



Electronic Cumhuriyet Journal of Communication

| ecider.cumhuriyet.edu.tr |

Founded: 2017

Available online, ISSN: 2667-4246

Publisher: Sivas Cumhuriyet Üniversitesi

Cory Arcangel's Virtual Universes

Bülent Bulduk ^{1,a,*}

¹ Department of Fine Arts Education, Faculty of education, Sivas Cumhuriyet University, Sivas, Türkiye

*Corresponding author

Research Article

History

Received: 10/05/2024

Accepted: 04/06/2024

ABSTRACT

The concepts of ethics and morality are closely related to each other. Both consist of ideals and virtues, aim to reduce harm and evil. However, morality is different from ethics since it is changeable. It varies according to mentalities. Ethics is universal and a fundamental part of moral values. The purpose of this study is to analyze ethical violations in integrated marketing communications. In the research, descriptive analysis made by observation method was experienced on randomly selected advertisements using children's and women's bodies. Answers were sought to the questions of how an advertisement can be ethical. According to the results obtained, the ethical relations of advertisements on national and international platforms were revealed through teleological and deontological theories. Compliance with ethical principles makes society members dynamic, optimistic, and motivated. This situation increases the living standard of the society. It is considered that this research will contribute to the field as it examines violations of ethical principles through advertisements and makes suggestions.

Keywords: Ethics; Teleological ethics; Deontological ethics; Integrated marketing communication; Commercials; Social responsibilities

Cory Arcangel'in Sanal Evrenleri

Süreç

Geliş: 10/04/2024

Kabul: 04/06/2024

Copyright



This work is licensed under
Creative Commons
Attribution 4.0
International License

Öz

1960'lı yıllarda kamera ve televizyon gibi araçların bir sanat formu olarak kullanılmasından sonra 1990'larda yeni medyanın araç ve ortamlar olarak sanat pratiklerine dahil edildiği görülmektedir. Sayısal ya da dijital teknolojiyle üretilen bu araç ve ortamlar sanatçılar için bir malzemeye dönüşür. Geline nokta ise 20. yüzyıla başlayan alternatif mekân ve malzeme arayışının bir devamıdır. Bilgisayar, internet ve sanal gerçeklik gibi etkileşim ortamları sanatçı ve artık kullanıcıya dönüşen izleyici açısından yeni deneyimler sunar. Sanatçı, kullanıcıyı yapıtın bir parçası haline getirir. Kullanıcı ise yapıtla etkileşime girerek onu tamamlar. Bu sayede hem sanatçı hem de kullanıcı zihinsel ve fiziksel enerji harcar. Kullanıcı pasif halden dinamik hale geçmek durumunda kalır.

Kimi sanatçılar ise 'Video Oyun Sanatı'nda olduğu gibi mevcut sanal ortamları manipülasyona uğratarak temellük eder. Bu yöntem video art sanatçısı Nam June Paik'in televizyonun mekanizmasıyla oynadığı çalışmalarıyla benzerlik gösterir. Bu bağlamda Video Oyun Sanatının önemli isimlerinden Cory Arcangel ve onun sanatı bu araştırma çalışmasının konusu olacaktır.

Anahtar Kelimeler: Cory Arcangel, Sanal, Yeni Medya, Oyun, Sanat

^a bulentbulduk@yahoo.com

orcid.org/0000-0003-0381-2971

How to Cite: Bulduk, B. (2024). Cory Arcangel'in Sanal Evrenleri, Electronic Cumhuriyet Journal of Communication, 6(1):32-37.

Giriş

20. yüzyıl, resim ve heykel gibi geleneksel sanat dilinin özerkliğinin sorgulandığı ve alternatif sanat pratiklerine tanık olduğumuz bir dönemin başlangıcıdır. Sanatı hayatla buluşturma çabaları yeni bir sanatsal dil meydana getirme zorunluluğunu içerir. Bu dil belli bir düşünce alt yapısıyla birlikte malzeme, gösteri, şiir-edebiyat, müzik vb. farklı disiplinlerin eş zamanlı olarak kaynaşmasına olanak tanıyan çok katmanlı pratikler üzerinden ilerler. Özellikle Dadaizmin (1916-17) sanatı hayatla buluşturup sanatın özerkliğine saldırmasıyla başlayan avangart (öncü) tavrı daha sonra kavramsal temelli (1960-70'lerde etkili olan Kavramsal Sanat, Fluxus, Yoksul Sanat, Video Sanatı, Performans vb. sanat hareketleri) sanat hareketlerinin de sahiplendiği bir dile dönüşür. 1990'lı yıllarda bilgisayar ve internetin yaygınlaşmasıyla birlikte sanatçılar bu araçları ve içeriklerini temellük ettiler. 'Yeni Medya Sanatı' başlığı altında sayabileceğimiz dijital sanat, net art, e-mail art, interaktif sanat, hack art, video enstalasyon gibi sanat hareketleri sanatçılara katılımcıları da projelerine dahil edebilecekleri etkileşim alanları açar.

Amerikalı sanatçı Cory Arcangel (1978), ağa bağlı sistemleri hackleyerek teknolojiyle olan iletişimimizi aksaklıklar ve teklemler üzerinden sorgulamaktadır (Greene Naftali Gallery, t.y., Par.1). Arcangel, eski oyun sistemleri, pop temaları üzerine kurulu video enstalasyonlar ve performanslardan oluşan bir dizi proje alanları oluşturmuştur (Gygax, 2005, s.12). Sanatçının çalışmaları oyun kültürüne ve özellikle de video oyun kültürüne tarihsel bir yaklaşım olarak değerlendirilmektedir.

Arcangel, 2000 yılında Oberlin Müzik Konservatuarı'ndan Müzik Teknolojisi alanında lisans derecesini aldı ve daha sonra sanatçı olarak üretmeye başladı. Müzikal geçmişi Arcangel'in çalışmalarında kendisini belli eder. Sanatçı bir zamanların 'Nintendo' gibi popüler bilgisayar oyunlarının ve eğlence araçlarının yapısına ve içeriğine müdahale ederek teknoloji ve insan deneyimleri arasındaki ilişkiyi anlamaya çalışmıştır (Wooster University, 2021, Par.1). Sanatçı teknolojiyle kurulan bağı ters yüz etmek için projelerinin çoğunda sanal oyunların ortamlarını bozmaktadır.

Arcangel, 'Super Mario Clouds' (2003) isimli çalışmasında geçmişin en çok satan oyunu Super Mario Bros'un (1985) kartuşunu hackleyerek yapısal ve sistemsel değişiklikler geliştirmiştir. Arcangel burada hem bir yazılım ögesi geliştirmiş hem de sistemin hacklenmesiyle birlikte donanımsal değişiklikler

elde etmiştir. Manipüle edilmiş oyun kartuşu, oyun konsoluna yerleştirildikten sonra oyunda alışlagelmiş görüntülerin yerine manipüle edilmiş görüntüler ortaya çıkar. Örneğin sürekli tekrarlanması gereken beyaz bulutlar mavi gökyüzünde sarsıntılı bir şekilde hareket etmeye başlar. Sanatçı, oyunu bilinen öğelerinden arındırıp mono-krom bir arka plana indirger. Bulutlar ve monokrom arka plan dışındaki bütün unsurları çıkarmıştır (Gygax, 2015, s. 14). Katılımcı/izleyici açısından nostaljik sayılabilecek Soper Mario oyunundaki ana kahraman dahil birçok öğe bu projede yazılım dışı bırakılmıştır.

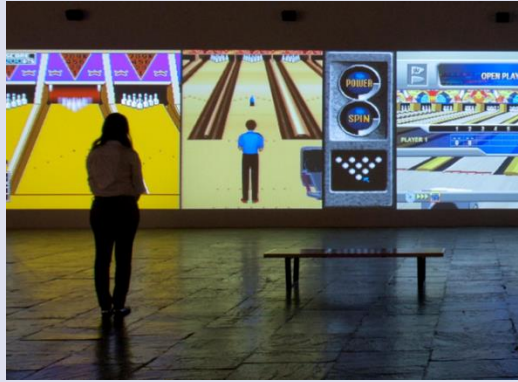
Arcangel yakın zamana kadar büyüleyici gibi görünen ama artık dolaşımda olmayan ve zamansızlığa mahkûm edilen teknolojik nesnelere ve içeriklere eskimekten kurtarmaya çalışmaktadır. Tüketim ve kitle iletişim toplumunun artık teknolojilerini manipüle edip onlara yeni bir anlam kazandırma eğilimindedir (Artguide,2015). Arcangel teknolojiye olan hayranlığımızı, ondan beklentilerimizi esprili bir şekilde seketeğe uğrattıyor. Sanatçı, projelerinde izleyicilerin/katılımcıların teknoloji üzerindeki kontrolünü sınırlar ve etkileşimleri sıklıkla hüsrarla sonuçlanır. Arcangel'in çalışmalarının diğer bir özelliği ise teknolojiyle sanatçının yaratıcı eylemi arasındaki çelişkili eylemseliktir. Bu sayede küçük müdahalelerle belirli bir teknoloji ya da ürün sanat yapıtına dönüştürülür. Arcangel'in sanat pratiğinde popüler kültür ve güzel sanatlar arasındaki sınırlar teknolojilerin şakacı bir dille sentezlenmesiyle bulanıklaşıyor (Whitney, 2011, s. 1). Teknolojinin sanat yoluyla iğdiş (işlevsizlik) edilmesi Arcangel'in projelerinin en belirgin özelliklerinden birisidir.

Arcangel, 'Various Self Playing Bowling Games' (2011), isimli çalışmasında diğer video oyunu projelerinin çoğunda yaptığı gibi eski bir video oyunun sistemine müdahale ederek manipülasyona dayalı yeni bir oyun deneyimini geliştiriyor. Katılımcılar projedeki oyunla herhangi bir etkileşime giremez. Çünkü oyun etkileşime açık olarak kodlanmamıştır. Katılımcılar sadece oyunun akışını izleyebilmektedir. Arcangel, bu proje için bir programcı ve mühendisle birlikte çalışarak düğme hareketlerini kayda alan ve oyunun sürmesini sağlayan bir mikro denetleyici geliştirmiştir. Kumandalara takılan bu çipler oyunu manipülasyona uğrattır. Dolayısıyla bowling oyununun vaat ettiği her türlü başarı ve ödül potansiyeli boşa çıkar. Bowling topları tekrar tekrar aynı şeyleri tekrarlayarak istisnasız şekilde oluğa düşer ve beklentilerimizi hayal kırıklığına uğrattır (Whitney, 2011, s. 3). Arcangel, manipülasyon ve kendine mâl etme becerisini kullanarak teknolojik bağımlılığımızı ve kazanma/başarma potansiyelimizi karşı karşıya getirir.



Resim 1. Şekil 1: Super Mario Clouds, Video Enstalasyon, 2005

Picture 1. Super Mario Clouds, Video Installation, 2005 <https://www.sartle.com/artwork/super-mario-clouds-cory-arcangel>



Resim 2. Various Self Playing Bowling Games, Video Enstalasyon, 2011
Picture 2. Various Self Playing Bowling Games, Video Installation, 2011
<https://ropac.net/artists/25-cory-arcangel/works /12095/>



Resim 3. Masters, İnteraktif Video Enstalasyon, 2011
Picture 3. Masters, Interactive Video Installation, 2011
<https://whitney.org/exhibitions/cory-arcangel>



Resim 4-5. Masters, İnteraktif Video Enstalasyon, 2011
Picture 4-5. Masters, Interactive Video Installation, 2011
<https://coryarcangel.com/things-i-made/2010-023-composition-7>

Sanatçı bir diğer video oyunu projesi olan 'Masters'ta (2011), izleyicileri/katılımcıları normal düzeninde ve etkileşime açık bir golf oyununa davet etse de katılımcıların eylemleri sanal dünyadaki deneyimlerinin aksine sonuçlanır. Arcangel oyunu manipülasyona uğratarak katılımcı deneyimini sınırlandırmıştır. Oyuncular topa hangi açıyla vururlarsa vursun top delikten uzaklaşacaktır. Arcangel, burada oyunun ve oyuncunu başarısızlığını tersyüz edecek şekilde kullanmıştır. "Bu durumda Arcangel, sanal dünyada fiziksel bir aktiviteyi "simüle etmenin" doğası üzerine bir yorum yaparak, insan bedeninin spordaki eylemleri ile bunların sanal bir ortama yayılması arasındaki ilişkiyi sorgulamaktadır. Arcangel'e göre simülasyon, dünyamızın ve gerçekliğin son derece iyi üretilmiş yorumlarına olan takıntımızın kilit bir unsurudur" (Whitney, 2011, s. 5). Sanatçı, oyunların sonunda başarı ve başarısızlık olmak üzere iki sonuçtan birinin gerçekleşeceğiyle ilgili algımızı ve deneyimlerimizi tersyüz eder.

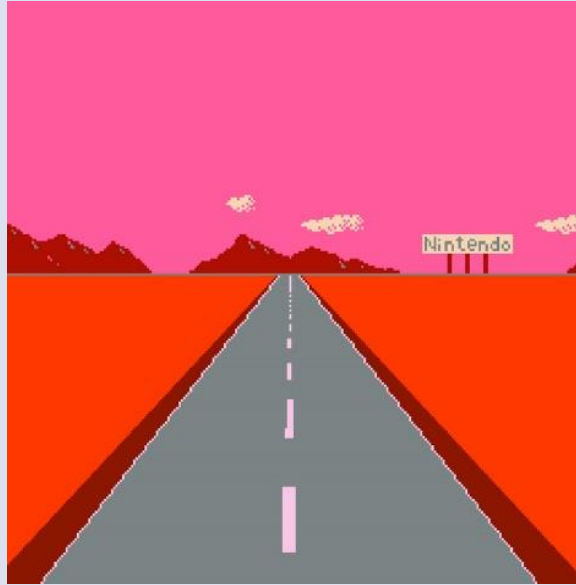
Arcangel'in sanatı temellük ve manipülatif dönüştürmeler üzerine kuruludur. Sanatçı çalışmalarının tamamını erişilebilir açık kaynaklar haline getirmiştir. Eski ve yeni medya teknolojilerini kendi yorumuyla olasılıklı dünyalara dönüştürmüştür (Artuner). Örneğin sanatçının Composition #7 isimli çalışması Frets on Fire oyunu ve Guitar Hero'nun açık kaynaklı bir yazılım mod dosyası projesidir. Arcangel, bloglama gibi yöntemler kullanarak küresel ölçekte etkileşime dayalı, erişilebilir projeler geliştirmeye her zaman ilgi duymuştur (Wooster University, 2021, Par.1). Bu ilgi katılımcıların memnuniyetini sağlamaya yönelik bir ilgiden ziyade katılımcıların beklentileriyle yeni deneyimleri arasındaki karşıtlığı vurgulamaya yöneliktir.

Kendi içinde görece soyut olan imge dünyası 'F1 racer

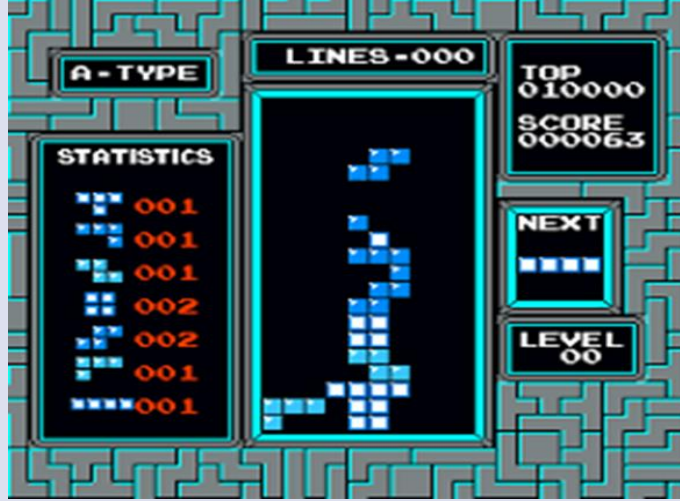
mod' (Japanese Driving Game, 2004) adlı çalışma yazılımsal olarak oynanamaz hale getirilmiştir. Oyuncuların labirentimsi yollardan geçtikten sonra arabalar bir anda silinip gider. Geriye görece rahatsız edici renklerden oluşan bir manzara içinde tekensiz bir yolculuk kalır. Daha sonraki bir projede 'Super Mario Clouds ve 'Japanese Driving Game' birleştirilip 'Super Landscape Number One' (2005) başlığıyla soyutlanmış manzara resimleri şeklinde tasarlandı. Çalışma, yarış oyununu merkeze kaydırmış ve bulutlar sanki bir manzara resminde olduğu gibi çerçeveleme görevi üstlenmiştir (Gygax, 2015, s. 15). Super Mario Clouds'ta olduğu gibi bu çalışmada da benzer şekilde bazı öğeler oyundan çıkarılmıştır. Sanatçı diğer çalışmalarında olduğu gibi burada da orijinal ve sahte, gerçek ve sanallık arasındaki zihinsel deneyimlerimizi zorlamaktadır.

'Super Slow Tetris' (2004) adlı çalışmada, çizgilerden oluşan basit geometrik imgelerin birbiri ardına düzenli bir şekilde hizalanması gereken klasik Tetris (1985) oyununda hız o kadar düşürülmüştür ki oyunu oynamak can sıkıcı bir hal alır. Normalde çok hızlı bir düşünme pratiği gerektiren oyun yavaşlatma kodları nedeniyle oynanamaz hale gelir. Çalışma, zaman algımızı sorgular. Çalışma, oyunun orijinal halini yinelemekten ziyade oyunu işleyişinden mahrum bırakmak için sisteme yapılan minimal müdahaleyle Arcangel'in metodolojisine sorunsuz bir şekilde karışır (Gygax, 2015, s. 17-18).

Cory Arcangel'in çalışmalarının çoğu 1990'ların pop ve oyun kültürünün referanslarıyla ilişkilidir. Sanatçı, popüler video oyunlarını ve filmleri katılımcıların zihnini zorlayacak biçimde hackleme ve başkaca manipülasyon tekniklerini kullanarak zekice yeniden kurgulamıştır. Çalışmalar, katılımcıların nostalji yüklü kişisel hatıralarıyla ilişkilendirebileceği karşıt deneyimlere neden oluyor.



Resim 6. F1 Racer mod, İnteraktif Video Enstalasyon, 2004
Picture 6. F1 Racer mod, Interactive Video Installation, 2004
<https://coryarcangel.com/things-i-made/2004-002-f1-racer-mod>



Resim 6. Super Slow Tetris, İnteraktif Video E. 2004
 Picture 6. Super Slow Tetris, Interactive Video E. 2004
<https://coryarcangel.com/things-i-made/2004-003-super-slow-tetris>

Sonuç

Cory Arcangel hızla eskijen teknolojileri hackleyerek yeniden yorumlar. Bu sayede kimlik, kültür ve bellek ekseninde zamanın bir kesitini güncel alana taşır. Sanatçı popüler olmuş medya ortamlarından en bilindik olanlarını işlevsiz hale getirir. Ayrıca bu ortamları ve araçları kendine mâl ederek gelenek ve kültürle tekrar iletişim kurmanın önünü açar. Arcangel, simülasyon ve gerçeklik arasındaki sınırları bulanıklaştırır ancak çelişkili bir şekilde de bulanıklaşan sınırı belirginleştirmek ister. Bunu yaparken de medya ortamlarına deneyimlerimizin ve beklentilerimizin aksine sonuçlar veren manipülatif müdahalelerde bulunur. Arcangel hem ürün olarak hem de içerik olarak zaman aşımına uğrayan teknolojileri tüketim ve hız ekseninde yeniden kurgulayarak zaman algımızı göreceli hale getirir. Katılımcılar Arcangel'in çalışmalarına dahil oldukları andan itibaren beklentileri boşa çıkmaya başlar çünkü sanatçı bazen kısmen bazen de tamamen bu olanağı ortadan kaldırır. Dolayısıyla Arcangel, sanatı tüketme! biçimimizi de sorgular ve klasik sanat izleyicisi kategorisini de ter yüz eder.

Extended Abstract

After the use of tools such as cameras and television as an art form in the 1960s, in the 1990s we see New Media being incorporated into art practices as tools and media. These tools and media produced with digital or digital technology turn into a material for artists. The current point is a continuation of the search for alternative spaces and materials that started in the 20th century. Interactive media such as computers, the internet and virtual reality offer new experiences for the artist and the viewer, who has now become the user. The artist makes the user a part of the work. The user

completes the work by interacting with it. In this way, both the artist and the user expend mental and physical energy. The user has to move from a passive to a dynamic state.

Some artists appropriates existing virtual environments by manipulating them, as in 'Video Game Art'. This method is similar to the works of video art artist Nam June Raik, who plays with the mechanism of television. In this context, Cory Açangel, one of the important names of Video Game Art, and his art will be the subject of this research study. Arcangel is one of the most important artists interested in media art. He has manipulated media mediums and tools such as video games, giving them a new identity. He studied at the conservatory and specialized in the software of music technologies. His work is open source and interactive. Arcangel brings game culture, technology and their obsolescence into the present with a nostalgic perspective. Although the participant involved in Arcangel's work experiences nostalgic moments, the work progresses contrary to the participant's expectations. The artist questions both the rapid consumption of technology and the viewing culture of the art audience. Arcangel disrupts the environments of existing media and makes them his own. His works can be evaluated as the preservation and re-presentation of identity and memory. It recirculates technological habits that have remained in a section of time with the possibilities of interaction. Arcangel resorts to manipulations that frustrate our desire to succeed through game culture. CoryArcangel's projects revolve around the preservation of digital memory and identity. He tries to understand the contradiction between culture and innovation through the appropriation and reproduction of media. Arcangel shares the source texts of his projects with the participants by making them open access on his website.

Kaynakça

- Art Guide. (2015). Cory Arcangel This Is All So Crazy, Everybody Seems So Famous https://artguide.artforum.com/uploads/guide.003/id02372/press_release.pdf (Erişim Tarihi: 04.15.2024).
- Artuner, Cory Arcangel, Erişim Tarihi:31.05.2024, <https://www.artuner.com/wp-content/uploads/Cory-Arcangel.pdf>
- Cory Arcangel (2010). Composition #7, Cory Arcangel, <https://coryarcangel.com/things-i-made/2010-023-composition-7> (Erişim Tarihi: 13.12.2023).
- Cory Arcangel (2004). F1 racer mod, Cory Arcangel, <https://coryarcangel.com/things-i-made/2004-002-f1-racer-mod> (Erişim Tarihi: 13.12.2023).
- Cory Arcangel (2004). Super Slow Tetris, Cory Arcangel, <https://coryarcangel.com/things-i-made/2004-003-super-slow-tetris> (Erişim Tarihi: 13.12.2023).
- Greene Naftali Gallery, Cory Arcangel Exhibition, <https://greenenaftaligallery.com/exhibitions/cory-arcangel> (Erişim Tarihi: 15.12.2023).
- Gygax, R. (2005). Minimalize Mario, The works of Cory Arcangel, Ringier Kunstverl, s.12-14-15-17-18
- Wooster University, <https://wooster.edu/wpcontent/uploads/2021/07/freeplay-artist-bios.pdf> (Erişim Tarihi: 14.12.2023).
- Sartle, Sper Mario Clouds, <https://www.sartle.com/artwork/super-mario-clouds-cory-arcangel> (Erişim Tarihi: 14.12.2023).
- Whitney Media (2011). Cory Arcengel Pro Tools, s.1-3-5 https://whitneymedia.org/assets/generic_file/104/arcangel_brochure.pdf (Erişim Tarihi: 14.12.2023).
- Whitney Media (2011). Cory Arcengel Pro Tools, <https://whitney.org/exhibitions/cory-arcangel> (Erişim Tarihi: 14.12.2023).
- Ropac, Various Self Playing Bowling Games, <https://ropac.net/artists/25-cory-arcangel/works/12095/> (Erişim Tarihi:16.12.2023).