

çıkıldığının göstergesidir. İmge ve form koşullarının dışında sayısal olarak yeniden yazılı, yeniden kodlanır, kısaca yeniden programlanabilir. Kuşkusuz bu durum kurgulama mantığının meta-kurgu ya da üst-kurgu olarak anlaşıldığı, Linda Hutcheon'ın da belirttiği üst-anlatı olgusunun siber uzamı sayılabilir. Bu bağlamdan bakıldığında, günümüz sanatına etki eden sosyolojik, politik, etnik, kültürel durumlar ekseninde cgi uygulamaları sanatçılar için oldukça farklı deneyim alanları oluşturmaktadır ve bu deneyimler köklü bienaller ve elektronik festivallerde baş döndürücü yeniliklere imza atmaktadır. Özellikle cgi uygulamalarının Asya, Uzak Doğu gibi kökenlere sahip olan sanatçıların yapıtlarında daha keskin bir dönüşüm içinde olduğu söylenebilir. Batı merkezli etkinliklerde artan biçimde varlık göstermeleri, yeni uygulamaları farklılaşmış kültür göstergeleriyle birleştirerek sunmalarıyla ve cgi mantığını farklı bir düzleme taşımaları ile sonuçlanmaktadır. Bu da kolay kolay adlandırılmayan yeni formları izleyici ile karşı karşıya getirmektedir. Bu formlar için Larry Cuban'ın vurguladığı nokta çok önemlidir. bilgisayar kodu yazmak model yaratan bir model yaratmaktır, matematiksel bir yapıdan önceden kestirilemez bir görsel biçim çıkar. [2]

Günümüz sanatının batı merkezli ekseninde kültür endüstrisi üzerinden paketlenebilir sürüm olarak işleyişi, merkez diy kökene sahip olan sanatçı yaratımının dışındadır. Bu diğ eksenindeki yaratım süreci, öznelarasılığı ve kültürel durumları cereyanlı bir coğrafyanın göstergeleriyle harmanlamaktadır. Dolayısıyla bu çerçevede iş üreten sanatçıların programlama stratejisinin irdeelenmesi çağdaş sanat için önemli verilere odaklanmayı sağlamaktadır.

Seul kökenli sanatçı grubu Young-Hae Chang Heavy Industries, tipografiyi programlanabilir katmanlara dönüştüren bir çalışma prensibi kullanır. Flash animasyonları, çevrimiçi ve çevrimdışı kullanarak interaktif bir ağ yapısını da deweye sokan üretim biçimi, müziğin de etkisiyle izleyicinin didaktik kiplerle pasif bırakıldığı bir arayüz sunar.

IT MEANS
'KISS ME
A LÖT. ' "

Şekil 1: Young-Hae Chang Heavy Industries, Beyaz üstüne siyah: 2007. Videoya dönüştürülmüş flash animasyonu, her biri 11-36 dakikalık 7 kanallı sistem

Deneyisel animasyonlarıyla öne çıkan, Pekin'de çalışmalarını sürdüren ve yaşayarı genç sanatçı Cao Fei son derece ilginç render video biçimleri ortaya koymaktadır. Bir yaşam simülasyonu olan oyun yazılımı "Second Life" kendi gelenekleri ve kültürel göstergeleriyle harmanlayıp, 3 boyutlu biçimlere dönüştüren, bunu da yeni bir videopoli diliyle kullanan sanatçı, aynı zamanda ağ üzerinde sürece bağlı sanat formu biçimlendirme fikri açısından özgün bir konumda durmaktadır. "BMB Şehri" adlı render animasyon videosu, Second Life ağında kurulan bir şehir olarak göze çarpar. Günümüz Çin şehirlerinin yoğunlaştırılmış bir sureti olan bu şehir, kendileriyle fazlasıyla çelişen, ironi ve şüpheyi yüklü, çok eğlenceli ve farklı siyasatları birleştiren bir dizi fantezi Çin diyardır. [3]

New York'da yaşayan Hong Kong kökenli genç sanatçı Paul Chan ise, interaktivite kavramını video ile birleştiren ve mekanik bir biçimde ışığı kullanarak melez yerleştirmeler oluşturan bir dizi üretim prensibine sahip. Işığın ve ulviğin doğu için olan kadim önemi ve sonsuzluk fikri sanatçıda önemli bir konumdadır. Işık, Chan'ın kendi ifadesiyle, tam olarak "ışık ve silinmiş ışık hakkında". [4] Mekanlarda oluşturduğu sayısal ama mekanik indüymler adeta yerçekimi üzerine yerleştirilmiş birer sayısal yitirilş sürecine işaret etmekte ve imgeler için yeni bir video yerleştirme dili ortaya koymaktadır.



Şekil 2. Cao Fei, RAB Şehri, 2007, Multimedia Enstalasyonu.
6 dakika



Şekil 3. Paul Chan, Işık, 2005, Video Enstalasyonu

Cgi uygulamalarının başını çeken sayısal tonlama ve kaplama pratikleri, yazılımsal olarak program sürümeleri içermektedir. Rendereman programlarına dili ve Maya yazılımı kullanan Ching Clara Chan'ın animasyon videoları, idip mantığını elde tutmakla birlikte, Asya'ya özgün olan fırça resmi geleneğini kullanması açısından da özgün bir boyut yakalamaktadır.



Şekil 4. Ching Clara Chan, Autumn Bamboo, 2000, bilgisayar animasyonu

Hint kökenli sanatçı Nalini Malani, geleneksel form ve imgeleri resim ve desen mantığı içerisinde ele almakta ve bunları dijital alanda tekrar tenceretmeye dayanan bir videoya dönüştürmektedir. Bu dönüşüm mekanik nesnelerle mekanda tekrar bir enstalasyona dönüştürülerek video yerleştirme açısından farklı bir nesne düzenlemeye de dayanmaktadır. Bu durumu aynı zamanda gündelik yaşam nesnelerinin de sayısal biçimlerle ilişki kurması açısından farklı bir düzlem oluşturmaktadır. Dolayısıyla sanatçının işleri, sayısal ve analog mekan arasında bir ara öneme olarak da durmaktadır. Anlatı olgusunu kurguya sokması da sinematografik bir estetik süreç yaratmaktadır.



Şekil 5. Nalini Malani, Sinek Kaydet-S2, 1996, ahşap, 10'dürüm

Kuşkusuz çağdaş sanatın sayısal düzlemler üzerinden işleyiş ve pratiğe dökülme süreci gelecekte daha siber bir uzama işaret etmektedir. Katılım açısından şimdiye dek biricikle kendisi arasında sınır çizen batı merkezli ortam dışında kalan izleyici hiç olmadığı kadar istekli bir interaktif bir yeni yapıyla iç içedir. Jaffe'nin vurguladığı gibi gelişmiş teknoloji ile çalışan ama sükron tabanlı gelecek düşüncesiyle esrik halde kendinden geçmeyen birçok insan bunun kaçınılmazlığını kabul etmektedir.[5] Kültürel açıdan sayısal dünya yeni biçimleri ve yeni türleri kodlama mantığı ve yazılımla sarmalamaktadır. Galloway'ın bu konuda belirttiği düşünce canıdır. Benim gördüğüm en büyük kültürel-etki, yazılımın bir aksiyon aracı olmasıdır, yazılım bir hüner sergiler, bu, edebiyattan, sinemadan ya da diğer eski araçlardan tamamen farklıdır. Friedrich A. Kittler bu noktayı, Kod'un, söylediği şeyi yapan ilk dil türü olduğunu söyleyerek özetlemiştir. [6]

Kaynaklar

1. Çir, Computir-generated imagery
2. B. Wändt, Dijital Çağın Sanatı, Akbank Sanat Yayınları, (2006), 148
3. 10. Uluslararası İstanbul Bienali Kataloğu, KSV Yayınları, (2002), 108
4. 10. Uluslararası İstanbul Bienali Kataloğu, KSV Yayınları, (2002), 422
5. H. Jaffe, Tekno-Madjenim Ötesi, Netos Kitap, (2008), 170
6. B. Wändt, Dijital Çağın Sanatı, Akbank Sanat Yayınları, (2006), 168

CODING ART FORMS AND IMAGES IN THE ASIA, MIDDLE EAST: CGI VIDEO AND EXPERIMENTAL ART ABOUT CGI ENVIRONMENT

AHMET ALBAYRAK

Erciyes University
Faculty of Fine Arts
Department of Painting
KAYSERİ

aalbayrak@erciyes.edu.tr

Keywords: cgi, interactivity, form, image, hybrid

Abstract

The new forms of contemporary art from the "cgi-environments" and "new-media" offers an interactive artistic experience. It is certain that digital-based technology where the digital information age far beyond the situation in the contemporary art of today is pointing to the utopia. For example digital video and media art forms can not be defined in the "cgi" to understand the form, but the image of the art digital identity software able to read and re-encoding able to pass as art. Traditional perception of culture and artistic production forms the cultural landscape has been renamed the interfaces are dealing with a different perception and experience of this interface, an experimental environment that gives life to us, a strange digital reality offers. This reality, particularly in Asia, the Middle East, such as geography, art from media into artists contracts, and important activity of the Art Electronica artists participating in can be seen hybrid become a culture of exceptional a digital highlighted examples contains. Axis of contemporary art in this situation, new forms of names that can not be revealed. Icon video, sound cgi, cgi video (ps video), web art, cgi video performance art, such as interactive objects, as long quest points are extremely interesting.

Cgi means literally producing of numerical based images by the function of computers. This numerical production and management method create a different medium that numerical based graphic, 3d modeling, effects are used with simulation technics and new methods are formed. The cgi applications that have been generally used in video games and new generation cinema initiated a quite different experience and created an interactive cognition system.

Cgi environment and applications reveal transdisciplinary art forms that are extraordinary for contemporary art while managing a widespread sector and network. The capability of designing of images, forms, photos, videos, pictures and cinema practices has bringing the rewritable specification into the nature of image. The property of reproducing of image or the characteristic feature of rewriting with today's approach is the

indication that is out of the emphasised situation of both Walter Benjamin's and Donna Haraway's manifests. Image and forms can be rewritten and recorded outside of copying processes so briefly they can be reprogrammed. Certainly this situation can be evaluated like cyber extension of Linda Hutcheon that the editing logic gain meaning as meta-fiction and up-fiction. In terms of this context the cgi applications in the axes of sociologic, politic, ethnic, cultural conditions that influence today's art create different kind of experience regions for artists and these experiences appear in fundamental biennals and electronic festivals.

Especially, the artists that have cgi applications of Asia, Middle Asia are in a more sharpen transformation in their work of art. The appearance of these artists in the west centered facilities resulted with the presentations that uniting the different cultures and carrying of the logic of cgi to various levels. And this confrontate the audiences with the forms that can not be named easily. For these forms, the point that Larry Cuba emphasize is very important: the writing of computer codes is creating a model that create a model; a mathematical structure create an unpredictable visual composition. [2]

Contemporary art in the western central axis through the cultural industry can release the package as a functioning, decentralized creation of artists who have origins outside. The creation process of the external axis, a drafty intersubjectiveness and cultural conditions of geography is a mix of indicators. In this context, therefore producing work of contemporary artists exploring the art of programming strategies to provide critical data to focus on.

Seoul based artists group Young-Hae Chang Heavy Industries uses typography as programming into the layer uses an operating principle. Flash animation, interactive online and offline, using a network structure that activates the production format, with the impact of music with the passive viewer is left didactive mode provides an interface.

Picture 1. Young-Hae Chang Heavy Industries, Black on White, 2007, flash animation in installed video, 7 pieces each 11-36 cm.

Prominent in experimental animation, working and living in Beijing, Cao Fei extremely interesting young artist reveals rendering video formats. A life simulation of game software "Second Life" is harmonised by the artist with his own traditions and cultural indications, and three-dimensional forms that converts it to a new videology language used for the artist, but also on the network while connected to the art form markup idea for an original position stands. "RMB City" is his rendering, animation, video, network, established in Second Life as a city stand out. A copy of Chinese cities today is concentrated in this city, contrasting greatly with them, laden with irony and suspicion, and a lot of fun by combining a number of different policies is a fantasy land of China. [3]

Hong Kong based who live in New York, the young artist Paul Chan, the concept of interactivity with the video in a format that combines light, and mechanical installations by using a series of hybrid production with principle. To the east of the light and lofty importance and the ancient idea of eternity is an important position in the lineup. Light, with Chan's own words, exactly "light on the light, and deleted." [4] In spaces created by

gravitational placed on quantitative, but merely a mechanical numerical projections point to lose process and placement of a video image for the new language is revealed.



Picture 2. Cipo Fil, *Lost City*, 2002, Muhammed Inceolabasi, 5 min.



Picture 3. Visual Chart, Light, 2005, Video Installation

Cgi applications at the forefront of the digital scale and covering practice, as software includes versions of the program. Renderman and Maya software, a programming language that Ching Clara Chan's animated video, while retaining the logic of videos, original to Asia in terms of using the brush painting tradition that captures a unique dimension.



Picture 4. Ching Clara Chan, *Autumn Bamboo*, 2001, computer animation

The Indian artist Naïni Malani brings traditional forms and images and files within the logic design and discussed them again in the digital domain to a video-based rendering to convert. This conversion of mechanical objects in space are transformed again enstatelasyon placement in video editing as well is based on a different subject. In this case also objects of everyday life in terms of their relationship with the digital format creates a different plane. Thus the work of artists, digital and analog space between the stands as a proposition. Described a case of fiction into the process that creates an aesthetic cinematographic.



Picture 5: Naïni Malani, Memory Record-Erase, 1996, animation, 10 mins

Of course, to the functioning of contemporary art and digital platforms through the process of being put into practice in the future growth suggests a cyber. In terms of participation so far only the western boundary between the self-centered media outside a willing audience interactive than ever intertwined with a new structure. Jaffe emphasizes working with advanced technologies such as in the case of silicon-based ecstatic rapture at the thought of the future, but many people accept the inevitability.[5] New forms of cultural world and the new types of digital logic and software coding is enveloping. Galloway on this issue indicate the idea that the crucial is: I've seen the biggest cultural impact as Software writing when an action means is that the software trick shows that, from literature, cinema or any other old vehicles is completely different. Friedrich A. Kitt summarize this as code is one of the first language kind that make everything which is said.

Sources

1. Çiğir, Computer-generated imagery
2. B. Müridi, Digital Çağın Sanatı, Akbank Sanat Yayınları, (2006), 148
3. T0, Üsküdarın İstanbul Biyografisi Kataloğu, İKSV Yayınları, (2007), 328
4. T0, Üsküdarın İstanbul Biyografisi Kataloğu, İKSV Yayınları, (2007), 422
5. F. Jaffe, Teknoloji-Medya ve Sanat, Nisan Kitap, (2008), 7/9
6. B. Müridi, Digital Çağın Sanatı, Akbank Sanat Yayınları, (2006), 168



MARMARA
ÜNİVERSİTESİ



MARMARA
ÜNİVERSİTESİ