

84



PENGANTAR

Penyelenggaraan O.K. Video – Jakarta Video Art Festival 2003 telah berlangsung pada 7 – 20 Juli 2003. Sebagai festival video art yang pertama di Indonesia, event tersebut tidak hanya mengawali sebuah penegasan pernyataan tentang keberadaan sebuah praktek artistik yang 'baru', tetapi sebuah representasi dari kondisi sosial, politik, ekonomi, budaya yang tidak bisa dilihat secara terpisah. Kegiatan tersebut hanya bisa dimaknai konteksnya kalau kita melihatnya sebagai bagian dari fenomena kesenian yang berlangsung dalam lingkungan geografis yang spesifik pada suatu periode masa yang spesifik pula.

Event tersebut, bagi *ruangrupa*, meninggalkan beberapa catatan penting. Riset kuratorial yang berujung pada seleksi lebih dari 100 orang seniman partisipan dari berbagai belahan dunia; acara pembukaan yang dihadiri oleh lebih pengunjung dari berbagai kalangan; program publik yang diikuti dengan antusiasme dialog yang tinggi; juga berbagai respon yang beragam dari media massa mungkin hanyalah beberapa di antaranya. Yang terpenting dari semua itu, barangkali, adalah bagaimana kita bisa membaca catatan-catatan tersebut dan mengkaitkannya dengan perbincangan yang lebih luas dan kontekstual bagi perkembangan seni rupa di Indonesia.

Katalog paska kegiatan ini diterbitkan sebagai aktualisasi dari keinginan tersebut di atas. Beberapa esai yang tersusun di sini ditulis oleh mereka yang terlibat secara langsung dalam O.K. Video – Jakarta Video Art Festival 2003. Selain berfungsi sebagai sebuah dokumentasi kegiatan, katalog ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga untuk mereka yang ingin lebih mendalami perkembangan video art di Indonesia dalam kaitannya dengan perkembangan budaya visual secara luas.

ruangrupa ingin menyampaikan penghargaan setinggi-tingginya kepada mereka yang telah memberikan kontribusi penting dalam penerbitan katalog paska kegiatan ini. Keterlibatan secara langsung dalam festival dan sumbangan-sumbangan gagasan mereka menjadi acuan yang penting bagi penyelenggaraan kegiatan kami yang selanjutnya. Terima kasih kepada seluruh lembaga dan organisasi atas kerjasama dan dukungan kepada festival dan publikasi kegiatan ini, Terima kasih kepada para penulis: Hendro Wiyanto, Ronny Agustinus, Oliver Zwink, Katsuyuki Hattori, Kentaro Taki dan Gregg Streak, juga kepada Agung Hujatnikajennong dan Farah Wardhani sebagai editor yang menyusun materi penerbitan ini.

ruangrupa menganggap keseluruhan kegiatan ini sebagai bagian dari upaya untuk melibatkan diri dalam pengkajian-pengkajian seni budaya yang berorientasi pada edukasi publik secara luas. Dukungan dan respon dari berbagai pihak akan semakin menyulut semangat kami untuk menyelenggarakan festival ini secara berkelanjutan. Salam.

Ade Darmawan

Jakarta, Januari 2004

Memorandum, Prolegomena, Kritisisme

Catatan Editorial

Tujuan utama penerbitan katalog ini dimaksudkan untuk menyajikan serangkaian wacana kritis di antara para seniman, intelektual, kurator dan kritikus, pasca penyelenggaraan O.K. Video – Jakarta Video Art Festival oleh **ruangrupa** di Galeri Nasional Indonesia, Juli 2003. Substansi dari masing-masing esai memang beragam, sekaligus secara cukup mencolok merepresentasikan sudut pandang dan ketertarikan yang berbeda-beda dari masing-masing penulisnya. Namun secara menyeluruh, antologi tulisan ini sesungguhnya disusun dengan mengacu pada pemahaman yang lebih luas mengenai permasalahan yang sama. Beberapa esai di sini bukan cuma berbentuk catatan tertulis tentang fakta-fakta yang terjadi selama festival, tapi lebih jauh berkaitan dengan kajian yang bersifat historis sekaligus visioner tentang kemunculan dan perkembangan medium *video art* di Indonesia dalam hubungannya dengan khasanah kebudayaan visual dewasa ini.

Penyelenggaraan O.K. Video – Jakarta Video Art Festival 2003 harus dicatat sebagai sebuah pencapaian yang tersendiri dari **ruangrupa**. Melalui kegiatan tersebut, untuk pertama kalinya dalam sejarah Galeri Nasional Indonesia, sebagai lembaga representasi dari perkembangan 'seni rupa nasional', berlangsung sebuah festival video art berskala internasional. Secara keseluruhan, festival tersebut terbagi atas beberapa sub-program, yakni Pameran, Workshop, Presentasi Khusus, *Screening* Video Musik, Seminar dan *Artists Talk*.

Sub-program Pameran yang menjadi *highlight* dalam festival melibatkan 56 orang seniman perorangan dari 19 negara: Prancis, Kanada,

Australia, Belanda, India, Finlandia, Indonesia, Jerman, Cina, Brazil, Argentina, Amerika Serikat, Denmark, Spanyol, Swedia, Ceko, Afrika Selatan, Austria dan Belgia, yang hampir seluruhnya menampilkan karya video dalam bentuk *single-channel*. Formasi karya yang ditampilkan merepresentasikan perkembangan tema-tema yang dominan digarap oleh para seniman video. Untuk memperoleh karya-karya tersebut **ruangrupa** melakukan riset dan aplikasi terbuka di dalam negeri, selain kerjasama dan *networking* dengan beberapa festival dan lembaga pusat pengkajian video art, seperti Montevideo – Netherland Media Art Institute di Belanda, International Media Art Award di Jerman, Potluck Video Festival dan The Danish Video Art Databank di Denmark. Hal ini harus dicatat sebagai sebuah pencapaian yang cukup maksimal. Dengan dukungan dana dan sumber daya terbatas, ruangrupa mampu mengupayakan kerja kurasi yang mampu menandai perkembangan terakhir karya-karya video semasa secara menyeluruh.

O.K Video – Jakarta Video Art Festival 2003 juga menjadi sebuah forum yang mempertemukan para seniman, kurator, kritikus dan pengamat *video art* dari berbagai belahan dunia sebagai jembatan bagi pertukaran gagasan dan kerja kolektif. Untuk sub-program Presentasi Khusus **ruangrupa** mengundang tiga kelompok seniman (*artists run initiatives*) yang banyak mengembangkan praktek artistik berbasis video dari tiga negara, yakni PULSE (Afrika Selatan), Videoart Center Tokyo (Jepang) dan Videotage (Hongkong / Cina). Beberapa perwakilan dari mereka: Greg Streak dari PULSE, Katsuyuki Hattori, Noriko Abe, Kobayashi Yasutaka, Akiko Nakamura, Kyoko Kawanishi dan Kentaro Taki dari Videoart Center Tokyo, bahkan menyempatkan diri berkunjung ke Jakarta dan mengamati secara langsung jalannya festival.

Sebagai forum pertukaran informasi dan gagasan, sub-program Seminar menampilkan dua pembicara

lamu Stephanie Moisdon Trembley dan Greg Streak yang berbicara banyak mengenai bagaimana infrastruktur yang mendukung distribusi karya-karya video art dikembangkan di negara mereka masing-masing: Prancis dan Afrika Selatan. Stephanie adalah seorang kurator dan pendiri 'bdv' atau *bureau des videos*, sebuah organisasi berbasis di Paris yang bergerak dalam produksi dan distribusi karya-karya video. Stephanie menjelaskan bagaimana *bdv* memberikan alternatif terbaik bagi orang-orang yang ingin mengoleksi video art dengan harga yang terjangkau. Secara khusus, Greg Streak dalam katalog ini juga menulis tentang bagaimana infrastruktur di negara-negara dunia ketiga atau berkembang muncul dari "...kecerdikan dan perluasan cara berpikir yang sederhana yang muncul dalam situasi yang paling sederhana." Apa yang dikemukakan dalam presentasi mereka memberikan kontribusi atau paling tidak gambaran penting bagi pengembangan infrastruktur video art di Indonesia yang notabene masih miskin dan perlu perhatian khusus.

Dalam sub-program workshop, terjadi serangkaian diskusi intens dan kerja kolektif yang melahirkan karya-karya berbasis video dengan tema yang spesifik dari beberapa seniman muda Indonesia. Dua workshop yang dilakukan secara terpisah—masing-masing di fasilitasi oleh seniman Jerman Oliver Zwink dan Videoart Center Tokyo—mengambil pendekatan artistik dan konseptual yang berbeda-beda terhadap medium video. Oliver sangat terkesan dengan proses workshop bertema 'Urban Space' yang memfokuskan pada bagaimana medium video dapat digunakan secara efektif untuk memperbincangkan masalah ruang-ruang urban, bahkan kehidupan urban secara lebih luas. Sementara Katsuyuki Hattori dan Kentaro Taki cenderung melihat festival secara keseluruhan sebagai ruang yang baik bagi pertukaran gagasan dan wacana melalui perbandingan dengan aktivitas-

aktivitas yang mereka telah kerjakan selama ini di Tokyo.

Paling tidak semenjak satu dekade yang lalu, ada kecenderungan dominan untuk menggunakan istilah '*new media art*' sebagai payung dari berbagai kecenderungan seni yang menggunakan medium berbasis teknologi seperti komputer, internet, video dan film. Persilangan antara seni dan sains memang sudah sejak lama menantang para seniman untuk menciptakan idiom-idiom baru, melampaui batasan-batasan konvensional *fine art* yang kadaluarsa. Dalam genre seni baru ini, muncul berbagai peristilahan dengan pengertian-pengertian baru yang merubah pemahaman sebelumnya tentang seni rupa.

Sebagaimana ditulis oleh kritikus dan kurator Hendro Wiyanto, kemunculan genre ini di Indonesia bisa ditengarai pada awal dekade 90an. Tulisannya dalam antologi esai ini, lebih jauh membaca dan menafsirkan beberapa karya seniman kontemporer Indonesia yang bisa menggolongkannya pada genre 'video'. Karya yang dibacanya sebagai karya-karya awal 'video' adalah karya Heri Dono "Hoping to Hear from you Soon" (1992). Tulisnya, "Heri Dono, misalnya adalah seniman muda yang memanfaatkan perangkat visual audio melalui jasa perekaman video yang banyak bertebaran di kota Yogyakarta untuk menciptakan efek-efek silhuet seperti halnya wayang pada karya seni rupa instalasinya..." Ulasan Hendro juga banyak mencontohkan karya-karya dan seniman Indonesia yang lain seperti Krisna Murti dan F.X. Harsono yang muncul pada era yang sama. Apa yang dikemukakan oleh Hendro dalam tafsiran-tafsirannya tidaklah keliru. Memang, kemunculan awal kecenderungan pemakaian video di Indonesia dapat ditengarai dalam karya-karya tersebut. Namun, pada masa itu wacana yang secara khusus mempermasalahkan bagaimana kaitan medium dengan gagasan karya secara lebih mendasar tidak banyak dipermasalahkan. Pada masa itu, pemakaian video hanya dianggap sebagai bagian dari

kecenderungan yang menggejala sebagai tanda-tanda munculnya 'seni rupa kontemporer yang telah menanggalkan modernisme'. Menarik jika kita mau membandingkan ulasan Hendro Wiyanto dengan apa yang ditulis oleh Ronny Agustinus. Seraya menyangkal pernyataan yang sempat dikemukakan oleh kurator O.K Video, ia menganggap bahwa kemunculan generasi baru seniman video di Indonesia justru 'berhasil' oleh generasi seniman yang lebih muda, sebagaimana ditulis, "Rata-rata mereka yang membuat karya video art lahir di tahun '70-an. Mereka besar di tengah arus modernisasi. Mereka mengalami televisi, film Hollywood, dan musik Barat sebagai realitas keseharian, dan karenanya: alamiah."

Esai Ronny Agustinus memang menyodorkan sudut pandang yang menarik dan 'baru'. Alih-alih menyetujui pandangan Kurator O.K. Video—yang melihat perkembangan video art sebagai gejala yang tak terpisahkan dengan perkembangan seni rupa—Ronny justru melihat sejarah film sebagai aspek yang luput dipermasalahkan. Ia menolak anggapan yang menghubungkan kemunculan video art dengan penolakan terhadap budaya TV—sebagaimana dikemukakan sebagai gagasan utama dalam penyelenggaraan kuratorial pameran O.K Video. Kritisisme yang cukup tajam ini bahkan terbaca langsung dalam judul esai yang ia sodorkan "*Video: Not All Correct...*" (bandingkan dengan tajuk tulisan utama kuratorial pameran O.K Video: "*Video: All Correct...*"). Bagian yang paling menarik adalah ketika secara mendalam esai Ronny mengidentifikasi peristiwa masuknya teknologi video dan audio visual ke Indonesia sebagai 'materi tanpa gagasan sejarahnya'.

Di luar pertentangan pendapat yang bisa terbaca, beberapa penulis nampaknya punya kesimpulan yang tidak sepenuhnya berseberangan, khususnya mengenai pentingnya penyelenggaraan festival secara kontinyu. Hendro dan Ronny nampaknya

sependapat dalam hal bagaimana festival O.K. Video dan kemunculan genre video art di Indonesia mampu merangsang kreativitas yang lebih luas secara kuantitatif dan menarik perhatian banyak orang dari berbagai disiplin, bukan hanya seni rupa. Persinggungan bahkan perkawinan tradisi seni rupa dan perkembangan teknologi merupakan bukan hal yang tidak terelakkan pada masa sekarang. Situasi sosial politik dan budaya yang melingkupi kita hari-hari ini memang telah membawa perubahan cukup signifikan pada khasanah budaya visual di Indonesia. Berbagai pendapat yang tertulis di sini harus menuntun lebih jauh pada investigasi yang lebih dalam dan menyeluruh mengenai video art di Indonesia.

Antologi esai ini hanya mungkin terwujud oleh kontribusi yang bermanfaat dari mereka yang peduli pada kelangsungan festival dan wacana seni secara lebih luas.

Bandung, Januari 2004

Agung Hujatnikajennong
Chief Editor

Tentang Keterlibatan Saya...

/KENTARO TAKI

Merupakan kebahagiaan yang luar biasa untuk saya karena bisa berpartisipasi dalam sesi pameran dan workshop "O.K. Video – Jakarta Video Art Festival", sekaligus memperkenalkan sebuah gerakan seni yang sedang saya ikuti. Di satu sisi, festival tersebut mampu memperlihatkan eksistensi dan kemungkinan ekspresi dari medium video art kepada publik domestik di Indonesia, dan di sisi lain, kegiatan tersebut menunjukkan, sikap dan semangat yang luar biasa dari *ruangrupa* kepada publik internasional. Melalui pengalaman melakukan workshop bersama para seniman dan mahasiswa Indonesia—saya berpartisipasi sebagai anggota dari Videoart Center Tokyo—saya bisa lebih memahami dengan jelas beberapa isu dalam video art. Di rimba raya kota seperti Tokyo, saya pikir orang tidak bisa memperhatikan isu-isu seperti "media", "informasi" dan "citra" karena kami punya terlalu banyak informasi di sana. Tapi di Jakarta, berada dalam situasi yang berjarak dengan informasi yang melimpah-ruah, saya bisa merasakan dan memikirkan kembali isu-isu tersebut sebagai pokok-soal yang asing.

Dalam presentasi khusus yang menjadi salah satu sesi dari festival, kami memperkenalkan "TELEPIDEMIC!", sebuah gerakan seni yang diorganisir oleh seniman-seniman video dari beberapa negara sejak tahun 2002. Setelah pemutaran, kami mengadakan diskusi yang menarik

dengan beberapa pengunjung, melintasi batas-batas perbedaan posisi, usia dan kebangsaan mereka. Kami mendiskusikan mengenai struktur video art dan kaitannya dengan masyarakat media dewasa ini. Kami bisa mengetahui situasi budaya televisi di Indonesia yang berada di bawah kekuasaan pemerintah di masa lalu. Dari diskusi tersebut kemudian kami dapat mengetahui aktivitas video art di Indonesia pada masa itu, juga tentang era yang lebih demokratis dan perkembangan menuju bertumbuhnya saluran-saluran TV yang jamak setelah rejim tersebut runtuh. Kami juga membicarakan mengenai kaitan video art dengan kota. Ketika itu kami mencoba untuk menjelaskan citra-citra urban dari sudut pandang kami sebagai seniman video. Karena video art potensial untuk menjadi 'simulasi dari sebuah kota', kami juga bicara tentang bagaimana video art bisa berbicara dari sudut tertentu kepada berbagai lapisan masyarakat pekerja yang berada di bawah kontrol kapitalisme. Saya pikir, para pengunjung Indonesia telah terbiasa dengan budaya TV sehingga mereka bisa lebih mudah melihat dan memahami video art dibandingkan dengan bentuk seni yang lain. Perlu untuk dikemukakan bahwa sebagian besar pengunjung yang datang ke festival tersebut adalah anak muda. Adalah hal yang mengagumkan melihat festival tersebut digagas dan dikelola juga oleh anak-anak muda. Saya harap festival tersebut tidak menjadi kegiatan yang berlangsung hanya satu kali, tapi menjadi gerakan yang berkelanjutan yang bisa membangun situasi baru di masa mendatang. Membandingkan situasi kesenian di Indonesia dan Jepang, di Jakarta kita masih bisa melihat dengan jelas jurang antara yang kaya dan yang miskin dan itu berarti hanya sebagian orang yang punya perhatian pada lingkaran kesenian. Tapi saya percaya bahwa festival tersebut akan segera bertumbuh besar dan lebih besar lagi. Jadi yang perlu kita bicarakan selanjutnya adalah untuk siapa seni itu dibuat dan

untuk tujuan apa.

Video art bisa dilihat sebagai sebuah bentuk 'seni urban'. Ia punya keterkaitan-keterkaitan yang mendalam dengan kota dan media massa. Sehingga ia punya kecenderungan untuk dikonsumsi dan dibuang seketika seperti ruang urban dan muatan media massa. Sebagian orang bilang bahwa di Asia segala sesuatunya diekspos dan dibongkar: kejahatan, seks, komersialisme dan politik. Dalam pengertian ini, karakter-karakter stereotip Asia memang hampir menyerupai apa yang dilakukan oleh TV, yang memang bisa menjadi objek dalam video art di Asia. Sehingga, dengan sudut pandang yang khusus yang tidak dimiliki oleh dunia barat, seniman video di Asia seperti kita bisa membangun sebuah fase yang baru, bukan semudah seperti ekspresi dari 'seni rupa kontemporer' dan beberapa film cerita dan dokumenter yang ada saat ini. Untuk itu, saya pikir kita perlu sebuah filosofi baru dalam ekspresi video. Saya sangat mengharapkan kemunculan seniman-seniman video yang sadar akan isu-isu tersebut. Saya juga mendambakan munculnya teori dan logika baru bagi sebuah perubahan di masa mendatang.

Kentaro Taki
September 2003

Sebagai Sebuah Ruang Bagi Wacana.

/KATSUYUKI HATTORI

Menyelenggarakan sebuah workshop video art bukanlah hal yang terlalu baru, atau saya bisa menyatakannya kembali dengan kalimat: "Adalah cara yang tidak terelakkan bagi seniman video untuk

menyelenggarakan workshop karena salah satu karakteristik yang diturunkan dari medium itu sendiri menyebabkan kecenderungan yang dominan untuk membangun jaringan kerja atau *networking*". Nam June Paik, Michel Goldberg dan Ant Farm memberlakukan karakter ini pada karya-karya mereka dengan berbagai cara. Workshop yang saya lakukan di Jakarta ini, meskipun skalanya lebih kecil dari workshop-workshop para pendahulunya, hendaknya dilihat sebagai perkembangan dan perluasan yang memungkinkan bagi medium video art di Asia.

Sebuah workshop video adalah kesempatan yang terbuka bagi dialog sesama seniman di Videoart Center Tokyo (VCTokyo). Sebelum workshop kami di Jakarta, kami telah mengelola beberapa kegiatan yang serupa selama tiga tahun. Kami mulai dari eksperimen video yang elementer dengan mengumpulkan perangkat-perangkat video yang kami punya dan memperluas perhatian kami pada investigasi lebih lanjut dari ekspresi artistik dalam seni dan video. Sebagai perluasan dari workshop yang telah kami lakukan di Tokyo, kedatangan kami ke Jakarta adalah sesuatu yang sangat menyenangkan. Menengok kembali hari-hari workshop kami yang ekstensif, untuk menyebutkan sesuatu yang khusus, saya ingin menegaskan kembali konsekuensi dari sebuah dialog tentang video art.

Dialog adalah sesuatu yang sangat diabaikan sekaligus menjadi elemen yang penting dalam video art. Orang-orang memimpikan adanya komunikasi dalam karya rupa, tapi dalam pengertian yang ketat sesungguhnya tidak ada dialog antara sebuah karya rupa dan pemirsanya. Kalau seorang seniman mencoba melakukannya, hasilnya adalah karya yang cenderung didaktik, informatif, naratif atau bersifat propaganda. Dengan pencanggihan perangkat kamera video dan editing yang terjadi dari hari ke hari, seorang seniman video dibatasi oleh ruang kerja

yang semakin terisolasi, menjadi semakin mampu mencukupi kebutuhan dirinya dalam berkarya dan tertutupi matanya seperti seorang pekerja dalam sebuah bangunan pabrik raksasa. Untuk mencegah terjadinya situasi semacam itu, kami menghabiskan hari-hari yang melelahkan dengan mengobrol dan berdiskusi mengenai karya para partisipan dengan ketergantungan yang kecil pada perangkat video. Dialog-dialog yang terjadi di antara para partisipan tersebut berujung pada hadirnya sebuah medan video art yang bersifat sementara selama 10 hari di Jakarta dan saya terhibur oleh kontribusi yang penuh energi dan stabil dari para partisipan baik dari Indonesia maupun Jepang. Tidak masalah apakah partisipan adalah seorang yang baru mulai atau sudah berpengalaman dalam video art. Memberikan kontribusi pada lingkaran atau komunitas yang ada saja sudah menjadi hal yang bermakna baginya dan lingkaran itu sendiri. Kalau tidak ada karya video, maka tidak ada wacana yang bisa dimulai. Hal yang sama berlaku sebaliknya. Kalau tidak ada dialog tentang karya yang dibuat, karya-karya tersebut tidak akan punya eksistensi dalam lingkaran kesenian dan tetap berada di ruang pribadi sang seniman. Kalau keberadaan video art bergantung pada wacana, sebuah workshop tersebut akan menemukan misinya secara alamiah, yakni menjadi batas antara eksperimen yang menjelajah dengan situasi dialog mengenai eksperimen dan karya-karya semacam itu.

Saya terpesona oleh energi kota Jakarta, kekuatannya yang menyebar menyimbolkan sebuah perluasan yang cepat dari sebuah kota di Asia. Workshop yang terjadi di "O.K. Video – Jakarta Video Art Festival 2003", secara menyeluruh, adalah sebuah persamaan dari Jakarta yang memikat dan lalu lintasnya: tidak terlalu mulus, sebagian sepele, membingungkan namun percaya diri, dan beberapa hambatan yang menyedihkan. Tapi ini adalah penghargaan saya yang setinggi-tingginya pada

workshop ini: Saya percaya bahwa workshop tersebut telah berfungsi dengan sangat baik sebagai sebuah ruang bagi para seniman untuk bereksperimen dan mengatasi sebuah isu. Dan saya berharap proses yang tidak mudah ini akan mendorong wacana yang lebih jauh mengenai video art di Jakarta dan Tokyo.

Katsuyuki HATTORI

Lebih dari 'Oke'.

/GREG STREAK

Galeri Nasional Indonesia (GNI) di Jakarta cukup familiar bagi saya. Hal ini tentu aneh karena bagaimanapun saya sama sekali bukan berasal dari Indonesia. Saya dari Durban, Afrika Selatan. Saya sebut 'familiar' bukan karena suatu kemiripan atau replika. Galeri semacam itu di Afrika Selatan memiliki gaya arsitektur yang berbeda, ruangan-ruangan dalamnya juga berbeda secara simetris. Hal yang sangat mudah saya kenali dari GNI barangkali berkenaan dengan infrastrukturnya (atau 'kekurangannya') dan juga dalam pengertiannya sebagai sebuah "institusi".

Ketika pertama kali saya datang untuk "OK Video Jakarta Video Art Festival", GNI tak ubahnya seperti sebuah museum dekade tujuh puluhan yang sedang menanti datangnya kiriman karya-karya patung. Suasana itu sangat familiar. Bagaimana ruang tersebut berubah menjadi sebuah tempat berlangsungnya sebuah festival video art kontemporer bisa diibaratkan seperti sebuah hal yang mustahil dilakukan. Saya pernah melihat sesuatu yang luar biasa dikerjakan dengan upaya yang lebih sedikit. Tetapi mengubah ruang yang

kosong dan bergema dengan lampu neon pada atapnya menjadi ruangan gelap dengan proyeksi-proyeksi gambar dalam waktu tiga hari sepertinya tetap punya batas yang tipis dengan hal itu. Di sela-sela waktu saya duduk di ruangan kamar hotel yang berpendingin udara lebih dari cukup, sambil mengetuk-ngetuk keyboard laptop, mencoba untuk mencari-cari ungkapan yang menarik dan personal untuk presentasi saya, sempat juga saya menghirup kelembaban udara di luar. Semuanya saya lakukan ketika GNI sedang mengalami transformasi terbesar yang pernah dialami sepanjang sejarahnya. Karena lelah setelah menulis, memilih dan menghapus paragraf-paragraf ke dalam tempat sampah virtual, saya mencoba-coba panasnya kota Jakarta (sesungguhnya ide untuk mencoba menjadi beda di sebuah dunia yang disusui oleh globalisasi benar-benar melelahkan saya, jujur saja). Jarak yang bisa saya tempuh untuk berkeliling cuma sekitar 350 m dari hotel, sebelum memilih untuk masuk ke sebuah tempat perlindungan artifisial di sebuah toko buku yang berpendingin udara seperti es. Di sana pula saya baca bahwa dibutuhkan 44.500 tahun bagi seorang pekerja yang bekerja di toko olahraga Nike di Jakarta untuk mendapatkan uang yang sepadan dengan jumlah gaji yang diterima Michael Jordan selama satu tahun kontrak. Saya rasakan udara sekonyong-konyong kembali memanas, tapi mungkin cuma karena hawa kekusaran yang memuncak. Saya pikir berita itu pulalah yang menyebabkan saya tidak menolak kesempatan untuk membeli beberapa video terbaru dan software grafis di sebuah pusat perbelanjaan lokal tanpa beban apapun. Film-film pilihan terbaru seharga kurang lebih US \$ 2.00 sepertinya sebuah umpatan yang sempurna kepada pasar Barat yang eksploitatif. Dan terasa sangat memuaskan ketika saya juga mengetahui bahwa film Terminator 3 yang saya beli bahkan belum diputar di bioskop.

Hal yang saya anggap menyegarkan di Jakarta, seperti kasus yang terjadi di hampir di kota dan negara-negara Dunia Ketiga yang lain (maaf saja, sekarang kami disebut 'negara berkembang'), adalah kecerdikan dan perluasan cara berpikir yang luar biasa yang muncul dalam situasi yang paling sederhana. Tapi kemudian saya berpikir bahwa ketika keadaan anda sudah terkikis sampai situasi yang paling terdesak, usaha-usaha yang luar biasa semacam itu sesungguhnya cuma sebuah cara yang alamiah untuk bertahan. Pada malam tanggal 7 Juli 2003, segerombolan orang yang menunggu di luar pintu GNI yang masih tertutup belum punya bayangan jelas tentang apa yang mereka akan lihat. Suasananya seperti sebuah perebutan antara pengharapan dan antisipasi. Sekitar pukul 19.30, pintu galeri yang bergaya tradisional dan berwarna putih mengkilat dibuka dan orang-orang berhamburan masuk, nyaris nekat mengkonsumsi semua hal yang terlihat di situ. Bahkan artis perias yang paling hebat pun akan kebingungan memahami perubahan yang terjadi. Bagaimana anda bisa mengubah George Bush menjadi Nelson Mandela dalam waktu tiga hari? Dan tanpa sarana teknologi? *ruangrupa*, sebuah kelompok seniman di Jakarta, bertanggung jawab atas terjadinya festival ini. Di bawah kerja kuratoran yang tekun dan tajam dari Ade Darmawan dan Agung Hujatnikajennong, festival video yang luar biasa ini menjadi kenyataan. Memiliki institusi yang tidak punya cara untuk memajang karya-karya video sepertinya bukan sebuah masalah. Beberapa dinding buatan, dicat menyerupai warna arsitektur aslinya, telah mengubah ruangan tunggal menjadi serangkaian 'kamar-kamar'. Lampu neon yang mengkilat telah diganti dengan kedap-kedip pancaran monitor layar datar dan proyeksi video. Melalui penggalangan dana yang menakjubkan dan persetujuan kerjasama yang dermawan, tigabelas proyeksi video, tujuh belas monitor layar datar dan 30

DVD player bisa didapatkan. Dari perangkat itu, sembilanpuluhdua karya dari sembilanbelas negara dipertontonkan. Karya-karya tersebut ditempatkan dengan tepat pada beberapa kategori yang mewakili beragam bentuk dan konsep eksplorasi video art. Dari karya Benny Nemerofsky (Kanada) "I am a Boyband" (2002) yang menjadi favorit pengunjung dan digolongkan dalam kategori 'Budaya Massa', sampai pada karya penyiksaan diri Reza Afisina "What" (2002) yang dikategorikan dalam bagian kurasi "Tubuh, Identitas".

Festival tersebut menawarkan beberapa pada para penonton yang baru pertama kali dan juga para penggemar (yang barangkali sudah bosan) dengan festival video. Pemaknaan ruang-ruang yang individual, didampingi dengan kerangka tematik, menempatkan seluruh ruangan pada pergerakan yang santai, terarah dan dapat difahami. Beberapa monitor yang dilengkapi dengan *headsets* yang mengatur kegaduhan pada level yang biasanya tidak 'tertahan'. Dari pengalaman yang sudah-sudah, orang biasanya tidak pernah menyaksikan sebuah karya video tanpa kegaduhan yang mengalir dari karya-karya yang lain dalam ruangan. Untuk pertama kalinya, saya bisa menyusuri lika-liku sebuah pameran yang dipadati dengan karya-karya video dan memperhatikannya dengan porsi yang sesuai.

Meninjau ke belakang, saya bertanya-tanya mengapa hampir seluruh institusi di pusat (seperti kita tahu) seperti punya masalah dengan memproduksi pameran-pameran yang terlihat sama. Padahal mereka tidak punya hambatan dengan keterbatasan ruang fisik pameran dan/atau pernglengkapan/pembiayaan. Kritisime ini tentu saja sebuah generalisasi, tapi didasarkan pada pengalaman saya di OK Video – Jakarta Video Art Festival di Indonesia. Membandingkan hal itu, *ruangrupa* ternyata bisa memproduksi sebuah festival video art, menyelenggarakan workshop video

dan serangkaian presentasi seminar yang tajam. Mungkin sistem dan kode yang telah mapan, meskipun dikelilingi keuntungan infrastruktur, juga bermasalah dengan kepuasan diri sendiri dan kedangakalan. *ruangrupa*, tanpa melihat keuntungan-keuntungan semacam itu sebagai hambatan, boleh dikata punya sebuah kanvas kosong dan mereka memproduksi sebuah festival video art yang fenomenal, berpengaruh dan yang pertama kali di Indonesia.

Greg Streak
PULSE, Durban – Afrika Selatan
September 2003

OK. Urban Space / OK. Urban Life.

/OLIVER ZWINK. Tentang Workshop "Urban Space"

Kalau saja saya tahu tentang Jakarta sebelum diundang untuk melakukan workshop yang diselenggarakan Goethe-Institut dan O.K. Video – Jakarta Video Art Festival 2003 oleh *ruangrupa*, saya akan memilih tema 'Kota dan Waktu', atau paling tidak saya akan menambahkan aspek 'waktu' dalam hubungannya dengan subjek 'Urban Space' ('Ruang Urban') yang saya pernah sodorkan. Mengapa? Karena hal pertama yang saya harus pelajari—sambil terus menerus dibuat terkesan dan terkejut oleh kota Jakarta dan aturan kebiasaannya yang tidak tertulis—adalah memahami dan beradaptasi dengan konsep 'waktu' yang berbeda. Orang boleh saja berpendapat bahwa yang membuat anda merasa seperti itu hanyalah semacam 'sihir' yang dibuat oleh *ruangrupa*, di mana mereka menciptakan sebuah

'oase' antara waktu dan keramahan di tengah kekacauan suasana urban. Tapi saya meragukan hal itu sebagai satu-satunya sebab. Ada aspek waktu yang berevolusi di luar struktur kota yang senjang dan secara alamiah terjadi pula di luar masyarakatnya. 'Waktu' menjadi struktur menyeluruh kota yang tak terlihat, ia mengorganisir segala sesuatunya secara bersamaan. Di suatu kota, kita semua merasakan 'kepadatan waktu' yang sama dalam diri kita yang memungkinkan kita bisa bersentuhan dengan ruang. Nampaknya hanya persepsi dan pemahaman terhadap 'waktu' yang khusus inilah yang memungkinkan kita melihat dan memahami kompleksitas yang sesungguhnya dari sebuah kota. Karena yang kami lakukan adalah sebuah workshop dengan medium video, kami lihat 'waktu' sebagai faktor yang menentukan gambar-gambar bergerak 'di atas panggung'. Dengan demikian video bisa jadi basis yang 'oke' untuk berurusan dengan 'ruang urban'.

Akan tetapi, sempat timbul kekhawatiran dalam diri saya pada awalnya: Bagaimana anda bisa memberikan workshop tentang 'ruang urban' di sebuah kota yang tidak anda ketahui dan di negara yang belum pernah anda kunjungi? Pertama-tama anda harus tahu tentang ruang! Dan ketika itu saya pikir saya butuh waktu lebih banyak!

Tapi segera saya sadari bahwa saya tidak perlu khawatir karena *ruangrupa* sendiri nampaknya bisa menjadi semacam fokus perhatian. Berada di sana dan melakukan workshop berarti menjadi lebih tahu tentang Jakarta! Hal ini juga mungkin berlaku untuk para partisipan yang lain, meskipun mereka sendiri berasal dari Jakarta. Terutama kalau kita lihat karya-karya video yang merupakan hasil dari diskusi dan kerja selama delapan hari.

Hal pertama: sebuah keberagaman mengagumkan menyangkut bentuk dan isi karya-karya partisipan. Kesan tersebut timbul dari ragam 'disiplin' video yang dihasilkan, dari mulai dokumenter klasik tentang

latar belakang kehidupan seorang penari di sebuah program televisi oleh Adi Cumi, sampai pada potongan-potongan video yang eksperimental dan provokatif oleh Irwan Ahmett tentang polusi urban dan kaitannya dengan pembuangan kotoran fisik manusia.

Seperti terlihat dalam dua kasus karya di atas, tema dari karya-karya hasil workshop memang agak bergeser dari 'ruang urban' ke 'kehidupan urban'. Hal ini terlihat jelas pada saat presentasi gagasan dari masing-masing partisipan. 'Ruang urban' difahami lebih sebagai sebuah panggung atau tempat bagi 'kehidupan urban'. Intensi saya ketika memberikan tema tersebut sebetulnya lebih ditujukan pada aspek arsitektural, kaitan antara manusia atau seniman dengan lingkungan yang dibangun di sekitar mereka. Akan tetapi, bagi saya, nampaknya ada kebutuhan yang lebih besar untuk mengungkapkan problem sosial dan mempertanyakan kehidupan yang ada di ruang urban, daripada menciptakan 'ruang urban' itu sendiri sebagai pusat persoalan. Gustaff Harimann, fasilitator workshop, juga menegaskan hal itu.

Meskipun demikian, sebagian partisipan juga tertarik untuk mengungkap permasalahan 'ruang', dan saya ingat betul suasana diskusi yang intens tentang dua perspektif mengenai kota yang berbeda tersebut. Sebuah karya yang mengambil dua sisi tersebut sekaligus adalah karya yang diproduksi bersama oleh Albertus Wisnumurti dan Stephanus Citra Pramadi. Karya tersebut berupa sebuah potret sederhana dari seorang 'lift-boy' (seseorang yang bekerja mengantar para pemakai lift) sekaligus rekaman ruang dan waktunya di sebuah elevator yang sempit. Video tersebut direkam dengan baik dan dibubuhi elemen kejutan yang tidak pernah terbayangkan sebelumnya. Satu-satunya karya video dengan teknik animasi digarap dari Tintin Wulia. Karyanya yang ambisius adalah sebuah puisi naratif tentang evolusi dari kota. Ia hanya menggunakan cara yang paling sederhana

dan tambahan suara yang kreatif. Kaitan persoalan 'memori' dengan 'tempat', ruang urban yang disejajarkan dengan alam, nafsu... adalah tema-tema yang disasar oleh kolase gambar, suara dan teks Aditya Satria dalam karya videonya 'bernuansa Godard'. Sebagai sebuah intervensi dari presentasi satu karya ke karya yang lain, siapapun bisa berpikir tentang video pendek yang dibuat oleh Sulasmoro: klip-klip yang menyuguhkan kegilaan Jakarta yang berpenduduk sangat padat. Masing-masing klip itu diakhiri dengan teks-teks yang sinis, salah satunya menyarankan penonton untuk bunuh diri.

Ada persoalan refleksi yang berpengaruh terhadap persoalan 'waktu' dan 'ruang urban' di setiap karya video hasil workshop. Yang paling tidak biasa barangkali terlihat dalam karya Edwin yang mengkaitkan 'ruang luar angkasa' dan 'ruang urban' dan menemukan kekekalan dalam persoalan keseharian. Apakah TV datang dari luar angkasa? Tidak demikian halnya bagi seniman cerdas DJ Batman alias 'The Henry Foundation' yang menampilkan video dirinya yang diperkecil menjadi seukuran logo MTV dan menempatkannya di tempat yang seharusnya, yaitu di pojok kanan atas layar. Hasilnya sebuah karya seni konsep dan 'kemenangan' seorang seniman video independen. Kalau MTV ingin menampilkan video ini sepertinya mereka harus menghilangkan logo mereka atau menempatkannya di bagian lain layar! Musik sebagai elemen struktural yang penting untuk menciptakan gerakan sebagai sebuah dinamika digunakan oleh Martin Kristanto dan Faozan Rizal. Faozan mengundang penghuni dari sebuah blok apartemen mewah untuk menari di sebuah lingkaran dengan kecepatan yang terus bertambah dan membiarkan mereka bertindak semaunya. Martin Kristanto sepertinya telah menemukan ilustrasi musik yang sempurna untuk gambaran-gambaran tanda dan estetika kebudayaan makanan emperan Nasi Uduk.

Kehidupan normal keluarga Jakarta nampak jelas ditunjukkan oleh karya R.E. Hartanto yang menggunakan ilustrasi gambar yang dibuat dengan gaya buku bacaan untuk pemula. Tapi segera kita temukan bahwa ada sesuatu yang hilang... Sebuah cerita pendek dituturkan oleh Yunawantyo, yang dengan jelas menggambarkan kemenangan akhir dari seorang clubber penyendiri di Jakarta, yakni: Teh Botol pada akhirnya! Sementara karya Keke Tumbuan merefleksikan penempatan benda-benda dan pergerakan yang konstan di ruang sekitarnya. Sutradara videoklip musik Eugene Panji membuat karya yang memancing diskusi menarik dan kontroversial. Ia menggunakan rekaman yang dibuat oleh seseorang cacat mental yang mengambil gambar lingkungannya sambil mendengarkan sebuah lagu yang ceria dan religius. Dua versi video dihadirkan: yang pertama mempertontonkan video yang dibuat dengan sudut pandang orang abnormal tersebut, dan yang satunya lagi merupakan 'video di belakang layar' yang memperlihatkan seseorang mengenakan *headphone* berjalan-jalan sambil mengambil gambar dengan kamera video. Apakah klip yang pertama memang menunjukkan persepsi orang yang cacat mental dan apakah kita melihat apa yang ia lihat? Apakah klip yang kedua benar-benar perlu untuk ditampilkan dan tidak cukup eksploitatif? Sebagai bagian dari festival, produksi hasil workshop ini merupakan sebuah kontribusi yang sangat relevan. Karya-karya ini seolah merelokasikan Jakarta sebagai sebuah tempat di dalam bagian lain dari kegiatan ini secara menyeluruh. Untuk audiens lokal adalah kesempatan yang baik untuk membandingkan pengalaman dan refleksi mereka terhadap kehidupan urban di sini dan di tempat lain di manapun. Lingkungan yang familiar secara serta merta menciptakan pusat perhatian dan yang paling penting: perhatian yang meningkat terhadap karya-karya video art.

Oliver Zwink
September 03