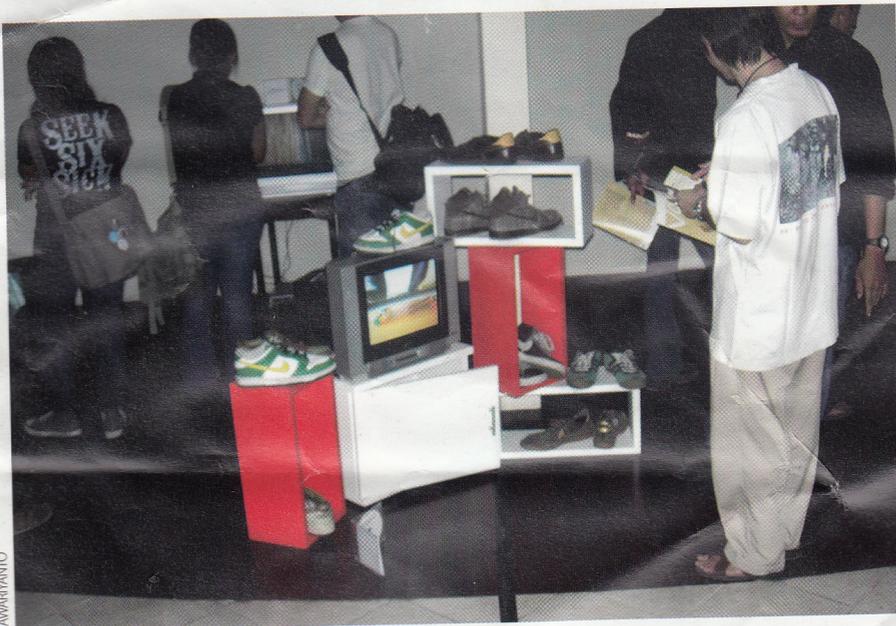


Cat : NOVEMBER 2006

SENI

Narasi Diri Kritisi Televisi

Upaya memediasi karya video art terus berlanjut. Targetnya, menjadi tontonan alternatif di antara serbuan program televisi.



Sinergi antara seni dan teknologi

B ersiaplah untuk tidak tertarik menyaksikan tayangan ini. Seorang lelaki bermata sipit berjalan sedikit tergesa, lantas buang ludah di tong plastik biru. Kemudian ia geleng-geleng kepala. Begitu saja "adegan"-nya berulang-ulang.

Tidak ada reaksi dari lingkungan sekitar atas perilaku tersebut. Tidak ada plot canggih, sonder kisah yang luar biasa. Tidak hanya itu, *video art* karya Wimo A. Bayang yang merekam perilaku seseorang lewat momen personalnya. Dalam *Once Upon A Time In China* (4,41 menit), Wimo menghadirkan sosok bermata sipit yang senantiasa menggaruk kepalanya serta menggerakkan bagian tubuhnya seolah dalam satu paket yang sengaja diulang.

Siapa lelaki etnis Cina yang geleng-geleng kepala setelah meludah itu? Mengapa polah garuk-garuk kepala itu menjadi bagian penting untuk dimunculkan? Bayangkan reaksi dan perilaku Anda ketika menyaksikan *video-art* itu jika direkam dengan kamera video dan ditayangkan di monitor televisi? Siapa "dia"? Siapa aku?

Narasi Diri (*self narrative*) menjadi tema yang diusung Video Fresnoy Yogyakarta International Videowork Festival # 2 pada 1-15 November 2006. Festival yang berlangsung di Gedung Lembaga Indonesia Prancis dan V-Art Gallery, Jalan Adisucipto, Yogyakarta, ini memasuki kali kedua penyelenggaraannya.

"Tema ini diambil agar pengalaman pribadi para pembuat video bisa dieksplorasi. Bisa merupakan sesuatu yang realistis atau imajiner belaka," kata Sudjud Dartanto, kurator kegiatan ini. *Video art* sebagai buah sinergi antara seni dan teknologi memungkinkan detail-detail yang diabaikan dalam kehidupan sehari-hari hadir sebagai pembandingan menarik dari narasi-narasi besar politik, ekonomi, sosial, dan budaya yang dikemas televisi.

Soeprapto Soedjono, Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta, menyebutkan bahwa pameran karya video membuka ruang berkesenian yang lebih luas. Dulu kreativitas seniman dimediasi oleh peralatan konvensional, seperti kanvas, kayu, dan besi. "Kini lebih komplet lagi. Peralatan elektronik ternyata bisa

digunakan untuk sebuah karya seni." katanya.

Selain diikuti seniman video asal Yogyakarta, ada 11 video artis asal Prancis ikut meramaikan festival. Para *frenchman* ini mewakili Studio Le Fresnoy, yang khusus memproduksi karya-karya seni kontemporer. Salah satu yang menarik ditonton adalah karya Laurent Grasso berjudul *Le Temps Manquant*.

Karya ini menampilkan dua tim sepak bola yang berhadapan tapi tidak melakukan permainan sebagaimana layaknya. Tidak ada bola untuk disepak. Hanya wajah-wajah kosong mengisi waktu yang lengang. Waktu yang kurang seolah menjadi alasan para pemain bola itu tak bisa berbuat apa-apa.

Berbeda dengan lainnya yang kebanyakan menampilkan karya melalui sebuah layar monitor televisi, Laurent Grasso justru menggunakan layar lebih lebar, berukuran 1,5 X 1,5 meter. Dia menggunakan peralatan Sony SVGA VPL CS5 untuk menembakkan gambar ke dinding.

Kemasan ini membuat karya Grasso itu terlihat lebih menonjol dibandingkan dengan peserta lainnya. Karya Endo, seorang penggiat *event organizer* di Yogyakarta, juga tak kalah menarik. Tayangan videonya yang berdurasi empat menit menampilkan sesosok orang yang duduk seabari mengenakan sepatu.

Lantas tokoh itu beranjak dari duduknya, berjalan sedikit seolah hendak menilai kenyamanan alas kaki yang dikenakannya. Kemudian ia kembali duduk dan mencoba pasangan sepatu lainnya. Begitu dilakukannya berulang-ulang. Seolah hendak mempersempit jarak imajiner pemaparan sejarah sepatu itu dengan realitas, Endo menghadirkan sepatu-sepatu yang tercitra dalam video karyanya itu.

Caranya, dengan menaruh sepatu itu dalam rak kecil yang mengelilingi monitor televisi. Biarpun terasa verbal, toh strategi pengemasan macam ini bisa memancing perhatian pengunjung. Pada tertentu, *video art* menjadi sinergi menguntungkan antara seni dan te

Di satu sisi, penemuan telah menyumbangkan sistem baru bagi seni, sehingga perkembangan seni tidak mandek di lingkup konvensional, semisal seni lukis, patung saja. Sisi lainnya: perkembangan arus informasi disokong penuh oleh in teknologi. ■