

## KAMUSAL ALANDA TİPOGRAFİK YAKLAŞIMLAR TYPOGRAPHIC APPROACHES IN PUBLIC SPACES

**Dr. Öğr Üyesi Bilge Kınam DOKUZLAR**

Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Eskişehir / TÜRKİYE,  
ORCID: 0000-0000-0002-2516-3186

### ÖZET

19. yüzyıl sonunda buluşların artması, baskı tekniklerinin gelişmesi, bilgisayar teknolojisinin gelişerek yaygınlaşması, grafik tasarıma yeni bir soluk getirmiştir. 21.yy'ın artan talepleri, insanlara daha hızlı bilgi aktarma gereksinimi, tasarımcıları, fikirlerini kamusal alanda ortaya koymaya yönlendirmiştir. Bu süreçte düşünce daha önce benzeri görülmemiş formlara dönüşerek, kamusal alanlarda izleyici tarafından deneyimlenmeye başlamıştır. Tasarımcılar, Postmodernizm'in öznel yaklaşım tarzı, dijital devrimin olanakları ve gelişen malzeme seçenekleri ile yaratıcı ve özgün çalışmalar üretmişlerdir. Özellikle ivmesi yükselen bilgisayar teknolojinin ışığı altında kamusal alanda düşünce temelli tipografik biçimlendirme çalışmaları, multidisipliner bir yaklaşımla yaratılmıştır. Kamusal alanlardaki sosyo kültürel içerikli tipografik yerleştirmeler, kente değer katarak, Grafik Tasarımı çağdaş sanat olgusuna dönüştürmeye çalışmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Tipografi, Üç Boyutlu Tipografik Biçimlendirme, Kamusal Alanda Görsel İletişim

### ABSTRACT

At the end of the 19th century, the increase in inventions, the development of printing techniques and the computer technology have brought a new breath to graphic design. The increasing demands of the 21st century, the need of transfer information more quickly led led designers to present their ideas in public spaces. In this process, thought was transformed into unprecedented forms and started to be experienced by the audience in public spaces. Designers produced creative and unique works with subjective postmodern approach by using the possibilities of dijital revolution and the options of developing materials. Especially in the light of acceleration high computer technology, thought-based typographic formatting studies in the public sphere were created with a multidisciplinary approach. Typographic installations with socio-cultural content in public spaces add value to the city and try to transform Graphic Design into a contemporary art phenomenon.

**Key words:** Typography, Three Dimensional Typography, Visual Communication In Public Spaces

### 1. GİRİŞ

Kamusal alan tanımı ilk kez 1962'de Jürgen Habermas'ın "Kamusal Alanın Yapısal Dönüşümü: Burjuva Toplumunun Bir Kategorisi Üzerine Araştırmalar" (Strukturwandel der Öffentlichkeit) adlı kitabında ele alınmıştır. Habermas, kamusal alanı, modern toplum kuramlarında, toplumun ortak yararını belirlemeye ve gerçekleştirmeye yönelik düşünce, söylem ve eylemlerin üretildiği ve geliştirildiği ortak toplumsal etkinlik alanı olarak tanımlamıştır. Bu doğrultuda kamusal alanın kamuoyunu oluşturan alan olduğu sonucuna varılabilir (Güney, 2007). Mimar yazar Behiç Ak'ın (2012) 'Kamusal Alan ve Sanat' başlıklı yazısında İngilizce'de "public" anlamına gelen "kamu" ile "devlet" çoğu zaman aynı anlamda kullanılmaktadır. "Devlet" kelimesi ise İngilizcede "State" olarak tanımlanmaktadır. Ak'a (2012) göre bunun nedeni ülkemizde "public" kavramının olgunlaşmamasının bir göstergesidir. Online dil çevirici Tureng, Public kelimesini Türkçe'de 'halk, umumi, umuma açık, kamu, kamusal, kamuya ait, seyirciler, kamusal, halka açık, herkese ait, aleni, devlete ait, genel gibi birbirine yakın 45 kelime ile vermektedir. Kamusal alanın herkese açık meydanların, parkların, binaların, bina cephelerinin, caddelerin, vs gibi mekânların gündelik yaşamda yaşanan deneyimlerin ve iletişim biçimlerinin ortaya koyulduğu ortak alanlar olduğu söylenebilir. Çağın (2010, 6), kamusal mekânı bir ayırım gözetmeden herkes tarafından

ulařılabilen, insanların hem birbirleriyle hem de yapılı çevreyle iliřkiye getikleri yerler olarak tanımlamıřtır. Tařcıođlu (2009, 22-23), mekânın kendiliđinden var olmadığını, insan tarafından “mekân” haline getirildiđini ileri sürmüřtür. Toplum ile birlikte yařayan mekânlar kullanıldıđıa deđiřime maruz kalırlar. Mekân, zamanla bir çatı olmaktan ok daha öteye giderek, insanları ayıran, birleřtiren ve onu kontrol altına alabilen bir yapı haline gelmiřtir. Bu yapının biçimlenmesinde politik ve ticari kaygılar kadar bireysel tercihler, kültürel ve fiziksel farklılıklar da önemli rol oynamıřtır. Bireysel hayat ile birlikte sosyal hayat da geliřmiř ve sosyal mekânlar da geliřen ihtiyalara göre deđiřim göstermiřtir.

Sosyal ve fiziki deđiřim, beraberinde mekânın tarihine ışık tutarak sanatının alıřma konusunun kendisi de olmuřtur. ađlar boyunca dönemin sosyo-politik, dini-kültürel ve çevresel sorunları sanat ve tasarım anlayıřına yön vermiřtir. Duchamp’ın, Jenny Holzer’in, Jannis Kounellis’in, Joseph Kosuth’un, Joseph Beuys’un, Yves Klein’in, Barbara Kruger’in ve Christo-Jeanne Claude’un kavramsal alıřmaları, sanat ve tasarım anlayıřını farklı boyutlara tařımiřtır. Örnek olarak 1960’larda ilk defa dil temelli alıřmalar üreten Joseph Kosuth ve daha sonra Jenny Holzer’in alıřmaları kavramsal boyutta düşünceyi tipografik yerleřtirmeler ile sorgulamıřtır. Holzer, 1970’lerin bařından beri yerleřtirmelerinde, řiddet, cinsellik, feminizm, baskı, gü, savař ve ölüm gibi kavramları kamusal alanlarda binaların, anıtların, merdivenlerin, köprülerin, geitlerin, gemilerin ve caddelerin üzerinde ‘xenon’ adı verilen projeksiyon aracı ile ortaya koymuřtur. Elektrikli ilan panolarında ve televizyonlarda yayınlanan reklamları taklit eden sloganlar üreterek, yerleřtirmeler yapan Holzer, tüketicinin medya ya da reklam dünyası üzerinde kontrol gücünü sorgulayan bir yaklařım benimsemiřtir. Bu dođrultuda alıřmalar üreten bařka bir önemli sanatı olan Barbara Kruger, alıřmalarında metinleri projeksiyon ile yansıtmak yerine, seçtiđi mekân iine giydirdiđi tipografiyi ve fotođrafı basılı bir imge olarak kullanmıřtır. Sanatı alıřmalarında, feminizm, bireysel özerklik, arzu, sosyal normlar, sosyal yařamın acımasızlıkları, toplum bilinci, gü, tüketim, deđerler, cinsiyet, iktidar mücadelesi, siyasi gündem gibi konuları ironik bir dilde sorgulamıřtır (Kınam, 2010).

Tüm sanat hareketleri arasında ađın sosyo-politik ve kültürel sorunlarına ışık tutan Land art (Arazi Sanatı), galerilerden ıkararak yeryüzünü bir sergileme alanı ya da mekânın kendini dođrudan sanat nesnesi olarak göstermiřtir. Antmen’e (2008) göre, geleneksel sergileme mekânı olarak galeri kavramına duyulan tepki, çevreyi olumsuz tehdit eden sanayi atıkları ve ABD’de yařanan ırk-cinsiyet kültür bađlamında eřit hak arayıřları dönemin sanatılarını dođanın baki arazilerine ıkmaya yönlendirmiřtir. Richard Long, Andy Goldsworthy, Micheal Heizer, Hamish Fulton, Chris Drury gibi

Land art sanatıları, endüstrileřmenin ve teknolojinin hızlı ilerleyiřinin olumsuz sonuçlarını sorgulayıcı, toplum üzerinde farkındalık yaratıcı, dođayı kutsayan bir yaklařımla büyük ölekli Land art alıřmaları gerekleřtirmiřlerdir. Yer yüzeyinde yeni düzenlemeler yaparak, yeni biçimler oluřturan yeryüzü sanatıları, toprađa düşüncelerinin izlerini bırakmıřlardır. Mekânın nesne olarak sergilenmesinin altında, sanatının düşüncesi yatmaktadır. Beuys’un “aslolan düşüncedir” ifadesi ile İřpanyol sanatı Alica Framis’in “sanat her yerde olabilir, olayı gerek kılan mekân deđil, mekânı yaratan olaydır” ifadesi bu görüřü desteklemektedir (Oliveria ve diđ, 2003, 116).

Kamusal sanat, dönüşüm sürecinden etkilenmekle birlikte, genellikle farklı sanat disiplinlerini iinde barındıran formlarda ortaya ıkmaktadır. Bu durum, hem birbirinden farklı sanat ürünlerinin oluřmasına hem de farklı etkileřim biçimlerinin kullanılmasına olanak tanımaktadır (Aksoy, 2007 akt. ađın, 2010).

Remesar’a (2001) göre kamusal mekânda yapılan sanatın asıl amacı, kentsel mekânda estetik bir řekilde objeleri ve olayları harekete geirmek suretiyle bir anlam yaratmak olan sosyal bir pratiktir. Mitchell (1992), kamusal sanatı, kullanıcıları da dâhil olmak üzere mekânın tüm bileřenleriyle iliřkiye giren sanat olarak tanımlamıřtır. Kamusal mekânda sanat olgusu, kamusal yařamdan ayrı olarak düşünülemez (akt. ađın, 2010). Gürdere (2012), kamusal sanatın, Batı’da 20. yüzyılın bařında, Türkiye’de ise 1990’lı yılların sonlarında eřitli toplumsal gruplar ile birlikte sivil alanlarda sanat projeleri ile gerekleřtiđini ileri sürmüřtür. Kedik (2012, 78) 20.yy’ın bařına kadar Türkiye’de bir kamusal özel ayırımının yapılmadıđı, gerek anlamda kamusal alanın ortaya ıkmasının Cumhuriyet ile birlikte bařlayan süreçte söz konusu olduđunu ileri sürmüřtür. İnsanların eřit ve özgürce bir araya gelebildiđi, iliřkiye ve iletiřime geebildiđi, birlikte ortak meseleler hakkında özgürce tartıřıp düşünce, söylem ve eylem üretebildiđi bir platform olarak kamusal alan, özgürlüklerin ve farklılıkların bir araya gelebildiđi, toplumu dönüřtürücü bir potansiyeli iinde barındırmaktadır. Kamusal alanda yapılan sanat, insanların kendilerini özgürce

ifade edebilmeleri için ortam yaratarak, topluma ve kente sosyal, fiziksel, çevresel ve ekonomik katkılar sağlamaktadır. İzleyiciyi katılımcıya da dönüştürebilen kamusal sanat gündelik hayatın içine karışarak toplumsal sorunlara odaklanarak farkındalık yaratmaktadır. Batı'da 1960'lı yıllardan günümüze radikal sanatçılar kamusal alanlardaki projeleri ile toplumsal sorunları görünür kılmaya çalışarak tartışmaya açmışlardır. Batı'da, kamusal sanat (public art) projeleri devlet ve belediye gibi kurumlar tarafından uzun zamandır desteklenmektedir (Tan ve Boynik 2007: 15 akt. Gündere, 2012, s.13).

Kamusal alanlarda topluma söylemleri olan sanat, Bourriaud'a göre kentler ile ilişkilidir. Bourriaud'ın İlişkisel Estetik adlı kitabında kentin dönüşümü ile sanatın dönüşümünün paralel olduğunu ve birbirinden etkilendiği vurgulanmaktadır. İkinci Dünya savaşı sonrası dünyada yaşanan yaygın kentleşmenin, toplumsal değişimlerin alışılmamış bir şekilde büyümesini ve bireylerin yer değiştirmesini sağladığına değinilmiştir. Bourriaud hızla yaygınlaşan çarpık kentleşmenin sonucu, nesnelerin ve sanatın da buna uyum sağlayarak değiştiğini, kentlerin kalabalıklaşmasının yakınlığı arttırdığını ve bunun da yapılan sanatta seyirciyle karşılaşmayı, birlikte-var olmayı beraberinde getirdiğine inanmaktadır (Bourriaud,1998 akt. Gündere, 2012, s.24-25). Aslında geçmişten günümüze her çağın kendine özgü dinamikleri sanatın içeriğinde bir değişim yaratmıştır.

## 2. KAMUSAL ALANDA TİPOGRAFİNİN BİÇİMLENDİRİLMESİ

Bourriaud'ın düşüncesinin yansıması, Atlanta şehri sponsorluğunda düzenlenen 'sosyal şehir' temalı Elevate 2014 Pop-up Festivali sanatın toplumla birlikte var olduğu interaktif bir deneyimde görülmektedir. Keçi Çiftliği Sanat Merkezi tarafından organize edilen, Second Story, part of Sapient Nitro'nun tasarımlarını üstlendiği 'Yaratıcı Sanayi Kompleksi' projesi için şehir merkezindeki sokaklara 10 adet geniş çöp konteyneri yerleştirilmiştir.

Atlanta'nın Fairlie-Poplar semtine yerleştirilen içi boş çöp konteynerleri, insanların düşüncelerini, duygularını ifade ettikleri gece gündüz açık interaktif bir sosyal sergi platformuna dönüştürülmüştür. Çöp tezgâhlarında, 100'ün üzerinde ışıklandırılmış manyetik kutularda "Let's Talk" (Haydi Konuşalım) ibaresi ile halkı kendi mesajlarını oluşturmak için blok sözcükleri düzenlemeye davet etmiştir. İnsanların oluşturduğu cümleler Trashtag'ın ifadesi ile sosyal medyada paylaşılmıştır. Tek kullanımlık ve dönüşümün sembolü olan çöp bidonları, blok sözcükler ile duyguların, arzuların paylaşıldığı ve sosyal medya ile dünyaya yayıldığı kamuya ait eğlenceli bir platforma dönüşmüştür. Umut verici, eleştirel, eğlenceli, şaşırtıcı ve ilham verici ifadeler katılımcıların çeşitliliğinin mükemmel bir yansıması olmuştur. Instagram fotoğrafları, Facebook yayımları, retweet'ler ile binlerce kişiye ulaşan fiziksel bir olaydan dijital sohbete dönüşen, 14.000'den fazla kişinin ziyaret ettiği çöp konteynerleri, mekânın sınırlarını kaldırarak iletişimi güçlendiren bir deneyime dönüşmüştür (Trashtag, 2015).



**Resim 1:** Elavate 2014, Atlanta Pop-up Festivali, Second Story ve Part of SapientNitro'nun Tasarladığı Trashtag Adlı İnteraktif Yerleştirme, 2014

Kamusal alanlarda toplumla buluşan festivaller ve sanat ve tasarım çalışmaları, toplumu farklı konularda bilinçlendirdiği söylenebilir. Bilinçlendirmenin yanı sıra sanatsal çalışma ve festivalleri kente yeni bir doku oluşturarak kentin kimliğini güçlendirmektedir. Bu doğrultuda David Ellis ve Howard Greenhalgh'in oluşturduğu İngiliz tasarım grubu Why Not Associates'in büyük ölçekli anıt niteliğindeki işlevsel tasarım formları kentin dokusuna oluşturmada özgün çalışmalar üretmektedir. Belediyelerin

kentsel dönüşüm projeler ile mekânı yeniden tanımlayan Why Not Associates eserleri ile toplumu sanat ve tasarımla kucakladığı söylenebilir. Akgül'e (2008) göre Why Not Associates, fikirlerini nesnelere yoluyla ifade ederek, deneysel ve teknoloji dostu yaklaşımlarıyla beklenmedik çözümler üretmektedir. Görsel sanatçı Gordon Young ve uygulamacı Russell Coleman ile kolektif çalışmalar üreten Why Not Associates'in çalışmaları, devlet daireleri ve kamusal alanlarda, heykellerden, tipografik kaldırımlara kadar geniş bir uygulama yelpazesini kapsamaktadır. Tüm projelerin ortak paydası, çevreyle ilişkinin temel alınmasıdır.

Why not Associates'in farklı malzemeleri sanatsal duyarlılıkla çevre ile ilişkilendirdiği çalışmaları arasında; Typographic Trees Crawley Library (Tipografik Ağaçlar Crawley Kütüphanesi), Wall of Wishes – Bristol Brunel Academy (Dilek Duvarı - Bristol Brunel Akademi), Pobl + Machines

(İnsanlar + Makineler), Blackpool Climbing Towers, (Blackpool Tırmanma Kuleleri), Walk of Art (Sanat Yürüme Yolu), Cursing Stone (Lanetli Taş), a Flock of Words (Bir Yığın Kelime), Road to Isles (Adalara Giden Yol), York Singing Stone (Şarkı Söyleyen York Taşı) ve Comedy Carpet (Komedi Halısı) gibi üç boyutlu çevresel tasarım çalışmaları bulunmaktadır. Bu çalışmaların diğer çevresel tasarım çalışmalarından ayıran en belirleyici özelliği tipografik bir düzenleme ile çevreye uygun bir malzeme doğrultusunda tasarlanmış olmalarıdır.

Tipografik düzenlemeyi Why not Associates'in yaptığı, Russell Coleman'ın uygulamasını üstlendiği Sanat yürüme yolu, Avrupa'nın öncü açık alan sanat organizasyonları arasında yer alan Yorkshire Heykel Parkı için 2002 yılında tasarlanmıştır. Sanat yolu Feilden Clegg Bradley'in mimarlığını yaptığı yeni ziyaretçi merkezi bina kapısına doğru uzanan 100 metre uzunluğunda bir yürüyüş yoludur. Metal zeminde Yorkshire heykel parkının yapılması için bağışta bulunan insanların isimleri Why not Associates'in tipografik düzenlemesi ölümsüzleştirilmiştir (Young, t.y).



**Resim 2:** Why Not Associates ve Russell Coleman: Sanat Yürüme Yolu, Yorkshire Heykel Parkı, 2002

Tasarımcı grubun diğer bir tipografik yerleştirmesi, İngiltere'nin kuzey batısında, bir sahil kasabası Blackpool için 2005 yılında tasarlanan Blackpool'daki tırmanma kuleleridir. Tırmanma kulelerinin üzerinde, Why Not Associates'in devasa kalın tırnaksız yazı karakteriyle kasabanın ismi 'Blackpool' kelimesinin harfleri dağcıların tırmanmak için üzerine basacağı işlevsel bir objeye dönüştürülmüştür. Blackpool'un kapsamlı yenileme girişimi olan ReBlackpool'u başlatmak amacıyla, merkezi geçitte bulunan kentin yeni parkı için sipariş edilen Blackpool tırmanma kuleleri devasa tipografik bir yerleştirmedir. Dünya standartlarında olanaklar dizisi sunan bu proje, Blackpool sakinlerine ekonomik ve sosyal gelişmeler yaratmak amacıyla tasarlanmıştır. Tırmanma kuleleri, dağcılar için bir aktivite alanı ve kente yeni dinlenme mekânı oluşmasında bir heykel olarak işlev görmektedir. Ünlü İngiliz dağcı Ian Vickers'in önerisi ile tasarlanan ve iki adet olan 20 metre yüksekliğindeki Blackpool tırmanma kuleleri, yerel kökenli taşlar (beyaz granit) ve siyah betondan meydana getirilmiştir. Kent için yeni bir simge olan Blackpool tırmanma kuleleri, dağcıları ve izleyicileri cezbeden bir alana dönüşmüştür (Young, t.y).



**Resim 3:** Why Not Associates ve Gordon Young: Blackpool Tırmanma Kuleleri, 2005

Why Not Associates tasarım grubunun Gordon Young ile bir başka kamusal alan için yaptığı çalışmalar arasında 2015 yılında yapılan Şarkı söyleyen taş adlı eserdir. York Üniversitesi'nin Müzik Fakültesinin 50.yılıni kutlayan Şarkı söyleyen taş, York Üniversitesinde 1991-2004 yılları arasında rektörlüğünü yapmış Dame Janet Baker'ın müzik kariyerini ve okula devam eden katkılarına anmak amacıyla tasarlanmıştır. Dame Baker'ın sevdiği şiirden; W.B Yeats'in "Cenetteki Giysiler" alınan kelimeler ile bir tipografik düzenleme yapılmıştır. Cornwall Bodmin Moor bölgesinden çıkarılan aşınmış yedi metre uzunluğundaki kaya parçası estetik bir görünüme sahip olması için büyük bir özenle tıraşlanarak kumlama tekniği ile cilalanmıştır.



**Resim 4:** Why Not Associates ve Gordon Young: Şarkı Söyleyen Taş, 2015

Farrelly'e (1998) göre, Why Not'lar tasarımlarında, müşteriye ve izleyiciyi şaşırtan sürekli bir değişim içinde yeni grafiksel çözümler üretmektedir. Bu çalışmalar arasında belki de en geniş ölçekli kamusal projelerden biri de Gordon Young ile hazırlanan Comedy Carpet (Komedi Halısı) adlı çalışmadır.





**Resim 6:** Comedy Carpet (Komedi Halısı), Gordon Young ve Uygulama Ekibinin Granit Harfbloklarını Kesim ve Yapım Aşamaları, 2011

Why Not Associates'ın Blackpool kentinin sosyo kültürel geçmişini ele alarak tasarladığı Komedi Halısı ve Blackpool tırnanma kuleleri, Blackpool'un önemli bir sanatsal aktivite merkezi haline gelmesini sağlamıştır. Teknolojinin olanaklarını etkili bir şekilde kullanan Why Not Associates, multi disiplinler bir yaklaşımla kamuya tipografi odaklı özgün çevresel tasarımlar yapmışlardır. 1980 sonrası yaratılan multi disiplinler çalışmalarda post modernizmin öznel tasarım yaklaşımı görülmektedir.

Becer'e (1999), Postmodernizm'in öznel bir tasarım anlayışının tasarımcının, iletişim kurmaktan çok, kendi kendini ifade etmeyi yeğleyen bir sanatçıya dönüştüğünü ileri sürmektedir. 1980 sonrası tasarımcılar, bireysel tutumlarını oluşturabilmek için, olağan düzeni kırmaya çalışmışlardır. Kendi tarzlarını yaratabilmek için tasarıma kişisel deneyimlerini aktarmışlardır. 1980 sonrasında bu kişisel, öznel yaklaşım, beraberinde tasarımcıların deneyimlerini geliştirmiştir. Bu doğrultuda Avusturyalı tasarımcı Stefan Sagmeister'in kişisel günlüğünde tuttuğu notlardan oluşturduğu 'Things I learned in my life so far' (Sonunda hayatımda öğrendiğim şeyler) adlı tipografik yerleştirme çalışmaları öznel ve deneysel tasarım yaklaşımına örnek olarak gösterilebilir. Sagmeister'in günlüğündeki metinler arasında; 'trying to look good limits my life' (iyi görülmeye çalışmak hayatımı sınırlar), 'everything I do always comes back to me' (yaptığım her şey bana geri döner), 'money does not make me happy' (para beni mutlu kılmaz), 'either act or forget' (hareket et ya da unut), 'do it without thinking of critics' (yargıları düşünmeden yap) gibi ifadeler yer almıştır. Sagmeister'in, deneyimlerinden yola çıkarak oluşturduğu tipografik yerleştirmelerinde tasarımcı, kelimeleri gruplara bölmüştür ve her bir kelimeyi farklı malzemeyle oluşturarak yeni bir mekânda yerleştirmiştir. Deneysel çalışmaların işlevsiz olduğuna inanan Sagmeister, tasarım çözümlerinin eşit ölçüde sezgiye, oyuna ve monotonluğun üzerine çıkma arzusuna bağlı olduğuna inanmaktadır. Sagmeister daha önce denenmemiş çalışmalar üretmek amacı ile her türlü malzemeyi kullanarak farklı tipografik çözümler yaratmaktadır. Bunların birisi de Saigmeister'in kişisel kaygı ve endişelerini yansıtmak için oluşturduğu (Resim 5) 'Worrying Solves Nothing' (endişelenmek hiçbir şeyi çözmez) adlı tipografik yerleştirmedir. Avusturya'nın, Linz şehrinde, O.K Centrum'a yerleştirilen 38 metre uzunluğunda, 3 metre genişliğindeki devasa tipografik yerleştirme için 25000 adet siyah ve 25000 adet beyaz giysi askısı kullanılmıştır. Dört adet giysi askısının bir araya tellerle bağlanmasıyla bir kare formu oluşturulmuş ve 6 adet kareden bir küp meydana getirilmiştir.

Saigmeister, askılarla üç boyutlu piksel formunda harfleri meydana getirerek kelimeleri oluşturmuştur (Saigmeister, design&life, t.y).



**Resim 7:** Stefan Sagmeister, 2000 'Worrying Solves Nothing' (Endişelenmek hiçbirşeyi çözmez).

Kişisel çıkışlar, tasarımcının deneyimleriyle şekillenmiş ve deneysel çalışmaları gündeme getirmiştir. Geleneksel sunum yöntemlerinin geride bırakıldığı 1980 sonrasında, toplumla buluşan çalışmaların bazıları sosyal nedenlerle oluşurken, bazıları da müşteriden gelen talep doğrultusunda yaratılmaktadır. Özel deneysel yaklaşımın yanında kaybolmakta olan değerlere, hastalıklara, açlığa, savaşa ve benzeri sosyal kültürel çevresel konulara dikkat çekmek amacı ile kamusal alanlarda toplumu bilgilendirici, farkındalık kazandırıcı sanat ve tasarım çalışmaları da ortaya konulmaktadır. Bu bağlamda Anna Garforth, Eleanor Stevens'in oluşturduğu El&Abe tasarım grubunun ekolojik ve çevresel konulara dikkat çeken tipografi ağırlıklı yerleştirme çalışmaları incelenebilir. El&Abe, 2010 yılında Londra'da Reents kanalının önündeki gaz ve su kaynaklarına ait kamu binaları etrafındaki demir çubukların üzerine 'Rethink' (Tekrar Düşün) adlı bir tipografik bir biçimlendirme yapmıştır. Sonbahar yapraklarıyla oluşturulan 'Rethink' (Tekrar düşün) kelimesi, toplumun sıklıkla tükettiği su ve gaz kaynaklarını yeniden düşünmeyi ve tüketilen kaynakların kullanımına ilişkin farkındalık kazandırmayı amaçlamıştır. El&Abe'nin 2013 yılında çevreye ilişkin diğer bir organik tipografi ile çözümlediği 'Grow' (Büyüme) adlı yerleştirmesi ise Londra'da kendi kendini başlatan proje olarak tanımlanmaktadır. Çimenle biçimlendirilen Grow (Büyüme) kelimesi kendi haline terk edilmiş bir arsada mini bir ekosistem oluşabileceğini vurgulamaktadır. El&Abe, yaban hayat yok edilmeye çalışılsa da doğanın kendiliğinden büyümeyi sürdürdüğünü; Grow (Büyüme) kelimesi ile vurgulamıştır.



**Resim 8:** El&Abe Tasarım Grubu Üyeleri Anna Garfort, Eleanor Stevens'in Kamusal Alanlardaki (Tekrar düşün), Grow (Büyüme), Play More (Daha fazla oyna) Adlı Tipografik Yerleştirmeleri

İngiliz tasarım grubu El&Abe'nin sosyal içerikli kamusal alandaki başka bir yerleştirmesi ise Hollanda'daki yerel sanat organizasyonu KOP tarafından sipariş edilen 'Play More' (daha fazla oyna) adlı çalışmadır. Yedi farklı sanatçının, yedi hafta sonu süren çalışması sonucu oluşturulan 'Daha çok



oyuna' adlı yerleştirme, çevrenin günlük manzarasında geçici bir değişim yaratarak sağlıklı bir yaşam için sporun önemine ilişkin sosyal bir farkındalık yaratmayı amaçlamıştır. Hollanda'da bir apartman bloğunun önündeki kapalı tellerle çevrili bir oyun alanının tel yüzeyi 20 metre bant ile 'Play More' (daha fazla oyna) kelimesi üç boyutlu biçimlendirilerek oluşturulmuştur. Ön cephedeki devasa renkli bant harfler insanların hayatlarında daha fazla oyunun olması gerektiğini hatırlatmaktadır (Garfort, 2013).

1980 sonrası yaygınlaşmaya başlayan bilgisayar teknolojisinin kullanımı, iletişimi hızlandırarak sanatın da seyrini değiştirmiştir. 1980'li yıllar, Postmodern sürecin başladığı ve bilgisayar teknolojisinin ivme kazandığı yıllar olarak değerlendirildiğinde, kamuya dönük çalışmalar üreten tasarımcı ve sanatçılar için çok önemli bir dönüm noktası olduğu söylenebilir. Postmodernizm ile gelen öznel yaklaşımın, tasarımcının yaşam deneyimlerini toplumla paylaşırken; içinde öğretici, düşündürücü ve sorgulayıcı mesajlar da taşıdığı gözlenmiştir. Tasarımcılar, probleme sezgisel ve duygusal olarak yaklaşarak; kendi bireysel ve deneysel yaklaşımları doğrultusunda işlevsel çalışmalar üretmişlerdir.

Şahiner (2010), 1980 sonrası 1990'ların başları aktivist sanatın ve kolektif oluşumların ivme kazandığı, görselliğin katmanlaştığı yıllarda teknolojinin etkisi altında yeni çalışmalar üretildiğini ileri sürmüştür. Şahiner (2010), 'Teknolojik koşulların kamusal sanata etkisi' adlı makalesinde; (...)“Kamusal Sanat'a ait daha etkin yaklaşımlar, teknoloji sayesinde mümkün olabilmektedir. Elektronik teknolojinin hızlı bir biçimde yayılımı, kamunun (gerek bir çalışmanın bir parçası olarak gerekse eğitimin bir parçası olarak) sanatsal olaylara katılımı da artırmaktadır”(s.40-44) olduğunu ileri sürmüştür.

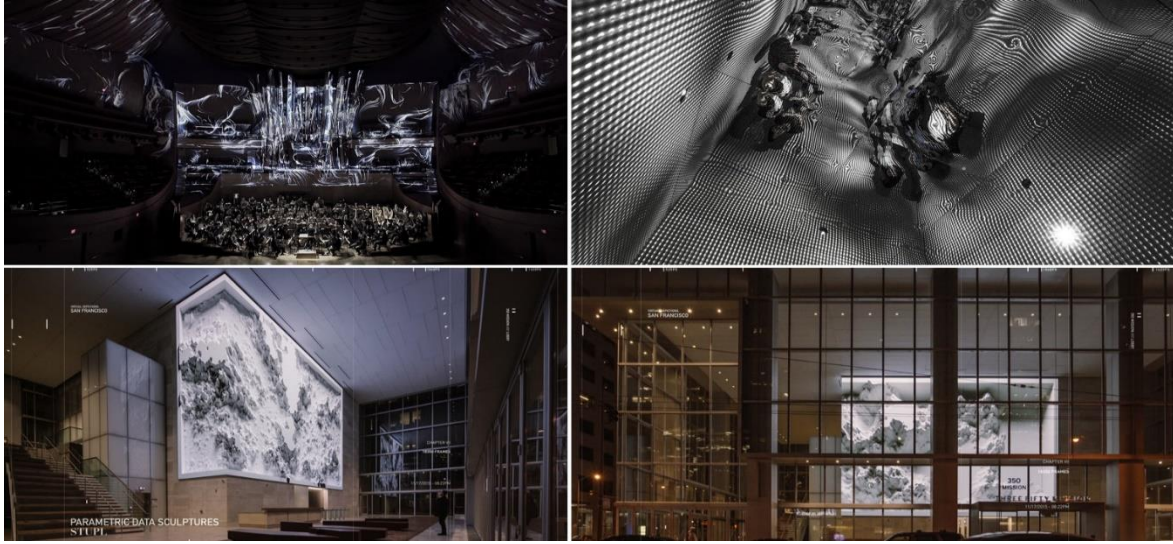
Teknolojinin gelişimi ile görsel iletişimde yeni oluşumların hızla yaygınlaşması, postdijital arayışların başlaması, grafik tasarımın üçüncü boyutunun da yeniden sorgulanmasına neden olmuştur. İster yüksek teknolojik çözümlerle, ister el ile yapılmış basit çizimler, boyutlanan ve hacim kazanan tasarımlar giderek kendini göstermeye başlamıştır. Bina giydirmelerinden duvar kağıtlarına, sergileme tasarımlarından afişlere kadar pek çok yeni deneme, farklı açılımların gelişimine temel olmuştur (Tascioğlu, 2009, 129).

1990 sonrası gelişen bilgisayar teknolojisi ve 2000 sonrası dijital devrimin tüm dünyaya hızlı yayılışı ile yeni bir kültür çağına girilmiştir. Zaman ve mekân kavramlarını ortadan kaldıran sayısallaşan veriler kinetik dijital formlara dönüşerek sanat ve tasarımın ulaşım alanlarını derinleştirerek özgürleştirmiştir. Dijital devrimin disiplinler arası tasarım grupları arasında; Türk tasarım grubu Nota Bene Visual, Hollandalı tasarım grubu Lust, Deep Web ve yeni medya sanatçıları arasında Florian Ortkrass, Andree Verleger, Candaş Şişman, Deniz Kader ve Refik Anadol'un dijital yerleştirmeleri gösterilebilir.

Genç Türk tasarımcı Refik Anadol, Microsoft Research'ın En İyi Vizyon Ödülü, Alman Tasarım Ödülü, UCLA Art + Mimarlık Yosun Ödülü, California Üniversitesi Sanat Ödülleri Araştırma Enstitüsü, SEGD Global Tasarım Ödülü ve Google'ın Sanat ve Makine İstihbaratını da içeren bir dizi ödüle layık görülmüştür. Anadol, Walt Disney Konser Salonu'nda (Amerika), Hammer Müzesi'nde (ABD), Montreal'de Uluslararası Dijital Sanatlar Bienali'nde (İtalya) Ars Elektronika Festivali'nde (Avusturya), Genève (İsviçre), Arc De Triomf (İspanya), Zollverein | SANAA Tasarım Binası (Almanya), Santralistanbul Çağdaş Sanat Merkezi (Türkiye), Outdoor Vision Festivali SantaFe New Mexico (ABD), İstanbul Tasarım Bienali (Türkiye), Sydney City Art (Avustralya) ve Lichttrouten (Almanya)'da görsel işitsel dijital yerleştirme çalışmaları yapmıştır (Anadol, 2017).

Anadol, davetli olarak gittiği birçok ülkede festivallerde ve kamusal iç ve dış mekânlarda sürükleyici ses ve ışık kurguları ile parametrik heykel yaklaşımı ile dijital görüntü performansları gerçekleştirmektedir. Yapıtları, mimari ile medya sanatları arasında melez bir ilişki kurarak dijital ve fiziksel varlıklar arasındaki alanı keşfedici çalışmalar ortaya koymaktadır. Kaliforniya Üniversitesi Medya Sanatları bölümünde lisansını, İstanbul Bilgi Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı bölümünde yüksek lisansını tamamlayan Anadol, Antilop'un kurucusu ve yaratıcı yönetmenidir.

Mekânsal düşünür ve medya sanatçısı Refik Anadol, çağdaş kültürdeki dönüşümün, mekânın yeni estetik, teknik ve dinamik algısının yeniden düşünülmesi gerektiğini ortaya koymaktadır. Anadol, eserlerini göçebe kişinin alışılmadık mekânsal yönlendirmelere tepkisi ve etkileşimleri üzerine kurmaktadır. İzleyicileri, iç ve dış mimari oluşumların işlevlerini yeniden tanımlama imkânı sunarak alternatif gerçekleri görselleştirmeye çağırılmaktadır. Anadol'un çalışmaları, tüm alanların ve cephelerin medya sanatçılarının tuvaleri olarak kullanılma potansiyeline sahip olduğunu ortaya koymaktadır.



**Resim 9:** Refik Anadol, (Sağdan sola doğru): Visions of Amerika: Amériques, Walt Disney Concert Hall, Los Angeles, 2014 – Infinity Room (Sonsuzluk Odası) Zorlu Performans Sanat Merkezi, İstanbul, 2015 – Virtual Depictions (Sanal ifadeler) San Francisco, 2015.

Anadol'un (Resim 7) ABD'de ürettiği ilk görsel-işitsel performansı, besteci Edgard Varèse'in Amériques adlı müzik kompozisyonu için ses ve ışıkla senkronize edilen Los Angeles Filarmoni eşliğinde gerçekleştirilen bir multimedya çalışmasıdır. Varèse'nin kompozisyonunu aydınlatan ve Walt Disney Konser Salonu mimarisini harekete geçiren proje için algoritmik ses analizleri kullanmıştır. Orkestra Şefi Salonen'in yaptığı hareketleri yeni nesil Microsoft Kinect donanımı ve 3 boyutlu derinlikli kamera analizi ile yakalayarak, görsel ve işitsel duyuları güçlü ve etkileyici bir deneyime dönüştürülmüştür. LA Phil'in çığır açan, video konser serisi ile SIGHT'ı başlatan bu program, Yeni Dünya'nın vizyonunu sınırsız sanatsal özgürlük ortamı olarak betimlemektedir. İşitselliğin görsel sanat ile buluştuğu Visions of America: Amériques alışılmış algılardan ve dünyada olma konusunda kültürel açıdan önyargılı varsayımlardan geçici olarak serbest kalınmasını amaçlamıştır (Anadol, 2014).

Zorlu Performans Sanat Merkezinde 2015 yılında gerçekleşen Anadol'un Infinity Room (Sonsuzluk Odası), geçici çevresel deneyim olarak adlandırdığı sürükleyici bir projedir. 14. İstanbul Bienali Paralel Etkinlikler kapsamında gerçekleştirdiği "40 Metre - 4 Duvar - 8 Küp" kapsamında yer alan Infinity Room, mekân altyapısının parçalara ayırarak mekânın sınırlarını sonsuzluğa taşımıştır. Çağdaş algoritmalar vasıtasıyla gerçek/kurgusal ve fiziksel-sanal iki gerçeklik arasında sınırları bulanıklaştırarak, izleyiciyi sanal bir dünyanın gerçekliğini deneyimlemeye davet ettiği söylenebilir.

Fikretoğlu'na (2015) göre, güncel kültürün algılama biçimlerini etkileyişiyle ilgilenen Anadol, geleneksel mekân algısını zorlayarak aslında post-dijital dünyada var olma çeşitlerini sorgulamaktadır. Anadol, çalışmalarında dijitalize olmuş günlük yaşantıda algılama biçimlerini mekânla kurulan ilişkiyi yeniden tanımlayarak alternatif gerçeklikleri deneyimleyen bir yaklaşım sunmaktadır. Genç tasarımcı, insanı çevresinde onu saran her şeyin, içinde bulunduğu her yapının aslında manipüle edilebilir, dönüştürülebilir olduğu fikrinden hareketle, mimari yapıların bütün bunlarla kurduğu, kurabileceği ilişkilerle ilgilenmektedir. Bu yaklaşımın gözlemlendiği diğer bir projesi de Los Angeles'ta 350 Mission binası için hazırladığı "Virtual Depictions (Sanal Tanımlamalar): San Francisco" adlı parametrik veri heykelleri serisinden oluşan dijital yerleştirmesidir. Binanın lobisine yerleşmiş, binanın iç cephesiyle bütünleşen "alternatif duvar" sanatçının medya ve mimari arasında kurduğu diyalogu göstermektedir. Virtual Depictions, kamusal alanda hareketli bir yapı oluşturarak binaya devinim kazandırdığı söylenebilir.

2000 yılı sonrası giderek artan mekân odaklı ışık ve görüntü dijital yerleştirmeler, kamusal mekânlarda ve festivallerde çığır açmaya devam etmektedir. Video projeksiyon haritalama ile dijital deneyimler oluşturan Nota Bene Visual ve Hollanda merkezli Lust, uluslararası platformlarda isimlerini multi disiplinler çalışmalar üreten gruplar arasındadır. İstanbul merkezli çalışmalar üreten Nota Bene Visual, video haritalama ve küresel markalara ve sanatsal platformlara yönelik en yeni teknolojiyle dijital deneyimler üzerine uzmanlaşmış disiplinler arası bir stüdyodur. Hollanda merkezli disiplinler arası Lust grubunun da Avrupa'nın birçok kentindeki kamusal alanlarda, insanları dokunmaya, bakmaya ve

katılmaya iten; imge, ışık ve metin ilişkisi doğrultusunda kışkırtıcı interaktif yerleştirmeleri bulunmaktadır. Lust, sürece dayalı veya üretken sistemlere dayalı olarak tanımlanan bir tasarım yöntemi geliştirmiştir. Lust'un tasarım ve felsefesi bir tarzdan değil, tasarımın içeriğinin kavranmasından ve yorumlanmasından meydana gelmektedir. Yön veren ve meydan okuyan bir dünya sunan Lust tasarım grubu, düşünce süreçlerini çok katmanlı, dokunulabilir yapıda oluşturmaktadır. İnsanların merakla keşfedebileceği hareketli form, imge ve metinlerle binaların ön yüzey cephelerinde dijital yerleştirmeler yapmaktadır.

Dijital kültür sonrası kamusal alanlarda, mekânın fiziki ve sanal gerçekliğini yeniden tanımlayan dijital yerleştirmeler, giderek hayatın bir parçası olmaya başlamıştır. 21.yy'da sanat ve tasarım birlikteliği, teknolojik gelişmelerin paralelinde çağın talepleri ve ihtiyaçları doğrultusunda toplumu kucaklamaktadır..

### 3. SONUÇ

Anadol'un (Resim 7) ABD'de ürettiği ilk görsel-işitsel performansı, besteci Edgard Varèse'in Amériques adlı müzik kompozisyonu için ses ve ışıkla senkronize edilen Los Angeles Filarmoni eşliğinde gerçekleştirilen bir multimedya çalışmasıdır. Varèse'nin kompozisyonunu aydınlatan ve Walt Disney Konser Salonu mimarisini harekete geçiren proje için algoritmik ses analizleri kullanmıştır. Orkestra Şefi Salonen'in yaptığı hareketleri yeni nesil Microsoft Kinect donanımı ve 3 boyutlu derinlikli kamera analizi ile yakalayarak, görsel ve işitsel duyuları güçlü ve etkileyici bir deneyime dönüştürülmüştür. LA Phil'in çığır açan, video konser serisi ile SIGHT'ı başlatan bu program, Yeni Dünya'nın vizyonunu sınırsız sanatsal özgürlük ortamı olarak betimlemektedir. İşitselliğin görsel sanat ile bulunduğu Visions of America: Amériques alışılmış algılardan ve dünyada olma konusunda kültürel açıdan önyargılı varsayımlardan geçici olarak serbest kalınmasını amaçlamıştır (Anadol, 2014).

Zorlu Performans Sanat Merkezinde 2015 yılında gerçekleşen Anadol'un Infinity Room (Sonsuzluk Odası), geçici çevresel deneyim olarak adlandırdığı sürükleyici bir projedir. 14. İstanbul Bienali Paralel Etkinlikler kapsamında gerçekleştirdiği "40 Metre - 4 Duvar - 8 Küp" kapsamında yer alan Infinity Room, mekân altyapısının parçalara ayırarak mekânın sınırlarını sonsuzluğa taşımıştır. Çağdaş algoritmalar vasıtasıyla gerçek/kurgusal ve fiziksel-sanal iki gerçeklik arasında sınırları bulanıklaştırarak, izleyiciyi sanal bir dünyanın gerçekliğini deneyimlemeye davet ettiği söylenebilir.

Fikretoğlu'na (2015) göre, güncel kültürün algılama biçimlerini etkileyişiyle ilgilenen Anadol, geleneksel mekân algısını zorlayarak aslında post-dijital dünyada var olma çeşitlerini sorgulamaktadır. Anadol, çalışmalarında dijitalize olmuş günlük yaşantıda algılama biçimlerini mekânla kurulan ilişkiyi yeniden tanımlayarak alternatif gerçeklikleri deneyimleyen bir yaklaşım sunmaktadır. Genç tasarımcı, insanı çevresinde onu saran her şeyin, içinde bulunduğu her yapının aslında manipüle edilebilir, dönüştürülebilir olduğu fikrinden hareketle, mimari yapıların bütün bunlarla kurduğu, kurabileceği ilişkilerle ilgilenmektedir. Bu yaklaşımın gözlemlendiği diğer bir projesi de Los Angeles'ta 350 Mission binası için hazırladığı "Virtual Depictions (Sanal Tanımlamalar): San Francisco" adlı parametrik veri heykelleri serisinden oluşan dijital yerleştirmesidir. Binanın lobisine yerleşmiş, binanın iç cephesiyle bütünleşen "alternatif duvar" sanatçının medya ve mimari arasında kurduğu diyalogu göstermektedir. Virtual Depictions, kamusal alanda hareketli bir yapı oluşturarak binaya devinim kazandırdığı söylenebilir.

2000 yılı sonrası giderek artan mekân odaklı ışık ve görüntü dijital yerleştirmeler, kamusal mekânlarda ve festivallerde çığır açmaya devam etmektedir. Video projeksiyon haritalama ile dijital deneyimler oluşturan Nota Bene Visual ve Hollanda merkezli Lust, uluslararası platformlarda isimlerini multi disiplinler çalışmalar üreten gruplar arasındadır. İstanbul merkezli çalışmalar üreten Nota Bene Visual, video haritalama ve küresel markalara ve sanatsal platformlara yönelik en yeni teknolojiyle dijital deneyimler üzerine uzmanlaşmış disiplinler arası bir stüdyodur. Hollanda merkezli disiplinler arası Lust grubunun da Avrupa'nın birçok kentindeki kamusal alanlarda, insanları dokunmaya, bakmaya ve katılmaya iten; imge, ışık ve metin ilişkisi doğrultusunda kışkırtıcı interaktif yerleştirmeleri bulunmaktadır. Lust, sürece dayalı veya üretken sistemlere dayalı olarak tanımlanan bir tasarım yöntemi geliştirmiştir. Lust'un tasarım ve felsefesi bir tarzdan değil, tasarımın içeriğinin kavranmasından ve yorumlanmasından meydana gelmektedir. Yön veren ve meydan okuyan bir dünya sunan Lust tasarım grubu, düşünce süreçlerini çok katmanlı, dokunulabilir yapıda oluşturmaktadır. İnsanların merakla

keşfedebileceği hareketli form, imge ve metinlerle binaların ön yüzey cephelerinde dijital yerleştirmeler yapmaktadır.

Dijital kültür sonrası kamusal alanlarda, mekânın fiziki ve sanal gerçekliğini yeniden tanımlayan dijital yerleştirmeler, giderek hayatın bir parçası olmaya başlamıştır. 21.yy'da sanat ve tasarım birlikteliği, teknolojik gelişmelerin paralelinde çağın talepleri ve ihtiyaçları doğrultusunda toplumu kucaklamaktadır.

## KAYNAKÇA

- Antmen, A. (2008). *20.Yüzyılda Batı Sanatında Akımlar*, İstanbul: Sel Yayıncılık. Aksoy, A. (2007). *Olasıklar, Duruşlar, Müzakere: Güncel sanatta kamusal alan tartışmaları*, (s.11-13). İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Anadol, R. (2017), *Refik Anadolu*, 19.01.2017 tarihinde sitesi: <http://www.refikanadol.com/> adresinden alınmıştır.
- Anadol, R. (2014). *Visions of America: Amériques*, 20.01.2017 tarihinde <http://www.refikanadol.com/works/visions-of-america-ameriques/> adresinden alınmıştır.
- Ak, B. (2012). *Kamusal Alan ve Sanat*, 22.01.2017 tarihinde <http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=378&RecID=290> adresinden alınmıştır.
- Becer, E. (1999) *İletişim ve Grafik tasarım*, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Çağlın, P. (2010). *Kamusal Sanat ve Kent İlişkisi*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi. İstanbul.
- Dokuzlar, B. (2015). *Sosyal Sorumluluk Projesi olarak Grafik Tasarım ve Belgeleme*. (Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Lisans Tezi). Anadolu Üniversitesi. Eskişehir.
- Güney, Z. (2007). *Kamusal Alan Nedir, Kamusal Mekân nedir?* 22.12.2016 tarihinde [http://v3.arkitera.com/haber\\_21487\\_kamusal-alan-nedir-kamusal-mekan-nedir.html](http://v3.arkitera.com/haber_21487_kamusal-alan-nedir-kamusal-mekan-nedir.html) adresinden alınmıştır.
- Gündere, S. (2012). *Kamusal Sanat'ta Farklı 'Kamusallık'lar: İstanbul'daki Kamusal Sanat Çalışmaları Üzerinden Bir Okuma*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi).Kadir Has Üniversitesi. İstanbul.
- Gorford, A. (2013). *Anna Garforth*, 19.12.2016 tarihinde <http://www.annagarforth.co.uk/> adresinden alınmıştır.
- Fikretoğlu, B. (2015) *İzleyiciyi sürece dâhil eden bir üretim*, 7.01.2017 tarihinde <http://www.artfulliving.com.tr/sanat/izleyiciyi-surece-dahil-eden-bir-uretim-i-4630> adresinden alınmıştır.
- Kedik, S., A. (2012). *Kamusal Alan ve Türkiye'de heykelin kamuya açık alanlarda var olma koşulları*. Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi 3, 77-90.
- Kınam, B. (2010). *1980 Sonrası Grafik Tasarımda Enstalasyonun Yeri ve Önemi*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi. İzmir.
- Kınam, B, Uygungöz M. (2013, Kasım). *Sanat ve Tasarım İlişkisi içinde Tipografinin Mekân ile Kullanımı*. Uluslararası Sanat, Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu. Sakarya Üniversitesi. Sempozyum Bildiri Kitabı. 159-164.
- Mitchell, W.J.T. (1992). *Utopia and critique in art and public sphere*, The University of Chicago Press, Chicago.

- Saigmeister, S. *Design&Life*. 9.12.2016 tarihinde sitesi: <http://www.designandlife.com/pdf/dl17.pdf> adresinden alınmıştır.
- Uslu, B. (2006). *1980 sonrasında Tipografik tasarımda Deneysel Yaklaşımlar*. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Young, G. (2011) *Comedy Carpet* <http://www.comedycarpet.com/work/> adresinden 22.01.2017 tarihinde alınmıştır.
- Trashtag (2015) *Honor Award*, 22.01.2017 tarihinde sitesi: <https://segd.org/trashtag> adresinden alınmıştır.
- Taşçıoğlu, M. (2009). *Mekânda Grafik İzlenimler*. (Yayımlanmış Sanatta Yeterlik Tezi). Anadolu Üniversitesi. Eskişehir.
- Remesar, A. (2001). *Urban Regeneration A Challenge for Public Art*, (ed.) Publications de la Universitat de Barcelona.
- Şahiner, R. (2010). *Teknolojik Koşulların 'Kamusal Sanat'a Etkisi*, Artist Actual Yerel Süreli Yayın, Sayı: 29, 40-45