

Pameran "Smile Machines" menampilkan 39 karya yang tidak hanya merepresentasikan perayaan besar-besaran budaya digital, tapi juga penelusuran historis terhadap ragam seni media yang pernah berkembang sepanjang abad dua puluh. Meskipun menjadi bagian dari *transmediale.06*, yang notabene telah menjadi salah satu parameter perkembangan seni dan teknologi media di dunia, "Smile Machines" ternyata tidak hanya menampilkan karya-karya yang memanfaatkan teknologi paling mutakhir. Alih-alih, karya-karya serupa "Ma Collection de Proverbs" (1974) dari seniman Prancis Annette Messager yang memanfaatkan teknik sulaman pada sapu tangan; atau karya Robert Filliou "This flag is meant to straddle national border lines" (1974) yang hanya berupa pigura kosong juga menjadi bagian pameran ini.

### Humor

Salah satu yang paling menarik dalam kategori karya-karya interaktif adalah karya seniman asal Kanada, Norman T White, "The Helpless Robot" (1987-1996). Ia menciptakan sebuah "robot" yang justru bertolak belakang dengan pengertian robot sebagai seperangkat instrumen dan program yang diciptakan dan dikontrol oleh manusia untuk membantu aktivitas kesehariannya. Sebaliknya, "robot"

ini malah tidak memiliki organ yang bisa melakukan suatu pekerjaan apa pun. Bentuknya menyerupai objek tiga dimensional yang dingin dan kaku, sama sekali tidak canggih, apalagi cantik. Tidak ada tanda-tanda mencolok yang bisa mengarahkan interaksi karya ini dengan pengunjung. Hanya sepasang pegangan aluminium pada dua sisi objek ini yang sepertinya meminta pengunjung untuk melakukan sesuatu dengan cara menggeser atau memutarnya searah garis lengkung.

Interaksi yang "lucu" terjadi ketika seorang pengunjung mencoba menggeser posisinya. Ketika digeser, melalui pengeras suara yang terletak di bawah robot tersebut seketika terdengar suara perempuan yang berbicara (dalam bahasa Inggris, Prancis, dan Spanyol), mendikte si penggeser secara terus-menerus: "Tolong geser ke kanan..."; "Naaah, begitu..."; "Sedikit lagi..."; "Dorong yang kuat!"; "Putar terus!"; "Aduh, kenapa berhenti sih?"; "Ganti arah putaran ke depan!"; "Ke belakang sedikit..."; "Ayo dong!". Suara itu menyerupai repertoar, berulang-ulang, tapi sesungguhnya memiliki pola yang khusus. Pada awal-awal interaksi terjadi, suara itu mendikte dengan sopan, sepertinya hanya meminta tolong pengunjung untuk menggesernya ke posisi yang benar. Tapi, jika satu permintaan sudah terpenuhi, ia akan meminta lagi dan lagi dan lama kelamaan berubah menjadi perintah atau tuntutan.

Pengunjung yang mula-mula iseng melakukan interaksi dengan robot ini perlahan-lahan akan terperangkap dalam situasi yang absurd karena di situ mesin/teknologi justru bertindak sebagai diktator dan manusia berada dalam posisi yang "ditindas". Situasi yang ditimbulkan oleh karya ini menjadi semakin kompleks ketika beberapa pengunjung lain tertawa terkekeh-kekeh melihat proses interaksi yang berlangsung.

Pendekatan yang khusus terhadap humor dan "media" dalam "Smile Machines" sepertinya juga diwujudkan dalam beberapa karya yang memang menyampaikan pesan dengan cara yang lucu—paling tidak untuk saya—seperti terlihat dalam karya video "Untitled (News)" (2002, Kim Beom, Korea) atau "Cheese" (2003, Christian Moeler, Jerman) misalnya. Meski demikian, sebagaimana terlihat dari respons para pengunjung pameran yang berbeda-beda, "humor" di sini juga dilihat sebagai konsep dengan spektrum pengertian yang luas sekaligus "misterius". Sebuah karya yang membuat seorang pengunjung tersenyum atau tertawa malah bisa membuat pengunjung lain mengernyitkan dahi dan berpikir dengan serius, atau sebaliknya. Humor, tulis Anne-Marie, "...mencakup pola tingkah laku dan prosedur yang berbeda-beda dari suatu masyarakat. Cemooh, ironi, parodi, satire, karikatur, permainan kata dan bahasa..." Pendek kata, humor akan selalu melibatkan persekongkolan persepsi.

AGUNG HUJATNIKAJENNONG  
Kurator Selasar Sunaryo Art Space,  
Pengajar FSRD ITB