

ADEL ABIDIN (ping pong)

Editör/Editor: Başak Şenova

Ping Pong is based on a fragment from a match between two dominating, strapping players who play fast, aggressive and offensive table-tennis. It seems to be an exciting game, even for the referee. However, a young beautiful woman takes the role of the net. Every hit appears as a bruise on her skin; yet, she bears the physical pain and suffers stoically.

Ping Pong videosu hızlı ve saldırgan vuruşlarla, agresif bir oyun çıkaran iki kuvvetli oyuncunun masa tenisi maçından bir kesit sunmaktadır. Bu hakem için bile oldukça heyecanlı bir maçıdır. Ancak genç ve güzel bir kadın ağ rolünü üstlenmiştir. Her vuruş kadının vücudunda bir bere olarak belirir, yine de o fiziksel acıya katlanıp, sessizce acı çekmeye devam etmektedir.

— Başak Şenova

Adel Abidin enjoys twisting mundane and banal actions in order to lend them a totally different meaning, entering them into the wider symbolic domain of the dramatist.

His video *Ping Pong* fully encompasses this idea. The female nude as ping pong net on a table-tennis table, suddenly exposed to the impact of the ping pong ball, transforms a keenly fought game into a cruel situation charged with paradox. This red-head, with her milky skin and languorous attitude, does indeed evoke a painting of an odalisque or of an ancient statue of Venus or Psyche. However, the position of her hands, concealing her sex and her breasts, creates a posture that suggests self-protection rather than sensuality. The tightened outlines of her face capture a feeling of solitude and isolation, often present in the work of the artist.

Thus, Adel Abidin develops an atmosphere of tension by juxtaposing contradictory elements: a harmless game with physical suffering, the apparent tranquillity of the female pose and the violence of the marks inflicted on her naked body. More than just a confrontation between two players, it is a series of latent conflicts which the artist seems to convey by this set-up: a conflict between masculine and feminine, between peaceful lethargy and a frenzy of intensity, between two powers greedy for victory and a silent victim. The scoring, given by an anonymous judge, a cold and apparently indifferent witness, lends a relentless rhythm to the match and to time, oblivious to the woman's suffering at the centre of this brutal game.

As so often in Adel Abidin's universe, the peculiarity of the situation is open to various interpretations and possible analyses: from poetic to political, social to personal.

Translated by Theodora Taylor
Courtesy the Nadour Collection, www.nadour.org

Adel Abidin günlük ve sıradan hareketlere tamamen farklı anlamlar yükleyebilmek adına, onları bir oyun yazarının zengin sembolik alanına sokarak saptırmaktan zevk alıyor.

Ping Pong videosu tamamen bu fikri çevreliyor. Masadaki ağın masa tenisi topunun etkisine aniden maruz kalan çıplak bir kadın ile değiştirilmesi, hevesle oynanan oyunu çelişkiyle yüklenmiş acımasız bir duruma dönüştürüyor. Bu kızıl, açık tenli kadın mahmur hali ile bir cariye resmini, antik bir Venüs ya da Psyche heykelini çağrıştırıyor. Yine de, ellerinin pozisyonuyla mahrem yerlerini saklaması şehvet yaratmak yerine kendini koruma hissi veren bir duruş yaratıyor. Yüzünün gergin hatları sanatçının işlerinde sıklıkla görünen yalnızlık ve soyutlanma hislerini açığa çıkarıyor.

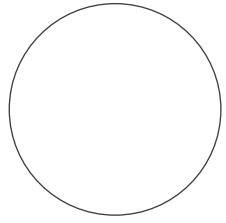
Adel Abidin çelişen elemanları yan yana koyarak bir gerilim atmosferi geliştiriyor: zararsız bir oyun ile fiziksel acı, kadın duruşundaki sakinliği ile çıplak vücudunda beliren izlerin şiddeti. Sadece iki oyuncu arasındaki meydan okumadan daha fazlası, sanatçının bu kurguyla iletmiş bir gizli çatışmalar serisidir: erkeğe ait olan ile kadına ait olan arasındaki, huzurlu rahvet ile şiddetin aşırılığı arasındaki, zafere aç iki güç ile sessiz bir kurban arasındaki çatışma. Soğuk ve ilgisiz bir şahit olan isimsiz bir hakem tarafından tutulan skor ve bu gaddar oyunun merkezindeki kadının acı çekişine kayıtsız kalıyor olması maça ve zamana acımasız bir ritim veriyor.

Adel Abidin'in evreninde çok sıkça olduğu gibi durumun garipliği çeşitli yorumlara ve olası analizlere açıktır: şiireselden politiğe, sosyalden kişisele...

— Marion Guilmot
Fransızcadan çeviren Theodora Taylor
Nadour Koleksiyonu izni ile, www.nadour.org





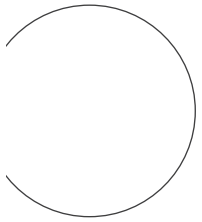


By conceptualising the role and power of the performers, *Ping Pong* is a work that retains symbolism in every detail. Nevertheless, this symbolism operates on an arbitrary level. Abidin has stated that as an artist he leaves the interpretation of his work to the viewer. Hence, *Ping Pong* could be read from various angles and viewpoints including gender-politics, geo-politics or even bio-politics. The work oscillates between opposite poles and challenges the viewers by including them in this tidal situation. While observing this beautifully filmed brutality, the viewer becomes both the witness and the accomplice.

The exhibition in Istanbul features an installation of a video work by the same title that fills the exhibition space of Gallery Zilberman. The minimal spatial design of the space gives the screen a floating effect, yet transforms the gallery into a field shared by the viewers and the work.

Ping Pong oyuncuların rollerini ve güçlerini kavramsallaştırarak, videoda bulunan her bir öğeyi sembol olarak kullanan bir iştir. Buna rağmen, bu sembolizm keyfi bir düzeyde işlemektedir. Abidin işinin yorumunu izleyiciye bıraktığını belirtir. Dolayısıyla, *Ping Pong* farklı yönlerden ve bakış açılarından -örneğin cinsiyetçi ideolojiler, jeopolitik konular ya da biyopolitika üzerinden- okunabilir. İş zıt kutuplar arasında gidip gelirken, izleyiciyi de bu gelgit durumu içinde konumlandırarak zorlar. İzleyici oldukça estetik bir şekilde kaydedilmiş bu acımasız eyleme tanıklık ederken, bu eylemin hem tanığı hem de suç ortağı haline gelmektedir.

Ping Pong İstanbul'da bulunan Galeri Zilberman'ın sergi alanının tamamını bir yerleştirme olarak kuşatmaktadır. Galerinin sade mekansal tasarımı ekrana havada süzülme etkisi verirken, galeriyi izleyici ve iş tarafından paylaşılan bir oyun sahasına dönüştürmektedir.



“Ping-Pong” is not a depiction of a table-tennis match, though the two men hit the ball in earnest and the referee keeps score.

The ping-pong net is replaced with the classic subject of Western art: a naked woman. She, all but immobile, suffers the pangs of the ping-pong balls hitting her. The whiteness of her body becomes blemished by red marks as she winces at every hit. Are the players and the referee so blind to all but their evil game —war, that is— that they see not, hear not, speak not, while she suffers? And who is she if not all the living beings caught up between warring men in the turmoil of reckless devastation?

Abidin fishes in the sea of his abundant visual imagery and creates short, no-frills pieces, which do not need the huge crew or budget so customary to museum-scale video-works. Yet he is an esthetic. The professional lighting and camera-work in these recent pieces bear witness to a careful even if spontaneous attention to form and color.

“Ping-Pong” iki adamın gerçekten topa vurduğu ve hakemin skor tuttuğu bir masa tenisi maçının betimlemesi kesinlikle değildir.

Masa tenisi ağı Batı sanatının klasik öznesiyle yer değiştirmiştir: çıplak bir kadın. Neredeyse tamamen hareketsiz olan kadın ona çarpan masa tenisi toplarının şiddetiyle acı çekiyor. Vücudunun beyazlığı her vuruşta irkilerek kırmızı izlerle lekeleniyor. Oyuncular ile hakem, bu kötü oyunun —ki bu bir savaş— farkına varamayacak kadar kör mü? Kadın acı çekerken hiç mi görmüyorlar, duymuyorlar hatta konuşmuyorlar? Ve düşüncesiz yıkımın karmaşasında savaşımların arasında yitip gidenlerden biri değilse, o zaman bu kadın kim?

Abidin kendi zengin görsel imge denizinde avlanıyor. Büyük bir ekip ya da bütçeye gerek duymaksızın herhangi bir müze ölçeğine uygun olacak mütevazî işler çıkarıyor. Yine de o bir estetikçi. Bu son işlerindeki profesyonel ışıklandırma ve kamera kullanımı da biçime ve renge dayanan dikkatli bir çalışmanın kanıtı.

— Lauri Nykopp

In his video *Ping Pong* (2009), Adel Abidin completely undresses a woman. In the piece, she lies on a ping pong table, in place of the net, and suffers the blows of a heated match between two male players. Her body is marked where the ping pong ball strikes her skin.

The underlying concept of the piece is the notion of the suffering of the innocent. Suffering that always afflicts outsiders when some power wants to demonstrate its might, to seize things unjustly and to subjugate others. The woman in the work is, according to the artist, an image of the humanity that is trampled, damaged and caused to suffer when superpowers wage their wars. One inevitably wonders why Abidin has chosen a woman as the victim in his work. Why not a man? Would we look at the piece differently were it a helpless male instead, serving as the net? Perhaps the woman can be seen as a kind of Christ-like figure, a surrogate sufferer who accepts the blows on our behalf.

The setup of the male players and female net and the marks on the woman's skin, are also reminiscent of stoning as a form of punishment. The umpires of the game look on from the sidelines, faceless, as if they were judges who have passed sentence and are now observing the execution of the punishment. Here a theme of guilt enters the work. What is the woman's crime? Is it her nakedness, existence, humanity or femininity that is the reason for the penance? The work seems to contain many intersecting levels that shift with one's viewpoint, sometimes subconsciously and at other times consciously. For it is not the woman who is the criminal, but the men.

The woman on the table in *Ping Pong* covers her genitals and breasts with her hands. Her white skin and ethereal appearance bring to mind the famous enchantresses of art history, such as Titian's *Venus of Urbino* (1538) and Manet's *Olympia* (1863). The submissive seductiveness of the Renaissance Venus is replaced by the self-conscious stare of the Romantic Olympia. The goddess of love has become a woman awaiting her lover. Yet in both works the woman's body is flagrantly on offer, revealed by the gaze and accessible to the viewer. In Abidin's piece the woman is literally beaten. The history of sports and games is associated with the history of warfare, the exercise of martial skills.

The violence aimed at the woman in Abidin's work is concealed by the game, as if the players cannot see anyone on the playing field, as if they do not actually know what they are doing. The mechanism of war operates in the same way, through blind destruction, causing suffering and death to thou, sands of men, women and children. Victims must remain unseen, anonymous, unrecognized, otherwise the destruction of human beings could not go on.

Abidin's work intriguingly presents two different levels: the cultural level of sex and nudity and the very universal level of humanity and suffering. How do these levels interact? Are not sex and nudity also universal and are not humanity and suffering also cultural phenomena?

The powerful tension of the work reflects intercultural points of intersections. A work of art functions as a mirror in which we see ourselves, our environment and our age. It shows things we would not otherwise see, or which we might otherwise consider givens.

Ping Pong videosunda, Adel Abidin bir kadını tamamen soyuyor. Videoda kadın bir masa tenisi masasına ağın yerine uzanıyor ve iki erkek oyuncunun hararetli maçının darbelerine maruz kalıyor. Vücutunda, masa tenisi topunun tenine çarptığı yerlerde izler oluşuyor.

Bu işin altında yatan kavram masum olanın acı çekme fikriyle şekillenmiştir. Herhangi bir gücün adaletsizce birşeyleri ele geçirip, diğerlerine boyun eğdirmek için kuvvetini göstermek istediği zaman, eylemin dışında kalanları daima sarsan bir acıdır bu. Sanatçıya göre videodaki kadın süper güçler savaşlarını sürdürürken ezilmiş, zarar görmüş ve acı çekmiş olan insanlığın bir imgesidir. Elbette, Abidin'in işinde kurban olarak neden bir kadın kullandığı ilk sorulacak sorudur. Neden bir erkek değildir? Onun yerine ağ olarak kullanılan çaresiz bir erkek olsaydı, bu işe farklı mı bakardık? Muhtemelen kadın bizim adımıza vekaleten darbelere katlanan bir mağdur olarak bir tür İsa figürü işlevini yükleniyor. Ayrıca, erkek oyuncuların, kadın ağın ve kadının vücudunun üzerinde oluşan izlerin birleşimi bize bir cezalandırma şekli olan taşlamayı da anımsatıyor. Oyunun hakemleri sanki hükümlerini vermiş ve şu anda cezanın infazını gözlemleyen hakimlermişcesine yan çizgilerden, yüzlerini göstermeksizin izliyorlar. Burada suçluluk teması işin bir parçası haline geliyor. Peki kadının suçu nedir? Kefaretinin nedeni olan çıplaklığı mı, varoluşu mu, insanlığı veya kadınlığı mı? İş kişinin bakış açısını bazen bilinçsizce, bazense bilinçli bir şekilde değiştiren bir çok kesişen katmanı içeriyor. Kadının değil de erkeğin suçlu olduğuna dair ipuçları veriyor.

Ping Pong'da masanın üzerindeki kadın üreme organını ve göğüslerini elleriyle kapatıyor. Beyaz teni ve narin görünümü Titian'ın *Urbino Venüsü* (1538) ve Manet'nin *Olympia'sı* (1863) gibi sanat tarihinin ünlü büyüleyici kadınlarını akla getiriyor. Romantik *Olympia*'nın kendinden emin bakışı Rönesans *Venüsü*'nün edilgen baştan çıkarıcılığının yerine geçmiştir. Aşk tanrıçası, sevgilisini bekleyen bir kadına dönüşmüştür. Yine de iki eserde de kadının

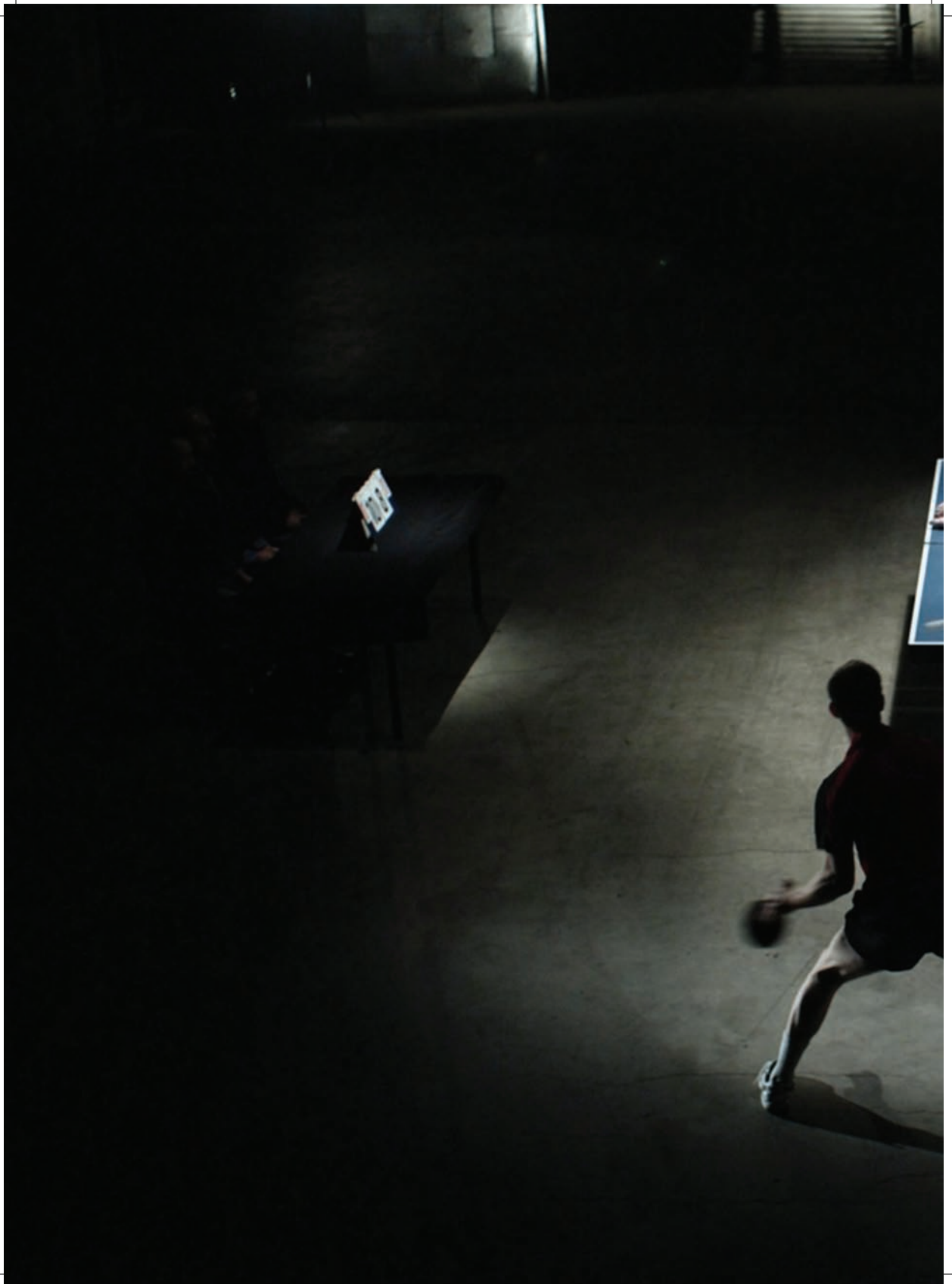
vücudu bakışla açığa çıkmış ve izleyicinin erişimine sunulmuştur. Abidin'in işinde kadın kelimesinin tam anlamıyla dövülmüştür. Spor ve oyun tarihi dövüş becerilerinin talimi olan savaş tarihiyle ilişkilidir. Abidin'in eserinde kadına yönelik şiddet sanki oyuncular oyun sahasında kimseyi göremiyormuş, gerçekte ne yaptıklarını bilmiyorlarmış gibi oyunla gizlenmiştir. Kör yıkımla erkeklerin, kadınların ve çocukların acısına ve ölümüne neden olan savaş mekanizması da aynı şekilde işler. Kurbanlar görünmeyen, adı olamayan, tanınmayan olarak kalmalıdır, aksi takdirde insanların yokedilmesine devam edilemez.

Abidin'in işi merak uyandıracak bir şekilde iki farklı düzey sunar: cinsiyet ve çıplaklığın kültürel düzeyi ile insanlığın ve acı çekmenin evrensel düzeyi. Bu iki düzey nasıl kesişir? Cinsiyet ve çıplaklık evrensel değil midir? Peki, insanlık ve acı çekmek de kültürel bir olgu değil midir?

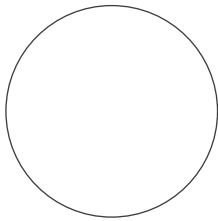
İşin barındırdığı gerginlik kültürlerarası kesişme noktalarını yansıtıyor. Bir sanat işi kendimizi, çevremizi ve kendi çağımızı gördüğümüz bir ayna görevi görür. Bize verilmiş olanı olduğu gibi kabullenmek yerine, başka türlü göremeyeceğimiz şeyleri bize gösterir.

— Mikko Oranen









A CONVERSATION WITH ADEL ABIDIN
(Thinking with and after a 'conversation')

— Başak Şenova

BS: This exhibition is our first collaboration and we have a schedule of working together for specific projects in the span of three years. Yet, for this exhibition, we display only *Ping Pong*. Is *Ping Pong* a self-reflective work for you?

AA: I don't know if its self-reflective per se, though it may be reflective of the fact that I am inspired by current events, not simply those in the world but those close to, or observed by me as well. Current events might include what I see happen to a person next to me in a coffee shop or a bar, or what comes across in my reading of the news at large. I suppose in this piece I was interested in the 'in-between' - a reality that might be obvious yet invisible. In politics, economics, culture, identity, there is always someone or something in between, an unknown, unclear, or forgotten point of view. I think a lot of my work situates itself within the obvious, in a way that alludes that which is (being) missed.

(Notes of Başak Şenova) The 'in-between' is the central object within the action in the video that is being watched by the viewer; so, "she" comes into being as 'all-seeing' through the camera angles and moves.

In his attempt to explain the logic of the gaze, Lacan asserts that "this all-seeing aspect is to be found in the satisfaction of woman who knows that she is being looked at, on condition that one does not show her that one knows that she knows"¹, hence, for this work, while the camera both functions as the eye of the viewer in which 'the in-between' is in a permanent state of being under the gaze of the viewer and at the same time, the viewer is being identified with the eye of 'the in-between'.

So, through the camera, the position of the viewer is as important as this mechanism that takes the viewer as the point of reference in applying its logic of operation. For this reason, by referring to the theories of cinema, two processes of identification as with the camera and with the object deserve attention.² On the other hand, such a short symbolic moving image provides empathy instead of identification; yet, the viewer constantly has to play the part of the "witness". It can be regarded as an

1. Lacan, Jacques. *The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis: The Seminar of Jacques Lacan, Book 11*. Ed. Jacques-Alain Miller. Trans. Alan Sheridan, W.W. Norton & Company, Inc, NY & London, 1998:74.

2. Bellour, Raymond. "Hitchcock, The Enunciator". *Camera Obscura*. No:2 1977.

experienced oscillation between 'having' and 'being' the image. Freud's description of the patient's experience in his well-known case "A Child Is Being Beaten" presents a similar instance: in a secession of hypnosis, the patient turns back to his childhood and experiences the event while being the witness of the event at the same time. Hence, there is a constant tidal situation between the two states, thus the flow of the similar experience in which the viewer feels an empathy that appears and disappears in limited duration.

BS: What was your starting point for *Ping Pong*?

AA: It was a *scene* from a longer movie I wanted to make in 2005. The starting point was a woman as a net. It became my main focus and I realized a longer movie wasn't needed. I continued to refine my visualization of the piece until 2009, when I freed up in various ways that allowed for the final work to take shape.

(Notes) This scene is a fragment extracted from a repetitive historical moment on power. We see different forms and modes of power through each item inhabited in the video. In many ways it has a predictable pattern, nevertheless, the end result is not known and the suffering silent female creates a tension by delaying the climax point. Such a predictable pattern together with this tension underlines how the instant and the continuous communicate and work together in this particular moving image.

BS: What is the significance of the duration and time-related decisions in relation to the set-ups of your works?

AA: Timing and *duration* play an important role in my work. They are a set of tools that I use to express or complete a concept, like a brush or a camera. In addition, the duration of elements in the work is directly related to creating a unique connection to the viewer, thus it is integral to the presentation and experience of my ideas.

(Notes) Although every sequence is transferred through the inclusion of another kind of sequence in the video (which provides continuity), the flow of the scene is being (mentally) cut with the sequences, which shows the hits on the woman's body. The video appears as a movement-based on extension and the flow is consummated by the sound that it moderates connections between visual sequences, hence, providing continuity for the content. In this context, each 'mental' cut operates as a *beat*³ that provides breaks. As Virilio argues, the notion of speed is perceived by breaks

3. As a borrowed word from music literature, beat indicates the metric divisions.

and with the term 'the effect of duration', he states that interruption is needed to grasp the time passing.⁴ The effect of duration indicates electronic and technical interruptions in order to perceive the speed. Hereby, Abidin creates a 'mental' interruption, which operates as the effect of duration for the viewer.

BS: How do you position the viewer within the context of the work?

AA: The **viewers** choose how to position themselves, based on how they relate to the work. They decide to be referees, superheroes, passive bystanders, etc. I do not premeditate or force how I want the viewer to experience the work.

(Notes) The work oscillates between opposite poles in order to challenge the viewer by locating them in this tidal situation. While witnessing this brutal action, the viewer becomes both the witness and also the accomplice of this action.

BS: How do you define "action"?

AA: I explore **action** through all of my ideas. Sometimes, action leads to a satisfying conclusion in my work, and other times, action results in wasting time or losing my way. I allow each concept to guide the process of exploring and discovering the specific form of action in a work.

(Notes) Abidin leaves the viewer with a field of possibilities through an action that was considered and calculated. His methodology to decide on an action to explore is quite arbitrary and even coincidental; yet, the execution of the solution is always designed in details.

BS: In *Ping Pong*, every single image/entity symbolizes something else. What do you think about symbolism?

AA: **Symbolism** is central to my practice in general, not just to *Ping Pong*. Symbolism indirectly guides us to significance and meaning in a work of art. It adds layers of ambiguity and excitement as we continue exploring the work. It lends the work a certain ease of understanding, yet making it more **complex**.

(Notes) Symbolism and visual complexity are the most significant characteristics of Romanticism, especially in literature and painting. *Ping Pong* has strong references

4. Virilio, Paul. "The Third Window: An Interview with Paul Virilio". Global Television Int. Jonathan Crary, Trans. Yvonne Shafir Eds. Cynthia Schneider and Brian Wallis. Cambridge; Massachusetts; London: The MIT Press, 1991: 188.

to art history. Hence, it is possible to detect the same tension between rays of light and the dark shadows in *Ping Pong* with the paintings of Gericault, Delacroix, or even Goya. Also, in *Ping Pong* the background is a vague setting of darkness that highlights the figures at the foreground. Based on passion and even violence as a source of aesthetic experience, the tendency to confront the viewer with an untamed nature as the continuation of this experience, is a familiar approach in Abidin's work.⁵

BS: How about the 'female body'?

AA: Here the female body is reminiscent of Venus. She simply represents the clichés of femininity and fertility.

(Notes) In *Ping Pong* the references to art history operate through diverse channels. The net/the body/the woman gives multiple references from the *Aphrodite of Cnidus* of Praxiteles to Manet's *Olympia*, from Lorenzo Lotto's *Venus* to Klimt's *Danae*. The work presents the viewer a field of possibilities and the viewer decides what approach to take while and after perceiving the video.

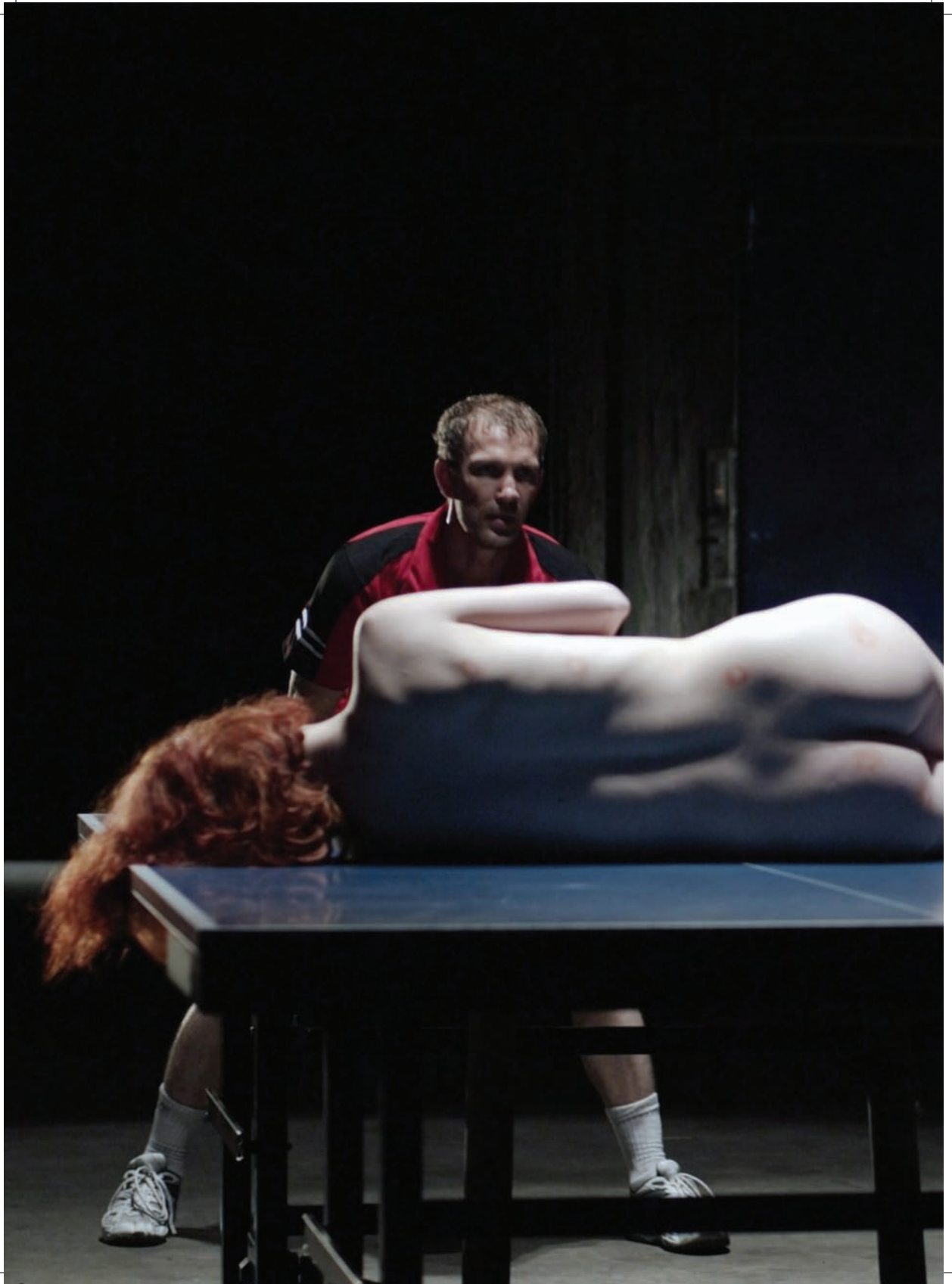
BS: What do you think about showing your works in different political, cultural, and social contexts and geographies?

AA: There is a universal element, or thread, through my projects, and I think it is always a positive experience to show my work anywhere, to any audience. I continue to learn from my work when I see how people from various social, political, and cultural backgrounds interact with it.

(Notes) Abidin creates both a mental and psychological relationship between the viewer and his work. Since this relationship is based on basic human instincts and conditions, the work always finds channels to communicate in any context and geography. Nevertheless, while choosing this specific work to be shown in Istanbul, I considered overlapping personal, social, political, psychological, televised, and mediated realities, perceived and interpreted in diverse layers in Turkey. Therefore, from my point of view, *Ping Pong* overtly contemplates on local cases such as domestic violence against women, hostile sexism, political and indiscriminate violence along with freedom of speech from political censorship, accompanied by the collective silence and blindness in the country.

5. Ferguson, Frances. *Solitude and the Sublime: Romanticism and the Aesthetics of Individualism*. Routledge, NY and London. 1992.







ADEL ABIDIN İLE SÖYLEŞİ

(‘Söyleşi’yle birlikte ve sonrasında düşünmek)

— Başak Şenova

BS: Bu sergi bizim ilk işbirliğimiz ve seninle önümüzdeki üç sene içinde başka projelerde beraber çalışmak üzere bir takvimimiz var. Yine de bu ilk işbirliğinde sergilemek için *Ping Pong*’u seçtik. *Ping Pong* sence seni tamamiyle tanımlayan ve yansıtan bir iş mi?

AA: Aslında kendimi yansıtan bir iş mi bilmiyorum, gerçi basitçe dünyadaki değil ama yakın olduklarım veya benim tarafımdan da gözlemlenen güncel olaylardan esinlendiğim gerçeğinden yola çıkarsam yansıttığını söyleyebilirim. Güncel olaylar, bir kafede yan masadaki kişiye olanları veya genelde haberleri okurken karşıma çıkan içerebilir. Ben bu işte ‘arada kalan’ ile ilgilenmişim - açık olmasına rağmen görünmez bir gerçeklik. Politika, ekonomi, kültür, kimlik ile ilgili her türlü konuda, her zaman arada kalan birisi ya da birşey oluyor, bilinmeyen, net olmayan veya unutulmuş bir bakış açısı kalıyor. Bence, bir çok işim kendini bariz olanın içine yerleştiriyor ve bir bakıma gözden kaçanı ima ediyor.

(Başak Şenova’nın Notları) Videoda aksiyon içindeki asıl nesne olan ‘arada kalan’, izleyici tarafından izlenen ancak kamera açıları ve hareketleriyle aynı anda ‘her şeyi gören’ olarak varoluyor.

Bakışın mantığını açıklama girişiminde Lacan, “kadının kendine bakıldığını biliyor olduğunu, bu her şeyi gören açının ise ancak kişinin bunu bildiğini kadına göstermemesi durumunda, bakıldığını bilen kadının tatmininde, tespit edilebileceğini” ileri sürer.¹ Dolayısıyla bu işte kamera, hem daimi olarak izleyicinin bakışına maruz bırakılan ‘arada kalan’a bakan izleyicinin gözü, hem de aynı zamanda izleyicinin ‘arada kalan’la özdeşleşmesi sonucu kadının gözü olarak işlev görüyor.

Yani izleyiciye atfedilen pozisyon, kendi işleyiş mantığını izleyiciyi referans olarak alan kamera kadar önemli. Bu nedenle sinema kuramlarına dayanarak hem kamerayla, hem de ilgiyi hak eden nesne² ile iki özdeşim kurma süreci gerçekleşir. Diğer taraftan, bu kadar kısa, sembolik, hareket halinde bir görüntü özdeşim yerine empatiye izin verir, yine de izleyici sürekli olarak “tanık” rolünü oynamak zorundadır. Bu imgeye ‘sahip olma’ ile imge ‘olma’ arasında yaşanan bir salınım olarak görülebilir. Freud’un iyi bilinen vak’ası “Dövülen Çocuk”taki hastasının deneyiminin betimlemesine benzer

1. Lacan, Jacques. The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis: The Seminar of Jacques Lacan, Book 11. Ed.

Jacques-Alain Miller. Çevir. Alan Sheridan, W.W. Norton & Company, Inc, NY & Londra, 1998:74.

2. Bellour, Raymond. “Hitchcock, The Enunciator”. Camera Obscura. No:2 1977.

bir örnek sunulmaktadır: Bir hipnoz seansı sırasında hasta çocukluğuna döner ve olaya tanıklık ederken aynı zamanda olayı yaşar. Dolayısıyla iki durum arasında sürekli bir gelgit hali vardır, bu nedenle izleyicinin kısıtlı bir süre ortaya çıkan, ardından da yok olan bir empatiyi hissettiği, benzer bir deneyim akışı vardır.

BŞ: *Ping Pong* için başlangıç noktası neydi?

AA: 2005 yılında yapmak istediğim daha uzun bir filmden bir **sahneydi**. Başlangıç noktası, ağ olarak kadın fikriydi. Odak noktası bu fikre dönüştü ve daha uzun bir filme ihtiyaç olmadığını farkettim. 2009 yılına, son halini almasına kadar bu fikrin farklı yollarla görselleşmesi üzerine çalıştım.

(Notlar) Bu sahne güç üzerine tekrarlanan tarihsel bir andan çekip çıkarılmış bir parça gibi duruyor. Video içerisinde yer alan her öge üzerinden gücün farklı şekilleri ve biçimlerini görüyoruz. Birçok yönden tahmin edilebilir bir örüntüsü var, yine de sonu bilinmiyor. Kadının sessizce acı çekiş örgünün doruk noktasını erteleyerek bir gerginlik yaratıyor. Böylesi tahmin edilebilir bir kalıp bu gerginlikle beraber söz konusu hareketli görüntüde anlık ve devam edenin nasıl iletişim kurduğunun ve nasıl bir arada çalıştığının altını çiziyor.

BŞ: Süre ve zamanla ilgili kararlarının işlerinin kurgusu üzerindeki önemi nedir?

AA: Zamanlama ve süre işimde önemli bir rol oynuyor. Bir kavramı ifade etmek veya tamamlamak için kullandığım, fırça veya kamera gibi bir takım araçlar bunlar. Ek olarak, isteki elemanların süreleri izleyici ile eşsiz bir bağ yaratmakla doğrudan ilgili, dolayısıyla fikirlerimin sunumunun ve deneyiminin ayrılmaz bir parçası olarak görüyorum.

(Notlar) Videodaki her sekans (devamlılığı sağlayarak) başka bir çeşit sekansın ona dahil olmasıyla aktarılsa da sahnenin akışı kadının vücudunun üzerindeki darbeleri gösteren sekanslarla (zihinsel olarak) kesiliyor. Harekete dayalı video, akışında görsel dizilerle bağlantıları düzenleyen ses ile tamamlanıyor, dolayısıyla ses içerik için bir devamlılık sağlıyor. Bu bağlamda her 'zihinsel' kesme aralıklar sağlayan vuruşlar³ olarak işliyor. Virilio hız kavramının aralıklarla algılandığını ileri sürer, Virilio'nun 'sürenin etkisi' terimiyle altını çizdiği gibi de geçen zamanı kavramak için kesintilere ihtiyaç vardır.⁴ Sürenin etkisi elektronik ve teknik kesintileri belirtir. Aynı şekilde, Abidin izleyici için sürenin etkisi olarak işleyen 'zihinsel' bir kesinti yaratmaktadır.

3. Müzik edebiyatında kullanılan şekliyle vuruş, metrik bölümleri belirtir.

4. Virilio, Paul. "The Third Window: An Interview with Paul Virilio". Global Television Int. Jonathan Crary, Çevir. Yvonne Shafir Ed. Cynthia Shneider and Brian Wallis. Cambridge; Massachusetts; Londra: The MIT Press, 1991: 188.

BS: İzleyiciyi işin bağlamında nasıl konumlandırıyorsun?

AA: İzleyiciler kendilerini nasıl konumlandıracaklarını işle nasıl ilişki kurduklarına bağlı olarak kendileri seçer. Hakem, süper kahraman, ya da pasif seyirciler olmaya kendileri karar verir. İzleyicinin işi nasıl deneyimlemesini istediğime dair onları yönlendirip, zorlamıyorum.

(Notlar) İş, izleyiciyi bu gelgit durumuna yerleştirerek onları zorlarcasına zıt kutuplar arasında salınıyor. İzleyici bu acımasız eyleme tanıklık ederken bu eylemin hem şahidi hem de suç ortağı haline geliyor.

BS: “Eylem”i nasıl tanımlıyorsun?

AA: Eylemi bütün fikirlerim üzerinden inceliyorum. Bazen işlerimde eylem tatmin edici bir sonuca varıyor, bazen de eylem zaman kaybına veya yolumu kaybetmeme yol açıyor. Her kavramın işlerimdeki belirli eylemlerin biçimini inceleme ve keşfetme sürecini yönlendirmesine izin veriyorum.

(Notlar) Abidin izleyiciyi düşünülmüş ve hesaplanmış bir eylem üzerinden olasılıklar denizine bırakıyor. Keşfetmek için bir eyleme karar verme yöntemliliği oldukça keyfi, hatta tesadüfi, yine de çözümün uygulaması daima ayrıntılarıyla tasarlanmış oluyor.

BS: *Ping Pong*'da yer alan her bir imge/varlık başka şeyleri sembolize ediyor. Sembolizm hakkında ne düşünüyorsun?

AA: Sembolizm sadece *Ping Pong*'da değil, benim çalışmalarımın merkezinde yer alıyor. Sembolizm bir sanat yapıtında bizi dolaylı olarak öneme ve anlama yönlendirir. İş keşfetmeye devam ettikçe muğlaklık ve heyecan katmanları ekler. İş daha karmaşık yaparak, ona belirli bir anlama kolaylığı sağlar.

(Notlar) Sembolizm ve görsel karmaşa, özellikle edebiyat ve resimde, Romantizm akımının en önemli özellikleridir. Dolayısıyla, Gericault'un, Delacroix'nin veya hatta Goya'nın resimlerindeki gerilimi *Ping Pong*'daki ışık hüzmeleriyle koyu gölgeler arasında gözlemlemek olasıdır. Ayrıca, *Ping Pong*'da arka plan, ön plandaki figürleri vurgulayan karanlık belirsiz bir ortamdır. Tutkuya, hatta şiddete dayanan bu estetik deneyimin devamı olarak izleyiciyi yabancı bir doğayla yüzleştirme eğilimi Abidin'in işlerinde oldukça tanıdık bir yaklaşımdır.⁵

5. Ferguson, Frances. *Solitude and the Sublime: Romanticism and the Aesthetics of Individualism*. Routledge, NY ve Londra. 1992.

BŞ: Ya “kadın vücutu”?

AA: Burada kadın vücutu Venüs’ü hatırlatıyor. En basit haliyle **kadınlığın** ve **doğurganlığın** klişelerini temsil ediyor.

(Notlar) Ping Pong’da sanat tarihi referansları çeşitli kanallar üzerinden işlemektedir. Ağ/vücut/kadın Praksiteles’in Knidos Afroditi’nden Manet’in Olympia’sına, Lorenzo Lotto’nun Venüs’ünden Klimt’in Danae’sına kadar bir çok referansa gönderme yapar. İş izleyiciye olasılıklar sunar ve izleyici hem videoyu algılar hem de sonrasında nasıl bir tepki vereceğine kendisi karar verir.

BŞ: İşlerini farklı politik, kültürel ve sosyal bağlamlarda göstermek hakkında ne düşünüyorsun?

AA: Projelerimde her seferinde evrensel bir eleman veya konu vardır. Dolayısıyla işlerimi herhangi bir yerde, herhangi bir izleyiciye göstermenin her zaman pozitif bir deneyim olduğunu düşünüyorum. Çeşitli sosyal, politik ve kültürel geçmişlerden insanların işlerimle nasıl etkileşim içinde olduklarını gördükçe işimden bir şeyler öğrenmeye devam ediyorum.

(Notlar) Abidin izleyiciyle işi arasında hem zihinsel hem de psikolojik ilişkiler kuruyor. Bu ilişki temel insan içgüdülerine ve durumlarına dayalı olduğu için iş herhangi bir bağlamda ve coğrafyada daima iletişim kuracak kanallar buluyor. Yine de bu işin İstanbul’da sergilenmesine karar verirken, bu ülkede çeşitli katmanlarda algılanan ve bu işle örtüşen kişisel, sosyal, politik, psikolojik, ve medyatize edilen gerçeklikleri düşündüm. Bu nedenle bence Ping Pong Türkiye’de kadına karşı aile içi şiddet, saldırgan cinsiyet ayrımı, gelişmiş güzel uygulanan orantısız güç vak’alarını, toplu sessizlik ve körlükle beraber giderek belirginleşen siyasi iradenin ifade özgürlüğü üzerindeki baskısını düşündürüyor.

Contributors / Katılımcılar

Adel Abidin was born in Baghdad in 1973. He works with installations, video, and photography. After graduating from the Academy of Fine Arts in Baghdad in 2000 with a degree in Painting, he moved to Finland and received an MFA from the Academy of Fine Arts in Helsinki, where he is based at the present. His work has been recognised at numerous international exhibitions, including the Finnish Pavilion at the Venice Biennale, (2007), and Kiasma (Museum of Contemporary Art), Helsinki, (2010). His work was commissioned for the inaugural exhibition "Told/Untold/Retold" at Mathaf Museum, Doha, (2010) and in 2011, he exhibited his work at the Sharjah Biennale, the Iraqi Pavilion at the Venice Biennale, and held a major show at the Anne De Villepoix Gallery in Paris. <http://www.adelabidin.com>

1973, Bağdat doğumlu **Adel Abidin** video ve fotoğrafla çalışmaktadır. 2000 yılında Bağdat Güzel Sanatlar Akademisi'nden Resim Bölümü'nden mezun olduktan sonra halen yaşadığı ülke olan Finlandiya'ya yerleşmiş ve Helsinki'deki Güzel Sanatlar Akademi'sinden Master derecesi almıştır. Aralarında Venedik Bienali'ndeki Finlandiya Payyonu (2007), Kiasma (Çağdaş Sanatlar Müzesi, Helsinki, 2010), Doha'daki Mathaf Müzesi'nin Told/Untold/Retold (2010) açılış sergisinin de bulunduğu çok sayıda uluslararası sergiyle tanınmaktadır. 2011 yılında işlerini Sharjah Bienali ve Venedik Bienali'ndeki Irak Payyonu'nda sergilemiş ve Paris'teki Anne De Villepoix Galerisi'nde büyük bir sergi düzenlemiştir. <http://www.adelabidin.com>

Başak Şenova is a curator and designer based in Istanbul. 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. Senova is the editor of art-ist 6, Kontrol Online Magazine and one of the founding members of NOMAD, as well as the organizer of ctrl_alt_del and Upgrade!Istanbul. She is the curator of the Pavilion of Turkey at the 53rd Venice Biennale (2009); lectured (Assist.Prof.Dr.) at the Faculty of Communication, Kadir Has University, Istanbul (2006-2010). <http://www.basaksenova.com>

Başak Şenova küratör ve tasarımcıdır. Edebiyat ve Grafik Tasarım eğitimi gördü. Bilkent Üniversitesi'nde Grafik Tasarım Master derecesi aldı, Sanat, Tasarım ve Mimarlık alanlarında Doktora yaptı. 2002'de Amsterdam'daki De Appel Vakfının 7. Küratöryel Eğitim Programını tamamladı. 1995 yılından bu yana sanat, teknoloji ve medya üzerine yazmasının yanı sıra ulusal ve uluslararası sergiler ve projeler geliştirmektedir. art-ist 6 ve Kontrol'ün editörüdür. NOMAD'ın kurucu üyelerinden ve ctrl_alt_del projesini geliştirenlerden biridir. Dijital sanat ve teknoloji üzerine çalışan uluslararası network Upgrade!'in İstanbul ayağı olan Upgrade!Istanbul'u düzenlemektedir. Kadir Has Üniversitesi'nde 2006-2010 yılları arasında öğretim üyesi olarak çalışan Şenova, 53. Venedik Bienali'nde Türkiye Pavyonu için geliştirdiği Lapses projesinin de küratörüdür. <http://www.basaksenova.com>

While being a member of the Finnish Olympic team in 1980, **Lauri Nykopp** studied composition and made an international career in the 80's in avant-garde music as virtuoso saxophonist. His subsequent activities have included performance art but also managerial position in important companies in media and finance. Since 2003, he lives in the wilderness as a self-sufficient fisherman and hunter, creates visual art and works as a survival, mountaineering and sea kayaking guide. <http://www.laurinykopp.com>

Lauri Nykopp 1980'de Fin Olimpik takımının bir üyesiyken kompozisyon eğitimi alıp, saksafon virüözü olarak 80lerin avangart müziğiyle uluslararası kariyer yapmıştır. Bunu takip eden aktiviteleri arasında performans sanatı yer alır. Ayrıca medya ve finans sektöründeki önemli şirketlerde yönetici olarak çalışmaktadır. 2003 yılından bu yana vahşi doğada kendi ihtiyaçlarını karşılayan bir balıkçı ve avcı olarak yaşamakta, görsel sanat üretiminde bulunmaktadır. Geçimini sağlayabilmek için de dağcılık ve deniz kayakçılığı rehberi olarak çalışmaktadır. <http://www.laurinykopp.com>

Marion Guilmot has an MA in History of Art and Museology from the École du Louvre in Paris, France. She is currently working in the Educational Department of the MAC/VAL, Museum of Contemporary Art in the near suburbs of Paris, France. She has written for Beaux-Arts Magazine, Dada Magazine, and is an active contributor to the Nadour.org website. Marion Guilmot is also regularly involved in publications for museums, galleries and arts centres. <http://nadour.org>

Marion Guilmot École du Louvre, Paris'ten Sanat Tarihi ve Müzecilik dalında master yapmıştır. Şu an Fransa'da, Paris banliyölerinin birinde bulunan MAC/VAL Çağdaş Sanatlar Müzesi'nin Eğitim Bölümü'nde çalışmaktadır. Beaux-Arts Magazine, Dada Magazine'e yazılar yazmıştır. Nadour.org'a da aktif bir şekilde katkıda bulunmaktadır. Guilmot, bu yayınlar dışında müze, galeri ve sanat merkezleri için düzenli olarak yer yazılar yapmaktadır. <http://nadour.org>

Mikko Oranen has studied Art History and Finnish Literature at the University of Helsinki. He holds an MA. Currently he works as a curator in Helsinki Art Museum and writes art critics and articles for several magazines and publications. He is a chief editor of Ikonimaalari (Icon painter), a magazine released twice a year. He has worked as a curator in Museum of Contemporary Art Kiasma, and curated several exhibitions. While being a member of Finnish State Indemnity Board and working group for the Seizure Law in Finland under the Finnish Ministry of Education he has specialized for the problems of the mobility of art works and collections.

Mikko Oranen Helsinki Üniversitesi'nde Sanat Tarihi ve Fin Edebiyatı okumuştur ve sanat alanında master yapmıştır. Helsinki Sanat Müzesinde kürator olarak çalışmakta, çeşitli dergi ve yayınlara sanat eleştirileri ve makaleler yazmaktadır. Yılda iki kere yayınlanan Ikonimaalari (İkon ressamı) dergisinin genel yayın yönetmenidir. Kiasma Çağdaş Sanatlar Müzesi'nde küratör olarak çalışmakta ve çeşitli sergilerin küratorlüğünü yapmaktadır. Fin Devlet Tazminat Kurulu ve Fin Eğitim Bakanlığı'na bağlı Finlandiya Haciz Kanunu çalışma grubunun üyesiyken sanat işleri ve koleksiyonlarının taşınırılığı meseleleri üzerine uzmanlaşmıştır.

PING PONG

Adel Abidin

Artist/Sanatçı: Adel Abidin

Curator/Küratör: Başak Şenova

Editor/Editör: Başak Şenova

Spatial Design/Mekansal Tasarım: Başak Şenova

Project Coordinator/Proje Koordinatörü: Güneş Nasuhbeyoğlu

Project Coordinator Assistant/Proje Koordinatörü Asistanı: Hande Helvacı

Translation/Çeviri: Funda Şenova Tunalı

English Proofreading/İngilizce Düzelti: Stacie Leone

Graphic Design/Grafik Tasarım: Funda Şenova Tunalı

Printing House/Matbaa: Grafika Group

Special Thanks/Teşekkürler: Yane Calovski, Yavuz Gündüz, Erhan Muratoğlu, Abeer Seikaly

1200 copies of this catalogue were printed for Adel Abidin's solo exhibition, "Ping Pong," organized by Galeri Zilberman, and held September 15 through October 15, 2011. All copy rights belong to Galeri Zilberman. This catalogue cannot be copied, re-printed or distributed without the permission of Galeri Zilberman.

Bu katalog 15 Eylül - 15 Ekim 2011 tarihleri arasında Galeri Zilberman tarafından düzenlenen Adel Abidin'in "Ping Pong" adlı sergisi nedeniyle 1200 adet basılmıştır. Tüm yayın hakları saklıdır. İzin almadan çoğaltılamaz, yayınlanamaz, dağıtılamaz.

GALERI ZILBERMAN

İstiklal Cad. Mısır Apt. no: 163 k: 3 d: 10 Beyoğlu - İstanbul

t: +90 212 251 1214 - 251 1274 www.galerizilberman.com