



## Kültürü Belgeleme Aracı Olarak Video Sanatı ve Örnek Bir Uygulama

### ARAŞTIRMA MAKALESİ

### Mehmet VANLIOĞLU\*

\* Hasan Kalyoncu Üniversitesi  
Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi  
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı

E-Mail:  
mehmetvanlioglu@gmail.com

ORCID: 0000-0002-4198-4865

### MAKALE BİLGİSİ/ARTICLE INFO

Makale Geçmişi:  
Başvuru Tarihi:12.11.2024  
Kabul Tarihi:14.12.2024

### ÖZET

Video sanatı, hareketli görüntüler aracılığıyla kavram, eylem, duygu oluşturan bir sanat formudur. Sanat alanında kavramsal, teknik, kurgu, sergileme amaçlarıyla kullanıldığı gibi arşiv ve toplumsal hafıza kaydı olarak ta kullanılmıştır. Video sanatına Nam June Paik ve Wolf Vostell'in televizyon setleri kullanarak ürettiği ilk enstalasyonların öncülük ettiği söylenebilir. Nam June Paik ve Andy Warhol'un bir Portapak ile filme aldığı ilk videoların tarihi ise 1965'tir. Video, sanatta yeni temsil biçimleri oluşturmaya ve denemeye olanak taşıyan bir araç olmuştur. Bu nedenle video kavramsal bir araç olarak sanatın 1960'lardan sonraki tanımlarında önemli bir rol oynamıştır. Bu çalışmada bir kültüre ait bağlılık içeren ve o kültür ortamında yaşayanlar tarafından bilinen bir cümleden yola çıkılarak bir video sanat çalışması yapılmıştır. Çalışmanın amacı gelişmiş video tekniklerinin sanatta kullanılarak video sanatın bir belgeleme aracı olarak da kullanıldığını vurgulamaktır. Alanyazın taraması yapılmış video sanat ve kültürel bellek tanımlarıyla ilgili veri toplanmıştır. Gaziantep'te çok bilinen bir söylem olan "Antep'imizin bir tek denizi eksik" cümlesi video sanat gösterimine dönüştürülmüştür. Topluların sahip oldukları kültürleri onları bir arada tutan ve korunması gereken en önemli değerleridir. Kültürel bellek, belirli bir zamanda oluşmuş ve ortak duygu ve düşüncelerin birikiminden oluşur. Bireysel olarak sahip olunan kültürel bellek kültürün bireysel olarak korunduğu yer olarak ifade edilebilir. Bu bireyselliğin toplumsal bir olguya dönüşmesi ise bireysel kültürel belleklerin canlı tutulması gerekir. Sanat, toplumların ve kültürlerin varlıklarını sürdürmeleri için gerekli olan ortak noktaların hatırlanması ve korunması için önemli yollardan biridir.

## Video Art as a Tool for Documenting Culture and a Sample Application

### ABSTRACT

### ANAHTAR KELİMELER

Video Sanatı  
Dijital Video Sanatı  
Machinima  
Kültür  
Kültürel Bellek,

### KEYWORDS

Video Art  
Digital Video Art  
Machinima  
Culture  
Cultural Memory

Video art is an art form that creates concepts, actions and emotions through moving images. It has been used for conceptual, technical, display and fictional purposes in the field of art as well as for archival and social memory recording. It can be said that the first installations produced by Nam June Paik and Wolf Vostell using television sets pioneered video art. The first videos filmed by Nam June Paik and Andy Warhol with a Portapak date back to 1965. Video has become a tool that allows for the creation and experimentation of new forms of representation in art. Therefore, video has played an important role in the definitions of art after the 1960s as a conceptual tool. In this study, a video-art study has been conducted based on a sentence that includes a commitment to a culture and is known by those living in that cultural environment. The aim of the study is to emphasize that video-art is also used as a documentation tool by using advanced video techniques in art. The literature review has been conducted and data has been collected regarding the definitions of video-art and cultural memory. The phrase "Our Antep is only missing a sea", which is a well-known saying among the people of Gaziantep, has been transformed into a video-art display. The cultures that societies possess are the most important values that hold them together and that need to be protected. Cultural memory is formed at a certain time and consists of the accumulation of common feelings and thoughts. Cultural memory that is possessed individually can be expressed as the place where culture is preserved individually. In order for this individuality to become a social phenomenon, individual cultural memories must be kept alive. Art is one of the important ways for societies and cultures to remember and protect the common points that are necessary for their existence.

## Extended Abstract

Video art is an art form that gained prominence in the aftermath of the 1960s, particularly following the advent of portable video cameras. It can be characterized as a technique for producing moving images. The recording and documentation features of video technology have afforded artists across various disciplines significant technical opportunities. With the emergence of video cameras, artists have been empowered to manipulate and edit video footage through the use of computer software. Practitioners within conceptual art, performance, installation, and other artistic forms have employed video technology to document their activities and subsequently present them to audiences. The usage of video has not only expanded but has also diversified over time. With the advancement of digital technology, experimental applications involving video—such as video projection mapping, online art, and the integration of artificial intelligence (AI), augmented reality (AR), virtual reality (VR), mixed reality (MR), and extended reality (XR)—have been explored. Consequently, video art has altered perceptions of time, space, and reality. Furthermore, advancements in technology and the internet have facilitated the preservation, storage, reproduction, and global sharing of video art within digital environments. This study examines the application of video art as a medium for cultural documentation. Cultural memory can be defined on both individual and collective levels and serves as a repository that upholds the cultural elements that bind societies. Documentation represents a vital method for expanding and sustaining cultural memory. This study specifically draws upon a discourse from the Gaziantep region as the foundation for a video art project. The expression "Our Antep is only missing a sea" is widely recognized among longtime residents of Gaziantep and signifies a deep-seated connection to the land and community. It is essential to acknowledge that discourses specific to a culture—along with rituals, lullabies, and folk songs—are encompassed within the realm of intangible cultural heritage. This study illustrates that video art, through its capabilities of recording, editing, and integration with digital technologies, can effectively serve as a medium for cultural documentation.

## Giriş

Kültürün belgelenmesi ve kültürel öğelerin bellekte canlı kalmasını sağlayan ortamlardan birisi de video ve buna bağlı olarak video sanatıdır. Bilim insanları, 'kültürel bellek' terimiyle, sosyo-kültürel bağlamlarda geçmişi ve bugünü (ve geleceği) ilişkilendiren biyolojik, medyatik veya sosyal nitelikteki süreçleri tanımlar. Kültürel bellek, hatırlamayı gerektirir. Kültürel belleğin hem bireysel hem de kolektif bir yanı vardır<sup>1</sup>. Assman<sup>2</sup> kültürel belleği bir grubun birliği ve özgünlüğünün farkındalığını sağlayan bilgi deposu olarak görür ve kültürel belleğin yeniden inşa edilerek çalıştığını vurgular. Bir başka deyişle kültürel bellek bilgisini her zaman gerçek ve çağdaş bir durumla ilişkilendirir. Doğru, hareketsiz bellek figürlerinde ve bilgi depolarında sabitlenmiştir, ancak her çağdaş bağlam bunlarla farklı şekilde, bazen sahiplenerek, bazen eleştirerek, bazen koruyarak veya dönüştürerek ilişki kurar.

Video sanatı, videoyu sanatsal iletişimin birincil ortamı olarak kullanan bir sanatsal

---

<sup>1</sup> Astrid Erll, "Cultural Memory", *English and American Studies*. Eds: Martin Middeke, Timo Müller, Christina Wald, Hubert Zapf (Germany:Springer Nature Publishing,2012), 238-242.

<sup>2</sup> Jan Assman, John Czaplicka, "Collective Memory and Cultural Identity", *New German Critique* 65 (Spring - Summer, 1995), 125-133.

ifade biçimidir. Görsel ve işitsel medya aracılığıyla zaman, mekan ve hareket gibi sanatın farklı alanlarını ve yönlerini inceleyen eserlerin yaratılmasına odaklanır. Bu tür, sanatçıların fikirlerini ifade etmek ve sanatın en geleneksel kurallarına meydan okumak için deneyler yapmalarına ve yeni kaynaklar bulmalarına olanak tanır. Video sanatı, zamanla farklı biçimler ve stiller benimseyerek gelişmiştir.

Video sanatının özellikleri, çalışmada bahsedilen kültürel belleği dinamik tutan özelliklere sahiptir. Multimedya ve etkileşim özelliği farklı unsurları aynı kompozisyona entegre etmeye olanak tanır. Ses, müzik, görüntü, özel efektler veya görsel efektlerle birleştirilebilir, böylece sürükleyici ve çok boyutlu deneyimler yaratılabilir<sup>3</sup>. Zaman yönetimi ve manipülasyon, hareket hissi yaratma ve mekânsal gerçeklik algısıyla oynama olanağı taşır. Sanatçılar sanal alanlar yaratabilir ve değiştirebilir, izleyicinin algısını dönüştürmek için perspektif ve ölçükle oynayabilirler. Tüm bu özellikler kültürel ve sanatsal ortamlarda video teknolojisini önemli kılmıştır.

### Video Sanatı ve Tarihine Kısa Bir Bakış

1960'lı yıllarda ses ve ışık teknolojisinin sanatta kullanılışı ile güçlü ve yeni kitlesel iletişim aracı olan televizyon sanatsal çalışmalara dahil edilmiştir. 1959'dan sonra Fluxus sanatçısı Wolf Vostell ile Amerikalı sanatçı ve müzisyen Nam June Paik enstalasyonlarında televizyonu kullanmışlardır. 1960'lı yıllarda Paik Participation TV'yi sergilemiştir. Participation TV'de izleyiciler bir mikrofon kullanarak elektronik imajı değiştirebilmişlerdir (Şekil1). 1960'lı yılların başında, Wolf Vostell ve Nam June Paik bir televizyonu tel örgüyle kaplamış, gömmüş ve televizyon görüntülerini mknatısla bozmuşlardır<sup>4</sup>. Vostell ve Paik gibi sanatçılar, televizyonu izleyicinin, yayıncının mesajını pasif biçimde aldığı ortam olarak görmüşlerdir. Daha aktif izleyici katılımını desteklemişlerdir. 1960'lı yılların ortasında ilk taşınabilir video kayıt cihazının piyasaya sunuluşu sanat açısından tek taraflılığı sarsacak bir ortamın habercisi de olmuştur. Bununla birlikte video sanatın doğumunun 1965'te Paik'in Sony'nin yeni çıkardığı Portapak el video kamera satın almasıyla gerçekleştiği vurgulanabilir<sup>5</sup>

Taşınabilir video kameraların sınırsız olanakları, videonun bir sanatsal üretim aracı olarak kullanmasında önemli olmuştur<sup>6</sup>. O dönem video sanatçıları kültürel bakımdan son derece güçlü bir aracın tehlikelerini de ortaya çıkarmak için televizyon dilinin, spontanlık, süreksizlik, eğlence vb. zengin anlatım diline sahip çıkma ihtiyacı duymuşlardır. Örneğin İskoçyalı sanatçı Douglas Gordon imzasını taşıyan 24 Hour Psycho adlı çalışma (1993) (Şekil 2,3), Alfred Hitchcock'un 1960 yapımı filminin bütün bir güne yayılan yavaşlatılmış versiyonudur. Çankır'a<sup>7</sup> göre bu çalışma popüler bir filmi kendine mal ederken, orijinal filmin anlatı, tempo ve sinematografiye ait beklentileri alt üst eder. Douglas Gordon'a 24 Hour Psycho çalışması ile 1996'da Turner Prize ödülü verilmiştir. Bu örnekten yola çıkarak, video sanatının kuralları olmasa da şu karakteristikler sıralanabilir: dramatik eylemin yokluğu, anlatı ve karakter rolleri, içeriğin sıradanlığı, gelişmiş kamera tekniklerinin ve düzenlemenin yokluğu ile

<sup>3</sup> [http 1: Taiarts https://taiarts.com/en/blog/characteristics-of-video-art/](http://taiarts.com/en/blog/characteristics-of-video-art/)

<sup>4</sup> Graham Whitham, Grant Pooke. *Çağdaş Sanatı Anlamak*. çev.Tufan Göbekçin,(İstanbul:Hayalperest Yayınları 2018),131-146.

<sup>5</sup> Amy Dempsey. *Modern Çağda Sanat*.çev.Osman Akınhay,(İstanbul:Akbank Yayınları 2007),257-258.

<sup>6</sup> M. Batuhan Çankır, "Toplumsal ve Teknolojik Gelişmeler Bağlamında Video Sanatı", *Aydın Sanat* 3/ 6 (2017),33.

<sup>7</sup> M. Batuhan Çankır, "Toplumsal ve Teknolojik Gelişmeler Bağlamında Video Sanatı", *Aydın Sanat* 3/ 6 (2017),34.

yavaşlatılmış hareket gibi zamana karşı alışılmadık tutumlar ve bir sekansın gerekirse birçok kez yeniden oynatılmasını sağlayacak biçimde filmin bir bölümünün döngüler halinde gösterimi...<sup>8</sup>

Video kameraların yaygınlaşması sanatçıların kendi çektikleri görüntüleri manipüle edebilmesine, bilgisayar programlarıyla montajlayabilmesine ve özgün anlatım formu olarak yorumlarına olanak tanımıştır<sup>9</sup>. Aynı zamanda video teknolojisi bir kayıt ve belgeleme aracı olarak da değişik disiplinlerde üreten sanat ve sanatçılar için çeşitli teknik olanaklar sunmuştur. Çeşitli disiplinlerde üreten sanatçılar etkinliklerini belgelemek ve daha sonra izleyicilere ulaştırmak için video teknolojisinden yararlanmışlardır.<sup>10</sup>

Dijital görüntü oluşturma teknolojisinin video kameralara dâhil edilmesi bu alanı çok zenginleştirmiştir. Dijital kameralardaki video kasetler yerini sabit sürücülere ve çeşitli hafıza kartlarına bırakmıştır. Oluşturulan görüntü analog videoya göre çok daha kalitelidir. Görüntünün sayısal olarak saklanması ise kopyalama sırasında herhangi bir veri kaybı olmadan aktarılmasına sağlamaktadır<sup>11</sup>. Çok hızlı ilerleyen dijital teknoloji video üretimine enerji vererek kolaylaştırmış, aynı zamanda film ve video arasındaki farklılıkları daraltmıştır. Dijital videonun analog videoya göre görüntü kalitesinin yüksekliği, tekniği kolaylaştırması, ekipmanlarının ucuzlaması ve yayılmasıyla deneysel film yapımcıları video sanatı çalışmalarını gerçekleştirmiştir. Örneğin Fransız yönetmen Chris Marker, video teknolojisini tarih, politika, zaman ve bellek imajının arşivini oluşturmak ve üzerine düşünmek için 'kamera kalem' olarak kullanmıştır<sup>12</sup>. Videonun 1980'lerin sonundan itibaren gelişmiş bilgisayar teknolojileriyle birleşmesi ve aynı zamanda projeksiyonda yeni teknolojik ilerlemeler yapılması daha geniş çaplı ve karmaşık bir video sanatının ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır<sup>13</sup>. 2000 Yılında sanatçı Tony Oursler, video projeksiyon projesi olan *The Influence Machine* 'de projeksiyonlarını dış ortamlara çevirerek Londra'daki Soho Square'i farklı bir manzaraya dönüştürecektir. Konuşan ağaçlar, binalar, dumanlar, ışıklar, sesler ve hayaletler arasından görünen konuşan başlar hep birlikte güçlü bir etki yaratmaktadırlar (Şekil 4).

Sonuç olarak, video sanatını; gerçek video sanatı (Real Video Art), Sanal video sanatı (Virtual Video Art) ve Machinima olmak üzere üç sınıfta kategorize etmek mümkündür<sup>14</sup>. Gerçek Video Sanatı: Bu videolarda gerçek dünya kullanılır ve gerçek dünyanın görüntüleri üzerinde çalışılır. Sanal Video Art Sanal video sanatı için kullanılan görüntüler bilgisayar tarafından 3 boyutlu animasyon tekniğiyle oluşturulur. Machinima Bilgisayar oyunlarından filmler yapma olarak özetlenebilecek video sanatının bu türünde de mekân ve karakterler sanaldır. Bilgisayar oyunu temellidir, oyun dünyasını mekân olarak seçer.

<sup>8</sup> Amy Dempsey, *Modern Çağda Sanat*. çev. Osman Akınhay, (İstanbul: Akbank Yayınları 2007), 136.

<sup>9</sup> Derya Yücel, *Türkiye'de 1990 Sonrası Video Sanatında Toplumsal Belleğin Kaydı ve Ortak Hafızalar İnşa etmek*, (İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2022), 17.

<sup>10</sup> Derya Yücel, *Türkiye'de 1990 Sonrası Video Sanatında Toplumsal Belleğin Kaydı ve Ortak Hafızalar İnşa etmek*, (İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2022), 4-5.

<sup>11</sup> Tolga Gürocak, *Video Sanatında Gerçekliğin Temsili; Türkiye Örneği*, (İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2022), 73.

<sup>12</sup> Tolga Gürocak, *Video Sanatında Gerçekliğin Temsili; Türkiye Örneği*, (İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2022), 118.

<sup>13</sup> Amy Dempsey, *Modern Çağda Sanat*. çev. Osman Akınhay, (İstanbul: Akbank Yayınları 2007), 259.

<sup>14</sup> [http 3: Cenk Demirkıran, Görsel Estetik. Atatürk Üniversitesi açık öğretim fakültesi. https://adm.ataaof.edu.tr/pdf.aspx?du=PD7xZsfO6A8/UDN8BIp8NA==](http://adm.ataaof.edu.tr/pdf.aspx?du=PD7xZsfO6A8/UDN8BIp8NA==)

## Kültür ve Kültürel Bellek

Kültür, geniş bir tanımlamayla, insanın toplumun bir bireyi olarak edindiği bilgi, inanç, sanat, töre, yasa, görenek ve diğer tüm yetenekler ile alışkanlıkların oluşturduğu karmaşık bir bütündür<sup>15</sup>. Kültür insanı dünyaya bağlayan sayısız yol içerir. Stutter ve Worts<sup>16</sup>, kültürün bireyleri ve grupları kendi ekosistemlerine bağlayan karmaşık değerler ve eylemler düzenine dayandığını ve onlara yanıt verdiğini kabul etmektedir. Kültür sadece bir olgu olmayıp tarihsel ve deneysel olan deneyime dayandığı için zaman ve mekânda genişletilmiş süreçlerle yaratılır. Bu tanımlardan; kültürün insan topluluklarını bir arada tutan önemli bir olgu olduğunu ve kültürel belleğin canlı tutulması gerektiği sonucuna varılabilir.

Bellek, insanın doğada varlığını sağlama sürecinde kendi dünyasını kurmaya çalışması ve bu sırada elde ettiği, oluşturduğu bilgilerin tümüdür. Bireysel ya da toplumsal yaşantılarla elde edilen, öğrenilen, kazanılan bilgiler bellekte yerini alır. Bellek bireysel bir özelliktir ama insana ve topluma dair birçok şeyi barındırması, düzenlemesi ve devamlılığını sağlaması açısından toplumsal bir olguya dönüşmüştür. Bundan dolayı insan ve toplum yaşamında bellek önemli bir yere sahiptir<sup>17</sup>. Kültürel bellek ise, kültürün bellek süreçlerine bağımlılığını yansıtan bir kavramdır. Kültürel bellek, toplumların nesilden nesile aktarımı sağlanan belleğini ifade eder<sup>18</sup>. Ortak yaşantıların ve anıların ürünü olan kültürel bellek ortak mekan ve zamanlarda tekrarlanarak şekillenir ve sürdürülür. Bunlar aynı zamanda hem bireysel hem de toplumsal kimliği şekillendirir. İnsanlar ortak bir kültürel belleği sürdürdükçe ve devam ettirdikçe toplumlar var olurlar<sup>19</sup>. Bu yüzden kültürel belleği canlı tutmak önemlidir. Aksu<sup>20</sup>, Kültürün korunması, yaşatılması ve aktarılmasında gerekli olan hatırlama eyleminin, “anlatı, mekân ve ritüel” etrafında gerçekleştiğini vurgulamaktadır. Aynı zamanda TC kültür bakanlığı tarafından somut olmayan kültürümüzün görünürlük kazandığı alanlardan biri; dil, sözlü gelenekler ve anlatımlar (destanlar, efsaneler, halk hikâyeleri, atasözleri, masallar, fıkralar vb.) olarak görülmüştür<sup>21</sup>. Bu makale konusu olan *Antep’imizin Bir Tek Denizi Eksik* isimli Video sanat çalışması bir anlatının hafızada kalmasını sağlayan, kültürel belleği canlı tutan bir çalışma olarak düşünülmüştür.

## Uygulama; Antep’imizin Bir Tek Denizi Eksik

Dijital teknolojide gelişen yenilikler ile yeni sanatsal deneyimler yaratılmaktadır. Sanal gerçeklik (VR), arttırılmış gerçeklik (AR), karma gerçeklik (MR), genişletilmiş gerçeklik (XR) ve yapay zeka (AI) teknolojileri vb. izleyici içine alan, algılarını değiştirebilen farklı

<sup>15</sup> Sir Edward Burnett Tylor, “Kültür Bilim ( Science of Culture)”, çev. Esra Dabağcı, *Viva Verita* 4,( 2016), 95.

<sup>16</sup> Firdevs Sağlam, “Kültürel Belleğin Sanatla Yeniden Deneyimlenmesi: Doris Salcedo Örneği”, *Sanat ve Tasarım Dergisi* 26 (2021), 583.

<sup>17</sup> Firdevs Sağlam, “Kültürel Belleğin Sanatla Yeniden Deneyimlenmesi: Doris Salcedo Örneği”, *Sanat ve Tasarım Dergisi* 26 (2021), 581.

<sup>18</sup> Hilal Erdoğan Aksu, “Kültür Aktarımı ve Mekân: Yunus Emre Mezarları”, *Milli Folklor* 17/ 132 (2021),32.

<sup>19</sup> Agness Heller, “Cultural Memory, Identity and Civil Society”, *International Politics and Society* 2 (2001), 139.

<sup>20</sup> Hilal Erdoğan Aksu, “Kültür Aktarımı ve Mekân: Yunus Emre Mezarları”, *Milli Folklor* 17/ 132 (2021),34.

<sup>21</sup> http 4. TC.Kültür ve Turizm Bakanlığı. <https://yakegm.ktb.gov.tr/TR-345089/somut-olmayan-kulturel-miras-nedir.html>

gerçeklikler sunan teknolojiler anlatım ve iletişim dilini de zenginleştirmektedir<sup>22</sup>. Video sanatının ilk dönemlerinde olduğu gibi yalnızca video kamera aracılığıyla kaydedilmiş ya da canlı olarak bir yüzeye yansıtılmış görüntüleri kapsamaktan çok daha disiplinlerarası bir ortamda olduğu görülmektedir. Analog ya da AR, VR, AI, MR, XR vb. dijital ortamda üretilen tüm elektronik hareketli görüntüler video sanatı ile ilişkili olabilir.

Sanat alanında da dijital teknolojilerle desteklenen video ile zengin bir sanat ortamı yaratıldığı gibi sanatsal yolla kültürel belleğin aktarımı da gerçekleştirilmektedir. Video sanatının kişisel ve toplumsal bellek kavramları ile ilişkili aynı zamanda kayıt aracı olarak kullanılması sanatsal üretimlerde izlenmektedir. Örneğin, sanatçılar Deniz Kader ve Candaş Şişman'ın 2010 Yılında Haydarpaşa Tren Garı'nda gerçekleştirdikleri *Yekpare* isimli Project Mapping gösterimi video teknolojisinin yazılım, ses, efektlerle birlikte kullanıldığı 3 boyutlu veri görselleştirme ve mekan giydirmeye sanatının örneklerinden biridir<sup>23</sup>. (Şekil 5,6) *Yekpare*'de İstanbul'un sahip olduğu yüzlerce yıllık kültürel imgelerin yazılımla birleştirilip, ses ve müzik efektleriyle Haydarpaşa Tren Garına yansıtıldığı büyük ölçekli bir çalışmadır<sup>24</sup>. *Yekpare*, Avrupa Konseyinin 2010'da İstanbul'un Avrupa Kültür Başkenti ilan etmesi kapsamında İstanbul'da düzenlenen etkinliklerin bir parçasıdır. Gösterimde İstanbul'un 8500 Yıllık tarihinde yer almış farklı kültürlere ve cumhuriyet dönemine ait kültürel semboller gösterime konu olmuştur.

Bu çalışmada yapılan uygulamada, Gaziantep'in Gaziantep ili için sık sık söylediği, o toplumun yaşadıkları yere bağlılıklarını, beğenilerini milli duygularını gösterdikleri bir söylemden yola çıkılarak bir video sanat deneyimi gerçekleştirilmiştir. 'Antep'imizin bir tek denizi eksik' cümlesi Gaziantep'te uzun zaman yaşayan insanların yaşadıkları topluma ve topraklara sevgisini, bağlılığını gösteren bir anlamı ifade eder. "Antep'imizin Bir Tek Denizi Eksik" Video sanat çalışmasında bu bağlılık kültürel bellekte iz bırakan bir ifade olarak görülmüştür. Gaziantep'in metropol bölgesinden dronelarla video kaydı alınmış ve seçilen bir görsel bilgisayara aktarılıp manipülasyon tekniği ve yapay zeka desteği ile deniz görüntüsü ile birleştirilmiştir. (Şekil,7,8,9,10) Alınan görseller Runway ai programında bazı promptlar girilerek hareketlendirilmiştir. Söz konusu görsellerde bir mesajı iletmek kaygısı vardır. Metropol bölgesinden görsel alınmasının nedeni; tarihinde Antik Dülük kenti ile anılan, Hitit Asur, Makedonya, Roma ve Bizans uygarlıklarının yaşadığı Gaziantep'te eski şehrin yanı sıra yeni yapılan bölgedeki metropolün ironik görüntüsü olmuştur. Vatanperverlik ve bağlılık içeren geleneksel bir sözden yola çıkılarak duygu içermeyen ironik bir görüntü elde edilmeye çalışılmıştır. Fakat bu ironinin amacı geleneksel kültüre ait sözlerin unutulmaması ve belgelenmesi gerektiğini vurgulamaktır.

## Sonuç

Sesleri ve resimleri üretilip, hareketlendirilerek çoğaltmaya uygun elektronik teknikler sanatın yaratılıp dağıtılma imkanlarını genişletmiştir. Video sanatı, videoyu sanatsal iletişimin birincil ortamı olarak kullanan bir sanatsal ifade biçimidir. Görsel ve işitsel dilin ve hareketin bir arada kullanılabildiği bu tür, sanatçıların deney yapmalarına ve fikirlerini ifade etmek için yeni kaynaklar bulmalarına olanak tanımıştır. Video sanatı zamanla farklı biçimler ve stiller benimseyerek evrimleşmiştir. Video sanatında yaygın olarak anlatı, soyut, performatif ve

<sup>22</sup> Atiye Güner, "Dijital Sanatta Küyerel Dokunuşlar", *Sanat Yorum* 44 (Eylül 2024),14.

<sup>23</sup> Atiye Güner, "Dijital Sanatta Küyerel Dokunuşlar", *Sanat Yorum* 44 (Eylül 2024),17.

<sup>24</sup> [http 2. Institute for Public Art](http://www.instituteforpublicart.org/case-studies/yekpare/) <https://www.instituteforpublicart.org/case-studies/yekpare/>

deneySEL türler benimsenmiştir. İlerleyen dijital teknolojinin olanakları ile ses, müzik, görüntü, hareket, özel efektler veya görsel efektlerle birleştirilebilmiş, sürükleyici ve çok boyutlu deneyimler yaratılabilmektedir. Zaman yönetilebilmiş, hız arttırmak azaltmak, tekrarlar eklemek veya ağır çekim efekti kullanmak gibi çok yönlü ve çok dinamik ve esnek bir sanatsal bir ifade dili elde edilebilmiştir.

Kültürün tüm dünyada toplumları bir arada tutan bir değer olarak öne çıkması, kültürel anlatıların kalıcı olması, gelecek kuşaklara taşınabilmesi ve korunması gerekliliğini ortaya çıkarmıştır. Kültürel gelenekler, toplumun bir yansımasıdır. Kültürel çeşitliliği sürdürmek, kimlik duygusunu geliştirmek ve bu bilgiyi aktarabilmek açısından ait olunan kültürü korumak esastır. Buna sözlü geleneklerin kaydedilmesi de dahildir. Sanatsal olaylar, kültürün korunması için platform sağlayarak ve yaratıcılık kaynağı olarak hizmet eder. Sanatçılar; kültürel anlatılarını ifade edebilmek için de video sanatını sıklıkla kullanmışlardır. Dolayısıyla video sanatı kültürel belleği canlandırma ve belgeleme aracı olarak kullanılmış ve bu gerekliliği yerine getirmekte aracı olmuştur.

### Kaynakça

Agness Heller, “Cultural Memory, Identity and Civil Society”, *International Politics and Society* 2 (2001), 139-143.

Amy Dempsey. *Modern Çağda Sanat*.çev.Osman Akınhay,(İstanbul:Akbank Yayınları 2007),257-259.

Astrid Erll, “Cultural Memory”, *English and American Studies*. Eds: Martin Middeke, Timo Müller, Christina Wald, Hubert Zapf (Germany:Springer Nature Publishing,2012), 238-242.

Atiye Güner, “Dijital Sanatta Küyerel Dokunuşlar”, *Sanat ve Yorum* 44 (Eylül 2024),13-21.

<https://doi.org/10.47571/sanatyorum.1471003>

Jan Assman, John Czaplicka, “Collective Memory and Cultural Identity”, *New German Critique* 65 (Spring - Summer, 1995), 125-133.

Derya Yücel, *Türkiye’de 1990 Sonrası Video Sanatında Toplumsal Belleğin Kaydı ve Ortak Hafızalar İnşa etmek*, (İstanbul:İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü,Doktora Tezi,2022)

Firdevs Sağlam, “Kültürel Belleğin Sanatla Yeniden Deneyimlenmesi: Doris Salcedo Örneği”, *Sanat ve Tasarım Dergisi* 26 (2021), 579- 600.

Graham Whitham, Grant Pooke. *Çağdaş Sanatı Anlamak*. çev.Tufan Göbekçin,(İstanbul:Hayalperest Yayınları 2018),131-146.

Hilal Erdoğan Aksu, “Kültür Aktarımı ve Mekân: Yunus Emre Mezarları”, *Milli Folklor* 17/ 132 (2021),32 – 50.

M. Batuhan Çankır, “Toplumsal ve Teknolojik Gelişmeler Bağlamında Video Sanatı”,

*Aydın Sanat* 3/ 6 (2017),31-37.

Sir Edward Burnett Tylor, “Kültür Bilim ( Science of Culture)”, çev. Esra Dabağcı, *Viva Verita* 4,( 2016), 91-110.

Tolga Gürocak, *Video Sanatında Gerçekliğin Temsili; Türkiye Örneği*, (İzmir:Ege üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü,Doktora Tezi,2022)

### **İnternet Kaynakları**

http1.Taiart <https://taiarts.com/en/blog/characteristics-of-video-art/>

http 2. Institue for Public Art <https://www.instituteforpublicart.org/case-studies/yekpare/>

http 3.Demirkıran Cenk. Görsel Estetik. Atatürk Üniversitesi açık öğretim fakültesi. <https://adm.ataaof.edu.tr/pdf.aspx?du=PD7xZsfO6A8/UDN8BIp8NA==>

http 4. TC.Kültür ve Turizm Bakanlığı. <https://yakegm.ktb.gov.tr/TR-345089/somut-olmayan-kulturel-miras-nedir.html>

### **Şekiller Kaynakça**

**Şekil 1.**Google Art & Culture. <https://artsandculture.google.com/asset/participation-tv-nam-june-paik/ZQEMTqhekZ0Liw?hl=en>

**Şekil:2,3.**

<https://www.facebook.com/photo/?fbid=639530062900587&set=a.322705794583017>

**Şekil 4.** Tony Oursler <https://tonyoursler.com/the-influence-machine-new-york>

**Şekil 5,6.** Institue for Public Art <https://www.instituteforpublicart.org/case-studies/yekpare/>

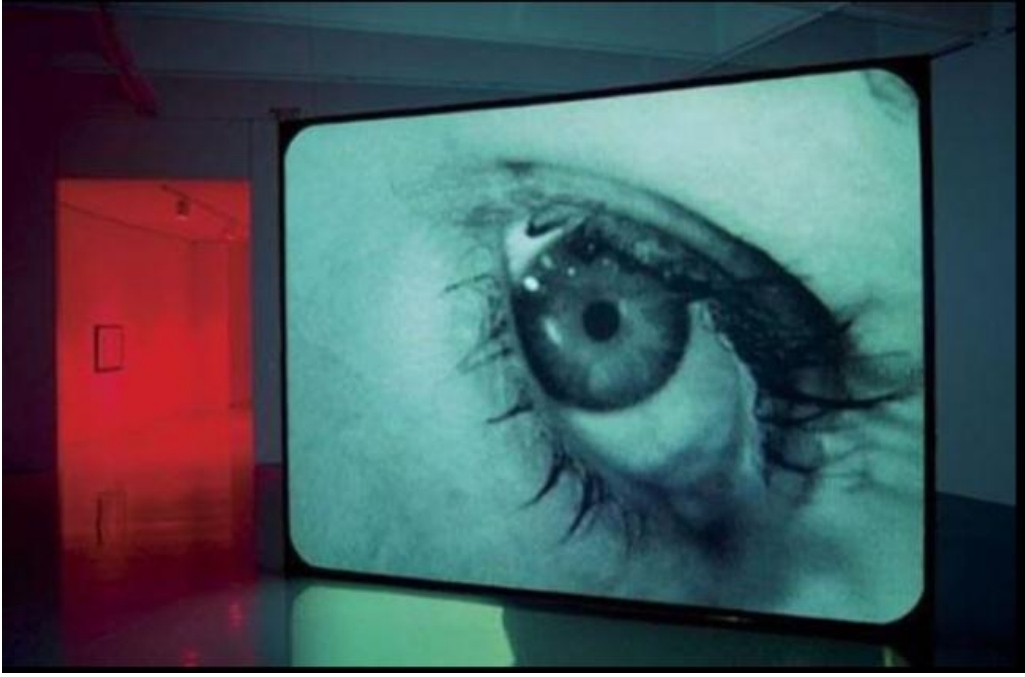
**Şekil 7, 8, 9, 10.** Mehmet Vanlıoğlu.



## řekiller



**řekil 1.** Nam June Paik. Participation TV.1963/1998



Şekil 2. 24 hour psycho, Douglas Gordon 1993



Şekil 3.24 hour psycho, Douglas Gordon 1993



**Őekil 4.** The Influence Machine. Tony Oursler.2000.



Şekil 5,6. Yekpare. Candaş Şişman Deniz Kader. 2010.





Şekil 7. Mehmet Vanlıođlu. Antep'imizin Bir Tek Denizi Eksik.2023



Şekil 8. Mehmet Vanlıođlu. Antep'imizin Bir Tek Denizi Eksik.2023



**Őekil:9,10.** Mehmet Vanlıođlu. Antep'imizin Bir Tek Denizi Eksik.2023