

SANATIN İŞLEVSELLİĞİ BAĞLAMINDA KAMUSAL ALAN ÖRNEKLEMELERİ

Lâmia KENAN*

Özet

Sanatın ne olduğu, kapsamı, işlevi ve amacı antik dönemden beri tartışılmaktadır. Modern çağla birlikte sanatın özerkliği konusu, sanatın herhangi bir amaç veya araç olarak kullanımını sorunu tekrar gündeme gelmiştir. Sanat sadece kendisi için yapılır veya kendine hizmet eder düşüncesine karşı sanatın başından beri kültürün ve kamusal alanın ayrılmaz bir parçası olduğu, kamusal alanda kullanılabileceği ve sonuçta sanatın kamusal alanı etkileyen ve bu alandan etkilenen bir doğasının olduğunu savunan görüşler iki farklı çerçevede günümüzde karşımıza çıkmaktadır.

Bu çalışma, kamusal alanda duyuşal ihtiyaçların fiziksel ihtiyaçlardan bağımsız olarak düşünülmediği noktada, bireyin kent içinde kendini bulamaması veya özgürce ifade edememesine karşı gündelik hayattaki alışlagelmiş bazı davranış biçimlerinin yaratıcı ve katılıma dayalı sanatsal ve mimari çalışmalarla nasıl değiştirilebileceği konusunu incelemeyi amaçlamaktadır. Bireyin kamusal alandaki özgürlükleri ve kendini özgürleştirme yolunda arayış biçimleri ele alınarak daha çok sanatın toplum için olduğu görüşünü destekleyen akımdan hareketle farklı ülkelerdeki kamusal alanda sanatın işlevselliğini ön plana çıkaran çeşitli somut örnekler üzerinde durulmuştur. Söz gelimi A.B.D.'de Michael Rakowitz, Krzysztof Wodiczko ve Gregory Kloehn'in *Evsizlere Yardım* etme amacıyla kamusal alanda tasarladıkları projeler, çocukların, gençlerin ve aynı zamanda yetişkinlerin gündelik rutin davranışsal biçimlerinin değişimini hedefleyerek hayatlarına neşe ve eğlence katabilmenin yanı sıra sağlıklı bir yaşama da teşvik amacıyla kamusal alanda İsveç'ten ve A.B.D'den çeşitli sanatçılar tarafından oluşturulmuş *Oyuncu Alanlar* ve bazı gereçlerle oluşturulmuş insanların cep telefonlarını veya bilgisayarlarını ücretsiz olarak şarj edebilecekleri, yerel imkânlarla sınırlı veri paylaşımında veya saklamasında bulunabilecekleri, bununla birlikte farklı amaçlarla da kullanabilecek kamusal alandaki *Muhtelif Diğer Örneklemeler* 'de incelenmiştir.

Anahtar Sözcükler: Kamusal alan, sanat, işlevsellik, evsizlere yardım, oyuncu alanlar.

PUBLIC SPACE SAMPLES IN THE CONTEXT OF ART FUNCTIONALITY

Abstract

The nature, scope, function, and purpose of art have been discussed since ancient times. With the modern age, the issue of the autonomy of art, the question of the use of art as any purpose or tool has unveiled again. The idea that art is only made for itself or serves itself can be assessed in two different contexts in terms of art as an inseparable part of the culture and public space since the beginning as the nature of art affects public space, and in return, it is also affected by the public realm.

* Yüksek Lisans Öğrencisi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Seramik ve Cam Tasarımı Ana Sanat Dalı, lamia.kenan@gmail.com

The aim of this study is to examine how some common forms of behavior in daily life can be changed by creative and participatory artistic and architectural studies against the fact that the individual cannot find himself or express himself freely in the city where the sensory needs in the public sphere cannot be thought independently of the physical needs. With a view supporting the idea that art is for society, the freedoms of the individual in the public sphere and the ways of seeking self-liberation are the main focus of this work while documenting various concrete examples that emphasize the functionality of art in the public sphere in different countries. In the United States, for example, projects designed by Michael Rakowitz, Krzysztof Wodiczko and Gregory Kloehn in the public sphere called *Help The Homeless*, another project that aims to change the daily routine behavioral patterns of children, young people and adults, as well as to bring joy and fun to a healthy life called *Playful Spaces* created by various artists from Sweden and the United States, and moreover for the purpose of encouragement, people created with some apparatus where users can charge their mobile phones or computers free of charge or even share and store data locally untapped by anyone called *Miscellaneous Other Samples* in the public domain.

Keywords: Public sphere, art, functionality, assistance to the homeless, actor spaces, playful spaces.

Giriş

Kamusal alan, bütün bireylerin erişimi ve kullanımına açık olmakla birlikte farklı görüşleri ve gelenekleri, çeşitli yaşam tarzları ve toplumsal sınıfları da içinde barındıran ortak alanlardır (Habermas, 2004, s.95). Kamusal alan, bireyin ihtiyaçlarını karşılayabildiği ve sözünü ifade edebildiği veya sözüne kulak verilebildiği ölçüde kullanılmakta ve yeni anlamlar kazanmaktadır. Bu bağlamda, bireyin kamusal alandaki ihtiyaçlarını fiziksel ve duyuşsal olarak ele almak mümkündür. Ancak bu tür ihtiyaçlar keskin sınırlarla birbirinden ayrılmamakta, aralarındaki saydamlık ve geçişkenlik nedeniyle aksine kamusal alanı zenginleştiren bir unsur olarak karşımıza çıkabilmektedir. Bu nedenle, kamusal alanda kullanıcıların ihtiyaçlarına cevap verildiği oranda aldıkları tatmin düzeyi değişken ve önemlidir. Çünkü kamusal alan kullanıcıların gereksinimlerini karşılayabildiği düzeyde bireyi mekâna çekebilir ve söz hakkı elde etmesine fırsat tanıyabilir. Bu noktada, fiziksel özellikler kişinin kamusal alandaki konforunu oluşturur. Konfor; ses, ışık, ifade, güneş ışığı, ısı ya da rüzgâr faktörlerini içermekte ve mekânın kullanımına katkı sağlamaktadır. Duyuşsal faktörler ise, çevrenin imgesinin oluşumunda önemli bir role sahiptir. Çevreyi yapılandırmak için, duyuşların algısından yararlanır. Renk, biçim, hareket, dokunma ve yer çekimi gibi uyaranlar devreye girer (Topaloğlu, 2015, s.32-33).

Bireyin kamusal alandaki duyuşsal ihtiyaçları, fiziksel ihtiyaçlarından ayrı düşünülemez. Yaratılacak olan mekânın hem fiziksel koşulları sağlaması hem de bireyin deneyim ve algı yoluyla serbest bir şekilde keşif yapmasına müsaade etmelidir. Bireyin kimlik kazanmasının ve toplumun bütün kesimlerinin kamusal alanda kendilerine ait bir temsil biçimi bulmasının hem fiziksel hem duyuşsal ihtiyaçları karşıladığında mümkün olabileceği göz ardı edilmemesi gereken bir husustur. Bu nedenle bireydeki hisleri uyandıran, canlandıran ve bu hislere dikkat çeken mekânsal kurgular, kamusal alanda giderek önem kazanmaktadır. Çünkü bu tür mekânsal kurgular veya tasarımlar, karşılaşmaları ve etkileşim alanlarını arttırmakta, ortak ilişki biçimlerinin oluşmasına olanak tanımakta, ortak kimlik ve ortak kültürün paylaşılmasında hem mekâna hem de kentsel yaşama olumlu yönde katkı sunmaktadır (Topaloğlu, 2015, s.32-35).

Bu çalışma kapsamında, toplumsal bağların güçlendirilmesi adına kamusal alanda gerçekleştirilen katılımcı odaklı, sanatsal ve mimari yerleştirme çalışmaları çeşitli ülkelerdeki farklı örnekler

üzerinden incelenip değerlendirilerek, insan ve mekânın kent içindeki yeri ve konumunun fiziksel ve duysal deneyimlerle kurulan anlamları ortaya konmaya çalışılacaktır.

Evsizlere Yardım Projeleri

A.B.D.'de evsizlik sorunu son yarım yüzyılda ciddi bir sorun olarak ortaya çıkmıştır. Ancak Amerika caddelerindeki evsiz insanların sayısı 2014'ten beri sınırlı da olsa azalmaya başladığı görülmüştür. Evsizlikteki bu düşüş eğiliminin nedeni olarak, onlara yardım etmeye çalışan insanlar arasındaki bir düşünce yapısından veya algıdan kaynaklandığı düşünülmüştür.

80'lerden bu yana evsizlikle ilgili en yaygın düşünce, onların ruh sağlığı ve bağımlılık sorunlarıyla baş edene kadar kalıcı bir yerleşime geçmeye hazır olmadıkları yönündeydi ve evsiz insanlara devletin yardımının barınaklarla sınırlı kalmasının da başlıca sebebi buydu. Barınaklar, evsiz kimseye sorunlarıyla başa çıkma sürecinde geçici bir yer sağlamak ve başarılı olduğu zaman teorik olarak kalıcı bir yer bulma imkânı sunmaktadır. Ancak bu yöntem hiçbir zaman işe yaramadı. Barınaklardaki nüfus giderek arttı ve orada kalanlar da, barınakları geçici bir yerden çok, kalıcı meskenleri gibi görmeye başladı. Bazı bölgelerde aşırı nüfus artışıyla birlikte gittikçe insanlar sokaklara itilmiş ve evsizlik problemi de katlanarak artmıştır. Bugün ise Michael Rakowitz, Krzysztof Wodiczko ve Gregory Kloehn gibi kalıplar içinde düşünmeyen insanlar sayesinde soruna farklı çözümler ortaya konmaya başlanmıştır (Rotka, 2016).

Michael Rakowitz, *ParaSITE* (Parazit)

Bu proje evsiz insanlar için tasarlanmış, binaların ısıtma ve havalandırma sistemlerine yerleştirilmiş plastik şişirilebilir barınaklardan oluşmaktadır. Binadan dışarı üflenen sıcak hava sürekli olarak barınağı şişirmekte ve sıcak tutmaktadır. Bu barınaklar Boston'da ve New York'ta 30 evsiz insana dağıtılmıştır (Yüksel, 2010, s.44).

Evsizler için tasarlanmış *ParaSITE* olarak adlandırılan barınak örneği Fotoğraf 1'de görülmektedir. Bu barınma tipi modeli, HVAC sistemi olarak adlandırılan (ısıtma, havalandırma ve klima) sistemin binanın dış menfez ağzlarına tutturularak, binayı terk eden sıcak hava ile şişirilebilir barınaklar olarak tasarlanmıştır. Bir çeşit çadır olarak adlandırabileceğimiz yapı böylelikle binanın havalandırma menfezinden çıkan hava sayesinde şişerek formunu almakta, aynı zamanda barınağın içi böylece ısınsın hale gelmektedir. Michael Rakowitz, *ParaSITE* adını verdiği bu tasarımını genellikle artık çöp torbalarından çok düşük bir bütçeyle, ortalama 5 dolarlık bir bütçeye mal etmektedir.



Fotoğraf 1: Binaların havalandırma sisteminden yararlanan şişme barınak, New York, 2000.

Rakowitz'in bu tasarımında kullandığı yöntem oldukça dikkat çekicidir. Çünkü mevcut malzemeler ile bir barınak tasarlamaktansa, atık plastik poşetleri kullanmayı tercih etmiştir ki bunların çoğunlukla çöp poşetleri olduğu bilinmektedir. Tasarımın temel yapı malzemelerini atık çöp poşetleri ve hava olarak tanımlamak yanlış olmayacaktır. Tasarımcı, bina menfezlerinden çıkan havayı kullanarak, tasarımına şekil vermekte ve tasarladığı barınak modelini poşetler ve hava ile şekillendirmektedir. Rakowitz, atık malzemeleri ve havayı kullanarak aslında ekolojik ve enerji dönüşümünden faydalanan bir tasarım modeli yaratmıştır (Yılmaz, 2017, s.36-37).

Tasarımcı, *ParaSITE* adını verdiği tasarımın ilk prototipini siyah çöp poşetlerini kullanarak gerçekleştirmiştir. Sokaklarda yaşamını idame ettiren bir evsiz, kendisine sunulan bu barınağı kullanma teşebbüsünde bulunmamıştır. Bunun sebebi olarak; çevresini ve etrafındaki insanları göremediği bir "şey" içerisinde hayatını sürdürmek istemediğini belirtmiştir. Çünkü evsiz kişi, şeffaf olmayan bir "şey" içerisinde, insanlar tarafından görülmediğini ve kendisinin de onları göremediği gerekçesiyle kendisini huzursuz ve güvende hissetmediğini ifade etmiştir. Bu bağlamda, bazı kavramların önemi ve anlamının evsizler için değiştiğini söylemek yanlış bir değerlendirme olmayacaktır. Bu belirtilenlerden de anlaşılacağı gibi evsizler için görülmenin ve görülebilenin mahremiyet kavramından daha öncelikli olduğu sonucuna varılabilir. Onların penceresinden baktığımızda evsiz kişinin bu yaklaşımı ve tutumu bize gösteriyor ki, duvarların dışardaki dünya ile ilişki içerisinde olan açıklıkları sadece ışığı içeri alıp almamasında saklı değildir. Aynı zamanda, içeride yaşamakta olan bireyin duygu ve davranışlarının şekillenip oluşmasında önemli rol oynamakta ve kişinin güvende hissetmesi için gerekli ortamı sunmaktadır. Çünkü kişi, bu açıklıklar sayesinde dışarıyı izleyip gözlemleyebilmektedir. Dolayısıyla dışarıda gerçekleşen her türlü hadiseye hâkim olmakta ve olası tehditlere karşı tetikte olabilmektedir. İsteklerini rahatsızlığı doğrultusunda açık bir şekilde dile getiren evsiz, Rakowitz'den olabildiğince çok pencereye sahip bir *ParaSITE* tasarlamasını istemiş ve sanatçı evsiz kişinin isteklerini göz önünde bulundurarak tasarımını yeniden kurgulamış ve inşa etmiştir. Tasarımcı bu yeni barınak modelinde altı adet pencere açıklığı eklemesi yaparak evsiz kişinin kendisini güvende hissetmesini sağlamayı hedeflemiştir (Yılmaz, 2017, s.37-38).



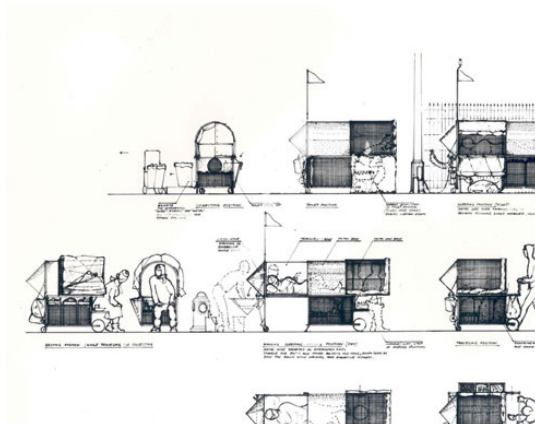
Fotoğraf 2: Rakowitz'in 1998 yılından itibaren çöp torbalarından düşük bütçeyle oluşturduğu barınak modeli (üstteki görsel) ve Rakowitz'in evsiz kimsenin istekleri doğrultusunda tasarımını yeniden kurguladığı hali (alttaki görsel).

Binaların hava çıkışlarından sağlanan sıcak hava ve ince bir barınakla evsiz insanların hava şartlarından kurtulmak için de olsa bir çeşit barınağa dolayısıyla mahremiyete sahip olmaları geçici bir ıslah yöntemidir. Rakowitz'e göre bu insanların yeni evleri, sadece bir "yara bandı" olabilmektedir. Bir yara bandı yaraları kapayabilir ama diğer yandan altında ne bulunduğu ve yattığına da bir işaret olmaktadır. Dolayısıyla toplumsal bir yarayı geçici olarak kapatabilmektedir.

Antik Yunan'da görevleri yemekleri tatmak olan parasitoslar veya co-eater ziyaretçilere çok nazik davranıp misafirperverlik gösterirlerdi. Aynı şekilde benzer duygular içerisinde, bir evin havasını kullanan *ParaSITE*'ler de evsizlere misafirperverlik göstermek için iyi bir yöntem olabilmektedir şimdilik (Arkitera, 2005).

Krzysztof Wodiczko, *Homeless Vehicle (Evsiz Araç)*, 1988-1989

Sanatçı Krzysztof Wodiczko 1980'lerde New York'taki evsizler için *Evsiz Taşıtı (Homeless Vehicle)* adında bir proje gerçekleştirmiştir. Evsiz kişilere danışarak ve ihtiyaçlarını dinleyerek onların hayatlarını sürdürebilmeleri için bir taşıt geliştirmiştir. Taşıt izole bir uyku alanı, yıkanma leğeni, tuvalet ve eşyaların taşındığı bir depo içermektedir. Wodiczko projeyi gerçekleştirme nedenini şu şekilde açıklamıştır: "*Evsizler buldukları çevrede gözlemci durumuna indirgenmişlerdir. Evsiz olmaları doğal görülür, durumun neden ve sonuçları arasındaki bağ kaybolur, sorgulanmaz; evsizlik şehir hayatında yaşayan bazı üyelerinin, bir şekilde kendini bulduğu bir konum olarak kabul edilmez*" (Yüksel, 2010, s.17).



Fotoğraf 3: Wodiczko'nun tasarımını anlatan detaylı çizim.



Fotoğraf 4: Krzysztof Wodiczko, *Homeless Vehicle (Evsiz Araç)*, 1988-1989, New York.

Araç, New York ve Philadelphia'daki evsizler tarafından test edilerek kullanılmıştır. 1980'lerin sonlarında New York'ta sayıları gittikçe artan yaklaşık 100.000 evsizin ihtiyacına bir cevap olarak oluşturulan araç, onların marjinalleşmesinden sorumlu olan ekonomik ve politik sistemleri de sorgularken pratik ve sembolik fonksiyonları bir araya getirerek evsizlere hayatta kalma stratejileri sunabilmektedir. Wodiczko'ya göre, bu proje "skandalın işlevselliği" olarak adlandırdığı girişimin bir örneği, çünkü varlığı sosyal ve politik bir skandal olan ihtiyaçlara cevap veriyor. Alüminyum, çelik hasır, metal levha ve pleksiglastan yapılmış olan aracın yapısı, "evsiz karşıtı bir araç" olarak yapılandırmacı işlevsellelikle ilişkilendirildi ve askeri teknoloji kullanılmıştır.

Araç, gerçek evsizlerle istişare edilerek yapıldı ve önerilerine göre değiştirildi. Evsizlere hareketlilik ve güvenlik sundu. Taşıma ve barınma aracı olarak, çöp karıştırıcılara uyku alanı sağlayacak şekilde

tasarlanmıştır; hayatta kalmayı destekleyen bir cihaz olarak, şişe ve teneke kutuların kolay toplanması ve depolanması için uyarlanmıştır. Araç katlandığında, aynı zamanda iade edilebilir kutuları ve şişeleri toplamak için bir araba olarak kullanılabilir.

Projenin açıklamasında Krzysztof Wodiczko ve David V. Lurie aşağıdaki özellikleri şu şekilde sıralamıştır:

“Hareketlilik: Kaldırım taşları, çukurlar ve basamaklar üzerinde manevra kabiliyetini arttırmak için basit bir süspansiyon sistemi, daha büyük tekerlekler ve diğer ayarlar.

Güvenlik: Dinlenme veya uyuma sırasında hem eğimler hem de park için basit bir fren sistemi. Yangın veya saldırı durumunda acil durum kaçış sistemi.

Toplanan malları ve kişisel eşyaları korumak için kullanılan kilit ve alarm sistemi.

Trafiğe karşı korunmak için dikiz aynaları ve acil durum sinyalleri.

Aracın Farklı Kullanımları: Çeşitli kullanıcıların, özellikle de kadın temizleyicilerin ihtiyaçlarına cevap veren versiyonları.

Aracın, giysi, dergi vb. gibi eşyaların satılması için el arabasına dönüştürülmesi.

Taşıtların ortak habitatlar veya polis tacizine karşı savunma kampı olarak düzenlenmesi” (Wodiczko, 2019).

Gregory Kloehn, *The Homeless Homes Project (Evsizlerin Evi Projesi)*, 2011

Gregory Kloehn, Oakland, California’da bir sanatçı ve küçük ev üreticisidir. Kloehn, 100 dolardan daha düşük bir maliyetle benzersiz yapılar inşa etmek için evden atılan eşyalar dâhil, buluntu malzemeler kullanmaktadır. Evler tipik olarak kapılar ve pencereler ile birlikte hareketlilik içinde küçük tekerlekler dâhil bir metre genişliğinde ve birkaç metre uzunluğundadır. Kloehn, evsizlere 20 kadar ev sağlamıştır. İlk olarak 2011 yılında Brooklyn, New York’ta granit mutfak tezgâhı, parke zemin, çatı katı güverte ve sıhhi tesisatla donattığı çöp kutusundan ev tasarımlarıyla tanınmıştır (Federico-O’Murchu, 2014).

Evsizlerin Evi (The Homeless Homes) projesi modern yaşama asimetric bir yaklaşımdır. Kolektif fikirler, iyi niyet ve temel inşaat becerileri, yasadışı sokağa atılmış çöpler, ticari atıklar ve fazladan ev eşyalarının yeniden tasarımıyla canlı yaşam alanlarına dönüştürülür. Kalıcı yapıların karmaşıklığından kaçınılan her yapı eşsiz ve evsizlerin göçebe hayat tarzına uyumlu olacak şekilde taşınabilir evlerdir (Shelter, s.18).



Fotoğraf 5: Kloehn'in buluntu malzemelerle oluşturduğu ev örneklerinden biri.

Kloehn, evlerin yaşamak için uygun olup olmadığını görmek için yaptığı evlerde oturdu. Çünkü insan haysiyetinin kazanımı ve oturanların güvenlik duygusu başlıca endişelerindendi. Ev sahiplerini düzenli olarak ziyaret edip onların projeyi geliştirme yönündeki iyileştirme önerilerini dikkate alıyordu. Bu yeniliklerden biri de yağmur suyunu hortum yardımıyla küçük bir tankta toplayan sistemin kurulmasıdır. 2015 yılına kadar Kloehn yirmi beş ev inşa edip ihtiyaç sahiplerine vermiştir. Barınaklar daha fazla güvenlik ve mahremiyet sağlarken köpek kulübelerine benzeme gibi bir talihsizliği oluşmuştur. Bu şaşırtıcı gözlem Kloehn'in niyet ve yaptıklarını itham etmez ama modern toplum sektörlerinin insanlıktan uzaklaşmasına ve canavarlaşmasına bir işaret olur. Yine bir çeşit dışlanma ve insanlıktan uzaklaşmanın etkilediği derin yapısal sosyo-politik değişken yozlaşmadan kaynaklanır (Kruger, 2017, s.126).

Bu küçük ölçekli yapılar, hareketli bir renk şeması ve yeni tasarım detaylarına sahip özel bir dikkatle inşa edilmiştir. Pamuk şeker pembesi, kanarya sarısı, gök mavisi ve sıcak kırmızı gibi tonlarla boyanan her bir küçük konut insana güçlü bir canlılık hissi ve ruh vermektedir. Küçük kapılar, gün ışığını ortama yansıtan aynalar ve pencerelerle süslenmiştir. Girişteki kilitler içinde barınan sakinlerine güvenlik ve mahremiyet hissi oluşturabilmektedir. Malzemelerin akıllıca kullanımı ve çöp veya atık malzemelerin zekice yorumlanması, söz gelimi çamaşır makinesinin kapısından yapılmış pencereler, atılan plastik tabakalardan (pencerelerden) ve ahşap parçalardan yapılmış tavan pencerelerinden oluşan yağmur geçirmez çatılar ortaya çıkarmaktadır (Azzarello, 2014).



Fotoğraf 6: Gregory Kloehn, *The Homeless Homes Project (Evsizlerin Evi Projesi)*, 2011, New York.

Oyuncu Alanlar

Modern toplumsal eğilimler ve teknolojiler hayatımızı rahat ve eğlenceli bir şekilde yaşayabilmemize olanak sağlar. Bu gelişmeler, sağlık ve esenliğimiz açısından yaşam kalitemizi artırırken bazı olumsuz tarafları da beraberinde getirebilmektedir. Bugün toplumumuz gittikçe artan hareketsiz ve aktif olmayan yaşam tarzının sağlığını olumsuz yönde etkileyen sonuçlarıyla (obezite ve diyabet gibi) mücadele içindedir. İnsanları tekrar daha aktif olmaya ve hareketli bir yaşam tarzının edinilmesine ikna etmek için çeşitli çözüm yolları düşünülmekte ve yeni çareler üreterek teknolojinin sunduğu bazı olanaklardan yararlanma üzerinde durulmaktadır.

Piano Staircase (Piyano Merdivenleri)

Volkswagen inisiyatifinde gerçekleşen The Fun Theory projesi, 2009 yılında günlük işlere eğlence katarak insanların davranış değişikliklerini daha kolay benimseyeceğini öne süren bir kampanya başlatmıştır. Bu teorisini desteklemek için birkaç deney projesi gerçekleştirmiştir. Tüm dünyada yankı uyandıran ve sosyal medya ortamlarında sık sık paylaşılan bu projelerin başında Stockholm’de gerçekleştirilen yürüyen merdivenler yerine piyano merdivenler kullanılması projesi gelmektedir. Bu deneyde, metro çıkışında merdivenler bir dizi çalışan dev bir piyano haline getirilmiştir. Merdivenlerin yanında bir de yürüyen merdiven vardır; Böylece insanlar merdivenlerden ya da yürüyen merdiven arasında seçim yapması mümkün olacaktır. Bu oyunlaştırma ve eğlenceli hale getirme tekniği, projesi sayesinde, insanların günlük davranışını değiştirdikleri ve merdiven kullanımının %66 oranında arttığı gözlemlenmiştir (Akbulut, 2018, s.105).

Daha aktif ve sağlıklı bir yaşam tarzı yoluyla içsel huzuru arttırmaya yönelik tasarım konusunda ikna edici teknolojilerin toplumsal sağlığın yararına davranışsal değişiklik anlamına gelen girişimler gittikçe destek bulmaktadır. Bununla beraber Piyano Merdiveni gibi mevcut örneklerin yapısal davranış değişikliklerine yol açması bizzat yapan tarafından da sorgulanabilmektedir. İnsanlar bu yeni konseptle tanıştırlıp merak ve motivasyonları arttırıldığı an Piyano Merdivenleri daha ilk günde gerçekten büyük bir fark yaratmıştır. Ancak sanatçı bununla beraber, bu merdivenleri tercih eden kişiler, sürekli yürüyen merdiven yerine piyano merdivenlerini kullanmaya acaba devam edecek midir veya insanların bu merdivenleri kullanmaya devam etmeleri için uzun vadeli bir içsel motivasyonu inşa edebilir mi? (Peeters vd., 2007, s.n.y.) gibi soruları sormadan da edememektedir.



Fotoğraf 7: *Piano Staircase (Piyano Merdivenleri)*, Stockholm, İsveç.

Bruno Taylor, *Playful Spaces (Oyuncu Alanlar)*

Kamusal alanda işlevsel sanat uygulama ve tasarımlarıyla öne çıkmış sanatçılardan biri de Londra'da yaşayan Bruno Taylor'dır. Bu tasarımcıya göre yetişkinlerin %71'i gençken sokaklarda oyun oynamaktaydı. Çocuklarınsa bugün sadece %21'i oynuyor. Biz çocuklara kamusal alanın gerçekliği içinde oyun oynayabilecekleri alanlar üretmemekteyiz. Taylor bu projeyi oyunu, kamusal alana yerleştirebilmek amacıyla gerçekleştirmiştir. Proje kamusal alanın gerçekliği içinde oyun alanlarının oluşturulmasını amaçlamakta; ayrı ve izole oyun sahalarının oluşturulmasını değil. Bugünkü kamusal alanın oluşturuluş biçimini sorgularken aynı zamanda da gençler için oyun oynayabilecekleri alanları oluşturmaya çalışmaktadır (Yüksel, 2010, s.49).



Fotoğraf 8: Bruno Taylor, *Playful Spaces (Oyuncu Alanlar)*.

Jaume Plensa, *Crown Fountain (Taç Çeşmesi)*, 2004

Chicago Loop bölgesindeki Millennium Park'a yerleştirilmiş, interaktif sanatın disiplinlerarası bir yaklaşımıyla oluşturulmuş ve video içeriğine sahip olan *Taç Çeşme (Crown Fountain)*, kamusal alanda çağdaş sanatın etkilerine örnek verilebilecek bir uygulama olarak gösterilebilir. İspanyol sanatçı Jaume Plensa tarafından tasarlanan ve Krueck ve Sexton Architects tarafından uygulamaya konan çeşme, Temmuz 2004'te açıldı. Üzerinde led ekran bulunan dikdörtgen formlu çeşme heykeli, kamusal alanda Avrupa'da ismini duyurmuş benzer örneklerine (bkz. Stravinsky Çeşmesi) modern çağdaş yaklaşımı olarak değerlendirilebilir. Formun iki yüzünde de belli aralıklarla değişen insan yüzleri belirlemektedir. Formun çeşme niteliğini hem yanlarından akan sular hem de bu dev portrelerin ağzından belli zaman aralıklarıyla çıkan su akışı sağlamaktadır. Su, mayıs-ekim ayları arasında çalışır, her iki kulenin ön yüzünde bulunan başlıktan aralıklı olarak su püskürtülür. Sosyal çevreyle ilişkisi bakımından etkileşimi yüksek bu durum şaşırtıcı bir mekân diyalogu ve hareketlilik sağlar (Çil ve Alp, 2018, s.991).

Bu su oyunu, birbirinden 45m mesafe uzaklıkta, 15,24m yüksekliğinde, her saat içerideki bilgisayarlar ve video monitörler yardımıyla farklı bir kişinin yüz görüntüsünün dış yüzeylerine yansıtıldığı iki adet cam tuğla kuleden oluşmaktadır. Chicago'da yaşayan çeşitli insanlardan alınan bu görüntülerde kişi önce ağzını açmakta ve su fişkırmaktadır. Belli bir süre sonra su durmakta ve görüntü önce gülümsemekte, daha sonra kaybolmaktadır. Bunun ardından kulelerin üzerinden bir şelale gibi su akmakta ve sonra durmakta, bir süre sonra da aynı hareket bir başka kişinin görüntüsüyle

tekrarlanmaktadır (Gordon, 2013, s.29-30). Kulelerden birinin altında görüntü senkronizasyonu, su akışı, ışık rengi ve yoğunluğu ayarlanmasının yapıldığı, yüksek tanımlı video ve elektronik kontrol makineleri bulunan 51 metrekarelik bir kontrol odası bulunmaktadır. Bu programlar otomatik olarak çalışsa da uzaktan da kontrol edilebilmektedir.



Fotoğraf 9: Jaume Plensa, *Crown Fountain (Taç Çeşmesi)*, Chicago, ABD, 2004.

Plensa'nın çalışmalarında yoğunluklu olan düalizm fikri kendini Taç Çeşmesi'nde birçok farklı açıdan gösterir. Bu çalışmada işlenen açıklık ve koyuluk temaları birbirine tezat teşkil eder. Kuleler video imajlarının izleyiciler tarafından rahatlıkla görülebilmesi için saydam cam tuğlalardan inşa edilmiştir. Siyah olan yansıtıcı havuz, açık ve koyu kompozisyon bir gerginlik yaratır. Çeşme aynı zamanda şehri parktan ayıran bir unsur gibidir. Çeşmenin bir tarafından bakıldığında şehir manzarası kuleler tarafından çerçevelenmiş gözükür. Diğer taraftan bakıldığında ise park kuleler arasında çerçevelenmiş gibidir. Bu görüntü şehir ve tabiat tezatlığını temsil etmektedir (Miller, 2014, s.3-4).

Kuleler, yansıtıcı bir yüzeye sahip siyah granit parke taşları ile kaplanmış bir havuz içerisine yerleştirilmiştir. Kulelerden akan suyu toplayan havuzun granit taşları yaklaşık 76 cm derinliğinde olan bir rezervuarın üzerindedir. Bununla beraber taşların üzerinde sadece yaklaşık 3,5 mm'lik bir su tabakası vardır.

Crown Fountain

Designed by Spanish sculptor Jaume Plensa, the fountain's twin towers will alternate images on their glass screens as water cascades from the top. Among the pictures that will be displayed are 1,000 faces and 100 nature images from the Chicago area.

Named after the Crown family of Chicago, which with the Goodman family gave \$10 million.

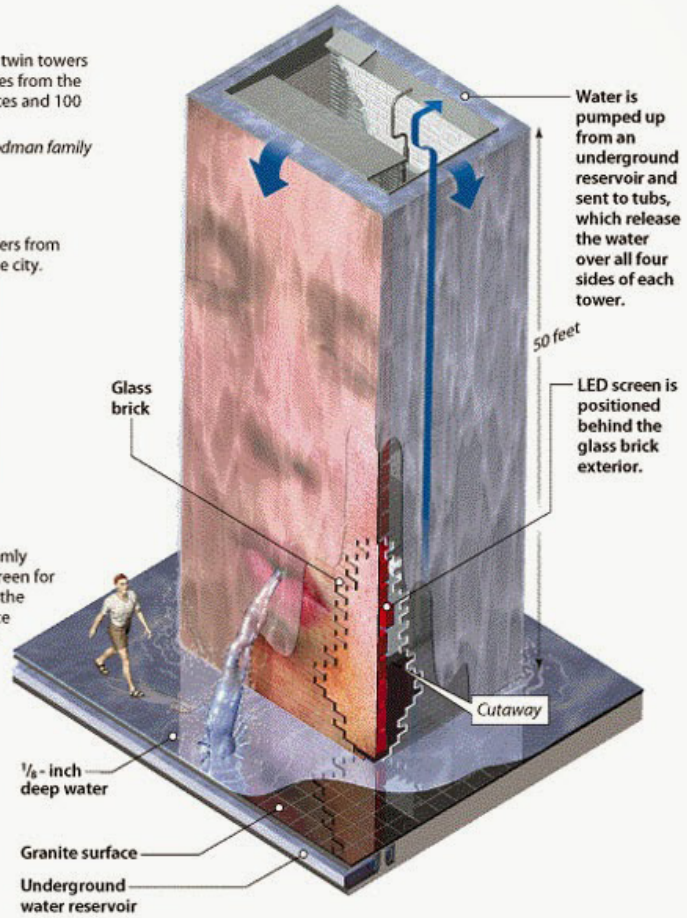
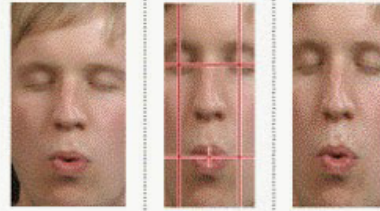
Faces of the towers

The School of the Art Institute of Chicago recruited volunteers from some 100 cultural groups representing a cross section of the city.



HOW THE SCREENS WERE DESIGNED

- 1 Video camera captured faces making various expressions, such as smiling, meditating and looking serious.
- 2 The faces were stretched to fit a grid to match the shape of the fountain screen.
- 3 Faces are randomly displayed on the screen for 13 minutes. During the final minute, the face puckers its lips and water is released from a spout.



Fotoğraf 10: Plensa'nın tasarımının işleyişini anlatan şemanın görseli.

Bu proje Plensa'nın bir rüyasıyla günümüzde gerçekliğine kavuşmuştur. Sanatçı bu konuyla ilgili şunları ifade etmiştir: *Ben yüzemem ve hayallerimden biri su üstünde yürümek olmuştur. Rüyamı burada insanlarla paylaşmak ve 'benim eserime gelin ve su üzerinde yürüyün' demek istedim* (O'Hearn, 2005, s.53). İslanmak istemeyen ziyaretçilere bir karşılama alanı oluşturmak için havuzun her iki tarafında ağaçlar ve başka bitkilerle çevrili banklar vardır. Çeşme doğası gereği hem çocukları hem de yetişkinleri büyülemektedir: çocuklar çeşmedeki ağzın sabırsızlıkla su püskürtmesini bekleyip oynarken yetişkinler şovun ve insanların eğlencelerinin, ışık, ses ve suyun tadını çıkarır (2005, s.53).

Muhtelif Diğer Örneklemeler

DOPA (Department of Public Appearances/Kamusal Görünüm Birimi)

DOPA (Department of Public Appearances) izleyicinin, bireyin kamusal alanda katılımına olanak sağlayan dış veya iç mekân uygulamaları ile ortaya çıkan önemli bir gruptur. DOPA bu adı doğrudan doğruya kamu önüne çıkma sorumluluğunun bir işareti olarak görmekte ve temel hareket noktasını kamusal mekân olgusu olarak tanımlamaktadır. Bu çıkış noktasından hareketle grup üyeleri kamusal alanı düzene koyan önemli uygulamalarda bulunmuşlar, ayrıca gündelik ihtiyaçlara yönelik basit

çözüm önerileri sunan, kamu yararına pek çok proje tasarlayan ve yeni tip kamusal sanat anlayışına önemli katkılar yapan bir akımdır. Söz gelimi, bataryaların hayatımızda duyulan ihtiyaçtan hareketle 2000 yılında gerçekleştirdikleri 'Umumi Soket' adlı projelerinde sokaklarda herkesin bataryasını ücretsiz bir şekilde şarj edebileceği bir soket standı geliştirmişlerdir. Son yıllarda güncellenerek ve geliştirilerek bu soketlerin Türkiye'de de popüler hale geldiği görülmektedir.



Fotoğraf 11: İETT halk otobüslerimizde bulunan şarj dolum ünitelerinden örnek.

DOPA birçok projesini sanatsal etkinlikler içinde gerçekleştirmesine rağmen, tasarımlarının veya üretimlerinin sanat olduğunu veya sanatsal bir dürtüyle hareket ettiklerini iddia etmemektedir. Bununla birlikte, sokaklar ve caddeler fiziksel olarak ulaşılabilirdir. Mekân boş alan değildir ve bir boşluk olarak da görülemez. Mekân karşılıklı etkileşim, iletişim ile kuralların ve geleneklerin oluşturduğu güç alanlarının bir birleşimi olarak karşımıza çıkar. Bu nedenle kamusal alanda sanat yapmak veya buna yakın durmak sayesinde boşluk anlamsız hale gelir ve şehre ve mekâna katılımın kapsayıcılığı veya kucaklayıcılığı yaşatır (Selvi, 2017, s2222-2223).

Aram Bartholl, *The Dead Drops (Ölü Damlalar)*, 2010

The Dead Drops adlı USB projesi, New York'un F.A.T. Lab (Free Art and Technology Lab) topluluğu üyesi olan Berlin merkezli kavramsal sanat tasarımcısı Aram Bartholl tarafından geliştirildi. Beş USB cihazının ilki, Ekim 2010'da Brooklyn, New York City'de Bartholl tarafından uygulamaya konmuştur. Bir USB flash sürücü dış mekân tuğla duvarına monte edilmiş ve beton ile yerine sabitlenmiştir (Hern, 2015).

Kablolu ya da kablosuz herhangi bir teknolojiye ihtiyaç duymayan her biri kendi içinde bağımsız olan *Dead Drop*'lar, kamusal alanda anonim, çevrimdışı çalışan ve iki veya daha fazla istemci arasında veri paylaşmak için kullanılan bir ağ protokolüdür. İzleyici, dizüstü bilgisayarını bu araçlardan birine bağlayarak kamuya açık alandaki bu aletlere istediği herhangi bir dosyayı yükleme veya buradaki dosyaları kendi bilgisayarına aktarma olanağına sahiptir. Eser, bu hali ile internet üzerindeki dosya paylaşım sistemlerine özgü bir davranış biçimine olanak sağlamakla birlikte, internet olmadan varlığını sürdürebilmektedir (Berkman vd., 2017). Ölü Damla şeklinde Türkçe'ye çevirebileceğimiz bu aparatlar halkın kullanımına açık olmalı diye düşünülmüş, binaların kapalı mekânlarında veya

özel alanlarda kısıtlı ya da geçici erişilebilirliğe sahip olan bir düşünce şeklinde tasarlanmamıştır. Özetle *Dead Drop*, herhangi bir özel yazılıma sahip olmayan, rahatlıkla belli bir mekânda erişilebilir ve kullanılabilir, ancak dışı kapalı, bulut teknolojisinin ulaşamayacağı şehir içi büyük bir depolama sistemidir. Teknik yönüyle küçük ancak özgür ve demokratik hayat için büyük bir adım olarak karşımıza çıkan bu girişim, büyüyen bulutlar içerisinde yeni cihazlara ve yerel dosyalara erişime engel olacak bir çağda, bir yönüyle verilerin özgürlüğünü ve dağıtımını yeniden düşünmemiz gerektiğini ortaya koymaktadır.



Fotoğraf 12: Aram Bartholl tarafından oluşturulmuş *The Dead Drops* (Ölü Damlalar) adlı mahalli veri depolama düzeneği, 2010.

Fabrique Hacktion, *Porte manteaux* (Elbise Askısı)

Fabrique Hacktion, sokaktaki yaşam alanlarını ve mevcut cihazları kullanmak, geliştirmek, sorgulamak, grafiti tasarlamak, çeşitli nesnelerin parçalarını yerleştirmek suretiyle kamusal ve ortak alanların yeniden tasarımı üzerinde çalışmaktadır.

Hızlı prototipleme veya daha geleneksel atölyeler olarak adlandırılan Fab-Lab¹ (ENSCI) teknolojilerin avantajlarından yararlanır; sokak müdahaleye açıktır, belirli bir konum, açıklayıcı bir video, bir kullanım kılavuzu ve siteden indirilecek tüm yapı planları ve dosyaları içerir; bu, şehri kullanımı üretime katılmaya ve monoton hale gelmiş şehir hayatını birbiriyle ilintilenen, ilgilenen bir kümeye dönüştürmeye çalışır, bir tür toplumsal bağların güçlü olduğu eski mahalle hayatını yeniden canlandırmak için çaba harcar.

Kutular, masalar, portmantolar, esnek malzemeler, elastik nesnelere şehri bir deneyim alanı olarak kabul eder ve tasarım veya girişim alanını diğer pratik, bilgilendirici ve şiirsel formlara açma eğilimindedir.

¹ *Fab-Lab: Kişisel fabrika olarak kullanılabilen ufak çaplı atölye. İlk olarak Amerika Birleşik Devletleri'ndeki Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'nde 2001 yılında kurulmuştur.*

Üretim süreci özellikle şehirleri, okulları, ulaştırma ağlarını vb. geliştiren daha geleneksel araç ve makinelerle birlikte Fab-Lab, ortaya çıkan üretim ve hizmet olanakları türlerini birbirine bağlamayı amaçlamaktadır (Fabrique Hacktion, 2019). Çeşitli tasarımlarıyla bilinen Fab-Lab üretim teknolojilerinden yararlanmaktadır. Hızlı prototipleme veya daha fazla geleneksel üretim mekanizmalarıyla kentsel standartlara uyum sağlayabilir. Bu çevreye ve kente duyarlı üretim, şüphesiz kentsel bağlamları hedeflemektedir.

Şehir sakinlerine kendi alanlarına müdahale etmeye izin vermekte ve bir web platformunda çalışmalarını kategorize edilebilmektedir. Her müdahale ayrıntılı bir proje dosyasıyla sunulur (üretim sürecinin açıklayıcı videosu, inşaat planları, 3B dosyalar vs.) ve bu veriler paylaşmak ve üretim sürecinde yer almak isteyen yeni paydaşlar bulunur. Endüstriyel üretim, genellikle ağır üretim süreçleriyle sınırlı olur. Ancak yeterli miktarda dayanıklı, makul, pratik nesnelere sunulursa üretim çok daha ekonomik ve kolay hale gelebilir ve uygulanabilir. Fablab'ı ortak alanların yeniden tahsisi ve tasarımı için bir laboratuvar olarak görülebilir ve kullanılabilir (Dorne, 2011).



Fotoğraf 13: Fabrique-Hacktion, *Porte manteaux (Elbise Askısı)*.

Bowlingcilerin buluşma yerinde oyuncular düzenli olarak duvara, tuğla aralarına çeşitli kanca, tornavida, bazen odun parçası yerleştirebilir ve oyun sırasında eşyalarını veya çantalarını duvarlara asabilirler. Ortak alanlara bu şekilde müdahaleler veya küçük donanımlar sayesinde insan zamanı ve mekânı daha iyi kavrama imkânı elde eder ve dış mekânın ev sıcaklığını taşıyarak misafirperverlik duygularını besleyebilir (Fabrique Hacktion, 2019).

Farklı bir amaç güden ama yine de kurgusal olarak Fabrique Hacktion'ın *Elbise Askısı* projesine benzer bir başka örneği Türkiye'de Eskişehir Tepebaşı Kaymakamlığı'nın "*İhtiyacın yoksa as, ihtiyacın varsa al*" sloganıyla başlattığı, şehir halkının bağışlamak istedikleri elbiseleri duvarda oluşturulan alana asıp veya bırakıp ihtiyaç sahiplerine ulaştırma amacıyla gerçekleştirilen *Askıda Elbise* projesinde görmekteyiz. Bu uygulama zor durumda olan vatandaşların, yardıma ulaşmasını daha kolay bir hale getirebilmektedir ve durumunu belli etmekten çekinen vatandaşlar bu sayede hiç çekinmeden bağışlanan elbiselere ulaşabilmektedir (Milliyet, 2016).



Fotoğraf 14: *Askıda Elbise* projesi, Eskişehir, 2016.

Sonuç

Kamusal alan, bireyin duyuşsal, fiziksel ve sosyal ihtiyaçlarının karşılandığı ve toplumun ortak paydada bir araya geldiğı sosyal yaşam alanıdır. Bu çalışmayla, kamusal alanda yapılan sanat pratiklerinde formalist sanat biçimlerinden farklı olarak katılımın ve deneyimin ön plana çıktığı bir özgürleşme alanının yaratılması bağlamında sanat ve yaşamın birleştirilerek toplumsal yaşam içinde insanların günlük yaşamlarına dair bir farkındalık kazandırılması ve kent dokusuna katkıda bulunulması amaçlanmıştır. Bunun yanı sıra verilen örneklerden alınan temel mesaj ve içerikle kamusal alanda izleyicilerin katılımı ile onların ihtiyaçlarını karşılayan kolektif bir bilincin iyileşme, evrilme, eğlenme, özgürce sanal dünyada gezinebilme ve dayanışma alanı oluşturabilme arayışı ve düşüncesi öne çıkmıştır.

Belli bir ortak amaç etrafında toplanarak pragmatist bir anlayışla kamusal alanda yapılan projelerin insanların hayatında küçük ölçekli değişimler yarattığı ya da geçici bir çözüm olsa da yine de ruhlarına bir ferahlık verdiği anlaşılmaktadır. Kamusal alanın ve buna bağlı olarak kişisel özgürlüklerin daraldığı ve sosyal ilişkilerin zamanla zayıfladığı son yıllarda sanat, kendi dilinin dışındaki sokağın dilinin etkisini sorgulamaya başlayarak toplum ve kamu ile olan bağımlı güçlendirecek katılıma dayalı uygulamaların giderek çoğalmasına fırsat tanımaktadır. İncelenen proje ve çalışmaların, insanların gündelik yaşam içindeki davranış biçimlerini değiştirmeyi amaçlamaları, bireye ve mekâna sunduğı eleştirel bakış açılarıyla birlikte kurulan çift yönlü etkileşimli ilişkiler bakımından önemli görülmektedir.

Kentlerin olumsuzluklarla birlikte olumlu durumları da içinde barındırabildiğı bu noktada, kamusal alandaki olumlu yönde yapılan şaşırtıcı, konuksever, beklenmedik ve anlık çalışmalar, kişinin mekân içindeki deneyimi, ihtiyaç ve isteklerine erişmek için gerçekleştirmesi gereken eylemleri açığa çıkartabilmekte ve böylece eylemi başlatarak bunu kontrol edecek ve dönüştürecek kişinin yine bireyin kendisi olabileceğine dikkat çekmektedir.

Kaynakça

- Akbulut, D. (2018). Halkla İlişkilerde “Oyunlaştırma” Yaklaşımının Kullanımı. *Uluslararası Dijital Çağda İletişim Sempozyumu Bildiriler E-Kitabı* (içinde 105). Mersin: İletişim Araştırmaları Derneği (İLAD). ISBN: 978-605-81001-0-7.
- Arkitera (2005). Evsizler İçin Geçici Bir Çözüm. Knut Birkholz, Derleyen: Gülin Şenol-Arkitera. 8 Mayıs 2019. <http://v3.arkitera.com/v1/haberler/2005/03/31/parasite.htm>
- Azzarello, N. (2014). Gregory Kloehn Repurposes Trash into Vibrant Houses for the Homeless. Designboom. 12 Nisan 2019. <https://www.designboom.com/art/gregory-kloehn-trash-houses-for-the-homeless-05-07-2014/>
- Berkman, İ., Wong, D. Ç. ve Bozkurt, M. (2017). Web’e Özgü Bir Sanat Biçimi Olarak İnternet Art. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*. 7 (2). (s.n.y) DOI NO: 10.7456/10702100/017.
- Çil, H. ve Alp, S. (2018). Kamusal Alanda Heykelin Sosyal Çevre İle İlişkisi. *Ulakbilge*. 6 (27). 991. DOI NO: 10.7816/ulakbilge-06-27-02.
- Dorne, G. (2011). Fabrique-Hacktion (RE)Fabrique La Ville. (s.n.y.). 14 Haziran 2019. <http://owni.sabineblanc.net/fabrique-hacktion-refabrique-la-ville.pdf>
- Fabrique-Hacktion. resmi web sayfası. 14 Haziran 2019. <https://www.fabrique-hacktion.com/n4.php>
- Fabrique-Hacktion resmi web sayfası. Manifesto. 14 Haziran 2019. <https://www.fabrique-hacktion.com/manifest.php>
- Federico-O’Murchu, L. (2014). Tiny Houses: A Big Idea to End Homelessness. 16 Eylül 2019. <https://www.nbcnews.com/business/real-estate/tiny-houses-big-idea-end-homelessness-n39316>
- Gordon, Z. M. (2013). Hikaye Anlatan Su Oyunları. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Habermas, J. (2004). “Kamusal Alan,” Kamusal Alan, (Ed. Meral Özbek). İstanbul: Hil Yayın, s.95.
- Hern, A. (2015). Dead Drops: what to do if you see a USB stick sticking out of a wall. 16 Haziran 2019. <https://www.theguardian.com/artanddesign/shortcuts/2015/mar/08/dead-drops-what-to-do-if-you-see-a-usb-stick-sticking-out-of-a-wall>
- Kruger, R. (2017). Design Education As Woke Work. 14th National Design Education Conference. 126. 12 Nisan 2019.
- Mikhak, B., Lyon, C., Gorton, T., Gershenfeld, N., McEnnis, C. Ve Taylor, J. (2002). Fab Lab: An Alternate Model of ICT For Development. 16 Eylül 2019. <http://cba.mit.edu/events/03.05.fablab/fablab-dyd02.pdf> (Fab-Lab kelime tanımı). https://www.academia.edu/36567689/Design_education_as_woke_work_2017_
- Miller, A. (2014). Crown Fountain, Millenium Park, Chicago. 3-4. 20 Mayıs 2019. https://amandarmillerportfolio.weebly.com/uploads/4/2/5/4/42545451/crown_fountain.pdf
- Milliyet (2016). “Askıda Elbise”ye Yoğun İlgi. Eskişehir, Yerel Haber. 20 Haziran 2019. <http://www.milliyet.com.tr/askida-elbise-ye-yogun-ilgi-eskisehir-yerelhaber-1473187/>

- Peeters, M., Megens, C., Hoven den van E., Hummels C. ve Brombacher A. Social Stairs: Taking the Piano Staircase Towards Longterm Behavioral Change. (s.n.y). 18 Mayıs 2019. https://www.researchgate.net/publication/262233618_Social_Stairs_Taking_the_Piano_Staircase_towards_Long-Term_Behavioral_Change
- Rotka (2016). Evsizlikle Mücadele Eden Bir Sanatçı. 8 Mayıs 2019. <http://www.rotka.org/evsizlikle-mucadele-eden-bir-sanatci/>
- O’Hearn, L. (2005). A Crowning Achievement. Watershapes. 52-53.
- Selvi, Y. (2017). Sanatın ‘Öteki’ne Açılması ya da Kamusal Alanda Sanat. İdil Dergisi. 6 (36). 2222-2223. DOI NO: 10.7816/idil-06-36-05.
- Shelter: Crafting A Safe Home Curriculum Guide. 12 Nisan 2019. <https://static1.squarespace.com/static/54d249f1e4b0dc8e897551ae/t/59ef6592dc2b4a41120cda39/1508861332112/Shelter+Curriculum+Guide.compressed.pdf>
- Topaloğlu, İ. (2015). Kamusal Alanda Taktiksel Eylemler: Sanat ve Mimari Yerleştirmeler Üzerinden Mekansal Okumalar. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Yılmaz, E. O. (2017). Ankara İli İçin Alternatif Bir “Barınma Evi” Önerisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Yüksel, A. B. (2010). Bir Ütopya Olarak Gerilla Sanatı ve Gerilla Reklamcılığın Yarattığı Distopya. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Wodiczko K. Instrumentation. Krzysztof Wodiczko kişisel web sayfası. 12 Nisan 2019. <https://www.krzysztofwodiczko.com/instrumentation#/homeless-vehicle-project/>

Görsel Kaynakça

Fotoğraf 1: <http://www.michaelrakowitz.com/parasite>

Fotoğraf 2: <https://tr.pinterest.com/pin/77476056068069303/>

Fotoğraf 3: <http://hiddenarchitecture.net/the-homeless-vehicle>

Fotoğraf 4: <https://www.krzysztofwodiczko.com/instrumentation#/homeless-vehicle-project/>

Fotoğraf 5: <https://www.homecrux.com/tiny-mobile-houses-made-trash-help-homeless-people/14316/>

Fotoğraf 6: <https://www.designboom.com/art/gregory-kloehn-trash-houses-for-the-homeless-05-07-2014/>

Fotoğraf 7: <https://www.mediamatic.net/en/page/211846/piano-stairs-odenplan-subway-station>

Fotoğraf 8: <http://bruno.hannibaltaylor.com/playful-spaces>

Fotoğraf 9: <https://jaumeplensa.com/works-and-projects/public-space/the-crown-fountain-2004>

Fotoğraf 10: <https://archidose.blogspot.com/2005/03/crown-fountain.html>

Fotoğraf 11: <http://www.yerelhaberim.net/teknoloji-bilim/metrobuste-yeni-donem-h35672.html>

Fotoğraf 12: <http://www.imprintlab.com/dead-drops/>

Fotoğraf 13: <https://www.bewaremag.com/fabrique-hacktion-design-urbain/>

Fotoğraf 14: <http://www.milliyet.com.tr/askida-elbise-ye-yogun-ilgi-eskisehir-yerelhaber-1473187/>