğini savunmaktadır (“Who we are”, t.y.). Bu bağlamda kolektif, özellikle dezavantajlı topluluk ve insanları bir araya getirip olumlu ilişkiler kurarak, toplumsal dönüşümü desteklemeyi hedeflemektedir.



Görsel 4. Artolution, “Bangladeş’teki Mülteci Çocuklarla Sanat Yarattım ve Onların Süper Kahramanlara Dönüştüğünü Gördüm” (“Kolbe Times”, t.y.).

Görsel 4’te, Artolution oluşumunun kurucusu *Max Frieder*’in, Bangladeş’teki mülteci çocuklarla yapmış olduğu illüstrasyon uygulaması yer almaktadır. Frieder kendi notlarında, mülteci kampında yaşamlarını sürdürmeye çalışan insanlarla, özellikle çocuklarla, kurmuş olduğu bu etkileşimin farklı bir şeyler tecrübe edebilme noktasında önemli bir adım olduğundan bahsetmektedir. 800 bin kişilik, neredeyse dünyanın en büyük mülteci kampı olan bu alanda tek dinamik form, bu topluluk yapımı bu çalışmadır ve çalışma aynı zamanda çocukların hayal dünyasının yansıması için de bir araç olmuştur. Frieder, çocuklardan hayal dünyalarını çizimleri ile yansıtmalarını istediğinde, bazılarının silahlı insanlar, bazılarının ise yeni bir hayat istediğini temsil eden ev, hayvan ve çiçek resmettiklerini söylemiştir (Frieder, 2018). Çocukların travma kaynaklı, korku ifadelerinin ve çekingenliklerinin kısa süreli de olsa neşe ve sevince dönüşebildiğinden

bahseden Frieder, bu anlamda küçük bir topluluğa yönelik olsa da bir alanı, kamusal sanat çalışması ile dönüştürmenin, özellikle kriz bölgelerinde, oyun ve hayal gücünün değerini anlamak, şiddet, istismar, ihmal ve çok çeşitli travmaların neden olduğu olumsuzlukları ortadan kaldıracı bir kapı olarak nitelemektedir (Frieder, 2018). Günlük olarak çok kez görülen, sıradan bir kamusal alanı dinamik ve renkli sanat çalışmaları ile desteklemek, belki bir oyun gibi görülse de temelde ölçülemeyecek kadar olumlu psikolojik ve sosyal etkiler yaratabilir. Uygulama yapılan alan, daha önce deneyimlenmemiş bir duygunun ve dönüşüm çabasının kalıcı bir hatırlatıcısı olabilir ve bu bağlamda toplumsal dönüşümü de destekleyebilir.

Bu bağlamda, toplumsal dönüşümü sanat ve tasarım yoluyla desteklemek amacıyla kurulan bir başka kolektif, bu çalışmanın da yoğunlukla odaklandığı, *Boa Mistura*'dır. Artolution ile benzer yönleri çok gibi görünse de *Boa Mistura*'nın gerçekleştirmiş oldukları hemen hemen bütün çalışmaların, süpergrafikler adı altında yapıldığı ve bu anlamda da farklı bir uygulama şeklini benimsedikleri söylenebilir.

4. SÜPERGRAFİKLER VE BOA MİSTURA

4.1. Süpergrafikler

Süpergrafik uygulamaları, renklerin, görsel ve tipografinin birlikteliğini içermektedir. Süpergrafikler, parlak ve canlı renkler, tipografi, görseller ve geometrik şekiller kullanılarak oluşturulan, oldukça büyük boyutlu, dikkat çekici tasarımlar olarak ifade edilebilir. Süpergrafik terimi ilk olarak 1960'lı yıllarda, öğretmen ve tasarım eleştirmeni olan C. Ray Smith tarafından kullanılmıştır (Esmeray, 2022). Görünür olmak, her tasarım için şüphesiz önceliklidir. Süpergrafikler, devasa boyutları, renkli ve hareketli haliyle oldukça görünür iken aynı zamanda kentin kendi örgüsü içerisinde etkili birer parça haline gelmektedir. Kentin mimarisi ile bütünleşen süpergrafiklerin, ilk olarak mekânların estetik niteliklerini artırmanın ve ifadesiz mimari yapıların görsel dönüşümünü renk, tipografi ve geometrik şekillerin kullanımı ile sağlamanın ve kentsel alanların psikolojik konforunu iyileştirmenin bir şekli olarak ortaya çıktığı bilinmektedir (Mikhailov, et al., 2020, akt. Esmeray, 2025).

Etkili grafik ürünler, mekânı anlama şeklini değiştirebilir. Görüntüleri, kelimeleri ve fikirleri birleştiren görsel bilgiler olarak grafikler, belirli efektler ve yorumlar üretmek üzere tasarlanmıştır. Genel olarak grafikler, yol bulma, marka oluşturma veya mekân şekillendirmeyi içerebilir. Kent genelinde yer alan grafik ürünler, tarihi ve yerelliği aşar ancak modern uygulamalar ile mekânı anlamaya ve anlatmaya yönelik etkileşimli bir içerik haline gelebilirler. Süpergrafikler genellikle, bir tür değiştirilmiş mekân oluşturmak

için duvarlara veya zeminlere uygulanan büyük kent grafikleri olarak kabul edilebilir. Markayı ve algıyı tanımlayan öğeler olarak grafikler, mekânları ve cepheleri dönüştürmek için renk, desen, tipografi ve ölçek içerirler (Baldwin, t.y.). Kent geneline uygulanan grafiklerin kimlik oluşturmak ve güçlü ifadeler yaratmak için nasıl kullanıldığını çeşitli örneklerle görmek ve anlayabilmek mümkündür. Süpergrafik uygulamalarına bakıldığında ise çoğu örneğin dış mekânlara uygulandığını ve oldukça büyük ölçekte olduğunu görebilmek mümkündür.

Öncü ve önemli sayılabilecek ilk örnek (Görsel 5), grafik tasarımcısı *Barbara Stauffacher Solomon* tarafından, ABD’de bulunan *Sea Ranch* tenis kulübünün iç ve dış yüzeylerine uygulanan süpergrafiklerdir (Esmeray, 2025). Tasarımcı Barbara Stauffacher Solomon, grafik tasarımı alanında bir öncü olmasının yanı sıra bu alanda yenilikçidir ve süpergrafik örneklerinin de ilk uygulayıcısı olarak kabul edilmektedir. Solomon bir röportajında, süpergrafiklerin renkli ve hareketli oluşunun, bir mimariyi nasıl insanlaştırdığını göstermeyi hedeflediğini söylemiştir (Shaughnessy, 2020).



Görsel 5. *Barbara Stauffacher Solomon* “*Sea Ranch Tenis Kulübü Süpergrafik Uygulaması*” (Esmeray, 2025:54).

“Süpergrafikler, kentin renkli ve dikkat çekici bir parçası olabilmesi anlamında, hali hazırda var olan, hatta bazen de işlevini kaybetmiş bir mekâna yeniden bir kimlik sağlayabilmesi bağlamında geleneksel fikirlerin sınırlarının çok ötesindedir” (Esmeray, 2025: 53). Kamusal alanlarda, binalar, istinat duvarları, tüneller, otoyollar vb. gibi çok çeşitli yüzeylere yerleştirilen süpergrafikler, o alan ile ritmik bir uyum sağlayabilir. Süpergrafiklerin bir sanat eseri gibi davranarak, kentin benzersiz bir nesnesi ve simgesi haline gelmesinin olasıdır ve bulunduğu yerin bir tür düzenleyicisi olabilmektedir (Mikhailov, et al., 2020). Yüzeylere uygulanan bu büyük ölçekli tasarımlar, bir tür işaret oluşturmayı hedefler. Örneklere genel çerçevede bakıldığında, daha çok kullanılmayan, eski ve işlevini yitirmiş, âtil durumda olan bina ve yapıların yüzeylerini kaplayan süpergrafiklerin,

uygulandığı yer için yeniden kullanılabilirlik sağlayabilmesi bağlamında dönüşümü teşvik ettiğini söylemek mümkündür. Kamusal alanda dönüşümü teşvik etmek, sadece yapıya da yüzeylerin süslenmesini değil, aynı zamanda o alanı paylaşan kişilerin bu görüntüler ile zihninde yeni bir imaj yaratabilmesini de problem edinir. Bu anlamda önemli ve belirgin bir örnek, tasarımcılar *Craig & Karl* tarafından Londra kentinde, terkedilmiş bir benzin istasyonuna yapılmış olan ve tamamen dönüşüm odaklı süpergrafik uygulaması *Here After*'dir (Görsel 6). Bölgenin geçmişini ve geleceğini aynı anda yansıtmayı istediklerini belirten Craig & Karl, *Here After* sloganı ile de bunu pekiştirmeyi amaçladıklarından bahsederler. Tasarımcılar ayrıca uyguladıkları bu süpergrafik çalışması ile kente ait bir parça olan bu benzin istasyonunun yeniden doğuşunu, özgür ve mükemmel bir görüntüye kavuşturarak ilan ettiklerini belirtmişlerdir. Uzun süredir kullanılmayan alan, eklenen canlı boyalı çizgiler ve renkli geometrik şekiller ile yeni bir hayata kavuşturulmaya çalışılmıştır. Craig & Karl, BBC'nin renklerine atıf yapan bu çalışmaları ile kent tasarımı bağlamında var olan alana uyumlu bir tasarım oluşturmayı da amaçlamışlardır (Adams, 2018).



Görsel 6. *Craig & Karl*, “*Here After*” (“*The great gas station renovation*”, 2022).

Süpergrafiklerin çarpıcı ve hatırlanabilir olması, bir bilgiyi iletmek, bir mesajı verebilmek bağlamında önemli bir görsel iletişim aracı olmasını da kaçınılmaz kılar. Kent genelinde oluşturulan bu uygulamalar ile kent dokusuna, hikâyesine ve durumuna atıfta bulunmanın ve belirli bir ahenk sağlamanın da amaçlandığı söylenebilir. Süpergrafik uygulamalarının kapsamını sadece dış mekânlar olarak düşünülmemelidir. Özellikle günümüzde bir diğer yaygın kullanımı da iç mekân tasarımlarıdır. Süpergrafik uygulamaları, iç mekânlarda yönlendirme ve bilgilendirme amaçlarının yanı sıra mekâna ait, *ben burdayım* izlenimini oluşturmayı da önemsemektedir (Görsel 5).



Görsel 7. Deborah Sussman, “Los Angeles Olimpiyat Oyunları Süpergrafik Uygulaması” (“Los Angeles 1984 look of the games”, t.y.).

Süpergrafik uygulamaları, dikkat çekici ve renkli olmasının yanı sıra çoğu zaman maliyeti uygun, hafif, kolay yerleştirilebilir ve sürdürülebilir malzemenin kullanılması ile de tercih nedenidir. Süpergrafiklerin sürdürülebilirliğine dair ilk örnek, grafik tasarımcısı Deborah Sussman tarafından, Los Angeles 1984 Dünya Olimpiyat Oyunları kapsamında oluşturulan uygulamalardır. Görsel 7’de, Sussman’ın oluşturduğu devasa, renkli ve gösterişli süpergrafik uygulaması görülmektedir. Süpergrafik uygulamalarının aynı zamanda sürdürülebilir olabilmesi düşüncesinin, Sussman’ın bu uygulaması ile belirlediği söylenebilir. Bu süpergrafiklerin, düşük bir maliyetle tasarlanıp uygulandığını düşünmek imkânsız gibi gelebilir. Fakat Sussman, tekrar kullanılabilir çelik iskeletler, kumaşlar, kartonlar vb. malzemeler ile geri dönüşümü mümkün kılmayı hedeflemiştir. Bu tercihin, Sussman’ın devasa ve oldukça renkli tasarımlarının etkisinden bir şey kaybettirmediği aksine dikkat çekici bir kompozisyona dönüştüğü görülmektedir. Kente ait sokakları, spor alanlarını, giriş kapılarını çevreleyen bu renkli ve devasa malzemeler, olimpiyat oyunlarının gösterişli olma geleneğinden bir şey kaybettirmemiş, aksine, ek olarak diğer oyunlara nazaran hem kolay uygulanabilir olmasını sağlamıştır. Sussman, uygulamanın olimpiyat ruhuna hitap eden, aynı zamanda uygun maliyetli ve tekrar kullanılabilir olması ile bir ilki de yaşatmış ve kalıcı bir etki bırakmayı başarmıştır. Sporun, kültürün ve sanatın tamamlayıcı gücünü vurgulayan ve neşeli bir 80’ler estetiği olan bu tasarımların, ev sahibi kent olan Los Angeles için de benzersiz bir deneyim yaşattığı söylenebilir (Morgan, 2021).

Süpergrafik uygulamaları, amaçları ve uygulama alanları farklı gibi görünse de temelde dikkat çekici olmayı ve kolay algılanabilmeyi hedefler. Her tasarım ürünü gibi süpergrafikler de mesaj vermeyi, bir bilgiyi kolay ve anlaşılır şekilde aktarabilmeyi, kişiler için etkili olup, kabul edilebilir olmayı amaçlarlar. Süpergrafik uygulamalarına önemli bir örnek de sanat ve tasarım kolektifi Boa Mistura ve çeşitli kentlerde gerçekleştirdikleri çalışmalarıdır.

3.2. Boa Mistura ve Süpergrafik Uygulamaları

Boa Mistura, 2001 yılı sonunda Madrid’de kurulan, kökleri grafitiye dayanan, Güzel Sanatlar mezunları *Pablo Ferreiro ve Juan Jaume*, plastik sanatçı *Rubén Martín de Lucas*, illüstratör *Pablo Purón* ve mimar *Javier Serrano*’dan oluşan bir sanat ve tasarım kolektifidir (“Hello, we are Boa Mistura” t.y.). Boa Mistura, kelime olarak *iyi karışım* anlamındadır ve farklı tasarım disiplinlerinden oluşan bu kolektifin durumunu net bir şekilde anlatmaktadır. Çalışmalarının çoğunu kamusal alanlarda gerçekleştiren bu kolektif, bu çalışmalarının yer aldığı web siteleri *boamistura.com*’da temel amaçlarını *dönüşüm* olarak açıklamaktadırlar. Ayrıca kolektif, kişilerin yaşadıkları yer ile ilişkilerini, kendi aralarında var olduğu düşünülen bağları değiştirmeyi ve güçlendirmeyi, yoksa da bu bağları baştan yaratmayı hedeflediklerinden bahsetmektedir. Çok sayıda ülke için çeşitli projeler yürüten kolektif, *BM, Uluslararası Af Örgütü, UNDP, Greenpeace, Action Against Hunger ve Kızıl Haç* gibi birçok kuruluşla iş birliği yapmaktadır (“Hello, we are Boa Mistura”, t.y.).

Boa Mistura kolektifi, misyonunu kamusal alanları dönüştürmek ve toplulukların hayatlarını zenginleştirmek olarak tanımlamıştır. Oluşum, amacını ise sosyal uyumu, topluluk gururunu ve kültürel çeşitliliğin görünürlüğünü güçlendirmeye yardımcı olan sanatsal projeler yaratmak ve sakinleri kendi çevrelerini dönüştürme sürecinin merkezine yerleştirmek olarak açıklamaktadır. Anlamli alanlar yaratmak için o alandaki sakinlerle el ele çalıştığından bahseden Boa Mistura, kişilerin aidiyet duygularını teşvik etmeyi ve şehrin geri kalanına yapılan müdahale ile onların zihninde yer alan belirsiz algıyı değiştirmeyi amaçladıklarını belirtmiştir. Kolektif, uygulama süreçleri sırasında, o kente ve alana ait topluluktan kendilerine, kendilerinden de topluluğa bilgi ve beceri aktarımı oluştuğunu, bu bağlamda da birlikte saygılı, olumlu ve kalıcı bir toplumsal değişimi teşvik edebilmeyi önemsediklerini vurgulamıştır. Vizyonunu ise katılımcı süreçler aracılığıyla kamusal alanların iyileştirilmesine katkıda bulunmak olarak tanımlayan kolektif, her topluluğun beceri ve bilgisini kullanarak çevresi için yaratıcı ve sürdürülebilir bir katkı sağlayabildiğini savunmaktadır (“Hello, we are Boa Mistura”, t.y.).



Görsel 8. Boa Mistura, “Humanize the City Süpergrafik Uygulaması” (“Humanize the city”, t.y.).

Sosyal uyum ve kültürel değişim için ivme kazandırmayı hedeflediğini açıkça belirten Boa Mistura; daha kapsayıcı, daha dayanıklı, sosyal uyum içinde, kültürel değişim ile beslenen bir dünyanın hayal olmadığını söylemiştir (“Humanize the city”, t.y.). Boa Mistura, değerlerini ise yaratıcılık, kapsayıcı olma, saygı, diyalog halinde kalabilme, değişime teşvik ve güçlendirme olarak sıralamaktadır. Her projelerinde yenilikçiliği ve sanatsal ifadeyi teşvik ettiğini söyleyen kolektif, tüm seslerin duyulması, değer görmesi, her bireyin bakış açısını önemseyerek, başka kültürlere ve fikirlere değer vermenin bu oluşumun temelini oluşturduğu vurgulamaktadır. Kişilerin beceri ve deneyimlerini paylaşabileceği bir ortam sağlamayı hedefleyen kolektif (Görsel 8), teşvik edici ve yeniliği destekleyen hareketlerinin, kent tasarımının önemli bir parçasını oluşturduğunu savunmaktadır (“Humanize the city”, t.y.). Temel sloganları olan *art as a bridge to connect people and realities with the same objective: humanize the city yani insanları ve gerçekleri aynı amaçla birleştiren bir köprü olarak sanat: şehri insanlaştırmak*, oluşumun amacını net olarak açıklamaktadır.

Boa Mistura, çalışmalarını ve projelerini; *katılımcı atölyeler (symbiosis) ve toplum projeleri (crossroads yöntemi)* üzerinden gerçekleştirir. Katılımcı atölyeler, iki ayrı aşamadan oluşur. *Birinci aşamada* yaratıcılık, özgür ifade ekip çalışması üzerine çalışılır. *İkinci aşamada* ise etkinliği kavramsal olarak yoğunlaştıran bir kelime veya metin ifade edilir. Katılımcı atölyeler, yaratıcılığı teşvik eden ve ortak fikirlerin geliştirilmesi için ilişkiler ve diyalog alanları yaratan eğitimsel bir tamamlayıcıdır. Kolektif, bu atölyelerin amacını özgür ifadeyi, ağ kurmayı ve duygusal eğitimi teşvik etmek ve katılımcıların ortak çalışmalarından kaynaklanan benzersiz sanat eserleri yaratmak olarak açıklamaktadır

(“Humanize the city”, t.y.).

Seçilen bölgenin ve kamusal alanın dönüşümünü amaçlayan kolektif, küçük bir eylemin bile büyük değişim ve dönüşümü sağlayabileceğine inanmaktadır. Dünya çapından 30'dan fazla ülkede, belirli alanlara uygulanan bu projelerin temel dayanağı; sakinlerin yaşadıkları çevreyi dönüştürme sürecinde aktif olarak yer almaları ve kamusal alanlara yapılan bu tasarımları bir araç olarak kullanmalarındır. Kolektif, çabasını dışlanma riski yüksek, maddi imkânı düşük alanlara yönlendirir. Kişilerin yaşadıkları alanlara olan bağlarını güçlendirmeyi de amaç edinen kolektif, bu bağlamda bir bölgeye ya da topluluğa dair oluşan olumsuz algıyı tersine çevirmeyi hedefleyen dinamikleri oluşturmayı önemsemektedir (“Humanize the city”, t.y.). Kolektifin dünya genelinde gerçekleştirdiği çok sayıda proje bulunmaktadır. Bu çalışmada, çok sayıda proje arasında, bütün bu kapsamı en iyi şekilde ifade edebileceği düşünülen örnekler seçilmiştir. Boa Mistura'nın farklı kültürel bağlamlarda ama benzer biçimlerde nasıl bir toplumsal etki yaratabildiğini göstermek amacıyla seçilen bu çalışmaların, özellikle grafik tasarımın geleneksel sınırlarını aşarak, katılımcı, bütünleştirici ve dönüştürücü bir rol üstelendiğini anlatabilmesi açısından önemli birer örnek olduğu düşünülmektedir.

Görsel 9'da *Meksika'nın Jalisco* bölgesinde, geniş bir zemin ve etrafını çevreleyen dört bina üzerine yapılan bir süpergrafik uygulaması görülmektedir. Çalışma, Jalisco bölgesindeki yerli halkın benimsediği, gündelik yaşamlarını düzene sokmalarını sağlayan Nierika³ inancına dayanmaktadır. *Nierika* inancını özetleyen yerel motiflerin kamusal alana taşınmasıyla birlikte kimlik ve hafıza kavramlarını yeniden üretmenin amaçlandığı söylenebilir. İnanca dayalı bir konsept ile gerçekleştirilen bu proje, uyuşturucu satıcıları yüzünden bölge sakinlerinin terk ettiği meydanın kullanımına ilişkin yeni bir hafıza oluşturmayı ve o alan için bir cazibe yaratarak, yeniden kullanılabilir hale getirmeyi amaçlamıştır. Bir yenilenme, dönüşüm ve canlanma projesi olması hedeflenen bu hareket, bağlamı anlamaya yönelik anketler ve tasarımın nasıl olacağını seçmeye yönelik oylama ile kolektifin en başından beri savunduğu, o bölgede yaşayan halkı da tasarım ve uygulama sürecine dahil etmeyi önemsemektedir. Yüzeyle yerleştirilen *Fui (bendim)*, *Soy (benim)* ve *Sere (ben olacağım)* kelimeleri ile halkın gücünü temsil etmek amaçlanmıştır (“Boa Mistura'nın sokak sanatı projesi nierika”, 2017). Nierika projesinin, yalnızca sanatsal bir ifade değil, aynı zamanda bir alanın yeniden inşasında tasarımın nasıl bir rol üstlenebileceğine dair önemli bir örnek olduğu düşünülebilir. Ayrıca proje, süpergrafiklerin modern estetik normların ötesine geçip, yerel anlatılarla bütünleşebileceğinin bir göstergesi kabul edilebilir.

³ Nierika, kuzeybatı Meksika'daki Huichol Kızılderilileri arasında güçlü varlık enerjilerini yoğunlaştırdıkları bir odak noktası olarak temsil edilir (“Nierika by Juan Negrín”, 2003).



Görsel 9. Boa Mistura, “Nierika Süpergrafik Uygulaması” (“Nierika”, t.y.).

Görsel 10’da yer alan proje ise 2012’de Brezilya’nın São Paulo şehrinin kuzeydoğusunda gerçekleştirilmiştir. Projenin topluluk sakinleriyle günlük yaşamın bir sonucu olarak organik olarak ortaya çıktığından bahseden Boa Mistura, diğer projelerinde olduğu gibi bu projede de orada yaşamını sürdüren kişileri uygulamaya katılmaya davet ettiğini belirtmiştir. *Luz nas Velas / Light in The Velas* ismi verilen bu proje, bu tür yerleşim yerlerinin karakteristik özelliği sayılabilecek mekân karmaşıklığına yanıt veren bir dizi kelime ve renkle sentezlenen topluluğun portresi olarak nitelendirilmiştir (“Light in the velas”, t.y.). Kullanılan renkler, büyük yazı karakteri ve amaca uygun vurgulayıcı kelimeler ile eski ve karmaşık bir alanı yeni, farklı ve hatta dikkat çekici bir görünüme kavuşturmak amaçlanmaktadır.



Görsel 10. Boa Mistura, “Light in the Velas, Süpergrafik Uygulaması” (“Light in the velas project”, t.y.).

Projede kullanılan *amor (aşk)*, *beleza (güzellik)*, *firmeza (direnç)* vb. kelimeler, *favela* sokaklarının mimarisine uyum sağlayan perspektif süpergrafikler halinde yerleştirilmiştir ve hem duvarlara hem de kolektif hafızaya etki yaratması hedeflenmiştir. Bulunduğu alanın fiziksel şartlarıyla tezat gibi görünse de kelimeler ve renkler süpergrafiklerin etkili dilini pekiştirmiştir. Bu süpergrafikler ile mevcut yaşam alanı için orada yaşayan kişiler tarafından benimsenebilme şekline müdahale edilmeden, taze bir görünüm oluşturmaya amaçlandığı söylenebilir. Bu proje üzerinden, tasarımın yalnızca kent estetiğini iyileştirmekle kalmayıp, aynı zamanda sosyal aidiyeti güçlendirme potansiyeli bakımından bir dönüşüm etkisi yaratabileceği çıkarımı yapılabilir.

Bir başka örnek çalışma, 2016 yılında tamamlanan, *Bogotá*'nın merkezine uygulanan ve aynı zamanda Kolombiya'nın en büyük süpergrafik çalışması olan *Vida*'dır (Görsel 11). *Vida* yani *hayat* kelimesini haykıran ve zemine uygulanan 5.000 m²'lik bir yaprak, bu yeni yerleşim yerine taşınmak ve geleceklerini birlikte yeniden inşa etmek zorunda kalan, 457 aileyi temsil etmektedir. *Boa Mistura*, bu ailelerin ülkenin farklı yerlerinden gelmek ve beraber yaşamak zorunda olduğundan bahsetmiştir. Aslında bu ailelerin tek ortak noktaları, ülkelerinin yaşadığı korkunç silahlı çatışmanın sonucu olarak topraklarını, eşyalarını ve ailelerinin çoğunu geride bırakarak orayı terk etmek zorunda olmaları sayılabilir. *Boa Mistura*'nın bu süpergrafik uygulaması, kolektifin kendi ifadesiyle, yine orada yaşayan komşuların ve sakinlerin katılımıyla, yaşadıkları bu alanı dönüştürmek ve yeni ilişkiler kurmak, topluluğun yeni kimliğini güçlendirmek için ortaya çıkmıştır. Çalışmada yer alan yapraklardan her biri, ülkenin farklı ekosistemlerinin en önemli türlerine ait olduğu bilinmektedir. Söz konusu çalışmanın, burada yaşayan insanların kökenlerinin bir temsili olarak düşünülmüştür ve bu bağlamda ortak bir nokta olabilmesi hedeflenmiştir (Adams, 2018).



Görsel 11. *Boa Mistura*, “*Vida Süpergrafik Uygulaması*” (“*Vida*”, t.y.).

Kolektifin sade bir kelime üzerinden büyük bir toplumsal etki yaratabilme isteği, gerçekleştirdikleri çoğu projede görülmektedir. Bu bağlamda tasarımlarının doğrudan politik söylem üretmeden, dayanışmayı, yaşamsal direnci ve dönüşüm isteği, kolektifin üslubunu ve amacını da açıkça ortaya koymaktadır. Boa Mistura, uygulamanın bütününde çeşitli kriterleri göz önünde bulundurmaktadır. Web sitelerinde bu kriterleri; müdahaleden önce alanda yaşayan kişiler ve onların ilişkilerinin diyagramını oluşturdukları bir alan belirlemek, uygulamayı daha net ifade etmelerine olanak tanıyan bir köprü kurabilmek, diyalog ve etkileşimin sürekliliğini önemseyerek oluşturdukları bu yeni alanlar ile dönüşümü sağlayabilmeyi umdukları bir topluluk bırakabilmek olarak açıklarlar. Toplumsal dönüşüme katkıda bulunabilmek noktasında etkileşimli bir uygulama pratiği edinen kolektif, bu bağlamda toplulukları yaşadıkları yerler ve alanlar ile bir bütün olarak benimserler ve süpergrafik uygulamalarını da bu çerçevede gerçekleştirirler.

4. SONUÇ

Grafik tasarımı alanı için dikkat çekici ve farklı bir alan olarak değerlendirilebilen süpergrafik uygulamaları, yer aldığı mekânı ve dolayısıyla kamusal alanı görsel olarak değiştirebilme ve dönüştürebilme misyonu da üstelenebilir. Toplumsal dönüşümü desteklemek ve teşvik edebilmek, özellikle son zamanlarda tasarımın önemli bir problemi haline gelmiştir. Çözüm odaklı tasarım, özellikle kamusal alanda yer alan görsel tasarımları şekillendirir. Kişileri ve genelinde toplumu tanıyabilmek, anlayabilmek, istek ve ihtiyaçlarına cevap verebilmek ekseninde şekillenen tasarımlar üretebilmek, söz konusu hangi tasarım disiplini olursa olsun bir temel olarak ifade edilebilir. Görsel tasarım ürünleri, özellikle kamusal alanda çok çeşitli kullanım şekillerine sahiptir. Uyarıcı olma, farkındalık yaratma, bilgilendirme, yönlendirme amacıyla oluşturulan ve çoğu yerde istemli ya da istemsiz olarak maruz kalınan görsel tasarımlar, aynı zamanda kişilerin oldukları alana kendilerini ait hissetmeleri için de önemlidir. Bu çalışmada, kent genelinde yer alan süpergrafikler incelenmiştir. Çalışmanın bağlamı, tasarımın toplumsal dönüşümüne katkısı üzerinden oluşturulmuş ve yine bu kapsamda, uygulamalarını çeşitli kentler ve mekânlarda, yaygın şekilde devam ettiren kolektif Boa Mistura'nın süpergrafik çalışmaları değerlendirilmiştir. Kolektifin süpergrafik uygulamaları, tasarımın yalnızca görsel değil, aynı zamanda sosyal bir müdahale aracı olduğunu kanıtlar niteliktedir. Kent genelinde kamusal alanlara yapılan bu müdahaleler, sanatsal bir jest olmanın ötesine geçerek, toplulukları bir araya getirme, görünmeyeni görünür kılma ve toplumsal dönüşümü tetikleme bağlamında değerlendirilebilir. Bu bağlamda kentler ve kamusal alanlar, sadece yaşamın fiziksel olarak sürdüğü bir alan değil, sanat ve tasarım aracılığıyla yeniden tanımlanan, sahiplenilen bir etkileşim zemini haline gelmiştir. Boa Mistura'nın

süpergrafiklerinde görülen, uygulandığı mekân için hem bir estetik iyileşmeyi hem de o mekânda ve alanda yaşayan bireylerin kendilerini oraya ait ve değerli hissedebilmelerini sağlamayı amaçladığıdır. Kolektifin sanatını tasarımı ve katılımcı yöntemlerini birleştirdiği projelerinin, uygulandığı bölgenin yeniden kullanılabilir olması ve değer kazanabilmesine yönelik olduğu söylenebilir. Aynı zamanda bu iş birliğinin, toplumsal bağların oluşması ve onarılması noktasında etkili bir araca dönüşebilme potansiyeli taşıdığı da düşünülmektedir. Kolektifin yaratıcılık, saygı, diyalog halinde olma, güçlendirme ve dönüşümü sağlama değerleri kapsamında oluşturdukları bu çalışmalarının, yeniliği destekleyen tavrı ile kent tasarımının önemli bir parçasını oluşturduğu da söylenebilir. Sanat ve tasarım uygulamalarının kentler ve kamusal alanlarla kurduğu ilişki, yalnızca fiziksel çevrenin dönüşümü değil, aynı zamanda farkındalık yaratarak, aidiyet duygusu ve bir arada olma gibi değerleri yeniden üretmeyi sağlar ve böylelikle toplumsal anlamda dönüşümü gerçekleştirmeyi de mümkün kılabilir.

Süpergrafikler, görsel iletişimin sağlamanın sınırlarını genişleterek, kamusal alanda birer anlam üretim aracına dönüşebilirler. Bunu öncü bir örnek sayılabilecek, Deborah Sussman'ın 1984 Los Angeles olimpiyat oyunları için yaptığı süpergrafik çalışmalarında görmek mümkündür. Sussman, geniş ve oldukça yoğun bir mekânı tamamen sürdürülebilir malzemelerle oluşturduğu süpergrafiklerle donatmıştır. Bu uygulama hem sürdürülebilir hem de dikkat çekici olması bağlamında olimpiyat oyunları tarihi için de eşsiz ve önemli bir örnek olmuştur. Toplumsal dönüşümü Sussman'ın uygulamaları bağlamında da değerlendirmek mümkündür. Daha az maliyetle, çevreye duyarlı, yeniden kullanılabilir malzemelerle oluşturulan ve aynı zamanda renklerin, tipografinin, logo ve amblemlerin, piktogramların ve geometrik şekiller ile dikkat çekici hale getirilen bu devasa alan, bu tecrübeye tanık olan çok sayıda kişi için unutulmaz bir deneyim yaşatmıştır. Olimpiyat oyunları tasarımları tarihinde bir dönüşümün en önemli örneği sayılabilir.

Kent, sanat ve tasarımın kesişim noktasında konumlanan Boa Mistura pratiği, kamusal alana yapılan estetik müdahalelerin sosyal içerikli tasarım stratejileri ile birleştiğinde nasıl dönüştürücü bir güce sahip olabileceğini gösterir niteliktedir. Bu durum, görsel tasarım ürünlerinin toplumsal sorumluluk bilinci bağlamında yeniden düşünülmesini ve daha kapsayıcı, katılımcı yöntemlerle ele alınmasını sağlayabilir. Sonuç olarak, sanat ve tasarım kolektifi Boa Mistura'nın süpergrafik üretimleri çağdaş sanat ve tasarım pratikleri anlamında, aynı zamanda toplumsal dönüşümün olanaklarını görünür kılması bağlamında önemli bir örnek olarak değerlendirilebilir.

KAYNAKLAR

- About Rebuild Foundation. (t.y.). Rebuild Foundation. 24 Nisan 2025 tarihinde <https://www.rebuild-foundation.org/copy-of-visit> adresinden erişilmiştir.
- Adams, S. (2018). The field guide to supergraphic. London: Thames & Hudson.
- Baldwin, E. (t.y.). Building identity: 10 bold supergraphics that make a statement. Architizer. 18 Temmuz 2024 tarihinde <https://architizer.com/blog/inspiration/collections/super-graphics/> adresinden erişilmiştir.
- Berger, J. (1993). Görme biçimleri. İstanbul: Metis Yayınları.
- Big 9, (t.y.). Apollo. 26 Temmuz 2024 tarihinde <https://www.apollo.com/aboutus/contact-us> adresinden erişilmiştir.
- Boa Mistura'nın sokak sanatı projesi nierika. (2017, 5 Aralık). Arkitera. 28 Temmuz 2024 tarihinde <https://www.arkitera.com/haber/boa-misturanin-sokak-sanati-projesi-nierika/> adresinden erişilmiştir.
- Burton, E., Mitchell, L. (2006). Inclusive urban design. Oxford: Elsevier Press.
- Calori, C., Eynden, D.V. (2015). Signage and wayfinding design. New Jersey: Wiley Press.
- Cohen, S. (1990). An interview with Jenny Holzer. Columbia: A Journal of Literature and Art, 15 (1990), 149-159. <https://www.jstor.org/stable/41807056>.
- Eisner, E. (2004). The arts and the creation of mind. New Haven: Yale University Press.
- Esmeray, M. (2025). Mekânda Estetik ve İşlevsellik: Süpergrafiklerin Yaratım Süreci. Melike Bakar Fındıkcı (Ed.) Tasarımın Dönüşümü: Grafik Sanatlarda Güncel Yaklaşımlar içinde (1. Baskı. ss. 51-66). Özgür Yayınları.
- Esmeray, M. (2022. Haziran 20-21). Sürdürülebilirlik ve Süpergrafikler- Deborah Sussman'ın 1984 Los Angeles Olimpiyat Oyunları Görsel Tasarımları. [Tam Metin]. Art and Design 2. Uluslararası Sanat ve Tasarım Araştırmaları Kongresi, s. 1044-1064.
- Foster, H. (1985). Subversive signs, in recordings: art, spectacle, cultural politics. New York: New York Press.
- Frieder, M. (2018, 7 Haziran). I created art with refugee kids in bangladesh and saw them transform into superheroes. 25 Nisan 2025 tarihinde <https://www.kolbetimes.com/creating-art-with-refugees/> adresinden erişilmiştir.

- Harris, J.U. (2024, 23 Ağustos). Reading Jenny Holzer in a vortex of language. 20 Nisan 2025 tarihinde <https://www.frieze.com/article/jenny-holzer-light-line-2024-review> adresinden erişilmiştir.
- Hello, we are Boa Mistura. (t.y.). Boa Mistura. 10 Temmuz 2024 tarihinde <https://boa-mistura.com/bio/> adresinden erişilmiştir.
- Humanize the city. (t.y.). Boa Mistura. 27 Temmuz 2024 tarihinde <https://boamistura.com/fundacion/> adresinden erişilmiştir.
- Jenny Holzer at guggenheim at New York. (t.y.). Art Dog İstanbul. 17 Nisan 2025 tarihinde <https://artdogistanbul.com/en/jenny-holzer-at-guggenheim-new-york/> adresinden erişilmiştir.
- Jenny Holzer shines new light in dark places. (t.y.).The New York Times. 22 Nisan 2025 tarihinde <https://www.nytimes.com/2024/05/16/arts/design/jenny-holzer-guggenheim-art-signage.html> adresinden erişilmiştir.
- Jovchelovitch, S. (2007). Knowledge in context: representations, community and culture. London: Routledge Press.
- Lawrence Weiner. (t.y.). Thaddaeus Ropac. 19 Nisan 2025 tarihinde <https://ropac.net/artist/88-lawrence-weiner/> adresinden erişilmiştir.
- Light in the vielas project (t.y.). Boa Mistura. 29 Temmuz 2024 tarihinde <https://boamistura.com/proyectos/luz-nas-vielas-3/> adresinden erişilmiştir.
- Los Angeles 1984 look of the games. (t.y.). The olympic design. 27 Temmuz 2024 tarihinde <https://www.theolympicdesign.com/olympic-games/the-look-of-the-games/los-angeles-1984/> adresinden erişilmiştir.
- Lupton, E. (2012). Neden Kuram? Helen Armstrong (Ed.) Grafik tasarım kuramı içinde (1. Baskı. ss. 6-7). Espas Sanat Kuramı Yayınları.
- Lynch, K. (2021). Kent imgesi. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Medair. (2025, 13 Ocak). Art for healing: Medair and Artolution. <https://www.medair.org/news-stories/art-for-healing-medair-and-artolution>
- Milbrandt, M. K. (2010). Understanding the role of art in social movements and transformation. Journal of Art for Life, 1(1), 7-18.

- Mikhailov, S., Khafizov, R. ... ve Nadyrshine, L. (2020, Mayıs 18-22). Supergraphics as a project and artistic method in design of a modern city [Tam Metin]. IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering. Purpose Led Publishing, s. 1-9. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/890/1/012003/pdf>.
- Morgan, E. (2021, 27 Temmuz). How the gleeful aesthetic of L.A.'s 1984 olympics unified a sprawling city. 22 Temmuz 2024 tarihinde <https://www.pbssocal.org/shows/lost-la/how-the-gleeful-aesthetic-of-l-a-s-1984-olympics-unified-a-sprawling-city> adresinden erişilmiştir.
- Moughtin, C. (2003). Urban design: street and square. Oxford: Architectural Press.
- Murray, M. (2012). Art, Social Action and Social Change. Carl Walker vd. (Ed.) Community psychology and the economics of mental health: global perspectives içinde (1. Baskı. ss. 253-265). Palgrave Press.
- Nierika. (t.y.). Boa Mistura. 28 Temmuz 2024 tarihinde <https://boamistura.com/en/projects/nierika-2/> adresinden erişilmiştir.
- Negrín, J. (2003, 1 Ocak). Nierika by Juan Negrín. 1 Mayıs 2025 tarihinde <https://www.wixarika.org/nierika-juan-negrin> adresinden erişilmiştir.
- Özer, A. (2019). Demografik kentleşme: Van örneği. Nilgün Tural (Ed.) Kent kitabı içinde (1. Baskı. ss. 81-95). Varlık Yayınları.
- Reed, T.Y. (2005). The art of protest: culture and activism from the civil rights movement to the streets of Seattle. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Shaughnessy, A. (2020, 14 Eylül). Interview: Playing With Paint and Space. 30 Nisan 2025 tarihinde <https://mascontext.com/issues/character/playing-with-paint-and-space> adresinden erişilmiştir.
- The great gas station renovation. (2024, 13 Kasım). Financial times. 23 Temmuz 2024 tarihinde <https://www.ft.com/content/8f09fd7e-733d-4ce5-bb8f-9e2e7d12a7d7> adresinden erişilmiştir.
- Torbati, H.E. (2018). The role of environmental graphic in the identification of urban public spaces. 4 (8), 1949-1954. <http://dx.doi.org/10.28991/cej-03091129>.
- Tural, N. (2019). Kent kitabı, mimariden müziğe, kahvecilerden mezar taşlarına. İstanbul: Varlık Yayınları.
- Vida. (t.y.). Boa Mistura. 29 Temmuz 2024 tarihinde <https://divisare.com/projects/300514-boa-mistura-vida> adresinden erişilmiştir.

- Walker, S. (2022). Definition: What is post-conceptual and neo-conceptual art. (2022, 31 Haziran). Contemporary art issue. 20 Nisan 2025 tarihinde <https://www-contemporaryartissue-com> adresinden erişilmiştir.
- What is design?. (t.y.). International council of design. 16 Temmuz 2024 tarihinde <https://www.theicod.org/en/professional-design/what-is-design/what-is-design> adresinden erişilmiştir.
- Who we are. (t.y.). Artolution. 24 Nisan 2025 tarihinde <https://www.artolution.org/about> adresinden erişilmiştir.
- Words and power: Barbara Kruger's visual revolution. (2024, 26 Haziran). Fakewhale. 18 Nisan 2025 tarihinde <https://log.fakewhale.xyz/words-and-power-barbara-krugers-visual-revolution/> adresinden erişilmiştir.