

Arda Yalkın

EVERYTHING IS AWESOME

GAIA
GALLERY
@gaiagallerytr
gaiagallery.com

arda yalkın everything is awesome





.....
Gymferno V

2016

Hahnemühle kağıt üzerine arşivsel pigment baskı - Diasec
Archival pigment print on hahnemühle paper - Diasec

109 x 137 cm

3+1 AP

.....

Mega-Materyalizm ve Optik-Afyon Çağında Muhteşem Zamanlar (Arda Yalkın'ın yakın dönem işlerine dair birkaç düşünce)

- Marcus Graf

Hayatımızda ne varsa hepsinin, her yere yayılmış görsel kültürün sonsuz döngüsünde dolaşacak birer görüntüye dönüştüğü çağlarda yaşıyoruz. Şimdiye kadar benzerine rastlanmamış çokluktaki dijital resimler, mega-materyalizme koşulsuz inancın salık verildiği güncel bolluk felsefesinin bayrağını sallıyor. Bu dünyada her şey zevk ve -sadece bir anlığına da olsa- biraz mutluluk deneyimlemek için tüketiliyor. Vahşi kapitalizm, hiç durmamacasına, açgözlülüğün nasıl iyi bir şey olduğunu bağırarak görsel propagandalarla besliyor bizi. Ancak, bize aldatıcı bir rüya görmemiz için verdiği pitoresk morfin ve optik afyona rağmen medyanın parıltılı yüzeyinin ardında hangi gerçek hedeflerini sakladığını görmeliyiz. Zaten Dadaizm, Pop Art gibi akımlar da; Gerard Richter, Sigmar Polke ve Wolf Vostell gibi sanatçılar da medyada sunulan imgelerin sahte vaatlerini, acımasız yapaylıklarını ortaya çıkardı. Bugün de kitlesel medyaya eleştirel yaklaşım, çağdaş sanatta sık sık karşımıza çıkıyor. Özellikle sosyopolitik meselelerle ilgilenen sanatçılar, toplumun güncel durumunu genelde onun görsel kültürünün analitik bir değerlendirmesi eşliğinde sorguluyor.

Yani kimse uyarılmadığımızı söyleyemez!

Arda Yalkın, birincil ve ikincil gerçekliğimizi eşzamanlı irdedelediği eserleriyle hem dünyamıza hem de onun görüntülerine eleştirel yorum getiren sanatçılar arasında kabul edilebilir. Biçimde fotoğraf, çizim, hem iki hem de üç boyutlu animasyonlar, stop-motion animasyonlar, ses, canlı video performanslar gibi farklı teknikler, medyumlar ve dijital araçlar kullanıyor. Kavramda ise temelde iktidar-halk çatışması, tüketim toplumu, asimilasyon, savaş, politika ya da din gibi meselelerle ilgileniyor. İktidarı, reklamların yöntem ve işleyişini, ana akım filmleri, kitlesel medyayı işlediği eserlerinde toplumumuz için temel önem taşıyan meseleler sanatsal bir medya analizinin içinde eriyor. Yalkın'a göre sermaye ve siyasi güç, halkı sömürmek için ince ve üzerine düşünülmüş yöntemler kullanıyor. Yalkın, yabancılaştırma ve bozum etkilerinin yanı sıra tersine mühendislik ve alaycı provokasyonla, bu söz konusu metotları ve arkasındaki ikiye bölünmüşlüğü ifşa etmeyi amaçlıyor.

Yalkın'ın Gaia Gallery'de açılan yeni sergisi Everything is Awesome'da sunduğu son derece karanlık dünyada; orta sınıfın dikizleme ihtiyacı ve popüler ikonlara yönelik açlığı absürd bir görsel pornografi tarafından besleniyor. Komplike ve yoğun sergi, çok kanallı video enstalasyonları The Circle Jerk ile Rorschach Project'in yanı sıra, dijital baskı serileri St. Celebrity ve Gymferno ile Look Mommy, I'm Grown Up ve Altar'ın da yer aldığı işlerden oluşuyor.

Great Time in the Age of Mega-Materialism and Optic-Opium (A few thoughts about the current work of Arda Yalkın)

- Marcus Graf

We live in a time of hyper-aesthetics, where everything becomes an image in the infinite loop of our omnipresent visual culture. An unprecedented mass of digital pictures promotes today's philosophy of plethora as ultimate believe in mega-materialism. There, everything gets consumed in order to feel pleasure, and - at least for the blink of an eye - experience some happiness. A wild capitalism permanently feeds us with a visual propaganda that promotes the greatness of greed. Though, in spite of its picturesque morphine and optic-opium that aims at putting us to sleep for dreaming an illusionary world, we should be able to understand the actual goals behind the shiny shells of media surfaces. Already Dadaism, Pop Art, as well as artists like Gerhard Richter, Sigmar Polke or Wolf Vostell revealed the false promises and vicious artificiality of media images. Today, a critical understanding of mass media commonly prevails in contemporary art. Especially artists, who are dealing with socio-political issues, often question the state of our society through the analytical review of its visual culture.

So, nobody today can claim, that we were not warned!

Arda Yalkın's oeuvre can be seen within the circle of artists, who simultaneously review our first and second realities in order to critically comment on our world and its images. Formally, he works with a variety of techniques, media and digital devices including photography, drawing, 2D and 3D animations, stop-motion, sounds, live video performances, and interactive media. Conceptually, he is mainly interested in issues like power-people conflicts, consumer society, assimilation, war, politics, or religion. In his oeuvre, pressing issues that are fundamental for our society get melted into an artistic media study, where he analyses the power, methods and intelligence of commercial ads, mainstream movies and mass media. Yalkın believes that the capital and political power apply refined and well crafted communication techniques to exploit the people. Through his own artistic alienations and distortions, as well as reverse engineering, and sarcastic provocation, he aims at revealing their methods and hypocrisy.

In his current solo-show at Gaia Gallery entitled Everything is Awesome, Arda Yalkın presents a rather dark vision of our world, where an absurd visual pornography feeds the middle-class' need for voyeurism and the hunger for popular icons. The complex and extensive show consists of the multi-channel video installations The Circle Jerk, and Rorschach Project, the digital print series St. Celebrity, Gymferno, and Look Mommy, I'm Grown Up, as well as one Altar piece consisting of eight parts.

Sunuş mahiyetindeki bu metinde tüm bu işlere değineceğim ama sanatçının önceki işleriyle yakın dönem işleri arasında kurulan bir köprü diye tanımlanabilecek St. Celebrity'nin üzerinde özellikle duracağım. Bu seri aynı zamanda sanatçının yakın dönem işlerini belirleyen yeni biçimsel nitelikleri de görünür kılmaya özelliğine sahip. Tabii bir de, sanatçının her bir serisine aynı ölçülerde birer metin ayırmak, bu katalogun sınırlarını açacak bir uzunluğa yol açardı.

St. Celebrity ve Gymferno, sanatçının 2014'te başladığı işler. İçerikleri ve kavramsal çerçeveleri temelde aynıysa da biçimsel yapı ve estetikte bir değişim gözlemlenebiliyor. St. Celebrity'de işlerin kavramsal odak noktasında halen çağdaş ikonlar yaratma fikri var. Bu yüzden tekil figürler, her bir parçanın tam ortasında, tipik aziz jestleri sergileyerek yer alıyor. Yine de hiçbir şeyin görüldüğü gibi olmadığı tuhaf ve tekinsiz bir atmosferle çevrili haldeler. Her bir kahramanın kafasının olmasının gerektiği, omuzlarının üzerinde egzotik birer kuş var. İçinde bulundukları dünyanın felaketi üzerine düşümlerini sağlayacak kafadan, beyinden, zihinden yoksunlar. Görecek gözleri, iletişim kurup konuşacak ağızları yok. Onun yerine güzel, göze hoş gelen ama aynı zamanda tuhaf görünümlü, garip bir egzotik kuş var figürün omuzlarının üzerinde. Böylece kafası kesilince dahi alışıldık programa devam edebilmek için güzelliğini duruşun ve jestin korunması gerektiğini görüyoruz. Ne kadar tuhaf görünürse görünsün, koşullar ne kadar zor olursa olsun, imaj gözden kaybolmamalı. Dikizleme, kamera önünde teşhir ve kendi mükemmel hali için poz verme hali -tıpkı bir selfie'de olduğu gibi- bu serinin kavramsal zemininin temellerini oluşturuyor.

Figürlerin çıplak bedenlerinde, içlerindeki mekanik yapıları gösteren delikler var. Başka bir deyişle, bir zamanlar dini anlamı olan bu jestleri kopyalayanlar, birer insan değil, robot. Aynı zamanda bu sahte robotik meleklerin ellerindekiler de kutsal kitaplar değil, moda dergileri... Toplumsal felaketin ve ruhani yozlaşmanın hakim olduğu bir dünyada ruha rehberlik edecek ilham kaynağının moda dergileri olduğu görülüyor.

Olağan koşullarda, geleneksel ikonografide, kahraman monokrom bir düzlemin önüne yerleştirilir. Genelde gerçek altınla bezenen bu düzlem, dünyada bilindik herhangi bir mekana göndermede bulunmadan figürle cennet arasındaki bağlantıyı kurma işlevini görür. Yüce olanın minimal estetiği, izleyicinin ruhunu yükselterek huzuru ve güveni kutsal kadın ya



In this introductory text, I will touch upon all series, but focus mainly on St. Celebrity, as it can be understood as a great bridge between the previous works and the current ones. This series reveals new formal qualities that I believe characterize the current state of his oeuvre very well. Also, an equal review of all series would exceed the adequate length of a catalogue text.

St. Celebrity and Gymferno are series that the artist has started in 2014. Although their content and conceptual frameworks remain mainly the same, the formal structure and aesthetic have changed evidently. In St. Celebrity, still, the idea of creating contemporary icons characterizes the conceptual core of the pieces. That is why single figures are depicted right in the centre of each piece showing the usual gestures of saints. Though, a strange and uncanny atmosphere surrounds them as nothing is as it appears on the first look. Instead a head, an exotic bird sits on the neck of each

protagonist. No head, no brain, no mind is given to reflect and think about the disastrous state of the world they live in. No eyes exist to see, and no mouth is there to communicate, and speak up. Instead, a fancy and beautiful but also weird and awkward looking exotic bird is sitting on the neck of the figure. We see that even after being beheaded, beauty, posture and gesture must be preserved in order to keep up the given order and follow the usual program. No matter how strange it looks, and no matter how difficult it is, the image must not vanish. This issues of voyeurism, being exposed to a camera, and the act of posing for the perfect image of the self – just like in a Selfie – are fundamental for the conceptual base of this series.

The naked bodies of the figures have holes, in which mechanical structures are visible. So, no humans but robots imitate gestures that once had religious meaning. Also instead of holy books, fashion magazines can be found in the hand of the false robotic angels. In a world of social disasters and spiritual corruptions, fashion magazine seem to be the accurate sources for the inspiration and guideline of the soul.

Normally, in traditional icon paintings, the protagonist is set onto a monochrome background. Often covered with real gold, it does not refer to any known place in this world, as the figure is linked to heaven. A minimal aesthetic of the sublime shall lift up the spirit of the observer in order to find peace and trust in the image of a holy men or woman. Nothing disturbs the focus on the figure in a classic icon. That is why they appear as still, peaceful and timeless. Arda Yalkın's icons

da erkeğin imgesinde bulmasını sağlar. Klasik bir ikonda koşulsuz olarak tüm odak, figürdedir. Bu yüzden de durağan, huzurlu ve zamanötesi görünüme sahiptirler. Arda Yalkın'ın ikonları ise bunun zıddı bir strateji güdüyor.

Arkaplanda Türkiye, Suriye ve Filistin'in kentsel ve endüstriyel bölgelerinin kolajı var. Krizlerin, savaşların ve yıkımların yaşandığı bu yerler, figürlerin üzerinde durdukları zemini oluşturuyor. Resme derinlik katmak için bitki ve çiçek parçalarından çerçeveler oluşturuluyor. Ne var ki kompozisyonun tamamında ve dizili unsurlarındaki yapaylık yüzünden asıl gerçeklik hiçbir zaman yüzeye çıkmıyor. Figürlerin kuş kafalarını çevreleyen parlak ışık bile gerçek ve dürist bir ruhaniliğin taşıyıcısı değil. Yine de parlıyor. Hale benzeri oluşum, enerji dolu... Ancak ışığın kaynağı, elektrikli bir tabela. Kutsalığa işaret eden kutsal bir sembol değil; neon ışıklarından kurulu bir yapı. Tıpkı bir reklamda olduğu gibi izleyenin gözü ihtişamla cezbediliyor. Ancak bu ihtişam, içgörü ya da bilgi vermiyor, sadece yüzeysel bir duygulanıma yol açıyor.

St. Celebrity'de geçmiş ve yakın dönem işlerin biçimsel yapılarındaki temel fark, çokboyutluk kavramına yaklaşımda ortaya çıkıyor. 2014 tarihli işler, basılı bir arkaplanın üzerine tabaka tabaka yapıştırılmış parçalardan oluşuyordu. Tıpkı bir rölyefte ya da toplamada olduğu gibi bu işlerin de, çerçevenin renkli cam yüzeyiyle son bulan ayrı ayrı tabakaları vardı. Yani söz konusu işlerde fiziksel olarak üç farklı tabaka bulunuyordu. Yakın dönemdeki işlerde ise bu tabakalar dijital ve sanal bir şekilde yaratılıp tek bir sayfaya basılıyor; böylece fiziksel üç-boyut ortadan kalkıyor. Bu da işlere yoğun bir dijital özellik katıyor. Önceki işlerin estetik yapısında dijital ile el işinin bir sentezi belirgin bir şekilde görülebiliyordu. Şimdi ise elle çizilen formların yokluğu, dijital estetiğin yoğunlaşmasına yol açıyor. Instagram filtrelerinin ya da 3D modelleme gibi dijital efektlerin kullanımı da bu görüntüyü destekleyerek sanatçının eleştirisini kurduğu kavramsal çerçeveye hizmet ediyor.

Aynı zamanda önceki işler, karmaşık bir piksel estetiğiyle şekillendiklerinden dolayı daha parçalı bir yapıya sahipti. Her bir iş, binlerce küçük imgeden oluşmaktaydı ki, bu da derli toplu ama kaleydoskop benzeri bir kompozisyona yol açıyordu. Sadece 20 ile 50 arası sayıda imgenin kullanıldığı yakın dönem işler ise, bu yüzden öncekilere göre daha sakin ve basit algılanan bir görünüme sahip. Ben bu değişikliği, sanatçının işlerinde irdelediği eleştirel kavramlarla uyumlu biçimsel, teknik ve estetik arayışında mantıklı bir adım olarak yorumluyorum.

Gymfermo, çarmıha gerilmek gibi karanlık bir temayı market alışverişi ve spor gibi gündelik faaliyetlere uyarlaması dolayısıyla alaycı ve ironik bir yaklaşıma sahip. Burada da figürler, distopik manzaraların önünde teşhir ediliyor. Ne var ki bu sefer yeniden sahnelenen, kutsanma eylemi değil, idam cezasına eşlik eden acımasız işkence. Çarmıha germe iki

follow quite an oppositional strategy. The background is a collage of urban and industrial places in Turkey, Syria, or Palestine. Locations of various crises, wars and destructions build the base on which the figure stands. Bits of plants and flowers frame it in order to create a feeling of deepness. Though, real genuineness never occurs due to the artificiality of the whole composition and its various interlinked parts. Not even the bright light, which frames the figures' bird-head, can cause any real and honest spirituality. Yes, it shines, and the gloriole-like structure is full of energy. Though, it is only an electrical sign that lightens up. Not a holy symbol, but a neon-light-structure is used to mark holiness. Just like in commercial advertisement, the glamour catches the attention of the spectator, but instead of insight or knowledge, only provides superficial sensation.

The main formal difference between the current and the past works of St. Celebrity lies in its idea and application of multidimensionality. In 2014, the pieces consisted of various parts and layers, which were





bin yılı aşkın bir süredir kullanılan bir cinayet yöntemiymi. Ancak İsa'nın çarmıha gerilişiyle beraber haç da mistik ve dini bir anlam kazandı. Yalkın bugünün insanını İsa'nın yerine koyarak; hayatta kalmak için gösterdiğimiz gündelik çabaların inanç ve ruhanilik bağamlarına taşındığı bir alegori oluşturuyor. Sonuçta bu seri dış güçlerin etkisine ve sinir krizlerine rağmen hayatta kalma şansımızın olduğunu gösteriyor.

St. Celebrity ve Gymferno tek figüre yer verirken, Look Mommy, I'm Grown Up, klasik aile portelerini hatırlatacak şekilde bir grup insanı bir araya getiriyor. Burada sanatçı aile değerlerini ve bugün o değerlerin korunup korunamayacağı ihtimalini irdeliyor. Aile bağlarının çözüldüğü ve tek kişilik evlerin ortaya çıktığı, mutlak bireyci çağımızda bu poz ve jestler, tedavülden kalkmış, anakronik bir görünüme sahipler. St. Celebrity ve Gymferno'daki figürler yakın plandan gösterilirken Look Mommy, I'm Grown Up'taki gruplar belli bir uzaklıktan geniş bir manzaranın önünde resmediliyorlar. Arka planda dünyanın felaket ve yıkımlarla yerle bir olduğu sırada aile, doğrudan karşıya, anıları için çok değerli bu anı kaydeden kameraya odaklanmış vaziyetler. Eğer akılları yerinde olsaydı, tehlikenin farkına varıp ona göre hareket ederlerdi. Ancak yine

glued onto a printed background. Like a relief or assemblage the works had many physical layers, which all ended with the painted glass front of the frame. So physically, at least three real main layers existed. Now, they digitally and virtually created, and later printed on one sheet of paper, so that the physical three-dimensionality vanished. This gives the pieces a stronger digital character. Aesthetically, a synthesis of digital and painterly character prevailed in the previous series. Now, the lack of hand painted forms causes a stronger digital aesthetic. The use of Instagram-filters and digital effects like e.g. 3D-modeling, support this appearance, and serves his conceptual criticism very well.

Also, the previous works were more fragmental, as they were characterized by a complex pixel-aesthetic. Each work consisted of thousands of small images, which formed a coherent but kaleidoscope-like composition. Now, only around twenty to fifty images are used, so that the current pieces appear calmer and simpler than before. I consider this step a logic result of his ongoing artistic search for forms, techniques, and aesthetics that accurately express the critical concepts his oeuvre is dealing with.

Gymferno is characterized by cynicism and irony, as the dark topic of crucifixion gets translocated into the context of everyday-routines like grocery shopping or fitness. Again, in front of dystopic sceneries, single figures are exposed. This time though, not the act of blessing is represented but the cruel torture of a death sentence. For more than 2.000 years, murders were crucified. Though, since the crucifixion of Jesus, the cross gained a mystic and religious meaning. As Yalkın puts man in the same position as Jesus, he forms an allegory, in which our everyday struggle to survive is transferred into the context of believe and spirituality. In the end, the series shows that we have a chance to stay alive in spite of exterior forces and mental breakdowns.

Whereas, St. Celebrity and Gymferno only feature one figure, Look Mommy, I'm Grown Up shows a group of people being arranged like in a classic family portrait. Here, the artist discusses family values, and the possibility to keep them up today. In the age of absolute individualization, where family ties loosen and single households prevail, the poses and gestures seems out of date and anachronistic. Whereas the figure in St. Celebrity and Gymferno are presented in a close-up manner, the works of Look Mommy, I'm Grown up, the figure groups are depicted from a distance, and are set in a wide landscape format. While the world in their back falls apart from catastrophes and disasters, the family looks straight to the front, concentrating on the camera that records this valuable moment for the private memorial. If they had eyes, they could notice the approaching apocalypse. If they had a normal mind, they could grasp the danger, and act accordingly. Though, again, instead of a human head, birds sit on their necks. Beautiful they are, but at the same time doomed to be extinguished.

omuzlarının üzerinde kafa yerine kuş var. Bu kuşlar güzel olmasına güzel, ama aynı zamanda kaçınılmaz bir şekilde dünya yüzünden yok olmaya mahkumlar.

Görüldüğü üzere sounsuz veya metafizik herhangi bir güce inancın ve umudun kalmadığını göstermesi sebebiyle karanlık bir sergi bu. Altar da önceki serilerin eleştirel yaklaşımını sürdürüyor. Üç parçadan oluşan seri; hayat, ölüm ve öte dünyayı anlatıyor. Ancak cennet de içinde yaşanan dünya kadar sahte. Yalkın, çağdaş bir mihrap oluşturma fikrini Paris'te Louvre Müzesi'ne yoğun gidiş-gelişleri sırasında geliştirdi. Sanatçı burada gördüğü Rönesans ve Barok dönemine ait mihrapların görsel gücünden etkilenmişti. Karmaşık bir içeriği dizili görseller vasıtasıyla aktarmaktaki yetileri, mihrapların ortak özelliği. Üç kanatlı tablo formu, sanatçıya farklı hikayeleri aynı anda anlatabilme imkânı sağlıyor. İmgeler genelde birbirleriyle ilişkili; dolayısıyla anlatısal bir dizge söz konusu. Bu yüzden de bu eserler farklı zaman ve mekanları eşzamanlı sunabilmelerinden dolayı hikayeleri de olduğu gibi aktarabilme gücüne sahiptirler. Tıpkı bir filmde olduğu gibi, mihrapta da izleyicinin zihni zaman ve mekanda bir yolculuğa çıkartılır. Haliyle bu da aynı hikayenin farklı yüzlerini göstermeye ilgi duyan Yalkın'ın işine epey yarayacak bir özellik. Onun kavramsal ve biçimsel yaklaşımındaki çok boyutluluk, tam da mihrap formunun komplike sentaksına uyacak nitelikte.

Yalkın'ın bu kişisel sergisindeki iki video enstalasyonunda ise parçalı bir yapının baskın olduğu görülüyor. Tıpkı bir mihrapta olduğu gibi, birden çok kanal ve ekranla izleyicisinin videodan yansıtılan zaman, mekan ve sesleri algılayabileceği çoğul bir deneyim sunuluyor.



As you can see, the show is dark, as it reveals the loss of faith and hope in any eternal or metaphysical power. The Altar in the show continues the criticism of the previous series. Consisting of three parts, the piece tells the story of life, death and afterlife. Though, the paradise is just as false and fake as the world they live in. Arda Yalkın got the idea and inspiration for creating a contemporary altar work while he extensively visited the Louvre Museum in Paris. There, he was impressed by the visual power of altar pieces of the Renaissance and Baroque. The ability to present complex contents in a multiple order of images characterizes every altar. The form of the triptych gives the artist the chance to tell various stories at once. Often the images are interrelated, so that a narration occurs between them. That is why these works can tell stories quite accurate, as they are able to represent different times and places at once. A bit like in a movie, the altar can carry the mind of the spectator through time and space. This feature, of course, is of great value for Yalkın's work, as he loves to show various sides of a story. The multidimensionality of his conceptual and formal approach fits perfectly to the complex syntax of the altar.

In the two video installations at his solo show, a fragmental character is obvious. Just like in an altar, he uses multiple screens and channels for giving the spectator a pluralist experience of time, space and sound, communicated and represented by video.

The Circle Jerk is a 7 channel video installation, and deals with the inner and exterior realities of people. Staged within the context of a job interview, the spectator watches five people sitting around a table and having the usual dialogues between employer and employee. Each person occupies a single screen. On the last two screens though, their thoughts, feelings, and dreams can be seen. Here, a surreal and strange aesthetic, in which fiction and reality melt into a complex collage of images, build a counterpart against the rational dialogues. Using a fragmental form of narration, the piece underlines the paradox of living in two realities, where constantly clashes between the inner and outer self exist.

The five-channel video Rorschach Project deals with improvisation and chance as methods for artistic creation. It is questioning our perception of war images on the internet and in social media. Arda Yalkın first nearly randomly created a collage of around 2.000 images of war scenes disasters, and then alienated and abstracted them through the application of animation techniques. Afterwards, he invited four musicians to react spontaneously to the video. While seeing it for the first time, they recorded voices and sounds in real time. In the end, Yalkın merged them into one soundtrack. So, an interaction of spontaneous musical expressions formed the sound-texture for Arda Yalkın's conceptual and visual framework. The result is surprisingly coherent, as a harmony between the musicians is given. It seems as if the various sound-streams had been recorded by one band. So, the video-collage

The Circle Jerk insanların iç ve dış gerçeklikleriyle ilgili yedi kanallı bir video. Bir iş görüşmesi ortamında kurgulanan enstalasyonda, izleyici bir masa etrafında konulanmış beş kişinin, her işveren ve çalışan arasında geçmesi olağan konuşmalarını dinliyor. Her bir kişiye ayrı bir ekran ayrılmış. Son iki ekranda ise bu kişilerin düşünceleri, hisleri ve rüyaları görülebiliyor. Bu ekranlarda kurgu ile gerçeğin iç içe geçtiği karmaşık bir kolajdan yansıyan gerçeküstü, tuhaf estetik, geri kalan ekranlardaki akılcı diyaloglarla zıtlık içinde. Enstalasyon parçalı bir anlatı formu kullanarak, bireyin içi ve dışı arasında bitmez bir çatışmaya sahne olan iki gerçeklikte birden yaşamamanı çelişmesini vurguluyor.

Beş kanallı Rorschach Project, sanatsal bir metod olarak emprovizasyon ve olasılığı irdeliyor; internette ve sosyal medyada dolaşıma giren savaş görüntülerini nasıl algıladığımızı sorguluyor. Yalkın, bu iş için ilk olarak iki bine yakın savaş ve felaket imgesini rastgele bir araya getirdiği bir kolaj oluşturuyor. Sonrasında onları animasyon teknikleriyle yabancılaştırma efekti kullanarak soyutlayıp, ortaya çıkan videoya yönelik tepkilerini spontan bir şekilde kaydetmeleri için dört müzisyene çağırıyor. Müzisyenler ilk kez gördükleri bu görüntülere tepkilerini ve sesleri aynı mekan içinde kaydediyor. Yalkın tüm bu kayıtları bir araya getirerek bir nevi 'soundtrack' oluşturdu. Böylece spontan bir şekilde ortaya çıkan müzikal ifadelerin etkileşimi, Yalkın'ın işinin sessel dokusunu oluşturdu. Sonuçta ise sanki müzisyenler arasında uyum gözetilmiş gibi oldukça tutarlı bir yapı ortaya çıktı. Neredeyse tüm bir ses kuşağı sadece tek bir grup tarafından kaydedilmiş gibi geliyor kulağa. Buradan da söz konusu video-kolajın müzisyenlerin benzer biçimlerde algıladığı belirli bir görsel yapıya sahip olduğu ortaya çıkıyor. Bu işin iki farklı boyutu var. Bunların ilki ses ve görüntü arasındaki uyum. İkincisi ve daha önemli olanı ise Yalkın'ın ortaya koyduğu kurallarla ve kavramsal çerçeveye alakalı. Sanatsal yaratım kavramını sorgulayan tavır, hem rasyonalizm ile subjektivizm hem de plan ve emprovizasyona getirdiği yorum dolayısıyla Rorschach Project disiplinlerarası bir deneyden çok daha fazlasına işaret ediyor.

Sonuçta Everything is Awesome, yakın dönem işlerindeki biçimsel ve kavramsal işleyişini gösterdiği sanatçının geldiği noktayı kapsamlı bir şekilde yansıtıyor. Sergi, sanatçının teknik becerilerini geliştirdiğini, derin bir medya eleştirisi rehberliğinde bugünün dünyasına uyguladığı yapıbozumla şekillenen kavramsal eleştirisini sivriltiltiğini kanıtıyor. Git gide güçlenen dijital estetiği, sanatçının, gündelik deneyimlerimiz ile medyadaki ve doğadaki gerçekliğimiz arasında komplike bağlar kurabilmesini sağlıyor. İşler gücünü, gerçeklik ile kurgu kadar, ütopya ile distopyanın da bir araya gelmesinden alıyor. Acımasız açksözlülüklerinden ve içerdikleri sert eleştiriden dolayı bu işlere dayanmak o kadar da kolay olmayabilir. Ama günümüz dünyasıyla yakından ilgilenen bir sanatçı başka nasıl işler yapabilir ki?

Bu arada gerçekliğin kolay lokma olduğunu, rahatça yaşanabileceğini kim iddia edebilir?!



posses a certain visuality that was perceived by the musicians in a similar way.

This work has two dimensions: The first is about the coherence between sound and visuals. The second, and more important one, relates to the conceptual framework and the game rules that Yalkın has set up. Due to the discussion of the notion of artistic creation, and the review of the interconnections between rationalism and subjectivism, as well as plan and improvisation, Rorschach Project means more than just an interdisciplinary experiment.

In the end Everything is Awesome reflects very well the current state of Arda Yalkın's oeuvre by exposing its formal and conceptual progresses. The show proves that the artist has refined his technical skills and sharpened his conceptual criticism, where a deconstruction of our world through a reflective media review is still prevailing. The stronger digital aesthetic allows him to draw complex connections to the everyday experience of our natural and media realities. The strength of his work lays in the combination of realism and fictions, as well as utopia and dystopia. Due to their brutal candor, it sometimes may seem difficult to stand the works, and face their harsh criticism. Though, how else should an artist act, who is engaged and interested in the current world?

And by the way; who would ever say that reality is easy to grasp and comfortable to live with?!





.....

Anne Bak, Büyüdüm No:3
Look Mommy, I'm A Grown Up No:3

2016

Hahnemühle kağıt üzerine arşivsel pigment baskı - Diasec
Archival pigment print on hahnemühle paper - Diasec

108 x 167 cm

3+1 AP

.....



.....

Anne Bak,
Büyüdüm No:4
Look Mommy,
I'm A Grown Up No:4

2016

Hahnemühle kağıt üzerine
arşivsel pigment baskı - Diasec
Archival pigment print on
hahnemühle paper - Diasec

99 x 197 cm

3+1 AP

.....







Arda Yalkın'ın Marcus Graf'la röportajı

Marcus Graf (MG): Sevgili Arda, Gaia Gallery'deki ikinci kişisel serginde, yeni serinin ürünlerini sunuyorsun. Bu röportajda, sergini

şekilsel ve kavramsal unsurları üzerine tartışmak istiyorum. Başlangıç olarak bu serinin arkasındaki motivasyonlarından ve temel fikirlerinden kısaca bahseder misin?

Arda Yalkın (AY): Everything is Awesome, ismiyle tezat, son derece karanlık bir sergi... Kabaca aktarmam gerekirse, tüketim pornografisi ve modern orta sınıf ikonografisini konu edindim diyebilirim. Serginin en büyük bölümünü, iki video enstalasyonu kaplıyor. İlki, ilk kez bu sene LOOP Barcelona'da gösterilen The Circle Jerk; ikincisi ise Rorschach Project. The Circle Jerk bir işe kabul görüşmesini anlatan yedi kanallı ve 10 dakika uzunluğunda bir video. Rorschach Project ise birbirlerinden

Marcus Graf (MG): Dear Arda, you are presenting the results of a new series at your second solo show at Gaia Gallery. In this interview, I would like to discuss with you its formal and conceptual matters. So, for the beginning, could you please shortly outline the basic ideas and motivations that are behind this series? What are its formal and conceptual issues?

Arda Yalkın (AY): Everything is Awesome is an utterly dark exhibition contrast to its name. Briefly, I mentioned consumption pornography and modern middle class iconography. The exhibition's biggest part is covered by two video installations. The First one, shown at LOOP Barcelona for the first time, "The Circle Jerk" and the second one is Rorschach Project. The Circle

Arda Yalkın's Conversation with Marcus Graf



bağımsız olarak dört müzisyenin hayatlarında ilk kez gördükleri bir animasyona doğaçlama ve bireysel olarak yaptıkları müziklerin beraber çalınmasını konu eden, dört dakika uzunluğunda ve beş kanallı bir video. Bunun yanı sıra, eskiden yaptığım St. Celebrity, Gymferno ve ilk kez sergileyeceğim Look Mommy I am a Grown Up serisinden 9 adet dijital resim var.

MG The Circle Jerk hakkında biraz konuşalım önce. İşin temel fikirlerini ve kavramsal yapısını özetleyebilir misin?

AY Bu videoyu Akın Tek'le beraber hazırladık. Ben fikri bulduktan sonra senaryoyu o yazdı; kurguya da oldukça yardımcı oldu. Enstalasyon hemen hepimizin hayatında en az bir kere içinde bulunduğu bir iş görüşmesini konu alıyor. Görüşmeye katılan herkes sorulacak soruları ve verilmesi gereken cevapları biliyor aslında. Karakterlerin hepsi başka başka, ama o masaya oturdukları anda aslında aynı kişi oluyorlar. Bu nedenle toplamda beş karakteri, iki oyuncuyla canlandırdık. Yerleştirmede, masa etrafındaki her karakteri bir ekran temsil ediyor. Daha dışarıdaki iki ekranda ise hem işveren hem de adayların içinde bulunduklarını varsaydıkları ve gerçeklikleri arasındaki ironiye vurgu yapmaya çalıştık. Karakterlerin iş görüşmesi için kurguladıkları kişiliklerle iç dünyaları arasındaki tezatlık da, aday ve işveren ekranlarında git-geller olarak sergileniyor. Görüşmede soru-cevapların arka planında 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 boşalttıkları yerlere benzerleri oturacak.

Enstalasyonu hazırlama sürecinde yakın çevremizdeki insanlardan başlayarak, Türkiye'deki beyaz yakalı edebiyatını, blog'ları, belgeselleri ve sosyal medya girişlerini inceledik. Aslında kurguladığımız halde ritmi bozacağını düşündüğümüz için enstalasyona eklememiş 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. Ama bu çalışmanın da temelini oluşturan bir altyapı olarak hizmet ettiklerini söyleyebilirim. Karakterlerin kişilik özelliklerini kurgularken oyuncularımız Aslı İçöz ve Yiğit Kirazcı'nın da mükemmel bir iş çıkarttıklarını da söylemek isterim.

JerK is a ten-minute and seven-channel video that shows the final stage of a job interview. Rorschach Project is a four-minute and five-channel video that show four musicians improvising individually for an animation they see for the first time in their life. Apart from that, there are 9 digital images from my old series St. Celebrity and Gymferno and my new series Look Mommy I am a Grown Up that will be shown for the first time.

MG: Let us talk about The Circle Jerk first. Could you please outline the main ideas and conceptual framework of the work?

AY: We prepared this video with Akın Tek. After I found the idea, he wrote the script and helped editing considerably. I can simply say that the installation mentions a job interview everyone goes through at least one time in their lives. Everybody knows what questions will be asked and what answers should be given. The characters are different but when they sit at that table they are all the same. That's why we animated all five characters with two actors. In the installation, one screen represents each character on the table. On the two outer screens, we tried to emphasize the irony between the reality and the assumption both the employer and the employee make about how they see themselves. The personalities that the characters fictionalized for the job interview and their inner world's dissimilarity is presented as tides on the employee and employer's screens. During the interview, there is always a stipulation behind the questions and answers. There is no importance whether the questions and answers are smart. The important thing is to fulfill the stipulation and the profits gained. As you realize, after a while they who sit on the 'selected' part of the table will pass to the other side and the counterparts will sit they emptied.

In the process of preparing the installation, starting from the acquaintances, we investigated the literature, blogs, documentary and social media attempts of the white-collar workers in Turkey. There is a lot of material edited because we thought it would spoil the rhythm of the installation. All the images we get from hundreds of ads, considerable amount of movies involved in this matter, war, drought, propaganda, deprivation, environmental disasters etc. can be reconstructed in another work possibly. But I can say they also served as preparing a substructure for this work. I would like to say that Aslı İçöz and Yiğit Kirazcı did a great job while editing the characters' personal features.



MG: İroniyi The Circle Jerk'te bir metod olarak affediyorsun. Eserlerinde ironiyi bir eleştirinin sabit bir formu olarak düşünüyorum. Genel olarak çalışmalarındaki eleştiriyi ve ironinin rolünü sen nasıl tanımlıyorsun?

AY: Bu coğrafyada doğmuş olmanın bir sonucu olarak şiddet, yalan, ırkçılık, ikiyüzlülük, savaş 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. Hal böyleyken, bu çarpık, karanlık dünya işlerimize de sirayet ediyor. Kendi adıma başka türlüünü düşünemiyorum bile. Bu şehirde yaşayıp tamamen bir Avrupalı gibi üretmem garip olurdu. Dolayısıyla ironi

MG: You refer to irony as a method in The Circle Jerk. I consider irony as a constant form of criticism in your work. How would you describe the role of irony, and criticism in your general work?

AY: As a result of being born in this geography, terms such as; violence, lie, racism, hypocrisy, war and death are always in my life. I don't think in other countries people wake up and the first thing they do is to look at the lawsuits that will be filed during that day. And so, this twisted, dark world has an impact on my works. Personally, there is no other way I can see this. It would be awkward if I would work like a European artist while living in this city. Thereby with time, the irony for me has become a way to cope with all these evil things mentally. In general terms, I think it is the smartest way to tear down the truths' frames built for us and to reveal the contradictions.

.....

The Circle Jerk

2016

7ch HD Video, sesli • 7ch HD Video with sound

Loop 9"45'

Üretim • Created by
Arda Yalkın & Akın Tek

Yönetmen • Director
Arda Yalkın

Senaryo • Scenario
Akın Tek

Oyuncular • Cast
Aslı İçöz & Yiğit Kirazcı

DOP, VFX, Kurgu, Animasyon, Düzenleme
DOP, VFX, Compositing, Animation, Editing
Arda Yalkın

Müzik • Music
Selin Damar

Makyaj • Make-up
Hande Şekerciler

Yapımcı • Production
Gaia Gallery, İstanbul

5+1 AP



benim için tüm bu kötülüklerle mental olarak başa çıkmanın bir yöntemi oldu zaman içinde. Genel anlamda ise, bizim için kurulan hakikatlerin çerçevelerinin alaşağı etmenin ve tutarsızlıkları ifşa etmenin en akıllıca yolu olduğunu düşünüyorum.

MG: İşin konseptini destekleyen eşsiz bir mekansal deneyim yaratmak için karakterlerini birçok ekrana ayırmayı tercih ediyorsun. Peki düşünceyi ve alan anlamını The Circle Jerk'te nasıl görüyorsun?

AY:The Circle Jerk'ü en başta bir kısa film olarak düşünmüştüm. Daha sonra ekranları ve masayı, olayın yaşandığı toplantı odasının bir simülasyonunu kurma fikri geldi aklıma. İzleyici bir boşlukta dolaşarak ister işveren tarafından isterse işe başvuranlar tarafından izleyebiliyor videoları. Ekranlar arasındaki espas sayesinde diyalogun ne tarafından bakacağına, ne kadarına dahil olacağına izleyici karar verebiliyor. Dilerse 'kurgu'nun tam ortasında durmayı da tercih edebilir.

MG: You prefer to split the characters into several screens, in order to create a unique spatial experience that supports the concept of the work. So, how do you see the notion and meaning of space in The Circle Jerk.

AY: I considered The Circle Jerk as a short movie at first. Later, the idea of installing a simulation of screens, table and the meeting room that the scene is happening. The audience can watch the videos as wandering in a gap whether on the employer's side or the employee's side. They can decide what side they can look of the dialogue, how much they get involved provided by the space between the screens. If they wish they can prefer to stand just in the middle of the 'fiction'.





MG: İkinci video çalışması Rorschach Project olarak adlandırıldı. Biraz da bunun hakkında konuşalım.

AY: Bu video doğaçlama ve sesle ilişkili gözüксе de, beni bu videoyu yapmaya yönlendiren şey, insanların sosyal medyadaki bildirimlere verdikleri ani reflekslerdi. Bu nedenle tamamını haber sitelerinden ve sosyal medyadan elde ettiğim şiddet ve savaş görüntülerini tıpkı normal hayatta kendi bildirimlerimize yaptığımız gibi bir filtreden geçirip bir animasyon haline getirdim. Bu görüntülerli ilk kez izleyen dört müzisyen, bu görüntülere ayrı ayrı ve doğaçlama olarak müzik yaptılar, ben de bu bağımsız müzikleri beraber, adeta bir şarkı gibi bir araya getirdim.

MG: The Circle Jerk'te ve Rorschach Project'te görsel diller birbirinden çok farklı. The Circle Jerk'te belgesel ve teatral üstünlük arasında bir estetik varken, Rorschach Project dışavurumculuk ve şiirle karakterize edilmiş. Eserlerin için görselliğe nasıl karar veriyorsun? Bu, kavramsal gelişim sırasında olan bir süreç mi, yoksa üretimde mi?

AY: İki video özelinden konuşursak, The Circle Jerk tamamen önceden planlanmış, nasıl gözükeceği en başından beri bilinen bir işti. Öte yandan Rorschach Project, fikir bazında ilk ortaya konduğunda nasıl gözükeceği hakkında en ufak bir öngörüm yoktu. Instagram için geliştirilen bir visual synth yazılımını gördüm. İnsanlar kendi fotoğraflarını çeşitli ressamların teknikleriyle yeniden üretilip paylaşıyorlardı. Bu fikir ilginç geldi ve bir fotoğraf işleme yazılımı altına çalışan bir script oluşturdum. Benim yaptığım daha çok suluboyaya benzedi. Daha sonra sosyal medyada paylaşılan çok sayıda haber görüntüsünü birbirinin ucuna ekleyerek bir video oluşturdum. Her bir video karesini tek tek işleyip, (2000 kadar fotoğraf) tekrar video haline getirdim. Elde ettiğim görüntüyü, kendi yaptığım başka animasyonlarla birleştirince ortaya sanki elle çizilmiş kadar gerçekçi bir animasyon çıktı.

MG: The second video work is entitled Rorschach Project. Let us talk about it.

AY: Even if this video seems to be related improvisation and sound, what led me to make this video is the reflex of the people to the notifications on social media. Therefore, I turned the images of violence and war all taken from news portals and social media into animation by filtering them just like I do our own notifications in daily life. While getting this animation, I processed every single video frame one by one via a script I wrote. Four musicians who watched these images for the first time, improvised music to these images. And I bound together this independent music like a song.

MG: The visual languages of The Circle Jerk and Rorschach Project are quite different. While in The Circle Jerk an aesthetic between documentary and theatre prevails, is Rorschach Project characterized by expressiveness and poetry. How do you decide on the visuality for your works? Is this a process that occurs during the conceptual development or the formal production?

AY: Speaking about two videos in specific, The Circle Jerk was a work totally planned ahead and we knew what the outcome would be from the very beginning. On the other hand, when Rorschach Project was revealed to me as an opinion I had no idea how it would seem. People were reproducing and sharing their own pictures with the techniques of various painters. This opinion seemed interesting and I created a script that works under a photo running software. Mine resembled more of a watercolor paint. Later, I created a video by adding lots of news images shared on social media end to end, reproduced the video by processing every single video frame (around 2000 images). When I combined the image I get with the other animations I made, the result was an animation so realistic that it looks hand drawn.





Genel olarak ise, tüm işlerim daha foto-gerçekçi, detaylı olmaya başladı diyebilirim. Bu tür eserler üretmek için daha planlı, disiplinli ve organize olmak gerekiyor. Bu nedenle artık storyboard'lar kullanmaya başladım. Yine de ışık, kamera, set kurulumu, VFX, ses, editing, compositing, modelleme gibi işleri kendim yaptığım için üretim sürecinde de eserleri değiştirebiliyorum. Mesela işin ortasında yeni bir plug-in bulup, onu esere adapte ederek o ana kadar olan gidişatı değiştirebiliyorum. Aklıma gelen bir imajı oluşturmak için bazen bilgim yetmiyor. Bu nedenle her zaman internetten dersler izliyorum. Bir tekniği ya da teknolojiyi işime dahil etmişsem, işi kendim yapmayacak bile olsam, mutlaka nasıl yapıldığını öğrenmek ve kontrolün bende olmasını isterim. Örneğin The Circle Jerk için yedi videoyu senkron olarak çalıştırmam gerekiyordu. Bu işi yapmak için ya (görece) pahalı ve taşınması zor bir bilgisayar kullanmanız ya da bu iş için özel olarak yapılmış bir donanımı satın almanız/kiralamanız gerekir. Biz üçüncü bir yol bulup, yedi tane mikrobilgisayarı senkronize olarak video oynatacak bir yazılım ürettik. Şimdi maliyeti çok düşük olan bu bilgisayarları cebime koyup, dünyanın her yerinde kullanabiliyorum.

In general I can say that, all my works are more photo-realistic and detailed. In order to create these kinds of works you need to be more planned, disciplined and organized. That's why I have started to use storyboards now. Yet, as I perform the actions such as light, camera, set up, VFX, sound, editing, compositing, and modeling; I can change the works in the process of production. For example, I could find a new plug-in in the middle of the work and by adapting it I could change the direction till the end. Sometimes my technical knowledge is not enough to create an image that I thought of initially, so I watch online tutorials from time to time. If I include a technique or technology to my work, I want to know how it's done and to be in charge even if I'm not able to do the work on my own. For instance, for The Circle Jerk I needed to make seven videos work in sync. In order to do this, you need to carry an expensive (relatively) and heavy computer or buy/rent hardware made for this work specifically. We found a third way and produced software to play a video in sync from seven microcomputers. Now I can put these cost-efficient computers in my pocket and use them all over the world.

.....
Rorschach Project

2016

5ch HD Video, sesli
5ch HD Video with sound

Loop 4"20'

Yönetmen, Animasyon
Created Directed, Animated
Arda Yalkın

Müzisyenler • Musicians
Vokal / Vocals
Nil İpek

Elektro Gitar / El. Guitar
Efe Demiral

Elektro Bas / El. Bass
İlker Göçmen

Trompet / Trumpet
Barış Demirel

5+1 AP
.....



MG: İşinin şekilsel ve kavramsal önemli bir kaynağı, görsel kültürümüz ve onun imaj bombardımanı. Hazır yapım görsel kullanımı tüm işlerinin temel bir bakış açısı olduğu için, işlerinde görüntüleri işleme tarzına atıfta bulunan görsellik hakkında konuşalım istiyorum.

AY: Hazır görseller gerçekten de benim işlerimde çok önemli. Ama klasik bir kolaj sanatçısı da değilim kesinlikle. Teknik olarak, bir imajı üretmenin birden fazla yolu var; buluntu görüntüler, çizim, boyama, ya da CGI gibi... Benim işlerim bunların hepsini kapsıyor. Son aşamada ortaya çıkan her eser

MG: An important formal and conceptual source of your work is our visual culture and its image bombardment. As the use of ready-made visuals is a fundamental aspect of your oeuvre, let us talk about your visuality in your works by referring to your handling of images.

AY: The ready-made images are really important in my works. However, I am definitely not a classic collage artist. Technically, there is more than one way to produce an image; ready-made images, drawing, painting or CGI, etc. My work includes all of them. In the final stage every work created is a mixture of these

tüm bu tekniklerin bir karışımı oluyor. Buluntu görselleri işime dahil etmemin sebebi teknik zorunluluklardan öte, simgesel bir durum. Örneğin bu sergideki video ve resimlerde görülen yıkılmış binaların tamamı Türkiye'nin doğusu, Suriye ve Gazze'deki bombalanmış binalar. Bir sosyal medya haberini bir iki saniyeliğine inceleyip, bir parmak hareketiyle aşağıya kaydırığımız haberlerden... Bunları bir şekilde yeniden dolaşıma sokmaya çalışıyorum. Bir bina yıkıntısının modelini koymak yerine, gerçeğini kullanmak bana daha doğru geliyor.

MG: "Ben bir kolaj sanatçısı değilim" derken ne demek istedin? Nerelerde benzerlik ve nerelerde farklılıklar görüyorsun?

AY: Bir kolaj sanatçısı yoğun olarak hazır, tüketim döngüsüne girmiş, görülmüş imgelerle çalışır. Gazete haberleri ya da eski-yeni fotoğraflar gibi. Bunları kendi müdahaleleriyle yeniden, başka bir görsel ürün olarak dolaşıma sokar. Benim durumum farklı. Örneğin resimlerimin merkezindeki karakterleri kendim kurguluyorum ve fotoğraflıyorum genellikle. Diğer öğeler için de aynı şey geçerli. Eğer bir fırtına betimlemek istersem, bunu ilgili yazılımı kullanarak üretiyorum; binalar, mekanlar vs. için de aynı şey geçerli. Bu da bana inanılmaz bir esneklik ve özgürlük sağlıyor. Eğer işlerimde hazır, bulunmuş, önceden üretilmiş bir görüntüyü kullanıyorsam çok büyük ihtimalle simgesel bir anlamı olduğu içindir. Teknik olarak benim yaptığım iş, sinema endüstrisindeki görsel efekt ve matte painting başlığına giriyor sanırım. Kolajda görsel metnin tamamı hazır imajlardan oluşurken, ben daha çok atmosferi ve çevreyi oluştururken kullanıyorum bu imajları.

techniques. The reason I integrate the found images iconic rather than technical obligations. For example, all the razed buildings in videos and pictures in this exhibition are the buildings bombed in the East of Turkey, Syria and Gaza. It is news that we see on social media, look very few seconds and slide it with a minor finger act. I try to put it into circulation again. Instead of putting a model of a razed building, it looks more honest to me to use the real ones.

MG: What do you mean by, "I am not a collage artist". Where do you see parallels and where differences?

AY: A collage artist works with ready and existing visuals in consumption loop and seen images densely. Like news reports, old-new photos etc. He/She put them in circulation as another image production with their own intervention. It is different than my position. For example, I fictionalize my characters in the center of my images on my own and photograph them generally. It is also the same for the other factors. If I want to describe a storm, I produce it with relative software like buildings, places etc. and this provides me an incredible flexibility and freedom. If I use content, found, prefabricated image in my works, it is most likely it has an iconic meaning. Technically, I think my work is entitled as visual effect in cinema industry and matte painting. While in collage works the whole visual script is formed by found images, whereas I rather use these images when I create the atmosphere and the environment.





.....
St. Celebrity No:7

2016

Hahnemühle kağıt üzerine arşivsel
pigment baskı - Diasec.
*Archival pigment print on
hahnemühle paper - Diasec*

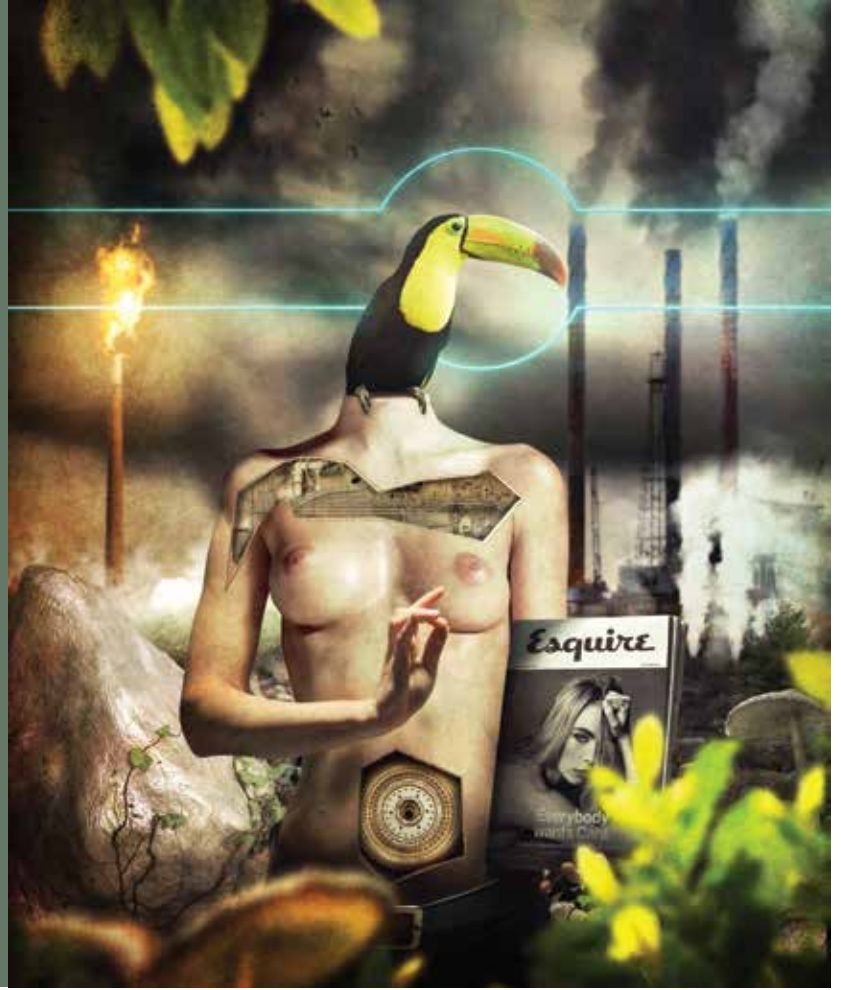
108 x 137 cm

3+1 AP
.....



MG: O zaman yeni serin St. Celebrity'e gelelim. Bu çalışma, geçen sene Gaia Gallery'de sergilediğin bir önceki işine en yakın bağlantıyı kurmuş gibi görünüyor.

AY: Evet, bu seriye bir süredir devam ediyorum. Ortodoks ikonografisinde anlatılan azizlerin bir yorumu diyebilirim. 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 ikonalarını yapmaları gibi görüyorum. İkonalara konu olan azizler inziva, tevekkül, bilgelik ve çile ile o mertebeye ulaşmışken ve ölümlerinden sonra kutsanırlarken, günün ikonların teşhir, haz hissi, cahil cesareti ile gündemde kalıyorlar, ama görünürlüklerinin ömrü çok az. Bu yüzden yineleme, tekrar dolaşıma girme telaşı içerisindeler. Bu farklılıklarla ilgimi çekiyor. Öte yandan ikonalarda dinin acı veren, yıkıma sebep olan yanı genellikle işlenmez; hep kahramanlıklar, mucizeler olur. Bunun sebebi yeni takipçiler kazanmak ve olanları kutsal bir amaç ve sonsuz mutluluk uğruna bu dünyanın kötülüklerine katlandığına inandırma. Tıpkı bizim sosyal medyada teşhir ettiğimiz görüntülerin kadrajında, tam içinde yaşadığımız savaşın, faşizmin, yıkımın ve çöküşün değil, gündelik hazların resmedildiğini görürsünüz. Eğer senede bir haftalık izinle çıktığınız bir tatilde değilseniz, bu görüntülere mutlaka şehri saran markalar eşlik eder. Malum restoranda check-in, dünya markası şirketinizin etkinliğinde kahve arası, öğle molasında kemirdiğiniz hamburgerin sıvasız tuğla dekorasyonla uyumu gibi... Hepimiz kendi ikonalarımızı resmediyoruz. Hepimiz kendi dünyamızın uzlaşmaz, taviz vermez, her şeyin en iyisini hakeden tanrıları gibiyiz.



.....
St. Celebrity No:8

2016

Hahnemühle kağıt üzerine arşivsel
pigment baskı - Diasac
Archival pigment print on
hahnemühle paper - Diasac

108 x 130 cm

3+1 AP
.....

MG: Let us get to St. Celebrity, another new series. This work seems to draw the closest connection to your previous work that you have exhibited at Gaia Gallery last year.

AY: Yes, I have been working on this series for a while. I can say it's an interpretation of the saints told in orthodox iconography. Icon masters back then had said that they were just a intercessor and the icons they drew was described by God. I consider the individuals making their own icons by the exposure and the consumption pornography madness they experience on social media. While the saints mentioned in the icons reached that position with reclusion, resignation, wisdom and sorrow and were blessed after their death; today's icons remain on the agenda with exposure, the feeling of pleasure, and courage of ignorance. However, their visibility's existence is very little, so they are in a rush to repetition and get into circulation again. It sounds interesting with these differences. On the other hand, in the icons the painful, devastating sides of the religion aren't taught generally. It is always about heroism and miracles. This is because gaining new followers and making them believe to this world's evil for the sake of sacred cause and infinite

MG: Çağdaş ikonlar yaratma fikri zaten bir önceki serginde var olmasına ve mevcut işlerinde de devam ediyor olmasına rağmen, yapı önemli ölçüde değişti. Geçmişte bu ikonlar; ön planda olması için çerçeve camına çizdiğin, boyadığın veya basılmış arkaplan üzerine işinin parçaları olarak yapıştırdığın gibi çeşitli parçalar ve sabit tabakaları içeriyordu. Yani fiziksel olarak en az üç gerçek tabaka vardı. Resmi olarak eserlerin, rölyef ve assemblajlara benzedi. Şimdi fiziksel olarak üç boyutluluk yok olsun diye, bu tabakalar dijital ve sanal olarak yaratılıyor ve sonrasında bir parça kağıda basılıyor. Neden bu işlerde iki boyutlu olarak kalmaya karar verdin?

AY: Açıkçası bu durum, bir sürecin sonunda kendiliğinden oldu. Kendi bulduğum tekniği sürekli olarak geliştirsem de, farklı bir yolu deneme ihtiyacı duydum. Şöyle açıklayabilirim: Ben ana akım sinemanın, medyanın, reklamların gücünü ve geliştirdiği estetik dili çok önemsiyorum. Bence bir sanatçının bu dile hakim olması çok önemli. Özellikle de gidişattan memnun olmayan taraftaysanız. Sonuçta bilmediğiniz, anlamadığınız bir şeyi eleştiremezsiniz. Yeni işlerimde reklam ve ana akım medyanın dilini kullanmak istedim. Son derece açık, temiz ve dijital görüntü işleme programlarıyla üzerinde çokça uğraşmış resimler elde ettim. Büyük bütçeli reklam kampanyalarının, moda çekimlerinin bir simülasyonunu yaptım. Önceki işlerde bir tur glitch estetiği vardı ve bu nedenle isim daha kolaydı. Bu sefer çok zorlandım, bir sürü yeni şey öğrenmem gerekti çünkü en ufak bir hata, teknik eksiklik ya da yanlış karar resimlerde hemen hissediliyor. Ama sonuçtan çok memnunum, yepyeni bir yol açtı önümde. İleriye dönük planlarım, projelerim büyüdü.

happiness. Just like us, in the frames of the images we expose on social media, you see daily pleasures described but no war, racism, destruction and collapse. If you are not on holiday for a week in a year, the brands that cover the city accompany to these images. A check-in at a restaurant, a coffee-break in the event of your international company, the accordance of the hamburger you're gnawing with the fair-faced brick decoration etc. All of us portray our own icons. All of us are like the uncompromising, unbending gods that deserve the best.

MG: Although the idea of creating contemporary icons existed already in your previous show, and continue in these current works, the form significantly changed. In the past, they were consisting of various parts and concrete layers, as you glued pieces of the work on a printed background, and painted or drew onto the glass of the frame for becoming the foreground. So physically, at least three real layers existed. Formally, the works resembled reliefs and assemblages. Now, the layers are digitally and virtually created, and later printed onto one sheet of paper, so that the physical three-dimensionality vanished. Why did you decide to stay two-dimensional in these works?

AY: To tell the truth, this situation has happened by itself at the end of this process. Even if I always develop the technique I found, I needed to try a different way. Let me be clear: I care the aesthetic language and the power developed by mainstream cinema, media and advertisement so much. I think it is really important that an artist has knowledge of this language. Especially if you're not pleased with the direction. You cannot criticize what you don't know and see. In my new works I wanted to use the language of advertisement and mainstream media. I got lots of strived images that are utterly explicit, clear through digital visual processing programs. I made a simulation of a big budget publicity campaign and fashion shoots. In the previous works, there was a kind of glitch aesthetic and that was easy. This time was difficult, I needed to learn so many new things because just a slight mistake, a technical lack or a wrong decision are perceived in the images immediately. But I am very pleased with the result; it opened a brand new road to me. My prospective plans, projects have grown.

.....
St. Celebrity No:9

2016

Hahnemühle kağıt üzerine arşivsel pigment baskı - Diassec
Archival pigment print on hahnemühle paper - Diassec

Diameter / Çap 108 cm

3+1 AP
.....







MG: Gaia'da iki seri daha sunuyorun. Look Mommy I am a Grown Up (Bak anne, büyüdüm) daha çok geleneksel aile değerleri ve bu değerleri devam ettirmenin mevcut imkansızlığına değinirken, Gymferno ise tıpkı St. Celebrity gibi, güçlü bir kavram sunuyor. Bu iki seri arkasındaki artistik motivasyonun ve konseptlerin nelerdir?

AY: Evet, St. Celebrity ve Gymferno serileri arasında sıkı bir bağ var şüphesiz. St. Celebrity kendimizi dışarıya nasıl göstermek istediğimizle ilgili, planlı ve bitmiş bir kurguyu temsil ederken; Gymferno bu duruma ulaşabilmek için gösterdiğimiz çabayı temsil ediyor. Şöyle bir örnek vereyim, St. Celebrity arenada zafer kazanmış ve alkışları, tezahüratları kabul eden bir savaşçıyı anlatırken, Gymferno aynı savaşçının, o dövüşü kazanmak için harcadığı çaba ve ödediği acı bedelle ilgili... Bugün ilgiyi üzerimize çekmek veya daha genç gözükmek için yaptığımız şeyler; estetik operasyon, spor, sosyal medya ya da alışveriş bağımlılığı gibi... Look Mommy I am a Grown Up serisi ise, hayatını hak ettiğine inandığı şekilde yaşamak için her şeyi yapabilecek insanları anlatıyor. Büyüdükçe kaybettiğimiz masumiyetimiz ya da aileye, kendini bir şeyleri başarmış olarak hissettiğinde gönderdiğin o ilk fotoğraf...

MG: Son olarak üç parçalı bir altar yaratın. Bu parça aklına nasıl geldi?

AY: Bir altar yapma fikri Louvre'da isimless bir eseri ilk kez gördüğümde geldi aklıma. Çok etkilenmiştim. Bence büyük reklam kampanyaları, özellikle de moda endüstrisi için yapılanlar bu tür eserlerle çok ortak noktalara sahip. The Altar of St.

MG: You present two more series at Gaia Gallery. Gymferno shows strong conceptual parallels to the St. Celebrity, whereas Look Mommy I am a Grown Up rather deals with traditional family values and the current impossibility to keep them up. What are the artistic motivations and concepts behind these two series?

AY: Yes, there is a tight connection between St. Celebrity and Gymferno series. While St. Celebrity is representing a planned and finished edit related to how we want to show ourselves to the outer world, Gymferno represents the effort we make to reach this situation. As an example, while St. Celebrity tells about a victorious warrior who accepts the applause and acclaim, Gymferno is about the effort and price the same warrior made and paid in order to win the fight. Just like, the things we make in order to draw attention, to look younger; cosmetic surgery, sports, social media or shopping addiction. And, Look Mommy I am a Grown Up series tells about the people who can do everything in order to live what they deserve. The innocence we lose as we are growing. The first photo you send to your family when you feel you achieved something.

MG:In the end you have created an Altar image in the form of a triptych. How did you come up with the idea of this piece?

AY: The idea of creating an Altar came to me when I first see an untitled work in Louvre. I was really impressed. I think big publicity campaigns, especially for fashion industry ones, have lots of common points with these kinds of works. The Altar

.....
Anne Bak, Büyüdüm No:1
Look Mommy, I'm A Grown Up No:1

2016

Hahnemühle kağıt üzerine arşivsel pigment baskı - Diasec
Archival pigment print on hahnemühle paper - Diasec

100 x 150 cm

3+1 AP

.....





Celebrity, serideki diğer resimlerin aksine kişinin kendisini nasıl gördüğüyle ilgili değil; ünlü olmuş, bedel ödemiş, başarmış insanın nasıl bir tüketim nesnesi haline dönüştüğü ve diğer insanları onun gibi olmaya teşvik ettiğiyle ilgili. Bir reklam posteri gibi de düşünülebilir aslında.

MG: Teşekkürler Arda.

AY: Rica ederim. Benim için zevkti.

of St. Celebrity is not about how one sees oneself on the contrary to the other images. It is about how a person, who became famous, paid a price and succeeded turns into a consumption object and the encouragement to be like him/her. It can be considered as an ad poster.

MG: Thank you very much Arda.

AY: You're welcome. It was a pleasure for me.

.....

Anne Bak, Büyüdüm No:2
Look Mommy, I'm A Grown Up No:2

2016

Hahnemühle kağıt üzerine
arşivsel pigment baskı - Diasec
Archival pigment print on
hahnemühle paper - Diasec

100 x 150 cm

3+1 AP







.....
St. Celebrity Altarı (Triptik)
The Altar of St. Celebrity (Triptic)

2016

Hahnemühle kağıt üzerine arşivsel pigment baskı - Diasec
Archival pigment print on hahnemühle paper - Diasec

162 x 216 cm

3+1 AP

.....

Arda Yalkın

1974'te Ankara'da doğan Arda'nın, ortaokuldayken bilgisayarlara ve Rock'n Roll müziğe olan ilgisi başladı. Commodore, Amiga, 8086 işlemciler...

Lisede elektronik/bilgisayar eğitimi aldı, Anadolu Üniversitesi Turizm bölümünü ve Ankara Üniversitesi Dil Tarih Coğrafya Fakültesi Arkeoloji/Restorasyon bölümünü müzisyen olmak için yarıda bıraktı. 1999'da, gitar çalmakta olduğu İstanbul'a yerleşti. Bir süre ses teknolojileri üzerinde çalıştı, video-animasyon vfx gibi alanlarla ilgilendi ve 2004'te video hazırlamaya başladı. Bir çok uluslararası müzisyen ve festival için canlı performans videoları hazırladı, konser DVDleri, müzik videoları ve bazı şirketler için reklam projelerine katkıda bulundu ve ya proje yönetti.

Bugün, Arda 2D-3D animasyonlar, stop-motion, senkronize ses ve görüntüler, fotoğraf kullanarak yapılan canlı video performansları, bir çok sergi ve sanat fuarlarına video ve interaktif medya üretmeye devam ediyor.

- 2016 **Marsiyas'ın Çağrısı**
Gaia Gallery - Bodrum
Loop Barcelona Video Fest. 2016
Gaia Gallery - Barcelona
Alter-Hero
Gaia Gallery - Istanbul
- 2015 **Contemporary Istanbul 2015**
Gaia Gallery - Istanbul
On Paper
Gaia Gallery - Istanbul
Deep Fried Dreams 2 (Solo Show)
Cer Modern - Ankara
How Should a War Be Remembered
Cer Modern - Ankara

Born in 1974 in Ankara, Arda developed an interest in computers and rock'n'roll music when he was in secondary school. Commodore, Amiga, 8086 processors...

He studied electronics/computer science in high school, dropped out of two universities -Anadolu University, Tourism Department and Ankara University, Faculty of Languages, History and Geography, Department of Archeology/Restoration- to be a musician. In 1999, he settled down in Istanbul that he had been commuting to play guitar. He worked on sound technology for a while, took an interest in video-animation-vfx and started making videos in 2004, realized numerous live video performances for many international musicians and festivals; contributed/directed concert DVDs, music videos and commercials for human-hungry companies.

Today, Arda continues producing 2D and 3D animations, stop-motion, synthesized sounds & images, live video performances using photography, video and interactive media and travel to many exhibitions and art fairs.

- 2016 **The Call of Marsyas**
Gaia Gallery - Bodrum
Loop Barcelona Video Fest. 2016
Gaia Gallery - Barcelona
Alter-Hero
Gaia Gallery - Istanbul
- 2015 **Contemporary Istanbul 2015**
Gaia Gallery - Istanbul
On Paper
Gaia Gallery - Istanbul
Deep Fried Dreams 2 (Solo Show)
Cer Modern - Ankara
How Should a War Be Remembered
Cer Modern - Ankara

Teşekkür Thanks

Ahsen Gülkaya (Ben Nye Türkiye)

Akın Tek

Aslı İçözü

Barış Demirel

Bestemsu Özdemir

Bora Başman

Çağla Çetinöz

Efe Demiral

Gönül Nuhuğlu

Hande Şekerciler

İlker Göçmen

Marcus Graf

Nil İpek

Orkun Kılınç

Serkan Özdemir (Honeybee Studios)

Tolga Sandıkçı

Yiğit Kirazcı

Yayınlayan Published by

Gaia Sanat Galerisi Yayın Pazarlama ve
Organizasyon Hizmetleri A.Ş.
Serdar Ömerpaşa Caddesi No.3 34345
Dolapdere, İstanbul, Türkiye
T +90 212 243 49 73
gaiagallery@gaiagallery.com
www. gaiagallery.com

Koordinasyon Coordination

Nil Nuhuğlu

Sanatçı İlişkileri Artist Relations

İsmail Dönmez

Grafik Tasarım Graphic Design

ARCH Creative

Tüm yayın hakları saklıdır.

İzin alınmadan çoğaltılamaz,
yayınlanamaz, dağıtılamaz.

All copyrights belong to Gaia Gallery.

*This catalogue cannot be copied,
re-printed or distributed without the
permission of Gaia Gallery.*

please follow us >> @gaiagallerytr

GAIA
GALLERY



Serdar Ömerpaşa Caddesi No.3
34435 Dolapdere, İstanbul, Türkiye

T +90 212 243 49 73 • gaia@gaiagallery.com • www.gaiagallery.com