

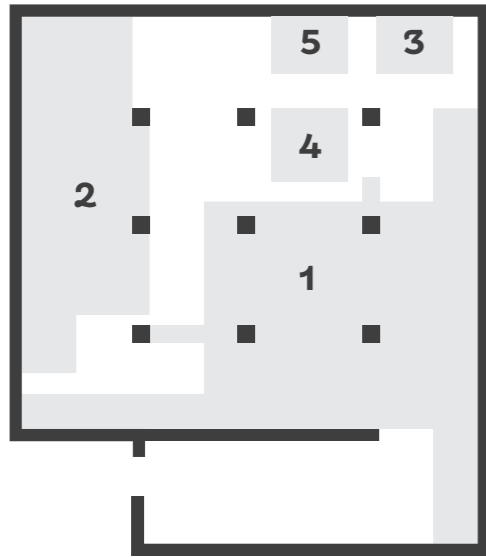
endişeli kalbim
my anxious heart

Balca Ergener

2 Mayıs - 13 Temmuz 2024



www.depoistanbul.net



1

Endişeli Kalbim, 2023-2024

Mekâna özgü yerleştirme, kolaj serisi
11 adet Hahnemühle 308 gr Photo Rag kağıt üzerine arşivsel pigment baskı, her biri 70x50 cm (çerçevesiz)
Duvara uygulanmış dijital inkjet baskı, 89x210 cm ve 152,5x89 cm

Endişeli Kalbim Balca Ergener'in yaşadığı İstanbul ve Zürih'te çektiği fotoğrafları biraraya getirerek ürettiği kolajlardan oluşur. Seride, kamusal alanda ve ayaklarını bastığı yerde gördüklerini fotoğraf yordamıyla keşfetmeyi ve dokunma duygusunu yeniden harekete geçirmeyi amaçlar. Kendi hafızası, yerleşik hissedip hissedememe hâlleri ile çevresinin biriktirdiği hafıza arasındaki ilişkileri sorgular. İstanbul'da kentsel dönüşüm sırasında yerinden olmuş beton parçaları başka, daha eski taşlarla birlikte sergi mekânına dağılırken, şehrin jeolojik oluşumunu hatırlatan bir kayanın ve Gezi Parkı'ndaki Yunus heykeli süs havuzunun büyük boy fotoğrafları arka planda duvara sıvanmış bir şekilde yer alır. Zürih'teki bir kaldırımdan sökülmüş parçalar yakındaki donmuş bir gölün üzerine yerleşir; serideki iki şehir dışında çekilmiş fotoğraflardan oluşan tek kolajda sarı yosunlar kim bilir kaç yıldır Cenevre Gölü kenarındaki kayaların üstünde yaşamlarını sürdürmektedir.

2

Fanilik Ritmi, Mutluluk Ritmi, 2014

Hahnemühle 200 gr Mat Fibre kağıt üzerine photo segment baskı,
4 adet 100x100 cm
Duvara uygulanmış dijital inkjet baskı, 100x100 cm
Hahnemühle 310 gr. German Etching kağıt üzerine arşivsel pigment baskı ve serigrafi baskı, 3 adet 100x67 cm
6 adet metinli kutu, her biri 25x25 cm

Metinler: Meltem Ahıska
Serigrafi baskı: Esther Schena

Fanilik Ritmi, Mutluluk Ritmi, 2014 yılında Selda Asal'ın Depo'da gerçekleştirdiği "Benimle Kal" adlı sergi çağrısı üzerine Balca Ergener'in Meltem Ahıska ile birlikte ürettiği bir sanatçı kitabıdır. Bu sergide yer alan fotoğraflar, 2013 yılının öncesinde ve sonrasında İstanbul'da kesintisiz devam eden yıkım ve inşaa süreçlerinin şehirde yaşayanlar üzerindeki şiddetli etkisini ve Gezi Direnişi döneminde -dönüşüm süreci bir süreliğine durakladığında- şehir sakinlerinin geride kalan ağaçlar ve harabeler arasında daha iyi bir hayat hayali kurmasıyla görünür ve mümkün olanları yansıtır. Fotoğraflara eşlik eden Ahıska'nın metni, Walter Benjamin'in mutluluk ve geçicilik; ilerleme, yıkım ve yıkıntı arasında kurduğu ilişkiden ilham alır.

3

İğde Oyunu, 2019

Duvara uygulanmış dijital inkjet baskı, 100x56,5 cm ve 56,5x56,5 cm
Ses: 23'18"

Oyuncular / Yazarlar: Asena Günel, Ayşe Boren, Balca Ergener, Banu Karaca, Dilek Winchester, Eda Gecikmez, Eda Sezgin, Evrim Kavcar, Ferhan Özenen, Gülcan Deniz, Gülin Ekinci, İmre Tezel, Melek Aksoy, Meltem Ahıska, Nalan Özsoy, Nalan Yırtımaç, Özden Demir, Sibel Horada, Tilbe Saran, Zeynep Ekmekçi
Ses: Tilbe Saran
Fotoğraflar: Merve Elveren

Kuş İğdesi [*Elaeagnus angustifolia*], gümüşü yeşil yaprakları olan ve yaz başında küçük sarı çiçekler açan, zor koşullarda dahi hayatta kalabilen dayanıklı bir ağaç türüdür. 12. yüzyıla kadar giden kimi kaynaklara göre bu çiçeklerin etrafa yayılan kokusunun kadınların libidosunu artıran bir gücü vardır. *İğde Oyunu*, bu spekülative bilgiyi yayarak kadınlar ve (özellikle İstanbul'daki) iğde ağaçları arasında hazzı davet edecek kışkırtıcı karşılaşmalara vesile olmak isteyen bir kolektif yazı oyunudur. Oyun kokunun sadece bir cinsiyet üzerinde etkili olacağı inancını paylaşmaktan çok kadınların dizginsiz cinselliği mitine dayanan bir söylentiye dönüştürme isteğini barındırır. İğde kokusunun, biraradılığın ve oyundaki rastlantısallığın arzularımızdan ve başka şeylerden ister istemez düştüğümüz patriyarkal kalıplardan biraz uzaklaşarak konuşmayı mümkün kılması fikrinden yola çıkar. 2019'un Mayıs ayında, K.E.K.sevenler ekibinin davetiyle Kadın Eserleri Kütüphanesi'nin bahçesindeki iğde ağacının altında yirmi kadın *İğde Oyunu*'nu oynadı. Sergide bu oyunda ortaya çıkan metinleri oyuncular arasında yer alan Tilbe Saran'ın seslendirdiği kayıt ve o günden fotoğraflar yer alıyor.

4

Kendini Unutmak, 2020

Aynı adlı sanatçı kitabından bölümler ve kelime kartları

Masanın üzerine yayılmış kitap sayfalarında Ergener'in kurguladığı ve kişinin kendi kendine oynayabileceği yazı oyunlarının metotları, ilham kaynaklarına dair bilgiler ve kendisi bu oyunları oynadığında ortaya çıkan örnekler yer alır. Oyunlar dil kullanımındaki alışkanlıkları kırmayı, kendini unutmayı ve böylece aynılıştan kaçıp bilinmeze doğru açılmayı mümkün kılmayı amaçlar. Metotlar, Walter Benjamin'in "Fantazi Cümleleri" (1927) oyununa, Oulipo yazar grubunun kurucularından Raymond Queneau'nun *Exercises in Style* (1958) kitabına, Fluxus sanatçısı Alison Knowles'un *House of Dust* (1968) adlı işine ve dili yaratıcı kullanmanın yollarını araştıran ve/veya standartlaşmasına eleştirel yaklaşan yazar ve sanatçılara referanslar verir. Sergide aynı zamanda izleyicilerin kendi oyunlarını oynayabilmek için alıp götürülebileceği kelime kartları yer alır.

5

Zayıflığınızı 0'dan 10'a kadar bir ölçekte nerede değerlendirirsiniz?, 2020

Gazete sayfalarından kolaj, çerçevesiz 95x65 cm

Ergener'in *Kendini Unutmak* kitabındaki oyunlardan birinin sonucunda ortaya çıkan "Zayıflığınızı 0'dan 10'a kadar bir ölçekte nerede değerlendirirsiniz?" cümlesi Covid-19 pandemisinin ilk aylarında, 15 Nisan -15 Mayıs 2020 tarihleri arasında yayımlanan *Neue Zürcher Zeitung* gazetesinin üst üste bindirilmiş sayfalarına kazanmıştır. İş, tıpta kullanılan ağırlık şiddeti skalalarına atıfta bulunur.

Teşekkürler

Merve Elveren, Dilek Winchester, Meltem Ahıska, Sibel Horada, Esther Schena, Banu Karaca, Tilbe Saran, *İğde Oyunu*'na katılan tüm oyuncular, Orton Akıncı, Lamarts ve Depo
(Asena Günel, Aslı Çetinkaya, Kadir Çelik, Marina Papazyan, Mert Sarısu, Selahattin Çolak, Turan Tayar)

FFAI

Endişeli Kalbim Üzerine

Meltem Ahıska

Bu işlerin tümüne tekrar ve tekrar baktığımda aklıma bir sürü şey geliyor. Belki sanatçının istediği de bu, standartların, kalıpların ötesine geçip duyulur ve görünen olanın içinden yeni bir hayat çıkarmak. Ama bunu bireyin dönüştürme iradesi ve otoritesiyle tasarlamak değil, çağrışımlara, tesadüflere, karşılaşmalara dayanan ilişkilerin içinden farklı bir hayatın çıkmasına izin vermek. Bu ikisi arasındaki farklılığı hemen kavramak zor, çünkü ikisinde de var olanı dönüştürme isteği söz konusu. Ancak, birincisinde Adam Phillips'in (2023) sözünü ettiği gibi var olanı ortadan kaldırmayı hedefleyen acımasız bir dönüştürme arzusu varken ikincisinde var olana meydan okumak ve içindeki hayatı geliştirmeye çalışmak var. Bu ikinci anlayış toplumsal düzeyde, yine Phillips'in sözleriyle, "ikna edici olmayan bir politika"dır (Phillips, 2023: 106). İzleyicisini ikna etmeye ve dönüştürmeye çalışmaz, sonucunda ne çıkacağını bilmeden birlikte eylemeye ve oynamaya çağırır. İnanılma ihtiyacına alternatif olarak bir sürpriz kapasitesi önerir (Winnicott, aktaran Phillips, 2023: 116).

Gezi de birlikte eyleme çağrısıydı. İktidar ve çıkar odaklı dönüşüm planlarına direnmekti. Kente dair dönüşüm planlarının vaadi, önce yıkıp sonra yenisini yaparak kentin daha gelişmiş, daha modern olacağıdır. Eski yok edilerek yeniyile yer değiştirecektir, yıkım nedeniyle darbe alan hayatlar önemsiz gibi görünmektedir; önemli olan, eskinin yerine konacak normatif idealdir. Oysa insanlar yıkımın içindeki yer değiştirmeye direnen hayatı keşfettiğinde farklı bir hareket başlar, farklı bir zaman açılır. *Fanilik Ritmi, Mutluluk Ritmi* (2014), bunu fotoğraflarla sezdirenen bir iş. Anı belgeleyerek değil, anın içindeki oluşumu, ortaya çıkana yakalayarak. Ve düşüncenin hafızasını canlandırarak.

Söylenene göre işde kokusu kadınları azdırıyormuş. "Azgın" kadınların, devrimlerde, yürüyüşlerde, mahkemelerde, ev içlerinde tehlikeli olarak resmedilmiş hallerini kimi tarihsel kayıtlarda bulmak mümkün. Bu kadınlar patriyarkal tarih tarafından uygunsuz olarak işaretlenir. Peki "azgın" kadınlar var olan kelimelerle bir oyun oynamaya başlarsa ne olur? Ortalık karışmakta, ortaya başka bir şey çıkmaktadır. Dilin böyle doludizgin koşacağını, başka zamanlara ve mekânlara yolculuk edeceğini, işde kokulu bir başka coğrafya oluşturacağını

kim öngörebilirdi? İşde *Oyunu*'nda (2019) ortaya çıkan metindeki hafızayı, duyarlılığı, öfkeyi, arzuyu beklemiyorduk. Haz dolu bir sürpriz!

Kendini Unutmak (2020), sanatçının işinin öngörülemesliğine dair daha kavramsal bir yaklaşım getirir. Ancak bu yaklaşım da kendini otorite ilan etmek yerine, farklı şekillerde tekrarlanmaya, çoğullaşmaya, yaratımların önünü açmaya aday bir düşünce biçimidir. Var olanla yetinmenin yerine kurgulamanın geçtiği bu dünya anlayışı basitçe "hadi gelin biraz oyun oynayalım, eğlenelim"den ibaret değildir. Tam tersine bu dünyaya sunulan "normalliğin" tehlikesine meydan okuyarak, "istediğimiz hayatları yaşamak için ihtiyacımız olduğunu anladığımız türden değişiklikleri düşünmek, tartışmak ve yaratmak adına daha yetenekli ve istekli hâle" (Phillips, 2023: 138) gelmemiz için bizi teşvik eder.

Endişeli Kalbim (2023-2024) sanatçının kendi göçünün ve özleyişinin izlerini harabeleşen bir dünyada bulma isteğini canlandırır. "Kavrama edimi bir tür kolajdır" (Hiller, 2008: 85). İstemsiz kalıntıların fotoğraflanması, istemsiz anıtları ortaya çıkarır; fotoğrafın resme ve heykele doğru bir yolculuğudur aynı zamanda. Birbirine karışan renkler, dokular ve biçimler, çağrışım yoluyla hayal gücümüzü kışkırtır, "başka bir dünya mümkün" cümlesindeki soyutluğa muzipçe göz kırparak, bu dünyada başka bir hayat yaratabiliriz, bunu konuşabiliriz isteğine bir davet çıkarır. Bu işlerin çağrısı, gündüz düşlerindeki içselliğin ve dışsallığın kesiştiği bir maceradır. Endişeli kalplerimize doğrudan bir çözüm sunmaz ama paylaşılan gündüz düşleri endişeyi başka bir duyguya taşıyabilir, yeni bir hâl ortaya çıkarabilir.

"Sanat, işini yapabildiğinde izleyicinin beklentilerini tuzla buz eder, bu durumda yeni eleştirel kriterler kaçınılmazdır" (Hiller, 2008:124).

Kaynaklar:

Hiller, Susan (2008) *The Provisional Texture of Reality: Selected Talks and Texts 1977-2007*, der. Alexanra M. Kokoli, JRP/ Ringier, 2008.

Phillips, Adam (2023) *Değişmeyi İstemek Üzerine*, çev. Aydın Çavdar, Ayrıntı Yayınları.

