

Hamle | The Move
Adel Abidin, Rosa Barba, Runa Islam
ISBN 978-975-????-??-?

Editörler | Editors
İLKAY BALIÇ, BAŞAK ŞENOVA

İngilizceden Türkçeye çeviri
Translation from English to Turkish
ÖZGE ÇELİK [58-61],
DUYGU DÖLEK [146-156, 136-139],
NAZIM DİKBAŞ [20-25, 68-72, 108-111],
CEM ÜLGEN [98-101]

Türkçeden İngilizceye çeviri
Translation from Turkish to English
CEM ÜLGEN [34-37]

İngilizce düzelti | English proofreading
ANNA KNIGHT

Türkçe düzelti | Turkish proofreading
EMRE AYVAZ, HANDE ÇETİN

Tasarım | Design
ESEN KAROL

Baskı ve Cilt | Printing and Binding
OFSET YAPIMEVİ
Şair Sokak No: 4 Çağlayan Mahallesi
Kağıthane 34410 İstanbul, TR
T: +90 212 295 86 01

© 2012 ARTER

Metinler © Yazarlar | Texts © Authors
Yapıtlar | All works © Artists

Bütün hakları saklıdır. Bu yayının hiçbir parçası
telif hakkı sahiplerinin ve yayıncının iznine
başvurulmaksızın saklanamaz; elektronik
ya da mekanik hiçbir yolla çoğaltılamaz ve
aktarılamaz.

All rights reserved. No part of this publication
may be reproduced, stored in a retrieval system
or transmitted in any form or by any means,
electrical, mechanical or otherwise, without
seeking the written permission of the copyright
holders and of the publishers.

ARTER
sanat için alan | space for art
İstiklal Caddesi No: 211
34433 Beyoğlu, İstanbul, TR
T: +90 212 243 37 67
F: +90 212 292 07 90
E: info@arter.org.tr
arter.org.tr

*Bu kitap, Arter'de 5 Ekim-18 Kasım 2012
tarihleri arasında gerçekleşen "Hamle" adlı
sergiye eşlik etmektedir.*

*This book accompanies the exhibition
"The Move" held at Arter between
5 October-18 November 2012.*

Adel Abidin, Rosa Barba, Runa Islam
Hamle | The Move
05/10/-18/11/2012

Küratör | Curator
BAŞAK ŞENOVA

HAMLE / THE MOVE

ADEL / ABIDIN

ROSA / BARBA

RUNA / ISLAM

ARTER

ARTER

Yürütme Kurulu Başkanı | Chairman of the Board
ÖMER M. KOÇ

Vehbi Koç Vakfı Genel Müdürü | President, Vehbi Koç Foundation
ERDAL YILDIRIM

VKV Kültür Sanat Danışmanı | VKF Culture and Arts Advisor
MELİH FERELİ

Genel Koordinatör, Kûratör | General Coordinator, Curator
BAHATTİN ÖZTUNCAY

Sergiler Direktörü, Kûratör | Exhibitions Director, Curator
EMRE BAYKAL

Sergiler Direktör Yardımcısı | Assistant Exhibitions Director
İTİR BAYBURTLUOĞLU

Sergi Koordinatörü | Exhibition Coordinator
BAŞAK DOĞA TEMÜR

Proje Yöneticisi | Project Manager
MUHİTTİN MURAT ALAT

İdari Asistan | Administrative Assistant
ÇAĞLA ÇANKIRILI

Danışma Sorumlusu | Information Operator
NİLÜFER KARA

Grafik Tasarım | Graphic Design
ESEN KAROL

Mimar, Sergi Tasarımı | Architect, Exhibition Design
NİLÜFER H. KONUK

Medya Koordinatörü | Media Coordinator
İDİL KARTAL

Editör | Editor
İLKAY BALIÇ

Işık Tasarımı | Lighting Design
KEMAL YİĞİTCAN

Teknik Hizmetler | Technical Services
HASAN ALTUNBAŞ, ÖZKAN KAYA

Güvenlik | Security
KORAY AKBAŞ, TURGAY DEMİRALAY,
MEHMET ALİ KARTAL, ALİ MURAT KILIÇKAP,
OSMAN KURNAZ, MERT BURAK KURTOĞLU,
TUĞRUL ERCAN ORGUN, ÜMİT ÖNDER,
KAYHAN ŞAMCI, ÇETİN TAŞ

Yardımcı Hizmetler | Services
HÜSEYİN GENÇ, İSMAİL TAŞDEMİR

Hamle / 7
The Move / 20
BAŞAK ŞENOVA

ADEL ABIDİN

... ötesinde | beyond ...

28-65

Bir Senfoni, Üç Aşk Şarkısı ve Bir Oyun / 30
A Symphony, Three Love Songs and One Game / 34
DİDEM YAZICI

Adel Abidin ile Başak Şenova arasında Müsabaka 1'i takip eden bir diyalog / 58
A dialogue between Adel Abidin and Basak Şenova following Event 1 / 62

ROSA BARBA

notlar | annotations

66-105

Zamanın çivileri / 68
Joints of time / 74
KERSTİN STAKEMEIER

Rosa Barba ile Başak Şenova arasında Müsabaka 2'yi takip eden bir diyalog / 98
A dialogue between Rosa Barba and Başak Şenova following Event 2 / 102

RUNA ISLAM

atları yiyen köpekler | dogs devouring horses

106-143

Atları Yiyen Köpekler / 108
Dogs Devouring Horses / 112
MIA JANKOWICZ

Runa Islam ile Başak Şenova arasında Müsabaka 3'ü takip eden bir diyalog / 136
A dialogue between Runa Islam and Başak Şenova following Event 3 / 140

Biyografiler | Biographies / 170
Satranç Terimleri Sözlüğü / 146 Glossary of Chess / 158

HAMLE

Beyaz doğru oynadığı takdirde,
Siyah'ın tek başarısı
Beyaz'ın kaçınılmaz zaferini
geciktirmek olacaktır.
DUCHAMP ve HALBERSTAD¹

Başak Şenova

Görsel ve işitsel algının temel kavramlarından, uzamsal ve algısal dönüşüm taktiklerinden ve kavramsal bölgelerin inşasından yola çıkan bu proje, takip edeceği patikaları, her biri farklı sanatsal araştırma alanları tanımlayan üç sanatçının izleğinde keşfetti. Böylece Adel Abidin, Rosa Barba ve Runa Islam'ın işleri "Hamle" başlıklı serginin sınırlarını belirledi. "Hamle" üç kişisel sergiden oluşuyor: Adel Abidin'in sergisi ... ötesinde; Rosa Barba'nın sergisi **notlar** ve Runa Islam'ın sergisi **atları yiyen köpekler**. Her bir sergi, özgün nitelikleriyle, kendi bağlamları içerisinde değerlendirmelidir. Yine de, bu sergide izlediğim küratöryel yöntem, sergideki hareket alanlarını satranç oyununa gönderme yaparak genişleten, **hesaplanmış** bir yapıya dayanıyor. Duchamp, satrancın tamamen mekanik olduğunu söylemişti²; satranç, benim için de **taktik** ve **hamle**lerin algılanabilen yumağının ötesinde, üstü kapalı kontrol mekanizmalarına, ve ihtimallerle yapılan bir sürece işaret etmektedir.

Bu doğrultuda, projenin küratöryel gelişimi iki farklı eksenle ilerledi: kavramsal ve uzamsal. Kavramsal eksen, konuları ve algıya dair soruşturmaları anlamında birbiriyle yakından ilişkili işleri bir araya getirmeye odaklandı. Bu eksen, her üç sanatçının farklı katman ve yoğunluklarda katkıda bulunduğu bir işbirliğine dayanıyor. Uzamsal eksen ise, bu üç sanatçının, işlerinin içeriği ve mevcudiyeti aracılığıyla nasıl **hamle**ler gerçekleştirip uzamsal koşulları değerlendirdiklerinin izini sürdürdü.

Kavramsal eksen, **zaman** ve ses; ışık ve görme duyusu; hareket ve **taktik**; algı ve bakış açıları arasındaki **pozisyon oyunlarını** haritalandırıyor.

Sergi bağlamında, **zaman** ve ses arasındaki söylemsel ilişki, zamana hakimiyetiminin sınırlarıyla bağlantılandırılıyor. Örneğin, Adel Abidin'in video işlerinde anlatı temelli sekanslar, **zaman** duyusunu kontrol eden birer bileşen işlevi görüyor. Hem işitsel hem görsel malzeme, izleyicinin tanıklık ettiği ağır bir içerik iletiyor. İşin süresiyle sınırlı bu tanıklık deneyimi, izleyicinin kendisine gösterilenin öznesiyle özdeşleşme sürecinin tamamlanmasına hiçbir zaman izin vermiyor.

- 1 1932'de L'Echiquier, Edmond Lancel, Brüksel tarafından yayınlanan, Marcel Duchamp'ın satranç oyuncusu ve oyun sonu kuramcısı Vitaly Halberstadt ile birlikte kaleme aldığı *L'Opposition et Cases Conjugées sont Reconciliées* başlıklı satranç el kitabından bir alıntı.
- 2 Duchamp açıkça şöyle der: "...eğer satranç, kelimenin statik anlamıyla geometrik değilse bile, mekaniktir, çünkü hareket eder; satranç bir çizimdir, mekanik bir gerçekliktir." Alıntılan Pierre Cabanne, *Dialogues with Marcel Duchamp* (Marcel Duchamp'la Diyaloglar), (New York: Viking Press, 1971), s. 18-19.

Rosa Barba'nın işleriyle yarattığı estetik mesafenin kaynağı ise içeriktir. Barba, sadece işi gösteren aygıtı sergileyerek değil, kameranin konusuna mesafeli yaklaşımıyla, ve imge, metin ve ses gibi filmik bileşenlerin parçalarına ayrılmasıyla da, işle izleyici arasında geçici bir kopukluk yaratmaktadır.

Benzer bir şekilde, Runa İslam da kullandığı aygıtın sesini uzamsal yerleştirmelerinin temel bileşenlerinden biri olarak değerlendirir. Runa İslam'ın film yapım süreciyle ilgili takıntılı tutkusu, izleyiciyi de kaçınılmaz bir şekilde sanatçının bu mecranın zengin imkânlarını ve özelliklerini sergileyen keşiflerinin içine çeker. Böyle bir yolculuğun itici gücü ise, sanatçı tarafından **zamanın** bileşenleri kullanılarak gerçekleştirilen ve işlerinde çeşitlemelerine tanık olduğumuz deneylerdir.

Göz, elektromanyetik ışımaya olarak ışık mevcut değilse, herhangi bir şey algılayamaz. Işığın içerdiği bilgiyi işleyerek görsel algıyı ele geçirmek mümkündür. Işık kaynaklarını ve ışığın yayılma ve emilme biçimlerini kontrol ederek çevre algısı manipüle edilebilir.

“Işık”, Rosa Barba'nın işlerinin ayrılmaz bir bileşenidir. Işığın —özellikle sinematografik ışığın— sadece mevcudiyeti ve işleniş biçimi değil, aynı zamanda yan anlamları ve bunlarla ilgili tüm söylemler bu bileşene eklenir. Bunlar, sanatçının işlerinin performatif yönünün temelini oluşturur. Barba, zamansal ve uzamsal olanı keşfe girişirken “ışığı” da farklı perspektifleri ve bilinmeyen coğrafyalara yönelik soruşturmaları vurgulamak için kullanır. Dahası, kimi zaman ışık aracılığıyla bir anlatıyı da ortaya serer. Buna bir örnek olarak ışığın müzeden dışarı yayılarak, dibinde batık bir köy yatan gölü aydınlatığı “Beyaz Müze” (2010) adlı işi gösterilebilir.

Adel Abidin'in çoğu işinde ışık, **aktif** bir referans bileşendir. Işık, Abidin'in bu işlerinde konu hakkında bilgi verir; bazı durumlarda ayrıntılara işaret eder, bazen de kaynak işlevi görür (örneğin, sanat tarihinde bir döneme gönderme yapan güzel bir ışık hüzmeleri veya seçici görünürlüğe yönelik ışık tasarımı). Dolayısıyla ışık, bir durumu istikrara kavuşturmak için kullanılır, o durumun başka hakimiyet alanlarına yayılmasını sağlamak için değil.

Runa İslam için ise ışık bir görme alanı oluşturmak için başvurduğu güçlü bir araçtır. Sanatçı, farklı biçimlerle ve algılarla, aynı zamanda da görme duyusunun yittiği koşullarla ilgili deneyler gerçekleştirir. İmge oluşturma süreçlerine yönelik yaklaşımının ve bu süreçle ilgili tüm olası çağrışımların ve soruların temelinde, fotografik süreç ve tekniklere duyduğu ilgi yatar.

Runa İslam'ın işlerinde kameranin hareketinin **zamanın** hareketiyle ilişkisi zıtlıklar taşır. Bu durum, ince düşünülmüş ve beklenmedik **hamle**lerle algı sürecinin tüm kontrolünü ele geçirmeye yönelik, iyi tasarlanmış bir **taktiğe** işaret eder.

Rosa Barba için hareket, işlerinin koşullarını belirleyen bir süreçtir. Diğer bir ifadeyle, sanatçının **hamle**lerinin koşullarını belirleyen şey, sonuç değildir. Barba izleyici-

yi, performansın iç dünyasında gerçekleşen sürecin bir parçası olarak görür; izleyiciyi kararlar almaya, taraf tutmaya, ve böylece etkin bir katılımcı olmaya davet eder.

Adel Abidin için algı sürecinin etkisi tamamıyla **stratejik** bir meseledir. Abidin bir işin sunumunun, o işin ardındaki düşünce kadar önemli olduğuna inanır. Dolayısıyla kullandığı mecra ne olursa olsun, işleri her zaman izleyicinin algısını ciddi bir şekilde değerlendiren uzamsal yerleştirmeler olarak karşımıza çıkar.

Açıkça görüldüğü üzere “algı” serginin kilit unsurlarından biridir. İzleyicinin duyularını **pasif** birer alıcı olarak değerlendirmek aldatıcı olurdu, ne de olsa bir sergi her zaman duyuları harekete geçirme niyetini taşıyan, istisnai algısal girdi biçimleri sağlayabilir. Buna karşılık her izleyici de sergiyi farklı bir açıdan görür. “Hamle” sergisindeki üç sanatçı da, işlerinde farklı kavram ve meseleleri çözümleyerek geniş bir perspektif yelpazesine hitap ediyorlar. Bu işler, perspektif akışının ötesine **hücum** ediyor ve karşımıza izleme deneyimini yüklü bir içerikle kaynaştıran birer performans olarak çıkıyorlar.

Uzamsal eksenin **açılışı**, sergideki üç sanatçının yaklaşımlarının ve üretimlerinin belirgin niteliklerini taşıyan işleri bir araya getiren zemin katta gerçekleşiyor. Bu **açılış sistemi** Arter'in diğer üç katında sergilenen kişisel sergilerin de öncüsü işlevini görüyor.

Binanın dışında serginin içeriğine dair herhangi bir ipucu yer almıyor. Sokaktan bakıldığında görülebilen tek bilgi, serginin görünmesini engelleyecek şekilde ön cephedeki pencereyi kapatan bir duvara yerleştirilmiş olan sergi künyesi. İzleyici binaya girdikten sonra bu duvar, Rosa Barba'nın “Bir Devre Kurdum, Sonra da Bir İkincisini Kurdum” (2010) başlıklı işinin **beyaz** arka planı olarak işlev görüyor.

“Bir Devre Kurdum, Sonra da Bir İkincisini Kurdum” adlı iş, Rosa Barba'nın içinden bir metnin bütün harflerini kesip aldığı, büyük, duvar halısı boyutunda **siyah** bir keçe parçasından oluşuyor. Bu nesne modern çağa ait bir elyazmasını çağrıştırıyor. Metin ancak kesip çıkarılmış harflerin boşluğuna spot ışığı düştüğünde okunabiliyor, ve hiç çözülememiş bir şey sunmak amacıyla, kapalı bir döngü olarak devrenin sözlük tanımını betimliyor.

İzleyici bu işi arkada bırakıp ilerlediğinde uzun bir koridora doğru yöneliyor. Koridorun ucu, Adel Abidin'in son işi “Senfoni” (2012) ile kaplı. İş, 2012 yılının Mart ayında Bağdat'ta aşırı dinciler tarafından “emo”³ tarzları yüzünden taşlanarak öldürülen 90 Iraklı gence ithaf edilmiş. Duvarlarda 90 adet küçük **beyaz** kapı yer alıyor; bazıları kapalı, bazıları ise açık. Açık olanların içlerinde çekmeceler var. İzleyici kapıları açıp, çekmeceleri çektiğinde bu genç insanları huzur içinde yatar halde gösteren küçük **beyaz** heykellerle karşılaşılıyor. Bu güzel heykellere bakmak, ama aynı zamanda artık ölmüş olan bu genç insanların imgelerini görmek şok edici bir deneyim. Koridorun steril beyazlığı neredeyse kör edici ve izleyiciyi işi görmezden gelme imkânı tanımıyor.

3 için Bkz. S. 10

İzleyici koridorun sonunda, daha ilerideki bir odadan titreşen, soluk bir ışığın geldiği karanlık bir geçit fark ediyor. Bu odaya giren izleyici, Runa İslam'ın 16mm filmi "Gördüğün Şeyi Gördüğün Gibi Gören İlk Sen Ol" (2004) tarafından karşılanıyor. Daha önce Türkiye'de gösterilmemiş olan bu ünlü filmde, kaideler üzerinde sergilenen Çin porseleni nesnelerle dolu bir galeride gezen genç bir kadın yer alıyor. Kamera kadının bakışıyla senkronize bir hareketle, porselen nesnelerin üzerinden geçiyor. Sonra, kadın nesneleri hissizce birer birer kaidelerin üzerinden itiyor. Porselen nesneler yere çarptıkları anda paramparça oluyorlar. Ancak kadının eylemi yavaş çekimde tekrar tekrar gösteriliyor. Olaylar gerçekleşip, en başa dönülüyor. **Zaman** tekrar tekrar dönüyor, sonra yine akmaya başlıyor. Filmin sesinin kendine özgü örüntüsü, kısa ses artışları katmanlar halinde üst üste bindirilerek beklenmedik şekillerde hızlanıyormuş veya yavaşlıyormuş izlenimi uyandırıyor. Ancak bazen sessizleşiyor, bazen de ses, eylemle senkron içerisinde ilerliyor.

Uzamsal eksenin bir **hamle**ler dizisi halinde oluşturduğu **hat**, Arter'in üst katlarında devam ediyor. İlk katta Adel Abidin'in işi "Senfoni"nin tek kanallı bir videodan oluşan devamı yer alıyor ve bu bağlantı serginin bir sonraki **hamlesini** belirliyor: Birinci katta Adel Abidin'in ... **Ötesinde** başlıklı kişisel sergisi bulunuyor. Girişte, zemine **beyaz** tebeşirle çizilmiş kareleriyle "Seksek" (2009) başlıklı iş izleyiciyi karşılıyor. **İlişkili kareler** mekân içerisinde yayılıyor. Kareleri takip eden izleyici bir parmaklığa varıyor. Parmaklığın üzerinde, mekânın yansıması ile bu karelerde seksek oynayan çocukların hayaletimsi görüntülerini örtüştüren dışbükey bir ayna var. Parmaklığın mevcudiyeti sadece kontrol mekanizmalarına gönderme yapmıyor, aynı zamanda bilinmeyen tuzakları ve karanlık anlatıları da günyüzüne çıkarıyor. Polis devletinde topluma uygulanan baskıya doğrudan gönderme yaparken, hükümetlerin ve büyük şirketlerin hayatlarımıza tecavüzünün tüm denetleme heveslisi eylem ve uygulamalarına da

3 Emo, melodik müzikalite ve dışavurumcu, genellikle de itiraflar içeren şarkı sözleri gibi özellikler taşıyan bir rock müzik dalıdır. 1980'lerin ortalarında, Washington, D.C.'de hardcore punk hareketinin içinden çıkmıştır ve önceleri "emotional hardcore/duygusal hardcore" veya "emocore" olarak bilinegelmiştir. Son dönemde "emo" terimi eleştirmenler ve gazeteciler tarafından, aralarında son derece farklı üslup ve müzikal ifade biçimlerine sahip çok sayıda platin plak kazanan grupların da bulunduğu çeşitli sanatçılar için kullanılmıştır. Bugün emo terimi hem müzik ve moda, hem de emo altkültürüyle ilişkilendirilir. Gençler arasında "emo" terimi genellikle bazen parlak **renkler**de de olmak üzere slim-fit (dar kesim) kot pantolon ve üzerinde emo gruplarının isimleri olan (genellikle kısa kollu) dar tişört giymekle özdeşleştirilir. Metal çivilerle süslü kemerler ve **siyah** bileklikler emo modasının sık kullanılan aksesuarlarıdır. Bu akımı takip eden bazı erkekler ayrıca kalın **siyah** bağa çerçeveli gözlük takarlar... Emo modası kendine özgü saç kesimleriyle de bilinir. Popüler kesimler arasında bazen tek veya iki gözü birden kapatan uzun, yana taranmış perçemler, ve ayrıca düz taranmış, **siyaha** boyanmış saç kesimleri vardır. Emo saç kesimlerinde parlak **renkli**, özellikle de mavi, pembe, kırmızı veya peroksit sarısı katlar tipiktir. Kısa, dalgalı katlar da yaygındır. Emo modasına bazen geçici bir heves de denmiştir. Emo özellikle duygusal, hassas, utangaç, içe dönük veya tedirgin ruh halleriyle de ilişkilendirilmiştir. <http://en.wikipedia.org/wiki/Emo>

odaklanıyor. Bu açıdan bakıldığında basit kuralları olan bir çocuk oyunuyla kurulan bağlantı, doğrudan güvenlik ve denetim politikasıyla ilişkilendiriliyor. Dolayısıyla, "güvenlik politikası, vatandaş bir çocuk gibi korunması gereken korku dolu bir özne olarak yeniden tanımlıyor."⁴

Tek kanallı video "Senfoni" (2012) parmaklığın tam karşısında yer alıyor. Alt kat-taki yerleştirmeye aynı içeriğe sahip bu video, tekrar tekrar dönüyor. Resimsel, portre ölçeğindeki ekranda yer alan sahne, doksan İraklı gencin hayali katliamının hemen sonrasını canlandırıyor. Videodaki cesetler heykel, ikon, hatta kutsal figürler gibi yan yana dizilmişler. Videoda her cesetin ağzı bir iplikle beyaz bir kuşun ayağına bağlı. Sürüdeki kuşlar kaçmak isteyerek kanatlarını boşuna çırpıyor çünkü ölümün ağırlığı onları zemine çivilemiş durumda. Çırpınan kanatlar gökyüzünde **beyaz** bir bulut oluştururken, videodaki tek hareket olarak kayda geçiyor. İzleyici, ümitsiz bir telaşla çırpınan kanatların görüntüsüyle ölümün hareketsizliğini izlemek durumunda bırakılıyor. Kuşların sesleri, uğuldayan çığlıkları ve birbirine çarpıp sürtünerek hışırdayan kanatları, yatıştırıcı ama aynı zamanda dehşet verici bir **beyaz** gürültü yaratıyor. Bu bir ölüm senfonisi.

... **Ötesinde**, üç senkronize kanallı video yerleştirmesi "Üç Aşk Şarkısı" (2010) ile tamamlanıyor. Bu triptik, klişeleşmiş Batılı sarışın şarkıcı imgesini üç farklı profil ve ortamda veriyor: (i) yanardöner kırmızı bir sahne perdesinin önünde, **klasik** bir pop şarkıcısı arketipi, (ii) sahnede, 1950'lerden veya 1960'lardan retro bir lounge şarkıcısı; ve (iii) bir restoranda kültürlü ve zevk sahibi bir görünüme sahip bir caz şarkıcısı. Üçü de güfteleri Saddam Hüseyin tarafından, kendisini ve rejimini yüceltmeleri amacıyla özel olarak sipariş edilen Arapça aşk şarkıları söylüyor. Yine de tüm şarkıların İngilizce ve **klasik** Arapça altyazıları var. Bütün bu özelliklerin biraraya gelmesiyle, çok sayıda katmanda birbirine aykırı bağlamları inceleyen ve üst üste bindiren son derece ironik bir iş ortaya çıkıyor —bu yöntem ise medyanın manipüle etme ve edilgenleştirme yöntemine benziyor. Eğildiği farklı bağlamlarla işlerin eleştirelliği artıyor ve farklı yoğunluklar sergiliyor; dolayısıyla iş sıradan temsilin ötesine geçerek, izleyiciyi bu videoların tekrar gösterimlerinin **pasif** alıcısı olarak saptıyor.

... **Ötesinde**'de sergi mekânı işlerin gerektirdiklerine bağlı olarak mimari bileşenlerle dönüştürüldü, diğer katlarda ise izleyicinin binanın uzamsal nitelikleriyle özdeşleşmesine olanak sağlayacak şekilde mimari değişiklikler asgari düzeyde tutuldu. Buna uygun olarak, işlerin konumuyla, özdeş sergi mekânlarının algılanışındaki **simetrisinin** kırılması hedeflendi.

4 Bülent Diken, "Sovereignty And Control – Fragments On Biopolitics (Egemenlik ve Kontrol – Biyopolitika Üzerine Fragmanlar)", *UNCOVERED. Nicosia International Airport. Book 1* içinde, haz. Başak Şenova ve Pavlina Paraskevaidou (2011), s.37

Bir sonraki katta **NOTLAR** başlığı altında Rosa Barba'nın dört işi sergileniyor: "Buradan Kesiniz" (2012), "Gizli Konferans: Gördüğümüz ve Görmediğimiz Şeylerin Süreksiz Tarihi Üzerine" (2010), "Sonsuz Şeylerin Kayıtlı Yayılımı" (2012) ve "Görünmez Eylem" (2010).

Mekâna girildiği anda "Buradan Kesiniz" (2012) başlıklı işin ışığı izleyicinin dikkatini çekiyor. Bir sonraki seansı duyuran bir eski sinema tabelası gibi başlığını duyuruyor. Dönen film şeridinde, "Ne jamais couper cette amorce" (Bu parçayı kesinlikle kesmeyiniz) yazıyor.

"Gizli Konferans: Gördüğümüz ve Görmediğimiz Şeylerin Süreksiz Tarihi Üzerine" (2010) de benzeri bir **hat** izleyerek sonsuzluk ile süreksizlik arasındaki sınırı sorguluyor. Berlin'deki Neue Nationalgalerie'nin (Yeni Ulusal Galerisi) müze deposunda çekilen bu 35mm film, müzenin deposunda korunan ve sergilenmeyen sanat yapıtlarına ışık düşürüyor. İş, saklı kanıtları gün yüzüne çıkararak tarihsel anlatımlarda aksamalara yol açıyor. İşin şiirsel tonu belleğin yeniden inşası sürecinin kurgusal boyutlarını, komplocu bir toplantı havasında, daha da güçlü ifade etmeye yarıyor.

"Sonsuz Şeylerin Kayıtlı Yayılımı" belleğin yeniden inşasına farklı bir yoldan yaklaşıyor. Bu iş silikon duvar üzerine kabartma harflerden oluşan bir heykel, ve uzun bir süre boyunca yayımlanan bütün olası kitapların kurgusal bir üst üste bindirmesinden oluşuyor. Harfler üst üste binerek ve karışarak **zamanı** iki boyutlu uzamda temsil ediyor, **zamanda** donmuş bir yüzey topografyası oluşturuyorlar. Bir yandan da, silikon duvardaki harfler Rosa Barba'nın yazıyla işlenmiş manzaraları okuma merakıyla örtüşen kartografik bir mevcudiyet oluşturuyor.

"Görünmez Eylem", **NOTLAR**'ın dördüncü ve son işi. İş, sinemanın kendisinin kinetik niteliklerine odaklanıyor. Barba bu işte 16mm film makinesinin boş bir film şeridini galeri duvarına ilâştirerek, değiştirilmiş olan kendi döngü mekanizmasını yaratıyor. Şerit sürekli olarak film makinesinin dişlilerini beslerken filmin yüzeyinde küçük gümüş bir bilye dengede duruyor. Barba film şeridinin birçok yerini boyadığından sık sık parlak **renkli** kareler duvara yansıyor. Bu iş, ip cambazlığında olduğu gibi, bilye, hareketli film şeridi ve projeksiyon ışığı arasındaki mükemmel gerilimi yakalamaya yönelik bir egzersiz. Ortaya çıkan gölge oyunu, canlı bir performans izlemek kadar deneysel.

Film aygıtının bileşenleri Runa Islam'ın işlerinin birçoğunda da açıkça ön plana çıkıyor. Arter'in üçüncü katında yer alan **atları yiyen köpekler** başlıklı kişisel sergi, sanatçının "Belirme" (2011) işinden hareketle isimlendirilmiş⁵.

"Belirme" yavaş ilerleyen 35mm bir film: Yabani köpekleri bir atın leşini yerken

5 İşin başlığı ve işte kullanılan hareketsiz imge Fransız ressam Gustave Achille Guillaume'un "Douar Köpekleri El Kantar Boğazı'nda Bir At Leşini Yerken" (1883) başlıklı resmini de hatırlatmaktadır. Aslında işte kullanılan imge, İran Sarayı'nın resmi fotoğrafçısı Antoine Sevruguin tarafından 1900'lerin başında İran'daki Meşrutiyet Devrimi sırasında çekilmiştir.

gösteren hasarlı cam bir negatif üzerine fotografik bir imge, bir karanlık odanın banyosunda yüzmektedir, fotografik kimyasallar yüzünden aşırı pozlanır. Bu süreçte, filme zarar vermeyen kırmızı güvenlik ışığının **hakimiyeti**, eylemin ısrarcı hareketsizliğine meydan okur. Sürecin her geçen saniye birbirinden biraz farklı sabit imgeler yarattığı görünmektedir, ancak bakışın sürekliliğinin retinal imgeye istikrar kazandırmasıyla, izleyicinin tüm bu farklı imgeleri ayırt etmesi olanaksız hale gelir. Fotografik imgenin mevcudiyeti izleyicinin işlerinin içerdiği sonsuz imge değişkenliğini görmesini engelleyen bir tuzak işlevi görür. Film projeksiyon cihazı yine kasıtlı olarak sergilenmiş, hatta sergi mekânının merkezine yerleştirilmiştir.

"Bu Kadarı Belirsiz" (2009-2010) ise görme alanı ve **zaman** algısıyla ilgili bir diğer deneydir. İş, izleyiciyi İtalya'nın Stromboli adasındaki volkanik kumların yakından çekimleri ile volkanın dalgaların yaladığı kayalarını kurgulayarak oluşturulmuş bir soyutlamayla karşı karşıya bırakır. Sekansların hızıyla oynayan ve sık geçişler yapan kurgu, filmin greniyle kumun grenli imgesini birbirine kaynaştırır. Kurgu düzeni soyutlamanın omurgasını oluşturur: İmgelerin, sesin ve **zamandaki** kesintilerin akışı görünürdeki ayrıntıları bastırır.

"Bu Kadarı Belirsiz" **zamanın** akışının nasıl algılanacağına dair kendi deneylerini öne sürerken, "Numune Dolabı" (2010) geçmişe gönderme yaparak şimdiki zamanda kalır. "Numune Dolabı" bir müzenin yapıtlarını sergilemek için kullanılan sergileme desteklerini filme çekerek fark edilmeyen nesneleri birer "numune"⁶ olarak tekrar kaydeder. Değer sıralamalarını değiştirmeden ve/veya yeniden sınıflandırmadan, Runa Islam bu prototipleri görünür ve tanınır kılarak onlara kritik bir pozisyon atfetmekle yetiniyor. Ancak projeksiyon cihazını ve ekranı saydam bir dolabın içine yerleştirerek işi de nesneleştiriyor. Bu basit hareket, "**zaman**", "mekân", "algı" ve "sunum" gibi anahtar terimlerin sorgulanacağı bir süreci tetikliyor. Dahası, "Numune Dolabı", "Belirme"nin imge biriktirmesi gibi, bu sorgulamaları çoğaltır. İş izleyiciye düşünmek için oldukça geniş bir alan tanır.

Bu serginin gelişim sürecini de, benzer bir yaklaşımla, **hamle**lerle düşünmek besledi. Ne de olsa, paralel bir denklemle "satrancın özü, satrancın ne olduğunu düşünmektir".⁷

6 "Numune Dolabı", 2010 yılında İsveç'in Österlen kentindeki Kivik Sanat Merkezi'nin siparişi üzerine üretildi ve bir heykel parkının içerisinde yer alan Petra Gipp'in "Refugium" adlı binasında sergilendi. Bu bağlamda, filme çekilen nesneler, birer kamusal heykel numunesi (prototip) olarak da değerlendirilebilir.

7 1940'ların ortalarından 1970'lerin ortalarına dek dünyanın en kuvvetli satranç oyuncularından olan Sovyet satranç ustası David Ionovich Bronstein'in (1924-2006) bir sözü. http://en.wikipedia.org/wiki/David_Bronstein

HAMLE | THE MOVE

Sergideki İşler
Exhibited Works

ADEL ABIDIN

... ötesinde | beyond...

↪ 54-57

Senfoni | Symphony
(Yerleştirme | Installation)
2012

↪ 47-53

Senfoni | Symphony
Video
2012

↪ 42-45

Üç Aşk Şarkısı | Three Love Songs
2010

↪ 33, 38-41

Seksek | Hopscotch
2009

ROSA BARBA

notlar | annotations

↪ 93

Buradan Kesiniz | Coupez Ici
2012

↪ 84-87

Sonsuz Şeylerin Kayıtlı Yayılımı
Recorded Expansions of Infinite Things
2012

↪ 88-91

Bir Devre Kurdum,
Sonra da Bir İkincisini Kurdum |
I Made a Circuit and Then a Second Circuit
2010

↪ 80-83

Gizli Konferans: Gördüğümüz ve
Görmediğimiz Şeylerin
Süreksiz Tarihi Üzerine |
The Hidden Conference:
About the Discontinuous History of
Things We See and Don't See
2010

↪ 94-97

Görünmez Eylem | Invisible Act
2010

RUNA ISLAM

atları yiyen köpekler | dogs devouring horses

↪ 124-129

Belirme | Emergence
2011

↪ 120-123

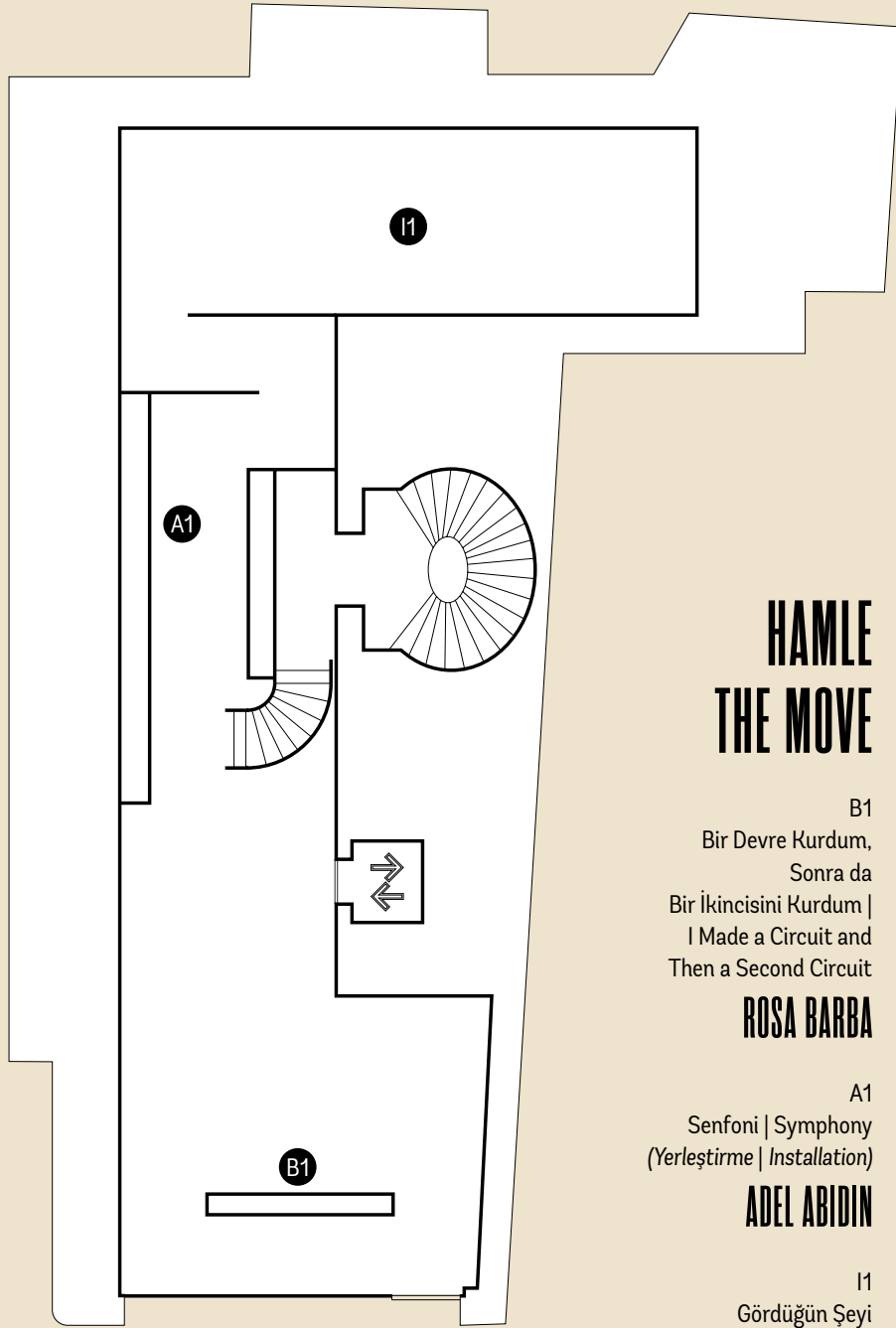
Numune Dolabı | Cabinet of Prototypes
2010

↪ 130-135

Bu Kadarı Belirsiz | This Much is Uncertain
2009-2010

↪ 116-117

Gördüğün Şeyi
Gördüğün Gibi Gören İlk Sen Ol |
Be The First To See
What You See As You See It
2004



ARTER / 0

HAMLE THE MOVE

B1
Bir Devre Kurdum,
Sonra da
Bir İkincisini Kurdum |
I Made a Circuit and
Then a Second Circuit

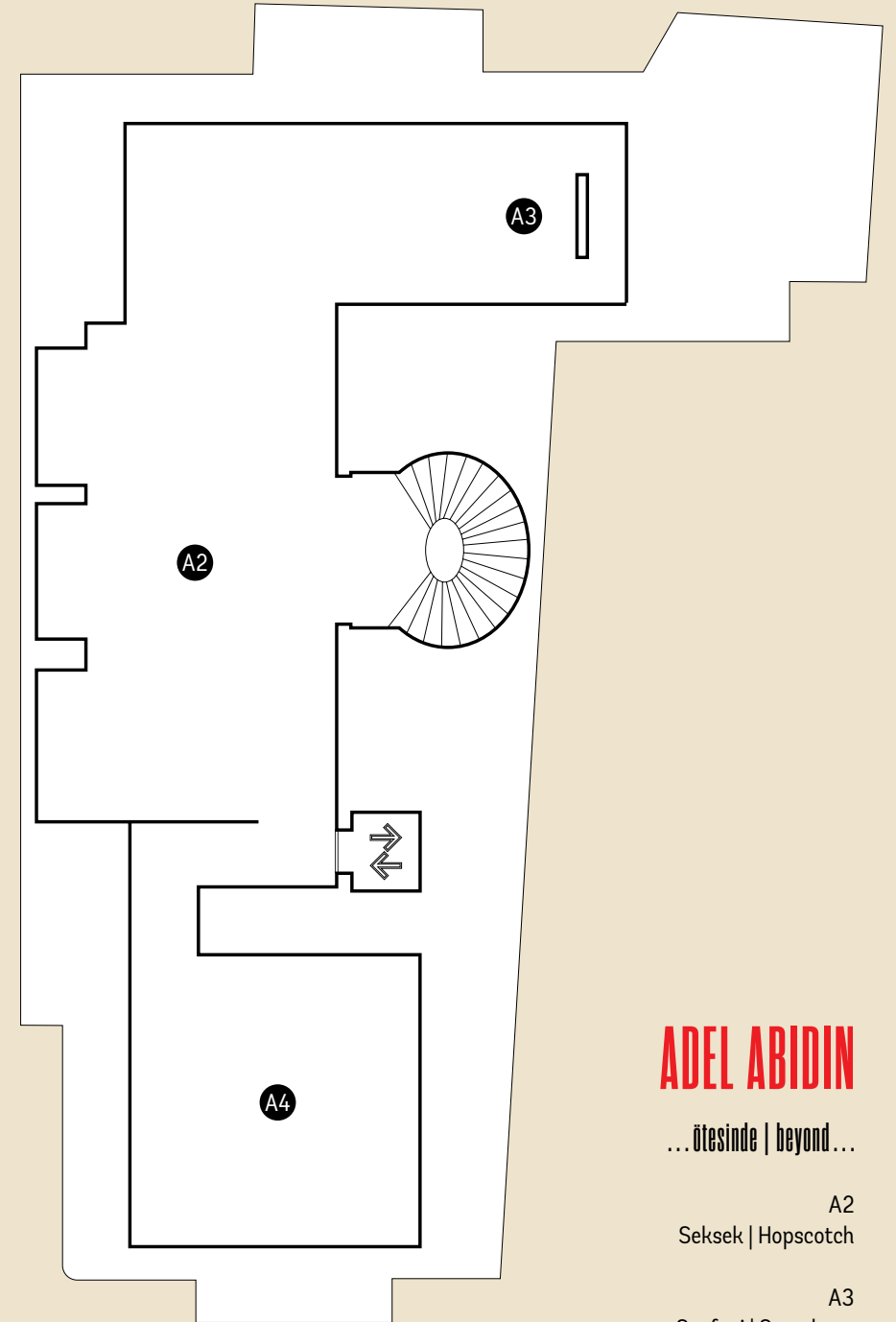
ROSA BARBA

A1
Senfoni | Symphony
(Yerleştirme | Installation)

ADEL ABIDİN

I1
Gördüğün Şeyi
Gördüğün Gibi Gören
İlk Sen Ol |
Be The First To See
What You See
As You See It

RUNA ISLAM



ARTER / 1

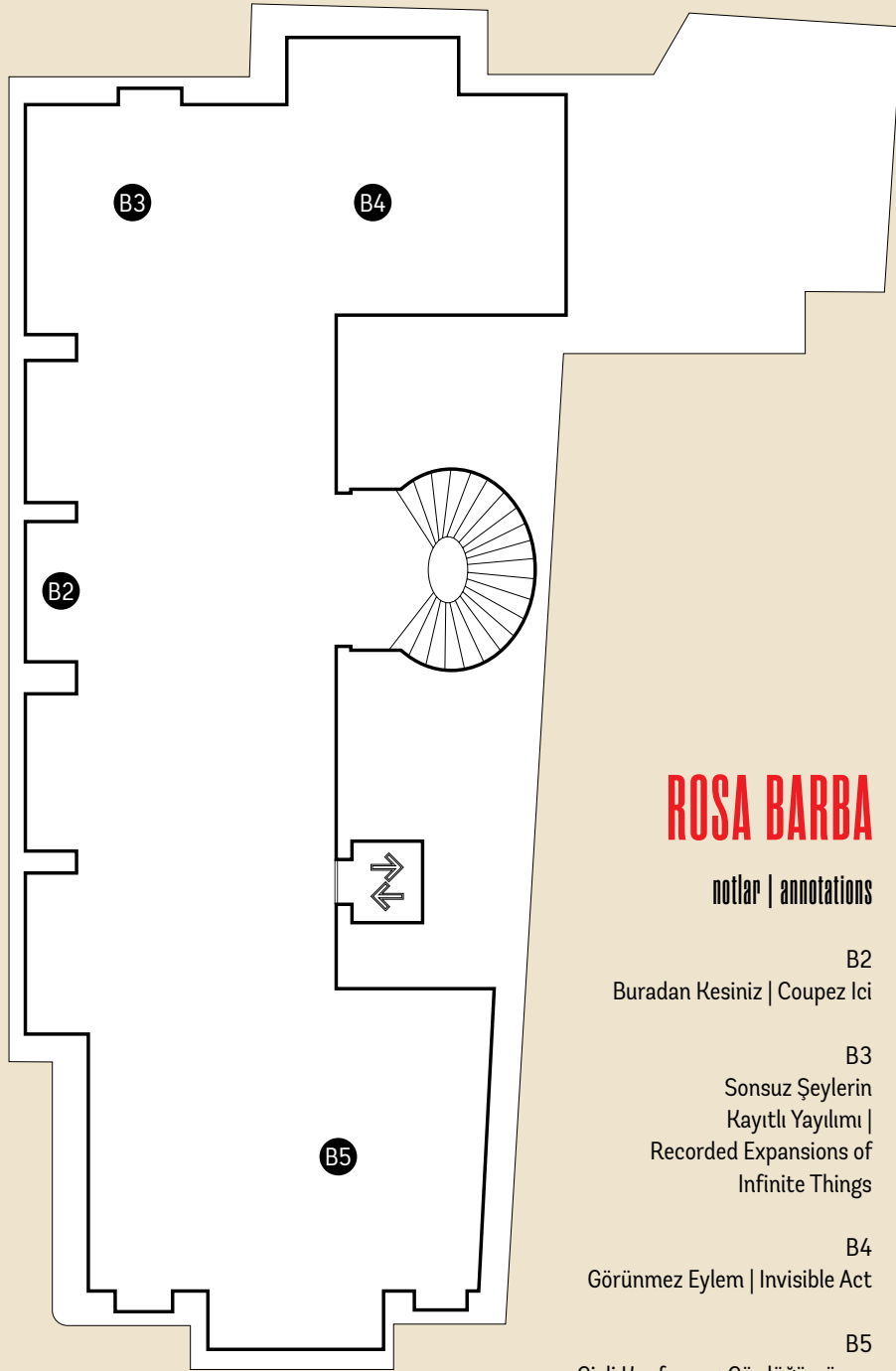
ADEL ABIDİN

... ötesinde | beyond ...

A2
Seksek | Hopscotch

A3
Senfoni | Symphony
Video

A4
Üç Aşk Şarkısı
Three Love Songs



ARTER / 2

ROSA BARBA

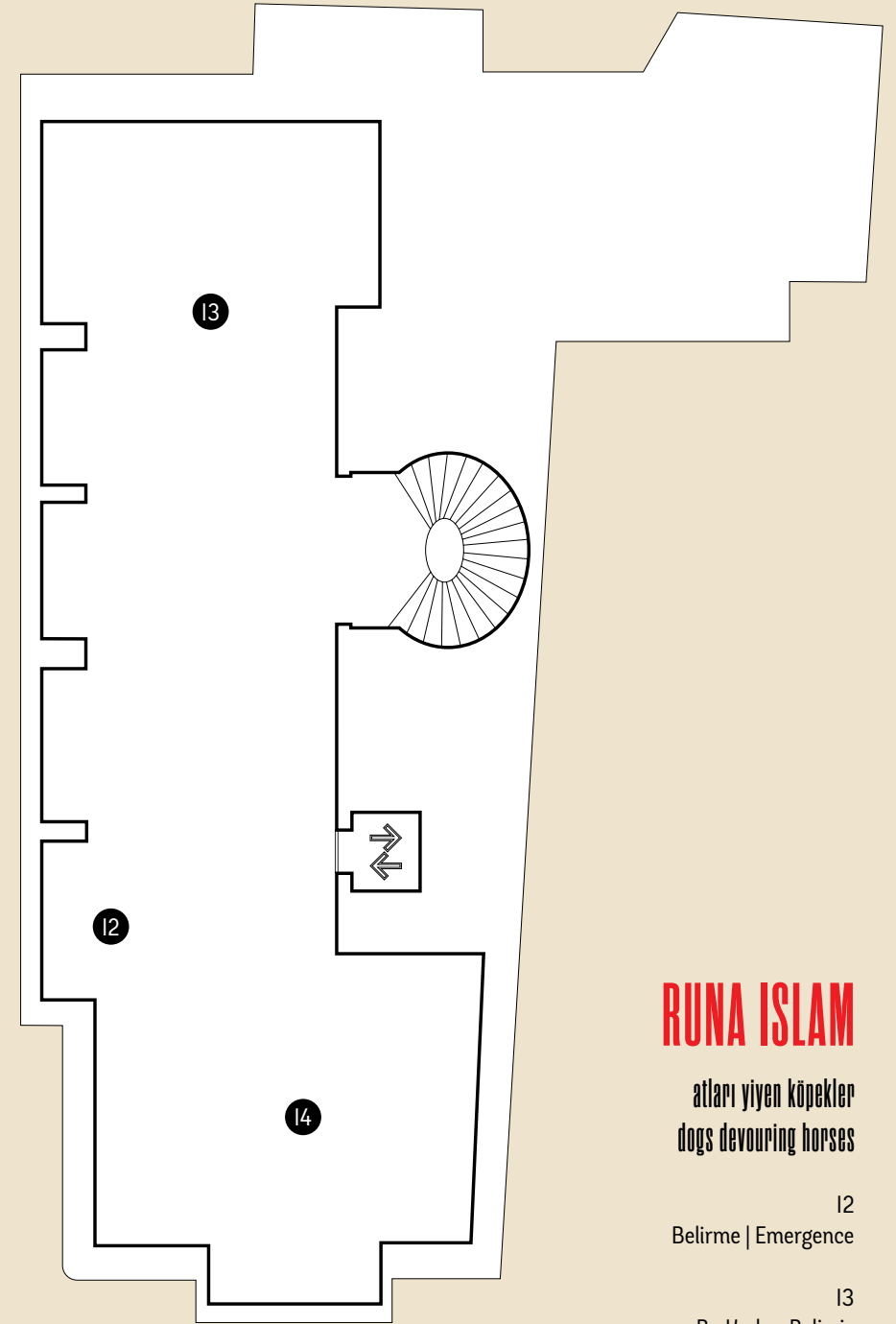
notlar | annotations

B2
Buradan Kesiniz | Coupez Ici

B3
Sonsuz Şeylerin
Kayıtlı Yayılımı |
Recorded Expansions of
Infinite Things

B4
Görünmez Eylem | Invisible Act

B5
Gizli Konferans: Gördüğümüz ve
Görmediğimiz Şeylerin
Sürekli Tarihi Üzerine |
The Hidden Conference:
About the Discontinuous History of
Things We See and Don't See



ARTER / 3

RUNA ISLAM

atları yiyen köpekler
dogs devouring horses

I2
Belirme | Emergence

I3
Bu Kadarı Belirsiz
This Much is Uncertain

I4
Numune Dolabı
Cabinet of Prototypes

"Given accurate play by **White**,
Black can only succeed
in **delaying** the
progress of events."

DUCHAMP and HALBERSTAD¹

Başak Şenova

Starting from the basic notions of visual and aural perception, **strategies** of spatial and perceptual transformation, and constructions of conceptual territories, the project has found its way by exploring and building on the work of three different artists, that constitute diverse areas of artistic research. The works of Adel Abidin, Rosa Barba, and Runa Islam have framed the borders of "The Move" as an exhibition. "The Move" involves three solo **exhibitions**: *beyond...* by Adel Abidin, *annotations* by Rosa Barba, and *dogs devouring horses* by Runa Islam. Each **exhibition** has its own distinct features and should be considered in their own context. Nevertheless, my curatorial methodology for this **exhibition** has been based on a **calculated** structure that extended its territories by referring to the game of chess. Duchamp implied that chess is entirely mechanical² and, as I see it, beyond the perceptible cluster of **strategies** and **moves**, it refers to a process of probabilities and different forms of obscure control mechanisms.

In this respect, the curatorial development of the project has two axes: conceptual and spatial. The conceptual axis focuses on **drawing** the works together, which are closely linked in terms of their subject matter and perceptual inquiries. This axis is based on a collaborative act with each artist involving different layers and intensities. Whereas, the spatial axis has traced the way in which each artist makes **moves** and considers spatial conditions through the content and presence of these works.

The conceptual axis maps the **positional plays** between **time** and sound; light and sight; movement and **strategy**; and perception and points of view.

In the context of the **exhibition**, the discursive relationship between **time** and sound is linked to the limits of controlling **time**. For instance, Adel Abidin's video works incorporate narration-based sequences as an element to control the sense of time. Both the aural and visual input communicates an overwhelming content that the viewer bears witness to. This experience of witnessing, limited by the duration

1 An extract from *L'Opposition et Cases Conjugées sont Reconciliées* (Opposition and Sister Squares are Reconciled). Published by L'Echiquier, Edmond Lancel, Brussels, 1932, Marcel Duchamp co-authored with the endgame theorist Vitaly Halberstadt.

2 Duchamp clearly stated that "...if it [chess] isn't geometric in the static sense of the word, it is mechanical, since it moves; it's a drawing, it's a mechanical reality". Cited in Pierre Cabanne, *Dialogues with Marcel Duchamp* (New York: Viking Press, 1971), p.18-19.

of the work, never allows the viewer to complete an identification process with the subject of what they are being shown.

The content is the source of the aesthetic distance that Rosa Barba creates with her works. She introduces a temporary detachment from the work, not only by displaying the apparatus, but also by the camera's detached approach to subjects and the fragmentation of filmic aspects such as image, text and sound.

In the same vein, Runa Islam uses the sound of the apparatus as one of the primary elements of her spatial installations. Her obsession with the filmmaking process inevitably **draws** the viewer to her discoveries, which present the rich possibilities and features of the medium. Such a voyage is always driven by her experiments with the components of **time**, which give rise to the variations encapsulated in her works.

The sense of sight is dependent on light as electromagnetic radiation. It is possible to take over visual perception by processing information that is contained in light. By controlling the sources of light and the ways in which it is emitted and absorbed, one could manipulate the perception of surroundings.

"Light" is an essential component of Rosa Barba's works. Not only the presence of light—especially cinematographic light—and how it is processed in her works, but also its connotations and all possible discourses related to it. These form the basis of the performative aspects of her works. While exploring the temporal and the spatial, she also uses "light" to emphasise different perspectives and inquiries into unknown geographies. Moreover, she also reveals a narrative through light. For instance, in "White Museum", (2010), where light bursts out of the museum and illuminates a lake with a submerged village lying beneath it.

Adel Abidin treats "light" as an **active** referential component. It provides information about the subject matter; in some cases it indicates details, in other cases, it provides references (for instance, a beautiful ray of light which alludes to an era in art history; or light design for selective visibility). Light is thus used to stabilise an event, as opposed to extending it into other territories.

For Runa Islam, light is a strong tool for creating a field of vision. She experiments with different forms and perceptions, as well as with the conditions of **loss** of vision. Her interest in the photographic process and its techniques is the basis of an approach to image-forming processes and all of the possible associations and questions regarding this process.

The movement of the camera in relation to the movement of **time** is contradicted in Runa Islam's works. Hence, this indicates a well-designed **strategy** to take over the entire control of the reception process with subtle and unexpected **moves**.

For Rosa Barba, the movement designates a process that sets the conditions for her work. In other words, it is not the result that sets the conditions for her **moves**.

She considers the viewer to be a part of the process within the performance, calling on the viewer to make decisions, to take a stand, and thus become an active participant.

The magnitude of the reception process is entirely **strategic** for Adel Abidin. He believes that the presentation of a work is as important as the idea behind it. Therefore, regardless of the medium he uses, his works always involve spatial installations with a strong consideration of viewer perception.

As it is clearly seen, “perception” is one of the key aspects of the **exhibition**. It would be deceiving to consider the senses of the viewer as **passive** receptors, since an **exhibition** is always capable of providing exceptional forms of perceptual input that is intended to activate the senses. In return, each viewer sees an **exhibition** from a different point of view. Nonetheless, all of the artists in this **exhibition** cater to a wide range of perspectives by analysing different concepts and issues in their works. These works **push** beyond the flux of perspectives; they emerge as performances merging viewing experiences with loaded content.

The **opening** of the spatial axis is on the ground floor, which **draws** together specific works by each artist in the **exhibition**. This **opening system** precedes the solo **exhibitions** presented on the next three floors of Arter.

The **exhibition** does not give any hints about its content from the outside of the building. The only information that is seen from the street level is the credits of the **exhibition**, placed on a wall that blocks the view. Once visitors enter the building, the same wall also functions as the **white** background for Rosa Barba’s work, “I Made a Circuit, then a Second Circuit” (2010).

The work “I Made a Circuit, then a Second Circuit” consists of a large, tapestry-sized **piece** of **black** felt, out of which Rosa Barba has cut the letters from a text. The prose only becomes legible when the beam of spotlight illuminates the absent letters, as though the object was a modern-day illuminated manuscript. The text unravels the given definition of a circuit as a closed loop, in order to posit something entirely unresolved.

Leaving the work behind, the **space** leads to a long corridor. The end of the corridor wall is lined with Adel Abidin’s last work “Symphony” (2012). The work is dedicated to 90 Iraqi teenagers who were stoned to death by religious extremists in Baghdad in March 2012, because of their “emo”³ appearance. There are 90 small **white** doors on the walls; some of them are closed, while some are open with drawers in them. When the viewer pulls open doors and sliding drawers, s/he sees little **white** statues of these young people resting in peace. It is a shocking performance, looking at these beautiful statues and at the same time seeing the images of these young people who are now deceased. The sterile whiteness of the corridor is almost blinding, and leaves no **room** for ignorance.

At the end of the corridor, the viewer notices an adjoining dark passage with a flickering, dim light coming from the room ahead. When walking into this room, Runa Islam’s 16mm film “Be The First To See What You See As You See It” (2004) confronts the viewer. This renowned film—which has never been shown in Turkey—depicts a young woman walking through a gallery of Chinese porcelain objects displayed on pedestals. The camera moves over the porcelain **pieces** in synch with the woman’s gaze. Then, she dispassionately **pushes** them one by one, and the porcelain objects shatter into **pieces** as they hit the floor. Yet, her action repeats over and over again in slow motion. Things fold and then unfold. **Time** is frozen again and again, and then flows again. The soundtrack has its own pattern and seems to speed up and slow down in unpredictable ways, by choosing to superimpose short **increments** in layers. Yet, sometimes it is silent, while at other times the sound occurs in synch with the action.

The **line** of the spatial axis as a sequence of **moves** continues with the upper floors of Arter. The first floor contains the continuation of Adel Abidin’s work “Symphony” as one channel video and this connection determines the next **move** of the **exhibition**: the first floor presents Adel Abidin’s solo presentation, entitled *beyond...*. The work at the entrance, which attracts the viewer with an outlined pattern, drawn with **white** chalk on the ground is “Hopscotch” (2009). The **corresponding squares** with this **white** outline extend into the **space**. The viewer comes across a gate by following the squares. On the gate there is a convex mirror that overlaps the reflection of the **space** with the ghostly appearance of the children playing hopscotch on these same squares. The presence of the gate, far from being restricted by gates and borders, does not only refer to the control mechanisms, but it also **uncovers** unknown traps and dark narratives. It makes a direct reference to suppression within the police state and moreover, it addresses all the controlling actions and procedures of government and corporate intrusion into our lives. Seen from this point of view, the link to the

- 3 Emo is a style of rock music characterised by melodic musicianship and expressive, often confessional lyrics. It originated in the mid-1980s hardcore punk movement of Washington, D.C., where it was known as “emotional hardcore” or “emocore” and pioneered by bands... In recent years the term “emo” has been applied by critics and journalists to a variety of artists, including multiplatinum acts and groups with disparate styles and sounds... Today emo is commonly tied to both music and fashion as well as the emo subculture. Usually among teens, the term “emo” is stereotyped with wearing slim-fit jeans, sometimes in bright colours, and tight T-shirts (usually short-sleeved) which often bear the names of emo bands. Studded belts and **black** wristbands are common accessories in emo fashion. Some males also wear thick, **black** horn-rimmed glasses... The emo fashion is also recognised for its hairstyles. Popular looks include long side-swept bangs, sometimes covering one or both eyes. Also popular is hair that is straightened and dyed **black**. Bright **colours**, such as blue, pink, red, or bleached blond, are also typical as highlights in emo hairstyles. Short, choppy layers of hair are also common. This fashion has at times been characterised as a fad... Emo has been associated with a stereotype that includes being particularly emotional, sensitive, shy, introverted, or angst-ridden. Source: <http://en.wikipedia.org/wiki/Emo>

simplest of rule-based children's games directly relates to the politics of security and control. Hence, "the politics of security redefines the citizen as a fearful subject to be protected, like a child."⁴

The one-channel video work "Symphony" (2012) is located just opposite the gate. With the same content as the installation downstairs, this work plays by itself. The painterly portrait-scale scene depicts the aftermath of an imaginary massacre of 90 Iraqi teenagers. The corpses in the video are juxtaposed as statues, icons, and even sacred figures. In the video, a thread connects each body by its mouth to the leg of a **white** bird. The flock of birds flap their wings in vain, attempting to escape, however, they are anchored by the weight of death. The fluttering wings form a **white** cloud in the sky, registering the only movement in the work. The viewer is left to watch the stillness of death against the frantically flapping wings. The sound of the birds, their whistling cries and their rustling wings, creates a soothing yet terrifying soundtrack of **white** noise. It is a symphony of death.

beyond... completes the series with a three synched-channel video installation "Three Love Songs" (2010). The triptych portrays stereotypical Western blond singers in three different profiles and settings: (i) a classic archetype of a pop singer in front of a shimmering red stage curtain, (ii) a retro lounge singer from the 1950s or 1960s on a stage; and (iii) a jazz singer with a sophisticated look, in a restaurant. They all sing love songs in Arabic with lyrics commissioned by Saddam Hussein in order to glorify him and his regime. Nonetheless, they are all subtitled in English and **classical** Arabic. With all of these features, the work is highly ironic, examining and overlapping incongruous contexts in multiple layers—in a similar manner to the way media manipulates and pacifies. The criticism of the work is multiplied and varies in intensity with the diverse contexts it invests. It therefore goes beyond mere presentation and identifies the viewer as the **passive** receiver of these video reruns.

In *beyond...*, the **exhibition space** is modified with architectural elements based on the requirements of the works, whereas on the other floors the architectural adjustments are minimal, allowing the viewer to identify the spatial characteristics of the building. Accordingly, the location of the works **breaks** the **symmetry** of the perception of the identical **exhibition spaces**.

The next floor presents four works by Rosa Barba under the title *annotations*: "Coupez Ici" (2012), "The Hidden Conference: On the Discontinuous History of Things We See and Don't See" (2010), "Recorded Expansions of Infinite Things" (2012) and "Invisible Act" (2010).

4 Diken, Bülent. "Sovereignty And Control—Fragments On Biopolitics", *UNCOVERED. Nicosia International Airport. Book 1*, ed. Basak Senova and Pavlina Paraskevaidou 2011, p. 37.

Upon entering the space, the light of "Coupez Ici" captivates our attention. It announces a title as if it was a billboard from an old cinema, presenting the next session. On the rotating film strip it reads: "Ne jamais couper cette amorce" (Never cut this strip).

Along the same **lines**, "The Hidden Conference: On the Discontinuous History of Things We See and Don't See" questions the border between infinity and discontinuity. Shot in the museum storage of the Neue Nationalgalerie in Berlin, this 35 mm film sheds light on the artworks assembled in a museum's storage room and that are not in view. It creates lapses in historical accounts by detecting concealed evidence. The poetic tone of the work amplifies the fictive aspects of the process of reconstruction of memory, along the **lines** of a conspirational meeting.

"Recorded Expansions of Infinite Things" communicates with the reconstruction of memory in another way. It is a sculpture consisting of a silicone wall with embossed lettering. It is a fictional superimposing of all possible books printed over a long period of **time**. The letters overlap and mingle to represent **time** in two-dimensional **space**, creating a surface topography that is frozen in **time**. At the same time, the letters on the silicone wall form a cartographical entity that overlaps with Rosa Barba's interest in reading inscribed landscapes.

"Invisible Act" is the fourth and final work in *annotations*. The work concentrates on the kinetic qualities of cinema itself. In the work, Barba connects a strip of blank film from a 16mm projector to the gallery wall, essentially creating her own modified looping mechanism. A small silver ball balances atop the film as it continually feeds through the projector's sprockets. She has painted the film in several places so that on occasion, frames of bright **colour** project onto the wall. Like tightrope walking, the work is an exercise in creating the perfect tension between the ball, moving celluloid, and the projection beam. The resulting shadow play is as experimental as viewing any live performance.

The elements of the filmic apparatus are candidly brought to the fore in most of Runa Islam's works. The solo presentation *dogs devouring horses* on the third floor of Arter, is named after her work "Emergence" (2011)⁵.

"Emergence" is a 35mm film that progresses slowly: a photographic image in the form of a damaged glass negative depicting wild dogs eating the corpse of a horse lies in a **developing** bath in a darkroom and overexposes, because of the photographic chemicals. Within this process, the **domination** of the red safety light challenges the

5 The title and the still image in the work also recall French painter Gustave Achille Guillaume's painting, titled "Dogs of the Douar Devouring a Dead Horse in the Gorges of El Kantar" (1883). As a matter of fact, it was taken in Tehran, during the Persian Constitutional Revolution in the early 1900s, by Antoin Sevruguin who was an official photographer for the Imperial Court of Iran.

persistent stillness of the action. Apparently, the process creates slightly different still images every second, however the persistence of vision stabilises the retinal image and it becomes impossible for the viewer to detect all of these different images. To a certain extent, the presence of the photographic image tries to **decoy** the viewer towards the infinite **variation** of images that the work contains. The film projector is deliberately displayed and even located in the **centre** of the **exhibition space**.

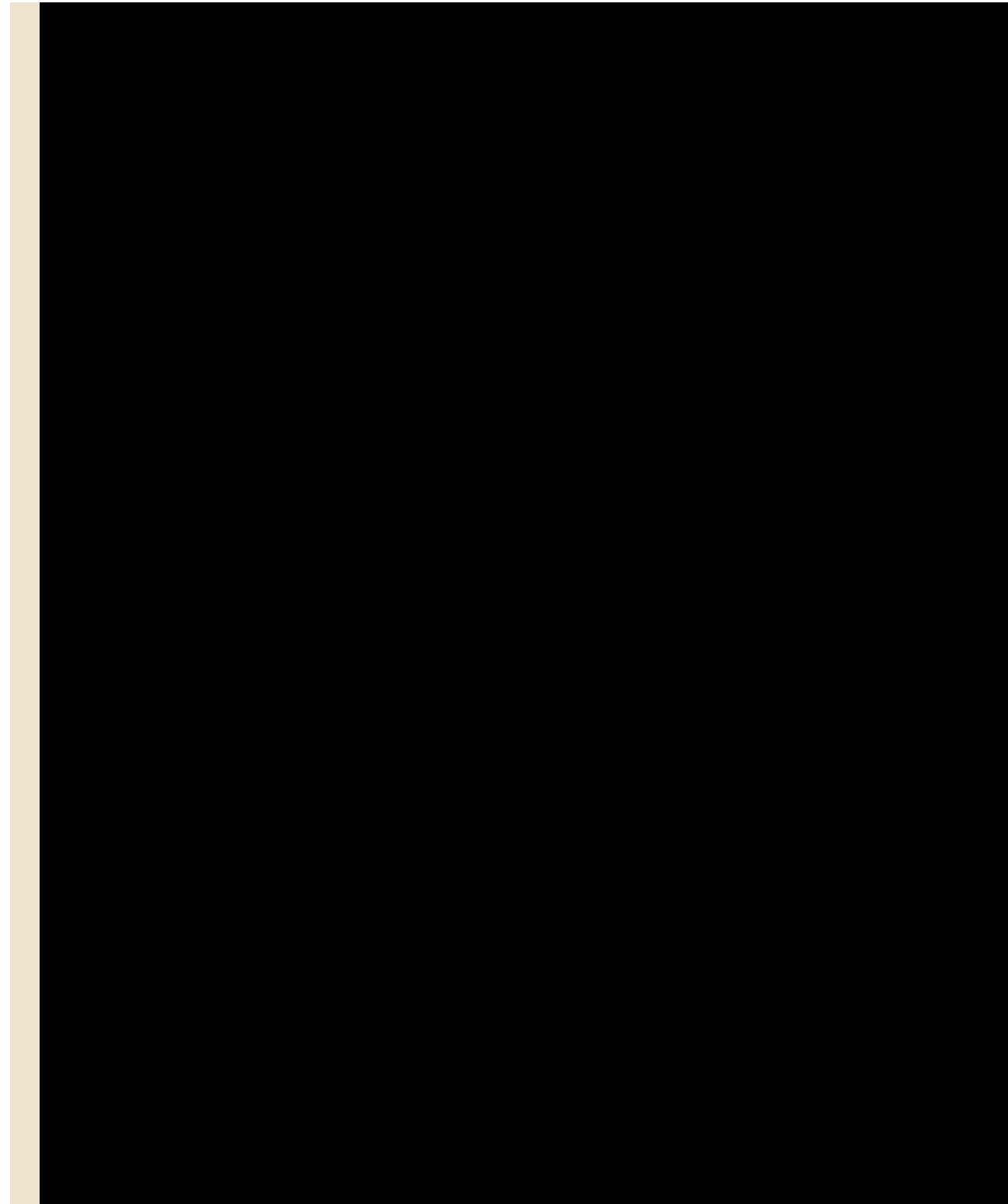
“This Much is Uncertain” (2009–2010) is another experiment in the field of vision and the perception of **time**. The work confronts the viewer with an abstraction created by editing close-ups of volcanic sand on the Italian island of Stromboli and the wave-lashed rocks of the volcano. The editing fuses film grain with sand grain by manipulating the speed of the sequences with frequent cuts. The organisation of the editing forms the backbone of its abstraction: the flux of images, sound, and cuts in **time** override visible details.

While “This Much is Uncertain” suggests its own experiments for perceiving the passage of time, “Cabinet of Prototypes” (2010) remains in the present by referring to the past. “Cabinet of Prototypes” documents the presence of unnoticed objects by filming the display supports for a museum’s artefacts and re-registers them as “prototypes”⁶. Without changing the order of their value and/or re-classifying them, Runa Islam simply assigns a **critical position** to them by making these prototypes visible and acknowledged. Nonetheless, she also objectifies the work by placing the projector and the screen inside a transparent cabinet. This simple gesture activates a process of questioning key notions such as “**time**”, “**space**”, “perception”, and “presentation”. Furthermore, “Cabinet of Prototypes” multiplies these questions in the same way as “Emergence” accumulates images. The work allows the viewer considerable **space** for forming their own opinions.

In the same vein, the development process of this **exhibition** has engaged in a lot of thinking by way of **moves**. After all, a parallel equation can be drawn with the idea that “the essence of chess is thinking about what chess is”⁷.

6 “Cabinet of Prototypes” was commissioned by Kivik Art Centre at Österlen, Sweden in 2010 and shown in Petra Gipp’s building “Refugium” (a refuge in the forest of solid wood and concrete) in a sculpture park. In this context, these filmed objects could also be considered as prototypes for public sculptures.

7 A quote by David Ionovich Bronstein (1924–2006) who was a Soviet chess grandmaster, as one of the world’s strongest players from the mid-1940s into the mid 1970s.
http://en.wikipedia.org/wiki/David_Bronstein



ADEL ABIDIN

...ötesinde

beyond...

SENFONİ

Kimi çalışmalar hakkında yazı yazmaya, o çalışmalara bir şey eklemeyeceği düşüncesiyle bir adım geriden, mesafeye yaklaşılabilir. Çalışma kendisi üzerine söylenecek son sözü söylemiş olduğu için değil; ele aldığı konunun hassasiyeti ve tamamlanmışlığından. Uğradıkları haksız saldırı yüzünden hayatını kaybeden bir grup insan üzerine sanatsal bir iş çıkarmanın zorlukları neler olabilir? Halihazırda “kurbanlaştırılmış” ve katledilmiş olan insanları ikinci defa sanat için araçsallaştırıp istismar etme tuzağına düşmek? Adel Abidin, kendi içinde zaten oldukça hassas olan bu konuyu tuhaf bir duyarlılıkla ele alarak, yeni bir üretimin ve okumanın yollarını arıyor.

“Senfoni” (2012), incelikli bir ağıt yakmayı amaçlayan bir çalışma. İdeolojik güdüden bağımsız olarak, sırf kılıkları, saçlarındaki jöle, güneş gözlükleri ve dar kıyafetleri yüzünden bu sene Irak’ta taşlanarak öldürülen “emo” gençler hakkında olan çalışma, ayrımcılık ve tahammülsüzlüğün en uç noktasını işaretliyor. “Hamle” sergisiyle birlikte ilk defa sergilenecek olan bu iş, heykel ve videodan oluşan, mekâna yayılan, bir anda tek bir mekânda değil, takip edilerek keşfedilecek iki parçadan oluşan bir yerleştirme. Çalışmanın metodu ve süreci, içeriğiyle bağlantılı olarak işliyor. Açılıştan birkaç ay önce, bütünüyle sergide yer alan heykellerin üretimine odaklanan Adel Abidin, neredeyse ibadet edercesine yoğun çalışarak, kendini bu heykelleri tek tek yontmaya adanmış. Bunu özellikle belirtmemin sebebi, sanatçının el emeğini yüceltmek değil, çalışmanın arka planındaki anlatının, sanatsal yöntemle nasıl ilişkilendiğinin altını çizmek. “Senfoni” bir anlamda, sanatçının katliamdan dolayı duyduğu sancıyla başa çıkma yöntemi olarak okunabilir. Gerçek insan boyutlarına göre tasarlanan video, katliamdan tek bir manzarayı yansıtır: Şiddetten sonra geriye kalan. Kurbanların ağızlarından çıkan iplerin bir güvercin ayağına bağlandığı senfonik bir uğurlama kuruyor.

Arter’in konumlandığı İstiklal Caddesi, alternatif görünüşte olan birçok kişiyi ve “emo” gençleri barındırıyor. Maalesef yalnızca radikal gruplar değil, farklılıklara saygı duyduğunu varsayan çok çeşitli kesimlerden insanların da göz ucuyla bakıp neredeyse övünerek ve küstahça söylendikleri o küçük anlar, gündelik hayatta en ufak bir farklılığa tahammülü olmayan tembel zihinlerin yanılgıları. Sadece emo gibi dinlediği müzikten ve yaşam tarzından dolayı değil, politik, etnik, cinsel, dini kimliklerinden veya eş seçiminden dolayı da ayrımcılığa uğrayanların yaşam haklarına kastedecek kadar gözü dönmüş bir toplumda, “Senfoni” tüm ağırlığıyla tınıyor.

Didem Yazıcı

* 1986. Halen Frankfurt’taki Goethe Üniversitesi ve Städelschule’de, DOCUMENTA (13)’ün kamusal programlar bölümündeki çalışması üzerine yazdığı yüksek lisans tezi üzerinde çalışıyor.

ÜÇ AŞK ŞARKISI

Popüler kültürün stereotip imgelerini kullanıp, bu imgelere alışılmadık biçimler vererek onları yeniden üretmek, tıpkı reçete gibi işleyen bir güncel sanat estetiği formüle ediyor. Bilindik karakterlerin beklenmedik bağlamlarda ele alınması, izleyicinin ilgisini kolayca yakalayan bir yöntem oluşturuyor. Adel Abidin’in “Three Love Songs” başlıklı video yerleştirmesi akla bu denklemleri getirebilir. Beni ilgilendiren soru şu; “Three Love Songs” bu formülü ne ölçüde kırabiliyor, kullandığı klişeleri gerçekten ne ölçüde sarsıyor? Üst üste bindirilen kavramlar ve referanslar birbiriyle aslında ne kadar tezat oluşturuyor ve birbirini ne kadar destekliyor? Kahramanlık ve vatanseverlik gibi kültürel olarak erkeklikle bağdaştırılmış mefhumları, kadın imgesini araçsallaştırarak bir araya getiren bu çalışma, terör ve aşkın irdelenmesinin ötesinde bir alan açıyor.

Politik söylemler tıpkı gerçeklikle ilgisi olmayan naif aşk şarkıları gibi vaatkâr ve yanıltıcı değil midir? Birçok diktatör kendi politikalarını öven slogan, şiir, şarkı ve heykellerle propaganda yaparak neredeyse hipnotik ve ezbere dayalı bir gerçeklik yaratır. Bu şarkılar gündelik hayatta o kadar yerleşmiştir ki, çoğu kez içerikleri anlaşılmadan, ritüel gibi dillere dolanıp, hafızada yer ederler. Bu anlamda, “Three Love Songs”, sanatçının kişisel deneyimlerinden yola çıkan ve belleğinde yer etmiş bu deneyimleri tiye alan bir çalışma. Bağdat’ta doğup büyüyen sanatçının gençlik yıllarının Saddam Hüseyin dönemine denk gelmesi, terörün onaylanmasını dikte eden bir baskı ortamıyla başa çıkmak zorunda kalmış olması anlamına geliyor. Bu dönemde Saddam Hüseyin’in ısmarladığı propaganda şarkılarının yaygın olması, “Three Love Songs” çalışmasının temelini oluşturuyor. Abidin’in bu dönemden seçtiği, terörü, yıkımı ve diktatör rejimini yücelten üç şarkı, farklı bir bağlamda karşımıza çıkıyor. Sinematik bir dilde, üç farklı konseptte ele alınan şarkılar senkronize bir şekilde aynı anda gösteriliyor: 1950’lerin modasında lounge bir müzik klipi, restoranda akşam yemeği eşliğinde söylenen bir caz parçası ve r&b tarzında pop bir performans. Şarkıların hepsi, tamamiyle diktatörlüğü öven, aşırı maskülen, rahatsız edici derecede baskın ve Saddam Hüseyin megalomanlığı taşıyan sözler içeriyor. Bütününde tek bir yerleştirmeyi oluşturan bu üç videonun bir diğer ortak özelliği, şarkıların hepsinin sarışın kadınlar tarafından davetkâr bir tavırla söyleniyor oluşu. Yerleştirme, terör yanlısı propaganda sözlerinin ağırlığını, sanki aşk şarkıları söylermişçesine rahat olan sarışın kadınların hayalperestliğiyle bir araya getiriyor. Bu unsurlar her ne kadar ilk anda birbirine tezat gibi görünse de, özünde birbiriyle örtüşen ve birbirini destekleyen bir ilişki kuruyor. Şarkı sözlerinin gerçekte ne anlama geldiğini bilmeyen oyuncular, klişeleşmiş “aptal sarışın” kadın karakterine bürünüyorlar. Tıpkı Irak halkının Saddam Hüseyin’i ve politikasını öven şarkıları sorgulamadan dinlemesi gibi, oyuncular da Irak Arapçasında söyledikleri bu şarkıların içeriğini anlamadan sahneliyorlar. Şarkı söylerken kendinden geçen ve aslında şarkı sözlerinin anlamıyla ilgili bir fikri olmayan bu kadınlar, tam da şarkı sözlerinde yer alan sert

arabesk erkek-egemen yaklaşıma hizmet edecek şekilde araçsallaştırılmış. “Düşman ülkeleri haritadan sileceğiz” gibi militarist sözlerin yanı sıra, “...hayatımızı bıyıklarına borçluyuz”, “gözlerin için birçok can feda edilir” gibi körü körüne ölçsüz bir teslimiyet hali var. Bu şarkıların gündelik hayatta yaygın olduğu bir ortamdan gelen sanatçı, geriye dönüş yaşadığı bu çalışmayla hem toplumsal bir eleştiri getiriyor hem de kişisel yaşamışlıklarla bir yüzleşme sağlıyor. Videoyu izlerken, performansçılar kadın yerine erkek olsalardı diye düşündüm. Standart medyayı taklit eden tipik kadın temsili yerine oldukça absürt bir manzara çıkacağı kesin.

SEKSEK

Beklentinin aksine, Adel Abidin aslında hayatında hiç seksek oynamadı. Çocukluğunu 1980’lerde, İran–Irak savaşı döneminde Bağdat’ta geçiren sanatçının seksek oyununa ilişkin herhangi bir travmatik anısı söz konusu değil. Buradaki hikâye, seksek oynarken başına talihsiz bir olay gelen bir çocuğun hikâyesi de değil. Gündelik hayatta iyi bir gözlemci olan Adel Abidin, video ve yerleştirme stratejisini çalışmanın içeriği doğrultusunda uyarlamış. Çalışma, “Senfoni” işinde olduğu gibi belirli bir olaya ve topluluğa değil, açık uçlu bir duruma işaret ediyor. Oyunlarda kullanılan metotlar aracılığıyla, gündelik hayatta, savaşlarda, çatışmalarda kullanılan yöntemlerle benzerlik kuruyor. Abidin’in “Seksek” odasında bu oyunla baş başa kalıyoruz.

“Seksek” (2012), videonun ayna yanılması oluşturduğu, bir bakıma ürpertici bir kompozisyon üretiyor. Aslında orada olmayan çocukların güvenlik aynasından yansıyan yanıltıcı görüntüleri zaman ve mekân arasında gelgit yaratıyor. Peki bu çocuklar gerçekte nerede? Bu sorunun cevabının aslında çok da önemi yok, çünkü bu çocuklar her yerde. Aynanın asılı olduğu geçiş kapısı, kontrolün, gücün ve otoritenin sembolü olduğu kadar, aynı zamanda çocukları oyunun sonunda içine alan bir girdap. İşin ilk üretildiği 2009 senesindeki videoda yer alan çocuklar, sergi mekânındaki seksek çizimi üzerinde oynarken kaydedilmişti. “Hamle” sergisi kapsamında Arter’de gösterilen “Seksek” ise yine aynı şekilde, bu defa İstanbul’daki çocuklarla birlikte gerçekleştirildi. Çalışma sergilendiği her yerde yeniden üretilmesini gerektiren bir form taşıyor. Bu anlamda, “Seksek” in yerel bağlamla ilişkiye geçmeden işlemeyen yapısı, taş atan, baklava çalan çocukların akıbetini hatırlatıyor. Kapıdan sonrası, bilinmez, tekinsiz, güvensiz bir boşluk. Bu boşluk, Burkay Doğan’ın “Uğurkaymaz’lar Hakkında” (2006) isimli videosunda da incelikli bir şekilde ele alınmıştı. Abidin, dünyanın her yerinde oynanan bu oyunu, karanlık bir köşede göstererek, izleri kaybolan çocuklara atfen ele alıyor. Paris’in yüksek kontrastlar içeren sokaklarında yürürken, tesadüfen güvenlik aynasından seksek oynayan çocukların yansımaları gören Abidin, yakaladığı anı sergi içinde tekrar kuruyor. Yere çizilmiş, tamamıyla boş seksek çizimi yerini hayalet çocuklara bırakıyor.



SYMPHONY

Upon sitting down to write on certain works of art, one may choose to step back and look at the piece from a distance with the idea that the written piece will not be adding anything to the said artwork. This is not because the work itself has said the final word on what it tries to attain but rather because of the incompleteness and sensitivity of its subject matter. What could be the challenges one encounters when trying to produce an artwork whose subject matter is a group of people who have passed away during an unjust attack? Perhaps falling into the trap of re-positioning and thus exploiting already “victimised” and massacred people in the name of art? Adel Abidin picks up this already quite sensitive subject in an uncanny sensitivity, opening up new ways of reading and production.

“Symphony” (2012) is a work that aims at a subtle lament. The work is based on “emo” youths in Iraq who were stoned to death this year solely because of their attire, hair gel, sunglasses and close-fitting clothes, devoid of any ideological impulse on their part, thus displaying the most extreme form of discrimination and intolerance in the society they lived in. The installation, which will be displayed for the first time within “The Move” exhibition, is a work comprising of sculpture and video that is presented in two settings, which the spectator has to follow in order to discover the full work. The method and process of the work operates in tandem with the content. A few months prior to the opening, Adel Abidin focussed solely on each of the sculptures that were to appear in the exhibition, in a dedication not unlike ascetic worship. The reason why I am particularly drawing attention to this is not to eulogize the artist’s labour, but rather to underscore the way in which the relationship between the narrative lying behind the work and the artistic method followed is outlined. To a certain extent, one could read “Symphony” as a way for the artist to cope with the pain that the massacre has left in him. The video is designed to be the same height of a human being and depicts only one frame from the massacre: What remains after violence. It re-creates a symphonic farewell by tying the strings that issue forth the victims’ mouths to the foot of a dove.

Istiklal Boulevard, on which Arter also belongs, houses many individuals who carry an alternative look, including “emo” youth. Unfortunately, it is not only radical groups that generate those minute instances where these people are arrogantly sneered at, but there is also a significant number of people coming from all walks of life who fall into the fallacy of a lazy mind that cannot tolerate the tiniest speck of variation in

Didem Yazıcı

* 1986. She is currently writing her MA thesis on her recent work at the public programs of DOCUMENTA (13) at the Goethe University and Städelschule, Frankfurt.

their daily lives, all the while presuming and professing that they respect individual differences. In this society that borders on lunacy where individuals are not only discriminated against due to the kind of music they listen to or the lifestyle they have chosen as in the case with the “emos,” but are under the threat of persecution against their right to live solely on the basis of their political, ethnic, sexual, religious identities or their choice of partners, “Symphony” resonates with all its gravity and severity.

THREE LOVE SONGS

Using stereotypical images from popular culture and re-creating them in unconventional forms formulates a contemporary aesthetic of art that operates like a prescription. Placing conventional characters in unexpected contexts works as a method that easily catches the attention of the viewer. Adel Abidin’s video installation “Three Love Songs” may bring this equation to mind. However, the question that interests me is the following: To which extent can “Three Love Songs” actually break this formula and undermine the clichés it employs? How much do all the overlapping concepts and references that are employed in the work contradict and support each other? By instrumentalizing the image of woman and combining it with notions that are usually culturally attributed to masculinity such as heroism and patriotism, this work opens up a space that goes beyond the scrutiny of terror and love.

Just like naïve love songs that have nothing to do with reality, aren’t political discourses in the same way, auspicious and deceptive? By employing slogans, poems, songs and sculptures that propagate and praise their policies, many dictators have created an almost hypnotic reality that leans on rote learning. These songs penetrate daily life so deeply that, their content usually ignored, they worm their way into our memory and out of our lips and become, as it were, rituals. In this sense, “Three Love Songs” is a satirical work based on the artist’s personal experiences of the same nature. The fact that the artist was born and raised in Baghdad, with a coming-of-age during the reign of Saddam means that he had to cope with an oppressive atmosphere that dictated the affirmation of terrorism. Thus, “Three Love Songs” is based on the propaganda songs that were commissioned widely by Saddam Hussein at the time. Abidin presents the three songs he has selected from the period that glorify terror, destruction and the dictatorship in different contexts. The songs are dealt within three separate concepts and are shown simultaneously in a synchronized fashion, employing a cinematic style: A lounge music video à la 1950’s, a jazz piece sung in accompaniment to a dinner in a restaurant and a pop performance in the style of R & B. All the lyrics of the songs praise the dictatorship, are overly masculine, disturbingly dominant and reek of the megalomania of Saddam Hussein. Another common element between the three videos that make up the installation is that in each song,

blond women sing enticingly. The installation combines the dreaminess with which the blond women sing these songs as if they were love songs, with the terrifying gravity of the lyrics that function as propaganda in support of terrorism. Although these elements seem contradictory at first, in essence they create a relation in which they overlap and support each other. The actresses who don't know the meaning of the lyrics they vocalize, enable them to enact the cliché of the "dumb blond." Just like the Iraqi public who unquestioningly listened to these songs that praise Saddam Hussein, the actresses stage these songs in Iraqi Arabic, whose content they have no idea of. These women who swoon over these songs whose lyrics they do not understand have been instrumentalized precisely in order to serve the brutally arabesque patriarchal order. Along with militaristic lyrics such as "we will wipe our enemies from the map," lines like "...we owe our lives to your mustache," and "For your eyes many necks can be sacrificed" display a blind and excessive state of submission. As the artist comes from an environment in which these songs were widely popular in daily life, this retrospective work embodies both a confrontation with his personal past and a social critique. As I watched the video, I thought how it would look if the performers were men instead of women. No doubt, when considering the typical representation of women that imitate mainstream media, what would appear as a result would be no less than absurd.

HOPSCOTCH

Contrary to expectations, Adel Abidin has never played hopscotch in his life. Moreover, even though he has spent his childhood during the 80's in Baghdad while the Iran-Iraq war raged on, there is no question of a childhood trauma associated with the game either. Nor is the story here about an unlucky incident that a child underwent while playing hopscotch. Skilful in observing daily life, Adel Abidin has adapted his strategy for video and installation in line with the content of his work. As in "Symphony," the work does not address a specific society or event, but an open-ended situation. He draws similarities between the methods employed in games and methods used in daily life, in war and armed conflict. In Abidin's "Hopscotch" room, this is the game we are faced with.

"Hopscotch" (2012) produces a composition in which the video creates a mirror-illusion; an eerie atmosphere to say the least. The images of children reflected from the security mirror but who are actually absent creates an ebb and flow effect on space and time. So where indeed are these kids? The answer to this question is actually insignificant, because they are, in fact, everywhere. The entrance door on which the mirror is hung does not only symbolize control, power and authority but also functions as a whirlpool that eventually pulls the kids into the game. In the initial shoot-

ing of the video in 2009, the children were recorded playing on the hopscotch sketch drawn on the floor of the exhibition area. In the scope of the exhibition "Move" at Arter, "Hopscotch" this time was recorded in the same manner but locally with children from Istanbul. The work carries a form that requires its re-creation for each venue it is exhibited in. Thus, this internal structure of the artwork that does not fulfil its purpose unless it is related to the local context immediately brings to mind the fate of children who throw stones or steal baklava. Upon entering, the viewer is enveloped in an unknown, uncanny and distrustful vacuum. This vacuum has also been treated scrupulously in Burak Doğan's work "On Uğurkaymaz" (2006). Abidin picks up the same thread by situating this universal game in a dark corner, dedicating it to children who have been lost without a trace. Walking through the deeply contrasted streets of Paris, Abidin coincidentally sees on a security mirror, the reflection of children playing hopscotch and re-creates that moment in the exhibition. The completely empty hopscotch sketch drawn on the floor leaves its place to the spectres of children.





33, 38-39, 40, 41

Seksek | Hopscotch

2009

Tek kanallı video yerleřtirmesi | One channel video installation

2'

Yerleřtirme g r nt s  | Installation view

  Adel Abidin



42, 43, 44

Üç Aşk Şarkısı | Three Love Songs

2010

Üç kanallı senkronize video yerleřtirmesi | Three-synched channel video installation
8'41"

Video kareleri | Video stills

© Adel Abidin



Üç Aşk Şarkısı | Three Love Songs

2010

Üç kanallı senkronize video yerleřtirmesi | Three-synced channel video installation

8'41"

Yerleřtirme görüntüsü | Installation view

© Adel Abidin

47, 48, 49, 50, 51, 52-53

Senfoni | Symphony

2012

Tek kanallı video yerleřtirmesi | One channel video installation

3'15"

Video kareleri ve detaylar | Video stills and details

© Adel Abidin





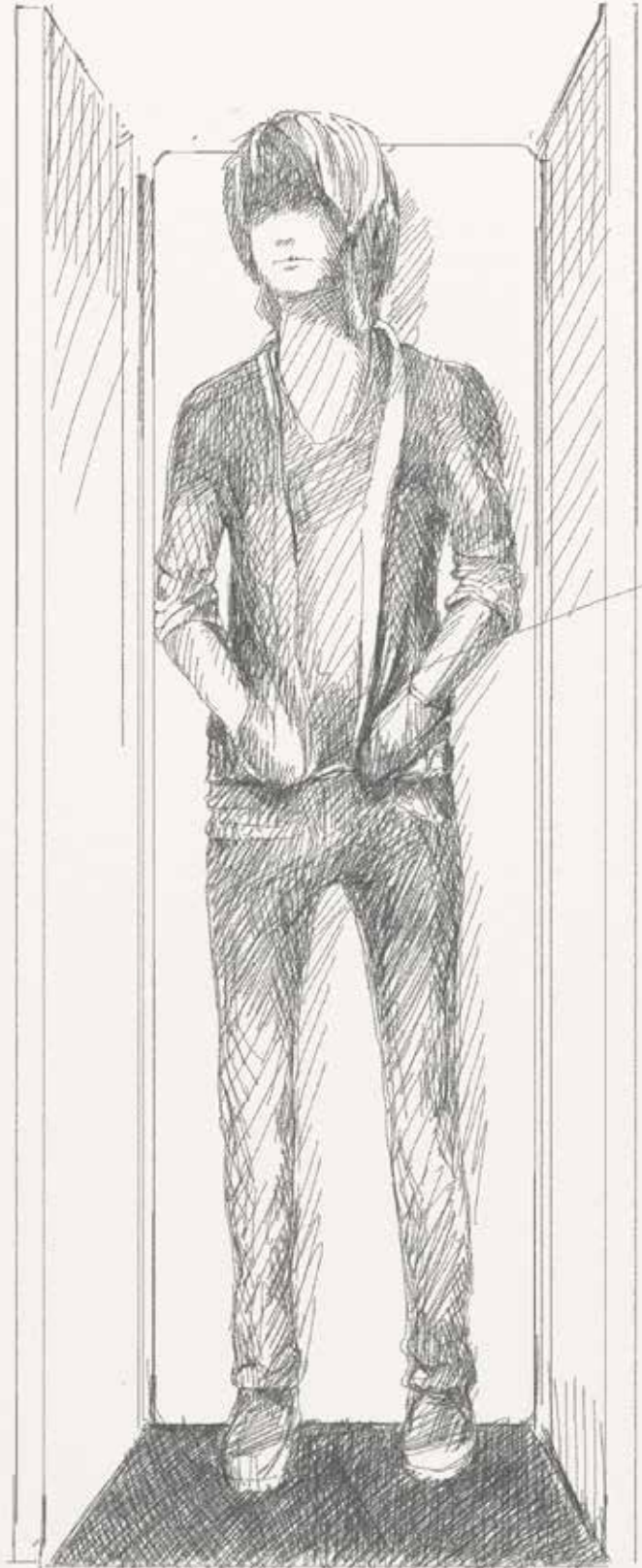




Door is 15 cm

← Here 13.5 cm

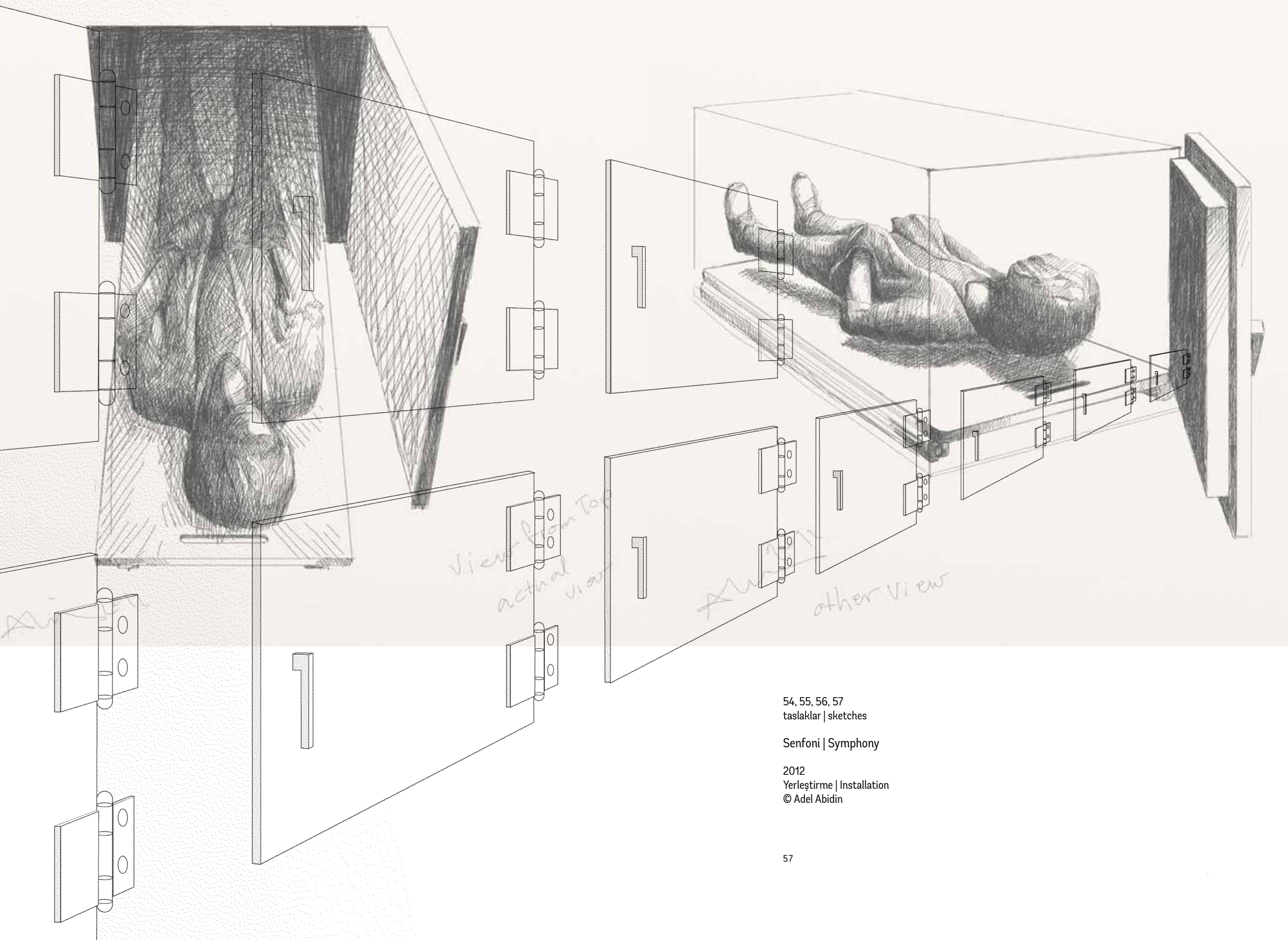
41 cm



statue
→ 38 - 40 cm
over some
36 cm.

sketch wall
Symphon 4/
Body in the
Box 2012
Ahl





54, 55, 56, 57
taslaklar | sketches

Senfoni | Symphony

2012
Yerleştirme | Installation
© Adel Abidin

1.

e4 - c5

İşlerin, dünyanın farklı bölgelerindeki sosyo-politik durumların acımasız gerçekliklerini ele alıyor. Ancak bu gerçeklikleri daima estetik açıdan incelikli bir biçimde ifade ediyorsun ve bu da bir paradoksa yol açıp, izleyicilerin üzerinde şaşırtıcı bir etki yaratıyor. Geçmiş deneyimleri ve görüşleri ne olursa olsun, izleyici bu gerçekliklere tanıklık etmek zorunda kalıyor. İşlerinin alımlanmasında bir sanatçı olarak pozisyonun nedir?

2.

NF3 - e6

Bu yaşam döngüsünün bir parçasıyım ben. İster siyasal olsun ister toplumsal, etrafımdaki şeylere tanıklık ediyor, onlardan etkileniyorum. Kendimi ifade etmek için kullandığım araç sanat olduğundan, bu beceriyi genellikle görsel mesajlarımı ve argümanlarımı izleyicilerime iletmek için devreye sokuyorum.

Hem kendi hayatımda hem de başkalarının hayatlarında her şeyin ötesinde bir öneme sahip olduğumu düşündüğüm bazı meseleler kafamı kurcaladığı zaman sanat yapıyorum genellikle. Dolayısıyla sanatımı, estetik temelli ve argümanlarımınla görsel mesajlarımı bünyesinde taşıyan bir yapıt oluşturmak için kullanıyorum.

3.

d3 - d5

İşlerini birbirinden çok farklı mekânlarda sergileyen bir sanatçı olarak; siyasi, kültürel, ekonomik ve toplumsal açıdan çeşitlilik ve oransızlık gösteren durum ve bağlamlarda bu işlerin sergilenme biçimleri hakkında ne düşünüyorsun?

4.

Nbd2 - Nc6

Evet, sanat pratiğim, geçmiş deneyimlerine veya hangi millete mensup olduklarına bakmaksızın, türlü türlü insanın karşısına çıkıyor. Önemli olan, benimle başlayıp izleyiciyle biten yaratma döngümü tamamlamak. Yani her zaman, işle etkileşime girecek bir izleyiciye ihtiyacım var; bir işi her izleyici farklı bir biçimde “tamamlıyor”. İzleyicilerim çeşitlendikçe, işlerime verdikleri tepkiler de ilginçleşiyor—işlerimin değişik şekillerde alımlandığını duyuyorum.

Mesela, bu sergi için, “bellek” ile ilgili eleştirel işler seçildi. Bunlar benim tercih ve görüşlerim doğrultusunda şekillendiler. Bununla birlikte izleyiciye, konularını tahayyül etme ve çeşitli varsayımlarda bulunma şansı veriyor; gerisini de izleyicinin hayal gücüne bırakıyorlar.

5.

g3 - Bd6

Hareketli imge ile onun bir devamı olan yerleştirme arasında nasıl bir denge kuruyorsun?

6.

Bg2 - Nge7

Yerleştirmede illa hareketli imge bulunması gerekmiyor. Hareketli imgenin varlığı, kavramsal çerçeveyi ve harika bir işi berbat edebileceği gibi geliştirebilir de... Esasen üzerinde çalıştığım kavramsal çerçeveye ve bunun izleyiciye nasıl aktarılması gerektiğine bağlı bir mesele bu.

7.

O-O - O-O

İşlerini süre, görüntü hızı ve kesintiler doğrultusunda nasıl tanımlıyorsun?

8.

Re1 - Bc7

Video işlerim bu kavramlara dayanıyor. Burada başlıca unsur süre. “Az ve öz” düsturuyula hareket ediyorum; daha kısa olan işler izleyici üzerinde daha büyük bir etki yaratıyor. “Süre”, hızı da süresizliği de bünyesinde barındırıyor elbette. Derdini anlatabilmek, vurgulamak istediğim meseleyi tekrar etmekten veya sallantıdan bırakmaktan daha önemli benim için.

9.

Qe2 - b6

“Üç Aşk Şarkısı” (2011), yakın geçmişten yola çıkarak mevcut durumun üstü örtülen gerçekliklerini gözler önüne seriyor. Açıkçası daha önceki işlerinde nasıl bir pozisyon almış olursan ol, bu işle geçmiş ve tarihi yeniden değerlendiriyorsun.

10.

h4 - Nb4

“Üç Aşk Şarkısı” karşı karşıya olduğumuz manipülasyonu, bilhassa da medya kuruluşlarının manipülasyonunu ortaya koyuyor. Medya, insanların beynini yıkamak için çok güçlü bir araç. Bağdat’ta yaşadığım sırada, bu esaslı manipülasyon beni de, Iraklı kardeşlerimi de mağdur ediyordu. Şimdi de manipüle ediyoruz elbette, ama çok daha farklı, çok daha incelikli bir biçimde. Bu yüzden, “Üç Aşk Şarkısı” üzerinde çalışırken, bu fikrimi ifade etmenin en iyi yolunun, her gün radyo ve televizyonlarda dinlediğimiz şarkıların sözlerini kullanmak olduğuna düşündüm.

11.

NF1 - dxe4

Bu şarkı sözleri nasıl bir anlam taşıyordu?

12.

Qxe4 - Nxc2

Saddam Hüseyin’in siparişi üzerine yazılmış, onun iktidarda olduğu yıllardaki rejimi göklere çıkaran sözlerdi bunlar. İronik şekilde, hiçbirimiz bu sözlere kafa yormuyor, ne anlama geldiklerini hiç düşünmeden bu şarkıları tekrar tekrar söylüyorduk. İnsanın diline hemen de dolanıveriyorlardı zaten. Sonradan fark ettim ki bunlar bilinçaltımıza işlemiş ve medya da bizim tepkilerimizi pasifleştirme konusunda önemli bir rol oynamış.

13.

Qxa8 - Nxa1

Bu nedenle, sen de medyayı taklit ederek, “Üç Aşk Şarkısı” ile bu bilinçsiz eylemi ele almaya karar verdin.

14.

Ne3 - Nf5

Evet. Kast için (medyanın onları kullanma biçimine göre) toplumdaki farklı profilleri temsil eden, “güzel sarışın” stereotipine uyan kadınlar seçmeye çalıştım. Sonra da onlardan bu şarkıları söylemelerini istedim. Şarkı sözlerinin ne anlama geldiği hakkında en ufak bir fikirleri bile yoktu, çünkü onlara Arapça sözlerin Latin alfabesiyle yazılmış İngilizce okunuşlarını verdim; çeviri de yapmadım. Yani, biz vaktiyle bu şarkıları ne kadar bilinçli olarak söylediysek, onlar da öyle söylediler.

15.

Nxf5 - exf5

Bu şarkı sözleriyle “Üç Aşk Şarkısı”ndaki üç farklı setin yan yana getirilmesinden bahsedebilir misin biraz da?

16.

Bg5 - f6

“Üç Aşk Şarkısı”nda üç farklı melodi ve üç farklı set var. Öncelikle, bana ilham veren Nancy Sinatra’nın “Bang Bang” şarkısı oldu; bütün fikrin hareket noktası bu şarkıydı. Sözlerle şarkılardaki neşe arasındaki çelişkiye bir de bu mekânlar eklenince, sahne daha çarpıcı ve absürt bir hale geldi. Bir şarkıyı blues, diğerini de pop havasına sokup bu durumu daha uç bir noktaya taşıdım. Setler de şarkıların türüne göre tasarlandı.

17.

Rxa1 - fxg5

“Seksek” (2009) bakışa dayalı toplumları sorguluyor ve bakış bilmecesini irdeliyor: izlenen kim ve izleyen kim. Bir çocuk oyununu ve çocukluk hatıralarını bu sorgulamayla nasıl ilişkilendiriyorsun?

18.

Nxg5 - g6

Aslına bakarsan, ben hiç seksek oynamadım; genelde kızlar seksek oynar, diye düşünülür. Ama dünyanın dört bir yanında çocuklar seksek oynuyor. Bu oyunun mantığı bana her zaman çok çarpıcı gelmiştir. Aslında çok basit: Yere çizilmiş, sınırları belli kutucuklardan birinin ortasındaki boşluğa taş veya benzeri bir nesne atıyorsunuz, sonra da tek ayak üstünde zıplaya zıplaya bu boşluklarda ilerleyerek o nesneyi alıp geri dönüyorsunuz. Bu mantık, dünyadaki yönetim sistemleri ve politikalarında da benzer şekilde uygulanıyor.

Bu işin çıkış noktası Paris’ten kalma belli belirsiz bir anı. Bir gün etrafta geziniyor, kenti keşfetmenin keyfini çıkarıyordum. Öylece dolaşırken bir çocuk bahçesinin hemen yanındaki bir kapıya vardım. Bu kapı bana baskıyı, polis devletini, zul-

mü ve gözetim altında tutulmayı hatırlattı. Allak bullak olmuştum, hem korkmuş hem de öfkelenmişim. Dolayısıyla bu anı bir işime taşımaya karar verdim. Bu işe “demir parmaklıklıklı kapı” unsurunu ekleyerek, bu uygulamaların karanlık ve kapalı tarafını vurgulamak istedim.

19.

Re1 - h6

“Senfoni”nin (2012) hikâyesi nedir?

20.

Qc6 - Qd6

“Senfoni” yeni bir iş, Arter’deki sergide ilk defa gösterilecek; halen üstünde çalışıyorum. Bu iş Irak’ta gerçekleşen hassas bir meseleyi ele alıyor. Birkaç ay önce, 90 kadar öğrenci, “emo” tarzındaki saç kesimleri ve giysileri sebebiyle taşlanarak öldürüldü. Bu çocuklar sırf saç kesimleri farklı diye, dar giysiler giyiyorlar diye öldürüldü. Bu olay beni dehşete düşürdü. Bu vahşice olayın altında yatan mantığı kavrayamıyorum. Bu işi, o 90 öğrencinin hatırasını yaşatmak için yapıyorum. Heykel yapma kararım, bu işe her şeyimi koyma isteğimden kaynaklanıyor. Heykeltıraş olmadığım halde, heykelleri kendim yapmayı tercih ettim. Onlara olan hürmetimi bu şekilde gösteriyorum. Bu, kişisel bir tercih. Ayrıca, ürettiğim işlerin konuları karşısındaki tutumumu da açıkça ortaya koyuyor.

21.

Ne6 - Qxc6

Mümkün olsa, günün birinde “Senfoni”yi (2012) Irak’ta göstermeyi düşünür müsün, bu konuda hiç ümidin var mı? Başka bir deyişle, bu meseleyi kendi bağlamında tartışmak ister misin?

22.

Bxc6 - Bxe6

Bunu yapabilmeyi çok isterdim; bu işi Irak’ta gösterip tartışmaya açacağımız günlerin gelmesini ümit ediyorum tabii. Ama mevcut siyasi durumu göz önünde bulunduracak olursak, bunun yakın bir gelecekte olacağını hiç sanmıyorum.

23.

Rxe6 - Kg7

Zamanın bu yaratım sürecinin asli değişkenlerinden biri olduğunu düşünürsek, bu işlerin yarattığı zaman algısı hakkında neler söyleyebilirsin?

24.

Be8 - f4

Bu süreç, izleyicinin zihninde çeşitli düşüncelerin uyanmasına neden oluyor—ama sadece gelecekle ilgili düşünceler değil bunlar. Bence hem geçmiş, hem bugün, hem de gelecek bu işlerin içinde katlanıyor.

25.

g4 - Bd8

Oyun sonu

1/2-1/2

[Beyaz "BaşakŞenova"] [Black "AdelAbidin"]

1.
e4 - c5

Your works reflect on the cruel realities of socio-political situations in different parts of the world. However, you always produce a refined aesthetic expression, which gives rise to a paradox and has a shocking effect for the viewer. The viewer is always being trapped into witnessing these realities, regardless of their background and views. What is your position as an artist in terms of the reception of your works?

2.
Nf3 - e6

I am a part of this life cycle. I am witnessing and being affected by what surrounds me, whether politically or socially. Since art is the tool I use to express myself, I intend to put this talent towards communicating my visual messages and arguments to my viewers.

I generally create art when I get confused with issues that, above all, I think are very important in my life and others' lives. So I use my art to form an aesthetically-based work of art, which carries my arguments and visual messages within it.

3.
d3 - d5

As an artist who exhibits in various different locations, what do you think about the ways in which works are displayed in diverse and asymmetrical political, cultural, economical, and social situations and contexts?

4.
Nbd2 - Nc6

Yes, my art practice is exposed to various kinds of people, regardless of their backgrounds and nationalities. What is important for me is to complete my creative cycle, which starts with me and ends with the viewer. So, I always need a viewer to interact with the artwork and each viewer 'completes' an artwork differently. When my viewers differ, this gives me interesting feedback, and I will hear different kinds of ways of perceiving my work.

For instance, the works selected for this exhibition are critical works on 'memory'. They also started to be shaped by my personal choices and viewpoints. At the same time, these works also give the viewer the chance to visualise their subject matter and to make assumptions about what happened, then leave the rest to their imagination.

5.
g3 - Bd6

How do you create a balance between the moving image and the installation attached to it?

6.
Bg2 - Nge7

It is not essential to have the moving image attached to an installation, sometimes you can screw up a concept and a great work of art by having it attached to an installation, and other times this can help to develop it. So, it simply all depends on the concept you are working on, and how it needs to be delivered to the viewer.

7.
O-O - O-O

How do you define the aspects of duration, speed, and discontinuity in your works?

8.
Re1 - Bc7

My video works are based on these concepts. The main element is the duration. I believe that 'less is more', and shorter works have a greater impact on the viewer. Of course, speed and discontinuity all come under 'duration'.

For me, making a point is more crucial than repeating or suspending what I wish to highlight.

9.
Qe2 - b6

"Three Love Songs" (2011) takes its point of reference from recent history and plays out the concealed realities of the current situation. In this case, you re-examine the past and history, regardless of positions you may have defended in some of your previous works.

10.
h4 - Nb4

"Three Love Songs" reveals the manipulation that we face, especially from media organisations. The media is a very strong tool for brainwashing people. When I was living in Baghdad, my fellow Iraqis and I were the victims of such basic manipulation. Nowadays, we are also being manipulated, but in a very different and advanced way. So, while working on "Three Love Songs", I thought the best way to express this idea could only be through the lyrics that we used to hear on TV and on the radio on a daily basis.

11.
Nf1 - dxe4

What was the significance of the lyrics?

12.
Qxe4 - Nxc2

These lyrics were commissioned by Saddam Hussein and used to glorify the regime during the decades of his rule. Ironically, they were never analysed or thought about deeply, we used to sing and repeat them without thinking. They were also very catchy. With the benefit of hindsight, I realised that it was a subconscious act and that the media played an important role in pacifying our reactions.

13.

Qxa8 - Nxa1

Therefore, you decided to reflect on this subconscious act with "Three Love Songs" by mimicking the media.

14.

Ne3 - Nf5

Yes. For the cast, I looked for stereotypical 'beautiful blonde' women that would represent different profiles from society (the way the media uses them). Then, I asked them to sing these songs for me. They had no idea what the lyrics meant, because I gave them Arabic lyrics in an English alphabet, without any translation. So, they sang these songs in the same way as we had sung them.

15.

Nxf5 - exf5

Could you please also explain the juxtaposition of the lyrics with the context of the three settings in "Three Love Songs"?

16.

Bg5 - f6

"Three Love Songs" uses three different melodies and sets. First of all, I was inspired by Nancy Sinatra's song "Bang Bang", and that was my starting point for the whole idea. The contradiction between the lyrics and the joy in the songs, together with the setting, makes the scene even more remarkable and absurd. I took it further by adding a kind of blues and then a pop song. The sets were designed according to the genre of the songs.

17.

Rxa1 - fxg5

"Hopscotch" (2009) questions gaze-oriented societies and presents the riddle of the gaze: who is being watched and who watches. How do you relate a children's play and childhood memories to this questioning?

18.

Nxg5 - g6

For the record, I have never played hopscotch myself; it is considered to be a girl's game. Children play it all around the world. I've always been struck by the logic of this game. It is very simple: you toss a stone or an object into numbered spaces of an outlined pattern on the ground and then jump through the spaces on one leg to retrieve the object. However, this logic is also very similar to applications of governing systems and policies in the world.

The starting point of this piece is a fleeting memory in Paris. One day I was walking around, discovering and enjoying the city, until I came to a gate, which was located next to a children's courtyard. That gate reminded me of repression, the police state, cruelty and being under surveillance. I felt totally confused, with a combination of fear and anger. So, I decided to carry this moment into my work. By adding

the 'gate' element, I wanted to stress the dark and closed aspects of these applications.

19.

Re1 - h6

What about the story behind "Symphony" (2012)?

20.

Qc6 - Qd6

"Symphony" is a new work which will premiere at Arter with this exhibition, and I am actually still working on it at this stage.

The work deals with a very sensitive issue that is taking place in Iraq. A few months ago, around 90 students were stoned to death for having haircuts and wearing clothes that emulate the 'emo' style. They were simply killed for having a strange haircut and wearing tight clothes. Such an event shocked me. I cannot fathom the reasoning behind this brutal act. So I am doing this work as a memorial for those 90 students. My decision to make statues here was related to my desire to get involved in that. Although I am not a sculptor, I preferred to sculpt them myself. I see it as a way to pay a real tribute to them. It is a personal choice. It also clearly shows my stance with respect to the subjects of the works that I produce.

21.

Ne6 - Qxc6

Do you think or hope that, one day in the future, it will be possible to show "Symphony" (2012) in Iraq? If so, would you consider taking it back and discussing the issue in its own context?

22.

Bxc6 - Bxe6

I would love to do that, and hope to show it and discuss it. However, considering the political situation, I don't think that this will happen any time soon.

23.

Rxe6 - Kg7

Assuming that time is an essential variable in this creative process, how do you define the sense of time that these works generate?

24.

Be8 - f4

This process raises a range of thoughts for the viewer, but not only thoughts about the future. I think that the works contain the seeds of past, present and future within them.

25.

g4 - Bd8

Endgame

1/2-1/2

ROSA BARBA

notlar

annotations

Kerstin Stakemeier

* 1975,
Berlin/Münih.
Stakemeier
halen Münih
(Almanya)'daki
Güzel Sanatlar
Akademisi'ndeki
disiplinlerarası
çalışmalar için
"cx Merkezi"nde
öğretim görevlisi.

- 1 "Bu dünyaya, şu yaşadığımız hayata inanmak, en zorlu ödevimiz, ya da bugün içkinlik düzlemimiz üzerinde keşfedilmeyi bekleyen bir varoluş kipinin ödevi haline gelmiş olabilir." (Gilles Deleuze ve Félix Guattari, 1991)¹
- 2 "— Robert Smithson: Bu boşluk, sanatın yerleştirilmesiyle tanımlanabilir. Bir yerleştirme, içinde bulunduğu odayı doldurmamalı, aksine boşaltmalıdır. — Allan Kaprow: (...) Müzeleri bir boşaltma fikrini çekici buluyorum." (1967)²
- 3 "Gerçekleştirme süreci her zaman, gerçekleştirilen şeye göre değişkenlik gösteren dahili bir zamansallık ima eder. Her toplumsal üretim türünün küresel, içsel bir zamansallığı vardır, bunun yanı sıra, bu üretim türünün düzenini oluşturan parçaların da kendilerine özgü ritimleri vardır." (Gilles Deleuze, 1967)³
- 4 "Bir gün gelip de sanatın mekanik kurallarının bilimsel terimlerle çok daha berrak bir şekilde açıklanacağına inanmak iyi bir şey. O zaman hem sanatın toplumsal işlevini, hem de birey açısından hayati önemini daha iyi anlamak mümkün olacak. (...) Bu, yaratıcı yapıtların kaynaklarının gün gelip açığa çıkarılacağına dair umudu da doğruluyor. O gün geldiğinde sanatı sadece eğitimin değil, her insanın günlük alışkanlıklarının da bir parçası haline getirebileceğiz." (Laszlo Moholy-Nagy, 1946)⁴
- 5 "Zamanda var olan sadece şimdiki andır; şimdiki an, geçmiş ve geleceği bir araya getirir, veya içine çeker. Ama sadece geçmiş ve gelecek zamanın içerisinde mevcuttur ve her şimdiki anı sonsuz defa böler. Birbirini takip eden üç boyut yoktur, zamanı okumanın iki eşzamanlı biçimi vardır." (Gilles Deleuze, 1969)⁵
- 6 "Hareket halindeki görme eylemi eşzamanlılığın ve uzam-zamanın eşanlamlısıdır; yeni boyutu kavramak için bir araçtır. Hareket halindeki görme eylemi aynı zamanda planlamaya, ileriye görebilme becerimizin tasarımı yönelik dinamiklerine işaret eder." (Laszlo Moholy-Nagy, 1946)⁶

- 1 Gilles Deleuze ve Félix Guattari. *Felsefe Nedir?*, çev. Turhan Ilgaz (YKY, 1992), s. 71.
- 2 Robert Smithson: *The Collected Writings* (Toplu Yazılar), ed. Jack D. Flam (Berkeley: University of California Press, 1996), s. 44.
- 3 Gilles Deleuze, *Desert Islands and Other Texts, 1953-1974*, haz. David Lapoujade (Semiotext(e), 2004), s. 170-192.
- 4 Laszlo Moholy-Nagy, *Vision in Motion* (Hareket Halindeki Görme Eylemi) (Paul Theobald & Co: Chicago), 1947, s. 27.
- 5 Gilles Deleuze, *The Logic of Sense*, çev. Mark Lester with Charles Stivale, haz. Constantin V. Boundas (Athlone, 1990), s. 5.
- 6 Moholy-Nagy, agy, s. 153.

- 7 "Sanat yapıtı temsil dünyasını terk ederek 'deneyim'e, aşkın ampirizm veya duyular ile algılanabilenin bilimine dönüşür." (Gilles Deleuze, 1968)⁷
- 8 "Eski sanatlarda dehşet, genellikle yüz kaslarının alışıldık şekil ve düzeninin çarpıtılmasıyla, biçimi bozulmuş açık bir ağızla, büyümüş, dışa fırlamış gözyuvarlarıyla ifade edilirdi. Picasso bu yaklaşımı bedenın olağan koşullarda hareketsiz kalan, çarpıtılmayan bileşenlerini, yani gözleri, kulakları ve burnu da hareket ettirerek ve çarpıtarak yoğunlaştırdı." (Laszlo Moholy-Nagy, 1946)⁸
- 9 "Belki de daha alçak bir geleceksellik aşamasına düşüvermişim -sahte bir geleceğe geçebilmek için gerçek geleceği geride mi bırakmışım? (...) Elimdeki fotoğraf makinesi filmleri tüketiyordu, karnım da acıkmıştı. Passaic Alışveriş Merkezi aslında bir alışveriş merkezi değildi. Tipik bir uçurum, veya sıradan bir boşluktu. Bir galeri için ne kadar harika bir yer!" (Robert Smithson, 1967)⁹

İşte küçük alıntı cephaneliğim. Biri 1940'lardan, diğer ikisi 1960'lardan ve 70'lerden, üçü de bir dizi alıntı ile temsil edilen, özellikle de bunun gibi güncel sanat yazılarında alıntılanırları halleriyle ucuz roman statüsüne kavuşmanın eşliğinde üç erkek yazar. Fikirleri bayatladığı, veya zaman tarafından haksız çıkarıldıkları için değil; Laszlo Moholy-Nagy, Gilles Deleuze ve Robert Smithson güncel sanatın genişleyen alanı içerisinde birbirleriyle mükemmelen eşleştikleri için —bu metinlerin en yenisi neredeyse 40 yıllık olmasına rağmen. Güncel alıntıcılığın ışığında evrensel bir farkındalığı örneklerle açıklamak için Moholy-Nagy'nin avant-gardist ütopyacılığı, Deleuze'nün anti-modernizmi ve Smithson'ın ampirist materyalizmi ile güzelce kaynaştırılabilir.

Burada onları size sunmamın amacı ise bu tür bir farkındalığı çözmek ve Rosa Barba'nın sanatsal işlemlerinin bu tür kendine yeten romantizmleri kesip biçmek ve parçalarına ayırmakla sürekli meşgul yapıtlar ortaya koyduğunu göstermek. Bu metinde Rosa Barba'nın yapıtlarını genişleyen coğrafi yamalar olarak ortaya sermek istiyorum; bu yamalar sanat olarak vücut buluyor, ama aynı zamanda galeri duvarlarının ötesine yayılıyor ve şimdiki zamanımızın temsillerinin içinden geçerek büyüyorlar. Barba'nın yapıtlarında modernist ütopyaalar, yapısalcı fark alanları ve sanatsal entropiler durmak bilmeksizin karşımıza çıkıyor; ama sanatçı bunların gerçeklikte temellenmesini sağladıkça, içinde yer aldıkları düzen de baştan gözden geçirilmiş oluyor.

Bu zamansallıklar artık istikrar için geçmişe başvurduğundan şimdiye tutunabilen yekpare, pürüzsüz, sorumluluk sahibi bir kanaatler şeması oluşturmuyor. Barba bütün

- 7 Gilles Deleuze, *Difference and Repetition* (Londra: Continuum, 2010), s. 79.
- 8 Moholy-Nagy, agy, s. 251.
- 9 Smithson, agy, s. 72.

zamanları sanki şimdiki zaman kipindeymişlercesine, bazen, Deleuze'ün de farz ettiği gibi, fiili bir şimdiki zamanın var olmadığını öne sürmüş gibi davranan uzuvları iptal edilmiş paralelliklerden oluşan zamansal bir coğrafya gibi sahneliyor. Bu metin Rosa Barba'nın modernist temaların yapısalci bireyleştirmeler tarafından yönlerinden sapıtılması sonucu şimdiki zamanı yüklü hale getiren bir ilişkinin doğduğu çokzamanlı bir alan işgal ettikleri bireyleştirilmiş mekanik coğrafyasına ithaf edildi.

Biçimi Bozulmuş Modernizm – 3, 6, 8

October dergisinin 2012 yaz sayısının açılış metinlerinin başlıkları, “Post-Eleştirel” (Hal Foster) ve “Neo-Modern”di (David Geers)¹⁰; her iki makale de aynı kararlılıkla sanatsal şimdiki zamanı Modernizm’le ilişkileri çerçevesinde tartışmaya odaklanıyordu. İkisi de Modernizm’in küresel sermaye ve beraberinde getirdiği (siyasi) krizin erozyona uğraticı gelişmelerinin seline kapılıp gitmemizi engelleyen bir havuz; temel fikirlerle dolu, tartışmaya açık bir dükkân olduğunu kabul ederek onaylıyor. Modernizm bize sanatta siyasi aciliyetin faydalarına tutunma imkânını bahşediyor (Foster) ve istikrarsız zamanlarda istikrar sağlayıcı bir referans noktası olarak bir kere daha modernist bir geri dönüş gerçekleştiriyor (Geers). İki yazarın da çözümlemeleri güncel sanatta hakim ideolojileri son derece kesin ve ayrıntılı bir şekilde yansıtsa da, okuyucu yine de iki son derece rahatsız edici soruya cevap bulamıyor: Modernizm’i ne yapmalı? ve Bu bize ne tür bir şimdiki zaman sunuyor?

Rosa Barba'nın yapıtlarının bu sorulara yanıtlar sahnelediği söylenebilir, ama bu yanıtlar karşımıza birer yanıt olarak değil, zamansallıkları işaretleyen, “şimdi”nin içerisinde henüz aşılmamış gibi görünen birer kilometre taşı olarak çıkıyorlar. Sürekli bir istikrar sağlayıcı güç olma işlevi nedeniyle tabi tutulduğu yerinden edilmeler, Barba'nın işlerinde Modernizm’in bir leş, bir dönüşümle, projeksiyonlar ve maddi kalıntılar ağı olarak geri dönmesine neden olur. Modernist nitelik ve figürleri tek parça halinde ithal etmekten, ve dolayısıyla bu nitelik ve figürlerin bir zamanlar hizmetine atandıkları iradecilik’i yeniden sahnelemektense, Barba işleri sahiplerinden koparıyor. Sahneler geri döner, ama onları o zamanlar seyretmiş olanlar dönmezler; Barba'nın işlerinde olduğu gibi, onlar da başka bir zamanda yaşarlar. Modernizm’in Geer ve Foster’ın metinlerinde bizim kendi rol modellerimiz olarak kalan “asli” özneleri, Barba'nın sahnelerinde hiçbir şekilde mevcut değildirler; çünkü bu öznelerin üretimlerinin sonuçları, artık en baştaki niyetlerine dayalı olarak yeniden inşa edilemez. Barba yönünü şaşırmış, zengin ama amaçsız bir Modernizm taslağı çiziyor. “Gizli Konferans”ta da, “Sonsuz Şeylerin Kayıtlı Yayılımı”nda da Barba koskoca yetkin bilgi geleneklerini yapıtlarına aktarıyor,

¹⁰ İki yazı da: *October*, Yaz 2012, Cambridge Mass: MIT, 2012.

ama tüm kısıtlamaları gevşeterek bunları okunamayacak ve birbirlerinden ayırt edilemeyecek hale getiriyor. Heykel ve yazı kendilerine ait bir hayata kavuşuyor ve eleştiri yoluyla sürekli olarak aldıkları geri bildirimler yerinden edilerek tek başlarına konuşur hale getiriliyorlar. Bu kültür örneklemeleri, zamana uygunluklarının ayrıklığını, Deleuze'ün ifadesiyle, iç zamansallıklarını ve kendilerine özgü ritimlerini ortaya seriyor. Moholy-Nagy'nin, Picasso'nun “Guernica”nın konusu ile mücadelesinde saptadığına benzer bir şekilde, sanat üretimine içkin o dehşet deneyimini şimdiki zamana taşıyan işte bu ayrık zamansallıktır. Burada karşımıza çıkan artık, bize bir zamanlar doğal gelenin bozulması değildir, aksine bu, zamanın çivisini çıkaran, yaratıcı yokluğudur. Picasso kendi canavarlıklarının tazminatı olarak insanlığın kurbanlaşmasını resmederken, Barba, bu tür aşırılıkların ötesinde, insanlığın geçmiş eylem veya üretimlerine bağlı olmadığı, erişilemez bir geçmiş mantığının bedensel çokluğunun yardımı olmadan yükselebildiği bir şimdiki zamanın taslağını çizmekte. Başka bir deyişle, isimsiz bir dehşeti temsil ediyorlar.

“Gizli Konferans” ve “Sonsuz Şeylerin Kayıtlı Yayılımı”nın geçmiş kültürel yaratım ürünlerine getirdiği radikal eşzamanlılık, ağırbaşlı bir hava içerisinde yaratıcılarının bu uzuvsuz bırakılmışlıkları üzerine kurulu. Bu eser sahibini ortadan kaldırma işlemi, yapıtların kendilerine bağımsız birer hayat hakkı tanıyıp, kendisini, geçmişini ancak onun kahraman savunucusu, ve günümüzdeki müellifi olabilmek için alıntılایan bir konumda hayal eden nostaljik Modernizm’in karşısına dikiliyor. Barba'nın yapıtı bize bir kahraman sunmuyor; ancak yaratım sürecinin zamansal bağlamından koparılmış parçalarının izole edilmiş, anlarını (ya da “çakılı kalmış yapıntıları”); dolayısıyla yaratıcılarının veya bağlamlarının uzantısı gibi değil, kendi terimleriyle anladıklarımızı gerçekleştirir.

Zamanı Boşaltmak – 2, 5, 9

Barba'nın üretimlerinde Modernizm çakılı kalmış yapıntıların maddi çoğulluğu rolünü oynuyorsa eğer, o zaman, İkinci Dünya Savaşı'nın ardından tarihi dağılışıdan silkinen öznenin Modernizm’in statüce eşit zıttına dönüştüğü iddia edilebilir. Barba, karaya oturmuş bir modernliğin karşısına öznellikten değil, Deleuze'ün ifadesiyle bireyleştirmelerden oluşan bir sözcüyle çıkıyor. Deleuze'ün çizdiği zamanlama taslağı, tek bir boyuta sığacak şekilde çökertilmiş, geçmiş ve geleceğin içerildiği bir şimdiki zaman; bu aynı zamanda Barba'nın bu tür bireyleştirmelerin kültürel tarihlerini sahnelediği zamanlama taslağı. “Bir Devre Yaptım, Sonra da Bir İkincisini Yaptım” (2010) adlı yapıt, kendi kendine tutunamayan ama kendini hatıralarında kaybeden bir hareket öngörür, metnin gözenekli bedeninde her şey öne yüklenmektedir, sahneyi düzenleyen teleolojik veya mantıksal bir düzen söz konusu değildir, yapıt kendini hiçbir istikrar sağlayıcı işlev taşımayan bir geçmişte kaybeder. Robert Smithson’ın distopik senaryolara yönelik hevesi de buna benzer, önemli bir gerçeklerden kaçış biçimine odaklanır,

daha büyük bir iyilik uğruna toplumu terk etmek yerine sahneyi içeriden boşaltmak adına topluma yuvasından çıkmış alanlar, malzemeler ve anılar eklenir. Deleuze'ün de öne sürdüğü gibi şimdiki zaman, geçmişin ve geleceğin savaş meydanı olmaya devam etmektedir. Barba'nın yapıtları, bu boşluğu sadece uzamsal ortamda konumlamaz; aksine, metinler ve nesneler, düşünce ve malzeme arasındaki hiyerarşik ilişkiyi çözererek farklı derecelerde genişletir. Barba'nın coğrafyaları doğadan daha üstün bir performans sergilemiştir, akıntıya kapılmış halde sürüklenmektedirler. Smithson'ın boşaltımı, Barba'nın yapıtında kültürel tarihlerin, mekanizmaların ve anlatıların süregelen bir maddileşmesi olarak geri döner. Burada film, metin kadar dokunma duygusuyla ilgili bir mecra haline gelir, Barba duyuların istikrarlı bir düzenine izin vermediği ölçüde sergi mekânlarını boşaltır. Aynı "Bir Devre Yaptım, Sonra da Bir İkincisini Yaptım" gibi, heykelsi enstalasyonlarının çoğu karanlık ve ışığın kaynaşmasına dayanır. Bu yapıtlar bütünleşik bedenler sunmaz, aksine işlevlerin ivme kazandığı gölgeler, saydamlıklar ve mekânda uzantılar oluştururlar. "Görünmez Eylem"de örneğin projeksiyon cihazı, sürekli akan film şeridinin üzerinde metal bir bilyeyi dengeleyerek uzamın içine doğru genişler. Eğer Barba'nın işlerinde öznellik biçimini kazanan bir bireyleşme söz konusuysa, bu Barba'nın kullandığı, tavana asılan, bir performans grubu oluşturacak şekilde sıraya dizilen, veya birbirine bağlı iki film şeridinin aktığı farklı projeksiyon cihazları gibi bir şey olsa gerek. Bu, kitle kültürünün üretim hatlarından uzunca bir süre önce kaldırılmış ve yerini dijital haleflere bırakmış modası geçmiş mekanizmalar, sanat alanından uzaklaştırılmıştı; ancak, Barba'nın yapıtlarında, ıskartaya çıkarılmış tarihlerin anlatıcıları olarak geri dönüyorlar. Bu yapıtlar, başka bir zamana yönelmeyen, aksine, Deleuze'ün iddia ettiği gibi, geçmiş ve geleceğin, kendisi de zaten parçalarına ayrılabilme yetisini muhafaza eden bir şimdiki zamanın algılanabilir bölümleri olarak çarpıştığı bir zaman kavramı öngörür. "Buradan Kesiniz" (2012) adlı yapıt bunu bir camekân biçiminde örnekler. Bu yapıttaki ışıklı masada izlenimlerini dış dünyaya yansıtan mekanizmadan uzaklaştırılmış film şeridi makarada döner, açığa çıkarılmış kısmi bir nesne, "asla kesilmeyecek" sonsuz bir döngü olarak maddileşmek zorunda bırakılır.

Şimdiki Zaman – 1, 4, 7

Foster ve Geers'in şimdiki zamanımız için dış hatlarını çizdikleri, Modernizm'in sonu gelmeyen geri dönüşleri güncel bir ilişkiyi, yani —sadece meta formunda bütünlüğünü koruyan— sanatı istikrara kavuşturmak için geçmiş zamanlı ütopyaları işe koşarken, Rosa Barba bu zamansal çerçevelerin yöndeğiştirici siyasetlerini kesip biçerek hiyerarşik olmayan coğrafyalara dönüştürüyor. Merkezi figür olarak projeksiyon cihazı, temsillerin yerine görünümünün geçtiği, tüm bileşenlerin farkları sayesinde değil maddilikleri sayesinde rol kaptıkları bir sahneye nezaret ediyor. Barba'nın şimdiki zamanı dahilinde istikrar sağlayıcı bir güç kaynağı yok, sadece farklı zamansallıkla-

ra tanıklar yerleştirdiği tek ve yalnız ortak yaşamlar var. Yeni bir düzen önerilmiyor, kaynak gösterilen, ilham alınan herhangi bir ütopyacı şevk söz konusu değil, ama bu şimdiki zaman tam olarak bu yeni materyalizmin coğrafyaları dahilinde, bu sürekli genişleyen mekanik ve başka niteliklere sahip bileşenler panoramasının içinde; öyle ki bu dünyada umut etme fikri hâlâ mümkün. Barba bize, hiyerarşik olmayan bir bolluğun geleceğini öneren parçalı bir Modernizm tablosu sunuyor. Bu gelecek, kendi dışındaki alana doğru yavaşça ilerleyerek kendini oraya yerleştiriyor, ve burada da "süperstarların" sönmekte olduğunu" söylüyor.¹¹

11 Smithson, s. 74.

Kerstin Stakemeier

* 1975,
Berlin/Munich.
Stakemeier
is a Junior
Professor at the
center for
interdisciplinary
studies at the
Academy of Fine
Arts Munich,
Germany.

- 1 "It may be that believing in this world, in this life, becomes our most difficult task, or the task of a mode of existence still to be discovered on our plane of immanence today." (Gilles Deleuze and Félix Guattari, 1991)¹
- 2 "— Robert Smithson: The emptiness could be defined by the actual installation of art. Installations should empty rooms, not fill them.
— Allan Kaprow: (...) I am attracted to the idea of clearing out the museums." (1967)²
- 3 "One will notice that the process of actualization always implies an internal temporality, variable according to what is actualized. Not only does each type of social production have a global internal temporality, but its organized parts have particular rhythms." (Gilles Deleuze, 1967)³
- 4 "It is good to believe that some day the mechanics of art will be explained with greater clarity in scientific terms. Then it will be possible to understand more of its community function as well as its vital importance to the individual. (...) This justifies the hope that the sources of creative work will one day also be unveiled. Then we shall be able to incorporate art not only into education but into everyone's daily routine." (Laszlo Moholy-Nagy, 1946)⁴
- 5 "Only the present exists in time and gathers together or absorbs the past and future. But only the past and future inhere in time and divide each present infinitely. There are not three successive dimensions, but two simultaneous readings of time." (Gilles Deleuze, 1969)⁵
- 6 "Vision in motion is a synonym for simultaneity and space-time; a means to comprehend the new dimension. Vision in motion also signifies planning, the projective dynamics of our visionary faculties." (Laszlo Moholy-Nagy, 1946)⁶

- 1 Gilles Deleuze and Félix Guattari, *What is Philosophy?*, Translated by Graham Burchell and Hugh Tomlinson (Verso, 1994), p. 75.
- 2 Robert Smithson: *The Collected Writings*, ed. by Jack D. Flam (Berkeley: University of California Press, 1996), p. 44.
- 3 Gilles Deleuze, *Desert Islands and Other Texts, 1953-1974*, ed. by David Lapoujade (Semiotext(e), 2004), pp. 170-192.
- 4 Laszlo Moholy-Nagy, *Vision in Motion* (Paul Theobald & Co: Chicago, 1947), p. 27.
- 5 Gilles Deleuze, *The Logic of Sense*, trans. by Mark Lester with Charles Stivale, ed. by Constantin V. Boundas (Athlone, 1990), p. 5.
- 6 Moholy-Nagy, *Ibid.*, p. 153.

- 7 "The work of art leaves the domain of representation to become 'experience', transcendental empiricism or science of the sensible." (Gilles Deleuze, 1968)⁷
- 8 "In the old arts, horror was usually rendered through the distortion of the facial muscles, distortion of the open mouth, by enlarged and protruding eyeballs. Picasso intensified this approach by moving and distorting the usually immovable and undistortable elements of the body, such as the eyes, ears and nose." (Laszlo Moholy-Nagy, 1946)⁸
- 9 "Perhaps I had slipped into a lower stage of futurity—did I leave the real future behind in order to advance into a false future? (...) I began to run out of film, and I was getting hungry. Actually, Passaic center was no center—it was instead a typical abyss or an ordinary void. What a great place for a gallery!" (Robert Smithson, 1967)⁹

So here is my small arsenal of tropes. Three male writers, one from the 1940s and two from the 1960s and 70s, all represented by a series of quotes, which are on the verge of appearing as pulp fiction, specifically when being quoted in writings on contemporary art like this one. Not because their ideas turned stale or were falsified by the course of time, but rather because Laszlo Moholy-Nagy, Gilles Deleuze and Robert Smithson are a perfect match within the expanded field of contemporary art today, even though the most recent of these texts is almost 40 years old. One can beautifully mix Moholy-Nagy's avant-gardist utopianism with Deleuze's anti-modernism and Smithson's empiricist materialism to demonstrate a universal awareness in the light of contemporary referentialism.

I introduce them here, however, to disintegrate such an awareness and to demonstrate how Rosa Barba's artistic proceedings are creating entities engaged in the constant dissection of any such self-contained romanticisms. In this text I want to lay out Rosa Barba's works like expanding patches of landscape, materialising as art, but at the same time expanding beyond the gallery walls, growing through the representations of our present tense. In Barba's works, modernist utopias, structuralist fields of difference and artistic entropies recur relentlessly, but their order is revised as she allows them to have a better foothold in reality.

These temporalities no longer form one smooth conscientious scheme of convictions, which can hold on to the present because it calls on the past for its stabilisation.

- 7 Gilles Deleuze, *Difference and Repetition* (London: Continuum, 2010), p. 79.
- 8 Moholy-Nagy, *Ibid.*, p. 251.
- 9 Smithson *Ibid.*, p. 72.

sation, but Barba stages all times as present tenses, a temporal landscape of amputated parallelism that sometimes seems to suggest that an actual present tense might, as Deleuze assumes, actually not exist. This text is dedicated to Rosa Barba's individuated mechanical landscape, which occupies a multitemporal site, where modernist themes are deflected by structuralist individuations producing a relationship that charges the present.

Disfigured Modernism – 3, 6, 8

The opening texts of the summer issue 2012 of the magazine *October* were entitled “Post-Critical” (Hal Foster) and “Neo-Modern” (David Geers)¹⁰—both were equally dedicated to debating the artistic present tense in relation to Modernism. Both assert Modernism as a repository, a contested store of essential ideas, which enables us to not be washed away by the landslide developments of global capital and the (political) crisis it carries with it. It bestows on us the means to hold on to the virtues of political criticality in art (Foster) and, experiences yet another Modernist comeback (Geers), a stabilising reference in unstable times. While their analysis characterises the predominant ideologies of contemporary art very precisely, the reader is still left with two rather unsettling questions: what does this make of Modernism and what present tense does this leave us with?

Arguably Rosa Barba's works stage answers to these questions; however, they do not appear as answers, but rather as milestones, marking temporalities, which within the ‘now’ effectively seem to be unresolved. The dislocations that Modernism is subjected to in its constant function as a stabilising force in Barba's work, allow it to return as a carcass, a grid of transmissions, projections and material remainders. Far from importing Modernist traits and figures into one piece, and thus re-enacting the voluntarism they were once assigned to, Barba dissects the materials from its authors. The sceneries return, but their then-beholders do not, as in Barba's works, they are inhabiting a different time. The ‘original’ subjects of Modernism, which in Geer's and Foster's texts remain our own role models, are nowhere to be found in Barba's sceneries; since the consequences of their productions will no longer be reconstructed based on their initial intentions. Barba delineates a Modernism that evolves in a disoriented manner, that is richly diverse yet aimless. In “The Hidden Conference” just as in “Recorded Expansions of Infinite Things” Barba introduces whole canons of knowledge, but by loosening all restraints, she makes them illegible and indistinguishable. Sculpture and writing assume lives of their own and the updates and feedback

10 Both in: *October*, Summer 2012, Cambridge Mass: MIT, 2012.

that they are constantly entitled to through critical reception becomes dislocated, brought into soliloquy. These demonstrations of culture expose the discreteness of their timeliness, in Deleuze's words: their inner temporality and specific rhythm. It is this discrete temporality, which transfers all the horror of artistic production into the present, of the kind that Moholy-Nagy's detected in Picasso's struggle with the subject of “Guernica”. It is no longer the disfiguration of what once seemed natural that appears here; instead, it is the absence of a maker that puts this time out of joint. Where Picasso depicted the victimisation of humankind as the retribution for its own monstrosities, Barba delineates a present tense beyond such drastic acts, in which humankind is no longer attached to its past actions or productions and in which they emerge in multiple embodiments, but the reason for their current existence is now unattainable. In other words, they represent a nameless horror.

The radical simultaneity that “The Hidden Conference” and “Recorded Expansions of Infinite Things” provides, is that the products of past cultural creation come to be based solemnly on this amputation of their makers. This elimination of the author entitles the artifacts to a life of their own, thus countering the nostalgia of Modernism, which imagines that the creator is in a position to quote the past in order to become its present author and its champion. Barba's work offers no champions, but actualises the isolated moments of articles disconnected from their temporal context of process of creation (or “stranded artifacts”), and which we thus receive on their own terms, not as auxiliaries to their creator or context of creation.

Emptying out Time – 2, 5, 9

If Modernism in Barba's productions plays the role of a material multiplicity of stranded artifacts, one might argue that the subject, which rose from its historic disintegration after the Second World War becomes its coequal opposite. Barba confronts a shipwrecked modernity with a speaker that does not consist of subjectivity, but rather, as Deleuze put it, of individuations. The timing Deleuze lays out, the present-tense in which past and future are contained, collapsed into one dimension, is that in which Barba stages cultural histories of such individuation. “I Made a Circuit and Then a Second Circuit” (2010) prescribes a movement which cannot hold on to itself but confidently loses itself to recollections, in the perforated body of the text, in which everything pushes forward, no teleological or logical order devises the scenery, it loses itself to a past that again does not involve any stabilising functions. Robert Smithson's enthusiasm for dystopic scenarios engages in a similar form of consequential escapism, which does not desert society for a greater good but which inserts dislocated sites, materials, and memories into the scenery to empty it out from within. The present tense, as Deleuze argues, remains as a battleground of the past

and the future. Barba's works locate this emptiness not just on the level of spatial settings but expands it in different degrees, as she dissolves the hierarchical relationships between texts and objects, between thought and material. Her landscapes have outperformed nature, they are adrift. Smithson's emptying out in Barba's work returns as an ongoing materialisation of cultural histories, machineries and narrations. Here, film becomes a tactile medium as much as text, Barba empties out the exhibition spaces in that she does not allow for a stabilised order of the senses. Like "I Made a Circuit and Then a Second Circuit", many of her sculptural installations are based on coalescences of darkness and light. They do not offer integrated bodies but form shadows, transparencies and extensions into space, where functions are expedited, as in "Invisible Act" in which the projector is expanded into space, balancing a metal ball on the continuous celluloid. If there is an individuation in Barba's work that takes on the form of a subjectivity, it is most likely that of the different projectors Barba uses, as they are hung from the ceilings, lined-up into a performance group, wound up into a celluloid corded pair. These outmoded mechanisms, which have long been removed from the production lines of mass culture, where they were replaced by their digital successors, have been banished into the realm of art, where, in Barba's works they return as the narrators of discarded histories. They mark the centre of an endless conversion which here does not lead into another time but prescribes a time, in which, as Deleuze argues, past and future collide as discernable fractions of a present, which in itself remains capable of being broken into fragments. "Coupez Ici" (2012) demonstrates this in a showcase format. In this lightbox the celluloid, deserted from that machinery which projects its imprints onto the external world, rotates over a series of reels, forced to materialise itself as an exposed part object, an endless loop, "never to be cut".

Present Tense – 1, 4, 7

Whereas the endless returns of Modernism, which Foster and Geers characterised in terms of our present, are employing past tense utopias to stabilise a contemporary relationship, namely that of art, which remains integrated into everyday life only in its commodity form, Rosa Barba dissects the diverting politics of those time frames into antihierarchical landscapes. The projector as its central figure oversees a scenery in which representations are replaced by appearances, as all its elements are cast for their materialities, not for their differences. There is no stabilising force within Barba's present tense, only the solitary coexistences in which she places witnesses that attest to different temporalities. No new order is proposed, no utopian verve is quoted but Barba's work remains precisely within the realm of a new materialism, a continuously expanding panorama of elements, including mechanical and other

bodies, that evoke the fact that belief in this world remains conceivable only if it is materialised. Barba presents us with a fragmented Modernism that offers an unhierarchical and bountiful future, which encroaches on the outside world and inserts an expanding vision of rematerialisation within it, even though here too, "the 'superstars' are fading."¹¹

11 Smithson, p. 74.



80, 81, 82, 83

Gizli Konferans: Gördüğümüz ve Görmediğimiz Şeylerin Süreksiz Tarihi Üzerine
The Hidden Conference: About the Discontinuous History of Things We See and Don't See

2010

35mm film, renkli, optik ses | 35mm film, colour, optical sound

13'40"

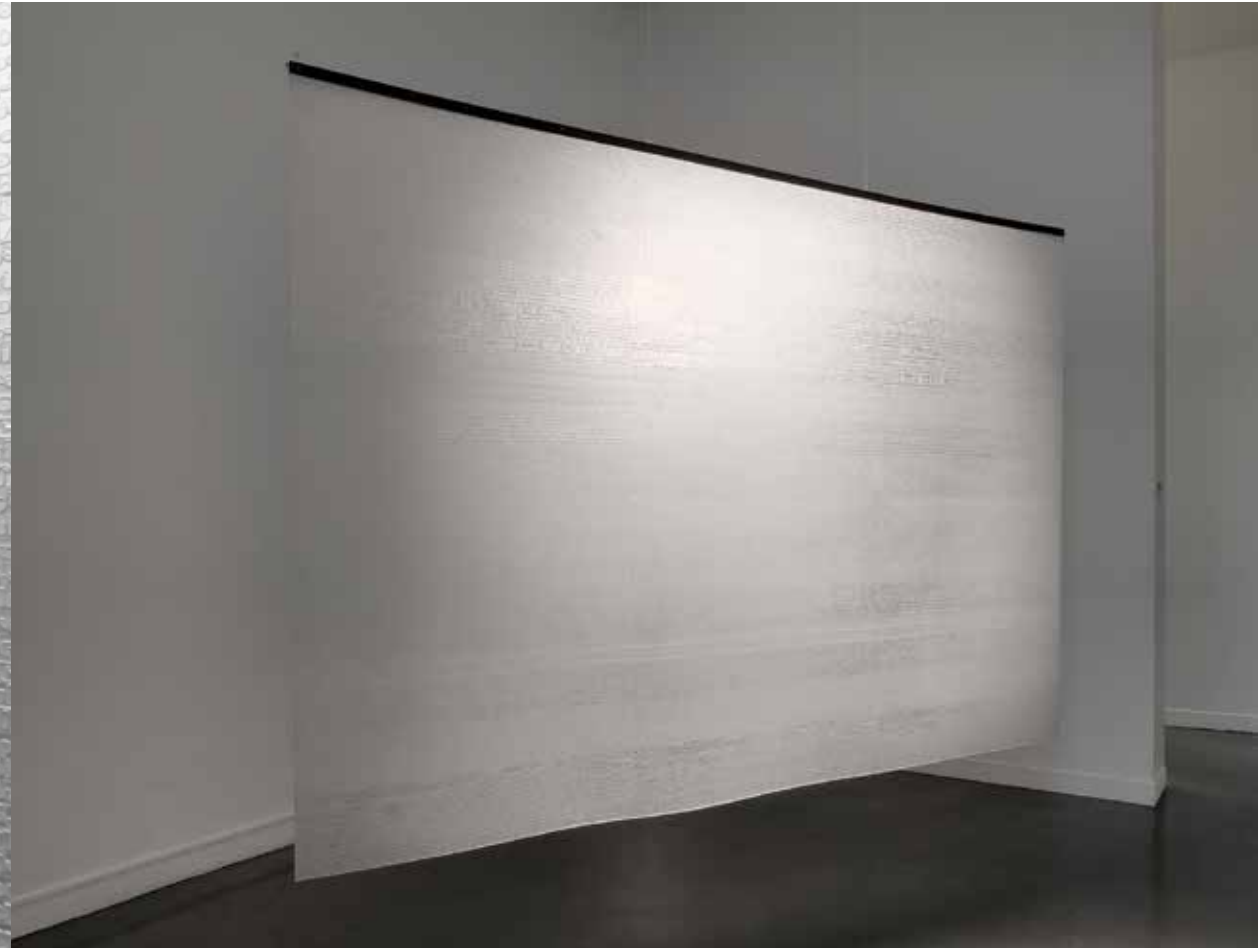
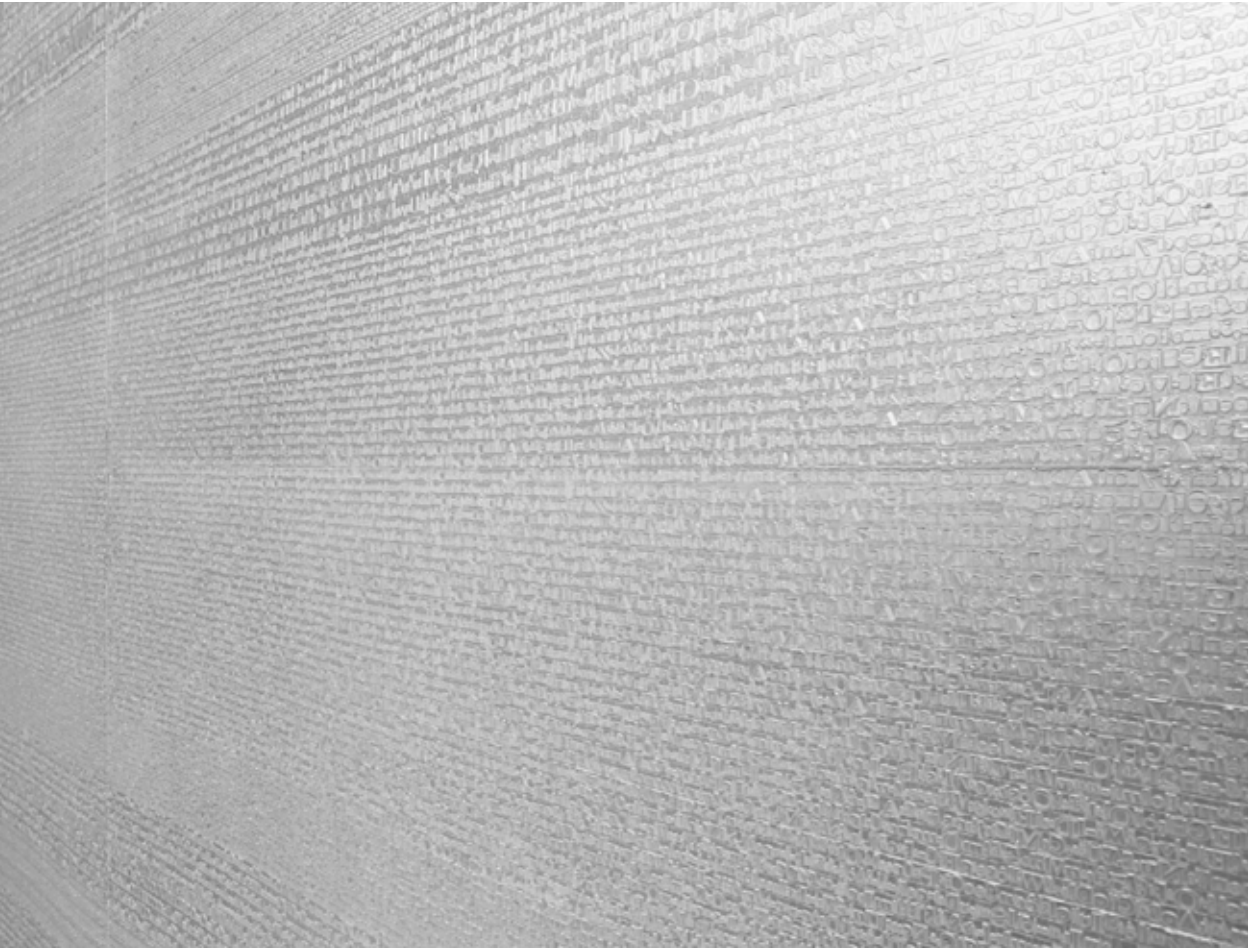
(ses | sound: Jan St. Werner, Rosa Barba)

Sanatçının, carlier | gebauer, Berlin ve Gió Marconi, Milano'nun izniyle

Courtesy of the artist, carlier | gebauer, Berlin and Gió Marconi, Milan

© VG Bild-Kunst, Rosa Barba





84-85, 86, 87

Sonsuz Şeylerin Kayıtlı Yayılımı | Recorded Expansions of Infinite Things

2012

Heykel | Sculpture

Silikon, metal harfler | Silicone, metal type pieces

200 x 300 x 1 cm

Sergi görüntüsü | Exhibition view:

Rosa Barba, "Back Door Exposure", Jeu de Paume, Paris, Fransa | France

Sanatçının, carlier | gebauer, Berlin ve Gió Marconi, Milano'nun izniyle

Courtesy of the artist, carlier | gebauer, Berlin and Gió Marconi, Milan

© VG Bild-Kunst, Rosa Barba

I made a circuit, then a second circuit. I tried to imagine myself as a time traveller, to the time and place of my distant ancestors. I made a circuit, then a second circuit, then a third, and found myself in a loop. I let out a yell. At a point which had to be that very point - in the place of my sign - there was a shameless scratch, a bruised, chipped abrasion in space. I had lost everything: the sign, the point, the time, the place, the circuit, the loop, the yell. A void, without existence or even imagining, in which something - another me - was lost. I let myself be dragged along in dimensions. When I finally raised my eyes, I saw what I never could have expected. Faces, animals, things. Ideas inscribed on a subterranean wall. What seemed to be expressing some unknown technology, or written code. Looking closer at the drawings, I found that abstract symbols were being used as parts of a larger form. Was this the very beginning of an attempt to communicate through writing? A linguistic man? Or an attempt to give speech to something that seemed to be without language? A story that is completed only over many years, being passed on visually from one abstract sign to another? Ideas can evolve over time, and how we perceive earlier ones depend on what comes afterwards in the non-chronological timeline. These are somehow simple cellular structures. It was like opening a library for the first time and walking into a room full of strangers, a need to consider how to use abstract symbols rather than figurative images. There was no longer a container and a thing contained, only a dense diffusion of signs, occupying the whole volume of space, a network of lines, scratches, reliefs and engravings. This universe had been scratched, spattered on every surface, in its every dimension. As a side effect, and by necessity, these measurements had been made over decades. Some drawings represent subjects in constant flux, volcanoes, glaciers, earthquakes. Down there, little would change. Space was infinite, the universe infinite. Ideas be still. Life would continue on as it always had done. I had left the sign in that place, a sign which seemed inappropriate, in all its pretension. It could continue on through the centuries, making a ridiculous spectacle of itself, and of me, and that transient way we sometimes have of perceiving things. What kind of drawings to choose for committing to memory? Why is it that some images are so strong and sharp, so fit for awakening memory, while others are so weak, hardly stimulating our recollection at all? We must enquire deeper into this, to know which images to avoid, and which to seek.

drawings to choose for committing to memory? Why is it that some images are so strong and sharp, so fit for awakening memory, while others are so weak, hardly stimulating our recollection at all? We must enquire deeper into this, to know which images to avoid, and which to seek.

er, to the time
ard, and found
he place of my
st everything:
void, without
let myself be
er could have
seemed to be
ings, I found
beginning of
give speech to
r many years.
time, and how
gical timeline.
first time and
ymbols rather
only a dense
es, reliefs and
dimension. As
ome drawings
e, little would
d continue on
appropriate, in
a spectacle of
What kind of

over time, and
chronological timeline.
for the first time and
tract symbols rather
ained, only a dense
cratches, reliefs and
every dimension. As
des'. Some drawings
there, little would
would

very beginning
to give speech to
over many years,
er time, and how
ological timeline.
the first time and
t symbols rather
ed, only a dense
tches, reliefs and
ry dimension. A

88-89, 90-91

Bir Devre Kurdum, Sonra da Bir İkincisini Kurdum
I Made a Circuit and Then a Second Circuit

2010

Heykel, keçe üzerine kesip çıkarılmış metin | Sculpture, cutout text on felt
180 x 240 cm

Sergi görüntüsü | Exhibition view:

Kunstverein Braunschweig, Braunschweig, Almanya | Germany

Sanatçının, carlier | gebauer, Berlin ve Gió Marconi, Milano'nun izniyle

Courtesy of the artist, carlier | gebauer, Berlin and Gió Marconi, Milan

© VG Bild-Kunst, Rosa Barba

93

Buradan Kesiniz | Coupez Ici

2012

Heykel | Sculpture

35mm film, ışıklı kutu, motorlar | 35mm film, lightbox, motors

72,5 x 82 x 13 cm

Sergi görüntüsü | Exhibition view:

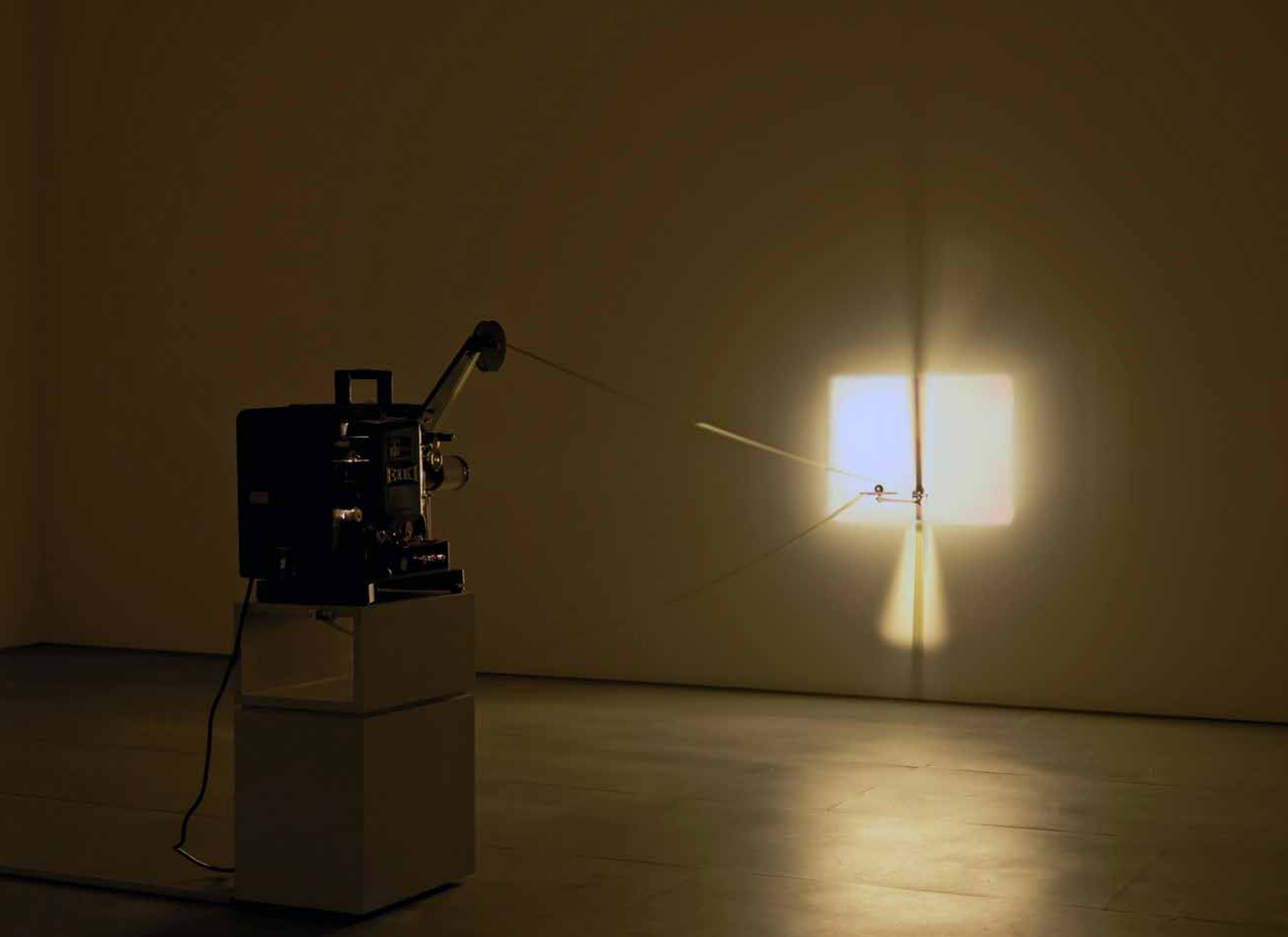
Rosa Barba, "Back Door Exposure", Jeu de Paume, Paris, Fransa | France

Sanatçının, carlier | gebauer, Berlin ve Gió Marconi, Milano'nun izniyle

Courtesy of the artist, carlier | gebauer, Berlin and Gió Marconi, Milan

© VG Bild-Kunst, Rosa Barba





94-95, 96-97

Görünmez Eylem | Invisible Act

2010

Heykel | Sculpture

16mm film, gümüş bilye, selüloit

16mm film, silver ball, celluloid

Sergi görüntüsü | Exhibition view:

Kunstverein Braunschweig, Braunschweig,

Almanya | Germany

Sanatçının, carlier | gebauer,

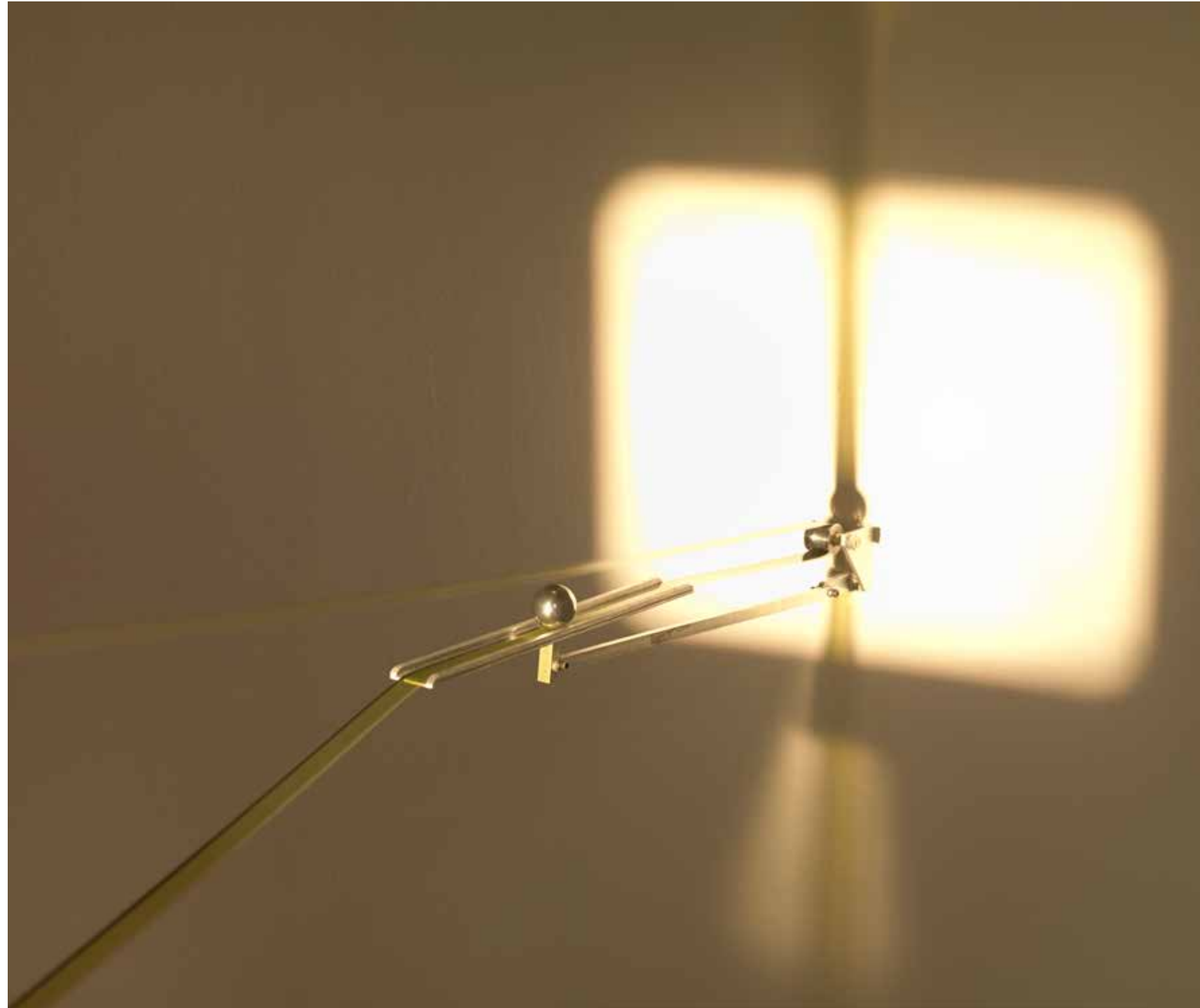
Berlin ve Gió Marconi, Milano'nun izniyle

Courtesy of the artist, carlier |

gebauer, Berlin and Gió Marconi, Milan

© VG Bild-Kunst, Rosa Barba

VKV-00437



[Beyaz "BaşakŞenova"] [Siyah "Rosa Barba"]

1.

e4 - e6

Filmi nasıl tanımlarsın? İşlerinde bir mecra olarak filmin özüyle anlatısal özellikleri arasında ne gibi bir ilişki var?

2.

d3 - c5

Film, ikame edilemeyecek bazı niteliklere sahip bir mecra. Yerleştirmelerime de dahil ettiğim performatif bir yapısı var. Benim için özel bir anlamı daha var: Fotoğrafik bir işlem olduğu için tarihi ve hafızayı saklamak için güçlü bir potansiyele de sahip. Film yerleştirmelerimde kesinlikle bulunmuş kamera görüntüsü kullanmam. Filmlerim yeni fikirlerden oluşur; bugünden, şimdiki zamandan çıkarlar ve imgeler üzerine düşen ışığın yarattığı imkânlarla ilgilenirler. Anlatıya el kameramla, ışık ve hızın tüm imkânlarını araştırarak yaklaşıyorum. Kurgunun büyük kısmını filmi çekerken, kameranın kendisini kullanarak oluştururum. Kamerayı da hikâyedeki karakterlerden biri gibi kullanırım. El kamerasını sık kullanmak, hikâyedeki karakterlerle daha güçlü bir diyalog kurmamı sağlar. Sahneye ritmik bir yaklaşım getirir.

3.

Nf3 - Nc6

O halde film mecrasının senin üretim sürecini harekete geçiren bazı belirleyici özellikleri var.

4.

g3 - d5

Filmin "yapısalcılığıyla" ilgileniyorum. Ses, görüntü, metin ve malzeme gibi her bir unsurun kendine özgü bir özelliği var ve her biri tek başına varolabildiği gibi, tümünden kaldırılabılır ya da güçlendirilebilir. Bu durum videoyla pek mümkün değil, zira videoda tüm bu unsurlar birbirine karışıp birleşerek dijital kodlara dönüşüyor. Örneğin filmde ses, malzemeye eklenmiş bir çizim ya da işaret gibidir. Bir evreni ortaya çıkaran da bütün bu küçük "dünyalar"dır aslında.

5.

Nbd2 - Bd6

Filmin görsel olanaklarını çekim süreci içerisinde nasıl değerlendiriyorsun?

6.

Bg2 - Nge7

Sinemanın içkin özellikleriyle daha çok ilgileniyorum: projektörlerin nasıl çalıştığı, mekândaki algı, mecranın kendisinin maddeselliği -sadece optik anlamda söyleyemiyorum bunu, ses ve zaman içindeki maddeselliğinden bahsediyorum.

7.

O-O - O-O

O halde bir noktaya kadar bu, formüle edilmiş sekanslar aracılığıyla, anlatının yarısaydam varlığında birbirinden apayrı zaman sekansları, görüntüler ve metin içeren bir olay

örgüsü yaratma faaliyetine işaret ediyor. Bu süreçte kaza ve tesadüflerin rolü nedir?

8.

Re1 - Bc7

Görüntü yakalamak son derece sezgisel bir süreçtir ve olasılıklar da bu sürecin bir parçasıdır. İlgilendiğim bir başka nokta da görüntünün şansa bağlı ve psişik boyutları: görünmez manzarlara yaratan spekülative anlatı, görülmemiş tarihleri olan manzarlara, hatta bazen saf bir metin olan manzarlara.

9.

c3 - b6

Coğrafyayı nasıl tanımlıyorsun?

10.

a3 - Ba6

Fikirlerimin çoğu bir manzarayı okumak ve yorumlamak ve bu süreçten bir hikâyeye çıkarmak yoluyla ortaya çıkıyor. Sanki benim hikâyelerim bir manzaraya zaten çoktan kazanmış da, benim tek yapmam gereken bu kazanmış parçaları dikkatlice yerlerinden sökmekmiş gibi.

11.

exd5 - Nxd5

Bu "sökmek" terimini biraz daha açabilir misin?

12.

Nc4 - Qd7

Kavramsal bir süreç: okumak, hikâyenin bazı kısımlarını öne çıkarmak, daha sonra onları yan yana koymak, başka bir tercüme bulmak ve sonunda bazen onları öylesine, gizemli bir şekilde yalnız bırakmak.

13.

Qc2 - Rad8

Film çalışmaların, alan kayıtları, topografik özellikler ve anlatı sekanslarından oluşuyor. Bu işlere ek olarak basılı malzeme kullanmakla da ilgileniyorsun. Bu pratikler arasında nasıl bir etkileşim söz konusu?

14.

b4 - Nde7

Basılı malzeme, bir eser geliştirirken ortaya çıkan kişisel "defterlerimin" bir uzantısı. Dolayısıyla işlerimde mevcut olan unsurların başka bir şekilde dışavurumunu ya da tercümesini sağlıyor. Bunlar aslında kitapçık suretinde "gösterilemeyen filmler": büyük boyalar, bedava dağıtılıyorlar ve kolay erişilebilirlikleri dolayısıyla gerçek bir filmin dağıtımıyla aşık atabiliyorlar.

15.

Qa4 - Nb8

Konu tercümeden açılmışken; bu uğraşının getirdiği beceri aynı zamanda işlerindeki unsurların özerkliğinde de bulunuyor. Öte yandan, böylesi bir tercüme uğraşısı her zaman bir öznellik itkisini ortaya koyuyor gibi.

16.

Qxd7 - Nxd7

Bir işi öyle kurmaya çalışıyorum ki, her zaman parçalarını inceleyebilirsiniz; teknik olduğu kadar semantik, duyusal ve tarihsel anlamda da. Bu da sonunda farklı ifade ve format kipleri ediniyor.

17.

Bg5 - Rfe8

Bu çeviri eylemi kendisini her işte farklı şekilde mi gösteriyor?

18.

Bxe7 - Rxe7

Sıklıkla bir çeviri eyleminden ziyade materyalin sürekli olarak görüntüye aktarılması ve bunun tekrar edilmesi. Buna bağlı olarak, tarih olarak anlaşılan şey, maddenin sessiz hakikati içinde ardı ardına yeniden yapılandırılıyor —içerik biçime, biçim içeriğe dönüşüyor.

19.

Nb2 - Bb7

“Buradan Kesiniz” (2012) adlı işin, sergideki diğer işlerinle beraber kendini çoğaltan bir sonsuzluğa gönderme yapıyor.

20.

Rad1 - Bxf3

“Buradan Kesiniz”, bir ışık kutusu içine yerleştirilmiş döngüsel bir film bandı. Bandın en başında “Ne jamais couper cette amorce” (Bu parçayı kesinlikle kesmeyiniz) yazısı görülüyor. Sonsuzluğu duyuran bitmek bilmez bir billboard ilanı gibi işliyor.

21.

Bxf3 - Be5

Benzeri bir şekilde, “Görünmez Eylem” (2010) de ışık ve gölge aracılığıyla, bir metal top ve film bandıyla bir film gösterisi yaratıyor. Öte yandan bir nesne olarak sürekli kendi bağlamını dönüştürüyor.

22.

d4 - cxd4

Bu, sahenin performans sırasında olduğu küçük bir denge oyunu aslında.

23.

cx4 - Bf6

Bu doğrultuda, “Sonsuz Şeylerin Kayıtlı Yayılımı”nın (2012) bu serginin koreografisindeki önemi nedir?

24.

Nc4 - Nb8

“Sonsuz Şeylerin Kayıtlı Yayılımı”, basılı harflerden oluşan bir duvar. Uzun bir süre içinde basılmış olan olası tüm kitapların kurgusal olarak üst üste bindirilmesi. Harfler, zamanı iki boyutlu bir form aracılığıyla temsil etmek için birbirleriyle çakışıp karışıyor. Aynı zamanda harflerin seçimi, tarihi donmuş bir ana, olası geçiş ve değişimler

içindeki tek bir ana tercüme ediyor ve böylelikle sürekli değişen bir metnin sonsuz sayıdaki versiyonlarından sadece birini ortaya koyuyor. İlk başta harfler kurşundandı, katı ve bükülmez olmak üzere tasarlanmışlardı. İstikrarlı bir formu korumayı denemiş olsam da, şeffaf silikon-deriye dönüşmüş bulunuyorlar. Bir yandan da bir depo işlevi görüyor ve böylece “Gizli Konferans”la bir diyaloga giriyor.

25.

d5 - exd5

Gördüğüm kadarıyla “Gizli Konferans” (2010) sadece tarihteki süreksizlikler üzerine değil, sürekli bir faaliyet olarak hafızanın inşası ve yeniden inşası üzerine de kafa yoruyor. Bir kez daha, işin kendi içinde karşıtlıklar barındırdığını görüyoruz. İş bu karşıtlıkları nasıl ele alıyor?

26.

Rxe7 - Bxe7

Arşiv fikri, sanat eserlerinin kamudan gizlendikleri halde nasıl olup da görsel dilimize katkıda bulunarak varlıklarını sürdürdükleri çok ilgimi çekiyordu. Depolardaki farklı sanat eserleri arasındaki görünmez bağları incelemeye başladım. Kültürel değerlerin kalıcı taşıyıcıları olan tutarlı bir alan fikrini kolektif bir şekilde oluşturan bir bağlantılar ağı var. Depolama rafları ve bu rafların nasıl karmaşık bir hafıza sistemi oluşturduğu özellikle ilgimi çekiyor. Filmlerimde farklı kompozisyonları yakalamaya çalışıyorum: eserlerin nasıl düzenlendiğini ve yan yana konmalarıyla beraber nasıl bir başka varoluş katmanı oluştuğunu. Bütün bu depolara kaldırılmış sanat, gizlenmiş, günyüzü görmeyen sanat eserleri fikri beni çok heyecanlandırıyor.

Gözlerden uzak olan sanatın içkin özelliği nedir? Bir sanat eserinin bizde uyandırdığı hatıra ve çağrışımlar, ona dair algılarımız üzerinde, o nesnenin kendisini görmemizden daha mı belirleyicidir? Büyük bir arşivde saklanan bir sanat eserinin nihayet rahat yüzü görmüş, yorucu bir el değiştirme sürecinin, sanat piyasasının iletişim, pazarlık ve karmaşık işlemlerinin sonunda derin bir uykuya yatmış bir şeye benzermesi bana etkileyici geliyor. Bir başka soru da, arşive yeni katılan bir parçanın tüm arşivin kolektif hafızasına yeni ne gibi bir katkısının olduğu. Bir kelimeyi ya da ismi hatırlamak için hafızamızı yokladığımızda, ilk bakışta son derece alakasız veya rastgele görünen bir çağrışımın aradığımızı bulmamıza yardımcı olması ne kadar tuhaf.

27.

Rxd5 - Rxd5

Böyle bir karşılaşmanın izleyiciyi zorladığını düşünüyor musun?

28.

Bxd5

İzleyici ilk bakışta alakasız görünen malzemeleri yan yana getirerek aralarındaki farkları ayırt edebilir ve toplumsal veya siyasi konular üzerine yeni yorum katmanları geliştirebilir. Buradaki işler “aktivasyon”u çağırıyor.

1/2-1/2

1.
e4 - e6

How do you identify film? And what is the relationship between the narrative aspects and the substance of the film medium in your works?

2.
d3 - c5

Film is a medium that has qualities that cannot be replaced. It always has a performative character, which I include in my installations. It has a special presence for me; a very strong potential to store memories and history, as it is a photographic process. I never work with found footage in my filmic installations. My films are made from new ideas; they are from the present time and relate very much to the possibility of light in the images—the way I approach the narrative with my hand-held camera, with all the possibilities of light and speed. Most of the editing for my films is already prepared during the shooting, using the camera itself. The presence of the camera is also used as another character in the story. Using the hand-held camera a lot brings me very close in dialogue with the characters in the story. It provides a rhythmical approach to the scene.

3.
Nf3 - Nc6

So, there are distinctive aspects of the film medium that galvanise your production process.

4.
g3 - d5

I am interested in the "structuralism" of film. Each component like sound, image, text and material has its own character and can be removed, reinforced or can exist on its own. This is not really possible with video, as all components are merged and translated into digital codes. For example, the sound on film material is like a drawing or a sign added to the material. There are all these little "worlds" that create a universe.

5.
Nbd2 - Bd6

How do you consider the visual possibilities of the film within the shooting process?

6.
Bg2 - Nge7

I am concerned with the immanent aspects of film: how the projectors function, the perception in space, the materiality of the medium itself—not only optically speaking, but in its materiality, in sound and time.

7.
O-O - O-O

To a certain extent, this indicates the act of creating an organised plot, which contains the disparate time sequences, images, and text within the obscured presence of the

narration, with a formulated sequence. What role do accidents and chance events play in this process?

8.
Re1 - Bc7

Capturing the images is a very intuitive process and probabilities are also a part of the process. My interest also lies in the aleatory¹ and psychic dimensions of the image; the speculative narrative that conjures invisible landscapes, landscapes with unseen histories, sometimes even pure text-landscapes.

9.
c3 - b6

How do you define geography?

10.
a3 - Ba6

For me, most of my ideas come from reading and interpreting a landscape and developing a story from there. It's as if my stories were already engraved in a landscape and all I need to do is carefully dismantle it.

11.
exd5 - Nxd5

Could you elaborate on the term "dismantling"?

12.
Nc4 - Qd7

It's a conceptual process of reading and magnifying certain aspects, juxtaposing them afterwards, finding another translation and then sometimes simply leaving them enigmatically alone.

13.
Qc2 - Rad8

Field recordings, topographic features, and narrative sequences constitute your film works. In addition to these works you are interested in working with printed material. How do these practices interact?

14.
b4 - Nde7

The printed material is an extension of my personal "notebooks" when developing a piece. So, it provides another form of expression or translation of the elements that are present in my works. These are "un-projectable films" in the form of pamphlets, published in large editions and distributed for free, rivalling the distribution of an actual film, owing to their accessibility.

15.
Qa4 - Nb8

Speaking of translation, the resourcefulness of this act is also contained with the au-

1 As a musical term, aleatory is the composition or performance of which incorporates elements of chance.

tonomy of the elements in your works. Yet, such an act of translation always seems to demonstrate an impulse for subjectivity.

16.

Qxd7 - Nxd7

I try to construct a work so that you can always examine its parts, technically as well as semantically, sensually and historically. This then finds different modes of expression and formats.

17.

Bg5 - Rfe8

Does this act of translation manifest itself differently in each work?

18.

Bxe7 - Rxe7

It is often less an act of translation than it is the continual transposition of material into images and back again. As such, what is understood as history is consecutively reconstituted in the mute veracity of matter—content into form, form into content.

19.

Nb2 - Bb7

The work “Coupez Ici” (2012) refers to an infinity that duplicates itself with the other works in the exhibition.

20.

Rad1 - Bxf3

“Coupez Ici” shows a looped filmstrip in a lightbox, which is a film leader saying “Ne jamais couper cette amour”. It functions like a never-ending billboard announcement of infinity.

21.

Bxf3 - Be5

In a similar way, “Invisible Act” (2010) sort of creates the spectacle of a film, through light and shade, with a metal ball and a strip of film. Yet, also, as an object, it constantly transforms its context.

22.

d4 - cxd4

It’s a little balancing act, in which the stage is created during the performance.

23.

cx4 - Bf6

In the same vein, what is the significance of “Recorded Expansions of Infinite Things” (2012) in the choreography of this exhibition?

24.

Nc4 - Nb8

“Recorded Expansion of Infinite Things” is a wall of printed letters. It is a fictional superimposing of all the potential books that have been printed over a long period of time. The letters overlap and mingle to represent time in a two-dimensional form.

At the same time, the selection of letters translates history into a frozen instant, a single moment in possible transitions and changes, thus presenting just one of the infinite versions of an ever-changing text. They were originally made from lead, and designed to be solid and inflexible—now they have been transformed into translucent silicone-skin, despite the attempt to maintain a stable form. It’s a site of storage as well and so it enters into a dialogue with “The Hidden Conference”.

25.

d5 - exd5

As I see it, “The Hidden Conference” (2010) does not only reflect on discontinuities throughout history, but also on the construction and re-construction of memory as a continuous act. Once again, the work contains oppositions within itself. How does the work deal with these oppositions?

26.

Rxe7 - Bxe7

I became fascinated by the idea of the archive, of how artworks continue to exist, contributing to our visual language, despite being concealed from public view. I began to explore the invisible connections between the different artworks in storage; the web of links that create a collective idea of a consistent space which is a permanent carrier of cultural value. I am especially interested in storage shelves and in how they create an elaborate memory system. I want to capture the different compositions on film—how the works are arranged and how another layer of existence is created by these pieces being placed next to each other. The whole idea of art in storage, of the works secreted away from the light of day, is fascinating to me. What is the intrinsic quality of art that lies unseen? Do our memories and associations with an artwork define our perceptions of it more than the sight of the actual object? It strikes me that an artwork stored in a major archive is like something finally brought to rest, as if in a deep sleep after the exhausting process of a change of ownership; the communication, negotiation and complex transactions of the art market. And then there’s the question of how the new acquisition introduces something new to the collective memory of the whole archive. When we search our own memory for a word or a name, it’s strange how some seemingly arcane or random association might help us recall it.

27.

Rxd5 - Rxd5

Do you see such a confrontation as a challenge for the viewer?

28.

Bxd5

By juxtaposing seemingly disparate material, the viewer can work the discrepancies between them and develop new layers of interpretation in terms of social or political issues. The works offer “activations”.

1/2-1/2

RUNA ISLAM

atları yiyen köpekler

dogs devouring horses

“Numune Dolabı”nda kamera, izleyicinin bakmak isteyebileceği bir şey arar gibi, nesnelerle dolu rafların üzerinde ve etrafında dolanıyor. Bu pirinç, plastik ve ahşap; uzun bacaklı, kıvrımlı, tuhaf iskeletler kördüğümünün ne olduğuna dair pek bir ipucu yok. Kamera arada bir aralarından birini seçince durum biraz açıklık kazanıyor: bunlar müze nesneleri için kullanılan sergileme sehpaları; kenarlarına bağlı küçük, yazısı okunamayan ipli etiketleri de muhtemelen kendileriyle ilgili değil, sehpalarını yaptıkları nesnelere dair bir bilgi içeriyor. Kelimenin etimolojik kökenine sadık kalırsak “prototip” (numune), bir “ilk” veya “ilkel” biçim olarak tanımlanıyor. Ancak biçimleri kendilerinden başka, yüksek değer biçilen nesnelerin belirli niteliklerine bağlı olduğundan, bu nesneler için Platonik bir ideal form söz konusu olamıyor. Bu biraz acınacak varoluş hali, bu nesnelerin duruşlarıyla da vurgulanıyor, sanki tabi konumlarının farkındaymışçasına, bazıları “kollarını” yalvarır gibi yukarıya kaldırmışlar, bazıları da ergenler gibi kaykılıp kalmış.

Dolayısıyla bu nesneler sergilenmiyor, ve Runa Islam’ın bu nesneleri filme kaydetme eylemi (azımsamamak lazım, “kabine” denen şey “dolap”tan iyidir, Hyacinth Bucket’ye¹ layık bir terfi) onları yüceltmekten ziyade sergiledikleri belirsizlikten nazıkçe beslenmeyi amaçlıyor. Bu güvensiz yaklaşım, genç bir kadının porselen nesneleri kaidelerinden devirmeye başladığı “Gördüğün Şeyi Gördüğün Gibi Gören İlk Sen Ol”da da vurgulanmış. Genç kadın bunu mesafeli bir tavırla, ama belli bir ciddiyet ve değerlendirmeye, sanki içsel bir hipotezi denermişçesine yapıyor.

“Gördüğün Şeyi Gördüğün Gibi Gören İlk Sen Ol”da mevcut bu mümkün müzebilimsel okumaları bir kenara bırakırsak, Islam’ın bu eylemin kendisini işleme biçimiyle ne tür bir keşfe girişildiği üzerinde durmaya değer. Yinelemeler, kısa kesmeler ve yavaş çekimler, evet, gerçekten de bu porselenlerin parçalanışını gördüğümüzü onaylıyor. Bu anlatım biçimi, öncelikle, zamanın akışıyla ilgili farkındalığımızın, hızlı gelişen, şiddet içeren bir olayla karşı karşıya kaldığımızda nasıl tamamen yavaşladığına gönderme yapıyor olabilir —aksiyon filmlerinde bayağılığa varacak kadar sömürülen bir yöntem.

İşin ismi (Robert Bresson’dan bir alıntı), bakma eyleminde bile işin bir sahibi olmasına duyulan ihtiyacı vurguluyor. Porselen bir kupanın kırılması gibi oldukça anlamsız bir olay söz konusu olmasına rağmen, bu isim yüzünden, görme duyumuzun şu anda olup biten bir olayı gerçekten algılamadaki yetersizliği, sanki gerçekliği gerçek zamanlı görmenin ek bir onaya ihtiyacı varmış gibi, bize sıkıntı verir. Tanıklık zevki ve yetkinli-

Mia Jankowicz

Mia Jankowicz,
çalışmalarını
Kahire’de
sürdüren bir
küratör ve yazar.
Halen Çağdaş
İmge Kolektifi’nin
artistik
direktörlüğünü
yürütüyor.

ğine bir tür mücadele verilmeksizin ulaşamaz, bu da insanın kendi görme deneyimini bir tür ikinci el deneyim konumuna düşürür. An, önce porselen parçalama eyleminin tekrarlanarak kurgulanmasıyla esnetilir, ama kadın porselenleri parçalamaya devam ettikçe anın gerilimi daha önceki bir zamana, kadının elinin neredeyse bitkin ve ilgisizce kaidenin üzerindeki nesneyi bir süpürme hareketiyle itiverdiği ana uzanır; veya hatta daha da geriye, kadının nesneye bakışlarını dikip uzun süre bu nesneye ne yapacağını düşündüğü ana döner. Olayın belirleyici anı kopana kadar esnetilen bir lastiktir.

“Belirme” son derece basit bir film. Doğrudan tepeden çekilen filmde, karanlık oda işlemlerinin kırmızı ışığı ve kimyasal çözeltisi içinde, boş bir fotografik kağıt üzerinde siyah beyaz bir imge banyo ediliyor, ancak daha sonra aşırı pozlanıyor ve sonunda simsiyah oluyor. İmge, kendi yaratılma süreci tarafından imha ediliyor.

Bu işi betimlerken karşılaştığım iki zorluk, işin niteliklerini anlamak için de bir yöntem sağlıyor. Birincisi, hareketsiz çerçevenin doğrudanlığına rağmen, gördüğümüz şeyle, gördüğümüz şey hakkındaki bilgimiz arasında bir tür bağlantısızlık var. (Analog fotografik üretim süreçleri hakkındaki genel bilgisizliğimiz de buna katkıda bulunuyor; bu film otuz yıl önce yapılsaymış daha malumu ilam eden bir hava taşıyabilirmiş.) Bu durum özellikle yukarıda yaptığım “siyah-beyaz” imge tasvirinde göze çarpıyor, insan böyle bir ifadeyi ancak bir karanlık oda işlemini izlediğini bilirse kullanabilir: Çünkü aslında gözümüzün gördüğü siyah-kırmızı bir imge. Aynı durum fotografik kağıt için de geçerli, dikkatsiz bir göz bunun kağıt olduğunu anlamayıp ilk bakışta kırmızı bir dijital uzam kesiti olduğunu zannedebilir.

İkinci zorluk ise kendini şimdiden, üstteki paragraf yazılırken gösterdi. “İmge” denen şeyin ne olduğu zaten benim son derece basit bir film olarak niteleyerek başladığım şey tarafından geri dönülmez bir şekilde karmaşılaştırıldı. Runa Islam’ın eğilimi, çoklu imgelerin mevcudiyetine işaret etmek —ama anlatısal sinemanın çizgisel akışı içerisinde değil, aynı anda katmanlandırılan, her biri eşzamanlı olarak birer imge niteliği kazanan çok sayıda yüzey olarak. Dikdörtgen kağıt formu; bu kağıt parçasının sınırları dahilinde banyo edilen resim; bu süreci kayda geçiren analog film; sergi mekânında yansıtılan imge; son olarak da retinalarımızda biçimlenen imge. Bir imgenin filme alınan doğum ve ölümü, tüm bunları biraz daha açıkça ortaya seriyor.

Fotoğrafın neyin fotoğrafı olduğunu ise size henüz söylemedim bile. İlk bakışta kavraması biraz zor bir sahne, köpekler at leşlerine üşüşmüş, aralarından biri kafasını kaldırmış fotoğraf makinesine bakıyor. Bu fotoğraf İran’da bir meydanda, meşrutiyet ihtilalinin bir aşamasında, yani 1905–1907 yılları arasında bir tarihte çekilmiş. Arka planda, en sağda bir duvar var, ama onun dışında oldukça boş bir mekân. İmgenin üretim sürecinin sunduğu ayırım katmanlarının aksine, gözlerimiz köpeğin gözleriyle buluştuğunda doğrudan ve anında bir temas gerçekleşiyor. Leş yiyen köpek ve ona

¹ Sosyal sınıf atlamayı takıntı haline getirmiş bir İngiliz komedi karakteri.

yem olan zavallı at ile aramda doğan bu yeni yakınlık bana, saçma da gelse, şu soruyu sordurmaya yetiyor: Atın köpekler tarafından yenilişini izleyen fotoğraf kağıdı kendini nasıl hissediyor acaba? İmgenin kendini tüketişini izleyen film kamerası kendini nasıl hissediyor? Burada amacım bu etkenleri antropomorfik denklığe indirgemek değil; bu tepkim, bir tür solucandeliği, zamanı, uzamı ve mecrayı kapsayan ani bir teleskopik yakınlık üretmeyi başaran İslam'ın bu bakışa ettiği aracılığın bir semptomu. Temelde, İslam'ın işi bu olup biteni daha fazla umursamama sebep oluyor. Bu tüm fotografik belgeleme tekniklerinin paylaştığı bir rol, ama bu rol nadiren başarı ile yerine getiriliyor; dahası, İslam'ın ifadesiyle: Ancak imgenin son bilinçli alıcısı gerçek anlamda bir şey hissedebilir. Ama günümüzde, bu his belgesel imgeler bolluğunda kayboldukça, bu yakınlığın yenilenmesi inanılmaz derecede önemli.

Yukarıdaki metnin yapısının da tanıklık ettiği üzere, gösterdiği imgenin bağlamı dışında bilinecek çok şey var “Belirme” hakkında. Günümüzde, deneyimlediğimiz imgeler çıkışının algılanma noktasında bu imgelerin anlamını azalttığı herkesçe bilinen bir gerçek; bundan hareketle, giderek artan oranda ve sıklıkta, imgelerin kendi içerikleri hariç her şey için bir maskeye dönüştükleri öne sürülebilir. Bunu derken, imgenin gösterdiği şeyi öne çıkarmak pahasına, imgenin üretim biçimi, zamanı ve malzemesinin devre dışı bırakılmasını kastediyorum. Sonuçta yaygınlık, gösterilen nesnenin bile önemini yitirmesine sebep olabilir. İslam bu etkiyi bir tür körlük olarak niteler, bu da onun son dönem işlerinde semiyotik üzerinden işleyen imgelerden uzaklaşmasına sebep olmuştur.

“Numune Dolabı” ve “Gördüğün Şeyi Gördüğün Gibi Gören İlk Sen Ol”da İslam, izleyicinin yerine geçen sinematik gözün geleneksel yöntemleriyle bize bir şey göstermeye çalışıyor; “Bu Kadarı Belirsiz” ve “Belirme”de ise tüm bu kalıntılar —yani imge üretiminin zamanı ve malzemesi— kendi varlıklarını duyuran ve bu sinematik film ve görüntü ulanmasını kıran malzemeler olarak devreye sokuluyor.

“Bu Kadarı Belirsiz”in ilk sahnesi kumlu bir siyah ekran, ki bu görüntüyü 16mm film yüzeyinin kendi mevcudiyetini ilan edişi olarak okumak son derece kolay olurdu (güncel sanatın çeşitli film dokularını, başlıbaşına bir haz kaynağı olarak ve bir moda değeri atfederek, tekrar kullanmaya başlamış olmasının da bu yanlış yorumda payı var). Hemen sonra karşımıza siyah-beyaz bir imge çıkıyor: siyah bir kayanın yüzeyi. Film kumlu siyah film ve kaya yüzeyi arasında gidip gelirken kamera hareket etmeye başlıyor ve dikkatimiz bir fark edişle ödüllendiriliyor; zaten baştan beri imgelere bakıyormuşuz: siyah görüntüler aslında karanlıkta çekilmiş kum görüntüleriymiş; kımıldayan benekler ise film yüzeyindeki bozukluklar değil ışık parlamalarıymış.

İmgeyle yüzey arasındaki bütün bu el çabukluklarının amacı sadece bir entelektüel haz bahşetmek, kumun greniyle filmin greni arasındaki görsel oyunu fark edenleri ödüllendirmek değil. Buna razı olmak her şeyin okunabilir olduğunu ima etmek anla-

mına gelirdi, ve kör imgeyi bir kez daha anlatıya tabi kılarak (“bu aslında bir kayaydı”) bizi tekrar düz semiyotiğin dünyasına konumlandırır. Ama bu iş, ancak bu zaman, malzeme ve imge kombinasyonu gözlemlendiğinde tam anlamıyla bilinebilir, bu kendi kendine keşfetme sürecini de gösterilen içeriğin tasviri yoluyla tekrar üretmek mümkün değildir (bu metni yazmak bu yüzden de bu kadar zor).

İşin bu zarifçe açığa çıkan niteliklerini saklanan, ama bilinir hale gelerek var olan bir tür bilgi olarak düşünmeyi tercih ediyorum —yani bir sır olarak. “Bu Kadarı Belirsiz”, siyah kumuyla ünlü volkanik ada Stromboli’de çekildi. Volkan her püskürdüğünde kendi sırlarını ortaya döküyor, çünkü bu harikulade siyah kumun parlamasına sebep olan içerdiği yüksek miktardaki yarı değerli taşlar. Volkan kendisinin bir muazzam zenginlik motoru olduğunu biliyor mu? (“Numune Dolabı”ndaki sunum standları böyle olmadıklarını bilir gibiler.) İslam bize farklı değer katmanları sunuyor; bu değerli taşlara soyut bir değer yüklü, nasıl siyah film parçalarının soyut bilgi değeri de orada, keşfedilmeyi bekliyorduydu.

Film hızlanmaya başlıyor, kamera parıldayan siyah kayaların üzerinden kayarak ilerliyor ve beyaz ışık huzmeleri üretiyor, kesmeler kısılıyor, sonunda, sessiz başlayan film hummalı bir havaya bürünüyor. Aciliyet, kameranın konumu ve kesme sıklığı, ekrandaki aksiyonun yerine geçiyor. Film sahilden uzaklaşıp bir teknenin içerisinde sağa sola zıpladığında bile, dalgalar hareket ediyormuş gibi gelmiyor, aksine filmik yüzeyin dalgaların imgesi üzerinde kaydığını hissediyoruz. Bu da hareket eden bir trende otururken diğer bir hareketli trenle yan yana geldiğinizde hissettiğiniz kafa karışıklığına benziyor —neyin, neye göre, nasıl hareket ettiğinden emin olmak mümkün değil.

In “Cabinet of Prototypes” the camera roves over shelves of objects, almost as if it is searching for something for you to look at. There are few clues as to what this tangle of leggy, sinuous and awkward frameworks in brass, plastic and wood is for. Occasionally one is singled out, and it becomes a little clearer: they are display stands for museum objects, with small, illegible string tags referring presumably to what they support rather than anything intrinsic. A prototype, in the strict etymological sense, is defined as a ‘first’ or ‘primitive’ form. For these objects, dependent as their form is on the specific qualities of other, highly valued objects, there is no possibility of a Platonic ideal. This slightly pathetic existence is touchingly underscored by their postures, often with their ‘arms’ thrust upwards appealingly, or slouched like adolescents, as if they’re aware of their subordinate status.

So, they are not offered for display, and Runa Islam’s act of filming them (in a ‘cabinet’, no less—an upgrade on ‘cupboard’ worthy of Hyacinth Bucket¹) is less of a glorification than a way of delicately feeding off their uncertainty. This precarity is underscored in “Be The First To See What You See As You See It”, where a young woman begins to knock china objects off plinths. She does this in a detached manner, but not without consideration, as though she is testing an inner hypothesis.

Setting aside these museological readings possible in “Be The First To See...” it’s equally worth dwelling on what is explored through Islam’s handling of the event itself. Repetitions, short cuts, and slow-motion moments confirm that yes, you are genuinely seeing that china smash. It firstly can refer to the way in which consciousness of time slows right down when we’re implicated in rapid and violent situations—an approach exploited to the point of banality in the editing of action movies.

The title of the work (a quote from Robert Bresson) highlights the need for authorship even in the act of looking. Even with a fairly meaningless event like the breaking of a china cup, through this title we’re troubled by sight’s insufficiency to truly take on what has just happened, as if seeing reality in real time needs additional confirmation. The pleasure and authority in witnessing cannot be fully taken on without a kind of struggle, which makes the experience of one’s own sight somewhat second-hand. That moment is first stretched by the repetitive editing of the china smashing, but as the woman continues, the tension of this moment gets extended back to when the

Mia Jankowicz

Mia Jankowicz is a curator and writer based in Cairo, and is currently Artistic Director of Contemporary Image Collective.

hand sweeps almost listlessly over the plinth, or back further still to the moment the woman gazes at the object, considering it for a long time. The decisive moment of the event is an elastic band that is stretched until it snaps.

“Emergence” is a very simple film. Filmed from directly above, bathed in the red light and chemical solution of a darkroom process, a black and white image develops on a sheet of blank photographic paper, before becoming overexposed and eventually, turning completely black. It is destroyed by its process of creation.

The two difficulties I encounter with describing this work provide a way to understand its particularities. Firstly, despite the directness of the unmoving frame, there is something of a disjuncture between what we see and what we know we are seeing. (Our general unfamiliarity with analogue photo processes doesn’t help this; this film might have been more matter-of-fact had it been made thirty years ago.) This is most obvious in my description above of a ‘black-and-white’ image, something I can only claim once I know I’m watching a darkroom process: what we actually see is a black-and-red image. The same obviously goes for the photographic paper, which the inattentive eye could initially take for a field of red digital space.

The second difficulty has already appeared in the writing of the above paragraph. What ‘the image’ is has been irrevocably complicated by what I started out saying is a very simple film. Runa Islam tends to signal the presence of multiple images—not in the linear sequencing of narrative cinema—but the numerous surfaces layered in the same moment each simultaneously qualifying as images. The rectangle of paper; the picture that develops within its bounds; the analogue film that captures the process; the projected image in the exhibition space; and finally the image that forms on our retinas. The filmed birth and death of an image exposes all this a little more clearly.

I haven’t even told you what the picture is of. It’s a slightly inscrutable scene, of dogs feasting on horse carcasses, with one dog looking up at the camera. It was photographed in Iran in an open square sometime during the constitutional revolution, between 1905–1907. There’s a wall in the background on the far right, but otherwise it’s a fairly empty space. In contrast to the stratified degrees of separation presented by the image’s processing, there is a direct and immediate contact when we meet the dog’s eyes. This newfound closeness to the scavenging dog and its poor dead horse meal is enough to make me also ask, absurdly: How does the photo paper feel, watching the horse being eaten? How does the filming camera feel, watching the image consume itself? Here, my intention is not to flatten these factors into anthropomorphic equivalence, but this reaction is a symptom of Islam’s mediation of this glance, which has produced a sort of wormhole, a sudden telescopic proximity across time, space, and medium. In essence, it makes me care a little more. This is one of the roles of all

¹ A British comedy character obsessed with social ascension.

photographic documentation, but it rarely succeeds, and in fact, as Islam points out: only the last sentient recipient of the image can actually feel. But nowadays, as this feeling gets lost in the sheer plethora of documentary images, this renewal of proximity is incredibly important.

As the structure of the text above attests, there's a great deal to be known about "Emergence" beyond the content of the image it depicts. While it is a truism that the present day avalanche of images we experience renders them less meaningful at the point of reception, it could then be suggested that more and more often, images are a mask for everything but their own content. By this I mean the side-lining of the means and time and material of production of the image, in favour of what it depicts. Eventually, of course, proliferation can cause even the depicted subject to lose significance. Islam refers to this effect as a kind of blindness, prompting her retreat, in recent works, from images that function through semiotics.

In "Cabinet of Prototypes" and "Be The First..." Islam is using the film to show you something in the conventional fashion of a surrogate eye; in "This Much Is Uncertain" and "Emergence", all of these remnants—the time and material and production of the image—are factored in as material that announces itself, and breaks that cinematic elision of film and sight.

The first shot of "This Much Is Uncertain" is a speckled black screen, which is easily misread as the 16mm filmic surface announcing itself (contemporary art's modish return to the textures of film as a pleasure in itself has a hand in this misinterpretation). A moment later, we're treated to a black-and-white image: the surface of a black rock. As the film alternates between grainy black film and rock surface, the camera starts to move, and our attention is rewarded with the realisation that we have been looking at images all along: the black scenes are in fact an image of the sand, in darkness; the moving flecks were sparks of light, not flaws in the film surface.

The point of all of this sleight of hand between image and surface is not just an intellectual pleasure, the reward for those who locate the visual pun between grain of sand and grain of film. Settling on that idea would imply that everything is readable, and places us back in the realm of straightforward semiotics, making the blind image subject to narrative again ("actually, it was rock"). Instead, this is a work that becomes fully known to you by observing this combination of time, material and image, a process of self-revelation that cannot be replicated by a description of depicted content (another reason, incidentally, why this text is so hard to write).

I prefer to think of these gently exposed aspects of the work as a kind of knowledge that is withheld, but exists by becoming known—that is, a secret. "This Much Is Uncertain" was filmed on Stromboli, a volcanic island famous for its black sand. Every

time it erupts, it spills out its own secrets, because what causes this spectacular black sand to glisten is its high content of semi-precious material. Does the volcano know that it is an engine of spectacular wealth? (The display stands of "Cabinet of Prototypes" seem to know that they are not.) Islam presents us with layers of value; the abstract value laden in gemstones, just as the abstract knowledge value of the black segments of the film was there also, waiting to be discovered.

The film begins to move faster, the camera sliding over the sparkling black rock and producing streaks of white light, and the cuts become shorter, until the initially quiet film becomes frenetic. For urgency, the position of the camera, and the frequency of its cuts, replaces on-screen action. Even when the film moves offshore and bobs around in a boat, it is now less as though the waves are moving, and more that the filmic surface is sliding around over the image of the waves. It is similar to the confusion you get when seated in a moving train carriage next to another one; you're never sure what is moving in relation to what.





116, 117, 118, 119

Gördüğün Şeyi Gördüğün Gibi Gören İlk Sen Ol
Be The First To See What You See As You See It

2004

16mm film, sesli | 16mm film with sound

7'30"

Yerleştirme görüntüsü | Installation view

Sanatçının ve Jay Joplin/White Cube'un (Londra) izniyle

Courtesy of the artist and Jay Joplin/White Cube (London)

Fotoğraf | Photo: Gerry Johansson

© Runa Islam





120, 121, 122, 123

Numune Dolabı | Cabinet of Prototypes

2010
16mm renkli film, sessiz | 16mm film, colour, mute
6'38"
Courtesy White Cube izniyle
© Runa Islam

122





124, 125, 126, 127, 128, 129

Belirme | Emergence

2011

35mm film, renkli, sessiz | 35mm film, colour, mute

2'54"

Courtesy White Cube izniyle

© Runa Islam





130-131, 132-133, 134-135

Bu Kadarı Belirsiz | This Much is Uncertain

2009-2010

16mm film, renkli ve siyah-beyaz, sessiz
16mm film, colour and black and white, mute
4'

Sanatçının ve White Cube'un izniyle
Courtesy the artist and White Cube
© Runa Islam







1.

e4 - c5

İşlerinde detaylar, belgelenmiş karelerle ilişkili bir soyutlamanın kanıtı olarak kullanılıyor. Bununla beraber, filmi de bu çerçeveleri üretmek için bir belgeleme mecrası olarak kullanıyorsun. Bu soyutlamayı inşa etme sürecinde bu mecranın ve aygıtın rolü nedir?

2.

Nf3 - e6

Belgelenmiş görüntü ve soyutlanmış görüntü kavramları birbiriyle çelişiyormuş gibi düşünülebilir. Belgesel üslubu, gerçekliği temsil etmeye, soyutlamadan çok daha farklı bir şekilde dayanıyormuş gibi görünür. Ama ben bu iki terimin illa bu şekilde birbirinden ayrılması gerektiğini düşünmüyorum.

Soyutlamayı yalnızca bir görsel efekt olarak görmüyorum; sabit, hareketli, analog ya da dijital, mercek tabanlı ortamlara doğası gereği bağlı olduğunu düşünüyorum.

Herhangi bir araç ya da aleti —diyelim ki mercek ya da film karesi (yahut kalem ya da fırça)— ilk kullanışımızla onu kavrayıp tanımamız arasında geçen bir süre var.

Kodlama ve bu kodu çözmeye yönelik dönüştürücü bir süreç bu. Bahsettiğim bu süreç doğası gereği soyut, çünkü potansiyel anlatının çözülmesi ya da sona ermesinden hemen önce gerçekleşiyor.

Örneğin film üretme sürecinde, merceğin ya da film karesinin kullanılışı işin konusunu anında soyutlar ve dönüşüme uğratar.

3.

d3 - Nc6

Görünüşe göre filmi kullanım biçiminin temeli her işinin evriminde ve özünde yatıyor. Örneğin, "Belirme"de (2011) kırmızı rengin kullanımı soyutlamanın temel çerçevesini belirleyen biçimsel bir özellik.

4.

g3 - d5

"Belirme"deki (35mm film) kırmızı, birçok farklı katmanda çalışıyor. İzlediğiniz filmle yakından bağlantılı bir fotoğraf işleme sürecini gösteriyor, ama aynı zamanda kırmızının başka simgesel çağrışımlarını da anımsatıyor. Karanlık odanın kırmızı ışığı sınırlı bir görüş alanı yaratır. Kırmızı, spektrumun bir ucunda (kızılötesinden biraz eksik) ve adeta karanlıkta görmek anlamına geliyor.

Burada bir çeşit paradoks var, karanlık odanın koşulları başka gerçekliklerin görüntülerini yaratmamıza izin verse de, bir anlamda kör edici. Ayrıca burada yine, belgesel olanla soyutlama arasındaki ilişki karmaşık ve iç içe girmiş durumda.

5.

Nbd2 - Bd6

Bu noktadan yola çıkarak, "Bu Kadarı Belirsiz"i (2009-2010) soyutlama açısından nasıl değerlendiriyorsun?

6.

Bg2 - Nge7

Bu filmin fikrini aklıma film greni ile kum zerreleri arasındaki anlamsal denklik getirdi.

Neredeyse soyut bir biçimde, önce dilsel ardından da görsel bir bağlantı gibi çalıştı.

Siyah volkanik kumu film üretme süreciyle ilişkili hale getirme girişimi, bu soyutlama zincirinin bir parçası. "Belirme" gibi bir işi yalnızca bir soyutlama girişimi olarak görmekten çekinsem de, "Bu Kadarı Belirsiz" tamamen bunun üzerine bir çalışma.

Gren ve sıyrıkların emülasyonu —selüloide dair mecazlar (video ya da dijital video üzerindeki kusurlar gibi) eski bir film izleme ve film makarası dönmeye başlarken, malzemenin kendisi görünür halde olduğu için yaşanan beklenti deneyimini hatırlatır— soyutlamanın içinden görüntü belirmeden hemen önceki o an.

Filmin başlı başına bir hikâyesi yok ama ritmik bir görsel imge akışı oluşturacak şekilde kurgulandı. Bununla beraber, birkaç yerde kurgulanan sekansa karşılık vermek üzere, tam o kesme ve sahnelerle eşlik etmeleri için ses sanatçıları davet ettim. Bu şekilde kurgu sürecinde bir senaryonun ortaya çıktığını hissediyorum: Her aşamada birer görsel ya da sessel hikâye.

7.

O-O - O-O

Dolayısıyla, anlatı ve soyutlama arasındaki belirgin ayırım daha karmaşık bir hal alıyor.

8.

Re1 - Bc7

"Bu Kadarı Belirsiz"deki çekim açıları özellikle kafa karıştırıcı. Kamera sanki baş döndürücü bir devrim içinde kaybolmuş ve yalnızca koordinatları kaydedebilir durumdaymış gibi. Bu iş, bir dayanak noktası sağlamaktan çok, bizden kodları çözmemizi, zorlayıp açmamızı, parçalara ayırmamızı ve sonra da geri dönüştürmemizi talep ediyor.

Hikâyenin hatlarını kurgudan çıkarmaya yönelik bir dürtü var —su, kaya parçaları ve kum temel bir maddeselliği akla getiriyor. Bu anlamda deniz —kayalara vuran dalgalar— zaman içinde kayaların aşınmasıyla oluşan kumlar— her biri birbirinin büyük ya da küçük parçacıkları. Daha geniş bir hikâyede bunların arasındaki bağlantıları görebilirsiniz.

Filmin sonunda, bütün adanın uzaktan görüldüğü tek bir renkli kare var. Diğer binlerce karenin arasında küçücük bir parça işlevi görüyor. Aynı zamanda filmin, ayrıntıların, fragmanların ya da parçacıkların bütünden (adadan) daha büyük olabildiği bir çeşit tersine çevirme yaratabildiğini göstermeye yarıyor.

9.

c3 - b6

Benzer bir şekilde, "Belirme"deki tekrarlar ve sekansların birikmesi de zaman algısını değiştirmeye yönelik bir girişim mi?

10.

exd5 - Nxd5

Hareketli filmde görülen sabit fotoğrafın filmle ilişkisini düşündüğünüzde, “Belirme” tamamen tekrar olarak düşünülebilir. Kurguda değil ama filmden uzaklaşmaya gösterilen dirençte var bu tekrar.

Tekrar, her film karesinin film süresince aynı görüntüye bakmaya dair bir yoğunluk yarattığı bu süreci biçimlendiriyor.

Burada yine, bir görüntünün çok uzun süre bakılınca yok olmasının ya da donuklaşmasının yol açtığı bir paradoks var. Fotoğraf banyosunda kullanılan kimyasallarla aşırı pozlanan fotoğraf siyaha dönüyor.

11.

Nc4 - Bb7

“Belirme”nin son kısmındaki siyah ekranı düşünürsek, izleyici tarafından anlaşılması açısından, bu filmin algısal yanları konusunda ne düşünüyorsun?

12.

Qb3 - Rb8

İzleyici, bu siyah ekranla aynı zamanda boş bir ekran olarak karşılaşıyor. Ancak bu durum, bakma eylemini geri çevirmiyor.

Bununla birlikte, film kendisine dikey olarak sunulduğu anda izleyici denklemin içine dahil oluyor. Parçalanmış negatif artık yatay olarak korunmuş ve arşivlenmiş bir şey. Gerçekte film banyosunda görülen resim de yatay olarak görülüyor. İşin izleyicileri olarak, onu filmin dikey düzleminde, fotoğraftan üretilmiş olarak görüyoruz. Bu geçiş dikkatimizi inşa edilmiş gerçeklere, filmin “numarası”na çekiyor.

13.

Bd2 - h6

“Numune Dolabı”nda (2010), filmle birlikte aygıt da işin sunumunda yer alıyor. Dahası, camekân içindeki sergileme ünitesini çerçeveye aldığın anda, kendini bir nesneye dönüştürüyor.

14.

Rad1 - Qf6

“Numune Dolabı”nda, hem projektör hem de yansıyan görüntü cam bir sergileme kutusunun içinde —böylece sergilenen nesnelerden bir mikrokozmos yaratılıyor.

Projeksiyon aygıtı burada hem bir nesne, hem de bir kalıntı olarak gösteriliyor —artık kullanılmayan mekanik alet ve işlemlerle dolu bir salonda, film projeksiyonunun durumundaki aşamalı dönüşüme verilen bir onay.

15.

Bc1 - Rfd8

“Belirme” ve “Numune Dolabı”nın birbirinden tamamen farklılaşan konuları bağlamında zamana nasıl yaklaşıyorsun?

16.

d4 - cxd4

“Belirme”de görülen fotoğrafı binlerce resimden oluşan bir arşivden seçtim, bu yüzden fotoğrafın tam olarak ne zaman çekildiğini kesin olarak bilemiyoruz. En azından kesin tarihini öğrenmek mümkün olmadı, çünkü içinde insan yok. Bu yüzden eski bir siyah-beyaz fotoğraf gibi görünse de, aynı zamanda zamanın dışında gibi de duruyor. “Numune Dolabı”nda, başka bir zaman anlayışıyla karşı karşıyayız. Projeksiyonda gösterilen nesneler aslında bir müzenin sergi armatürleri olarak düşünülmüştü ve görülmesi istenmeyen destek ya da tabanlar olarak tasarlanmışlardı. Nesneler düzgün bir kronolojik sıralamayla düzenlenmiş değiller. Bu yerleştirmede, onları görünmez nesneler olma halinden çıkarıyoruz.

17.

Nxd4 - Nxd4

“Gördüğün Şeyi Gördüğün Gibi Gören İlk Sen Ol”daki (2004) zamanı dondurma ve sekansları çekip çıkarma eylemleri için ne diyeceksin?

18.

Rxd4 - b5

Bu filmde, apaçık ilerlemeyi askıya alan çeşitli anlatı katmanları var. Ancak “Bu Kadarı Belirsiz” ve “Numune Dolabı”nın aksine, bir çeşit anlatı ya da eylemler zinciri ve daha geleneksel bir neden sonuç ilişkisi içeriyor.

Aynı zamanda, “Gördüğün Şeyi Gördüğün Gibi Gören İlk Sen Ol” bu sergideki film müziği içeren tek film. Bununla beraber, müzikler filmin farklı katmanlarıyla iç içe geçmiş durumda. Kimi pasajlar açık ya da dramatik olay seslerini bile içermiyor, sesizler. Bu şekilde bölerek yapılan sahne geçişleri anlatının akışını sekteye uğrattıyor. Ağır çekim efektleriyle çekilen sahneler sırasında, zaman genişletiliyor ve gözden kaçan kareler de böylece yakalanıyor. Buradaki zaman bilimsel zaman gibi, bir çeşit zamanı parçalara ayırma deneyi, ya da senin dediğin gibi, zamanı dondurma.

19.

Ne3 - Bb6

Bekleme Hamlesi.

20.

Rdd1 - Nxe3

Oyun sonu

1/2-1/2

1.
e4 - c5

In your works, the details are used as evidence of an abstraction that is linked to documented frames. Nevertheless, you use film as a medium of documentation to produce these frames. What is the role of this medium and the apparatus in the process of constructing this abstraction?

2.
NF3 - e6

These two terms may seem contradictory: the documented image and the abstracted image. The documentary mode appears to be rooted in representing reality in a way that abstraction does not. However, I don't think that the two terms necessarily need to be separated out in this way.

I don't consider abstraction simply as a visual effect, but one that is inherently tied to the process of lens-based media—whether still, moving, analogue or digital.

There is a lapse of time that lies between our initial use of any instrument and tool—be it the lens or the film frame (or the pen or the paintbrush)—to the moment of comprehension or recognition.

It's a transformative process of coding and decoding. That lapse or delay is inherently abstract, as it lies just prior to the resolution or culmination of potential narrative.

In the filmmaking process, for example, the use of the lens or film frame instantly transforms and abstracts its subject matter.

3.
d3 - Nc6

It seems that your use of film in each instance is rooted in the evolution and essence of each work. For instance, the use of the colour red is a formal aspect that outlines the basis of the abstraction in "Emergence" (2011).

4.
g3 - d5

The red in "Emergence" (a 35mm film) functions on several levels. It indicates a photographic process that is implicitly linked to the film that you are watching, but it can also symbolically stand for other associations with red. The actual red of a darkroom creates a limited field of vision. Red is at one end of the spectrum (just shy of infra-red) and almost signifies seeing in darkness.

There is a sort of paradox, as the conditions of the darkroom have allowed us to create visions of other realities, yet in a sense it is blinding. Again, here the relationship between documentary and abstraction is complicated and intertwined.

5.
Nbd2 - Bd6

In view of that, how do you consider "This Much is Uncertain" (2009–2010) in terms of abstraction?

6.
Bg2 - Nge7

The early impetus for the film came simply from a semantic equivalence between film grain and grains of sand. It acted like a lingual and subsequently visual association, in an almost abstract way.

The attempt to make black volcanic sand relate reflexively to the filmmaking process is part of this chain of abstraction. Although I would hesitate to consider a work like "Emergence" as only an attempt at abstraction, "This Much is Uncertain", on the other hand, is an exercise in exactly that.

The emulation of the grain and scratches—tropes of celluloid (like glitches on video or digital video) recall the experience of seeing an old movie and feeling that sense of anticipation at the start of a reel of film as the material itself is visible—that moment before the image emerges from abstraction.

The film does not have a narrative as such, but was edited to function as a rhythmic visual stream of images. However, on a few occasions I have invited sound artists to respond to the edited sequence, playing in accompaniment to the exact cuts and scenes. I feel in this way there is a script that has been formed out of the editing process: a visual or sonic narrative in each instance.

7.
O-O - O-O

Thus, the apparent divide between narrative and abstraction becomes more complicated.

8.
Re1 - Bc7

The shooting angles in "This Much is Uncertain" are especially disorienting. It is as if the camera is lost in a vertiginous spin and can only attempt to record the co-ordinates. Rather than providing a reference point, the work asks us to decode, prise apart, break down and then recuperate.

There is an impulse to pull narrative threads out of the montage—fragments of water, rocks and sand suggest an elemental materiality. In this sense, the sea—its movement against the rocks—the sand eroded from the rocks over time—are all micro and macro particles of one another. You can see their connections in a larger narrative.

At the end of the film there is a single frame in colour of the whole island seen from the distance. It functions like a tiny particle amongst the thousands of other frames. It also works to create a type of inversion that film can create where the details, fragments or particles can be larger than the whole (island).

9.
c3 - b6

In the same vein, is the act of repetition and the accumulation of sequences in "Emer-

gence” linked to an attempt to alter the perception of time?

10.
exd5 - Nxd5

In the resistance to turn away from the film, rather than in the editing process, you could consider the relationship between the still photograph and the moving image in emergence, as a type of repetition.

It designates the process in which each film frame generates a density in looking at the same image for the duration of the film.

Again, there is a paradox created by looking at an image for so long that it disappears or becomes opaque. Here, as the photographic chemicals in the developing bath overexpose the photograph, it turns black.

11.
Nc4 - Bb7

With respect to the black screen in the last part of “Emergence”, what do you think of the perceptual aspects of this film in terms of the reception of the work by the audience?

12.
Qb3 - Rb8

The viewer is subjected to this black screen, also as a blank screen. However, it does not deny the act of looking.

Also, the viewer becomes factored into the equation almost by default as the film is presented vertically for them. The smashed negative is an artefact that has now been horizontally preserved and archived. The image in the developing bath in reality also lies horizontally. As viewers of the work, we perceive it in the vertical plane of film (as it has developed from photography). This shift draws our attention to the constructed realities, the ‘trick’ of film.

13.
Bd2 - h6

Whereas in “Cabinet of Prototypes” (2010), while displaying the film, the apparatus is also present. Furthermore, the moment you frame the display unit with the glass case, it transforms itself into an object.

14.
Rad1 - Qf6

In “Cabinet of Prototypes” both the projector and projection are encapsulated in a glass display case—creating a microcosm of objects on display.

The apparatus of the projector is shown here as part artefact, part relic—it’s a nod to the gradual shift in status of film projection towards the hall of obsolete mechanical instruments and processes.

15.
Bc1 - Rfd8

How do you approach time in the entirely differing subject matters of “Emergence” and

“Cabinet of Prototypes”?

16.
d4 - cxd4

In “Emergence”, I selected the photograph we see from an archive of thousands of images, for the very reason that we cannot exactly pinpoint when the image might have been taken. At least, its precise date could not be ascertained, as it lacked any human presence. So despite it looking like an early black and white photograph, it also seemed to be outside of time.

In “Cabinet of Prototypes”, we encounter another notion of time. The objects now on display in the projection are in fact intended as armatures for the artefacts of a museum and are designed to be supports or bases that are not meant to be seen. They are not classified in the regular chronological way. In this installation, we retrieve them from their status as invisible objects.

17.
Nxd4 - Nxd4

What about the acts of freezing time and extracting sequences in “Be The First To See What You See As You See It” (2004)?

18.
Rxd4 - b5

In this film there are several layers of narrative that suspend obvious progression. But unlike “This Much is Uncertain” and “Cabinet of Prototypes” there is some kind of narrative or chain of actions and a more traditional use of cause and effect.

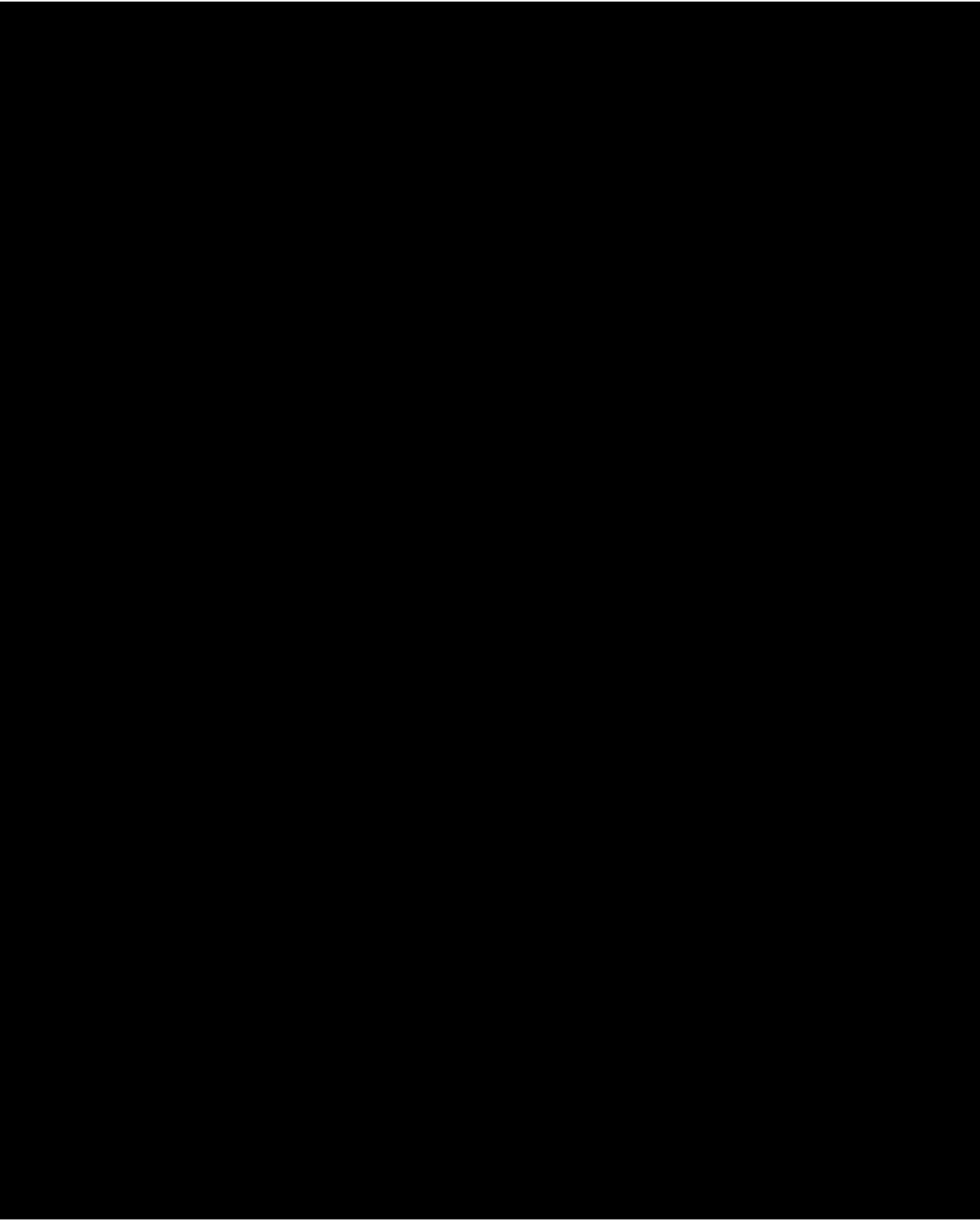
Also “Be The First To See What You See As You See It” is the only film in this exhibition with a soundtrack. However, the soundtrack is intertwined within the different layers of the film. Some passages are silent without the obvious or dramatic incidental sounds. This type of disjunctive cutting in and out subverts narrative flow.

During the scenes shot with slow motion effects—time is extended and captured into frames that escape the eye. Here it is like scientific time—an experiment in splitting time—or as you term it, freezing time.

19.
Ne3 -Bb6
Waiting Move.

20.
Rdd1- Nxe3

Endgame
1/2-1/2



SATRANÇ TERİMLERİ SÖZÜĞÜ

A

Abluka Önemli bir taş karşı tarafın piyonlarından birinin önüne yerleştirilerek, piyonun ilerlemesini engellemek ya da saldırıya karşı korunma sağlamak. Ablukaya alınan taşlar genellikle gereğinden fazla korunmaktadır.

Açık renkli kareler h1 ya da a8 gibi, tahtadaki açık renkli 32 kare.

Açılış Oyunun yaklaşık 10 ila 20 hamlelik başlangıcı. Açılışta oyuncular piyon yapılarını kurar, taşlarını ilerletir ve genellikle rok yaparlar. Açılışın ardından “oyun ortası” gelir.

Açılış hazırlığı Oyuncunun ilerideki turnuva ya da maçlarda oynamayı ya da karşılaştırmayı beklediği açılış ve savunmaları önceden incelemesi, analiz etmesi. Yüksek seviyeli oyunlarda, açılış hazırlıklarının önemli bir kısmı önceki oyunlara ya da önceden yayımlanmış olan analizlere teorik yenilikler getirmeye çalışır.

Açılış repertuarı Belli bir oyuncu tarafından oynanan açılışlar. Oyuncuların repertuarları dar ya da geniş olabilir. Örneğin, her zaman 1.e4 ile açılış yapan; 1.e4’ü her zaman Sicilya Savunması ya da mümkünse Najdorf Varyasyonu ile karşılayan; 1.d4, 1.c4 ya da 1.Nf3’ü ise 1...f5 ile karşılayarak Hollanda Savunması yapmaya niyetlenen bir oyuncu, oldukça dar bir açılış repertuarına sahiptir. Farklı seferlerde 1.e4, 1.d4, 1.c4, 1.f4, 1.Nf3, 1.b3 ve 1.g3 ile açılışlar yapan ve siyah taşlarla çok sayıda savunma yapan Bent Larsen çok geniş bir repertuara sahiptir.

Açılış sistemi Colle Sistemi ya da Hipopotam Savunması gibi örnekleri olan açılışlar, tek bir oyuncunun hamleleriyle belirlenir ve karşı tarafın hamlelerinin bir önemi olmaksızın oynanır.

Aktif taş Çok sayıda kareye oynayabilen ya da bu kareleri kontrol edebilen taşları tanımlar. (Ayrıca bkz. Pasif taş)

Alan Bir oyuncunun kontrol ettiği kareler. Diğerinden daha fazla kareyi kontrol eden oyuncunun alansal avantajı vardır. Genellikle “hareket kabiliyeti”yle aynı anlama gelir.

Almak Kendi taş ya da piyonlarından birini kullanarak karşı tarafın bir taşını ya da piyonunu almak. “En passant” (geçerken alma) durumu dışında, taş almak alınan taşın bulunduğu kareyi ele geçirerek yapılır.

Ana hat Bir açılış ya da analiz parçasının esas, en önemli ya da en sık oynanan varyasyonu. Örneğin, 1.d4 Nf6 2.c4 g6 3.Nc3 Bg7 4.e4 d6 5.Nf3 0-0 6.Be2 e5 7.0-0 Nc6 8.d5 Ne7 King’s Indian Savunması’nın ana hattı olarak bilinir.

Analiz Bir konunun her iki taraf için de en iyi oyunu belirlemek üzere incelenmesi.

Antipozisyonel Pozisyonel oyunun ilkelere uygun olmayan bir hamle ya da plan. Doğru bir planı uygulamaya çalışırken yapılan bir hatayı değil, uygunsuz bir planın parçası olan hamleleri tanımlamak için kullanılır. Antipozisyonel hamleler genellikle piyon hamleleridir; çünkü piyonlar terk ettikleri kareye, geriye doğru bir hamle ile dönemezler, ilerlemeleri sıklıkla telafi edilemez zayıflıklara yol açar.

Ara hamle ya da Zwischenzug Beklenen hamleden önce yapılan, beklenmedik, “arada kalmış” bir hamle.

Araya girmek Bir taş hücum eden taşla hedefinin arasına yerleştirilerek, hücum hattını kapamak. Bir taş araya yerleştirmek, şah çekilmesi durumunda şahı yerinden oynatmak ve hücum eden taş almak dışında verilecek üçüncü karşılıktır.

Arka sıra Oyuncunun ilk sırası.

Arka sıra matı İlerlemesinin ikinci sıradaki aynı renkli taşlar (genellikle piyonlar) tarafından engellendiği durumlarda şahın bir kale ya da vezir tarafından mat edilmesi.

Arka sıra zaafı Bir oyuncunun arka sıra matı tehdidi altında olduğu ve şahı sürekli

bu tehdide karşı koruyup savunmak (örneğin, kalelerden birini arka sırada tutmak) zorunda kaldığı için bir kaçış yaratma vakiti ya da seçeneği bulamaması.

Asılı Korunmasız ve saldırıya açık taşlar. “En prise” taşlar korunmuş olabileceğinden aynı şey değildir. Bir taş “asılı bırakmak” onu yerinden oynatmayı ya da korumayı başaramayıp kaybetmektir.

Aşırı açılmak Oyuncunun bir taş ya da taşları (genellikle piyonları) savunulmalarını zorlaştıracak şekilde diğerlerinden uzağa taşınması.

Aşırı koruma Bir piyonu ya da belli bir kareyi gerektiğinden daha fazla korumaktır. Bunun amacı karşı tarafı o noktaya hücum etmekten caydırmaktır, bu kareyi koruyan taşlara da böylece daha fazla hareket olanağı sağlar. Bu da karşı tarafın hatalı bir plan uygulamasına ya da hiçbir plan uygulamamasına yol açabilir. Aron Nimzowitsch aşırı korumanın en önemli kullanıcılarından biriydi.

Aşırı yük Üzerine çok fazla savunma görevi yüklenen taş. Aşırı yüklenmiş bir taş kimi zaman rakip tarafından saptırılabilir ya da savunma görevlerinden birini bırakması gerekebilir.

B

Bağlama Karşı tarafı çözmesi zor bir pozisyonda bağlayarak hareketine engel olmak. Genellikle piyonların ilerlemesiyle bir alan avantajı yaratır. The Maróczy Bind iyi bilinen bir örnektir.

Bağlı kaleler Aynı sıra ya da sütun üzerinde duran aynı renkte iki kale. Kalelerin birbirine bağlı olması genellikle tercih edilir. Oyuncular çoğu kez kalelerini kendi ilk sıralarında ya da açık bir sıra üzerinde birbirine bağlarlar.

Baltalama Savunma yapan taşın alınması ve rakibin böylece savunmasız bırakılmasıyla uygulanan bu satranç taktiği, “muhafızın kaldırılması” olarak da bilinir.

Basitleştirme Eşit değerdeki taşların değiş tokuş edilmesi üzerine kurulu bir strateji. Basitleştirme bir hücumun gücünü kırmak üzere savunma amaçlı kullanılabilir. Avantajlı oyuncu tarafından, bu avantajı artırmak ya da rakibin karşı oyununun gücünü düşürmek amacıyla da kullanılabilir. Ayrıca bir beraberlik elde etmek amacıyla ya da oyun sonunda güçlü oyuncu tarafından avantaj kazanmak için oyunu basitleştirmek amacıyla da kullanılabilir. “Tasfiye” ya da “değiş tokuş” da denir.

Bekleme hamlesi Pasif ama zararsız bir hamle, inisiyatifi ele almak için beklerken oynanır. Karşı tarafın herhangi bir taşına hücum etmeyi ya da onu almayı hedeflemeyen bir hamledir.

Berberlik İki oyuncunun da kazanamadığı oyun. Diğer beraberlik durumları pat, üçlü tekrar, beş hamle kuralı ve yetersiz malzemedir. Bir pozisyonun berabere olabilmesi için (“berabere pozisyon” ya da “teorik beraberlik” de denir) her iki oyuncunun da, diğer oyuncunun hamlelerine bakılmaksızın, doğru oynayarak oyunu berabere bitirebilecek durumda olması gerekir. Beraberlik genellikle ½ puan kazandırır, ancak kimi karşılaşmalarda yalnızca galibiyetler sayılır, beraberlikler dikkate alınmaz.

Beyaz İlk hamleyi yapacak oyuncuyu belirleyen renk. “Beyaz taş” olarak adlandırılan taşlar başka bir renkte de olabilir (genellikle açık renktedirler). Benzer biçimde, satranç tahtasındaki açık renkli kareler de çoğu zaman gerçekten beyaz olmadıkları halde “beyaz kareler” olarak adlandırılırlar.

Boşluk Oyuncunun kendi taşlarından biriyi kontrol edemediği kare. Bu tanım biraz özeldir: Karenin boşluk olarak değerlendirilebilmesi için karşı taraf için öneminin olması gerekir –ilk ve ikinci sıralardaki kareler boşluk değildir. Diğer yandan oyunun ilerleyen anlarında taş almış bir piyon tarafından kontrol edilebilecek olsa bile bu

kareye boşluk adı verilir.

Bulunmuş hücum Başka bir taşın önünden çekilmesi sayesinde, vezir, kale ya da fil tarafından yapılan hücum.

Bulunmuş şah Şaha yapılan bulunmuş hücum. Oyuncunun bir taşını oynatarak, başka bir taşının karşı tarafa şah çekmesini sağlamasıyla gerçekleşir.

Cebirsel notasyon Satranç oyununu kaydetmenin standart yöntemi. Kareler için alfanümerik koordinatlar kullanılır.

Çekmek Oyuncunun karşı tarafın şahını açığa çıkarmak için önemli ya da önemsiz taşlarını feda etmesi. Örneğin, eğer siyah şah kalenin yanındaysa ve g8 karesi üzerindeyse, beyaz oyuncu Bxh7+ ve ardından Ng5+ gibi zorlayıcı hamlelerle şahı kendine "çekmeye" çalışabilir.

Çifte hücum Tek hamleyle iki hücum birden yapmak: Hücumlar aynı taşla (çatal durumunda) ya da farklı taşlarla (oyatılan taşın da tehlide yol açabileceği bulunmuş hücum durumlarında) yapılabilir. Bu hücumlar önlerindeki taşları tehdit edebildiği gibi, vezirin alınması ya da şah mat gibi tehditlere de yol açabilir.

Çifte şah Aynı anda iki taşla şah çekmek. Çifte şah, "bulunmuş şah"ı gerektirir.

Çoğunluk Bir kanattaki piyonların sayısının karşı tarafından fazla olması. Genellikle bir kanatta çoğunluğa sahip olan oyuncu diğer kanatta azınlığa sahiptir.

Çürütme Bir strateji, hamle ya da açılışın önceden düşünüldüğü kadar iyi olmadığını (çoğunlukla mağlubiyete yol açtığını) ya da önceden yayımlanmış analizlerin geçersiz olduğunu göstermek. Konuşma dilinde "patlatmak" da denir. Satranç problemleri ya da oyun sonu incelemelerinde yer alan çürütmelere genellikle "hesaplarla oynamak" denir.

D
Daimi şah Rakibi, sürekli şah çekerek bir beraberliğe zorlamak.

Değişme 1. Genellikle aynı türde (kaleye karşılık kale ya da file karşılık fil gibi) taşların ya da eşdeğer kabul edilen iki taşın (file karşılık atın) karşılıklı alınıp verilmesi. **2.** Değişme kalenin hafif taşlar (fil ya da at) üzerindeki önemine işaret eder. Hafif bir taş kaybederken bir kale alan oyuncunun değişmede üstünlüğü vardır, rakibi ise güç kaybeder. "Değişme fedası" ise hafif bir taş karşılık kaleden vazgeçmektir.

Dışarıdaki geçer piyon Tahtanın kenarına yakın duran ve diğer piyonlardan uzakta kalan geçer piyon. Oyun sonunda, böyle bir piyon çoğunlukla sahibine büyük bir avantaj sağlar.

Duble geçer piyon Aynı düzey sütun üzerindeki geçer piyonlar. Genellikle alışılmadık ölçüde güçlüdürler (altıncı sıranın üzerindeyseler ya da düzgün bloklanmamışlarsa önemsiz bir taşı feda etmeye değerler) çünkü beraber ilerleyebilirler. (Ayrıca bkz. Piyon zinciri.)

Duyurulmuş mat 19. yüzyılda sık rastlanan bu uygulamada, oyunculardan biri, (kendisine göre) her iki taraf için de en iyi oyunu oluşturacak bir dizi hamlenin ardından rakibini mat edeceğini duyurur (örneğin, "beş hamlede mat").

Düzensiz açılış Düzensiz açılışlar, Beyaz'ın beklenmedik ilk hamlesiyle başlayan açılışlardır. Bu açılışlar A00 ECO koduyla kategorize edilirler.

E
Engelleme Hücum edilen taşla onu koruyan taş arasındaki sıranın bir taşı feda etmek pahasına doldurulması durumudur.

Er Piyonlara "taş" denilen durumlarda, taşların ya da piyonların ortak adı olarak kullanılır. Bu durumda, vezir de bir erdir.

Eşitleme Oyuncuların kazanma şansının eşit

olduğu bir pozisyon yaratmak. Bu bir beraberliğin olası görüldüğü "sabit eşitlik" de olabilir (örneğin, dengeli bir oyun sonu), Beyaz ve Siyah'ın kazanma şansının eşit olduğu kesin ya da "dinamik eşitlik" de olabilir (örneğin, daimi şah ile). Açılış teorisinde Beyaz ilk hamle üstünlüğüne sahip olduğundan, eşitlemeye yol açan hareketler göreceli olarak Siyah için iyi, Beyaz içinse kötüdür.

Eşleştirme Bir turnuvada karşılıklı oynayacak oyuncuların belirlenmesi. Satrançta eşleştirme zordur, çünkü her oyuncuya beyazla oynamak için eşit miktarda fırsat verilmesi ve oyuncunun art arda çok sayıda oyunda aynı renkle oynamaması gerekmektedir. En sık kullanılan eşleştirme yöntemleri lig usulü ve İsviçre sistemidir.

Etkisiz ya da Pasif Göreceli olarak daha az kareye gidebilecek ya da bu kareleri kontrol edebilecek olan taş. "Etkisiz taş" adı da verilir.

G
Gecikme Oyuncunun kalan zamanının git-tikçe azalmasını ("ani ölüm"de olduğu gibi) engelleyen bir zaman kontrolü. Satrançtaki en önemli gecikmeler Bronstein ve Fischer gecikmeleridir.

Geçer piyon Şaha doğru giderken yolu rakip piyonlarca kesilemeyen piyon.

Geniş merkez Tahtanın merkezdeki on altı karesi.

Geri alma Gündelik oyunlarda her iki oyuncunun da bir ya da birden fazla hamleyi geri almayı kabul etmesi.

Geri çekilme Oyunu kaybettiğini kabul etmek. Geri çekilme genellikle saati durdurarak, kimi zaman da rakibin elini sıkıp "Geri çekiliyorum," diyerek belirtilir. Geleneksel geri çekilme yöntemi oyuncunun kendi şahının üzerine vurmasıdır, ancak bu günümüzde nadiren yapılmaktadır. Yayımlanmış oyunlarda, oyuncunun geri çekilmesi genellikle "1-0" (Siyah geri çekil-

di) ya da "0-1" (Beyaz geri çekildi) biçiminde gösterilir; bu aynı zamanda oyunun başka bir sebeple, genellikle zaman sınırının aşılması nedeniyle bitirildiğini de gösterebilir. Usta ve amatör oyunlarında, oyunun şah mat ile bitirilmesinden önce geri çekilme yöntemi tercih edilir, çünkü oyuncular mat edileceklerini önceden görebilirler.

Gösteri Bir maç ya da turnuva kapsamında değil, eğlence amacıyla gerçekleştirilen bir ya da birkaç oyunluk karşılaşma. Bir gösteri oyunu iki ustayı karşı karşıya getirebilir, bu durumda satranç saatleri normal biçimde kullanılır ve karşılaşma ciddiyle sürdürülür. Eşzamanlı bir gösteride bir ya da birden fazla usta pek çok ünlüyle ya da oyuncuyla oynayabilir ve genelde bu oyunlarda saat tutulmaz.

Gövde oyunu Belirli bir açılış varyasyonunun ilk kez kullanıldığı satranç oyunu. Kimi zaman, gövde oyununu oynayan oyuncunun adı bu açılışa verilir.

Güvenilir Doğru. Güvenilir bir fedanın yeterince telafisi vardır, güvenilir bir açılış varyasyonunun bilinen bir çürütmesi yoktur, güvenilir bir kompozisyonun hesaplarıyla oynanmamıştır.

H
Hafif hücum Oyuncunun piyonlarını, rakibinin daha az piyonunun olduğu alana doğru ilerletmesi. Genellikle bir güçsüzlüğe neden olmak için kullanılır.

Hakimiyet Bir taşın hareket özgürlüğü ne kadar geniş olursa olsun rakip oyuncu tarafından alınmasının kaçınılmaz olduğu durum. Genellikle satranç problemlerinde karşılaşılr.

Hamle Tam bir hamle, Beyaz ve Siyah'ın sırayla oynamasıyla gerçekleşir. Beyaz ya da Siyah'tan birinin oynaması yarım bir hamledir.

Hamle sırası Oyuncunun bir açılışı oynamak ya da bir planı yerine getirmek için tercih ettiği hamle dizisi. Farklı hamle sı-

ralarının farklı avantajları ve dezavantajları vardır. Örneğin, 1.d4 Nf6 2.Nf3 Budapeşte Gambiti'ni (2.c4 e5!?) engellerken, Beyaz'ın King's Indian Hücumu karşısında Sâmiş Varyasyonu'nu (2.c4 g6 3.Nc3 Bg7 4.e4 d6 5.f3) ya da Dört Piyon Hücumu'nu (5.f4) oynamasını imkânsız kılar ve Nimzo-Indian Defansı ve Vezir Gambiti oynandığında, atın e2 yerine f3'e gittiği değişme varyasyonu oynanamaz.

Hareket kabiliyeti Bir taşın, ya da bir oyuncunun bütün taşlarının, tahta üzerindeki hareket gücü. (Bilgisayar satrancında bu genellikle, mümkün olan geçerli hamlelerin sayısıyla ölçülür.)

Hat 1. Genellikle açılışlarda ya da pozisyon analizlerinde yer alan bir dizi hamle. **2.** Bir taşın (vezir, kale ya da filin) hareket ya da kontrol edebileceği karelerden oluşan açık hat.

Hazırlanmış varyasyon Henüz yayımlanmamış ve bir müsabakada ilk kez kullanılan, iyi analiz edilmiş bir açılış.

Hesaplama Olası karşılıkları göz önünde bulundurarak, bir dizi hamleyi dikkatle planlamak.

Hızlı oyun bitirişi ya da Ani ölüm Bir satranç oyunu için en basit zaman kontrolü: Her oyuncunun tüm hamlelerini yapabilmek için belli bir toplam süresi vardır.

Hile Kaybeden konumdaki oyuncunun rakibini kandırarak oyunu kazanması ya da beraberlik sağlamasıdır. Daha genel olarak, açıkça kaybeden bir pozisyondan galibiyet ya da beraberlikle ayrılmak da denebilir.

Hipermodern Merkezi piyonlarla kuşatmak yerine uzaktaki taşlarla kontrol etmeye yönelik bir açılış sistemi. (Ayrıca bkz. Klasik)

Hücum Kısa süreli (mesela, 1.e4 Nf6'nın ardından, Siyah Beyaz'ın e4 üzerindeki piyona hücum eder) ya da uzun süreli (karşı tarafın şahına yönelik sürekli bir mat etme hücumu veya karşı tarafın vezir kanadın-

daki piyonlara yönelik ufak çaplı hücumlar) saldırılar.

Hükmen kaybetmek Oyuncunun oyuna kalmayarak ya da belirlenen süreyi aşarak kaybetmesi anlamına gelir.

İçeri rok Şahı bir önceki konumundan daha fazla tehlikeye sokacak şekilde yapılan rok. Şahı ya mevcut pozisyonunda ya da ona doğru yapılacak yatay ve dikey hamlelere kolaylık sağlayan boşluklara yol açarak tehlikeye sokar. Geleneksel basit kavramlara aşına olan yeni başlayanlar roku şahın korunaklılığını artırmak için yapılan bir hamle olarak gördüklerinden, savaş öncesi ustası ve hipermodern ekolün öncülerinden Richard Réti, oyuncularını "Roku yapabildiğiniz için değil, mecbur olduğunuz için yapın," diyerek uyarıyor.

İlerleme Açılıшта, taşı daha aktif hale getirmek için ilk yerinden oynatmak. Bir taşı yeniden ilerletmek, ilerletilmiş taşı daha iyi bir kareye taşımak anlamına gelir.

İlerletme Bir piyonu ileri sürmek.

İlişkili kareler Çoğunlukla şah ve piyonlu oyun sonlarındaki karşılıklı (ya da ortak) Zugzwang kareleri.

İlk hamle avantajı Beyaz'ın ilk hamleyi yapmaktan ötürü sahip olduğu (çoğu hesaba göre) küçük avantaj.

İnisiyatif Tehditleri öne süren oyuncunun diğer tarafa karşı kazandığı avantaj. Hücum eden oyuncunun "inisiyatif sahibi" olduğu söylenir. Bu oyuncu oyunu istediği şekilde yönlendirebilir. İnisiyatif genellikle zaman ya da alan avantajından ileri gelir. İnisiyatif kavramı Steinitz'in The Sixth American Chess Congress [Altıncı Amerikan Satranç Kongresi] ve Capablanca'nın Chess Fundamentals [Satrancın Temelleri, 4. Bölüm] adlı çalışmalarında kullanılmıştır.

Kaçış Karesi Bir taşın hücumdan kaçmak

için hareket edebileceği kare. (Bkz. "Uçuş karesi" ve "luft".)

Kapalı oyun 1. Çok az sıra ya da sütunun açık kaldığı pozisyon. Genellikle birbirine kenetlenmiş piyon zincirleri, yer değiştirme seçeneğinin az olduğu tıkalı pozisyonlar ve sıraların arkasında yoğun tuzaklar bulunur. Böylesi bir pozisyon daha sonra "açık oyun"a dönüşebilir. **2.** 1.d4 d5 hamlesiyle başlayan satranç açılışı.

Karargâh Karşı tarafın güçlü olduğu bölgede bir piyon tarafından korunan kare. Karargâhlar, özellikle atı kullanarak bir hücum gerçekleştirmek için tercih edilen konumlardır.

Karşı hücum Rakip oyuncunun hücumuna karşılık yapılan hücum.

Karşı şah Çekilen şahla karşılık şah çekmek. Özellikle çekilen ilk şahın karşı şahı çeken taş tarafından bloklandığı ya da başka bir şah çekme durumunu ortaya çıkardığı zamanlarda kullanılır.

Kazanç Her hamleden önce oyuncunun zamanına eklenen süre anlamına gelir. Örneğin hızlı satranç oyunlarında, "25 dakika artı her hamlede on saniye kazanç," dendiğinde, her oyuncunun 25 dakikayla oyuna başladığı, her hamlenin ardından (ya da öncesinde) on saniye eklendiği anlaşılar. Bu gibi durumlarda oynanan genellikle Fischer Satrancı'dır.

Keskin Riskli, çift taraflı, yüksek ölçüde taktiğe dayalı. Hamleleri, manevraları, pozisyonları ya da oyun stillerini tanımlamak için kullanılabilir.

Kırma Güçlü görünen bir savunmanın, çoğunlukla taş feda edilerek bozulması.

Kitap galibiyeti Mükemmel oyunla kazanılmış bir oyun sonu pozisyonu. Bu isim geleneksel olarak analizin oyun sonu literatüründe yer aldığını gösterir, ancak basitleştirilmiş pozisyonlarda (altı ya da daha az taş) oyun sonu veritabanından faydalanan bir bilgisayar analizi kullanılabilir.

Kitap hamlesi Açılış teorisi üzerine yazılan başvuru kitaplarında bulunan bir açılış hamlesi. İki oyuncu da başvuru kitaplarında bulunan hamlelerle oynarsa, oyunun "kitaba uygun" olduğu söylenir. Oyuncular açılış kitaplarında analiz edilen varyasyonların sonuna geldiğinde veya oyunculardan biri yeni bir hamleyle (ya da falsoyla) devam ederse oyunun "kitaba aykırı" olduğu söylenir.

Kitap pozisyonu Mükemmel oyuna uygun bir hamle teşkil edecek oyun sonu pozisyonu. İsimden anlaşılacağı üzere pozisyonun analizi oyun sonu literatüründe bulunmaktadır, ancak basitleştirilmiş pozisyonlarda (altı ya da daha az taş) oyun sonu veri tabanından faydalanan bir bilgisayar analizi kullanılabilir.

Kırılma Bir piyonun ilerleyerek ya da ele geçirilerek tıkalı bir pozisyonu açması.

Kilit nokta "Kilit nokta savunması", bir piyonun yerini değiştirip merkezdeki kareden vazgeçmenin aksine, merkezdeki bir piyonun (Beyaz: e4 ya da d4; Siyah: e5 ya da d5) yerini savunan ve koruyan bir açılıştır. (Daha genel anlamda, kilit nokta güçlü bir şekilde olarak savunulan herhangi bir kare de olabilir.)

Klasik 1. Piyonları tamamen merkeze taşımayı hedefleyen açılış sistemi (Bkz. Hipermodern) **2.** 40/2 gibi daha uzun bir zaman kontrolü kullanan oyun; mermi, blitz ya da yıldırım gibi hızlı satranç kategorilerinin tam tersi.

Kombinezon Avantaj kazanmak için çoğunlukla bazı taşların feda edilmesini de içeren akıllıca düşünülmüş bir dizi hamle. Karşı tarafın hamleleri genellikle zorunludur, yani kombinezon karşı tarafa çok fazla hareket seçeneği sunmaz.

Kompanzasyon Orantısız bir karşılık almak, örneğin ilerleme için taş feda etmek veya bir ya da iki piyon karşılığında bir fil vermek.

Korunaklı geçer piyon Başka bir piyon tara-

findan desteklenen geçer piyon.

Koyu renkli kareler Satranç tahtasındaki koyu renkli 32 kare, a1 ya da h8 gibi. Koyu renkteki kare her zaman oyuncunun solundaki köşededir.

Kritik pozisyon Bir açılış varyasyonunun sağlamlığını belirlemekte esas öneme sahip pozisyon. Eğer taraflardan biri kritik bir pozisyonda avantaj sağlayabilirse, diğer taraf ilerlemenin bir yolunu bulmalı ya da bu varyasyonu yenilerek terk etmelidir.

Kritik kare 1. Önemli bir kare. **2.** (Piyonlu sonlarda) kritik karenin bir tarafın şahı tarafından ele geçirilmesi, piyonun yükselmesi ya da kazanması gibi belirli bir hedefe ulaşmayı garantiler.

Kuraldışı hamle Satranç kurallarına uygun olmayan hamle. Oyun sırasında fark edilen bir kuraldışı hamlenin düzeltilmesi gerekir.

Kuraldışı pozisyon Oyundaki kuraldışı bir hamlenin ya da yanlış bir başlangıcın yol açtığı pozisyon. Satranç problemlerinde, kurallara uygun hamlelerle kuraldışı pozisyonlara ulaşmak mümkün değildir.

L

Luft (Almanca “hava” anlamına gelir) Rok yapılmış bir şahın arka sıra matına uğraması için ayrılmış kaçış karesi. Genellikle ikinci sıradaki piyonlardan birini şahın önüne getirerek elde edilir.

M

Mağlubiyet İki oyuncudan birinin mağlubiyeti; diğeri tarafından mat edilmesi, geri çekilme, zaman sınırını aşmak ya da turnuva yöneticisi tarafından diskalifiye etmek sonucunda gerçekleşebilir. Eğer eşit kayıplı bir oyunsa, bu karşı tarafın galibiyetine sebep olur, ancak hile yapılması ya da her iki tarafın da süreyi aşması gibi kimi nadir durumlarda turnuva yöneticisi her iki oyuncuyu da diskalifiye eder.

Merkez Satranç tahtasının ortasındaki dört kare.

Merkeze yerleştirme Bir ya da daha fazla taşı tahtanın merkezine doğru taşımak. Genellikle taşların merkeze yakın olması en iyisidir çünkü böylece çok sayıda kareyi kontrol edebilirler ve gerektiğinde her iki kanatta da oynayabilirler. Hareketleri sınırlı olduğundan, merkeze yerleştirme en çok atların işine yarar. Bu prensibe yönelik çeşitli aforizmalar da vardır: “Kenarda duran at sönüktür” (ya da “tatsızdır”) ve “Kenarda duran at ilerleyemez.”

Merkezin kontrolü Merkezdeki dört kare-den birine saldırabilecek bir ya da daha fazla taşın sahip olmak. Önemli bir stratejidir ve açılışların temel hedeflerinden biridir.

Metin hamlesi Bu terim satranç oyunlarının yazılı analizinde, bir hamlenin diğer olası hamleler yerine oynandığını belirtmek için kullanılır. Metin hamleleri analiz hamlelerinin aksine genellikle koyu renk karakterlerle yazılır.

Muhafaza Bir taşı korumak ya da bir kareyi kontrol etmek. Örneğin, tahtanın kenarındaki şaha şah çekmek için, şahın yanındaki beş karenin hepsinin muhafaza edilmesi gerekir.

N

Notlar Bir oyunun yazılı yorumlar, satranç sembolleri ya da işaretlerinin bir arada kullanılarak değerlendirilmesi.

O

Odak noktası Bir oyuncunun, sürekli hücum ederek ya da üzerindeki bir taşı feda ederek odaklandığı kare. Örneğin, rok yapılmamış bir şaha hücum ederken, Siyah’ın f7 karesi (ya da Beyaz’ın f2 karesi) genellikle odak noktasıdır. f7 odak noktasına yapılan hücum örnekleri arasında Fried Liver Hücumu (f7’deki atın feda edilmesiy-le başlar) ve Çoban Matı (f7’deki şahın mat edilmesiyle sona erer) bulunmaktadır.

Opozisyon İki şahın aynı sıra, sütun ya da di-

yagonal üzerinde, aralarında bir kare boşluk kalacak şekilde yan yana geldikleri durumdur. Oyun sırası gelen oyuncu şahını daha düşük avantajlı bir kareye çekmek zorunda kalabilir. Opozisyon oyun sonları için özellikle önemli bir kavramdır.

Oyun sonu Tahta üzerinde sadece birkaç taşın kaldığı aşama. Oyun ortasının ardından gelir.

Ö

Ölü beraberlik İki oyuncunun da kazanma şansının bulunmadığı beraberlik pozisyonu. Bu kavram iki oyuncunun da kazanmasının imkânsız olduğu durumlarda kullanıldığı gibi, iki taraftan birinin kazanması ihtimalinin ortaya çıkması için ancak büyük bir hatanın yapılmasını gerektiğine de işaret eder.

Önemli taş Vezir ya da kale, “ağır figürler” de denir.

P

Pasif feda Bir taşı farklı bir kareye taşıyıp hücum altında bırakarak feda etmek.

Pasif taş Göreceli olarak daha az kareye hareket edebilen ya da daha az kareyi kontrol edebilen taş; “etkisiz taş” da denir (Bkz. Aktif taş).

Piyon adası Aynı renkten bir grup piyonun yakınlarda başka piyon olmadan yan yana karelerde bulunması. Tek bir piyondan oluşan piyon adasına “geride kalan piyon” denir.

Piyon fırtınası Bir kanattaki piyonları beraber kullanarak savunmayı kırmayı hedefleyen hücum tekniği.

Piyon yapısı Piyonların yerleştiriliş biçimi piyon yapısı olarak adlandırılır. Piyonlar hareket kabiliyeti en düşük taşlar olduğundan ve geri gidemediklerinden, piyonların konumları oyunun karakterini önemli ölçüde belirler.

Piyon zinciri Aynı renkten iki ya da daha fazla piyonun aynı sütun üzerinde durması.

Plan Belirli bir pozisyonda oyuncunun avantajlarını en iyi şekilde değerlendirirken dezavantajlarının etkilerini en aza indirmek üzere kullandığı strateji.

Post-mortem Oyunun sona erdikten sonra analiz edilmesi, genellikle oyuncular-dan biri ya da ikisi, ve bazen de izleyici (kibitz’çi) tarafından gerçekleştirilir.

Pozisyon oyunu Kısa vadeli hücum ve tehditlerden ziyade uzun vadeli manevralarla ilerleyen oyun. Geniş varyasyon hesaplamaları ve taktiklerden ziyade değerlendirme becerisi gerektirir.

Pozisyon oyuncusu Taktik oyuncusundan farklı biçimde, pozisyon oyununda ustalaşan oyuncu.

R

Renk Siyah ya da beyaz taşlar. 1.e4 gibi belirli bir kareye de işaret edebilir (Beyaz piyonunu oynadı ve açık renkli karenin üzerinde, gibi).

Reserve tempo Oyun pozisyonu içinde gereksiz olsa da oyuncunun oynamasının mümkün olduğu hamle. Hamle sırasını diğer tarafa geçirdiği için önemlidir.

Rok Kale ve şah ile yapılan özel bir hamle. Genellikle şahı koruyup kaleyi ilerletmeyi amaçlar. Kimi zaman şah tarafındaki kaleyle yapılan “kısa rok”, vezir tarafındaki kaleyle yapılan ise “uzun rok” adı verilir; bu ad kalenin gittiği mesafeyle ilgilidir (iki kare ya da üç kare).

Romantik satranç 19. yüzyılda yaygın olan satranç stili. Cesur hücumlar ve taş fedaları ayırt edici özelliğidir.

S

Saat hamlesi Zamanlı oyunlarda hamle ancak saate basıldığında tamamlanıyorsa oyun saat hamlesiyle oynanır. Böylelikle bir taş dokunup başka bir taş oynamak mümkün olur. Bu hamle genellikle resmi olmayan oyunlarda, “tuşe” hamlesinden daha sık tercih edilir.

Saat zamanı Turnuva oyunlarında satranç saatinde görünen (geçen ya da kalan) zaman.

Sağlam Riski en aza indiren ve keskin taktiklerden ziyade sakin pozisyon oyununa yönelik hamle, açılış ya da tavırları tanımlamak için kullanılan bir sıfat.

Saptırma Tuzağın tersine, karşı tarafın taşı- nı kötü bir pozisyona çekmek yerine; taşı iyi bir konumdan, genellikle başka bir taşı koruduğu ya da tehdidi önlediği kareden uzaklaştırmaktır. Saptırma bu bağlamda aşırı yüklemeye de ilişkilidir.

Satranç saati Birbirine bitişik iki saat ve düğmeden oluşan, her iki oyuncunun hamlelerinin süresini takip etmeye yarayan cihaz. Oyuncu hamlesini yapar yapmaz düğmeye basar, böylece kendi saatini durdurur ve aynı anda karşı taraftaki oyuncunun saati çalışmaya başlar.

Satranç tahtası Üzerinde satranç oynanan damalı tahta. Birbirine zıt renklerde (koyu ve açık) düzenlenmiş 64 kareden (sekiz yatay ve sekiz dikey sıra) oluşur. Benzer tahtalara “dama tahtası” da denir.

Savunma 1. Diğer tarafın atağını karşılayacak bir hamle ya da plan. **2.** Siyah’ın oynadığı açılış hamlesi, örneğin İskandinav savunması, King’s Indian savunması, İngiliz savunması.

Sıkışık Hareket seçeneği kısıtlı bir pozisyon.

Simetri Satranç tahtasındaki simetrik pozisyon, oyuncunun taşlarının rakibinin taşlarıyla karşılıklı olarak aynı konumda bulunmasıdır. Bu genellikle Siyah’ın, Beyaz’ın açılış hamlelerini taklit etmesi durumunda olur. Siyah, Beyaz’ın hamlelerini taklit etmeyi bıraktığında simetriyi bozmuş olur.

Simultane satranç ya da simultane gösteri Bir oyuncunun (genellikle ustanın) çok sayıda oyuncuya (genellikle acemilere) karşı aynı anda oynadığı oyun. Genellikle gösteri oyunudur.

Siyah İkinci hamleyi yapan oyuncu, oynadığı taşlar “siyah” olarak adlandırılırsa da kimi

zaman başka bir renkte (genellikle koyu) olabilir. Benzer biçimde, satranç tahtasındaki koyu renk kareler de çoğunlukla gerçekten siyah olmasalar da “siyah kareler” olarak adlandırılırlar.

Strateji Oyun pozisyonlarını değerlendirerek oyunun devamı için uzun vadeli hedefler belirlemek. Bu, belirli bir pozisyondan yola çıkarak iyi belirlenmiş bir dizi hamle ve onların olası karşılıklarını hesaplayan kısa vadeli taktiklerden farklıdır.

—
Ş

Şah çekmek Şaha yapılan hücum. Şaha hücum edildiğinde buna şah çekmek denir.

Şah mat Şah çekilen oyuncunun herhangi bir meşru hamlesinin bulunmadığı (şaktan çıkmadığı) pozisyon. Mat edilen oyuncu oyunu kaybeder.

—
T

Taktik Kısa vadeli hücum ve tehditlerle nitelenen oyun. Genellikle geniş ölçekli hesaplama gerektirir, pozisyon oyunundan farklıdır.

Taktikçi Taktik oyununda uzmanlaşmış oyuncu. Pozisyon oyuncusundan bu şekilde ayrışır.

Taş Bu terim, bağlamına göre piyonlar dahil bütün figürler (“dokunulan taş” kuralında olduğu gibi) ya da hafif figürler için kullanılabilir. Aynı zamanda ağır ya da hafif figür anlamına da gelebilir.

Temizleme Fil, kale ya da vezirin hareket edebilmesi amacıyla bir sıra ya da sütundaki taşların kaldırılması. İlgili bir terim de “sütunu boşaltmak”tır: Bir sütundaki taşlar, özellikle de rakibin fianchetto filinin saldırılabileceği bir hedefinin kalmaması için yerinden kaldırılır.

Tempo Bir inisiyatif geliştirecek fazladan hamle. Oyuncu (genellikle açılışta) rakibinin aynı taşı iki kere oynatmasını ya da bir düşman taşına karşı kendini savunmasını sağlayarak tempo kazanır. Oyun sonunda,

oyuncu triangülasyon ile tempo kaybederek opozisyonu elde etmeyi tercih edebilir.

Tempoyu korumak Bir oyuncunun yapabileceği, ama oyundaki konumu açısından gerekli de olmayan bir hamle. Hamle sırasını rakibe geçirmek suretiyle oyun üzerinde büyük bir etki kazanabilir.

Tuzak Bir taşı tercih edilmeyecek bir kareye çekmek için kullanılan bir satranç taktiği.

—
U

Uçuş karesi Bir taşın hücumdan kaçmak için hareket edebileceği kare. (Bkz. “Kaçış karesi” ve “luft”.)

—
Ü

Üstünlük Bir pozisyonda rakibe karşı sahip olunan küçük ama anlamlı avantaj. Başlangıç pozisyonunda ilk hamleyi yaptığandan Beyaz’ın üstünlüğe sahip olduğu söylenir.

—
V

Vahşi Son derece belirsiz ve kafa karıştıracak denli karmaşık bir pozisyon ya da hamle.

Varyasyon Genellikle açılışta uygulanan, bir dizi hamle ya da alternatif oyun. Bir varyasyonun oyunda kullanılmış olması gerekmez, yalnızca analizde de yer alabilir. Varyasyon sözcüğü aynı zamanda bir açılıştaki belirli hamle dizilerini tanımlamak için de kullanılır. Örneğin, Dragon Varyasyonu, Sicilya Savunması’nın bir parçasıdır.

—
Y

Yazışmalı satranç Uzak mesafedeki oyuncuların yazışarak oynadıkları uzun süreli oyun. Genellikle posta, e-posta ya da bir satranç sunucusu aracılığıyla haberleşilir. Çoğunlukla her yazışmada bir hamle iletilir.

Yetersiz malzeme Tüm piyonların kaybedildiği, bir tarafın yalnızca şahının kaldığı, di-

ğer tarafınsa sadece bir şah, veya şahın yanında bir ata veya bir file, yahut şahın yanında aynı renkte en fazla dokuza kadar file sahip olduğu oyun sonu senaryosu (sonuncu ihtimal ancak taşların eksik terfi ettirilmesiyle mümkün olur). Şah ve filin karşısında şah ve fil kaldıysa, bu beraberlik sayılır. Bu pozisyonun beraberlik olmasının sebebi, üstün olan tarafın oyunun durumu ne olursa olsun şah çekemeyecek olmasıdır. Mat etmenin mümkün olduğu tek durum, güçsüz tarafın hatalarının 50 hamle kuralına tabi olduğu zamanlardır.

Yıldırım satrancı Son derece kısa bir zaman diliminde oynanan oyunlar. Genellikle oyuncu başına bir ya da iki dakika süre verilir.

—
Z

Zaman baskısı ya da zaman sıkıntısı Oyuncunun kalan hamlelerini tamamlamak için çok az vaktinin (genellikle beş dakikadan az) kalması.

Zaman kazanmak Hamle yapma fırsatı. Anlamı “tempo”ya yakındır. Pozisyonu belirgin biçimde değiştirmeyen bir hamle genellikle “zaman kaybetmek” olarak tanımlanırken, diğer oyuncunun zaman kaybetmesini sağlayan oyuncu “zaman kazanmış” olur.

Zaman kontrolü Oyunun bitirilmesi için verilen süre, genellikle satranç saati ile ölçülür. Zaman kontrolünde belli bir zaman periyodunda belirli sayıda hamle yapılması (örneğin iki buçuk saatte 40 hamle) ya da bir oyunun belli bir süre içinde oynanması (örneğin “blitz” için 5 dakika) gerekir. Hibrid şemalar kullanılır, dijital saatlerin kullanımının yaygınlaşmasıyla gecikme kontrolü de yaygınlaşmıştır.

Zayıf kare Rakibin hücumundan kolayca korunamayacak bir kare. Genellikle zayıf kareler piyonlar tarafından savunulamaz ve teorik olarak bir taş tarafından kuşatılmış olabilirler. Filin değiş tokuşu ya da verilme-

si, filin rengindeki tüm kareleri zayıf hale getirerek açık ya da koyu renkleri bir "zayıf kare kompleksi"ne dönüştürebilir.

Zehirli piyon Alındığı takdirde pozisyon sorunlarına ya da malzeme kaybına yol açacak olan korunmasız piyon. Aynı zamanda Sicilya Savunması'ndaki Najdorf Varyasyonu'nun bir çeşididir. Kimi oyuncular Siyah tarafından alınması tehlikeye yol açacağından b2 üzerinde duran piyonun zehirli piyon olduğunu söylerler.

Zorunlu hamle Oyuncuya ciddi bir dezavantaj kazandırmayacak tek hamle. Oyuncunun geçerli bir alternatifinin bulunmadığı hamle dizisine de "zorunlu" denir, "bir taşın zorunlu alınması" ya da "zorunlu şah mat" gibi örnekleri vardır. Bu durumlarda oyuncu taş kaybını ya da şah matı engelleyecek bir şey yapamaz.

Wikipedia üzerindeki "Satranç Terimleri Sözlüğü"nden derlenmiştir. http://en.wikipedia.org/wiki/Glossary_of_chess; Erişim: Ağustos 2012.

GLOSSARY OF CHESS

A

Active Describes a piece that is able to move to or control many squares. (See also passive.)

Algebraic notation The standard way to record a chess game using alphanumeric coordinates for the squares.

Analysis Study of a position to determine best play for both sides.

Annotation Commentary on a game using a combination of written comments, chess symbols or notation.

Announced mate A practice, common in the nineteenth century, where one player would announce a sequence of moves, believed by him to constitute best play by both sides, that led to a forced checkmate for the announcing player in a specified number of moves (for example, “mate in five”).

Antipositional A move or a plan that is not in accordance with the principles of positional play. Antipositional is used to describe moves that are part of an incorrect plan rather than a mistake made when trying to follow a correct plan. Antipositional moves are often pawn moves; since pawns cannot move backwards to return to squares they have left, their advance often creates irreparable weaknesses.

Attack An assault, either short-term (e.g., after 1.e4 Nf6, Black is attacking White’s pawn on e4) or long-term, for example in the form of a sustained mating attack against the enemy king or a minority attack against the opponent’s queenside pawn structure.

Attraction If a player sacrifices minor or major pieces to expose the enemy king. For example, if the black king has castled and is on the g8-square, white may attempt to “attract” the king by using forcing moves such as Bxh7+, followed by Ng5+ etc.

B

Back rank A player’s first rank

Back-rank mate A checkmate delivered by a rook or queen along a back rank in which the mated king is unable to move up the board because the king is blocked by friendly pieces (usually pawns) on the second rank. This is also sometimes referred to as a back-row mate.

Back-rank weakness A situation in which a player is under threat of a back-rank mate and having no time/option to create an escape for the king must constantly watch and defend against that threat, e.g. keeping a rook on the back rank.

Bind A strong grip or stranglehold on a position that is difficult for the opponent to break. A bind is usually an advantage in space created by advanced pawns. The Maróczy Bind is a well-known example.

Black The designation for the player who moves second, even though the corresponding pieces, referred to as “the black pieces”, are sometimes actually some other (usually dark) colour. Similarly, the dark-coloured squares on the chessboard are often referred to as “the black squares” even though they often are not literally black.

Blockade A strategic placement of a minor piece directly in front of an enemy pawn, where it restrains the pawn’s advance and gains shelter from attack. Blocking pieces are often overprotected.

Book draw An endgame position known to be a draw with perfect play. The name reflects that traditionally the analysis has been found in the chess endgame literature, but in simplified positions (currently six pieces or fewer) computer analysis in an endgame tablebase can be used.

Book move An opening move found in the standard reference books on opening theory. A game is said to be “in book” when

both players are playing moves found in the opening references. A game is said to be “out of book” when the players have reached the end of the variations analysed in the opening books or if one of the players deviates with a novelty (or a blunder).

Book win An endgame position known to be a win with perfect play. The name reflects that traditionally the analysis has been found in the chess endgame literature, but in simplified positions (currently six pieces or fewer) computer analysis in an endgame table base can be used.

Break A pawn advance or capture that opens a blocked position.

Breakthrough Destruction of a seemingly strong defence, often by means of a sacrifice.

C

Calculate To carefully plan a series of moves while considering possible responses.

Capture Remove the opponent’s piece or pawn from the board by taking it with one’s own piece or pawn. Except in the case of an en passant capture, the capturing piece or pawn does so by occupying the same square that the captured piece or pawn occupied.

Castling A special move involving both the king and one rook. Its purpose is generally to protect the king and develop the rook. Castling on the kingside is sometimes called castling short and castling on the queenside is called castling long; the difference is based on whether the rook moves a short distance (two squares) or a long distance (three squares).

Castling into it A situation where one side castles in such a way that the king is in more danger at the destination than on the initial square, either immediately or because lines and diagonals can be more readily opened against it. Because beginners, in line with simplified tradition-

al notions, often falsely assume castling to always improve protection of the king, pre-war grandmaster and leading figure of the hypermodern school Richard Réti therefore exhorted players to “castle because you must, not because you can”.

Centralisation Moving a piece or pieces toward the centre of the board. In general, pieces are best placed in or near the centre of the board because they control a large number of squares and are available for play on either flank as needed. Because of their limited mobility, knights in particular benefit from being centralised. There are several chess aphorisms referring to this principle: “A knight on the rim is dim” (or “grim” instead of “dim”) and “A knight on the side cannot abide.”

Centre The four squares in the middle of the board.

Check An attack on the king. The attacked king is said to be in check.

Checkmate A position in which a player’s king is in check and the player has no legal move (i.e cannot move out of check). A player whose king is checkmated loses the game.

Chessboard This is the chequered board used in chess. It consists of 64 squares (eight rows and eight columns) arranged in two alternating colours (light and dark). Similar boards are also known as checkerboards.

Chess clock A device made up of two adjacent clocks and buttons, keeping track of the total time each player takes for their moves. Immediately after moving, the player hits his button, which simultaneously stops his clock and starts his opponent’s.

Classical 1. An opening system geared towards forming a full pawn centre. (See also Hypermodern.) **2.** A game using a longer time control such as 40/2; the opposite of fast chess categories such as

rapid, blitz or bullet.

Clearance Removal of pieces from a rank, file or diagonal so that a bishop, rook or queen is free to move along it. A related term is "clearing the diagonal": removing pieces from a diagonal so that an enemy bishop, usually a fianchettoed bishop, has no targets to attack.

Clock move A timed game is played clock move if a move is completed only when the clock has been pressed. It is therefore possible to touch one piece, but then decide to move another piece. This way of playing is common in casual games, in favour of touch move.

Clock time Time (consumed or remaining) on the chess clock, in a tournament game.

Closed game 1. A position with few open lines (files or diagonals), generally characterised by interlocking pawn chains, cramped positions with few opportunities to exchange, and extensive manoeuvring behind lines. Such a position may later become an Open game. **2.** A chess opening that begins with the moves 1.d4 d5.

Colour The white or black pieces. May also refer to a certain square, e.g. 1.e4 – White has played his/her pawn and is on the light-coloured square.

Combination A clever sequence of moves, often involving a sacrifice, to gain the advantage. The moves of the other player are usually forced, i.e. a combination does not give the opponent too many possible lines of continuation.

Compensation An imbalanced equivalent return, for example sacrificing material for development or trading a bishop for one or two pawns.

Connected pawns Refers to two or more pawns of the same colour on adjacent files.

Connected passed pawns Passed pawns on adjacent files. These are considered to be unusually powerful (often worth a minor

piece or rook if on the sixth rank or above and not properly blockaded) because they can advance together. (Also see connected pawns.)

Connected rooks Two rooks of the same colour on the same rank or file with no pawns or pieces between them. Connected rooks are usually desirable. Players often connect rooks on their own first rank or along an open file. cf. Doubled rooks.

Control of the centre Having one or more pieces that attack any of the four centre squares; an important strategy, and one of the main aims of openings.

Correspondence chess This is chess played at a long time control by various forms of long-distance correspondence, usually through a correspondence chess server, through email or by the postal system. Typically, one move is transmitted in every correspondence.

Corresponding squares or related squares Squares of reciprocal (or mutual) Zugzwang often found in king and pawn endgames.

Counterattack An attack that responds to an attack by the other player.

Cover To protect a piece or control a square. For example, to checkmate a king on the side of the board, the five squares adjacent to the king must all be covered.

Cramped A position with limited mobility.

Critical position A position that is of key importance in determining the soundness of an opening variation. If one side can demonstrate an advantage in a critical position, the other side must either find an improvement or else abandon that variation as inferior.

Critical square 1. An important square. **2.** (Pawn endings) A square whose occupation by one side's king guarantees the achievement of a certain goal, such as the promotion of a pawn or the win of a pawn.

Cross-check A cross-check is a check

played in reply to a check, especially when the original check is blocked by a piece which itself either delivers check or reveals a discovered check from another piece.

D

Dark squares The 32 dark-coloured squares on the chessboard, such as a1 and h8. A dark square is always located at a player's left hand corner.

Dead draw A drawn position in which neither player has any realistic chance to win. A dead draw may refer to a position in which it is impossible for either player to win (such as insufficient material), or it may refer to a simple, lifeless position which would require a major blunder before either side would have a chance to win.

Decoy This is a chess tactic used to lure a piece to an unfavourable square.

Defence 1. A move or plan which tries to meet the opponent's attack. **2.** An opening played by Black, for example the Scandinavian Defence, King's Indian Defence, English Defence, etc.

Deflect The inverse of a decoy. Whereas a decoy involves luring an enemy piece to a bad square, a deflection involves luring an enemy piece away from a good square; typically, away from a square on which it defends another piece or threat. Deflection is thus closely related to overloading.

Develop In the opening, moving a piece from its original square to make it more active. To redevelop a piece means to move it to a better square after it has already been developed.

Discovered attack An attack made by a queen, rook or bishop when another piece or pawn moves out of its way.

Discovered check A discovered attack to the king. This occurs when a player moves a piece, resulting in another piece putting

their opponents king in check.

Domination A situation whereby capture of a piece is unavoidable despite it having wide freedom of movement. Usually occurs in chess problems.

Double attack Two attacks made with one move: these attacks may be made by the same piece (in which case it is a fork); or by different pieces (a situation which may arise via a discovered attack in which the moved piece also makes a threat). The attacks may directly threaten opposing pieces, or may be threats of another kind: for instance, to capture the queen and deliver checkmate.

Double check A check delivered by two pieces at the same time. A double check necessarily involves a discovered check.

Draw A game that ends without victory for either player. Most drawn games are draws by agreement. The other ways that a game can end in a draw are stalemate, threefold repetition, the fifty-move rule, and insufficient material. A position is said to be a draw (or a "drawn position" or "theoretical draw") if either player can, through correct play, eventually force the game into a position where the game must end in a draw, regardless of the moves made by the other player. A draw is usually scored as ½ point, although in some matches only wins are counted and draws are ignored.

E

Edge An edge is a small but meaningful advantage in the position against one's opponent. It is often said White has an edge in the starting position, since he moves first.

Endgame The stage of the game when there are few pieces left on the board. The endgame follows the middle game.

Equalise To create a position where the players have equal chances of winning (re-

ferred to as “equality”). This may be either “static equality”, where a draw is likely (for example, a balanced endgame) or even certain (for example, by perpetual check), or “dynamic equality”, where White and Black have equal chances of winning the game. In opening theory, since White has the advantage of the first move, lines that equalise are relatively good for Black and bad for White.

Escape square A square to which a piece can move, which allows it to escape attack. (See also flight square and luft.)

Exchange 1. The capture of a pair of pieces, one white and the other black, usually of the same type (i.e. rook for rook, knight for knight etc.), or of bishop for knight (two pieces that are considered almost equal in value). **2.** The exchange is used to refer to the advantage of a rook over a minor piece (knight or bishop). The player who captures a rook while losing a minor piece is said to have won the exchange, and the opponent is said to have lost the exchange. An exchange sacrifice is giving up a rook for a minor piece.

Exhibition A contest of one or more games played for the purpose of public entertainment, as opposed to a match or tournament. An exhibition may pit two masters against each other, in which case chess clocks are normally used and the contest is quite serious. A simultaneous exhibition (or display) has one or more masters play many celebrity or amateur opponents at once, and is often not timed.

Expanded centre The central sixteen squares on the board.

F
First-move advantage The slight (by most accounts) advantage that White has by virtue of moving first.

Flight square A square to which a piece can move, which allows it to escape attack.

(See also escape square and luft.)

Focal point The square upon which a player focuses an attack, e.g. by repeatedly attacking that square or sacrificing a piece there. For example, in an attack upon an uncastled king, Black’s f7 square (or White’s f2 square) is a common focal point. Examples of attacks on the focal point f7 include the Fried Liver Attack (initiated by a knight sacrifice on f7) and the primitive Scholar’s Mate (ending with checkmate on f7).

Forced move A move which is the only one which does not result in a serious disadvantage for the moving player. “Forced” can also be used to describe a sequence of moves for which the player has no viable alternative, e.g. “the forced win of a piece” or “a forced checkmate”. In these cases the player cannot avoid the loss of a piece or checkmate, respectively.

Forfeit Refers to losing the game by absence or by exceeding the time control (forfeit on time).

H
Hanging Unprotected and exposed to capture. It is not the same as en prise since a piece en prise may be protected. To “hang a piece” is to lose it by failing to move or protect it.

Hole A square that a player does not, and cannot in future, control with a friendly pawn. The definition is somewhat subjective: the square must have some positional significance for the opponent to be considered a hole – squares on the first and second ranks are not holes. On the other hand a square is a hole even if it can be controlled in the future with a pawn that has made a capture.

Hypermodern An opening system geared towards controlling the centre with distant pieces as opposed to occupying it with pawns. (See also Classical.)

I
Illegal move A move that is not permitted by the rules of chess. An illegal move discovered during the course of a game is to be corrected.

Illegal position A position in a game that is a consequence of an illegal move or an incorrect starting position. In chess problems, an illegal position is one that is impossible to reach in a game by any sequence of legal moves.

Inactive or Passive A piece that is able to move to or control relatively few squares, also referred to as an inactive piece.

Increment An increment refers to the amount of time added to each player’s time before each move. For instance rapid chess might be played with “25 minutes plus 10 second per move increment”, meaning that each player starts with 25 minutes on their clock, and this increments by 10 seconds after (or before) each move, usually using the Fischer Delay method.

Initiative The advantage that a player who is making threats has over the player who must respond to them. The attacking player is said to “have the initiative”. S/he can often turn the play as s/he wills. The initiative often results from an advantage in time and/or space. The notion of the initiative was used by Steinitz (e.g. *The Sixth American Chess Congress*) and by Capablanca in his *Chess Fundamentals* (Chapter 4).

Insufficient material An endgame scenario in which all pawns have been captured, and one side has only its king remaining while the other is down to just a king, a king plus one knight, a king plus one bishop, or indeed a king plus any number of bishops on the same colour as each other (up to nine), as is possible via underpromotion. A king and bishop versus a king

and bishop with the bishops on the same colour is also a draw. The position is a draw because it is impossible for the dominant side to deliver checkmate regardless of play. Situations where checkmate is possible only if the inferior side blunders are covered by the fifty-move rule.

Interference This happens when the line between an attacked piece and its defender is interrupted by sacrificially interposing a piece.

Intermediate move or Zwischenzug (from the German) An “in-between” move played before the expected reply.

Interpose To move a piece between an attacking piece and its target, blocking the line of attack. Interposing a piece is one of the three possible responses to a check, the others being to move the king or capture the attacking piece.

Irregular opening Irregular openings are chess openings with an unusual first move from White. These openings are all categorised under the ECO code A00.

L
Lightning chess A form of chess with an extremely short time limit, usually 1 or 2 minutes per player for the entire game.

Light squares The 32 light-coloured squares on the chessboard, such as h1 and a8.

Line 1. A sequence of moves, usually in the opening or in analysing a position. **2.** An open path for a piece (queen, rook, or bishop) to move or control squares.

Liquidation or Simplification A strategy of exchanging pieces of equal value. Simplification can be used defensively to reduce the size of an attacking force. It can also be used by a player with an advantage to amplify that advantage or reduce the opponent’s counterplay. Simplification is also used as an attempt to obtain a draw, or as an attempt to gain an advantage by players who are strong in

endgame play with simplified positions. Also liquidation and trading.

Loss A loss for one of the two players, which may occur due to that player being checkmated by the other player, resigning, exceeding the time control, or being forfeited by the tournament director. Chess being a zero-sum game, this results in a win for the other player, except in the very rare circumstance where the tournament director forfeits both players, for example for cheating or both players exceeding the time control (the latter does not normally result in a double forfeit today).

Luft (from the German for air) Space made for a castled king to give it a flight square to prevent a back rank mate. Usually luft is made by moving a pawn on the second rank in front of the king.

M

Main line The principal, most important, or most often played variation of an opening or piece of analysis. For example, 1.d4 Nf6 2.c4 g6 3.Nc3 Bg7 4.e4 d6 5.Nf3 0-0 6.Be2 e5 7.0-0 Nc6 8.d5 Ne7 is often referred to as the main line of the King's Indian Defence.

Major piece A queen or rook, also known as a heavy piece.

Majority A larger numbers of pawns on one flank opposed by a smaller number of the opponent's; often a player with a majority on one flank has a minority on the other.

Man A piece or a pawn, when the term piece is used as exclusive of pawns. Note that the queen is also a man.

Minority attack An advance of pawns on the side of the board where one has fewer pawns than the opponent, usually carried out to provoke a weakness.

Mobility The ability of a piece, or of a player's pieces collectively, to move around the board. (In computer chess this is often measured by the number of legal moves

available.) Effectively means much the same as Space.

Move A full move is a turn by both players, White and Black. A turn by either White or Black is a half-move, or one ply.

Move order The sequence of moves one chooses to play an opening or execute a plan. Different move orders often have different advantages and disadvantages. For example, 1.d4 Nf6 2.Nf3 avoids the Budapest Gambit (2.c4 e5!), but makes it impossible for White to play the Sämisch Variation (2.c4 g6 3.Nc3 Bg7 4.e4 d6 5.f3) or Four Pawns Attack (5.f4) against the King's Indian Defence, and to transpose to certain lines of the Nimzo-Indian Defence and Queen's Gambit Declined, Exchange Variation where the knight goes to e2 instead of f3.

O

Opening The beginning moves of the game, roughly the first 10-20 moves. In the opening players set up their pawn structures, develop their pieces, and typically castle. The opening precedes the middlegame.

Opening preparation Home study and analysis of openings and defences that one expects to play, or meet, in later tournament or match games. In high-level play, an important part of this is the search for theoretical novelties that improve upon previous play or previously published analysis.

Opening repertoire The set of openings played by a particular player. The breadth of different players' repertoires varies from very narrow to very broad. For example, a player who always opens with 1.e4; always meets 1.e4 with the Sicilian Defence, and the Najdorf Variation of it if allowed; and always meets 1.d4, 1.c4, or 1.Nf3 with 1...f5, intending to play the Dutch Defence, has a very narrow opening repertoire. Bent Larsen, who opened

at various times with 1.e4, 1.d4, 1.c4, 1.f4, 1.Nf3, 1.b3, and 1.g3, and played a large number of different defences as Black, had a very broad opening repertoire.

Opening system An opening, such as the Colle System or Hippopotamus Defence, that is defined by one player's moves, which can be played regardless of the moves of the opponent.

Opposition A situation in which two kings stand on the same rank, file or diagonal with one empty square between them. The player to move may be forced to move the king to a less advantageous square. Opposition is a particularly important concept in endgames.

Outside passed pawn A passed pawn that is near the edge of the board and far away from other pawns. In the endgame, such a pawn often constitutes a strong advantage for its owner.

Outpost An outpost is a square protected by a pawn that is in or near the enemy's stronghold. Outposts are a favourable position from which to launch an attack, particularly using a knight.

Overextended A position where a player has moved a piece or group of pieces (usually pawns) away from the rest in such a way that they are too difficult to defend.

Overloaded or Overworked A piece that has too many defensive duties. An overloaded piece can sometimes be deflected, or required to abandon one of its defensive duties.

Overprotection Overprotection in chess is the strategy of protecting a pawn or specific square of the chessboard more than is immediately necessary. This serves to dissuade the opponent from attacking that specific point and provides greater freedom of movement for the pieces protecting that square. This can cause an opponent to pursue a faulty plan or no plan at all. Aron Nimzowitsch was one of the

foremost proponents of overprotection.

P

Pairing The assignment of opponents in a tournament. Pairing is made more difficult in chess because of the need to try to give each player an equal number of games playing white and black and to try to not assign a player the same colour in too many consecutive games. The most common pairing methods used in chess tournaments are round-robin and the Swiss system.

Passive A piece that is able to move to or control relatively few squares, also referred to as an inactive piece. (See active.)

Passive sacrifice When a piece is sacrificed by moving a different piece, leaving the sacrificed piece under attack.

Passed pawn A pawn that has no pawn of the opposite colour on its file or on any adjacent files on its way to queening.

Pawn island A group of pawns of one colour on consecutive files with no other pawns of the same colour on any adjacent files. A pawn island consisting of one pawn is called an isolated pawn.

Pawn storm An attacking technique where a group of pawns on one wing is advanced to break up the defence.

Pawn structure The placement of the pawns is known as the pawn structure. As pawns are the least mobile of the pieces and the only pieces unable to move backwards, the position of the pawns greatly influences the character of the game.

Perpetual check A draw forced by one player putting the opponent's king in a potentially endless series of checks.

Piece This term can mean either any chess piece including pawns (as in the touched piece rule), or a minor piece (as in "I hung a piece"), depending on context. It can also mean a major or minor piece, as in "White needs to get some pieces to the kingside".

Plan A strategy used by a chess player to make optimal use of his advantages in a specific position while minimising the impact of his positional disadvantages.

Poisoned Pawn An unprotected pawn which, if captured, causes positional problems or material loss. It is also a variation of the Najdorf Variation of the Sicilian Defence, where some players call White's pawn on b2 a poisoned pawn since it is dangerous for Black to capture it.

Positional play Play dominated by long-term manoeuvring for advantage rather than by short-term attacks and threats, and requiring judgment more than extensive calculation of variations, as distinguished from tactics.

Positional player A player who specialises in positional play, as distinguished from a tactician.

Post-mortem Analysis of a game after it has concluded, typically conducted by one or both players and sometimes spectators (kibitzers) as well.

Prepared variation A well-analysed novelty in the opening which is not published but first used against an opponent in competitive play.

Protected passed pawn A passed pawn that is supported by another pawn.

Push To move a pawn forward.

Q

Quickplay finish or Sudden death The most straightforward time control for a chess game: each player has a fixed amount of time available to make all moves.

Quiet move A move which does not attack or capture an enemy piece.

R

Refute Demonstrate that a strategy, move, or opening is not as good as previously thought (often, that it leads to a loss), or that previously published analysis is un-

sound. A refutation is sometimes colloquially referred to as a "bust". A refutation in the context of chess problems or end-game studies is often called a "cook".

Reserve tempo A move a player has available, though superfluous to the game position, may have great effect by virtue of passing the move turn to one's opponent.

Resign To concede loss of the game. A resignation is usually indicated by stopping the clocks, and sometimes by offering a handshake or saying "I resign". The traditional way to resign is by tipping over one's king, but this is rarely done nowadays. In published games, a player's resignation is often indicated by "1-0" (Black resigns) or "0-1" (White resigns); these may also indicate that the game was decided for some other reason, usually one side exceeding the time control. In master and serious amateur play, it is much more common for a game to be resigned than for it to end with checkmate, because players can foresee checkmate well in advance. "A good player knows the right moment to resign." – Proverb

Romantic chess Romantic chess was the style of chess prevalent in the 19th century. It is characterised by bold attacks and sacrifices.

S

Sharp Risky, double-edged, highly tactical. Sharp can be used to describe moves, manoeuvres, positions, and styles of play.

Simultaneous chess or simultaneous exhibition A form of chess in which one (usually expert) player plays against several (usually novice) players simultaneously. Is often an exhibition.

Solid An adjective used to describe a move, opening, or manner of play that is characterised by minimal risk-taking and emphasis on quiet positional play rather than wild tactics.

Sound Correct. A sound sacrifice has sufficient compensation, a sound opening or variation has no known refutation, and a sound composition has no cooks.

Space The squares controlled by a player. A player controlling more squares than the other is said to have a spatial advantage. Effectively means much the same as mobility.

Stem game A stem game is the chess game featuring the first use of a particular opening variation. Sometimes, the player or the venue of the stem game is then used to refer to that opening.

Strategy Evaluation of game positions and setting up goals and longer-term plans for future play, as opposed to a tactic which is a shorter-term plan typically consisting of a well-defined sequence of moves and their contingent moves from a given position in a game.

Strongpoint A "strongpoint defence" means an opening which defends and retains a central pawn (White: e4 or d4; Black: e5 or d5), as opposed to exchanging the pawn and relinquishing occupation of that central square. (More generically, a strongpoint can be any square heavily defended.)

Swindle A ruse by which a player in a losing position tricks his opponent, and thereby achieves a win or draw instead of the expected loss. It may also refer more generally to achieving a win or draw from a clearly losing position.

Symmetry A symmetrical position on the chessboard means the positions of one's pieces are exactly mirrored by the opponent's pieces. This most often occurs when Black mimics White's opening moves. Black is said to break symmetry when he makes a move no longer imitating White's move.

T

Tactician A player who specialises in tacti-

cal play, as distinguished from a positional player.

Tactics Play characterised by short-term attacks and threats, often requiring extensive calculation by the players, as distinguished from positional play.

Takeback Used in casual games when both players agree to undo one or more moves.

Tempo An extra move, an initiative at development. A player gains a tempo (usually in the opening) by making the opponent move the same piece twice or defend an enemy piece. In the endgame, one may wish to lose a tempo by triangulation to gain the opposition.

Text move This term is used in written analysis of chess games to refer to a move that has been played in the game as opposed to other possible moves. Text moves are usually in bold whereas analysis moves are not.

Time Opportunities to make moves: similar meaning to tempo. A move that does not alter the position significantly is described as "wasting time", and forcing the other player to waste time is described as "gaining time".

Time control The allowed time to finish a game, usually measured by a chess clock. A time control can require either a certain number of moves be made per time period (e.g., 40 moves in 2½ hours) or it can limit the length of the entire game (e.g., 5 minutes per game for blitz). Hybrid schemes are used, and time delay controls have become popular since the widespread use of digital clocks.

Time delay A time control which makes it possible for a player to avoid having an ever-decreasing amount of time remaining (as is the case with "sudden death"). The most important time delays in chess are Bronstein delay and Fischer delay.

Time pressure or time trouble Having very little time on one's clock (especially less

than five minutes) to complete one's remaining moves.

U

Undermining This is a chess tactic (also known as removal of the guard) in which a defensive piece is captured, leaving one of the opponent's pieces undefended or underdefended.

V

Variation A sequence of moves or alternative line of play, often applied to the opening. A variation does not have to have been played in a game, it may also be a possibility that occurs only in analysis. The word Variation is also used to name specific sequences of moves within an opening. For an example, the Dragon Variation is part of the Sicilian Defence.

W

Waiting move A passive but harmless move, which is played while waiting for initiative from the opponent.

Weak square A square that cannot be easily defended from attack by an opponent. Often a weak square is unable to be defended by pawns (a hole) and can be theoretically occupied by a piece. Exchange or loss of a bishop may make all squares of that bishop's colour weak resulting in a "weak square complex" on the light squares or the dark squares.

White The designation for the player who moves first, even though the corresponding pieces, referred to as "the white pieces", are sometimes actually some other (usually light) colour. Similarly, the light-coloured squares on the chessboard are often referred to as "the white squares" even though they often are not literally white.

Wild An extremely unclear or mind-bogglingly complicated position or move.

Source: Compiled from "Glossary of Chess", http://en.wikipedia.org/wiki/Glossary_of_chess; accessed on August 2012.

BAŞAK ŞENOVA

* 1970, İstanbul, Türkiye | Turkey

Küratör ve tasarımcıdır. Edebiyat ve grafik tasarım eğitimi gördü. Bilkent Üniversitesi'nde grafik tasarım alanında yüksek lisans (1995); sanat, tasarım ve mimarlık alanında doktora (1999) yaptı. Amsterdam'daki De Appel Vakfının 7. Küratöryel Eğitim Programı'nı tamamladı.

1995'ten bu yana sanat, teknoloji ve medya konularında yazıyor; ulusal ve uluslararası projeler gerçekleştiriyor ve çeşitli sergilerin küratörlüğünü yapıyor. *art-ist 6*'nın, online dergi *Kontrol*'ün, *Lapses* kitap serisinin, *UNCOVERED* kitabının, *Aftermath* sergi yayınının ve başka birçok kitabın editörlüğünü yaptı; halen *ibraaz.org*'un sürekli editörlerindendir. Şenova ayrıca, NOMAD'ın kurucu üyesidir. Dijital sanat ve teknoloji üzerine çalışan uluslararası network Upgrade!'in İstanbul ayağı olan "Upgrade!İstanbul"u ve "ctrl_alt_del" projesini geliştirenlerden biri olan Başak Şenova, Kadir Has Üniversitesi'nde 2006-2010 yılları arasında öğretim üyesi olarak çalıştı. 53. Venedik Bienali'nde Türkiye Pavyonu'nun küratörlüğünü üstlenen Şenova'nın küratörlüğünü yaptığı proje ve sergilerin arasında "Bilincin Koma Hali" (Goethe-Institut, İstanbul, 2006), "Tepki Nöbetleri" (Vooruit Kunstencentrum, Gent, Belçika, 2006), "Kayıtsız" (Aksanat, İstanbul, 2008), "Soft Borders" (Sao Paulo, Brezilya, 2010) ve "Hesaplaşma (Aftermath)" (Akbank Sanat, İstanbul, 2012) sergileri bulunuyor. Şenova, aynı zamanda, Kıbrıs'ta devam eden araştırmaya dayalı sanat projesi "UNCOVERED" projesinin ve 2013'te Bosna-Hersek'te gerçekleşecek D-0 ARK Underground 2. Çağdaş Sanat Bienali'nin eşküratörlüğünü yürütüyor.

Başak Şenova is a curator and designer. She studied literature and graphic design (MFA in Graphic Design and Ph.D. in Art, Design and Architecture at Bilkent University) and attended the 7th Curatorial Training Programme of Stichting De Appel, Amsterdam.

She has been writing on art, technology and media, initiating and developing projects and curating exhibitions since 1995. Şenova is the editor of *art-ist 6*, *Kontrol* Online Magazine, *Lapses* book series, *UNCOVERED* and *Aftermath* among other publications. She is an editorial correspondent for *ibraaz.org* and one of the founding members of NOMAD, as well as the organizer of "ctrl_alt_del" and "Upgrade!İstanbul". Şenova was the curator of the Pavilion of Turkey at the 53rd Venice Biennale (2009) and lectured as assistant professor at the Faculty of Communication, Kadir Has University, İstanbul (2006-2010). Her recent exhibition projects include "Conscious in Coma" (Goethe-Institut, İstanbul, 2006), "Rejection Episodes" (Vooruit Kunstencentrum, Gent, Belgium, 2006), "Unrecorded" (Aksanat, İstanbul, 2008), "Soft Borders" (São Paulo, Brazil, 2010) and "Aftermath" (Akbank Sanat, İstanbul, 2012). Currently, she co-curates "UNCOVERED" (2010-2013) project in Cyprus and 2nd Biennial of Contemporary Art, D-0 ARK Underground (2013) in Bosnia and Herzegovina.

ADEL ABIDIN

* 1973, Bağdat | Baghdad, Irak | Iraq

2001'de Bağdat Güzel Sanatlar Akademisi'nde aldığı resim lisans eğitiminin ardından; 2005'te Helsinki Güzel Sanatlar Akademisi'nin yerleştirme, interaktif yerleştirme, video ve fotoğraf alanlarına odaklanan Medya ve Yeni Medya Sanatları yüksek lisans programını tamamladı.

Adel Abidin farklı mecralara yayılan pratiğinde, kültür, siyaset ve kimlik arasındaki karmaşık ilişkiyi inceliyor. Sosyal meselelere hiciv ve mizahın keskin renklerini kullanarak, tarifi zor tecrübeleri ve kültürel yabancılaşmayı ele alarak yaklaşıyor. Çokkültürlü geçmişini içineleme ve çelişkilerle örülü, kendine özgü bir görsel dil yaratmak için kullanırken, hümanist yaklaşımını muhafaza ediyor.

Abidin, Helsinki Çağdaş Sanat Müzesi, Salamanca Çağdaş Sanat Merkezi, New York Location One Gallery ve 10. Sharjah Bienali'nde kişisel ve karma sergilerde yer aldı ve 52. Venedik Bienali'nde Finlandiya'yı Bağdat'a turistik geziler düzenleyen sahte seyahat şirketi "Abidin Travels" (Abidin Turizm) ile temsil etti. 2011 yılında, Amman'daki Darat al-Funun, Paris'teki Gallerie Anne de Villepoix ve Normandiya'daki Wharf: Centre d'Art Contemporain de Basse'da kişisel sergileri yer aldı. Ayrıca 54. Venedik Bienali'ndeki Irak Pavyonu'nda eleştirmenlerce övülen "Consumption of War" (Savaşın Tüketimi) başlıklı video yerleştirmesini sergiledi. Son olarak, 2012 senesi içinde Tokyo Mori Sanat Müzesi'ndeki "Arap Express" başlıklı karma sergiye katılacak ve L'Institut du monde Arabe (Paris) ile Kunsthalle Winterthur'da (İsviçre) kişisel sergileri yer alacak.

Adel Abidin received a Bachelor Degree in Painting from the Academy of Fine Arts in Baghdad in 2000 and a Master's Degree in Media and New Media Art from the Academy of Fine Arts in Helsinki in 2005, focusing on installation, interactive installations, videos and photography.

His multi-media practice explores the complex relationships between culture, politics, and identity. Using a sharp palette of irony and humor, Abidin gravitates towards social situations dealing with elusive experiences and cultural alienation. Abidin uses his cross-cultural background to create a distinct visual language often laced with sarcasm and paradox, while maintaining his ultimately humanistic approach.

Abidin has exhibited prolifically in group and solo exhibitions such as, the Helsinki Museum of Contemporary Art, the Centre of Contemporary Art, Salamanca, Location One Gallery in New York City, the 10th Sharjah Biennale, and 52nd Venice Biennale where he represented Finland with "Abidin Travels", a mock travel agency that promotes tourist trips to Baghdad. In 2011,

he presented new work in a string of solo exhibitions at Darat al-Funun in Amman, Gallerie Anne de Villepoix in Paris, and Wharf: Centre d'Art Contemporain de Basse, Normandy. He also exhibited his critically acclaimed video installation, "Consumption of War", at the Iraq Pavilion at the 54th Venice Biennale. He has solo shows at L'Institut du Monde Arabe (Paris) and Kunsthalle Winterthur, Switzerland. He has also been selected to participate in a group show in Tokyo at The Mori Art Museum entitled "Arab Express" in 2012.

ROSA BARBA

* 1972, Agrigento, İtalya | Italy

Rosa Barba, eğitimini Köln Medya Sanatları Akademisi'nde tamamladı. Önce Amsterdam'da bulunan Rijksakademie van Beeldende Kunsten'deki iki yıllık misafir sanatçı programına, daha sonra Visby, İsveç'teki The Baltic Arts Centre'in misafir sanatçı programına katıldı.

Rosa Barba'nın işleri sinemanın çeşitli yönleri üzerinde duruyor; selüloitin, ışığın, projektörün ve sesin fiziksel özelliklerini ya da anlatının yapısını irdeliyor; beklenmedik insan, yer ve hikâyelere odaklanıyor. Barba filmin bu unsurlarını birbirinden ayırıp yepyeni hareketli objeler yaratıyor; filme bir heykel gibi yaklaşarak kamerasını nesnelere ve manzaralara yöneltiliyor.

Visby, İsveç'teki The Baltic Arts Centre'in misafir sanatçı programına katıldığı dönemde, ülkenin Kuzey Kutbu'na doğru sürüklenen adası Gotska Sandön üzerine "Outwardly from Earth's Center" (2007) adlı bir film hazırladı. Los Angeles Villa Aurora'daki misafir sanatçılığı sırasında çölü araştırdı. IASPIs için Stockholm, İsveç'te bulunduğu sırada ise Kuzey Kutbu üzerine bir film çekti.

Rosa Barba'nın kişisel sergileri, Jeu de Paume (Paris, 2012), Kunsthau Zürich (Zürich, 2012), Marfa Book Co (Teksas, 2012), Fondazione Galleria Civica - Trento Çağdaş Sanat Araştırma Merkezi (2011), Rovereto MART Müzesi (2011), Kunstverein Braunschweig (2011), Tate Modern, Level 2 Gallery (2010), Centre international d'art et du paysage de l'île de Vassivière (2010), CCA Çağdaş Sanat Merkezi (Tel Aviv, 2010) gibi müze ve galerilerde yer aldı. Barba'nın yapıtları, Maxxi Müzesi (Roma), Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (Madrid), New York Swiss Institute, Liverpool Bienali, 52. ve 53. Venedik bienalleri, 2. Selanik Çağdaş Sanat Bienali ve Cenevre Hareketli Görüntü Bienali'nin de aralarında bulunduğu çeşitli müze ve bienallerde gösterildi.

Rosa Barba studied at the Academy of Media Arts in Cologne, Germany and completed a two-year residency at the Rijksakademie van Beeldende Kunsten in Amsterdam, then a residency at The Baltic Arts Centre in Visby.

Rosa Barba's work considers the situations of cinema, whether it be the physical characteristics of celluloid, light, projector and sound; the structures or narrative, or its often improbable people, places or stories. Barba takes a sculptural approach to film, often taking apart its elements to create new mobile objects or directing the camera at objects and landscapes with a particular attention to form.

During a residency at The Baltic Arts Centre in Visby, Sweden, she made a film entitled "Outwardly, from Earht's Center" (2007) about the Swedish island Gotska Sandön, which is drifting gradually towards the North Pole. Barba researched the desert while being a resident at Villa Aurora in Los Angeles and made a film above the North Pole during IASPIs residency in Stockholm, Sweden.

Rosa Barba's solo shows were exhibited in museums and galleries worldwide such as, Jeu de Paume (Paris, 2012), Kunsthau Zürich (Zürich, 2012), Marfa Book Co (Texas, 2012), Fondazione Galleria Civica - Center of Research on Contemporary Art, Trento (2011), MART Museum, Rovereto (Italy, 2011), Kunstverein Braunschweig (2011), Tate Modern, Level 2 Gallery (2010), Centre international d'art et du paysage de l'île de Vassivière (2010), Center of Contemporary Arts (Tel Aviv, 2010). She has participated in group shows at Maxxi Museum (Rome), Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (Madrid), Swiss Institute (New York), Liverpool Biennale; 52nd and 53rd Venice Biennale; 2nd Thessaloniki Biennale of Contemporary Art, and Biennial of Moving Images (Geneva).

RUNA ISLAM

* 1970, Dhaka, Bangladeş | Bangladesh

Amsterdam'daki Rijksakademie van Beeldende Kunsten'de eğitim gören Runa Islam, yüksek lisans derecesini Londra'daki Royal College of Art'tan aldı.

Runa Islam'ın işleri, çoğunlukla sinematografik ve mimari kaygılar güderek; temsiliyetin ve görselliğin biçimini, önemini ve tarihini çözümlüyor. İşlerinin sunumunda muhtelif yöntem ve yaklaşımlar benimseyerek, görsel ve mimari alanları bozuyor, farklılaştırıyor, genişletiyor ve böylece algının yönünü değiştirerek tüm ilgiyi "görme" eylemi üzerine çekiyor.

Sanatçı son uygulamalarında görsellik, algı ve mercek temelli teknolojilerin dünyayı görme ve anlama biçimimiz üzerinde nasıl bir etkisi olduğu konusuna daha kapsamlı şekilde yaklaşmak amacıyla film dilini gittikçe daha az kullanıyor. Adeta soyut imajlardan oluşan sekanslar, filmin somut özelliklerini, selüloidin ıslıtısını ya da gümüş halojen kristal zerrecelerini öne çıkarıyor. Görsel sentaks çoğu zaman o kadar sınırlandırılıyor ki, imaj neredeyse tamamen devredışı bırakılıyor.. Burada esas sivrilen ise "bakma" eyleminin kendisi oluyor. Örneğin

“Büyülü Bilinç” (2010), bir Japon paravanının arka yüzü “beyazperde” yerine geçerken, “Bu Kadarı Belirsiz” (2009–2010) pelikül zerreleri ile İtalya’daki Stromboli adasının ısıltılı volkanik kumları arasında bir ilişki kuruyor. İslam’ın en son işi, “Belirme” (2011), 35mm’lik bir fotoğraf filminin karanlık odada banyo edilmesinden ibaret. İslam bu işinde, sadece siyah ve kırmızıdan oluşan yalın bir paletle, sabit ve hareketli imaj arasındaki çelişkili ve bir o kadar da yakın ilişkiye dikkat çekiyor.

İslam’ın kişisel sergileri MOMA (New York, 2011), Site Santa Fe (Santa Fe, New Mexico, 2011), Musée d’art Contemporain de Montréal (2010), Sydney Çağdaş Sanat Müzesi (2010), Kunsthaus Zürich (Zürich, 2008), Museum Folkwang (Essen, 2008), MUMOK (Viyana, 2008), Serpentine Gallery (Londra, 2006), UCLA Hammer Museum (Los Angeles, 2005), Dunkers Kulturhus (Helsingborg, 2005), Camden Sanat Merkezi (London, 2005), Centre d’Art Santa Monica (Barselona, 2005) ve MIT List Görsel Sanatlar Merkezi (Cambridge, Massachussetts, 2003) gibi pek çok farklı müze ve galeride yer aldı. İslam ayrıca 29. São Paulo Bienali (2010), Varşova Çağdaş Sanat Müzesi (2010), MACBA (Barselona, 2009), 6. Asya Pasifik Trienali (Queensland Sanat Müesi, Brisbane, 2009), the Hirshhorn Museum and Sculpture Garden (Washington, 2008), the Turner Prize (Tate Britain, 2008), Manifesta 7 Avrupa Çağdaş Sanat Bienali (Rovereto, İtalya, 2008), Walker Sanat Merkezi (Minneapolis, 2007) ve 51. Uluslararası Venedik Bienali (2005) gibi müze, galeri ve sanat etkinliklerine katıldı.

Runa İslam attended the Rijksakademie van Beeldende Kunsten, Amsterdam and completed an Mphil at Royal College of Art, London.

Runa İslam’s work challenges and explores the structures, materiality and histories of representation and visuality, often in relation to cinematographic and architectural concerns. Adopting diverse methods and approaches in the presentation of her work, she disrupts, alters and enhances visual and architectural space, shifting perception and drawing attention to the act of seeing.

In her recent practice, the artist uses an increasingly pared-back filmic language to delve ever more deeply into questions of visuality, perception and the role of lens-based technologies in mediating how we see and understand the world. Sequences of almost abstracted images suggest the material aspects of film, the shimmer of celluloid or the grains of silver halide crystals. Her visual syntax is often so restricted that the image is all but denied. What comes to the fore is the act of looking itself. In “Magical Consciousness” (2010), for example, the back of a Japanese folding screen serves as an allegory for ‘the silver screen’, while “This Much is Uncertain” (2009–2010) relates the grain of film stock to the glittering volcanic sand found on the Italian island of Stromboli. İslam’s most recent work, “Emergence” (2011), is a 35mm film of a photographic print being processed in a dark room. Stripped back to a stark monochrome palette of black and red, it considers the contradictory yet closely linked relationship between the still and the moving image.

Runa İslam has held solo exhibitions at MOMA, New York (2011); Site Santa Fe, Santa Fe, New Mexico (2011); Musée d’art Contemporain de Montréal (2010); Museum of Contemporary Art,

Sydney (2010); Kunsthaus Zurich and Museum Folkwang, Essen (2008); MUMOK, Vienna (2008); Serpentine Gallery, London (2006); UCLA Hammer Museum, Los Angeles (2005); Dunkers Kulturhus, Helsingborg (2005); Camden Arts Centre, London (2005); Centre d’Art Santa Monica, Barcelona (2005); MIT List Visual Arts Centre, Cambridge, Massachussetts (2003). She has participated in many group exhibitions, including at the 29th São Paulo Biennial 2010; the Museum of Modern Art Warsaw, 2010; MACBA, Barcelona, 2009; the 6th Asia Pacific Triennale, Queensland Art Museum, Brisbane (2009); the Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, Washington (2008); the Turner Prize, Tate Britain (2008); Manifesta 7 European Biennale for Contemporary Art, Rovereto, Italy 2008; Walker Art Center, Minneapolis (2007) and the 51st International Venice Biennale (2005).

