



ASOS JOURNAL

The Journal of Academic Social Science

Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 14, Sayı: 178, Temmuz 2026, s. 294-311

ISSN: 2148-2489 Doi Number: <http://dx.doi.org/10.29228/ASOS.94346>

Yayın Geliş Tarihi / Article Arrival Date
11.05.2026

Yayınlanma Tarihi / The Publication Date
29.07.2026

Arş. Gör. Dr. Ahmet DEMİR

Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü
ahmet.demir@atauni.edu.tr
Orcid: 0000-0001-9741-4741

Salih EZEN

Atatürk Üniversitesi, Resim Bölümü
salihezen7@gmail.com
Orcid: 0009-0005-0602-9829

SPOR MÜSABAKALARININ SANAT ÜZERİNDEN KENT KİMLİĞİNE ETKİSİ

Öz

Bu çalışma, sporun sanat, grafik tasarım ve özellikle resim sanatıyla ilişkisini, spor etkinliklerine ev sahipliği yapan kentlerin kent kimliği üzerindeki etkileri bağlamında incelemektedir. Kent kimliğinin oluşumunda tarihsel, kültürel ve toplumsal unsurlar belirleyici olurken, spor temalı özgün resimsel anlatımlar kentin estetik belleğine, görsel temsil gücüne ve kültürel kimliğine katkı sunmaktadır. Araştırmada, dünyanın farklı ülkelerinde bulunan spor-kent ilişkili eserler değerlendirilerek sporun kent kimliği üzerindeki etkileri ortaya konulmaktadır. Bu araştırma, sanat ve sporun bireysel gelişimin ötesinde kent kültürü ve kent kimliğinin oluşumunda önemli toplumsal işlevler üstlendiğini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Nitel tarama yöntemiyle elde edilen bulgular, sanat ve spor etkinliklerinin kültürel dönüşüm, toplumsal bütünleşme ve kentsel kimlik tasarımına anlamlı katkılar sağladığını göstermektedir.

Anahtar kelimeler: Kimlik Tasarımı, Kent Kimliği, Spor-Sanat İlişkisi, Kent Kültürü.

THE IMPACT OF SPORTS COMPETITIONS ON URBAN IDENTITY THROUGH ART

Abstract

This study investigates the relationship between sport and the fields of art, graphic design, and particularly painting, within the context of the impact of cities hosting sporting events on urban identity. While historical, cultural, and social factors play a decisive role in shaping urban identity, original sport-themed pictorial expressions contribute to the city's aesthetic memory, visual representation, and cultural identity. The research evaluates sport-city-related artworks from various countries to reveal the influence of sport on urban identity. It aims to demonstrate that art and sport, beyond their contributions to individual development, serve significant social functions in the formation of urban culture and identity. Findings obtained through a qualitative survey method indicate that artistic and sporting activities make meaningful contributions to cultural transformation, social integration, and the design of urban identity.

Keywords: Identity Design, Urban Identity, Sport-Art Relationship, Urban Culture.

GİRİŞ

Kent, medeniyetin temelini ve kenti meydana getiren tüm unsurlar ise birlikte bir ruhu, yani kent kimliğini oluşturmaktadır. Genel olarak savaşlar, din, mitoloji, edebiyat, sanat, felsefe, coğrafi konum, iklim ve ticaret gibi unsurlar bir kentin kimliğini ortaya çıkaran önemli izleridir. Her ne kadar bu unsurlar kentin asıl benliğini oluştursa da her kentin bir hikayesi vardır. Yürürken yolda gördüğümüz bir tabela bile size bir şeyler anlatabilmektedir. Bu yönüyle spor da kente iz bırakan etkinliklerden bir tanesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Uygarlık tarihi boyunca spor, avcı betimlemelerinden Mısır hiyerogliflerine, gladyatörlerin dövuştüğü kolezyumlardan İspanya boğa güreşlerinin yapıldığı arenalara kadar yaşam alanları üzerinde görsel izlerini daima göstermiştir. Bu tarihsel süreklilik, sporun yalnızca geçmişte değil, günümüz kent yaşamında da etkisini artırarak sürdürdüğünü göstermektedir.

Spor geçmişten bugüne önemi katlanarak artan dünya üzerinde ticari pazar payının en fazla olduğu etkinliktir. Kent yaşamının her alanında, dükkân tabelalardan resim çalışmaları ya da video yapıtlarında kıyafet ve aksesuarlara kadar, insanlar sporla etkileşim halindedir. Bu yönüyle reklamcılık, resim ve grafik alanı ile iç içe olan spor, kente anlam yükleyen bir unsur haline gelmiştir. Bu çalışma, spor etkinliklerinin baş rol oynadığı kentlerde, bu etkinliklerin tasarım ve estetik bir bütünlükle kente yansması gerektiğini ve kent kimliğinin spor etkinliklerinden pozitif bir şekilde beslenerek inşa edilmesinin önemine vurgu yapmaktadır. Geçmişten günümüze kadar ki geline süreçte Sanat ve spor, kent kültürü için toplumsal ve kültürel etmenlerinin bireye yansması bakımından önemli birer ihtiyaç haline gelmiştir. Ancak sanat ve sporun birbiriyle ilişkisi yeterince irdelenmemiştir; oysa kent kültürü ve toplumsal etkileri bağlamında sanat ve sporun ortak yönleri bulunmaktadır. Sanat ve spor her ne kadar bireysel bir çabaya dayansa da, teknik ve fiziksel gücün estetik bir hedef doğrultusunda kullanılması, bunların toplum ve toplumsal kurumlarla ilişki içinde olmasını zorunlu kılar. Sanat ve spor, bir yandan topluma yüklenen ödev ve işlevleri yerine getirmeyi kolaylaştırırken, bir

yandan da toplumun çelişkilerini görünür kılmayı, içinde bulunduğu ortamın değer ve beğenilerini yansıtır (Yılmaz, 2018, s. 3).

Bu noktada, spor ve sanatın yalnızca bireysel değil, toplumsal ölçekte de nasıl bir etki yarattığı daha ayrıntılı incelenmelidir. Sanat ve sporun bireyin bedensel ve ruhsal gelişimini güçlendirmesi ve bu gelişime katkı sağlamasının yanı sıra toplumsal düzeyde kente ve kent kültürüne yönelik etkileri de büyüktür. Sanat ve spor etkinlikleri sayesinde kültürel, kentsel dönüşüm ve kent kimliğine olan katkılar da ortaya çıkmaktadır. Bu sebeple, araştırmada sanat ve sporun birbiriyle olan ilişkisinin irdelenmesinin yanı sıra sanatın ve sporun birleşimindeki kent kimliğine olan etkisini incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden tarama yöntemi kullanılarak veriler elde edilmiş ve sonuca ulaşılmıştır. Bu bağlamda, kent kimliğinin oluşumunda önemli rol oynayan görsel ve kurumsal yapıların anlaşılması için kimlik tasarımı kavramına değinmek gerekmektedir.

KİMLİK TASARIMI

Bilinen ilk kurumsal kimlik tasarımı Alman tasarımcı Peter Bahrens tarafından 1907 yılında AEG için yapılmıştır. 1950 sonrası dönemde kimlik tasarımı büyük bir ivme kazanmıştır. Paul Rand, Giovanni Pintori, Ivan Chermayeff, Thomas Geismar, Massimo Vignelli gibi tasarımcıların kimlik tasarımında yaratıcı gücün simgeleri olarak düşünülen çalışmaları bugün halen kullanılmaktadır. Bu tasarımcıların, yalın ve standart kalıpları olan tasarımlarıyla, kimlik tasarımında bir devrim yaptıkları söylenebilir. Bu gelişmeler, kimlik tasarımında yalnızca kuramsal değil, uygulamaya yönelik yenilikçi yaklaşımların da ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır.

Kimlik tasarımlarında deneysel yaklaşımlar etkili anlatım biçimleri ile sonuçlanabilmektedir. Reklam çalışmalarıyla tanınan İtalyan grafik tasarımcısı olan Giovanni Pintori'nin (1912-1999) Olivetti daktilo markası için yapmış olduğu Olivetti Daktilo için Reklam Kampanyası adlı tasarımda **(G. 1 Sol)** somut dünyayı zihninde soyutlayarak, tekrar somut bir ürün ortaya koyduğu söylenebilir. “Parmakların tuşlara vuruşundaki ritimi hem dinamik hem de renkli olan Soyut Dışavurumcu desenler için ilham kaynağıydı” (Heller ve Vienne, 2012, s. 100). Bu eğlenceli yaklaşımı ile Pintori kimlik tasarımına yeni bir pencere açmıştır. Rebus tekniği de okuyucunun farklı düşünmesini sağlayan eğlenceli bir grafik oyun olarak kullanılabilir. Rebus resimli yazı bilmecesi anlamına gelir. Amerikalı sanat yönetmeni ve grafik tasarımcısı Paul Rand (1914-1996), 1981 yılında IBM'in kurum içi etkinliklerinden biri olan Altın Halka Ödülleri için Eye, Bee, M başlıklı bir afiş **(G. 1 Sağ)** tasarlamıştır. Ancak IBM, afişin şirketin yerleşik grafik standartlarını tehdit edebileceği endişesiyle ilk aşamada afişin dağıtımını yasaklamıştır. (Armstrong, 2012, s. 69). Kimlik tasarımında marka imajını ve mevcut kimliğin prestijini korumak tasarımcılar için vazgeçilmez bir ilkedir. Deneysel yaklaşımlarda bile bu ilkelere bağlı kalınması gerekmektedir.



Görsel 1. Sol: Giovanni Pintori, Olivetti Lettera 22, 1953, Lithograph, 69.9x50.2 cm, Industrie Grafiche N. Moneta S.p.A., Milan, İtalya. Sağ: Paul Rand, Eye, Bee, M (IBM Poster), 1981, Litografi, ABD.

Amerikalı grafik tasarımcı, ressam ve tasarım eğitimcisi Paula Scher (1948-), kimlik tasarımı ve çevresel grafik alanlarında geliştirdiği yenilikçi yaklaşımlarla çağdaş grafik tasarımın önde gelen isimlerinden biri olarak kabul edilmektedir. Scher grafik tasarım ve mimariyi bütünleştirici tasarımlara da öncülük eden bir sanatçı olarak tasarım dünyasında adını yüksek sesle duyurmaktadır. *Citibank* (G. 2 Sol), *Public* (G. 2 Sağ), *Bloomberg*, *Microsoft*, *Bausch*, + *Lomb*, *Coca-Cola*, *Shake Shack*, *Perry Ellis* ve *Tiffany & Co* gibi dünyaca ünlü marka ve kurumların kimliğinde büyük yenilikler ortaya koymuştur. “Daima bir pop tasarımcı denen şey oldum. Toplumun anlayabileceği ve bir ilişki kurabileceği şeyler üretirken, öte yandan da ‘Ana Dalga’ hakkında beklentileri de yükseltmek istedim” (Scher ve Armstrong Ed. 2012, s. 88). Bu tür kimlik tasarımı yaklaşımları, yalnızca kurumlar için değil, kentlerin görsel kimliğinin oluşturulmasında da belirleyici bir rol oynamaktadır.



Görsel 2. Sol: Paula Scher, Citibank Logosu, Grafik. Sağ: Halka Açık Tiyatro Logosu, Grafik.

Kent Kimliğine Etki Eden Görsel İletişim Unsurları

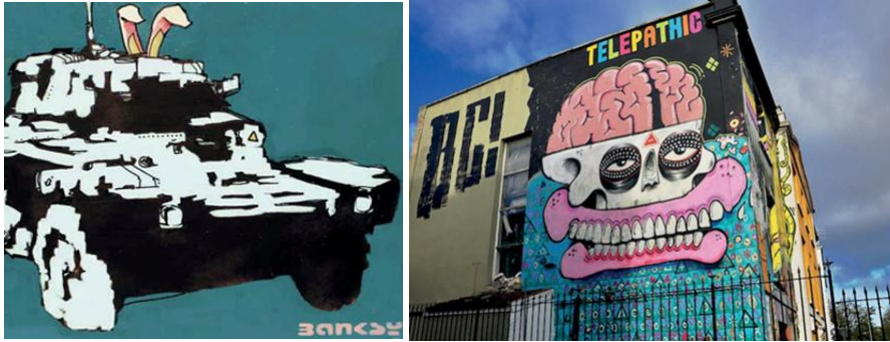
Kentin markasını, ruhunu, kimliğini en iyi şekilde yansıtan, işlevi, hizmetleri ve tarihi gibi tüm gereken bilgileri hızlı ve etkili biçimde ziyaretçi ve kullanıcılarına anlatma aracı olarak, grafik tasarım, mimari öğeleri kullanılmaktadır. Kısaca, kullanıcı ile iletişim kuran, hikayesini anlatan mekanlar da denilebilir (Atamaz, 2015, s. 150). Metonim bir kavramın ilgili veya bağlantılı olduğu başka bir kavram vasıtasıyla anlatılması demektir. “*New York taksisi* adlı görsel (G. 3) bir metonimdir, şehrin bir parçasıdır. Ancak şehrin kendisi değildir” (Ambrose ve Harris, 2010, s. 163). Bu metonimler şehrin kimliği üzerinde olumlu veya olumsuz etkiler

bırakacak pek çok görsel öge ile karşımıza çıkmaktadır.



Görsel 3. New York Taksisi

Kent kimliğine etki eden bir diğer görsel öge sokak sanatıdır. Kent sokak sanatı denilince ilk olarak akla takma ismiyle Banksy gelmektedir. Siyasi ve sosyal yorumların bu tür sanatsal çalışmaları, dünyanın dört bir yanındaki şehirlerin sokaklarında, duvarlarında ve köprülerinde yer almıştır. *Tank W Bunny Ears* adlı çalışması (G. 4) örnek olarak gösterilebilir. “Banksy, hicivli sokak sanatı ve epigramları, karanlık mizahı grafiti ile birleştiren ayırıcı bir stencil tekniği kullanır” (Dyan, 2012, s. 6). “Stencil, aynı zamanda kamu mesajlarını iletmenin yaygın bir yoludur. Sprey boyasının spreyi sosyal ve kültürel ayaklanmayı simgelemektedir” (Heller ve Ilic, 2011, s. 6). Yine sokak sanatçılarından Sweet Toof örnek olarak verilebilir. Sokak sanatı bağlamında Sweet Toof, Birleşik Krallık’ta faaliyet gösteren bir grafiti ve sokak sanatçısının kullandığı takma addır. Sanatçı hem bireysel olarak hem de Burning Candy ekibi başta olmak üzere çeşitli kolektiflerle iş birliği içerisinde çalışmalar üretmektedir. Sweet Toof gibi birçok sanatçının üretimleri, kentlerin görsel kimliği ve kamusal mekân algısı üzerinde önemli etkiler yaratmaktadır. Bununla birlikte, kent kimliğini şekillendiren görsel unsurlar yalnızca sanatsal üretimlerle sınırlı kalmayıp, gündelik yaşamda karşılaşılan işlevsel tasarım öğelerini de kapsamaktadır.



Görsel 4. Sol: Banksy, *Tank W Bunny Ears*, 2000, Akrilik, 44x39 cm, Sotheby's Londra, 2018. Sağ: Burning Candy ekibi (Sweet Toof, Dscreet, Rowdy ve Feek dahil). *Sony Telepathic*, 2013, Cheltenham Road, Stokes Croft, Bristol.

Bir diğer önemli unsur şehir tabelalarıdır. Tabelalar insanlar için görsel referans oluşturur. İnsanlar gidecekleri yeri bu referanslar sayesinde bulurlar. Tabelaları çıkardığımız zaman bütün sokaklar birbirine benzemektedir.

Tabelalar kent mobilyalarıdır aynı zamanda: insanlar nasıl ki evlerine mobilya alırken evdeki diğer eşyalar ve renklerle uygunluk, kalite anlayışını gözeterek mobilyalarını seçiyorsa, evinin/ işyeri binasının önüne, duvarlarına koyacağı, ekleyeceği tabelayı da eve konuk kabul etmeye hazırlanmış gibi daha özenle seçmelidir/yaptırmalıdır. Çünkü, kendilerini onlar aracılığıyla kentteki tanıdıkları ya da tanımadıkları insanlara sunarlar. (Sayın, Bulduk ve Dağ, 2011, s. 221-223).

Bu tür yerel ve işlevsel tasarım unsurlarının yanı sıra, bazı grafik çalışmalar kent kimliğinin küresel ölçekte tanınmasını sağlayacak kadar güçlü simgelere dönüşebilmektedir.



Görsel 5. Hathaway Tea Rooms, 1931, Stratford-upon-Avon, İngiltere.

Hathaway Tea Rooms gibi tabelalar (G. 5) İngiltere’de özellikle tarihi şehirlerde kullanılan geleneksel görsel kimlik öğeleridir. Resimdeki kır evi betimi, Stratford-upon-Avon’un turistik ve tarihsel kimliğini vurgulamak için seçilmiştir. Kent kimliğine etki eden çok köklü grafik tasarım öğeleri de bulunmaktadır. Londra metro istasyonu için yapılan metro hattı haritası da bunlardan biridir. Tasarım öylesine kült bir hale gelmiştir ki bu tasarıma gönderme yapılarak pek çok eser ortaya çıkmıştır.

1986 yılında David Booth tarafından tasarlanan ‘Tate Gallery by Tube’ adlı afişte Londra metro haritasının bilinirliğinden yararlanılmıştır. Afişte boya tüpü Tate Galerisi’nin hemen yanındaki metro istasyonu olan ‘pimlico’-da gösterilmiştir. Metro hat çizgileri tüpten çıkmış boyalarla ifade edilerek plastik sanatlara gönderme yapılmıştır. Tüpün üstünde ise Londra Metrosu logosu ve istasyonun ismi kullanılmıştır” (Dur, 2014, s. 62).



Görsel 6. David Booth, Tate Gallery by Tube, 1987, poster, London Transport Museum.



Görsel 7. Sol: Emrah Yücel (I Mean It Creative Ajansı), Gaziantep Şehir Logosu, 2016. Sağ: Landor Associates, City of Melbourne, 2009.

Kent kimlikleri oluşturulurken işlevi, hizmetleri, tarihi gibi tüm etkenler göz önünde bulundurularak tasarlanmalıdır. Bu konuda Türk grafik tasarımcı Emrah Yücel'in (1968-), *Gaziantep şehir logosu* (G. 7) tartışma konusu olmuştur. "Bu duruma, iyi niyetliler "trajik bir rastlantı", kötü niyetliler "sondan başa gelinip içi doldurulmuş" bir çalışma diyebilirler. Gerçeğin hangisi olduğundan çok sonucun "böyle" olması önemli!" (Erkmen, 2016). Logonun sıradan oluşu ve benzerlerinin çokluğu tartışmanın sebeplerindendir. Teknolojinin de gelişimiyle tanıtım ve yönlendirme amaçlı grafik unsurlar, farklı biçim ve tekniklerde tasarlanarak uygulanmaktadır (Atamaz, 2018, s. 2). Ancak teknoloji bazen bu tür tartışmalara sebep olacak çalışmalara ön ayak olmaktadır.

"Ancak benim önemsedğim başka bir "problem" var! "Bu" logonun çözümleme yaklaşımının ve ele alınış biçiminin Melbourne kentinin yeni logosuyla olan aşırı yakınlığı. Bu yakınlığı "Shutterstock'tan alınma" tartışmasından çok daha önemli buluyorum. Gaziantep'le Melbourne'u aynı görsel kefeye koymanın ve bu şablon anlayışının yarattığı/yaratacağı

problemleri tartışmalıyız. Asıl ürkütücü olan bu anlayış çünkü!” (Erkmen, 2016).

Tüm bu örnekler, görsel tasarımın kent kimliği üzerindeki etkisini ortaya koyarken, spor organizasyonları da bu süreci destekleyen önemli bir dinamik olarak öne çıkmaktadır.

Spor Müsabakalarının Kent Kimliğine Etkisi

Amerikalı grafik tasarımcısı Lance Wyman (1937-) 1966 yılında yapmış olduğu *Meksika 68 Olimpiyat Oyunları* adlı çalışmaları (G. 8), 1968 Meksika Olimpiyatları için geliştirilen görsel kimlik tasarımı, bu bağlamda üretilmiş en etkili görsel tasarım çalışmalarından biri olarak kabul edilmektedir. Açık alanlarda kullanılan dev boyutlu bilgilendirme ve yönlendirme grafikleri, toplumsal beklentilere cevap verebilmek ve estetik değerler oluşturmak adına, markalaşma sürecinde olan bir kentte grafik tasarımın etkilerini göstermektedir (Çeliker ve Tokoğlu, 2017, s. 142).



Görsel 8. Lance Wyman, Meksika 68 Olimpiyat Oyunları, 1966. Meksika.

Sugar Loaf dağından ilham alınarak Brezilyalı tasarım ajansı Tátil Design tarafından tasarlanan ve ajansın yaratıcı direktörlüğünü olan Fred Gelli'nin üstlenmiş olduğu 2016 Rio yaz Olimpiyatları Logosu (G. 9), yüzlerce değişiklik ve yaklaşık 50 tane seçeneğin ortaya çıktığı neredeyse iki ay süren bir ortak çalışmanın ürünüdür. “Şehirler bu prestijli etkinliklere ev sahipliği yapmak için büyük kaynak ayırıyorlar ve en yetenekli tasarımcılarını çağırıp sadece oyunları kapsayacak değil, kendi şehirlerinin coğrafyasını, felsefesini ve özünü dünyaya gösterecek bir logo tasarımlarını istiyor” (Fourie, 2014, s. 1). Bu bağlamda, spor organizasyonlarının yalnızca logolar aracılığıyla değil, aynı zamanda kentsel mekânlarda bıraktıkları görsel izlerle de şehir kimliğini şekillendirdiği görülmektedir. Bu tür büyük ölçekli organizasyonlar, sporun kent kimliği üzerindeki etkisini somutlaştıran en görünür örnekler arasında yer almaktadır.



Görsel 9. Tátil Design, 2016 Rio Yaz Olimpiyatları, Grafik, 2010.

Spor, gladyatörlerin dövüştüğü kolezyumlardan futbol stadyumlarına kadar yaşam alanları üzerinde görsel izlerini daima göstermiştir. Bu görsel izler günümüzde kentin her noktasında kullanılabilir. Bu durum, tarihsel spor mirasının gündelik yaşam pratikleri içinde nasıl yeniden üretildiğini somut örneklerle daha görünür kılmaktadır. Tıpkı Roma’da bir kafe tabelasında eski yapıları görmek, insanları o şehrin bir parçası olarak hissettirebilir. Benzer şekilde, spor etkinlikleriyle özdeşleşmiş kentler de bu ilişkiyi farklı tasarım ve görsel üretim biçimleriyle sürdürmektedir.

Monaco Grand Prix 1929’dan beri şehrin ana caddelerinde yapılıyor. Monaco Grand Prix’i, 50’li yıllardan beri kendi poster geleneğini oluşturmuş ve resimden heykele şehirle ilişkili pek çok görsel eser üretimine ortam hazırlamıştır. Jessiqa Pace’ın yer aldığı pist kenarındaki *Martini panosu*, sürücülerin onlara bakmasının dikkat dağıtıcı, başka bir deyişle tehlikeli olduğuna dair şikâyet edildikten sonra 2009 yılında yarış sırasında kaldırılmak zorunda kalmıştır. Bu örnek, sporun kent estetiği ve görsel kültürü üzerindeki etkisinin yalnızca belirli organizasyonlarla sınırlı kalmadığını göstermektedir. Benzer şekilde, farklı şehirlerde de spor temelli tasarım uygulamaları kent kimliğini güçlendiren unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bu doğrultuda, spor şehrin kimliğinde yapılacak yaratıcı tasarımlarla şık ve işlevsel çözümler getirebilmektedir. Spor şehrin kimliğinde yapılacak yaratıcı tasarımlarla şık ve işlevsel çözümler getirebilmektedir. San Jose buz hokeyi salonu için şehrin farklı yerlerinde hokey topu (disk) şeklinde tasarlanan *totemler* bulunmaktadır. Avusturya’nın Kitzbühel şehri kış sporları konusunda önemli bir şehir olarak, şehir kimliği anlamında da önemli örnek olarak görülebilir. Her yıl düzenlenen Hannenkamm kayak yarışları için 80’li yıllardan beri poster tasarımı yapılmakta ve bu bir gelenek haline almış bulunmaktadır.

Bu noktada, sporun kent kimliği üzerindeki etkisi yalnızca mekânların tasarımıyla sınırlı kalmaz, aynı zamanda kentin kültürel dokusunu biçimlendiren bir unsur haline de gelmektedir. Kent kimliği içerisinde bir kültürel spor uygulaması olarak yer edinen bu durum, görsel anlatım ve estetik üretim biçimleri aracılığıyla daha geniş bir alana yayılmaktadır. Kentsel boyutta grafik tasarım uygulamalarıyla görünür hale getiren bu ilişki, resim alanında da karşılığını bulmakta; spor, sanatçılar için hem konuya dayalı hem de kavramsal bir ifade alanı haline

gelerek kentin kültürel hafızasıyla bütünleşmektedir.

Forbes'ta yayımlanan makaleye göre, spor ve sanat uzun süre birbirinden ayrı alanlar olarak görülmüş olsa da, Amerika genelinde düzenlenen sergiler bu iki disiplinin giderek daha fazla kesiştiğini ortaya koymaktadır. Özellikle müzelerde gerçekleştirilen "Get in the Game: Sports, Art, Culture" gibi kapsamlı sergiler, sporun yalnızca fiziksel performansla sınırlı olmadığını; topluluk, kimlik, politika ve kültürel ifade gibi çok katmanlı anlamlar içerdiğini göstermektedir. Bu sergilerde yer alan eserler, mahalle sporlarından küresel spor ikonlarına kadar geniş bir yelpazeyi ele alarak izleyiciye sporun toplumsal bağ kurma gücünü ve sanat aracılığıyla yeniden yorumlanabilirliğini sunmaktadır. Ayrıca sanatçılar, spor figürleri ve olayları üzerinden cinsiyet, ırk ve kimlik gibi önemli toplumsal meseleleri tartışmaya açmakta; böylece spor, estetik bir ifade biçimi olmanın ötesinde kültürel ve politik bir anlatı aracına dönüşmektedir (Scott, 2024).

Amerikalı realist ressamı George Bellows'un (1882-1925) boks temalı resimleri (G. 10), sporun yalnızca fiziksel bir mücadele değil, aynı zamanda insan doğasının en temel ve çarpıcı yönlerini açığa çıkaran bir alan olduğunu ortaya koyar. Sanatçının eserleri, hem güçlü hem de acımasız bir görsellik sunarak, izleyiciyi şiddetin estetikleştirilmiş temsiliyle yüzleştirir. Bu resimlerde boks, iki bireyin hayatta kalma ve üstünlük kurma içgüdüsüyle neredeyse ölümüne mücadele ettiği bir sahne olarak betimlenir. Bellows, ringdeki atmosferi, bedensel gerilimi ve psikolojik yoğunluğu eşzamanlı olarak yansıtarak, izleyiciye yalnızca görsel değil, aynı zamanda duygusal ve deneyimsel bir gerçeklik sunar. Özellikle *Dempsey ve Firpo* eserlerinde (G. 10 Sağ), kalabalık kitleler önünde gerçekleşen dramatik anlar üzerinden sporun bir gösteri biçimi olarak dönüşümü vurgulanırken, izleyicinin bu şiddet dolu anlara aktif biçimde tepki vermesi hedeflenir. Bu kalabalıkların temsili, yalnızca bir görsel deneyimi değil, aynı zamanda modern kentin ortak deneyimini ve kamusal alanın dinamiklerini de görünür kılar. Dolayısıyla Bellows'un resimlerinde boks karşılaşmaları, bireysel mücadelelerin ötesinde, kentsel kimliğin ve toplumsal etkileşimin yoğunlaştığı sahneler dönüşmektedir. Bu yönüyle Bellows'un çalışmaları, sporun estetik, psikolojik ve toplumsal boyutlarını bir araya getiren güçlü bir anlatı sunarken, aynı zamanda spor müsabakalarının kent yaşamı ve kimliği üzerindeki etkilerini de görsel düzlemde tartışmaya açar (National Gallery of Art, 2014). Sporun sanat içerisindeki temsili ise sanat tarihinde her zaman merkezi bir tema olmaktan ziyade, daha çok modern ve çağdaş örnekler üzerinden görünür hale gelmektedir.



Görsel 10. George Bellows, Sol: Club Night, 1907, Tuval üzerine yağlıboya, (109.2x134.9 cm), National Gallery of Art, Washington, John Hay Collection. Sağ: Dempsey ve Firpo, 1924, Tuval üzerine yağlı boya, Whitney Amerikan Sanatı Müzesi, New York.

Bu yaklaşım, günümüz sanatçılarının spor ve bedensellik temasını ele alış biçimlerinde de farklı yorumlarla devam etmektedir. Amerikalı çağdaş sanatçı, heykel, film, fotoğraf ve çizim alanlarında çalışan film yönetmeni Matthew Barney'nin (1967-) 2023 yılında yapmış olduğu *Secondary (İkincil)* adlı çok kanallı video yerleştirmesi (G. 11), Amerikan futbolu, şiddet ve ulusal mitoloji arasındaki ilişkileri irdeleyen kompleks bir yapı olarak değerlendirilir. Eser, 1978'de gerçekleşen ve bir oyuncunun felç kalmasına yol açan trajik bir NFL çarpışmasından hareketle kurgulanmış olup, yaklaşık 60 dakikalık süresiyle bir futbol maçının kesintisiz zamanını yeniden üretir. Bu bağlamda Barney, sporun spektaküler doğasını yalnızca bir rekabet alanı olarak değil, aynı zamanda Amerikan kültüründe şiddetin estetikleştirildiği bir temsil biçimi olarak ele alır. Yerleştirme, çok kanallı yapısı sayesinde izleyiciyi parçalı ve eşzamanlı anlatılar arasında dolaştırırken, performatif jestler ve koreografik düzenlemeler aracılığıyla sporu neredeyse ritüelistik bir sahneye dönüştürür (Greenberger, 2023).



Görsel 11. Matthew Barney, *Secondary (İkincil)*, 2023.

Secondary (İkincil) çalışmasının görsel dili, şiddeti doğrudan yeniden üretmekten ziyade onu soyutlayarak yeniden kurgular; bu durum, hem sporun estetik boyutunu hem de onun ardındaki travmatik gerçekliği açığa çıkarır. Video yerleştirmedeki sahneler, performans, dans ve sinemasal anlatımın iç içe geçtiği hibrit bir yapı sergileyerek Barney'nin disiplinlerarası yaklaşımını güçlendirir. Aynı zamanda eser, Amerikan futbolunu bir "gösteri" olarak çözümlerken, bu gösterinin ardındaki kolektif hafıza ve şiddet kültürünü eleştirel bir düzleme taşır. Bu yönüyle *Secondary*, sanatçının önceki işlerinde de görülen bedensellik, güç ve kırılmalık temalarını sürdürürken, bunları daha yoğun bir tarihsel ve kültürel bağlama yerleştirir (Greenberger, 2023). Bununla birlikte Amerikan futbolunun yalnızca fiziksel bir mücadele değil, aynı zamanda kent temsilleri ve yerel aidiyetler üzerinden şekillenen bir kültürel alan olduğu düşünüldüğünde, Barney'nin bu sanat yapıtı, sporun ortak kimlik üretimindeki rolünü de dolaylı olarak görünür kılmaktadır. Böylece eserde, bireyin bedensel olarak maruz kaldığı şiddeti, aynı zamanda kent düzeyinde kurulan aidiyet, rekabet ve temsil ilişkileriyle birlikte okumaya imkân tanımaktadır.



Görsel 12. Honor Titus, Sol: Madrid Open, 2023, Tuval üzerine yağlıboya, 213,4x243,8 cm. Orta: Second Serve, 2023, Tuval üzerine yağlıboya, 213,4x182,9 cm. Sağ: A Long Rally, 2023. Tuval üzerine yağlıboya, 182.88x137.16x5.08 cm.

Sanat tarihinde insan bedeninin fizikselliliğinin temsili, antik dönemden günümüze uzanan sürekliliğiyle dikkat çeken bir tema olmuştur. Antik Yunan'da Myron tarafından MÖ 5. yüzyılda üretilen Discobolus, atletik bedenin idealize edilmiş formunu yansıtan en çarpıcı örneklerden biri olarak kabul edilir; figürün gerilimli duruşu ve hareketin doruk anını yakalayan kompozisyonu, klasik estetik anlayışın beden üzerinden kurduğu mükemmeliyet fikrini ortaya koyar. Bu idealize edilmiş beden anlayışı, yüzyıllar boyunca sanat üretimini etkilemiş olsa da, çağdaş dönemde bedenin temsiline yönelik yaklaşımlar önemli ölçüde çeşitlenmiştir. Özellikle spor ve hareketin sanattaki yansımaları, yalnızca fiziksel performansı değil, aynı zamanda psikolojik ve toplumsal boyutları da içeren çok katmanlı bir anlatı sunmaktadır. Bu bağlamda Amerikalı bir sanatçı olan Honor Titus'un (1989-) tenis temalı resimleri (G. 12), sporu hem bireysel çaba hem de toplumsal bağlam içinde ele alırken, kas yapısının vurgulanması ve renk kullanımındaki dinamizm aracılığıyla hareketin yoğunluğunu görünür kılar. Öte yandan Fransız sanatçısı Claire Tabouret'nin (1981-) figüratif çalışmaları (G. 13), fiziksel temasın sınırlarında dolaşarak mücadele ile yakınlık arasındaki belirsizliği işler; sanatçının yumuşak ve akışkan betimlemeleri, izleyiciyi figürler arasındaki duygusal gerilime ortak eder. Bu tür çağdaş yaklaşımlar, bedenin yalnızca estetik bir ideal olarak değil, aynı zamanda deneyim, çatışma ve duygu taşıyıcısı olarak yeniden düşünülmesine olanak tanımaktadır (Edquist, 2024). Bu görsel temsillerin spor müsabakaları bağlamında ele alınması ise, yalnızca bireysel beden deneyiminden ziyade, aynı zamanda bu etkinliklerin gerçekleştiği kentlerdeki kimlik üretim süreçlerini de görünür hale getirmektedir. Bu nedenle sporun sanatsal temsilleri, kent mekânı ve toplumsal aidiyet arasındaki ilişkiyi de dolaylı olarak tartışmaya yol açmaktadır.



Görsel 13. Claire Tabouret, Sol: Muddy River, 2018. Sağ: The Grip, 2018.

Atletizm ile sanat arasındaki ilişki, tarihsel süreç boyunca hem estetik hem de kavramsal düzeyde tartışılmıştır. Antik Yunan'da Discobolus ve Doryphoros gibi heykeller, insan bedenini yalnızca fiziksel bir varlık olarak değil, aynı zamanda ideal form, ahlaki değerler ve estetik ölçütlerin taşıyıcısı olarak ele almıştır. Buna karşılık günümüzde artistik jimnastik, artistik patinaj veya senkronize yüzme gibi disiplinler yüksek estetik unsurlar içermelerine rağmen, performansın ölçülebilirliği ve rekabete dayalı yapısı nedeniyle ağırlıklı olarak spor kategorisinde değerlendirilmektedir. Bu ayrım, sanat ve sporun farklı bilgi rejimleri içinde konumlandırılmasından kaynaklanmakla birlikte, her iki alanın da belirli mekânsal düzenlemelere, izleyiciye ve performatif unsurlara dayanması, aralarındaki yapısal benzerlikleri ortaya koymaktadır. Çağdaş sanat ise bu ikili ayrımı sorgulayan yaklaşımlar geliştirmektedir (Luan, 2024). Bu çeşitlenen yaklaşımlar, spor ve sanat arasındaki ilişkinin kuramsal düzeyde de yeniden değerlendirilmesini gerekli kılmaktadır.



Görsel 14. Ran Huang, Turn Over (Döndür), 2007, Tek kanallı video, 3 dakika 21 saniye.

Çinli bir yönetmen, film yapımcısı ve senarist olan Ran Huang'ın sanatsal pratiği; film ve video üretiminin yanı sıra resim, heykel, enstalasyon, çizim ve performans gibi farklı disiplinleri kapsayan çok yönlü bir yapı gösterir. İnsan duygularının derinliklerine inmesi ve yaşamın hassas anlarını etkileyici bir biçimde yansıtmasıyla tanınan Huang, sinemayı düşüncelerini ifade edebileceği güçlü bir anlatım aracı olarak görmektedir (Tyler, 2024). Özellikle Huang'ın *Fake Action Truth* (Sahte Eylem Gerçeği) ve *Turn Over* (Döndür) video çalışmaları (G. 14), sporun rekabet, şiddet ve güç gibi kodlarını çözümleyerek bunları yakınlık, belirsizlik ve iletişimsizlik ekseninde yeniden kurgular. Sanatçının eserlerinde fiziksel karşılaşmaların gerçekliğinin bozulması, izleyicinin algısını yönlendiren görsel ve işitsel unsurların sorgulanmasına yol açar; böylece sporun yalnızca bedensel değil, aynı zamanda temsili bir yapı olduğu açığa çıkar (Luan, 2024). Bu bağlamda, spor etkinliklerinin estetik

yönlerine ek olarak gerçekleştiği kentsel mekânlar üzerinden okunması ve temsilin çok katmanlı yapısını daha görünür kılmasına sebep olmaktadır. Bu nedenle resim çalışmalarında yapılan görsel analizler, spor müsabakalarının kent kimliği üzerindeki etkisini bir tartışma sebebi haline getirilebilir. Bu doğrultuda, benzer temaları ele alan diğer sanatçıların çalışmaları da sporun temsiline farklı perspektifler sunmaktadır.



Görsel 15. Yao Qingmei, Sol: Fencing: Landscape Fight (Eskrim: Manzara Dövüşü), 2019-2021, Üç kanallı HD video, renkli ve ses, 18 dakika 46 saniye. Sağ: Dance! Dance! Bruce Ling! (Dans et! Dans et! Bruce Ling!), 2013, Performans videosu, 10 dakika 50 saniye

Günümüzde Paris'te yaşamakta ve üretimlerini burada sürdürmekte olan Sanatçı Yao Qingmei (1982-), Sanatsal pratiği ağırlıklı olarak performans ve video üzerine kuruludur; bununla birlikte enstalasyon, metin, kostüm, sesli şiir, oyun ve çağdaş koreografi gibi farklı disiplinleri bir araya getirir. Çalışmalarında belirli mekânlara müdahale ederek yerleşik düzenleri sorgular. Gündelik hayatta karşılaşılan sembolleri inceleyen sanatçı, bu semboller aracılığıyla bedenin nasıl güç kazandığını ya da güç kaybına uğradığını araştırır. Aynı zamanda performans ile içinde gerçekleştiği ortam arasındaki sınırları da belirsizleştirmeyi amaçlar (Qingmei, t.y.). Ran Huang'ın temalarına benzer şekilde Yao Qingmei, *Fencing: Landscape Fight (Eskrim: Manzara Dövüşü)* ve *Dance! Dance! Bruce Ling! (Dans et! Dans et! Bruce Ling!)* performans videolarında (G. 15), spor ile görsel kültürü bir araya getirerek beden, teknoloji ve temsil arasındaki ilişkiyi tartışmaya açar. Eskrim ile görüntü üretimini birleştiren çalışmaları, sporcu ve sanatçı kimliklerinin sınırlarını belirsizleştirirken, diğer performanslarında başarısızlık, sıradanlık ve bedensel sınırlılık gibi temalar üzerinden idealize edilmiş beden anlayışını eleştirir. Bu bağlamda çağdaş sanat, atletizmi yalnızca fiziksel üstünlük ve başarı üzerinden değil, aynı zamanda kırılganlık, temsil ve algı üzerinden yeniden düşünmeye imkân tanıyan eleştirel bir alan sunmaktadır (Luan, 2024). Bu eleştirel yaklaşım, sporun görsel temsillerinin yalnızca bireysel beden performansını değil, aynı zamanda bu performansların sergilendiği ve dolaşıma girdiği kentsel kültür alanlarını da görünür kılmasını sağlamaktadır. Bu nedenle sanat çalışmalarında yapılan görsel analizler, spor müsabakalarının kent kimliği üzerindeki etkisi bağlamında da değerlendirilebilir.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Bu çalışma, kent kimliğinin yalnızca mimari yapılar veya coğrafi unsurlarla sınırlı kamadığını; aksine spor ve sanatın yarattığı estetik, kültürel ve toplumsal etkileşimlerle çok katmanlı bir şekilde inşa edildiğini ortaya koymuştur. Tarihsel süreç incelendiğinde sporun, antik Colosseum'dan modern stadyumlara, Mısır hiyerogliflerinden günümüzün yüksek teknoloji reklamlarına kadar kentin görsel ve ruhsal dokusuna silinmez izler bıraktığı görülmektedir. Sanat ve sporun kesişim noktasında yer alan "estetik performans" ve "toplumsal dışavurum", bireyin fiziksel gelişiminin ötesine geçerek kentsel dönüşümün ve kolektif aidiyetin temel taşlarından biri haline gelmiştir. Bu çok katmanlı kimlik yapısının oluşumunda görsel iletişim ve tasarım pratiklerinin rolü de belirleyici bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır.

Kimlik tasarımının tarihsel gelişimi; Peter Behrens'ten Paul Rand'e, Giovanni Pintori'den Paula Scher'e uzanan süreçte, tasarımın sadece kurumsal bir simge değil, kentsel ve toplumsal algıyı yöneten "dinamik bir görsel dil" olduğunu kanıtlamıştır. Günümüzde grafik tasarım, mimari ve çevresel unsurlarla bütünleşerek kentin fiziksel dokusuna doğrudan müdahale etmektedir. Bu durum, kent kimliğinin inşasında statik logoların yerine, toplumla bağ kurabilen, "yaşayan" ve bir "anlatısı olan" bütüncül görsel sistemlerin gerekliliğini ortaya koymaktadır. Araştırma kapsamında ele alınan metonimler, sokak sanatı ve kurumsal şehir logoları, mekânı sadece coğrafi bir alan olmaktan çıkarıp yaşayan bir hikâyeye dönüştüren temel enstrümanlardır.

Bu kuramsal çerçeve, kent markalaması ve sanatsal üretimler üzerinden somut örneklerle daha açık biçimde gözlemlenebilmiştir. Kent markalaması sürecindeki işlevsel grafikler, sporun kentsel mekân üzerindeki görünürlüğünü pekiştirirken; Bellows'tan Barney'e uzanan sanatsal üretimler ise sporun bedensellik ve toplumsal mitoloji gibi derin katmanlarını estetik bir dille yeniden kurgulamaktadır. Ancak Gaziantep ve Melbourne şehir logosu örneklerinde görüldüğü üzere, bu tasarımların özgünlükten uzak ve şabloncu yaklaşımlarla ele alınması, şehrin tarihsel biricikliğine zarar verme riski taşımaktadır. Oysa şehirlerin kendi değer ve kültürleri ile elde ettikleri kazanımlarını etkili ve doğru tasarımlarla sunması, o kenti diğerlerinden ayrı kılarak "marka kent" haline gelmesini sağlayan en kaçınılmaz unsurdur (Çeliker ve Tokoğlu, 2017, s. 141-142).

Bu bağlamda, söz konusu örnekler üzerinden elde edilen bulgular, kent kimliği üretiminde daha bilinçli yaklaşımın gerekliliğini ortaya koymaktadır. Nihayetinde; teknolojiyle gelişen grafik tasarım ürünlerinin rastlantısal bir şekilde günü kurtarmak amacıyla değil, belirli prensip ve etik esaslar çerçevesinde kullanılması, şehrin markalaşma sürecini doğrudan olumlu etkileyecektir. Sporun dinamizmi ile sanatın eleştirel derinliğinin disiplinlerarası bir anlayışla harmanlanması, sürdürülebilir, küresel ölçekte saygın ve kendine özgü farklılıklarını ortaya koyabilen kimlik sahibi kentsel mekanların inşası için zorunluluk arz etmektedir.

KAYNAKÇA

- Ambrose, G., Harris, P. (2010). *Visual graphic design dictionary*. Literature.
- Armstrong, H. (2012) *Grafik Tasarım Kuramı*. (M. E. Uslu, Çev.). Espas Kuram Sanat.
- Atamaz, E. (2018). Çevre ve Mekân Grafiği Eğitimi İçin Seçmeli Ders Uygulaması. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi (ASEAD)*, 5(6), 1–14. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/592938>
- Atamaz, E. (2015). Modern Yaşamın Tasarım Eğitiminde Yeni Bir Alan; Mekân Grafiği.

- Çukurova Üniversitesi 1. Sanat Araştırmaları Sempozyumu Bildiri Kitabı, https://www.academia.edu/36319339/Osmanlida_gayrimuslim_heykeltraslar_cuku_pdf
- Çeliker, M. ve Tokoğlu, A. A. (2017). Marka Kent Oluşturulmasında Grafik Tasarımın Rolü ve Gaziantep Örneği. *SDÜ ART-E Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 10(19), 136-152. https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/325630?utm_source=chatgpt.com
- Dur, B. (2014) Henry C. Beck'in "Londra Metro hattı haritası"nın iletişim tasarımı açısından incelenmesi ve günümüz tasrıma etkileri. *Grafik Tasarım Dergisi*. (57).
- Dyan G. (2012) *Urban Masters*. London: Opera Gallery.
- Edquist, G. (10 Temmuz 2024). Let's get physical! How contemporary artists have embraced athleticism. <https://www.artbasel.com/stories/how-contemporary-artists-have-embraced-athleticism-paris-2024-olympic-games>
- Erkmen B. (2016) Mediacat. <https://mediacat.com/gaziantep-markalasirken/>
- Fourie J. (2014) 2016 Yaz Olimpiyatları: Rio'nun marka heykeli övgüleri topladı. *GMK Yazılar*. (144) s. 1
- Greenberger, A. (15 Mayıs 2023). Matthew Barney Returns with His Best Work in Years, a Shocking Video About America's Favorite Sport. <https://www.artnews.com/art-news/reviews/matthew-barney-secondary-review-1234667944/>
- Hathaway Tea Rooms, (1931). Stratford-upon-Avon. İngiltere. <https://se.dreamstime.com/terum-i-hemmet-stratforduponavon-uk-februari-h%C3%A4ngskylten-f%C3%B6r-hemrummen-p%C3%A5-den-h%C3%B6ga-gatan-image318687039>
- Heller S., Ilıc M. (2011) *The Anatomy of Design*. Beverly: Rockport Publishers.
- Heller S., Vienne V. (2016) *Grafik Tasarımı Değiştiren 100 Fikir*. (B. Bayrak, Çev.). Literatür.
- Luan, Z. (20 Kasım 2024). The aesthetic transformation of motion: A dialectical take on sports and contemporary art. <https://www.leapleapleap.com/2024/11/the-aesthetic-transformation-of-motion-a-dialectical-take-on-sports-and-contemporary-art/>
- National Gallery of Art, (30 Mayıs 2014). "The Art of Boxing" -- "George Bellows" at the National Gallery of Art, Washington. <https://www.youtube.com/watch?v=E3OmAasGnA>
- Sayın Z., Bulduk B., Dağ E. (2011) *Kentlerin Bilgilendirici ve Yönlendirici Göstergeleri: Tabelalar*. Bulduk B. (Ed.) IX. Ulusal Sanat Sempozyumu Bildiriler Kitabı s. 211-221 Ankara: Hacettepe Üniversiteleri Hastaneleri Basımevi.
- Scott, C. (11 November 2024). How sports and art are coming together across America. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/chaddscott/2024/11/11/sports-and-art-coming-together-across-america/>
- Tyler, A. (22.06.2024). Riki Biou: Ran Huang (Director) Wikipedia, Biography, Age, Family, Height, Net Worth, Fast Facts. <https://wikibious.com/category/biography/>
- Qingmei, Y. (t.y.). *Biography*. <https://www.yaoqingmei.com/biography>

Görsel Kaynakça

- Associates, L. (2009). City of Melbourne [Grafik].
<https://www.behance.net/gallery/276451/City-of-Melbourne>
- Banksy, (2000). Tank W Bunny Ears [Resim]. Sotheby's Londra. 2018.
<https://www.myartbroker.com/artist-banksy/articles/banksy-playmate-of-the-month>
- Barney, M. (2023). İkincil (still) [Enstalasyon].
- Bellows, G. (1907). Club Night [Resim]. National Gallery of Art. Washington. John Hay Collection. <https://www.forbes.com/sites/chaddscott/2024/11/11/sports-and-art-coming-together-across-america/>
- Bellows, G. (1924). Dempsey ve Firpo [Resim]. Whitney Amerikan Sanatı Müzesi. New York.
<https://whitney.org/collection/works/214>
- Booth, D. (1987). Tate Gallery by Tube [poster]. London Transport Museum.
<https://www.ltmuseum.co.uk/collections/collections-online/posters/item/2007-4241>
- Burning Candy ekibi. (2013). Sony Telepathic [Resim]. Cheltenham Road. Stokes Croft. Bristol. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sony_Telepathic_-_10908566076.jpg
- Huang, R. (2009). Fake Action Truth [Video]. <https://www.leapleapleap.com/2024/11/the-aesthetic-transformation-of-motion-a-dialectical-take-on-sports-and-contemporary-art/>
- Huang, R. (2007). Turn Over [Video]. <https://www.leapleapleap.com/2024/11/the-aesthetic-transformation-of-motion-a-dialectical-take-on-sports-and-contemporary-art/>
- Pintori, G. (1953). Olivetti Lettera 22 [Lithograph]. Industrie Grafiche N. Moneta S.p.A. Milan. İtalya. <https://www.moma.org/collection/works/8825>
- Rand, P. (1981). IBM Poster [Litografi]. ABD. <https://www.paulrand.design/work/IBM.html>
- Scher, P. halka açık tiyatro logosu [Grafik]. <https://www.designboom.com/design/paula-scher-interview/>
- Scher, P. Citibank logosu [Grafik]. <https://www.designboom.com/design/paula-scher-interview/>
- Tátil Design, (2010). 2016 Rio Yaz Olimpiyatları [Grafik].
<https://grapheine.com/en/magazine/genesis-logo-rio-2016/>
- Titus, H. (2023). A Long Rally [Resim]. <https://www.artbasel.com/stories/how-contemporary-artists-have-embraced-athleticism-paris-2024-olympic-games>
- Titus, H. (2023). Madrid Open [Resim]. <https://www.artbasel.com/stories/how-contemporary-artists-have-embraced-athleticism-paris-2024-olympic-games>
- Titus, H. (2023). Second Serve [Resim]. <https://www.artbasel.com/stories/how-contemporary-artists-have-embraced-athleticism-paris-2024-olympic-games>
- Tabouret, C. (2018). The Grip [Resim]. <https://www.artbasel.com/stories/how-contemporary-artists-have-embraced-athleticism-paris-2024-olympic-games>
- Tabouret, C. (2018). Muddy River [Resim]. <https://www.artbasel.com/stories/how-contemporary-artists-have-embraced-athleticism-paris-2024-olympic-games>
- Wyman, L. (1966). Meksika 68 Olimpiyat Oyunları [Grafik]. Meksika.
<https://lancewyman.com/brand-project/mexico-68-olympic-games/>

- Qingmei, Y. (2019-2021). Fencing: Landscape Fight [Video].
<https://www.leapleapleap.com/2024/11/the-aesthetic-transformation-of-motion-a-dialectical-take-on-sports-and-contemporary-art/>
- Qingmei, Y. (2013). Dance! Dance! Bruce Ling! [Video].
<https://www.leapleapleap.com/2024/11/the-aesthetic-transformation-of-motion-a-dialectical-take-on-sports-and-contemporary-art/>
- Yücel, E. (2016). Gaziantep Şehir Logosu [Grafik]. <https://mediacat.com/gaziantep-markalasirken/>