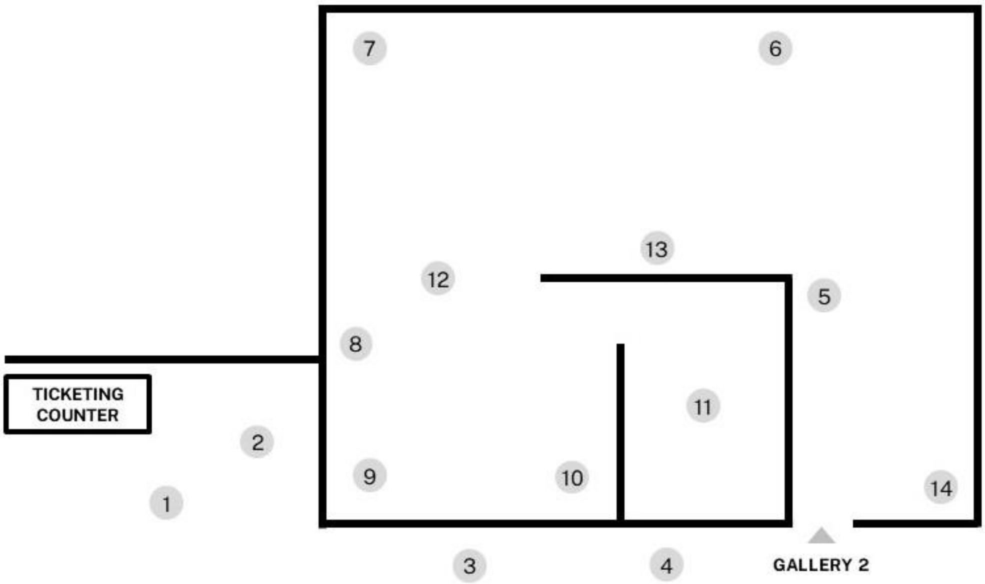
புதிய தொழில்நுட்பங்கள், கருத்துருவம் மற்றும் மனித யதார்த்தங்கள் சார்ந்த நம் புரிதல் எப்படி மாறியுள்ளது என்பது பற்றிய புதிய சிந்தனைகளைத் தூண்டுகின்றன. *எல்லோரும் என் திரையைக் காண முடிகிறதா?* (*Can Everybody See My Screen?),* தொடர்புடைய பல்வேறு கருத்தாக்கங்களினால் செலுத்தப்படுகிறது: உடல்கள் எவ்வாறு தொழில்நுட்பங்களுடன் தொடர்பு கொள்கின்றன, தொடர்பு கொள்ளப்படுகின்றன, உடல்கள் எவ்வாறு “நிஜத்துடனும்” மெய்நிகருடனும் சமரசம் செய்து கொள்கின்றன, இந்த உறவுகள் எவ்வாறு அடிப்படையில் நாம் நம் வாழ்க்கையை வாழும் விதத்தையும் நாம் ஒருவருடன் ஒருவர் மட்டுமின்றி நம்முடனும் எப்படித் தொடர்புகொள்கிறோம் என்பதையும் உருமாற்றியுள்ளன.

இந்தக் கண்காட்சி, கலை சர்ந்த நடைமுறைகள், உணர்வுகளிலும் உடலிலும் தொழில்நுட்பம் குறுக்கிடுவதிலிருந்து, சமுதாயத் திறனாய்வு வரை எவ்வாறு மின்னிலக்கமயமாகிவரும் உலகுடன் ஈடுபடுகின்றன என்பதையும், மின்னிலக்க வெளிகள் எவ்வாறு சுய அடையாளம் காணுதல், உறவு, அன்பு ஆகியவற்றுக்கான சாத்தியங்களை உருவாக்கக்கூடும் என்பதையும் ஆராய்கிறது. இந்தக் கண்காட்சியிலுள்ள படைப்புகளுக்கு மையமாக இருப்பது “திரை”. பருப்பொருள் மின்னிலக்கம் சார்ந்ததாக மாற்றப்படும் மேற்பரப்பு இது. உடல் சார்ந்த ஒன்றுக்கும் அதன் பிம்பத்துக்கும் இடையிலான எல்லையாக இது செயற்படுகிறது. இதில் நகைமுரண் என்னவெனில், வசிக்கும் உலகம் இந்த வாசல் வழியாக உயிர்பெறுகிறது, உயிரூட்டப்படுகிறது, மறுஉருவாக்கப்படுகிறது, அழிவற்றதாகிறது. இந்தக் கண்காட்சியிலுள்ள படைபபுகள் அணுக்களுக்கும் படப்புள்ளிகளுக்கும் இடையே உறவுகள் உருவாக்கப்படும் திரையின் வெளியை ஆராய்கின்றன.

நீண்டகாலத் தொலைதூர ஊடாடல்களில் அடிக்கடி கூறப்படும் சொற்றொடர்களில் ஒன்றான *எல்லோராலும் என் திரையைப் பார்க்க முடிகிறதா?* திரையை இடைமுகமாகவும் ஒத்திசைவின் நிகழ்விடமாகவும் கொண்டு தொழில்நுட்பத்தில் பயணிக்கும் உடல்களின் விருப்பங்களைப் பதிவு செய்கிறது. சிங்கப்பூர் கலை அரும்பொருளகச் சேகரிப்பிலுள்ள படைப்புகளையும் புதியனவற்றையும் பயன்படுத்திக்கொண்டுள்ள இந்தக் கண்காட்சி, அண்மைய ஆய்வுகளையும் 2000களிலிருந்து பின்பற்றப்பட்ட முந்திய நடைமுறைகளையும் அடிக்கோடிட்டுக் காட்டுகிறது.



1, 7, 14.

தியாவ் யு ஹான் (Teow Yue Han)
(பிறப்பு. 1987, சிங்கப்பூர்)
ட்ரேஸ்2: நுழைவுத் தொடர்பு நடுவம் (*Trace2: Entry Contact Hub*)
ட்ரேஸ்2: இடைநிலைத் தொடர்பு நடுவம் (*Trace2: Intermediary Contact Hub*)
ட்ரேஸ்2: வெளிவழித் தொடர்பு நடுவம் (*Trace2: Exit Contact Hub*)
2022
கலப்பு ஊடக முப்பரிமாணப் படைப்பு
பரிமாணங்கள் வேறுபடுபவை
சிங்கப்பூர் கலை அரும்பொருளகத்தால் பணிக்கப்பட்டது

ட்ரேஸ்2 *(Trace2)* ட்ரேஸ் டுகெதர் (TraceTogether) தொடர்ந்து இருப்பது, பல அடுக்கு புவிவேலி, உயிரியில் கண்காணிப்பு மற்றும் புதிதாக வரக்கூடிய உயிரிகள் - குறிப்பாக தொடர்புகளின் தடமறிதல் படிப்படியாக நிறுத்தப்படும்போது

வரக்கூடியவை - ஆகியவை பற்றி ஆராய்கிறது. நடனக் கலைஞர் மற்றும் ஆராய்ச்சி எழுத்தாளரின் ஒத்துழைப்புடன், இந்தக் கண்கவர் முப்பரிமாணப் படைப்பில் நோய்ப்பரவலுக்குப் பிந்திய மன அதிர்ச்சிகள், மறு வாழ்வு, பௌதிக மற்றும் மின்னிலக்க வெளிகள் பற்றிய புதிய புரிந்துணர்வு ஆகியவற்றை ஆராயும் அசையும் உணர்கருவியால் இயக்கப்படும் தடமறியும் அமைப்பு ஒன்றும் இணைந்துள்ளது. ட்ரேஸ்2, தியாவின் தொடரும் படைப்பான *அறிவார்ந்த தேசத்தைச் செயற்படுத்துதலின்* தொடர்ச்சி ஆகும். அது, நடன அமைப்பினுள் புதிய செயற்பாட்டு உத்திகளைக் காண்பதன் வழி அறிவார்ந்த தேசத்தின் நிறுவன லட்சியத்தை ஈடுபடுத்த முற்படுகிறது. இந்தப் படைப்பு கண்காட்சி வெளியை பரப்புதல் மற்றும் ஒத்துழைப்புக்கான ஒரு வேடிக்கை நிறைந்த தளமாக மாற்றுவதன் வழி சமுதாயத்தின் உள்ளார்ந்த அனுபவத்திற்கும் பழக்கங்களுக்கும் கற்பனாசக்தியுடன் அர்த்தம் கொடுக்கிறது.

ஒத்துழைப்பாளர்கள்:
தொடர்புகளின தடங்களைக் கண்டறிபும் அமைப்பு (Bernice Lee)
சிறப்பு விளைவுகள்: formAxioms
ஏஜ(AI) பனுவல் ஆசிரியர்: ஃபெடரிக்கோ ரூபர்ட்டோ (Federico Ruberto)

2.

டெர்ரா பஜ்ரஹோசா (Terra Bajraghosa)
(பிறப்பு. 1981, இந்தோனேசியா)
நார்சிசஸ் பிக்சலஸ் (Narcissus Pixelus)
2009
ஊடாடும் கணினி விளையாட்டு
210 x 70 x 70 செ.மீ
சிங்கப்பூர் கலை அரும்பொருளகச் சேகரிப்பு

நார்சிசஸ் பிக்சலஸ் (Narcissus Pixelus) விளையாட்டுக் கூட வீடியோ விளையாட்டு எந்திரங்களின் காட்சி வடிவத்தைப் பெரிய அளவில் பயன்படுத்துகிறது. இந்த ஆயிரமாண்டின் தொடக்கத்தில் தங்கள் மதிப்பை இழக்கத் தொடங்கும் வரை இந்த வீடியோ விளையாட்டுக் கூடம் உலகெங்கும் பரவலாகக் காணப்பட்டது, இந்த விளையாட்டுக்களில் சிறந்து விளங்குவது ஒரு வகைத் தன்மதிப்பை அளித்ததோடு சகாக்களிடையே அங்கீகாரம் பெற உதவும் ஒன்றாகவும் உள்ள ஓர் இளையர் கலாச்சாரத்தையும் சமூதாய வெளியையும் இது பிரதிநிதிக்கிறது. *நார்சிசஸ் பிக்சலசில்* உள்ள விளையாட்டு, திறமையோ அதிர்ஷ்டமோ சார்ந்த ஒன்றல்ல. மாறாக, அது விளையாடுவோரைக் கலைஞரால் உருவாக்கப்பட்ட வரைபுள்ளிக் கட்டங்களைப் பயன்படுத்தி தங்கள் விருப்பம்போல் தங்கள் மின்னிலக்கப் படத்தை உருவாக்க அழைக்கிறது. இங்கு கலைஞரின் வரைபுள்ளி உண்மையான வரைபுள்ளியிருருந்து மாறுபட்டிருக்கிறது. அவை

கை,கால்களையோ ஏதாவது பொருட்ளையோ பிரதிநிதிக்கும் கருத்தின் அடிப்படையிலான காட்சி வடிவங்களில் அமைக்கப்பட்டுள்ளன. இந்த தற்படங்கள் தனித்தன்மை வாய்ந்தவையாகத் தோன்றினாலும், நெருக்கமாக ஆராயும்போது, அவை ஒரு நிவையான வண்ணத்தட்டின் வரம்புக்குட்பட்டிருக்கின்றன. தலைப்பு சுட்டுவது போல் தற்படங்கள் எடுப்பதிலுள்ள மோகம், மிக அழகிய மின்னிலக்கப் படத்தை எடுக்கும் மோகமாக மாறுகிறது. இதில் தேர்ந்தெடுப்பதற்கான சுதந்திரம் தன்னாளுமையாகத் தவறாகக் கருதப்படுகிறது.

3.

சோங் கிம் சியு (Chong Kim Chiew)
(பிறப்பு.1975, மலேசியா)
வாசிக்க முடியாத சுவர் (Unreadable Wall)
2013
செய்தித்தாள் கூழில் செய்யப்பட்ட செங்கற்கள்
பரிமாணங்கள் மாறுபடுபவை
சிங்கப்பூர் கலை அரும்பொருளகத்தின் சேகரிப்பு

வாசிக்க முடியாத சுவர் (Unreadable Wall), சுக்குநூறாகக் கிழிக்கப்பட்ட, கூழாக்கப்பட்ட மலேசிய தாய்மொழிச் செய்தித்தாள்களினால் செய்யப்பட்ட செங்கற்களைக் கொண்ட ஒரு முப்பரிமாணப் படைப்பு. இந்த வடிவில் படைக்கப்படும்போது, அவை அதன் தலைப்புச் சுட்டுவது போல் வாசிக்க முடியாதவையாக, எனவே பயனற்றவையாக உள்ளன. காட்சிக் கூடத்தின் பழைய நுழைவாயிலை மறைக்கும் வகையில் வேண்டுமென்றே அமைக்கப்பட்டிருக்கும் இந்தப் படைப்பு உடல்கள் நுழைவதைத் தடுக்கும் ஒரு சோதனைச் சாதனமாகச் செயற்படுகிறது – கலைஞரின் சொந்த நாட்டில் செய்தித்தள் சுதந்திரத்துக்குக் கட்டுப்பாடு இருப்பதன் உருவகம் இது.

இந்தச் சிந்தனையை இணையச் செய்தி ஊடகங்களுக்கும் இணையவெளிக்கும் நீட்டித்து, இந்தப் படைப்பு தடையற்ற செய்திப் பரிமாற்றம், இணையத்தின் உலகமயமாக்கப்பட்ட, ஒன்றுடன் ஒன்று இணைக்கப்பட்ட வெளிக்கு ஆபத்தாக விளங்கும் பிளவுபடுத்தும் நெருக்குதல்கள் ஆகியவற்றின் சின்னமாக உள்ளது. இவற்றில் தொழில்நுட்ப மாற்றங்கள், புவிஅரசியல் சார் நிகழ்வுகள், வணிக நடைமுறைகள் ஆகியவை அடங்கும். இதற்கிடையே, இந்தச் சுவரை நேரடியாக எதிர்கொள்வது நம் சொந்த உடலையும் மின்னிலக்கத் திரையின் மறு பக்கத்தில் இடம் பெற்றிருக்கும் உடல்களையும் பற்றிய விழிப்புணர்வை ஏற்படுத்துகிறது.

4.

ஊரிச் லாவ் (Urich Lau)
(பிறப்பு1975, மலேசியா)
குறியீட்டுக் கோப்பு: மூன்று குவிமாடங்கள் (Code File: Three Domes)
2016
அலுமினியத்தில் மின்னிலக்க அச்சுகள்
40.6 x 50.8 செ.மீ (ஒவ்வோர் அச்சுப் படமும்); 10.2 x 10.2 செ.மீ (ஒவ்வொரு குறியீட்டு அச்சும்)
சிங்கப்பூர் கலை அரும்பொருளகத்தின் சேகரிப்பு

குறியீட்டுக் கோப்பு: மூன்று குவிமாடங்கள் (Code File: Three Domes) சிங்கப்பூரின் முக்கியக் கலாச்சார நிறுவனங்களின் கட்டடக்கலையில் பிரதான இடம் வகிக்கும் மூன்று குவிமாடங்களைக் காட்டுகிறது. எனினும் அவற்றின் பிழைகள் நிறைந்த தோற்றங்களில் ஒரு கலவையான தன்மை உள்ளது. இதில் காணப்படும் கோளாறு தன் சமிக்ஞையை இழக்கப்போகும் ஒரு தொலைக்காட்சித் திரை அல்லது தற்காலிகக் கோளாறுக்கு உள்ளாகும் ஒரு மின்கருவி போல் ஓர் அமைதியின்மையை ஏற்படுத்துகிறது. அதோடு, அதைச் சார்ந்திருப்போரின் சொந்த நம்பிக்கையைக் குலைக்கும் அதே வேளையில், பார்வையாளரின ஆர்வத்தையும் தூண்டுகிறது.

5.

ஊரிச் லாவ் (Urich Lau)
(பிறப்பு1975, மலேசியா)
வாழ்க்கைச் சுற்று (Life Circuit)
2009-16
CRTகளுடன் பல்லூடக முப்பரிமாண அமைப்புகள், தலை மேடை, மாற்றப்பட்ட சாதனம் (பற்றவைப்புப் பாதுகாப்புக் கண்ணாடி, காதுறைகள், எரிவாயு முகக்கவசம், LCD திரைகள், வேவு கேமராக்கள், ஒலிபெருக்கிகள், பெருக்கிகள்), அலுமினிய அச்சுகள்
பரிமாணங்கள் மாறுபடுபவை
சிங்கப்பூர் கலை அரும்பொருளகத்தின் சேகரிப்பு

வாழ்க்கைச் சுற்று (Life Circuit) ஆரம்பத்தில் தொழில்துறைப் பாதுகாப்புச் சாதனத்திலிருந்து மறுஉருவாக்கம் செய்யப்பட்ட, அணியக்கூடிய கருவி ஒன்றை மையமாகக் கொண்ட வீடியோ செயல்முறை விளக்கமாகத் திட்டமிடப்பட்டது, கலைஞர் அதை அணிந்து செயற்படுத்தியபோது, இந்த மாற்றப்பட்ட கருவிகள் இப்போது பார்ப்பதற்கும் பேசுவதற்கும் கேட்பதற்கும் தடையேற்பட்டுவிட்ட ஓர் உடலின் நீட்சிகளாக ஆகின்றன. எனினும் அவருடைய சுற்றுப்புறத்திலிருந்து பெறும் ஒலி, ஒளித் துணுக்குகளை அனுப்ப முடிகிறது.

ஒரு பல்லூடக முப்பரிமாண அமைப்பாகப் படைக்கப்படும் இதில் பார்வையாளர்கள், கருவியிலுள்ள வேவு கேமராவால் பிடிக்கப்பட்ட தங்கள் சொந்தப் படங்களைத் திரையில் காண்கிறார்கள். எனினும், இந்த ஒற்றை ஒளி வழியில் செலுத்தப்படும் அளவுக்கதிகமான உள்ளீடுகளால் அவர்களுடைய படங்கள் குலுங்குகின்றன, நடுங்குகின்றன.

வாழ்க்கைச் சுற்று, தொழில்நுட்பத்தில் பெரும் முன்னேற்றம் கண்டுள்ள, அதே வேளையில் அதனுடன் வரும் அந்தரங்கம், தகவல் திரட்டு, மின்னிலக்க வசதிக்காக மனிதத் தொடர்பை இழப்பது முதலிய பிரச்னைகள் உள்ள சிங்கப்பூரில் வாழ்வது பற்றிச் சிந்திக்கிறது. பயன்படுத்துபவருக்கு உதவ வேண்டிய இக்கருவி, மாறாக, அவருடைய புலன்களைப் பாதிக்கும் வகையில் வடிவமைக்கப்பட்டுக் கலைஞரால் அணியப்பட்டிருக்கிறது. உடனுக்குடன் படங்களை ஊட்டும் வகையில் அமைக்கப்பட்டுள்ள வேவு கேமராக்கள், கேளிக்கையின் போர்வையில் நம்மையறியாமலேயே தரவுத் திரட்டுக்கும் நம் அந்தரங்கம் பறிபோவதற்கும் துணைபுரியும் நம் சொந்தப் படங்கள் மீது நாம் கொண்டுள்ள மோகம் பயன்படுத்திக்கொள்ளப்படுகிறது.

6.

உங்கள் தொலைக்காட்சியைக் கொல்லுங்கள் (KYTV)
P.O.P நிலையத்தின் பெரும் வெற்றிகள் (The P.O.P. Station Greatest Hits)
2004–2009 / 2022
பல்லூடக முப்பரிமாணப் படைப்பு
பரிமாணங்கள் வேறுபடுபவை
சிங்கப்பூர் கலை அரும்பொருளகத்தால் பணிக்கப்பட்டது

டிக்டோக் (Tiktok) வருவதற்கு வெகு காலம் முன்பே KYTV-யின் *P.O.P. நிலையம் இருந்தது. (*"P.O.P." என்பது வெகுஜன அரசியல் - "Politics of the Popular"-ஐக் குறிக்கும்). தொடக்கத்தில் 2004க்கும் 2009க்கும் இடையே ஒரு ஊடாடும் படைப்பாக அறிமுகப்படுத்தப்பட்ட இதில், கூட்டாக உருவாக்கப்பட்ட இசைப்பதிவுகள் மற்றும் பின்னணிகளுக்கு ஏற்ப இசைக் காணொளிகளில் பங்கேற்கவும் தயாரிக்கவும் பார்வையாளர்கள் அழைக்கப்பட்டனர். இந்தப் படைப்பின் முந்திய பதிப்பு, சந்தைப்படுத்தக்கூடிய பிரபல நட்சத்திரங்களைப் பயன்படுத்தித் தயாரிக்கும் அணுகுமுறையைப் பின்பற்றிய இசைத் தொழில்துறையினரை நையாண்டி செய்யும் விதத்தில் அமைந்தது. இதற்கு மாறாக, KYTV, பரப்பிசைக் கலாச்சாரத்தைப் பரவலாக்கவும் *P.O.P.* நிலையத்தின் மூலம் வளரும் கலைஞர்களுக்குத் தேவையான சாதனங்களை வழங்கி உதவவும் இதைச் செய்தது. இதன் விளைவாக உருவான இசைக் காணொளிகள் ஒளிபரப்பிப் பரப்புவதன் வழி புகழ் பெற உதவும் என்ற நம்பிக்கையில் யூ ட்யுபில் (YouTube) பதிவேற்றப்பட்டன.

இந்த ஆண்டு *P.O.P.நிலையம்,* அதன் புதிய பதிப்புடன் திரும்பி வருகிறது. *பெரிய வெற்றிகள் (Greatest Hits)* என்னும் அது KYTV'யின் படைப்பாக்க முயற்சியின் பயணத்தை விவரிக்கும் ஒரு துடிப்பான பல்லூடகப் படைப்பு. சொந்த முயற்சியில் உருவான நட்சத்திரங்களைக் காட்டும் வீடியோ சுவரும், இந்தப் படைப்பின் பரிணாம வளர்ச்சியைக் காட்டும் ஆவணப்படமும் இடம்பெற்றுள்ள *P.O.P.* நிலையம் சமூக ஊடக வலைத்தளங்களின் தொடக்கத்திற்கு எடுத்துக்காட்டாக விளங்கும் அதே வேளையில், சாதாரணக் குடிமக்களின் பங்கையும் கனவுகளையும் இணையத்தின் பகிர்ந்துகொள்ளப்பட்ட மனிதாபிமானத்தையும் அங்கீகரிக்கிறது.

8.

சட்ச்சாய் புய்ப்பியா (Chatchai Puipia)
(பிறப்பு.1964, தாய்லந்து)
ஜன்னல்கள் (Windows) என்னை நேசி... என்னை நேசிக்காதே... என்னை நேசி (Love Me... Love Me Not... Love Me)
1997
கேன்வசில் எண்ணெய் ஓவியம்
200 x 150 x 4 செ.மீ
சிங்கப்பூர் கலை அரும்பொருளகத்தின் சேகரிப்பு

ஜன்னல்களில் (என்னை நேசி... என்னை நேசிக்காதே... என்னை நேசி), ஓவியர் நிர்வாணமான, ஆணுமில்லாத, பெண்ணுமில்லாத உருவமாகச் சித்திரிக்கப்படுகிறார். அந்நியமான அணிகலன்களை அணிந்து, சோகமாகவும் கீழ்ப்படிகிறவருமாகத் தோற்றமளிக்கிறார். உலகளாவிய இணைய எழுச்சி நூற்றாண்டுப் பழைமை வாய்ந்த அனைத்துலகத் திருமணத் தரகுச் சேவையின் வளர்ச்சிக்கு வித்திட்ட ஒரு காலகட்டத்தில் உருவாக்கப்பட்ட இந்தப் படைப்பு, அஞ்சலின் வழி பெறப்படும் வாழ்க்கைத்துணைகள் மற்றும் இணைய வழிச் சந்திப்புக்கான டேட்டிங் (Dating) ஆகியவற்றுக்கு அடிப்படையாக உள்ள சமன்பாடற்ற அதிகாரப் பரவலைக் கடுமையாக விமர்சிப்பதாகக் காணப்படலாம். ஒரு உலாவியின் கணினிச் சாளரத்தின் வடிவில் அமைந்துள்ள இந்தச் சித்திரம், சில்லறை வியாபாரக் கடை முகப்பை நினைவுபடுத்தி இணைய வழி சமூக உறவாடல் போர்வை அகற்றப்பட்டு இணைய உறவுகளில் உள்ள வியாபாரப் பொருளாகக் கருதும் தன்மையை வெளிப்படுத்துகிறது.

9.

லியானா யாங் (Liana Yang)
(பிறப்பு 1978, சிங்கப்பூர்)
ஒரு நினைவுப்பொருள் (A Souvenir)
2022
முழு ஒட்டுத்தாள் உறையுடன் கூடிய இடுக்கி எந்திரம், பொதியுறைகளும் பரிசுகளும், தரை ஒட்டுவில்லைகள், வீடியோ மற்றும் ஒலி.
182 x 80 x 80 செ.மீ (இடுக்கி எந்திரம்) 170 x 170 செ.மீ (தரை ஒட்டுவில்லை)
ஒலி கால அளவு சுமார். 11 நிமிடம்
ஒலி அமைப்பு ராபின் சுவா (KiDG)
சிங்கப்பூர் கலை அரும்பொருளகத்தால் பணிக்கப்பட்டது.

ஒரு நினைவுப்பொருள் (A Souvenir) இணைய வழி டேட்டிங்கில் (Dating) அல்லது காதல் உறவுகளில் வெற்றி அல்லது தோல்விக்கான முக்கிய அம்சங்களாக தெரிவையும் வாய்ப்பையும் பார்க்கிறது. இணையவழி டேட்டிங்கில், தெரிவு மற்றும் வாய்பபை எதிர்கொண்டு சமாளிப்பது சவால் மிக்கதாக இருக்கவும் கூடும். தெரிவு என்பது நம்பிக்கை நிறைந்த ஓர் உணரச்சி. சலிப்புற்றிருக்கும் அல்லது தனிமையில் உள்ள ஒருவர், டேட்டிங் (dating) செயலிகள் மூலம் ஒரு துணையைத் தேடிக்கொள்ள வேண்டிய கட்டாயம் நேர்கிறது. இருந்தபோதும், இச்செயலியைப் பயன்படுத்துபவர்கள் இச்செயல்முறையில் பெரும்பகுதி செயலி நிரல்களின் கட்டுப்பாட்டிலேயே இருக்கும்போது, எல்லாம் தங்கள் கட்டுப்பாட்டில் இருப்பதாக நினைத்துக்கொள்கிறார்கள். எனவே தெரிவும் வாய்ப்பும் அதிர்ஷ்ட விளையாட்டாகிவிடுகிறது. கலைஞர் இதை இடுக்கி எந்திர உருவகத்தின் வழி ஆராய்கிறார்.சமகாலக் கலாச்சாரங்களிலும் புகைப்படக் கலையிலும் ஆர்வமுள்ள யாங், சமூக ஊடகச் செயலிகளிலும் இணைய ஊடகங்களிலும் நமக்குள்ள ஈடுபாட்டையும் ஆராய்கிறார்.

10.

சேவியர் யாப் (Xafiér Yap)
(பிறப்பு.1998, சிங்கப்பூர்)
2ஆவது பூப்பு (2nd Puberty)
2022
விளையாட்டை நிறுவுதல்
பரிமாணங்கள் வேறுபடுபவை
சிங்கப்பூர் கலை அரும்பொருளகத்தால் பணிக்கப்பட்டது

இரு பரிமாண (2D) வீடியோ விளையாட்டு ஒன்றின் வடிவம் கொண்ட *2ஆவது பூப்பு*, காலம், வெளி, இருத்தலுக்கான வழிகள் ஆகியவற்றை மறுசிந்தனை செய்வதற்கான ஒரு வாயிலாகக் கருதும் ஓர் அனுபவம் சார்ந்த படைப்பு. ஒரு

மேஜையின் மீதான விளையாட்டு அமைப்பின் நெருக்கமான வெளியில் நிறுவப்பட்ட இதில், பார்வையாளர்கள் பச்சை குத்தப்பட்ட மேக்புக் ப்ரோ ஒன்றின் வழி இந்த விளையாட்டில் ஈடுபடுகிறார்கள். அவர்கள் மெய்நிகர் உலகு, மற்றவர்களின் முடிவுகள், தங்கள் சொந்த உள்மன உரையாடல் ஆகியவற்றைக் கையாள ஒரு அவதாரின் (avatar) கண்ணோட்டத்தில் பார்க்குமாறு அழைக்கப்படுகிறார்கள். வழக்கமான கதைகள், விளையாட்டு முறைகளுக்கு அப்பால், இந்தப் படைப்பு ஒரு எதிர்பாலின நாட்டச் சமுதாயத்திவ் வாழும் அனுபவத்தைப் பயன்படுத்திக் கொள்கிறது. ஒரு கற்பனை உலகை உருவாக்கவும் கண்டுபிடிக்கவும் வீடியோ விளையாட்டுகளிலுள்ள நாட்டத்தைப் பயன்படுத்தி, மெய்நிகரை யதார்த்தத்திற்கு எதிரானது என்றில்லாமல் அதன் ஒரு பகுதியாகக் கருதும் ஒரு வெளியை யாப் உருவாக்குகிறார். இந்தப் படைப்பு ஒருவரை ஒருவரும் நம்மை நாமும் புரிந்துகொள்ளவும் தொடர்புகொள்ளவும் புதிய வழிகளை அறிமுகப்படுத்துகிறது.

11.

காவ் ஃபெய் (Cao Fei) (SL அவதார் சைனா ட்ரேசி)
(பிறப்பு1978, சீனா)
i.கண்ணாடி (i.Mirror)
2007
உயிரூட்டப்பட்ட படம், ஒற்றை ஒழிவழி வீடியோ, 4:3, ஒலியுடன் வண்ணம்
28 நிமிடம்
கலைஞரின் சேகரிப்பு

கலைஞரின் கூற்று:
இப்போது மெய்நிகருக்கும் நிஜத்திற்குமான எல்லைக்கோடு மங்கிவிட்ட நிலையில் இவ்விரண்டுக்குமிடையே கோடு கிழிப்பது இனி முக்கியமற்றதாக இல்லாமல் இருக்கலாம். மெய்நிகர்ப் பரப்பில், நாம் அசலாக நம்மைப் போல் இருப்பதில்லை, எனினும் நாம் மாற்றமின்றி இருக்கின்றோம். நாம் எப்போதும் மெய்நிகர் வெளியில் யதார்த்தம் மறைவது பற்றிக் கவலைப்படுகிறோம். ஆனால், நம் மின்னியல் இரண்டாவது வாழ்க்கையில் கலப்புக்கான புதிய சாத்தியம், உலக வாழ்க்கையின் துன்பங்களைக் கடந்து செல்லும் ஒரு புதிய சக்தி இருக்கக் கூடும். இந்தக் கலப்பு மீ வெளி யதார்த்தத்தின் மறு புறம், எளிமையை நேசிப்பதும் சுதந்திர நாட்டமும் இன்னும் உள்ளது. கடவுள் மனிதர்களை நேசிக்கிறார். ஆனால் நாமும் ஒருவருக்கொருவர் விமோசனம் அளிப்பவர்களே.

12.

முகமட் அக்பர்
(பிறப்பு.1984, பாண்டுங், இந்தோனேசியா)
இல் ஃபெயிட் ப்ளு (Il Fait Bleu)
2014
ஒற்றை-ஒளிவழி வீடியோ திரையிடல்
பரிமாணங்கள் மாறுபடுபவை
சிங்கப்பூர் கலை அரும்பொருளகத்தின் சேகரிப்பு

பிரான்சின் லா ரொஷெலில் (La Rochelle) பணியாற்றியபோது, பிரான்சில் மாலை நேர வானத்தின் நீல நிறம் அக்பரைக் கவர்ந்தது. பல வகைச் சிறப்பு விளைவுகளை உருவாக்குவதற்கான பின்னணியாக விளங்கக்கூடிய மின்னிலக்க நீலப் புலத்தை அல்லது திரையை அவருக்கு அது நினைவுபடுத்தியது. சமிக்ஞை கிடைக்காதபோது ஒருவர் காண்பதும் அதுவே. இந்த “வெறுமையான பலகையும்” தொடர்பு இல்லாதது பற்றிய குறிப்பும் அந்நிய தேசம் ஒன்றில் இருக்கும் கலைஞரின் அனுபவத்திற்கு ஒரு பொருத்தமான உவமையாக உள்ளது. *இல் ஃபெயிட் ப்ளு* மாறும் வானத்தை, சூரிய உதயத்திலிருந்து சூரியன் மறைவது வரை படம் பிடித்துக் காட்டுகிறது. மாறும் நீல விளக்குகளில் அமிழ்ந்துள்ள அது ஒருவரைத் தம் சுற்றுப்புறத்திலிருந்து விடுபட்டு ஆழ்ந்த சிந்தனையுடன் கூர்ந்து பார்க்க அழைக்கிறது. லா ரொஷெலின் வரலாறு மற்றும் தொன்மையான கட்டடக்கலை அம்சங்கள் வானப்பரப்பின் விளிம்புகளில் கோடி காட்டப்பட்டுள்ளன. இது மூடப்பட்ட முற்றத்தில் இருப்பது போன்ற, பார்வையாளர் சொர்க்கத்தின் ஒரு பகுதியைப் பார்த்துக்கொண்டு நிற்பது போன்ற உணர்வை ஏற்படுத்துகிறது.

13.

சோய் கா ஃபாய் (Choy Ka Fai)
(பிறப்பு.1979, சிங்கப்பூர்)
ஒரு வருங்கால உடலுக்கான தகவலேடு (Prospectus for a Future Body)
2010–2012
கலப்பு ஊடகம் வீடியோ முப்பரிமாணப் படைப்பு
பரிமாணங்கள் மாறுபடுபவை
சிங்கப்பூர் கலை அரும்பொருளகத்தின் சேகரிப்பு

ஒரு வருங்கால உடலுக்கான தகவலேடு (Prospectus for a Future Body) உடல் எவ்வாறு நினைவு வைத்துக்கொள்கிறது, தொழில்நுட்பக் கதைகளை உருவாக்குகிறது என்பது பற்றிய புதிய கண்ணோட்டங்களை முன் வைக்கிறது. இப்படைப்பின் மையமாக இருப்பது நடனத்தில் உடலின் இயக்கம் பற்றிய ஆய்வு: அது எப்படி சாத்தியமான வருங்காலங்களுக்கு ஏற்ப மாறும்,

தகவமைத்துக்கொள்ளும் அல்லது மறுசீரமைக்கப்படும்? சோய், லண்டனின் அரச கலைக் கல்லூரியில் மாணவராக இருந்தபோது, அசைவுகளை எந்திரத்தின் வழி பதிவு செய்யவும் சேமிக்கவும் மாற்றிவிடவும் கூடிய தொழில்நுட்பத்தின் சாத்தியத்தை ஆராய்ந்த பல நிகழ்ச்சிகளையும் செயல்முறை விளக்கக் காட்சிகளையும் உருவாக்கினார். மின்கம்பி வழியிலான மின் தூண்டுதல்களின் வழி இந்த அசைவு “நினைவுகளை” மிண்டும் உடலுக்கு மாற்றுவதன் மூலம் கலைஞர், நடன அமைப்பாளர், நடனமாடுபவர், ரசிகர்கள் ஆகியோருக்கிடையிலான உறவுகளை மறு வரையறை செய்கிறார்.
இவ்வாறாக, இந்தப் படைப்பு, நாம் நம் உடல்களுக்கான “வருங்கால நினைவுகளை” வடிவமைக்க முடியுமா, உடலை நாம் கடந்த கால, நிகழ்காலத் தருணங்களுக்கான ஆதாரமாக, களஞ்சியமாக, கொள்கலமாக, ஊடகமாகக் கருத முடியுமா என்ற கேள்விகளை எழுப்புகிது,

ஒரு வருங்கால உடலுக்கான தகவலேடு உடலுக்கும் காலத்துக்கும் வெளிக்கும் இடையிலான உறவின் மீதான தொழில்நுட்பத்தின், குறிப்பாக இணையம், மின்னிலக்கம்/மெய்நிகர் ஆகியவற்றின் உருமாற்றம் சார்ந்த தாக்கம் பற்றிய ஆரம்பகால ஆய்வு. அறிவியலார் மற்றும் பொறியியலாரின் ஒத்துழைப்புடன் இந்தப் படைப்பு யதார்த்தத்திற்கும் மெய்நிகருக்கும் இடையிலான கால-வெளியில் உணர்ச்சித் தூண்டல்ககள் பற்றிய ஓர் ஆய்வு.