

Hayalden Gerçeğe Mitsel ve Masalsı Koruyucular

Plastik bir balansla alternatif malzemeler ile bir araya getirilmiş olan Başak Cansu Güvenkaya'nın heykelleri gerçeklik ve masal dünyası arasında absürd, mitsel, reel figüratif varlıkları çarpıcı biçimde ortaya koymaktadır. Imoga Art Space'te 11 Ocak'ta açılan "Koruyucular" sergisi Başak Cansu Güvenkaya'nın ilk kişisel sergisi olarak, uzun yıllardır ürettiği heykellerinin kapsamlı bir izlemesi olarak sunulur. Kötülük ve iyilik arasındaki ironik ve tuhaf dengenin, yeni ve güvenilir yaşam alanlarına dair bir varlık sorgusu olarak üretilen heykeller sanatçının reel deneyimleri ve düşünsel arayışları karşısında çok parçalı ve renkli formlar olarak izlenir. Sanatçının, insanın gerçek ve hayal arasındaki varlığını korumak ve güven duygusunun manevi karşılıklarını araştırması üzerine kurulu olan "Koruyucular" sergisi 31 Ocak 2020'ye kadar Imoga Art Space'te izlenebilir.

Melike Bayık: Öncelikle genç bir sanatçı olarak üretimlerinizden içerik ve form olarak bahseder misiniz?

Başak Cansu Güvenkaya: Genç bir sanatçı olarak merak duygularımı takip ederek yolculuklar yapmaya başladım. Büyüdükçe ve öğrendikçe korkularım arttı ve hayata karşı kendimi güçsüz hissettim. Korku ve gelecek kaygısı beni kaçış yolları aramaya itti ve bir savunma mekanizması oluşturmaya zorladı. Güven duyarak yaşayabileceğim, mükemmel bir yer olmadığını fark ettiğim zaman, bu dünyayı ancak kendim yaratabileceğime karar verdim. Korunma ihtiyacı ile üretmeye başladığım heykellerle, korkuların ve kötülüklerin var olmadığı bir dünya tasarlıyorum. Kötülükleri ve korkuları yutan heykeller ve resimler yaratarak, çağımızın içine düşmekten kaçamadığı yalnızlık ve korku ile mücadele etmek için oyuncu ve renkli bir alternatif üretiyorum. Sığınak niteliğindeki bu yeri, bir oyun alanı gibi düşünebilirsiniz; hayvan veya canavar biçimli, keskin dişlere sahip bu heykellerin çoğu izleyicisi tarafından hareket ettirilebiliyor, bu andan itibaren heykeller hayat buluyor ve kişinin korunmak istediği kötülüklerle mücadele etmeye başlıyor. Bu oyuncu, renkli, masalsı alanda aynı çocukluğumuzda hissettiğimiz gibi endişesiz hissedebiliyoruz.

Bu oyun; bir şeylere karşı duran, korunaklı bir alandır. Heykellerim ve çizimlerimdeki karakterler, dünyanın kötülüklerini yutup yok eder; kötülüklerin, korkuların var olmadığı bir yer, korunaklı, kendine ait hayali bir dünya yaratır. Ayrıca en çok; bu dünyanın parçası olan heykelleri, resimleri kurgularken ve üretirken kendimi güvende ve özgür hissediyorum. Bu yüzden üretmek; benim için hem özgürleşmek hem de eğlenmek için bir ihtiyaç niteliğinde. Heykeli ortaya çıkartırken yaşadığım rahatlama ve güven duygusu, her birinin benim için ne kadar önemli olduğunu kanıtıyor.

Heykellerimde ve çizimlerimde sembolik işaretler bulunur ve her birinin ayrı bir görevi vardır. Gözler; ortaya çıkan kötülükleri ve olumsuzlukları fark eder ve onlara odaklanır, keskin dişler ve ağız; bu kötülükleri yakalar, parçalar ve yutar, yılanlar ise; verilen mücadelede koruyucu figürde açılan yaraları iyileştirir. Yaptığım heykel ve resimlerde iki hatta üç kafa, bazılarında birden çok göz, ağız bulunması; heykelin veya çizimin koruyuculuk etkisini artırır. Zehirli hayvanların genelde çok parlak renklere sahip olması veya tehlike anlarında parlak renklere bürünmesi gibi, benim heykellerimde de benzer bir savunma mekanizması bulunmaktadır, bu renkler sayesinde düşmanını kendinden uzaklaştırır. Bu gerçek üstü formlar ve parlak renkler aslında izleyiciyi gerçek dünyadan kopararak, yaratmaya çalıştığım bu masalsı oyun alanına geçişini kolaylaştırır.

M.B.: Disiplin açısından heykel pratiğinde çalışan ve üreten bir sanatçı olarak heykel için birden fazla malzemeyi aynı anda deneyimliyorsunuz. Ahşap, kumaş ya da bronz döküm heykellerinizle oluşturduğunuz anlatılar içinde teknikleri neye göre belirliyorsunuz?

B.C.G.: Heykelde formu kaybetmeden geleneksel malzemenin ve öğretinin dışına çıkmayı amaçlıyorum. Heykel üretiminde birbirinden çok çeşitli malzemeler deneyimliyorum, form verilebilecek her şey benim için malzeme olarak da kullanılabilir. Son işlerimde tel, kumaş, kağıt gibi geri kazanılmış malzemeleri bir arada kullanmayı

deneyimledim, bunları kimi zaman köpük gibi biçimsiz malzemelerle birbirine bağlayarak az da olsa rastlantısallığa yer verdim. Heykellerimde tazeliği ve enerjiyi korumaya çalışıyorum bu nedenle üretimimde genellikle çamur, ahşap, tel, kağıt gibi hızlı şekil alabilen malzemeler kullanıyorum.

Kinetik heykelleri genellikle ahşap olarak tasarlıyorum, bazen heykel parçalarının bir oyuncak gibi çıkarılıp takılması gerekiyor; ahşap, hem parçaları birbirine ekleyerek hem de bütünden eksilterek heykel yapma açısından çok elverişli bir malzeme. Yaptığım heykellerden bazıları giyilebilir heykeller ve bu heykellerin hafif olması gerekiyor bu nedenle malzeme olarak kağıdı tercih ediyorum. Heykelin ihtiyacına ve hikayesine göre kimi heykellerin kalıcı olması gerekiyor, bunları ise bronz gibi malzemelere dönüştürüyorum. Bazen de tam aksine, malzemeyi ruh halime göre seçmek durumunda kalıyorum. Örneğin 2016 yılında Yeni Zelanda'da yaşadığım büyük deprem ve tsunami felaketi, beni kırık, parçalanmış ahşapları kullanmaya ve onları birleştirerek işler üretmeye itti.

M.B.: Sözü ettiğiniz gibi heykellerinizde ve çizimlerinizde içsel bir dünyanın aidiyetleri üzerine kurulmuş alternatif arayışlarınız söz konusu. Figüratif çalıştığınız heykellerin formları üzerinden yola çıkarsak ne gibi kavramlarla eşleyerek, yapıtlarınız hangi duygulara ya da arayışlara referanslar veriyor?

B.C.G.: Günümüzde, doğup büyüdüğümüz yerde yaşamak ve oraya ait hissetmek zorunda değiliz. Bu nedenle ben de, kendimi ait hissedebileceğim, güven duyarak yaşayabileceğim bir yer arayışındayım; yaptığım yolculuklar ve yaşadığım tecrübeler beni, bir sanatçı olarak sürdürmeyi düşündüğüm varoluşuma tehdit oluşturan korku ve gelecek kaygısıyla yüzleştirdi, bu da beni kaçış yolları aramaya itti. Mükemmel bir yer olmadığını fark ettim. Bu yüzden kendi dünyamı kendim yaratmaya karar verdim.

Yalnızlık ve korku çağımız insanının özgürlük adına bireyselleştikçe içine düşmekten kaçamayacağı bir durumdur ve çalışmalarım bu durumla mücadele etmek için oyuncu, renkli bir yöntem sunar. Bu oyun; bir şeye karşı duran, korunaklı bir alandır. Heykellerim ve çizimlerimdeki karakterler, dünyanın kötülüklerini yutup yok eder; kötülüklerin, korkuların var olmadığı bir yer, korunaklı, kendine ait hayali bir dünya yaratır.

M.B.: Peki primitif dünyadan bugüne çeşitli arkaik ya da çağdaş tılsımlar, inançlar ya da insani duyguları yapıtlarınızla tartışmaya açılıyorsunuz. Güncele taşıdığınız konuları realizmden alırken kurgu yönünü nasıl belirliyorsunuz? Heykellerinizde belirttiğiniz her bir konunun başlangıcı gerçek bir hikayeden tasvirleniyor demek mümkün mü ya da tüm öyküleri nasıl ortaya çıkarıyorsunuz?

B.C.G.: Yerli halkların sanatıyla ilk kez detaylı bir şekilde karşılaştığımda "kötülük çukuru" isimli projemle uğraşıyordum. Bütün kötülüklerin ve korkuların bu çukura atılarak yok edilebileceği bu masalsi işi üretirken yerli halkların da benzer sebepler için kullanılmak üzere yapmış olduğu heykeller, tılsımlar ve resimler hakkında araştırmaya başladım.

İnsanlar eskiden beri korktuklarında, bilinmeyen ile karşılaştıklarında, hastalandıklarında, bir şey dileyebilecekleri zamanlarda resim ve heykele başvurmuşlardır. Benim yaptığım heykeller de heykelin ilk yapılma amacı olan koruyuculuk ve iyileştirme özelliğini konu edinir ve günümüzle bağlantısında yeniden yorumlama yolu açar. Ele aldığım konu, geçmişten günümüze her zaman var olan ve herkesin deneyimlediği ve deneyimleyeceği korku kavramıdır ve korunma içgüdüdür. Yerli halklar bu durumla büyü yaparak mücadele etmişlerdir; benim çalışmalarım ise bu büyüün karşılığı, oyundur.

M.B.: Heykellerde yapı bozumuna uğramış çeşitli hayvan ya da canavar figürlerinde ayrıca renk de kullanılıyorsunuz. Neondan pastel tonlara kadar heykellerde izlediğimiz bu renk seçimlerinizden ve kurguya dahil olarak, anlatıyı destekleyen durumlarından söz eder misiniz?

B.C.G.: Heykelerde bulunan sıcak renkler figürlerin gücünü açığa çıkarır ve kötülüklerle savaşırken heykele yardımcı olur. Zehirli hayvanların genelde çok parlak renklere sahip olması veya tehlike anlarında parlak renklere bürünmesi gibi, benim heykellerimde de benzer bir savunma mekanizması bulunmaktadır. Tehlikeli olanı kendinden iter, korkutur ve uzaklaştırır.

Ayrıca bir 90'lar çocuğu olarak içine doğduğum bu göz alıcı parlak renkler, çocukluğumda hayal ettiğim ve deneyimlediğim pozitif ve endişesiz dünyanın bir karşılığıdır. Bu parlak renkler; izleyiciyi gerçek dünyadan kopararak, yaratmaya çalıştığım bu masalsı oyun alanına geçişini kolaylaştırır.

Yaptığım bazı heykel figürlerinin iki hatta üç kafası, bazılarının birden çok gözü, ağzı bulunmaktadır. Aslında bu durumun, izleyiciyi gerçeklikten uzaklaştırması amaçlanmaktadır.

M.B.: Bazı heykellerinizde ise çeşitli formlarla beraber hareketli bir durum ön planda. İnsanların etkileşimi ile bir ivme kazanan bu yapıtlarınızdan söz eder misiniz?

B.C.G.: Yapmış olduğum heykellerin çoğu insanlarla interaktif bir biçimde iletişimdedir. İzleyicisi tarafından dokunulup oynatılabilmektedir, heykeller oynadıkça hayat bulup görevlerini yerine getirmeye hazır hale gelirler. Kinetik olan heykellerin hareketli parçasını ileri geri oynatma, heykelin gözünü çevirme gibi işlemlerle heykel, izleyicisi tarafından aktive edilir. Bazı heykeller giyilebilir, izleyici bu heykelleri giydiğinde dönüşüme uğrar.

İnsanları ve toplumu iyileştirici, koruyucu güçler çalışmalarımın içinde barınır. Çalışmalarım, çift yönlüdür; korur ve saldırır. Bu karar, o heykeli ya da figürü aktive eden izleyicinin ihtiyacına göre belirlenir. İnsanlar hangi kötü duygularından veya düşüncelerinden korunmak istiyorsa heykel o kötülükleri yutup yok eder. İzleyicisini huzurlu ve güvenli bir atmosfere davet eder.

M.B.: Peki, çalışma süreciniz içinde nasıl bir yöntem izliyorsunuz, çizim, etütler, malzeme seçimi ya da bir heykele başlangıç süreci nasıl oluyor?

B.C.G.: Fikirler, genellikle çizim veya heykel yaparken, çalışma esnasında ortaya çıkıyor. İlk olarak aklımda bir heykel fikri oluştuğu zaman hemen eskizini alıyorum, kağıt üzerinde bu fikrin çokça çeşitli varyasyonlarını üretiyorum. Çizdikçe, fikir gelişip olgunlaşıyor. Bu çizili varyasyonlardan en iyi ve en gerçekleştirilebilir olanını ele alıp; balsa ağacından, strafordan veya çubuklardan üç boyutlu maketini üretiyorum. Bazen bir maketle yetinmeyip birkaç farklı çeşit yapıyorum. Bu sırada maketin büyütülmüş son halini hayal ederek, gerektirdiği boyutlara ve malzemeye karar vermiş oluyorum.

Uygun maketi seçip malzemelerle işe koyuluyorum. Çalışırken maket yanımda oluyor; fakat her zaman için rastlantısallığa yer veriyorum. Çalışırken ortaya yeni fikirler çıkıyor ve bunları denemekten çekinmiyorum, bunlar genelde yaratıcı ve yaptığım işe yakışan fikirler oluyor; ama beğenmezsem de heykeli bozup tekrardan yapıyorum. Bu aşamada üzerinde çalıştığım işin tazeliğini kaybetmemek adına, bazen bu yeni fikri bir sonraki heykele saklıyorum. Bu baştan sona devam eden bir süreç, üzerinde çalıştığım heykel bittikten sonra da, üzerine yeni fikirler eklenip olgunlaşıyor ve yeni heykeller için yeni projeler ortaya çıkmış oluyor. Ne kadar çok çalışırsam o kadar çok değişik, yaratıcı ve eğlenceli fikirler ortaya çıkıyor.

En çok çalışırken kendimi güvende ve özgür hissediyorum. Çalışma sürecinde saatlerin nasıl geçtiğini anlamadan, gerçekten eğlenerek işler üretiyorum.

M.B.: Son olarak mitler, hikayeler ve canavarların olduğu tahayyüller içinde ütopiyalar kurguluyorsunuz, bunları kurgularken nelerden besleniyorsunuz?

B.C.G.: Heykellerim ve çizimlerimdeki karakterleri tasarlarken çocukluğumda izlediğim çizgi filmlerden, duvarda gördüğüm gölgelere kadar aklımda yer etmiş pek çok imgeden faydalaniyorum. Yerli halkların sanatını incelediğimden beri aslında aklımda kalmış bu imgelerin ne kadar çok onların sanatına benzediğini keşfettim, üretimimde bu imgelerden de faydalaniyorum. Kurguladığım dünyaları tamamen hayal gücüme ve yaşamış olduğum tecrübelerle bağlı olarak üretiyorum. Şimdiye kadar yaşamış olduğum çaresiz durumlar veya mutlu anlar, yaratmaya çalıştığım masalsı ve ütöpik dünyayı şekillendirmemi sağlıyor. Sonuçta siyah olmadan beyaz, kötü olmadan iyi olmaz. Benim için önemli olan bunu kabul edip bu durumla mücadele etmek ve kendime bir sığınak niteliğinde eğlenceli, renkli ve özgür bir oyun alanı yaratmak. Ayrıca kurgu aşamasında, Joseph Beuys'un mit yaratma süreci ve kolektif bilinçle ilgili okumalar yapmak da beni besleyen kaynaklar oldu.

Bir mitin gerçek mi yoksa kurgu mu olduğunun aslında pek bir önemli yok. Yaratmaya çabaladığım bu dünyanın, gerçekliğine ben inanırsam bu dünya var olmaya bir adım daha yaklaşmış olacaktır mottosuyla işlerimi kurgulamaya devam ediyorum. Bu dünyayı pozitif, renkli, çocuksu, eğlenceli ve kötülüklerin var olmadığı mutlu bir yer olarak tanımlıyorum.