



MENTOR

Akademik Sanat ve Tasarım Dergisi
Academic Art & Design Journal
e-ISSN: 3062-3022 <https://mentorakademik.com>
Mentor, Cilt:1, Sayı:1, 20-28, 2025
DOI: 10.5281/zenodo.15063009



ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

VIDEO SANATI DENEYİMİ: HALE TENGHER'İN "BEYRUT" ESERİ

Mehmet Ali BAYRAM¹

Öz

Nam June Paik, 1960'lı yıllarda videoyu televizyona karşı bir başkaldırı aracı olarak kullanmış ve kitle iletişim aracından sanatsal bir malzemeye dönüştürmüştür. Bu dönüşüm, video sanatının ortaya çıkmasına ve farklı video sanatı kavramlarının oluşmasına vesile olmuştur. Türkiye'de ise video sanatı, 1995'ten sonra yaygın kullanılan bir sanat disiplini haline gelmiştir. Video sanatı, izleyicinin birçok duyusuna aynı anda hitap eden bir deneyim yaşatır. Video sanat eserlerinin görsel ve işitsel deneyim sunması, izleyicinin birebir aktif bir şekilde bu deneyime katılması, eserin sergilendiği mekânın izleyicinin daha etkili şekilde deneyimi gerçekleştirmesi için düzenlenmesi, video eserlerinde süre sınırlaması olmaması ve belirli bir senaryoya bağlı kalmaması gibi etkenler, video sanatı deneyimini diğer sanat eserleri deneyimlerinden ayırır. Bu deneyimler kişilerin kültürlerine, bulundukları ortama, bilgi birikimine ve yaşam şekillerine göre farklılık göstermiştir. Bu çalışmada, İstanbul Modern Sanat Müzesi'nde sergilenen, Hale Tenger'in *Beirut* (2005- 2007) adlı eseri üzerinden, izleyici deneyimini, eserin mekânla ilişkisini ve bu ilişkinin diğer sanat eserleriyle ne gibi bir farklılığa sahip olduğu üzerine inceleme yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Video Sanatı, Sanat Eseri Deneyimi, İzleyici

VIDEO ART EXPERIENCE: HALE TENGHER'S "BEIRUT"

Abstract

Nam June Paik used video as a means of rebellion against television in the 1960s and transformed it from a mass media tool into an artistic material. This transformation led to the emergence of video art and different video art concepts. In Turkey, video art became a widely used art discipline after 1995. Video art provides an experience that appeals to multiple senses of the viewer simultaneously. Video artworks offer visual and auditory experiences, actively engage the viewer, and are displayed in spaces designed to enhance the viewer's experience. Unlike other art forms, video art has no time constraints and is not bound by a specific script, which distinguishes the video art experience from other art experiences. These experiences vary depending on individuals' cultures, environments, knowledge, and lifestyles. In this paper, the experience of the viewer, the artwork relationship with space, and how this relationship differs from other works of art, is examined through Hale Tenger's *Beirut* (2005- 2007), exhibited at the Istanbul Museum of Modern Art.

Keywords: Video Art, Artwork Experience, Viewer

¹ Yüksek Lisans Öğrencisi, Kocaeli Üniversitesi, immehmetalibayram@gmail.com ORCID: 0009-0003-9273-5345

Giriş

Video sanatı, 1960'lı yıllarda televizyona karşı başkaldırı aracı olarak kullanılmıştır. Televizyonun yaygınlaşması, reklamlarının uzun süreli gösterilmesi ve içeriklerin birbirine benzer yaratıcılıktan yoksun olması gibi etkenler video sanatının doğmasına zemin hazırlamıştır. Özellikle 1965 yıllarında Sony tarafından çıkartılan taşınabilir video kameralar, video sanatının ortaya çıkmasında büyük etkisi olmuştur (Çankır, 2017). Çünkü taşınabilir video kameralar, günlük kullanıma uygun, ucuz ve herkes tarafından kolayca kullanılabilir olması sanatçılar için birçok olanak sağlamıştır. Nam June Paik, taşınabilir video kameranin olanaklarından yararlanmış ve video sanatının öncüsü olmuştur. Video sanatının gelişiminde büyük etkisi olan Paik, bu alanda birçok eser üretmiştir.

Türkiye'ye ise video sanatı biraz geç gelmiştir. Teknolojiye ulaşmanın zorluğu, pahalılığı bu alan hakkında bilginin eksik olması gibi etkenler ülkemizden video sanatını geç başlatmıştır (Güneş, 2009) Türkiye'de ilk video sanatı üreticilerinden biri Nil Yalter'dir. Nil Yalter, Türkiye'nin ilk video çalışması olan "Başsız Kadın ya da Göbek Dansı" eserini üretmiştir. Türkiye'de video sanatı eserlerinin geç üretilmesi bu alanın gelişmesini yavaşlatmış ve eser deneyimi açısından da izleyicilere etkisi olmuştur.

Video sanatı deneyimi, izleyicinin eğitim, kültür, yaşam şartları, sanata dair geçmişi ve yaş gibi faktörlerle bağlı olarak kişiden kişiye farklılık göstermektedir. İzleyici, aynı video sanat eserini farklı zaman aralıklarında gördüğünde deneyim farklılaşır. Bu değişim deneyimleri de etkilemektedir. Bu deneyimlerin, Türk yapımı video sanat eserinde nasıl gerçekleştiği ve kişiler arsında deneyim farkının ne gibi etkenlere bağlı olarak farklılaştığı önemli bir konudur.

Çalışmada, Hale Tenger'in *Beyrut* eseri üzerinden, video sanatının, izleyici deneyimini, eserin mekânla ilişkisini ve bu ilişkinin diğer sanat eserleriyle ne gibi bir farklılığa sahip olduğu, yapılandırılmamış görüşme yöntemiyle incelenmiştir. *Beyrut*, dünya genelinde yaşanan savaş ve kaos ortamını yansıtan önemli bir eserdir. Eserin seçilmesinde, yaratıcısının Türk olması, eserin konusu, bulunduğu mekân ve eserin süresi gibi etkenler göz önünde bulundurulmuştur. Dolayısıyla bu özellikleri karşılayan *Beyrut* eseri, araştırma için seçilmiştir.

1. Video Sanatı

Hareketli görüntünün film ile kaydının alınmasından sonra, elektronik ortamda üretilmesi ve bu üretimden elde edilen görüntülerin, daha uzaklara gönderilebilmesi için çalışmalara başlanılmıştır. Özellikle sesin, eş zamanlı olarak kaydedilmesi ve yayınlarda aktarılmasının mümkün hale gelmesiyle, görüntülerin de yeniden üretimi ve aktarımı sağlanmıştır (Altunay, 2004: 111). Dolayısıyla bu teknolojik gelişmeler elektronik görüntünün keşfini, yani video kaydının icat olmasına vesile olmuştur.

Video, fotoğraf ve filmdeki gibi mekanik ve kimyasal süreçten geçmemektedir. Video, elektrik sinyallerinin kullanıldığı bir mantıkla çalıştığı için görüntünün kopyalanması ve aktarımı kolaylaşmıştır. Videoyu diğer görüntü üretme araçlarından ayıran ve sanatçıların üretiminde öncelikli hal almasını sağlayan nedenler: Video istenilen ortamda izlenilebilir. Videoda alınan görüntü, farklı birçok yüzeyde gösterilebilir. Ses ve görüntü eş zamanlı olarak izlenilebilir (Beyaz, 2016). Videodan elde edilen görüntü bilgisayar ortamında kolayca müdahale edilebilir ve istenilen değişiklikler yapılabilir hale gelmiştir. Videodan elde edilen görüntünün çoğaltılabilmesi, ses ve görüntünün aynı anda alınması, istenilen ortamda video görüntünün izlenilmesi gibi durumlar sanatçıların videoya karşı olan bakış açısını olumlu yönde etkilemiştir.

1960'larda televizyona karşı oluşan tepkiler ve başkaldırı, video sanatının ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Bu tepkiler aslında o dönemde dünyada yaşanan özgürlükçü protestolarla ve dünyanın değişimine inanan insanlarla bir benzerlik göstermektedir. Televizyon yayıncılığının gelirlerini reklamlardan sağlaması, reklamların gösterimi için sürekli yayın akışının bozulması, kanal çeşitliliğinin olmasına rağmen içeriklerin birbirine benzer ve yaratıcılıktan yoksun olması ve televizyonun bir siyasi, propaganda aracı olarak kullanılması, bu tepkilerin oluşmasına neden olmuştur (Çankır, 2018). O dönemde televizyonun bu durumu, video sanatının ortaya çıkmasına yardımcı olmuştur. Televizyon yayıncılığının, yaratıcılıktan yoksun sadece kapitalizm odaklı bir planlamayla hareket etmesi,

sanatçıların videoyu televizyondan ayırarak onu bir sanatsal malzemeye dönüştürmesini sağlamıştır. Bu durum özellikle o dönemlerde kapitalizm ve televizyona karşı bir tutum sergileyen kavramsal sanat, deneysel sinema ve performans sanatı gibi alanlarda videonun bir sanat malzemesine dönüşmesine vesile olmuştur. Sanatçılar, televizyonun bu problemini ona karşı kullanmak için, televizyonun bir parçası olan videoyu kullanmışlardır. Video, televizyon yayınlarını oluşturmak için kullanılan bir teknolojiydi. Dolayısıyla sanatçılar, bu teknolojiyi televizyonun ticarileşmiş yapısına karşı kullandılar. Yani problem aracını, aracın kendisiyle alt etmek istemişlerdir.

İlk video kameraların, taşınabilirliği açısından ağır olması ve sadece stüdyo ortamlarında kullanılabilir olması, sanatsal bir yaratım aracı olarak düşünülmesi için oldukça zordu. Ancak taşınabilir video kameraların icadıyla, bu düşünceler yıkılmış ve video sanatının gerçek manada oluşmasına sebep olmuştur (Altunay, 2004: 157). Taşınabilir video kameralar, ses ve görüntüyü birlikte kaydetmesi, maliyetinin ucuz olması, görüntünün kolay aktarımı ve boyutunun küçük ebatla olması gibi etkenler kullanıcılara birçok olanak sunmaktadır. Taşınabilen video kameraları, sanatçılara yeni bir ortamın olanağını sunmuştur. Bu sayede günlük hayatta kolaylıkla taşınabilen, maliyeti ucuz ve fazla iş gücü gerektirmeyen video kameralar sanatın bir parçası haline gelmiştir.

Taşınabilir video kameralar, Sony şirketi tarafından 1965 yıllarında "Portapak" (Görsel 1) ismiyle piyasaya sürülmüştür. Profesyonel yayıncıların dışında, halkın da artık kolay bir şekilde kamera kullanma olanağı artmış ve günlük hayatın parçası haline gelen bir teknoloji olmaya başlamıştır. Taşınabilir video kameralar sanatçılar için sınırsız olanakları olan bir araç olmuştur (Çankır, 2017).

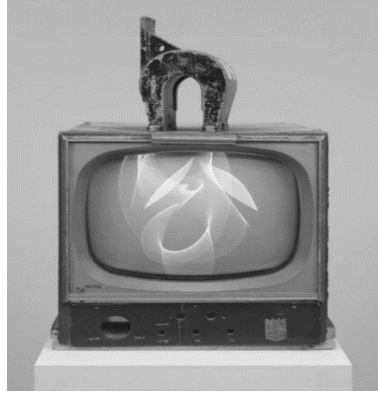


Görsel 1: Sony Portapak, 1970

Kaynak: <https://magazine.artland.com/agents-of-change-how-the-sony-portapak-has-created-a-new-artistic-medium/>
Erişim tarihi: 07.01.2025.

Video sanatı denilince akla ilk gelen isimlerden biri Nam June Paik'tir. Nam June Paik, 1965'te satın aldığı Portapak ile Papa VI. Paul'un New York'taki geçişini kaydetmiş ve aynı gün sanatçı arkadaşlarına bir kafede göstermiştir. Dolayısıyla o kafede anlık olarak ilk video gösterisini yapmıştır denilebilir. Böylelikle Paik, taşınabilir video kameranin sunduğu sınırsız imkânların kapısını aralamıştır. Video sanatının babası Paik, gerçek anlamda ilk video sanatı gösterimini 1963 yılında Almanya'da, 13 televizyon ekranını bir araya getirerek gerçekleştirmiştir (Beyaz, 2016: 5-6).

Nam June Paik, Televizyonun ayarlarıyla oynayarak onu kendi işlevinden uzaklaştırmış ve kendi düşünce dünyasındaki yaratımını gerçekleştirmiştir. Kimi zaman sadece televizyonun görüntüsünü bozduğu Magnet TV (Görsel 2), kimi zaman video enstalasyonu yaptığı TV Buddha (Görsel 3) ve video heykel olarak kullandığı Robot Ailesi (Görsel 4) eserleriyle video sanatının gelişimine büyük katkıda bulunmuştur.



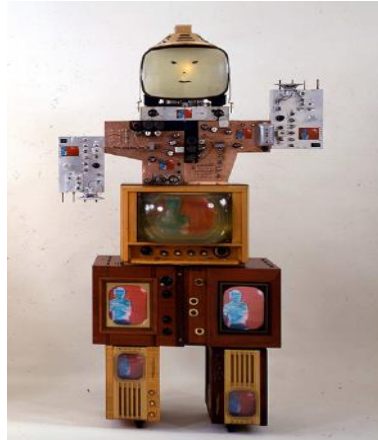
Görsel 2: *Nam June Paik, Magnet Tv, 1965, Whitney Museum of American Art*

Kaynak: <https://whitney.org/collection/works/6139> Erişim tarihi: 10.01.2025.



Görsel 3: *Nam June Paik, Tv Buddha 1974*

Kaynak: <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/nam-june-paik/exhibition-guide> Erişim tarihi: 13.01.2025



Görsel 4: *Nam June Paik, Robot Ailesi*

Kaynak: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/319474> Erişim tarihi: 13.01.2025

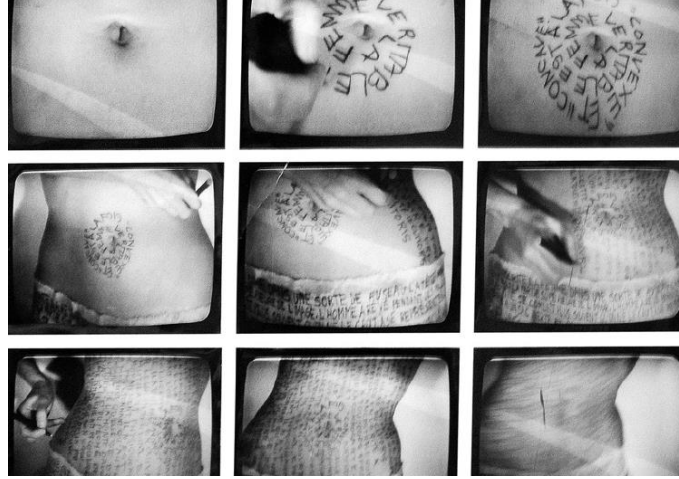
Muammer Bozkurt, video sanatının gelişimini üç döneme ayırmıştır. Bu dönemler: Birinci dönem, 1900'li ve 1950'li yılları kapsayan; ikinci dönem, birinci dönemin sonundan 1980'li yıllara kadar olan; üçüncü dönemi ise ikinci dönemin sonundan günümüze kadar olan yılları kapsamaktadır. Birinci dönem, video sanatının temelini oluşturan dönemdir. İkinci dönem, video sanatının gelişim sürecinde olduğu ve geleneksel anlatıyı etkileyip, değiştirdiği dönemdir. Üçüncü dönemi ise video sanatının zihinsel değişimi olarak tanımlamıştır. Yani teknolojik gelişmelerin sunduğu fırsatlar, video sanatının değişen, gelişen bir süreçte olduğunu göstermiştir (Bozkurt, 2012: 313 – 314).

Nam June Paik'in öncülüğünde video sanatının gelişimi başlamıştır. Paik'in yanı sıra Bruce Nauman, Bill Viola, Joan Jonas ve Peter Campus gibi sanatçılar da video sanatının gelişimine katkıda bulunmuştur.

2. Türkiye’de Video Sanatı

1960’larda, Batı’da başlayan video sanatı, 1970’lerde gelişimini devam ettirmiş ve sanat camiasında yaygın bir sanat disiplini haline gelmiştir. Türkiye’de ise video sanatı, 1995’ten sonra kullanılan bir sanat haline gelerek gelişim göstermiştir. Türkiye’de video sanatının geç başlamasına, sanat eğitimi veren okullarda video sanatı eğitimi olmaması, video teknolojilerinin pahalılığı ve erişimin sınırlı olması gibi etkenler sebep olmuştur (Güneş, 2009).

Türkiye’de video sanatı gelişiminden söz ederken, ilk yapılan video işlerinden birine bakmak, dönem açısından kısa bilgi verecektir. Türkiye’de ilk video sanatı üreticilerimizden biri Nil Yalter’dır. Nil Yalter’ Türkiye’nin ilk video çalışması olan “Başsız Kadın ya da Göbek Dansı” (Görsel 5) eserini, 1974 yılında çıkarmıştır.



Görsel 5: Nil Yalter, *Başsız Kadın ya da Göbek Dansı*, 1974

Kaynak: <https://www.artfulliving.com.tr/sanat/nil-yalter-ve-gorunmeyenler-i-9151> Erişim tarihi: 15.01.2025

Nil Yalter’in, performans ve videonun birleşmesiyle oluşan çalışması, video performans olarak nitelendirilebilir. Sanatçı bu eserde, sadece vücudunun göbek kısmını gördüğümüz kadın kullanılmıştır. Videoda göbek dansı yapan kadın, göbek deliğinin etrafına, René Nelli’nin *Erotique et Civilizations*, kitabından alıntıladığı metni yazar. Video bu yazı yazma süreciyle tamamlanır. Eserde erkeklerin, kadının dansına karşı olan fantezileri, kadınların ise bedensel özgürlükleri bir araya getirilmiştir (İstanbul Modern, 2025).

Türkiye’de 70’li yıllara dayanan video sanatı, 90’lı yıllarda görünürlük kazanmış ve kapsamlı etkinliklerle izleyicinin karşısına çıkmıştır. 90’lı yıllar ve 2000’li yılların başında Türkiye’de video sanatı üretimleri, henüz müze ve galeriler tarafından yoğun bir ilgiyle karşılanmasa da video sanatının görünürlüğü genç sanatçıları tarafından, bağımsız mekânlarda izleyiciye ulaşmaya çalışmıştır. 2000’li yıllara gelindiğinde teknoloji araçlarının yaygınlaşması, erişimin kolaylaşması ve teknolojik ilerleme, video sanat üretiminin artmasını sağlamıştır (Kantürk, 2022: 852-853). Nil Yalter, *Başsız kadın* çalışmasını Fransa’da yaşadığı zamanlarda üretmiş olsa da Türk bir sanatçının ilk video eserlerinden biri olarak kabul edilir. Türk sanatçılardan Nil Yalter, Kutluğ Ataman ve Hale Tenger gibi daha nice sanatçılar video sanatının gelişimine büyük katkı sağlamışlardır.

Türk sanatçılar, video sanatıyla ilgilenmeye teknolojik zorluklardan dolayı geç ulaşmış olsalar da üretim ve yaratım hızı 2000’li yıllardan itibaren artmıştır. İzleyicinin de Türk sanatçıların eserleriyle tanışmaları haliyle uzun sürmüştür.

3. Araştırmanın Amacı ve Yöntemi

Bu çalışmada, Hale Tenger’in *Beyrut* (2005-2007) eseri üzerinden, izleyici deneyimi, eserin bulunduğu mekânla ilişkisini ve bu ilişkinin diğer sanat eserleriyle ne gibi farklılıklara sahip olduğunu incelemek amaçlanmaktadır.

Hale Tenger'in *Beyrut* eseri üzerinden, 5 kadın ve 7 erkek olmak üzere toplam 12 kişiyle yapılandırılmamış görüşme tekniği kullanılarak, video sanat eseri deneyimi hakkında görüşülmüştür. Yapılan görüşmeler, eserin bulunduğu İstanbul Modern Sanat Müzesi'nde anlık olarak gerçekleştirilmiştir.

Yapılandırılmamış görüşme yöntemi, katılımcıya önceden belirlenmemiş soruların sorulduğu, bir plan dâhilinde olmayan görüşme tekniğidir. Araştırmacı, katılımcılarla sohbet tarzında görüşmeler gerçekleştirir. Planlı oluşturulmayan sorular, katılımcılara göre şekillenir. Araştırmacının amacı, araştırılan konu hakkında katılımcının bakış açısından yararlanmaktır (Dömbekci & Erişen, 2022)

4. Bulgular ve Değerlendirme

Deneyim dediğimiz şey birçok kavramı bir araya getirerek onlardan bir bütün oluşturur. John Dewey, deneyimin tamamen bireysel olmadığını söyler. Deneyim genel bir ifadedir, yani bireylerin içinde bulunduğu zamanın ve sürecin etkileşimiyle ortaya çıkar (Dewey, 2021: 17-18). Deneyimin oluşumu aslında bireyselliğin yanı sıra bireylerin etkileşimiyle oluşur. Yani deneyim bir süreçtir, bu süreci etkileyen şeylerden biri iletişimdir. Deneyim sürekli gerçekleşir. Dolayısıyla deneyim yaşanmış şeyler anlamına gelir. Her deneyimin insan katkısı vardır, insan katkısı olmadan bir deneyimden bahsedilemez (Eroğlu, 2011: 62-65).

Deneyim, duyu organlarımızla başlayan, daha sonra ise gözle görülmeyen soyut fıkirlere devam eden şeydir. Bir şeyi deneyimlemek süreç ister, deneyimlenen şey hem fiziki hem de soyut bir şekilde insanı etkiler. Deneyimin bir başlangıcı ve bir de sonu vardır (Eroğlu, 2011: 62- 65). Süreç dediğimiz şey de bu durumda ortaya çıkar. Deneyimlenen nesne başlangıçtaki varlığıyla sondaki varlığı arasında çok fark vardır. Başlangıçta insanı o deneyime ulaştıracak nesneye götürmek için bir birikim gerekir. Birikime örnek vermek gerekirse: Sanat eseri deneyimlemek isteyen birey o sanat eserini deneyimlemesi için süreçteki bilgi birikimi, çevresi veya kültür gibi etkenlerle o deneyimi yaşamaya yönelmektedir.

Video sanatında ise deneyim, yine bir süreçtir. Sanatçı yarattığı esere deneyimleyiciyi (izleyici), davet eder. Deneyimleyici çalışmayla baş başa kalınca, deneyimleyici aktif bir rol oynar. Video sanatı deneyimleyicinin orada bulunduğu durumda tamamlanmış olur. Sanat eseri tek başına tamamlanamaz, ancak bir deneyimleyicinin orda bulunmasıyla eserin belli bir amacı tamamlanmış olur. "Özgen: "deneyimleyici, seyretme eylemini terk edip; düşüncesi, yorumu ve bedeni ile sanat sürecinin yaratıcı ortağı haline gelir" diye belirtmiştir (Özgen, 2019). Dolayısıyla sanat eseri, sanatçı, deneyimleyici ve video eseri üçgeninde ortaya çıkar. Bu durum bir video işinin, sanat eseri olma durumunu göstermektedir.

Video sanat eserini deneyimleyen izleyici, anlık olarak eserle fiziki bir iletişime girmiş olur. İzleyen, eseri görür, sesi var ise işitir, belki dokunur daha sonrasında ise deneyim yaşadığı o eseri izlemeyi bitirdiğinde, deneyim bitmez. Deneyimin bir başlangıcı ve sonu vardır, ancak bu son izleyici o eseri izlemeyi bitirdiğinde gerçekleşmez. Özgen'in (2019) "...Yaratıcı ortağı haline gelir" belirtmesinde, izleyici video eser izlemeyi sonlandırdığında, aslında deneyimin son bulmadığı, izleyicinin düşüncesiyle soyut bir şekilde bu deneyimi sürdürmeye devam ettiği söylenebilir.

Video sanat eserlerinin sergilendiği ortam, izleyicinin dikkat dağınıklığını azaltmak ve esere odaklanılmasını sağlamak için izleyiciye göre hazırlar. Video eserleri, çoğunlukla izleyicinin duysal, fiziksel ve bilişsel etkilerini arttırmak için karanlık bir odada sergilenir. Deneyimleyici, tek başına kaldığı bu karanlık odada, artık video eseriyle arasında hiçbir şey yoktur. Sadece eser ve izleyicinin olduğu ortamda, dikkat dağılmaz ve izleyen video eserine odaklanıp, deneyimin yoğunluğunu yaşayarak, kendini anın hissine bırakır (Özgen, 2019: 52-53). Dolayısıyla video sanat eseri deneyiminde, eserin bulunduğu ortamın deneyim açısından önemli olduğu söylenebilir.

4.1. Hale Tenger'in Beyrut Eseri İzleyici Deneyimi

Çalışmada, Hale Tenger'in Beyrut eserinde izleyici deneyimi, eserin mekânla ilişkisi ve bu ilişkilerin diğer sanat eserlerinden farkları gibi konular ele alınarak izleyiciyle görüşülmüş, yapılandırılmamış

görüşme tekniği kullanılarak eser deneyimi hakkında veriler toplanmıştır. Bu bölümde, görüşme yapılan Beyrut eseri izleyicilerden elde edilen verilerle, video sanat deneyimine yer verilmiştir. Görüşmeciler "G" olarak kodlanmış ve "G1-G12" arasında numaralandırılmıştır.

Hale Tenger'in Beyrut eserinde (Görsel 6), 2005 yılında Beyrut'ta gerçekleşen bombalı saldırının yanında bulunan otelin pencereleri gösterilir. Video çekimi gizlice yapılmıştır. Saldırıdan sonra boşaltılan otelin pencerelerinden çıkan perdelerin huzurlu sallanışı, bomba seslerinin duyulması ardından huzurun yerini korkuya bırakmıştır. Savaşın unutuluşunu, pişmanlığını ve savaşın yine son bulmadığını gösterircesine video başa dönerek bir kısır döngüde kalır (İstanbul Modern, 2025).



Görsel 6: Hale Tenger, Beyrut, 2005-2007, İstanbul Modern Sanat Müzesi

Kaynak: <https://www.istanbulmodern.org/koleksiyon/beyrut> Erişim tarihi: 17.01.2025

Hale Tenger'in eserine baktığımızda, videonun girişinde huzurlu bir video başlangıcından sonra huzurun yerini bomba seslerine bırakarak o huzurun anlık olarak dağıldığını görmekteyiz. Hale Tenger, eserlerinde genellikle önceden çekilmiş görüntüleri kullanmaktadır. Bu da Hale Tenger'in yaptığı anlık çekimleri "içgüdüsel" olarak gerçekleştirdiğini gösterir (Erk, 2021).

Hale Tenger'in Beyrut eseri izleyici görüşmesi, araştırmanın yazarı Mehmet Ali Bayram tarafından gerçekleştirilmiştir.

Beyrut eserini deneyimleyen izleyiciler, eseri deneyimlemek için farklı zamanlarda eserin bulunduğu mekâna girdiler. Dolayısıyla izleyicilerin anlık olarak deneyimlediği video eseri farklı zamanlarda gerçekleşti. Bazı izleyiciler, videonun başında, bazıları sonunda, bazıları ise ortasında video eserini deneyimlediler. Video süresi kısa olduğu için baştan sona izleme deneyimi daha kolay gerçekleşmiştir. Beyrut eseri, Douglas Gordon'un 24 Hour Psycho eseri gibi 24 saat izlenim süresine sahip olmadığı için, izleyenler eserin tamamını kolaylıkla izleyebilmektedirler. Bu da eserin başlangıcının ve sonunun izleyicilerin çoğunun görmesini sağlamaktadır.

Beyrut eserini izleyici görüşmesinde, videoyu izleme sürecindeki duygu durumlarında farklılıklar gözlemlenmiştir. Eserin bilgilendirme metnini okumayan izleyiciler (G1, G2, G4, G6) videonun başında ne olduğunu anlamaya çalışırken, videoda bomba sesleri duyulduğu zaman izleyicilerin hisleri daha belirginleşmeye başlamıştır. Eseri izlemeden önce eserin bilgilendirme metnini okuyarak içeri giren izleyiciler (G3, G5, G7, G10, G12) ise, videoda gösterilen otelin perdelerinin verdiği o huzurun bozulacağını farkındaydılar. Çünkü eser metninde savaş vurgusu yapıldığı için, izleyiciler eserde savaşa dair bir şeylerin olacağını farkında olarak videoyu izlediler. Videoyu deneyimleyen kadın izleyiciler (G1, G2, G3, G4, G5) bomba seslerinden erkeklere nazaran daha çok gerilmişlerdir. Erkek izleyicilerle (G6, G7, G8, G9, G10, G11, G12) yapılan görüşmede ise bomba seslerinden, kadının izleyiciler kadar, gerilmedikleri gözlemlenmiştir.

Eseri yaratan sanatçının geçmişini bilen, yaptığı diğer eserleri de deneyimlemiş olan izleyiciler (G3, G5, G7), bu eseri izlerken ve deneyimledikleri eseri anlatırken daha olumlu olmuşlardır. Eserin yaratıcısı hakkında bilgisi olmayan ve daha önce diğer eserlerini deneyimlememiş izleyiciler ise eser hakkındaki görüşleri daha az olumlu olmuştur. Çünkü bir eseri deneyimlemeden önce o eserin yaratıcısı hakkında bilgi sahibi olmak ve diğer eserlerini de deneyimlemek, Beyrut eserinde ne anlatıldığını, alt metnin ne olduğunu anlamak için önemli bir durumdur.

Beyrut deneyimleyen izleyicilerin, eğitim, sanat bilgisi, yaşadığı şehir ve yaş aralıklarına bakıldığında eser deneyimi açısından bu farklılıkların da önemli olduğu söylenebilir. Video sanat bilgisi olan bir izleyiciyle, daha önce video sanat eseri görmemiş ve bilgisi olmayan izleyici açısından deneyimleme farklılıkları oluşmaktadır. Eser ve video sanatı hakkında bilgisi olan izleyiciler (G3, G5, G7, G10) bu deneyimin ne kadar önemli olduğu vurgusunu yaparken, eser ve video sanatı hakkında bilgisi olmayan izleyiciler ise esere daha yüzeysel yaklaşmışlardır.

Mekân ve video eseri ilişkisi konusunda görüşülen izleyiciler (G3, G5, G7, G10, G11, G12) deneyim açısından mekânın çok önemli olduğu vurgusu yapılmıştır. Beyrut eserinin “bulunduğu mekân dışında ve sanatçıdan bağımsız bir şekilde izleme deneyimi gerçekleşseydi” sorusuna, izleyiciler bunun bir sanat eseri olarak görülemeyeceği vurgusu yaparken, bazı izleyiciler de (G5, G10, G12) daha önemsiz görüleceğine dair cümleler kurmuştur. Eserin diğer eserlerden bağımsız bir karanlık odada izlenmesi, izleyiciler açısından daha etkili bulunmuştur. İzleyiciyle eser arasında, dikkat dağınıklığına sebep olacak hiçbir şeyin olmaması, izleyicinin tamamen esere odaklanmasını sağlamaktadır.

İstanbul Modern Sanat Müzesi'nde yapılan görüşmelerde, izleyicilerin en çok ilgisini resim sanatı çekmesi nedeniyle, karşılaştırma resim sanatı üzerine yapılmış ve video sanat eseriyle, resim sanatının farkları konusunda izleyicilerle (G1, G3, G5, G7, G10, G11, G12) görüşülmüştür. Bu karşılaştırma da izleyiciler, resmin durağanlığına karşı video eserinde yaşayan bir şeylerin olduğu yani eserin canlı olduğu vurgusu yapılmıştır. Resim sanatı, her gördüğünde farklı bir şekle bürünmediği ve aynı kaldığı için, izleyiciler açısından aynı eserin yine deneyimlenmesi farklı bir deneyim olacağının ihtimali düşüktür. Resimde detaylar kaçabilir ancak video sanatı gibi zamanın akışında değişmez. Video da zaman, değişkenlik gösterdiği için izleyici hangi zamanın içinde videoyu deneyimleyeceği belirsizdir. Bu durum, video sanatını deneyimleyen izleyicilerin, aynı eseri daha sonra izlediklerinde (video süresine bağlı olarak) farklı bir deneyim yaşayabileceğini gösterir.

6. Sonuç

Deneyim, bireyin içinde bulunduğu zaman, mekân ve sürecin etkileşimiyle ortaya çıkar. Deneyim, bireysellik dışında çevresel, kültürel ve toplumsal etkileşimle gerçekleşir. Birey, deneyimi yaşar ve deneyimi toplumdaki diğer bireylere aktararak canlı tutar. Dolayısıyla deneyim sadece yaşanmış bir eylem değil aynı zamanda sürekli devam eden bir süreçtir. Bu süreçte bireyin deneyim hakkında iletişimi önemlidir. Video sanatının ortaya çıkmasıyla, yeni bir deneyim alanı oluşmuştur. Video sanatını deneyimleyen izleyici, eserin bulunduğu karanlık odaya girerek eserle birebir etkileşime girer. İzleyici dış dünyadan soyutlanır, böylece deneyimi daha etkili bir şekilde yaşar. Video sanatını deneyimleyen izleyici, arkadaşlarıyla, ailesiyle veya herhangi bir bireyle iletişimi deneyimi canlı tutar. Video deneyimini en iyi şekilde gerçekleşmesi için video sanatı hakkında bilgi sahibi olmak gereklidir. Video sanatı ve eseri hakkında bilgisi olan izleyici, eserin alt metnini anlar ve deneyimden keyif alır.

Araştırmanın bulgularına dayanarak, Beyrut eseri deneyimleyicisinin cinsiyetine göre duygu durumlarında farklılıklar gözlemlenmiştir. Deneyimde, kadınlar erkeklere nazaran daha çok gerilmişlerdir. Beyrut izleyicisinin eser hakkında ve genel video sanatı hakkında bilgili olması, eser deneyimi açısından önemlidir. Eser hakkında bilgisi olan ve olmayan izleyicide, deneyimleme farklılıkları gözlemlenmiştir. Beyrut eseri deneyiminde eserin bulunduğu mekân önemlidir. İstanbul Modern Sanat Müzesinde sergilenen Beyrut, bulunduğu mekân özelinde izleyici deneyimi şekillenir. Eserin bulunduğu mekânı değiştirmek, deneyiminde farklılaşmasını sağlayacaktır.

Sonuç olarak, video sanatı deneyimi, izleyicinin kültürüne, eğitim seviyesine, cinsiyetine, daha önceki

deneyimlerine, sanat anlayışına ve eserin bulunduğu mekâna göre kişiden kişiye deneyim farklılıkları göstermektedir. Video eserinde deneyimin en iyi şekilde gerçekleşmesi için mekân, önemli bir unsurdur.

Kaynakça

- Altunay, A. (2004). *Mekanik Sanattan Elektronik Sanata Geçiş ve Video Sanatı*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi
- Beyaz, G. G. (2016). Nam June Paik ve Onun 'Tabula Rasa'sı: Video. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, 8(29), 1-16.
- Bozkurt, M. (2012). *Video Sanatı: Performans, Enstalasyon ve Heykel. Yeni Medya Ve....*(Ed: Deniz Yengin), İstanbul: Anahtar Kitapları Yayınevi.
- Çankır, M. B. (2018). *Video Sanatın Görsel Disiplinlerle Etkileşimi*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi], İstanbul Aydın Üniversitesi, İstanbul.
- Çankır, M. B. (2017). Toplumsal ve Teknolojik Gelişmeler Bağlamında Video Sanatı. *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 3(6), 31-37.
- Dewey J. (2021). *Deneyim Olarak Sanat*. (N. Küçük, Çev). İstanbul: Vakıfbank Kültür Yayınları.
- Dömbekci, H. A., & Erişen, M. A. (2022). Nitel Araştırmalarda Görüşme Tekniği. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(Özel Sayı 2), 141-160.
- Eroğlu, A. (2017). *John Dewey'de Deneyim ve Sanat*. [Yayımlanmamış Doktora Tezi], Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Güneş Ş. (2009). Türkiye'de Video Sanatı. *Artist Actual Sanat Dergisi*.
- İstanbul Modern Koleksiyon, (05 Ocak 2025) Nil Yalter, Başsız Kadın ya da Göbek Dansı, 1974. Erişim adresi: <https://www.istanbulmodern.org/koleksiyon/bassiz-kadin-ya-da-gobek-dansi>.
- İstanbul Modern Koleksiyon, (10 Ocak 2025) Hale Tenger, Beyrut, 2005-2007. Erişim adresi: <https://www.istanbulmodern.org/koleksiyon/beyrut>.
- Kantürk, B. (2022). Türkiye Güncel Sanatında Video Sanatının Bugünü ve Video Sanatına Odaklı Sergileme, *Organizasyon Modelleri. İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 11(94), 851-864.
- Özgen, K. (2019). Video Sanatının Düşünce Sinemasına Etkisi. *SineFilozofi*, 4(7), 47-60.
- Sinan, E. E. (2021) Bir (T)arafta Olmak. *Galeri Nev İstanbul*, Güncel, Sayı 32. Erişim adresi: <https://www.galerinevistanbul.com/tr/online-publications/>.

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1. Sony Portapak, 1970. <https://magazine.artland.com/agents-of-change-how-the-sony-portapak-has-created-a-new-artistic-medium/> Erişim tarihi: 7.01.2025.
- Görsel 2. Nam June Paik, *Magnet Tv*, 1965. <https://whitney.org/collection/works/6139> Erişim tarihi: 10.01.2025.
- Görsel 3. Nam June Paik, *Tv Buddha* 1974. <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/nam-june-paik/exhibition-guide> Erişim tarihi: 13.01.2025.
- Görsel 4. Nam June Paik, Robot Ailesi. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/319474> Erişim tarihi: 13.01.2025.
- Görsel 5. Nil Yalter, *Başsız Kadın ya da Göbek Dansı*, 1974. <https://www.artfulliving.com.tr/sanat/nil-yalter-ve-gorunmeyenler-i-9151> Erişim tarihi: 15.01.2025.
- Görsel 6. Hale Tenger, *Beyrut*, 2005-2007, İstanbul Modern Sanat Müzesi. <https://www.istanbulmodern.org/koleksiyon/beyrut> Erişim tarihi: 17.01.2025.