



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

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

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.

BASAK SENOVA
yüzey_katmanı

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 farklılaşıırken, diğer yandan, anlamsal açıdan bir tümleyici olarak belirliyor.

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



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".

2

aysegül güçhan



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".

İş ve Sanatçı

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

eser selen



3

Z.ZEREN GÖKTAN

MERDİVEN/STAIRWAY

Zeren Göktan'ın içinde basamakların işlevsiz kılınması aslında merdivenin ne işe yaradığını dair bir sorgulamaya gitmemize yol açabilir. Basamakların üzerindeki mezar formunu animsatan ekmek küfү yişimleri 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 tavanla ulaşan merdivenin sonunun olmadığını fark etmemiz ise merdivenin tavandan sonra nereye gidebileceğini akla getiriyor. Boşluktan başlayan ve nereye gittiği bilinmeyen bir merdivenin hayatı dair göndermeleri ise ilk basamaktan en son görebildiğimiz basamağa kadar koyulaşarak giden ekmek küpleri ile bir yandan farklı hayatlara/tabutlara/mezarlara dair bir sözü taşırken diğer yandan da sanki bir insanın yaşamının evrelerini/katmanlarını anlatıyor...



4

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".



is 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 göge çıkan bir merdiven arasında yalnızca metaforik bir benzerlik vardır. Merdiven insanları ulaşımaza ulaştıran bir araçtır, bir ara mekanıdır. Bu işte yukarıda sözü edilen metaforik benzerlikten yola çıkıp, renk ayrimına tabi tutulan ekmek küpleri merdivenin basamakları üzerine yerleştirerek, aşağı ve yukarı arasındaki mekansal ilişki ve gidiş gelişleri sorguladım".

z. zeren göktan

5

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 çağrıştırabileceği amatörlük ve çocuklarınlardan 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 üzerinde tartışmaları biçiminde gelişiyor.

Serginin katılan sanatçılarından Z.Z. Göktan yaşam-ölüm arasındaki iniş çıkışları simgeleyen merdiveni ve süreç gönderme yapan ekmeğin küfュyle; E. Selen bedenin ilineği olan giysilerin dönüp gerek kendilerine beden edinme çabaları ve paraziti eğitileyen uçurtmalarıyla; M. Türkyılmaz kişisel belleği ile mekansal belleğin kesimi olan ve mekanda iz bırakınca yazılarıyla mekanla bir oyuna girişirken, serginin küratörü Başak Şenova, küratörün sergilenmesi sürecindeki rolü üzerine kendi kimliğini sorunsallaştırarak oyuna katılıyor.

Serginin adının da imlediği gibi, **Zemin: Mekân_Yüzey_Katman** oyundunda sahnedeki oyuncular üç sanatçının birbirine göndermelerde bulunan ve yüzeyden derin katmanlara doğru işleyen yapıtları. Ancak, sanatçılardan tümünün de yapıtlarını kurgularken mekanı göz önünde bulundurdukları düşünüldüğünde, üzerinde bir oyuncunun sergilendiği sahne/mekanın da bir oyuncu olarak rolü belirlenirken 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. Göktan 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, tanımların tekrar tanımlanan bir mekan. Çevreliyor/çerçeveviyor/kapsıyor. Fiziksel ve zihinsel tüm hareketleri belirliyor. Yerçekiminin hükümlülüğü, algının hiyerarşik yapısını destekliyor. Algıya karşı, mekanla işbirliği yaparak bir oyun tasarlıyorum ancak bu öyle bir oyun ki, zaman içinde kendi kurallarını kendisi koymak. Çok geçmeden küratörünü seçen sanatçılar oyunda yerlerini alıyor. Artık bu dördümüzün oyunu.

Her üç sanatçı da, hem sınırlayan hem de açılmışlığında sonsuz izlekler sunan bir kavram etrafında çalışı. Oynayacakları oyunda rol dağılımı yaparcasına tasarladıkları işlerini. İnşa edilirken diğerleriyle etkileşen, kendini tanımlarken diğerlerine eklemelererek mekanı yeniden kurmayı isteyen işler ortaya koymalar. Sanat mekanının kalıplasmış tanımını, izleyicinin kodlanmış yaklaşımını ve algılışını, mekanın ait kavramları karıştırarak/karşılaştırarak/çakıştırarak oynarken, bozmayı denediler. Tanımlanmış iç mekan, insanların sonsuz evrene olan uzantılarını kesen, sonlandırılmış, kesin çizgilerle kapatılmış, "daraltılmış" bir evrendir. Zemin tavanla, alt üstle, yer duvarla yer değiştirmeye başladığında çalışmaya başlayan sadece algısal gerçeklik değildir. İçeri boşalmaya başlayan diğer kavramlar da ağırlıklarını yitirerek göze doğru yükselmeye başlar. Yeni çekim alanlarının arayışıyla işler de hiç alışmadığın noktalarda hareket eder. Eser'in sahipsiz ruhları, tanımı şamşıbu 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. Göze doğru uzanarak yukarı ve aşağı arasında gerilimli bir köprü kuran Zeren'in merdiveni de, basamaklarına yığılan ekmeğin küplerinin yükünü belleğinde taşırlar. Her basamak bilinmeyeceğinden giden yollar için bir aradır ve sahiplenilemez toprakları betimleyen ekmeğin küpleriyle yolu tıkar. Mürüvvet'in yazıları bütün mekanı kapsayan ve başı sonu belli olmadan yayılan bir süreç anlatır. İnsanın varlığını, orada bulunmuşluğunu imleyen yazı, bu mekanın tümüne yayılırken sadece mekanda varolmayı değil, mekanı hissetmem olmanın, onunla kurulan yakın ilişkilerin de kanıtıdır. Mekana girildiğinde, yukarıdan gelen gizli basıncı, yazım sürecinde sanatçının inatla yerçekimine direnen elinin, tavanın dokusuna işlemişi ağırlığına eşit. İşlerin tümü birbirine katlanır. Öykülerini 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



MÜRÜVvet TÜRKYILMAZ

YERİN KULAĞI VAR/GROUND CAN HEAR



Tavan, üzerine yazı yazılmak için yapılmamıştır. Tavanın orada olmasının sebebi, içerdeğini korumak, içerdigini saklamak ve iç hacmi kapsamaktır. Ancak sanatçı tavana yazı yazma eylemiyle karşımıza çıkıyor. Burada sanatçının bedenindeki açı, zihindeki metnin anlamını ortaya koymayı daha da güçleştirir düşünücekle kesişiyor. Bu kesiminin tanığı olan ve sanatçının bedenini taşıyan "ara-nesne" ahşap iskele, yazma süreci boyunca orada bulunmuş. Şimdi tanıklığını izleyiciye devrediyor ve yolculuğuna haritaya benzer, organik görünümülü, sümükliböcek 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 destracts 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 wooden 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".

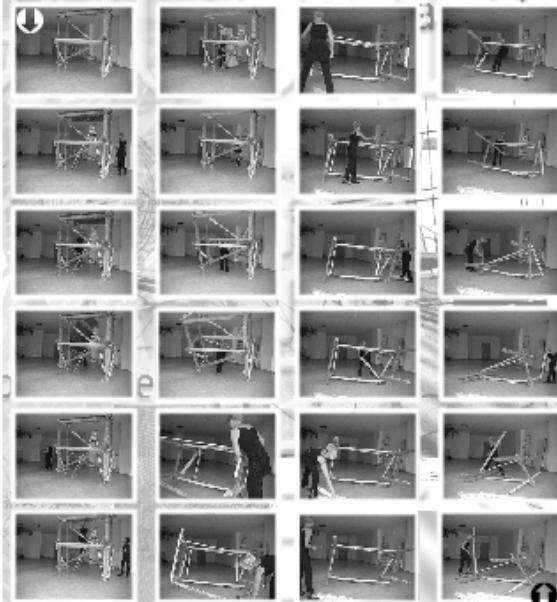
iş ve sanatçı

"İşimin malzemesi "yazı". Yazı belleğimi resmederken, oluşturduğu resim, belleğimin çerçevesini kırar. Yazı izdir. Yazlıklarım, hacmi dar, birbirine 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 olumsaya başlarken orta ya çıkan çizim, harita etkisini verir. Karalaram, eşelerim, dizerim, kazaram, iz bırakırım. Bu sergide, galerinin tavanını kurşun kalemlle yazarak kaplıyorum. Bu yazıyı gerçekleştirmek için mekan içinde ahşap bir iskele kurdum ve bu iskele işin gerçekleşmesi için gerekli bir öğe olarak mekanda gösteriliyor. Iskele yazma sürecinin bir aracıken, 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/cizim ile hareket ediyor".



13

mürüvvet türkyılmaz



sürec üzerine notlar notes on the process

Bu sergi bir oyundu: Gerek kavramsal kuruluşu aşamasında, gerekse işlerin mekanda gerçekleştirilemesi sürecinde, kuralları birlikte konmuş, yeni, şıartıcı, algısal kalıpları bozmayı teşvik eden plastik bir gerçekliği hedefliyordu. Ancak oyuncunun kuralları hem kurator hem de sanatçılardan deneyime açık bir süreç içindelerdi. Bir tema oluşturup, bu tema için yapılan işleri sergi mekanına yerleştirmenin çok ötesinde, işlerin oluşum sürecinde birlikte çalışmak ve ortak bir dil oluşturmak mümkün olabilirdi mi? İşler ve sanatçılardan kendi kimliklerinden ödün vermeden, sergilenen kavramsal bütünlüğünü de koruyarak bunu nasıl gerçekleştirebilirlerdi?

Oluşum sürecinde tüm bu çetrefilli sorulara cevap ararken her cevap yeni soruları çağırıyordu. Iskele bu sürecini sancılarından biriydi. Benim oyundaki rollerim değişikindi: kimi zaman hakem, kimi zaman oyuncu, kimi zaman oyuncu, kimi zaman izleyendim. Iskelemin sükümüyle, oluşum sürecinde bir ara-nesne olarak da yer aldim. Ancak iskele'ye ilişkin süreçin ve gelinen noktanın, hem sergi oluşturuşunu, hem de kuratorün konumu üzerine, bu sergilenen sınırlarından taşan yeni sorular üretiliyor olmasının, bu sergiyi kendi üzerine düşünün ve düşündürmeye açılmış olan 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 an 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.*

İşin oluşturma sürecinde önem kazanan iskele benim için buradaki eylemini sağlayan "ara-nesne"ydi. Onunla yazı-haritamda bir yolculuk yaşamadım ve işimin bir parçası haline geldi. Iskele yi mekanda tutmaya karar verdim. Ancak oyuncunun diğer oyuncuları tarafından bu karar tepkiyle karşılandı. Günlerce serginin konsepti, işim ve iskele üzerine tartışıldı. Tartışmalar sonunda, yaşanan tıkanıklık belli bir sonucu da beraberinde getiriyordu. Burada kurator bu oyuna aktif olarak katılacak ve benim de onayıyla 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 kurator ortak bir çalışma ile, ortak bir dil oluşturarak, ortaya konulan konsept üzerinden bir sergi tasarlardılar. Bu ortak dil ve ortak oyuncu içinde, sanatçı kimliğini ve konsepti ezmeden oyunu kurdular. Bu süreç içinde ortaya çıkan iskele oyuncunun kuralları içinde yerini kaybetti. Oyunun sonraki aşamasında yıkılan iskele, benim için önemli bir soruya tartışma açıyor: Bir sergi baştan tasarlannıp, düzenlenebilir mi, yoksa oluşum süreci içinde tasarlannan başımsız 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 destracted 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 sergede, kuratorün geliştirdiği konsept üzerinden eşzamanlı çalışmalar yapıldı. Bu eşzamanlılık, her sanatçının kendi işinin oluşum aşamasında diğer sanatçılardan işlerini de göz önünde bulundurmasını kapsıyordu. Her iş diğer işler hakkında söz sahibi olabilecek ve birbirleriyle konseptin bütünlüğe uyum kaydıyla konuşacaktı. Ancak iskele, yerçekimini vürgülarcasına 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 oluşturuyordu. Bu durum birlikte oynanan oyuncunun kurallarından çok uzakta, işimin dönüşümünü gerektiriyordu. Dolayısıyla bu noktada kuratorün bir çözüm bulması gerekiydi... *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



İstanbul'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 mekani 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 Birsel

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 Birsel

katalog için sponsor/sponsor for the catalog

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