

OK.
VIDEO

FLASH

5th Jakarta International Video Festival 6 - 17 October 2011

ruangrupa

ruangrupa adalah sebuah *artists' initiative* yang didirikan pada tahun 2000 oleh sekelompok seniman di Jakarta. Organisasi nirlaba yang bergiat mendorong kemajuan gagasan seni rupa dalam konteks urban dan lingkup luas kebudayaan melalui pameran, festival, laboratorium seni rupa, lokakarya, penelitian, dan penerbitan jurnal.

OK. Video, selain sebagai sebuah festival video internasional dua tahun sekali, juga menjadi badan tersendiri yang fokus pada lokakarya video di berbagai kota dan melakukan produksi, pendataan, penyimpanan, dan distribusi karya video Indonesia.

ruangrupa is an artists' initiative established in 2000 by a group of artists in Jakarta. It is a not-for-profit organization that strives to support the progress of art ideas within the urban context and the larger scope of the culture, by means of exhibitions, festivals, art labs, workshops, research, and journal publication.

Apart from being an international video festival held every two years, the OK. Video also functions as a distinct institution focusing on video workshops in a range of towns and cities, and conducting the production and distribution of Indonesian video works and creating a database and storage for these works.

Director	: Ade Darmawan
Manager	: Julia Sarisetiati
Finances	: Dr. Laurentius Daniel
Art Lab	: Reza Afisina
Support and Promotion	: Indra Ameng, Andi RHARHARHA
OK. Video	: Hafiz, Mahardhika Yudha
Research and Development	: Ugeng T. Moetidjo, Mirwan Andan, Isrol Triono, Samuel Bagas
Karbonjournal.org	: Ardi Yunanto, Farid Rakun, Roy Thaniago
IT & Website	: oomleo

Jl. Tebet Timur Dalam Raya No. 6, Jakarta Selatan 12820, Indonesia
T/F: +62 21 8304220 | e-mail: info@ruangrupa.org
www.ruangrupa.org | www.okvideofestival.org
www.karbonjournal.org | www.jarakpandang.net

OK.Video FLESH
5th Jakarta International Video Festival
06 – 17 October 2011

Artistic Director	Hafiz
Assistant Artistic Director	Ibnu Rizal
Administration	Deasy Elsara
Finance	Laurentius Daniel
Curators	Agung Hujatnikajennong, Farah Wardani, Hafiz, Mahardhika Yudha, Rizki Lazuardi
Production	M Sigit Budi, Jj Adibrata
Technical Support	Isrol Triono, Syaiful Ardianto, Sam Suga
Research & Database	Mahardhika Yudha
Opening Coordinator	Andi Rharharha
Managing Director	M. Nadia
Video Out Coordinator	Riksa Afiaty
Sponsorship & Partner Relation	Thema Isriarti Putri
Media Relation & Communication	Maya S
Website/IT	oomleo
Documentation	Ary Sendy
Volunteer Coordinator	Andike Widyaningrum
Artwork Designers	haorits , Aditya Fachrizal Hafiz
TVC	Ari Dina Krestiwawan
Catalogue Editors	Deasy Elsara, Ibnu Rizal
Writers	Agung Hujatnikajennong, Farah Wardani, Hafiz Indra Ameng, Mahardhika Yudha, Rizki Lazuardi Ronny Agustinus
Proof Reader	Hafiz
Translation	Miki Salman
Design	Rio Farabi
Vouleunteers	Anantama Fauzan Azhima, Anjani Setiati Annisa Heningtyas, Beta Lukman Wirabuana Deni Darmawan, Elia Amalina, Erine Agnissary Felicia Olivia, Muhammad Sauqi, Regit Ageng Sulistyio Satrya Damarjati, Xaverian Fandy S.P, Tim Kineforum
Liaison Officers	Ahmad Zakki, Tiffany Ayu Puspasari

KURATOR/CURATORS

Agung Hujatnikajennong

Agung Hujatnikajennong lahir pada 1976. Ia menempuh pendidikan sarjana, pascasarjana, dan doktoral di Departemen Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung (FSRD ITB). Agung Hujatnikajennong telah mengikuti berbagai program residensi kurator di banyak negara, seperti Australia (Art Gallery Brisbane, Drill Hall Gallery Canberra, 2002) dan Jepang (Tokyo, Nanjo and Associates, 2004). Ia telah bertindak sebagai kurator di berbagai perhelatan seni rupa nasional dan internasional. Kini di samping menjadi pengajar seni rupa di almamaternya, ia juga bertindak sebagai kurator di Selasar Sunaryo Art Space, Bandung.

Agung Hujatnikajennong b. 1976. He passed undergraduate and postgraduate education program at Department of Fine Art, Faculty of Fine Arts and Design, Bandung Institute of Technology (FSRD ITB). Hujatnikajennong has carried out curatorial residency program in Australia (Art Gallery Brisbane and Drill Hall Gallery Canberra, 2002) and Japan (Tokyo, Nanjo and Associates, 2004). He curated numerous national and international art exhibition. Apart from being lecturer in FSRD ITB, he is also in-house curator at Selasar Sunaryo Art Space, Bandung.

<http://www.selasarsunaryo.com>

Farah Wardani

Farah Wardani lahir pada 1975. Ia menempuh pendidikan desain grafis di Universitas Trisakti pada 1998 dan program pascasarjana untuk bidang Art History di Goldsmith College, London, Inggris pada 2000. Ia telah banyak menulis kritik seni rupa di sejumlah media nasional dan internasional. Kini ia menjabat sebagai direktur eksekutif Indonesian Visual Art Archive (IVAA), satu-satunya lembaga pengarsipan seni rupa di Indonesia.

Farah Wardani b. 1975. She studied graphic design at Trisakti University, Jakarta in 1998 and obtained master degree in Art History, Goldsmith College London in 2000. She has written various articles and essays for national and international journals. Now she takes position as executive director at Indonesian Visual Art Archive (IVAA), the one and only archival institution on art and cultural field in Indonesia.

<http://www.ivaa-online.org>

Hafiz

Hafiz lahir pada 1971. Ia menempuh pendidikan di Fakultas Seni Rupa, Institut Kesenian Jakarta. Ia adalah salah satu seorang pendiri ruangrupa (2000) dan Forum Lenteng (2003), sebuah komunitas yang bergerak di bidang penelitian dan pengembangan seni video. Di samping menjadi periset dan kurator untuk sejumlah pameran seni rupa, ia juga aktif berkarya dalam medium video. Karyanya banyak dipamerkan di dalam dan luar negeri, seperti **International Short Film Festival Oberhausen, Germany (2005, 2006, 2009)**, 24th Edition Images Festival, Kanada (2011), Entre y Utopia, dystopia Palestra di Museo Arte Contemporaneo Universitario, Mexico (2011). Menjadi salah satu Juri pada 24th Images Festival Toronto, Canada 2011.

Hafiz b. 1971. He studied at Faculty of Fine Art, Jakarta Arts Institute. He is well known as one of the founders of ruangrupa (2000) and Forum Lenteng (2003), a community that focuses on research and development in video art. Apart from being researcher and curator for amount of exhibitions and projects, he also vigorously creates video art. His works has presented in many national and international exhibitions, such as International Short Film Festival Oberhausen, Germany (2005, 2006, 2009), 24th Edition Images Festival, Canada (2011) and Entre y Utopia, dystopia Palestra at Museo Arte Contemporaneo Universitario, Mexico (2011). One of the Jury members for 24th Images Festival Toronto, Canada 2011.

<http://www.ruangrupa.org> | <http://www.forumlenteng.org> | <http://www.akumassa.org> | <http://www.jurnalfootage.net>

Mahardhika Yudha

Mahardhika Yudha lahir pada 1981. Ia bertindak sebagai kordinator Divisi Penelitian dan Pengembangan Seni Video di Forum Lenteng dan ruangrupa. Sejak 2003 hingga 2005 ia pernah bekerja sebagai buruh pabrik di Jakarta Utara. Ia menjadi periset dan asisten kurator untuk pameran arsip Dewan Kesenian Jakarta pada 2006 hingga 2007. Di tahun 2008 ia mengikuti program residensi di Guwahati, Assam, India. Ia menggelar pameran tunggalnya dengan tema Footage Jive di RURU Gallery pada 2009. Antara tahun 2010 hingga 2011 ia menjadi asisten kurator untuk Pameran Seni Media yang diadakan oleh Direktorat Kesenian, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia. OK. Video FLESH adalah debut pertama Mahardhika Yudha sebagai kurator.

Mahardhika Yudha b. 1981. He works as coordinator in Research and Development Division on Video Art at Forum Lenteng and ruangrupa. From 2003 until 2005 he worked as laborer at factory in North Jakarta. He was researcher and curator assistant for archive exhibiton of Jakarta Arts Council 2006-2007. In 2008 he participated in residency program at Guwahati, Assam, India. He held his first solo exhibition entitled Footage Jive at RURU Gallery in 2009. From 2010 until 2011 he co-curated Media Art Exhibition in commission with Art Department, Minister of Culture and Tourism of Indonesia. OK. Video FLESH is his premier curatorial program.

<http://www.ruangrupa.org> | <http://www.forumlenteng.org> | <http://www.akumassa.org> | <http://www.jurnalfootage.net>

Rizki Lazuardi

Rizki Lazuardi lahir pada 1982. Ia menempuh pendidikan diploma di jurusan Sastra Inggris dan jenjang sarjana di jurusan Komunikasi Massa, Universitas Diponegoro. Pada 2009 ia mengikuti program Berlinale Talent Campus for Film and Visual Art dan Magang Nusantara dari Yayasan Kelola. Pameran yang pernah dikuratorinya antara lain VIDYOT: Dutch-Indonesian Video Festival, Erasmus Huis Semarang, 2008 dan Zur Rettung Der Pop Kultur, Goethe Haus Jakarta, 2010.

Rizki Lazuardi b. 1982. He obtained his diploma degree in English Literature and undergraduate degree at University of Diponegoro. In 2009 he participated in fellowship program of Berlinale Talent Campus for Film and Visual Art and Magang Nusantara from Kelola Foundation. Amongst exhibiton he has curated are VIDYOT: Dutch-Indonesian Video Festival, Erasmus Huis Semarang, 2008 and Zur Rettung Der Pop Kultur, Goethe Haus Jakarta, 2010.

<http://www.goethe.de/ins/jak/idindex.htm>

CURATORS/PROGRAMMERS FOR VIDEO OUT PROGRAM

Pablo de Ocampo

Pablo de Ocampo adalah kurator dan seniman, tinggal dan bekerja di Toronto. Ia menjabat sebagai direktur artistik untuk Images Festival Kanada. Sebelum mengelola Images Festival, ia tinggal di Portland, Oregon dan menyelenggarakan sejumlah festival film di antaranya adalah Cinema Project. Ia pernah menjadi direktur eksekutif Independent Publishing Resource Center. Pablo bergabung dalam Reel Asian Board pada 2007 dan sampai sekarang bertindak sebagai Programming Committee. Saat ini ia adalah Direktur Artistik Images Festival Toronto, Kanada.

Pablo de Ocampo is a curator and occasional artist living in Toronto where he is the Artistic Director of the Images Festival. Prior to his post at Images, Pablo resided in Portland, Oregon where he helped to found the experimental film screening series Cinema Project and was the Executive Director of the Independent Publishing Resource Center. Pablo joined the Reel Asian Board in 2007 and serves on the Programming Committee. He is Artistic Director for Images Festival Toronto, Canada

<http://www.imagesfestival.com>

Indra Ameng

Indra Ameng lahir pada 1974. Menempuh pendidikan desain grafis di Fakultas Seni Rupa, Institut Kesenian Jakarta. Ameng adalah seniman sekaligus kurator yang banyak melakukan proyek artistik bersama seniman muda Ibu Kota. Kedekatannya dengan dunia musik menjadi salah satu aspek yang banyak mempengaruhi proyek artistik yang diusungnya. Kini selain menjadi kordinator program di RURU Gallery, ia juga bertindak sebagai personal manager salah satu kelompok musik terbaik Indonesia, White Shoes & The Couples Company.

Indra Ameng b. 1974. Studied graphic design at Faculty of Fine Art, Jakarta Arts Institute. Ameng is artist and curator who progressively organizes numerous artistic projects with Jakarta's young artists. His strong connection with music scene influences many of his artistic projects. Besides conducting programs at RURU Gallery, he is also personal manager of one of the best Indonesian music group, White Shoes & The Couples Company.

<http://www.ruangrupa.org>

Reinaart Vanhoe

Reinaart Vanhoe lahir pada 1973. Ia menempuh pendidikan seni rupa di Academie voor Beeldende Vorming dan Rijksakademie van Beeldende Kunsten, Netherlands. Ia bergabung di STICHTING DSPS - DE PLAYER, Rotterdam. Di samping menjadi seniman, Vanhoe juga menjadi pengajar di Willem de Kooning academy dan telah memberikan workshop di Beijing dan Jakarta. Sejak tahun 2000, Reinaart Vanhoe beberapa kali berkolaborasi dengan ruangrupa dalam proyek-proyek seni urban.

Reinaart Vanhoe b. 1973. Studied visual art at Academie voor Beeldende Vorming and Rijksakademie van Beeldende Kunsten, Netherlands. Reinaart worked together as member of stichting DSPS/DEPLAYER, Rotterdam. Besides being an artist, Vanhoe also teaches at present time at the Willem de Kooning academy and gave recently some workshops in Beijing and Jakarta. Since 2000, Reinaart Vanhoe has been a collaborator for some projects on urban and visual culture with ruangrupa

<http://www.vanhoe.org/>

Ade Darmawan

Ade Darmawan lahir di Jakarta pada 1974. Menempuh pendidikan tinggi seni rupa di Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta dan Rijksakademie van Beeldende Kunsten Institute Amsterdam. Selain dikenal sebagai perupa dan pengajar ia juga kerap menjadi kurator dan direktur artistik untuk sejumlah perhelatan seni rupa di dalam dan luar negeri. Ade adalah salah seorang pendiri ruangrupa (2000) dan saat ini menjabat sebagai direktur

Ade Darmawan, b. 1974, Jakarta. Studied visual art in Indonesian Art Institute (ISI) Yogyakarta and Rijksakademie van Beeldende Kunsten Institute Amsterdam. Beside well-known as artist and teacher, he often take part as curator as well as artistic director for numerous national and international art exhibition. Ade Darmawan is one of the founder of ruangrupa and now as Director of ruangrupa

<http://www.ruangrupa.org>

Lars Henrik Gass

Lars Henrik Gass lahir pada 1965. Ia menjadi direktur untuk International Oberhausen Short Film Festival sejak 2007. Ia menempuh pendidikan sastra, teater, dan filsafat. Pada periode 1996-1997 ia mengetuai European Institute of Documentary Film in Mülheim / Ruhr dan bertindak sebagai editor untuk seri jurnal «Texts for the Documentary Cinema» di rumah penerbit Vorwerk8. Ia telah banyak menerbitkan esai tentang sinema dan fotografi. Selain pernah menjadi pengajar di berbagai universitas, Gass juga pernah menjadi anggota juri untuk German Short Film Award pada 2002-2007 untuk kategori animasi dan dokumenter. Pada 2001 ia menerbitkan buku Das ortlose Kino. Über Marguerite Duras.

Lars Henrik Gass b. 1965. He has been the director of the International Oberhausen Short Film Festival since October 1997. He studied literature, theatre and philosophy. In 1996-1997 he was head of the European Institute of Documentary Film in Mülheim / Ruhr and was editor of the series «Texts for the Documentary Cinema» for the publishing house Vorwerk 8. He has published a number of articles and essays on cinema and photography and taught at various universities and academies. He has been member of the jury of the German Short Film Award from 2002-2007 (animation and documentary film category). In 2001 he published his book Das ortlose Kino. Über Marguerite Duras.

www.kurzfilmtage.de

OK PROGRAM SCHEDULE

Opening:

Thursday, 6 October 2011 | 19.00
at Galeri Nasional Indonesia
JI Medan Merdeka Timur 14
Jakarta Pusat

Festival:

7 – 17 October 2011
Open Hour: 11.00 - 21.00
Curators: Hafiz, Agung Hujatnikajennong, Farah Wardani, Mahardhika Yudha & Rizki Lazuardi

Curator's Talk & Artist's Talk:

Friday, 7 October 2011 | 14:00 – 17:00
at Galeri Nasional Indonesia
Speakers: Agung Hujatnikajennong & Farah Wardani

Saturday, 8 October 2011 | 13:00 – 16:00
at Galeri Nasional Indonesia
Speakers: Hafiz, Mahardhika Yudha & Rizki Lazuardi

Guest Presentation

How They Did Art Then*
7 – 17 October 2011 | 09:00 -19:00
at Galeri Nasional Indonesia

A presentation of Electronic Arts Intermix's (USA) collections curated by Langgeng Art Foundation

This section will present early canonical single channel videos, which are repeatedly mentioned in many historical essays on video arts yet undoubtedly haven't been shown in Indonesia. With this presentation, we can see the major issues and concerns in the early stage of video art's development.

*The title of this presentation is a pun of John Baldessari's work, How We Do Art Now (1973).

Public Program:

Interconnection: Exploring the Visual Language of Video Art and Cinema

Presentation/Discussion by Sebastian Diaz Morales
Binus International School
The Joseph Wibowo Center for Advanced Learning
Auditorium #310
12 October | 13:00 – 15:00

Public Lecture & Video Screening with Meiro Koizumi
Selasar Sunaryo Art Space
8 October | 10.00 - 12.00

Presentation/Discussion with Sebastian Diaz Morales

Binus International Film School
The Joseph Wibowo Center for Advanced Learning
Auditorium #310
12 October | 13:00 – 15:00

[re-exhibit] How They Did Art Then*

Basement Hall of Langgeng Art Foundation
20 October – 20 December | 11:00 – 19:00

Public Lecture by Reinaart Vanhoe

Residency Studio of Langgeng Art Foundation
Friday, 21 October 2011 (tbc) | 19:00 – 21:00

Video Out Schedule at Kineforum

		08/10	09/10	13/10	14/10	15/10	16/10	20/10	21/10	22/10	23/10
17:00	Focus on Vincent Moon*	Images Festival	Video Out Selections	Focus on Sebastian Diaz Morales	Video Out Selections	Stefaan Decostere: There is a Video Cassette in the Soup	Focus on Vincent Moon	Stefaan Decostere: There is a Video Cassette in the Soup	Focus on Vincent Moon	25 Inspiring Music Videos in Indonesia (2001-2011)	
19:30	Focus on Sebastian Diaz Morales	Oberhausen on Tour 2011 - From the International Short Film Festival Oberhausen	25 Inspiring Music Videos in Indonesia (2001-2011)	Focus on Vincent Moon	Stefaan Decostere: There is a Video Cassette in the Soup	Focus on Sebastian Diaz Morales	Images Festival	Video Out Selections			

* Continued with artist talk with Vincent Moon & Indra Ameng

Video Out:

29 September - 29 October 2011

Focus on Henry Foundation, Reza Afisina, Wimo Ambala Bayang

dia.lo.gue Artspace

29 Sept - 15 Oct | 10:00 - 18:00

Opening: 29 September | 19:30

Video Talk: 2 October | 15:00 | With: Hafiz & Ade Darmawan

The New Generation of Indonesian Video Artists

CG Artspace

1 - 10 October | 10:00 - 21:00

Artist Talk: 1 October | 16:00 | With: Hafiz, Maulana M. Pasha, Mahardhika Yudha, Otty

Widasari, Bagasworo Aryaningtyas, Yusuf Ismail

Focus on Vincent Moon

Japan Foundation

7 - 24 October | 10:00 - 18:00 | Special Screening 7 October 16:00 | 11 October 16:00 |

14 October 16:00

Cinema Room, Institut Français Indonesia

10 - 14 October | 13:00, 16:00, 19:30

UNDERDEVELOPED - Video Program & Installation

Programmer: Reinaart Vanhoe

RURU Gallery

9 - 17 October 2011 | 11:00 - 21:00

Opening: 9 October 2011 | 19.30 | with performance & music acts by: Goh Lee Kwang, Reza

Afisina, Malaikat dan Singa, Senyawa, Terbujur Kaku

10 Years of Indonesian Video Arts Compilation

d Gallerie

10 - 17 October | 09:00 - 21:00

Artist Talk: 12 October | 16:00 | With: Ade Darmawan, Anggun Priambodo, Henry

Foundation, Hafiz

Focus on Sebastian Diaz Morales

Artsphere

12 - 22 October | 10:00 - 17:00

Focus on Anggun Priambodo

vivi yip art room

15 - 25 October | 12:00 - 19:00

Artist Talk: 15 October | 16:00 | With: Anggun Priambodo & Ade Darmawan

Focus on Prilla Tania

LINGGARseni

15 - 29 October | 08:00 - 21:00

Workshop What, Why, and How - Video Art by Prilla Tania for High School & College Student:

15 October | 11:00-13:00 | Very limited seat

Artist Talk: 15 October | 19:00 | With: Prilla Tania & Ade Darmawan

VENUES

Artsphere
Darmawangsa Square Lt. 2 Unit 17
Jalan Darmawangsa VI & IX
Jakarta Selatan 12160
w: artspheregallery.com

Binus International School
Jl. Hang Lekir I No. 6
Senayan, Jakarta Selatan
w: binus.ac.id

CG Artspace
Plaza Indonesia Lt3 no E16
Jl MH Thamrin kav 28-30
Jakarta 10350
w: cgartspace.ning.com

d Gallerie
Jalan Barito I No.3
Kebayoran Baru
Jakarta 12130
w: dgallerie.net

dia.lo.gue Artspace
Jl. Kemang Selatan 99a
Jakarta Selatan
w: dialogue-artspace.com

Galeri Nasional Indonesia
Jl. Medan Merdeka Timur No. 14
Jakarta 10110
w: galeri-nasional.or.id

Institut Français d'Indonésie
Jl. Salemba Raya, No. 25
Jakarta Pusat
w: institutfrancais-indonesia.com

Japan Foundation
Gedung Summitmas I Lt. 2-3
Jl. Jenderal Sudirman, Kav. 61-62
Jakarta 12190
w: jpf.or.id

Kineforum
Taman Ismail Marzuki
Jl Cikini Raya 73,
Jakarta Pusat 10330
w: kineforum.com

LINGGARseni
Jl. Kemang Timur no. 36
Jakarta Selatan
w: linggarseni.com

RURU Gallery
Jalan Tebet Timur Dalam Raya no. 6
Jakarta Selatan 12820
w: ruangrupa.org

Selasar Sunaryo Art Space
Bukit Pakar Timur No. 100
Bandung 40198
p: 022 2507939
w: selasarsunaryo.com

Vivi Yip Art Room
Lot 2-3 The Promenade
Jl. Warung Buncit Raya 98
Jakarta Selatan
w: viviyipartroom.com

FLESH: Beradaptasi ke Dunia yang Berbeda

Galeri Nasional Indonesia bersama ruangrupa dengan bangga mempersembahkan OK.Video FLESH - 5th Jakarta International Video Festival 2011. Festival video terbesar di Asia Tenggara ini merupakan salah satu agenda utama seni kontemporer Indonesia yang selalu mendapat perhatian publik, khususnya dari kalangan generasi muda. Sejak tahun 2003, saat gelaran OK.Video Festival pertama diselenggarakan, Galeri Nasional merasa perlu mendukung gagasan-gagasan baru di ranah seni kontemporer ini. Melalui kerjasama yang cukup panjang dengan ruangrupa dalam menghadirkan festival yang telah melahirkan seniman-seniman video handal di Indonesia dan internasional ini, Galeri Nasional Indonesia, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata merasa menjadi bagian dari fenomena perkembangan yang sangat positif. Untuk itulah pada festival ke lima ini, atas nama pemerintah, kami menyambut baik dan mendukung untuk terus menghadirkan karya-karya seni video berkualitas dari Indonesia dan internasional.

Tema FLESH yang diangkat oleh ruangrupa pada festival kali ini, menjadi *self-critic* atas fenomena yang tengah terjadi di kalangan masyarakat kontemporer. Kita tahu bahwa teknologi informasi telah mengubah cara pandang sebagian masyarakat tentang “hubungan” antar manusia. Puluhan tahun yang lalu, sulit bagi kita untuk membayangkan bahwa teknologi informasi dapat menyatukan jarak dan menggantikan kehadiran kita dalam satu waktu. Situs-situs media sosial telah membentuk “kebudayaan” baru dalam berkomunikasi, sekaligus memproduksi imaji-imaji baru di dalamnya. Dalam hal ini, tema FLESH tentu bukan sekadar mempersoalkan “daging” dalam arti harfiah. Daging di sini merupakan metafora masyarakat kontemporer yang telah menghilangkan “kehadiran” fisik, sekaligus mereproduksi imaji-imaji baru dan mendistribusikannya secara mandiri. Fenomena ini penting dibaca atau diadaptasi melalui kacamata seni rupa kontemporer, dalam hal ini seni video di Indonesia, tanpa harus kehilangan karakter sebagai ‘orang’ Indonesia (OI).

Saat ini, seni video telah masuk dalam fase yang menjanjikan di ranah seni rupa kontemporer tanah air. Sejak terpilihnya karya seni video sebagai salah satu karya terbaik pada Indonesian Art Award 2007 oleh Yayasan Seni Rupa Indonesia, juga dalam perhelatan ASEAN New Media Art Competition yang diselenggarakan oleh ASEAN Committee on Culture and Information (2007), medium ini mulai diapresiasi oleh berbagai kalangan penikmat seni di Indonesia dan kawasan Asia Tenggara. Untuk itu diharapkan agar OK.Video FLESH - 5th Jakarta International Video Festival 2011 dapat menjadi penjaga kualitas dan memegang peranan penting terhadap perkembangan seni video dewasa ini.

Akhir kata, kami mengucapkan selamat dan terima kasih kepada ruangrupa beserta para panitia penyelenggara dan semua pihak yang telah mampu mewujudkan perhelatan ini dengan baik.

Jakarta, Oktober 2011

Tubagus ‘Andre’ Sukmana
Kepala Galeri Nasional Indonesia

FLESH: Adapting to a Different World

Galeri Nasional Indonesia along with ruangrupa is proud to present OK.Video FLESH - 5th Jakarta International Video Festival 2011. This biggest video festival in Southeast Asia is one of the main agenda of contemporary art in Indonesia that always attracts public attention, especially from the young generation. Since 2003, when OK.Video Festival was first held, Galeri Nasional has felt that it was important to support new ideas in the field of contemporary art. In a long collaboration with ruangrupa that has brought a festival that gave birth to an impressive array of video artists, both in Indonesia and abroad, Galeri Nasional Indonesia, the Ministry of Culture and Tourism feels to be a part of this very positive phenomenon. For that reason, at this fifth festival, on behalf of the Indonesian government, we welcome and lend our support in order to bring more quality video art work from Indonesia and abroad.

The theme FLESH raised by ruangrupa at this festival, is a self-criticism of the phenomena happening in the contemporary society. We know that information technology has changed the perspective in parts of the society about “relations” between humans. Decades ago, it was unthinkable that information technology could bring us closer and replace our presence at one time. Social media sites has created a new “culture” in communicating, at the same time produced new imagery within it. In this regard, FLESH surely does not merely question “flesh” in its literal sense. The flesh here is a metaphor of the contemporary society that has eliminated the physical “presence”, all while reproducing new imagery and distributing it independently. It is important to see this phenomenon and adapt it through the lens of contemporary art, in this regard video art in Indonesia, without losing the character of ‘being Indonesian’.

Today, video art is entering a promising phase in our contemporary art. Since the selection of video art as one of the best works at the Indonesian Art Award 2007 by Yayasan Seni Rupa Indonesia, as well as the ASEAN New Media Art Competition held by the ASEAN Committee on Culture and Information (2007), this medium has seen an increased appreciation in the Indonesian and Southeast Asian art world. It is therefore expected that OK.Video FLESH - 5th Jakarta International Video Festival 2011 can be the bellwether for quality and continue to play an important role in video art developments today.

To conclude, we congratulate and express our thanks to ruangrupa and the organizing committee and everyone who have lent their support for this event.

Jakarta, October 2011

Tubagus ‘Andre’ Sukmana
Head of Galeri Nasional Indonesia

Menghadirkan Daging di Hadapan Pemirsa

Ketika keajaiban semakin sering diambil alih oleh sains dan teknik, sebagian dari kita memang memiliki kecenderungan untuk melihat teknologi sebagai penyelamat.
(Hikmat Budiman: 2010)

Saat kelahirannya, seni video telah dibayangkan akan menjadi medium seni yang menjelajah ke berbagai kemungkinan bahasa visual. Medium ini telah mempesona para pelaku seni dan masyarakat luas lebih dari 45 tahun lalu, sejak Sony Portapak dapat diakses oleh publik secara bebas. Tidak lama setelah akses medium itu diraih, terjadilah revolusi cara memproduksi konten informasi audio visual dalam konteks media massa dan secara cepat terjadi perubahan sosial kebudayaan di dunia. Dalam seni, medium ini melahirkan ambiguitas bahasa estetika, karena ia lahir dari teknologi media yang notabene diformulasikan untuk kepentingan media pula. Seniman dan aktivis kebudayaan telah menggiring teknologi ini ke wilayah tak bertuan yang hampir lepas sama sekali dari sejarah seni moderen dunia yang sangat panjang. Mereka menggunakan kekuatan produksi/reproduksi informasi dari medium ini menjadi 'informasi' versi mereka sendiri (seni). Di awal kelahirannya, bagi para kritikus, jalan satu-satunya untuk menelusuri seni yang paling muda ini adalah dengan meminjam bahasa sinema. Karena sinema (filem) memiliki tradisi yang panjang yang merujuk pada sejarah perkembangan seni teater, musik, seni rupa, dan sastra yang diramu dalam bungkus temuan teknologi seluloid. Praktik seni video oleh seniman seni video generasi awal hanyalah sebagai perantara untuk merealisasikan ide kesenimannya (Michael Rush: 2007). Eksperimentasi-eksperimentasi 'ekspresi teknologis' yang memainkan bentuk (*form*) menjadi gaya visual yang sering muncul pada karya-karya awal seni video. Ada banyak bentuk dan gaya yang berkembang setelah masa awal seni video; menggunakan tubuh/performans; teknik naratif yang merujuk kepada film naratif dan eksperimental; perkawinan dengan berbagai kemungkinan teknologi (hybrida) yang merujuk pada tradisi perkembangan kinetik art dan electronic art; dan terakhir penggunaan teknologi digital.

OK.Video Jakarta International Video Festival melihat bahwa seni video muncul sebagai antitesis dari perkembangan teknologi itu sendiri. Ia tidak berdiri sendiri sebagai sebuah perkembangan seni moderen dan kontemporer dunia. Fenomena seni video adalah buah dari berbagai kelindan antara peristiwa-peristiwa sosial, kebudayaan, ekonomi dan politik, yang tidak melulu berhenti dalam konteks teknologi semata. Di tahun 2011, festival ini ditantang untuk menangkap sekaligus menemukan formula yang relevan dalam membaca fenomena multidimensional yang terjadi saat ini. Ada banyak praktik penggunaan teknologi perekaman dengan berbagai perangkat yang memudahkan masyarakat dalam memproduksi citraan visual. Praktik-praktik yang ditunjang oleh temuan-temuan teknologi ini (terutama teknologi digital) itu telah merayakan kekuasaannya atas masyarakat. Sebagai medium artistik, perkembangan ini tentu juga berimbas pada bagaimana seniman-seniman generasi baru ini berkarya. Dalam kaitan itu, membaca seni video saat ini adalah sebuah tantangan besar, karena bisa saja terjebak di wilayah 'abu-abu' antara seni dan bukan seni. Karena pertarungan reproduksi citraan visual yang merasuk sampai ke wilayah paling privat, telah mencampakkan 'praktik berkesenian' dalam kubangan sampah-sampah visual yang diproduksi dan direproduksi setiap detik oleh para pengguna teknologi itu.

Dalam membaca fenomena diatas, kami berusaha mencari padanan yang paling tepat untuk menggambarkan situasi kontemporer masyarakat. Setelah melalui berbagai diskusi dan

perdebatan, OK.Video memutuskan untuk memilih tema FLESH (dalam terjemahan bahasa Indonesia berarti daging) yang merupakan sebuah metafor untuk menggambarkan masyarakat teknologis saat ini. 'Daging' yang dimaksud merupakan dua keadaan yang bisa diterjemakan; material (fisik/visual) dan imaterial (fantasi/virtual). Secara visual kehadiran fisik daging atau tubuh dapat diterjemahkan sebagai sebuah gambaran material masyarakat, yang pada hakekatnya merupakan representasi dari tubuh-tubuh yang melahirkan kebudayaan yang terus berkembang. Dalam konteks estetika seni video, metafora daging secara material, kami terjemahkan dengan 'melihat daging sejarah seni video'. Untuk itu, pada gelaran OK.Video kali ini dimensi sejarah estetika seni video dimunculkan. Melalui presentasi ini, bentuk dan bagaimana 'daging' seni video itu tumbuh dalam kurun waktu tertentu, dapat dibaca dalam peta seni rupa dunia hingga sekarang dalam festival kali ini. Di dalamnya ada persinggungan antara seni video dengan filem, seni konseptual, seni performans, dan praktik-praktik seni lainnya.

Pada pandangan imaterial, metafora 'daging' merupakan gambaran hilangnya 'kehadiran' fisik, dengan paradigma hubungan antara tubuh-tubuh tersebut yang juga imaterial. Ia sekaligus mereproduksi citraan baru, konsep keterhubungan yang baru, dan sekaligus perilaku distribusi baru pula. Representasi tubuh ini terus berevolusi dari wilayah ruang material ke hal yang bersifat imaterial yang cenderung mengaburkan kenyataan yang sebenarnya. Walau pun pada kenyataannya, bingkai tubuh dalam representasi audio visual itu merupakan rekaman 'kenyataan'. Karena dengan teknologi saat ini, manipulasi realitas sudah menjadi keniscayaan zamannya, sehingga tubuh-tubuh yang dihadirkan adalah gambaran realitas yang semu. Dalam hal ini kita dapat merujuk pada munculnya fenomena digital, komputerisasi, media sosial dan perangkat-perangkat penguasaan teknologi informasi lainnya. Perangkat teknologi media informasi ini telah menggiring masyarakat pada suatu keadaan tak berdaya tanpa mereka sadari. Para pengguna ini dikuasai melalui alat kontrol teknologi media yang tentu di bawah kuasa korporasi-korporasi besar yang memilikinya.

Sejatinya, seni video seharusnya menghadirkan sebuah 'jembatan' dalam melihat persinggungan kenyataan-kenyataan kemanusiaan (yang ditangkap dari realitas) dengan kemampuan teknologinya. Karena teknologi video—apabila kita merujuk pada sejarah kehadirannya sebagai buah dari perkembangan teknologi media—secara kodratnya, bersaling-silang dengan pengalaman 'kehadiran' penonton dan 'kehadiran' produk seni video itu sendiri. Jadi, video tentu juga dapat merepresentasikan 'tingkah laku' sosial masa tertentu.

Dari dua pandangan metafora daging di atas, OK.Video FLESH memilih 5 kurator yang bekerja dalam sub-tema kuratorial yaitu; 1) seni video performans yang dikuratori Agung Hujatnika; 2) fenomena viral video yang dikuratori oleh Farah Wardani; 3) Face-Dominated—pertarungan atas perebutan kekuasaan dan dikuasai, dikuratori oleh Hafiz; 4) seni video dalam konteks persoalan ruang privat dan publik, yang dikuratori oleh dua orang kurator muda yaitu; Mahardhika Yudha dan Rizky Lazuardi.

Selain fokus pada karya-karya seni video yang berhubungan dengan tema utama festival, FLESH yang dipresentasikan di Galeri Nasional Indonesia, festival kali ini juga membuka jaringan kerjasama dengan berbagai lembaga seperti galeri seni rupa, ruang-ruang alternatif, dan sekolah seni. Kerjasama ini merupakan usaha OK.Video dalam membuka lebar keterlibatan berbagai lembaga di *scene* seni rupa kontemporer Indonesia untuk menjadi bagian dari perkembangan seni media ini. Bentuk kerjasama dengan berbagai lembaga ini berupa penyelenggaraan pameran dan presentasi seniman-seniman dari Indonesia dan mancanegara yang telah dipilih oleh OK.Video. Berbeda dengan penyelenggaraan OK.Video Militia 2007—yang menghadirkan karya-karya seni video di ruang-ruang publik sebagai usaha mendekati

penonton dan menghadirkan tontonan alternatif—pada OK.Video FLESH 2011, karya seni video dipresentasikan di ruang-ruang galeri, dan ruang pameran alternatif, yang dihadirkan dalam format pameran seni rupa yang representatif.

Pada festival kali ini pula secara tegas OK.Video menghadirkan persinggungan antara seni video dengan film. Dalam 4 kali penyelenggaraan OK.Video Festival, persoalan seni video dan fenomena sosial-politik selalu lebih dipertegas. Sehingga di Indonesia, tanpa terasa terjadi jarak yang cukup jauh antara pengertian dan pengetahuan seni video dengan film (terutama film eksperimental) yang pada dasarnya saling mempengaruhi. Untuk itu, OK.Video FLESH 2011 mengundang dua penyelenggara festival film pendek / film eksperimental / seni video / seni media untuk mempresentasi program mereka di festival ini. Dua festival itu adalah; International Short Film Festival Oberhausen Jerman—yang merupakan festival film pendek tertua di dunia—yang menjadi kiblat bagi seniman/sutradara film pendek dan film eksperimental dunia dan Images Festival Toronto Canada—sebuah festival film/filem eksperimental / seni media / seni video terbesar di kawasan Amerika Utara—yang menjadi salah satu barometer perkembangan seni kontemporer dunia.

Terakhir, sama seperti penyelenggaraan OK.Video selama ini, kami juga menghadirkan karya-karya seni video dari peserta Open Submission. Pada OK.Video FLESH 2011, terjadi lonjakan peserta open submission, dapat dilihat dari jumlah negara dan peserta yang mengirim karya seni videonya ke panitia. Dari 500 aplikasi yang masuk, Tim Juri memilih 60 karya seni video yang terdiri dari 50 video dari seniman internasional dan 10 video dari Indonesia. Video-video ini akan dipresentasikan di Galeri Nasional Indonesia dalam bentuk kompilasi yang mengikuti sub-tema yang telah dijelaskan di atas.

Demikianlah, semoga Anda dapat menikmati ‘daging-daging’ yang kami sajikan pada OK.Video 5th Jakarta International Video Festival 2011.

Hafiz

Direktur Artistik OK.Video FLESH

Presenting Flesh before the Audience

*When miracles are increasingly being taken over by science and engineering, some of us do have the tendency to see technology as the savior.
(Hikmat Budiman: 2010)*

Around its birth, video art was already imagined as an art medium that will explore all the possibilities of visual language. This medium had mesmerized artists and the public alike more than 45 years ago, since Sony Portapak became accessible to the public. Not long after access to the medium was gained, there was a revolution in the way audio visual information content was produced in the context of mass media and socio cultural changes spread all over the world. In art, this medium gave rise to ambiguity in the language of aesthetics, because it was born from a media technology, because it was born from media technology that was formulated for the interest of the media. Artists and cultural activists have driven this technology into a no-man's land almost entirely detached from the long history of modern art. They used the power of production/reproduction of information from this medium to become 'information' of their own version (art). In the beginning, to critics, the only way to explore this most nascent art was to borrow the language of cinema. Since cinema (film) has had a long tradition referring to the history of theater, music, art, and literature concocted within the wrapping of the celluloid invention. Video art practice to first generation video artists merely acted as a mediator to realize the artistic idea (Michael Rush: 2007). 'Technological expression' experimentations that played the form became a visual style that often appeared in early works of video art. There are many forms and styles that developed early on after the advent video art; using the body/performance; narrative technique referring to narrative and experimental films; the marriage of all sorts of technological possibilities (hybrid) that refers back to the tradition of kinetic and electronic art development; and, finally, the use of digital technology.

OK.Video Jakarta International Video Festival sees that video art came out as the antithesis to the development of technology itself. It does not stand alone as a development of the world's modern and contemporary art. The video art phenomenon is the product of all the possible entwinements of social, cultural, economic and political events that do not necessarily stop at the technological context only. In 2011, this festival is challenged to capture and find a relevant formula to read the multidimensional phenomena taking place today. There are many practices of using recording technology in various equipment that facilitate the public in producing visual imagery. Such practices supported by technological findings (especially digital technology) have celebrated its power over the public. As an artistic medium, these developments have certainly had an effect on how new generation artists produce their work. In that regard, reading video art today is a big challenge, because it can fall into the 'grey area' trap, between art and not art. This is because the battle of visual imagery reproduction that has penetrated all the way into the most private territory, has tossed out the 'artistic practice' into a puddle of visual junk produced and reproduced every second by users of this technology.

In reading the above phenomena, we strive to identify the most accurate parallel to describe the contemporary situation of the society. After going through many discussions and debates, OK.Video selected FLESH as the theme, which is a metaphor for today's technological society. 'Flesh' here is two conditions; material (physical/visual) and immaterial (fantasy/virtual). Visually, the physical presence of the flesh or the body can be translated as a material description of the society, that is essentially a representation of bodies producing a continually evolving culture. In the context of video art aesthetics, the material metaphor of flesh is interpreted as

'seeing the flesh video art history'. For that purpose, at this year's OK.Video festival the historical dimension of video art is put forth. Through this presentation, the form and how the 'flesh' of video art grows within a certain period can be read in the world's art map to date. Within it, there are intercourses between video art and film, conceptual art, performance art, and other art practices.

In the immaterial view, the 'flesh' metaphor is a description about the loss of physical 'presence', and the paradigm of relations between those bodies that are also immaterial. At once, it also reproduces new imagery, new concept of connectedness, and new distribution patterns as well. This representation of the body continues to evolve from the material space into something more immaterial that tends to blur the true reality. Although in reality, the body frame in the audiovisual representation is a recording of 'reality', because with technology today, the manipulation of reality is present by default. Therefore the bodies present are is a picture of abstract reality. This is evident in the appearance of computerization, social media, digital phenomena and other tools of for controlling information technology. These information technology tools have driven the people into a situation of powerlessness without them even realizing. The users are kept under control via media technology control tools and certainly under the control of the big corporations that own them.

At its essence, video art should present a 'bridge' to show how human realities (captured from reality) interact with its technological ability. Because video technology—if we refer to the history of its presence as a product of media technology development—naturally, it intermingles with the 'presence; experience of the spectator and the 'presence' of video art products themselves. So, video can also represent a certain social 'behavior' of an era.

Based on the two views of the flesh metaphor above, OK.Video FLESH selected five curators working in curatorial sub-themes, namely; 1) performance in video art curated by Agung Hujatnika; 2) viral video phenomena curated by Farah Wardani; 3) power—the battle over contestations of power and domination, curated by Hafiz; 4) video art in the context of private and public space, curated by two young curators; Mahardika Yudha and Rizky Lazuardi.

Aside from focusing on bringing video art works related to the main theme, FLESH, presented at Galeri Nasional Indonesia, the festival this time has also networked with various institutions such as art galleries, alternative spaces, and art schools. This collaboration is an effort by OK.Video to open up a wide participatory of institutions in the Indonesia contemporary art scene to serve as part of this media art development. This collaboration includes exhibitions and presentations of both Indonesian and international artists that were selected by OK.Video. Unlike OK.Video Militia 2007—that presented video art works in public spaces as an effort to reach out to the audience and present an alternative spectacle—at OK.Video FLESH 2011, video art works are presented in galleries, and alternative exhibition spaces, presented as a representative art exhibition.

At this festival too OK.Video explicitly intends to present the connections between video art and film. In previous four OK.Video Festivals, the issue of video art and socio-political phenomenon was more pronounced. As such, in Indonesia, there is quite an insidious divide in the understanding and knowledge between video art and film (especially experimental films) that essentially influence each other. For that purpose OK.Video FLESH 2011 invited two short film/experimental film/video art/media art festival organizers to present their program at this festival. They are; International Short Film Festival Oberhausen Jerman—the oldest short film festival in the world—the mecca for short and experimental film artists/directors in the world, and Images Festival Toronto Canada—the biggest experimental/media art/video art film in

North America—that has become the bellwether for contemporary art development in the world.

Finally, like previous OK.Video festivals, we also present video art works from open submission participants. At OK.Video FLESH 2011, we had quite a jump in the number of open submission participation, both in the number of countries and participants. From 500 entries received, the Jury selected 60 video art works, 50 from international artists and 10 videos from Indonesia. These videos will be presented at Galeri Nasional Indonesia as compilations following sub-themes explained above.

We hope you enjoy the 'flesh' that we serve you at OK.Video 5th Jakarta International Video Festival 2011.

Hafiz

Artistic Director

(Sur-Sous)veillance

Oleh: Ronny Agustinus

Dalam suatu sesi dialog dengan peserta kursus jurnalisme narasi, kolumnis senior Bondan Winarno yang juga terkenal sebagai pemandu sebuah acara kuliner di salah satu stasiun televisi swasta nasional bercerita tentang insiden yang terjadi saat syuting acara tersebut. Seorang pria di sebuah restoran marah besar ketika para awak kru melakukan pengambilan gambar. Sambil mencengkeram kerah baju si pembawa acara, pria itu berkata bahwa televisi tidak boleh seenaknya mengambil gambar seseorang di tempat umum tanpa izin orang yang terekam. Usut punya usut, kata Bondan, ternyata pria di restoran tersebut sedang makan bersama selingkuhannya.

Anekdot di atas mengandung sebuah pertanyaan penting untuk diajukan dalam perhelatan OK. Video dan acara-acara lain yang merayakan keberadaan video dalam masyarakat: apakah semakin merebaknya perangkat video (kamera digital, ponsel berkamera, dan sebagainya) dalam tubuh suatu masyarakat akan kian mendemokratisasikan masyarakat itu atau justru membuatnya menjadi sejenis totalitarianisme baru dalam bentuk “masyarakat mata-mata,” di mana tiap orang bisa saling mengintai dan merekam, sementara batas antara yang publik dan yang privat, antara transparansi dan privasi, belum terumuskan dengan jelas—suatu kondisi panoptis sebagaimana pernah dipikirkan oleh Jeremy Bentham dan dipopulerkan kembali oleh Michel Foucault.

Konsep “panoptikon” dirumuskan pertama kali oleh Jeremy Bentham pada 1787 dalam serangkaian surat yang lantas terbit sebagai *Panopticon; or The Inspection-House* (1791). Sebuah traktat yang memuat “gagasan akan prinsip konstruksi baru” untuk diterapkan dalam balai-balai pengawasan (*inspection houses*) yang bisa berupa penjara, sekolah, pabrik, atau rumah sakit jiwa—tempat-tempat yang membutuhkan mekanisme pengawasan dan pemantauan untuk menjaga sistem dan ketertiban.

Dengan konsep ini Bentham menggagas suatu struktur di mana seorang pengawas bisa mengamati semua tindak-tanduk orang di dalam struktur itu (katakanlah, penjara) tanpa orang-orang itu mengetahui apakah mereka sedang diawasi atau tidak. Dengan ini, seperti diuraikan oleh Miran Božovič dalam pengantarnya untuk penerbitan ulang tulisan-tulisan Bentham tentang panoptikon,¹ Bentham bermaksud meminimalisir penggunaan kekerasan, sebagai mekanisme kontrol dalam penjara, dengan membentuk disiplin di dalam diri para tahanan melalui sistem yang membuat mereka merasa diawasi terus-menerus, tanpa perlu pengawasan itu berlangsung secara nyata.

1. Miran Božovič, “An Utterly Dark Spot,” dalam kata pengantar untuk buku *The Panopticon Writings* oleh Jeremy Bentham (London: Verso, 1995).

Gagasan Bentham tak pernah terwujud selama ia hidup dan lama terlupakan, meski konon beberapa penjara ternama dunia pada akhirnya menerapkan sistem ini, termasuk Lembaga Pemasyarakatan Sukamiskin, Bandung, rancangan arsitek Belanda Prof. C.P. Wolff Schoemaker. Ide tentang panoptikon baru dibicarakan lagi ketika pada 1970-an Michel Foucault membuat gebrakan dengan analisa orisinalnya tentang (struktur) kekuasaan.²

Bagi Foucault, gagasan tentang sistem panoptis yang diajukan Bentham berlaku untuk masyarakat secara luas, bukan terbatas dalam rumah sakit atau penjara. Melalui panoptisme—lah masyarakat Barat mengalami pendisiplinan tubuh atau kontrol sosial. Dan melalui perkembangan teknologi (terutama kamera CCTV / *Closed-Circuit Television*), sistem ini mencapai bentuk kontemporernya dengan melepaskan diri dari kehadiran fisiknya sebagai sebuah ‘konstruksi arsitektur’. Panoptikon kini bisa terbentuk di mana saja tanpa keharusan untuk mengikuti struktur Bentham. Pada paruh kedua dekade 1990-an misalnya, saya suka berjalan-jalan di daerah Menteng saat malam, kadang berhenti berlama-lama di depan rumah-rumah lawas tertentu yang saya kagumi arsitekturnya. Sampai pada suatu saat saya menyadari bahwa di depan salah satu rumah di Jl. Sutan Sjahrir, gerak-gerik saya diikuti oleh sebuah kamera CCTV. Sejak itu, saya selalu ‘menjaga sikap’ tiap kali berjalan melewati rumah tersebut. Saya pun mengalami pendisiplinan tubuh, bahkan tanpa mengetahui apakah kamera itu betul-betul berfungsi, atau apakah memang selalu ada penjaga rumah yang memantaunya. Keberadaan kamera itu sendiri saja sudah cukup untuk membuat saya merasa selalu diawasi. Semakin si pemantau tidak hadir dan keberadaannya tidak bisa saya verifikasi, justru membuat si pemantau itu semakin tampak serba hadir (*omnipresent*):

Sang pengawas tampak serba hadir justru bila ia tidak kelihatan benar-benar hadir [...]. Sekalipun sang pengawas sudah meninggalkan pengawasannya sama sekali, sejak saat itu masing-masing tahanan akan terus merasa bahwa si pengawas tengah memantaunya—padahal merekalah yang sedang memantau dirinya sendiri. Maka disiplin menjadi terinternalisasi, sementara si pengawas sendiri jadi mubazir. Dengan demikian, kesan akan kemahadiran si pengawas dan gagasan akan pengawasan konstan telah dihasilkan dalam benak para tahanan.³

Kamera, dengan demikian, berfungsi sebagai sang pengawas. Selama bertahun-tahun ketika masyarakat mengenal kamera (beserta segala *output*-nya: foto atau film), tubuh telah mengalami pendisiplinan tersendiri terhadap perangkat ini. Kita jadi “sadar kamera”. Gerak dan gestur tubuh pun berubah—baik riku, berlaga cuek, berpura-pura serius, maupun bergaya konyol—sebagai bentuk reaksi yang begitu organik dari kesadaran akan adanya kamera yang sedang menyorot tubuh kita.

Selama ini konsep panoptikon lebih banyak dikaitkan dengan *surveillance* dari suatu apparatus kekuasaan yang besar untuk mengawasi satuan-satuan yang lebih kecil di dalam sebuah struktur. Misalnya kamera CCTV di pasar swalayan, bank, ATM, atau pengawasan intelijen atas tindak-tanduk masyarakat, terutama dalam konteks Indonesia sebagai eks-negara totalitarian (misalnya: rekaman video deklarasi Partai Rakyat Demokratik / PRD pada 1997, yang didapat oleh intel dan kemudian digunakan oleh militer untuk memburu setiap aktivis PRD).

2. Michel Foucault, terjmh. Alan Sheridan, *Discipline and Punish: The Birth of The Prison* (New York: Vintage, 1995), hlm. 195.

3. Miran Božovič, *ibid.*, hlm. 9 dan 17.

Pasca peristiwa 11 September 2001, banyak data dan analisa menyebutkan bahwa kian kuatnya proses *surveillance* terhadap masyarakat. Lembaga survei pasar IMS Research memperkirakan lebih dari 30 juta kamera *surveillance* terjual di Amerika Serikat saja dalam satu dasawarsa terakhir. Perangkat video *surveillance* kini merupakan industri senilai AS\$ 3,2 miliar.⁴ Sementara di Indonesia, penjualan kamera CCTV pada 2011 diperkirakan akan naik sekitar 15% menjadi AS\$ 57,5 juta dari jumlah yang sudah mencapai AS\$ 50 juta pada 2010.⁵ Atas dasar rasa takut terhadap terorisme, banyak masyarakat mengamini tindakan *surveillance* ini sebagai sesuatu yang diperlukan demi keselamatan banyak orang.

Namun demikian, persoalan *surveillance* pada zaman ini tidak bisa lagi dilihat dalam sistem relasi kuasa yang terbilang sederhana, seperti misalnya *à la* novel 1984 karya George Orwell: ada penguasa yang hendak memantau ketat kehidupan seluruh warganya.⁶ Mengapa demikian? Pertama-tama jelas karena kamera kini benar-benar telah menjadi sesuatu yang *omnipresent* dalam kehidupan kontemporer. Kepemilikannya tidak lagi bersifat terpusat dan “sembarang orang, nyaris secara acak, bisa mengoperasikan mesin tersebut.”⁷ Dan yang lebih penting dari itu, kekuasaan, sesuai analisa Foucault, sesungguhnya tidak pernah tunggal dan terpusat:

*[Kekuasaan] jangan dicari dalam kehadiran awal suatu titik pusat atau dalam satu-satunya sumber kedaulatan yang memancarkan bentuk-bentuk turunan dan ikutan [...] Kekuasaan ada di mana-mana; bukan karena ia mencakupi segalanya, namun karena ia datang dari mana-mana.*⁸

Semakin mudah diaksesnya perangkat perekaman oleh masyarakat luas membuat proses perlawanan terhadap *surveillance* yang selama ini berjalan satu arah dari atas ke bawah juga semakin mudah dilakukan. Steve Mann, Jason Nolan, dan Barry Wellman menyebut perlawanan macam ini sebagai *sousveillance* (pengawasan dari bawah atau *inverted surveillance*) yang “memakai teknologi-teknologi panoptik untuk membantu mereka *mengawasi yang sedang berkuasa*.”⁹ Proyek ketiga peneliti dari Universitas Toronto ini, terutama Steve Mann (www.eyetap.org), adalah membuat teknologi kontra-*surveillance* dalam bentuk perangkat rekam portabel yang sengaja didesain dalam bentuk mencolok untuk menguatkan unsur performance dan parodi dalam aksi-aksinya. Konsepnya sederhana sebenarnya, dan pertanyaan yang menjadi tagline novel grafis *The Watchmen* bisa merangkumnya dengan jelas: “*Who watch The Watchmen?*”. Atau dalam kata-kata tokoh Bianca O’Blivion kepada Max Renn dalam film *Videodrome* (1983): “Gunakan senjata yang mereka berikan padamu [video] untuk menghancurkan mereka sendiri.”



Kasus Arifinto, anggota Komisi V DPR-RI dari Partai Keadilan Sejahtera (PKS) yang kedapatan menonton video porno saat Sidang Paripurna, adalah contoh yang nyata dari *sousveillance* di Indonesia. Peristiwa ini memperlihatkan bagaimana seorang politisi yang merasa dirinya adalah pemegang kuasa *surveillance* terhadap rakyat, dibalik menjadi sasaran *surveillance* dari rakyat sendiri. Contoh lainnya adalah rekaman video amatir yang dibuat warga tentang berbagai pelanggaran lalu lintas yang dilakukan oleh elite-elite politik, baik Menteri Sosial Salim Segaf Al-Jufri yang menyerobot jalur bus Transjakarta maupun Gubernur DKI Jakarta Fauzi Bowo yang melawan arah. Ironisnya, Fauzi Bowo sendirilah yang meresmikan penggunaan CCTV di jalan-jalan Jabodetabek untuk memantau pelanggaran lalu lintas warga.

Ada hal menarik dalam kasus Arifinto ketika sebagian pembelanya memakai argumen ‘hak pribadi’ sebagai dalih pembenaran terhadap tindakan itu. Ini sama seperti alasan pria di restoran dalam cerita Bondan Winarno di atas. Tentu dalam kasus Arifinto alasan itu menjadi lucu. Pertama, ia berasal dari partai politik yang tak toleran dengan liberalisme, sementara ‘hak pribadi’ adalah argumentasi yang sangat liberal. Kedua, saat kedapatan menonton film porno ia tidak sedang dalam kapasitasnya sebagai pribadi, namun pemegang jabatan publik yang seharusnya melaksanakan tugas-tugas publik. Yang jelas, dalam pertempuran antara *surveillance* dengan *sousveillance*, antara penguasa melawan masyarakat, masing-masing pihak ternyata mengidap suatu impian yang sama, yakni “impian akan masyarakat yang transparan [...] impian akan tak adanya lagi zona-zona gelap.”¹⁰ Penguasa berhasrat untuk bisa melihat tindak tanduk warganya secara jelas guna melacak setiap pelanggaran atas status quo. Sebaliknya, transparansi pulalah yang dituntut masyarakat dari penguasa, terutama pasca rezim otoriter dan tertutup di mana politik hanya menjadi urusan dari dan bagi segelintir pihak.

Apa yang kemudian belum atau jarang dibahas adalah bagaimana benturan intra-masyarakat itu sendiri terjadi terkait dengan merebaknya teknologi video? Di mana batas-batas transparansi dan privasi antar-elemen warga dalam pemanfaatan video (privasi dalam hal ini tidak senantiasa sinonim dengan kerahasiaan, melainkan privasi sebagai “kemampuan kontrol atas informasi pribadi mana yang hendak atau tidak hendak diungkap ke orang lain”)?¹¹ Kita mungkin sah menyebarkan foto Arifinto sebagai elemen kontrol masyarakat atas penguasa, tapi absahkah menyebarkan foto jenazah istri pedangdut Saipul Jamil? Di sini masih terbuka ruang bagi penelidikan lebih lanjut akan budaya dan hasrat visualitas semacam ini. ***

4. Allison Linn, “Post 9/11, Surveillance Cameras Everywhere”, msnbc.com, 23 Agustus 2011.

5. Perkiraan Presiden Direktur PT Senjaya Solusi Sekurindo, Jeffrey Liong, dikutip dalam artikel “Proyek Properti Dorong Permintaan CCTV”, *Bisnis Indonesia*, 15 Maret 2011.

6. Dalam konteks yang berbeda, budaya tontonan dan industri selebritas telah menumbuhkan kultur narsistik yang tak didapati pada era-era sebelumnya. Ribuan remaja secara sukarela menyalakan *webcam*-nya sepanjang waktu dan membiarkan diri mereka menjadi obyek *surveillance* bagi jutaan pasang mata di dunia maya yang siaga menonton aktivitas mereka sehari-hari. Namun ini persoalan lain yang tidak akan dibahas di sini.

7. Michel Foucault, *ibid.*, hlm. 202. Foucault mengemukakan pernyataan ini dalam bagian di mana ia tengah berbicara tentang “mesin” panoptikon.

8. Michel Foucault, terjmh. Rahayu S. Hidayat, *Seks dan Kekuasaan: Sejarah Seksualitas* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1997), hlm. 114.

9. Steve Mann, Jason Nolan, dan Barry Wellman, “*Sousveillance: Inventing and Using Wearable Computing Devices for Data Collection in Surveillance Environments*”, *Surveillance & Society*, Vol. 1 No. 3, 2000, hlm. 332.

10. Michel Foucault, “*The Eye of Power*”, wawancara dengan Jean-Pierre Barou dan Michelle Perrot, dalam Michel Foucault, Colin Gordon (ed.), *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings, 1972-1977* (New York: Pantheon Books, 1980), hlm. 152.

11. Jeffery Rosen, “*Why Privacy Matters?*”, *The Wilson Quarterly* Vol. 26 No. 4, 2000, hlm. 36.

(Sur-Sous)veillance

By: Ronny Agustinus

In one dialogue session with participants at a narrative journalism course, senior columnist Bondan Winarno, also famous as a host of a culinary show at one television station, recalled an incident during the shooting for that show. A man at a restaurant got angry when the crew were taking footage. While holding the host by the collar, the man said that television cannot just take pictures of a person without permission. Upon further investigation, Bondan said, apparently the man was having lunch with his secret lover.

This anecdote raises an important question for OK. Video and other events that celebrate the presence of video in society: will the spread of video equipment (digital camera, mobile phone camera and so forth) is society will democratize the society in question or will it actually turn it into a new sort of totalitarianism creating a “spy society,” where every person can watch and record each other, while the border between public and private, between transparency and privacy, has not been clearly formulated—a panoptic condition foreseen by Jeremy Bentham and popularized again by Michel Foucault.

The “panopticon” concept was first formulated by Jeremy Bentham in 1787 in a series of letters that was later published as *Panopticon; or The Inspection-House* (1791): a treaty that contained “the notion of a new construct principle” to be applied in inspection houses that can be prisons, schools, factories, or mental hospitals—places that require monitoring and surveillance mechanism to maintain order and the system itself.

With this concept, Bentham envisaged a structure where a supervisor can monitor a person’s every movement within that structure (say, a prison) without their awareness that they are being watched. By this, as elaborated by Miran Božovič in his introduction for the re-publication of Bentham’s writings about panopticon,¹ Bentham intended to minimize violence, as a control mechanism in the prison, by instilling a discipline among the convicts through a system that enables them to feel being under constant surveillance, without actually having to conduct this surveillance.

Bentham’s idea was never realized in his lifetime and had been long forgotten, even though a number of the world’s better known prisons eventually did apply this system, including the Sukamiskin Correctional Institution in Bandung, designed by the Dutch architect Prof. C.P. Wolff Schoemaker. The panopticon idea was discussed again when in 1970’s Michel Foucault made a breakthrough with his original analysis about power (structures).²

1. Miran Božovič, “An Utterly Dark Spot,” dalam kata pengantar untuk buku *The Panopticon Writings* oleh Jeremy Bentham (London: Verso, 1995).

2. Michel Foucault, translation. Alan Sheridan, *Discipline and Punish: The Birth of The Prison* (New York: Vintage, 1995), p. 195.

For Foucault, the idea about a panoptic system proposed by Bentham applied to society in general, not limited to just hospitals or prisons. It is through panopticism that Western society underwent a disciplining of the body or social control. And through technological advances (especially the CCTV), this system achieved its contemporary form by detaching itself from its physical presence as an ‘architectural construction’. A panopticon can now be created anywhere, not necessarily having to follow Bentham’s structure. In the second half of 1990, for example, I liked walking around Menteng area at night, sometimes stopping in front of certain old houses to admire its architecture. Until I realized one time in front of a house at Sutan Sjahrir street that my movements were being followed by a CCTV camera. Since then, I always ‘behaved’ each time I passed that house. I underwent a disciplining of the body, even without really knowing if that camera actually functioned, or whether there were always guards watching it. The presence of the camera itself was sufficient to make me feel always being watched. The more the watcher was not present, the more I could not verify his presence, actually made the watcher more omnipresent:

The watcher seemed to be omnipresent actually when he was not visible [...]. Even when the watcher has left his post totally, since that point each of the prisoners will always feel that the watcher is watching them—while they are actually watching themselves. Then discipline is internalized, while the watcher himself then became redundant. That way, the impression of the watcher’s omnipresence and the idea about constant surveillance has been instilled in the minds of prisoners.³

The camera, thereby, functions as the watcher. For years, when the society found out about the camera (with all its outputs: photo or film), the body has undergone a particular disciplining with respect to this equipment. We became “camera aware”. The body’s movements and gestures too changed—awkward, pretending not to care, pretending to be serious, even acting foolishly—as a reaction that is so organic of the awareness of the camera that is being aimed at our body.

The concept of panopticon has been mostly associated with surveillance by the greater power apparatus to monitor smaller units in a structure. For example CCTV cameras in supermarkets, banks, ATMs, or surveillance by intelligence authorities of the society’s behavior, especially in the context of Indonesia as a former totalitarian state (for example: a video about the declaration of People’s Democratic Party / PRD in 1997, obtained by intel and then used by the military to hunt down every PRD activists).

After the 11 September 2001 event, a lot of data and analysis indicated that surveillance of the public has increased. The market survey firm RMS Research estimates that 30 million surveillance cameras have been sold just in the United States alone in the last decade. Video surveillance equipment is now a US\$ 3.2-billion industry.⁴ While in Indonesia, CCTV camera sales in 2011 is estimated to increase by around 15% to US\$ 57.5 million from already US\$50 million in 2010.⁵ Due to fear of terrorism, many people accept this surveillance measure as necessary for public safety.

3. Miran Božovič, *ibid.*, p. 9 and 17.

4. Allison Linn, “Post 9/11, Surveillance Cameras Everywhere”, msnbc.com, 23 August 2011.

5. A projection by President Director of PT Senjaya Solusi Sekurindo, Jeffrey Liong, as quoted in the article “Proyek Properti Dorong Permintaan CCTV”, *Bisnis Indonesia*, 15 March 2011.

However, the question of surveillance today can no longer be seen only within the simplified system of power relations, à la Orwell's 1984: there is a power that wants to closely watch the lives of all its citizens.⁶ Why so? First, it is clear because the camera today has really become omnipresent in contemporary life. The ownership is no longer centralized and "any person, almost randomly, can operate the machine."⁷ More importantly, the power, according to Foucault's analysis, actually has never been singular and centralized:

["[Power] must not be sought in the primary existence of a central point, in a unique source of sovereignty from which secondary and descendent forms would emanate [...] Power is everywhere; not because it embraces everything, but because it comes from everywhere."⁸

The easier the public can access recording equipment the easier it is to conduct resistance to surveillance that has previously always been going on one way, top-down. Steve Mann, Jason Nolan, and Barry Wellman calls such resistance as *sousveillance* (surveillance from below or inverted surveillance) that "uses panoptic technologies to help them watch those currently in power."⁹ The project of these three researchers from University of Toronto, especially Steve Mann (www.eyetap.org), is to make counter-surveillance technology in the form of portable recording equipment intentionally designed to stand out to strengthen the element of performance and parody in the action. The concept is actually simple, and the question that became the tagline in the graphical novel *The Watchmen* can clearly summarize it: "Who watches *The Watchmen*?" Or in the words of Bianca O'Blivion character to Max Renn in the film *Videodrome* (1983): "Use the weapon they gave you [video] to destroy themselves."



The case of Arifinto, the Commission V-member Prosperous Justice Party (PKS) parliamentarian who was caught watching a porn video while sitting in the Parliament's Plenary Session, is a clear example of *sousveillance* in Indonesia. This event shows how a politician who thinks of himself as a holder of surveillance power over the people, was turned into a target of surveillance by the people themselves. Another example is amateur video footage made by the people about traffic violations committed by political elites, such as Salim Segaf Al-Jufri, the Minister of Social Affairs, who violated the Transjakarta dedicated bus lane, as well as Jakarta Governor Fauzi Bowo who sped through in the opposing lane. Ironically, it was Fauzi Bowo who officially launched the use of CCTV on Jakarta streets to monitor traffic violations by the people.

An interesting thing in Arifinto's case was when some of his defenders argued about 'personal rights' as justification for the action. This was the same reason of the man in the restaurant in the above story by Bondan Winarno. Certainly in the case of Arifinto, that excuse becomes funny. First, came from the political party that does not tolerate liberals, whereas 'personal rights' is a very liberal argument. Second, when he was caught watching porn, he was not doing so in his private capacity, but as a public official who was supposed to be doing public duty. What is clear, in the battle between surveillance and *sousveillance*, between the powers against the people, each side is apparently blighted by the same dream of "It was the dream of a transparent society, visible and legible in each of its parts, the dream of there no longer existing any zones of darkness..."¹⁰ The powers are eager to watch every movements of its citizens clearly to trace every violation to the status quo. Conversely, the people also demand transparency of those in power, especially following authoritarian and closed regimes where politics was only the business of the few.

What has not yet or rarely been discussed before is the clash within the society itself takes place in light of the spread of the video technology. Where does one put the limit on transparency and privacy between elements of the society in using video (privacy in this case is not synonymous with secrecy, but it is an "the ability to control the conditions under which personal information is disclosed to others")?¹¹ It is perhaps fair for us to spread the photo of Arifinto as an element of public control of the power, but is it the same in the case of the photograph of singer Saipul Jamil's wife? Here, there is still some room for further study into such culture and desire for visuality. ***

6. In a different context, the spectator culture and celebrity industry has fostered a narcissist culture never before found in earlier eras. Thousands of teenagers willingly turn on their webcams at all times and let themselves be the object of surveillance for millions of spectators in the virtual world ready to watch their daily activity. But this is another issue that will not be addressed here.

7. Michel Foucault, *ibid.*, hlm. 202. Foucault made this statement in the part where he was talking about the panopticon "machine".

8. Michel Foucault, translation. Rahayu S. Hidayat, *Seks dan Kekuasaan: Sejarah Seksualitas* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1997), p. 114.

9. Steve Mann, Jason Nolan, and Barry Wellman, "Sousveillance: Inventing and Using Wearable Computing Devices for Data Collection in Surveillance Environments", *Surveillance & Society*, Vol. 1 No. 3, 2000, p. 332.

10. Michel Foucault, "The Eye of Power", interview with Jean-Pierre Barou and Michelle Perrot, in Michel Foucault, Colin Gordon (ed.), *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings, 1972-1977* (New York: Pantheon Books, 1980), p. 152.

11. Jeffrey Rosen, "Why Privacy Matters?", *The Wilson Quarterly* Vol. 26 No. 4, 2000, p. 36.

SUBMISSION

Open Submission: Bingkai Video yang Membelah Daging

OK. Video FLESH sengaja memilih tema 'daging' untuk mendorong peserta membongkar sejarah 'tubuh' dalam masyarakat, karena apapun perubahan dalam budaya kontemporer tidak pernah lepas dari bagaimana cara masyarakat menyikapi perubahan pada tataran individu. Hal ini pula lah yang mendorong perubahan-perubahan dalam konteks seni di dunia.

Menerjemahkan istilah 'daging' sebagai metafora masyarakat kontemporer, merupakan tantangan menarik ketika akan dibahasakan menjadi seni video, karena ada banyak kemungkinan interpretasi. OK. Video FLESH memandang 'daging' sebagai dua kondisi; kondisi material dan kondisi imaterial. Dalam kedua kemungkinan, ia mereproduksi citraan, konsep keterhubungan, sekaligus pola distribusi yang baru.

'Daging' dalam konteks OK. Video FLESH merupakan pembacaan sejarah representasi 'tubuh' dalam bingkai audiovisual. Dalam pandangan kami, representasi tubuh ini terus berevolusi ke wilayah imaterial dan cenderung didominasi oleh fantasi, meski pada sesungguhnya ia merupakan rekaman 'kenyataan' tubuh tersebut. Pergeseran ini terjadi dalam beberapa hal, seperti konsep kehadiran, perilaku, spiritualitas, pertunjukan, disambiguitas, dan fantasi virtual. Sejatinya, seni video menjembatani kenyataan kemanusiaan yang ditangkap perangkat rekam video dengan kemampuan teknologi alat tersebut. Apabila kita merujuk pada sejarahnya sebagai buah perkembangan teknologi media, teknologi video secara kodrati telah memungkinkan saling silang antara pengalaman 'kehadiran' penonton dan 'kehadiran' produk video itu sendiri.

Ada sekitar 500 karya yang masuk dalam submisi terbuka OK. Video FLESH dari lebih 50 negara. Karya-karya tersebut memaknai dan mengaplikasikan tema 'daging' dengan cara yang sangat beragam. Mayoritas berhasil menangkap tema yang dimaksud, meskipun tidak sedikit pula yang meminta penjelasan lebih spesifik.

Dari 500-an submisi yang masuk, OK. Video memilih 60 karya dari 29 negara, termasuk sepuluh dari Indonesia. Dibandingkan dengan OK. Video sebelumnya, karya video tahun ini lebih beragam, barangkali berkat tema yang dirasakan cukup menantang. Eksplorasi baru dalam seni video diwujudkan melalui sinergi unsur-unsur sinematik, pertunjukan, kekuatan arsip, eksperimen visual elektronik, serta teknik penyuntingan yang canggih. Akhir kata, selamat menikmati.

Hafiz

Ketua Tim Juri

Open Submission: A Video Frame that Splits the Flesh

OK. Video FLESH chose 'flesh' as its theme to encourage participants to deconstruct the history of the 'body' in society, because any change in the contemporary culture is never removed from how the society responds to changes at the individual level, which, in turn, leads to changes in the context art in the world.

Translating 'flesh' as a metaphor for contemporary society is an interesting challenge when one attempts to do so in the language of video, as there are many possible interpretations. OK. Video FLESH sees the 'flesh' as two conditions; the material and the immaterial. In both possibilities, it reproduces imagery, interconnectedness, as well as new patterns of distribution.

"Flesh" in the context of OK. Video FLESH is a historical reading of the 'body' in an audiovisual context. In our view, this representation of the body continues to evolve into the immaterial and tends to be dominated by fantasy, even though it is actually a recording of the body's 'reality'. This shift occurs in a number aspects, such as the concept of presence, behavior, spirituality, exhibition, disambiguity, and virtual fantasy. Essentially, video art bridges the gap between human reality captured by the video recording equipment and the technological ability of the tool. If we look at its history as a product of media technology development, the video technology, as a matter of destiny, has enabled the meshing of the 'presence' of the spectator and the 'presence' of the video product itself.

Around 500 works were submitted to OK. Video FLESH. Representing more than 50 countries, these works interpret and apply the 'flesh' theme in a variety of ways. Most were able to grasp the intended theme, although quite a few sought further explanation.

From the 500 or so submissions received, OK. Video selected 60 works from 29 countries, including ten from Indonesia. Compared to the previous OK. Video, this year's entries are more diverse, perhaps thanks to the more challenging theme. New explorations in video art were realized by the synergy of elements of cinema, performance, archival power, electronic visual experiments, as well as sophisticated editing. Finally, enjoy the program.

Hafiz

Head of Selecting Committee



Karel Doing *The Netherlands*
LIQUIDATOR 7'47", 2010

Sebuah proyek yang secara inovatif menggunakan arsip-arsip visual dari film bisu berjudul Haarlem (1922) karya Willy Mullens. Proyek ini berkolaborasi dengan Michal Osowski. Dia menggunakan perubahan densitas film untuk mengontrol filter dan efek-efek distorsi yang rumit.

A project making innovative use of existing archive images of Willy Mullens' silent film Haarlem (1922). Michal Osowski collaborated on the project. He used the changes in density of the film to control complex filters and distortion effects.

Karel Doing (lahir tahun 1965, Canberra, Australia) memulai hidupnya sebagai seorang pengagum sinema surealis, estetika romantis dan Amerika Baru. Karyanya pernah ditayangkan dan dipamerkan di pelbagai ruang publik, dari kota-kota seni terkemuka (New York, London dan Paris) hingga kota-kota lainnya (Jakarta, Paramaribo, Kabelvåg). Ia kini tinggal dan bekerja di Rotterdam.

Karel Doing (born in 1965, Canberra, Australia) started his life as an admirer of the surrealists, romantic aesthetics and the New American Cinema. His work is screened and exhibited in a wide range of public spaces, as well in global art crosspoints (New York, London, Paris) and on less obvious locations (Jakarta, Paramaribo, Kabelvåg). He lives and works in Rotterdam.



Daniel Terna & Michael Kugle *USA*
Burning Bread 3'44", 2011

Burning Bread menggambarkan upacara Yahudi Bi'ur Chametz, sebuah tindakan simbolis dengan membakar roti yang mengembalikan ingatan akan perbudakan di Mesir dan menandai awal mula liburan Paskah. Sebagai salah satu dari lima sketsa dokumenter eksperimental (*Before After*, 2011) tentang lingkungan mayoritas Yahudi dan Latin di Williamsburg, Brooklyn.

Bread depicts the Jewish ceremony of Bi'ur Chametz, the symbolic act of burning bread that recalls the memory of slavery in Egypt and marks the beginning of the Passover holiday. As one of five vignettes belonging to an experimental documentary (Before After, 2011) about the predominantly Jewish and Latino neighborhood of Williamsburg, Brooklyn.

Daniel Terna adalah seorang seniman fotografi dan video yang kini tinggal di Brooklyn, NY. Dia bekerja sebagai asisten pengajar di International Center of Photography, dan telah menghasilkan karya tentang hubungan antara korban-korban yang selamat dari Holocaust. Michael Kugler telah bekerja sebagai seorang pendidik media, di antaranya dengan Tribeca Film Institute, Museum of the Moving Image, Jacob Burns Media Arts Lab, dan Urban Arts Partnership.

Daniel Terna is a photography and video artist living in Brooklyn, NY. He works as a teaching assistant at the International Center of Photography, and has begun working with the Ripple Project, producing work that speaks about the relationship Holocaust survivors have with their children. Michael Kugler has worked as a media educator with organizations including the Tribeca Film Institute, the Museum of the Moving Image, the Jacob Burns Media Arts Lab, and Urban Arts Partnership. His films and audiovisual installations have been exhibited in the US and in Japan.



Gerard Freixes Ribera *Spain*
THE HOMOGENICS 3'30", 2010

Karya video yang dibuat menggunakan materi footage-temuan dari sitkom televisi untuk memperlihatkan bagaimana mereka menciptakan figur panutan yang seragam dan membawanya ke arah yang ekstrim. Sitkom keluarga The Homogenics adalah contoh ekstrim atas hal tersebut.

Video made using found-footage material from tv-sitcoms to show how they create uniform role models and bring it to the extreme. The Homogenics family sitcom is an extreme example of that.

Gerard Freixes Ribera lahir di Igualada (Spanyol) tahun 1979, ia mendalami Seni Murni di University of Barcelona. Sekarang, ia bekerja sebagai editor video selain mengerjakan karya-karya pribadinya. Penghargaan: Grand Prize Kansk Festival (Rusia); Metrópolis Award-VAD Festival (Spanyol); 2nd award FEC-Cambrils (Spanyol); Best Videocreation REC Festival (Spanyol); Secuenciacero videocreation winner (Spanyol) dan lain-lain.

Gerard Freixes Ribera born in Igualada (Spain) on 1979, Gerard Freixes studied Fine Arts at the University of Barcelona. Nowadays, he works as video editor while doing his own personal works. Award: Grand Prize Kansk Festival (Russia); Metrópolis Award-VAD Festival (Spain); 2nd award FEC-Cambrils (Spain); Best Videocreation REC Festival (Spain); Secuenciacero videocreation winner (Spain) and many more.



Momoko Seto *Japan/France*
PLANET Z 9'30", 2011

Di suatu tempat di alam semesta, tersebutlah PLANET Z. Keajaiban terjadi. Mata air mengalir dan melahirkan kehidupan baru: tumbuhan. Planet tandus menjadi sebuah planet subur. Berbagai spesies hidup: jamur-jamur lengket. Namun sedikit demi sedikit, mereka menginvasi tanah yang hijau, dan menghancurkan kehidupan yang sederhana. Sebuah spesies tidak dapat hidup tanpa spesies lainnya.

Somewhere in the Universe, the PLANET Z. A miracle happens. A water jet springs up and gives birth to a new life: plants. A desert planet becomes a green planet. Different species cohabit: liquid and sticky mushrooms. But little by little, they invade the green land, and destroy the idyllic life. A species cannot live without other ones.

Momoko Seto lahir tahun 1980 di Tokyo (Jepang), dan mendapatkan gelar Master-nya tahun 2006 dari Fine Arts College of Marseille, Perancis. Ia sekarang bekerja sebagai filmmaker untuk CNRS (National Scientific Research Center, Asia Network) di Paris. Beberapa di antaranya telah mendapatkan penghargaan internasional.

Momoko Seto is born in 1980 in Tokyo (Japan), and obtained her Master's degree in 2006 from the Fine Arts College of Marseille, France. She now works as a film-maker for the CNRS (National Scientific Research Center, Asia Network) in Paris. Some her work have received international prizes.



Emilie Crewe *Canada*
SEDIMENTING 12', 2011

Membawa lingkungan sekitar sebagai perpanjangan tubuh, menciptakan habitat temporer yang memiliki fungsi tertentu. Mengumpulkan kulit jeruk dan batuan kecil, secara sistematis mengatur obyek-obyek sebagaimana burung gagak menyusun sarangnya. Tiap obyek adalah hal yang penting. Tidak ada awal, tengah, atau akhir dari video ini.

Carries the home around as an extension of the body, creating a temporal habitat that serves a specific function. Collecting grapefruit skins and tiny pebbles, systematically arranges objects in the fashion that a bower bird prepares a nest. Each object is important. There is no beginning, middle, or end to the video.

Emilie Crewe adalah seniman interdisiplin yang bekerja di Vancouver, British Columbia. Ia lahir di Quebec City, Kanada dan menghabiskan waktu luangnya di Pittsburgh, Pennsylvania. Tahun 2011, ia mendapatkan gelar MFA Studio Art di School of the Art Institute of Chicago dari departemen Film, Video and New Media.

Emilie Crewe is an interdisciplinary artist working in Vancouver, British Columbia. She was born in Quebec City, Canada and spent her formidable years in Pittsburgh, Pennsylvania. In 2011, she received an MFA in Studio Art at the School of the Art Institute of Chicago from the department of Film, Video and New Media.



Theo Putzu *Italy/Spain*
PAPER MEMORIES 7'25", 2010

Seorang pria tua mencari kebahagiaan dalam foto-foto tua.... Dua dunia terpisah oleh ketidakmampuan untuk bermimpi.....

An Old man search for happiness in old photos.... two worlds divided by the inability to dream...

Theo Putzu lahir tahun 1978 di sebuah desa tua di Sardinia, Italia. Ia lulus dari Accademia di Belle Arti of Florence tahun 2006, sebagai seorang Production Designer. Selama 2005/2007 ia mempelajari Film Directing and Screenplay di Florence's School of Cinema, dan setelahnya ia mendalami Film Directing selama dua tahun, 2008/2010, di CECC (Centro de Estudios Cinematograficos de Catalunya) di Barcelona, Spanyol, di mana ia sekarang tinggal.

Theo Putzu was born in 1978 in a small village of Sardinia, Italy. He graduated from Accademia di Belle Arti of Florence on 2006, as a Production Designer. During 2005/2007 he studied Film Directing and Screenplay at Florence's School of Cinema, and after that he attended for two years, 2008/2010, the Master in Film Directing at the CECC (Centro de Estudios Cinematograficos de Catalunya) of Barcelona, Spain, where he currently lives.



Giada Ghiringhelli *Switzerland*
NEWLY RISEN DECAY 8'5", 2011

Dalam kondisi fluktuatif tak berujung aku berdiri, terkutuk untuk hancur berkeping. Aku tak berwujud. Tak berdaging. Tak berbenda. Lalu apa yang tersisa? Segalanya bergerak dengan sendirinya dan tak satupun menetap.

In the ceaseless flux I stand, condemned to fall apart. I am no form. No flesh. No thing. And so then what is left? Everything moves itself and nothing remains.

Giada Ghiringhelli (1981) adalah filmmaker, editor video dan seniman media baru dari Swiss yang lulus dengan gelar MFA Computer Art di School of Visual Arts, New York tahun 2008 dan sekarang ia tinggal dan bekerja di London. Salah satu pendiri The Only Constant, sebuah organisasi kolektif di bidang seni, video dan film serta co-curator Video Is The Only Constant di Corsica Studios, London. Pengalaman kreatifnya meliputi film-film eksperimental, produk komersil dan proyek media baru yang telah dipamerkan di galeri dan festival internasional.

Giada Ghiringhelli (1981) is a Swiss filmmaker, video editor and new media artist who graduated with a MFA in Computer Art at the School of Visual Arts in New York in 2008 and is currently living and working in London. Co-founder of the art, video and film collective The Only Constant and co-curator of the event Video Is The Only Constant at Corsica Studios in London, her creative experience spans across experimental films, commercial products and new media projects which have been exhibited internationally in both gallery and festival circuits.



Shahar Marcus *Israel*
LEAP OF FAITH 3'3", 2010

Dimulai dengan gambar sang seniman memakai setelan formil, berdiri di ujung jendela, bersiap untuk loncat ke ruang terbuka. Sang seniman merasa ragu-ragu, sulit mendapatkan momentum untuk lompat, namun akhirnya lompat. Secara tak terduga ia membeku, dengan kaki masih menyentuh ujung jendela –sebuah homage atas karya Yves Klein, Artist Jumps Into the Void (1959).

The video leap of faith starts with a shot of the artist wearing a suit, standing on the window's edge, getting ready to make the leap of his life to the wide open space. The artist is hesitating, having difficulties in creating a momentum to jump, but eventually jumps. Surprisingly he freezes horizontally, while his feet touch the window's edge - a homage to the known work of Yves Klein, Artist Jumps Into the Void (1959).

Shahar Marcus (Israel, 1971) adalah seorang seniman interdisiplin yang banyak bekerja dengan video, performance dan patung. Dalam karyanya, ia menghubungkan tubuhnya dengan materi-materi organik, seperti adonan, roti, jus atau es. Marcus telah memamerkan karyanya di berbagai pameran di seluruh dunia termasuk Tate Modern, London.

Shahar Marcus (Israel 1971) is an interdisciplinary artist who works primarily in video, performance and sculpture. In his works he relates his body to organic and perishable materials, such as dough, bread, juice or ice. Marcus had exhibited in many exhibitions around the world including Tate modern in London.



Semiconductor UK
TIME OUT OF PLACE 9'35", 2008

Area Kings Cross di London secara cepat bertransformasi, menciptakan sebuah kota dalam kondisi fluktuatif. Semiconductor telah merekam momen ini dalam sejarah manusia dengan mendokumentasikan kejadian sehari-hari dalam sebuah karya gambar bergerak yang pendek. Semiconductor telah menghasilkan sebuah proses dimana kita dapat melihat masa lalu, sekarang dan masa depan secara simultan. Menjadi saksi atas kejadian-kejadian ini kita melihat sebuah tempat yang bertransisi, di luar pengalaman sehari-hari.

The Kings Cross area in London is rapidly transforming, creating a city in flux. Semiconductor have captured this moment in human history by documenting the day to day happenings in a short moving image work. Semiconductor have devised a process whereby we see the past, present and future simultaneously. Bearing witness to these events we perceive a place in transition, beyond our everyday experiences.

Production Commissioned by The Big Chill, London, UK

Sejak 1999, seniman Inggris Ruth Jarman dan Joe Gerhardt telah bekerja dengan animasi digital untuk melampaui batas waktu, skala dan kekuatan alam; mereka mengeksplorasi dunia di luar nalar manusia dengan mempertanyakan keberadaan kita.

Since 1999 UK artists Ruth Jarman and Joe Gerhardt have worked with digital animation to transcend the constraints of time, scale and natural forces, they explore the world beyond human experience questioning our very existence.



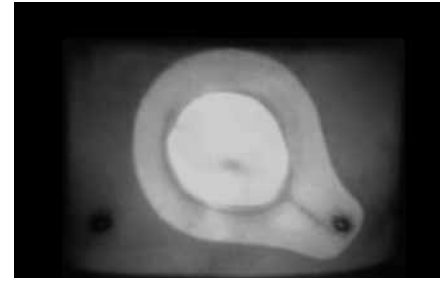
Funda Ozgunaydin Germany/Ireland
DISPLACEMENT OF A CULTURAL SELF POTRAIT II 4'10", 2011

Sebuah serial video performance dan kolase video, yang mengambil figur-figur penting dalam sejarah seperti Baris Manco yang menjadi figure panutan dalam Rock Anatolian Music Movement di Turki.

A series of performance videos and video collages, taking Historically important icons such as Baris Manco who was a leading figure in the Rock Anatolian Music Movement in Turkey.

Funda Ozgunaydin lahir Frankfurt tahun 1978. Pada tahun 2009, ia mengikuti program residensi GlogauAir di Berlin Kreuzberg.

Funda Ozgunaydin born in Frankfurt on 1978. In 2009, she took a residency at GlogauAir Residency program, Berlin Kreuzberg.



Budi S. Caviary Eursia Belgium/Indonesia
NEXT NATURE 7'47", 2011

Fungsi video adalah memproses, menyimpan dan merekam bagian dari kehidupan manusia sejak awal mula dari uterus, sperma, daging, tulang, darah dan sel tubuh hingga kematian. Semua individu telah dan akan merasakan bahwa inilah elemen biologis yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia.

When presenting the video function, process, store and record the part of human life at the beginning of the uterus, sperm, flesh, bones, blood and body cells until death. All individuals have felt and will feel, this is the biological element that cannot be separated from human life.

Budi S. Caviary Eursia lahir di Jakarta, tahun 1975. Tahun 1995 menempuh pendidikan Seni Grafis di Institut Kesenian Jakarta. Ia kini tinggal dan bekerja di Antwerp-Brussels, Belgia.

Budi S. Caviary Eursia was born in Jakarta, on 1975. In 1995 he studied the art of printmaking in Jakarta Institute of Arts. He now lives and works in Antwerp-Brussels, Belgium.



Osmosphere Germany
BARRA FERRY 10'12", 2009

Video BARRA FERRY menunjukkan orang-orang yang melintasi kios di sebuah pasar di Gambia.

The video BARRA FERRY shows people pass by a shop on a market in Gambia.

Osmosphere adalah kumpulan seniman yang didirikan pada tahun 2010 oleh Axel Malik dan Matthias Heipel.

Osmosphere is an artists-collective founded in 2010 by Axel Malik and Matthias Heipel.



Labor 45 Germany
TAKE ME TO YOUR LEADER! 3'22", 2011

Berkaitan dengan seni ASCII pada awal masa komputer, pancaran cahaya dipindahkan ke dalam symbol-simbol grafis yang diaturlang dalam gaya neon mengikuti lagu elektro lucu dari Spenza "Take Me To Your Leader!".

Relating to early computer ASCII art, luminosity is transferred to graphical symbols plus rearranged in a neonesque way to Spenza's zany electro track "Take me to your leader!".

LABOR 45 - Barbara Herold (lahir tahun 1977) & Kat Petroschkat (lahir tahun 1979) - analog-digital, low-tech - hi-tech, penelitian bebunyian, produksi media yang interaktif & eksperimental sejak 2007.

LABOR 45 – Barbara Herold (born in 1977) & Kat Petroschkat (born in 1979) - analog-digital, low-tech – high-tec, sound research, interactive & experimental mediaproductions since 2007.



Shahar Baron Israel
HOT SPOTS 11'53", 2011

Dalam kurun waktu yang tak terdefinisi, karya ini mengikuti empat bentuk, antara lokasi berbeda yang menggambarkan lapisan-lapisan realitas fisik dan mental melalui perilaku dan ritus sosial.

The work follows four figures, for an undefined time period, between different locations which describes layers of physical and mental realities through social behaviors and rituals

Shahar Baron lahir tahun 1978 di Israel. Dia lulus dari "Ha'Sadna" sekolah profesional tari Mate Asyer pada tahun 2001.

Shahar Baron was born in 1978 Israel. She graduated from "Ha'Sadna" professional dance school Mate Asher in 2001.



Adam Leech Belgium
SPEECH BUBBLE 6', 2009

Speech Bubble menjadi menarik karena kombinasi yang pintar atas fragmen komunikasi yang berbeda-beda. (Pernyataan juri dalam 'German Film Critics Association Award, KunstFilmBiennale Koln 2009')

Speech Bubble is made striking by its intelligent combination of different fragments of communication. (Jury statement 'German Film Critics Association Award, KunstFilmBiennale Koln 2009')

Adam Leech lahir di California tahun 1973. Ia belajar di School of the Art Institute of Chicago, Rijksakademie di Amsterdam, H.I.S.K. di Belgia. Tinggal dan bekerja di Brussels. Direpresentasi oleh Hoet-Bekaert Gallery.

Adam leech was born in California in 1973. He attended The School of the Art Institute of Chicago, The Rijksakademie in Amsterdam, The H.I.S.K. in Belgium. He lives and works in Brussels. He is represented by Hoet-Bekaert gallery.



Karin Felbermayr Germany/Austria
PERSON #12 3'12", 2011

Person #12 menggabungkan konsep video media dan performance ke dalam video performance. Dalam karya ini dia berulang kali melakukan koreografi dari berbagai gerakan dan pose yang diambil dari iklan parfum.

Person #12 combines conceptually the media video and performance to video performance. In this work I repeatedly perform a choreography of different gestures and poses, which I took from perfume advertisements.

Karin Felbermayr lahir tahun 1976 di Munich dan sekarang tinggal dan bekerja di Berlin dan Wina. Ia belajar di Academy of Fine Arts di Munich (Olaf Metzel), Hungarian Academy of Fine Arts di Budapest (János Sugár) dan Academy of Fine Arts di Wina (gelarnya disupervisi oleh Heimo Zobernig).

Karin Felbermayr was born in 1976 in Munich and now lives and works in Berlin and Vienna. She studied at the Academy of Fine Arts in Munich (Olaf Metzel), the Hungarian Academy of Fine Arts in Budapest (János Sugár) and the Academy of Fine Arts in Vienna (diploma supervised by Heimo Zobernig).



Eva Olsson Sweden
THE LABYRINTH 3'41", 2009

Terjebak di dalam dunia yang tidak diciptakannya, dalam kehidupan yang tidak dirancangnya.

Trapped in a world not of one's making, in a life not of one's design.

Eva Olsson adalah seorang seniman Swedia dalam seni rupa kontemporer. Mengeskpresikan dirinya melalui gambar bergerak dan animasi.

Eva Olsson a Swedish artist who works with contemporary art. Moving image and animation are my major way of expression.



Vartan Avakian Lebanon
SHORTWAVE/LONGWAVE 7', 2010

Di belakang laut, ketika cuaca cerah, berdirilah sebuah kota dengan langit yang tinggi dan bangunan megah. Hal ini nampak seperti kota-kota di film.

Behind the sea, when the weather was clear, stood a city with a high skyline and big structures. It looked like cities in films.

Vartan Avakian adalah seniman visual asal Beirut. Karyanya bersifat interdisipliner menggunakan video, instalasi, fotografi dan media pop.

Vartan Avakian is a Beirut-based visual artist. His work is interdisciplinary employing video, installation, photography and pop media.



Liu Wei China
UNFORGETTABLE MEMORY 10', 2009

Itu adalah ingatan semasa tahun mahasiswa tingkat dua saya di tahun 1989, tahun saya hampir tewas.

That is a memory of my sophomore year of 1989, the year I was almost killed.

Liu Wei lahir tahun 1965, di Cina. Dia seorang seniman independen yang tinggal dan bekerja di Beijing. Dia lulus dari China Central Academy of Drama pada tahun 1992 dan menyelesaikan pendidikannya dalam bidang Filsafat di Beijing University pada tahun 1995.

Liu Wei was born in 1965, China. He's an independent artist living and working in Beijing . He graduated from the China Central Academy of Drama in 1992 and completed his studies in Philosophy at Beijing University in 1995.



Leonara Aunstrup and Nantalie Hafslund
Denmark/Norwegia/UK
FIG 1 3', 2010

Dengan menggunakan media waktu, cat, suara dan performance, kita telah menciptakan sebuah karya yang menarik garis antara hubungan figuratif dan konseptual dari artis dan penonton, batasan tubuh dan kemungkinan pikiran.

Using the medium of time, paint, sound and performance we have constructed a visceral piece that draws a line between the figurative and conceptual relationship of the performing artist and the audience, the limits of the body, and the possibilities of the mind

Duo kolaboratif Aunstrup dan Hafslund terdiri dari Natalie Harga-Hafslund (1987, Inggris) dan Leonora Aunstrup (1982, Denmark).

The collaborative duo Aunstrup and Hafslund consists of Natalie Price-Hafslund (1987, UK) and Leonora Aunstrup (1982, Denmark).



Ascan Breuer Germany/Austria

LAPORAN KURUKSHETRA

THE KURUKSHETRA REPORT 8', 2009

Kurukshetra -medan perang mitologis yang berlangsung selama 18 hari, diceritakan dalam detil yang luar biasa dalam 100.000 bait rangkap di epik sansekerta Mahabharata.

Kurukshetra the field of the eighteen-day mythological battle, which is told in great detail in the 100,000 double verses of the Sanskrit Mahabharata epic.

Lahir di Hamburg, Ascan Breuer tinggal dan bekerja di Wina, Cologne dan Berlin sebagai sutradara dokumenter, seniman media, budayawan dan akademisi.

Born in Hamburg, Ascan Breuer lives and works in Vienna, Cologne and Berlin as a documentary filmmaker, media artist, cultural scientist, and theorist. His films are shown in several international festivals including Berlinale, Festival de Cannes and IFFR.



Jean-Gabriel Periot France

LES BARBARES/THE BARBARIANS 5', 2010

"Kami adalah para bajingan. Kami adalah orang-orang barbar!". (Alain Brossat)

"We are scum! We are barbarian!". (Alain Brossat)

Jean-Gabriel Periot adalah seniman video yang telah memproduksi lebih dari seribu film sejak tahun 2000. Ia menganggap kerja artistiknya sebuah "pidato politik", alih-alih sebagai pembicaraan estetika. Karyanya cenderung puitis. Ia sendiri memiliki minat yang kuat pada sejarah dan arsip.

Young artist and videomaker, Jean-Gabriel Périot made more than a dozen films since 2000 He works on political speech instead of focusing on the aesthetics. He leaves the image in order to tackle space. His works generally emphasize on poetic sounds and images aspects. Having strong interests in history and archive.



Deborah Kelly Australia

BEASTLINESS 4' 32", 2010

Beastliness adalah video berformat high-definition yang menghadirkan kegembiraan dalam serangkaian kolase.

Dikomisi oleh the Royal Institute of Science, Australia. Finalisasi didukung oleh Artspace, Sydney, Australia. Riset dan produksi terselenggara berkat dukungan Trust Bundanon dan University of Technology, Sydney.

Beastliness is a high-definition video which brings to joyous life a series of paper-based collages.

Commissioned by the Royal Institute of Science, Australia. Final edit supported by Artspace, Sydney, Australia. Research and production support thanks to The Bundanon Trust and the University of Technology, Sydney

Deborah Kelly adalah seniman kelahiran Melbourne yang karya-karyanya telah dipamerkan di berbagai belahan dunia. Hey Hetero!, yang merupakan hasil kolaborasi dengan Tina Fiveash, turut dipamerkan di ruang-ruang publik dari Sidney hingga Glasgow.

Deborah Kelly is a Melbourne-born, whose works have been shown around the world. Her award-winning collaborative artwork with Tina Fiveash, Hey, hetero! has been shown in public sites from Sydney to Glasgow.



Serge Onnen France/The Netherlands

WASH 1' 47", 2006

Mencuci tangan, membuang hal-hal yang baik.

Hands washing away goods.

Serge Onnen lahir di Paris, 1965. Pameran terbarunya diantaranya In and Ouside – Writing, De VOORKAMER Lier, Belgia (2011).

Serge Onnen was born in Paris, on 1965. His latest group exhibitions include In and Ouside – Writing, De VOORKAMER Lier, Belgium (2011).



Sam Sheffield & Barry Whittaker

Canada

VASARI 2012 MX113DHD 3', 2010

Kami bermain dalam menjelajahi batas antara penampil dan tontonan. Permainan ini berusaha mencari kesamaan antara peran pemain dan skenario permainan itu sendiri.

We playfully explore the boundary between viewer and spectacle. Our game installations seek to equally illuminate the role of the player—as performer and entertainer—and the scenario within the game structure.

SaBa adalah sebuah proyek seri kolaborasi oleh Sam Sheffield & Barry Whittaker. Berbasis di Amerika Serikat, Sam & Barry mengembangkan karya-karya interaktif yang terinspirasi oleh banyak hal; televisi Jepang, sejarah 'meme' dalam internet, dan teori-teori game.

SaBa is a series of collaborative projects created by Sam Sheffield & Barry Whittaker. Currently based in the United States, Sam & Barry develop interactive work inspired by a variety of media ranging from Japanese television and history to internet memes and game theory.



Bryan Lauch and Petra Pokos

USA/Slovenia

SEVEN SHORTS 8' 54", 2010

Seven Shorts rangkaian kompilasi tujuh karya video konseptual yang melakukan konfigurasi ulang atas urutan waktu.

Seven Shorts compiles seven conceptually threaded video works that re-configure familiar time sequences.

Sejak 2005, Petra Pokos (Slovenia) dan Bryan Lauch seniman (Amerika Serikat) berkolaborasi dalam membuat karya seni video. Penghargaan: Young Video Maker's Award untuk karya Cerebratorium di Compass of Resistance Festival, Bristol (2007).

Since 2005, they have been collaboratively conceiving and executing video art works. Awards: Young Video Maker's Award for their screening Cerebratorium in Bristol, UK's Compass of Resistance Festival (2007).



Marius Leneweit & Recio Rodriguez

Germany/Italy/Venezuela

...NILAND 2 9'56", 2011

..niland 2 bercerita tentang adaptasi dan transformasi manusia untuk hidup di bawah permukaan air. Permukaan udara dan air berfungsi sebagai indikator iklim yang dipengaruhi manusia, yang menimbulkan pertanyaan mengenai ambivalensi simbiosis manusia-lingkungan dan melihat kembali dengan seksama perubahan iklim dan perubahan budaya.

..niland 2 tells about the adaptation and transformation of man to a life beneath the water surface. The interface of air and water functions as the indicator of a climate influenced by humanity, raises questions regarding the ambivalence of the symbiosis human-environment and examines the stringent concurrence of climate change and cultural change.

gruppefisch dibentuk oleh M. Leneweit dan R. Rodriguez pada tahun 2008.

gruppefisch was formed by M. Leneweit and R. Rodriguez in 2008.

Awards: Video Under Volcano Award, Magmart (2011) by Casoria Contemporary Art Museum, Naples Italy, Best Innovative Language Award, A.RE.S – Film and Media Festival (2011) by Ergoform, Siracusa, Italy, and many more.



Russel J. Chartier & Paul J. Botello

USA

CONFINED 10-01-2 3'33", 2010

Confined 10-01-2 mengeksplorasi rasa keterkungkungan banyak orang yang hidup di kota besar. Karya ini dibuat menggunakan manipulasi footage yang diambil di New York, yang terdiri dari tekstur-tekstur yang terhubung ke satelit dan kemudian kembali ke bumi.

Confined 10-01-2 explores the sense of confinement that many people feel living in large cities despite the many people around them. The piece, created using manipulated footage shot throughout NYC, consists of textures comprised of feedback loops uplinked to satellites then downlinked back to Earth.

Paul J. Botelho adalah seorang komposer, performer, developer komputer, dan seniman yang karyanya meliputi opera satu babak, musik akustik dan elektro-akustik, instalasi multimedia, dan improvisasi suara vokal. Russell J. Chartier adalah lulusan College of Santa Fe. Ia telah menghabiskan bertahun-tahun bekerja di Broadcast Television, dan melayani banyak jaringan, diantaranya A&E, The History Channel, YES Network and lain-lain.

Paul J. Botelho is a composer, performer, developer, and artist whose work includes a series of one-act operas, acoustic and electro-acoustic music, multimedia installation pieces, visual art works, and vocal improvisation. Russell J. Chartier attended the College of Santa Fe. Since that time he has spent many years working in Broadcast Television working for various networks including A&E, The History Channel, YES Network and several others.



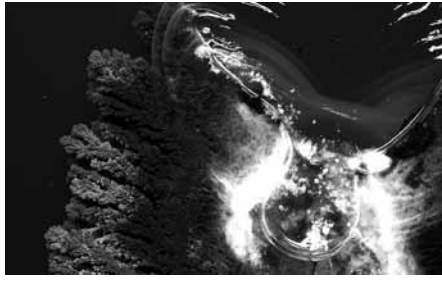
Piyarat Piyapongwiwat Thailand
THE ROUTINE 5'22", 2011

The Routine dibuat dalam format dokumenter. Saya mengambil suasana pasar di Chiang Mai, tempat saya dibesarkan, pada malam hari. Saya merekam keseharian masyarakat, seperti saat mereka berdiri demi menghormati lagu kebangsaan, yang juga menjadi keharusan bagi masyarakat Thailand. (Pernyataan seniman)

The Routine is created in the form of documentary. I have taken the atmosphere in the evening at a local market in Chiang Mai, which is the province where I grew up. I captured the simple everyday life of the people there, as well as standing up to show respect for their National Anthem, which is a practice that all of Thai people need to do concerted. (Artist's statement)

Piyarat Piyapongwiwat lahir di Phrae, Thailand, 1977. Dia adalah seniman multidisiplin yang berkarya dengan fotografi, video, dan instalasi yang memakai pendekatan teoritis, tema budaya dan masyarakat, serta yang berhubungan dengan dokumentasi, hal naratif dan performans.

Piyarat Piyapongwiwat was born in Phrae, Thailand, 1977. She's a multidisciplinary artist working in photography, video and installation whom approaches theoretical, society and cultural themes as well as intersects document, narrative & performance.



Uri Shapira Israel
SIX DAYS DARK BOBO TIMELAPSE 5', 2011

Six Days Dark Bobo Timelapse merupakan produksi tahun 2011, bagian dari seri Timelapse Uri Shapira; sebuah proyek video stop-motion, yang dibuat untuk mendokumentasikan dan merepresentasikan aspek pertumbuhan hidup.

Six Days Dark Bobo Timelapse was made in 2011, as a part of Uri Shapira's Timelapsing series; a stop-motion based video project, executed in order to document & present the live growth-process aspect in Uri's experiments at creating alternative environments of aesthetics.

Uri Shapira adalah seniman multi-disiplin, lulus BFA dari Bezalel Academy of Art and Design, Jerusalem. Uri mengeksplorasi perilaku yang paling dasar dari benda mati dalam 'timeline'; menggiringnya untuk aktif secara visual seperti sebuah tanaman yang tumbuh, dan mengembangkan teknik yang unik dalam menciptakan estetika lingkungan yang dinamis. Tinggal dan bekerja di Tel-Aviv.

Uri Shapira is a multidisciplinary artist, BFA graduate at Bezalel Academy of Art and Design, Jerusalem. Uri explores the most fundamental behavior of the inanimate matter over the timeline; guides it to act visually as if it was a growing plant, in order to develop unique skills to create dynamic environments of aesthetics. Lives and works in Tel-Aviv.



Gretta Louw Germany
ROUTINE 1 3' 47", 2011

Routine 1 (2011) adalah karya video yang dibuat sesuai dengan video performans yang dibuat seniman. Ada banyak lapisan proyeksi pada karya instalasinya, kemudian direkam dan diproyeksikan kembali tubuh si seniman sebagai bagian interaksi langsung pada si pembuat dan karyanya.

Routine 1 is a video art piece based upon a direct for video performance by the artist. Numerous layers of video are projected onto a moving installation piece by the artist, then filmed and projected again onto her body as she interacts with her own work and the projection itself.

Gretta Louw adalah seniman multidisiplin yang fokus pada potensi seni sebagai alat investigasi persoalan individual, budaya, dan fenomena psikologi yang universal. Louw merupakan bagian dari seniman kolektif asal Berlin, WerkStadt. Ia juga pernah mengikuti residensi di Glasshouse, Tel Aviv dan the Flux Factory, New York City pada tahun 2011.

Gretta Louw is a multi-disciplinary artist whose practice seeks to explore the potential of art as a means of investigating individual, cultural and universal psychological phenomena. A member of the Berlin-based WerkStadt artist collective, Louw has been an artist in residence at Glasshouse in Tel Aviv and the Flux Factory in New York City in 2011.



Paul Wierbinski Germany
MR. BABYAPE IS PASSION 10', 2009

Saat Little Red Riding Hood mengunjungi neneknya, ia harus menghadapi sebuah kenyataan untuk pertama kalinya: kebingungan di jaman sinisme perkotaan dan postmodernisme telah berakhir. Sekali lagi, "ilusi" mengalahkan seni.

When little red riding hood goes to visit grandmother she has to face reality for the first time: The age of urban cynicism and postmodernist confusion is over. "Illusion" beats art once again.

Baru-baru ini Paul Wiersbinski melakukan presentasi Video Vortex 4, Split, Kroasia, dan masuk dalam seri Electric Scream di Kunstmuseum Bonn, On Violence as Entertainment in Video Art di Villa Vigoni, Como Italia, simposium di Artech, University of Minho, Guimarães, Portugal (dalam sesi New Experiences with Digital Media), The British Computer Society in London dan Conference ISEA, Sabanci University Istanbul.

Paul Wiersbinski has recently held lectures and presentations in Split, Croatia at Video Vortex 4 (on Online Narratives), within the series Electric Streams at the Kunstmuseum Bonn and at the Villa Vigoni in Como, Italy (on Violence as Entertainment in Video Art) as well as at the Symposium Artech, University of Minho, Guimarães, Portugal (on New Experiences with Digital Media), The British Computer Society in London and at the Conference ISEA, Sabanci University Istanbul.



Laszlo Revesz Hungary
MARTYROLOGIUM 7'9", 2011

Martyrologium merupakan video animasi stop-motion eksperimental. Sebuah seleksi cerita martir Kristiani yang ditampilkan dalam panggung boneka. Ketika kita bicara tentang 'euforia demokrasi' kita juga harus ingat bahwa kehidupan demokrasi banyak yang perlu dipertanyakan dan memunculkan kecemasan baru.

Martyrologium is a stopmotion experimental animation. A selection of Christian martyrs are shown in a shadow-play. While we speak about let say 'the euphoria of democracy' we also have to keep in mind that in the lives of many democracy are questioned and a new angst emerged.

Sebagai seorang seniman, performer, dan seniman video, Revesz tidak menolak penggunaan lukisan sebagai eksperimen dengan kompleksitas level panorama, yang menyebabkan penonton terjebak dalam posisi antara kenyataan dan fiksi, dalam dan luar, dan sebaliknya.

As an artist, performer and video maker, Revesz does not, however, abandon the possibility of using painting by experimenting with it in a complex panorama of 'access levels', which makes the viewer uncertain as to reality and fiction, inside and outside, on the belonging of the work's conceptual part to the retinal one, and vice versa.



Katalin Tesch Hungary/The Netherlands
MONITORING 2'5", 2011

Dalam video ini, saya mempersoalkan tentang penggambaran dan persepsi. Apakah yang sebenarnya kita lihat dan faktor apa yang mempengaruhi pengolahan imaji yang kita rasakan? Kita lihat apa yang ingin kita lihat, dan seringnya, itu adalah manusia lain. (Pernyataan seniman)

In the video I deal with the problem of vision and perception. What do we actually see and what factors have an influence on the processing of images we perceive? We see what we do want to see, and mostly it seems to be another human. (Artist's statement)

Katalin Tesch adalah seniman video dan media dari Budapest dan tinggal di Belanda. Ia belajar di dua bidang, seni rupa dan musik. Ia melakukan eksplorasi visual dan mencoba memperluas pandangan dan perspektif dengan menciptakan imaji dan ruang-ruang tak biasa.

Katalin Tesch is a video and media artist represented by the Budapest based Spiritusz Gallery and currently lives in the Netherlands. In her projects she explores new visual worlds and tries to widen our visual and physical perspective by creating unusual images and spaces.



Miklos Gaal & Milena Bonilla
Colombia/Finland
THERE IS NO SUCH PLACE 2' 57", 2009

Sebuah hasil penyuntingan video "tampak" dan "tak tampak" pada pernyataan *There is no such place* yang tertulis di jalanan, sementara para pekerja konstruksi membongkar jalan tersebut.

Fractured editing of the video veils and unveils the phrase There is no such place painted on the street as construction workers dismantle the surface of the street.

Miklos Gaál lahir tahun 1974, Espoo, Finlandia. Motif karyanya adalah reinterpretasi dengan cara-cara yang sugestif. Milena Bonilla Galeano lahir tahun 1975 di Bogota, Kolombia. Dia tinggal dan bekerja di Amsterdam. Karya-karya Bonilla meliputi berbagai media dan praktik berkaryanya didasari pada persoalan eksplorasi yang terkait dengan persoalan ekonomi, lingkungan, dan budaya menggunakan pendekatan berbeda dan kritis.

Miklos Gaál was born in 1974, Espoo, Finland. Rinterpreting his motifs in suggestive ways. Milena Bonilla Galeano was born in 1975 Bogotá, Colombia 1975. She lives and works in Amsterdam. Bonilla's work encompasses a variety of media including video, drawing, sculpture, photography and interventions; her practice is based on explorations that links economy, subjectivity, nature and culture to different critical and structural approaches.



Selena Junackov Serbia
SPACE/BODY 4' 7", 2011

"Kehadiran orang cacat adalah persoalan di berbagai situasi sosial; ia dapat menjadi ancaman dalam mengubah status quo, oleh tubuh sendiri atau memahami esensi berbagai potensinya, sejak para pemerhati diposisikan untuk menghadapi sesuatu yang berbeda". (Pernyataan seniman)

"The presence of the disabled person is problematic in many social situations: it threatens to change the status quo, by perceiving one's own body or essence as potentially different, since the observer is positioned face to face with something that is different". (Artist's statement)

Selena Junackov adalah seorang fotografer dan seniman video/instalasi. Selena telah berpameran di Novi Sad Shock Gallery 2011, Student Cultural Center Novi Sad- Factory Project Differences, Beauty will save the world, installation, Novi Sad SULUV Gallery exhibition, SPACE Ephemeral, 2010, dll.

Selena Junackov is photographer and experimental instalation and video artist. Selena held exhibitions at the Novi Sad Shock Gallery - video instalation Spce/ Body 2011, Student Cultural Center Novi Sad- Factory Project Differences; Beauty will save the world, installation, Novi Sad SULUV Gallery exhibition, SPACE Ephemeral, 2010, etc.



John Trengove South Africa
DISCO 3000 1' 17", 2010

Disco 3000 adalah protret diri yang autoerotis, nyanyian saat makan, buang hajat, bersenggama dan melahirkan. Jika Anda memainkannya tanpa henti secara berulang (seperti yang telah saya lakukan di pesta-pesta tertentu), itu akan menjadi sebuah gambaran buruk bagi siklus kehidupan modern.

Disco 3000 is an autoerotic self portrait, an ode to eating, shitting, fucking and birthing. If you play it endlessly on a loop (as I have done at certain parties), it becomes a perverse life cycle for modern living.

Sutradara Afrika Selatan John Trengove adalah lulusan sekolah film NYU bekerja dalam film naratif dan eksperimental, dokumenter dan komersial. Ia baru saja menerima penghargaan Gold Loerie Craft Award pada Absa L'Atelier dan karya miniseriannya, Hopeville memenangkan Rose d'Or dan dinominasikan pada International Emmy tahun 2010.

South African filmmaker John Trengove is an NYU film graduate who's work spans narrative and experimental film, documentary and commercial. Recently he was awarded a gold Loerie craft award for his work on the Absa L'Atelier campaign and his miniseries Hopeville won the prestigious Rose d'Or and was nominated for an international Emmy in 2010.



Mattias Härenstam Sweden/Germany
CLOSED CIRCUIT (IN THE MIDDLE OF SWEDEN)
3'1", 2011

Video ini menampilkan suasana tenang di sebuah jalanan di area perumahan Swedia. Secara terus menerus kamera bergerak menelusuri jalan, dan akhirnya turun ke sebuah lubang besar, lalu ditelan oleh layaknya mulut raksasa dan kemudian muncul kembali ke jalanan sama.

The video shows a quiet residential street somewhere in Sweden. The constantly moving camera travels down the street, into a large pothole at the end, is been "swallowed" by a huge chewing mouth and turns up on the same street again.

Mattias Härenstam lahir di Göteborg/Gothenburg, Swedia. Beberapa seleksi pamerannya antara lain; The 24th Festival Les Instants Vidéo, Marseille; NewScreen NewCastle, Newcastle; CologneOFF VII (Beirut, Riga and Budapest); Videoholica, Varna, Bulgaria, dan banyak lagi.

Mattias Härenstam was born in Göteborg/Gothenburg, Sweden. His selected exhibitions include The 24th Festival Les Instants Vidéo, Marseille; NewScreen NewCastle, Newcastle; CologneOFF VII (Beirut, Riga and Budapest); Videoholica, Varna, Bulgaria, and many more.



Nathalie Tafelmacher-Magnat
Switzerland/France

WELCOME... WELCOME.

Silver Gelatin (transferred to Mini-DV), Proto-Animation, 2005 – 2010

Pengalaman masa kecil seniman masuk dalam cerita video ini; mengunjungi Buddha raksasa di Bangkok; sebuah keterpesonaan dengan perasaan menjadi kecil dan melihat tubuh layaknya sebuah negara; ayahnya pergi ke tempat pelatihan untuk bisnis; melihat kelahirannya sendiri bersama keluarga lewat film Super8.

The artist's own childhood experiences merged in this story: visiting the giant reclining Buddha in Bangkok; a fascination with being very small and visiting the body like a country; her Dad going to a Boot Camp for businessmen; seeing her own birth over and over in Super8 family screenings.

Tafelmacher-Magnat memulai dan mengembangkan aktivitas seni videonya di Goldsmiths College in London. Dia sempat bekerja sebagai projeksionis pada Chelsea Cinema, dan menjadi asisten fotografer Anthony Marsland, Tim Flach and Tino Tedaldi.

Tafelmacher-Magnat started and developed her current video art practice at Goldsmiths College in London. She was working as a cinema projectionist for Chelsea Cinema, and as an assistant photographer to Anthony Marsland, Tim Flach and Tino Tedaldi.



Jiandyin (Pornpilai Meemalai & Jiradej Meemalai)
Thailand

ON ADAPTION 12'47", 2011

Seorang perempuan bergelut dengan "benda ringan" (serupa layang-layang) di atas rakit, dan seorang laki-laki berenang di sekitarnya. Mereka berusaha menyeimbangkan ketegangan, ketidakstabilan kondisi dan rasa ketidakamanan.

A woman struggling with the "soft object" (a kite-like sculpture) atop a makeshift raft on the open seas while a man is continually swimming in the sea. They both are attempting and struggling to balance the tension, the unstable and insecure condition.

Jiandyin adalah seniman kolaborasi interdisiplin asal Thailand. Di tahun 2010, mereka menerima hibah proyek dari Asian Cultural Council, New York. Di tahun 2011 ini mereka mendirikan kelompok nonprofit NongpoKiDdee.

Jiandyin are interdisciplinary collaborative artists from Thailand. In 2010, they received a fellowship grant from the Asian Cultural Council, New York. This year, they found a non-profit work group calls NongpoKiDdee.



Nina Yuen USA
DAVID 4' 3", 2010

Kita tak akan pernah melihat sosok David dari judul. Namun, kekasih David, yang dimainkan oleh Nina Yuen hadir di layar secara konstan. Dia berharap mendapatkannya kembali dengan memainkan mantra-mantra.

-Netherlands Media Art Institute, Nanda Janssen

We never get to see the David from the title. However, his lover, played by Nina Yuen, is constantly on screen. She hopes to win him back by casting spells on him.

-Netherlands Media Art Institute, Nanda Janssen

Nina Yuen lahir di Hawaii, 1981. Ia menyelesaikan BA di Harvard University dan residensi di Rijksakademie in Amsterdam. Pameran-pamerannya yang terbaru antara lain; *An Imaginary Relationship with Ourselves*, Portland Institute of Contemporary Art, Oregon; *Performance*, Manifestacao Internacional, Belo Horizonte, Brazil; *De-narrations*, PanAmerican Art Projects, Miami, Florida; *The Sky Within My House*, Contemporary Art Patios, Cordoba, Spanyol.

Nina Yuen was born in Hawaii, 1981. She completed her BA at Harvard University and a residency at the Rijksakademie, Amsterdam. Her recent exhibitions include, An Imaginary Relationship with Ourselves, Portland Institute of Contemporary Art, Oregon; Performance, Manifestacao Internacional, Belo Horizonte, Brazil; De-narrations, PanAmerican Art Projects, Miami, Florida; The Sky Within My House, Contemporary Art Patios, Cordoba, Spain.



Keren Cytter Germany
DER SPIEGEL 4'55", 2007

Dengan sederhana, Keren Cytter memainkan drama bergaya Shakespeare dengan 'ketelanjangan' kekinian di sebuah apartemen di Berlin. Kematian dan kehancuran dalam hubungannya dengan cinta, adalah tema utama sepanjang masa.

With simple means, Keren Cytter stages a Shakespearean drama in a stripped contemporary Berlin apartment. Mortality and decay, in connection with love, are themes of all times.

Keren Cytter adalah seniman Israel, lahir di Tel Aviv tahun 1977. Saat ini ia tinggal dan bekerja di Berlin, Jerman. Mayoritas karyanya bercerita tentang hubungan manusia—sering berupa anekdot tentang cinta dan keterpurukan, persoalan dan kesalahpengertian yang terinspirasi dari kehidupan teman-temannya.

Keren Cytter is an Israeli visual artist, born in Tel Aviv in 1977. She currently lives and works in Berlin, Germany. Many of Cytter's video works are about human relationships – often anecdotes of love and loss, problems and misunderstandings inspired by her friends' lives.



Seungho Cho USA
HORIZONTAL INTIMACY 1' 47", 2006

Mereka melewatinya bagai mimpi: para penumpang menunggu di sebuah airport, terkulai di kursi-kursi, menarik bagasi mereka, terjebak dalam percakapan telepon animatif atau setengah koma dalam tidur. Hanya sebagian dari mereka yang kita kenali dalam gaya dan citraan yang terpilih.

They pass as though in a dream: passengers waiting at an airport, drooping in their seats, towing their baggage along behind them, engaged in animated telephone conversations or semi-comatose in sleep. They are only partially recognizable to us in the stylized, filtered images.

Seungho Cho lahir tahun 1959 di Pusan, Korea Selatan dan saat ini hidup dan bekerja di New York. Ia telah berpameran solo di banyak tempat prestisius seperti Museum of Modern Art di New York dan videonya telah dipresentasikan di biennial dan presentasi grup di Eropa dan kawasan Amerika Utara.

Seungho Cho was born in 1959 in Pusan, South Korea, and currently lives and works in New York. He has had solo exhibitions in many prestigious venues such as the Museum of Modern Art in New York and his videos have been shown in biennales and group screenings throughout Europe and North America.



Lernert & Sander The Netherlands
HOW TO EXPLAIN IT TO MY PARENT: ARNO COENEN 11'48", 2009

Pernahkah Anda mencoba menjelaskan pada keluarga tentang pekerjaan dan gairah hidup Anda? Umumnya ini akan berakhir sia-sia—Anda akan memilih jalan sendiri, mengembangkan ketertarikan di luar keluarga dimana Anda dibesarkan, dan dalam berbagai peristiwa, sejarah keluarga, karakter dan pergumulan hubungan juga ada di dalamnya.

Have you ever tried to explain to your parents what your job is all about and what your passions are? This is often a hopeless cause – you gradually go your own way, develop your own interests outside the family in which you have grown up, and in many cases, family history, character and muddled relationships also get in the way.

Lernert & Sander adalah dua seniman Belanda yang mengatakan bahwa berkarya sendiri membosankan, dan mereka mulai berkolaborasi dalam proyek-proyek seni. Sejak karya pertama mereka *Chocolate Bunny*, mereka juga berkolaborasi dalam membuat iklan, film seni, dokumenter dan instalasi.

Lernert & Sander are two dutch artists and friends who decided that working alone was getting boring and started collaborating on art related projects. Since their first video 'Chocolate Bunny' they've been working on commercials, leaders, art movies, documentaries and installations.



Carlos Ruiz Valrino Puerto Rico
LA VIRAZÓN 1' 57", 2009

Menghargai alam dengan segala keindahannya memungkinkan terciptanya sebuah hubungan yang dekat antara dunia dan yang ilahi: pengharapan akan momen spesial saat matahari terbenam, dimana pemirsa dalam keheningan menikmati lansekap pemandangan.

The act of appreciating the landscape in its state of maximum splendor allows for the creation of close links with the worldly and the divine: the "expectation" of that unique moment when the sun sets, in which the achievement of the sublime is increasingly prolonged in the stillness of the viewers who observe the landscape.

Carlos M. Ruiz-Valarino Rodríguez lahir pada tahun 1967 di San Juan, tempat ia tinggal kini. Ia merupakan lulusan Rochester Institute of Technology di New York, dengan gelar master di bidang fotografi.

Carlos M. Ruiz-Valarino Rodríguez was born in 1967 in San Juan, where he currently lives. He graduated from the Rochester Institute of Technology in New York, where he studied for a master's degree in photography.



Carlos Ruiz Valrino Puerto Rico
OUR LAST HERO 3' 5", 2009

Sang seniman tertarik pada ide tentang surga yang terbangun dari hasrat diri terdalam, menekankan sifat kefanaan atas fantasi kita. Dalam *Our Last Hero*, sang seniman sengaja menggunakan alur lambat untuk memberi kesempatan pada kita untuk berkontemplasi atas pemandangan, sama seperti saat kita menikmati sebuah karya fotografi.

The artist is interested in the idea of paradise as constructed out of the deepest well of our desires, emphasizing the obviously ephemeral nature of our fantasies. In Our Last Hero, he uses a slow, deliberately-paced sequence that invites us to contemplate the lovely landscape in much the same way we look at a photograph.

Carlos M. Ruiz-Valarino Rodríguez lahir pada tahun 1967 di San Juan, tempat ia tinggal kini. Ia merupakan lulusan Rochester Institute of Technology di New York, dengan gelar master di bidang fotografi.

Carlos M. Ruiz-Valarino Rodríguez was born in 1967 in San Juan, where he currently lives. He graduated from the Rochester Institute of Technology in New York, where he studied for a master's degree in photography.



Oliver Rossol Germany
LES FLEURS DU MAL 4' 11"

Les Fleurs du Mal menghadirkan dunia yang anonim dan misterius di antara tempat yang tak dikenal. Detil-detil mikroskopis menghancurkan hal-hal klise dan menghadirkan gambaran yang hampir hiperrealistik pada peristiwa itu. Para pengamat yang diam hanya menjadi saksi.

Les Fleurs du Mal shows an anonymous and enigmatic world in between at an unknown place. Microscopic details break the cliché surface of things and show an almost hyperrealistic glance at the occurring events. The silent observers become the only witnesses of the setting.

Oliver Rossol lahir 1987 di Nuremberg. Sejak tahun 2009 belajar di Academy of Art and Design, Offenbach Main, Hesse.

Oliver Rossol born 1987 in Nuremberg. Since 2009 student at academy of art and design, Offenbach am Main, Hesse.

Award: 3rd Prize of the grand jury of the Mittelfränkische Jugendfilmfestival 2009 in Nuremberg, Germany.



Thomas Mohr The Netherlands
REALM 1 PART 1 8'54", 2008

Representasi persepsi dan ingatan dalam film biasanya terjadi melalui citraan yang dapat dikenali, dilihat dengan mata sendiri dalam cara yang visual dan literal, dan yang dapat diputar ulang dan produksi kembali. Namun apakah yang dilakukan oleh ke(tidak)sadaran kita atas impuls visual tersebut?

The representation of perception and memory in film usually happens through recognisable images that we can see in front of our eyes in a visual and literal way, that we can play back and reproduce. But what is our (sub)consciousness doing with incoming visual impulses that we remember?

Thomas Mohr lahir tahun 1954 di Mainz, Jerman dan sekarang tinggal dan bekerja di Amsterdam, Belanda. Sejak akhir 1980-an, Mohr secara konsisten mengerjakan serangkaian karya video dan instalasi yang secara sistematis dan tekun meneliti proses penciptaan citra dan transformasi dari persepsi hingga pengalaman.

Thomas Mohr was born in 1954 in Mainz, Germany and currently lives and works in Amsterdam, the Netherlands. Since the late 1980s, Mohr has been working on a consistent oeuvre of video works and installations in which he systematically and rigorously researches the processes of image generation, and the transformation from perception to experience



Manuel Saiz Spain/UK
THE TWO TEAMS TEAM 11'33", 2008

The Two Teams Team adalah film pendek dan multi-lapis mengenai perbedaan dan keserupaan antara seni video dan sinema. Dua aktor saling berdiskusi. Pembicaraan mereka berputar sekitar pengaturan film dan seni video, mengenai perbedaan dalam anggaran, mengenai emosi, hubungan dengan fiksi dan realitas dan mengenai punchline.

The Two Teams Team is a short and multi-layered film about the differences and similarities between video art and cinema. Two actors are having a chat. Their conversation revolves around film sets in film and video art, about the differences in budget, about emotions, the relation to fiction and reality, and about punchlines.

Manuel Saiz lahir di Logroño (La Rioja), Spanyol, dan kini menetap di London, UK. Karya-karya videonya telah dipamerkan diantaranya di Impakt Festival (Utrecht), EMAF (Osnabruck), London Film Festival (UK), Reina Sofia Art Centre (Madrid), VideoFormes (Clermont-Ferrand), World Wide Video Festival (Amsterdam), dan lain-lain.

Manuel Saiz born in Logroño (La Rioja), Spain, and lives in London, UK. His video productions have been shown at Impakt Festival (Utrecht), EMAF (Osnabruck), London Film Festival (UK), Reina Sofia Art Centre (Madrid), VideoFormes (Clermont-Ferrand), World Wide Video Festival (Amsterdam), and many others.



Sabina Maria Van der Linden
The Netherlands/Germany
GIRLFRIENDS 15", 2010

Kita menggunakan banyak kutipan untuk berdialog. Kita juga memulai tali percakapan baru dengan mengulangi kalimat atau tindakan dari bagian sebelumnya yang problematis dan meneruskan dengan respon berbeda: pengulangan mengubah sebuah kesalahan menjadi sebuah pola –sesuai THELONIOUS MONK. Hal ini juga menjadikan perbincangan lebih masuk akal dan bahkan memiliki tema.

We use a lot of quotes to generate dialog. Also we started new conversation-strings by repeating sentences and actions from problematic previous parts and continue with different responses: repetition transforms a mistake into a pattern - according to THELONIOUS MONK. It also gives a conversation more cohesion and even a theme.

Sabina Maria Van Der Linden lahir di Belanda. Karya-karyanya telah dipamerkan di berbagai presentasi internasional, semisal Palais Paradiso, Amsterdam; Summer Camp, Berlin; dan Rijksakademie van beeldende kunsten, Amsterdam.

Sabina Maria Van Der Linden born in the Netherlands. Her works have shown in various international presentations, include Palais Paradiso, Amsterdam; Summer Camp, Berlin; and Rijksakademie van beeldende kunsten, Amsterdam.



Mohammad Fauzi Indonesia
THE HOUSES 15', 2011

Mengawali hari dengan segala aktivitas di tengah kota bersama lalu lintas yang padat adalah hal yang lumrah bagi para pekerja. Tempat pembuangan sampah sudah diubah menjadi jejeran rumah petakan banyak keluarga.

Starting a day with all its activities in the middle of the city with its packed traffic is a normal thing for the workers. Landfills have been transformed into tenement for many families.

Mohammad Fauzi lahir di Jakarta pada tahun 1987. Ia kini berstatus sebagai mahasiswa jurnalistik di Institut Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Jakarta. Saat ini aktif di Forum Lenteng.

Mohammad Fauzi was born in Jakarta, 1987. He is now a student in journalistic in the Institute of Social Science and Political Science, Jakarta. Member of Forum Lenteng.



Bayu Bergas Indonesia
DOA GAJAYANA 4'28", 2011

Direkam di atas Kereta Api Gajayana tahun 2010, hanya dalam satu kali pengambilan gambar. Seorang laki-laki lewat pengeras suara yang ada di dalam kereta mengajak penumpang untuk berdoa. Hari-hari itu adalah hari-hari pasca terjadinya Tragedi Kereta di Stasiun Petarukan, Pemalang dan Stasiun Purwosari, Solo.

Recorded ontop of Gajayana train in 2010, in only one take. A man invites all passengers to pray through onboard speaker. Those days were days after Petarukan Station, Pemalang and Purwosari Station, Solo train collision.

Bayu Bergas lahir di Purbalingga pada 23 Agustus 1982. Beberapa pameran dan festival, diantaranya Pesta Sinema Indonesia (2005), Youth Power, Purwokerto; OK. Video Militia – 2nd Jakarta International Video Festival, ruangrupa, Jakarta; Pameran Video-Musik Eksperimental Jerman-Indonesia (2010), Goethe Institut, Jakarta; dan masih banyak lagi.

Bayu Bergas born in Purbalingga in 23 August 1982. Several exhibitions and festivals, namely Pesta Sinema Indonesia (2005), Youth Power, Purwokerto; OK. Video Militia – 2nd Jakarta International Video Festival, ruangrupa, Jakarta; Experimental Music Video Germany - Indonesia Exhibition (2010), Goethe Institut, Jakarta, and many more.



Aryo Danusiri Indonesia
THE FOLD 12', 2011

Apakah hubungan antara berdoa dan bermain? Karya ini adalah sebuah investigasi halus dari ruang urban dan tubuh yang bertransformasi dan bertransisi antara yang bermain dan yang sakral ketika para individu masuk dan menjalankan kegiatan berdoa atau rekreasi yang rutin.

What is the relationships between praying and playing? This work is a subtle investigation of the ordinary urban spaces and bodies that transform and transition between the playful and the sacred as individuals enter and perform routine acts of worship or leisure.

Aryo Danusiri adalah sutradara dokumenter dan ahli antropologi yang lahir di Jakarta tahun 1973. Ia adalah kandidat PhD dalam program Media Anthropology, dengan bidang sekunder dalam Critical Media Practice di Harvard University.

Aryo Danusiri is a documentary filmmaker and anthropologist born in Jakarta in 1973. He is a PhD candidate in the Media Anthropology program, with a secondary field in Critical Media Practice at Harvard University.



Muhammad Ali Zainal Abidin Indonesia
DEMOCRACY IS ABOUT QUANTITY
2'55", 2009

Demokrasi adalah soal kuantitas (jumlah suara). Ia diperlukan banyak orang untuk bisa menyerukan aspirasi. Video ini mencoba untuk menjelaskan sebuah birokrasi pemerintah negara dapat dipengaruhi oleh jumlah suara.

Democracy is about quantity (number of votes). It is needed by the people to voice their aspiration. This video tries to explain that a government's bureaucracy could be affected by the number of votes.

Muhammad Ali Zainal Abidin lahir di Tasikmalaya, 20 Januari 1989. Lulusan studi Penyiaran Fakultas Komunikasi Universitas Padjajaran (2007-2010).

Muhammad Ali Zainal Abidin born in Tasikmalaya, 20 January 1989. Graduated from Broadcasting in Communication Faculty in the Padjajaran University, Bandung (2007-2010).



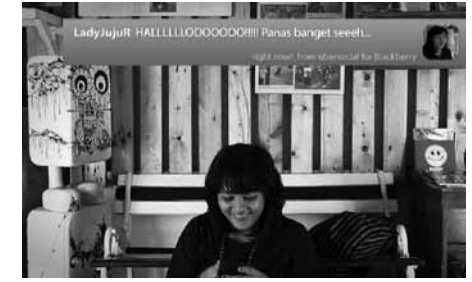
M.R. Adytama Pranada Indonesia
ONE EVENING AT NY GENTLEMAN'S CLUB
3'7", 2010

Memori mempunyai kemampuan dalam menjembatani jurang antara masa lalu dan masa sekarang. Karenanya, memori dapat menghubungkan keyakinan seseorang dengan keyakinan khalayak berbekal ingatan dan pengalaman yang serupa.

Memory has the ability to bridge the gap between the past and the present. Thus, a memory could link one's belief with others on the basis of similar recollection and experience.

M.R Adytama Pranada lahir di Surabaya pada tahun 1987. Lulusan Institut Teknologi Bandung ini kerap mengikuti berbagai pameran kolaborasi di berbagai kota di Indonesia.

M.R Adytama Pranada was born in Surabaya in 1987. As a graduate of Bandung Institute of Technology, he has often participated in various collaborative exhibitions around Indonesia.



Jakarta Wasted Artist Indonesia
PENTING, TAPI TIDAK 3'58", 2011

Ingin selalu di-@mention, ingin selalu menjadi yang 'pertamax', ingin selalu di-tag, ingin selalu up-date dan sudah pasti eksis. Setiap saat adalah saat-saat penting yang harus dipentingkan, walaupun sebenarnya tidak penting.

Always wishing to be acknowledged, to be 'pertamax', to be tagged, to be updated and simply to exist. Each second in life is crucial and is treated with such importance, even though it is not.

Jakarta Wasted Artists terdiri dari seniman-seniman visual muda yang masih tetap eksis berkarya, diantaranya Hauritsa, Henry Foundation, Mateus Bondan, dan Mushowir Bing.

Jakarta Wasted Artists is a group of young artists which includes Hauritsa, Henry Foundation, Mateus Bondan and Mushowir Bing.



Asy Syam Elya Ahmad Indonesia
KALEIDOSCOPIK 15'12", 2011

Teks dalam video ini merupakan adaptasi sekaligus rekonstruksi dari rekaman lecture Slavoj Žižek: The Reality of the Virtual 11th Desember 2003, London. Video ini mencoba "membingkai" dan merespon wacana 'new image' dalam seni rupa kontemporer di era virtualitas dewasa ini.

The texts in this video are an adaptation as well as reconstruction to Slavoj Žižek's lecture recording The Reality of the Virtual in 11 December 2003, London. This video tries to 'frame' and responds to 'new image' discourse within contemporary art in nowadays virtuality era.

Lahir di Sidoarjo, Jawa Timur, pada 4 Desember 1986. Menyelesaikan kuliah S1 di Universitas Negeri Surabaya (UNESA) Jurusan Pendidikan Seni Rupa pada tahun 2010. Menaruh perhatian secara khusus pada seni media, kajian 'budaya visual' dan secara umum pada studi humaniora. Bersama seniman muda Surabaya mengembangkan dan aktif di WAFT hingga sekarang. Be the Change!

Born in Sidoarjo, East Java, on 4 December 1986. Graduated from Universitas Negeri Surabaya (UNESA) in Visual Arts in 2010. Focusing on media art, 'visual culture' studies and generally in humanism studies. Along with several young artists in Surabaya developed and actively involved in WAFT. Be the Change!



Anak Agung Ngurah Bagus Kesuma Indonesia

DUNIA PEMBELAJARAN ETIKA MORAL DAN BUDI PEKERTI
15'19", 2010

Bagaimana ketika etika yang berlaku dalam masyarakat dan pelajaran budi pekerti yang kita dapat dari sekolah dulu tidak digunakan dalam kehidupan bermasyarakat? Di video ini kita akan bersama melihat apa yang terjadi saat kita bertindak dengan masih dipandu oleh aturan dan etika yang berlaku dalam masyarakat dengan yang tidak.

How is it going to be when society applied ethics and manners schooling that we once received is not relevant in the social life? In this video, we will witness what will become if we act based on society rules and ethics as well as the contrary.

Anak Agung Ngurah Bagus Kesuma Yudha, lahir 10 Januari 1988 di Denpasar, Bali. Aktivitas yang diikuti lumayan banyak. Mulai dari penggiat video amatir, bassist di band D'Kantin, Pembaca tarot konsultasi, Pemimpin Redaksi majalah online IndieGO!, Coordinator magazine of OneDollarForMusic, Kreativologi, serta lainnya.

Anak Agung Ngurah Bagus Kesuma Yudha, born in 10 January 1988 in Denpasar, Bali. Actively engaged in many activities: amateur video maker, bassist in D'Kantin band, tarot consultation reader, Chief Editor for IndieGO! Online magazine, Magazine Coordinator of OneDollarForMusic, Kreativologi, and many more.



Ricky Malau & Jimi Multhazam Indonesia
PENGEN JADI PENGGEMAR BOLA
9'42", 2011

Dialog Pertemuan Kawan Yang lama Tak Pernah Bersua, yang mencoba mengulas fenomena2 dari bingkai masing2 persepsi tentang musik dan sepakbola. Persepsi modern dan kontemporer yang saling berdialog.

Dialogue of two buddies which haven't seen each other for a long time. Tried to wrap various phenomena from each point of views on music and football. A converse of modern and contemporary perceptions.

Jimi Multhazam lahir di Jakarta, bulan Januari. Tanggal 11. Tepat 4 hari sebelum peristiwa Malari melanda. Try and Error, dari Bequiet, menciptakan Morvoids, lalu Jimi And The Playboys, dan akhirnya menemukan partner yang ajaib di The Upstairs pada tahun 2001.

Ricky Mula Malau. Tahun 2010 ia terlibat pameran BrokenheartBook Project di ruangrupa. Dari tahun 1999 sampai sekarang aktif dalam seni peran baik di panggung teater maupun layar kaca. Ia tinggal dan bekerja di Jakarta.

Born in Jakarta, in January. Day 11. Precisely 4 days before the Malari incident. Try and Error, from Bequiet, creating Morvoids, till Jimi And The Playboys, and finally found magical partners in The Upstairs in 2001.

Ricky Mula Malau. In 2010 participated in BrokenheartBook Project at ruangrupa. From 1999 until now, he is active in acting both in theater as well as television. Lives and works in Jakarta.



Bagasworo Aryaningtyas Indonesia
NOT FOR SALE 8', 2011

Jasa pijat menggunakan mesin cukup menjalar di ruang-ruang publik. Pergeseran pijat dari tradisional (tenaga manusia) di ruang privat telah bergeser kepada moden (mesin) di ruang publik. Di ruang terbuka itulah, nikmat ekspresi wajah saat otot-otot diregangkan menjadi sebuah tawaran atau iklan yang cukup menarik bagi siapapun yang melihatnya.

Machinery massage services were popular in public spaces. Traditional massage (human) in private space has shifted to modern (machine) in public spaces. In such open space, enjoyed facial expression when the muscles were being stretched was an appealing offer or advertisement to anyone.

Bagasworo Aryaningtyas, alias Chomenk lahir 24 Maret 1983 di Jakarta. Bergabung dengan Forum Lenteng di tahun 2003. Bersama Forum Lenteng, karya-karyanya telah dipresentasikan baik dalam perhelatan festival film nasional seperti; Jakarta International Film Festival, Festival Film Dokumenter, maupun dalam perhelatan internasional, seperti International Film Festival Rotterdam, Belanda; dan lain-lain.

Bagasworo Aryaningtyas, a.k.a Chomenk born in 24 March 1983 in Jakarta. Joined Forum Lenteng in 2003. Along with Forum Lenteng, his works have been screened in numerous national film festivals such as; Jakarta International Film Festival, Festival Film Dokumenter, as well as international festivals; International Film Festival Rotterdam, The Netherlands; etc.

[in]corporeal

[in]corporeal

Tubuh - Video - Seni

“Didn’t McLuhan write that any technology changes not just the world but also our bodies in it?”

(Tim Etchells, 1995)¹

Hari-hari ini, sangatlah sulit membayangkan tubuh sebagai entitas hidup yang otonom. Meski dalam praktiknya kita seringkali merasa ‘mengalami’, ‘memerankan’, sekaligus ‘memiliki’ tubuh—kita adalah tubuh—tak satupun pemahaman kita bisa terlepas dari berbagai kepentingan di luar ‘tubuh’ itu sendiri. Perkembangan pemikiran mutakhir bahkan telah menunjukkan bagaimana tubuh pada akhirnya hanyalah semacam subordinat dari berbagai kepentingan ekonomi, sosial dan politis. Dalam hal tubuh, persepsi dan konsepsi seringkali tidak berjalan beriringan.²

Oleh karena itu, kita perlu terlebih dahulu menetapkan batasan dalam memperbincangkan tubuh. Dalam kebudayaan kontemporer, salah satu paradigma yang dominan dalam membentuk pemahaman tentang tubuh adalah sains dan teknologi. Praktik diet, olahraga dan body building hanyalah beberapa contoh konkret bagaimana paradigma itu meregulasi tubuh sebagai objek dari suatu pendisiplinan. Sama halnya, operasi plastik, transplan dan implan organ membuktikan bagaimana sains dan teknologi melihat tubuh sebagai semacam ‘mesin’ yang dapat dengan mudah diteropong, diteliti, dibongkar dan diganti bagian-bagiannya. Dari sudut ini, sains dan teknologi cenderung memperlakukan tubuh sebagai entitas bendawi belaka.

Dari sudut yang lain, perkembangan teknologi juga menciptakan konstruksi perseptual, maya dan imaterial tentang tubuh. Penemuan kode genetik manusia, misalnya, telah merubah ‘tubuh’ dan ‘manusia’ ke dalam informasi yang terstruktur oleh susunan molekular yang tak teraba (intangible). Teknologi citraan—fotografi, film dan video—yang belakangan ditunjang oleh internet dan budaya sibernetik, dewasa ini telah mampu menggantikan kehadiran tubuh-tubuh fisik yang sebelumnya menjadi prasyarat dalam proses komunikasi dan sirkuit informasi. Teknologi reproduksi citraan menyebabkan lingkungan di sekeliling kita kini disesaki representasi tubuh: pada papan-papan iklan di pinggir jalan, siaran berita di televisi, pada situs-situs porno di internet, pada layar-layar video teleconference, dsb.

Pameran [in]corporeal bermaksud melihat kaitan tubuh dengan teknologi, khususnya melalui karya-karya seni video. Dalam kaitan dengan teknologi video, tubuh di sini lantas dilihat secara serentak dan paralel sebagai objek ‘fisik’ dan ‘non-fisik’. Di satu pihak, video memiliki kapasitas untuk mendisiplinkan tubuh secara fisik, misalnya pada aktifitas menonton dan ditonton, atau proses merekam dan direkam. Sementara di pihak lain, video juga berhubungan dengan tubuh non-fisik, yakni sebagai penghasil citraan-citraan tubuh, yang ternyata mampu menggantikan kehadiran tubuh.

1. Tim Etchells, *Certain Fragments, Contemporary Performance and Forced Entertainment*, London, Routledge, 1999. Hal. 96.

2. I. Bambang Sugiharto, *Penjara Jiwa, Mesin Hasrat*, Jurnal Kebudayaan Kalam no. 15, Jakarta, Penerbit Yayasan Kalam, 2000. Hal. 27 – 43.

Tubuh dalam Video

Video memang bukan medium artistik yang pertama kali menghadirkan dan mempersoalkan tubuh. Jauh sebelum lahirnya kamera dan layar video, lukisan-lukisan pra-sejarah sudah menghadirkan representasi tubuh dalam bentuknya yang paling asli. Sepanjang sejarah seni rupa, representasi tubuh pun muncul dalam bentuk, medium dan gaya yang berbeda-beda sesuai dengan semangat zamannya. Gambaran tubuh pada relief candi-candi berbeda dengan lukisan-lukisan di Barat. Demikian halnya, proporsi dan pengayaan tubuh dalam lukisan-lukisan Eropa pada abad pertengahan digambarkan dengan sangat berbeda dengan lukisan-lukisan potret abad duapuluh. Tentu ada berbagai penjelasan historis dan epistemologis tersendiri mengapa representasi tubuh begitu berbeda pada setiap ruang sosial dan periode sejarah. Ulasan mengenai hal itu sudah pasti memerlukan riset dan pameran yang terpisah. Yang ingin saya sorot pertama-tama di sini adalah bagaimana teknologi video memungkinkan tubuh hadir dalam bentuk-bentuknya yang khas.

Sejak awal kelahirannya, teknologi video telah terinstitusionalisasi oleh media massa. Hari-hari ini video bahkan menjadi perpanjangan tangan dari kebudayaan arus utama yang didukung oleh kapitalisme dan kekuatan media massa global. Adalah kemampuan video untuk melakukan penetrasi ke dalam pikiran publik yang dimanfaatkan oleh media massa sebagai cara-cara komunikasi yang paling efektif. Media massa menjadi kekuatan yang paling dominan dalam menciptakan representasi teknologis tentang tubuh, termasuk melalui video.

Meskipun teknologi video juga digunakan oleh dunia sains terapan, perkembangan dalam bidang aeronautika, bio-medis, forensik, dll., pada akhirnya melahirkan representasi tubuh dalam kode-kode bahasanya sendiri yang esoterik. Sementara melalui media massa, khususnya televisi, citra-citra tubuh dapat menyusup ke ruang-ruang pribadi secara persuasif dan berperan besar dalam membentuk stereotipe tentang tubuh. Produksi siaran televisi—berita, iklan, hiburan—umumnya dilatarbelakangi oleh kepentingan komersial yang besar. Dan dalam pengertian itu, representasi dalam siaran televisi—termasuk tentang tubuh—selalu sarat dengan kepentingan kuasa dan cenderung hegemonik. Sebagai perpanjangan tangan dari industri hiburan, media massa lalu berkontribusi pada terciptanya kategori-kategori yang berhubungan dengan tubuh semacam kecantikan, maskulinitas, gender, ras, orientasi seksual, dsb. Tak jarang tubuh dimanfaatkan untuk menciptakan formasi dan tipologi identitas yang sempit dan penuh prasangka.

Di pihak yang lain, kekhususan medium video juga terletak pada kemampuannya untuk menantang representasi dominan. Sejak 1920-an, bentuk konkret video sebagai gambar bergerak memang sudah muncul dalam bentuk siaran televisi. Namun, pada saat itu, mekanisme produksi dan pasca-produksinya masih membutuhkan biaya besar, dan nyaris sama rumitnya dengan pembuatan film. Revolusi terjadi ketika teknologi Portapak ditemukan dan mulai diperkenalkan ke pasar bebas pada tahun 1965. Video lantas menjadi medium yang punya kemampuan untuk menghadirkan representasi kenyataan secara lebih personal, spontan dan arbitrer.

Dengan Portapak proses perekaman gambar pun menjadi lebih sederhana dan instan. Sudut pandang, fokus objek, pencahayaan dan durasi dapat ditentukan oleh satu orang saja, dan oleh karena itu representasi kenyataan bisa menjadi sangat subjektif dan idiosinkratik. Eksperimentasi artistik para seniman avant-gardis dengan Portapak membuktikan bahwa medium video dapat berkontribusi pada tumbuhnya kesadaran tentang kekuatan teknologi media dalam membentuk persepsi tentang kebenaran. Karya video Nam June Paik di Cafe A Go Go pada tahun 1965, yang menayangkan kunjungan Paus Paulus VI ke New York, barangkali

adalah salah satu contoh klasik dari eksperimentasi semacam itu.³

Pada masa-masa selanjutnya, teknologi turunan dari Portapak tidak hanya mendorong video menjadi medium artistik, tapi juga perangkat domestik. Ketika teknologi video menjadi semakin murah dan masuk ke dalam rumah-rumah, ia berperan dalam menciptakan tandingan terhadap representasi tubuh yang dihasilkan oleh media massa. Dalam video ‘rumahan’, yang seringkali tampil pada layar bukanlah tubuh-tubuh politisi, pesohor, atau pemimpin agama; melainkan orang-orang biasa: para buruh, ibu rumah tangga, supir taksi, pelayan bar dsb. Pencitraan tubuh pun menjadi lebih luas. Ketika media massa hanya menayangkan peristiwa-peristiwa besar yang dianggap penting dan bersejarah, seperti kampanye politik ataupun upacara kenegaraan, maka video rumahan (home-made) justru memungkinkan kita merekam acara-acara keluarga yang ‘remeh-temeh’: makan pagi, pesta perkawinan, atau kegiatan rumahan lain seperti menyapu, mengepel, memasak.

Video dan Pendisiplinan Tubuh

Meskipun bisa kita bandingkan dengan film—sebagai bagian dari tradisi sinema—video adalah medium artistik yang punya berbagai kekhususan secara teknis, historis maupun filosofis. Jika kita menengok sejarah, maka perbedaan video dan film sekurang-kurangnya terletak pada metode dan prosedur keduanya dalam menghadirkan representasi kenyataan, termasuk yang menyangkut tubuh. Hal itu menjadi jelas ketika kita tahu bahwa, dalam sejarahnya, teknologi video justru lahir dari kehendak untuk merekam objek secara lebih personal dan ‘diam-diam’ sehingga apa yang terekam nampak ‘lebih alamiah’.

Seperti banyak teknologi lain pada abad ke-20, video lahir dari hasil persekutuan antara industri media dan militer. Video portabel pertama kali digunakan pada awal 1960-an oleh tentara Amerika Serikat untuk keperluan surveilans di Vietnam.⁴ Kehadiran tubuh dalam sebuah video surveilans sangatlah berbeda dengan representasi tubuh dalam film. Dalam citraan yang dihasilkan oleh sistem pengawasan, representasi tubuh hadir sebagai objek yang terekam secara ‘tak sadar’. Sementara dalam film atau sinema, tubuh justru hadir dengan berbagai intensi yang sangat disadari, bahkan bisa jadi direkayasa, oleh aktor maupun pembuatnya.

Sejarah video sebagai teknologi surveilans telah begitu mengakar kuat. Meskipun dalam perkembangannya terdapat banyak perubahan konvensi dalam ‘tata-bahasa’ video, representasi tubuh sebagai objek ‘tak sadar’ dalam gambar bergerak cenderung lebih identik dengan video dibandingkan dengan film. Dilihat dari genealogi itu, maka kita bisa mengatakan bahwa terdapat struktur medan tatapan (field of gaze) yang sangat khas, atau sekurang-kurangnya pernah identik dengan, video. Ketika kamera video berfungsi sebagai surveilans, maka struktur tatapan bersifat hirarkis, hegemonik, satu arah. Objek menjadi pasif, dan orang di balik kamera adalah ‘penguasa’. Dalam kasus surveilans di ruang publik, video adalah teknologi yang membawa tatapan para ‘penguasa’ ke dalam kehidupan sehari-hari rakyat.⁵

Struktur tatapan dalam video bisa digunakan sebagai salah satu contoh untuk melihat relasi kuasa yang muncul oleh kehadiran perangkat teknologi video secara fisik. Struktur itu, paling tidak bisa dilihat dalam perilaku dan sikap objek tatapan / tubuh ketika menghadapi

3. Catherine Elwes, *Video, A Guided Tour*, London, I.B. Tarus & Co. Ltd., 2005. Hal. 5

4. Ibid. Hal. 3.

5. Jika Michel Foucault memandang sistem pengawasan dan kontrol tubuh sebagai ‘teknologi’ tersendiri, maka video surveilans adalah bentuk kokret dari sistem tersebut melalui perangkat teknologi sebagai penerapan dari sains.

Mengenai skema sistem pengawasan Foucault yang digambarkan melalui panopticon rujukan saya adalah Foucault *Reader*, Paul Rabinow (ed.), New York, Pantheon Books, 1984. Hal. 18 – 20.

kamera. Menyebut contoh sederhana, saya ingat, pada tahun 1980-an di Indonesia, ketika teknologi video masih terbatas, dan stasiun televisi TVRI masih menjadi media penyiaran yang paling dominan di Indonesia, orang-orang cenderung ingin mendekati ke arah kamera ketika menghadiri acara peliputan langsung di tempat-tempat umum. Ketika mengetahui ada kamera yang mengarah atau mendekati, mereka lalu melambai-lambaikan tangan dan tersenyum, melakukan pose-pose tertentu, seolah menghadapi orang-orang yang tengah menonton siaran tersebut.

Regulasi tubuh juga tercermin para orang-orang yang malu, canggung ataupun kaku di depan kamera. Mereka yang demikian, boleh jadi, justru merasa terintimidasi, atau malu jika akhirnya tubuh mereka tertangkap oleh sorotan kamera. Karena sadar bahwa tubuhnya akan ditonton, mereka bereaksi, misalnya, dengan menutup muka, menunduk, atau berpaling ke arah lain. Ketika penggunaan teknologi video mulai bergeser dari media massa yang sentralistik menjadi teknologi populer, respon tubuh terhadap kehadiran video pun menjadi berbeda. Di kalangan yang terbiasa dengan kehadiran kamera, muncul, misalnya, kebiasaan-kebiasaan merekam diri sendiri. Selain masih dimanfaatkan dalam mekanisme produksi yang kompleks, kamera video juga menjadi perangkat yang menjadi sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Terjadi perubahan regulasi tubuh ketika perangkat kamera dan pemutar video mengalami pencanggihannya. Dalam waktu kurang dari setengah abad, ukuran kamera video berangsur-angsur mengecil, dan kini menjadi semakin dekat dengan tubuh fisik. Video menjadi semakin identik dengan keintiman sosial ketika menjadi bagian dari fitur standar dalam perangkat komunikasi seperti telepon genggam. Kamera video, yang semula hanya digunakan pada acara-acara khusus—memerlukan persiapan dan kecakapan tangan yang khusus pula—kini bisa merekam kegiatan-kegiatan yang paling privat secara lebih praktis. Proses perekaman video bahkan kini dapat dilakukan berbarengan dengan aktifitas tubuh yang lain, seperti makan, mandi atau bersenggama. Kebiasaan-kebiasaan itu bisa dilihat sebagai bentuk baru pendisiplinan tubuh melalui teknologi.

Video Performance

Pameran [in]corporeal menghadirkan sejumlah karya-karya video yang secara serentak berurusan dengan tubuh, teknologi dan seni sebagai satu jalinan persoalan yang diikat secara konseptual dan historis. Video performance adalah medium artistik yang terkait secara langsung dengan ketiga hal tersebut.

Sepanjang sejarah seni rupa, pertanyaan tentang ‘teknologi’, ‘tubuh’ dan ‘seni’ itu sendiri tak pernah surut dipersoalkan. Ada keragaman sudut pandang, medium dan isme yang memunculkan perbedaan ketiga hal tersebut. Tapi dalam berurusan dengan tubuh, medium seni performans (performance art) sering dianggap paling relevan jika dibandingkan dengan yang lain. Seni video, di pihak lain, sejak awal kelahirannya, juga menghadirkan tubuh. Bedanya, tubuh dalam video menjelma ke dalam citra pada layar—baik melalui signal elektronik maupun kode-kode digital. Seperti sudah disinggung, tubuh dalam video memang pada dasarnya adalah representasi.

Sejarah seni performans yang sangat dinamis dan sarat ragam seringkali memunculkan kesulitan tersendiri untuk merumuskan seni ini secara definitif. Seperti medium ‘perlawanan’ lainnya, seni performans telah mengalami evolusi yang kompleks. Kendati begitu, salah satu yang tetap khas dalam seni performans adalah ketika tubuh digunakan oleh para seniman—dengan cara-cara yang sederhana sampai elusif, dari yang datar hingga mengejutkan—sebagai medium

yang hadir dalam konteks ruang dan waktu tertentu. Seni performans mengandaikan adanya konstruksi mental dan fisik yang mengharuskan tubuh hadir secara aktual, konfrontasional sekaligus otentik, tanpa aspek-aspek pemeranan, properti artifisial, narasi ataupun skenario, untuk membedakannya dengan teater.

Meskipun prototipenya bisa ditelusuri semenjak gerakan Dada pada awal abad ke-20, seni performans baru mapan sebagai medium artistik pada dekade 1960-an—masa yang kurang lebih sama dengan kemunculan seni video. Perlu ditegaskan bahwa latar historis ini sama sekali bukan kebetulan belaka. Kedua medium tersebut lahir oleh praktik para seniman avant-garde pada masa itu. Kita bahkan bisa menyebut sejumlah nama seniman perintis performans yang intens menggeluti video, dan sebaliknya.

Seperti tersirat dalam lansirannya, para seniman avant-garde umumnya mengedepankan aspek-aspek eksperimentasi untuk mendorong seni—seringkali sampai tarafnya yang paling resisten dan radikal—menjadi medium untuk melawan kemapanan, arus utama dan borjuasi. Teoretikus Peter Burger mengidentifikasi gerakan avant-garde sebagai penolakan terhadap institusionalisasi seni yang justru disebabkan karena otonomi modernisme.⁶ Pada dasarnya, yang diserang kaum avant-garde adalah serangan terhadap status seni yang dikomersialisasikan oleh institusi, di mana seni diproduksi dan didistribusikan untuk kepentingan masyarakat borjuis. 'Seni institusi' tersebut, menurut Bürger, sebetulnya merupakan manifestasi dari prinsip estetisme yang menginginkan status otonomi atas segala produksi artistik. Avant-garde dalam pengertian ini menyerang seni yang digunakan sebagai tujuan akhir dari seni itu sendiri.

Pada 1970-an, kemapanan seni performans semakin didukung oleh kemunculan seni konseptual (conceptual art), sebagai paham yang lebih menekankan gagasan ketimbang 'produk', sebagai kecenderungan seni yang dominan. Seperti yang dicatat oleh Goldberg, ketika seni konseptual menggunakan gagasan sebagai medium / material utama, tidak jarang seni performans menjadi semacam 'demonstrasi' atau manifestasi dari gagasan tersebut. Pada pertengahan 1960-an, sebagian seniman konseptual dan performans, seperti Peter Campus dan Linda Montano, sudah memulai penggunaan video—meski sebagai perangkat dokumentasi belaka.⁷ Keteliban video dalam performans pada mulanya didorong oleh kebutuhan teknis. Mereka menganggap, untuk mendokumentasikan performans, fotografi memiliki banyak keterbatasan karena aspek durasi / waktu yang justru dieksplorasi secara sadar oleh seniman-seniman performans.

Pendokumentasian seni performans pada awalnya menjadi topik perdebatan di antara seniman, kritikus dan sejarawan. Penolakan terhadap keterlibatan kamera video datang dari mereka yang berpendapat bahwa seni performans justru seharusnya menekankan pada keaktualan dan keseketikaan (immediacy). Pada masa-masa awal kelahiran seni performans, kegiatan pendokumentasian atau perekaman justru dianggap mengotori misi yang paling hakiki dari seni performans. Alih-alih menyarankan perekaman sebagai metode penyimpanan dan reproduksi, seni performans justru menekankan kesementaraan (temporality) dan pentingnya memori.

Baru pada awal 1970-an persinggungan antara seni performans dan video terjadi dengan intensi dan pertimbangan-pertimbangan yang lebih konseptual. Karya-karya video performans lahir oleh karena adanya kebutuhan aspek-aspek video dan perekaman yang integral dalam sebuah karya performans. Aspek tubuh dan perekaman dalam seni performans ditempatkan sebagai dua kutub yang sama pentingnya. Joan Jonas, misalnya, justru menekankan pentingnya kehadiran simultan tubuh dan diskrepansi yang tercipta antara tubuh dan tayangan video secara langsung. Ia menggunakan istilah parallel narrative untuk menjelaskan konsep itu.⁸

6. Peter Bürger, *Theory of the Avant-Garde*, Manchester, Manchester University Press, 1984. Hal. 42.

7. Catherine Elwes, op.cit. Hal. 10.

8. Ibid. Hal 11.

Pada 1974 Jonas menggarap *Funnel* di University of Massachusetts, Amerika Serikat, di mana ia melakukan performans, merekam dengan kamera, lalu menayangkannya langsung pada monitor yang ditempatkan di depannya.⁹

Pada masa yang kurang lebih sama, Marina Abramovic bereksperimen dengan performans dan kamera untuk yang pertama kalinya ketika ia mengunjungi Royal College of Art di London. Sebelumnya ia lebih dikenal sebagai seniman performans. Dalam karya yang diberinya judul *Television is a Machine* itu ia merekam dirinya sendiri menyalakan dan mematikan tombol televisi secara bergantian. Keterpesonaannya pada buih derau (noise atau snow) pada layar televisi dan keinginan untuk menangkap secara langsung respon tubuhnya di depan mesin bernama 'televisi' yang mendorongnya melakukan itu.¹⁰ Eksplorasi Abramovic dengan video performans menjadi lebih intens ketika ia pindah ke Amsterdam pada tahun 1975 dan memulai kolaborasinya dengan Ulay. Dalam karya-karyanya, Abramovic mementingkan aspek 'real-time', dengan meminimalisir, atau menghilangkan sama sekali aspek penyuntingan atau montase. Hubungan antara seniman performans dan kamera bersifat langsung. Kamera, dalam hal ini, menggantikan kehadiran publik.

Seniman perintis lainnya, Vito Acconci, banyak menjelajahi hubungan-hubungan perseptual, psikologis dan fisik antara manusia, layar (televisi), dan gambar bergerak. Sejak 1969, ia sudah menggunakan tubuh sebagai medium—awalnya ia menggunakan istilah *body poetry* untuk karya-karya performansnya. Acconci menganggap bahwa selalu terdapat medan kuasa yang terkondisikan, secara bertahap maupun simultan, ketika ia, sebagai seniman, berhadapan serentak dengan suatu objek dan publik dalam ruang fisik tertentu.¹¹ Mengadopsi konsep Kurt Lewin tentang *topological psychology*, karya-karya performansnya banyak menyerupai pengkondisian psikologis, melalui ucapan / kata-kata, gestur maupun bahasa tubuh, yang dilakukan secara intens, sedemikian rupa hingga publik menjadi bagian dari apa yang ia lakukan.¹²

Ketika beranjak ke video performans, karya-karya Acconci banyak menekankan bagaimana kehadiran layar, tubuh pada layar dan penonton yang berhadapan dengannya selalu berpotensi menciptakan relasi kuasa yang kompleks. Dalam aktifitas menonton, posisi penonton dan yang ditonton bersifat elusif. Ia menulis, "Watching television is like staring into a fireplace, or looking at lightbulb. The viewer is 'heated': information has been passed. 'I'm not myself', the viewer might justifiably say. Well, who are you then? You are what you see. There's no time to think; information has been implanted in the brain. The viewer has television inside the self, like a cancer (a disease that has become the dominant disease of the time, the time in which television has become the dominant medium); the person is replaced, 'displaced' [...] Television is a rehearsal for the time when human beings no longer need to have bodies."¹³ Dalam karyanya *Command Performance* (1974), misalnya, Acconci menghadirkan ruang kosong, sebuah kursi dan monitor video yang menayangkan dirinya bergumam, bernyanyi dan berbicara dengan intonasi yang merayu hingga menghasut orang-orang untuk melakukan performans mereka sendiri.¹⁴

9. Roselee Goldberg, op.cit. Hal 166.

10. Marina Abramovic, *Art is about Energy*, *Journal Art and Design* #31, Johan Pijnappel (ed.), 1993. Hal. 33.

11. Roselee Goldberg, op.cit. Hal. 156.

12. Ibid. Hal. 156.

13. Vito Acconci, *Television, Furniture and Sculpture, The Room with American View*, dalam Johan Pijnappel (ed.), op. Cit. Hal. 27.

14. Goldberg, op.cit.. Hal. 156.

Melalui karya-karya awal Acconci, Abramovic dan Jonas, kita mendapatkan sekilas gambaran bagaimana asal mula video performans dikategorikan sebagai medium yang spesifik. Para avant-gardis itu tidak saja mempertemukan praktik seni video dan seni performans secara teknis, tapi juga filosofis. Meskipun kita selalu bisa menengarai berbagai perbedaan yang prinsipil antara seni performans dan seni video, dalam banyak hal, penekanan pada aspek imaterialitas—dengan semangat untuk mendematerialisasi objek seni—yang akhirnya menjadi persinggungan konseptual di antara kedua medium tersebut. Seni performans maupun seni video pada dasarnya memiliki kesamaan dalam hal penjelajahan situasi-situasi psikologis dan perseptual yang mungkin muncul ketika publik berhadapan dengan tubuh, secara fisik ataupun sebagai citra pada layar.

Pada masa awal perkembangannya, banyak karya awal performans dikerjakan dengan menghadirkan bahasa seni performans ala 1960-an yang langsung dan efemeral. Kehadiran tubuh seniman di depan kamera, bersama spontanitas dan intensitas pengolahan tubuhnya, direkam dan ditayangkan untuk menciptakan koneksi emosional dan korporeal dengan penonton. Tapi pada masa-masa selanjutnya, seiring dengan evolusi yang berkelanjutan dalam seni performans sendiri, video performans juga mengalami perubahan dengan berbagai penyesuaian dengan perkembangan teknologi dan bahasa visual gambar bergerak. Penggunaan properti, kostum dan editing (gambar maupun suara) pun menjadi dimungkinkan.

Dalam perkembangan mutakhir seni performans, seringkali tubuh fisik seniman tidak harus hadir atau menjadi medium yang utama. Demikian halnya, dalam karya-karya video performans yang muncul belakangan, pengertian video tidak terbatas pada penggunaan kamera perekam dengan standar kualitas tertentu, tapi juga webcam, phone camera, dsb. Dengan perkembangan Internet, pengertian ruang aktual dalam performans juga bisa digantikan oleh ruang virtual. Video performans hari-hari ini bahkan bisa ditonton dan didistribusikan dengan lebih mudah melalui situs internet.

Akan tetapi, dengan tidak mengabaikan perkembangan mutakhir yang semakin beragam itu, pameran [in]corporeal memilih untuk menampilkan karya-karya yang menggunakan pendekatan spesifik, kalau bukan 'klasik', dalam video performans. Semua video di sini menayangkan performans yang dilakukan oleh seniman sendiri untuk satu sesi perekaman khusus. Pilihan ini diambil, bukan semata-mata untuk menegaskan bagaimana idiom ini masih menjadi kecenderungan yang spesifik dan masih diminati oleh para seniman. Tapi juga untuk memperlihatkan bagaimana eksperimentasi yang dirintis oleh seniman video performans mewakili kesadaran reflektif terhadap pendisiplinan tubuh oleh teknologi video. Video performans, dalam banyak hal, merespon langsung pada persoalan tubuh sebagai entitas fisik dan non-fisik.

Ketika video mulai digunakan sebagai medium artistik, Joan Jonas adalah salah satu seniman yang menggunakan performans sebagai cara untuk menginvestigasi tubuh dan sifat-sifat medium video itu sendiri. Seperti terlihat dalam karyanya, *Left Side Right Side* (1974), ia menggunakan cermin sebagai properti untuk memperlihatkan bagaimana teknologi media (video) dapat menciptakan bias dan distorsi objek / kenyataan. Karya ini terbagun dari close-up wajah Jonas. Karena konstruksi yang kompleks kita tidak bisa melihat perbedaan antara representasi wajah yang tertangkap oleh cermin dan kamera. Orientasi penonton tentang posisi tubuh Jonas dikaburkan oleh gerakan tangan, citra pada layar dan kata-kata yang ia ucapkan: "This is my right eye, this is my left eye." Jonas membiarkan 'misteri' ini berlanjut, sampai muncul adegan yang memperlihatkan posisi duduknya yang menghadap monitor dan cermin.

Performans Jonas ini juga menyinggung ketidakberdayaan tubuh di hadapan teknologi media.

Karya-karya Vito Acconci, di pihak lain, memperlihatkan upaya-upaya sadar untuk menaklukkan kamera dan penonton sekaligus. Performansnya menciptakan ilusi seolah tengah bercakap-cakap, sehingga kita, penonton, terbawa pada imajinasi ruang dan waktu yang berbeda. Dalam *Undertone* (1974), ia duduk di depan sebuah meja panjang, menunduk sambil sesekali menghadap ke kamera / penonton. Pengaturan sudut pandang kamera hanya memungkinkan kita melihatnya tubuhnya dari dada ke atas. Secara sekilas, apa yang Acconci lakukan lebih menyerupai sebuah monolog yang intens. Tapi pada momen-momen tertentu gesturnya menyiratkan bahwa ia juga tengah berbicara kepada kamera. Ia berusaha meyakinkan kita bahwa saat itu ada seorang perempuan yang merangkak di bawah meja, merayu dan mengelus-elus pahanya. Permainan kata-katanya cenderung oksimoron, namun tetap menghipnotis, seperti: "I want to believe there's no one here under the table ... I want to believe there's a girl here."

Pendekatan yang konfrontasional terhadap pemirsa dilakukan oleh Reza Afisina dalam karyanya, *What* (2001). Reza melakukan performans dengan cara menampar-nampar mukanya sendiri hingga memar lebam, seraya berulang-ulang melafalkan ayat-ayat tentang dosa yang dikutipnya dari Injil. Posisi wajahnya yang dekat dengan kamera menyebabkan kita dapat melihat jelas ekspresi kesakitan dan penyesalan. Ia menjadikan tubuhnya sebagai objek untuk suatu tindakan penghukuman yang ia lakukan sendiri. Kita, penonton, bisa membayangkan berada dalam posisi sang hakim (Tuhan?) dan citra tubuh pada layar di situ menjadi 'relijius'. Pandangan relijius seringkali melihat tubuh sebagai kepalsuan yang memenjarakan kesejatan jiwa, dan tubuh hanyalah wadag yang berlumur dengan dosa.

Sebagaimana disinggung sebelumnya, kehadiran video meregulasi tubuh, sehingga tubuh menjadi jinak (docile) di hadapan kamera. Karya-karya dalam pameran ini justru menunjukkan bagaimana seniman memegang kontrol penuh atas medan tatapan yang diciptakan oleh proses perekaman kamera video. Dalam karya-karya video performans, posisi, fokus dan skala tubuh pada layar sangat penting untuk menciptakan level keintiman dan interaksi imajiner dengan penonton. Hubungan antara penonton dengan tubuh pada layar akan tergantung pada cara kita mengaktifkan imajinasi tentang suatu kehadiran. Ketika kita bisa mengabaikan kehadiran layar sebagai perangkat yang menciptakan ilusi, barulah kita benar-benar bisa masuk ke dalam ruang virtual baru: permainan bahasa video. Mata kita adalah kamera, dan seniman seperti sedang berbicara langsung atau memperagakan sesuatu di hadapan kita, dari ruang dan waktu yang lain.

Karya Yan Xing, *DADDY* (2011), misalnya, dengan sengaja mempermainkan konvensi bahasa tubuh dan narasi dalam komunikasi video. Performansnya memperlihatkan dirinya berdiri membelakangi kita / kamera, menghadapi tembok putih, seraya mengisahkan pengalaman seseorang yang tumbuh dewasa bersama ibu yang menjadi orang tua tunggalnya. Kekerasan di dalam rumah, ketidakpastian identitas, kompleksitas hubungan dengan sang ibu yang punya banyak teman kencan, rasa kehilangan dan kerinduan pada sosok ayah, hingga momen-momen dramatis ketika ibunya menikamnya dengan pisau—selama dua jam, non-stop, semuanya dikisahkan secara oral dengan sangat lancar dan dramatik. Persepsi kita pun goyah: fakta atau fiksi? Dengan posisi tubuh Yan Xing yang seperti itu kita lantas bisa membayangkan mengapa ia merasa sangat nyaman mengisahkan sebuah aib. Ia tak tahu kepada siapa cerita itu dipertontonkan. Kita, penonton, adalah para anonim yang mungkin merasa simpati, sedih, ragu-ragu, terkecoh atau sekadar menjadi voyeur.

Seniman lainnya, Prilla Tania, menggunakan elemen narasi dalam video performansnya

dengan cara-cara yang unik. Dalam rangkaian karyanya, Ruang dalam Waktu (2010 - 2011), Prilla memanfaatkan teknik stop-motion yang justru mengekspos pose-pose fotografis yang digabungkan menjadi ilusi tentang gerak. Narasi dalam karya-karya Prilla juga seringkali singkat dan sederhana. Alurnya minim konflik, bahkan cenderung datar. Tapi strategi itu justru ditempuh sebagai alternatif dari narasi yang dramatik dan bombastis. Prilla menggunakan cerita yang ia ambil dari kejadian sehari-hari yang remeh-temeh: Tentang buah mangga tetangga, tiang bendera, rutinitas di dalam rumah, dll. Tapi justru karena kesederhanaan dan keremeh-temehan itu, kita justru terpancing terus menerus untuk melakukan tafsir tentang simbol-simbol yang dihadirkan dalam karya-karyanya.

Duo seniman Bestué – Vives (David Bestué dan Marc Vives) punya cara-cara tersendiri dalam menyampaikan narasi. Karya-karya mereka mengadopsi strategi dan bahasa visual para avant-gardist semacam Dada, Surrealisme, Fluxus hingga para Situationist International, terutama dalam menciptakan narasi yang absurd dan nihil. Video performans mereka Action at Home (2002) adalah contoh yang paling berhasil dari pendekatan itu. Video ini memperlihatkan fragmen-fragmen aktifitas kedua seniman di dalam rumah di sebuah kawasan tinggal di Barcelona. Dengan latar domestik yang sekilas nampak 'normal', video ini mempertontonkan adegan-adegan kedua seniman melakukan aksi-aksi di dalam rumah, dimulai dari masuk rumah, mencuci piring, memasak, membaca, mandi, dst., hingga berkumpul menikmati waktu luang bersama teman-teman. Bestue – Vives membagi video ini ke dalam sembilanpuluh fragmen / adegan pendek, di mana kedua seniman ini menyisipkan kutipan-kutipan sejarah seni rupa dalam bentuk humor yang 'menegangkan'.

Narasi juga menjadi strategi yang seringkali dimanfaatkan oleh Meiro Koizumi. Namun, berbeda dengan narasi dalam teater atau film, dalam karya-karya Koizumi, elemen-elemen narasi, citra bergerak, suara dan performans / tubuh, dirancang sedemikian rupa sebagai lapis-lapis tanda yang disusun untuk membangun dan menghancurkan narasi. Dalam karyanya Mum (2003), Koizumi 'memerankan' seorang tipikal pekerja muda Jepang yang berbicara dengan ibunya melalui telepon. Pada menit-menit pertama kita mengetahui itu adalah percakapan yang sangat biasa: Si anak menanyakan kabar ayahnya; si ibu pun bertanya tentang sayuran yang ia kirim. Sampai pada momen sang anak mendemonstrasikan situasi perang dengan suara dan mikrofon, akhirnya kita mengetahui bahwa itu adalah sebuah performans. Kebanyakan karya Koizumi mengolah alur penceritaan dengan sangat cermat melalui pengaturan gambar, suara dan musik / latar suara untuk membangun dan mengaduk-aduk emosi penonton. Elemen suara dan musik memang menjadi elemen penting dalam seni video. Seperti pada karya Koizumi yang lain, Hardcore (2004), ketika ia hanya mempertontonkan citraan yang cenderung statis, suara erangannya masih dapat menuntun persepsi penonton ke dalam imajinasi tentang tubuh.

Performans dapat menjadi medium untuk mengeksplorasi suara dan musik dalam video. Salah satu seniman yang merintis eksperimentasi tersebut adalah Laurie Anderson. Karyanya dalam pameran ini, Songs for Lines / Songs for Wave (1977), memperlihatkan strateginya melintasi batas-batas kategori seni, antara musik, seni performans, video dan seni populer sekaligus. Selain dikenal sebagai seniman performans, Anderson banyak melakukan eksperimentasi dengan musik elektronik, dan menciptakan alat-alat musiknya sendiri. Dalam Songs for Lines ia memperagakan sebuah performans dengan menggunakan 'slow scan machine', yang mampu mengubah informasi visual menjadi suara. Ia juga memainkan biola yang ia modifikasi dengan pita kaset sebagai dawainya. Karya ini tidak saja memperlihatkan eksperimentasi Anderson dengan tubuh, seni pertunjukan, musik dan video, tapi juga bahasa, anagram, permainan kata-kata dan narasi puitik.

Jika pada awalnya seni performans sangat dibedakan secara tegas dengan seni pertunjukan

(performing arts), perkembangan mutakhir justru memperlihatkan bagaimana seniman-seniman performans mengadopsi bentuk-bentuk formal dari seni pertunjukan sebagai 'material' dalam seni performans. Arahmaiani, pernah menggunakan strategi yang serupa dalam video performansnya, Handle without Care (1996). Mengenakan busana dan tata rias penari Bali perempuan, Arahmaiani melakukan performans yang mempersoalkan komodifikasi seni pertunjukan tradisi yang semula merupakan ritual yang bersifat sakral. Busana penari Bali di situ tentu tidak merujuk langsung kepada representasi tari Bali saja, melainkan seni tradisi secara umum di Indonesia. Sejak pariwisata dijadikan sumber devisa, banyak seni pertunjukan tradisi yang punah. Oleh pemerintah, kesenian itu didorong sedemikian rupa menjadi semata-mata objek dagangan yang dijual sebagai tontonan, dihilangkan nilai-nilai simboliknya, dipisahkan dari spiritualisme dan agama. Komodifikasi tari tradisi, menurut Arahmaiani, adalah juga komodifikasi tubuh.

Kita justru bisa melihat 'tarian balet' pada karya Shaun Gladwell, Storm Sequence (2000). Video ini mempertontonkan Gladwell yang tengah bermain skateboard di sebuah ruang terbuka di dekat pantai. Langit yang mendung abu-abu dan badai yang melanda lautan menjadi latar suram yang menciptakan nuansa kesedihan. Cipratan air hujan yang menerpa lensa kamera menyiratkan ketegangan. Gladwell tidak sedang memperagakan gerakan-gerakan biasa, melainkan beberapa gaya 'akrobatik' yang menuntut kecakapan tinggi dan keseimbangan tubuh. Dengan gerakan seperti itu, dataran yang basah dan jurang di hadapannya bisa membawanya pada kematian. Gladwell menyunting tempo pada videonya sedemikian rupa sehingga gerakannya menjadi indah dan dramatis. Teknologi video memang memungkinkan kita bisa masuk ke dalam logika ruang dan waktu yang lain. Karya Gladwell ini dapat dilihat sebagai intervensi pada konvensi seni performans dengan meminjam bentuk formal dari aktifitas anak muda, yaitu skateboarding, sebagai manifestasi subkultur sekaligus respon terhadap arsitektur urban.

Performans Melati Suryodarmo, Exergie – Butter Dance (2000) juga menghadirkan bentuk tarian. Bedanya, tarian yang ia peragakan bukanlah sebuah eksplorasi estetika gerak tubuh. Video ini memperlihatkan Melati, mengenakan baju ketat hitam dan sepatu hak tinggi, menari di atas tumpukan balok-balok mentega. Pada menit-menit awal, sepertinya ia memang tengah memperagakan sebuah tarian. Ketegangan muncul ketika ia mulai terjatuh, bangun, menari, terjatuh, bangun, mencoba lagi menari, begitu seterusnya. Tentang karya ini ia pernah mengatakan: "...[is] the artwork that I have been conceptualising all my life. I want to repeat it as I journey through aging and my body changes. When I created it, I departed from the understanding of nihilism in the process of spirituality. I'm sure that there is a nihilistic space, when I face the extreme changes in my body. It has a connection with seeing the precise timing it takes to save a life."¹⁵ Video ini Melati dengan sengaja menciptakan 'absurditas faktual', sebagai intervensi terhadap konvensi sosial dan bahasa tubuh.

Sebagai entitas biologis, tubuh selalu bisa dilihat sebagai konstruksi identitas gender dan ras. Karya Marina Abramovic dalam pameran ini, Art Must be Beautiful (1974), secara menarik mempersoalkan konstruksi itu dalam kaitan dengan seni. Dalam video itu kita melihat sosok Abramovic memperlakukan kamera layaknya cermin. Dengan tiga buah jenis sisir yang berbeda ia menyisir rambutnya sambil berulang kali mengucapkan, "Art must be beautiful, Artist must be beautiful." Intensitas gerakan tangannya meningkat pada satu saat, lalu terlihat bagaimana Abramovic menyisir rambutnya dengan semakin agresif. Wajah dan tubuhnya pun 'hancur' pada akhirnya. Karya ini mempertanyakan batasan kecantikan (tubuh) dan keindahan (seni) sebagai sesuatu yang terkonstruksi secara sosial.

15. Wawancara Melati dengan Hendro Wiyanto, lihat http://www.portrait.gov.au/site/exhibition_subsite_beyondtheself_artist.php?artistID=22, diakses 1 September 2011.

Karya Abramovic lainnya dalam pameran ini, *Nude with a Skeleton* (2005) mewakili eksplorasinya yang konstan atas persoalan kematian. Video ini memperlihatkan dirinya terbaring hampir terlentang, dengan kerangka tengkorak manusia yang juga terbaring di atas tubuhnya, menghadap ke atas. Tak ada gerakan apapun selain Abramovic yang menghirup dan menghembuskan nafas. Gerakan perut dan dadanya menyebabkan kerangka juga bergerak turun naik, seperti bernafas. Ini adalah video performans tentang kematian sebagai "...cermin terakhir yang akan dihadapi oleh manusia".

Kematian memang salah satu pokok-soal yang terus menerus hadir sepanjang sejarah seni rupa. Araya Rasdjarmrearnsook adalah salah satu seniman yang menggarap persoalan itu dengan intens. Sejak akhir 1990-an ia memulai rangkaian performans dengan cara mengkonfrontir jejak kematian pada tubuh. Ia memasuki ruang mayat di rumah sakit, menghadapi mayat-mayat orang-orang tak dikenal yang terbujur kaku, lalu membacakan buku berisi cerita-cerita klasik Thailand. Performans ini dikerjakannya bertahun-tahun dengan mayat-mayat dan 'interaksi' yang berbeda-beda. Araya memahami proyek performans ini sebagai metafor tentang pencarian makna terdalam dari kematian, sebagai sisi lain dari kehidupan.

Video Araya dalam pameran ini, *The Class* (2005), menayangkan performansnya 'memerankan' seorang guru. Berdiri di depan kelas, ia mengajar, menulis di papan tulis, mengutip penjelasan-penjelasan dalam buku dan berbicara pada enam sosok mayat sebagai muridnya. Yang menegangkan adalah bahwa topik kelas itu adalah tentang kematian. Ini adalah performans yang justru mempertontonkan kontemplasi, sekaligus paradoks, karena Araya menjelaskan makna kematian justru pada tubuh-tubuh yang sudah mengalami kematian itu sendiri. Menarik bagaimana pada akhirnya semua penjelasan yang disampaikan hanya menjadi gaung di ruang kelas untuk dirinya sendiri. Dengan sosok guru di situ, video ini seperti tengah mempertanyakan: Apakah kita benar-benar tahu tentang sesuatu yang kita pikir kita benar-benar mengetahuinya?

Demikianlah bagaimana pameran [in]corporeal juga berupaya memperlihatkan sampel pendekatan artistik dalam seni performans yang dilakukan dengan video. Di sini terlihat bagaimana eksplorasi seniman-seniman dalam pameran ini tidak hanya dibatasi oleh sifat-sifat fisik dan non-fisik tubuh, tapi juga berbagai kelebihan dan keterbatasan yang ada dalam teknologi video. Dalam praktik seni rupa hari-hari ini, penggunaan video menegaskan kesadaran tentang kehadiran teknologi (video) dalam kehidupan sehari-hari, dan bagaimana teknologi tersebut telah mengubah persepsi kita tentang tubuh dan seni itu sendiri.

Bandung, September 2011
Agung Hujatnikajennong
Kurator Pameran

[in]corporeal **The Body – Video – Art**

"Didn't McLuhan write that any technology changes not just the world but also our bodies in it?"

(Tim Etchells, 1995)¹

These days, it is very difficult to imagine the body as an autonomous living entity. Even though in practice we often feel 'experiencing', 'acting', at the same time 'owning' the body—we are the body—nothing in our understanding can be detached from any interests outside of the 'body' itself. The latest thinking has even shown how the body in the end is merely a subordinate to all sorts of economic, social and political interests. With regards to the body, perception and conception often do not go hand in hand.²

As such, we need to first establish limits in discussing the body. In contemporary culture, one of the dominant paradigms forming the understanding about the body is science and technology. The practice of dieting, sports and body building are but some of the concrete examples of how this paradigm has regulated the body as an object of discipline. Similarly, plastic operations, transplants and implants of organs prove how science and technology sees the body as some kind of a 'machine' that can easily be scanned, studied, disassembled and have its parts replaced. From this viewpoint, science and technology tends to treat the body as merely a material entity.

From another perspective, technological developments have also created a perceptual, virtual and immaterial construction about the body. The decoding of human genome, for example, has transformed the 'body' and 'human' into information structured by intangible molecular constitution. The image technology—photography, film and video—supported lately by the internet and cybernetic culture, have been able to replace the presence of the physical body that previously was a precondition in the communication process and information circuitry. Image reproduction technology has also crowded our surrounding environment with representations of the body: on advertising billboards along the streets, television news, pornographic sites on the internet, video teleconferencing screens, and so forth.

The [in]corporeal exhibition aims to see the connection between the body and technology, in particular through video art. In regard to video technology, the body here is seen simultaneously and in parallel as a 'physical' and 'non-physical' object. On the one hand, video has the capacity to discipline the body physically, such as in the activity of watching and being watched, as well as in the process of recording and being recorded. While on the other hand, video is also related to the non-physical body, namely as the producer of body imagery that apparently is able to replace the body's actual presence.

1. Tim Etchells, *Certain Fragments, Contemporary Performance and Forced Entertainment*, London, Routledge, 1999. p. 96.

2. I. Bambang Sugiharto, *Penjara Jiwa, Mesin Hasrat*, Jurnal Kebudayaan Kalam no. 15, Jakarta, Publisher Yayasan Kalam, 2000. pp. 27 – 43.

The Body in Video

Video was not an artistic medium that first presented and questioned the body. Long before the camera and the video screen were born, prehistoric paintings have already brought representations of the body in its truest form. Throughout art history, body representations have appeared in diverse forms, mediums and styles keeping with the spirit of the times. The description of the body in oriental temples differ from those in the West. Similarly, the proportion and stylization of the body in European paintings in the middle ages are depicted very differently from portrait paintings of the twentieth century. Certainly there are varying and specific historical and epistemological explanation as to why these body representations are so different in every social spaces and historical periods. Explanation as such would certainly require its own research and exhibition. What I would like to highlight here, first of all, is how video technology has enabled the body to be present in its specific forms.

Since its genesis, video technology has been institutionalized by mass media. These days video has even become an extension of mainstream culture supported by capitalism and the strength of global mass media. It is the ability of video to penetrate deep into the public's psyche that the mass media has been using as means of effective communication. Mass media has become the most dominant power in creating technological representation about the body, including through video.

Although video technology is also used by the world of applied science, the developments in aeronautics, bio-medicine, forensics, etc., ultimately gave birth to representation of body in its own esoteric linguistic codes. Whilethrough mass media, particularly television, images of the body can sneak into the private space persuasively and play a great role in shaping the stereotypes of the body. The production of television broadcasting—news, advertising, entertainment—is generally backed by a great commercial interest. And in that sense, various representations in television broadcast—including of the body—is always rife with power interests and tends to be hegemonic. As an extension of the entertainment industry, mass media then contributes to the creation of categories that are related to the body, such as beauty, masculinity, gender, race, sexual orientation, and so forth. It is not uncommon that the body is used to create the formation and typology of identities that are narrow and full of prejudice.

On the other hand, the specificity of the video medium also lies in its ability to challenge the dominant representation. Since 1920s, the concrete form of video as a moving picture has indeed appeared in the form of television broadcasts. However, at the time, the production and post-production mechanisms still required a lot of cost, and was nearly as complicated as making a film. The revolution happened when Portapak technology was invented and introduced into the free market in 1965. Video then became a medium that had the capacity to bring the representation of reality more personally, spontaneously and arbitrarily.

With the Portapak, the process of recording images became simpler and more instantaneous. The perspective, focus of objects, lighting, and duration could be controlled by just one person. As such, representation of reality can become very subjective and idiosyncratic. Artistic experimentation of avant-garde artists with the Portapak has proven that the video medium can contribute to the growing awareness of the powers of media technology in forming the perception of reality. Nam June Paik's work in *Café A Go Go* in 1965, which showed the visit of Pope Paul VI to New York, is perhaps one of the classical examples of such experimentation.³

Later, the technology derived from Portapak encouraged video not only to become an artistic

3. Catherine Elwes, *Video, A Guided Tour*, London, I.B. Tarus & Co. Ltd., 2005. p. 5

medium, but also a domestic tool. When video technology became cheaper and entered homes, it played a role in creating a counter representation of the body challenging to the one produced by mass media. In 'home-made' videos, what appears most often is not bodies of politicians, famous people, or religious figures; but ordinary people: workers, homemakers, taxi drivers, bartenders, etc. Body imagery then expanded. When mass media only showed big events considered important and historical, such as political campaigns or state ceremonies, home-made videos actually allowed us to record 'trivial' family events: breakfast, weddings, or other domestic activities like cleaning the house, cooking.

Video and the Body Discipline

Even though we can compare it to film—as part of the cinema tradition—video is an artistic medium that has its own technical, historical, as well as philosophical qualities. Looking back in history, the difference between video and film lies at least in the method and procedure of how the two bring the representation of reality, including those related to the body. This becomes apparent when we know that, in its history, video technology was actually born from the desire to record object more personally and 'discreetly' so that what is recorded appears 'more natural'.

As with many other technologies of the twentieth century, the video was born as a result of the alliance between media and military industries. The first portable video was used in early 1960's by American soldiers for surveillance purposes in Vietnam.⁴ The body's presence in a surveillance video is very different from body representation in films. In the images produced by a surveillance system, the body representation appears as an object recorded 'unconsciously'. Whereas in film or cinema, the body appears with all sorts of intentions that are fully realized, even be manipulated, by the actor as well as the creator.

The history of video as surveillance technology has been deeply rooted. Even though video has undergone many changes in terms of the convention and language, the body representation as an 'unconscious' object in the moving picture tends to be identical with video as compared to film. Seen from this genealogy, we can say that there is a field of gaze structure that is very typical, or at least was identical, to video. When the video camera functioned as a surveillance equipment, the gaze structure is very hierarchical, hegemonic, and top-down. The object becomes passive, and the person behind the camera becomes the 'master'. In the case of public space surveillance, video is the technology that brings the gaze of the 'master' into people's daily lives.⁵

The structure of gaze in video can be used as one example to see the power relations brought about by the physical presence of video technology. It can at least be seen in the behavior and attitude of the gazed object / body when it faces the camera. To cite a simple example, I remember how in 1980's in Indonesia, when video technology was still very limited and TVRI was the most dominant broadcast media in Indonesia, people tend to want to come closer to the camera when there is live coverage in public places. Knowing that there is a camera around them, they would beckon and smile, make certain poses, as if present before people who are watching the broadcast.

4. *Ibid.* p. 3.

5. Whereas Michel Foucault sees the system of watching and controlling the body as a 'technology' in its own, then surveillance video is the concrete form of the system that uses technological tools as an application of science. With respect to the Foucault's watching system illustrated in *panopticon* my reference is *Foucault Reader*, Paul Rabinow (ed.), New York, Pantheon Books, 1984. pp. 18 – 20.

Body regulation is also reflected in people who are shy, awkward or rigid in front of the camera. These people, maybe, feel intimidated, or embarrassed if their body is captured by the gaze of the camera. Aware that their bodies will be watched, they react, for example, by hiding their faces, bowing, or looking the other way. When video use shifted from a centralistic mass media to popular technology, the body's response to the presence of the video became different. Among those used to the camera presence, for example, the habit of recording oneself began to appear. In addition to still being employed in complex production mechanisms, the video camera has also become a tool very close to daily life.

Changes to body regulation took place when the camera equipment and video player got more sophisticated. In less than half a century, the size of the video camera gradually shrank, and now it is closer to the physical body. The video became identical with social intimacy when it became a standard feature in communications equipment like the mobile phone. The video camera, which at first was only used for special events—required preparation and special manual skills—can now record most private activities more practically. The process of recording a video can now be done along with other body activities, such as eating, bathing or having sex. These habits can be seen as a form of new body discipline through technology.

Video Performance

The [in]corporeal exhibition brings video works that simultaneously address the body, technology, and art as an entwinement of issues bound together conceptually and historically. Video Performance is an artistic medium that is directly linked to these three things.

Throughout the history of art, the question about 'technology', 'body' and 'art' itself never subsided. There are a variety of perspectives, mediums, and ideologies that bring all sorts of distinctions and discourses about those three things. But in dealing with the body, the performance art medium is often considered the most relevant compared to other mediums. Video art, on the other hand, since its birth, has also presented the body. The difference is, the body in the video becomes an image on screen—both through electronic signals as well as digital codes. As previously discussed, the body in the video is a form of representation.

The history of performance art, which has been very dynamic and rich in form, often brings out its own difficulties to define this art conclusively. Like other 'resistant' mediums, performance art has undergone complex evolution. Despite that, among the things that remains typical of performance art is when the body is used by artists—by simple means to more elusive, from rather dull to surprising—as a medium present in the context of a definitive space and time. Performance assumes a mental and physical construct that requires the body to be present actually, confrontationally as well as authentic, without aspects of acting, artificial props, narratives or scenario, to distinguish it from theater.

Even though the prototype can be traced back to the Dada movement in early 20th century, performance art became an established artistic medium only in 1960's—an era more or less concurring with the appearance of video art. It has to be emphasized that this historical setting was not a coincidence. The two mediums were born as a result of avant-garde art practices in the era. We can even name some of the leading performance artists who intensely work with video, and vice versa.

As implied in their releases, the avant-garde artists have usually put forth experimentation aspects to encourage art—often reaching its most resistant and radical level—to become a

medium to fight the establishment, the mainstream, and the bourgeoisie. Theoretician Peter Bürger identified the avant-garde movement as a rejection of institutionalization of art created, actually, by the autonomy of modernism.⁶ Basically, what the avant-garde artists attacked is the status of art that is commodified by institutions, where art is produced and distributed for the interest of bourgeois society. 'Institutional art', according to Bürger, is actually a manifestation of the principle of aestheticism that desired an autonomous status of all artistic production. Avant-garde in this sense attacks against any arts that are used as the ultimate purpose of art itself.

In 1970's, the established status of performance art was increasingly supported by the appearance of conceptual art, as a view that put greater emphasis on the idea as opposed to the 'product', as the dominant tendency of art. As noted by Goldberg, when conceptual art used the idea as the primary medium / material, it was not uncommon that performance art became a sort of 'demonstration' or manifestation of the idea. In mid 1960's, some conceptual artists, such as Peter Campus and Linda Montano, have begun using video—even just as documentation too in their performances.⁷ The involvement of video in performance was at first encouraged by technical needs. They considered that, for documenting performances, photography had many limitations due to the duration / time aspect that was intentionally explored by performance artists.

Documentation of performance art in the beginning became a topic of debate among artists, critics and historians alike. The rejection to involving video camera came from those who saw that performance art should emphasize the actuality and immediacy. In early periods of performance art, the documentation or recording activity was seen as befouling the most essential mission of performance art. Instead of suggesting recording as a form of storage of reproduction, performance art emphasized the temporality and the importance of human memory.

It was only in 1970's that the intersection between performance art and video began to take place with the more conceptual intentions and considerations. Video performance was born as there was the need for integral video and recording aspects in performance art. The body and recording aspect in performance art was placed as equally important poles. Joan Jonas, for example, precisely emphasized the importance of the simultaneous presence of both the body and the discrepancy created between the body and the immediate display of video. She used the term parallel narrative to explain the concept.⁸ In 1974 Jonas created Funnel at University of Massachusetts, USA, where she conducted a performance, recorded it with a camera, and screened it right away on the same monitor placed in front of her.⁹

Around the same time, Marina Abramovic experimented with performance and camera for the first time when she visited the Royal College of Art in London. Before then, she was known as a performance artist. In the work she titled *Television is a Machine* she recorded herself pressing the on and off button in succession. It was her amazement of the noise or snow on the television screen and her desire to directly capture her body's response in front of this machine called 'television' that encouraged her to do that.¹⁰ Abramovic's exploration with video performance became more intense when she moved to Amsterdam in 1975 and began her collaboration with Ulay. In her works, she stressed the 'real-time' aspect, by minimizing, or even eliminating altogether the editing or montage aspect. The connection between the performance artist and

6. Peter Bürger, *Theory of the Avant-Garde*, Manchester, Manchester University Press, 1984. p. 42.

7. Catherine Elwes, *op.cit.* p. 10.

8. *Ibid.* p 11.

9. Roselee Goldberg, *op.cit.* p 166.

10. Marina Abramovic, *Art is about Energy*, Journal Art and Design #31, Johan Pijnappel (ed.), 1993. p. 33.

the camera was direct. Here, the camera replaced the presence of the audience.

Other pioneer artists, Vito Acconci, conducted many explorations in perceptual, psychological, and physical relations between humans, the screen (television), and moving images. Since 1969, he had already used the body as the medium—at first he used the term body poetry for his performance work. Acconci considered that there is always a pre-conditioned field of power, both gradually as well as simultaneously, when he, as an artist, was confronted at the same time with an object and the public in a certain physical space.¹¹ Adopting Kurt Lewin's concept about topological psychology, his performance work resembled a lot the psychological conditioning, by way of uttering / words, gestures as well as body language, done intensely, in such a way that the public became part of what he was doing.¹²

When shifting to video performance, Acconci's work put a great emphasis on how the presence of the screen, the body on the screen, and the audience he faced always had the potential to create a complex power relation. In the activity of watching, the position of the spectator and those being watched is elusive. He wrote, "Watching television is like staring into a fireplace, or looking at light bulb. The viewer is 'heated': information has been passed. 'I'm not myself', the viewer might justifiably say. Well, who are you then? You are what you see. There's no time to think; information has been implanted in the brain. The viewer has television inside the self, like a cancer (a disease that has become the dominant disease of the time, the time in which television has become the dominant medium); the person is replaced, 'displaced' [...] Television is a rehearsal for the time when human beings no longer need to have bodies."¹³ In *Command Performance* (1974), for example, Acconci presented an empty space, a chair and a video monitor that showed him mumbling, singing, and talking, from crooning to agitating the people to do their own performance.¹⁴

[in]corporeal

Through the early works of Acconci, Abramovic and Jonas, we have a glimpse of the beginnings of how video performance was categorized as a specific medium. Avant-garde artists did not just merge the practices of video art and performance art technically, but also philosophically. Although we can always infer a number of principal differences between performance art and video art, in many aspects, the emphasis on immateriality—with the spirit of dematerializing the art object—in the end becomes a conceptual intersection between the two mediums. Performance art and video performance art have a basic similarity in the exploration of psychological and perceptual situations that may appear when the public is faced with the body, as physical body or imagery on the screen.

In its early development, many performance art works were created with the typical language of 1960's that was direct and ephemeral. The presence of the artist's body in front of the camera, along with the spontaneity and intensity of his body exploration, is recorded and subsequently screened to create an emotional and corporeal relation with the spectator. But in later periods, along with ongoing evolution of the performance art itself, video performance also underwent changes and adaptations to the developments of technology and the language of moving image. The use of props, costumes, and editing (of images and sounds) was then made possible.

11. Roselee Goldberg, *op.cit.* p. 156.

12. *Ibid.* p. 156.

13. Vito Acconci, *Television, Furniture and Sculpture, The Room with American View*, dalam Johan Pijnappel (ed.), *op. Cit.* p. 27.

14. Goldberg, *op.cit.* p. 156.

In the latest developments of performance art, often the artist's physical body does not have to be present or become the primary medium. Similarly, in later video performance works, the meaning of video was not limited to the use of camera with a certain quality standard, but also webcams, phone cameras, etcetera. As internet developed, the meaning of actual space in performance can also be replaced with the virtual space. Video performance these days can even be watched and distributed more easily through the internet.

However, notwithstanding the latest increasingly diverse developments, the [in]corporeal exhibition chose to present works with a specific approach, if not 'classic', to video performance. All of the videos here show performances by artists themselves in one specific recording session. This choice was made not merely to underline how this idiom has become a specific tendency and can still be enjoyed by artists. It is also made to show how the experimentation pioneered by video performance artists represents a reflective awareness with respect to body discipline by the video technology. Video performance, in many ways, responds directly the issue of the body as physical and non-physical entity.

When video began to be used as an artistic medium, Joan Jonas was one of the artists who used performance as a way to investigate the body and the nature of the video medium itself. As is apparent in his work, *Left Side Right Side* (1974), she uses the mirror as a prop to show how media technology (video) can create bias and distortion of the object / reality. This work is mostly build from close-ups of Jonas' face. Because of the complex construction we cannot see the difference between representations of the face captured by the mirror and camera. The spectator's orientation about Jonas' body position is bewildered by movements of the hand, images on screen and words he is saying: "This is my right eye, this is my left eye." Jonas lets the 'mystery' unfold, until the scene showing her sitting position facing a monitor and a mirror. Jonas' performance also addresses the issue of body's powerlessness before media technology.

Vito Acconci's works, on the other hand, shows a conscious effort to conquer both the camera and the audience at once. His performance created the illusion as though he is conversing, so we, the spectators, are taken into imagining a different time and space. In *Undertone* (1974), he is sitting before a long table, bowing his head, occasionally facing the camera / spectator. The camera angle setting only allowed us to see the body from chest up. At a glance, what Acconci is doing looks more like a monologue. However, at certain moments his gestures imply that he is also talking to the camera. He tries to convince us that there was a woman crawling under the table, teasing and stroking his thigh. His words are rather oxymoronic, but still hypnotizing, like: "I want to believe there's no one here under the table ... I want to believe there's a girl here."

Reza Afisina chooses a confrontational approach to the audience in his work, *What* (2000). Reza stages a performance in which he slapped his own face black and blue, while repeatedly reciting passages about sin taken from the Bible. The proximity of his face to the camera allows us to clearly see the expression of pain and regret. He turns his body as an object for punishment he committed himself. We, the spectator, could imagine being in the position of the judge (God?) and the body's image on the screen becomes 'religious'. The religious view often sees the body as a mere bogusness that imprisons the truth of soul, a shroud doused in sin.

As previously stated, the video's presence regulates the body, making it docile before the camera. The works in this exhibition actually show how the artist has full control of the field of gaze created by the recording process of the video camera. In video performance works, the position, focus and body scale on the screen is very important to create a level of intimacy and imaginary interaction with the spectator. The relation between the spectator and the body on the screen will depend on how we activate the imagination about a presence. When we can

ignore the screen as a tool that creates illusion, it is only then that we can really get into a new virtual space: a video language play. Our eye is the camera, and the artist seems to be speaking or showing something in front of us, from another space and time.

Yan Xing's work, *DADDY* (2011), for instance, intentionally plays with the conventions of body language and narratives in video communication. The performance showed him standing with his back to us / the camera, facing a white wall, while telling the story of someone growing up with a mother who became his single parent. Domestic violence, uncertainties about identity, complexity of the relations with the mother who had many boyfriends, the sense of loss and longing for a father figure, to the dramatic moments when the mother stabbed him with a knife—for two hours, non-stop, all told orally very fluently and dramatically. Our perception too would be shaken: fact or fiction? With Yan Xing's body positioned that way we can then imagine why he felt so comfortable about telling such indignity. He does not know to whom the story will be told and shown. We, the spectator, are a bunch of anonyms who may feel sympathy, sadness, doubt, fooled or merely voyeurs.

Another artist, Prilla Tania, uses elements of narrative in her performance video uniquely. In her series of works, *Ruang dalam Waktu* (Space within Time) (2010 – 2011), Prilla uses stop-motion technique that actually exposes photographic poses that are composed into an illusion about movement. The narrative in Prilla's work are often short and simple. The plot has little conflict, even rather flat. But the strategy was chosen as an alternative to dramatic and bombastic narrative. Prilla uses the story she took from daily mundane occurrences: About a neighbor's mango, the flagpole, the daily house chores, et cetera. But it is because of this simplicity and triviality that we are often provoked into doing a non-stop interpretation of the symbols presented in her works.

The duo *Bestué – Vives* (David Bestué and Marc Vives) have their own ways of presenting the narrative. Their works adopt the visual language and strategy of avant-garde artists like Dada, Surrealism, Fluxus to International Situationists, especially in creating an absurd and nihilistic narrative. Their performance video, *Action at Home* (2002) is the most successful example of this approach. This video shows fragments the two artists' activities at a house in a residential district in Barcelona. With a domestic background that looks 'normal' at a glance, this video shows the scenes where the two artists perform actions at home, from getting into the house, washing dishes, cooking, reading, taking a shower, and so forth, to hanging out together enjoying free time with friends. Bestué – Vives present the video in ninety fragments / short scenes, where the two artists slip in some historical art quotes as a 'tense' humor.

Narrative is also a strategy that is often used by Meiro Koizumi. Unlike the narrative in theater or film, in Koizumi's work, the narrative elements, moving images, sounds and performance / body, are designed as layers of signifiers arranged to build and destroy narratives. In his work *Mum* (2003), Koizumi 'plays' a role as a typical young Japanese worker who talks to his mom by phone. In the first minutes we learn that it is an ordinary conversation: the son asks about how the father is doing; the mom too then asks about the vegetables she sent. Until the moment he mimick a war situation with sounds and microphone, we then learn that it was a performance. Most of Koizumi's work treats the plot meticulously by arranging images and sounds to build up and stir the spectators' emotions. Sound and music are indeed important elements in video art. As seen in another work, *Hardcore* (2004), when he only shows images that tend to be static, the moaning can lead the audience into imaginations about the body.

Performance can become a medium to explore sound and music in video. One such artist who pioneered such experimentation is Laurie Anderson. Her work in this exhibition, *Songs for Lines*

/ Songs for Wave (1977), shows her strategy that transcends the boundaries of art categories, between music, performance art, video, and popular art all at once. In addition to being known as performance artist, Anderson does a lot of experimentation with electronic music and creates her own musical instruments. In *Songs for Lines* she does a performance using a 'slow scan machine', that is able to transform visual information into sound. She also plays a violin that she modified with cassette tape as strings. This work not only shows Anderson's experimentation with the body, performance art, music and video, but also language, anagrams, word play and poetic narrative.

While in the beginning performance art was strictly distinguished from performing art, the later development actually shows how performance artists have adopted the formal forms of performing art as 'material' in performance art. Arahmaiani had used a similar strategy in her video performance, *Handle without Care* (1996). Wearing a Balinese dancer female attire and make up, she carried out a performance that questioned the commodification of traditional performing art that used to be rituals and were sacred. The Balinese dancer attired there certainly did not merely represent the Balinese dance, but traditional arts in general in Indonesia. Since tourism was turned into a source of revenue, many traditional performing arts went extinct. The government pushed art in such a way that it only became an object of commerce sold as a show, removed of its symbolic values, detached from spiritualism and religion. The commodification of traditional dances, according to Arahmaiani, is also a commodification of the body.

We can actually see a 'ballet' in the Shaun Gladwell's work, *Storm Sequence* (2000). This video shows Gladwell riding a skateboard in an open space close to a beach. The grey cloudy sky and the storm at sea became a gloomy background creating a somber mood. Splashes of rain hitting the camera lens imply tension. Gladwell is not performing regular movements, but several 'acrobatic' styles that require high skill and balance. With such movement, the wet landscape and the chasm in front of him can bring him to death. Gladwell edited the tempo in his video in such a way so as to create beautiful and dramatic movements. Video technology can indeed get into the logic of a different space and time. This work can be seen as an intervention into performance art convention by borrowing formal forms of youth activities, in this case skateboarding, as a manifestation of subculture and response to urban architecture.

Melati Suryodarmo's performance, *Exergie – Butter Dance* (2000) also presents a dance. The difference, the dance she performed is not an aesthetic representation of body movements. This video shows Melati, wearing a tight black dress and high heels, dancing on top of a mound of butter blocks. At first she seems to be performing a dance. Tension starts when she started to fall, rise, dance, fall, rise, trying to dance again, repeatedly and so forth. Commenting this work, she once said: "... [is] the artwork that I have been conceptualising all my life. I want to repeat it as I journey through aging and my body changes. When I created it, I departed from the understanding of nihilism in the process of spirituality. I'm sure that there is a nihilistic space, when I face the extreme changes in my body. It has a connection with seeing the precise timing it takes to save a life."¹⁵ In this video Melati created a 'factual absurdity' on purpose, as an intervention to social and body language conventions.

As a biological entity, the body can always be seen as a construct of gender and racial identity. Marina Abramovic's work in this exhibition, *Art Must be Beautiful* (1974), interestingly disputes this construct in regard to art. In this video we see Abramovic's figure treating the camera like a mirror. With three different brushes, she combs her hair while repeatedly uttering, "Art

15. Melati's interview with Hendro Wiyanto, see http://www.portrait.gov.au/site/exhibition_subsite_beyondtheself_artist.php?artistID=22, accessed 1 September 2011.

must be beautiful, Artist must be beautiful." The intensity of her hand gestures increase at one moment, and then it becomes clear that Abramovic is now combing her hair more aggressively. Her face and body is ultimately 'destroyed'. This work questions the limits of bodily beauty and the beauty in art as something that are socially constructed.

Another Abramovic's work in this exhibition, *Nude with a Skeleton* (2005), represents her constant exploration of the issue of death. This video also shows her body lying almost flat on her back, with a human skeleton also lying on top of her, facing up. There is almost no other movements except for Abramovic's breathing in and out. The movement of her abdomen and chest also moves the skeleton up and down, as if breathing. This is a performance video about death as "... the last mirror to be faced by humans".

Death is indeed a constantly recurring theme throughout art history. Araya Rasdjarmrearnsook is among those artists who has intensely worked on this issue. Since late 1990's she has started a series of performance that constantly confront the traces of death on the physical body. She enters a morgue at a hospital, facing the dead bodies of unknown people that are lying cold. She then goes on to read them Thai classical tales. She has worked on this performance for years with dead bodies and with different 'interactions'. Araya sees this performance project as a metaphor about searching the deepest meaning of death, the other side of life.

Araya's video in this exhibition, *The Class* (2005), shows her performance of 'acting' a teacher. Standing in front of the class, she teaches, writes on a blackboard, quoting explanations in books and speaking to six dead bodies as her pupils. The tension here is that the topic of the class is about death. This is a performance that displays contemplation, at once a paradox, because Araya explains death to bodies who have actually experienced it. It is interesting that all of the explanations she conveys only reverberates in the class as an echo for her self. As the teacher figure there, the video as if questions: Do we really know what we think we really know?

So there. The [in]corporeal exhibition attempts to show samples of different artistic approach in performance art done through the video medium. Here we see how the artists' explorations in this exhibition are not only restrained by the physical and non-physical qualities of the body, but also the varying advantages and limitations present in video technology. In the art practice these days, the use of video has underscored the awareness about the presence of (video) technology in daily lives, and how the technology has changed our perception about the body and art itself.

Bandung, September 2011
Agung Hujatnikajennong
 Exhibition Curator



Vito Acconci USA

UNDERTONE
 34'12", 1973



Melati Suryodarmo
 Indonesia

EXERGIE – BUTTER DANCE
 20', 2000



Araya Rasdjarmrearnsook
 Thailand

THE CLASS
 6'3", 2005



Joan Jonas *USA*
LEFT SIDE RIGHT SIDE
8'52", 1972



Bestué-Vives *Spain*
ACTIONS AT HOME
33'21", 2005



Joan Jonas *USA*
VERTICAL ROLL
19'38", 1972



Laurie Anderson *USA*
SONGS FOR LINES / SONGS FOR WAVES
1977



Prilla Tania *Indonesia*
SPACE WITHIN TIME
various duration, 2000-2010



Yan Xing *China*
DADDY Project
58'27", 2011



Arahmaiani *Indonesia*
HANDLE WITHOUT CARE
6'59", 1997



Marina Abramovic *USA*
Art Must Be Beautiful
14',15", 1975



Arahmaiani *Indonesia*
WE LOVE EACH OTHER
4'6", 2002



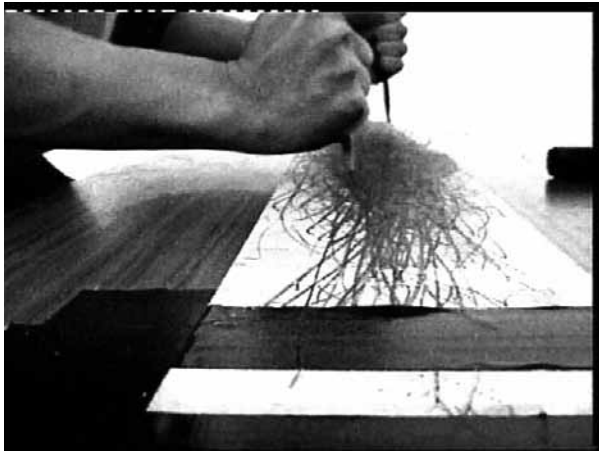
Marina Abramovic *USA*
Nude With Skeleton
15',46", 2002-2005



Arahmaiani (*Indonesia*)
HUMAN LOVE
4'42", 2003



Shaun Gladwell *Australia*
STORM SEQUENCE
Video still, 2000
Videography: Técha Noble
Courtesy the artist & Anna Schwartz Gallery, Melbourne and Sydney



Meiro Koizumi *Japan*
UNTITLED
 2', 2000



Shaun Gladwell *Australia*
TANGARA
 Production still, 2003
 Photo: Josh Raymond
 Courtesy the artist & Anna
 Schwartz Gallery, Melbourne
 and Sydney



Meiro Koizumi *Japan*
MUM
 7', 2003



Reza Afisina *Indonesia*
WHAT
 10'43", 2001



Meiro Koizumi *Japan*
HARDCORE
 2'30", 2004



Reza Afisina *Indonesia*
HORNRY RIDE
 3', 2009

**SURVEILLANCE &
SELF PORTRAIT**

MERUNUT TEKNOLOGI: MENGAWASI KHALAYAK SAMBIL MEMOTRET DIRI

Teleskrin memperdengarkan lengking peluit yang membedah telinga dan terus-menerus menjerit dalam nada sama selama tiga puluh detik. Sekarang pukul tujuh lima belas, saat bangun untuk pekerja kantor. Winston berkuat bangkit dari tempat tidurnya—telanjang[...]

“Tangan dilipat dan direntang!” teriak perempuan itu keras-keras.¹

- George Orwell, 1984 (terjemahan Landung Simatupang; Yogyakarta: Bentang Budaya, 1982

Pada novelnya yang berjudul 1984, penulis Inggris George Orwell mendongengkan tentang teknologi bernama teleskrin (telescreen), sebuah kanal serupa televisi yang mendistribusikan audio dan visual secara dua arah. Dalam novel ini, Bukan kecanggihan teknologi yang membuatnya tersohor, melainkan bagaimana perangkat ini dipakai secara vertikal oleh kekuasaan (politik) yang lebih besar. Selain untuk menayangkan doktrin dan perintah, teleskrin juga dimanfaatkan untuk mengawasi gestur dan mimik setiap individu. Di hadapannya, individu-individu tersebut diperintahkan untuk melakukan gerakan-gerakan tertentu—selain sebagai bagian dari latihan fisik, juga untuk memantau setiap jengkal tubuh. Gerak-gerak mencurigakan sekecil apapun berpotensi mengancam stabilitas negara. Yang lebih dahsyat, perangkat ini terpasang di berbagai tempat; ruang publik serupa trotoar, ruang kolektif seperti kantor, hingga ruang seprivat kamar tidur.

Di tahun 1983, muncul ketakutan jika totalitarianisme ala cerita Orwell menjadi nyata di tahun berikutnya. Meskipun kala itu perang dingin dan adu teknologi antar blok sedang berlangsung, kengerian 1984 terbukti dongeng belaka. Namun tidak sepenuhnya dengan teleskrin. Di tahun yang sama, gambaran teleskrin dipinjam oleh Apple Computer sebagai ilustrasi iklan televisi. Dalam iklan tersebut, seorang perempuan terlihat sedang menghancurkan layar di hadapan ratusan “zombie” rezim. Iklan tersebut menandai peluncuran Macintosh, komputer berbasis grafis generasi pertama. Sesaat kemudian istilah PC (Personal Computer) menjadi populer.

Penerapan teknologi audiovisual seperti dalam 1984 bukannya tidak pernah terjadi. Pada pertengahan 2000-an, Inggris sempat dianggap sebagai bukti ramalan Orwell terwujud, karena 20% sistem jaringan CCTV terpadu yang terpasang di ruang publik di seluruh dunia, ada di negara ini. Totalnya sekitar 4,2 juta kamera—setara 1 kamera mengawasi 14 orang untuk ukuran populasi Inggris kala itu. Bagi publik Inggris, bukan intervensi ruang publik yang menjadi masalah, melainkan pemborosan anggaran.² Kontroversi sesungguhnya baru muncul setelah

1. George Orwell, 1984, New York, Signet Classic, 1950. (terjemahan Landung Simatupang; Yogyakarta: Bentang Budaya, 1982)

2. McCahill, M. and Norris, C. Estimating the extent, sophistication and legality of CCTV in London’, in M. Gill (ed.) CCTV,

ada pelarangan memotret dan merekam di tempat umum. Pemerintah Inggris seolah takut jika foto privat atau rekaman amatir disalahgunakan untuk merencanakan tindak terorisme.³ Negara bisa sewaktu-waktu menangkap turis, fotografer jalanan, atau sineas independen karena merekam diri mereka dan keluarganya di taman atau trotoar.



Banksy's One Nation Under CCTV. London. John Messum, 2008

Teknologi personal yang kian demokratis membuat regulasi ini tinggal tunggu waktu untuk dimentahkan. Tidak ada yang dapat membendung kepemilikan ponsel berkamera, serta habitus merekam dan mengunggah foto yang semakin spontan. Situs resisten seperti www.photographernotaterrorist.org terang-terangan muncul menantang negara, tetapi itu belum seberapa jika dibandingkan dengan blog atau situs album foto online seperti Flickr yang secara sporadis mendistribusikan foto-foto ‘terlarang’ ke jagad internet.

Privat - Publik

Dalam melawan dominasi audiovisual yang sudah mapan, khalayak dewasa tampak cenderung melakukannya secara sublim dan spontan, berbeda dengan generasi ‘60-an seperti yang dilakukan Nam June Paik saat “menyerang” televisi. Kini, hampir tiga dekade pasca 1984, sejumlah kekuatan totalitarian negara runtuh, dan teknologi audiovisual terus berevolusi, dengan didukung oleh pasar bebas. Kontrol negara atas media tak lagi (tampak) garang. Lihat bagaimana sebuah stasiun televisi bisa menayangkan manusia pemakan kodok hidup.⁴ Negara kecolongan. Sementara itu, raksasa media sekelas Viacom sibuk memetakan ulang target audiens MTV, pasca-internet terasa lebih menjanjikan bagi penggemar musik. Di tahun 2010 MTV menghilangkan tulisan Music Television pada logonya, dan fokus pada reality show. Kehidupan pribadi orang lain selalu menarik minat khalayak. Dan jika semua opsi tontonan tersebut tidak cukup, di kanal-kanal internet, orang-orang bisa sibuk menciptakan tayangannya sendiri.

Ya, tayangannya sendiri! Memang aneh, di saat kekuatan yang lebih besar sibuk mengawasi setiap individu, beberapa dari kita justru gemar merekam diri dan menyodorkan citraannya. Ketika internet memungkinkan siapa saja mengatur sendiri sistem distribusinya, perilaku ini menjadi semakin intens dan jamak. Padahal, awalnya distribusi video berbasis internet hanya euforia atas media alternatif tontonan saja. Semua berubah ketika YouTube memfasilitasi

London, Perpetuity Press, 2003.

3. Perseteruan fotografer dan pemerintah Inggris bermula dari pemasangan poster anti-terorisme dengan target fotografer atau pelaku foto di ruang publik. Pelaku foto yang ‘mencurigakan’, dapat dijerat dengan Section 44 of Terrorism Act. Jess Hurd, I Am A Photographer Not Terrorist-A Brief History, London, The British Press Association, 2011.

4. Pada tayangan tanggal 29 Oktober 2008, acara Empat Mata yang dipandu oleh Tukul Arwana, mendapat tindakan dari KPI karena menampilkan bintang tamu Sumanto yang memperagakan makan kodok hidup. Briko Alwiyanta, Gara-Gara Kodok Empat Mata Dihentikan Siarannya, Jakarta, Kompas, 4 November 2008

penggunanya dengan kanal pribadi dan dengan logo provokatif yang berbunyi “Broadcast yourself!”

Kebutuhan manusia untuk tampil dan dilihat jelas bukan hal baru. Ada yang sengaja mencari popularitas (fameseeker), ada pula yang seakan terobsesi dengan citraan dirinya sendiri. Ketika satu-satunya kanal publik hanyalah televisi, bentuk hubungan rekam-diri dengan kanal audiovisual bersifat partisipatoris. Dunia mencatat The Gong Show sebagai tayangan adu bakat generasi awal, yang mengakomodir partisipan untuk tampil di televisi, bahkan meski tanpa bakat sekalipun. Belasan tahun kemudian muncul America’s Funniest Home Video, yang meski tidak mengundang audiens ke studio, mereka tetap bisa berpartisipasi dengan mengirimkan rekaman amatir—biasanya kejadian lucu—yang disiarkan ke seantero dunia.

Berkat intensitas hobi merekam yang terus meningkat, orang-orang kini lebih aktif menggunakan gestur dan mimik, seakan kembali pada masa di mana bahasa lisan dan tulis belum digunakan. Monitor-monitor komputer yang terintegrasi dengan webcam juga dapat dengan mudah kita jumpai di warnet-warnet. Tak heran jika situs-situs seperti YouTube dan Vimeo penuh dengan video reaksi, yang merespon video lain yang sedang atau sempat populer. Seolah menuliskan reaksi di kolom komentar tidak cukup.

Contohnya adalah video Sinta-Jojo yang menyorot perhatian publik dengan video Keong Racun yang dibawakan secara lipsync. Banyak video-reaksi atas video ini, mulai dari Santo-Johan, dua perempuan bule, hingga duet Darth Vader-Stormtrooper. Pada tahap ini, bukan kemudahan produksi dan distribusi yang menjadi keunggulan sebuah produk teknologi, melainkan kemungkinannya memfasilitasi pengguna dalam memenuhi kebutuhannya untuk dikenal dan menjadi populer.



Sinta Jojo, Santo Johan, & Stormtroopers Darth Vader. Captured from Youtube

Insting Sebelum Teknologi Kebutuhan

Sebenarnya, menggunakan dikotomi pengawasan dan potret/rekaman diri untuk membaca pola hubungan citraan tubuh dengan teknologi kanal audiovisual, dapat dengan mudah diperdebatkan. Namun kedua modus inilah yang terlihat jika kita merunut arah komunikasinya; berdasarkan kebutuhan si pengawas atau penampil. Tidak setiap perekam otomatis bermaksud untuk membaginya ke publik. Sama halnya dengan setiap penonton video pribadi, yang tidak serta-merta memiliki akses langsung ke kanal tubuh subyek. Disinilah letak konsekuensi teknologi. Jika perilaku merekam dewasa ini menjadi lebih spontan, maka keteledoran konsumen menyimpan data video juga bisa menjadi lebih sublim. Apalagi mengingat tidak ada jaringan yang tidak dapat diretas.

Kedua pola di atas menguntungkan satu sama lain. Negara dan pemodal, sebagai pihak yang melahirkan sarana publik, memfasilitasi dan menggiatkan penggunaan media sosial oleh masyarakat. Khalayak terpuaskan bisa tampil bak pesohor. Mereka membagi-bagikan fotonya, identitasnya, bahkan apa yang mereka sedang pikirkan. Di saat yang bersamaan, mereka semakin mudah diawasi.⁵

Sedangkan untuk pengawasan sendiri, sudah bukan lagi monopoli pihak berotoritas. Perseteruan CCTV dan kamera privat di Inggris adalah bukti bahwa pengawasan kini sudah berjalan dua arah. Bahkan selain berjalan vertikal, pengawasan juga bisa berjalan horisontal dan berputar-putar. Lupakan sejenak pengawasan atas nilai dan tindakan yang mengancam, karena sebenarnya voyerisme adalah instingt manusia. Tak sedikit dari kita yang cenderung ingin tahu tentang entitas privat lain. Inilah yang disadari oleh Chuck Barris ketika menciptakan The Gong Show; bahwa publik senang menonton hal sepele di televisi, bahkan dari orang yang tidak punya bakat sekalipun.⁶

Rizki Lazuardi

Kurator sesi Surveillance and Self-Portrait

5. Noah Shachtman, U.S. Spies Buy Stakes in Firm That Monitors Blogs, Tweets. San Francisco, WIRED, October 2009 Edition

6. Chuck Barris, Confession of a Dangerous Mind, New York, Miramax Book, 2002, Hal. 107

TRACING TECHNOLOGY: WATCHING THE PUBLIC WHILE TAKING SELF- PORTRAITS

Telescreen

The telescreen was giving forth an ear-splitting whistle which continued on the same note for thirty seconds. It was nought seven fifteen, getting-up time for office workers. Winston wrenched his body out of bed—naked...

...‘Arms bending and stretching!’ she rapped out.¹

In his novel 1984, George Orwell told the tale of a technology called “telescreen”, a channel resembling television that distributed audio and visuals both ways. In this novel, it is not the technological sophistication that made it famous, but how this tool was used vertically by greater (political) powers. Aside from broadcasting doctrines and orders, the telescreen was also used to monitor the gestures and expressions of every individual. In front of it, these individuals were ordered to make certain movements—aside from a physical exercise, also to monitor every inch of the body. The smallest suspicious movement has the potential to threaten the stability of the state. What is more staggering, this equipment was installed in all sorts of places; public space like pedestrian walks, collective spaces like offices, to spaces as private as the bedroom.

In 1983, fears arose that Orwellian totalitarianism would become a reality in the following year. Even though the cold war and technological competition between blocs was ongoing, the fear of 1984 turned out to be but a tale. However, not entirely as regards to the telescreen. In the same year, the imagery of the telescreen was borrowed by Apple Computer as an illustration for its television commercial. In the ad, a woman is seen to destroy the screen in front of hundreds of regime “zombies”. The ad marked the launch of the Macintosh, the first generation graphical-based computer. Not long after, the term PC (Personal Computer) became popular.

It is not that audiovisual technology like in 1984 never been applied. In mid-2000’s, the United Kingdom was considered as proof that Orwell’s predictions came true, as 20% of the world’s integrated CCTV networks installed in public spaces are installed in this country. In all, around 4.2 million camera—an equivalent to 1 camera watching 14 individuals for a population the size of UK at the time. For the UK public, it was not the invasion of the public space that was the problem, but a waste of funds.² The actual controversy only came when there was a ban of taking pictures and recording in public spaces. The UK government seemed to be afraid that private photos or amateur recordings would be misused to plan acts of terror.³ The State can

1. George Orwell, 1984, New York, Signet Classic, 1950. (translation by Landung Simatupang; Yogyakarta: Bentang Budaya, 1982)

2. McCahill, M. and Norris, C. *Estimating the extent, sophistication and legality of CCTV in London*, in M. Gill (ed.) CCTV, London, Perpetuity Press, 2003.

3. The dispute between photographers and UK government began by the display of anti-terrorism posters with public space photographers or photo-takers as targets. ‘Suspicious’ photo-takers could be punished under Section 44 of Terrorism

at any time arrest tourists, street photographers, or independent filmmakers for recording themselves or their families in parks or sidewalks.



Banksy’s One Nation Under CCTV. London. John Messum, 2008

The increasingly democratic personal technology means that this regulation will eventually become futile. No one can hold back the ownership of mobile phones with camera, as well as the increasingly spontaneous habit of recording and uploading photographs. Resistance sites such as www.photographernotterrorist.org openly challenged the state. But that does not compare to blogs or online photo albums such as Flickr that sporadically distribute ‘banned’ photographs on the internet.

Private - Public

In resisting the established audiovisual domination, the adult audience seem to have the tendency to do it sublimely and spontaneously, unlike the 60’s generation like what Nam June Paik did when he “attacked” television. Now, almost three decades after 1984, a number of totalitarian powers have fallen, and audiovisual technology continued to evolve, supported by the free market. The state’s control over the media no longer (seems) severe. Just look at how a television station can broadcast a man eating a frog alive.⁴ The state has been fooled. Meanwhile, media giants the likes of Viacom are busy remapping the MTV target audience, after the internet became more promising for music fans. In 2010 MTV eliminated the phrase Music Television from its logo, to focus on reality shows. Other people’s private lives always attract public fancy. And when all viewing options are no longer enough, on internet channels, people can be busy creating their own show.

Yes, their own show! Strange indeed, when greater powers are busy watching every individual, some of us happily record ourselves and shove our images. When internet allows anyone to organize their own distribution system, such behavior is becoming more intense and common. Whereas initially, internet-based video distribution system was but an euphoria over an alternative viewing media. Everything changed when YouTube facilitated its users with their own private channels and a provocative logo that says “Broadcast yourself!”

The human need to get on stage and be seen is certainly nothing new. Some intentionally seek

Act. Jess Hurd, *I Am A Photographer Not Terrorist-A Brief History*, London, The British Press Association, 2011.

4. In the broadcast on 29 October 2008, the *Empat Mata* show hosted by Tukul Arwana, was sanctioned by the Indonesian Broadcasting Commission for showing its guest star Sumanto demonstrating eating a live frog. Briko Alwiyantha, *Gara-Gara Kodok Empat Mata Dihentikan Siarannya (Thanks to Frog, Empat Mata was Suspended)*, Jakarta, Kompas, 4 November 2008

popularity (fame-seekers), others are obsessed with their own self-image. When the only public channel was television, the form of self-recording in audiovisual channels was participatory. The world noted *The Gong Show* as an early generation talent show, that accommodated participants to get on television, even without any talent. Years later *America's Funniest Home Videos* came out, which although did not invite the audience to the studio, they could still participate by sending amateur recordings—usually funny incidents—to be broadcast all over the world.

Thanks to the increased intensity of this recording hobby, people now actively use gesture and facial expressions, as if reverting to the period before oral and written language was being used. Computer screens that are integrated with webcams can now be easily found in internet cafés. It is not surprising that sites like YouTube and Vimeo are full of reaction videos, responding to other videos that are or were previously popular. As though writing a reaction in the commentary column is not enough.

The example is Sinta-Jojo video that drew public attention with their lip-synced Keong Racun video. There was a lot of reaction to this video, from Santo-Johan, two white women, to the Darth Vader-Stormtrooper duet. At this stage, it is not the ease of production and distribution that was the advantage of a technological product, but the possibility of facilitating users in fulfilling their need to be known and become popular.



Sinta Jojo, Santo Johan, & Stormtroopers Darth Vader. Captured from Youtube

Instinct Before Technology of Need

Actually, using the dichotomy of monitoring and personal portrait/recording to read patterns of relations between body imagery and audiovisual channel technology, can be easily debated. However, it is these two modes that become visible when we trace the direction of its communication; based on the need of the watcher or exhibitor. Not all those who record intend to share it with the public. Similar to those who watch private videos, that don't have

immediate access to the channel of the subject's body. This is where the consequence of technology is loacted. When the recording behavior of adults becomes more spontaneous, then the carelessness of the consumers in storing those videos can also become more sublime. Especially considering that no networks are safe from being hacked.

The two patterns above are mutually beneficial. The state and the financier, as those who create public facilities, facilitate and stimulate the use of social media by the public. The public is satisfied that it can perform like famous people. They share their photographs, identities, even what they think. At the same time, they are more easily put under surveillance.⁵

As for surveillance itself, it is no longer the monopoly of authorities. The CCTV versus private camera struggle in the UK is proof that surveillance is a two-way process. Not only does it go vertically, surveillance can also go horizontally and round in circles. Forget for a second watching over values and actions that threat, because voyeurism is human instinct. There are quite a few of us who tend to want to know about other private entities. This is what Chuck Barris realized when he created *The Gong Show*; that public loves watching trivial stuff on television, even from people with no talent whatsoever.⁶

Rizki Lazuardi

Surveillance and Self-Portrait Curators

5. Noah Shachtman, *U.S. Spies Buy Stakes in Firm That Monitors Blogs, Tweets*. San Francisco, WIRED, October 2009 Edition

6. Chuck Barris, *Confession of a Dangerous Mind*, New York, Miramax Book, 2002, p. 107

ILUSI PRIVAT DAN KENYATAAN PUBLIK

“Dari mana mereka mendapatkan video tersebut, padahal direkam menggunakan ponsel?” Seperti itulah pertanyaan yang muncul dalam kepala saya saat menonton video seks sepasang suami istri yang tersebar luas. Berbagai spekulasi kemudian muncul; mulai dari hal-hal manusiawi seperti lupa menghapus data-data di ponsel saat akan menjual ponsel tersebut, hingga spekulasi tentang niat pelaku penyebaran video yang melacak dan mengembalikan seluruh data yang telah dihapus di ponsel tersebut. Hingga akhirnya saya harus memberi peringatan untuk tidak menyimpan hubungan privat dalam tubuh digital. Dengan begitu, saya harus kembali lagi pada kepercayaan modernisme. Disakralkan dan ditunggalkan.

Video dalam konteks produksi informasi, lebih dulu digunakan oleh publik ketimbang aktivis ataupun seniman video, misalnya untuk mendokumentasikan pernikahan. Video memiliki sifat yang handy, cair dan dapat merekam kenyataan.¹ Masyarakat sadar bahwa video dapat membalsem raga. Video dapat melawan waktu dan kematian. Video merupakan temuan teknologi terakhir atas hasrat manusia akan keabadian yang telah dilakukan sejak pembalseman Farouk di Mesir, lalu kepada Raja Louis XIV yang merasa puas dengan hanya dilukis potretnya oleh Lebrun. Berbeda dengan medium seni lainnya yang membutuhkan ‘keahlian’ khusus, video dapat digunakan hanya dengan memencet tombol saja. Berlandaskan hal tersebut, publik dapat terlibat dan mengeksplor video lebih jauh lagi sesuai kebutuhan dan keinginannya. Melihat situasi ini, pernyataan Walter Benjamin “The transformation of the superstructure, which takes place far more slowly than that of the substructure, has taken more than half a century to manifest in all areas of culture the change in the conditions of production,” atau yang sering didengarkan sebagai tidak sebangunnya kehadiran ide dengan kehadiran material, rasanya sangat mewakili sejarah perkembangan teknologi video di Indonesia. Meskipun tanpa prasarana atau infrastruktur yang memadai untuk menjadikan video sebagai perangkat pengetahuan, video telah berkembang pesat di masyarakat.

Masyarakat tontonan telah merangkap aktif sebagai prosumer (producer-consumer), tidak hanya sebagai konsumen pasif yang menyedot informasi dari televisi yang hadir di kamar tidur, tetapi juga sebagai produsen informasi melalui webcam, CCTV, ataupun kamera ponsel, kemudian merekam adegan intim, benda-benda privat, dan sejarah hidupnya yang kemudian didistribusikan dengan mandiri. Fenomena ini menjadi serangan balik masyarakat dalam mengkritik pemerintah dan bahkan produsen (kapital) sejati yang telah menyediakan alat-alat canggih tersebut di rumah mereka; tidak berbeda dengan yang digunakan para aktivis atau seniman video. Fenomena video mash-up merupakan pengembangan cara-cara yang dilakukan aktivis video saat mengkritik televisi. Dengan mudah lagu Rhoma Irama bisa dinyanyikan oleh Gun’s and Roses. Masyarakat melakukan perlawanan tanpa motivasi untuk melawan. Gelombang besar tersebut bergerak dinamis, simultan, masif, dan subversif hanya untuk mengukuhkan keberadaan atau kehadiran dirinya. Tanpa arah, liar, dan menciptakan

1. “Saya pernah merekam orang yang sudah nggak ada, sudah meninggal, setelah kita putar kembali dia ada di situ, dia bicara dan masih sehat walafiat. Nah, hal-hal seperti itu yang nggak bisa direkam foto.” Wawancara dengan Aswin, Pelaku Video Shooting Kawinan tahun ’80-an, Penelitian VIDEObASE, Forum Lenteng, 2008-2010. Dikutip dari running text di tampilan utama www.jurnalfootage.net.

2. Yummi, Akbar. Video, Apakah Itu? Bukan Apakah Itu Video?, Akbar Yummi, www.jurnalfootage.net, 15 Agustus 2011.

fenomena-fenomena baru yang cepat menyebar bagai virus dan membentuk budaya yang cepat pula menguap; sejalan dengan budaya digital. “Video art is a subdivision of home-made video,” ujar Vito Acconci. Namun, perlawanan yang tanpa arah itu pun tak ada artinya bagi kapitalis, dan pada akhirnya hanya akan menambah modal produsen. Meskipun demikian, situasi ini tetap pantas dirayakan, atas nama demokrasi dan masyarakat yang saling berbagi.

Sejak penyelenggaraan OK. Video pertama di tahun 2003, tema privat-publik selalu mendapat tempat dalam perhelatan akbar video dua tahunan ini. Mulai dari merespon persoalan ruang-ruang privat, narasi-narasi kecil, rutinitas keseharian, persoalan-persoalan personal,³ hingga bagaimana publik dilibatkan menjadi pelaku perekaman dan merespon hidupnya sendiri, seperti yang dilakukan dalam workshop OK. Video Militia di tahun 2007. Dalam sesi Surveillance and Self-portrait, tema privat-publik dihubungkan dengan situasi terakhir perkembangan video, dimana dunia sedang melakukan perayaan besar-besaran atas pergeseran identitas tubuh—dari raga menjadi digital—dengan segala macam konsekuensinya; mudah digandakan, dimanipulasi, atau bahkan dihapus.

Jika berbicara tentang “tubuh privat”, asosiasi kita langsung tertuju pada sebagian atau seluruh bagian tubuh yang bernilai tinggi bagi pemilikinya, sehingga pantas diprivatkan.

Ketika tubuh-tubuh privat tersebut bertransformasi menjadi tayangan-tayangan video, batasan antara tubuh privat dan tubuh publik melebur. Mereka pasrah diserahkan seutuhnya kepada mesin penghadir realitas baru bernama kamera, lengkap dengan berbagai motivasinya. Dalam video porno, misalnya, agar nilai “privat” tetap hadir dalam realitas baru tersebut, sang perekam hanya membimbing bagian-bagian tubuh yang tak memiliki tanda identifikasi tunggal, atau dengan cara memburamkannya. Misalnya pada wajah seseorang. Namun kehadiran identitas dalam video tidak berhenti pada unsur badaniah; ruang terjadinya peristiwa ataupun benda-benda personal yang tertangkap kamera bisa menjadi “tubuh” yang dapat mengidentifikasi sang kuasa raga itu sendiri.

Fenomena maraknya video tubuh publik di internet, baik yang didistribusikan dengan sengaja oleh sang produsen ataupun karena alasan “bocor”, seolah menunjukkan bahwa kini publik sendiri lah yang menyerahkan dirinya untuk ditonton (baca: diawasi). Publik telah memberikan kuasa atas tubuh digitalnya tersebut kepada publik yang lain. Mereka berbondong-bondong menunjukkan eksistensinya dalam bentuk raga ataupun ruang-benda personalnya. Fenomena ini jauh berbeda dengan masa-masa sebelum Reformasi 1998, dimana pemerintah menjadi kuasa dan pengawas tunggal yang mengawasi tubuh-tubuh publik dalam mempertahankan batasan privatnya. Jargon yang kerap didengarkan adalah “kebebasan yang bertanggung jawab”. Dengan kata lain, mempertahankan kuasa borjuis yang telah menciptakan kategorisasi privat-publik.

Perayaan universalitas manusia dalam video pada masa kini kemudian memunculkan kecenderungan baru; ketika sensor dari pusat telah runtuh, maka sensor bergeser, atau bahkan direbut, oleh publik sendiri. Publik akhirnya menciptakan sistem sensor sendiri, sesuai dengan ideologi yang diyakininya.

Melalui berbagai macam pendekatan artistik, para seniman dalam sesi ini mencoba merespon lebarnya batas-batas privat-publik dalam video. Cara-cara yang digunakan beragam, mulai dari membajak, mengawasi, merekonstruksi peristiwa, ataupun menciptakan konvergensi tubuh-tubuh digital lainnya yang terinspirasi oleh video-video yang dihasilkan oleh masyarakat sendiri.

Mahardhika Yudha

Kurator sesi Surveillance and Self-Portrait

3. Katalog OK. Video 2003 – 1st Jakarta Video Art Festival 2003, hlm. 81.

PRIVATE ILLUSION AND PUBLIC REALITY

“How did they get that video, when it was recorded using a cell-phone camera?” That was the question in my mind when I watched the sex video of a husband-and-wife couple that is now everywhere. All sorts of speculations came up; from very human reasons such as forgetting to erase the data when selling one’s cell-phone, to the speculation about the intentions of the perpetrator of the spread video who traced down and restored all the data that has been erased from the cell-phone. So much so that I have to now caution myself not to store private relations in a digital body. That way, I must return to modernist beliefs—canonized and unique.

Video in the context of information production was first used by the public, not activists or video artists, for example, to document weddings. Video has the handy and flexible quality and can be used to record reality.¹ The public is aware that video can embalm the body. Video can challenge time and death. Video is but the latest technological invention that responded to the human desire for eternity that has been conducted since the embalming of Pharaohs in Egypt, to King Louis XIV who felt satisfied just by having his portrait painted by Lebrun. Unlike other art mediums that required a specific ‘skill’, video can be used with just a press of a button. Based on that, the public can be involved exploring video further according to their needs and desires. Seeing this situation, Walter Benjamin’s statement that “The transformation of the superstructure, which takes place far more slowly than that of the substructure, has taken more than half a century to manifest in all areas of culture the change in the conditions of production,” or what is often echoed as the incongruity of ideas with the material presence,² seems to be representative of the history of video development in Indonesia. Even though it lacks the necessary infrastructure to make video a knowledge tool, video has developed quite extensively in the public.

The spectator society now actively doubles as the prosumer (producer-consumer), not only as a passive consumer who absorbs information from televisions in bedrooms, but also as producer of information through webcams, CCTC, or cell-phone cameras, who then record intimate scenes, private items, and their life histories then distributing them independently. This phenomena became the public’s counter attack to criticize the government and even the true producer (capital) who brought these sophisticated items into their homes in the first place; not unlike what activists or video artists have been doing. The mash-up video phenomena is a development how video activists these days criticize television. A Rhoma Irama song can now be easily sung by Guns ‘n Roses. People do resistance without the motivation to resist. This big wave moves dynamically, simultaneously, massively, and subversively just to assert its existence or presence. Without direction, wild, and creating new phenomena that spread like a virus, creating a culture that evaporates just as quickly; in line with digital culture. “Video art is a subdivision of home-made video,” said Vito Acconci. But, this non-directional resistance too has no meaning for capitalists, and ultimately will only enlarge the producer’s capital. In spite of this, this situation is still worth celebrating, in the name of democracy and people who love to share.

1. “I recorded someone who no longer existed, dead. After we played it back, the person was there, talking and still perfectly healthy. Now, these things cannot be recorded in photographs.” Interview with Aswin, 80’s Wedding Video Actor, VIDEOBASE study, Forum Lenteng, 2008-2010. Quoted from the *running text* from the homepage of www.jurnalfootage.net.

2. Yummi, Akbar. *Video, Apakah Itu? Bukan Apakah Itu Video?*, Akbar Yummi, www.jurnalfootage.net, 15 August 2011.

Since the first OK. Video Festival in 2003, the private-public theme had always had a place in this bi-annual video event. From responding to issues of private space, small narratives, daily routines, personal issues,³ to how the public is involved as recording actor and responding their own lives, as was done in the OK. Video Militia workshops in 2007. In the Surveillance and Self-Portrait session, the private-public theme is related to the latest situation of video, where the world is now engaged in the great celebration of the shift in body identity—from physical into digital—with all of its consequences; easily duplicated, manipulated, or even erased.

When one talks about the “private body”, our association is aimed at parts or all of the parts of the body that has a high value to its owner, thus making it worth turning into something private.

When these private bodies are transformed into video spectacles, the boundaries between the private body and the public body blur. They submit to be wholly offered to the new reality presentation machine called the camera, complete with all of its motivations. In porn video, for instance, in order that the “private” value is maintained in the new reality, the recorder only frames the body parts that do not have unique identifying marks, or by blurring, for instance, the face. However, the presence of identity in video does not stop at only the bodily elements; the space where events take place or personal items captured by the camera occur can become the “body” that is capable of identifying the master.

The phenomenon of such rife presence of public body videos on the internet, distributed either intentionally by the producer or because it “leaked”, as if shows that the public gives itself up to be watched (read: supervised). The public has handed over the power over its digital body to other members of the public. They flock to show their existence in physical forms as well as their personal space-items. This is far different from the times before Reformasi in 1998, where the government was the sole power and supervisor who watched the public bodies who defended their private boundaries. The jargon that was often echoed was “responsible freedom”. In other words, it maintained the power of the bourgeois class who has created the private-public categorization.

The celebration of human universality in video today then brought about a new tendency; when central censorship collapsed, then censorship shifted, or even taken over, by the public itself. The public then created its own censorship mechanism, in line with the ideology it believes in.

Through a variety of artistic approaches, the artists in this session will try to respond the blurring of private-public boundaries in video. Various means were used, from pirating, monitoring, reconstructing events, or by creating a convergence of other digital bodies inspired by the videos produced by the public itself.

Mahardhika Yudha

Curator for Surveillance and Self-Portrait session

3. OK. Video 2003 – 1st Jakarta Video Art Festival 2003 catalogue, p. 81.



Irfan Fatchu Rahman
Indonesia
CONFIDENTIAL = RAHASIA
3'9", 2011
Installation

Tempat usaha bisa jadi adalah pengguna CCTV paling pragmatis. Tidak ada pengawasan nilai atau tindakan terorisme, hanya pantauan terhadap ancaman bagi perputaran modal. Kini petugas keamanan tidak hanya harus sigap mawas akan maling, tapi juga kinerja karyawan yang bukan tidak mungkin lebih berpotensi mengancam. Kamera mengawasi dari sudut tempat karyawan bekerja, berkumpul, bahkan beribadah. Dua buah TV plasma berukuran besar yang ditaruh di ruang karyawan memutar hasil rekaman tersebut. Bukan tidak mungkin jika suatu saat karyawan tersebut belajar memanipulasi diri dan situasi dari pengawasan.

A business place can be the most pragmatic CCTV user. No monitoring of values or acts of terror, just a surveillance on threats to cash flow. These days security personnel have to not only be on alert for thieves, but it is also plausible that employees could pose a similar threat. The camera watches from the corner where employees work, gather, even pray. Two big plasma TVs placed in the employee room replay the recording. In is not impossible that one day employees will learn how to manipulate themselves and the situation around the surveillance.

Irfan Fatchu Rahman (1986) adalah lulusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang yang aktif menggunakan perangkat foto dan video untuk merekam hal-hal biasa. Kebiasaannya itulah yang selama ini dia rangkum dalam project haloordinary. Dirinya sempat aktif bergabung dalam komunitas Byar, dan juga terlibat beberapa proyek bersama Importal. Beberapa pameran yang telah dia ikuti antara lain Ecce Hommo di Galeri Semarang, Death Line di Galeri Bu Atie, dan Atlas Holiday di Lembaga Budaya Belanda Widya Mitra Semarang.

Irfan Fatchu Rahman (1986) is an art graduate from Universitas Negeri Semarang who actively uses photo and video equipment to record the ordinary things. He compiled his habit in the project haloordinary. He was once actively engaged with Byar community, and was also involved in a number of projects with Importal. Some of the exhibitions he took part in include Ecce Hommo at Galeri Semarang, Death Line at Galeri Bu Atie, and Atlas Holiday at Lembaga Budaya Belanda Widya Mitra Semarang.



Nia Burks
USA
REACTION SERIES
5'9", 2009-2011
Single Channel

Kegiatan rekam diri kini lebih dari sekedar kebutuhan untuk menampilkan citraan tubuhnya pada kanal-kanal yang dapat diakses oleh umum. Performatifitas telah berevolusi menjadi bahasa baru. Pada rangkaian karya Reaction Series, Nia Burks mengumpulkan video-video di situs penyedia jasa video online yang berisikan rekaman bagaimana para penonton bereaksi dengan gestur dan mimiknya saat mereka melihat video orang lain. Lain orang, lain pula reaksinya atas video yang sama. Bisa jadi menulis pada kolom komentar kini tak lagi cukup verbal untuk mengkomunikasikan reaksi penonton.

The activity of recording oneself is now more than just a need to display the imagery of the body on publicly accessible channels. Performativity has evolved into a new language. In her Reaction Series, Nia Burks collected videos from online video service providers showing the recordings of audience reaction with the gesture and expressions when they watch other people's videos. The reactions are different from on to another to the same video. Writing in the comments column may no longer be verbal enough to communicate the viewer's reactions.

Nia Burks (1984) tinggal dan berkeja di Virginia, Amerika. Dia menyelesaikan pendidikannya di bidang patung, digital art, serta film & fotografi. Seniman ini sering mengangkat subyek performatifitas, khususnya dengan obyek temuan rekam-diri yang beredar di internet. Selain terus berpameran seperti di Transmedialle Berlin, Loop Festival Barcelona, dan Glitch Festival Chicago, Nia Juga aktif mengikuti project residensi seperti salah satunya di Taktkunstprojectraum Berlin.

Nia Burks (1984) lives and works in Virginia, USA. She completed her education in sculpting, digital art, film & filmography. This artist often takes on the subject of performativity, especially with objects of self-recording found circulating on the internet. Aside from continually participating in exhibitions such as Transmedialle Berlin, Loop Festival Barcelona, and Glitch Festival Chicago, Nia also actively attends residency projects such as the Taktkunstprojectraum Berlin.

<http://www.niaborks.com>



Bambang 'Video Robber' K.M.

Indonesia

LEVEL UP

Instalasi , 2011

Facebook, jejaring dimana pengguna lebih dari sekedar menitipkan identitasnya, telah menciptakan bentuk interaksinya sendiri. Tak mengherankan jika akhirnya muncul konsekuensi ala kebutuhan sosial modern seperti keinginan untuk dilihat dan menjadi populer. Dengan fitur album foto atau upload video, maka tidak sulit bagi seseorang untuk menjadi banci tampil dengan harapan di-like. Level Up menghadirkan perilaku bagaimana mempresentasikan diri di ruang maya agar lebih catchy dan mengundang perhatian. Kali ini sang seniman melakukannya dengan lebih nyinyir, yaitu menampilkan dirinya bersanding dengan para pesohor.

Facebook, a network where the users do more than just put their identities for safekeeping, has created its own interaction. It is not surprising that inevitably it gave rise to the modern social need like the desire to be seen and become popular. With a photo album or video upload feature, it is not difficult for anyone to become a stage slut hoping to get 'likes'. Level Up shows how people present themselves in the virtual space to appear catchy and to attract attention. This time the artist does it more cynically, showing himself next to famous people.

Seniman pemilik nama Bambang K.M. (1981) ini lebih dikenal dengan nama Ipung, atau sering mencantumkan nama "Videorobber" dalam setiap karyanya. Seniman yang tinggal dan bekerja di Yogyakarta ini, cenderung lebih dikenal atas karya dan programnya yang tergabung dalam kerangka project, seperti Lagu Gambar Gerak Konfiden, atau Videoing Karaoke. Beberapa pameran yang telah dia ikuti anantara lain Philipines International Art Fair 2011, City 2 City di LIP Yogyakarta, dan Lost Andergrond di Den Haag.

The artist Bambang K.M. (1981), better known as Ipung, often uses the moniker 'Videorobber' in his work. Living and working in Yogyakarta, he is better known for his works and programs created as part of projects, such as Lagu Gambar Gerak Konfiden, or Videoing Karaoke. Some of the exhibitions he attended include the Philipines International Art Fair 2011, City 2 City at LIP Yogyakarta, and Lost Andergrond in Den Haag.

<http://www.vimeo.com/videorobber>



Muhammad Akbar

Indonesia

AMANDA (FROM OFFICEWOMAN GAZE SERIES)

2011

Single Channel/HD/Portrait

Potret wajah perempuan dalam karya ini adalah representasi dari mekanisme rumit korporasi yang tersembunyi di balik senyum ramah dan persuasif. Berpose selama 10 menit untuk mempertahankan satu ekspresi demi mencapai pencitraan tertentu adalah aksi yang cukup menyiksa.

Busana formal yang mewakili suatu institusi juga menandakan status sosial yang spesifik. Si pemakainya dilekatkan dengan sifat eksklusif, cerdas, profesional, intelektual, berkelas, dan menjanjikan. Ia juga dituntut untuk menaati suatu standar prosedur yang mengharuskannya berlaku ramah kepada setiap klien. Hal ini menghilangkan persona yang khas pada individu. AMANDA mengajak Anda untuk mencermati setiap detail dari kesempurnaan institusional ini.

Female's portrait in this work represents complex mechanism hidden behind a tender and seductive smile. Posing for 10 minutes in order to carry on one same expression and image is painful act for sure.

Formal outfit symbolizes some institution as well as specific social position. One who wears it is determined as exclusive, smart, professional, intellectual, classy and promising. He or she is also ordered to obey the standard operating procedure that requires excellent attitude in front of everyone. It rubs out individual identity. AMANDA invites you to observe every detail of this institutional perfection.

Muhammad Akbar (1984) adalah salah satu seniman generasi muda Indonesia yang sangat konsisten menggunakan medium video. Ia memperoleh juara pertama pada kompetisi ASEAN new media art 2007. Akbar menempuh pendidikan pascasarjana di FSRD ITB.

Muhammad Akbar (1984) is one of the young Indonesian artists who consistently working with video. He won the first prize in 2007 ASEAN new media art competition. Akbar finished his postgraduate degree at Faculty of Fine Art and Design, Bandung Institute of Technology.

www.killtheafternoon.blogspot.com



Woto 'Wok the Rock' Wibowo

Indonesia

VERTICAL HORIZON

9', 2011

Single Channel

Bocornya video (porno) privat ke masyarakat bukan lagi hal yang baru. Tapi beredarnya video amatir vokalis band Peterpan dan seorang presenter di tahun 2010, mungkin adalah kasus serupa yang menyita perhatian Indonesia paling masif. Pengambilan gambar yang seringnya portrait, membuat banyak pihak sakit leher beberapa hari kedepan setelah video beredar.

Fitur kamera di sudut atas monitor yang kini jamak beredar, membuat kegiatan merekam diri secara simultan pada saat menonton bukanlah hal yang mustahil. Inilah yang coba dihadirkan oleh Wok The Rock saat bagaimana publik menikmati rasa penasarannya terhadap kejadian diatas. Kebanyakan penonton cenderung untuk menonton video porno sendirian agar memiliki privasi dalam menikmatinya. Sama seperti kebanyakan video amatir saat direkam, hanya untuk kebutuhan pribadi. Kedua pangkal rekam dan ujung kanal tayangan adalah wilayah privat yang tanpa niatan untuk terbagi pada publik.

The spread of private (porn) videos in the public is nothing new. But the circulation of an amateur video of the singer of the band Peterpan and a television presenter in 2010 was perhaps the one that most massively captured Indonesian public attention. The way the video was shot with a portrait frame left quite literally a "pain in the neck" among many in the days that followed its leak.

The web camera feature on the edge of computer monitors these days made it possible to simultaneously record the viewer. This is what Wok The Rock tries to capture; the moment of how the public satisfies their curiosity with respect to the incident above. Most viewers tend to watch porn videos alone in order to enjoy their privacy, not unlike most amateur videos when they are recorded, that is, only for private purposes. The two recording bases and screening channel at the end are private areas not intended to be shared with the public.

Wok the Rock (1975) adalah seniman yang tinggal dan bekerja di Yogyakarta. Dirinya dikenal sebagai fotografer yang tergabung di Mes 56, musisi rock dengan net label Yes No Wave, dan tentu saja pelaku penting seni video Indonesia dengan proyek Video Battle. Dari sejumlah kecil karya video yang beredar secara publik di Indonesia, hanya Video Battle yang bertahan cukup lama untuk rilis secara berkala. Wok, yang menempuh pendidikan di Jurusan Seni Grafis Institut Seni Indonesia, kini aktif dengan on-going-projectnya, Burn Your Idol.

Wok the Rock (1975) lives and works in Yogyakarta. He is known as a photographer with the Mes 56 collective, a rock musician with a net label Yes No Wave, and certainly an important Indonesian video artist with his project Video Battle. From the many small video works in public distribution in Indonesia, only Video Battle continues to release periodically. Wok, who studied Graphic Art at the Indonesia Arts Institute, is now active in his ongoing project, Burn Your Idol.



Anggun Priambodo

Indonesia

EMMA

2011

Tentang tubuh, kerinduan, suara, ingatan terhadap ruang dan seseorang.

About the body, longing, voice, and memory of a space and a person.

Anggun Priambodo (1977) menamatkan pendidikan tinggi di bidang Desain Interior, Institut Kesenian Jakarta (IKJ) pada 2002. Mendapat penghargaan sebagai sutradara terbaik untuk karya video musiknya pada ajang MTV Indonesian Video Music Award 2003. Karya videonya yang berjudul Sinema Elektronik juga dinobatkan sebagai karya terbaik oleh Bandung Contemporary Art Awards 2010. Ia banyak menyutradari video musik musisi-musisi tanah air seperti Bangkutaman, Lucky Annash, Teenage Deathstar, Goodnight Electric, dan masih banyak lagi.

Anggun Priambodo (1977) earned an Interior Design degree from the Jakarta Arts Institute (IKJ) in 2002. Received an award as Best Director for his music video at the MTV Indonesia Video Music Award 2003. His video, Sinema Elektronik, was also hailed as the best video at Bandung Contemporary Art Awards 2010. He has directed many music videos for Indonesian musicians, such as Bangkutaman, Lucky Annash, Teenage Deathstar, Goodnight Electric, and many more.

www.anggunpriambodo.com | www.youtube.com/user/culapculap



Andang Kelana
Indonesia
CIPHER VIDEO #5 (Final)
2011
Sticker and Installation

"Really, dear. If you don't want it copied, don't put it online." – via @ubuweb twitter.

Saya akan menempatkan kode-kode* ini di jalan. Berbentuk stiker, di tempat-tempat umum, di mana orang-orang berkumpul, lalu lalang dan memiliki waktu untuk berhenti sebentar untuk melihat kode-kode ini di jalanan. Sekumpulan video-video yang berangkat dari interior rumah, kamar, ruang pribadi yang lalu terpampang untuk publik melalui jalur internet. Saya mengumpulkan berbagai video dari situs-situs video online di internet, mengumpulkannya dengan bantuan teman-teman, mengkategorisasi, memberi warna dan metadata untuk tiap itu ke dalam kode. Lalu menempelkannya ke jalan-jalan dan tempat umum, serta mendokumentasikannya dalam situs web pribadi saya dalam kode warna merah di atas. (Pernyataan seniman)

Dokumentasi beberapa karya Cipher Video 1-4 bisa dilihat di tautan ini: <http://andangelana.com/web/portfolio/cipher-video-1-4>

* Selain itu, desain QR memungkinkan penggunaannya untuk memasukkan logo perusahaan, klip video ataupun foto ke kode QR, tanpa menghilangkan substansi informasi apapun dari sumber yang dimasukkan. Contoh penggunaan kode QR yang didalamnya memuat konten klip video adalah kode QR yang digunakan oleh kelompok penyanyi dari Inggris bernama Pet Shop Boys pada tahun 2007. Ketika kode dipindai dengan benar, maka pengguna akan diarahkan ke situs Pet Shop Boys. Selain itu pada tahun 2009 kode QR digunakan untuk kampanye pemasaran Movie 9 di San Diego Comic Con. Pada saat itu, pelanggan diberikan kartu yang menampilkan kode QR yang telah terintegrasi dengan karya seni yang bersangkutan. Jadi, pelanggan dapat mengakses cuplikan film melalui kode QR tersebut.

(Sumber: www.id.wikipedia.org/wiki/Kode_QR)

"Really, dear. If you don't want it copied, don't put it online." – via @ubuweb twitter.

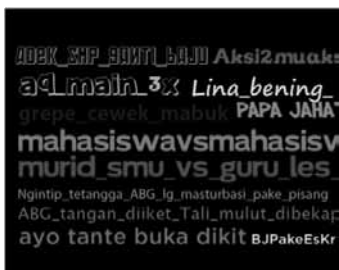
I will place these codes on the streets. In the form of stickers, in public places, where people gather, pass by and have the time to stop for a while to see these codes on the streets. A collection of videos that start from interiors of homes, rooms, private rooms which then are exposed to the public over the internet. I have collected a variety of videos from online video sites on the internet, with the help of my friends, categorizing, adding color and metadata for each one of those into the code. The put them on the streets and public places, and documented them on on my personal website coded red on top. (Artist Statement)*

The documentation of some of the works from Cipher Video 1-4 can be seen here: <http://andangelana.com/web/portfolio/cipher-video-1-4>

** In addition to that, QR design allows its users to include a company logo, video clips or photos into the QR code, without taking away the substance of any information entered from any source. An example of how the QR code is used can be found with the UK band Pet Shop Boys in 2007. When the code is scanned correctly, the user will be directed to the Pet Shop Boys site. In 2009 the QR code was also used in the marketing campaign of Movie 9 at the San Diego Comic Con. At the time, the customers were given the card that had the QR code that has been integrated into the said work of art. Subscribers can access the video clip through the QR code. (Source: www.id.wikipedia.org/wiki/Kode_QR)*

Andang Kelana dilahirkan di Jakarta pada 7 Mei 1983. Dalam dua tahun terakhir, seniman ini fokus dalam mengembangkan proyek seni media melalui karya-karya berbasis situs (web-based). Bersama Forum Lenteng, karya-karyanya telah dipresentasikan baik dalam perhelatan festival film nasional seperti; Jakarta International Film Festival, Festival Film Dokumenter, maupun dalam perhelatan internasional, seperti International Film Festival Rotterdam, Belanda; Internationale Kurzfilmtage Oberhausen, Jerman, maupun perhelatan seni rupa seperti Pameran Entre Utopia y Distopia-Palestra Asia di Museo Universitario Arte Contemporaneo, dan lain-lain. Terakhir, bersama Forum Lenteng ia berpartisipasi dalam pameran seni video Membajak TV di Komunitas Salihara, dengan karya Masa Analog, Masa Represi.

Andang Kelana was born in Jakarta on 7 May 1983. In the last two years, this artist has been focusing on developing media art projects through web-based works. Along with Forum Lenteng, his works have been exhibited both at national film festivals, like; Jakarta International Film Festival, the Documentary Film Festival, as well as in international events, such as International Film Festival Rotterdam, the Netherlands; Internationale Kurzfilmtage Oberhausen, Germany, and art exhibitions like The Entre Utopia y Distopia-Palestra Asia Exhibition at Museo Universitario Arte Contemporaneo, and others. Most recently, with Forum Lenteng he participated in the video art exhibition, Membajak TV (Hijacking the TV) at Komunitas Salihara, with his work Masa Analog, Masa Represi (Analog Times, Repressive Times).



Ari Dina Krestiwawan
Indonesia

PRIVATE ROOM - OPEN FOR PUBLIC
2011
Interaktif

Mencengangkan! Ketika saya mengetik kata “private” di google , di halaman pertama, yang muncul adalah privatevideos.com, sebuah perusahaan film porno dari Amerika. Sudah tidak ada lagi privasi saat ini. Berbeda ketika saya mengetik “public” di google search, pengertian “public” dari wikipedia masih berada di urutan teratas. Video-video pribadi tersebut diambil di ruang yang sangat pribadi, lalu bocor ke ruang publik. Kualitas gambarnya cenderung buruk, namun seolah “tertolong” oleh judul yang sukses menarik orang untuk melihatnya. Si pengunggah berkesadaran penuh membuat judul yang sebisa mungkin merangsang, agar video tersebut diunduh.

Mindboggling! When I typed the word “private” in Goodle, on the first page, what appeared was privatevideos.com, a porn film company from America. There is no more privacy these days. Things were different when I typed “public” in Google search. The wikipedia definition of “public” still placed first. These private videos were taken from a very private space, and then leaked into the public space. The picture quality tends to be bad, but it was as if “helped” by the title that successfully attracted the people to watch. The uploader was fully aware when he created the title to arouse, so that the video will be downloaded.

Ari Dina Krestiwawan lahir di Semarang (1976). Ia pernah mendapat menyabet gelar sutradara dan video klip terbaik dalam Kompetisi Video Independen Indonesia 2005 di FFTV IKJ. Tahun 2005 terlibat dalam Intimacy Project di Meksiko, proyek kerjasama antara Forum Lenteng, Indonesia dan El Despacho, Meksiko. Tahun 2006 menjadi salah satu seniman residensi di ruangrupa dalam proyek seni bertajuk Picnic Kit. Tahun 2009 menjadi partisipan dalam Jakarta Biennale 2009 - Zona Pertarungan. Tahun 2010, karyanya Picnic Kit dipamerkan dalam Move on Asia-Exhibition Tour, Para/Site Art Space-Hongkong. Di tahun yang sama ia juga berpameran dalam perhelatan 10 tahun ruangrupa, Decompression #10.

Ari Dina Krestiwawan was born in Semarang (1976). He won the best director and best video clip award at the Indonesian Independent Video Competition 2005 at the IKJ Film and Television Faculty. In 2005 he was involved in Intimacy Project in Mexico, in collaboration with Forum Lenteng, Indonesia and El Despacho, Mexico. In 2006 he was among the artists in residence in ruangrupa in the project titled Picnic Kit. In 2009 he took part in Jakarta Biennale 2009 – Zona Pertarungan (Battle Zone). In 2010, Picnic Kit was exhibited in Move on Asia-Exhibition Tour, Para/Site Art Space Hongkong. In the same year he also exhibited in ruangrupa’s 10 year anniversary, Decompression #10.



L.C. von Sukmeister
The Netherlands

FRIENDLY VIDEO GRAFFITI PROJECT
2009-2011
Single Channel

FVGP adalah project berjalan selama OK. Video FLESH berlangsung. Project ini meminjam tradisi seni graffitti tembok jalanan, dimana individu (atau kolektif) sah-sah saja untuk mengambil alih representasi kekuasaan visual pihak lain di ruang publik. Sang seniman, L.C. von Sukmeister, melihat kemungkinan yang sama dapat dilakukan pada seni video yang sedang dipamerkan. Baginya televisi tak ubahnya seperti ruang galeri, bisa dimasuki siapa saja. Dan lagi, sebagai representasi personal, rekaman diri jauh lebih verbal dari piece atau mural. Semuanya dilakukan dengan intensi ala bomber. Cepat dan illegal!

FVGP is an ongoing project for the duration of OK Video FLESH. This project takes the tradition of graffitti art on walls along the streets, where it become fair for individuals (or collectives) to takeover visual power representations of others in the public space. The artist, L.C. von Sukmeister, sees that the same can be done to video art on exhibition. To him, television is just like a gallery, a place anyone can enter. Additionally, as a personal representation, personal recording is much more verbal than a piece or a mural. Everything is done with the intention of a bomber. Quick and illegal!

L.C. von Sukmeister (1981) bekerja sebagai PhD Candidate Contemporary Art History pada VU University Amsterdam. Ia mengklaim sebagai seniman-sejarawan para-performative yang menemukan konsep artistik untuk seni instalasi, performance, dan sekaligus video. Proyek Friendly Video Graffiti Project-nya yang dimulai sejak tahun 2009 telah menuai banyak kontroversi, tentangan, dan juga dukungan. Seniman yang akrab dipanggil Suki ini, juga dikenal dengan semboyan yang sekaligus proyek kontroversialnya yang lain “Fuck Sex! Love Art”.

L.C. von Sukmeister (1981) is a PhD Candidate on Contemporary Art History at VU University Amsterdam. He claims himself as an para-performative artist-historian who finds artistic concepts for installation art, performance, as well as video. His Friendly Video Graffiti Project which began since 2009 has now sowed plenty of controversy, protest, as well as support. Suki, as he is more endearingly called, is also known for his slogan which is also his other controversial project: Fuck Sex! Love Art.

<http://www.art-abattoir.blogspot.com>



Ariani Darmawan
Indonesia
STEK & SALAT
5', 2011

Lingkup Privat dan Lingkup Publik tidak hanya saling jajah-menjajah lewat teknologi semacam alat penyadap atau kamera pengintai, tetapi lewat caranya yang paling primitif, yaitu pikiran. Pikiran manusia, layaknya sebuah terminal, tidak pernah berhenti diinfiltrasi oleh hal-hal yang bersifat primer maupun sekunder: "Makan apa saya hari ini? Mie kocok enak juga.", "Mendung ya hari ini, pasti seharian bakal nggak asyik", –hingga pikiran-pikiran tentang orang lain, yang seringkali penuh prasangka: "Siapa sih pria brewokan itu? Kok ganteng, pasti keturunan bule!", "Dasar cewek cantik pecicilan, pasti bisanya dandan doang!", "Dasar Bupati berkumis pasti korupsi!", dan sebagainya.

Pikiran, lebih dari alat penyadap atau kamera pengintai yang bersifat eksternal, lebih mematkan karena juga memiliki daya tumbuh internal. Peperangan misalnya, walaupun pada banyak kasus dibentuk oleh pihak luar, seringkali dimunculkan oleh prasangka antar individu.

The Private Sphere and the Public Sphere do not only oppress each other through technologies like wiretapping or surveillance cameras, but also by most primitive means, namely, the mind. Human thoughts, like a terminal, are incessantly infiltrated by primary and secondary things: "What do I eat today? This instant noodle seems tasty.", "It's cloudy today. Won't be a good day at all", – to thoughts about other people, who are often filled with suspicion: "Who is this bearded guy? Quite handsome. Must be of mixed blood!", "What a pompous slut! I bet she spends hours getting herself done!", "I bet that Governor stole money!", and so on.

Thoughts, more than wiretap equipment or surveillance camera that are external, are more deadly, since they also have internal growing powers. Warfare, for instance, even though in many cases are shaped by outside forces, often originate from suspicions between individuals.

Ariani Darmawan is a video artist/filmmaker who lives and works in Bandung, Indonesia. She studied Fine Arts at the School of the Art Institute of Chicago after finishing her bachelor degree in Architecture at the Parahyangan Catholic University, Bandung. The architecture's programmatic versus fine art's impressionistic methods of thinking had brought her to a world of writing and moving image.

Ariani has participated in numerous film festivals and art exhibitions in Europe, North America, Australia and Asia with works ranging from short films, documentary to video installations and collaborative theatrical works. Her latest film, Sugiharti Halim won both Best Film award and Audience's Award in Indonesia's foremost short film festival, Konfiden. Her work also competed in the prestigious 2009's Clermont-Ferrand International Short Film Festival.

Besides working for her own film production company, Kineruku Productions, Ariani is involved in VideoBabes, an artist initiative group that she established with Prilla Tania in 2004.

<http://arianidarmawan.net> | <http://www.rukukineruku.com>



DAILYSHOT!
2011
Art Project

daillyshot! adalah proyek kerja rekam video satu shot setiap hari selama seminggu. Durasi shot per hari, antara 1detik sampai 24 jam. Waktu merekam dimulai sejak pukul 00:00 sampai 12:00 malam. Satu karya daillyshot! berjumlah tujuh shot rutin yang diurutkan sesuai hari dan tanggal. Tidak ada proses editing melalui komputer. Proses editing boleh terjadi dalam benak pelaku daillyshot! atau dalam aplikasi medianya secara langsung saat merekam atau membuat footage. Proyek daillyshot! pertama ini masih berlangsung hingga satu tahun mendatang. Sebuah buku akan diterbitkan sebagai katalog tahunan daillyshot!

daillyshot! is a video recording project taking one shot every day for over a week. The shot duration per day is between 1 second to 24 hours. The recording time is between 00:00 until 12:00 midnight. One daillyshot! work has seven routine shots ordered by day and date. No computer editing is involved. The editing could perhaps only be in the mind of the daillyshot! actor or in the media application directly during the recording of the footage. This first daillyshot! project is still ongoing until the next year. A book will be published as daillyshot! Annual catalog.

TUBUH

MINGGUKU (15'3". Ajeng Nurul Aini)
UNTITLED (11'14". Dian Ageng Komala)
JAKARTA (23'18". Arissa Afriyanti Ritonga)
LONGWAY KINEMA (10'44". Jayu Juli Astuti)
ON THE RUNNING BOX (35'40". Mira Febry Melya)
RIVER A (I) (30'. Ugeng T. Moetidjo)
ENERGI (18'38". Bagasworo Aryaningtyas)
TRANSFORMER (16' 28". Gelar Agryano Soemantri)
DEVELOP AND DEVELOPMENT HELL (9'. Mohammad Fauzi)

MEDIA

UNHARMONIC (9'. Jayu Juli Astuti)
KERLAP KERLIP (7'56". Juventinus Sandy Setiawan)
UNTITLED (21'. Mira Febri Mellya)
DEVELOPMENT HELL (34'48". Mohammad Fauzi)
BLUES BLUES BLUES (13'56". Ugeng T. Moetidjo)
MATAHARI (14' 56". Andang Kelana)
TANGGUH (15'. Bagasworo Aryaningtyas)
DIGITAL PAINTING (16'04". Gelar Agryano Soemantri)
UTAK ATIK (15'09". Juventinus Sandy Setyawan)



David Darmadi

Indonesia

**DIGITAL NATIVE PADANGPANJANG:
REFLEKSI AKU MEDIUM**

7'44", 2010

Warnet atau warung internet sudah menjadi kebutuhan banyak orang. Di salah satu warnet yang ada di Padang Panjang, yaitu Ichat_Net, seorang pria berumur 20-an membawa kamera video untuk merekam aktifitas anak-anak berumur belasan tahun yang sedang bermain game online Point Blank. Tiba-tiba seorang anak laki-laki berumur 12 tahun menanyakan tentang kamera video milik pria dewasa itu. Mereka pun saling bertukar cerita tentang ingatan masa kecil pria dewasa yang baru mengenal internet dengan anak itu yang sudah begitu fasih membicarakan game online.

The internet café has become a need of everybody. In one of the cafés in Padang Panjang, that is Ichat_Net, a 20-year-old man brought a video camera to record the activity of teenagers playing the Point Blank online game. Suddenly a 12-year-old boy asked the man about his video camera. They then exchanged stories about the childhood memories of the older male when he got to know the internet and the kid who is so proficient talking about the online game.

David Darmadi lahir di Padang, 7 Desember 1987. Tercatat sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Padang Panjang sejak tahun 2007. Ia adalah salah satu pendiri Komunitas Sarueh di Padang Panjang, sebuah komunitas yang bergerak pada kajian film-video, media, dan pemberdayaan masyarakat. Awal 2011 ia menghadiri 24th IMAGE Festival di Toronto Kanada, mewakili program akumassa yang menyelenggarakan pameran di Toronto Free Gallery. Bersama Komunitas Sarueh ia membuat program Rekam Kita Project sebagai pusat database audiovisual Padangpanjang dan jurnal kajian visual.

David Darmadi was born in Padang, 7 December 1987. He has been a student at the Indonesian At Institute of Padang Panjang since 2007. He is one of the founders of Komunitas Sarueh in Padang Panjang, a community doing film-video, media research, and community empowerment. In early 2011 he attended the 24th IMAGE Festival in Toronto, Canada, representing the akumassa program that held exhibitions in Toronto Free Gallery. Together with the Sarueh Community, he ran the Rekam Kita Project as an audiovisual database center in Padang Panjang as well as visual studies journals.

www.visualreteks.wordpress.com | www.rekamkitaproject.wordpress.com



Adel Maulana Pasha

Indonesia

TERMINAL

11', 2010

Pembacaan ulang terhadap salah satu sudut kota yang paling dinamis, yakni terminal. Siasat analisis tidak lagi berkuat pada kepastian dokumentatif atau keabsahan pengetahuan. Analisis ini berangkat dari pengalaman, dengan menggunakan segala fasilitas yang terdapat pada teknologi video untuk membaca secara lebih peka keseharian di terminal.

A re-reading of one of the most dynamic city corners: the terminal. The analysis tactics no longer focuses on the documentative certainty or the validity of knowledge. This analysis departs from experience, by using whatever facility available in the video technology to read more sensitively the day to day activities in the terminal.

Adel Maulana Pasha atau dikenal dengan Adel Pasha ini lahir di Jakarta (1983). Menempuh pendidikan jurnalistik di Institut Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (IISIP) Jakarta, 2001-2005. Ia merupakan salah satu pendiri Forum Lenteng Jakarta. Proyek video pertamanya Massroom Project dikerjakan bersama para pendiri Forum Lenteng. Pada tahun 2008, ia diundang untuk menjadi partisipan pada Bangladesh Bienalle 2008.

Adel Maulana Pasha, better known as Adel Pasha, was born in Jakarta (1983). He studied journalism at the Institute of Socio-Political Sciences (IISIP) Jakarta, 2001-2005. He is one of the founders of Forum Lenteng Jakarta. His first video project, Massroom Project, was done together with the founders of Forum Lenteng. In 2008, he was invited as a participant at the Bangladesh Bienalle 2008.

Award: Asean New Media Art award, 2007, with Ari Satria Darma; Indonesia Art Award, 2008.



Otty Widasari
Indonesia
Untitled
7'44", 2010

Lingkungan mampu memberi pengaruh terbesar bagi seorang anak. Terutama orang-orang dewasa di sekelilingnya. Anak-anak, mereka mempunyai kemampuan daya tangkap yang besar pada masa-masa pertumbuhannya.

Environment is able to give significant influence for a child. Especially the adults who surround him. Childrens, they have a very powerful memory within his growth's period.

Otty Widasari lahir pada 1973. Ia adalah salah seorang pendiri Forum Lenteng, sebuah komunitas yang fokus pada penelitian dan pengembangan seni video. Ia dikenal aktif dalam menggunakan video sebagai media pemberdayaan masyarakat, lewat strategi kolaborasi yang khas. Otty juga dikenal sebagai salah satu dari sedikit seniman yang secara konsisten menggunakan video sebagai ekspresi artistiknya.

Otty Widasari b. 1973. She is one of the founders of Forum Lenteng, a community-based organization focus on research and development of video art. She is a renowned artist who frequently uses video as an empowering media in society. Otty is also considered as one of few artists who consistently uses video as their artistic language.



Yusuf Ismail
Indonesia
eat like Andy
4', 2011

Sungguh klise memang jika selalu memperlmasalahkan orisinalitas. Berbagai alasan muncul untuk memberi latar belakang dari proses tiru-meniru dan pengembangan tersebut. Banyaknya referensi visual adalah salah satunya. *eat like Andy* membicarakan masalah-masalah peniruan yang didasari oleh kesadaran sang seniman tentang definisi meniru itu sendiri. Karya video ini memperlihatkan seorang lelaki (perupa) yang sedang melahap burger. Cara ia makan adalah apropriasi dari gestur cara makan Andy Warhol dalam karya videonya yang berjudul *eat* (1963). Dengan memakai pakaian yang menyerupai pakaian Warhol, Yusuf menghadirkan dirinya sebagai seniman yang meniru seniman lain. Proses imitasi yang berlangsung dalam praktik-praktik artistik pun digarisbawahi.

It's so cliché if we always questioned originality. Various reasons will appear to clarify such process of imitating and redefining. The explosion of visual references is one of the reasons. eat like Andy talks about the notion of imitation based on the artist's consciousness towards the definition of imitating itself. This video depicts a man (an artist) who eats burger. The way he eats is an appropriation of Andy Warhol's gesture for the same scene in his 1963's video, eat. By wearing the same outfit as Warhol, Yusuf presents himself as an artist who imitates other artist. The imitation process which emerged in artistic practices thus underlined.

Yusuf Ismail lahir pada 1982. Ia menempuh pendidikan seni rupa di Fakultas Seni Rupa dan Desain. Institut Teknologi Bandung. Tinggal dan berkarya di Bandung.

Yusuf Ismail b. 1982. Studied fine art at Faculty of Art and Design, Bandung Institute of Technology. Lives and works in Bandung.

FACE-DOMINATED

Face-Dominated: Representasi Kuasa dan Kuasa Representasi

The camera introduces us to unconscious optics as does psychoanalysis to unconscious impulses”(Benjamin: 237, 1936).

Saat kelahirannya, film disambut antusias dan dinobatkan sebagai seni ke tujuh dalam teori seni modern dunia. Ia hadir seperti misteri; gambar hidup dan bergerak (cinematography), menyusul pendahulunya, fotografi, puluhan tahun sebelumnya. Gambar bergerak masih menjadi misteri hingga sekarang, meskipun banyak temuan-temuan baru di seputarnya, “ruang gelap” yang dimunculkan oleh gerak-gerik visual dan suara, tetap tidak mampu dengan terang menjelaskan pesona sebuah film. Sebagian kalangan menganggap misteri tersebut dihadirkan oleh bingkai kamera fotografis, dengan kemampuannya mengedit realitas. Mata mekanis kamera memberi gambaran realitas baru pada kehadiran kenyataan dalam bingkai fotografi, karena mata manusia tidak mungkin mampu menghadirkan fantasi dari kenyataan di dalam film (Vertov: 1926).

Seniman tidak begitu saja mengamini keterlibatan unsur lain diluar keterampilan tangan pada produksi karya fotografi dan sinema dalam mereproduksi visual. Tradisi auratik yang telah berlaku ratusan tahun menjadi tantangan terbesarnya. Sebagian kalangan menganggap seni-seni yang mengandalkan kekuatan mekanis (teknologi) sebagai upaya pembunuhan aura/roh karya. Apalagi kemampuan teknologi yang dapat melipatgandakan karya seni. Ia tidak lagi menjadi benda seni yang eksklusif. Tidak tunggal.

Jika menengok sejarah sinema dunia, pandangan tentang kehilangan aura seni dalam sinema ini bisa saja hanya merupakan kekuatiran seniman lama yang tidak mampu mengadaptasi teknologi. Jika kita tetap memandang seni sebagai sebuah aktifitas artistik dengan aura/roh sebagai tumpuan utama, kita perlu merujuk pada karya-karya sinema avant-garde. Menurut saya, sinema avant-garde adalah sebuah produk seni yang berhasil menghadirkan konsep auratik—meksipun para penggagasnya tidak menganggap penting konsep tersebut. Pada periode awal kelahirannya, gerakan sinema avant-garde berkolaborasi dengan surrealis dan fantasi auratik dalam teori-teori psikoanalisa. Sinema avant-garde melakukan eksperimen visual dalam memprovokasi khalayak dengan gambar bergerak. Luis Bunuel sukses memprovokasi dunia seni di Paris pada tahun 1926 dengan *Un Cien Andalou*—sebuah film eksperimen pendek yang berkolaborasi dengan Salvador Dali, yang menghadirkan konsep auratik.

Lain lagi dengan Dziga Vertov yang secara sadar menempatkan mata mekanis sebagai kekuatan paling penting dari sinema (film). Seniman yang terkenal dengan film *The Man With A Moving Camera* dan manifesto *Kino Eye* ini, bahkan mengabaikan konsep auratik sepenuhnya. Bagi Vertov, kemampuan mata mekanis (kamera) itulah yang menghadirkan representasi visual yang memberi peluang pada kehadiran letupan-letupan kenyataan yang tidak pernah dibayangkan sebelumnya.

Lalu bagaimana dengan seni video? Seni video yang lahir dari rahim teknologi media massa, tidak pernah dianggap sebagai seni sebelumnya. Teknologi ini dipakai karena terbukanya akses penggunaan video berkat muncul Sony Portapak di pasaran pada tahun 1965. Awalnya

Sony Portapak digunakan sebagai alat perlawanan oleh para aktivis; anti dominasi media massa (terutama televisi), gerakan anti perang, dan kalangan gerakan kiri di berbagai kota di Amerika dan Eropa. Mereka memproduksi audiovisualnya sendiri. Sehingga, saat seniman mulai menggunakan kamera video pada 1960-1970an, ia menjadi bagian dari kritik terhadap media itu sendiri.

Selain itu, penggunaan medium video berkontribusi dalam perkembangan konsep seni berbasis waktu (time-based), yang sebelumnya telah ada dalam happening art dan seni pertunjukan. Hingga saat ini, seni video telah menemukan berbagai format estetika, salah satunya adalah kolaborasi medium video dengan film—terutama film eksperimental—yang menipiskan jarak antara seni video dan film (sinema).

Sesi Face-Dominated menghadirkan pandangan kritis tentang representasi visual yang diproduksi seniman melalui teknologi audiovisual. Saya membagi dua pandangan tersebut; representasi kuasa dan kuasa representasi. Representasi kuasa menampilkan karya-karya bertema kekuasaan (power) dalam arti sebenarnya. Ia dapat dihadirkan secara telanjang, seperti pertarungan dua kekuatan dalam kenyataan.

Pada *Ring, The Means of Illusion* (2006) karya Sebastian Diaz Morales, representasi kuasa inilah yang dieksplorasi dalam 4 panel proyeksi. Ia menggunakan kepiawaiannya dalam bahasa video dan film, dalam mengusung konsep kekerasan dan kenyataan dalam konteks representasi itu. Manipulasi visual digunakan untuk membangun ambiguitas penonton soal realitas. Konsep kuasa representasi secara baik dikelola oleh seniman ini. Ia tidak berhenti pada gambar-gambar yang mempesona, namun lanjut menghadirkan metafora auratik.

Hal ini juga berlaku pada *The Future's Getting Old Like The Rest of Us* (2010) karya Beatrice Gibson yang berdurasi 48 menit. Video yang diproduksi dengan format film 16mm dan ditransfer dalam format video ini menampilkan sebuah concerto dialog orang-orang tua yang tinggal di sebuah panti jompo. Gibson meramu kekuatan dokumenter dan fiksi dalam sebuah karya video layaknya membaca rekaman-rekaman audio, teks, dan visual. Representasi kuasa dalam karya ini dihadirkan dengan pemunculan tokoh-tokoh anonim yang bercerita tentang berbagai hal; gosip, politik, keluarga dan sebagainya. Semua bertarung dalam permainan saling mendominasi terhadap representasi persoalan yang mereka wakili. Gibson secara sadar menghadirkan lapisan-lapisan persoalan ini untuk menjebak ambiguitas penonton.

Pada *Financial Crisis* (2009) karya Superflex, kita diajak membayangkan lapisan representasi imajinatif yang ada di kepala penonton. Berbeda dengan Beatrice Gibson, Superflex menghadirkan persoalan realitas kontemporer dengan cara yang sangat sederhana. Seorang tokoh berbicara kepada penonton, mengajak untuk berpikir dan membayangkan persoalan sosial-politik dan ekonomi yang menggerogoti dunia saat ini. Tidak ada kata-kata bombastis dan provokatif. Video ini dibuat layaknya sebuah terapi psikologi.

Pada *Philosopher Football Match 3.0* (2011), Ade Darmawan terinspirasi dari program komedi BBC, Monty Python, *Philosopher Football Match* (1972). Berbeda dengan Monty Python, Ade merekayasa game sepakbola dan mengganti seluruh pemain dengan karakter-karakter filsuf yang ada dalam program komedi tersebut. Dalam pembuatan karyanya, ia dibantu oleh beberapa orang pembajak game. Menurut Ade Darmawan, ide ini muncul di kala fenomena gila game komputer melanda tanah air. Game komputer yang hadir di Indonesia banyak dimanipulasi oleh para pembajak amatir lokal—yang sebenarnya sangat berbakat. Ini bisa menjadi contoh yang tepat dalam merespon soal kuasa filsafat modern; game komputer yang

merupakan produk teknologi modern (Barat), dapat dikuasai kembali dengan cara diacak, dibajak, dan dimanipulasi secara lokal. Lain halnya dengan Henry Irawan a.k.a Henry Foundation yang menampilkan video *Words Are Picture* (2011). Video ini mengemas kolase, ribuan teks, dan gambar dengan permainan teknik editing yang menarik.

Terakhir, *Nous ne notons pas les fleurs*, Jakarta (2010) karya Tintin Wulia, merupakan salah satu seri dari beberapa proyek video pertunjukan yang dilakukan Tintin di beberapa lokasi yang berbeda. Idenya diambil dari sebuah dialog dalam buku *Le Petit Prince* (de Saint-Exupéry, 1943). Rangkaian instalasi video ini menghadirkan persoalan geopolitik yang ditampilkan dengan sangat 'manis'. Proses kerja dan representasi visual menjadi sangat penting dalam karya ini. Menurut Tintin, proses itulah yang akan menjadi perbandingan dalam beberapa persoalan; konseptual-material, imajinasi-kenyataan, dan global-lokal.

Hafiz
Kurator

Face-Dominated: Representation of Power and Power of Representation

The camera introduces us to unconscious optics as does psychoanalysis to unconscious impulses" (Benjamin: 237, 1936).

When film was born, it was welcomed eagerly and hailed as the seventh art in the modern theory of art of the world. Film is here like a mystery; a living and moving picture (cinematography), following its predecessor, photography, decades earlier. The moving picture continues to be a mystery to this day. In spite of new inventions around it, the "dark space" brought by the movement of visuals and sound still cannot clearly explain the appeal of film. Some consider that this mystery is brought about by the photographic camera frame, with its ability to edit the reality. The mechanical camera provided an imagery of new reality as it appears in the photography, because the human eye will not be able to bring out fantasy out of reality in the film (Vertov: 1926).

The artist cannot just take for granted the fact that other elements are involved outside of skills in producing photographic and cinematic works. The auratic tradition that has prevailed over centuries became their biggest challenge. Some consider art forms that rely on technical (technological) strengths as an effort to kill the aura/spirit of the work. Especially the technology's ability to duplicate and multiply works of art. It can no longer become an exclusive art object. Not the only one.

*Seeing the history of world cinema, notions about the loss of art aura in cinema may be nothing more than anxiety of old artists who are incapable of adapting technology. If we insist on seeing art as an artistic activity with aura/spirit as its main footing, we have to refer to works of avant-garde cinema. In my opinion, avant-garde cinema is an art product that succeeded in presenting the auratic concept—even though the originators of the concept never treated it as important. In its early period, the avant-garde movement collaborated with surrealists and auratic fantasies found in psychoanalysis theories. Luis Bunuel successfully provoked the art world in Paris in 1926 with *Un Cien Andalou*—a short experimental film in collaboration with Salvador Dali, but still presenting the auratic concept.*

*Dziga Vertov who intentionally placed the mechanical eye as the most important power in cinema (film). The artist, most famous for his film *The Man With a Movie Camera* and the *Kino Eye* manifesto, even ignored the auratic concept entirely. To Vertov, it is the mechanical eye's that brings visual representation giving rise to bursts of reality never before imagined.*

What about video art then? Video art, the offspring of mass media, had never been considered as art before. This technology began to be used as access to video was opened up with the introduction of Sony Portapak to the market in 1965. Early on, Sony Portapak was used as a tool of resistance by activists; anti-mass media domination (especially television), anti-war movements, and leftists in many cities in America and Europe. They produced their own audiovisuals. So when artists began using video camera in 1960-1970s, it became part of the criticism against media itself.

In addition to that, the use of the video medium contributed to the development of time-based concept of art, which previously existed in happening art and performance art. Today, video art has found a variety of esthetic forms, among which is a collaboration between video and film

mediums—especially experimental films—that closed the distance between video art and film (cinema).

The Face-Dominated session presents a critical view about visual representations produced by artists by means of audiovisual technology. I made two distinctions; representation of power and power of representation. In works categorized as 'representation of power', power is presented in its real sense, as it is, as a battle of two forces in reality.

In Ring, The Means of Illusion (2006) by Sebastian Diaz Morales, representation of power is explored in four projection panels. He uses his video and film language prowess to represent the concept of violence and reality. Visual manipulation is used to construct an sense of ambiguity about reality among the audience. The concept of power of representation was good managed by this artist. He did not stop at impressive imagery, but went on to present auratic metaphors.

This is also true in the 48-minute film The Future's Getting Old Like the Rest of Us (2010) by Beatrice Gibson. This video, shot on 16-mm film format, presents a concerto dialogue among the elderly living in a nursing home. Gibson concocted the strengths of documentary and fiction into video much like reading audio, text and visual recordings. The representation of power in this work is brought via anonymous figures talking about all sorts of things; gossip, politics, family and so forth. All take part in the struggle for domination of representing the problems they represent. Gibson presented these issues in layers intending to ensnare the audience in the ambiguity stemming from their ignorance about the characters in the video.

In Financial Crisis (2009) by Superflex, we are invited to imagine a layer of imaginative representation in the minds of the audience. Unlike Beatrice Gibson, Superflex puts forth the issue of contemporary reality very simply. A protagonist speaks to the audience, inviting them to think and imagine socio-political and economic problems gnawing at the world today. There are no bombastic and provocative words. This video was created much like a psychological therapy.

In Philosopher Football Match 3.0 (2011), Ade Darmawan took his inspiration from BBC comedy, the Monty Python, Philosopher Football Match (1972). Unlike Monty Python, however, Ade manipulated the football game and replaced all players with philosopher characters in the comedy program. In creating his work, he was assisted by a few game pirates. Ade Darmawan said, the idea came amidst the game craze in Indonesia. A lot of computer games in circulation in Indonesia are manipulated by amateur local pirates—who are actually quite talented. This can be the right example in responding the power issue in modern philosophy; computer games is a product of modern technology (Western), can be taken over by scrambling, pirating, and manipulating them locally. Another one is Henry Irawan, a.k.a. Henry Foundation, with his video Words Are Picture (2011). This video packages a collage, thousands of texts, and images with an interesting editing technique.

The last one, Nous notons pas les fleurs, Jakarta (2010) by Tintin Wulia, is one series from several performance video projects Tintin did in several different locations. The idea was taken from the book Le Petit Prince (de Saint-Exupéry, 1943). These installation video series raises the issue of geopolitics and presented very 'sweetly'. The working process and visual representation becomes very important in this work. According to Tintin, it is this process that will serve as a comparator in a number of issues; conceptual-material, imagination-reality, and global-local.

Hafiz
Curator



Ade Darmawan
Indonesia

PHILOSOPHER FOOTBALL (MATCH) 3.0
video installation, various duration, 2011

Pertarungan pemikiran filsafat barat dianalogikan dengan pertandingan di dalam arena sepak bola. Filsuf-filsuf besar dunia dari Jerman dan Yunani seperti Plato, Aristoteles, Sokrates, Karl Marx, Hegel, Nietzsche, dan Heidegger saling bertarung. Karya ini menggunakan bahasa game PC sebagai pendekatan visual. Video game sepak bola memang menjadi salah satu perangkat teknologi yang sangat dekat dengan hampir semua lapisan dalam masyarakat Indonesia, melampaui sekat sosial dan ekonomi. Philosopher Football (Match) 3.0 karya Ade Darmawan mengundang siapa saja untuk terlibat dalam permainan dan memandangi segala ketegangan ideologi, paham, juga keyakinan selayaknya kita menyaksikan piala dunia. Menegangkan sekaligus menghibur.

Ade Darmawan lahir di Jakarta pada 1974. Menempuh pendidikan tinggi seni rupa di Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta dan Rijksakademie van Beeldende Kunsten Institute Amsterdam. Selain dikenal sebagai perupa dan pengajar ia juga kerap menjadi kurator dan direktur artistik untuk sejumlah perhelatan seni rupa di dalam dan luar negeri.

Battle of western philosophical thought has its similarity with football match. Gigantic philosophers from Greek and Deutschland such as Plato, Aristotle, Socrates, Karl Marx, Hegel, Nietzsche and Heidegger struggle each other. This oeuvre employs PC game's structure as its visual approach. Football match video game is one of the most common technological device in Indonesian contemporary society across social and economic layer. Philosopher Football (Match) 3.0 by Ade Darmawan invites everybody to involve in the game and to look around the ideological tensions as same as watching world cup competition. It's always anxious and entertaining.

Ade Darmawan born in Jakarta, 1974. Studied visual art in Indonesian Art Institute (ISI) Yogyakarta and Rijksakademie van Beeldende Kunsten Institute Amsterdam. Beside well-known as artist and teacher, he often take part as curator as well as artistic director for numerous national and international art exhibition.



Apichatpong Weerasethakul

Thailand

PHANTOMS OF NABUA

video installation, 10'56", 2009

Nabua adalah salah satu kawasan di timur laut Thailand. Wilayah ini menyimpan jejak tentang kehilangan, kepunahan, dan kekerasan dari masa lalu, sejak era kolonialisme Eropa hingga penyebaran ideologi komunis di Asia Tenggara. Nabua juga memiliki legenda lokal tentang hantu perempuan yang kerap menculik para lelaki yang singgah di sana. Apichatpong Weerasethakul menggunakan mitos tradisional dan takhayul untuk mengatakan hal yang jauh lebih luas. *Phantoms of Nabua* merupakan simbolisasi dari pembebasan jiwa dan arwah para lelaki yang terkurung di wilayah tersebut.

Apichatpong Weerasethakul lahir di Bangkok pada 1970. Ia adalah seniman muda Asia Tenggara yang karya-karyanya telah banyak mendapat pengakuan internasional. Pada 2007 Pemerintah Thailand memberikan penghargaan Silpatron, sebuah anugerah tertinggi bagi seniman di negara itu. Filmnya yang berjudul *Uncle Boonmee who can Recall his Past Lives* mendapat piala Palm d'Or di Festival Film Cannes 2010.

Nabua, a province in northeastern Thailand, holds a treasure trove of stories about loss, extinction and violence of the past, stretching over the period of European colonialism to the spread of communism in Southeast Asia. Stories abound in this region about female ghosts who like to abduct men who happened to pass through. Apichatpong Weerasethakul uses local myths and folklore to communicate something bigger. Phantoms of Nabua symbolizes the liberation of men's soul and spirit.

Apichatpong Weerasethakul born in Bangkok, 1970. He is prominent artist from Southeast Asia who received a lot of international recognition. In 2007 the Thai government awarded the Silpatron prize, the most prestigious medal for artists in the region.

Award: Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives, Palm d'Or at Festival du Cannes, 2010.



Beatrice Gibson & George Clark

UK/USA

THE FUTURE'S GETTING OLD LIKE THE REST OF US

video installation, 45', 2010

The Future's Getting Old Like the Rest of Us dibuat dalam format acara televisi di sebuah ruang panti jompo. Video ini adalah sebuah kerja kolaborasi Beatrice Gibson dengan penulis / kritikus George Clark yang menghadirkan unsur dokumenter dan fiksi. Dialog-dialong dalam video ini dibangun dari transkrip percakapan sebuah kelompok diskusi penghuni rumah panti jompo yang diselenggarakan selama lima bulan di empat tempat yang berbeda. Berangkat dari novel eksperimental karya B.S. Johnson berjudul *Mother Normal* (1971), Beatrice menyusun struktur naratif yang vertikal di mana delapan monolog terjadi secara bersamaan.

Beatrice Gibson lahir pada 1978, tinggal dan berkarya di London. Visi artistiknya erat dengan aspek politik dan puitik dari ruang keseharian yang melampaui batas teritori di wilayah urban. Gibson berkarya dalam berbagai medium, mulai dari tulisan, performans, hingga film. Karyanya berangkat dari riset, bersifat khas lahan, dan partisipatoris.

George Clark adalah penulis dan kurator yang tinggal di Los Angeles. Antara tahun 2006-2008, ia mengerjakan berbagai proyek seni seperti *Essentials: The Secret Masterpieces of Cinema, Artists & Icons* and *The Artists Cinema*.

*The Future's Getting Old Like the Rest of Us made in TV show format that took place in senior home. This video was created under collaboration between Beatrice Gibson and writer/critic George Clark that shows documentary and fictional elements. Dialogues within this video made from transcript of a group discussion in this place. The discussion held for five months in four different locations. Based on experimental novel by B.S. Johnson entitled *Mother Normal* (1971), Beatrice constructed vertical narrative structure where eight monologues happened simultaneously.*

Beatrice Gibson (1978) is an artist based in London. Her practice concerns the politics as well as poetics of everyday spaces within urban territory. Working in diverse mediums from text, performance and film, her artistic practice is site specific, research based and participatory.

*George Clark is a Los Angeles based writer and curator. Between 2006-2008 at the Independent Cinema Office, he managed a range of projects including *Essentials: The Secret Masterpieces of Cinema, Artist & Icons* and *The Artists Cinema* 2006.*



Henry Foundation
Indonesia
WORDS ARE PICTURE
video installation, 6', 2011

Ribuan teks, tulisan dan gambar membanjiri hampir seluruh ruang di Jakarta. Seperti sebuah majalah, Jakarta adalah kolase raksasa. Words are picture adalah sebuah karya kolase dengan video. Karya ini merekam berbagai gambar dan teks yang ada di kota ini, dipotong-potong, dan disatukan kembali menjadi teks dan gambar yang baru.

Thousand pieces of texts, writings and images burst in almost every space at the City. Like a magazine, Jakarta is an enormous collage. Words are picture is work of collage made in video. This work recorded any kind of texts and images existing in the city. All of them is cut and reformed to be new other texts and images.

Henry Foundation (1977) menamatkan pendidikan tinggi jurusan desain grafis di Institut Kesenian Jakarta pada 2000. Ia ikut mendirikan The Jadugar, sebuah kelompok seniman yang memproduksi video-video musik dengan pendekatan visual yang segar. Pada 2009 ia menggelar pameran tunggal pertamanya, Copy-Paste Extraordinaire, di RURU Gallery. Henry terlibat dalam banyak pameran seni rupa internasional seperti Move On Asia 2010 di Seoul, Korea Selatan.

Henry Foundation (1977) finished his study at Jakarta Arts Institute majoring graphic design in 2000. He also co-founded The Jadugar, a bunch of young artists focuses on producing music videos offering fresh visual approach. In 2009 he held his first solo exhibition entitled Copy-Paste Extraordinaire at RURU Gallery. Involved in numerous art exhibition like Move On Asia 2001 in Seoul, South Korea.



Sebastian Diaz Morales
Argentina/The Netherlands
RING, MEAN OF ILLUSION
video installation with 4 channel-projections,
2006-2007

Video instalasi ini dibangun oleh pembacaan atas kekerasan dan realitas. Namun demikian, citraan di dalam karya ini sebetulnya cenderung tidak memperlihatkan kekerasan, melainkan pencarian pada bentuk visual yang bervariasi, nuansa yang berbeda, dan ambiguitas. Ring dibangun di atas pertanyaan tentang pandangan terhadap kekerasan, kenyataan, dan dampak yang diciptakannya.

Ring, Means of Illusion diawali oleh sudut pandang sang seniman. Benang sinematik yang bertautan melalui jalinan pemisah antar-gambar, membatasi pergeseran metaforis dari dua kesadaran: antara kenyataan yang dilambangkan oleh kekosongan gurun dan mediasi realitas yang diwakili oleh tontonan kekerasan pertandingan tinju.

Ring is constructed by pictorial readings of violence and reality. Its images do not tend to show violence as such, but reflect a search on the varied shapes of appearance, different shades and ambiguities. Ring is constituted by questions, questions for the perception of violence, reality and its effect.

Ring (The Means of Illusion) begins through the eyes of the artist. Its cinematic thread meanders through a disjunctive chain of images, delimiting a metaphorical shift between two states of consciousness, that of the real as symbolized by the neutral emptiness of the desert, and of a mediated reality as represented by the violent spectacle of various boxing matches.

Sebastian Diaz Morales adalah seniman visual asal Argentina. Lahir di Comodoro Rivadavia, Argentina pada 1975. Hidup dan bekerja di Amsterdam dan Argentina. Menempuh pendidikan di Universidad del Cine de Antin Argentina (1993-1999) dan Rijksakademie van Beeldende Kunsten Amsterdam (2000-2001).

Sebastian Diaz Morales, 1975, Comodoro Rivadaria, Argentina. He lives and works in Amsterdam and Comodoro Rivadaria, Argentina. Studied at Universidad del Cine de Antin Argentina (1993-1999) and Rijksakademie van Beeldende Kunsten Amsterdam (2000-2001).



SUPERFLEX

Denmark

THE FINANCIAL CRISIS

singel channel video, 12'25", 2009

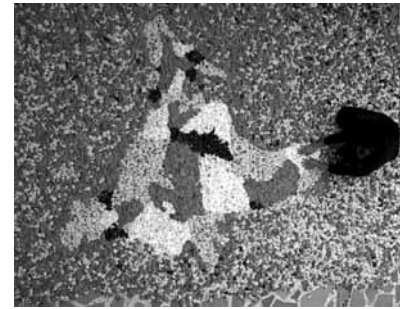
Resesi ekonomi global memukul banyak negara berkembang dan negara maju. Kebijakan pasar bebas pun membuka peluang untuk dikritisi kembali. Di tengah berbagai krisis yang terus mendera, video ini menjadi kontemplasi yang penuh ironi satir. Seorang penghipnotis hadir dalam latar gelap dan mengajak kita untuk memejamkan mata. The Financial Crisis terdiri dari empat sekuen: Invisible Hand, George Soros, You, dan Old Friends. Keempat topik ini menjadi kata kunci untuk memasuki relung tanpa akhir dari mimpi buruk kolektif jutaan manusia: ketakutan, keresahan, bahkan rasa frustrasi. The Financial Crisis meneguhkan sikap artistik SUPERFLEX sebagai kolektif seniman yang secara radikal sekaligus brilian menanggapi berbagai persoalan global.

SUPERFLEX adalah kolektif seniman dari Denmark yang berdiri pada 1993. Mereka adalah Bjørnstjerne Reuter Christiansen (1969), Jakob Fenger Born 1968, dan Rasmus Nielsen Born 1969. Masing-masing dari mereka menempuh pendidikan di The Royal Academy, Copenhagen.

Global economic recession hits plenty of developing and wealth country. Free market regulation as consequence opens up to be criticized. In the middle of crisis, this video becomes contemplation filled with satirical irony. A hypnotizer stands in dark room and asks us to close the eyes. The Financial Crisis consists of four different sequences: Invisible Hand, George Soros, You, and Old Friends. These four topics become keywords to enter an infinite labyrinth of collective nightmare of billions people: fear, anxiety, even frustration. The Financial Crisis emphasized SUPERFLEX artistic outlook as group of artists that radically and brilliantly responds to many global issues.

SUPERFLEX is an artist's collective from Denmark established in 1993. They are Bjørnstjerne Reuter Christiansen (1969), Jakob Fenger Born (1968) and Rasmus Nielsen Born (1969). Each of them studied at The Royal Academy, Copenhagen.

The Financial Crisis (Session I-V) was created for Frieze Film 2009 curated by Neville Wakefield, and screened on Channel 4's 3 Minute Wonder slot, October 2009.



Tintin Wulia

Indonesia

NOUS NE NOTONS PAS LES FLEURS

2010

Nous ne notons pas les fleurs adalah siklus karya multi-bentuk yang mengeksplorasi gagasan mobilitas dan sifat sementara batas-batas politik yang kontras dengan kecenderungan untuk membekukan batas-batas tersebut. Judul siklus ini, Nous ne notons pas les fleurs, diambil dari sebuah dialog dalam prosa anak karya Antoine de Saint-Exupéry yang berjudul Pangeran Kecil (Le Petit Prince, 1943). Dialog ini diucapkan oleh seorang ahli geografi kepada si pangeran kecil yang menyarankan untuk tidak boleh merekam bunga-bunga, sebab berbeda dengan tanah, bunga-bunga bersifat fana.

Nous ne notons pas les fleurs is a cycle of multi-form works exploring the ideas of mobility and the impermanence of political borders in contrast to the tendency to freeze them. The title of this cycle, Nous ne notons pas les fleurs, is taken from a dialogue in Le Petit Prince (de Saint-Exupéry, 1943), where a geographer tells the Little Prince that geographers do not record flowers because, unlike the earth, flowers are ephemeral.

Tintin Wulia lahir pada 1972. Ia menempuh pendidikan doktoral dalam bidang seni di RMIT University, Australia lewat disertasinya yang berjudul Iconic Geopolitics: border watching through art.

Tintin Wulia born in 1972. She earned doctoral degree in fine art at RMIT University, Australia, with her dissertation entitled Iconic Geopolitics: border watching through art.

Courtesy of Dr. Wiyu Wahono

DIGITAL VIRAL



DIGITAL VIRAL: SEBUAH DIAGNOSA SINGKAT

“Sistem komunikasi modern tidak tunduk terhadap kedaulatan: sebaliknya, kedaulatan tunduk pada komunikasi.”

Antoni Negri & Michael Hardt, *Empire*, 2000

“Internet semestinya membebaskan kita, mendemokratisasi kita, namun yang dia berikan hanyalah pencalonan Howard Dean yang gagal dan akses 24 jam ke situs porno bawah umur.”

Hank Moody (David Duchovny), *Californication*, Season 1, 2007

Video Epidemik: Virus-Virus Menular di Jagad Virtual

Digital Viral adalah sebuah eksperimentasi untuk melihat dari sudut pandang lain pergerakan video di ranah virtual yang kian menggejala dalam beberapa tahun terakhir. Moda penayangan video tidak hanya hadir di layar televisi, tetapi juga di layar komputer, smartphone, PC Tablet, dan berbagai gadget lain yang akan terus bermunculan. Aspek produksi, reproduksi, distribusi, dan eksibisi video-video di ranah ini juga memperlihatkan kekhasannya.

Jejaring video seperti *YouTube*, *Vimeo*, *Metacafe*, *Dailymotion*, dan sebagainya telah memicu hadirnya video-video yang datang dari berbagai belahan dunia dan dibuat oleh siapapun. Berbagai video dapat ditemukan di kanal-kanal virtual, mulai dari video yang mampu membuat kita terbahak-bahak, masturbasi, mengernyitkan dahi, hingga merinding ketakutan. Segalanya bercampur, membaur dalam lanskap virtual yang tak terbatas dan menyimpan banyak kejutan.

Broadcast Yourself, demikian restu yang diberikan oleh *YouTube*, telah memungkinkan siapapun untuk menghadirkan narasi-narasinya sendiri—yang makin lama mungkin bahkan realitasnya sendiri. Mendadak ada selebriti-selebriti baru yang bisa muncul begitu saja dari pelosok manapun, yang bukan terpromosikan oleh televisi, jaringan media, dan jalur distribusi arus utama seperti biasanya. Mereka muncul dari internet, khususnya Youtube. Mulai dari *Justin Bieber* sampai *Sinta Jojo* dan *Bripton Norman*. Begitu juga dengan skandal yang sekarang dinikmati secara audiovisual, mulai dari *María Eva* sampai *Ariel Peterpan*.

Pada awalnya, fungsi internet dan *video-sharing* kebanyakan masih sebatas sarana hiburan dan media sosialisasi. Dalam perkembangannya yang terakhir, setidaknya di Indonesia, modus video viral menjadi semakin menguat ke wilayah kuasa media dan politik. Video menjadi barang bukti berbagai skandal, mulai dari seks sampai politik. Hal ini tentu juga dipicu oleh bergulirnya hype jejaring media sosial. Tombol *“Share this on Facebook”* atau *“tweet this”* kini menghiasi semua situs yang sadar social media. Berita lebih cepat tersiar di Twitter daripada di media massa formal yang kemudian bahkan mengutipnya. Video liputan peristiwa terbocorkan (leaked) dengan begitu pesat di web yang kemudian malah dipakai oleh stasiun TV nasional. Tiba-tiba

kita mendengar istilah profesi baru seperti *‘Blogger’*, *‘Pakar Telematika’* atau *‘Digerati’*. Kata *‘sharing’* (membagi) menjadi begitu penting. *Wikileaks* menjadi web aktivisme paling seksi saat ini. “Dunia yang seolah tanpa batas” tidak lagi sekadar retorika.

Di balik keriaan, riuh-rendah, dan euforia teknologi yang terjadi, fenomena ini masih menyimpan banyak keresahan dan berbagai pertanyaan kritis. Sejauh mana kebebasan yang ditawarkan olehnya, terutama di Indonesia? Kelas menengah mendapatkan tempat, panggung aktualisasi, serta medan ‘pertempuran’-nya sendiri di jagad virtual. Ruang-ruang ini digunakan sebagai ajang berdebat, berbagi pengetahuan dan informasi, juga bersosialisasi—seolah semua terdengar indah dan menjanjikan. Sementara di dunia ‘nyata’, fundamentalisme agama yang bercampur dengan kepentingan politik, kegagapan demokrasi, pluralisme, dan kesenjangan sosio-kultural justru malah semakin tampak.

Apakah internet, *social media*, dan *video sharing* dapat mempersatukan kita atau justru mempertajam ketegangan dan memecah belah? Dalam konteks video misalnya, sejauh mana dia akan berevolusi dalam wilayah yang begitu pesat pertumbuhannya ini, wilayah yang menjadi representasi sekaligus manipulasi dari kenyataan? Apakah ia hadir sebagai sarana eksistensi diri atau justru mesin penghancur eksistensi tersebut? Apakah ia menjadi medium yang dapat memberikan berbagai kemungkinan perubahan ke arah yang lebih baik, atau justru menjadi instrumen yang mengontrol dan dikontrol?

Digital Content Curating: Kita Semua Adalah Kurator

Masih terlalu dini untuk menjawab itu semua. Tetapi sejauh kita masih bisa ‘bermain-main’ di dalamnya, maka OK. Video menjadi momen yang tepat, terlebih lagi saat ini, untuk menelusuri ranah tersebut. Ranah yang sudah berkembang biak dengan begitu luas, terfragmentasi, dan begitu sporadis. Oleh karena itu, strategi kuratorial yang diterapkan dalam OK. Video: Digital Viral pun tetap mengikuti tiga kata kunci: jejaring, komunikasi, dan berbagi, sesuai dengan karakteristik modus *viral sharing* di internet yang berlaku selama ini.

Metode ini juga mengambil inspirasi dari sebuah wilayah kerja yang sekarang mulai banyak digunakan: *Digital Content Curating*. Cara kerja ini sebenarnya sudah banyak dilakukan oleh berbagai situs dan blog kumpulan berita yang populer seperti *Mashable*, *Boingboing*, *Digg*, dan sebagainya. Penggunaan kata ‘kurasi’ atau ‘kurator’ di sini juga menarik. Di samping karena penerapannya yang hampir sama dengan kerja seorang kurator, yaitu memilih, menganalisa, dan mempresentasikan konteks, gagasan, atau perspektif pengetahuan tertentu kepada publik, hal tersebut juga membuktikan bahwa istilah ‘kurator’ tidak lagi secara eksklusif milik dunia seni rupa, tetapi dapat diterapkan dalam kerja produksi dan distribusi pengetahuan secara luas.

Digital Viral melakukan eksperimentasi untuk menyelidiki pola-pola pergerakan video di ranah virtual dengan strategi partisipatoris. Kami mengundang sejumlah kontributor untuk menjadi pembagi sekaligus penyaring video-video yang sebelumnya sudah terunggah di ruang virtual. Mereka merekomendasikan video-video temuannya di dunia maya dan mendapatkan reaksi aktif dari 25 orang. Periode berbagi ini berlangsung selama satu bulan, dari Agustus hingga September 2011. Interaksi sebagian besar terjadi melalui Twitter.

Dari para responden, kami mendapatkan kontribusi ratusan tautan video dengan tema yang sangat beragam. Video-video ini kemudian diseleksi dan dibagi secara tematis. Tema-tema dipilih berdasarkan isu yang dominan dan dapat mewakili gejala serta fungsi penggunaan video di internet oleh masyarakat Indonesia sekarang ini.

Ada 26 tema yang akhirnya ditetapkan: Spoof Politik, Spoof Musik, Spoof Film, Gender, Kecelakaan, Hoax, Idol, Talent Show, Talent Show: Irul Kevin, Pranks, Selebriti Mainstream, Selebriti Viral, Aktivisme, Hack, Science, Leaks, Aktivisme, Pesan Moral, Supranatural-Klenik, How-To, Olahraga, Jenius Lokal, Eksperimentasi, Pluralisme, Religi, Lipsync, dan Million Viewers.

Sebenarnya ada tiga tema yang sangat populer dalam aktivitas viral sharing di seluruh dunia, termasuk Indonesia: seks, bayi, dan binatang. Ketiga tema ini telah menjangkit jutaan pemirsa. Hal ini bisa dengan mudah diperiksa di Google atau YouTube. Tetapi yang menarik, dari ketiga kategori ini tidak ada satu pun yang dibagi oleh para responden. Kami pun memutuskan untuk cukup menyebut fakta tersebut di sini saja dan tidak memasukannya dalam seleksi.

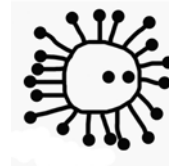
Strategi presentasi Digital Viral tidak menggunakan satu ruang tertentu. Ratusan video tersebar dalam puluhan layar kecil di seluruh ruang pameran Galeri Nasional Indonesia, Jakarta. Dengan presentasi seperti ini, OK. Video FLESH: Digital Viral menyuguhkan sebuah pola yang dapat merefleksikan penggunaan web-based video sharing dan modus distribusi informasi secara viral di Indonesia, dengan mengikuti sifat dari penyebaran video viral itu sendiri: non-teritorial, sporadis, dan disaksikan melalui layar yang kecil. Video-video ini ditandai dengan maskot virus bernama FLESHY untuk membedakannya dari sesi kuratorial lain.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya untuk para kontributor (nama disebut secara kronologis dari yang pertama membagi tautan):

Andi 'Rharharha' Tidjels, Faesal Rizal, Nastasha Abigail, Ismet Fahmi, WokTheRock, Eric Sasono, Deasy Elsara, Ines Tjokro, Farid Rakun, Aryo Danusiri, Samuel Gentong Bagas, Oom Leo, Abraham Poespo, Indrawan Praharyaka, Ari Juliano, Eko Harsoselanto, Andang Kelana, Veronica Kusuma, Dian Herdiany, Bobby Mandela, Ferdiansyah Thajib, Arif Adityawan, Afra Suci, Angga Wijaya, Pitra Hutomo.
Selamat tertular dan saling menular!

Tim Digital Viral OK. Video FLESH 2011:
Farah Wardani
Ibnu Rizal

*Catatan: Semua istilah, kutipan, dan nama (terutama yang digarisbawahi) bisa ditelusuri di Google dan Wikipedia.



DIGITAL VIRAL: A SHORT DIAGNOSIS

"Modern systems of communication are not subordinated to sovereignty: quite the contrary, sovereignty is subordinated to communication."

Antoni Negri & Michael Hardt, *Empire*, 2000

"The internet was supposed to set us free, democratize us, but all it's really given us is Howard Dean's aborted candidacy and 24 hour a day access to kiddie porn."

- Hank Moody (David Duchovny), *Californication*, Season 1, 2007

Video Epidemic: Virus Contagion in the Virtual Realm

Digital Viral is an experiment to see from another angle the video movements in the virtual realm proliferating the last several years. The video screening mode is no longer just present on television screens, but also on computer monitors, smartphones, tablets, and a variety of other gadgets that will continue to appear. The production, reproduction, distribution, and exhibition aspect of videos in this realm also shows its own characteristics.

Video networks such as YouTube, Vimeo, Metacafe, Dailymotion, and others have sparked the arrival of videos from all corners of the world produced by anybody. All kinds of videos can be found on virtual channels, from those that make us burst in laughter, masturbate, frown, and get chills down our spine. Everything is mixed, dissolving in the boundless virtual landscape that offers many surprises.

Broadcast Yourself, as YouTube suggests us to, has enabled anybody to present their own narratives—that could eventually even be their own realities. Suddenly, there are new celebrities who can appear out of nowhere, not promoted by television, media networks, or the usual mainstream distribution channels. They appear from the internet, especially YouTube. From Justin Bieber to Sinta Jojo and Briptu Norman, as well as scandals that are now enjoyed audiovisually, from Maria Eva to Ariel Peterpan.

Initially, the internet and video-sharing mostly functioned as entertainment and socialization media. In its most recent development, notably in Indonesia, the viral video modus grew stronger into the realm of media and political power. Video became evidence of scandals, from sex to politics. This was certainly fanned by the hype of social media networks. The "Share this on Facebook" or "tweet this" buttons now adorn many sites that are social media-aware. News spreads faster on Twitter compared to formal mass media that now even quote them. Video coverage of leaks spreads so fast on the web which in turn have actually been used by national television. Suddenly we hear of new terms for professions such as 'Blogger', 'Telematics Expert' or 'Digerati'. The term 'sharing' became so important. Wikileaks is the sexiest activism website today. "The world seems borderless" is no longer just a rhetoric.

Beneath the cacophony and technological euphoria that is taking place, this phenomenon

still holds much anxiety and many critical questions. How much freedom does it actually offer, particularly in Indonesia? The middle class now has a place, a stage for actualization, as well as its own 'battlefield' in the virtual realm. These spaces are used as a forum for debate, sharing knowledge and information, as well as to socialize—as though all is beautiful and promising. Whereas in the 'real' world, religious fundamentalism mixed with political interest, democratic illiteracy, pluralism, and socio-cultural divide has actually become more pronounced.

Can internet, social media, and video sharing unite us or actually escalate tensions and break us apart? In the context of video, for instance, how will it involve in this fast developing realm, a place for representation and manipulation of reality at the same time? Is it here as means for personal existence or is this a machine that will destroy that existence? Can it serve as a medium that will present opportunities for change for the better, or is it going to be an instrument that will control and be controlled?

Digital Content Curating: All of Us Are Curators

It is still too early to answer it all, but to the extent that we can still be 'playful' within it, OK. Video is the right moment, especially these days, to explore this realm, a realm that has multiplied so vastly, fragmented, and so sporadic. For that reason, the curatorial strategy applied in OK. Video: Digital Viral will still follow three keywords: networks, communication, and sharing, in line with the characteristics of the viral sharing modus prevailing on the internet today.

This method also takes its inspiration from a work arena that is increasingly being used: Digital Content Curating. Actually, this working method had often been employed by many popular news gathering sites and blogs such as Mashable, Boingboing, Digg, and so forth. The use of the term 'curation' or 'curator' here is also notable. In addition to it being almost similar in application to the work of a curator, namely, selecting, analyzing, and presenting context, ideas, or perspectives of a certain knowledge to the public, it proves that the term 'curator' no longer belongs exclusively to the world of art, but can be widely applied to patterns of production and distribution of knowledge.

Digital Viral ran an experiment to study patterns of video movement in the virtual realm with a participatory strategy. We invited several contributors to act as sharers as well as filterers of videos previously uploaded to the virtual realm. They recommended their video findings and will get an active reaction from 25 individuals. This sharing period went on for one month, from August to September 2011. Most of the interaction took place via Twitter.

From the respondents, we received a contribution of hundreds of video links with varying themes. We then selected these videos and grouped them thematically. The themes were selected based on issues that prevail and able to represent the symptoms as well as the function of using video on the internet by Indonesians today.

26 themes were finally set: Political Spoofs, Music Spoofs, Film Spoofs, Gender, Accidents, Hoax, Idol, Talent Show: Irul Kevin, Pranks, Mainstream Celebrities, Viral Celebrities, Activism, Hacking, Science, Leaks, Moral Messaged, Supernatural-Mystical, How-To, Sports, Local Genius, Experimentation, Pluralism, Religion, Lipsync, and Million Viewers.

There are actually three most popular themes in the viral sharing activity in the world, including Indonesia: sex, babies, and animals. These three themes have netted millions of viewers. One can check this easily on Google or YouTube. But what is interesting, none of these three categories were shared by the respondents. We then decided to state this here as mere fact and not include it in the selection.

The Digital Viral presentation strategi will not use one specific room. Hundreds of videos will be spread in dozens of small screens throughout the Galeri Nasional Indonesia exhibition space in Jakarta. With this presentation, OK. Video FLESH: Digital Viral offers a pattern that can reflect the used of web-based video sharing and the viral information distribution modus in Indonesia, following the nature of viral video distribution itself: non-territorial, sporadic, and witness through small screens. These videos are marked with a virus mascot named FLESHY to distinguish it from other curatorial sessions.

Finally, we would like to thank all the contributors (names in chronological order, from the first who shared a link):

Andi 'Rharharha' Tidjels, Faesal Rizal, Nastasha Abigail, Ismet Fahmi, WokTheRock, Eric Sasono, Deasy Elsara, Ines Tjokro, Farid Rakun, Aryo Danusiri, Samuel Gentong Bagas, Oom Leo, Abraham Poespo, Indrawan Prahabyaka, Ari Juliano, Eko Harsoselanto, Andang Kelana, Veronica Kusuma, Dian Herdiany, Bobby Mandela, Ferdiansyah Thajib, Arif Adityawan, Afra Suci, Angga Wijaya, Pitra Hutomo.

Wishing you a good mutual contagion!

Digital Viral Team of OK. Video FLESH 2011:

Farah Wardani

Ibnu Rizal

*Note: All terms, quotes, and names (especially those underlined) can be searched in Google and Wikipedia.



Spoof Politik
SBY SALAH PIDATO
1'38"

Revolusionanda
Ditonton 248,015 kali
[http://www.youtube.com/watch?v=mLuUacRQfMU
&feature=youtu.be](http://www.youtube.com/watch?v=mLuUacRQfMU&feature=youtu.be)

Spoof Musik
GUNS N ROSES FEAT RHOMA IRAMA – BEGADANG
1'58"
imamph
Ditonton 62,699 kali
[http://www.youtube.com/watch?v=z4_
enF1c9jk&feature=youtu.be](http://www.youtube.com/watch?v=z4_enF1c9jk&feature=youtu.be)



Gender
WARIA BENCONG BANC DI JAKARTA INDONESIA
7'6"

Aabentlage
Ditonton 247,754 kali
[http://www.youtube.com/watch?v=jt73_
bDaRTA&feature=youtu.be](http://www.youtube.com/watch?v=jt73_bDaRTA&feature=youtu.be)

Idol
INDONESIAN IDOL 4 (PEDE DECH)
1'16"

TheBobbykuncen
Ditonton 3,326 kali
<http://www.youtube.com/watch?v=9GSL0MkdPSo>



Kecelakaan
KECELAKA'AN MOTOR VS MOTOR
19"

shalehtjasman
Ditonton 2,110 kali
<http://www.youtube.com/watch?v=KNpAtRTyPRO>

Talent Show: Irul Kevin
BANGTOIP DI MALESIYA PERSI HAIRUL KEVIN
1'54"

TheHairul2010
Ditonton 142 kali
[http://www.youtube.com/watch?v=wnrBi3pai5s
&feature=youtu.be](http://www.youtube.com/watch?v=wnrBi3pai5s&feature=youtu.be)



Hoax
TABRAK LARI MAUT
30"

warnadanwarni
Ditonton 110,719 kali
[http://www.youtube.com/watch?v=dAVFHM_
Nx6mo&feature=youtu.be](http://www.youtube.com/watch?v=dAVFHM_Nx6mo&feature=youtu.be)

Pranks
JEJAKA PETIR
2'59"
DanMahardeka
Ditonton 400 kali
[http://www.youtube.com/watch?v=RLRo5sloa
8Y&feature=youtu.be](http://www.youtube.com/watch?v=RLRo5sloa8Y&feature=youtu.be)





Adegan sesuai konteks skenario

Selebriti Mainstream
JUPE VS DP [ARWAH GOYANG KARAWANG]
5'2"
valonisme
Ditonton 74,756 kali
<http://www.youtube.com/watch?v=hGsRyNIUCxo>
&feature=youtu.be



Hack
Amazing Lighter Hack
1'34"

Daneboe
Ditonton 7,082,194 kali
<http://www.youtube.com/watch?v=cZuOPH2YsjE>



Aktivisme
JELANG 5 TAHUN LUMPUR LAPINDO
28"
nyestopproject
Ditonton 1,848 kali
http://www.youtube.com/watch?v=iyJdqb_4rNo&feature=youtu.be



Science
Memotong Telur Dengan Kertas
2'58"

kucingfisika
Ditonton 35,627 kali
<http://www.youtube.com/watch?v=z9T13428oGw>



Talent Show
YANGSEKU ~ PUJAAAN HATI
4'24"
wahyuandriyani
Ditonton 2,308 kali
<http://www.youtube.com/user/wahyuandriyani>



Leaks
KOMISI 8 DPR RI TIDAK MEMILIKI E-MAIL RESMI
1'27"
putracelebes01
Ditonton 11,716 kali
http://www.youtube.com/watch?v=lyKZ75Tg_k



Spoof Film
TAKING THE HOBBITS TO ISENGARD 10 HOURS
10'
TehN1ppe
Ditonton 1,154,835 kali
<http://www.youtube.com/watch?v=VznIDINPw4Q&feature=related>



Pesan Moral
Pancasila Sebagai Manual Bangsa
2'41"
komuniaksi
Ditonton 4,133 kali
<http://youtube.com/watch?gl=US&hl=en&client=mv-google&v=eSaYZ7o0wkU>



Supranatural/Klenik
TOWN WITHOUT PITY
 3'12"
oomleo
 Ditonton 420 kali
<http://www.youtube.com/watch?v=N5X6xpnO3MI&feature=youtu.be>

Jenius Lokal
MOP PAPUA "TAKUT SUNTIK" (DIAMBIL DARI VCD EPEN KAH CUPEN TOH VOL. 1)
 1'22"
aqilgendut
 Ditonton 85,355 kali
<http://www.youtube.com/watch?v=gTOdTPWJVg0>



Selebriti Viral
UDIN SEDUNIA
 2'39"
Maswirajaya
 Ditonton 1,352,402 kali
<http://www.youtube.com/watch?v=-FlwePYdjE&feature=youtu.be>

Eksperimentasi
ME DANCING
 7'12"
nunuhola
 Ditonton 2,004 kali
<http://www.youtube.com/watch?v=CAIipUATAWg>



How-to
DEWATA ELEKTRONIK - CARA MUDAH MEMBOBOL PINTU TANPA KUNCI
 1'49"
neutronuang
 Ditonton 479 kali
http://www.youtube.com/watch?v=upj_wo_ajG8&feature=youtu.be

Pluralisme
GEREJA DI RUSAK WARGA ISLAM
 1'16"
gombongbae
 Ditonton 108,303 kali
<http://youtu.be/z-Oeks9aR1c>



Olahraga
DUTCH EAST INDIES (INDONESIA) AT THE 1938 FIFA WORLD CUP
 2'3"
Adambede1001
 Ditonton 16,121 kali
<http://www.youtube.com/watch?v=QKmHW5ZG-Z0>

Religi
SMASH - DOA BERBUKA PUASA
 1'5"
IbelTube
 Ditonton 90,345 kali
<http://www.youtube.com/watch?v=VklxPvWF7d8&feature=related>





Lipsync

video lucu

4'16"

MrOgleng

Ditonton 759,215 kali

<http://www.youtube.com/user/MrOgleng#p/u/7/88xeQa5EyRQ>



Million Viewers

CHARLIE BIT MY FINGER

56"

kooljohnmason

Ditonton 11,588,103 kali

http://www.youtube.com/watch?v=he5fpsmH_2g

VIDEO OUT

SENI VIDEO DI GALERI DAN RUANG-RUANG ALTERNATIF

Dalam rentang waktu sepuluh tahun, ruangrupa telah bekerjasama dengan berbagai intitusi dan organisasi seni di Indonesia dan mancanegara untuk mengembangkan seni rupa kontemporer di Indonesia, termasuk menyelenggarakan festival dua tahunan OK. Video—Jakarta International Video Festival. Galeri Nasional Indonesia menjadi rekan tetap di setiap penyelenggaraan perhelatan ini—sebagai sebuah bagian pengembangan seni media dan seni rupa kontemporer yang dikembangkan oleh Galeri Nasional Indonesia.

Pada penyelenggaraan tahun 2011, ruangrupa menghadirkan program fringe bertajuk Video Out. Kami mencoba membuka jaringan kerjasama yang lebih luas dengan berbagai lembaga, terutama galeri seni rupa dan ruang alternatif di Jakarta. Tujuannya untuk mengajak mereka terlibat dalam mengembangkan seni video (seni media) di Indonesia dan mancanegara.

OK. Video FLESH menawarkan kerjasama berupa program presentasi/pameran, bagian dari program fringe, yang melibatkan seniman dan kurator dalam dan luar negeri yang akan mempresentasikan karya mereka di beberapa galeri dan ruang publik di Jakarta. Rentang waktu penyelenggaraan mulai dari satu minggu sebelum hingga satu minggu setelah penyelenggaraan OK. Video FLESH.

Selamat menikmati!

VIDEO ART IN GALLERIES AND ALTERNATIVE SPACES

In the span of ten years, ruangrupa has worked with several art institutions and organizations in Indonesia and abroad to develop contemporary art in Indonesia, including holding a bi-annual OK.Video—Jakarta International Video Festival. Galeri Nasional Indonesia has been a steady partner every time—as part of media art and contemporary art development that it promotes.

At this year's festival, ruangrupa strives to open up a wider collaboration network with various institutions and organizations in particular art gallery and alternative space networks in Jakarta and have them involved in developing video art (media art) in Indonesia and abroad, opening up the opportunity for them to participate in a wider collaboration internationally.

The type of collaboration OK.Video offers to art institutions is in the form presentation and exhibition programs. The program package is video art curatorial program involving international and Indonesian curators and artists who will present their works in such spaces as part of OK.Video series with Galeri Nasional Indonesia as the main venue.

Each institution and organization can choose any presentation/exhibition offered by ruangrupa. These presentations/exhibitions are independently held by the institutions/organizations in question. Every program will be part of OK.Video series and held over a one-week stretch before and after the OK.Video event.

Focus on Henry Foundation, Wimo Ambala Bayang, & Reza Afisina

Kurator: Ade Darmawan

Sesi ini menampilkan karakter artistik yang berbeda dari tiga seniman video Indonesia. Masing-masing hadir dengan kekuatan gagasan dan pendekatan yang sangat khas. Mereka adalah tiga seniman yang merepresentasikan generasinya. Kedekatan mereka dengan budaya populer, penggunaan narasi personal untuk membicarakan hal-hal yang lebih besar dan kompleks, serta kehadiran aspek komedi yang kental menjadi benang merah yang secara tegas hadir dalam karya-karya mereka.

Henry Foundation, Wimo Ambala Bayang, dan Reza Afisina menangkap peristiwa sederhana dan mengolahnya secara nakal dalam bahasa visual yang kerap subversif. Performance juga menjadi strategi yang mereka gunakan sebagai strategi visual. Henry Foundation a.k.a Batman mempersoalkan masalah relasi antar-individu. Wimo melakukan tanggapan atas ruang. Reza Afisina alias Asung membiarkan dirinya hadir sebagai medium untuk menyatakan berbagai ekspresi individu. Video-video dalam pameran ini menegaskan pernyataan artistik mereka.

This session presents different artistic characteristics from three Indonesian video artists. With their individual powerful ideas and unique approach, each artist represents the voice of their generation. Their intimate relationship with popular culture, the use of personal narrative to raise larger and more complex issues, infused with comical wit, are the underlining commonalities which connects these works.

Henry Foundation, Wimo Ambala Bayang and Reza Afisina captured simple events and playfully transform them into—a somewhat subversive—visual language. Performance is also part of their visual strategy. Henry Foundation aka Batman, raises questions on interpersonal relationships. Wimo responded to the space. Reza Afisina aka Asung, used his own body as a medium for various individual expressions. All the videos in this program further reinforce their artistic statements.

Henry Foundation



Fantastic Loop
8'12", 2010

Fantastic Loop terdiri dari tujuh buah karya video yang menampilkan rekonstruksi terhadap materi audiovisual yang telah ada. Film Indonesia klasik dari dekade 1970-an berjudul Gitar Tua yang dibintangi oleh Roma Irama dan Yati Octavia pun digunakan oleh Henry Foundation sebagai sumber primer. Apa yang kemudian tersisa adalah serangkaian karya video yang penuh oleh gerak repetitif, konstan, gestur serta laku yang ganjil, dan dialog-dialog yang terdistorsi. Dalam video ini Henry Foundation melakukan penggalian terhadap salah satu sifat dasar dari medium audiovisual: manipulasi. Fantastic Loop menjelma sebuah seri karya video yang cerdas dan menyimpan potensi humor yang mengejutkan.

Fantastic Loop consists of seven pieces of video works showing the reconstruction of audiovisual material that had already been made before. Cult Indonesian movie from 70's entitled Gitar Tua played by Roma Irama and Yati Octavia was used by Henry Foundation as primary source. What then remain are the series of video filled with repetition, constant and strange gesture, also distorted dialogue. In this work Henry explored the fundamental characteristic of audiovisual tool: manipulation. Fantastic Loop becomes smart video art that posses surprising humor sense.



Control
video interactive, 2010

Control adalah salah satu karya penting dari Henry Foundation. Video ini menjadi salah satu karya seni video Indonesia pertama yang memungkinkan hadirnya interaktivitas dalam bentuknya yang paling konkret: simulasi dari pola relasi kuasa antara subyek dan obyek. Penonton yang menguasai remote control memiliki otoritas terhadap apa yang ada di layar monitor. Control menjadi cerminan dari hasrat untuk mengendalikan, mempermainkan, bahkan menertawakan apa yang bisa kita kuasai.

Control is one of the most prominent Henry Foundation's video. It is also one of the first wave of Indonesian video arts that open up interactivity in real form: a simulation of power relation between subject and object. Viewers that hold remote control have their authority towards what existing in the monitor. Control is reflection of desire to command, to play and even to laugh at what could be conquered.



Keluarga Disko
3'25'', 2009

Seorang anak kecil perempuan duduk termenung di antara kerumunan orang yang menari, di sebuah festival musik techno di Hanoi. Sementara seorang bocah laki-laki seusianya (ia mengenakan kaos bergambar Batman) asik bergerak lincah mengikuti beat. Kontras yang kuat sangat terasa dalam video ini: antara musik techno yang menghentak, orang-orang yang menikmati trance, dan sang anak yang diam terpaku di tengah itu semua sambil memeluk sebotol air mineral.

A girl sits idly surrounded by a dancing crowd in a techno music festival in Hanoi. While a boy of similar age (sporting a Batman-print shirt) is seen moving enthusiastically to the rhythm of the music. Contrasting emotions are found throughout this video between the blaring techno sounds, its mesmerized participants, and the girl who sits in the middle of it all holding a bottle of mineral water.



Love Captured
1', 2009

Ada banyak detail peristiwa yang terjadi di ruang publik. Sepasang pemuda dan pemudi yang memadu kasih di tepi danau. Sepasang lansia yang duduk di bawah pohon yang rindang. Juga dua siswa dan siswi yang saling bertengkar sepulang sekolah di tepi jalan yang ramai. Video ini, secara sederhana, merekam momen-momen tersebut di kota Hanoi.

A variety of detailed events are found in a public space: a young couple is found making out at a lakeside, an elderly couple sits under a shaded tree, and a male and female students seen arguing by the crowded sidewalk. This video captures these moments in the city of Hanoi.

Wimo Ambala Bayang



Once Upon A Time Series: Indramayu, Cina, Malang
various durations, 2005-2006

Seri Once Upon A Time terdiri dari tiga karya video yang menampilkan tanggapan Wimo terhadap ruang atau lokasi, baik sebuah negara maupun sebuah kota. Dalam setiap video ia menggunakan tubuhnya sendiri untuk melakukan performance yang cerdas dan humoris. Meludah di pinggir jalanan di sebuah kota di Cina, memainkan raket pembunuh nyamuk di perkampungan Indramayu, dan menjinjing seongkok roti pada kepala di sebuah pusat perbelanjaan di kota Malang.

Once Upon A Time series consists of three video works which shows Wimo's response to space or location, be it a country or a city. In each video he used his own body to act a sharp and humorous performance. By spitting at a sidewalk in one of the city in China, playing mosquito killing racket in Indramayu villages, and carrying a loaf of bread on top of his head in a shopping mall in Malang.



Sabar (Patience)
1', 2006

Sebuah reklame bertuliskan Toko Besi SABAR menggantung terbalik di pinggir Jalan Brigjen Katamso Utara, Yogyakarta. Video ini memainkan mata kita dengan melihat sebuah reklame rusak dalam posisi kamera yang tidak biasa. Kita pun melihat sebuah pemandangan yang aneh di mana langit biru berada di bawah dan lalu lintas jalanan berada di atas.

A Toko Besi SABAR (SABAR Iron Shop) written billboard hang upside down at Brigjen Katamso Utara Street, Yogyakarta. This video tricked our eyes by shooting a busted billboard with unusual camera position. We also witness a strange view where the blue sky was laying below and the streets above it.



Forget It Forget It Not
5'20", 2005

Sebuah relief potret para proklamator Republik Indonesia; Soekarno dan Hatta berada di salah satu jalan utama di Yogyakarta. Mobil dan kendaraan terus berlalu-lalang di depannya, begitu pula pejalan kaki dan gerobak kaki lima. Dua buah teks pada sisi kiri layar muncul secara bergantian: Forget it dan Forget it not, Pada video ini kamera seakan mewakili mata kita yang juga ikut bimbang di antara dua pilihan: melupakan heroisme masa lalu atau justru tetap menyimpannya.

A relief depicting the Republic of Indonesia's proclaimers; Soekarno and Hatta was on one of the main street in Yogyakarta. Cars and vehicles passing by in front of it, as well as street walkers and sidewalk carts. Two texts were blinking on the left side of the screen: Forget it and Forget it not. In this video, the camera seems to represent our eyes which are torn between two choices: to forget the past heroism or embrace it.

Reza Afisina



My Chemical Sister
2'15", 2004

Produk kecantikan penuh oleh bahan kimiawi. Nama-nama zat yang tidak diketahui dan diakrabi. Jutaan bahkan milyaran wanita di dunia memakainya. Sebuah perpaduan yang keras antara industri beracun dan hasrat akan kesempurnaan.

Beauty products are filled with chemical substances. The materials are familiar yet unknown to its users. Millions and billions of women around the world uses them. An austere combination between this poisonous industry and the lust for perfection.



Why
5'22", 2009

Di hadapan kamera setiap orang merayakan otoritas dan eksistensinya. Termasuk juga bernyanyi, meski tanpa suara.

In front of the camera, everyone celebrates their authority and existence. Including singing without a voice.



United in One's Nation
1'30", 2011

Baju yang kita kenakan barangkali dibuat oleh tangan-tangan pekerja dari negara yang jauh dan tidak pernah kita kunjungi, atau di negeri sendiri. Industri sandang adalah industri yang berdiri di atas ironi antara kemewahan dan kemiskinan para buruh.

The clothes we wear were probably made by the hands of workers from far away places; places that we might have never been to, even if its from part of our own country. The garment industry is an industry that stands upon the irony between the luxury of the products and the poverty of the workers.

Generasi Baru Seni Video Indonesia

Kurator: Hafiz

Sepuluh tahun terakhir perkembangan seni video Indonesia menghadirkan banyak seniman video muda yang kualitas karyanya patut membuat kita bangga. Yang paling menggembirakan, seniman-seniman muda ini mencoba unjuk gigi di panggung seni rupa kontemporer tanah air dan mancanegara.

Pada sesi Generasi Baru Seni Video Indonesia, OK. Video FLESH bekerja sama dengan CG Artspace menampilkan delapan seniman video generasi baru yang kami anggap penting saat ini. Pemilihan delapan seniman ini hendak menampilkan berbagai dimensi seni rupa kontemporer; dari aspek sinematik dan audiovisual, seni pemberdayaan dan pertarungan wacana, dimensi pasar serta pengarsipan.

Faktor-faktor tersebut mempengaruhi setiap seniman dalam cara yang berbeda. Sebagian yang sudah pernah tampil di berbagai ajang internasional justru kurang begitu populer di negeri sendiri. Ada pula yang sudah cukup dikenal publik berkat bantuan mekanisme pasar, selain karena karya mereka memang cukup berkualitas dan mudah dinikmati.

Sesi Generasi Baru Seni Video Indonesia hendak memperkenalkan seniman-seniman video muda kita agar dapat dinikmati lebih luas lagi oleh publik dan penikmat seni di tanah air.

Indonesia's New Video Art Generation
Curated by Hafiz

The last ten years of Indonesia's video art scene has seen the emergence of many young video artists whose quality gives us a reason to be proud. It is exciting to see these young talents show their prowess in the contemporary art stage both at home and abroad.

In Indonesia's New Video Art Talent session, held in collaboration with CG Artspace, OK. Video FLESH presents eight most notable young artists in the scene today. These artists were selected to show the various dimensions of contemporary art; the cinematic and audiovisual aspects, art of empowerment and battle of discourses, market dimensions and archiving.

These factors have influenced each artists in different ways. Some who have exhibited internationally are not too popular at home. While others are better known thanks to the market, and, naturally, for the quality and mastery of their work.

This session introduces our young video art talent, so their work can be enjoyed by a wider art audience and the Indonesian public in general.

Bagasworo Aryaningtyas



P = ?
3'48", 2011

Sekilas pemandangan trotoar di saat hujan, hampir membekukan sebagian langkah untuk bergeser dari tempat yang aman. Sedangkan aman terus bergeser.
A glimpse of the pavement on a rainy day, almost froze some steps to shift from a safe place. While safety continues to shift.



BILAL
3'56", 2006

Bilal, seorang muadzin ditampilkan dengan pakaian yang tidak biasa ditemui pada tayangan adzan Shubuh atau Maghrib ditayangkan di televisi.
Bilal, a muezzin shown with clothes that are not normally found on television while Adzan at Shubuh or Maghrib time aired on television.

Bagasworo Aryaningtyas, alias Chomenk lahir di Jakarta pada 1983. Pada 2009, ia mempresentasikan karyanya yang berjudul Bilal di Oberhausen Film Festival, Jerman. Di tahun yang sama, ia memberikan workshop dalam OK. Video Comedy - 4th Jakarta International Video Festival. Saat ini ia bekerja di Divisi Penelitian dan Pengembangan Forum Lenteng. Karya-karyanya telah dipresentasikan di berbagai festival film dan seni rupa di Indonesia dan mancanegara, seperti Jakarta International Film Festival; International Film Festival Rotterdam; dan sebagainya.

Bagasworo Aryaningtyas, a.k.a Chomenk born in 24 March 1983 in Jakarta. In 2009, he visited Oberhausen Film Festival, Germany to present his work entitled Bilal. On the same year he gave workshop in OK. Video COMEDY - 4th Jakarta International Video Festival. In 2010 participated in an exhibition at Centre Culturel Francais, "... yang taksa [ambigu]". Along with Forum Lenteng, his works have been screened in numerous national film festivals such as; Jakarta International Film Festival, Festival Film Dokumenter, as well as international festivals; International Film Festival Rotterdam, and many more.

Mahardika Yudha



SUNRISE JIVE
7', 2005

Dokumenter tentang pekerja pabrik mobil yang melakukan senam setiap pagi sebelum memulai kerja. Rutinitas dalam bekerja memang membosankan, tetapi ada sesuatu di balik itu yang dapat membuat kita tersenyum dengan rutinitas.

Documentary about an automobile factory workers whom performs morning exercises before works. The tedious working routines, but something shows up behind that to make us laugh on routinely fashion.



SUARA PUTRA BRAHMA
10', 2010

Brahmaputra merupakan satu-satunya sungai yang bernama laki-laki di India. Sungai ini membelah Northeast India menjadi dua. Sungai ini yang menghubungkan empat negara, Tibet, Bangladesh, India, dan Cina. Sungai tua ini menyimpan banyak kisah-kisah 'lelaki' dan peperangan, yang berlangsung sejak pertempuran Saraighat hingga sekarang dengan munculnya kelompok-kelompok yang ingin memisahkan diri dengan pulau induk.

Brahmaputra river is the only man-named in India. The river divides the Northeast India into two. This river connects four countries; Tibet, Bangladesh, India, and China. The old river keeps a lot of memories of man and wars, which lasted since the fighting of Saraighat until now with the appearance of groups that want to separate themselves with the mother island.

Maulana Muhammad Pasha



JALAN TAK ADA UJUNG
6' 26", 2006

Ketika arah dan alamat tidak lagi pasti, ketika petunjuk dan arahan mengajak anda berfantasi akan lokasi. Tidak ada patokan pasti, berjalan dalam sebuah labirin kota.

When directions and addresses are no longer certain. When clues and courses took you to fantasize on location. There are no certain measures, walking in a path of a labyrinth in the city.



TERMINAL
2010. 11'

Pembacaan ulang terhadap salah satu sudut kota; terminal. Siasat analisis tidak lagi berkuat pada kepastian 'dokumentatif' atau keabsahan 'pengetahuan'. Alat analisis ini berangkat dari pengalaman, dengan menggunakan segala fasilitas yang terdapat pada teknologi video untuk membaca secara lebih peka keseharian di terminal.

Rereading of one corner of the city; bus station. Analysis tactic is no longer dwell on the documentative certainty or the validity of knowledge. This analysis departs from experience, using any features that found in video technology to be more sensitively-read of a daily life at the bus station.

Maulana Muhammad Pasha atau biasa dipanggil Adel ini lahir di Jakarta pada Januari 1983. Ia merupakan salah satu pendiri Forum Lenteng Jakarta, dengan proyek video pertamanya berjudul Massroom Project. Karya-karyanya telah dipamerkan di berbagai festival tanah air dan mancanegara. Pada 2010, ia menjadi inisiator pameran bersama Yang Taksa di Centre Culturel Francais, Jakarta.

Maulana Muhammad Pasha or who used to call Adel was born in Jakarta, 1983. He's a co-founder of Forum Lenteng, Jakarta, with his first video, Massroom Project. His works have been exhibited at festivals in Indonesia and abroad. In 2010, he became the initiator of Yang Taksa exhibition at Centre Culturel Francais, Jakarta.

Award: Asean New Media Art dan Indonesia Art Award with Ari Satria Dharma.

Otty Widasari



RUMAH
7' 37", 2007

Video eksperimental dengan dua layer yang berhadap-hadapan, tentang interaksi warga Jakarta yang datang dari berbagai asal-usul dalam satu tempat tinggal yang sama. Karena didesak oleh situasi dengan alasan entah apa, dalam ketidakcocokan 'kami' harus saling berinteraksi, bersama-sama menjaga irama yang tidak pernah sama itu berjalan bersamaan dalam satu tempo yang kacau.

A cosy courtyard. The camera looks in from two sides. The image is split to avoid missing anything. But nothing special happens. That's the nice thing about home. A spatial experiment in two dimensions. Pressed by situation for the reason unknown, in misfits, we as Jakarta suburban populace needs to interact, together keeping the rhythms that never were the same, walking together in an out-beat tempo. But we're in nowhere, we're here.



PUNK SATU MENIT
1', 2005

Dokumenter pendek satu menit wawancara dengan Dionysius 'The Punk' tentang hal-hal yang biasa di Indonesia, tapi tidak biasa baginya.

A one minute interview with Dionysius "The Punk" about general things in Indonesia, but not for him.

Otty Widasari dilahirkan di Balikpapan, 1973. Kerja dan tinggal di Jakarta dan salah seorang pendiri Forum Lenteng. Karya-karyanya telah diputar dan dipamerkan di berbagai festival baik nasional dan internasional seperti: OK. Video Militia-3rd Jakarta International Video Festival 2007; 5th Singapore Film Festival, 2009; 11th Barcelona Asian Film Festival, 2009; dan masih banyak lagi.

Otty Widasari born in Balikpapan, 1973. She is co-founder of Forum Lenteng, who lives and works in Jakarta. Her works have been presented in numerous exhibitions, include OK. Video Militia-3rd Jakarta International Video Festival 2007; 5th Singapore Film Festival, 2009; 11th Barcelona Asian Film Festival, 2009; and many more.

Awards: Finalist of Indonesian Art Award, 2008.
<http://ottywidasari.blogspot.com>

Syaiful Anwar



ADEGAN USAI HUJAN
4', 2010

Merespon situasi sebuah pinggiran kota yang sedang terjadi bencana. Seringkali bencana tidak mendapatkan respon kritis dari para warganya. Membaca ulang pengalaman bencana yang terjadi di perkotaan, melalui suatu aksi, adalah semangat membaca ulang fenomena bencana yang terjadi di sekitar warga kota.

Responding to a suburban situation when hit by a disaster. Often the disaster did not taken seriously from the citizens. Re-read disaster experience in urban areas through an action, is the spirit to re-read disaster phenomenon that happened around the city.



KEPUTUSAN DI SUNGAI CIUJUNG
11' 19", 2009

Bagaimanakah Wandu, seorang remaja akan memutuskan harga dirinya sebagai seorang lelaki dalam tradisi sungai Ciujung? Apakah kekuatan-kekuatan sosial di lingkungannya mampu menaklukkan kecemasannya daripada melecehkan dirinya.

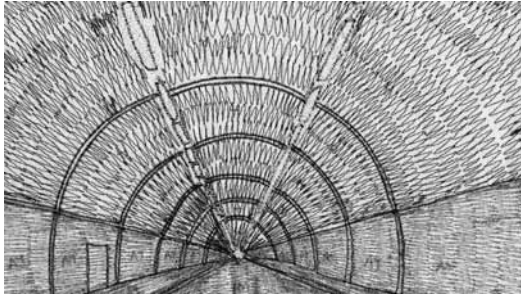
How Wandu, a teenager, will decide the pride as a man in the tradition of the Ciujung River? Does the social forces in its environment is able to conquer his anxiety rather than harassing him?

Syaiful Anwar dilahirkan di Jakarta pada tahun 1983. Tahun 2010 ia terlibat dalam proyek film dokumenter Crossing The Boundaries: Cross-Culture Video Project For Peace 2010 bersama Yayasan Interseksi

Syaiful Anwar born in Jakarta, 1983. In 2010, he involved in a documentary project, Crossing the Boundaries: Cross-Culture Video Project for Peace 2010 with Yayasan Interseksi.

Awards: Kompetisi Seni Media, Direktorat Kesenian, Direktorat Jenderal Nilai Budaya, Seni dan Film, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.

Tromarama



BORDERLESS
2' 25", 2010

Video animasi dengan teknik bordir pada kanvas. Karya ini memaknai batas-batas dalam keseharian manusia.

A video animation of embroidery technic on canvas. This work interprets the limits of human in everyday life.



SRIGALA MILITIA
4' 32", 2006

Video klip ban Seringai ini dibuat dengan tehnik stop-motion dengan materi grafis cukil kayu yang dibuat Tromarama dengan teliti, rapih, dan cekatan.

Serigala Militia (2006) is a stop-motion animation accompanied by the music of trash metal band Seringai from Jakarta. Using the actual process of the carving and inking of the boards as the subject of the work, the animation exposes the process of xylography in all of its directness and materiality.

Tromarama adalah sebuah seniman kolektif yang terbentuk pada tahun 2004, yang terdiri dari Febie Babyrose, Ruddy Hatumena, dan Herbert Hands. Mereka berkarya dalam berbagai medium, khususnya teknik stopmotion, dengan memadukan cukil kayu, fotokopi, kolase, bordir, lukis, dan gambar. Mereka telah memproduksi beberapa video musik musisi lokal berbagai genre seperti rock dan jazz.

Tromarama is a collective that was formed in 2004 by Febie Babyrose, Ruddy Hatumena and Herbert Hans. They work in different media, particularly stop-motion animation, combining techniques such as woodcut, photocopy, collage, embroidery, painting, and drawing, and materials like charcoal, buttons, sequins, and beads. They have produced several music videos for local bands in different genres such as rock and jazz.

<http://www.tromarama.blogspot.com>

Yusuf Ismail



KETIK REG SPASI BLA BLA BLA
5', 2008

Menampilkan sejumlah kurator Indonesia yang menjajakan iklan layanan SMS. Dengan mengetik Reg Spasi Kontemporer nasib Anda sebagai seniman bisa berubah. Jika Anda ingin menjadi seniman video, Anda harus lahir pada rabu Kliwon. Jika Anda berbintang Cancer dan ingin menjadi seniman kaya, Anda harus mengubah zodiak Anda menjadi Gemini.

Presenting a number of Indonesian curators touting text messages services. By typing 'Reg space Contemporary', you can change your fate as an artist. If you want to be a video artist, you must have been born on Rabu Kliwon according to the Javanese calender. If you are a Cancer and want to become a rich artist, you have to change your starsign into Gemini.

Yusuf Ismail lahir di Bogor (1982). Ia menamatkan studi seni rupa murni di Institut Teknologi Bandung tahun 2008. Karya-karyanya telah dipamerkan di sejumlah pameran seperti MEDIATIONS, Dislocate CHIYODA ARTS 3331, Japan; 4th Tropical Lab "Urban Mythologies of Singapore" ICA Gallery and Praxis Gallery, Lasalle College, Singapore; Critical Point Edwin Gallery, Jakarta, Indonesia; ArtJog10 Jogja Art Fair, Indonesian Art Now, Yogyakarta, Indonesia; Membajak TV di Komunitas Salihara pada tahun ini. Kini ia tinggal dan bekerja di Bandung.

Yusuf Ismail was born in Bogor (1982). He earned his bachelor of art degree from the Institut Teknologi Bandung. His works have been presented in numerous exhibition, such as MEDIATIONS, Dislocate Chiyoda ARTS 3331, Japan; 4th Tropical Lab "Urban Mythologies of Singapore" ICA Gallery and Praxis Gallery, LasalleCollege, Singapore; Critical Point Edwin Gallery, Jakarta, Indonesia ;ArtJog10 Jogja Art Fair, Indonesian Art Now, Yogyakarta, Indonesia; Hijacking TV in the Salihara this year. Now he lives and works in Bandung.

10 Tahun Seni Video Indonesia (2000-2010)

Kurator: Hafiz

Seni video di Indonesia memperlihatkan perkembangan yang penting untuk dicatat dalam kurun sepuluh tahun terakhir (2000-2010). Para seniman yang berkarya dengan medium video banyak bermunculan dengan gagasan, visi, serta strategi artistiknya masing-masing. Hal ini tidak ditemukan dalam periode sebelumnya ketika medium video (sebagai salah satu seni media baru) belum dilihat sebagai sesuatu yang penting dan relevan dalam membaca kaitan antara praktik artistik dengan perkembangan yang terjadi di tengah masyarakat. Meledaknya budaya tontonan, derasnya arus globalisasi, dan tingginya aksesibilitas terhadap teknologi audiovisual adalah beberapa aspek penting yang terjadi di Indonesia dalam satu dekade terakhir.

Festival OK. Video yang diselenggarakan ruangrupa sejak 2003 tercatat sebagai salah satu pemicu bagi lahirnya karya-karya berbasis video. Para pembuat video dalam periode ini, yang sebagian besar adalah generasi muda, menawarkan kekayaan tema: tubuh dan kekerasan, kota, trauma masa lalu, buruh, subkultur, keseharian, sejarah medium video dalam hubungannya dengan situasi sosial dan politik nasional, hingga pergulatan pemikiran filsafat dalam arena sepak bola. Aspek teknis seperti penggunaan kamera video yang sederhana, kehadiran performance, instalasi, teknik penyuntingan yang rumit, penerapan efek digital khusus, serta proses riset yang panjang, juga menjadi dinamika yang khas.

Kompilasi 10 Tahun Seni Video Indonesia (2000-2010) adalah salah satu upaya ruangrupa dalam membaca dan merangkum perkembangan seni video di tanah air. 27 karya video dari kompilasi ini membuka ruang bagi berbagai pembacaan lebih lanjut dan menyeluruh yang berguna dalam memetakan medium video sebagai praktik artistik di Indonesia.

10 Years of Indonesian Video Art (2000-2010)

Curated by Hafiz

Indonesian video art has shown significant development which important to be noticed within the last 10 years (2000-2010). Artists work with video has thrive with their own ideas, vision and individual artistic approaches. The phenomena didn't exist in previous period when video (as one of the new media art's form) had not been considered yet as worthy and crucial as an instrument to conceive the relation between artistic practice and social situation. Explosion of spectacle, strong wave of globalization and high number of accessibility towards audiovisual technology are only several important aspects appeared in Indonesia for one last decade.

OK. Video Festival initiated by ruangrupa since 2003 was recorded as one of the particular aspect that provoked the growth of video-based works in Indonesia. Video makers emerged during the period, which most of them came from young generation, offered various themes: body and violence, city, trauma, worker, subculture, daily issues, history of video and national subjects, also the clash of philosophical thoughts on football match. Technical approach such as the using of simple camera, performance, installation, complex editing, digital effect, also long term research-based video, created particular dynamics.

10 Years Indonesian Video Art's compilation (2000-2010) is one of the efforts from ruangrupa to record as well as to perceive the development of video art in Indonesia. 27 video works compiled inside this compilation invite further integrated researches and critics that may give priceless contribution to position video as artistic practice in Indonesia.



Reza Afisina
WHAT
11', 2001

Tintin Wulia
VIOLENCE AGAINST FRUITS
4', 2000

Aditya Satria
Happiness is Milk
7', 2001

Eko Nugroho
BERCEROBONG
2', 2003

Ariani Darmawan
IT'S ALMOST THERE
24', 2000

Mahesa Almailda
FISH MARKET
6', 2002

Forum Lenteng
ANDY BERTANYA
14', 2003

Krisna Murti
BEACH TIME
6', 2003

Martin Kristianto
DANGDUT KOPLO
4', 2003

Tintin Wulia
EVERYTHING'S OK
5', 2003

Anggun Priambodo
CRASH
1', 2004

Hafiz
ALAM: SYUHADA
9', 2005

Ari Satria Darma
IQRA
3', 2005

Andry Mochamad
JUST DO IT
10', 2005

Wimo Ambala Bayang
ONCE UPON A TIME IN CHINA
5', 2005

Mahardika Yudha
SUNRISE JIVE
7', 2005

Bagasworo Aryaningtyas
BILAL
4', 2006

Maulana M. Pasha
JALAN TAK ADA UJUNG
7', 2006

Wok The Rock
BOMB TO DANCE
3', 2007

Muhammad Akbar
DIRECT ACTION
3', 2007

Henry Foundation
ONE HOUR SET VARIOUS
installation, 2007

Otty Widasari
RUMAH
8', 2007

Yusuf Ismail
KETIK REG SPASI BLA BLA BLA
5', 2008

Prilla Tania
MEMANEN MATAHARI
1', 2009

Ade Darmawan
PHILOSOPHER FOOTBALL (MATCH)
23', 2009

Anggun Priambodo
SINEMAELEKTRONIK-VIDEO ELEKTRONIK
4', 2009

Forum Lenteng
VIDEOBASE: VIDEO, SOSIAL, HISTORIA
installation, 2008-2010

Focus on Prilla Tania

Kurator: Ade Darmawan

Pameran ini memperlihatkan karya-karya video Prilla yang penuh oleh fragmen keseharian dan ilusi tentang gerak dan waktu. Aktivitas domestik seperti mencuci, menonton TV, berjalan ke dapur setelah bangun tidur, dan menjemur pakaian; peristiwa sehari-hari yang kerap menyimpan pesonannya sendiri. Video-video Prilla memperlihatkan kemahiran yang tinggi dalam memanipulasi dan mengunci gerak dan waktu. Suara-suara yang berfungsi sebagai ilustrasi. Semua terangkum dalam serangkaian fragmen keseharian yang meskipun sekilas tampak sederhana, tetap sesak oleh berbagai detail yang harus dicermati. Kedalaman emosional, intimitas, juga feminitas menjadi unsur yang kuat dalam karya-karyanya

Setiap gerakan lahir dari transisi antar frame dengan frame lain. Setiap benda dua dimensi yang digambar dan kemudian dihapus meninggalkan jejak-jejak yang samar. Karya-karya video Prilla menegaskan bahwa pada akhirnya video sebagai medium audiovisual adalah serangkaian citraan beku yang bergerak dalam satuan waktu.

This exhibition shows Prilla Tania's video works that full with daily fragments and illusion about movement. Domestic activity such as washing and drying clothes, watching on TV, walking to the kitchen after wake up, ; daily actions that seems like small things always possess their own beauty. Her works shows the high craftsmanship in manipulating and locking every movement and moment. Sounds function as illustration. All of these elements are put together on the series of daily fragments which though seems so ordinary, they are filled with details that should be noticed. Emotional depth, intimacy as well as femininity are strongest elements in her works. Every movement came from frame-to-frame transition. Every two-dimensional image traced and erased. What still remain then are blur marks. Prilla's works emphasize that at last, video (as audiovisual tool) is barely sequences of still images that move within time.

Prilla Tania, 1979. Menyelesaikan pendidikan di Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung pada 2001. Bersama dua seniman perempuan lain, Prilla mendirikan Videobabes di tahun 2004. Ia telah mengikuti banyak program residensi, seperti Taipei Artists Village (2008) dan Mediacion: Dis-locate residency program, Jepang (2010). Prilla dikenal sebagai seniman yang banyak membuat karya video, performance, video-performance, dan patung.

Prilla Tania, b. 1979. Graduated from Faculty of Arts and Design, Bandung Institute of Technology in 2001. Along with two other female artists, she founded Videobabes in 2004. She had involved in many residency programs, such as Taipei Artists Village (2008) and Mediacion: Dis-Locate residency program, Japan (2010). Prilla is well known as young woman artist who eagerly creates video, performance, video performance and sculpture.



Sharing Tables
1', 2008

Tangan-tangan mengepung sebuah meja bundar. Masing-masing memegang sendok, garpu, dan sumpit. Sebuah tangan tidak memegang peralatan makan apapun. Mereka semua bergerak di atas meja, mencomot hidangan yang tidak ada sama sekali di sana, secara bergantian.

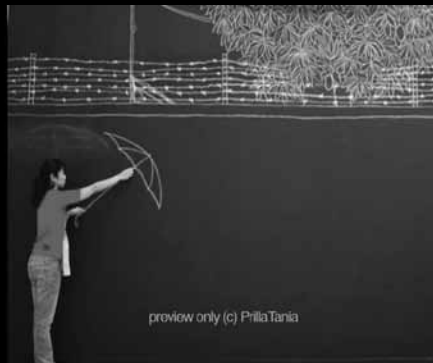
The hands surround a table. Every each of them holds couple of spoon, fork and chopstick. There is only one hand that holds nothing. They all move on the table, one by one, grab the meals that aren't entirely there.



Voluntarily Dictated
12' 51'', 2010

Prilla melukis papan hitam berukuran lebar dengan kuas dan air. Goresan air menciptakan garis hitam tegas yang menyaput debu serta sisa-sisa serbuk kapur pada permukaan papan. Ia menorehkan gambar benda-benda yang ada dalam keseharian, mulai dari televisi, koran, billboard iklan di pingir jalan, trolley super market, hingga keranjang sampah. Gambar benda-benda itu mengering kemudian hilang ketika ia mulai menggambar benda yang lain. Video ini memperlihatkan reaksi Prilla terhadap setiap benda yang ia gambar sendiri. Tubuhnya akan berhenti selama beberapa detik, seperti berpose dalam aktivitasnya dengan benda-benda itu.

Prilla draws on the wide blackboard with brush and water. Every trace creates bold black lines that wipe the dusts and chalks on the surface. She paints daily stuff, such as television, newspaper, billboard ad over the street, trolley and basket. Those images getting dry and start to disappear every time she moves to draw other new image. This video shows Prilla's reaction towards every image created by her self. Her body will freeze for seconds, as if she poses her activity with everyday stuff.



Space Within Time / Ruang dalam Waktu

video series, 2008-2009, various durations

Space Within Time merupakan serangkaian seri video yang berkelanjutan yang telah dikerjakan Prilla sejak 2008 hingga 2009. Seluruh karya dalam seri ini menampilkan laku performance Prilla dan persinggungannya dengan video. Kelima video dalam proyek ini menegaskan identitasnya sebagai seniman yang konsisten mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh medium video. Waktu (sebagai aspek temporal) dan gerak (sebagai elemen visual) yang dapat dikunci dan dimanipulasi. Suara-suara yang berfungsi sebagai ilustrasi. Semua terangkum dalam serangkaian fragmen keseharian yang meskipun sekilas tampak sederhana, tetap sesak oleh berbagai detail yang harus dicermati.

Space Within Time is on-going video series created by Prilla from 2008 until 2009. Whole oeuvres inside this project expose her performance act along with its encounter with video. These five video works underlines her identity as artists who consistently optimizing ability possessed in video. Time and movement (as temporal and visual aspects) are locked and manipulated. Sounds that function as illustrative elements. All of these unite in the series of daily fragments that even seems full of simplicity, always dominated by details that should be noticed.

Focus On Sebastian Diaz Morales

Pada tahun 2000 di Amsterdam, adalah kali pertama perkenalan ruangrupa dengan Sebastian Diaz Morales. Ia diminta oleh Rijksakademie untuk mendokumentasikan pertemuan pertama jaringan RAIN Artist Network, di mana ruangrupa menjadi salah satu anggotanya. Ia tidak banyak bicara dalam rapat-rapat yang berlangsung di Rijksakademie itu, namun dalam beberapa kesempatan, saya berdiskusi dengannya tentang film, Neo realisme Italia, dan fenomena sinema di Amerika Latin. Saat kami kembali ke Jakarta, ia memberikan kompilasi karyanya dalam format VHS kepada ruangrupa.

Pada tahun 2001, ruangrupa menggagas sebuah proyek seni video bertajuk *Silent Forces* yang berangkat dari pertanyaan bagaimana membaca fenomena teknologi dalam seni dan persoalan-persoalan urban kontemporer. Proyek ini melibatkan beberapa seniman dan pekerja audiovisual dari tiga negara; Indonesia, Belgia dan Argentina. Sebastian merupakan salah satu seniman yang kami undang pada proyek seni video ruangrupa pertama ini.

Program *Focus On Sebastian Diaz Morales* pada OK. Video FLESH adalah pembacaan atas pencapaian bahasa video dan sinema seorang Sebastian Diaz Morales. Seniman yang kini tinggal di Amsterdam ini terkenal dengan 'sinema video' dengan bahasa puitis. Pada tahun 2001, saat berkolaborasi dengan saya, Sebastian berbagi pengalaman kepada ruangrupa tentang cara memproduksi film secara independen (individual). Ia mengangkat kamera, melakukan penyunting, menulis, dan mengemas rekaman audiovisual secara mandiri. Video *15,000,000 Parachutes* yang diproduksi bersama ruangrupa tersebut mempesona kami saat itu. Tidak pernah tebayangkan sebelumnya, dengan kamera sederhana dan peralatan *home-editing*, video *15,000,000 Parachutes* menjelma menjadi video dengan kekuatan sinema urban yang sangat memikat.

Melihat lebih jauh pada karya-karya Sebastian Diaz Morales, dalam perspektif 'bahasa', saya tidak bisa melepaskan diri dari stereotip sastra Amerika Latin yang penuh fantasi itu. Pada karya videonya, gaya dokumenter yang menginterpretasikan realisas dengan 'main-main', ironi, serta sikap skeptis menjadi tidak biasa. Seperti pada generasi baru seniman video di berbagai tempat di dunia—yang sangat sadar akan kemampuan teknologi audiovisual saat ini—Sebastian sangat andal menggunakan bahasa film. Video-videonya naratif, hingga terkadang seperti sebuah dokumenter ilmiah. Meski begitu, ia sangat piawai menghadirkan metafora-metafora yang tak terduga dalam menggambarkan persoalan sosial politik masyarakat saat ini, hingga tercipta kolaborasi antara tradisi modern dalam film (*auteur*, esai, epik, dokumenter, dan fiksi) dan fenomena seni video.

Dalam program ini, OK. Video FLESH menghadirkan tujuh karya video Sebastian Diaz Morales dibuat dalam periode 1998-2008. Karya-karya tersebut antara lain *Paralelo 46* (1998), *15,000,000 Parachutes* (2001), *The Apocalyptic Man* (2002), *Lucharemos Hasta Anular la Ley* (2004), serta *The Man With The Bag* (2004), *Oracle* (2008) yang akan dipresentasikan di Kineforum, Dewan Kesenian Jakarta, dan *Ring, The Means of Illusion* (2007) yang akan dipresentasikan di Galeri Nasional Indonesia.

Focus On Sebastian Diaz Morales

Ruangrupa's introduction to Sebastian Diaz Morales was in 2000 in Amsterdam when he was asked by Rijksakademie to document the first meeting of RAIN Artist Network where ruangrupa was a member. He didn't speak much during the meetings at the Rijksakademie then, but on a number of occasions, I had discussions with him about films, Italian neo-realism, and the Latin American cinema phenomenon. Upon my return to Jakarta he gave ruangrupa a compilation of his work in a VHS format.

In 2001, ruangrupa help a video art project entitled Silent Forces which was sparked by questions about how to read the technological phenomena in art and contemporary urban issues. This project involved artists and audiovisual workers from three countries: Indonesia, Belgium and Argentina. Sebastian was among those we invited for this first ruangrupa video art project.

The Focus on Sebastian Diaz Morales program at OK.Video FLESH is a reading of video and cinematic language achievements of one Sebastian Diaz Morales. The artist who now lives in Amsterdam is renowned for his poetic 'video cinema'. In 2001, when I collaborated with him, Sebastian shared his experienced with ruangrupa about producing films independently (individually). He wrote, shot, edited and packaged the audiovisual recording on his own. The 15,000,000 Parachutes video produced with ruangrupa fascinated us at the time. Never before have we imagined that with a simple camera and home-editing equipment, 15,000,000 Parachutes turned into a very captivating urban cinema video.

Looking further into Morales' works, from the perspective of language, I cannot free myself from the Latin American literature fantasy-fille stereotype. In his work, the playful, ironic and sceptic documentery style became unusual. As is common with the new generation of video artists around the world—who are very much adept with the latest audiovisual technologies—Sebastian is very proficient with the language of film. His videos are narrative, to the point that sometimes they feel like a scientific documentary. In spite of that, he is very deft at presenting unexpected metaphors in describing the society's socio-political problems, creating a confluence of modern tradition in film (auteur, essay, epic, documentary and fiction) and video art.

In this program, OK. Video FLESH presents seven works of Sebastian Diaz Morales produced between 1998-2008, including Paralelo 46 (1998), 15,000,000 Parachutes (2001), The Apocalyptic Man (2002), Lucharemos Hasta Anular la Ley (2004), as well as The Man With The Bag (2004), Oracle (2008) to be screened at Kineforum, the Jakarta Art Council, and Ring, The Means of Illusion (2007) to be screened at Galeri Nasional Indonesia.

Hafiz
Curator



Parallel 46
56', 1998
MiniDV, Comodoro Rivadavia, Patagonia,
Argentina

Kisah berlangsung di Parallel 46, kepulauan Patagonian, pada suatu waktu. The Cano adalah karakter yang akan Anda lihat melintasi perbatasan untuk menemukan tempat lahirnya angin terakhir yang datang dari barat. Memburu angin ini, sebagai simbol dari kekuatan alam, adalah cita-citanya. Tetapi alam menghadangnya dengan jejak yang ditinggalkan oleh tambang-tambang minyak. Dalam karya ini, fiksi audiovisual membentuk, dari suatu jarak, imaji yang khas dan kritis dari sebuah lanskap dan orang-orang yang ada di dalamnya.

The story takes place over the Parallel 46 in Patagonian lands on an uncertain time. The Cano is the character that you will see crossing that limit of the frontier with the intention of finding the place where the last wind of the west is born. Catch this wind, as a symbol of a natural force, is his wish. The nature of the place confronts him with the remains of what an old petroleum extraction civilization had left. In this work, the fiction of the audio-visual creates, from the distance, a typical and critic imaginary of the landscape and the people that now at days lives there.



15000000 Parachutes
25', 2001
MiniDV, Jakarta, Indonesia, ruangrupa
15.000.000 Parachutes diproduksi di Jakarta,

Ibu Kota Indonesia. Karya ini dilihat sebagai alegori dari kondisi yang penuh oleh polusi, kebingungan, dan berbagai masalah sosial di mana mayoritas warganya dipaksa untuk hidup dengan itu semua. Diperkirakan bahwa 40% dari 15.000.000 penduduk Jakarta tidak memiliki pekerjaan dan dihadapkan pada masa depan yang tidak menjanjikan. Teknik kamera yang sangat menakjubkan dan menawarkan strategi tutur baru mampu menjerat penonton dalam sebuah esai metropolitan yang filmis. Esai yang menawarkan sebetuk humor, dongeng, catatan perjalanan, dan komentar tentang kondisi sosial. (Wim Peeters)

15.000.000 Parachutes was shot in Indonesia's capital, Jakarta, and perceived as an allegory of the circumstances (pollution, commotion and social problems) in which the majority of the population are forced to live - 40% of the estimated 15,000,000 inhabitants is unemployed and faces a future holding little to no prospects at all. Virtuoso, inventive camerawork entraps the viewer into a metropolitan filmic essay that offers humor, light fairy tale, travelogue and social commentary. (Wim Peeters)



The Apocalyptic Man (Based on the novel "Los Siete Locos" from Roberto Arlt.)
23', 2002

MiniDC, Mexico, A Just Like A That Production

The Apocalyptic Man adalah kisah fiksi yang dibangun di atas footage yang tidak penting dan penuh kebetulan. Karya ini dibuat selama enam bulan di Central Mexico. Aktivitas sehari-hari di kota ini penuh oleh prosesi keagamaan, judi ayam, dan segala pesta. Semua hal ini menjadi tema utama bagi Morales. Berbagai citraan ini lalu dihubungkan dengan adegan-adegan dalam novel *Los Siete Locos* (1929) karta sastrawan Amerika Latin, Roberto Arlt. Teks digunakan sebagai katalisator. Perpaduan sempurna dari berbagai lapis makna yang dihadirkan secara retrospektif membuat kamera mampu menghadirkan kisah pada naskah ke dalam kenyataan. (Wim Peeters)

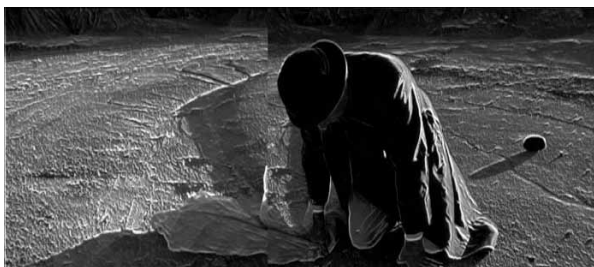
*The Apocalyptic Man is a fictional story built up out of gratuitous and coincidental footage. This work made for six months in Central Mexico. The place's daily routines are largely devoted to religious processions, cock fights and parties which the author registered as prime subject matter. The images were linked to passages from the novella *Los Siete Locos* (1929) by the Latin American writer Roberto Arlt. The text is added to the edited material as a catalyst. The perfect blend of layered meanings retrospectively seems to enable Diaz Morales' camera to project scripts onto reality. (Wim Peeters)*



Lucharemos Hasta Anular la Ley
10', 2005
MiniDV, Argentina

Lucharemos berangkat dari footage berita tentang demonstrasi di Buenos Aires. Di depan gedung parlemen, massa berkumpul untuk menggugat kebijakan yang menerapkan hukuman keras bagi para demonstran dan pedagang kaki lima. Krisis ekonomi yang melanda Argentina pada 2001 telah memicu bangkitnya lagi serangkaian aksi solidaritas dari masyarakat sipil. *Lucharemos* memaknai kembali pertarungan antara kejahatan dan kebaikan, antara hukum negara dan hak individu. Ketika ideologi yang kritis mampu menguak bahasa kekerasan, Diaz Morales menukik ke dalam bahasa kekerasan itu untuk mengatakan sesuatu. (Wim Peeters)

Lucharemos was based on existing news footage from a street protest in Buenos Aires. In front of the parliament a crowd has gathered in order to contest a law that implements more rigorous sanctions for demonstrators and street vendors. Argentina's economic crash in 2001 has triggered a chain of events that was seminal in re-awakening the communal power of civil protest. *Lucharemos* redefines the fight between good and evil, between the law and the individual. Where ideology criticism has been able to unmask language as a form of violence, Diaz Morales, with *Lucharemos* delves into violence as an attempt to speak. (Wim Peeters).



The Man with the Bag
39', 2004
MiniDV, Patagonia, Argentina

Tema dari karya *The Man with the Bag* sangatlah sederhana jika Anda melihat dan memaknainya sebagai sebuah kisah eksistensial. Secara metaforis, apa yang Anda lihat itulah yang Anda dapat. Seorang pria berjalan di sebuah lanskap gurun yang terbuka, membawa sebuah koper berisi barang-barangnya. Berkali-kali ia terjatuh di atas bebatuan. Berlari dari ketakutan, dari suara yang tidak pernah berwujud. Melintasi perbatasan, ia terus pergi menuju satu tujuan. Bangunan cerita sederhana ini adalah metafor tentang keberadaan manusia. (Sebastian Diaz Morales dalam wawancara dengan Geert-Jan Strengolt).

The theme of The Man with the Bag is very simple when you define and see it as an existentialistic story. What you see is what, metaphorically speaking, you get. A man walking a path in a deserted and open landscape, carrying a bag containing all his belongings. Again and again he stumbles over the same obstacle, a stone. Running from his fears, from a never materialized sound. Crossing limits, going always in a same direction. This simple storyline encloses, as a metaphor, a portion of the basics of man's existence. (Sebastian Diaz Morales interviewed with Geert-Jan Strengolt).

Actor: Gregg Smith / Music: Canto Ostinato by Simeon ten Holt
Produced by Just Like A That Productions and Le Fresnoy Studio des Art Contemporain.



Oracle
11', 2008
Digital Video

Hari ini tidak ada seorang pun yang tertarik dengan masa depan. Masa depan telah dikuasai oleh masa kini. Kadangkala imaji tentang masa depan kerap terseret keluar, terampas seperti masa lalu, dan dan terserap ke dalam spektrum yang terus bergerak yang mewakili hari ini. Namun demikian waktu bukan lagi sebuah struktur neoropsikologis yang kita miliki. Evolusi besar yang akan kita hadapi bukan lagi bersifat fisik tetapi mental. Kita akan belajar untuk berpikir bahwa segalanya terjadi pada saat yang sama. Maka katakan "tidak" pada masa depan.

Today nobody is interested in the Future at all. Future has been annexed into the present. Occasionally a futuristic image is trotted out, ransacked like an image of the past and absorbed into the ongoing continuum that represents present-day life. After all time is no more than a neuropsychologic structure that we inherit and that like the appendix or corporal hair no longer need. Our next great evolutionary leap will not be of the fisik but mental type. We will learn to live thinking that everything happens at the same time. That is to say "No Future".

Focus on Anggun Priambodo

Kurator: Ade Darmawan

Anggun Priambodo dikenal sebagai seniman yang secara produktif menggarap video musik, video performance dan film pendek dengan penemuan bahasa visual yang khas. Karyanya kental dengan pendekatan humor tanpa harus terjebak menjadi lawakan. Anggun menggunakannya untuk membicarakan masalah sehari-hari, mulai dari sinetron hingga senam pagi. Dibuat dengan teknik yang sederhana, karya-karya Anggun selalu hadir dengan gagasan yang segar dan menggelitik.

Sesi ini menghadirkan sisi lain dari karya-karya video Anggun Priambodo. Enam video dalam kompilasi ini memperlihatkan aspek puitik dan metaforik yang kental dan memberikan ruang yang besar bagi hadirnya kontemplasi dan berbagai imajinasi. Melalui musik dan visual yang subtil, sesi ini menawarkan sebuah panorama baru tentang Jakarta (kota yang selalu riuh itu), alam, dan diri kita sendiri.

Anggun Priambodo is well-known artist who consistently uses video as artistic medium. High intensity in producing music video as well as short feature has brought him to the invention of strong visual language. Almost of his works filled with comical approach. Humor functions as a tool to talk about daily issues, from soap opera (sinetron) in local televisions that kills our mind, until chaotic and crowded city traffic that often causes pedestrians in accident. Made by technical simplicity, his video works always come with fresh and critical thoughts.

Focus on Anggun Priambodo presents other surface of his body of works. Six videos inside this exhibition beautifully bare poetical aspect and open its spaces to the presence of contemplation and various imaginations as well. Through profound music and images, this session offers passionate landscape of Jakarta (the city that always in turmoil), nature, and ourselves.

Anggun Priambodo (1977), menamatkan pendidikan tinggi di bidang Desain Interior, Institut Kesenian Jakarta (IKJ) pada 2002. Mendapat penghargaan sebagai sutradara terbaik untuk karya video musiknya pada ajang MTV Indonesian Video Music Award 2003. Karya videonya yang berjudul Sinema Elektronik juga dinobatkan sebagai karya terbaik oleh Bandung Contemporary Art Awards 2010.

Anggun Priambodo, (1977) graduated from Jakarta Arts Institute, in the field of interior design in 2002. Announced as Best Director for his music video by MTV Indonesian Video Music Award at 2003. His video art entitled Sinema Elektronik was declared as the best in Bandung Contemporary Art Awards 2010.

www.anggunpriambodo.com
www.youtube.com/user/culapculap



Mendarat
1'47", 2011

Saat perahu bersandar ke daratan saya berimajinasi mereka baru pulang dari planet asing. *When the boat meets the harbour, I imagine they may have just arrived from another strange planets.*

Music: Yudhi Arfani
Video: Anggun Priambodo



"Aku Seperti Burung yang Ingin Terbang Bebas" - Komodo
35', 2011

"Aku melihat daun yang bergoyang diterpa angin, melihat ombak yang terus sampai pada pantai dengan lembut dan keras menerpa batu, mendengar bunyi burung liar di hutan, melihat semut yang melintas di batang pohon yang keras, merasakan angin yang dingin dekat dengan air terjun".

Saya ingin pergi menjauh dari kota saat itu.

Setelah mendengarkan musik ini, saya terinspirasi untuk pergi "merekam" alam yang baru pertama kali saya lihat dan datangi. Saya menikmati proses merekam gambarnya, sama seperti saya menikmatinya saat memutuskan pergi ke beberapa tempat dimana alamnya begitu asli dan belum rusak, indah sekali. Perasaan itu yang ingin saya hadirkan dalam video ini. (Pernyataan seniman)

"I saw the leaves swaying in the wind, the waves continues moving to the beach, slowly and hit the rock, listen to the sound of wild birds in the forest, seeing ants marching across the tree trunks, feeling the cold wind near the waterfall".

I wanted to go away from the city at that time.

After I listen to this music, I'm inspired to record nature, which I saw and visited for the first time. I enjoy the process of recording the image, just as I enjoy it when deciding to go to several places where the nature is so original and not damaged, so beautiful. That's the feeling I want to present in this video. (Artist statement)

Camera: Anggun Priambodo
Editing: Anggun Priambodo



Luky Annash - Pertunjukan Malam / Midnight Show
4'4", 2011

Saat malam melintasi jalanan mengarah pulang saya selalu melewati deretan toko-toko tutup. Rollingdoor dan spot lampu jadi sesuatu yang sangat menarik. Luky Annash saya ajak untuk merespon spot-spot itu.

Every night in my way home, I always pass the lines of closed stores. Rolling door and obscure light on the street are always presence as imaginary things.

Camera: Anggun Priambodo & Rangga Samiaji
Editing: Anggun Priambodo



Bangku Taman - Ode Buat Kota / Ode for The City
4'16", 2011

Jakarta sepi sekali, jalanan kosong, tidak ada kemacetan, Keadaan Jakarta yang sangat berbeda.

Jakarta is extremely deserted. Empty streets. Zero traffic. Jakarta seems totally different.

Camera: Patar Prabowo, Edo Bandot, Gusti, Satria Adiyasa, Rudi Gajahmada, Tumpal Tampubolon, Andi Rharharha, Ari Rusyadi, Anggun Priambodo, Keke Tumbuan, Indra Ameng, Ray Nayoan, Echang.
Editing: Syauqi Tuasikal



Sir Dandy – Anggur Merah
2011

Anggur Merah membuat Joni berkelana kemana dia suka, menemukan pengalaman yang tidak sama sekali baru baginya.

Red wine makes Joni wander where he liked, found experience not altogether new to him.

Camera: Anggun Priambodo & Ari Rusyadi
Editing: Anggun Priambodo



Anjing Laut
7', 2011

Seekor anjing lapar sedang mencari-cari makan dipinggir laut, cinta akan hasil laut, mungkin sedang mencari ikan atau kerang laut. Seperti saya yang dipertemukan oleh hujan saat itu.

A hungry dog in search of food alongside the sea, love what it produces, perhaps looking for fishes or sea shells. Just like me who were brought by the rain at that time.

Music: Yudhi Arfani
Video: Anggun Priambodo



Sexy Bear
7', 2003

Boneka bisa menjadi teman setia, punya nama lucu, kebiasaan-kebiasaan dan pengalaman menarik dengan pemiliknya.

Doll can be a loyal friend, has cute name, certain habits and experiences shared with its owner.

Presentasi Khusus Reinaart Vanhoe di Ruru Gallery

Pada tahun 2000, ruangrupa mengembangkan proyek Urban Printing yang melibatkan beberapa seniman dari Indonesia, Belgia dan Belanda. Salah satu seniman yang diundang adalah Reinaart Vanhoe. Berawal dari proyek pertama inilah, Mas Art—begitu ia selalu dipanggil—kini menjadi salah seorang ‘sahabat’ ruangrupa hingga sekarang. Ia selalu menjadi bagian dari dinamika ruangrupa selama lebih dari sepuluh tahun organisasi ini berdiri.

Reinaart Vanhoe adalah perupa yang selalu mempresentasikan karyanya dengan unik. Dalam setiap karyanya, ia mengangkat wilayah ‘tak penting’ dan membuatnya menjadi ‘penting’, kemudian dibungkus dalam berbagai medium, seperti; video, film, teks, dan lain-lain. Pada OK. Video FLESH, kami secara khusus mengundang seniman yang menetap di Rotterdam ini untuk membicarakan ‘daging video’ dalam konteks sejarah dan kekinian.

UNDERDEVELOPED

Program video dan instalasi oleh Reinaart Vanhoe

~~Kegagalan untuk mengenali ‘perkembangan’ sebagai konsep yang sarat nilai hanyalah menyamakan penilaian implisit para ekonom konvensional dan membawanya pada suatu pelajaran yang berbahaya dan tidak jujur terkait konsekuensi saran-sarannya.~~

~~(dari ‘showcase state’ 1973 oleh Rex Mortimer)~~

Video sebagai sebuah wujud seni hidup di tahun ‘60-an hingga awal ‘90-an ketika ia dibajak oleh karya naratif, iklan televisi, dan pengguna lensa video konvensional.

Underdeveloped mencoba kembali kepada makna ‘daging’ video yang sejati. Menunjukkan sikap dalam masyarakat tanpa lepas dari segala pencitraan dan kualitas artifisial.

Selain video, turut pula ditampilkan artikel, buku, dan karya teks lainnya. Beberapa buku menelaah gambar-gambar kontemporer, mencoba untuk memberi penjelasan atas kompleksitas dan ketiadaan informasi mengenai lokasi pengambilan gambar.



Karya video berasal dari berbagai sumber, diantaranya:

Milik seniman dan koleksi:

Mr Delmotte (Belgia), Jeroen Jongeleen (Belanda), Emi Uemura (Jepang), The Learning Film Group (Rusia), Stelarc (Australia), Florian Cramer (Belanda), Lisa Gliederpuppe (Belanda), Dirk van Lieshout (Belanda), Stefaan Decostere (Belgia), Matthijs van Zessen (Belanda), Agus ruangrupa (Indonesia).

Rental Montevideo (Belanda):

Sket (Belanda), Auto awac (Belanda), General Idea (Kanada), Vasulka (Iceland), Servaas (Belanda), Jayce Salloum (Kanada)

Koleksi Van Abbe:

Chto Delat (Rusia), Sean Snyder (Amerika Serikat), Superflex (Denmark)

By Archives.org downloads:

(alternative views, Encyclopedia Britannica films)

Bibliografi:

Tactical Media oleh Rita Raley, Real Space in Quicktimes oleh Ole Bouman, In the Nature of Cities oleh Erik Swyngedouw, Escape the Overcode oleh Brian Holmes, The Sympathy of Things oleh Lars Spuybroek, dan Free Sol Lewitt oleh Superflex.

Teknis suara/performans:

Goh Lee Kwang (Malaysia), dan Reza Afisina (Indonesia)

Reinaart Vanhoe's Special Presentation at RURU Gallery

In 2000, ruangrupa conceived the Urban Printing project involving artists from Indonesia, Belgium and the Netherlands. Among those invited was Reinaart Vanhoe. It is from this first project that Mas Art—as he is now endearingly called—became a ruangrupa friend to this day. He has been a constant presence in ruangrupa dynamics over more than ten years since this organization was founded.

Reinaart Vanhoe's works are always unique. In every one of those, he turns the 'unimportant' into something 'important', packaging it in a variety of media: video, film, text, you name it. We invited this artist to OK. Video FLESH to talk about the 'video flesh' in historical and contemporary contexts.

UNDERDEVELOPED

Video program and installation by Reinaart Vanhoe

Failure to recognize 'development' as a value-laden concept merely disguises the conventional economist's implicit value-judgements and leads him to dangerous and dishonest evasions regarding the consequences of his prescriptions.

(from 'showcase state' 1973 by Rex Mortimer)

Video as an art form existed in the 60's until early 90's, when it was hijacked by narrative works, television commercials, and users of the conventional video lens.

Underdeveloped tries to go back to the true meaning of video 'flesh': to show the attitudes in society detached from all imagery and artificial qualities.

Besides video, there are articles, books and other written works on display. Some books discuss contemporary pictures, while trying to explain the complexity and the lack of information about where the picture was taken.

Videos are a compilation from many sources, including:

By artist and from collection:

Mr Delmotte (Belgium), Jeroen Jongeleen (the Netherlands), Emi Uemura (Japan), The Learning Film Group (Russia), Stelarc (Australia), Florian Cramer (the Netherlands), Lisa Gliederpuppe (the Netherlands), Dirk van Lieshout (the Netherlands), Stefaan Decostere (Belgium), Matthijs van Zessen (the Netherlands), Agus ruangrupa (Indonesia).



By Montevideo (The Netherlands) rental:
Sket (the Netherlands), Auto awac (the Netherlands), General Idea (Canada), Vasulka (Iceland), Servaas (the Netherlands), Jayce Salloum (Canada)

Courtesy of Van Abbe:

Chto Delat (Russia), Sean Snyder (US), Superflex (Denmark)

By Archives.org downloads:

(alternative views, Encyclopedia Britannica films)

Bibliography:

Tactical Media by Rita Raley, Real Space in Quicktimes by Ole Bouman, In the Nature of Cities by Erik Swyngedouw, Escape the Overcode by Brian Holmes, The Sympathy of Things by Lars Spuybroek, and Free Sol Lewitt by Superflex.

Sound/performance:

Goh Lee Kwang (Malaysia), Reza Afisina (Indonesia)

Images Festival, Toronto Canada

Kurator: Pablo de Ocampo

The Images Festival Toronto Canada adalah festival film terbesar di kawasan Amerika Utara yang didedikasikan untuk seniman non komersial. Setelah 24 tahun, festival ini kini menjadi salah satu barometer perkembangan film eksperimental dan seni audiovisual di dunia. Pada Images Festival ke-24, April 2011, lebih dari 120 seniman media dari Kanada dan dunia dilibatkan. Festival ini membuka terjemahan 'image' dalam konteks ekspresi audiovisual, sehingga selalu ada temuan baru dalam 'membahasakan' seni gambar bergerak. Pameran dan presentasi sinemanya selalu menghadirkan film ekperimental, seni video, seni bunyi, interaktif, seni spesifik lokasi, instalasi, dan seni pertunjukan.

OK.Video FLESH 5th Jakarta International Video Festival 2011, secara khusus mengundang Images Festival dalam program VIDEO OUT. Program ini merupakan salah satu upaya OK.Video membangun kerjasama dengan berbagai lembaga yang mumpuni dalam perkembangan seni media dalam medan seni kontemporer dunia.

The Images Festival Toronto Canada is the biggest North American festival dedicated to supporting non-commercial artists. After 24 years, it is now the bellwether for the development of experimental films and audiovisual art in the world. At the 24th Images Festival in April 2011, this festival involved more than 120 young media artists from Canada and beyond. This festival freed up the interpretation of 'image' in the context of audiovisual expression. As a result, each time the festival is held, there are always new findings about turning the art of moving images into language. Its exhibitions and presentation include experimental films, video art, sound art, interactive, site specific, installation and performance arts.

OK. Video FLESH, specifically invited Images Festival in the fringe program entitled Video Out. This is an effort by OK. Video to start a collaboration with established institutions of media art within the realm of contemporary art in the world.

Same Same But Different

Program yang menampilkan karya-karya film dan video terbaru dari 2011 Images Festival ini dikompilasi seputar pernyataan mengenai interpretasi, penggandaan, kesesuaian dan pola-pola yang berulang. Karya video Oliver Laric berjudul **Versions** (Jerman, 9', 2010, video) berfungsi sebagai tonggak bagi program ini – adalah sebuah esai visual yang padat atas pencitraan dan penggubahan yang menggunakan referensi dari ikonoklasme abad ke-16, karya sastra, foto-foto baru yang telah di-photoshop dan karakter kartun. Karya Duane Linklater berjudul **It's Hard to Get In My System** (Kanada, 6', 2010, video) adalah sebuah contoh dalam pembacaan dan penerjemahan kultural menggunakan lagu tradisional Cree. **Point Line Plane** (Inggris, 8', 2010, video) karya Simon Payne merupakan susunan garis-garis hitam, putih dan abu-abu yang terus bergerak sehingga menciptakan ilusi akan kedalaman dan perspektif. Dalam karya **Black Swan Makeup Tutorial** (Amerika Serikat, 4', 2011, video), Gloria Nava memberikan sebuah monolog atas karakter Natalie Portman dalam film Black Swan. **Wednesday Morning Two A.M.** (Amerika Serikat, 7', 2010, video) karya Lewis Klahr menggabungkan potongan buku komik, majalah dan gambar-gambar ikonografis lainnya dari budaya abad pertengahan Amerika untuk menciptakan narasi bagi lagu I'll Never Leave yang dinyanyikan Shangri-Las. Karya Jesse McLean berjudul **Magic for Beginners** (Amerika Serikat, 20', 2010, video) merangkai cerita mengenai mitologi yang ditemukan dalam budaya penggemar. Melanjutkan struktur visual Simon Payne di awal, program ini ditutup dengan karya film Jodie Mack berjudul **Rad Plaid** (Amerika Serikat, 6', 2010, 16mm, silent), yang tersusun seluruhnya atas carikan kain yang dipotret secara detil.

*This program of recent films and videos from the 2011 Images Festival is organized around notions of interpretation, copies, appropriation and repeating patterns. Serving as a kind of guidepost for this program is Oliver Laric's video **Versions** (Germany, 9', 2010, video) — a dense visual essay on the manufacturing of images and authorship which uses references from 16th century iconoclasm, literature, Photoshopped news photos and cartoon characters. Duane Linklater's **It's Hard to Get In My System** (Canada, 6', 2010, video) is an exercise in interpretation and cultural translation using a traditional Cree song. **Point Line Plane** (UK, 8', 2010, video) by Simon Payne is composed of a continually moving grid of black, white and grey lines which produce an illusion of depth and perspective. In **Black Swan Makeup Tutorial** (USA, 4', 2011, video), Gloria Nava delivers a monologue on Natalie Portman's character in the film Black Swan. **Wednesday Morning Two A.M.** (USA, 2010, video, 7 min) by Lewis Klahr combines cutouts from comic books, magazines and other iconographic imagery from mid-century American culture to create a narrative of the song I'll Never Leave by the Shangri-Las. Jesse McLean's **Magic for Beginners** (USA, 20', 2010, video) intertwines tales about the mythologies found in fan culture. Echoing the visual structure of Simon Payne's video earlier in the program, the program closes with Jodie Mack's film **Rad Plaid** (USA, 6', 2010, 16mm, silent), composed entirely of meticulously photographed swatches of fabrics.*

Lost Object Found: Four Videos by Alison S. M. Kobayashi



Video karya Alison S.M. Kobayashi menggunakan obyek-obyek yang ditemukan untuk meramu narasi yang intim yang menceritakan dengan rinci kehidupan pribadi orang-orang tak dikenal. Di jantung video-video ini terdapat kepekaan akut akan waktu dan kefanaan; mengumpulkan segala sampah kehidupan yang jenuh—menjawab pesan telepon, surat, film-film rumahan—Kobayashi menciptakan suatu realita maya yang memampangkan potongan dan serpihan informasi yang ia pilah-pilah dari segala benda yang ia temukan. Menjadikan dirinya sebagai pemain tunggal dalam karya-karyanya, Kobayashi menggunakan badannya sendiri untuk menyalurkan berbagai tokoh yang ia ciptakan, di mana setiap adegan merupakan transformasi baginya, mulai dari anak-anak laki SMA, sampai nenek-nenek, sampai Charlie Chaplin. Dalam *From Alex to Alex* (6', 2006, video), sebuah surat yang ditemukan menjadi dasar narasi mengenai cinta terlarang antara dua anak sekolah yang sedang berdamai dengan seksualitas mereka. *Dan Carter* (15', 2006, video) menggunakan serangkaian rekaman dari kaset mesin penerima pesan untuk merekam hubunga antar seorang pria dengan orang-orang yang meneleponnya. Dalam *Lose Yourself* (6', 2008, video), seorang aktor film bisu memainkan interpretasi literal atas lirik lagu hit Eminem dengan judul yang sama. Video terakhir Kobayashi, *Hungry Kitty* (30", 2011, video), mengambil video singkat YouTube di mana seekor kucing sedang menunggu santap malam dan mengambil gambar dari sudut pandang si kucing.

*The videos of Alison S. M. Kobayashi use found objects to craft intimate narratives detailing the personal lives of strangers. At the heart of these videos is an acute sense of time and impermanence; collecting the detritus of mundane lives—answering machine messages, letters, home movies—Kobayashi creates an imagined reality that fleshes out the bits and pieces of information she gleans from her found materials. Casting herself as the sole performer in her works, Kobayashi uses her own body to channel the characters she creates, with each scene an act of transformation for her, moving from high school boys, to grandmothers, to Charlie Chaplin. In *From Alex to Alex* (6', 2006, video), a found letter forms the basis for a narrative*

*about a secret love between two high school students coming to terms with their sexuality. **Dan Carter** (15', 2006, video) uses a series of recordings from an old answering machine cassette to chronicle the relationship between a man and the various people he receives phone calls from. In **Lose Yourself** (6', 2008, video), a silent film actor performs literal interpretations of the lyrics to Eminem's hit song of the same name. Kobayashi's most recent video, **Hungry Kitty** (30", 2011, video), takes a short YouTube video of a cat waiting for dinner and creates a reverse shot, from the cat's point of view.*



Profil Seniman

Alison S. M. Kobayashi adalah seorang seniman visual yang mengerjakan video, performance, instalasi dan drawing. Ia lahir dan dibesarkan di Mississauga dan sekarang bekerja di Toronto dan Brooklyn. Pada tahun 2006 ia mendapatkan penghargaan *TSV Artistic Vision* untuk Karya Film Pendek Lokal Terbaik di Toronto *Reel Asian Film Festival* dan pada 2007 dianugerahi penghargaan *Mississauga Arts Award* untuk Best Emerging Artist. Film-filmnya diputar di Kanada, Amerika Serikat, Spanyol, Belanda dan Hongkong.

Alison S. M. Kobayashi is a visual artist working in video, performance, installation and drawing. She was born and raised in Mississauga and is currently working between Toronto and Brooklyn. In 2006 she won the TSV Artistic Vision Award for Best Local Short Film at the Toronto Reel Asian Film Festival and in 2007 was awarded the Mississauga Arts Award for Best Emerging Artist. Her films have been shown in Canada, USA, Spain, the Netherlands and Hong Kong.

Oberhausen on Tour 2011 - From the Archive of the International Short Film Festival Oberhausen

Festival Film Pendek Oberhausen atau International Short Film Festival Oberhausen adalah festival film pendek tertua di dunia. Pertama kali diselenggarakan tahun 1954 oleh Filmclub Oberhausen dengan nama West German Educational Film Festival. Festival ini diselenggarakan dengan niat untuk menghadirkan film-film dengan prespektif kebudayaan untuk pendidikan.

Pada penyelenggaraan ke-4, tahun 1958, festival ini telah berubah menjadi sebuah festival yang mengandung nilai politis, karena karya-karya film yang berasal dari blok Timur tidak dapat turut dihadirkan. Namun, karena nuansa politis dan memang pilihan karya-karyanya yang sangat baik, festival ini menjadi kiblat atau Mekah-nya film pendek dunia. Pada masa itu, karya-karya Francois Truffaut, Norman McLaren, dan Alan Resnais dipresentasikan di kota kecil ini. Pada penyelenggaraan ke-8, tahun 1962, beberapa filmmaker muda Jerman (Alexander Kluge, Petrus Schamoni, dan Edgar Reitz) mengeluarkan Manifesto Oberhausen yang menyatakan kematian sutradara film dari generasi “tua” dan lahirnya generasi baru sinema Jerman.

Festival film pendek Oberhausen juga menemukan definisi baru kehadiran sinema bagi film pendek. Ia menjadi lebih independen dari gaya lama presentasi film. Festival ini adalah salah satu festival film yang paling terbuka terhadap perubahan teknologi dan bahasa estetika audiovisual. Dari film pendek, film eksperimental klip iklan, video musik, dan seni video hadir dalam festival ini.

OK. Video FLESH mengundang International Short Film Festival Oberhausen untuk menghadirkan karya-karya pilihan di Jakarta. Tujuannya untuk membuka prespektif baru tentang seni video yang berkembang saat ini—bahwa hubungan saling terkait antara seni video dan sinema telah melahirkan ekspresi-ekspresi baru dalam bahasa audiovisual di festival Oberhausen. Harapannya tentu agar program ini menjadi inspirasi bagi para pelaku seni video dan film pendek di Indonesia.

Pada presentasi khusus bertajuk Oberhausen on Tour 2011 - From the Archive of the International Short Film Festival Oberhausen ini, kami menghadirkan lima karya terbaik festival ini periode 2009-2010, yaitu; Oleg (Estonia, 2010) karya Jaan Toomik, Bensberg September 2009 (Germany, 2010) karya Lea Hartlaub, Electric Light Wonderland (UK, 2009) karya Susanna Wallin, Entrevista Con La Tierra (Mexico, 2008) karya Nicolás Pereda, dan Ketamin – Hinter Dem Licht (Germany, 2009) karya Carsten Aschmann.

Oberhausen on Tour 2011 - From the Archive of the International Short Film Festival Oberhausen

International Short Film Festival Oberhausen is the world's oldest short film festival. First held in 1954 by the Filmclub Oberhausen under the name West German Educational Film Festival, it aimed to present films with a cultural perspective for educational purposes.

In its fourth year in 1958, this festival took on a political color, because films from the eastern bloc could no longer be exhibited. Due to its political nuance and exceptional selection, the festival became the Mecca of short films of the world. In those days, work of Francois Truffaut, Norman McLaren, and Alan Resnais were presented in this small town. In its eighth year in 1962, a group of young German filmmakers (Alexander Kluge, Petrus Schamoni, and Edgar Reitz) issued the Manifesto Oberhausen that proclaimed the death of the film director of the “old” generation and the birth of the new generation of German cinema.

The International Short Film Festival Oberhausen also invented a new definition for short cinema. It diverged from the old style of film presentation. This festival was among the most receptive to changes in technology and audiovisual aesthetics. It screened short films, experimental advertising clips, music videos, and video art.

OK. Video FLESH invited International Short Film Festival Oberhausen to bring its selected works to Jakarta. The goal is to open a new perspective on contemporary video art—that the intertwining of video art and cinema has mothered new audiovisual expressions at Festival Oberhausen. The hope, certainly, is that this program will serve as inspiration for video artists and short filmmakers in Indonesia.

In a special presentation entitled Oberhausen on Tour 2011 – From Archive of the International Short Film Festival Oberhausen – we present five best works of this festival from 2009-2010: Oleg (Estonia, 2010) by Jaan Toomik, Bensberg September 2009 (Germany, 2010) by Lea Hartlaub, Electric Light Wonderland (UK, 2009) by Susanna Wallin, Entrevista Con La Tierra (Mexico, 2008) by Nicolás Pereda, and Ketamin – Hinter Dem Licht (Germany, 2009) by Carsten Aschmann.

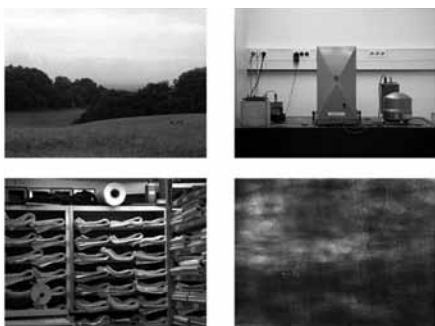
Oberhausen on Tour 2011 - From the Archive of the International Short Film Festival Oberhausen



OLEG
21', 2010
Beta SP + DVD, color
Russian with English subtitles
Jaan Toomik (Estonia)

25 tahun pasca berakhirnya masa tugas, seorang prajurit Uni Soviet melakukan perjalanan ke area pemakaman di wilayah desa terpencil, demi melepaskan diri dari memori akan kecelakaan tragis di masa lampau yang terus menghantui.

25 years after his discharge from the Soviet army, a former soldier embarks on a ritual journey to a faraway village graveyard to free himself from haunting memories related to a tragic accident in the army.



BENSBERG SEPTEMBER 2009
11'30", 2010
Beta SP + DVD, color
German with English subtitles
Lea Hartlaub (Germany)

Gerakan bumi dipantau dan dicatat dari sebuah rumah yang terletak di kaki pegunungan, dekat Stasiun Kereta Api Cologne. Di ruang bawah tanah rumah ini tersimpan sebuah arsip berusia 54 tahun. Sementara itu, sebuah alat pengukur berdetak melalui tabung tua.

A detached house on a mountain by Cologne, a station. The earth's movement is monitored and recorded. An archive in the basement, 54 years stored away in this room. A dial gauge ticking through the old tubes.



ELECTRIC LIGHT WONDERLAND
12', 2009
Beta SP + DVD, color, English
Susanna Wallin (UK)

Sebuah mobil disko menjanjikan malam yang tak kan terlupakan.

A mobile disco promising to give you the night of your life.



ENTREVISTA CON LA TIERRA (INTERVIEW WITH THE EARTH, INTERVIEW MIT DER ERDE)
18', 2008
Beta SP + DVD, color
Spanish with English subtitles
Nicolás Pereda (Meksiko)

Seorang anak laki-laki tewas saat mendaki gunung bersama temannya. Dieprihatikan betapa berbedanya sikap sang ibu dan teman dalam menghadapi kematian sang anak. Film pendek ini bercerita tentang ketakhayulan, rasa bersalah, dan pertobatan di suatu desa di Mexico.

A little boy died climbing a mountain with his friend. This short gripping documentary shows how differently his mother and his friend cope with his death. A film about superstition, guilt and atonement in a village somewhere in Mexico.



KETAMIN – HINTER DEM LICHT (KETAMIN – BEHIND THE LIGHT)
21', 2009
Beta SP + DVD, color
German with English subtitles
Carsten Aschmann (Germany)

Berkendara melalui deretan pegunungan, Anda akan menemui rangkaian nada, keindahan, echo kesenian dan kematian melalui berbagai elemen dan tempat. Perjalanan berakhir di kota Venesia yang tampak sunyi dan kelelahan.

Driving through the mountains. The sounds of chords, beauty, art and death echo through the places and elements. The trip ends in the city of Venice which appears exhausted and deserted.

Oberhausen on Tour 2011 - From the Archive of the International Short Film Festival Oberhausen akan diputar di Kineforum pada 13 Oktober 2011, Pk. 19:30.

Oberhausen on Tour 2011 - From the Archive of the International Short Film Festival Oberhausen will be screened at Kineforum on 13 Oktober 2011, 19:30.

PROGRAM VIDEO MUSIK

Kurator : Indra Ameng

Program 1

25 Inspiring Music Video in Indonesia (2001 – 2011)

Sesi video musik sempat mendapat bagian tersendiri di dalam penyelenggaraan OK. Video pada tahun pertama (2003) dan kedua (2005). Saat itu banyak muncul seniman video yang memulai awal ketertarikannya menekuni medium video dengan mencoba membuat video musik, atau yang sering dengan mudahnya disebut video klip (padahal video klip tentu saja bukan cuma video musik).

Kehadiran video musik sebagai medium ekspresi artistik ini muncul di Indonesia pada awal 2000-an, dipicu oleh kemudahan teknologi, kedekatan sinergi antara beat dan visual, kebutuhan karya musik terhadap sebuah wujud representasi visual bagi identitasnya, lahirnya banyak musik-musik yang bagus dengan “spirit baru”, dan dibukanya kanal musik di stasiun TV ternama; MTV yang memberi ruang bagi video-video alternatif. Kemudian juga muncul forum-forum seperti festival video, pameran video dalam ruang-ruang galeri, sampai pada acara konser musik yang memberi tempat khusus untuk menayangkan karya video musik.

Keadaan ini menjadi fenomena tersendiri bagi kebudayaan populer di Indonesia, yang secara sekonyong-konyong memberi celah bagi berkembangnya genre video musik sebagai medium artistik, lepas dari keperluan promosi industri musik. Melihat perkembangan ini, OK. Video mengadakan program penayangan video musik secara khusus dan workshop video musik pada awal penyelenggaraannya di tahun 2003, dan dilanjutkan lagi pada program video musik dengan tema subversion di 2005. Pada sesi ini, OK. Video memfokuskan perhatian untuk melihat karya-karya video musik yang memiliki kekuatan visual yang independen sebagai kekuatan artistik, yang bukan hanya sebagai kepanjangan dari media promosi, tapi lebih merupakan sebuah “kolaborasi” dari sebuah kerja audiovisual.

Pada sesi video musik tahun ini, hal yang sama juga akan menjadi fokus utama pada proses kuratorial program penayangan kompilasi video musik, namun dalam rentang waktu yang lebih panjang. Yaitu dengan coba mencari, mengamati, menonton, mengumpulkan dan kemudian memilih karya-karya video musik dengan eksplorasi visual yang cerdas dan segar yang pernah kami lihat dalam kurun waktu 10 tahun terakhir (2001 – 2011).

Bukan urusan gampang untuk menemukan dan memilih video-video ini. Apalagi karena kanal-kanal di media televisi yang tadinya memberikan ruang bagi kemunculan medium video musik semakin berkurang dan bahkan hampir tidak ada lagi. Tidak ada situs khusus, tidak ada festival khusus atau pameran, dan tidak ada juga yang melakukan pengarsipan. Sehingga cukup sulit untuk memantau perkembangannya. Beberapa materi video disini diambil dari koleksi perpustakaan ruangrupa, dan kemudian kami juga melakukan pencarian lewat berbagai situs online, website band, dan kanal youtube. Banyak sekali jumlahnya dengan beragam kualitas yang variatif. Karena itu harus diberikan kerangka khusus dan perspektif tersendiri dalam melakukan pemilihan.

Video-video ini saya pilih dalam versi sebagai karya-karya video musik paling inspiratif yang pernah diproduksi dan didistribusikan (baik di media televisi maupun internet) dalam 10 tahun terakhir. Inspiratif disini dilihat dari berbagai perspektif. Selain terutama soal kekuatan ide dan eksplorasi teknis, tapi ada juga unsur-unsur lainnya seperti cara pembuatan, pendekatan artistik, konteks, pesan sosial politik dan tentunya pencarian bahasa artistik yang khas. Karya-karya video musik ini memperlihatkan bagaimana musik, lirik, dan bebunyian merangsang pembuat video untuk membuat eksplorasi visual dengan beragam strateginya. Cara pembuatan atau produksi video yang dikerjakan dengan semangat *do it yourself*, kadang dibuat sendiri oleh musisinya, dan juga video yang dikerjakan nyaris tanpa budget, bisa jadi sangat spontan namun tetap mampu menghasilkan karya yang berkualitas, menjadikannya layak mendapatkan kehormatan dan penghargaan tersendiri. Konteks kemunculan dari sebuah karya video juga menjadi penting karena memiliki nilai historisnya sendiri. Menjadi penanda zaman dan identitas bagi satu generasi. Karena itu, saya menambahkan catatan sendiri di tiap video yang dipilih, unsur apa yang membuat video ini menjadi menarik dan kenapa dianggap inspiratif.

Tujuan dari diadakannya program ini adalah untuk mencoba melihat kembali sejauh mana kemungkinan-kemungkinan eksplorasi baru pada medium video musik sebagai salah satu medium seni yang populer telah dikerjakan dan berkembang dalam kurun waktu satu dekade ini. Sekaligus program ini juga bertujuan untuk memberikan ruang bagi ditampilkannya karya-karya video musik ke dalam wilayah seni kontemporer, dan memberikan pandangan lain terhadap medium video musik sebagai karya seni yang independen.

Lewat karya-karya video dalam kompilasi ini bisa dilihat bagaimana medium video musik masih bisa terus berkembang lebih jauh lagi, bukan hanya sebagai karya seni kontemporer, tapi juga sebagai bahasa ungkap. Karya-karya video ini menegaskan kekuatan video musik lebih sebagai ekspresi artistik dan mampu melepaskan diri dari logika komersialitas video musik pada umumnya. Karena sifatnya yang atraktif, universal dan populis, video musik dengan kekuatan “kolaborasi” dari kerja audio visual (musik-lirik-gambar) bisa menjadi cara berkomunikasi yang efektif untuk menjangkau siapa saja dan menjadi sumber inspirasi bagi generasi baru, khususnya musisi dan fans, pembuat video dan penikmatnya, dan bahkan lebih luas lagi untuk orang banyak.

Indra Ameng

Kurator Program

VIDEO MUSIC PROGRAM

Curator : Indra Ameng

Program 1

25 Inspiring Music Video in Indonesia (2001 – 2011)

The session on music video had its own place at OK. Video – Jakarta Video Art Festival (2003) and OK. Video Sub/Version (2005). Many video artists appeared at the time who took interest in the video medium by creating music videos, or what is often simply referred to as video clips (although we know that video clips is not just limited to music videos).

Music video as a medium for artistic expression appeared in Indonesia in early 2000's, prompted by the ease of technology, the close synergy between beats and visuals, the need for musical work to have a visual representation for its identity, the emergence of much good music with a new spirit, and the advent of new music channels on prominent TV stations; MTV which gave room for alternative videos. Forums such as video festivals and exhibitions in gallery spaces, to music concerts that provided a special place to show music video works, also began to emerge.

This situation became a phenomenon in its own right for popular culture in Indonesia, and seemed like an opportunity for the development of video music as an artistic medium, irrespective of music industry's promotion needs. Seeing this development, OK. Video specifically held a video music screening and workshop program when it was first held in 2003, followed by OK. Video Sub/Version in 2005. Today, OK. Video will focus on music videos that have independent visual strength, not merely as an extension of promotional media, but more an audiovisual collaboration.

This year's video music session will screen a compilation of music videos over a longer stretch. We sought, observed, watched, collected, then selected music video works with an intelligent and fresh visual exploration over the last 10 years (2001 – 2011).

Curating this was quite a feat, considering that music videos are now shown less on television channels. One could say that they have almost entirely disappeared. On top of that there are no sites, exhibitions, festivals, not to say archives specifically focusing on music video, so it is quite difficult to track its development. Some of the material came from ruangrupa's own library, while others were collated from various online sites (including band websites and YouTube). There were quite many with varying quality. It required a special framework and perspective in selecting these videos.

These twenty five videos are considered the most inspirational music videos ever produced and distributed (both via television or internet) in the last 10 years. Being inspirational here means not only that they are advanced in the strength of the idea and technical exploration, but also in other elements that gave them a plus, including production factors, artistic approach, context, socio-political messages conveyed, not to say the exploration of a unique artistic language. These works show how music, lyrics, and sounds encouraged the video makers to design an assortment of strategies of visual exploration. The production process run on a DIY spirit (often by the musicians themselves almost on zero budget) was able to produce spontaneous work, while still keeping the quality, deserves appreciation.

The emergence of video works also became important as it is inseparable from the past historical context. It served as a historical and identity marker of a generation. As such, we added our own remarks for each selected video; what elements made these videos interesting and why they are considered inspirational.

This program tries to revisit the possibilities of new exploration of music video medium—as one of popular art medium—and how it evolved over the last decade. At the same time, this program also intends to provide a room for music videos in the sphere of contemporary art, and provide a different perspective to the music video medium as an independent art work.

Through this compilation, one can see that the music video medium has the potential to grow even bigger, not merely as contemporary art work, but also as a language of expression. These videos affirm the power of music videos as a form of artistic expression and able to detach itself from the logic of music video commercialization in general. Its attractive, universal and populist nature—with the 'collaborative' strength of audiovisual work (music-lyrics-images)—allows music video to be an effective method of communication that can reach anyone, making it an inspiration for the new generation, especially musicians and fans, video makers and fans, and even a wider audience.

Indra Ameng

Program Curator

Video:

Selecta Pop – Club Eighties (Platon, 3'9", 2001)

Mendekati Surga – Koil (Xonad/Cerahati, 4', 2002)

Life Keeps On Turning - Mocca (Lynda Irawaty, 4'2", 2006)

Burn – Brisik (Ari Satria Darma, 1'4", 2002)

Ode to A Scar – Anomic Ratrap (Satellite of Love, 3'22", 2002)

Train Song – Lain (The Jadugar, 3'16", 2003)

Modern Bob – The Upstairs (Syauqi Tuasikal, 3'37", 2004)

Celaka – Kronchok Chaos (Aswan Tantra, 5'58", 2004)

Taste of Harmony – Homogenic (Cerahati, 3'47", 2004)

A.S.T.U.R.O.B.O.T. – Goodnight Electric (Anggun Priambodo, 3'51", 2005)

Eksplorasi – Teknoshit (Eddy Cahyono, 4'20", 2002)

Lihat – Sore (Zeke Khaseli & Ramondo Gascaro, 4'57", 2005)

Lingkar Labirin – The Brandals (Aksara Record: The Jadugar, 3'53", 2004)

Serigala Militia – Seringai (Tromarama, 4'32", 2006)

Dia Adalah Pusaka Sejuta Umat Manusia Yang Ada Di Seluruh Dunia – Naif (The Jadugar, 3'53", 2003)

Detektif Flamboyan – C'mon Lennon (Henry Foundation, 4', 2004)

Absolute Beginner Terror – Teenage Death Star (Anggun Priambodo, 2'26", 2007)

Mighty Love – Zeke & The Popo (Bian Dwijo, 4'30", 2008)

Menulis Lagu Cinta – Bite (Heytuta, 3'52, 2009)

Banyak Asap Disana – Efek Rumah Kaca (Hubert Famosando dan Wolfgang Xemandros, 4'28", 2009)

Amerika – Armada Racun (Armada Racun, Hyde Project dan Batu&Gunting, 2'32", 2011)

Wanderlust – Santa Monica (Dibyokusumo Hadipamenang, R Hatumena dan Anton Ismael, 4'25", 2007)

Mesin Penenun Hujan – Frau (Nana Miyagi & Dolly Rosseno, 3'3", 2010)

Jakarta Motor City – Sir Dandy (Tandun, 4'24", 2011)

Ode Buat Kota – Bangku Taman (Anggun Priambodo, 4'2", 2010)



Focus on Vincent Moon

Pada sesi ini, OK. Video memfokuskan perhatian untuk melihat karya-karya video musik yang memiliki kekuatan visual yang independen sebagai kekuatan artistik, yang merupakan sebuah “kolaborasi” dari sebuah kerja audiovisual. Tujuan dari diadakannya program ini adalah untuk mencoba melihat kembali sejauh mana kemungkinan-kemungkinan eksplorasi baru pada medium video musik sebagai salah satu medium seni yang populer telah dikerjakan,

Untuk itu, pada program Musik Video kali ini, OK Video bekerjasama dengan CCF dan Figure 8 Agency mengundang filmmaker, Vincent Moon, dan membuat sesi khusus yang didedikasikan kepadanya. Vincent Moon sejak 5 tahun yang lalu telah membuat lebih dari 300 video dan kini hidup berpindah-pindah dari satu negara ke negara lain. Ia secara terus-menerus mengerjakan berbagai macam project film yang memiliki relasi khusus dengan musik, dan menggunakan internet untuk menyebarkan karya filmnya secara gratis.

Dimulai pada 2006, bersama rekannya, Chryde, ia memulai the Take Away Show Project, La Blogotheque’s video podcast. Project ini berupa serial dokumenter di ruang terbuka di lokasi-lokasi yang tak terduga bersama musisi/band. Dalam 4 tahun, ia berhasil membuat sekitar ratusan video bersama band seperti REM, Arcade Fire, Sufjan Stevens, Beirut, Grizzly Bear, Sigur Ros dan banyak lagi. Ia menyempurnakan gaya yang langsung bisa dikenali secara intim, rapuh, dan sekaligus mengubah ide secara keseluruhan tentang seperti apa video musik seharusnya dibuat. “Konsep” ini kemudian telah menyebarluas di dunia lewat para filmmaker muda yang terinspirasi oleh gaya pendekatannya yang natural dan organik terhadap musik.

Dalam 2 tahun terakhir, ia hidup secara nomaden dengan kamera video di dalam backpack-nya, mengeksplorasi dunia lewat kameranya dan merekam pencariannya terhadap bebunyian. Ia mencoba terus bereksplorasi, menggali gagasan visioner tentang images, masyarakat, dan teknologi baru dalam blog-nya (fiumenight.com), dan mengembangkan proyek seumur hidup untuk mendokumentasikan energi-energi lokal di seluruh dunia, sebagai suatu area yang temporer, kadang dengan cara one shot performances/films, dimana batasan antara kreator dan pemirsa menjadi semakin kabur. Melawan ide profesionalisme dan mencoba mengembangkan cara kerjanya tanpa kepentingan kapital, melibatkan kreator-kreator lokal sebisa mungkin, dan mengembangkan gagasan baru akan amateurism di abad 21.

Pada sesi khusus ini, OK Video akan memutarakan beberapa project film Vincent Moon yang terdahulu: Burning, La Faute Des Fleurs, Cheap Magic Inside, Little Blue Nothing (lihat jadwal program untuk informasi pemutaran dan sinopsis) dan kompilasi dari project the Take Away Show. Selain itu, bersama ruangrupa, Vincent Moon akan mengadakan workshop bersama 6 filmmaker muda lokal, untuk mengerjakan sebuah project film selama 7 hari di Jakarta, yang akan membuat potret kota Jakarta lewat para musisinya dan suara-suara keseharian di jalanan kota.

Focus on Vincent Moon

The focus of OK. Video FLESH this time are music videos that have independent visual strength to explore new possibilities of the video medium.

This time, OK. Video in collaboration with IFI (Institut Français Indonesia) and Figure 8 Agency invited Vincent Moon. Vincent has consistently worked on various film projects related specifically to music, and uses the internet to distribute his work freely. In 2006, with his partner, Chryde, he launched The Take Away Project, La Blogotheque’s video podcast, that can be accessed at www.takeawayshows.com. This project is a documentary series shot in open places, in unexpected locations with musicians. In four years, he managed to make around 200 videos with bands like seperti REM, Arcade Fire, Sufjan Stevens, Beirut, Grizzly Bear, and many more. He perfected an instantly recognizable style as intimate, fragile, while changing entirely the idea of what music video should be. This concept was then widely spread in the world by young filmmakers who have been inspired by his natural and organic approach to music.

In the last 2 years, he lived a nomad with a video camera in his backpack, exploring the world through his camera and record his quest for sounds. He tried to continue to explore, visionary ideas about images, people, and new technologies in his new blog (www.fiumenight.com), and developed a lifelong project to document local energies throughout the world, as a temporary area, sometimes in a one-shot performances/films, where the boundaries between creator and viewer are becoming blurred. Against the idea of professionalism and try to develop the way it works without the interests of capital, involving the local creators as much as possible, and develop new ideas to amateurism in the 21st century.

Aside from screening some of his previous work (Burning, La Faute De Fleurs, Cheap Magic Inside, dan Little Blue Nothing), Vincent Moon will also hold a workshop with six young local filmmakers, to work on a film for seven days in Jakarta. Through this project, they will capture Jakarta through musicians and the daily sounds in the streets of the capital.

vincentmoon.com (website)
petitesplanetes.cc (music label)
fiumenights.com (blog)
temporaryareas.com (republic)
takeawayshows.com



Vincent Moon, photo by Antje Taiga Jandrig

SPECIAL SCREENING

1. Kineforum*

Saturday, 8th October 2011 | 17.00 (with Artist' Talk program)

Cheap Magic Inside (Beirut) (62' / 2007)

A very unique film with Beirut, all the 12 songs from his new album being filmed in the streets of Brooklyn, New York, in a fake one-take experiment.

Saturday, 15th October 2011 | 19.30

Burning (Mogwai) – (50' / 2010)

A 50' live film on a performance by the cult post rocker from Glasgow - Mogwai in Brooklyn (co-directed by Nat Le Scouarnec), is a radical vision of live music, a unique attempt in documenting music on stage - something Moon clearly sees usually as a very limited exchange between cinema and music.

Thursday, 20th October 2011 | 17.00

Little Blue Nothing (Havlovi) – (51' / 2008)

Musical love movie - served with a unique live soundtrack in Arvo Pärt league performed by the film's protagonists The Havels. The film follows the two Czech cellists Irena and Vojtech Havel, who in the course of over 15 years have lived and - as the duo The Havels (in Czech: Havlovi) - played together in a fascinating and almost symbiotic relationship.

Saturday, 22nd October 2011 | 17.00

Cheap Magic Inside (Beirut)

*Format: video screening in the screening room

Capacity: 45 seats

2. Japan Foundation*

Friday, 7 October 2011 / 16.00

Tuesday, 11 October 2011 / 16.00

Friday, 14 October 2011 / 16.00

La Faute des Fleurs (Kazuki Tomokawa) – (70' / 2009)

The second episode of Musicians From Our Times. This film often considered to be his best work. A film on Kazuki Tomokawa, extreme Japanese folk singer, the screaming philosopher. Kazuki Tomokawa, that's his name, 59 years old man, at first the exact idea you could get of a cinema character straight from a yakuza movie, a guitar in his hand and a scream in his mouth. But then the camera allows you to explore more and makes you discover the multiple layers of his existence and belief in life.

*Format: video screening program in the screening room

Capacity: 30 seats

3. IFI (ex Centre Cultural Francais)

10 – 14 October 2011 | 13.00 | 16.00 | 19.30

Film : Selection works from the Take Away Show (77 min.)

A video selection from the Take Away Show project that set in a various location in Paris. This series of outdoor/wild documentaries consists in improvised video sessions with musicians,



set in unexpected locations and broadcast freely on the web. In this selection, we can see Vincent Moon filming some of the most popular bands in the world (Arcade Fire, Phoenix, Grizzly Bear, Yeasayer, Sigur Ros) with new approaches that break the commercial logic of music video.

*Format: video screening program in the screening room

Capacity: 20 seats

WORKSHOP

ruangrupa, 10 – 16 October 2011

Vincent Moon will conduct a video workshop at ruangrupa with 6 young artists from Jakarta, to make a special film gathering various music and sounds from all over the city of Jakarta.

How They Did Art Then*

Usaha merunut kembali sejarah *video art* (seni video) bukanlah tujuan utama presentasi ini. Presentasi ini bertujuan untuk menghadirkan karya-karya bersejarah yang kerap disinggung, disebut, ditelaah, dianalisis, dijadikan acuan, dirujuk, dan lain sebagainya, dalam berbagai publikasi (dan bahkan karya lain) yang belum pernah dipamerkan di Indonesia.

Apa pentingnya menghadirkan karya-karya ini di tengah maraknya perkembangan seni video di Indonesia hari ini? Toh, sudah semenjak perhelatan pertamanya pada 2003, OK Video Festival sudah selalu menghadirkan karya-karya video termutakhir dari berbagai belahan Indonesia.

Tapi, lantas bagaimana cara kita memahami seni video di Indonesia hari ini jika berkenaan dengan sejarah lahirnya seni video di Eropa atau di Amerika Serikat sana? Melihat dan juga mengalami karya-karya pionir ini menjadi penting bagi para pelaku, pengamat, kolektor, atau penikmat seni video di Indonesia agar bisa menyadari bahwa ada kesenjangan sejarah berikut segala perbedaan dimensi sosial-historis dan juga estetis saat seni video kini makin luas dipraktikkan di mana-mana. Sekedar contoh, kita bisa perhatikan bagaimana soal “identitas pribadi” atau “identitas sosial”, misalnya, tidak atau belum menjadi soal penting saat para pemula seni video mulai merekam dan menayangkan karya-karya mereka di Berlin atau New York pada 1970-an.

Bukan hal yang baru bagi bangsa ini untuk menjadi anomali. Contoh yang menarik, misalnya, deskripsi Sasaki Shiraisi (dalam *Pahlawan-pahlawan Belia*, 2005) perihal kegiatan antar-jemput yang sangat tidak efisien dalam kehidupan modern di kota metropolitan tetap berlangsung atas nama “kesopanan”. “Yang tua yang didahulukan,” demikian kita kemudian ‘menuding’ feodalisme dengan cibir. Padahal, puluhan tahun lalu, mengendarai mobil di jalan raya merupakan salah satu dari indikasi modernitas Jakarta, selaku “wajah” dari Indonesia — bahkan eksistensi jalan aspal saja sudah merupakan indikasi kuat dari modernitas. Sampai hari ini, feodalisme, yang jelas-jelas bukan salah satu paham dalam koridor modernitas, masih berlangsung tanpa ada yang mempertanyakan efektivitasnya bagi kehidupan di kota sebesar, semacet (dan semodern) Jakarta. Kalau Sasaki menuliskan kisahnya dalam keadaan ‘terkini’, ia pasti harus menceritakan bagaimana di tengah kemacetan antar jemput keluarga yang hirarkis itu masing-masing ‘penghuni’ mobil sibuk memijit *gadget*-nya (Blackberry, iPhone, iPad, berbagai jenis *laptop*, dst), dan tetap menyahut saat orang ‘tertua’ dalam kendaraan tersebut menggumamkan hal remeh-temeh sekalipun. Tak ada yang berusaha mencari sebab-musabab bertahannya feodalisme dalam kebudayaan kontemporer kita; sedikit yang benar-benar berusaha melawannya, dan tentu lebih sedikit lagi yang berhasil; dan juga tak ada yang mencoba meredefinisi modernitas dalam konteks kehidupan di Indonesia. Padahal Indonesia belum satu abad usianya.

Absennya keingintahuan akan dualisme-dualisme itu mirip dengan bagaimana isu identitas tak nampak dalam presentasi video-video historikal ini, padahal isu tersebut sangat kental dalam berbagai karya seni video (dan juga karya seni lainnya) di Indonesia. Tak ada dari seniman-seniman pionir video ini yang berasal dari/dibesarkan di negara berkembang. Identitas bukan pertanyaan yang sulit dijawab bagi mereka yang pelajaran sejarahnya memenuhi kebutuhan pengetahuan akan asal-muasal mereka dan gencar menanamkan (apa yang dipercaya sebagai)

ideologi bangsa dan negara mereka. Bagi mereka, munculnya teknologi perekam dengan kemampuan audiovisual ini adalah kesempatan eksplorasi medium baru (sebagai alat) sekaligus mempertanyakan eksistensi dan/atau validitas media-media seni yang ada sebelumnya.

Maka, dalam video-video pionir ini tampak bagaimana *kehendak merekam* (demikian Ronny Agustinus menyebutnya dalam esai *Video: Not All Correct*, 2003) lebih besar daripada *kehendak bertutur*. Pun ketika gagasan sang seniman adalah sesuatu yang dikedepankan dalam beberapa karya video awal 1970-an ini, euforia kemampuan merekam (apa yang dianggap sebagai) realitas hadir masih sangat dominan. Tentunya perkembangan zaman sampai dengan hari ini sudah mengubah itu. Namun, sekali lagi, melihat dan mengalami karya-karya ini (dan menaruhnya ke dalam konteks zaman kemunculannya) penting untuk bekal refleksi —pun kita hidup di era yang tampaknya selalu kekurangan waktu. Merujuk pemikiran lawas —namun tampaknya masih akurat— James W. Fowler, seseorang harus mampu bersikap reflektif, sebelum mencapai pemahaman atas berbagai paradoks yang ada; barulah kemudian ia mungkin mencapai sebuah pencerahan (*Stages of Faith*, 1981).

Hampir tidak ada teks (yang ditulis oleh orang Indonesia) yang menyinggung soal perbedaan mendasar permulaan munculnya seni video di Indonesia dan seni video di dunia dalam beragam teks—baik esai, pengantar pameran, ulasan, dan—perihal video. Perbedaan mendasar ini seakan *taken for granted* dan tak perlu dibahas, seperti halnya modernitas. Padahal, kami curiga bahwa perbedaan titik berangkat ini sesungguhnya mendasari bagaimana pengambilan keputusan penggunaan video, sebagai medium (atau salah satu media dalam) berkarya, sungguh terkait dan terikat pada perbedaan tersebut.

Yogyakarta, September 2011

Enin Supriyanto & Grace Samboh

Langgeng Art Foundation

* *Judul pameran ini tidak diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia karena sesungguhnya judul ini merupakan plesetan dari judul karya John Baldessari, How We Do Art Now (1973)*

** *Kajian perihal era-era kemunculan seni video pada 1970-an dari perspektif praktik seni video di Indonesia akan kami hadirkan dalam publikasi pasca-acara.*

How They Did Art Then*

To reconstruct the history of video art is not the aim of this presentation. This presentation tries to present historical works, which is often mentioned, talked about, studied, analyzed, referred, etc, in many publications (and even other works) that have never been screened in Indonesia.

What is so important in bringing these works in today's vigorous development of video in Indonesia? After all, ever since their first event in 2003, OK Video Festival has always presented the latest video works from different parts of Indonesia.

How do we understand video art in Indonesia related to the birth of video art in Europe and USA? It is important for the video creators, observers, collector and viewers to see and to experience these pioneers' works in order to be aware of the historical gap along with the differences in socio-historical dimensions, and aesthetics, especially regarding the fact that video art is such a common practice today. As an example, we can observe how "self identity" or "social identity", for example, never or haven't been considered as an important issue at the time these beginners in video art started recording and showing their works in Berlin and New York in the seventies.

Being an anomaly is not something new in this country. One interesting example is Saya Sasaki Shiraishi's description on the inefficient family members' drop-offs and pick-ups in such a modern city that happened on behalf of "decency" (*Pahlawan-pahlawan Belia/ The Young Heroes*, 2005). "The elders' first," we then 'blame' feudalism with sneer. Whilst only tens years ago to drive a car on the main road is already an indication of the Jakarta's modernity —the existence of asphalt road itself were one of the main indications of a modern country. Up until today, feudalism —which is of course not one of modernity's traits— is still happening without anybody questioning its ineffectiveness for people living in a city as big (and as modern) as Jakarta, along with its traffic jams. If the story had to be written in today's setting, Shiraishi would've had to write how in the middle of such hierarchical act of dropping off and picking up family members, each passenger (of the car) is busy clicking their gadgets (Blackberry, iPhone, iPad, laptops, etc), yet always managed to answer (or react to) anything that comes out of the elders' mouth, even if its only a hum or yawn. Though Indonesia still less than a century old, no body have tried to investigate why feudalisms stayed in our contemporary culture; only a very few people tried to live against it; of course, fewer that actually succeeded; and no body have been trying to redefine modernity in the context of living in Indonesia, being Indonesian.

The absence of curiosity in such dualisms is similar to how identity as an issue is almost non-existing in this presentation of historical videos yet it is one of the main issues any video art (all forms of art) in Indonesia. None of these video artists come from/where brought up in a developing country. Identity is not a difficult question for those whose knowledge in their own being is completed during school time; and even their countries' ideologies are being planted ever since. To them, the invention of such 'handy' audiovisual recording device is a new chance to explore a new medium (as a tool) and at the same time to question the existence/validity of the existing media in arts.

Therefore, in these pioneering videos we can see the domination of the *will to record* (the term used by Ronny Agustinus in his essay *Video: Not All Correct*, 2003) rather than the *will to narrate*. Even when the artists' ideas and thoughts that is being presented in some of these early seventies works, the euphoria of the ability to record (what is believed as) reality is still dominating. Time has, of course, changed that state. Then again, to watch and to experience these works (and to put it in the context of its emergence) is an important baggage for reflection(s) —though we live in the era that never seems to have enough time. Referring to a classic —yet still true— thought of James W. Fowler, people should pass the step of being reflective in order to understand existing paradoxes; then he/she can achieve enlightenment (*Stages of Faith*, 1981).

There's almost nothing mentioning, even alluding, such a basic difference between the emergence of video art in Indonesia and in the world in the (recently so many) texts regarding video (written by Indonesian). It is almost as if this fundamental difference is taken for granted and there's no need to talk about it, as just modernity. Whereas we suspect that this particular difference is actually related and bounded to the underlying decision of using video as a medium (or one of the media) in creating.

Yogyakarta, September 2011

Enin Supriyanto & Grace Samboh

Langgeng Art Foundation

* *The title of this text is a pun of John Baldessari's title, How We Do Art Now (1973)*

** *Further texts about the emerging era of video art within the perspective of video art practice in Indonesia will be published post-event.*



Alexander Kluge

The Eiffel Tower, King Kong, and the White Woman
25', 1988

Paul McCarthy (with Mike Kelley)

Family Tyranny/Cultural Soup
8'8", 1987

Martha Rosler

A Budding Gourmet
17'45", 1974

Joan Jonas

Songdelay
18'35", 1973

John Baldessari

How We Do Art Now
12'54", 1973

John Cage

Catch 44
39'15", 1971

Nam June Paik (with Jud Yalkut)

Video Synthesizer and "TV Cello" Collectibles
23'25", 1965-1971, color, silent

Steina and Woody Vasulka

Studies
21'53", 1970-71, b&w and color, sound

Interface

4'8", 1970, b&w, sound

Discs

5'24", 1970, b&w, sound

Calligrams

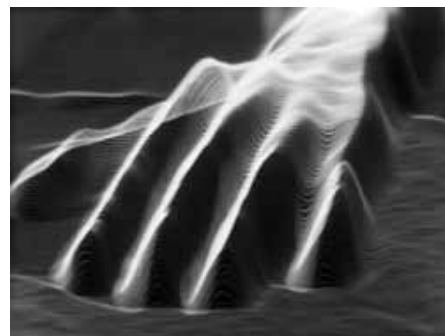
3'30", 1970, b&w, sound

Tissues

1'31", 1970, b&w, sound

Descends

4'12", 1970, b&w, sound



Decay I

1'57", 1970, color, sound

Decay II

1'11", 1970, color, sound

Vito Acconci

Full Circle
30', 1973, b&w, sound

William Wegman

William Wegman: Selections from 1970-78
19'11", 1970-78, b&w and color



Bill Viola

Memory Surfaces and Mental Prayers
29', 1977, color, sound

The Wheel of Becoming

7'40", 1977, color, sound

The Morning After the Night of Power

10'44", 1977, color, sound

Sweet Light

9'8", 1977, color, sound

Gary Hill

Gary Hill: Selected Works I
26'20", 1975-79, color, sound

Objects With Destinations

3'57", 1979, color, silent

Windows

8'28", 1978, color, silent

Bathing

4'30", 1977, color, sound

Bits

2'59", 1977, color, silent

Mirror Road

6'26", 1975-76, color, silent

Cynthia Maughan

Selected Works 1973-1978
27'2", color and b&w, sound

Scar/Scarf

2'51", 1973-1974, b&w, sound



Frozen & Buried Alive

1'30", 1974-1975, b&w, sound

Coffin from Toothpicks

1'54", 1975, b&w, sound

The Causes of Unconsciousness Tabulated for Ready Reference

2'21", 1975, b&w, sound

Taking Medicine with Gloves On

1'27", 1975, b&w, sound

Razor Necklace

48", 1975, b&w, sound

The Way Underpants Really Are

1'17", 1975, b&w, sound

Pig Mask

56", 1976, b&w, sound

Poodle

2'11", 1976, b&w, sound

Trailer Life

1'22", 1977, b&w, sound

Marzipan Pigs

2'29", 1977, b&w, sound

Prisoner of Chastity

40", 1977, b&w, sound

Zebra Skin Clutch

2'3", 1977-1978, b&w, sound

I Tell Three Cats about Jail

1'39", 1977-1978, b&w, sound

Tamale Pie

1'56", 1978, color, sound

Sex Symbol

31", 1978, color, sound

Calcium Pills

56", 1978, color,

GIF FESTIVAL

Penikmat musik di era digital akan sangat berterimakasih kepada ekstensi file bernama “mp3”. Di era yang sama, penikmat gambar dan fotografi akan menyembah “jpeg/jpg” sebagai ekstensi favorit. Demikian halnya dengan file yang berekstensi “3gp”, “avi”, “mpeg/mpg”, “mov”, “mp4”, dan file data video lain yang juga difanatikkan oleh hampir semua orang yang akrab dengan perangkat digital.

“Lalu, bagaimana dengan ekstensi file bernama “GIF”? Pernah dengar tentang ekstensi ini?”

“Ya, tentu saja pernah!”

“Apakah pernah membuat atau berkreasi dengan ekstensi ini?”

“...”

GIF (Graphics Interchange Format) pertama kali diperkenalkan oleh CompuServe pada pertengahan ‘80an. Ekstensi ini unik, sebab dimanfaatkan oleh hampir seluruh pengguna perangkat digital, namun hanya sedikit yang tertarik untuk mengetahui lebih dalam, atau sekadar mencoba membuat sesuatu dengan menggunakan ekstensi ini. Tanpa kita sadari, GIF kerap hadir di “kehidupan digital” kita saat ini, contoh yang paling sederhana adalah emoticon yang kita gunakan saat chatting. Ekstensi file ini memiliki beberapa keunggulan, diantaranya ukuran file yang relatif kecil, fungsi serbaguna sebagai gambar statis maupun bergerak, serta pemanis interface halaman-halaman situs di dunia maya. Klasik, namun tidak musnah termakan zaman.

Kini GIF telah berkembang menjadi fenomena tersendiri, khususnya bagi mereka yang mulai jenuh dengan gempuran visual digital modern. GIF Festival pun mencoba ikut terjerumus dan menjadi bagian dari fenomena tersebut.

*.GIF

Ada dua hal yang kita dapat saat berhadapan dengan perangkat digital/elektronik: gambar dan suara. Gambar yang muncul pada layar komputer merupakan hasil pijaran titik piksel (elemen gambar) akibat proses digital. Pergerakan mouse dapat diartikan sebagai gambar bergerak, sama dengan video ataupun animasi. Ada proses digital, aplikasi, pembacaan data, pengiriman sinyal, kinerja perangkat keras, dan sebagainya. Saat pembacaan data, aplikasi dapat berjalan karena terdapat data yang tergabung secara utuh dalam sebuah file gambar; dibaca dan diproses secara digital, hingga akhirnya bisa ditampilkan pada layar monitor sebagai sebuah gambar. Proses lainnya dapat berupa perintah skrip kepada aplikasi, untuk selanjutnya menampilkan sebuah gambar, tanpa harus membaca file data yang berisi gambar. File tersebut dapat berisi gambar statis, gambar bergerak, gambar berlapis, gambar transparan, gambar berukuran besar, gambar dengan jutaan komposisi warna, dan sebagainya. Sesuai fungsinya dalam memenuhi kebutuhan tampilan gambar pada layar monitor, setiap file membutuhkan “tanda pengenal” yang membawa atribut masing-masing data, untuk selanjutnya dapat dibaca oleh aplikasi yang menjalankannya.

Berbagai ekstensi berlomba-lomba muncul dan mengukuhkan diri sebagai ekstensi yang layak digunakan dan menjadi standar penggunaan data gambar digital. Beberapa ekstensi gambar diam yang akrab bagi kita antara lain *.jpeg/jpg, *.bmp, *.tiff, *.raw, *.png, *.tga, dan

sebagainya. Semua hadir menurut fungsi dan kapasitasnya sebagai data digital yang mampu menampilkan gambar sesuai kebutuhan dan aplikasi yang menjalankannya.

Tanpa ekstensi file, aplikasi akan sulit mengenali sebuah data yang akan dibaca. Apapun motif—bisnis ataupun politis—yang menyertai kehadiran berbagai ekstensi tersebut, pengguna komputer akan tetap merasakan pentingnya sebuah ekstensi pada file digital.

Di akhir era ‘80-an ketika masyarakat Amerika mulai aktif menggunakan internet, sebuah perusahaan bernama CompuServe Information Service membuat terobosan baru demi memanjakan konsumen saat mengakses internet. Saat visual internet tampil dengan segala keterbatasannya, CompuServe memperkenalkan ekstensi GIF, sebuah format data gambar berwarna yang berukuran relatif kecil, memiliki kemampuan manipulasi data komposisi warna ke dalam bentuk animasi/ gambar bergerak, serta kompresi warna yang cukup akurat meskipun hanya dibatasi hingga 256 susunan warna saja. Tak heran jika ekstensi GIF langsung menjadi primadona. GIF dapat dibuka melalui berbagai aplikasi dasar seperti web browser, file browser, dan lain-lain. Karena terintegrasi menjadi sebuah file, GIF dapat dengan mudah dikoleksi dan disimpan. Sebelumnya tidak banyak file gambar digital berekstensi yang bisa dinikmati di layar monitor dengan mudah; kecuali tampilan aplikasi perangkat lunak dan grafis pada video game.

GIF merupakan format gambar sederhana yang menggunakan teknis kompresi data yang sederhana pula; Lempel-Ziv-Welch atau disingkat menjadi LZW. Format GIF selanjutnya dilempar ke pasaran secara open source pada tahun 1987. Saat itu GIF langsung mendunia dan memainkan peran penting di dunia maya. Beberapa tahun setelahnya sempat muncul kontroversi mengenai hak paten sistem kompresi algoritma yang digunakan dalam format tersebut, namun hal itu tidak menggoyahkan popularitas GIF. Satu-satunya ekstensi file yang mungkin dapat menyainginya adalah “JPEG”, meskipun ekstensi ini memiliki fungsi yang berbeda, namun menggunakan metode kompresi yang nyaris sama. Ironisnya, popularitas GIF berbanding terbalik dengan CompuServe yang namanya kian merosot di dunia digital.

Seiring perkembangan teknologi informasi masa kini, GIF tetap eksis dan mulai merambah fungsi menjadi material klasik pendukung karya seni digital kontemporer. Keberadaan GIF sulit digeser oleh ekstensi lain yang serupa. Bahkan salah satu ekstensi “pesaing” di zamannya, flash “*.swf”, saat ini nyaris gulung tikar. Uniknya, fungsi utama yang diperkenalkan oleh format GIF pada awal kemunculannya sudah tidak dihiraukan lagi. Di saat kecepatan akses data internet dan kapasitas media penyimpanan data sudah sedemikian tinggi, kita tidak lagi peduli dengan ukuran sebuah file. GIF masih dianggap seksi dan diminati banyak orang. Segala keterbatasan ekstensi ini justru disikapi sebagai kelebihan sekaligus tantangan bagi yang gemar dan ingin bereksperimen membuat gambar bergerak.

Oomleo

Kurator GIF Festival, pecinta piksel, fans sejati ekstensi “.gif”.*

GIF FESTIVAL 2011



[HTTP://GIFFESTIVAL.TUMBLR.COM](http://giffestival.tumblr.com)



GIF FESTIVAL

Music fans in the digital era would be very thankful to the file extension called “mp3”. In the same era, fans of images and photography would worship “jpeg/jpg” as the favorite extension. The same goes for files with the extensions “3gp”, “avi”, “mpeg/mpg”, “mov”, “mp4”, and other video files fanatized by almost every person familiar with such equipment.

“Then, what about “GIF”? Have you ever heard of that extension?”
“Of course I have!”
“Have you ever made or created something using that extension?”
“...”

GIF (Graphics Interchange Format) was first introduced by CompuServe in mid-1980’s. This extension is unique, because almost all digital equipment users have used it, but only a small number is interested to get to know deeper, or even just to try to make something using this extension. We may not even be aware that GIF is often present in our “digital world” today. The simplest example is the emoticon that we use when chatting. This file extension has a number of advantages, among others, its relatively small file size, its multi-purpose as static or dynamic image, as well as a feature adorning the interface of websites on the internet. Classic, but has not been pushed into obscurity by time.

GIF has now evolved into a phenomenon in its own right, especially for those who get bored with modern digital visual barrage. GIF Festival too tries to throw itself at and be part of this phenomenon.

*.GIF

There are two things that we get when we are faced with digital/electronic equipment: images and sounds. Images that appear on computer screens result from pixel (picture element) illumination resulting from the digital process. The movement of the mouse can be interpreted as a moving image, like video or animation. There is the digital process, application, data reading, signal sending, hardware working, and so forth. When data is read, an application can run because there is data compacted as a whole in an image file; read and digitally processed, until it can be displayed on a monitor as an image. Another process can take the form of a script instruction to an application, to then display an image, without having to read the data file containing the picture. The file can contain static image, moving image, layered image, transparent image, large-size image, image with millions of colors, and so forth. Following its function to fill the need for images on a monitor, every file requires an “identifier” that carries with it respective data, to be read by the application running it.

All sorts of extensions appeared and competed to establish themselves as something that is fit for use and become a standard in digital image data. A number of extensions that became familiar include *.jpeg/jpg, *.bmp, *.tiff, *.raw, *.png, *.tga, and so forth. All are there according to their function and capacity as digital data that is able to display an image according to the need and the application that is running them.

Without the file extension, it would be difficult for an application to recognize the data it will read. Whatever the motivation—business or political—that came along with these extensions, computer users still feel the importance of an extension in a digital file.

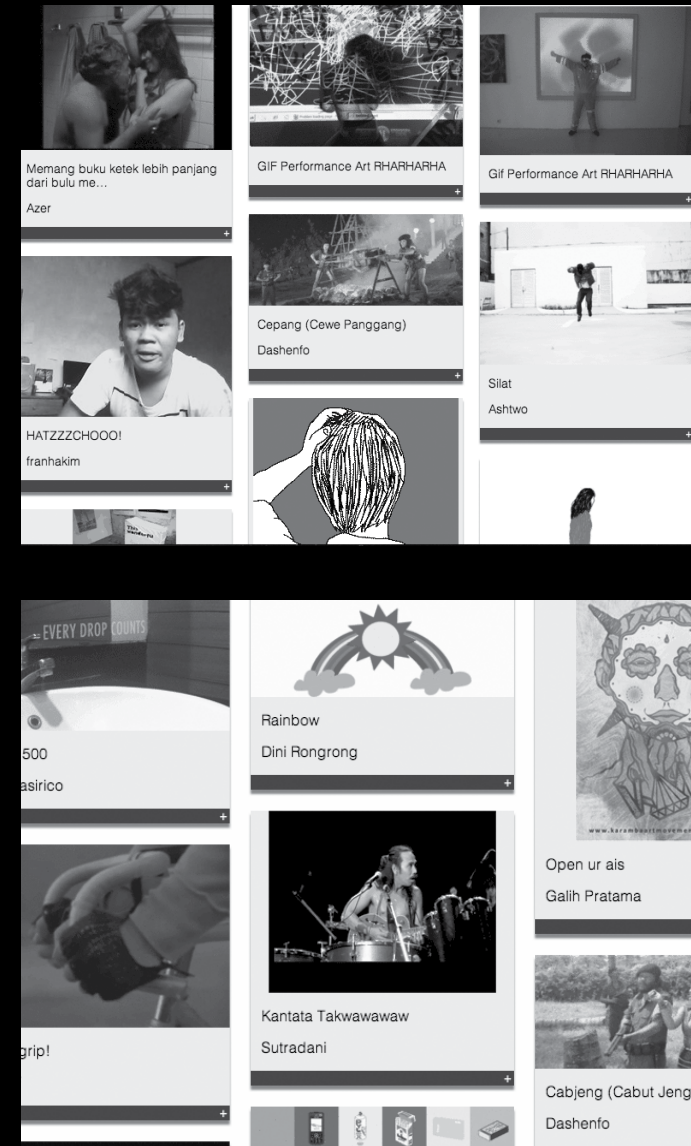
In late 80's when the American public began actively using the internet, a company named CompuServe Information Service made a breakthrough in order to facilitate the consumer when accessing the internet. When internet visuals appeared with all its limitations, CompuServe introduced the GIF extension, a color picture data format relatively small in size, with the capacity for manipulating the color composition data into animation/moving picture form, and a color compression that is quite accurate, even though only limited to 256 colors. It was not a surprise that the GIF extension became the prima dona. GIF can be opened by various basic applications, such as the web browser, file browser, and so forth. Because it is integrated into a file, GIF can be easily collected and stored. Previously, there were not many digitak image files with extensions that can be easily enjoyed on a monitor; expect the software application appearance and graphics in video games.

GIF is a simple image format using a similarly simple data compression technique; Lempel-Ziv-Welch or LZW for short. The GIF format was then released into the market as an open source in 1987. At the time, GIF immediately took over the world and played in important role on the internet. Years later, a controversy appeared about the patent rights to the algorithmic compression system used in the format. But this did not lessen GIF's popularity. The only file extension that could perhaps compete with it is "JPEG", even though this extension has a different function, but uses a nearly similar compression method. Ironically, GIF's popularity was inversely proportional to that of CompuServe whose popularity waned in the digital world.

In line with today's information technology developments, GIF continues to exist and extended its function to become classic material to support contemporary digital art. GIF's existence is difficult to supplant by other, similar extensions. One of the "competitor" extensions of the time, the flash "*.swf", is almost extinct today. Uniquely, the main function introduced by the GIF format early in its day is nearly ignored. When internet data access speed and the storage media capacity is so high, we no longer care about a file's size. GIF is still considered sexy and enjoyed by many. All of the limitations of this extension is not treated as its strength, and a challenge to those who like and want to experiment with moving images.

Oomleo

Curator of GIF Festival, pixel lover, a true fan of the "*.gif" extension.



Acknowledgement

(in Alphabetical Order)

Partners

Andang Kelana,
Argos Centre for Art and Media,
Arts Collaboratory,
Artsphere (Maya Sujatmiko),
Binus Film School (Tito Imanda, Ekky Imanjaya, Adilla Amelia),
CG Artspace (Christiana Gouw),
Charles Esche.
D Gallerie (Esti Nurjadin),
David Tarigan,
Demajors (David Karto),
Dewan Kesenian Jakarta,
dia.io.gue Artspace (Hermawan Tanzil, Windi Salomo, Yohana),
Dgi online (Hanny Kardinata),
Direktorat Kesenian Kementrian Budaya dan Pariwisata (Pustanto, Yusuf, Umi Chasanah, Widodo),
DJ Arot,
Electronic Arts Intermix,
Emax (Eddy Margo Ghozali, Rizky Arbali, Syamira Lesmana, Ester Wijayati, Teguh Arifianto),
Figure8 Agency (Dona Inthaxoum),
The Ford Foundation (David Fulse, Heidi Arbuckle),
Forum Lenteng (Otty Widasari, Andang Kelana),
Galeri Nasional Indonesia (Tubagus 'Andre' Sukmana, Eddy Susilo, Bambang Cahyo Murdoko),
Goethe-Institut (Franz Xaver Augustin, Frank Werner, Lanny Tanulihardja),
Hamaca,
HIVOS (Marc Ter Brugge, Paul Van Passen),
Images Festival (Scott Miller berry, Pablo de Ocampo),
Inksomnia (Alain Goenawan),
Institut Français D'indonésie (David Turzs, Ananda Dinanti Mackulau, Dimas Jayasrana, Maëla Kergreis),
Internationale Kurzfilmtage Oberhausen,
Japan Foundation (Kanai Atsushi, Ayumi Hashimoto, Takeshi Nishimura, Diana Sahidi Nugroho),
Jatiwangi Art Factory (Arief Yudi),
Joke Ballintjin,
Kineforum (Sugar Nadia),
Langgeng Art Foundation (Deddy Irianto, Enin Supriyanto, Grace Samboh, Ditya Sarasiastuti, Lisa),
LG (Andi Irawan, Bayu Wibowo, Mira Kurniahartawan)
LINGGARseni (Mia Maria),
LUX (Gil Leung),
Mondriaan Foundation, Amsterdam (Gitta Luiten, Suzette De Ferrante, Coby Reitsma),
Netherlands Media Art Institute / NIMk (Theus Zwakhals),
R.E Hartanto,
Ronny Agustinus,
Selasar Sunaryo (Agung Hujatnikajennong),
Serrum,
Stichting Doen (Gertrude Flentge),

Studio Seni Intermedia Institut Teknologi Bandung (Deden Hendan Durahman),
Tim & talent TVC (Ari Dina Krestiwawan, Ahmad Zakki, Baskoro Adi Wuryanto, Indri),
Tjikini Cafe (Handonowarih Dharmawan, Yusra Nyaknagur),
Van Abbe Museum,
vivi yip art room (Vivi Yip),
Dr. Wiyu Wahono.

Media Partners

Akumassa (Otty Widyasari, Mira Febri Mellya),
Area XYZ (Irvin Domi),
Artinasia.com (Corrine Guo),
Berita Media Satu Holdings - Campus Indonesia, Jakarta Globe, Kemang Buzz, Straits Times,
Student Globe, Suara Pembaruan (Atika Suri Fanani, Siti Anissa, Stephen Walangitang),
Berita Satu - Area, Juice (Mandha Wicaksono, Agiani Salima, Darwita Umarjadi),
Change Magazine (Maulida Raviola),
Clara (Askarina, Mursi Adikusumah),
Cobra (Anggun Priambodo, Bin Harlan, Wulan Jingga),
Concept (Diniasih Kumala, Adeline Fiane H),
Dailywhatnot.com (Krisna Tahir),
Deathrockstar.com (Eric Wirjanata, Ryan Koesuma),
Far Magazine (Camel Antonio Edoardo, Nur Anis, Bunga),
Furmagazine (Kanya),
Geeksbible (Dian Maya Puspita Sari, Kautsar Ikrami, Andy),
Highend Teen Magazine (Samuel Sagita, Siska Ayu Soraya),
iCreate Indonesia (Dhea, Zulfikar Arief, Pasha Prakasa),
Jakartabeat.net (Philip Vermonte),
Jurnal Footage (Andang Kelana, Hafiz),
Jurnallica.com (Hardy),
Komunitasfilm.org (Damar Ardi, Bayu Bergas),
Koran Jakarta (Hendri Pratama),
Malesbanget.com (Aryo Sayogha, Sesa Nasution),
Market+ (Koekoeh Gesang, Dolly Lesmana, Lucky Widodo),
MRA Radio - Hardrock FM, iRadio, Trax FM (Canti Widyadhari, Karina Soegarda, Nastasha Abigail, Fuad),
MRA Print - Harper's Bazaar, Trax Magazine (Arsugi Aryanto, Imron, Wahyu Acum, Haryo Tantomo, Agan Harahap, Stella),
O-Channel (Ira Andita, Andriandito, Ismed Aditya),
Ouch! (Mutiara Prima Putri, Adinda Cita),
Provoke! (Windy Savitri, Satria Ramadhan),
Urbanesia.com (Yodi Putra),
Visual Arts (Tiur Melanda, Nyoman).

HOW THEY DID ART THEN

In OK Video Flesh (The 5th Jakarta International Video Festival), Langgeng Art Foundation and Electronic Arts Intermix exhibits canonical single channel videos which are repeatedly mentioned in many historical essays on video arts yet undoubtedly haven't been shown in Indonesia. With this presentation, we can see the major issues and concerns in the early stage of video art's development.

LANGGENG ART FOUNDATION

Founded in 2010, LAF is a contemporary art institution facilitating various kinds of art creation, presentation and discussion, especially in relation to strategic ways in the growth and development of Indonesian contemporary art. Located in Yogyakarta, LAF is focusing its attention and work to facilitating chances and managing resources that could maximize and optimize Indonesian artists' creation process; and wants to empower the achievements that have been reached by other Indonesian art communities to then push them to breach higher and higher.

www.langgengfoundation.org



Founded in 1971, EAI is a nonprofit arts organization that is a leading international resource for video and media art. A pioneering advocate for media art and artists, EAI's core program is the distribution and preservation of a major collection of over 3,500 new and historical video works by artists. For 40 years, EAI has fostered the creation, exhibition, distribution and preservation of video art, and more recently, digital art projects.

www.eai.org

Suka menonton film? Mau berdiskusi dengan sutradara atau kru filmnya langsung? Atau, ingin menonton film-film dari seluruh dunia? Penasaran dengan film-film klasik Indonesia maupun dunia? Kineforum lah tempatnya!

Bentuk ruang Kineforum sama dengan bioskop pada umumnya, yakni menggunakan sistem proyeksi dan tata suara yang memadai dan mengikuti standar pemutaran film pada umumnya, berkapasitas 45 kursi. Bedanya, Kineforum adalah bioskop pertama di Jakarta yang terprogram. Program-programnya meliputi film klasik maupun kontemporer, film Indonesia maupun dunia, film dari arus utama maupun alternatif, dan bahkan film pendek maupun panjang. Lewat program film yang selalu berbeda setiap bulan, kami ingin mengajak teman-teman menjadi bagian dari sinema dunia, dulu dan sekarang.

Kehadiran Kineforum untuk publik merupakan tanggapan terhadap ketiadaan bioskop non komersial di Jakarta dan kebutuhan pengadaan suatu ruang bagi pertukaran antar budaya melalui karya audio-visual. Ruang ini diharapkan menjadi ruang eksibisi dan dialog bagi para pembuat film dan penontonnya lewat diskusi.

Kineforum dikelola oleh Dewan Kesenian Jakarta dan para relawan muda, kegiatannya dijalankan melalui kerjasama Dewan Kesenian Jakarta dan Studio 21. Kineforum juga telah dipercaya menjadi beberapa partner festival film seperti Jakarta International Film Festival (JIFFest), Europe on Screen, OK! Video, Boemboe Forum, dan juga beberapa kegiatan sosial.

Tertarik mau menonton dan ingin tahu seperti apa Kineforum? Datang saja langsung ke Kineforum di Taman Ismail Marzuki, Jl. Cikini Raya 73, Jakarta Pusat. Letaknya di belakang Galeri Cipta 3. Tanpa dipungut biaya alias GRATIS! Namun, cek dulu jadwal dan sinopsis lengkapnya di www.kineforum.com atau www.dkj.or.id Sekali datang, dijamin langsung ketagihan! Ditunggu kehadirannya di Kineforum!



Selamat menonton dan berdiskusi!

e-mail: kineforumdkj@yahoo.co.id | twitter: @Kineforum | milis: kineforum@yahoogroups.com

www.selasarsunaryo.com

 SELASAR SUNARYO
art space

Jl. Bukit Pakar Timur 100
Bandung 40198
Indonesia
+62 22 250 7939
+62 22 251 6508
selasar@bdg.centrin.net.id





25th IMAGES FESTIVAL
12 – 21 April 2012

MISSED OBERHAUSEN?

FILMS FROM THE FESTIVAL
PROGRAMMES

WWW.KURZFILMTAGE.DE/EN/VIDEOTHEQUE



Call for Entries
Final Deadline:
14 November 2011

www.imagesfestival.com



Figure8 Agency

Put together a bunch of music junkies, a region brimming with talents just waiting to be revealed to the world, a whole dose of enthusiasm and a dash of craziness, shake it with all your heart and you will get Figure8 Agency, a Singapore agency specializing in artist management, indie events production in Singapore, tour coordination and online & offline merchandising.

A whole mouthful of activities, but believe it or not (sometimes we cannot believe it ourselves), what started as an idea we only dared but dreamt about became a reality and the agency can now present exciting projects filled with positive energy! Namely, 3 events we would like to highlight:

Petites Planètes, a project by Vincent Moon: the world-acclaimed French film maker sets his foot in the region for the first time with this project, a collection of recordings and experiments from all around the world. Turning his camera towards Indonesia, Singapore and Malaysia, Vincent Moon will attempt to recreate the soul and spirit of the culture of these countries through visual art. A fascinating project that will cast a new light on South East Asia and its musical talents.

SEA Absolute Indie Compilation: a project in partnership with Music Services Asia and Valleyarm featuring many electrifying indie and alternative acts from the South-East Asian region. Curated by Figure8 Agency and 4 promoters from Hong Kong, the Philippines, Taiwan and Indonesia, the compilation highlights the strengths of the region and its export potential. To be released in online stores and iTunes from October 18th, 2011.

UpToTheSky Festival: as a follow-up to the release of the SEA Absolute Indie Compilation, Figure8 Agency and Ruangrupa-The Secret Agents from Jakarta will organise a groundbreaking event in Singapore (Dec. 3) and in Jakarta (Dec. 4 and 5) to feature the most amazing South-East Asian talents who will play along worldly renowned bands such as Deerhoof, Chad Valley, and more to be announced.

We have one aim and one aim only: to develop the indie music scene in Asia by promoting alternative culture, providing events of the highest quality standards and helping local bands reach their potential within Asia, and beyond.

Interested? Then, contact us at our Singapore office at figure8@figure8-agency.com or via our representative in Jakarta, teguh@figure8-agency.com.

Contact: Hivos - Arts Collaboratory - artscollaboratory@hivos.nl P.O. Box 85565 2508 CG The Hague - The Netherlands - T + 31 (0)70 276 55 00

ARTS COLLA BORAT ORY

Arts Collaboratory supports visual artist-led initiatives in Africa, Asia and Latin America. It provides funding, facilitates knowledge sharing, and promotes networking and artistic exchange.

www.artscollaboratory.org

BERITA SATU

MEDIA HOLDINGS

Broadcast • Print • Digital • Online • Social • Mobile • Events



JAKARTA GLOBE NEWSPAPER

A broadsheet English-language general interest newspaper with an initial circulation of 60,000, which will provide world-class journalism in a leading edge design, will redefine the English-language media landscape by going full color with 48 pages of business, political and international news; sports, entertainment, social and lifestyle coverage.

STUDENT GLOBE SUPPLEMENT

The Student Globe is positioned as a media program and includes a weekly print supplement, website, digital media, social media, events, internship opportunities, and participation in real world activities. We are industry aggregators in this segment, connecting the Business sector to Students.

INVESTOR DAILY NEWSPAPER

A premium business daily in Bahasa Indonesia (32 pages on weekdays and 36 pages on Saturday) with an initial circulation of 60,000.

STRAITS TIMES INDONESIA NEWSPAPER

The English daily flagship newspaper of SPH Singapore, has been serving readers for more than a century. Launched on July 15, 1845, its comprehensive coverage of world news, East Asian news, South Eastern Asian news, home news, sport news, financial news & lifestyle updates makes StraitsTimes the most read newspaper in Singapore.

GLOBE ASIA MAGAZINE

The country's premier business magazine in English which has a circulation of close to 100,000.

THE PEAK MAGAZINE

A business lifestyle magazine that reflects the aspiration of today's achievers and corporate leaders.

CAMPUS ASIA MAGAZINE

Indonesia's first pan campus quarterly news magazine in English which contains news and analyses on education and university life in the broadest sense possible with an initial circulation of 50,000.

CAMPUS INDONESIA MAGAZINE

An intersiversity campus magazine of educational values, contains information and data on student's accomplishment, excellence, and the dynamic of life in campuses all over Indonesia. It is published in Bahasa Indonesia.

INVESTOR MAGAZINE

A business and capital market Magazine with an initial circulation of 50,000 which has made its mark by recognizing excellence in the financial sector with its annual awards.

KEMANG BUZZ MAGAZINE

The first English-language magazine to focus exclusively on the people and businesses of Kemang.

.264 .3g2 .3gp .3gp2 .3gpp .3gpp2 .3mm .3p2 .60d
.787 .aaf .aep .aepx.aet .aetx .ajp .ale .amv .amx
.anim .arf .asf .asx .avb .avd .bdm .bdmv .bik
.avi .avp .avs .avs .axm .box .bs4 .bsf .byu
.bin .bix .bmk .bnp
.camproj .camrec .clpi .cmmpp .cmmtpl
.cmproj .cmrec .cpi .cst .cvc .d2v .d3v .dat .dav .dce
.dck .ddat .dif .dir .divx .dlx .dmb .dmsd .dmsd3d
.dmsm .dmsm3d .dms .dnc .dpa .dpg .dream .dsy .dv
.dv-avi .dv4 .dvdmedia .dvr .dvr-ms .dvx .dxr .dzm .dzp
.dzt .edl .evo .eye .f4p .f4v .fbr .fbr .fbz .fcp
.fcproject .flc .flh .fli .flv .flx .gfp .gl
.grasp .gts .gvi .gvp .h264 H.264 .hdmov .hkm
.ifo .imovieproj .imovieproject .iva .ivf .ivr .ivs .izz
.izzy .jts .jtv .k3g .lrec .lsf .lsx .m15 .m1pg
.mlv .m21 .m21 .m2a .m2p MPEG-2 .m2t .m2ts .m2v .m4e
.m4u .m4v .m75 .meta .mgv .mj2
.mjp .mjpg .mkv .mmv .muv .mod .modd .moff .moi
.moov .mov .movie .mp21 .mp21 .mp2v .mp4 .mp4v .mpe
.mpeg .mpf .mpg .mpg2 .mpgindex .mp1 .mpls .mpsub .mpv
.mpv2 .mqv .msdvd .msh .mswmm .mts .mtv
.mvb .mvc .mvd .mve .mvp .mvy .mxf .mys .ncor .nsv
.nuv .nvc .ogm .ogv .ogx .osp .par .pds .pgi
.photoshow .piv .playlist .pmf .pns .ppj .prel .pro
.prproj .prt1 .psh .pssd .pva .pvr .pxv .qt .qtch .qt1
.qtm .qtz .r3d .rcproject .rdb .rec .rm .rmd .rmd
.rmp .rms .rmvb .roq .rp .rsx .rts .rts .rum .rv
.sbk .sbt .scc .scm .scm .scn .screenflow .sec .seq
.sfd .sfvidcap .smi .smil .smk .sml .smv .spl .sqz
.srt .ssm .stl .str .stx .svi .swf .swi .swt
.tda3mt .tdx .tivo .tix .tod .tp .tp0 .tpd .tpr .trp
.ts .tsp .tvs .vc1 .vcpf .vcr .vcv .vdo .vdr .veg
.vem .vf .vft .vfw .vfz .vgz .vid .video .viewlet
.viv.vivo .vlab .vob .vp3 .vp6 .vp7 .vpj .vro
.vs4 .vse .vsp .w32 .wcp .webm .w1mp .wm .wmd
.wmmp .wmv .wmx .wot .wp3 .wpl .wtv .wvx .xfl
.xvid .yuv .zml .zm2 .zm3 .zmv

.for
.ok_video flesh
.kunsthallebeijing.org

Citra Graha Building, 11th Floor
Jl. Jend. Gatot Soebroto Kav. 35-36, Jakarta 12950 - Indonesia
T +62 21 5785 1875/1876/1882/1883 - F +62 21 574 5671



JERMAN DAN INDONESIA
kreativitas dalam keberagaman

www.jerin.or.id @jer_in jermanandinonesia info@jerin.or.id

Biarkan diri Anda terinspirasi oleh JERIN - Jerman dan Indonesia, serangkaian acara mulai dari budaya sampai dengan ekonomi, dari ilmu pengetahuan sampai dengan pendidikan. JERIN akan berlangsung dari Oktober 2011 sampai dengan Februari 2012 di beberapa kota termasuk Medan, Jakarta, Bandung, Makassar, Yogyakarta dan Surabaya.

JERIN adalah sebuah proyek yang bersifat edukatif dan interaktif. Mari terlibat dan belajar lebih banyak tentang Jerman dan Indonesia!



Berapa jumlah perkumpulan yang terdapat di Jerman? Bagaimana sikap orang Jerman terhadap sejarah mereka? Bagaimana mereka memperlakukan orang asing? Apa peran pekerjaan dalam kehidupan orang Jerman? Pameran "Jerman untuk Pemula" menjawab pertanyaan-pertanyaan mengenai sejarah, budaya dan politik Jerman.

Germany
for beginners



Majelis Umum PBB telah mendeklarasikan tahun 2011 sebagai "Tahun Internasional Kehutanan 2011". FORCLIME, Hutan dan Perubahan Iklim, merupakan program Kerjasama Internasional Jerman (GIZ), bekerja sama dengan Kementerian Kehutanan Republik Indonesia mendukung Tahun Internasional Kehutanan 2011 melalui kompetisi foto online.

FORCLIME
Online Photo
Contest 2011



Bekerjasama dengan Berlin Fashion Week, JERIN membawa mode dari Berlin ke Jakarta. Koleksi musim panas 2012 Issever Bahri, Hien Le, Moon, Starstyling dan Boessert Schorn akan dipergakan pada Pekan Mode Jakarta

Berlin' Labels
on the Jakarta
Fashion Week



Science Film Festival, yang diinisiasikan oleh Goethe-Institut pada tahun 2005, memiliki posisi yang unik, yakni mempresentasikan film-film yang mengkomunikasikan iptek dengan cara yang mudah diakses serta menghibur bagi penonton luas

Science Film
Festival 2011

NOVEMBER'S EVENTS

Seminar on Renewable Energy for Sustainable Development Surabaya, 1-4 Nov.	Fabulous Fridays Bandung, 3 Nov. Jakarta, 4 Nov. Yogyakarta, 9 Nov.	DAAD University for Children Bandung, 5,12,19,26 Nov.	Ma'a lot Quintett Bandung, 9 Nov. Surabaya, 10 Nov. Jakarta, 11 Nov.	Conference on Constitutional Reform & Civic Education Jakarta, 10 Nov.
DAAD Event Yogyakarta, 7-8 Nov. Surakarta, 18-19 Nov.	Jakarta Fashion Week Jakarta, 12-18 Nov.	Conference on Significance of Constitutional Issues for Civic Education Yogyakarta, 12 Nov.	Exhibition German Development cooperation and Diversity Yogyakarta, 3-6, 9 Nov. Surakarta, 14-17, 20 Nov. Semarang, 28-30 Nov.	Germany for Beginners Jakarta, 15-30 Nov.
Science Film Festival 2011 Jakarta, 16-30 Nov.	Conference on Development and Relationship of the Constitutional Courts in Germany and Indonesia Makassar, 14 Nov.	Jakarta Fashion Week feat. Berlin Designers Jakarta, 15 Nov.	FORCLIME Photo-Contest 2011 Jakarta, 15 Nov.	



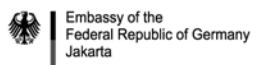
© Gala

INSTITUT FRANÇAIS
INDONESIA
23 NOV. 2011 | 19.30

JAZZ
ANNE PACEO TRIPHASE

Erasmus Huis - Jl. HR Rasuna Said Kav. 5-3 Kuningan, Jakarta Selatan T. 524 1069 www.mfa.nl/erasmushuis
ENTRÉE LIBRE | GRATIS | FREE ENTRANCE
Billets à retirer à | Tiket dapat diambil di | Tickets to be collected at:
IFI Jakarta (Salemba & Wijaya) & Erasmus Huis

En collaboration avec | Bekerja sama dengan | In collaboration with :
Avec le soutien de | Didukung oleh | Supported by :
LABORIE
INSTITUT FRANÇAIS
Le MERIDIEN JAKARTA



The Next Generation 3D TV

CINEMA 3D

SMART TV



Memperkenalkan LG Cinema 3D, TV 3D dan Smart TV pertama dengan teknologi bebas-kedipan yang membuat Anda dapat dengan nyaman menikmati tontonan 3D tanpa merasa pusing dan lelah di mata. Kacamata LG Cinema 3D juga super ringan, bebas baterai, dengan harga sangat terjangkau, sehingga Anda dapat berbagi dengan seluruh anggota keluarga. Datanglah ke toko-toko terdekat dan buktikan sendiri!

www.lg.com/id



Won Bin
Korean Actor



LGhere4U
LG untuk Anda
0800-123-7777
(BEBAS PULSA)
www.lg.com/id/support



Bung!

HIDUP PRIA INDONESIA



"Menjadi pria adalah sebuah jalan hidup."
— Laurentius Daniel, 40 tahun, Manajer Keuangan

Dapatkan edisi perdana majalah kehidupan pria Indonesia terbitan ruangrupa di toko-toko buku pada minggu pertama Oktober 2011

EMAX



EMAX

Apple Premium Reseller:

Kemang Jl. Kemang Raya no. 45 Jakarta Selatan P +62 21 7181110 F +62 21 7181115	Ploas Senesang/ UG No. 53 Jl. Jend Sudirman Kav. 52 Jakarta 12980 P +62 21 25335881 F +62 21 25335883	PK Pavilion di St. Moritz Puri Indah Boulevard, Blok U1 Puri Indah, CBD West Jakarta P +62 21 98398654 F +62 21 98398614	Bandang 5th Ground Floor T3 & T3 Jl. Merdeka No. 56, Bandung P +62 22 4229309 F +62 22 4213155	Yogyakarta Plaza Ambalutomo 3rd Floor, Lot B-19 Jl. Laksda Adisucipto, Yogyakarta 55281 P +62 274 4321300 F +62 274 4321310
----------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Apple Authorised Reseller:

Ambassador Mall Ambassador 3rd Level No. 34 Jakarta Selatan P +62 21 57933545 F +62 21 57933543	Musang Mada Bk Seminyak, Jl. Raya Seminyak Kuta-Bali P +62 361 733005 F +62 361 733005
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------

www.emax.co.id info@emax.co.id training@emax.co.id

EMAX.Lifestyle EMAX_Lifestyle

* Terms and Conditions Apply

101.4 trax fm

J A K A R T A

THE YOUTH STATION ICON FOR THE NOW GENERATION



MORNING ZONE
with Ichsan - Jodiye
Monday to Friday
from 6 - 10 am

HOMEZAMPUS
with Jimi - Ryo
Monday to Friday
from 4 - 8 pm

club sky
with Joey - Buluk
Monday to Friday
from 10 pm - 1 am

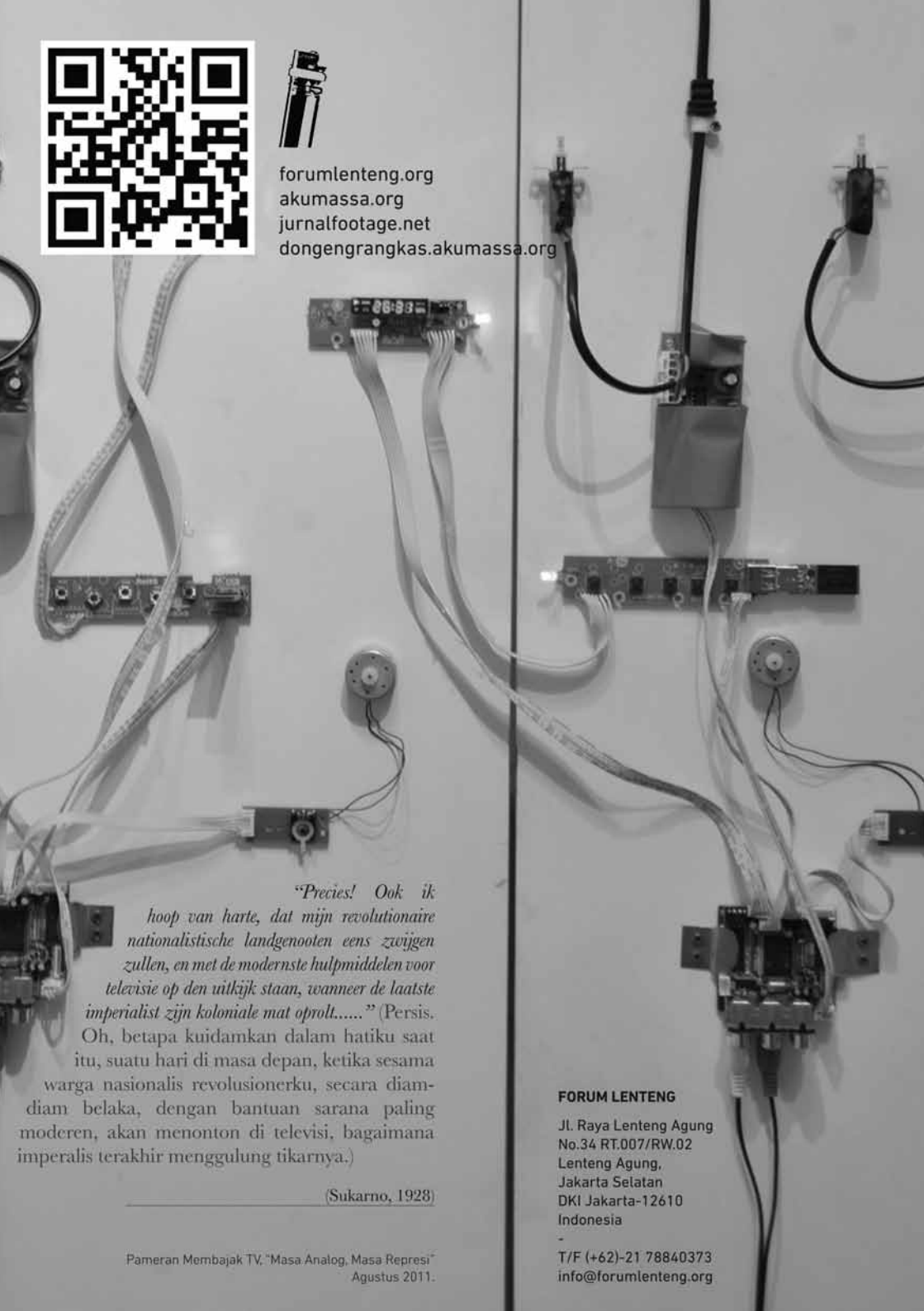
www.traxonsky.com
 traxfm/JKT 101.4 Trax FM Jakarta

Photographed by Shakti Siddarta





forumlenteng.org
 akumassa.org
 jurnalfootage.net
 dongengrangkas.akumassa.org



“Precies! Ook ik hoop van harte, dat mijn revolutionaire nationalistische landgenooten eens zwijgen zullen, en met de modernste hulpmiddelen voor televisie op den uitkijk staan, wanneer de laatste imperialist zijn koloniale mat oprolt.....” (Persis.

Oh, betapa kuldamkan dalam hatiku saat itu, suatu hari di masa depan, ketika sesama warga nasionalis revolusionerku, secara diam-diam belaka, dengan bantuan sarana paling moderen, akan menonton di televisi, bagaimana imperialis terakhir menggulung tikarnya.)

(Sukarno, 1928)

FORUM LENTENG

Jl. Raya Lenteng Agung
 No.34 RT.007/RW.02
 Lenteng Agung,
 Jakarta Selatan
 DKI Jakarta-12610
 Indonesia

T/F (+62)-21 78840373
 info@forumlenteng.org

OK.
VIDEO

FLESH

5th Jakarta International Video Festival 6 - 17 October 2011