

REFLEX

21.05.-
05.07.
2014

#Alexandre Dujardin
#Ayşe Ören
#Balca Arda
#Derin Çiler
#Genco
#İpek Yeğinsü
#Jeff Harvey
#Lale Delibaş
#Özlem Paker
#Sonia Klajnberg
#Yasemin Cengiz Çağatay

Görsel / image: Sonia Klajnberg

“REFLEX”

21.05.-05.07.2014

Bizi kořullar tanımlar; bizi bir yola ya da diđerine girmeye zorlar, sonra da bunun için cezalandırırlar.

İvan Turgenyev

Refleks, dışarıdan gelen bir uyarana karşılık istem dışı üretilen tepkilere verilen genel addır. Ani ve hızlı hareket ederek hayatta kalmamızı sağlayan bu sistem, adını Latince kökenli ve "yansıtmak, geri göndermek" anlamlarına gelen "reflectere" sözcüğünden alır. Bazı refleksler omurilik tarafından yönetilir ve doğuştandır (öksürme, göz kırpma, vb). Bazıları ise sonradan kazanılmıştır ve beynin kontrolündedir; "koşullu refleks" (bisiklet sürme, yüzme, vb) olarak tanımlanırlar.

Adı koşullu refleks ile özdeşleşen Rus bilim adamı İvan Pavlov, köpeklerle gerçekleştirdiđi deneylerle ünlü olmuştur. Ancak az bilinen ve çok önemli başka bir arařtırmaya daha imza atmıştır. Stres ve acıya verilen istemsiz tepkilerin zamanlamasını dört farklı mizaç ile açıklamıştır: ağırkanlı (güçlü, dengeli ve sessiz), asabi (güçlü ve sabırsız), iyimser (güçlü, dengeli ve canlı) ve hüzünlü (zayıf). Pavlov'a göre bu dört mizaç, uyarılara aynı biçimde tepki verirler; ancak bireylerin hangi aşamada "transmarjinal inhibisyon (TMI)" yaşadığı, başka bir deyişle aşırı stres ve acı karşısında bedenlerinin istemsiz olarak kendini hangi aşamada kapattığı, sahip oldukları mizaca göre farklılık gösterir. Hüzünlüler, TMI aşamasına diđerlerinden daha önce gelirler ve sinir sistemleri diđerlerinininkinden belirgin biçimde farklıdır.

Carl Jung'un devam ettirdiđi arařtırma da, içe dönük bireylerin TMI aşamasına diđerlerine göre daha erken geldikleri sonucuna varmıştır.

Reflekslerimiz koşullandırılmayla, hatta mizacımızla bu denli ilgiliyse, kararlarımızı nasıl deđerlendirmeliyiz? Karar mekanizmalarını arařtıran bilimsel çalışmalar bu süreci, tatmin edici bir çözümle sona eren problem çözme eylemi olarak tanımlar. Rasyonel seçim savını destekleyenlere göre ödülü maksimize, bedeli ise minimize etmek temel prensiptir. Kimi uzmanlara göre karar, rasyonel ya da irrasyonel, hatta bilinçsizce bile alınabilir. Bunun nedeni, seçeneklerimizi anlamamız için yüklendiğimiz bilginin yönetebileceğimizden çok daha yoğun, karara ayrılan sürenin ise çok sınırlı olmasıdır. Bu durumda zihin, konunun karmaşıklığını dikkate almaksızın neredeyse refleks kabul edilebilecek hızda kararlar almak zorunda kalır. Hatta alınan kararın niteliđi, ne kadar çok bilgi yüklemesi gerektirdiđiyle ters orantılıdır. Bazı bilim adamları, bu durum karşısında bilgiyi göz ardı ederek karar alma biçimini "sezgisel" olarak tanımlar. Zaten bir problemi aşırı analiz etmek de sağlıklı kabul edilir; çünkü karar alma sürecini felce uğratır ya da tamamen olanaksız kılar. Bu denkleme aile yapısı, kültürel altyapı, eğitim, dini inanç, sosyal çevre, cođrafi konum ve benzeri parametreleri de eklediğimizde karar mekanizmalarımızın ne denli karmaşık olduğunu, hatta kendimizi anlamamızın bile ne denli güç olduğunu görebiliriz.

Öyleyse kararlarımız, gerçekten de bize mi ait? Yoksa doğduğumuz günden itibaren bize dayatılmaya başlayan davranış kalıplarının bir sonucu mu? Farkına varmadan edindiğimiz önyargılar, seçimlerimizi

nasıl etkiliyor? **REFLEX**, yanıtları on bir farklı sanatçının yapıtlarında arıyor. Kararlarımızın, özünde doğuştan gelen bir refleksten daha karmaşık olmadığı durumlarla, kendimizi gerçekleştirmek için yaşamsal seçimlerle savaştığımız durumları yan yana getiriyor.

REFLEX'in, her izleyiciye kendi yaşamını, seçimlerini ve kararlarını yeniden gözden geçirmesi için bir fırsat yaratması dileğiyle.

İpek Yeğinsü

Circumstances define us; they force us onto one road or another, and then they punish us for it.

Ivan Turgenyev

Reflex is the general term defining involuntary responses produced in the face of an outside stimulus. This system facilitating survival through swift action, takes its name from the Latin word "reflectere", meaning "to reflect, to send back". Some reflexes are controlled by the spinal cord and are inborn (coughing, blinking, etc.). Others are acquired later and are controlled by the brain; they are defined as "conditioned reflex" (riding a bicycle, swimming, etc.).

Russian scientist Ivan Pavlov whose name is identified with conditioned reflex is well known for the experiments he conducted with dogs. However, he also accomplished another less well known and very

important research. He explained the timing of the responses to stress and pain with four different temperaments: phlegmatic (strong, equilibrated and quiet), choleric (strong and impatient), sanguine (strong, equilibrated and lively), and melancholic (weak). According to Pavlov these four temperaments react similarly to stimuli; however, at what stage the individuals experience "transmarginal inhibition (TMI)", in other words, when their bodies shut down as a response to extreme stress and pain, is different among the temperaments. Melancholic types arrive to the TMI stage earlier than the others and their nervous system is evidently different from theirs. The research that Carl Jung took over also concluded that introverted individuals reach the TMI stage much earlier with respect to others.

If our reflexes are so deeply correlated with conditioning and even with our temperament, how shall we evaluate our decisions? Scientific studies on decision mechanisms define this process as a problem solving act with a satisfactory solution as its outcome. According to the advocants of rational choice theory, the basic principle is to maximize the reward and to minimize the cost. But other specialists argue that decisions can be rationally, irrationally, or even unconsciously taken. This is due to the fact that the loaded information necessary for us to understand our choices is much more intense than we can manage, and the time dedicated to the decisionmaking process is very limited. Under these conditions, the mind is obliged to decide with a pace that can be considered a reflex, without taking into account the complexity of the issue. In fact, the decision's quality is negatively correlated with the

amount of information its decision making process necessitates. Some scientists define this form of decision making that disregards information as "intuitive". As a matter of fact, overanalyzing a problem is also considered unhealthy, since it paralyzes or completely disables the decision making process. When family structure, cultural background, education, religious belief, social circles, geographical position and other similar parameters are added into this equation, we may realize how complicated our decision making mechanisms are, and how difficult it is to even understand ourselves.

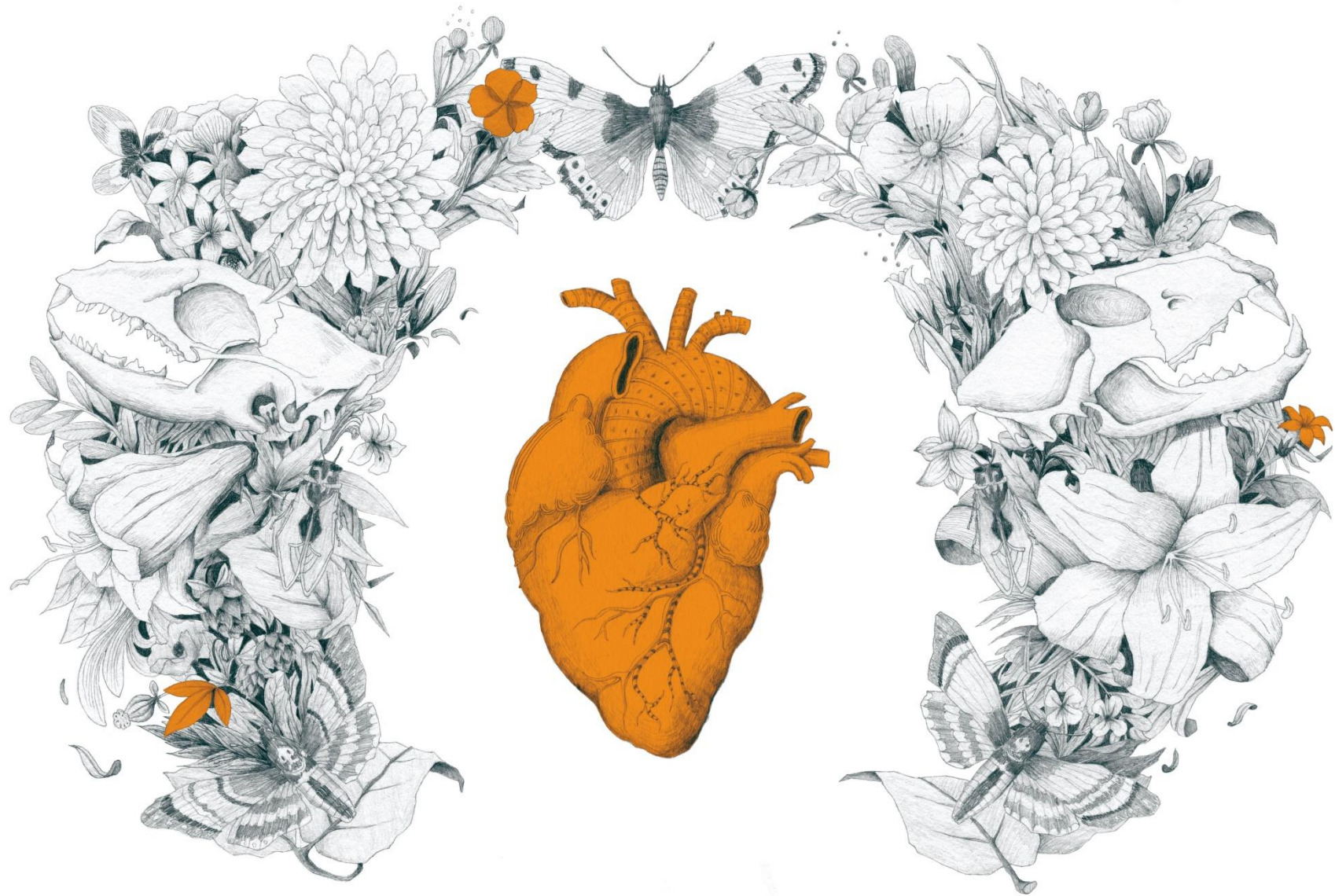
In that case, do our decisions really belong to us? Or are they the result of behavioral patterns being imposed on us from the day we are born?

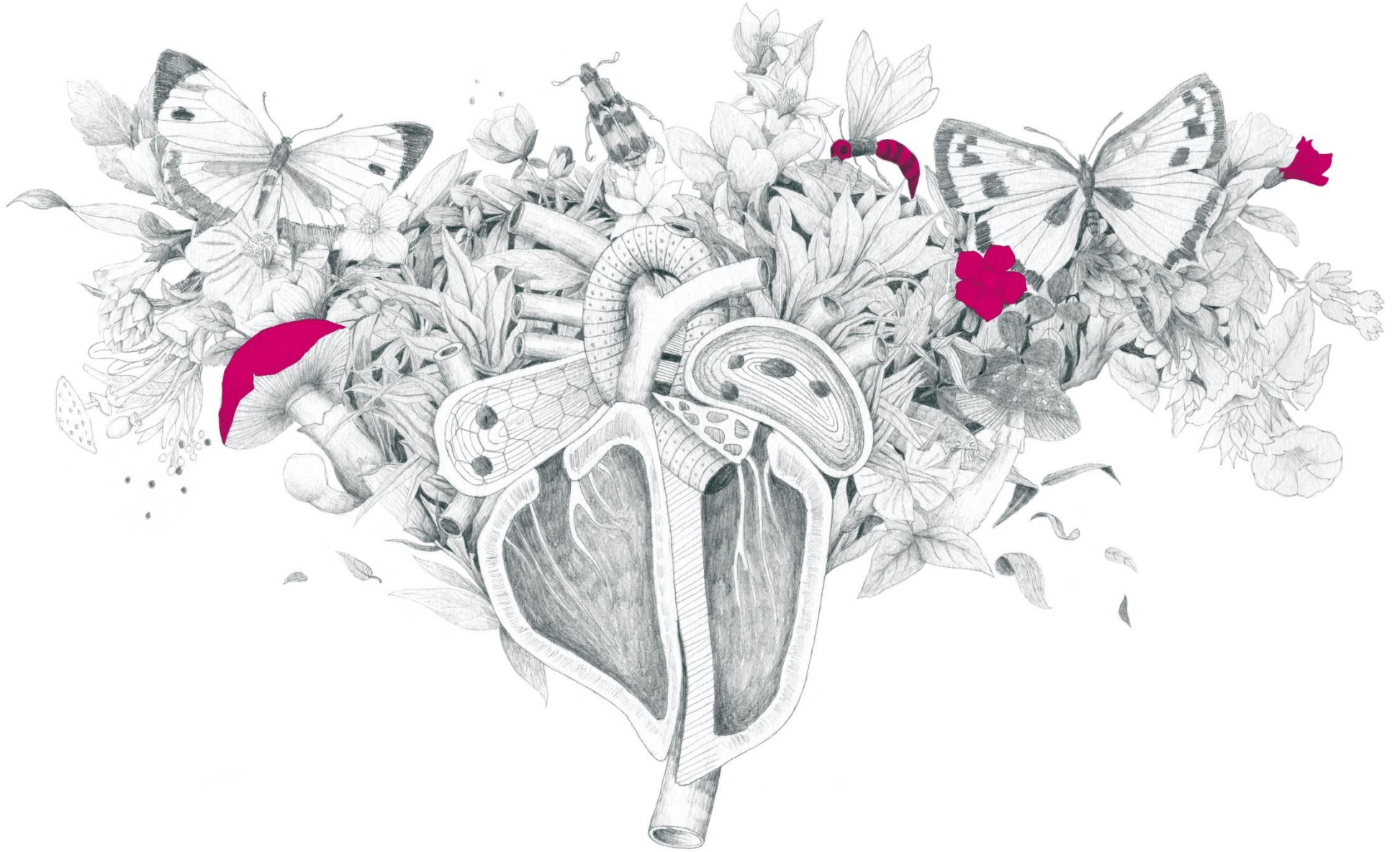
*How do unconsciously acquired prejudices affect our choices? **REFLEX** is searching for the answers in works by eleven different artists. It brings side by side the situations where our decisions are essentially no more complex than an inborn reflex, with those in which we have to struggle with vital choices for self realization.*

*Wishing that **REFLEX** generates an occasion for every viewer to reconsider his or her life, choices and decisions.*

İpek Yeğinsü

YAPITLAR / WORKS









**Alexandre Dujardin, Aenima I-IV, 2013, dijital baskı,
Ed. 18 + 2 AP**

Alexandre Dujardin'ın *Aenima* serisi doğadan ödünç alınan desen ve dokulardan oluşur; çiçek, böcek, hayvan ve insan imgeleri kozmik bir denge, dayanışmayla var olan bir ekosistem, evrensel ahenge bir övgü yaratacak biçimde iç içe geçmiştir. İzleyiciyi ormanın kalbine, eski yaratılış çağlarına, kendi beden ve zihnine doğru bir yolculuğa çıkaran meditasyon mandalalarını andırırlar. Dujardin'ın ayrıntılı çizim tekniği, doğa tarihi müzelerinin sınıflandırma için kullandığı bilimsel illüstrasyonlarla Rönesans'ın chiaro-scuro karakter portreleri arasında bir yerde durur.

Aenima'da kompozisyonun merkezinde beyin, kalp ve kelebek vardır. Bu iki organ, insan bedeninin ve onun en temel reflekslerinin ana kontrol merkezidir; beyin, soluk alma ve kalp atışlarını kontrol ederken kalp, beyni oksijenle besleyerek onu hayatta tutar. Başka bir deyişle, yoklukları halinde tüm sistemin çöktüğü bu ikili arasında simbiyotik bir ilişki vardır. İlginç olan ise sık sık karşıt kavramları simgeleştirmek için kullanılmalarıdır. Beyin duygudan yoksun, soğuk rasyonelliğin bir metaforuyken kalp, ruhun ve akla karşı işleyen duyguların simgesidir. Dujardin'ın çalışmalarında birbirini karşıtıklarıyla dengeleyen bu güçler, tüm ekosistemi ayakta tutmak üzere birleşirler ve ona hem ruhunu, hem aklını bahşederler. Öte yandan kelebek, süregiden bir döngüye gönderme yapar; kısa ama anlamlı yaşamı, kendi yolculuğumuzla paralelliği bulunan radikal dönüşümlerle doludur. Kendi dönüşümümüzle başa çıkmaya çalışırken aklımızı ve ruhumuzu nasıl görevlendirdiğimiz, varoluşumuzun en önemli sorusudur belki de.

**Alexandre Dujardin, Aenima I-IV, 2013, digital print,
Ed. 18 + 2 AP**

Alexandre Dujardin's Aenima series are composed of patterns and textures borrowed from nature; images of flowers, insects, animals and humans are interwoven to create a cosmic balance, an ecosystem of interdependence, a tribute to universal harmony. They are reminiscent of meditative mandalas taking the viewer to a journey in the heart of the forest, in ancient times of creation, in his or her own body and mind. Dujardin's elaborate drawing technique stands somewhere between scientific illustrations utilized for taxonomy by natural history museums, and Renaissance character portraits in chiaro-scuro.

In Aenima, the brain, the heart and the butterfly are at the center of the composition. The two organs are the principal control centers of the human body and its most primitive reflexes; the brain controls breath and the heartbeat, and the heart keeps the brain alive by feeding it with oxygene. There is thus a symbiotic relationship between them, a duo without which the entire system would collapse. Interestingly, they are often used to symbolize opposing concepts. While the brain is a metaphor for cold rationality devoid of feelings, the heart is the symbol of the soul and the emotions working against the rational mind. In Dujardin's works these counterbalancing forces are combined to sustain the entire ecosystem, endowing it with both its soul and its mind. The butterfly, on the other hand, refers to a continuous cycle; its short but significant life is filled with stages of radical transformation, parallel with our own path. How we employ our mind and soul in coping with our own transformation is probably the most important question of our existence.



Ayşe Ören, Baştan Çıkarma Serisi-Too Funky, 2014, pirinç, sensör, LED

Ayşe Ören'in "Baştan Çıkarma" olarak adlandırdığı interaktif heykel serisinin ilk üyesi *Too Funky*, doğa, avcılık ve ay tanrıçası Artemis'ten esinlenir. Karşımıza Efes Artemisi'nin betimlemelerinde çıkan ve gövdenin ön bölümünde sıralanan çok sayıdaki göğüs, doğurganlık ve bereket kavramlarının altını çizer. Ören'in tanrıçasında göğüslere ek olarak yumurtalıklar vurgulanır ve kadın bedeninin üreme organlarını içeren bölümü, baykuşun yüzünü çağrıştıracak şekilde düzenlenmiştir. Baykuş birçok mitolojik kaynaktan ay ile; ay ise dişilik ve doğurganlıkla özdeşleştirilir. Böylece Ören'in yapıtı tüm bu sembollere aynı anda atıfta bulunur. Yapıtın çerçevesi kadının en dikkat çekici ve baştan çıkarıcı bölgesiyle sınırlıdır.

Too Funky'yi belli belirsiz saran ışık, ona yaklaşıldığında bir anda şiddetle parlar ve özellikle göğüslerinin çevresinden yayılmaya başlar. Yapıtın ayın yüzeyini hatırlatan dokusu tıpkı ay gibi kendisine başka bir kaynaktan vuran gizli ışığı yansıtmaktadır. Kendisine yaklaşıldığında tüm dişiliğini takınan ve dikkat çekmek için çabalayan kadın, erkeğin cinsel refleksini uyandırmak için elinden geleni yapar; yapması gerekenin bu olduğuna inanmıştır. Aslında "refleks" haline gelen ve cinsel kimliğinden doğan bir görev olarak benimsediği bu eylem, aynı zamanda elinde tuttuğu en büyük güçtür. Ören'in malzeme olarak seçtiği sıcak renkli metal, antik tanrıça imgesine fütürist bir yaklaşım ortaya koyar ve cinsel etkileşimin mekanikleşmiş doğasını ima eder.

Ayşe Ören, Seduction Series-Too Funky, 2014, brass, sensor, LED, unique

Too Funky, the first member of the interactive sculpture series Ayşe Ören names "Seduction", is inspired by Artemis, the goddess of nature, hunt and moon. Numerous breasts on the body's front side we encounter in the depictions of the Artemis of Ephesus, underline the concepts of fertility and abundance. In addition to her breasts, Ören's goddess has emphasized ovaries and the part of her body containing female reproductive organs is arranged in a way reminiscent of an owl's face. In many mythological sources the owl is identified with the moon, which is identified with femininity and fertility. Thus Ören's work refers to all these symbols at once. The work's frame is confined to the woman's most eye catching and seductive part.

When approached, the dim light that surrounds Too Funky suddenly shines bright, and begins to propel especially around the breasts. Just like the moon, the work's texture reminiscent of the moon's surface reflects the secret light that hits it from another source. The woman assuming all her femininity and struggling to attract attention, does everything in her power to awaken the man's sexual reflex; she is convinced this is what she is supposed to do. This action actually becoming a "reflex" and that she appropriates as a function arising from her sexual identity, also happens to be her greatest power. Ören's material choice, the warmly colored metal, reveals a futuristic approach towards the image of an ancient goddess and implies the mechanical nature of sexual intercourse.



Balca Arda, *Kızarmak Yok*, 2014, dijital baskı,

Ed. 18 + 2 AP

"Siborg", hem yapay hem biyolojik bölümlere sahip varlıkları tanımlayan "sibernetik organizma" teriminin kısaltmasıdır. Bu terim, duyularını ya da uzuvlarını yitiren kişilere yapılan ve merkezi sinir sistemiyle iletişim kurabilen prostetik uygulamaların adlandırılmasında da kullanılır. Edebiyatta ve sinemada insandan üstün özellikleri olan makineleşmiş varlıkları ifade ederken, sosyal bilimlerde gelişmiş iletişim ve yönetim ağlarına verilen bir addir. İnsan-makine ilişkisi ve makineleşen insan kavramıyla yakından ilgilidir. Bu kavramın çevresinde gelişen tartışmalar, yapay zekânın ulaşacağı öngörülen noktanın etik sonuçlarını irdeler. İnsan ve makineyi birbirinden ayıran irade, ahlak ve eşduyumu yapay zekâ ile elde edilebilir mi? Robotlar, eylemlerinin ahlaki boyutundan sorumlu tutulabilirler mi? Bir insanın ne kadarı makineleşirse insan olmaktan çıkar? Isaac Asimov'un "Ben, Robot" yapıtında ele aldığı insan-robot etiği, yakın geleceğimizin başlıca gündem maddelerinden biri olacaktır.

Balca Arda'nın *Kızarmak Yok* adlı çalışmasında tuvalette baskına uğrayan dişi bir "siborg" ile karşılaşırız. Arda'nın ironik yaklaşımı kendini yapıta verdiği adda da gösterir. Doğal ve yalnızca insana özgü olan kızarma refleksi, tuvalet gereksinimini gerçekten taşıyıp taşımadığından emin olamadığımız bir varlıkla ilişkilendirilmiştir. Sanatçının artık utanmasını istemediği siborg bile toplumumuzun değer yargılarını elinde olmadan içselleştirmiştir. Öyleyse iradenin olmadığı bir yerde ahlaktan söz edilebilir mi? Bu soruyu siborglar yerine insanlık için sorduğumuzda hangi yanıtları alırız?

Balca Arda, *Blush No More*, 2014, dijital baskı,

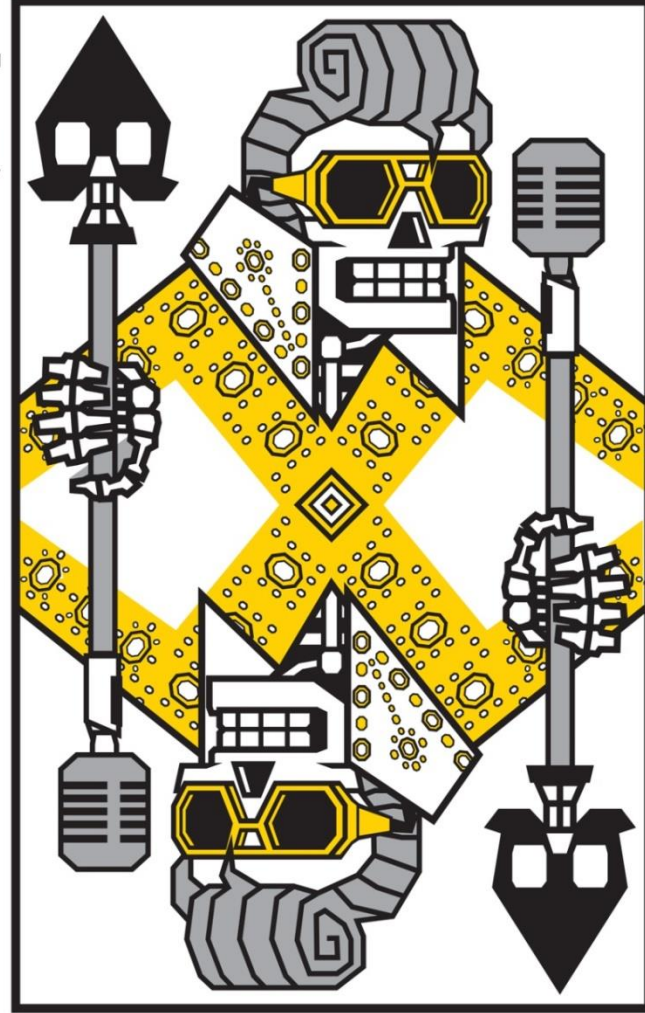
Ed. 18 + 2 AP

"Cyborg" is the abbreviated version of "cybernetic organism", defining beings with both artificial and biological parts. This term is also used in naming prosthetic implants that communicate with the impaired or amputated patient's central nervous system. While in literature and cinema it refers to superhuman beings transformed into machines, in social sciences the name is given to elaborate networks of communication and management. It is closely related to the notions of human-machine relationship and the mechanized human. Debates evolving around this issue question the ethical consequences of the point up to which artificial intelligence is expected to develop. Can willpower, morality and empathy that distinguish the human from the machine be obtained with artificial intelligence? Can the robots be held responsible for the moral aspect of their actions? At what point does a mechanized human being cease to be human? The issue of human-robot ethics that Isaac Asimov tackles in his "I, Robot", will be one of the highlighted topics of our near future.

In Balca Arda's work *Blush No More* we encounter a female "cyborg" busted in the toilet. Arda's ironic approach also reveals itself in the artwork's title. The blushing reflex, natural and specific to humans, is associated with a being whose toilet necessity is doubtful. Even the cyborg who is being told to be ashamed no more has internalized our society's judgmental values. So can one talk about morality where willpower is absent? What are the answers if we ask the same question for the humanity instead of the cyborgs?



K



K

**Derin Çiler, Bay Kirli Ağız, 2013, dijital baskı,
Ed.15 + 2 AP, video animasyon, Ed. 15 + 1 AP
Ölü Kral Kartı, 2013, dijital baskı, Ed. 15 + 2 AP**

Derin Çiler'in yarattığı *Bay Kirli Ağız* karakterinin bedeni ağızlarla kaplıdır. Sanki varlığının tek amacı, başının üzerindeki iki antenden gelen duyuları birer birer yanıtlamak, herkese laf yetiştirmektir. Elindeki diş fırçasının abartılı büyüklüğüne rağmen her bir ağızını tek tek temizlemek zorundadır ve bu temizlik gereksinimi, sözlerinin "veri kirliliği" yaratan, önemsiz sözler olduğu duygusunu yaratır. Resimlerden biri karakterin portresini çizerken, diğeri ağızlara yakından bakma olanağı sunar. Video animasyon ağızları hareketlendirerek, laf yetiştirme halini tüm çıplaklığıyla gözler önüne serer. *Bay Kirli Ağız*, günümüzde yaşanan iletişim patlamasını ve birey üzerinde yarattığı gerilimi başarıyla temsil eder. Enerjimizin çoğunu alıp götüren iletişim temposu içinde zaman dar; işlememiz gereken veriler ise çoktur. Sosyal medyada yazdığımız yorumlar, aldığımız mesajlara gösterdiğimiz tepkiler artık birer "refleks" halini almıştır. Televizyonda birbirlerine bağırarak dışında değer üretmeyen sözde uzmanların katıldığı, saatler süren tartışma programları; dövüş filmlerini aratmayan parlamento görüntüleri; özellikle sosyal medyada bitmek tükenmek bilmeyen kavgalar ve hakaretlerin bombardımanı altında kalan bireyin öfkesi ve bunalımı, *Bay Kirli Ağız*'da vücuda gelmiş gibidir.

İşkambil oyunları olasılık ve stratejiye dayalıdır. Oyuncunun deneyimi ve attığı adımların içerdiği zekâ, en az şansı kadar önemlidir. *Ölü Kral Kartı*, yanlış adımlar atarak kendi sonunu getiren bir efsaneyi, Elvis Presley'i konu alır. Çiler'e göre her madalyonun iki yüzü vardır. İşkambil kartlarının ters simetrisi hem fiziksel olarak ölü, hem de hayranlarının gözünde ölümsüz bir kral olan Elvis'in ikilemli durumunu yansıtır. Bir diğeri ikilem, şöhretin getirdiği zenginlik ile birey üzerinde kurduğu akıl almaz baskı arasında yaşanır ve Elvis'in asasının bir ucunda mikrofonla, diğeriyle kurukafa ile temsil edilir. *Ölü Kral Kartı* bize seçeneklerimizi ve bu seçeneklerin çok yönlü sonuçlarını ironik bir dille anımsatırken karar mekanizmalarımızı harekete geçmeye davet eder.

**Derin Çiler, Sir Filthy Mouth, 2013, dijital print,
Ed. 15 + 2 AP, video animation, Ed. 15 + 1 AP
Dead King Card, 2013, dijital print, Ed. 15 + 2 AP**

The character Sir Filthy Mouth created by Derin Çiler has a body covered with mouths. Its only purpose appears to be reacting to every bit of information he receives from the two antennas on his head, to answer everyone. Despite the enormous size of the toothbrush, he is obliged to clean each mouth one by one and this need for cleaning gives the sensation that his words are trivial and cause "data pollution". While one image illustrates the character's portrait, the other enables us to look at the mouths more closely. The video animation explicitly reveals the "answering everyone" state by animating the mouths. Sir Filthy Mouth successfully represents the current communication explosion and the stress it generates in individuals. With the pace of communication taking away most of our energy, time is limited while the data to be processed is heavy. Our comments on social media and the reactions to the messages we receive have thus become "reflexes". Hours-long debate programs on TV with the so-called specialists with no output other than yelling at each other; parliament images resembling martial arts movies; the anger and the depression of the individual bombarded by endless fights and insults on social media, all appear to have concretized in Sir Filthy Mouth.

Card games are based on probability and strategy. The player's experience and the intelligence in his moves are as crucial as his luck. Dead King Card is about a legend, Elvis Presley, who brought his own end by making the wrong moves. According to Çiler, every medallion has two faces. The inverse symmetry in playing cards reflects Elvis's ambivalent situation, who is both physically dead and an immortal king to his fans. Another ambivalence arises from the wealth and the unimaginable pressure simultaneously brought by fame, and is represented by the microphone and the skull respectively, placed on the opposite sides of the scepter Elvis is holding. While ironically reminding us of our alternatives and their multidimensional consequences, Dead King Card calls our decision mechanisms into action.

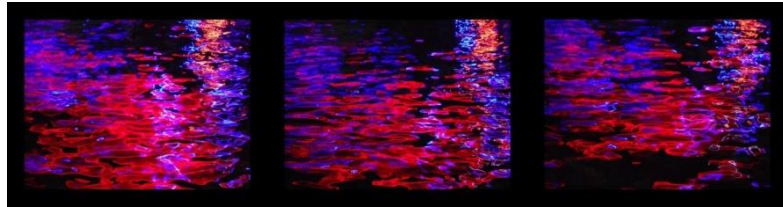
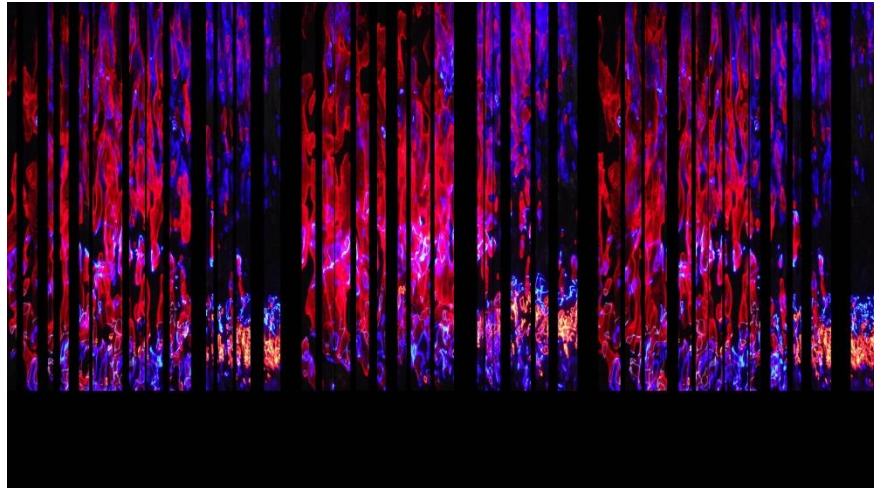


**Genco (İbrahim Gençer Yüzer), Kupa Kızı, 2011,
dijital baskı, Ed. 18 + 2 AP**

Derin Çiler'in Elvis'i gibi, Genco'nun karakteri de iskambil kâğıdında hayat bulmuştur. Onun kupa kızı olarak betimlemeyi seçtiği kahraman ise kendi kız arkadaşıdır. İkonlaştırılan kadın figürü kalp biçimindeki kupa ile ilişkilendirilmiştir ve sanatçının kalbine sahip olan kraliçeyi temsil eder. Portrenin ifadesi ne tam olarak sevecen, ne de öfkeli; arada bir yerde durmaktadır. Böylece duygularını, kendi önyargılarımızın biçimlendirdiği gibi algılamamız için bize alan tanır. Portrenin bir yarısı aydınlık ve huzurluyken, bize daha yakın duran ve daha büyük algılanan diğer yarısı karanlık ve gergindir. Her konunun olduğu gibi aşkın ve ilişkilerin, hatta sevilenin de iki farklı yüzü vardır; iskambil kâğıdındaki ters simetri ile karakterin yüzündeki asimetri bu gerçeği birlikte vurgular. Hangi yüz ile karşılaşacağımız çoğunlukla kendi eylemlerimize bağlı olsa da, ilişkimizin geleceğini kontrolümüz dışında gelişen olaylar ve tepkiler belirler. Doğru zamanda, doğru yerde, doğru kişiyle karşılaşarak başlasa da sürdürülebilirliği bambaşka olasılık zincirlerinin elindedir. Ne de olsa aşk her şeyden önce bir kumardır.

**Genco (İbrahim Gençer Yüzer), Queen of Hearts, 2011,
digital print, Ed. 18 + 2 AP**

Like Derin Çiler's Elvis, Genco's character comes alive in a playing card. The heroine he chooses to depict is his own girlfriend. This iconized female figure is associated with hearts and represents a queen who owns the artist's heart. The portrait's facial impression is neither affectionate nor angry; it lies somewhere in between. This way it leaves us room to perceive her feelings as shaped by our own prejudices. While the portrait's one half is luminous and peaceful, the other half closer to us and perceived bigger appears dark and tense. Like in all areas, love, relationships and even the loved one have two faces; the inverse symmetry in the playing card and the asymmetry in the character's face together underline this fact. Although which face we will see generally depends on our own actions, the events and reactions that develop out of our control define the future of our relationship. Even though it starts by encountering the right person in the right place at the right time, its sustainability is in the hands of various chains of probability. Love is a gamble first, after all.



**İpek Yeğinsü, İstanbul Şehir Işıkları Serisi, 2013-14,
dijital fotoğraf, Ed. 20 + 2 AP
Yanan Sular, 2014, dijital fotoğraf ve dijital resim,
Ed. 20 + 2 AP**

İstanbul Şehir Işıkları Serisi, İpek Yeğinsü'nün 2008 yılından beri sürdürdüğü bir proje. Kentin farklı yerlerinde geceleyin uzun pozlama tekniğiyle gerçekleştirilen soyut kompozisyonlar, kaynağını Yeğinsü'nün "fotoğraf makinesiyle resim yapma" eğiliminden alır. Fotoğraf makinesi, gözlemlenen gerçekliğin bir tür soyut dışavurumculukla yeniden yorumlandığı yapıtın fırçasıdır. Boya ise ışığın ta kendisidir. Yaşamın yoğun temposu içinde şehri koşar adım arşınlar, onu algılayışımız durağan bir imgeden çok hareketli ve flu bir izlenime benzer. Fotoğraflar tam da bu ruh hali içinde üretilmiştir; fotoğrafçı da çevresi de sürekli hareket halindedir. Objektife takılan ve çoğunluğu yapay kaynaklardan gelen ışık hüzmeleri, nesnelere görünür kılan birer araç değil; imgenin kendisi, soyut manzarayı oluşturan birincil öğedirler. Kenti geceleyin görünür kılan, ona dış hatlarını, dolayısıyla kimliğini veren de bu yapay ışıklar değil midir? Yapıtların barındırdığı içgüdüsellik, rastlantısallık ve zaman-uzam ilişkisi onları, fotoğrafçının kendisini kuşatan kent dokusuna gösterdiği refleks durumuna getirir.

Yanan Sular, Yeğinsü'nün denize vuran yapay ışıkları belgelediği üç kareden ve bu karelerin birleştirilerek dönüştürüldüğü dijital kompozisyondan oluşur. Işığın konunun kendisi durumuna geldiği fotoğraf kareleri, hammaddesine dönüştükleri dijital resimle bir arada gösterilir. Siyah şeritler ve dikey kullanılan orijinal görüntüler, deniz yüzeyinin yarattığı yataylığa karşı bir anti-ritim yaratır. Altta yer alan yatay şerit ise tüm kompozisyonu sırtlayan bir ufuk çizgisi konumundadır. Aslında Yeğinsü kendi çektiği fotoğrafları bir kez daha yorumlayarak manzaranın öznelliğine işaret eder; ışık suya değdiğinde suyun yarattığı "refleks", Yeğinsü'nün dijital resminde mekânsallık arayışındaki izleyici için "uyaran" rolündedir.

**İpek Yeğinsü, Istanbul City Lights Series, 2013-14,
digital photography, Ed. 20 + 2 AP
Burning Waters, 2014, digital photography and digital
painting, Ed. 20 + 2 AP**

İpek Yeğinsü's Istanbul City Lights Series project is ongoing since 2008. The abstract compositions realized throughout the city with long exposure technique at night originate from Yeğinsü's tendency to "paint with the camera". In the artwork the camera is the brush, where the observed reality is reinterpreted in an abstract expressionist manner. The paint, on the other hand, is the light itself. While swiftly passing through the city with our intense living pace, our perception of it is more similar to a moving, blurry impression rather than to a static image. The photographs are created exactly in this state of mind; both the photographer and her environment are in constant movement. Beams of light captured by the lens, the majority of which coming from artificial sources, are no longer an instrument rendering the objects visible; they are the image itself, the primary component of the abstract landscape. Aren't these artificial lights rendering the city visible at night and endowing it with its external contours, thus its identity? The elements of intuition, randomness and time-space relationship residing in these works transform them into the photographer's "reflex" to the urban texture surrounding her.

Burning Waters consists of three frames where Yeğinsü documents the reflection of artificial lights on sea surface and a digital composition created with their combination and transformation. The frames where the light becomes the subject itself are presented alongside the digital painting where they become its raw material. The black lines and the original frames' vertical use constitute an anti-rhythm against the horizontality of the sea surface. The horizontal line below functions as a horizon carrying the entire composition. In fact, Yeğinsü underlines the subjectivity of landscape by reinterpreting her own photographs; the "reflex" the water generates when touched by the light is now, in Yeğinsü's digital painting, a "stimulus" for the viewer in search of spatiality.



**Jeff Harvey, *Modern Zombiler*, 2013, dijital baskı,
Ed. 20 + 2 AP**

“Zombilerin o kadar da kötü olmadıklarını hayal edin. Onları topluma yeniden kazandırabildiğimizi ve topluma katkıda bulunan bireylere dönüştürebildiğimizi hayal edin. Böyle bir dünyada yaşamak hoşuma giderdi.” Sanatçı Jeff Harvey, altı farklı mesleğe sahip altı Zombi karakterinden oluşan *Modern Zombiler*’i böyle betimliyor: çiftçi, postacı, pilot, inşaat işçisi, şarkıcı ve garson, konumlarından ve bir amaca hizmet etmekten gurur duyarlar. İktidarların özellikle vergi ve sosyal devlet politikalarının tanıtımı için tasarladıkları siyasi kampanya posterlerini andırırlar; burada sorumluluk içinde hareket eden her bir vergi mükellefi yurttaş, sistemin sürdürülebilirliğinde aynı derecede önem taşır.

Peki sanatçı gerçekten de bunu mu anlatmak istiyor? Yoksa sisteme hizmet eden zombiler olduğumuzu mu ima ediyor? Kaçımız gerçekten aile, maddi öncelikler ve ekonomik ortamın baskısı olmadan mesleklerimizi seçebiliyoruz? Kaçımız işini gerçekten seviyor? Gururlu ve mutlu olanlar gerçekten böyle bir zihniyet taşıyorlar mı; yoksa yalnızca kendilerini ve başkalarını, varoluşlarının bir amacı olduğuna inandırmaya mı koşullandırıldılar? Ne kadar irade ve inisiyatife sahibiz ya da hiç sahip miyiz? Yaşamlarımız hareket eden, konuşan ve görevlerini yerine getiren ancak özü, ruhu olmayan bir zombinininkinden farksız mı? Jeff Harvey’in yapıtı ilk bakışta neşeli görünür; daha derin bir bakış, trajedinin çarpıcılığını ortaya koyar.

**Jeff Harvey, *Modern Zombies*, 2013, digital print,
Ed. 20 + 2 AP**

*“Imagine if zombies weren't so bad. Imagine we were able to reincorporate them into society and have them be contributing members of it. I would love to live in that world.” This is how the artist Jeff Harvey describes *Modern Zombies*, a series of six Zombie characters with six different professions: a farmer, a postman, a pilot, a construction worker, a singer and a waiter are proud of their positions and proud to be serving a purpose. They are reminiscent of political campaigning posters designed by the ruling party, especially those related to fiscal and social welfare policies where each tax paying citizen acting responsibly is equally important for the system's sustainability.*

However, does the artist truly mean that? Or does he imply that we resemble zombies serving the system? How many of us really have a chance to choose their profession without the pressure of the family, financial priorities and economic environment? How many of us really like their jobs? Are the proud and happy ones really in that state of mind, or are they simply conditioned to make themselves and others believe their existence is purposeful? How much willpower and initiative do we really have, or do we have any at all? Are our lives no different from a zombie that moves, talks and fulfills tasks but has no essence, no soul? Jeff Harvey's work appears cheerful at first sight; a deeper look reveals how striking the tragedy is.



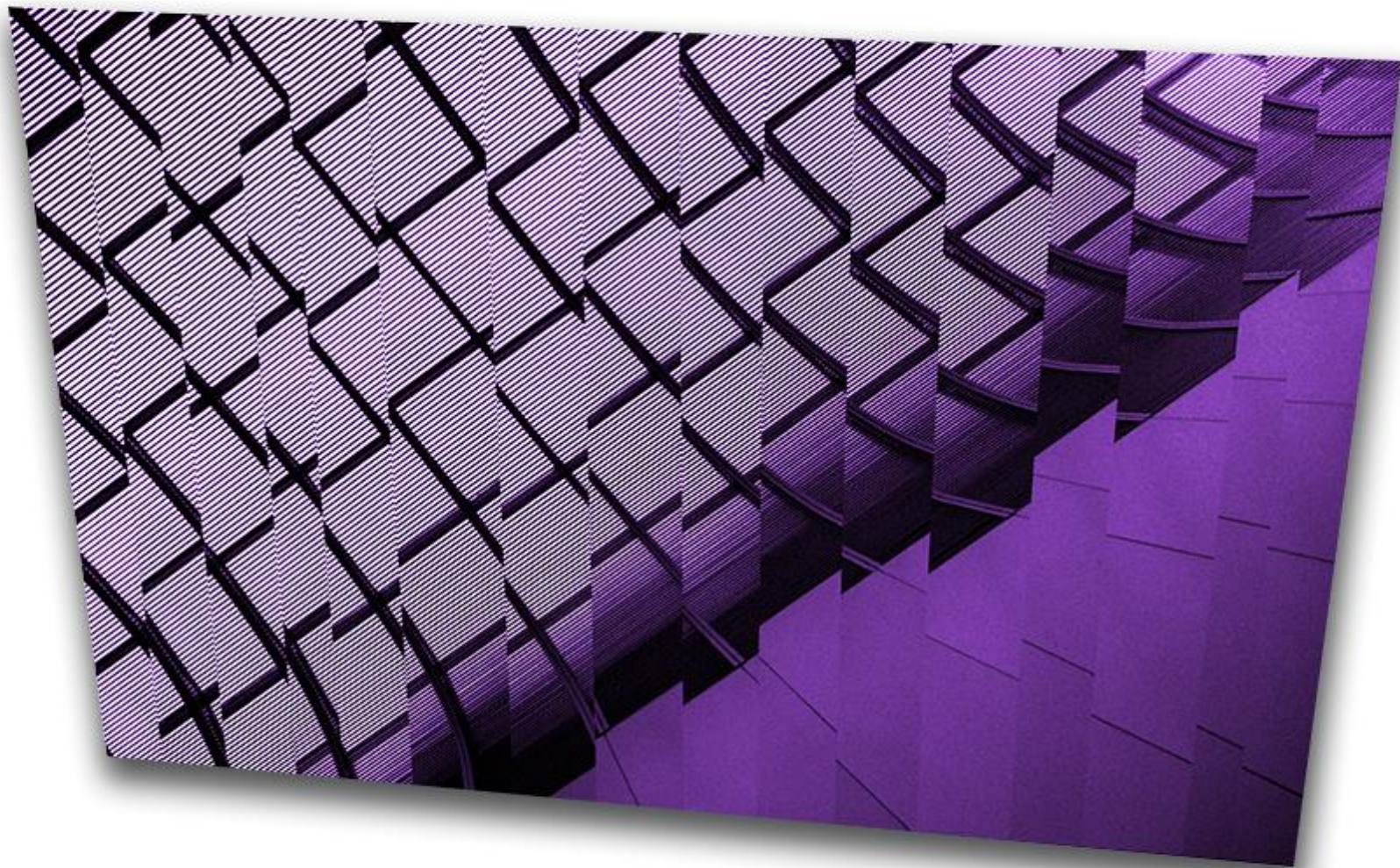
Lale Delibaş, *Yalan Dünya*, 2014, stop-motion animasyon, Ed. 5 + 2 AP

Lale Delibaş sanatında önemli bir yere sahip olan yaşam döngüsü ve varoluş kavramlarını *Yalan Dünya* animasyonunda bir kez daha ele alır. Başrol oyuncusu olarak Pinokyo'yu seçmesi ise anlamlıdır. Arda'nın siborgu gibi Delibaş'ın karakteri de ne canlı bir birey, ne de yapay bir varlıktır. Toplumsal yasalardan yalan söylediğinde burnu uzayacak kadar nasibini almış olsa da daima bir kukla olarak kalacak ve asla tam anlamıyla bir insan olarak kabul görmeyecektir; sahip olduğu kuşkulu olmasına karşın cezalandırılabilen irade söz konusudur. Üstelik sanatçının ahşap hazır nesne üzerindeki boyayı kazıyarak yarattığı karakter cilalı, pırl pırl görmeye alıştığımız halinden çok farklıdır. Delibaş'ın amacı ahşabın farklı öğretilerde yer bulan yeniden doğuş ve toprakla ilişkili anlamlarını kullanarak yaşam-ölüm meselesine geniş bir perspektiften yaklaşmaktır.

Delibaş'ın Pinokyo'yu içine yerleştirdiği beyaz boşluk ise muğlâk bir yerdir. Burada kahramanın kendisi ve yansıması bir aradadır; hangisinin gerçek, hangisinin yansıma olduğunu anlamak neredeyse olanaksızdır. Delibaş, içinde yaşadığımız dünya ve öbür dünya arasındaki "hangisi yalan, hangisi gerçek" sorusunu gündeme getirmek ve aralarındaki neden-sonuç ilişkisini vurgulamak için bu belirsizlikten yararlanır. Ayrıca Pinokyo, *Yalan Dünya* boyunca uykudadır. Uykusunda istemsiz olarak dönüp dururken kendisi ve yansıması arasındaki ilişki sürekli yeniden tanımlanır. Ölüme en benzer yaşam hali olan uyku da yapıtlarında sık sık felsefi simgelere yer veren sanatçının bilinçli olarak kullandığı bir metafor; rüya ile gerçeği ayırt edemeyen, bu dünya ile öbür dünya arasında sıkışıp kalmış insanın sonu gelmeyen trajedisinin güçlü bir ifadesidir.

Lale Delibaş, *Fake World*, 2014, stop-motion animation, Ed. 5 + 2 AP

In her animation Fake World, Lale Delibaş focuses once more on the key concepts of her artistic journey, the circle of life and existence. Her choice of Pinocchio as the leading actor is meaningful. Like Arda's cyborg, Delibaş's character is neither a living individual nor an artificial being. Although he is bound by the society's rules to the point of having his nose grow longer when he lies, he will always remain a puppet and will never be accepted as a real human being; although its existence is under doubt, his willpower is punishable. Moreover, the character the artist created by scratching out the paint on the found wooden object is radically different from what we are accustomed to see, coloured and polished. Delibaş's purpose is to approach the concept of life and death from a wider perspective by employing the wood's meanings related to rebirth and soil present in a variety of doctrines. The white void in which Delibaş positions her Pinocchio is a vague place. Here the character coexists with his reflection; it is nearly impossible to distinguish one from the other. Delibaş exploits this uncertainty to ask the question "which one is fake, which one is real" for the world we live in and the other world, and to underline the cause-effect relationship between them. On the other hand, throughout Fake World Pinocchio is asleep. The relationship between him and his reflection is constantly being redefined as he involuntarily turns in his sleep. Sleep, the state of living most similar to death, is a metaphor deliberately used by the artist whose works often contain philosophical symbols; it is a strong expression of the endless tragedy the human being, unable to distinguish the reality from the dream, stuck in between this world and the other, has to go through.

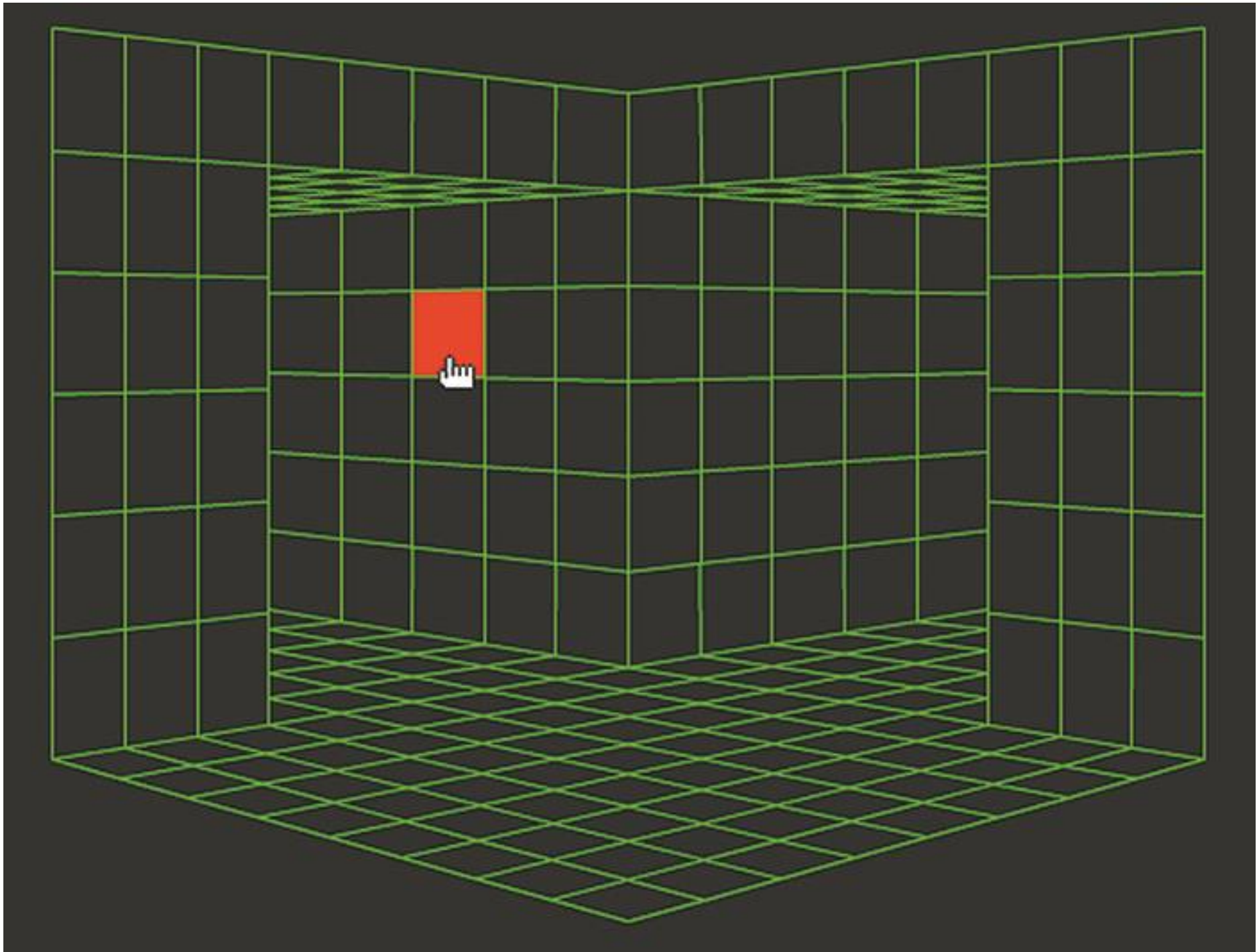


**Özlem Paker, *Ritim 03*, 2013, fotoğraf, dijital kolaj,
diasec, Ed. 3 + 1 AP**

Özlem Paker'in fotoğraflık kolaj serisi "Ritim", gerek doğal elementler gerek insan yapımı strüktürlerde karşımıza çıkan tekrarlardan beslenir. Maddenin oluşumu ve dönüşümüyle yakından ilgilenen sanatçı, rengi ve formu pleksinin yarattığı ışık oyunları ve sıra dışı kadrajlarla zenginleştirir. Fotoğrafladığı imgeyi parçalara ayırır ve dijital ortamda dönüştürerek yeniden birleştiren Paker, uzamın sunduğu olasılıkları derinlemesine araştırır. Yansımalar, kesişimler, üst üste binmeler birbirine karışırken bambaşka dokular ve formlar oluşur. Beklentilerimizi sarsan bu yepyeni imgelerin dayanağı, doğada mükemmel dizilimlerin temelinde yatan matematik yasalarının ta kendisidir. Bu noktada doğal ile yapay arasındaki hiyerarşi ve sınırlar ortadan kalkar. Gözlemlenip belgelenen geometri mi daha gerçektir; yoksa ona gösterilen tepkinin ürettiği kompozisyon mu? Yapısalcı yaklaşımıyla Paker, izleyiciye bu iki imgeyi yarıştırmak yerine uzlaştırmayı hedeflediğini hissettirir.

**Özlem Paker, *Rhythm 03*, 2013, photography, digital
collage, diasec, Ed. 3 + 1 AP**

"Rhythm", the photocollage series by Özlem Paker, uses the repetitions we encounter both in natural elements and manmade structures. The artist with a deep interest in the formation and transformation of matter, enriches color and form through light effects generated by the plexiglass and through unusual framing. Deconstructing the photographed image, transforming it and recombining it in digital environment, Paker conducts a deep research into the possibilities offered by the space. Utterly different textures and forms emerge while reflections, intersections and overlappings merge. These completely new images overthrowing our expectations rely on the very mathematical rules at the basis of the perfect sequences found in nature. At this point the hierarchy and the boundaries between the natural and the artificial cease to exist. Is the observed and documented geometry more real; or the composition deliberately created by the response to it? With a constructivist approach, Paker implies to the viewer that her purpose is to reconcile these two images instead of making them compete.



**Özlem Paker, *Bilgeliğe Giden Yol*, 1999, enteraktif ağ
oyunu, Ed. 3 + 1 AP**

Bilgeliğe Giden Yol, bilişsel harita ve karar mekanizması kavramlarına dayanır. Bilişsel haritalar, düşünceler arasındaki ilişkileri görselleştiren temsili şemalardır. Kavramı 1948 yılında ortaya atan Edward Tolman, kuramını oluştururken labirent ve farelerden yararlanmıştı ve labirentteki farenin yiyeceğe erişiminin basit bir uyarıcı-tepki zinciri değil, zihninde geliştirdiği mekansal bir şema sayesinde mümkün olduğunu savunmuştur. Öte yandan karar mekanizması, birçok seçenek arasından bir yargı ya da eylemi seçmemizi sağlayan bilişsel süreç ve bu süreci inceleyen bilim dalı anlamına gelir. Paker'in yapıtı, Tolman'ın deneyleriyle yakın akrabadır. Kullanıcı, birçok farklı eylem zinciri olasılığının bulunduğu bir labirentin içinde ilerler. Ancak karşılaştığı komutların tümü yasaklarla ilgilidir ve çelişkilidir. Paker senaryoyu öyle bir şekilde kurmuştur ki, kullanıcıya kendisine yasak olduğu söylenen eylemleri bir bir gerçekleştirmek dışında seçenek bırakmaz. Böylece sanatçı, bireyi irade alanı dışında kararlar almaya ve bu kararların sonuçlarını sorgulamaya zorlar.

**Özlem Paker, *Path to Wisdom*, 1999, interactive web
game, Ed. 3 + 1 AP**

Path to Wisdom is based on the concepts of cognitive map and decision mechanisms. Cognitive maps are representative diagrams visualizing relationships between thoughts. To build his theory, Edward Tolman who invented the concept in 1948 utilized labyrinths and mice and advocated that the mouse in the labyrinth does not reach the food through a simple chain of stimuli-response but through a spatial scheme it develops in its mind. On the other hand the decision mechanism is defined as the cognitive process which enables us to choose a judgment or a course of action from among many, and the study of it. Paker's artwork is closely related with Tolman's experiments. The user advances in a labyrinth with numerous probabilities of chains of action. However, all the encountered instructions are about prohibition and contradictory. Paker constructs a scenario in which the user is left with the single option of taking all the forbidden courses of action one by one. Thus the artist pushes the individual to decide outside the scope of his willpower and to question these decisions' consequences.

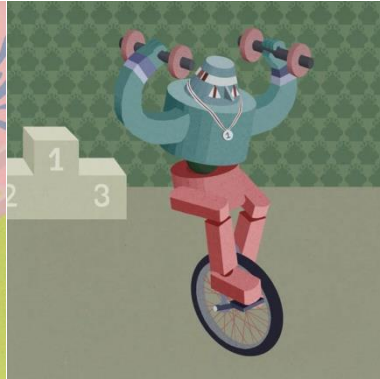
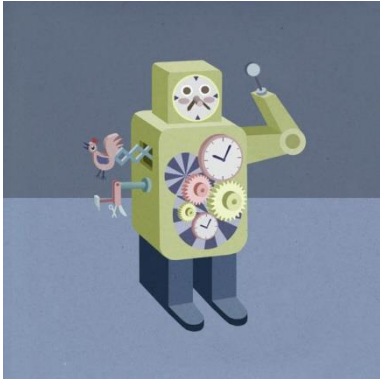


Özlem Paker, *Haritayı İğnelemek*, 2014, kinetik heykel

Haritayı İğnelemek, bellek ve bilişsel süreçlerin karmaşıklığını görselleştiren bir yerleştirmedir. Kinetik büst, beyninin farklı bölgelerinde oluşan anı ve düşünce balonlarıyla ve onlara saplanan iğnelerle kaplanmıştır. Aşırı yüklenmiş zihin binlerce verinin girdabında sürüklenmekte ve kendisine yönelen telkin mekanizmalarına karşı savaştaktadır; kendi çevresinde ağır ağır gerçekleştirdiği dönüş hem kendi içinde devinim yaratan bir evrene; hem de yönünü yitirmiş, düşünceleri sabitlenemeyen bireyin çaresizliğine işaret eder. Onu oyalayan soru ve sorunlar, uğradığı zihinsel baskılar öylesine çeşitlidir ki, telefon numaraları ve şifreler gibi anımsanması gereken basit kodlardan iyi-kötü, güzel-çirkin yargıları ve dünyayı kurtarma planlarına kadar uzanırlar. Ancak özünde tümü, zihinde birlikte var olur; aynı derecede öneme sahiptirler ve aralarındaki hiyerarşiyi saptamak olanaksızdır. Yeri geldiğinde her bireyin küçük evreninde bir anahtarın yeri dünyayı kurtarmak kadar önemli olabilmektedir. Ne de olsa içinde yaşadığımız gerçeklik günlük yaşamlarımızın ve basit kararların toplamından ibaret değil midir?

Özlem Paker, *Pinning The Map*, 2014, kinetik sculpture

The installation Pinning the Map illustrates the complexity of memory and cognitive processes. The kinetic bust is covered with memory and thought balloons emerging from the respective regions of the brain and the pins insterted into them. The overloaded mind floats in the vortice of thousands of data and fights against the brainwashing mechanisms targeting it; the slow spin both implies a universe generating internal movement and the helplessness of the disoriented individual with unsettled thoughts. The questions, problems and mental pressures manifest such a wide variety that they range from simple, "to-be-remembered" codes such as phone numbers or passwords to good-bad, beautiful-ugly judgments and plans to save the world. Yet they all essentially coexist in the mind; they have the same priority and it is impossible to establish a hierarchy between them. In the right context, the place of a key in every individual's small universe can become as crucial as saving the world. Isn't our reality the sum of our daily lives and basic decisions, after all?



**Sonia Klajnberg, *Robotların Devrimi*, 2013,
dijital baskı, Ed. 20 + 2 AP**

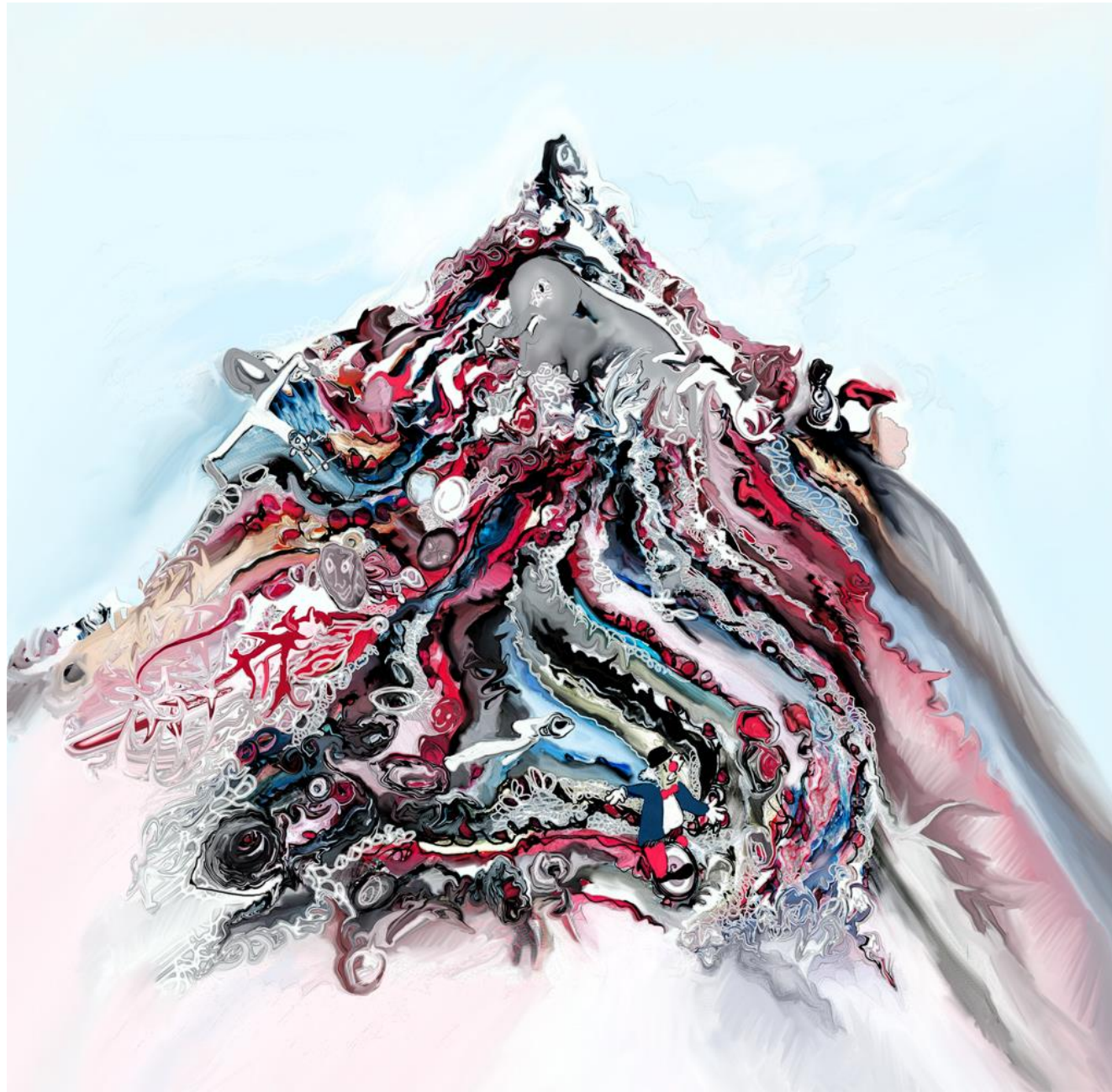
Hayatta hepimiz seçimler yaparız. Bazen pişmanlık duysak da onları değiştirmeye ne cesaretimiz, ne de isteğimiz vardır. Bazen de isyanımızın ne denli radikalleşebildiğine; artık gizlenmeyen özümüzün ve doğamızın sesinin nasıl da yüksek çıktığına; tekdüzeliğin koma gibi uykusundan bir kez çıkınca kendimizi gerçekleştirmek adına neleri feda edebildiğimize; görünüşte trajik bir başarısızlığın en değerli lütf olabilmesine; günlük yaşamın sıradanlığının yolculuğumuzdaki mihenk taşlarını ortaya çıkarmasına ve “asla” demenin dünyadaki en tehlikeli özgüven hareketi oluşuna kendimiz bile şaşırırız. Sonia Klajnberg’in robotlarından her birinin böyle bir öyküsü vardır. Hesap makinesi robot bir gün hesap yapma yetisini yitirene kadar hatasız çalışmıştır; aynı yitiriş, aşkını bulmasına neden olur. Aşçı robot çalıştığı fabrikadan ayrıлып yetenekli bir pizza şefi olmak için İtalya’ya gider. Bahçıvan robot ayıklaması gereken yabancı çiçeklerden birine sevdalanır. Saat ustası robot zamanı kusursuzca göstermekten sıkılır ve herkese daha öznel, farklı bir saat söylemeye başlar. Hokkabaz robotun bir garajda çalışırken edindiği hobisi onun sirk kariyeri haline gelir. Temizlikçi robot nesnelere ve izlerin ona açtığı sırlarla eğlenir. İtfaiyeci robot yangından kurtardığı başka bir robota aşık olur. Sporcu robot yaşamın basit zevklerini tatmak için yarışma ödülllerinden birini feda eder. Makineci robot hastaneden kovulup doktorluk kariyerini yitince yaşamının amacını bulur. Oduncu robot, ailesinin ona dayattığı dans kariyerini reddeder ve ormana kaçar. Son olarak sanatçı robot dünyayı değiştirebileceğine inanır ve var olan manzaranın üzerine yeni bir manzara boyar.

Klajnberg’in robotları kadar cesur muyuz? Yaptığımız iş yalnızca olması gereken kader işlevi mi görür; yoksa varoluş amacımızı mı yansıtır? Kendi doğamıza ne kadar direnebiliriz? Kendi özümüzü ne kadar yadsıyabiliriz? Klajnberg’in robotları robot olsalar da bunu yapmayı reddederler.

**Sonia Klajnberg, *The Revolution of Robots*, 2013,
digital print, Ed. 20 + 2 AP**

In life we all make choices. We sometimes regret them but have neither the courage nor the motivation to change them. And other times we ourselves are surprised by how radical our own rebellion can become; how loudly our essence and nature manifests itself, no more to be hidden; what we are willing to sacrifice for self-realization once we wake up from the comatose state of the routine; how a seemingly tragic failure can become the most valuable blessing; how the banality of everyday life can reveal the crucial milestones in our journey and how saying “never” is the most dangerous act of self confidence in the world. Each one of Sonia Klajnberg’s robots has such a story. The robot calculator is flawless until one day he loses his ability to calculate, which also causes him to find his love. The robot cook decides to leave the factory he works at and travels to Italy to become a skillful pizza chef. The robot gardener falls in love with a savage flower he is supposed to exterminate. The robot watchmaker is bored of being precise and starts to tell everyone a different, more relative time. The robot juggler works at a garage and his sparetime activity ultimately becomes his career at a circus. The robot housekeeper enjoys the way the objects and traces reveal secrets to him. The robot fireman falls in love with another robot while rescuing her from a fire. The robot sportsman gives up on one of his racing trophies to enjoy life’s simple pleasures. The robot machinist finds her destiny after being fired from a hospital and losing her medical career. The robot lumberjack refuses a dance career that her family imposes on her and runs away into the forest. Finally, the robot artist believes he can change the world and starts to paint a new landscape on the existing one.

Are we as courageous as Klajnberg’s robots? Does what we do simply function as our supposed-to-be destiny, or does it reflect our reason of existence? For how long can we resist our own nature? For how long can we deny our own essence? Klajnberg’s robots refuse to, even though they are robots.



**Yasemin Cengiz Çağatay, *Sirk ve Fil*,
2013, dijital baskı, Ed. 15 + 2 AP**

Sirklerde izlediğimiz birçok oyun koşullandırılmış refleks üzerine kuruludur. Hayvanlar yapmaları gerekeni, hoşlanmadıkları bir uyarının varlığıyla ya da bir gereksinimlerinden mahrum edilerek öğrenirler. İzleyiciye eğlenceli gibi görünse de bu süreç hayvan için son derece zorlayıcı ve acı vericidir. Buna karşın şov devam eder ve acılar donmuş gülümsemelerin arkasına ustalıkla gizlenir. Yasemin Cengiz Çağatay'ın *Sirk ve Fil* adlı yapıtında bu duyguyu iliklerimize kadar hissederiz. Tepesinde bir filin oturduğu rengârenk ve karmaşık yığın bir yanıyla çocuksu bir eğlenceyi çağrıştırırken diğer yanıyla patlamış bir yanardağın lavlarına, dağılmış iç organlara, kent çöplüğüne benzer. Yakından bakınca içindeki birçok ayrıntıyı görebiliriz: palyaço, uzaylıyı andıran portre ve amuda kalkan akrobat bunlardan yalnızca birkaçıdır. Onlar da ani bir patlamanın etkisiyle sağa sola saçılmış gibidirler; yine de numaralarını yapıp insanları eğlendirmeyi sürdürürler. Filin kompozisyondaki konumu ise yaşamsaldır: yığının en tepesindedir ve duruma egemen değilse de ona belli bir mesafe koyabilmiş ve hayatta kalabilmiştir. Yorgun ve yaralıdır; ancak yenilmemiştir.

Çağatay'ın fili, dışarıdan bakana eğlenceli gibi görünen ancak karmaşa ve zorluklarla dolu olan yaşamlarında dimdik ayakta durabilmiş güçlü, mağrur bireyleri çağırır. Aslında içinde yaşadığımız toplum da sirkten farksızdır. İlk bakışta sahte gülümsemelerle ve neşeyle dolu; yakından bakıldığında acımasız ve duygusuzdur. Yaşam her birimizi, sirklerin hayvanları terbiye ettiği gibi zorlayıcı deneyimlerle sınar ve koşullandırır; buna karşın şovu sürdürmek zorunda kalan bireyin yaşamı sonu gelmeyen bir mücadele içinde geçer ve onu kendi iradesinden çok koşullara uyum sağlayan kararlar almaya iter.

**Yasemin Cengiz Çağatay, *The Circus and The Elephant*,
2013, digital print, Ed. 15 + 2 AP**

*Many numbers we watch at the circuses are based on conditioned response. Animals learn to do them either in the presence of a stimulus they dislike or by being deprived of a necessity. Even though it seems entertaining to the spectator, this process is extremely coercive and painful for the animal. Yet the show goes on and the pain is skilfully hidden behind frozen smiles. Thanks to *The Circus and The Elephant* by Yasemin Cengiz Çağatay, this feeling gets deep into our bones. The colorful and chaotic bulk on top of which an elephant is sitting is on the one hand reminiscent of childlike fun, and of the lava of an exploded volcano, dispersed internal organs, city dumping grounds on the other. With a closer look we can distinguish many details: the clown, the alien-like portrait and the acrobat standing on his head are only some. They also seem to have been dispersed by a sudden explosion; still, they continue to do their numbers to entertain people. The elephant's position in the composition is vital: even though not exactly at the top of the bulk or dominant over the situation, he has managed to establish a certain distance with it and to have survived it. He is tired and wounded; but not defeated.*

Çağatay's elephant is reminiscent of strong individuals with dignity who managed to stand up still in their seemingly entertaining lives full of complications and difficulties. The society we live in is actually no different from a circus. Full of fake smiles and cheerfulness at first sight; looking closer, merciless and apathetic. Just like a circus trains animals, life trains each one of us by putting us to the test with a variety of coercive experiences; the life of the individual who is obliged to keep the show going on passes in an endless struggle and he is pushed into decisions adaptable to conditions, rather than to his own will.

Bu katalog, galeri mcrd'nin 21 Mayıs-5 Temmuz 2014 tarihleri arasında gerçekleşen "REFLEX" sergisi dolayısıyla yayımlanmıştır.

Published on the occasion of galeri mcrd's exhibition "REFLEX", realized between May 21-July 5, 2014.

galeri mcrd

Yasemin Cengiz Çağatay, Kurucu / *Founder*

İpek Yeğinsü, Direktör / *Director*

Sergi Organizasyonu ve Prodüksiyonu /

Exhibition Organization and Production

Yasemin Cengiz Çağatay, İpek Yeğinsü

Sergi Yapımcısı / *Curator*

İpek Yeğinsü

Metinler / *Texts*

İpek Yeğinsü

Basılı eserlerin telif hakkı sanatçılara, yazıların telif hakkı yazara, katalogun telif hakkı Yasemin Cengiz Çağatay'a aittir

Copyright of the works, the texts and the catalog belong to the artists, author and Yasemin Cengiz Çağatay respectively.

©galeri mcrd, 2014

Tomtom Mah. Boğazkesen Cad. N. 69 34433

Tophane, Beyoğlu, İstanbul

T: + 90 212 244 40 70

info@galerimcrd.com

galerimcrd.com

m
c
d
galeri
mcrd