



arayış /
/ thequest

20.03.-03.05.2014

Görsel / image: Alexandre Dujardin

Alexandre Dujardin

Asena Hayal

Balca Arda

Gökhan Yıldız

Murat Cengiz

Sair Sinan Kestelli

Sonia Klajnberg

Yiğit Hepsev

m
cd
d
galeri
mcrd

“arayıř / thequest”

20.03.-03.05.2014

ARAYIŞ

En kısa ceza
Ömür-boyu olandır..
Kimse bilmediğinden.
Kim bilir;
Belki bir yalan'dır..
Kendiliğinden.
Bir korku'dur belki,
Saklanandır..
Çirkinliğinden.
Bir soru olsa gerek;
Sorulmadığındandır..
Birden.

Özdemir Asaf

Galeri mcrd'nin ilk sergisi **"arayış"**, sekiz farklı sanatçının farklı tekniklerde ürettiği dijital çalışmalara yer veriyor.

Edebiyat ve mitolojide *Gılgamış Destanı*, *Odyseia*, *Kral Arthur*, *Oz Büyücüsü* ve *2001: Bir Uzay Destanı* gibi örneklerle karşımıza çıkan **"arayış"**, erişilmesi güç ancak yaşamsal önem taşıyan bir amaca yönelik, serüven dolu bir yolculuğu ifade eder. Kahraman, yola çıkmasına neden olan o ilk amacına genellikle bir türlü ulaşamaz; ancak bu tehlikeli ve zahmetli yolculuk ona, kendisine ve yaşama dair derin bir bilgelik edinme olanağı sunar. Korkularıyla, zaaflarıyla yüzleşir ve onlar tarafından sınanarak olgunlaşır. Serüven, hikâye örgüsü içinde simgeselleşir ve arayış, kahramanın, dolayısıyla okuyucunun içsel serüveninin bir metaforu haline gelir.

Sanatçının serüveni de mitolojik bir kahramaninkinden pek farklı değildir. Gerek ilgilendiği kavramlar, gerek gerçekleştirdiği teknik deneyler bakımından her sanatçı, sonu gelmeyen, heyecan verici ve sancılı bir arayış içindedir. Sergide yer verilen yapıtların her biri, sanatçının yaratıcı arayışlarının olduğu kadar, kendi destanının kahramanı olarak yaşadığı bireysel, içsel yolculuğun izlerini barındırır.

Arayış, duyu ve algı kavramlarıyla da iç içedir. Duyular, dünyaya geldiği ilk andan itibaren her insana, önce temel, sonra daha karmaşık gereksinimlerini karşılama arayışında rehberlik eder. Algı ve kültür birikimi zenginleştikçe, dış dünyayı tanıyıp anlamlandırmasını sağlayan sesler, dokular, biçimler ve renkler, zihinde farklı çağrışımlar aracılığıyla ilişkilendirilir ve zaman zaman birbirinin yerini alabilecek kadar güçlenir. "Sinestezi", başka bir deyişle "Birleşik Duyu" olarak tanımlanan bu durum, her normal beynin işlevleri arasında olmakla ve bellek kapasitemizi artırmakla birlikte, bazı bireylerin bilinç düzeyini aşırı etkiler ve böyle örnekler, hastalık olarak kabul edilir. Öte yandan, özellikle müzik alanında üretilmiş, Mussorgski'nin *Bir Sergiden Tablolar*'ında olduğu gibi deha ürünlerinin temelini oluşturur. Özellikle günümüz sanatçılarının başvurduğu çok disiplinli yaklaşımlar, izleyiciyi sinestezi deneyiminin tehlikeli sınırlarında gezinmeye giderek daha sık davet eder.

Serginin, her izleyici için yeni bir "arayışın" kapılarını açması dileğiyle.

THE QUEST

*The shortest punishment
Is the life-time one..
For no one knows it.
Who knows;
Maybe it is a lie..
By itself.
It is a fear, perhaps,
The hidden one..
For its ugliness.
It must be a question;
Never been asked..
All at once.*

Özdemir Asaf

Galeri mcrd's first exhibition, "thequest", features digital works produced in different techniques by eight different artists.

In literature and mythology, "the quest" refers to an adventurous journey, undertaken for an objective both difficult and vital to reach, of the sort we encounter in examples such as the Epic of Gilgamesh, Homer's Odyssey, King Arthur, the Wizard of Oz and 2001: a Space Odyssey. The hero is usually unable to reach the original objective; however, this dangerous and burdensome journey allows him to acquire deep wisdom, pertaining to the self and to life in general. He confronts his fears and vulnerabilities and matures by being put to the test. The adventure becomes symbolic within the storyline

and the quest turns into the metaphore of the hero's, thus the reader's inner adventure.

The artist's adventure is no different from that of a mythological hero. Both in terms of the concepts of interest and technical experimentation, every artist is in a never ending, exciting and painful quest. Every artwork featured in the exhibition is a manifestation of both the artist's creative quests and of the individual, inner journey he or she goes through as his or her own epic's hero/ine.

The quest is also deeply related to the concepts of sense and perception. The senses guide each and every individual in the quest for satisfying first the basic, then the more sophisticated needs, starting from the very moment he or she comes into this world. As the perceptive and cultural vocabulary expand, the sounds, textures, forms and colours that help him or her explore and understand the outside world become interconnected through various mental connotations and intensify to such a point that they often take each other's place. Although this phenomenon, defined as "synesthesia", is amongst every brain's normal functions and enhances our memory's capacity, it immoderately affects some individuals' levels of consciousness and such examples are considered an illness. On the other hand, especially in the musical realm, it constitutes the basis of many works of genius, as Mussorgsky's Pictures at an Exhibition. Particularly the multidisciplinary approach of today's artists is increasingly inviting for the viewer to explore the dangerous boundaries of the synesthetical experience.

Wishing the exhibition opens the door to a new "quest" for each and every viewer.

İpek Yeğinsü

YAPITLAR / WORKS





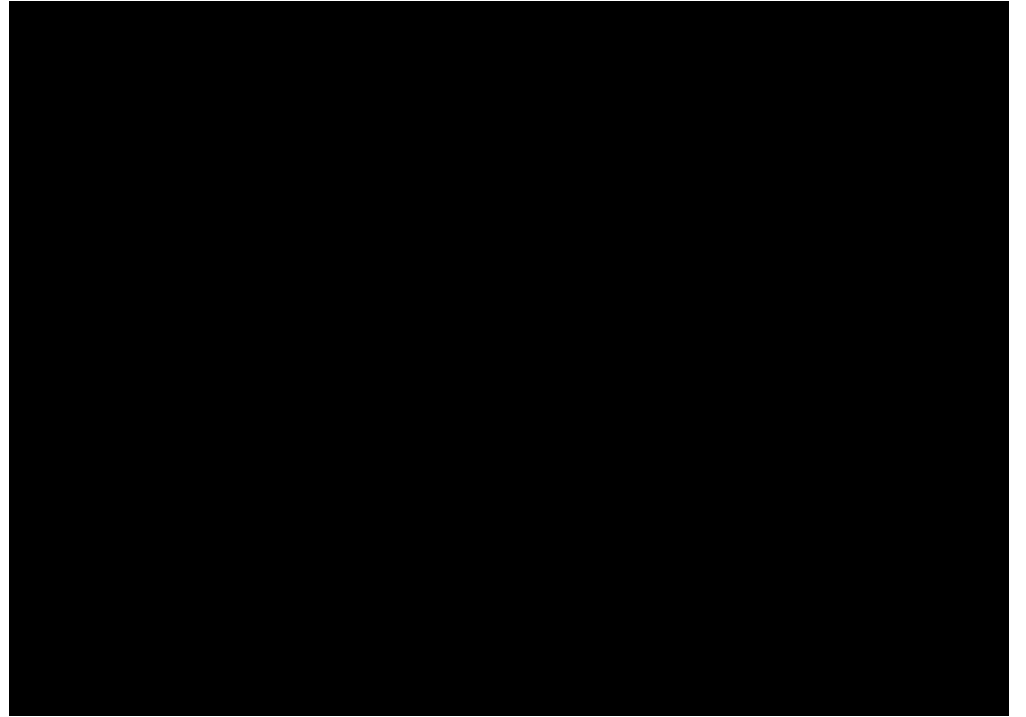


Alexandre Dujardin, *Sana Bir Öykü Anlatayım, Üzülme Küçük Kız, Hayal, Kurbağa ve Nilüfer, Sonia için Kanatlar*, 2012, dijital baskı, her biri Ed. 10 + 2 AP

Alexandre Dujardin'ın beş farklı çalışmadan oluşan serisi, "Sonia Ploum'un Maceraları" adlı öyküyle ilgilidir. Sanatçının belli bir amacı olmadan yapmaya başladığı birkaç çizimin ardından aklına gelen öykü, serinin tamamlanmasını sağlamıştır. Dujardin, yazar dostu Coco Delesalle'den öyküyü kendisi için kaleme almasını ister ve öykünün son hali üzerinde birlikte çalışırlar. Kahramanımız, Sonia Ploum adlı küçük bir kızdır ve elinde balonuyla gezinirken, kendini yalnız hisseder. Onu sevdiğini söyleyecek kimsesinin olmamasına üzülen kızın yardımına, önce onu sırtına bindiren bir kurt yetişir. Bu sırada balonunu elinden kaçıran Sonia yeniden kederlense de, serüveni boyunca karşısına çıkan tüm karakterler onu sırayla avutur ve cesaretlendirir; ona yolculuğunu sürdürmesi gerektiğini, yitirdiği balonunu mutlaka bulacağını anlatırlar. Metinde gerçek anlamda bir son yoktur; Dujardin'in zihninde öykü, sözcükleri olmayan imgelerle son bulur; küçük kız, küçük bir oğlanla birlikte bir kelebeğin sırtına binip, altlarındaki araziye renkler serpiştirerek, uçar, giderler. Balonunu bulmak için yolculuğunu sürdüren Sonia'nın serüveninin onu bambaşka bir yere taşıdığı, olgunlaştırdığı ve yalnızlığının sona erdiği duyumsanır. Artık Sonia'nın, onu avutacak bir balona gereksinimi kalmamıştır. Böylece Dujardin'in izleyiciyi alıp götürün çocuksu ancak hüznü imgeleri, serginin belkemiğini oluşturan "arayış" kavramıyla bire bir örtüşür.

Alexandre Dujardin, *Let Me Tell You a Story, Don't Be Sad Little Girl, Reflection, Toad and Water Lilly, Wings for Sonia*, 2012, digital print, Ed. 10 + 2 AP each

Alexandre Dujardin's series composed of five images is related to the short story "The Adventures of Sonia Ploum". The story that comes into the artist's mind after some drawings created unpurposefully, allows the series to eventually reach completion. Dujardin then asks his author friend Coco Delesalle to put the story into words and they would work together on its final version. Our heroine is a little girl named Sonia Ploum, who feels lonely, taking a promenade with a balloon in her hand. Seeing her saddened by the absence of someone to tell her she is loved, first a wolf comes to her rescue and she rides him. Meanwhile Sonia's balloon suddenly escapes and although she is saddened again, all the characters she encounters throughout her adventure respectively console and encourage her; they tell her to persist in her journey and that she will surely find her balloon. The text has no real finale; the story ends in Dujardin's mind with images without words; the little girl flies away with a little boy on a butterfly's back and they spread colours onto the landscapes they fly upon. It is sensed that Sonia's journey to find her balloon takes her to a different place where she matures and her loneliness comes to an end. At this point, Sonia no longer needs the balloon. Thus Dujardin's childlike but melancholic imagery carries the viewer away and perfectly overlaps with the concept of "the quest", the exhibition's conceptual backbone.



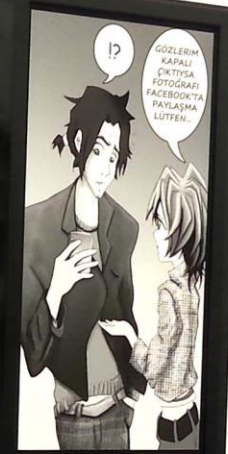
Asena Hayal, Göz ve Kulak Arasındaki Savaş
2014, ses, video, Ed. 5 + 1 AP

Göz ve Kulak Arasındaki Savaş adlı yerleştirmesinde Asena Hayal, Hollandalı ressam Pieter Bruegel'in (1525-1569) sanat tarihinde önemli bir yere sahip Karnaval ve Perhiz Arasındaki Savaş (1559) isimli eserini, sinestezi üzerine kurduğu eğlenceli bir oyuna konu eder. İki mevsimsel beslenme alışkanlığı arasındaki geçişi temsil eden bu hayat dolu resim, her iki durumu aynı çerçevede, eş zamanlı olarak gösterir; kompozisyon öyle yoğun ve hareketlidir ki, izleyici tablodaki sesleri, gürültüleri neredeyse duyacakmış gibi hisseder. Hayal'in kompozisyonunu ve prodüksiyonunu bizzat üstlendiği seslerle kurduğu oyun ise kendini, tabloda görselleştirilen sahnelerin seslendirilmesi, ancak görüntü ile sesin, izleyiciyi teknik bir sorunun varlığından kuşkulandıracak şekilde birbirinin yokluğunda sunulması biçiminde gösterir. Görüntünün yokluğunda sesin varlığı, bizi imgeyi hayalimizde canlandırıp görmeye zorlarken, sessiz görüntü, orijinal tablonun yarattığı ve işitsel hayal gücünü hareketlendiren durumu gündeme getirir. Hayal'in sanatında sık sık karşımıza çıkan "dönüştürme" olgusu, bu çalışmada da ön plandadır ve sanatçının algılarımızın karmaşıklığına dair yeni medya alanında sürdürdüğü deneysel arayışı bir kez daha ortaya koyar.

Asena Hayal, The Fight between Eye and Ear
2014, sound, video, Ed. 5 + 1 AP

In her installation entitled The Fight between Eye and Ear, Asena Hayal uses Pieter Bruegel's (1525-1569) The Fight Between Carnival and Lent in a game based on synesthesia. This lively painting representing the transition between two seasonal diets shows both situations simultaneously in one single frame; the composition is so intense and dynamic, the viewer almost feels like actually hearing the sounds and noises in the painting. The game Hayal has created with the sounds she composed and produced, consists of vocalizing the scenes described in the painting while presenting the image and the sound in each other's absence, in a way to render the viewer suspicious of a technical problem. The presence of sound in the absence of the imagery forces us to mentally visualize the composition, whereas the silent image is a reminder of the situation generated by the original artwork mobilizing the auditory imagination. The notion of "transformation" that we often encounter in Hayal's art has the leading role in this work as well, and is a manifestation of the artist's experimental quest in the realm of new media, especially of the concept of perception and its complexities.

ENDİREKT



Balca Arda, Endirekt, 2014, dijital baskı, Ed. 4 + 1 AP

Balca Arda'nın sanatsal arayışları, resimleme, karakter tasarımı, çizgi roman, anime ve video gibi alanlara yoğunlaşır. Ancak tekniği, bu alanların resimle olan akrabalıklarını vurgular ve izleyiciye şiddetle duyumsatır. Arda'nın çizgi roman biçiminde kurguladığı ancak oldukça resimsel bir estetik yaklaşımla oluşturduğu *Endirekt* adlı yapıtı, sosyal medyanın ve akıllı telefonlar üzerinden kitlelerce paylaşılan görsellerin, yaşam deneyimini, dolayısıyla sanat deneyimini nasıl sanallaştırdığı ve değiştirdiği üzerinde durur. Bir Van Gogh sergisini ziyaret eden çift, tıpkı diğer ziyaretçiler gibi yapıtları incelemekten çok, akıllı telefonlarıyla onların fotoğraflarını çekme yarışı içindedirler. Sanal ortamda ortaya koyacakları izlenime öylesine odaklanmışlardır ki, Van Gogh'un resimlerini görmek için ikinci bir çerçeveye gereksinim duyarlar. Her birimizin kendi imajının sanatçısı haline geldiği günümüzde toplumsal alanın anlamı, Arda'nın yaklaşımının merkezindedir ve sanatçının gerek sosyoloji, gerek siyaset bilimi kuramına, özellikle "kimlik" sorununa olan derin ilgisiyle yakından ilişkilidir. Arda'nın deneyim ve algının, dolayısıyla toplumun teknolojik araçlarla değişimini anlatmak için Van Gogh gibi izlenimci, üstelik "deli-deha" kabul edilen bir figürü seçmiş olması, rastlantı değildir.

Balca Arda, Indirect, 2014, digital print, Ed. 4 + 1 AP

Balca Arda's artistic quests concentrate on areas such as illustration, character design, comics, anime and video. Yet her technique underlines their relation to painting, intensely sensed by the viewer. Her artwork titled Indirect, composed in comics format but in a highly painterly aesthetic approach, focuses on how the social media and the images shared in mass via smartphones transform and render life and, consequently, artistic experience virtual. Just like the other visitors, a couple visiting a Van Gogh exhibition is struggling to photograph the artworks with their smartphones rather than actually examining them. They are so fixated on the impression they are to make in the virtual environment, they necessitate a second frame to be able to see Van Gogh's paintings. Nowadays, as each and every one of us has become the artist of his or her own image, the meaning of social realm is at the center of Arda's approach and is closely related to the artist's deep interest in sociological and political theory, particularly in the question of "identity". The fact that Arda chooses an impressionist, or more, a "genius-lunatic" figure like Van Gogh to describe the society's transformation via technological instruments, is not coincidental.

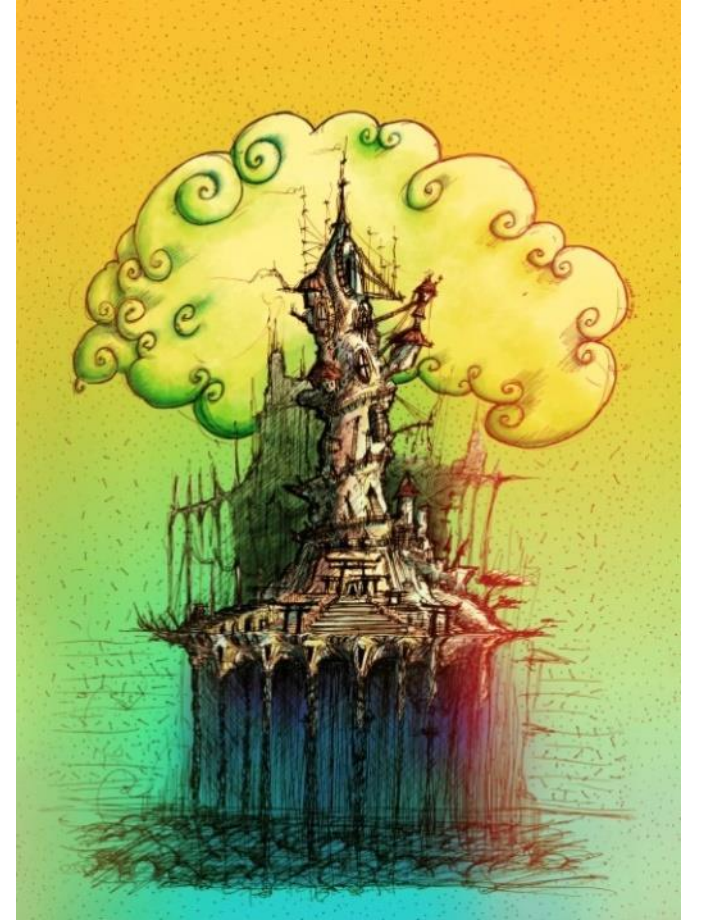


**Gökhan Yıldız, *Mahşerin Dört Atlısı*, 2014, ışık kutusu
(kâğıt üzerine dijital baskı, Ed. 10 + 2 AP)**

Gökhan Yıldız'ın mitolojiye duyduğu yoğun ilgiden doğan *Mahşerin Dört Atlısı*, sislerin içinden üzerine dörtnala gelindiği duygusunu izleyiciye tüm şiddetiyle yaşatır. İncil'de sözü edilen ve kıyametten hemen önce ortaya çıkacağına inanılan atlıların her biri, farklı bir olguyu simgeler. Yeşil at salgın hastalığı, kızıl at savaşı, siyah at kıtlığı ve beyaz at ölümü temsil eder. Sanat tarihi boyunca defalarca yorumlanan ancak yarattığı korku ve heyecandan hiçbir şey yitirmeyen bu imgeler, Yıldız tarafından günümüze ait grafik bir dil kullanılarak karakterlere dönüştürülür ve durağan oldukları halde neredeyse çerçeve düzleminden dışarıya fırlayacakmış gibi görünürler. Figürlerin arkasında seçilen ve ışık kutusu etkisiyle daha da gerçekçi bir karaktere bürünen kor rengi ışık, kıyametin gelişini haber verir. İnsanoğlunun bilinmezliğini koruyan sorulara yanıt arayışını ve en derin korkularını görselleştiren bu yapıt, mitolojinin de kaynağını bu bitmek bilmez yanıt arayışından aldığı altını çizer. Günümüzde sıkça tartışılan dünyanın sonu ve nasıl geleceği meselelerine de dokunan Yıldız, adeta kendi hayalindeki kıyameti görselleştirerek, başımızın üzerinde sallanan buz gibi kılıcın varlığını bizlere anımsatır.

**Gökhan Yıldız, *Four Horsemen of the Apocalypse*, 2014,
light box (digital print on paper, Ed. 10 + 2 AP)**

Born out of Gökhan Yıldız's deep interest in mythology, The Four Horsemen of the Apocalypse gallop through the mist towards the viewer with all their violence. Each horseman, mentioned in the Bible and expected to appear moments before the apocaylpse, symbolizes a different phenomenon. The green horse represents epidemics, the red horse represents war, the black horse represents famine, and the white horse represents death. These images, revisited countless times throughout art history without losing the fear and excitement they generate, are transformed into characters by Yıldız who uses a graphic language relevant for our times, and appear to nearly jump out of the frame's plane despite their static nature. The red light, possible to distinguish in between the figures and rendered more realistic by the lightbox effect, pronounces the doomsday's arrival. This work, visualizing humanity's search for answers to mysterious questions and its deepest fears, underlines the fact that mythology takes its source from this never ending quest for answers. Touching upon the popular issue of debate, i.e. the world's end and how it will take place, Yıldız appears to render his mental image of the apocalypse visible and reminds us of the ice cold sword hanging upon our heads.



Murat Cengiz, *Self Portrait, 2011*, kâğıt üzerine dijital baskı, Ed. 10 + 2 AP; *Tarifsiz, 2013*, ışık kutusu, (kâğıt üzerine dijital baskı, Ed. 10 + 2 AP); *Cree, 2012*, kâğıt üzerine dijital baskı, Ed. 10 + 2 AP

Murat Cengiz'in *Self Portrait*, *Tarifsiz* ve *Cree* adlı üç yapıtı, "İnsan-Ada" ismini verdiği ve sürdüreceği bir serinin ilk örnekleridir. Bilinmeyenin ortasında bir anda karşımıza çıkmış gibi duran masalsi yapılar tarihsel öğeler içermekle birlikte, hiçbiri tarihin herhangi bir dönemine ya da mimari bir üsluba tam anlamıyla ait değildir. Sanatçının formu katmanlar halinde inşa etmek için çizgiden yararlanışındaki ustalık, yapıtlara ayrı bir derinlik ve neredeyse üçüncü bir boyut kazandırır. Cengiz'in birbirinden çok farklı grafik yaklaşımlar kullanarak sürdürdüğü sanatsal araştırmaları bağlamında bu seriyi farklı kılan en önemli özellik, her bir yapının bir birey gibi algılanabilmesi, serinin de bir portre serisine dönüşmesidir. Bireyin kimliği, geçmişi ve bugünü arasında gidip gelen, bellek ve algı düzleminde defalarca yeniden tanımlanan birçok psikolojik, kültürel, hatta tarihsel öğeden meydana geldiği gibi, Cengiz'in yapılarının her biri çok katmanlı, çok yönlü, çok zamanlı birer kimliğe sahiptir. Binaların kişiliği, mimari kimlik gibi konularla da diyalog kuran bu yapıtlar, Cengiz'in arayışlarındaki deneyselliğin yoğunluğunu vurgulamak amacıyla, birbirinden çok farklı üç sergileme tekniği kullanılarak sunulmuş ve her yapıt için belirlenen sergileme tercihi, o yapıtın ortaya koyduğu karakterin altını çizecek biçimde belirlenmiştir.

Murat Cengiz, *Self Portrait, 2011*, digital print on paper, Ed. 10 + 2 AP; *Undefinable, 2013*, light box (digital print on paper, Ed. 10 + 2 AP); *Cree 2012*, digital print on paper, Ed. 10 + 2 AP

Self Portrait, Undefinable and Cree by Murat Cengiz belong to his ongoing "Human-Island" series. As if suddenly appearing before our eyes in the middle of nowhere, these fantastic buildings do not exactly conform to any historical period or architectural style, in spite of the historical elements they contain. The artist's mastery in using the line for building the form in layers adds an additional depth, almost a third dimension to the images. Within the framework of Cengiz's ongoing artistic research in a diverse range of graphic attitudes, the crucial element that renders these series particular is that each building is possible to read as an individual, and thus the series become a series of portraits. As an individual's identity is composed of many psychological, cultural, and even historical elements oscillating between his past and future and being redefined countless times at a perceptual level, each one of Cengiz's works have a multi-layered, multi-dimensional, multi-chronological identity. These works, also establishing a dialogue with issues such as a building's personality or architectural identity, are presented in three radically different exhibition techniques, to emphasize the experimental approach in Cengiz's quests; the exhibition method determined for each artwork was chosen in a way to underline the character of that specific work.



Sair Sinan Kestelli, *Kara Kutu*, 2014

Mekâna özgü ses yerleřtirmesi, Ed. 3 + 1 AP

Sair Sinan Kestelli'nin mekânsal verilerle kodlanmış ses yerleřtirmesi *Kara Kutu*, sanatçının uzun süredir sesin görsel ve bedensel algıyla olan ilişkisi ve bu algıların birbirlerini nasıl etkiledikleri üzerine sürdürdüğü arařtırmalarının bir sonucu. Serginin temel motiflerinden biri olan sinestezi kavramından yola çıkan yapıt için Kestelli, teslim aldığı sergi alanını, geometrik özellikleri, akustik davranışı ve bu özelliklere baęlı olarak oluşturduğu ses dünyası ve difüzyonuyla işitsel, mekânsal ve bedensel bir deneyimi sentezleyen bir "kara kutu"ya dönüřtürür. Eserin ses malzemesini son dönemde tasarladığı ses üretici bir grup enstrümandan saęlayan sanatçı, bu enstrümanlara ek olarak sergi alanının verileri ve ses sistemiyle erişilen difüzyon olanaklarını, gerek nicelik, gerek nitelik yönüyle kullanarak zaman zaman dağılıp seyrekleşen, zaman zaman yoğunlaşıp şiddetlenen bir enerji devinimi elde etmeyi hedefler. Galerinin bodrum katında bir kalp gibi atan Kara Kutu, üst katlardan da duyumsanan titreşimleriyle, tüm sergi alanını yaşayan bir organizma gibi algılamamızı saęlar.

Sair Sinan Kestelli, *Black Box*, 2014

Site-specific sound installation, Ed. 3 + 1 AP

Black Box, Sair Sinan Kestelli's sound installation encoded with spatial data, is the result of the artist's long term research based on the relationship between sound, visual and physical perception, and how all these interact. Departing from the notion of synesthesia, one of the exhibition's principal motifs, Kestelli transforms the entrusted exhibition space into a "black box" which combines the auditory, spatial and physical experience through its geometric attributes, acoustic behaviour and the consequent sonic world and diffusion. Providing the artwork's sonic material base from a group of sound-generating instruments he has recently designed, the artist additionally aims at obtaining a motion of energy which diffuses and disperses or intensifies and condensates from time to time, by using the data of the exhibition space and the diffusion possibilities allowed by the sound system, both quantitatively and qualitatively. Beating like a heart at the gallery's basement floor, *Black Box* allows us to perceive the entire exhibition area as a living organism thanks to its vibrations audible from the upper floors.

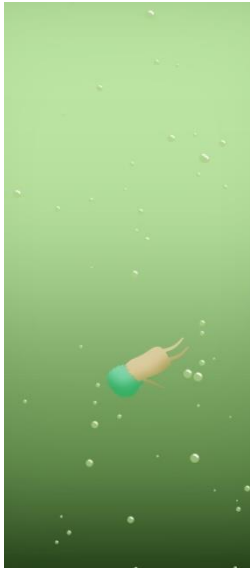


Sonia Klajnberg, *Bluegrass*, 2014
Dijital baskı, Ed. 10 + 2 AP

Sonia Klajnberg'in *Bluegrass* serisi, adını ve esin kaynağını sanatçının yakın zamanda Berlin'de katıldığı bir festivalde keşfettiği bir Amerikan country müziği alt türünden alır. Klajnberg, hem sevinç hem de hüzün ifade eden, banço, keman ve gitar gibi geleneksel enstrümanlarla çalınıp vokalle eşlik edilen bu müziğin duygusallık ve öykücülük yönünden derin biçimde etkilenmiştir. Dinleyiciyi götürdüğü Amerikan kırsalı, değişime karşı bağışıklık kazanmış gibidir: aile bandoları, devasa tarlalar, kovboy şapkaları ve atlar. Yapıtında Klajnberg, elindeki tüm geleneksel Amerikan kültür klişelerini bir araya getirir ve onları geçmişe ait bir grafik yaklaşım içinde sunar. Sanatçı bu yapıtı İstanbul'da, İstiklal Caddesi'nin sokak müzisyenleri ve onlara eşlik eden kalabalıkların enerjisinden yoğun esin alarak üretmiştir. İmgeler ve müzik sinestetik bir diyalog kurarken var olan taraf, orada olmayan tarafı oyuna davet eder.

Sonia Klajnberg, *Bluegrass*, 2014
Digital print, Ed. 10 + 2 AP

Sonia Klajnberg's Bluegrass series takes its name from and is inspired by a subgenre of American country music, discovered by the artist during a recent music festival she attended in Berlin. Klajnberg is deeply influenced by the sentimental and narrative aspect of this music, expressing both joy and sadness, played by traditional instruments like the banjo, the violin, and the guitar, and accompanied by human vocals. The American countryside the listener is taken to, appears to be immune to change: family bands, giant fields, cowboy's hats and horses. Klajnberg combines in her image all the available clichée of the American traditional culture and presents them in a vintage graphic approach. The artist produced this artwork in Istanbul, deeply inspired by the energy of the street musicians and the accompanying crowds on the Istiklal Avenue. The imagery and the music establish a synesthetic dialog, the one present calling the one absent into play.



Yiğit Hepsev, *Dışarı*, 2014, ses, video, çerçevesler
Ed. 3 + 1 AP; Ses: Mete Birgören

Dışarı adlı video çalışmasında Yiğit Hepsev, bireyin aidiyet sorunu ve kimlik arayışına içsel bir tavırla yoğunlaşır. İzleyiciyi altı farklı karede görünen ve bir türlü hiçbir yere ait olamayan, tutunamayan bir kahramanla baş başa bırakır. Tam olarak nereden geldiğini anlayamadığımız sesler eşliğinde boşluğa düşüşünü sürdüren figür, aidiyetsizlik duygusuna kendi zihninde yakıştırdığı imgeler tarafından çevrelenmiş gibidir. Her bir kareye farklı bir motif egemendir: göğüsler, çocukluktan yetişkinliğe uzanan cinsel kimlik arayışını; karanlığın içinden tekinsiz gözlerin izlediği beyaz ağlar, aile, sosyal çevre ve toplumun önyargılı tutumunu; yuvarlanan çığ topları, düşünce dünyasına hükmeden ve birbirine eklendikçe büyüyen kaygıların baskısını; içinde yaşamın ilk izlerinin başladığı derin suları çağrıştıran yeşilimsi sıvı, kozmik ve varoluşsal sorulara verilmeye çalışılan yanıtları; pembe gökyüzü, bir türlü kavuşulamayan hayalleri ve yaşamdaki hedeflere dair hayal kırıklıklarını; siyah zemine egemen olarak düşüşünü sürdüren figür, tüm bu aidiyet katmanlarının bireyde yarattığı boşluk ve çözümsüzlük duygusunu çağrıştıran metaforlardır. Bir yönüyle çocukluğuna özlem duyduğunu da hissettiğimiz Hepsev'in yaklaşımı, kullandığı naif grafik dil ile bir kez daha pekişir ve izleyiciyi, benliğinin en derin yerlerine hassas bir yolculuğa davet eder.

Yiğit Hepsev, *Outside*, 2014, sound, video, frames
Ed. 3 + 1 AP; Sound: Mete Birgören

In his video work Outside, Yiğit Hepsev focuses on the individual's sense of belongingness and the quest for identity from an inner point of view. He leaves the viewer face to face with a character visible in six different frames, never able to belong somewhere or to hold on to something. The figure that continues to fall into the void in the presence of sounds whose source we cannot exactly identify, seems to be surrounded by the imagery he or she mentally assigns to the concept of non-belongingness. Each frame has a different dominant motif: the breasts symbolize the quest for sexual identity, spanning from childhood to adulthood; the white nets observed by uncanny eyes in the dark represent the family's, the social network's and the society's prejudices; the rolling avalanche balls stand for the pressure of the anxieties that dominate the world of thoughts and that grow as they are added together; the greenish liquid reminiscent of the deep waters where the first traces of life emerged, symbolizes the tentative answers to cosmic and existential questions; the pink sky represents the never fulfilled dreams and disappointments pertaining to vital objectives; and finally, the falling figure dominating the black background is a reminder of the inner void and helplessness generated by all these layers of belongingness. While we also sense the artist's nostalgia for his childhood, Hepsev's attitude is once more strengthened by his naive graphic language and invites the viewer to a sensitive journey into the deepest parts of his ego.

Bu katalog, galeri mcrd'nin 20 Mart-3 Mayıs 2014 tarihleri arasında gerçekleşen "arayış" sergisi dolayısıyla yayımlanmıştır.

Published on the occasion of galeri mcrd's exhibition "thequest", realized between March 20-May 3, 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