

BASED ISTANBUL

KASIM
NOVEMBER
2016

ART | FASHION | DESIGN | PEOPLE
BILINGUAL MONTHLY MAGAZINE



A

ARDA YALKIN

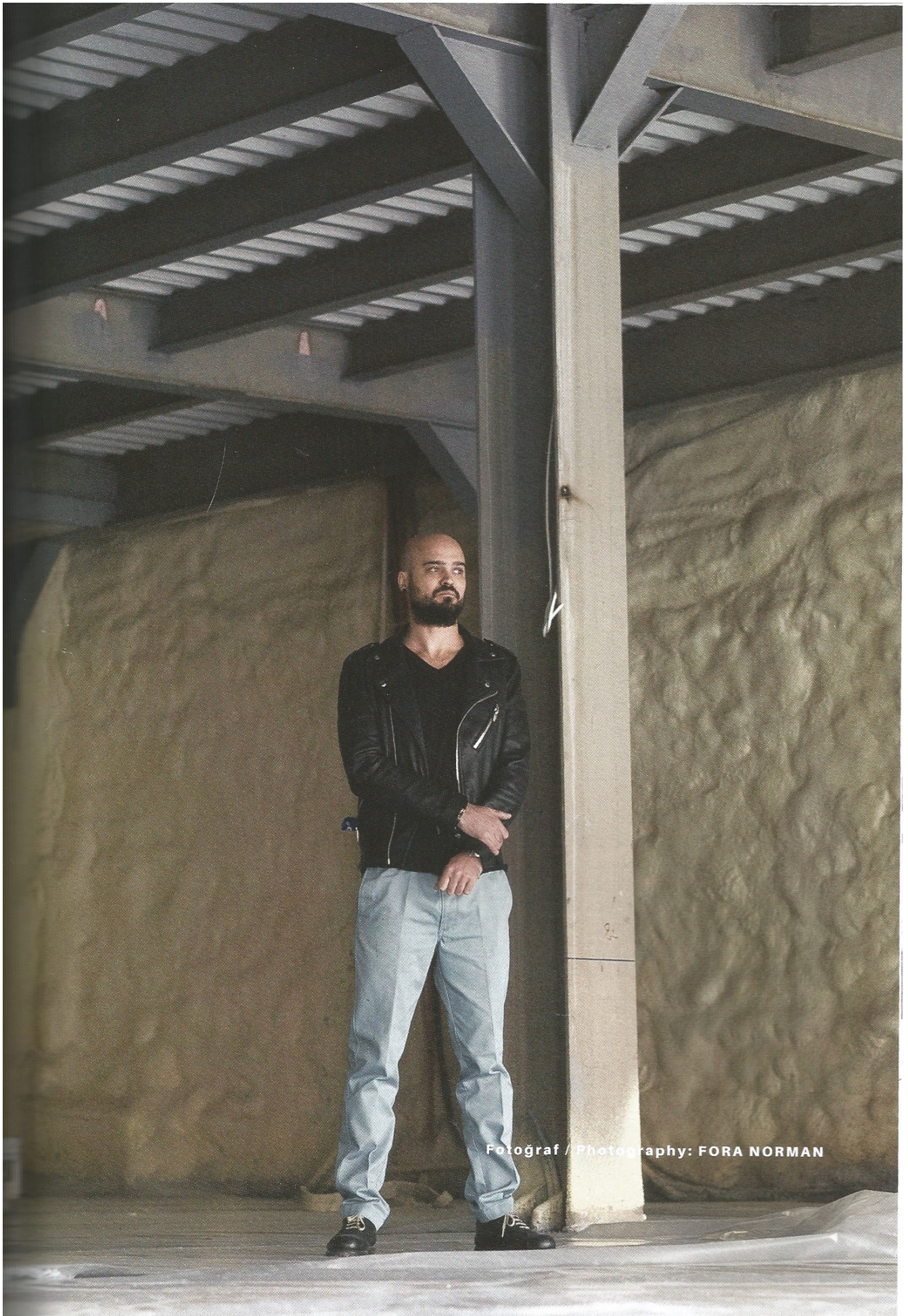
R

T

Röportaj / Interview: BARIŞ ÇAKMAKÇI

“Ana akım medya, sinema ve reklamların geliştirdiği ve bizi sömürmek için kullandığı dili çok önemsiyorum ve en iyi şekilde öğrenmek, çözümlemek için uğraşıyorum. Çalışmalarım da bu dili kullanarak, bir parça olsun rahatsızlık yaratmanın peşindeyim.” diyor Arda Yalkın. Dijital tabanlı işleriyle, gelişerek büyüyen bir merakı da beraberinde getiren Yalkın’la, Gaia Gallery’deki yeni sergisinden önce bir araya geldik.

“I value the language that mainstream media, cinema, and ads use and to abuse us, and I work to learn it and break it apart. By using this language in my works, I am after creating some sort of discomfort.” says Arda Yalkın. We met up with Yalkın and his growing interest with his digitally based works, before he begins his new exhibition at Gaia Gallery.



Fotógraf / Photography: FORA NORMAN

Sanat pratiğinize sorgulayan, eleştiren ama hep toplumdan beslenen karanlık bir atmosfer hakim. Çalışmalarınızın bir ucu ise hep dijitalde değişiyor. Bu süreç nasıl gelişti?

Kendimi bildim bileli bilgisayar kullanıyorum. Şimdi bu çok normal olsa da, 80'li yıllarda değildi. Hiçbir zaman bilgisayarı vakit geçirici bir araç olarak görmedim. Önceleri işin ses tarafındaydım; 2004'ten itibaren yavaş yavaş video yapmaya merak sardım. Animasyon, fotoğraf, görsel efektler, modelleme derken, 2011'den beri sadece sanatla ilgilenmeye başladım. Bu sürece gelene kadar dijital ses, video ve animasyonla ilgili olan hemen her şeye biraz bulaştım diyebilirim. Her gün, arkadaşlarımdan ya da takip ettiğim, fikirlerine önem verdiğim insanlardan öldürülen, hapsedilen var mı diye sosyal medyayı korkarak takip ediyorum. Acaba bir bomba patlar mı diye, dışarıya çıkarken iki kere düşünüyorum. Bu ortamda, bunları yapabiliyorum ancak.

Sanat haritanızdaki önemli dönüm noktaları hangileriydi sizce?

2011 yılında ilk yaptığım video art çalışması Contemporary İstanbul'da bir gösterime seçilmişti. Bu videonun birkaç koleksiyona girmesi hayatımın önemli dönüm noktası oldu diyebilirim. Prensip olarak hiçbir ödüle ve konuk sanatçı programına başvurmuyorum. Bu çerçevede bir başarımla var diyemem. Ama Gaia Gallery ile çalışmaya başladığım 2014 yılından beri prodüksiyon imkanlarım arttı ve yaptığım işler yurtdışından davet almaya başladı. Bu yaz Barselona'da LOOP Festival'a katıldım. Önümüzdeki yıl ise çalışmalarımın Paris, Berlin ve New York'ta sergilenmesini planlıyoruz.

Gaia Gallery'de iki yıl önce gerçekleşen son solo serginiz Deep Fried Dreams'le bu yeni sergi arasında nasıl bir yoldan geçtiniz? Neler değişti/gelişti?

Konular hemen hemen aynı olmakla beraber, kullandığım teknikler tamamen farklılaştı. Daha önce çeşitli dijital görüntü işleme programları ve kendi yazdığım yazılarla elde ettiğim imajları çeşitli katmanlar halinde kağıda basıyor ve onları keserek bir tür rölyef mantığında işler yapıyordum. En üst katmanda cam ve cama akrilikle çizilen desenlerle tamamlanıyorlardı. Bu sefer işlemlerim tamamen iki boyutlu. Son derece açık, temiz ve dijital görüntü işleme programlarıyla üzerinde çokça uğraşmış resimler yaptım. Büyük bütçeli reklam kampanyalarının, moda çekimlerinin birer simülasyonu gibiler. 3D modelleme, VFX, ışık, fotoğraf, baskı gibi hemen hemen her işi tek başıma yaptım. Daha önce de böyleydi, ama önceki çalışmalarında bir tür glitch estetiği vardı ve bu nedenle işim daha kolaydı. Bu sefer oldukça zorlandım; bir sürü yeni detay öğrenmem ve kontrol etmem gerekti. En ufak bir hata ya da yanlış karar resimlerde hemen hissediliyor. Ama sonuçtan çok mutluyum; yepyeni bir yol açtı önümde. İleriye dönük planlarımın, projelerimin de çapı büyüdü. Bir de ilk sergimden bu yana video yapmıyordum. Gerçekten zor prodüksiyonlu, diğerlerinin arasında kaybolmayacak, sağlam prodüksiyonlu videolar yapmak istiyordum. Bu sergide birisi yedi kanallı The Circle Jerk, diğeri beş kanallı Rorschach Project adında iki video yerleştirilmesi var.

Your art has an inquisitive, critical, yet dark atmosphere that feeds from society. A part of your work is also always connected to digital. How did this process evolve?

I've been using computers ever since I've known myself. Though this is considered normal now, it wasn't in the 80's. I never saw the computer as a device to pass time on. Before, I was on the sound side of the business; I slowly started to get interested in doing videos in 2004. I only became concerned with art, working on animation, photography, visual effects, and modeling since 2011. I can say that I was involved in anything to do with digital sound, video, and animation coming into this process. I follow social media in fear everyday checking if there is someone from my friends or someone who I follow has been killed or has been thrown into jail. I think twice before going out, for a bomb might explode. I can only do those under these circumstances.

What do you think were the turning points in your art career?

The first video art I made was selected for a screening in Contemporary İstanbul in 2011. I can say that it was a turning point in my life when this video was acquired by some collections. I don't apply for any award or residency program as a principal. I can't say I have accomplishments in that context. However since I started working with Gaia Gallery in 2014, my production budget increased and my works started getting invited abroad. I participated in the LOOP Festival in Barcelona this summer. We plan for my works to be shown in Paris, Berlin, and New York next year.

What changed and/or evolved in between your last solo exhibition which was two years ago at Gaia Gallery, Deep Fried Dreams, to this new exhibition?

While the subjects are quite similar, the techniques I used changed completely. Before, I did works in sort of a relief manner; printing and cutting various image processing programs and creating images from the scripts I've written in different layers. They were completed with glass and motifs drawn on glass with acrylic on the top layer. This time, the process is completely two dimensional. I did many paintings that were worked on a lot by open, clean, and digital image processing programs. They are like a simulation of high budget ad campaigns and fashion editorials. I did all the stuff like 3D modeling, VFX, lighting, photography, and print on my own. That is how I did it before as well, however there was a glitch aesthetic in my previous works so my job was easier. This time, I had a rough time for I needed to learn and control many new details. The slightest failure or error in judgment is felt directly on the paintings. But I am very happy about the result; it opened new doors for me. My future plans and projects grew in size. Also, I hadn't been doing video since my first exhibition. I wanted to do videos with really tough productions; strong productions that would stick out amongst the bunch. I have two video installations in this exhibition: a seven channel video called The Circle Jerk, and a five channel video called Rorschach Project.



St.Celebrity9

Gaia Gallery'deki yeni serginizin ismi "Everything is Awesome". "Bir tezatlık söz konusu." diyorsunuz; biraz açabilir miyiz bu tezatlık durumunu?

Evet, Everything Is Awesome ismiyle tezat, son derece karanlık bir sergi... Kabaca, tüketim pornografisi ve modern orta sınıf ikonografisini konu edindim diyebilirim. Bu coğrafyada doğmuş olmanın bir sonucu olarak şiddet, yalan, ırkçılık, ikilyüzlülük, savaş, homofobi ve ölüm gibi kavramlar sürekli hayatımın içinde. Zannetmiyorum ki, başka bir ülkede insanlar sabah kalkıp ilk iş olarak o gün görülecek davaların listelerine falan baksınlar.

Teknik olarak, hem videolar hem de plastik işlerim Ortodoks ikonografisiyle yakından ilişkili. O zamanın ikona ustaları, kendilerinin sadece birer aracı olduklarını, yaptıkları ikonaların kendilerine tanrı tarafından resmettirildiklerini söylerlermiş. Ben, sosyal medyada yaşadığımız teşhir ve tüketim pornografisi çılgınlığını, kişilerin kendi

Your new exhibition at Gaia Gallery is called "Everything is Awesome". You say "There is a contradiction here," can we elaborate on that contradiction a bit more?

Yes, Everything is Awesome is quite a dark exhibition, and contradictory in name. Roughly, I can say that I chose consumer pornography and modern middle class iconography as my subject. As the result of being born into this area, notions like violence, lies, racism, corruption, war, homophobia, and death are always a part of my life. I don't assume that in any other country, people check the list of the cases held that day first thing in the morning.

Technically, both my video and plastic works are tied closely to Orthodox iconography. The icon masters of the time used to say that they only were the tool there, and that God commanded them to picture these icons. I see the madness of the exposition and consumption pornography we live on social media as people

ikonalarını boyamaları gibi görüyorum. İkonalarda genellikle dinlerin acı veren, yıkıma sebep olan yanı işlenmez; hep kahramanlıklar, mucizeler, zaferler ya da acı çekmenin kutsal tarafı gösterilir. Tıpkı bizim sosyal medyada teşhir ettiğimiz görüntülerin kadrainda, tam içinde yaşadığımız savaşın, faşizmin, yıkımın ve çöküşün değil, önceki akşam kemirdiğimiz hamburgerin olması gibi... Hepimiz kendi ikonalarımızı resmediyoruz aslında. Hepimiz kendi dünyamızın uzlaşmaz, taviz vermez, her şeyin en iyisini hak eden tanrıları gibiyiz.

Bu sergi özelinde ilk kez neler göreceğiz?

Geçtiğimiz Mayıs ayında Barcelona LOOP Festival'da ilk sunumunu yaptım dediğim The Circle Jerk isimli video enstalasyonum ilk kez İstanbullu sanat takipçileriyle buluşacak. Yine geçen Ağustos ayında 12. Uluslararası D-Marin Klasik Müzik Festivali kapsamında Gaia Gallery'nin Gümüşlük Eklisia Kilisesi'nde düzenlediği sergide yer alan Rorschach Project isimli başka bir video enstalasyonum da görücüye çıkıyor. Bunların yanı sıra 10 tane de yepyeni dijital resim var.

The Circle Jerk'ün sergi bağlamındaki yeri nedir?

The Circle Jerk bir işe kabul görüşmesini anlatan, yedi kanallı ve 10 dakika uzunluğunda bir videoyerleştirmesi. Basitçe, hemen hepimizin hayatında en az bir kere içinde bulunduğu bir iş görüşmesini konu alıyor. Görüşmeye katılan herkes sorulacak soruları ve verilmesi gereken cevapları biliyorlar aslında. Karakterlerin hepsi başka, ama aynı insanlar. Bu nedenle toplamda beş karakteri iki oyuncuyla canlandırdık. Yerleştirmede, masa etrafındaki her karakteri bir ekran temsil ediyor. Daha dışarıdaki iki ekranda ise hem işverenin hem de adayların iç dünyalarına girmeye çalıştık. Karakterlerin iş görüşmesi için kurguladıkları karakterlerle iç dünyaları arasındaki tezatlık, ironik bir durum oluşturuyor. Sürekli olarak bir taahhüt verme durumu söz konusu. Cevapların ya da soruların zekice olmasının hiç bir önemi yok; önemli olan, taahhütlerin ve çıkarların karşılanması. Biliyor ve anlıyorsunuz ki, bir süre sonra masanın 'seçilen' tarafında oturanlar diğer tarafa geçecekler ve onlar 'seçmeye' başlayacaklar.

Bu videoyu Akin Tek'le beraber hazırladık. Ben fikri bulduktan sonra senaryoyu o yazdı, kurguya da epey yardım etti. Yakın çevremizdeki insanlardan başlayarak, beyazyakalı edebiyatını, blogları, belgeselleri ve sosyal medya girişlerini inceledik. Aslında kurguladığımız halde ritmi bozacağını düşündüğümüz için enstalasyona eklemeyeceğimiz epey bir görsel malzeme de mevcut. Yüzlerce reklamdan, bu meseleyle alakalı olduğunu düşündüğümüz hatırı sayılır sayıda sinema filminden, savaş, kıtlık, propaganda, yoksunluk, çevre felaketleri vs. konusundaki belgesellerden aldığımız bu görüntüler belki başka bir çalışmada yeniden kurgulanabilir. Karakterlerin kişilik özelliklerini kurgularken oyuncularımız Aslı İçöz ve Yiğit Kirazcı mükemmel bir iş çıkarttıklarını da söylemek isterim.

painting their own icons. The icons don't usually study the side of religions that lead to pain and destruction; they always show heroism, miracles, victories, or the blessing of pain. Just like how the images we expose on social media are of the hamburger we nibbled on the other night and not of the war, fascism, destruction, and destruction we live in... We are actually all picturing our own icons. We are all like Gods of our own worlds who deserve the best of everything, who are unbending, and uncompromising.

What are we going to see for the first time in this exhibition?

My video installation The Circle Jerk that was first exhibited last May in Barcelona at the LOOP Festival will meet art enthusiasts of İstanbul for the first time. My other video installation which was shown at an exhibition at Gümüşlük Eklisia Church organized also by the Gaia Gallery for the 12th International D-Marin Classic Music Festival last August, the Rorschach Project will be public again. Aside from these, I have 10 brand new digital paintings.

Where does The Circle Jerk stand in the exhibition?

The Circle Jerk is a seven channel, 10 minute video installation that portrays a job interview. Basically, it's about a job interview that probably everyone has gone through once in their lives. Everyone going to the interview actually knows the questions and it's answers. All the characters are different, but are the same person. That's why five characters were acted by two actors. In the installation, one screen represents one character. In the two outer screens, we tried to penetrate the inner worlds of both the employers and the candidate. The contradiction between the character's new character which they build up for this job interview, and their inner world creates an ironic situation. There is always a commitment being made. It doesn't matter if the answers or the questions are smart; what matters is that the commitments and the interests are met. You know and understand that after a while, the ones on the "chosen" side of the table are bound to cross to the other side and they will start to "choose."

We made this video together with Akin Tek. After I came up with the idea, he wrote the script, and helped a lot in the editing. Starting from our close circle, we looked at how white-collars talked, blogs, documentaries, and social media posts. In fact, there are a bunch of visual materials that weren't included in the installation, for it would have disrupted the flow if they were included. These footages we have from documentaries on war, scarcity, propaganda, deprivation, and environmental catastrophes, hundreds of ads, and the few movies that we think are concerned with this issue could be re-contextualized for another project. I want to say that our actors Aslı İçöz and Yiğit Kirazcı did a great job in building the personalities of their characters as well.