



TEKNOLOGI DAN SENI

"Performance Art" di Era Reproduksi

Dua *performance art*, Rabu (21/12) senja, di pabrik cerutu Tarumartani, tidak seperti pertunjukan seni umumnya. Tak ada orang yang secara langsung memeragakan sebuah seni. Yang ada adalah dua layar proyektor dan beberapa peralatan elektronik lainnya.

Heru Hikayat dan tujuh *performer* dari Maranatha Art Project, Bandung, menyuguhkan *performance art* berjudul *The Phantom Body*. Karya ini baru saja mereka selesaikan, dua jam sebelum waktu yang tertera pada undangan menonton *performance* itu. Karena keterbatasan waktu, mereka memilih lokasi di Taman Budaya Yogyakarta (TBY) dan Tarumartani, dua tempat penyelenggara Biennale Jogja 2005.

Di sebuah ruang Tarumartani yang gelap, sebuah proyektor yang dihubungkan dengan kamera menembakkan gambar tujuh *performer* yang berpakaian putih dan berdiri diam membeiku di TBY. Selang beberapa detik, gambar beralih lagi dengan *setting* ruangan yang berbeda yakni di dalam Tarumartani.

Selain Heru, *performer* yang lain yakni Venzha, menghadirkan karya bertajuk *Artificial Intelligence*. Ia memasang sebuah *webcam* yang dihubungkan ke *laptop*. Sebagai tambahan, *laptop* ini dikoneksikan dengan proyektor serta alat peneras suara. Dari proyektor ini, keluarlah ratusan kotak-kotak yang selalu berubah warna dan bentuk, dari waktu ke waktu. Perubahan kotak itu juga diiringi bunyi yang membahana di lorong Tarumartani.

Tetapi, bukan kotak-kotak itu yang sesungguhnya menjadi karya utama. Venzha hendak menampilkan *software* yang bi-



KOMPAS/AGNES RITASULISTAWATI

Sejumlah penonton *performance art* di pabrik cerutu Tarumartani, Rabu (21/12), menari-nari di depan *webcam*, untuk mencoba sensitivitas *software* karya Venzha. Selain itu, *performer* Heru Hikayat dan Maranatha Art Project dari Bandung juga ikut serta dalam acara yang menjadi bagian dari Biennale Jogja 2005 itu.

sa "membaca" gerak manusia. *Software* itu sensitif terhadap gerakan yang ditangkap oleh *webcam*. Gerak yang ditangkap dari obyek yang berada tepat di depan lensa akan menghasilkan suara sebagai hasil adanya perubahan gerak itu.

Alhasil, sejumlah penonton menari, berjalan-jalan, bahkan ada yang hanya menggerakkan mulut mereka di depan *webcam*, untuk menguji kesensitifan *software* yang dibuat Venzha sekitar tiga bulan terakhir ini.

Kedua *performance art* yang ditampilkan itu seakan merefleksikan teknologi yang tengah naik daun. Teknologi itu berperan juga mengatasi sulitnya pertemuan manusia di satu titik dalam satu waktu yang bersamaan akibat kesibukan manusia yang luar biasa.

Di zaman yang penuh teknologi maju ini, seni sudah sedemikian dekat dengan teknologi dokumentasi, terutama kame-

ra. *Performance art* yang sempat booming di Asia sekitar tahun 1990-an mulai mencari bentuk yang lebih pas di zamannya.

"Saat ini adalah era reproduksi. Kalau dulu, yang tersisa usai *performance art* adalah rekaman dan mitos. Kini kami mencoba untuk menghadirkan rekaman itu sendiri sebagai *performance*," ucap Heru. Secara teknis, penonton kedua *performance* ini tidak perlu datang tepat waktu untuk menonton, karena kedua jenis *performance* ini sangat mungkin untuk diulang-ulang.

Teknologi yang dibawa kedua *performer* itu menjadi lebih menarik karena ditampilkan di dalam ruangan tua pabrik cerutu Tarumartani. Bangunan yang telah berusia 84 tahun lengkap dengan peralatan pembuat cerutu yang diwariskan dari juragan Belanda kala itu kontras dengan peralatan elektronik para *performance*. (ART)