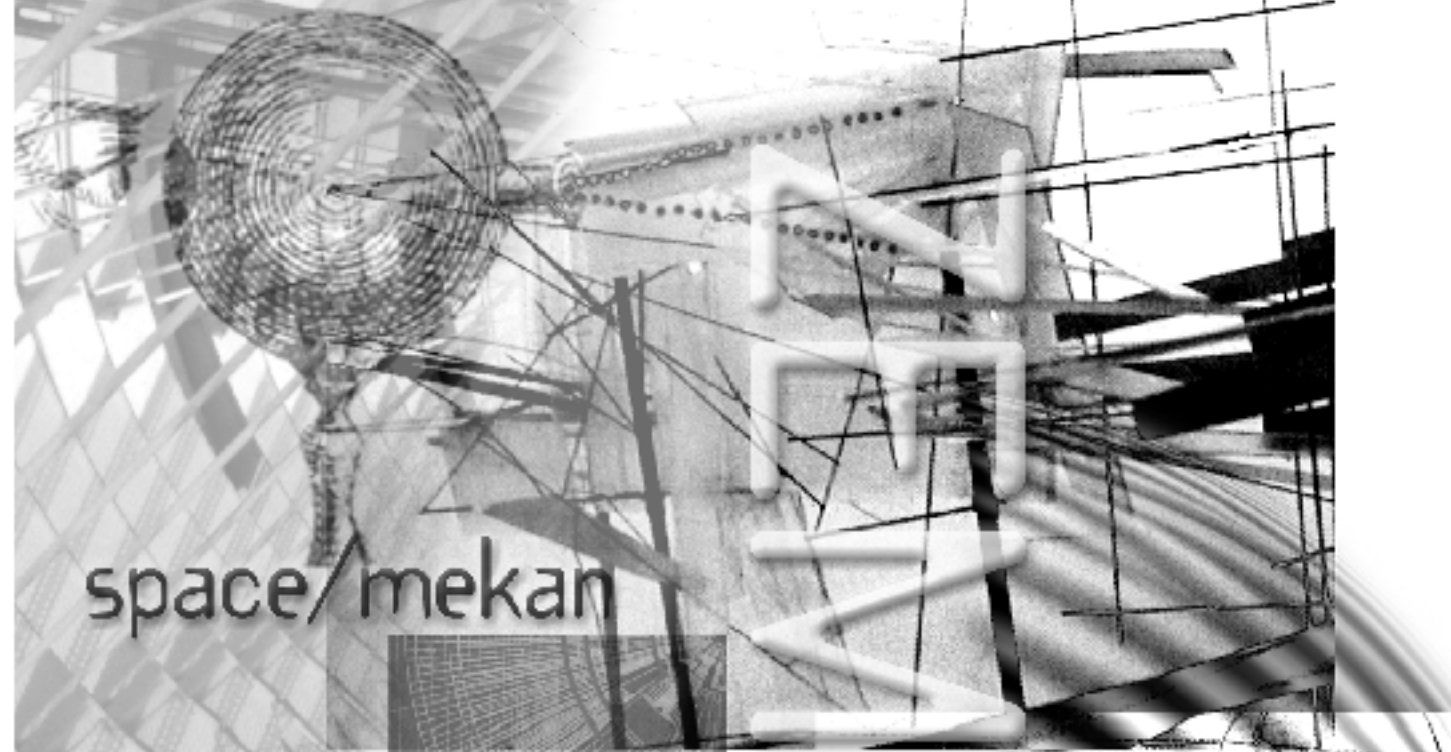


GROUND surface_layer



space/mekan

yüzey_katman

ZEMİN: mekan_yüzey_katman
GROUND: space_surface_layer

18 09 1999 > 04 10 1999

z.zeren göktan
eser selen
mürüvvet türkyılmaz

curator:
başak şenova

BİR dükkan
SANAT MEKANI

GROUNDB

surface_layer

Bu sergi, mekana dair bir oyundur. Oyunun kurallarını mekana belirler. Bu oyunun içinde, üç sanatçı kendi kurgularını mekana göre şekillendirir. Mekan, bu kurgularla işler; yüzeyler kaplanır, zeminler eklenir, katmanlar kazılır. Mekan kendi kimliğini yitirmeden, sanatçılara kurgu alanları açar. İzleyen de bu oyunda yerini alır: Mekan biçimlendirmeye çalıştığı 'algı' tarafından tekrar yazılır.

space/mekan

This exhibition is a game about space. The space sets the rules of the game. In this game, three artists shape their own fictions according to this particular space. This space operates through these fictions; surfaces are covered, grounds are articulated, layers are inscribed. The space opens up places of fiction without losing its own identity. The spectator takes place in this game as well: the space is programmed by the 'perception' which it tries to reshape.

yüzey_katman

BASAĞAK ŞENOVA

ESER SELEN

TAKILMIŞLAR / THE ATTACHED



Eser Selen "Takılmışlar" adlı yapıtıyla bu sergide, önceki çalışmalarında izlediği temanın - derin düzeyde - bir devamını sunuyor. Bu çalışma öncekilerden biçim olarak farklılaşırken, diğer yandan, anlamsal açıdan bir tümleyici olarak beliriyor.

Bir leitmotive olarak bedensizleşme, "Takılmışlar"da "dönüşüm" olarak karşımıza çıkıyor. Bir bedensiz ve kimliksiz varlık olarak giysi, varlığını, önceki durumunda olduğu gibi, sürdürmek amacıyla uçurtmaya dönüşüyor ve giysinin bedene "takılışı" gibi, bu kez tavana "takılıyor".



Eser Selen's installation named "The Attached" which designed for "Ground: Space_Surface_Layer" can be said to be the continuation of her previous works at a deeper level. Although "The Attached" differs from the previous ones, it seems to be a kind of "complement" from the point of "meaning". Bodylessness as a leitmotive appears as transformation in "The Attached".

Clothing as a bodyless and unidentified being, changes into a kite in order to continue its previous existence and it attaches itself to the ceiling just like the clothing attaching to the "body".

the work and the artist

"Clothing, and especially if it is worn out, aims a mutual interaction between bodies and "sharing" of an object with another body. These used clothes which several people have used, old and out-dated, are detached from their identities and have become parasites. The kite shaped structure, which the work exhibits, resembles both constantly growing organic structures, consisting of cells, and parasites in the society which we may or may not recognize, or ignore. These parasites threaten the whole and the system, because they are the mirror images of self. All parasites show themselves when the system (body) becomes weak. In fact, they are always there. Each parasite threatens the body in which it resides, as it is in this work. A system which will disintegrate with the whole space. Although these bodies are designed to fly, they can not, they are "attached", and they have lost their real identities. This work allows the viewer to be controlled like a puppet by the work itself. The ceiling is the most neglected place in the space, and parasites start to grow in neglected and untouched places. This work is a dialog of the body with the space".



iş ve sanatçı

"Giysi, özellikle de giysilerin kullanılmış olması, bedenler arasındaki "alış-veriş" bir nesneyi başka bir bedenle "paylaşmayı" amaçlar. Çeşitli bedenler tarafından kullanılmış, miyadını doldurmuş bu nesnelere, giysi kimliklerinden koparılmış ve birer parazit olmuşlardır. İşin sunduğu uçurtma biçimi verilmiş yapı, bir yandan hücrelerden oluşmuş, sürekli büyüyen organizmaları, bir yandan da içerisinde yaşadığımız toplumda farkında olduğumuz ya da olmadığımız, olup da görmezden geldiğimiz parazitleri çağırıştırır. Bu parazitler, bütünü ve sistemi tehdit eden unsurlardır çünkü parazitler; kişinin aynadaki yansımasıdır. Tüm parazitler kendilerini ancak sistem (beden) zayıf düştüğünde gösterir. Gerçekte ise onlar her zaman oradadır. Her parazit yerleştiği bedeni tehdit eder, bu 'iş'te de olduğu gibi. Bütün mekan ile beraber yok olacak bir sistem. Ne yaşayan, ne de ölü olan bu nesnelere uçmak için tasarlanmış olmasına rağmen uçamayan bir durumda arada "takılıp kalmış" ve bedenlerinden ayrılarak "sözde ruh" taşıırken gerçek kimliklerini kaybetmişlerdir. Bu iş, izleyicisine, işin kendisi tarafından bir kuklaymış gibi yönetilme olanağı sunar. Tavan ise her hangi bir mekanın en göz ardı edilen yeridir, parazitler ise dokunulmayan, erişilemeyen ve hep göz ardı edilen yerlerde üremeye başlarlar. Bu iş bedenle mekan arasındaki diyalogdur".



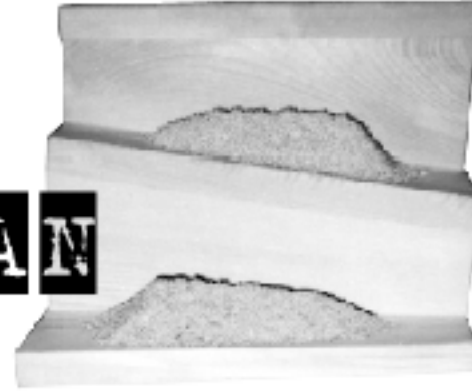
Z. ZEREN GÖKTAN

MERDİVEN/STAIRWAY

Zeren Göktan'ın işinde basamakların işlevsiz kılınması aslında merdivenin ne işe yaradığına dair bir sorgulamaya gitmemize yol açabilir. Basamakların üzerindeki mezar formunu anımsatan ekmek küfü yığınları basamakları "yer" olma durumuna sokarak her basamağı aslında bir başka mekan olarak okumamıza olanak tanıyor. Tam bu anda ise, basamağın kendi formuna baktığımızda bir tabutun zemin ya da kapak formunun tekrar edildiğini görmemiz mezar-tabut ilişkisinin tersine çevrildiğini gösteriyor. Her basamağın başka bir yere ya da kata tekabül ettiğini düşünecek olursak, merdivenin ne olduğu sorusu ortaya çıkıyor ve tavana ulaşan merdivenin sonunun olmadığını fark etmemiz ise merdivenin tavadan sonra nereye gidebileceğini akla getiriyor. Boşluktan başlayan ve nereye gittiği bilinmeyen bir merdivenin hayata dair göndermeleri ise ilk basamaktan en son görebildiğimiz basamağa kadar koyulaşarak giden ekmek küfleri ile bir yandan farklı hayatlara/tabutlara/mezarlara dair bir sözü taşıırken diğer yandan da sanki bir insanın yaşamının evrelerini/katmanlarını anlatıyor...

Grave-like moldy bread heaps on steps of a stair in Zeren Göktan's installation leads one to relate every step to the "earth." At this point, it is possible to speak about the inversion of the relationship between a coffin and a grave after noticing the coffin-like form of the steps. If every step, as a flat surface, is a flat, whereabouts of the stair after the ceiling becomes hard to reveal. Then, having a stairway going to nowhere or everywhere after the ceiling, the color scale of moldy bread that darkens as one follows the steps up has a word on lives/coffins/graves, while at the same time speaking about phases/layers of one's life.

savaş arslan



the work and the artist

"At the first sight, the relation between earth and sky is similar to the one between ground and ceiling, however, there can be only a metaphorical relation between a stairway to the sky and a stairway to a ceiling. Indeed, a stairway is a tool which helps people to reach the one out of reach, an interzone. In this work, as a starting point, I have considered the above metaphorical

similarities. Then, I have questioned the relation between up and down and also their tidal action by placing moldy bread heaps on the stairway steps, on which colour separation is applied".

iş ve sanatçı

"Yer ve gök arasındaki ilişki ile bir odanın tavanı ve tabanı arasındaki ilişki, ilk bakışta birbirine benzer. Fakat bir odanın tavanına çıkan bir merdiven ile göğe çıkan bir merdiven arasında yalnızca metaforik bir benzerlik vardır. Merdiven insanları ulaşılmaza ulaştırır bir araçtır, bir ara mekandır. Bu işte yukarıda sözü edilen metaforik benzerlikten yola çıkıp, renk ayırımına tabi tutulan ekmek küfleri merdivenin basamakları üzerine yerleştirilerek, aşağı ve yukarı arasındaki mekansal ilişki ve gidiş gelişleri sorguladım".

z. zeren göktan



MEKANA İLİŞKİN BİR OYUN

Bir küratör ve üç sanatçının Fransız Pasajı'ndaki "Sanat Mekanı"nda gerçekleştirdikleri etkinliği "mekana ilişkin bir oyun süreci" olarak tanımlamak oldukça doğru görünüyor. Kuşkusuz, buradaki "oyun", adının çağrıştırdığı amatörlik ve çocuksuluklardan oldukça uzak ve tümü de sergi deneyimine sahip dört profesyonelin, bir yandan mekanın belleği ve kimliği, diğer yandan bu bellek ve kimliğe gönderme yapan süreç üzerine tartışmaları biçiminde geliyor.

Serginin katılan sanatçılarından Z.Z. **Gökten** yaşam-ölüm arasındaki iniş-çıkışları simgeleyen merdiveni ve sürece gönderme yapan ekmek küfıyla; E. **Selen** bedenini ilineği olan giysilerin dönüşerek kendilerine beden edinme çabaları ve paraziti eğretilen uçurtmalarıyla; M. **Türkyılmaz** kişisel belleği ile mekansal belleğin kesişimi olan ve mekanda iz bırakan yazılarıyla mekana bir oyuna girişirken, serginin küratörü Başak **Şenova**, küratörün serginin oluşum sürecindeki rolü üzerine kendi kimliğini sorunsallaştırarak oyuna katılıyor.

Serginin adının da imlediği gibi, **Zemin: Mekân_Yüzey_Katman** oyununda sahnedeki oyuncular üç sanatçının birbirine göndermelerde bulunan ve yüzeyden derin katmanlara doğru işleyen yapıtları. Ancak, sanatçıların tümünün de yapıtlarını kurgularken mekanı göz önünde bulundurdıkları düşünüldüğünde, üzerinde bir oyunun sergilendiği sahne/mekanın da bir oyuncu olarak rolü belirginlik kazanır.

Bu oyunda izleyici de sahnede rolünü oynamaya hazırlıklı olmak durumunda. Serginin hazırlık sürecinden itibaren bu etkinlikte izleyiciye düşen rol, azımsanmayacak ölçülerde; çünkü sergi yerde değil, gökte gerçekleşiyor ve izleyiciden beklenen, değişik koordinatlarda oynanan oyunu, yeni boyutlarıyla ve yeni bir algı üzerinden yeniden yazması.

A PLAY CONCERNING A SPACE

It seems to be convenient to define Ground : Space_Surface_Layer as realised by a curator and three artists in French Passage as "a play-process concerning a space". There is no doubt that, this "play" should not be approached as a childish and amateur play, but one acted by four professionals who have the experience of realizing the activities according to the space.

While Z.Z. Gökten realizes a stairway symbolising the descent and ascent between the earth and the heaven using mold on it referring to the "process" itself, E. Selen, preferring a metaphorical expression, stresses the similarity of attaching attitudes and lives of kite and of clothing. The problematic of M. Türkyılmaz seems to be the intersection of the personal memory and the memory of the space, that of Başak Şenova questions the role and the identity of the curator in the process of an exhibition.

As the name of the exhibition indicates, the actors of this "play" are the three works referring to each other "working" from the surface towards the deeper layers. But, if it is considered that the artists are in a process of constructing their works considering the space, it can be said that the space is an actor in this play, too.

The spectator of this exhibition should be well-prepared to "act" as an actor. The role of the spectator is thought to be one of the main roles from the very beginning; because the activity is realized not on the ground, but on the ceiling. The spectator is supposed to percept the different-coordinated "play" through a different perception.

OYUNA DAVET

Tanımlayan, tanımlarken tekrar tanımlanan bir mekan. Çevreliyor/çerçeveleyiyor/kapsıyor. Fiziksel ve zihinsel tüm hareketleri belirliyor. Yerçekiminin hükümranlılığı, algının hiyerarşik yaptırımını destekliyor. Algıya karşı, mekanla işbirliği yaparak bir oyun tasarlıyorum ancak bu öyle bir oyun ki, zaman içinde kendi kurallarını kendisi koyacak. Çok geçmeden küratörünü seçen sanatçılar oyunda yerlerini alıyor. Artık bu dördümüzün oyunu.

Her üç sanatçı da, hem sınırlayan hem de açılmadığında sonsuz izlekler sunan bir kavram etrafında çalıştı. Oynayacakları oyunda rol dağılımı yaparcasına tasarladılar işlerini. İnşa edilirken diğerleriyle etkileşen, kendini tanımlarken diğerlerine eklenerek mekanı yeniden kurmayı isteyen işler ortaya koydular. Sanat mekanının kalıplaşmış tanımını, izleyicinin kodlanmış yaklaşımını ve algılayışını, mekana ait kavramları karıştırarak/ karşılaştırarak/çakıştırmakla oynarken, bozmayı denediler. Tanımlanmış iç mekan, insanın sonsuz evrene olan uzantılarını kesen, sonlandırılmış, kesin çizgilerle kapatılmış, "daraltılmış" bir evrendir. Zemin tavanla, alt üstle, yer duvarla yer değiştirmeye başladığında çatışmaya başlayan sadece algısal gerçeklik değildir. İçleri boşalmaya başlayan diğer kavramlar da ağırlıklarını yitirerek göğe doğru yükselmeye başlar. Yeni çekim alanlarının arayışıyla işler de hiç alışılmadık noktalara hareket eder. Eser'in sahipsiz ruhları, tanımı şaşmış bu mekanda kendilerini yeni bir manyetik alana kaptırırlar. Hiç de kalıcı olmayacağı kesin olan bu manyetizma, her an yer değiştirerek, ya da yok olarak uçurtmaları eski birer elbise gibi yere düşürebilir. Göğe doğru uzanarak yukarı ve aşağı arasında gerilimli bir köprü kuran Zeren'in merdiveni de, basamaklarına yığılan ekmek küflerinin yükünü belleğinde taşır. Her basamak bilinmeze doğru giden yollar için bir aradır ve sahiplenilemez toprakları betimleyen ekmek küfleriyle yolu tıkar. Mürüvvet'in yazıları bütün mekanı kapsayan ve başı sonu belli olmadan yayılan bir süreci anlatır. İnsanın varlığını, orada bulunmuşluğunu imleyen yazı, bu mekanın tümüne yayılırken sadece mekanda varolmayı değil, mekanı hissetmiş olmanın, onunla kurulan yakın ilişkinin de kanıtıdır. Mekana girildiğinde, yukarıdan gelen gizli basınç, yazım sürecinde sanatçının inatla yerçekimine direnen elinin, tavanın dokusuna işlemiş ağırlığına eşitir. İşlerin tümü birbirine katlanır. Öyküleri mekanda dolaşır.

INVITATION TO THE GAME

A defining space which is redefined in its definition. Surrounds/frames/includes. It depicts all physical and mental actions. The hegemony of gravity supports the hierarchical obligation of perception. I am designing a game in collaboration with the space against perception, but, this is such a game that it will set up its own rules over time. Artists who have chosen their curator, take up their places in the game. Now its our game.

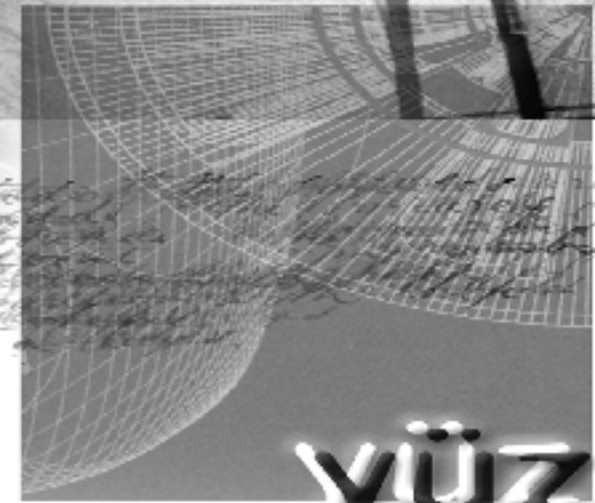
All three artists have worked around the concept which is both limiting and displaying infinite paths when it is elucidated. They have designed their works as if to cast roles in the game. While playing it, they have tried to break down the petrified definition of art space, the codified nature of spectators interaction. A defined inner space is a "confined" cosmos. When the ground and ceiling, bottom and up, the wall and ground exchange places, it is not only the perceptual reality but also the other concepts which lose their meaning and rise up to the sky. The works move to unexpected corners in search for other gravitational focii. Eser's diverted souls could get lost in a new constantly changing or disappearing and appearing magnetical field inside this space of lost meanings, and the kites are in constant danger of falling down to the ground as plain worn out clothes. Zeren's stairway constructs a bridge of suspension between sky and earth and also carries the memory of moldy bread heaps lying on the steps. Every step is an interzone for reaching the unknown, and holds the way with the mold. Mürüvvet's scripts are the proof of an intimate relation between her body/soul and the space, signifying a process spreading over time. All the works get layered over each other, and their stories flow around the space.

başak şenova

surface_layer



space/mekan



yüzey_katman

MÜRÜVRET TÜRKYILMAZ

YERİN KULAĞI VAR/GROUND CAN HEAR



Tavan, üzerine yazı yazılmak için yapılmamıştır. Tavanın orada olmasının sebebi, içeridekini korumak, içerdiğini saklamak ve iç hacmi kapsamaktır. Ancak sanatçı tavana yazı yazma eylemiyle karşımıza çıkıyor. Burada sanatçının bedenindeki acı, zihnindeki metnin anlamını ortaya koymayı daha da güçleştiren düşünceyle kesişiyor. Bu kesişimin tanığı olan ve sanatçının bedenini taşıyan "ara-nesne" ahşap iskele, yazma süreci boyunca orada bulunmuş. Şimdi tanıklığını izleyiciye devrediyor ve yolculuğuna haritaya benzer, organik görünümlü, sümüklüböcek izi hissi veren yazı rehberlik ediyor.

The ceiling is not made to write on it. The ceiling is there to protect the inside, to encapsulate and close the inner volume. On the contrary, the artist appears in the action of writing on the ceiling. Pain from the body of the artist interferes with the mind making it harder to put meaning in the text. An "inter-object", a wooden frame on which the body of the artist lied while the writing process was taking place, has been there all the time to witness this interference. Now, the work has the spectators as the witnesses and their journey is guided by the map-like appearance and organic look, snail trace feeling of the text.

12

neyzen okçu



the work and the artist

"The material is "script". As the script pictures my memory, the picture it constructs deconstructs the frame of my memory. Script is the trace. My script is tight, small in volume, consisting of intermingled traces which have no particular direction. With these traces, my work contains its own space and time; it has no specific tale. But, as the memory of the space starts to appear in the process of writing, the emerging shape gives the impression of a map. I inscribe, draw, scratch, order, dig, and leave traces. In this exhibition, I cover the ceiling of the gallery with pencil writings. I have constructed a wooden frame in order to write to the ceiling, and this frame is showed in the space as a necessary item. The wooded frame, while it is a tool for the writing process, becomes a part of it, its complement. A journey is at hand due to the appearance of it as a sub-object "annex". When this journey comes together with the script, a map of the space is drawn, and each viewer moves with this map inside the space".

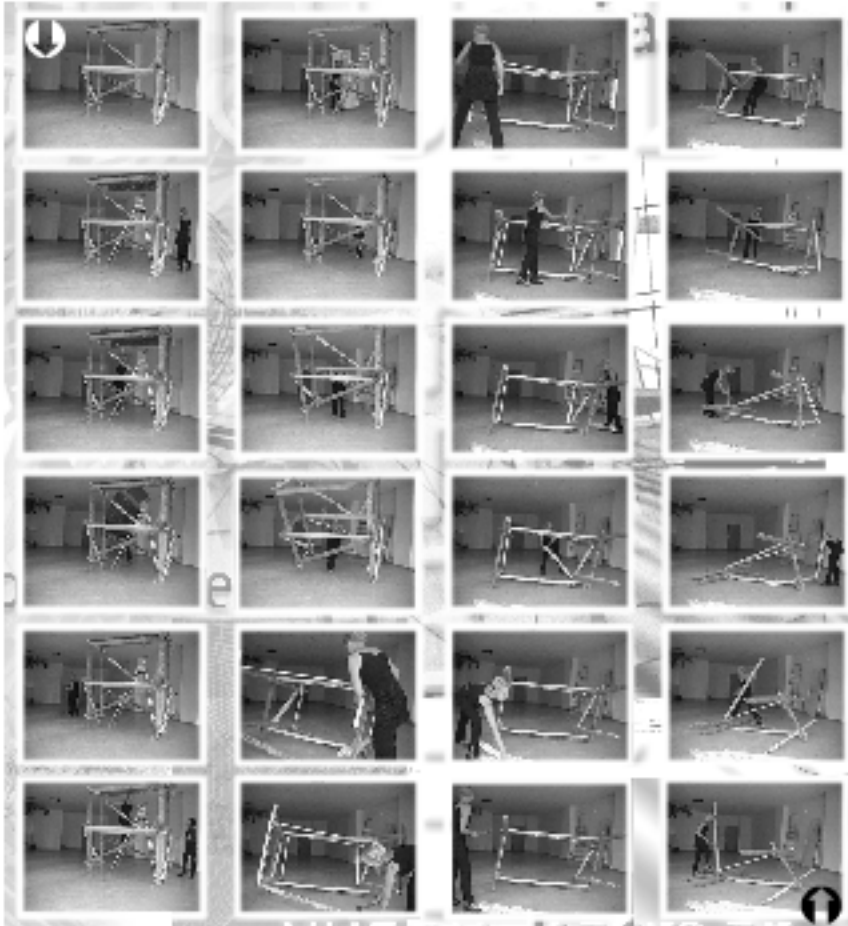
iş ve sanatçı

"İşimin malzemesi "yazı". Yazı belleğimi resmederken, oluşturduğu resim, belleğimin çerçevesini kırar. Yazı izdir. Yazdıklarım, hacmi dar, birbiri içine geçen, sıkışık ve belli yönü olmayan izlerdir. Bu izlerle ürettiğim işler kendi mekanını ve zamanını içermektedir; belli bir öyküsü yoktur. Fakat yazma sürecinde mekanın belleği oluşmaya başlarken orta ya çıkan çizim, harita etkisini verir. Karalarım, eşelerim, dizerim, kazarım, iz bırakırım. Bu sergide, galerinin tavanını kurşun kalemle yazarak kaplıyorum. Bu yazıyı gerçekleştirmek için mekan içinde ahşap bir iskele kurdum ve bu iskele için gerçekleşmesi için gerekli bir öge olarak mekanda gösteriliyor. İskele yazma sürecinin bir aracıyken, bir parçası ve tamamlayıcısı haline geliyor. Mekan içinde ara-nesne olarak beliren iskele sayesinde bir yolculuk söz konusu. Bu yolculuk yazı ile birleştiğinde, mekanın haritası çiziliyor ve her seyirci mekan içerisinde bu harita/çizim ile hareket ediyor".

mürüvret türkyılmaz



13



süreç üzerine notlar notes on the process

Bu sergi bir oyundu: Gerek kavramsal kuruluşu aşamasında, gerekse işlerin mekanda gerçekleştirilmesi sürecinde, kuralları birlikte konmuş, yeni, şaşırtıcı, algısal kalıpları bozmayı teşvik eden plastik bir gerçekliği hedefliyordu. Ancak oyunun kuralları hem küratör hem de sanatçılar için deneyime açık bir süreç öngörüyordu. Bir tema oluşturup, bu tema için yapılan işleri sergi mekanına yerleştirmenin çok ötesinde, işlerin oluşum sürecinde birlikte çalışmak ve ortak bir dil oluşturmak mümkün olabilir miydi? İşler ve sanatçılar kendi kimliklerinden ödün vermeden, serginin kavramsal bütünlüğünü de koruyarak bunu nasıl gerçekleştirebilirlerdi? Oluşum sürecinde tüm bu çetrefilli sorulara cevap ararken her cevap yeni soruları çağırırdı. İskele bu sürecin sancularından biriydi. Benim oyundaki rollerim değişkendi: kimi zaman hakem, kimi zaman oyun kurucu, kimi zaman oyuncu, kimi zaman izleyendim. İskelenin sökümüyle, oluşum sürecinde bir ara-nesne olarak da yer aldım. Ancak iskele'ye ilişkin sürecin ve gelinen noktanın, hem sergi

oluşumu, hem de küratörün konumu üzerine, bu serginin sınırlarından taşan yeni sorular üretiyor olması, bu sergiyi kendi üzerine düşünen ve düşündükçe açılan bir oyun haline getiriyor. **This exhibition was a game: It aimed a plastic reality in which the rules were determined all together (that were new, shocking, and encouraging the distraction of perceptual dogma) throughout the processes of conceptual development and the construction of the art works. However, the rules of the game foresaw an experimental progression both for the artists and the curator. Could it be possible to work together and develop a common language in the process of designing and producing the exhibition, far beyond hanging up artworks according to a given theme? Then, how could the art works and the artists realise this task without losing their identity and preserving the conceptual unity of the exhibition? Throughout the process of construction of the exhibition, while we were seeking for the answers of these complex questions, new ones flourished. "The wooden construct" exemplifies one these problems we have faced. My roles in the game were changeable: a referee, a programmer, a player, and sometimes a spectator. With the wooden construct, I participated as a sub-object. Hence, the process of pulling down the wooden construct signifies a point that this exhibition is a game, which meditates on itself and elucidates new issues concerning the process of designing an exhibition and the position of the curator.**

İşleri oluşturma sürecimde önem kazanan iskele benim için buradaki eylemimi sağlayan "ara-nesne"ydi. Onunla yazı-haritamda bir yolculuk yaşadım ve işimin bir parçası haline geldi. İskele'yi mekanda tutmaya karar verdim. Ancak oyunun diğer oyuncuları tarafından bu karar tepkiyle karşılandı. Günlerce serginin konsepti, işim ve iskele üzerine tartışıldı. Tartışmalar sonunda yaşanan tikanıklık belli bir sonucu da beraberinde getiriyordu. Burada küratör bu oyuna aktif olarak katılacak ve benim de onayım ile iskeleyi yıkıp, mekandan çıkaracaktı. Bu oyuna yeni bir boyut katıyordu ve yeni sorular doğuruyordu. Sorun bir sergi mekanını tasarım mantığının ötesine taşımaktır. Uyum kadar uyumsuzluk da önemlidir. Önemli olan sergi kurma, sergi paylaşma, sergi "sürecini" rahat bırakma bilincinin oluşmasıdır. **The wooden construct has become significant for me during the process of producing the art-work as an "inter-object" which enables my action. I have experienced a journey through out my text-map and it has become a part of my work. So, I decided to keep it inside. However, this caused an objection by the other participants of the game. We have argued about the concept of the exhibition, my work and the wooden construct. Being stucked after the discussions have come to a point of resolution. Here, the curator would merge into the game and pull down this construction with my permission. This situation articulates new dimensions to the game and flourishes new questions. The problem is to carry the exhibition beyond its design logic. Discordance is as important as harmony. The important thing is to build the consciousness of building up and sharing an exhibition and leaving this process to its natural flow.**

mürüvvet türkyılmaz

Üç sanatçı ve bir küratör ortak bir çalışma ile, ortak bir dil oluşturarak, ortaya konulan konsept üzerinden bir sergi tasarladılar. Bu ortak dil ve ortak oyun içinde, sanatçı kimliğini ve konsepti ezmeden oyunu kurdular. Bu süreç içinde ortaya çıkan iskele oyunun kuralları içinde yerini kaybetti. Oyunun sonraki aşamasında yıkılan iskele, benim için önemli bir soruyu tartışmaya açıyor: Bir sergi baştan tasarlanıp, düzenlenebilir mi, yoksa oluşum süreci içinde tasarlanandan bağımsız olarak sergi kendi dilini üretebilir mi? **Three artists and a curator have designed an exhibition around a concept by creating a common language and common work. They have constructed a game within a common language without losing the identities of the artist and the concept with collaboration. The wooden construct which has emerged in this process has lost its place. When it has been destructed at a later stage of the game, a question emerges which seems important to me. Could an exhibition be designed and planned from the start, or could the exhibition create its own language as independent from what had been designed at the beginning?**

z. zeren göktan

Bu sergide, küratörün geliştirdiği konsept üzerinden eşzamanlı çalışmalar yapıldı. Bu eşzamanlılık, her sanatçının kendi işinin oluşum aşamasında diğer sanatçıların işlerini de göz önünde bulundurmasını kapsıyordu. Her iş diğer işler hakkında söz sahibi olabilecek ve birbirleriyle konseptin bütünlüğüne uymak kaydıyla konuşacaktı. Ancak iskele, yerçekimini vurgularcasına heykelleşerek diğer işlere ve sergiye aykırı düşen bir "konsept-iskele" olmuştu. Serginin başında kavramsal olarak ters düz edilmek istenen ALT-ÜST ilişkisi istenenin tam tersi bir etki oluşturmuyordu. Bu durum birlikte oynanan oyunun kurallarından çok uzakta, işimin dönüşümünü gerektiriyordu. Dolayısıyla bu noktada küratörün bir çözüm bulması gerekiyordu... **Within this exhibition three synchronous works have been produced in terms of the concept that was developed by the curator, Başak Şenova. This synchronicity offers an opportunity for every artist to consider other works within the concept. However, the wooden construct brought about the possibility of becoming a heavy sculpture-like form, "concept," as if emphasizing gravity which is in opposition to the concept and other works by destroying the GROUND-CEILING relationship. This might have lead to the transformation of my work and the curator had to find a solution to that...**

eser selen

ZEMİN: mekan_yüzey_katman
GROUND: space_surface_layer

BİR dükkanı
SANAT MEKANI

Istanbul'da, belirli bir programı olmadan, disiplinlerarası sanat çalışmalarına tümüyle açık bir mekan. Her tür işitsel ve görsel platform için atölye, sahne, sergi, dinleti ve gösteri mekanı olarak şekillenen bir dükkan. It is a place in Istanbul, open to interdisciplinary art activities without a specific programme. A store which is designed for every kind of audio and visual platform as studio, stage, performance, concert and exhibition place

BİR dükkan: SANAT MEKANI
sanat danışmanı/artistic director

Selim Birsal

editör/editor
Başak Şenova

grafik tasarım ve uygulama
Başak Şenova
KuZu Tasarım

teşekkürler/thanks

Erhan Muratoğlu
Ekrem Yümlü
Hakan Gülerüz
Savaş Arslan
Özüm Özbay
Ayşegül Güçhan
Funda Şenova
Çetin Sarıkartal
Coşkun ve Hikmet Yeğenağa
Memduh Şahin

sergi adına/for the exhibition
Murat Birsal

katalog için sponsor/sponsor for the catalog

BİR dükkan: SANAT MEKANI
Kemankeş Caddesi Fransız Pasajı 59/16C Blok Karaköy İstanbul