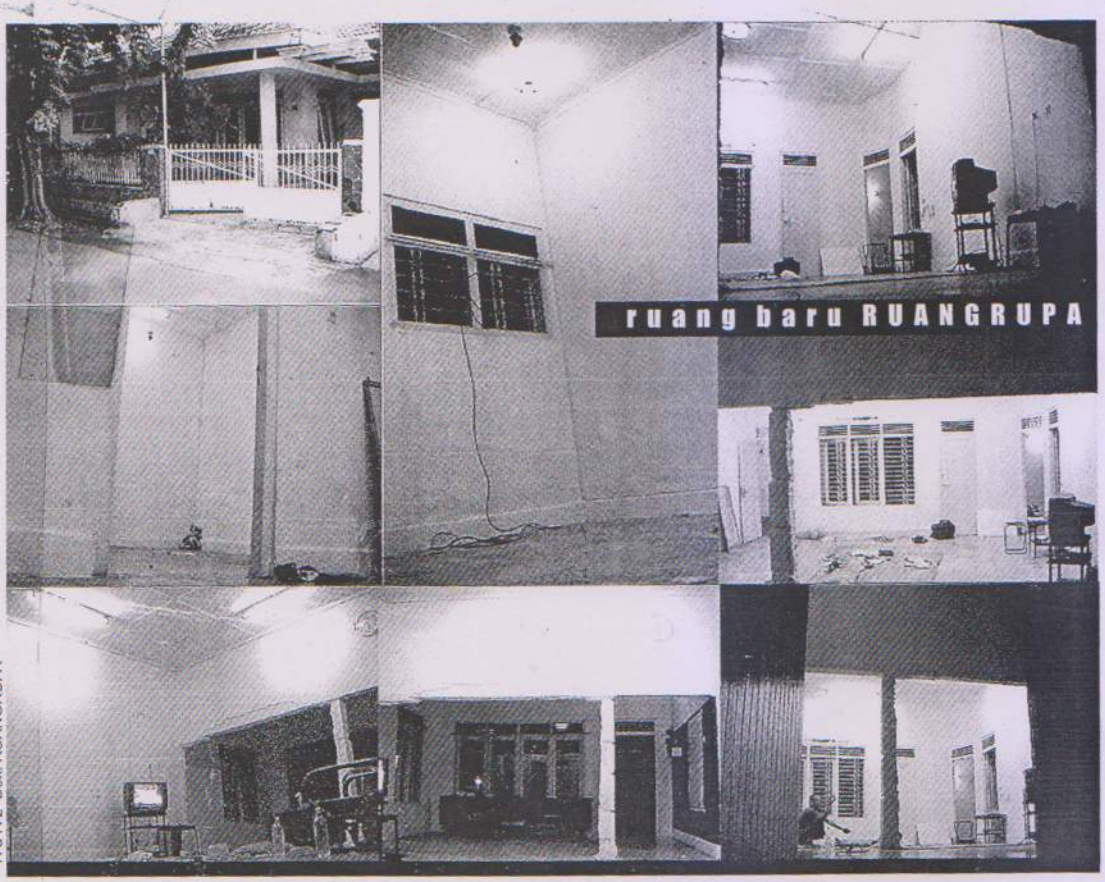
videoart

[video=alat+art=ideologi]

jurnal empat bulanan merisalahkan seni rupa KARBON edisi 3/02 2002



Hafiz-Dok. RUANGRUPA

KARBON

Redaksi nomor ini:

Ronny Agustinus, Ugeng T. Moetidjo

Jurnal empat bulanan perisalahan seni, *Karbon*, diterbitkan oleh **ruangrupa**, organisasi nirlaba yang bergiat mengupayakan pertumbuhan kemajuan menggagaskan soal-soal seni rupa dalam lingkup luas kebudayaan melalui pengkajian ilmu-ilmu seni, telaah, dan pendokumentasian serta kerja-bersama di antara seniman dan cipta-kreatifnya.

Didirikan di Jakarta, Januari 2000 oleh:

Ade Darmawan, Hafiz, Lilia Nursita, Oky Arfie Hutabarat, Rithmi, Ronny Agustinus.

Disain Grafis

Hafiz, Ronny Agustinus

Penanggungjawab

RuangRupa

ruangrupa

Tebet Barat Dalam I no. 26

Jakarta 12810 Indonesia

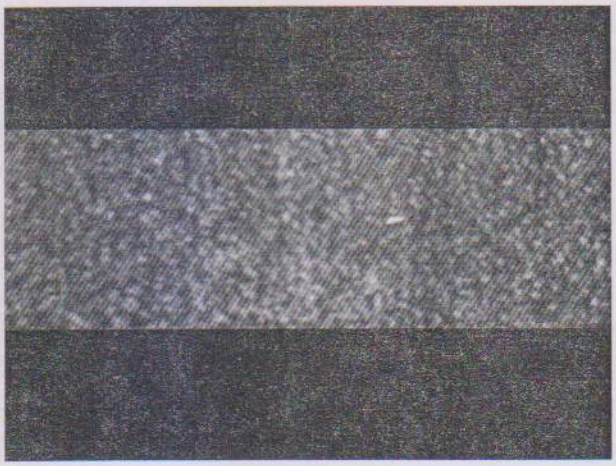
Telp. +62-21-8294238, Fax. +62-21-8294238

e-mail: ruangrupa@cbn.net.id

***ruangrupa** adalah bagian dari RAIN Artists' Initiative Network. Jurnal ini terbit atas kerjasama dengan Rijksakademie van Beeldende Kunsten Amsterdam dan Kementerian Luar Negeri Belanda*

kesinian, di sini, kekinian

Kami mau mengenang, tetapi bagian yang mana: mereka datang, sejumlah hari berada dan bekerja di dan dengan apa yang terdapat di sini bersama perangkat visual mutakhir, ataukah apa-apa yang merupakan kesebelumannya: karya-karya video yang tergeletak di lemari ruang kerja, ataukah simpanan ujaran di dalamnya? Putusan terakhir memang tidak sulit, mengingat kepentingan-kepentingan praktis demi suatu paparan, ya, yang boleh dikatakan sebagai dedahan awal, akan bisa dipenuhi oleh perkataan-perkataan sebetapa pun tidak teramat kritis: sosok dan ingatan akan lebih mudah ditempatkan dalam hal ini. Sebelum yang dahulu mengejar yang kini, apakah riwayat sendiri mereka bisa sejenak begitu saja alpa dalam dokumen-dokumen visual ini sekalipun ia tidak nampak seperti itu. Dua lainnya justru paling mengingatkan bahwa kita sebetulnya berada *di sini*, di sisi terdekat dari 'hal yang ekspresif' dengan 'yang biografis', yang mestinya boleh sama-sekali menolak suatu *kesinian* terhadap jenuhan paradoks lama itu, yang menangguk kekiniannya dari bayangan-bayangan paling remeh namun mendasar: *melihat*, ya, *melihat*, yang tak bisa selalu padan dengan *melihat kembali*. Tapi anehnya, dua lainnya seperti tidak tegak akan *kesinian* selain bahwa itu hanya mungkin memang di sini. Lebih sering masuk akal: kesinian akan berkontra dengan yang di sini oleh lahirnya akibat kekinian. Dibanding format-format seni yang lain, apakah video sebagai medium akan punya cukup jarak guna melepaskan kanker paradoks lama yang mengutuk seni? Tak kurang, video-video dari dalam lemari menjelaskannya: yang sudah, terkuak dalam yang kini, namun selewat itu, menyimpannya kembali ke dalam lemari, mengingatkan pada lempeng di kelok jalan yang biasa dilewati, sebaris petunjuk dalam biru resmi, berbunyi: "Arsip, Pusat Ingatan", sore tadi sudah runtuh bersama lempengnya sekaligus.



Hafiz

malam 28/1/02 Ardi

Praktek Penyaksian:

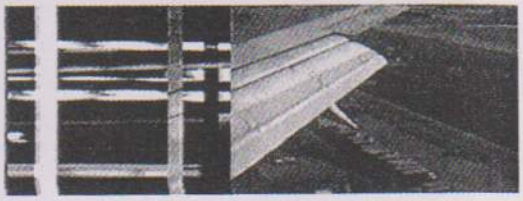
Representasi dalam Beban Sang Pelihat

Ugeng T. Moetidjo 11 / 2001

Man With A Movie Camera: sebuah narasi gambar-gambar yang dengan ini bisa menjelaskan bahwa kamera –dalam penetrasi konseptual terhadapnya sebagai kelanjutan sifat dasar perekamannya, dan oleh sebab itu pertama-tama ia bercitrakan dokumenter di tangan Lumiere, tapi tanpa seluruh dunia memahaminya hanya dalam konteks ini— lebih jauh adalah persepsi akan suatu batas waktu semacam citra mimpi dengan kelebat yang menghadirkan sebuah akhir, sebuah selesai, yang nanti dalam kelanjutan seterusnya memupuk rasa lapar keingintahuan terselubung bawah sadar kita, yang sebagai wujud sublim sudut pandang yang menjadikannya bersifat subjektif sekalipun, tatkala dioperasikan —ia semata-mata masih sebuah alat— sudah tentu akan bekerja selektif —tahap yang akan mengubahnya jadi medium— dan yang darinya lalu dapat demikian menentukan isi muatannya berdasarkan pilihan-pilihan yang pasti dan final. Citra mimpi yang selesai itu, tentu harus ditakarkan juga dalam peranannya selaku reflektor 'penglihatan' yang paling mendekati kepersisan hingga mengakibatkan berubahnya segala bentuk pengetahuan persepsi kita melalui efek-efek atas objek-objek tampakan dan terutama efek-efek atas penyuntingan gambarnya.

Organisma gambar-gambar yang kemudian bergerak memadatkannya ke dalam citra-citra tertentu itu —oleh karena keharusan mekanisme pemaknaan— ditarik untuk menggerakkan fungsi keharusan otomatisnya terarah kepada tujuan paling akhirnya, yakni mengendalikan impulsi-impulsi

ketaksadaran yang heran dan takjub agar tetap bertahan pada tempatnya. Pada titik ini karenanya, gambaran-gambaran yang dicitrakan darinya sama-sekali tidak punya peluang mengungkapkan diri sebagai kesadaran, baik kesadaran sebagai gagasan pada diri individu maupun pada kumpulannya yang kolektif melalui suatu perantara dari ketatnya maksud-maksud komunikatif sejauh diartikan ke dalam pemanfaatan potensi persuasif, sekalipun ia sudah ditempatkan dalam keadaan untuk juga menyertakan potensi dialektis-kritis. Tidak lain karena citra dalam rangkaian suntingan gambar-gambar itu bersifat melekat terhadap perilaku alamiah kita akan kehendak dan penglihatan yang menghindarkan sebisa mungkin projeksi distorsif wujud keberadaan benda-benda dalam hal terobjektifasinya penglihatan. Projeksi objektif pun di situ hanya berhasil diakui keteraturannya melulu melalui terpadatkannya suatu tata susunan pengamatan. Dalam pernyataan baliknya, ketaksadaran di situ lebih merupakan faktor yang telah sendirinya beraspek melekat pada kesadaran konseptual dari metodologi sadar akan pembayangan dalam urutan-urutan logisnya, berdasarkan aspek ingatan tanpa mengganggu penampangan pada layar. Oleh karena itu, suatu metode terbalik penyuntingan setidaknya akan menggugah ketaksadaran akan ingatan seperti yang dapat kita lihat pada karya-karya Richter. Di lain pihak, jikalau *toh* kesadaran dengan semestinya diisyaratkan untuk memainkan peran di situ, maka perasaan akan kesadaran itu hanya punya kemungkinan ditemui

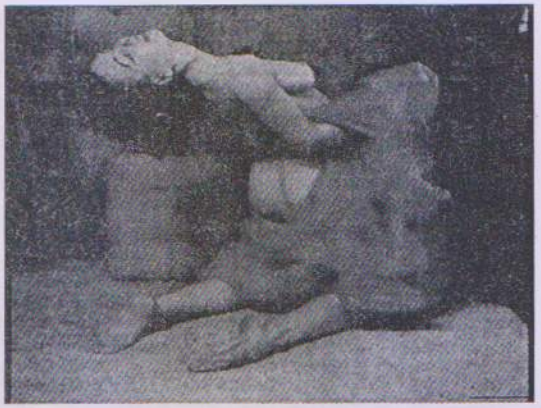


Adtya Satria--"line"

pada 'relasi interpiktural tak tertampakkan' yang tersembunyi sekian durasi di dalam jeda-jeda perpindahan tiap-tiap bidikan (*shot*) yang sudah dengan niscaya ada dalam keseluruhan rangkaian gambar-gambar. 'Relasi interpiktural tak tertampakkan' yang saya maksudkan, bukan pertama-tama pada bahan-bahan terbuang dari praktek penyuntingan, melainkan terutama pada kelemahan ujud selektif yang dising-kirkan dari proses konsepsi penglihatan —dengan kata lain, permainan fungsi ideologis atas yang estetis; biasa dinamakan sebagai bahasa atau cara bertutur filem— guna mengejar suatu makna. Anehnya, hal tersebut ternyata justru harus diperiksa melalui kerja pembayangan. Dalam hal ini, kerja pembayangan di sini amat jauh lebih sulit karena sifat dimensional filem sendiri sebagai seni yang dapat menampung hampir segenap potensi mimetis dengan pendekatan alat-alat inderawi teknologis terhadap semua unsur objektif atas apa yang dinamakan sebagai menyaksikan. Harus dipahami bahwa layar –tempat representasi atas dunia diba-

kukan—adalah sebuah permukaan; sementara semesta ruang —yang jauh lebih besar tapi bersifat terbatas karena kontrol otomatisnya atas permukaan— dengan apa kerja pembayangan itu akan terjadi, telah tersusun dengan sendirinya serentak bertepatan sebagai penolakan langsung dan dengan demikian menyangkal potensi kehadiran terhadap permukaan di mana segenap apa yang dihidupkannya selalu saja ditampakkan dalam akibat langsung keenggananannya terhadap permukaan. Dengan demikian ia menyangkal segala kehadiran pada permukaan sebagai suatu kebenaran.

Jalan penulusuran di sini berarti mengamati jejak-jejak terlewatkan yang secara konsepsi memang sengaja dilenyapkan oleh Sang pembuat sebagai suatu konsekuensi dari menguatnya kepentingan akan tersusunnya pola sebab-akibat yang mencapai taraf membangkitkan pembenaran terhadap memori kolektif akan *pengenalan* menjadi suatu *penglihatan*. Film-film dengan tendensi komunikatif lazimnya merupakan contoh terbuka bagi penulusuran ini. Mula-mula, prosedur bagi sahihnya peranan komunikasi atas bentuk ekspresi visual —ungkapan tangkapan, yang tak hanya pada mulanya, bahkan senantiasa bisa dikatakan selama zamannya, oleh unsur tak terelakkan dari dalam dirinya sendiri begitu saja pada terkomunikatifkannya segala yang serba *visible*, keabsahannya sebagai suatu seni lebih cenderung diragukan— ini ditemukan pada jerih-payah para perintis-pemikir sinema. Pada perkembangan lanjutnya, pokok itulah yang telah ditransformasi secara begitu


Anne-Mie Van Kerckhoven

cerdik oleh industri —suprastruktur dari kekuatan untuk mereproduksi terus-menerus produk-produk penglihatan, yang karenanya dari hal itu menjadi begitu penting untuk meninjau bagaimanakah aksesibilitas dari akumulasi produk-produk itu dalam kaitannya dengan sejarah penglihatan pada tiap-tiap orang dalam keseluruhan massa sedemikian berpengaruh bahkan turut campur dalam membangkitkan kembali terjelmanya dunia suatu masyarakat purba yang selama ini sudah terhilangkan oleh rentetan pelbagai pengetahuan ilmiah atas bentuk-bentuk ungkapan seni— dan inilah terutama yang paling melapangkan jalan bagi beroperasinya penggelapan atas wilayah tampakan mengingat bahwa satu-satunya basis yang mendasari sekaligus dituju itu adalah memori kolektif.

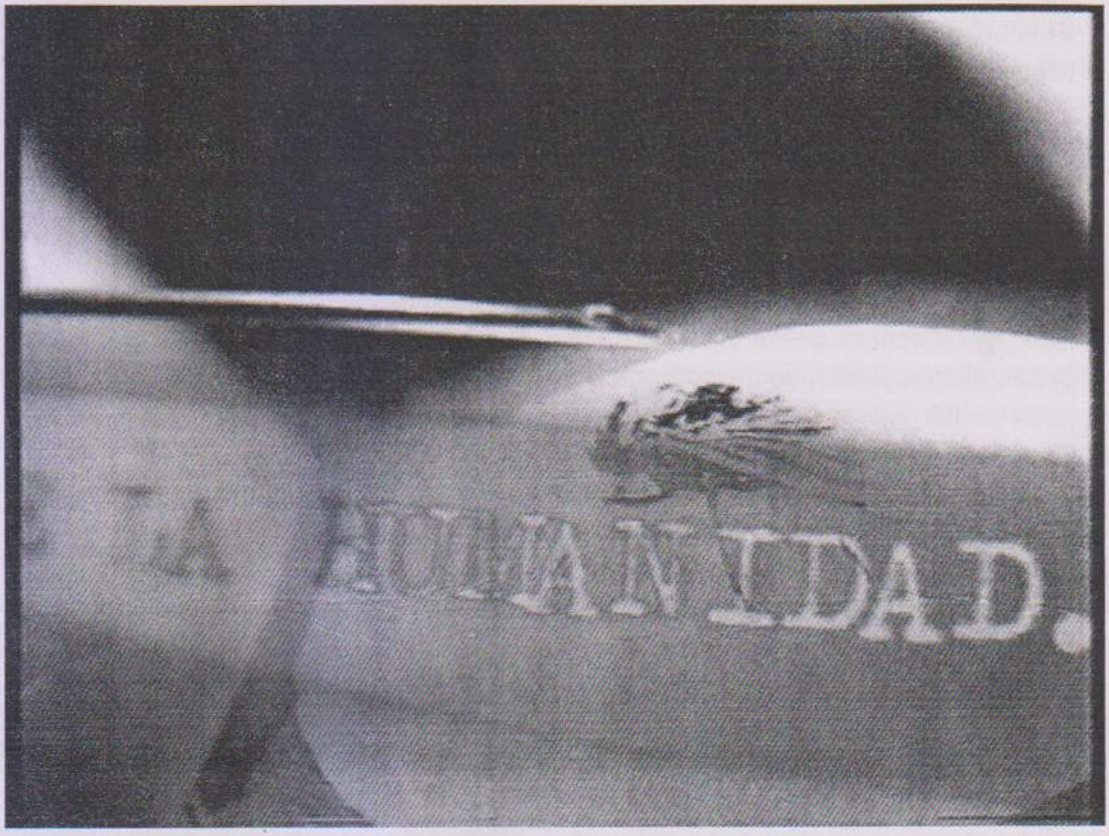
Pengujian atas struktur utuh gambaran hanya mungkin memperoleh kepenuhannya dalam penghimpunan kembali kepingan-kepingan selektifnya. Dekatan-dekatan terpokok bidikan untuk tiap-tiap rincian yang ada dalam ruang menyeluruh gambaran, di mana kepingan-kepingan selektif itu terberai

atau terhimpun lebih dulu berikut kebolak-balikannya, sebenarnya mengalami situasi bagi terciptanya suatu keadaan pembutaan bagi kesadaran untuk mengenali. Sebuah sosok atau objek misalnya, yang secara teknis terpecah-pecah dalam kepingan-kepingan selektif untuk selanjutnya dengan bantuan sudut-sudut objektif bidikan, boleh dikatakan secara nyata, terutuhkan kembali sekujurnya melalui dan dengan penanganan waktu yang bergerak dalam konsep durasi. Gerak waktu dalam konsep durasi inilah basis penentu yang akan berguna untuk menyimpulkan persepsi atas pengamatan, dan yang merupakan semacam kehilangan yang di dalam karya-karya seni rupa tradisional diperoleh dengan aktifitas pembayangan atas kepingan-kepingan tidak eksis yang terkaburkan ke dalam perspektif tampakan: sosok atau objek pada posisi 'tampak depan' dalam lukisan misalnya, 'ketampak-belakangan'nya akan mendesak untuk dipenuhi hanya dengan suatu upaya pikiran untuk mengetengahkan pembayangan. Begitupun dengan perspektif tampakan lainnya, akan berlaku proses penghadiran yang sama untuk setiap sisi atau bagian yang terlenyapkan sampai tiap-tiap sisi atau bagian berhasil mempertemukan dan mempersatukan kembali secara imajikal kesemuanya itu lalu beroleh kesahihannya, demikian seterusnya.

Maka, upaya *kesadaran* di sini harus ditemukan dalam hukum yang melahirkan posisi-posisi dan bentuk-bentuk teknik akan gambaran sebagai hasil sekumpulan imaji, dan bukannya pada hukum reflektif atasnya yang selalu cenderung hanya berkutat pada bayangan yang tak ada dari gambaran. Boleh diketahui, bahwasannya memang selalu, yang nyata dalam film dan karya visual adalah *gambar itu sendiri*, sekali-sekali bukanlah apa yang terungkapkan darinya, dan dengan ini hendak dinyatakan bahwa sebenar-benarnya *gambar itu sendiri* tidak mungkin dapat bersifat relatif selain menempati kedudukannya untuk senantiasa hanya berlaku *pasti*. Relatifitas di situ lebih merupakan hasil yang dibentuk oleh penghantaran antara tiap regangan dari satu *gambar itu sendiri* ke regangan satu *gambar itu sendiri* berikutnya atas dasar suatu mental 'melekatnya peradaban pada makna' berproses

dan tersusun melalui ingatan. Peradaban dan Ingatan: betapa manusia terus-menerus melanjutkan upaya-upaya mencapai titik di mana fenomen-fenomen abstrak dari angan-angan yang menggodanya telah dapat ditemukan dan terpuaskan begitu sudah teraih, meski hanya ambang rupa dari ujud nyatanya, sebuah kekonkritan akan impian-impian dengan perantara bentuk-bentuk lihatan yang diambil dari gumpalannya dalam lemari sejarah. Secara keseluruhan, bentuk-bentuk itu —yang menakdirkan diri sebagai wadag imaji— hadir terangkaikan jalin-menjalin nyaris selaiknya selinapan-selinapan tipis jarak yang diketahui telah demikian membius kesadaran serta mengancam daya nalar di hadapan rekayasa reproduksionalnya untuk terus-menerus tercetakkan di hampir semua praktek imaji dan pemaknaannya.

Dalam pengertian sedemikian itu, maka agaknya *15 Minutes* —dengan hati-hati: sebuah filem bagi aspek teknologi pengamatan atas kenyataan representasional— tak perlu menyulitkan tanggapan selain bahwa '*Man With A Movie* (Digital) *Camera*' di sini boleh sewajarnya diartikan sebagai Sang Vertov bersama catatan mengenai implikasi maklumat relevansi komunikatif atas ideologi dan estetik, yakni bahwa 'seorang dengan kamera filem' pun memang tak bisa selalu menjelmakan suatu kebebasan mutlak soal bagaimana akurasi representasi bagi terkekalkannya isi-isi pandangan sebagai suatu kenyataan harus mungkin terletak dalam genggamannya, meski bahkan untuk membangun secara bersyarat konstruksi representasionalnya itu ia mesti bersekutu dengan penemuan dan dengan negara (negara: di mana tehnik yang dihalalkan atas seni diperundangkan agar bertransformasi ideologistis lewat bias-bias artistik maupun sebaliknya). Pengakuan itupun mengacu pada awal zaman terubahkannya cara-cara gambar bayangan terbentuk ke fotosintesis bersama ujar-tanda bahwa ia juga adalah (sebagai) Frank Capra [:tandaujar atas bujukan terakhir demi para buruh yang ternganga dalam 'kamp konsentrasi' pelupaan sosial yang mengakomodasi segala rupa permintaan:memang bukan pada Griffith, industrialisasi representasi dan penglihatan menemukan puncak paling menggodanya yang akan menentukan apakah ideologisasi atas massa bisa ditetapkan dengan tata-cara yang paling sepele : Capra (Subjek) — Studio filem (Sub-Subjek) — Penghiburan (remahan-remahan industrialisasi pengli–hatan)—(Kehidupan: yang diartifisialkan, tetapi ternyata juga penting)]. Tak sangkal, pengejaran akan harkat kehidupan inilah hakikat yang terarahkan guna menggapai lingkup menyeluruh ekspresi-ekspresi seni dalam usaha-usaha kebudayaan manusia untuk sampai menemui keberkasan-naturalistisnya. Maka kesempatan untuk memeriksa hal keberkasan-naturalistis bagi gambaran dan pandangan atas kenyataan boleh diuji melalui empat pertanyaan mendasarnya di sana. Secara acak katakanlah, 'representasi digital', 'representasi seluloid', 'representasi fotografis', dan 'representasi televisional', di



Sebastian Diaz Morales –" Paralelo 46"

mana 'representasi' terakhir itu lebih semacam kesimpulan terhadap ketiga tekno-representasi lainnya sebagai suatu gambaran belum sempurna guna melangkah lebih jauh ke dalam pengesahan dari teraihnya 'jumlah terbanyak yang meyakini adanya kebenaran kenyataan' dengan terutama memberlakukan warta objektif limabelas menit terus-menerus pada sistem-sistem operasional ke dalam apa yang akhirnya dikenal sebagai kebudayaan televisi. 'Representasi-representasi' itulah yang kemudian pada kenyataannya menggugah bangkitnya 'bentuk sadar mekanis ingatan' yang sudah tidak bertumpu pada objek itu sendiri melainkan pada sifat, kesan dan dampak yang timbul olehnya. Representasi-representasi tersebut menggiring proses dari terseraknya ingatan-ingatan ke pola-pola terbentuknya *ingatan teknis monumental*: 'ingatan kegambaran', 'ingatan fotografis', 'ingatan filmis' serta 'ingatan digitalis' dalam tahap-tahap perkembangan representasional di mana 'ingatan digitalis' mencerminkan tahap terpuncak akan penarik-ikutan keping-keping bayangan dalam bentuk terduplikasinya ingatan, dan yang dengan demikian dapat menjalankan teknifikasi representasionalnya melalui rujukan kepada 'ingatan-ingatan teknis' sebelumnya.

Setelah yang terakhir itu, Oleg Razghul (Subjek Kini) — *Man With A Movie Camera* — Capra, bukan unsur kebetulan yang digunakan untuk membayang-bayangi pertanyaan akan hakikat kenyataan di dalam medium representasionalnya. Jelas sekali, ketiga unsur tersebut dan saling keterkaitannya yang bertentangan sekalipun itulah yang selama periode-periode perubahan akan memberi andil besar nantinya pada bentuk sejarah penglihatan serta upaya penopangannya guna sedapat mungkin menjelaskan suatu alasan mengapa diri kita seolah mengidap kebutuhan akan *melihat*.

Representasi (melalui kamera ke projek-tor) seluloid dan representasi (melalui kamera ke projektor) digital di dan memori mekanisnya). Tetapi, mereka sekaligus pula membedakan kuali-tas 'perseptif' bidikan pada segi-segi paling teknis sekalipun, dan yang dengan itu sekalian memperpisah kekuasaan campur-ta-ngan ketiganya yang dengan nyata mene-gaskan terterapkannya hukum perkem-bangan perubahan-perubahan dalam menandai *kenyataan* untuk kemudian mempro-duksinya menjadi *sesuatu kenyataan* beru-pa serangkaian putusan seleksi tiap-tiap bi-dikan sebagai ujud lain representasi berba-siskan temuan teknologi, yang malah pada azasnya ternyata telah mengembalikan apa yang dikenali sebagai hasrat dasariah ma-nusia sepanjang zaman penciptaan ben-tukan citra-citra dalam peradabannya de-ngan terutama telah mengingatkan kese-nangan awal dan purbanya saat pertama kali menyaksikan 'bayangan dunia' sebagai suatu aktivitas sosial kolektif yang karena itu nantinya mengesahkan berlakunya kebu-dayaan imajinasi.

Akan halnya mengenai 'fiksi' dan 'kenya-

Man With A Movie Camera:
Frank Capra (Subjek) — **Kamera** (Sub-Subjek) — **Peng**

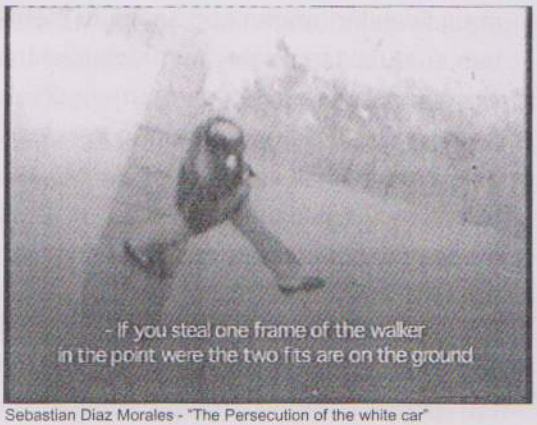
situ, dan pada dasarnya memang demikian, menjelaskan dua hal mengenai tataran melihat: betapa projeksi seluloid dapat telanjur menjadi be-nar-benar hanya *reka*, sementara tayangan video digital *a priori* selalu adalah suatu *kenyataan*. Kedua fakta itu tampaknya tetap merupakan suatu garis-bentuk kenyataan, namun yang pertama adalah sebentuk kenyataan rekaan, sedangkan yang satunya lebih suatu kenyataan terduga yang mengandung nilai sahih oleh faktor yang membuatnya sungguh-sungguh 'dilihat'. Katup penengahnya, yakni fotografi, hasil akhirnya merupakan unsur fisis *pembuktian* atas *melihat* dan atas *kenyataan*. Di dalam-nya sendiri, ketiga hal itu sama-sama me-ngandung daya-muat perekaman dan akhir-nya merupakan suatu bentukan spesifik yang dihasilkan dari penetrasi tekno-meka-nis atas kenyataan melalui kemampuan kompleksitas sistem sinyal elektroda se-bongkah mesin penglihat (barang tentu tak hanya ini, melainkan juga sifat akan daya reseptif

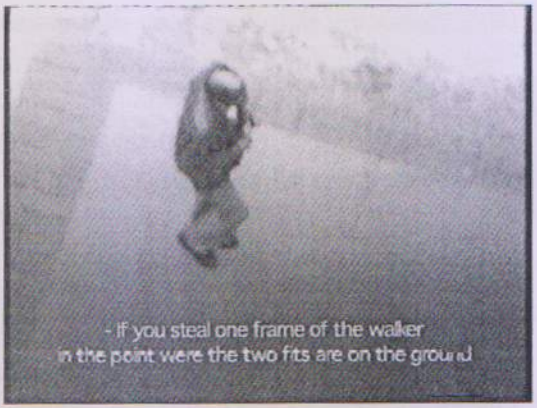
taan' yang tercahayakan secara representasional pada medium-medium itu, dalam karakter keduanya memang sudah terbangun suatu batas aneh menyangkut distingsi fungsional. Kerja alat itu sendiri memang telah mengakibatkan terjadinya suatu jarak sebagai hasil langsung dari teroperasinya sistem-sistem kefungsian di dalam praktek yang bersifat individual maupun yang berskala massal, tepatnya produksi penglihatan yang secara fisikal bersifat pribadi di satu pihak, dengan produksi penglihatan yang mewakili bagian terbesar orang di pihak lain, namun disertai pula adanya semacam anasir paradoks yang sudah dengan itu terekat padanya, yakni meruntuhnya sifat ketunggalan

eksistensinya. *Video art*, oleh sifat material perangkat kerjanya sendiri, dan melalui apa yang telah terbuktikan sepanjang aktifitas perkembangannya dalam upaya-upaya menemukan jalan keluar dari terhambatnya komunikasi riil atas karya-karya seni, maka dalam konsepsi lanjutnya yang tak hanya bertenggang pada daya visual tapi juga representasi terlengkapnya, tampaknya mengharuskan ruang dimensional, sebuah kawasan, yang benar-benar memiliki potensi untuk terasa lebih *hadir*, *nyata*, dan *terlingkup* dengan penekanan pada kemungkinannya untuk selalu berada dalam situasi terlibat, yang dalam hal ini berarti terjalinnya suatu jenis kondisi 'komuni' yang diperlukan guna membangun terciptanya landasan partisipatoris sebagaimana diidam-idamkan dari ideologisasi konsep-konsep dan gagasan-gagasan seni visual selewat zaman-zaman besar kejayaannya mulai diragukan dan dipertanyakan kembali sejalan dengan diperlakukannya kritik-kritik eksesif bagi pendefinisian balik mengenai peran komunikatif seni agar memasuki tahap pelaksanaan dan perubahan yang benar-benar mengandung implikasi yang sesungguhnya di luar sekedar arti dan makna seni itu sendiri.

Kondisi amat tendensius ini sudah dalam kenyataannya sedemikian terjauhkan terhadap praktek nilai tradisional dari film sebagai sejarah estetik yang dikira akan mampu menjawab tantangan semacam itu oleh sebab suatu alasan bahwa praktek nilai tradisional film sudah sama-sekali memaksakan terbangunnya semacam ruang kekuasaan bagi inisiatif-inisiatif visualnya selalu dalam usaha merengkuh sebuah dunia yang diciptakannya sendiri sebagai taklukan. Mengenai batas aneh ini, agaknya sudah sejak kelahiran sejarahnya, *editing* lalu dianggap sebagai konsep representasional itu sendiri, terhampar seiring fakta dimanfaatkannya aspek-aspek industri dalam menangani aturan-aturan representasi demi apa yang boleh dan tidak bagi suatu kemungkinan pengungkapan dalam arus utama distribusi penciptaan. Kenyataan bahwa tak lama sesudah ditemukan filem segera jatuh ke cengkeraman persekutuan industri dan ideologi komunikasi massa, menjadi beban bagi terbuktinya dua kekuatan paling berpengaruh dalam menentukan bekerjanya dorongan-dorongan naluriah akan 'nafsu melihat' yang dengan cepat mengendalikan segenap tata-kerja ke dalam sistem-sistem pengerjaan film, yang seturut ini arah pembakuan itu lalu terkukuhkan sebagai konstruksi terabsah sinematografi dengan suatu sebab perlakuan eksistensialnya mengenai dunia teramat sanggup melebihi untuk hanya tetap berada dalam keadaan 'kolektif-objektif'. Sebaliknya, kamera video digital dirancang dan diproduksi guna lang-

iburan (sosialisme industrial) — **Konsumen** (Kehidupan)





Sebastian Diaz Morales - "The Persecution of the white car"

sung tepat ke tangan pribadi. Maka bilamana suatu konsep representasi seluloid mesti terlebih dulu dimulai dengan memutuskan semacam rumusan filmis tertentu atas penampilan tehnik sudut pandang subjektif sebuah gambaran, skema representasi yang diandaikan melalui kamera video digital secara serta-merta telah dengan sendirinya berkenaan dengan arahan akan sudut pandang subjektif itu, yang secara mekanistis dan otomatis bersifat personal meski diiringi setidaknya satu syarat bahwa ia termasuk di dalam kawasan representasi seluloid —'dunia besar' melawan 'dunia kecil': guratan-guratan partikel pada tayangan video menegaskan beda kepadatan dan potensi akan hal itu berbanding terbalik dengan seluloid. Tak diragukan, pengandaian subjektif yang terjadi dengan sendirinya berkat ciri teknis kemampuan alat itu yang diterapkan sebagai konteks maraknya ketaksadaran telah terhidupkan dalam dunia simulasi untuk seolah-olah menentukan kesadaran akan lihatan, setidaknya sepanjang tayangan *The Blairwitch Project* atau *Man Bites Dog*, boleh dikira akan meredam penetrasi dominan seloluid —yang dalam hal ini hanya skala pembesar saja— untuk mengatasnamakan peran 'kolektif-objektif' yang ditimbulkan oleh komunikasi perseptif atas representasi, beralih menjadi 'subjektif-kolektif'. Terhadap kedudukan yang berubah ini, terikutsertakannya individu dalam ruang lingkup yang aktif mengindikasikan bahwa bentangan representasi sudah tiba dalam suatu kemungkinan untuk tidak hanya lagi merupakan soal termuatkannya suatu kepenuhan bayangan akan dunia, namun terlebih lagi adalah kembalinya seluruh penaklukan itu ke tempat asal-mulanya dahulu yang terabaikan selama sejarahnya untuk kembali bertahan di lubuk internal.

Dalam beban macam itu, karya-karya *video art* tampak makin cenderung hendak menemukan peluang guna menajami persoalan yang akan mendudukkannya ke pemusatan 'subjektif-kolektif' dengan, tentu saja, tumpuan sejarah purba representasi yang kala itu dilaksanakan melalui komuni upacara menyaksikan bayangan, jauh sebelum format konstruksi imaji-imaji itu beranjak hingga ke kepersisan duplikasi hasil cetak

negatif seluloidnya berabad-abad kemudian, yang kala itu dengan rasa terperangah disaksikan untuk pertama kali. Padahal duplikasi yang tercetak itu, sekurangnya hanyalah semacam salinan tak langsung dari tahap evolusi peniruan atas alam yang mengganjar manusia perasaan menang menaklukan alam. Dalam arti tertentu, peniruan yang mencapai tingkat persisi atas kesamaan yang tak tertandingkan itu merupakan bukti terwujudkannya pencarian manusia akan kekuasaan Alam demi karena itu seakan manusia dalam peradabannya telah berhasil mempersembahkan sebuah dunia yang bersumber pada perkara kemenyeluruhannya, bukan pada internalitas subjektifitasnya. Rasa kemenangan, tertuju pada peniruan itu, dalam kelanjutannya memberi manusia ilham untuk menciptakan —sampai ke tingkat melampaui dunia riil sendiri— pembuatan kenyataan. Dengan demikian suatu artifisialitas akan segi-segi dan unsur-unsur yang menjadikan penglihatan dan gejala diyakini sebagai benar adanya, selama kurun pencanggihan teknifikasi kemudian, dalam hal ini bukan hanya mungkin, malahan memasuki suatu tahap ideologisasi.

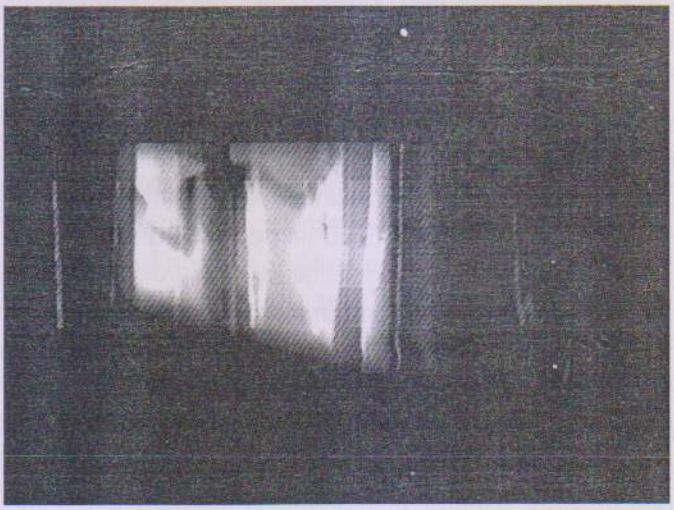
Representasi di sana, dalam kaitan artifisialitas itu, seperti telah menyerahkan konsep-konsep falsafi untuk meragukan dua anasir itu ke dalam kesalahan pemikiran dan lantas menyerahkan kekuatan akal pada bayangan itu sendiri. Dapat diandaikan misalnya, sesuatu benda yang tiba-tiba retak dalam representasi, disadari sepenuhnya telah meminta dukungan bagi lahirnya semacam penandaan, begitu pun dengan pembingkaian atas benda-benda yang lain dalam kaitan tersebut, seakan-akan memang telah mengarah ke adanya hakikat pencerahan itu: suatu pencahayaan atas benda-benda serentak pula merupakan pencerahan terhadap jenuhnya penglihatan dan gejala-gejala. Dalam situasi di mana rancangan skema-skema untuk mengupas azas kenyataan telah digiring ke dalam tetapan-tetapan visual yang sistematis telah dimungkinkan secara besar-besaran, di situlah tahapan ideologisasi ini menjadi jalan terlapang bagi metode-metode persaksian demi tunduknya kebenaran parsial kepada kebenaran uni-

versal. Zaman-zaman di mana film mengalami kejayaan boleh dianggap merupakan saksi penting atas fakta-fakta yang telah menyejarah itu. Setelah penyaksian-penyaksian atas filem setahap demi setahap mendorong berlangsungnya pelajaran bagi kebiasaan mencerap arti-arti dan maksud-maksud timbal-balik komunikatif dari representasi dimaksud, maka boleh dikatakan bahwa pada akhirnya, kegiatan menyaksikan sebuah film tak ubahnya seperti membiarkan terasukinya indera-indera momenter kita oleh cengkeram penuh kecamuk pengulangan-pengulangan lihatan imajikal yang diakumulasi dari kerapnya cerapan-cerapan akan hal itu untuk seterusnya dengan kelumrahan yang luar-biasa tak lagi bergeming akan adanya kegusaran komunikatif. Tepatnya: tiba-tiba 'aku' subjek menjadi tak cukup waktu untuk mempertaruhkan diadakannya suatu pola pertimbangan yang terjaga karena gambaran itu –yang tingkat pencerapannya sudah terbiasakan oleh faktor pengulang-ulangan imaji-imaji dan penandaan dari representasi— perlahan-lahan menghimpun diri menjadi kekuatan memori filmis kolektif, yang azas maupun kaidahnya tidak lagi semata bersumber dari kenyataan sebenarnya, katakanlah begitu, melainkan dari kenyataan konstruksional.

Sejalan dengan terkuaknya segenap tehnik simulasi kenyataan yang dipacu dan terutama bahkan ditentukan oleh penemuan teknologi representasi visual, suatu ciptaan imaji-imaji bergerak, semenjak itu telah merangkum sekian banyak syarat yang tak teragukan lagi hubungan fungsionalnya terhadap sensibilitas indera: hal melihat dan mendengar sebagai komponen utama yang menjaga sensoritas gerakan-gerakan imaji supaya tetap bertahan dalam kegiatan aktual menyaksikan dengan menarik paksa bangkitnya kesadaran akan memori filmis, yang dala seketika itu juga menyuplai dan melayani imajinasi kita —teknis, sejauh hal itu tidak mempersulit daya-daya artifisial yang akan menggarap gejala-gejala tampakan dengan justru amat kebalikan dari pengungkapan lewat jalan teknis itu: secara amatan, kemampuan perseptif kita ditelanjurkan oleh segenap fakta sandaran pada riwayat memori filmikal hingga terbiasa dalam kekebalan biusan-biusan cahaya pencerahan dari gerakan imaji khayali ke dalam semacam 'pesan', yang sepenuhnya dibentuk berdasarkan azas timbal-balik sebab-akibat dari satu imaji ke imaji berikutnya sepanjang berlangsungnya buatan-buatan visual yang perlahan-lahan memperkenalkan pemahaman 'pesan' itu melalui akutnya rekaman-rekaman imaji dan pola-pola penandaan. Dunia kenyataan sebagai tempat ditegakkannya fakta-fakta, lazim kita hadapi

Pada kelahirannya yang pertama, layar hanyalah pendaran bercah-bercah dari lalu-lalang para pekerja yang berdesak di stasiun dan sama-sekali melupakan 'pesan'. Kamera belum lagi menjadi medium.

layaknya suatu dunia yang dimaksudkan dan dikehendaki untuk dipenuhi secara sempurna melalui artifisialitas citraan-citraan. Terhadap serpih-serpih ketakgenapan di dalamnya, disangka akan dapat kita tebus melalui tahap-tahap pengalaman menyaksikan di mana dengan ini wujud-wujud itu tampil dan utuh diterima bersama terpuaskannya keinginan kita akan secercah *kesadaran*, bahwa suatu imbal persaksian kita di sana adalah bentuk konkrit dari petanda dan makna sebagai perantara atas terlunaskannya dunia kenyataan itu. Pemikiran akan adanya pemahaman mengenai apakah realitas sesudah dalam keadaannya yang direpresentasikan secara teknologis benar-benar mewakili wujud otentik dari kehendak nyata kita bagi terpenuhinya konsep kenyataan melalui data-data sebagai instrumen *kenyataan buatan* tak lebih menunjukkan sisi imajiner konsepsi itu sendiri. Merenungkan kembali ingatan benderang tentang hal itu, saya sebaiknya beranggapan bahwa ingatan pada persaksian akan kelahiran representasi teknologis pertama itu, layar hanyalah pendaran bercah-bercah dari lalu-lalang para pekerja yang berdesak di stasiun dan sama-sekali melupakan 'pesan'. Kamera belum lagi menjadi medium: kepulan uap loko laksana gumpal keheran-heran-an kita akan pantulan pengli-hatan. Tanpa suara gemuruh, tanpa unsur yang menghubungkannya dengan dunia nyata se-hari-hari yang telanjang, beta-pakah ia akhirnya pun akan tiba dalam kelengkapan representasionalnya sebelum kemudian mula-mula suara harus dirancangkan dari bunyi yang langsung dan pamparan kata-kata. Ketika itulah, di saat waktunya kata-kata, representasi harus sejenak menghilang: untuk mengetahui bahwa hal itu memang kenyataan, benar-benar kenya-taan seutuhnya, yakni kala cara untuk mencapainya harus dengan membelah diri dalam dua paduan terlebih dahulu. Hampir mengherankan, sejarah representasi yang jauh nantinya bakal terjelma sebegitu sempurna dan tak tertandingkan, mesti diawali dulu dengan semacam evolusi teknis pengungkapan dalam upayanya untuk mengejar kepenuhan kenyataan dalam bentuk duplikasinya, yang di luar dugaan ternyata tertujukan bagi termanifestasinya andaian-andaian konseptual estetik atas strategi representasi visual kinetis. Pertama, barang tentu



Aditya Satria - "Aphextwins vs Mariar"

saya duduk dalam keadaan yang telah terjauhkan seratus tahun dari pembuktian itu, dan kedua, saya pasti tidak betul-betul sudah berhadapan dengan representasi pertama itu dalam keadaan *seaslinya*, meski andai demikian saya seperti telah menaruh harap bahwa representasi itu mengesankan awal mula kandungan termurninya akan muatan kenyataan tetapi juga dengan pertanyaan tersisa: betapalah rekaman paling murni itu sudah sejak awal sekali seolah meramalkan kelanjutan persinggungan terpentingnya akan terletak bersamaan dengan kemungkinan pemanfaatan —lewat potensi terdini naratifnya— oleh industri dan kapitalisme.

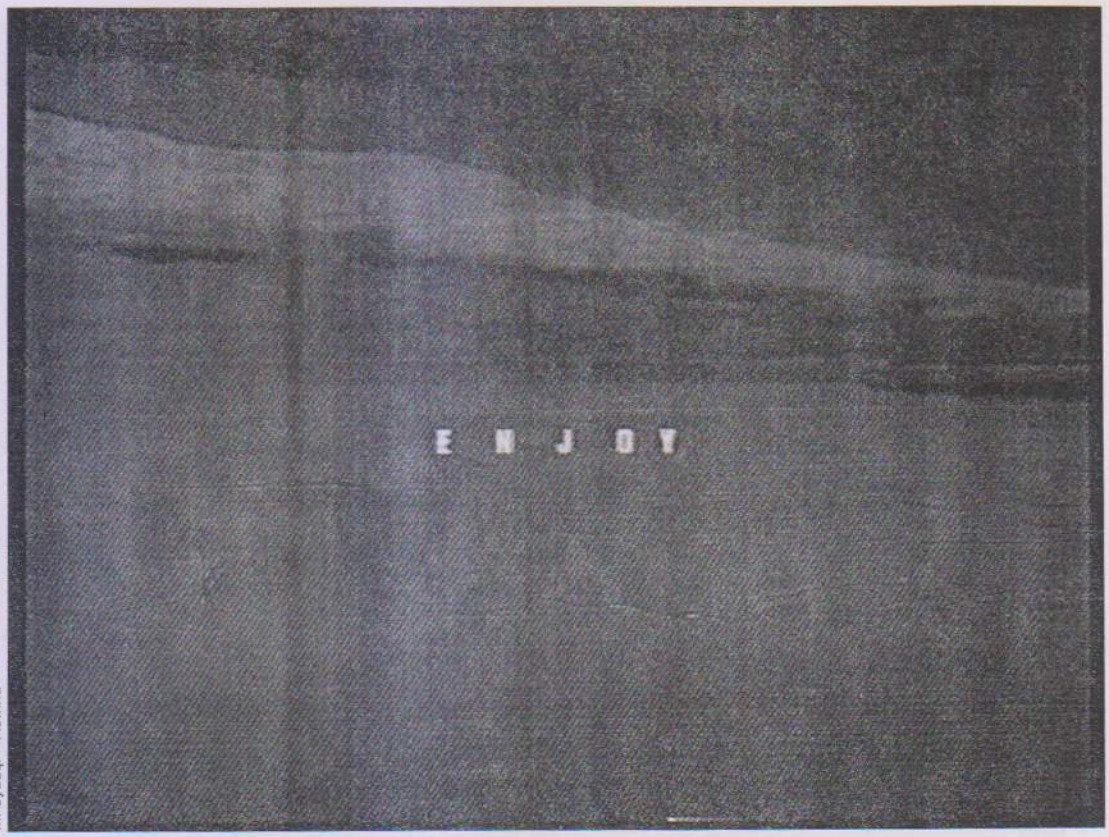
Ekspresi awal dari temuan teknologis ini ternyata jauh sekali dari pengertian estetik dalam arti terpeliknya mengingat warisan konsep-konsep seni visual pendahulunya yang kini ditolak tapi sekaligus dilengkapkan. Bila pada mulanya tak lebih dari sepotong dokumen penuh asap, seketika itu juga lewat ciri-ciri paling khusus dari terangkainya imaji dalam susunan gerakan, akan segera menandai sudah siapnya suatu kepadatan dari duplikasi kenyataan, dan kemudian secara representasional kenyataan itu sendiri yang dibangun melalui bentukan penglihatan teknologis. Kereta api, stasiun, dan uap di situ seperti berada dalam kehendak untuk mengingatkan tercapainya pencerahan dari penemuan pertama manusia akan mekanika pembakuan gejala-gejala, sambil merayakan lahirnya peradaban industri. Tapi sebaliknya juga ia menyertakan suatu bentuk permulaan anatomi pengenalan sosial yang jelas-jelas tergambarkan sebagai cetak biru dari penemuan itu: 'melihat' sebagai kegiatan buruh-buruh dan orang kebanyakan serta menegaskan status klas bagi kelanjutan produksi 'melihat' tersebut. Tetapi di sini benarlah kiranya akan ada pula hal yang tergugat di dalam cara-cara penglihatan mempengaruhi pandangan kita terhadap 'mengetahui', yakni bahwa bentuk pengetahuan atas gejala yang terpindahkan dari proses melihat itu —dengan kategori alamiah lalu ke teknologis— meski telah merupakan suatu pemahaman yang tertentu, tetap akan bersifat tidak selalu pasti. Agar lebih jelas bagaimana alihan itu —yang terjadi berasalkan naluri lalu ke prinsip mekanis akan dipandang dalam nara representasinya, maka mesti dimaklumi bahwa sebelum ini saya telah diperkenalkan pada suatu dunia dengan pampang permukaan yang stabil ke dunia dengan dimensi keserempakan di mana suatu ketakstabilan merupakan hasil kerja konseptual pada dirinya sendiri yang sudah ada. Dan saya, dalam keadaan persaksian itu hanya akan menyerap begitu saja pengertian-pengertian menetap yang telah diberikan oleh dunia itu, dan agaknya lebih mungkin untuk tidak bersikap cermat terhadap fakta keterpisahan esensialnya.

Maka wajar saja bila demikianlah status tak konsisten dari representasi akan beroleh kepadatannya dengan cara menggantungkan pada apa yang dinamakan berubah dan berpindahnya keadaan mengetahui itu sebagai proses yang sejalan dengan hukum perkembangan dari tradisi melihat yang di

dalamnya tak selalu bersangkut-paut dengan keyakinan bahwa perubahan dan perpindahan pada dataran dua dimensional itu sekaligus juga berarti kesadaran yang meneruskan tindak mengartikan dan memaknai terhadap proses tersebut. Pada saat ruangan digelapkan dan seberkas cahaya proyektor memulai tayangan, kita tidak benar-benar tahu bahwa selama ini, sebelum detik tayangan itu, mental manusiawi kita berada dalam kebutaan total akan segenap nilai fisis dan metafisis yang ditampakkan dari representasi sebagai sesuatu yang pada dasarnya tak lain adalah kenyataan selektif sistematis yang selama lintasan waktunya bersikeras mendudukkan diri kita sebagai sesosok 'ada'. Arti dan kondisi sebenarnya dari kegelapan —ia senama dengan terpekatkannya benak— niscaya mula-mula memainkan peranan yang menelingkup pada ritus-ritus peradaban kemanusiaan, lalu oleh setitik cahaya, nasib kegelapan pun 'diterangkan'. Dari suatu keadaan kegelapan ke pencerahan. Pada kenyataannya, mentalitas budaya manusia sepanjang sejarahnya membutuhkan ritus semacam ini, dan perkakas temuan teknologi dalam keperluan ini alih-alih menjauhkannya dari sikap percaya akan ritus itu, malah dengan tegas mengekalkan naluri purbawi kita akan tata kebudayaan menuju ke penemuan suatu hakikat nilai. Karenanya dalam pandangan yang demikian, film tak lebih sebagai ganti pupusnya wawasan akan impian yakni dengan bertindak mewujudkan kedua kategori nilai tersebut guna menuntaskan perasaan aib kita tersebut dan mengubahnya menjadi onggok pengetahuan yang akan memungkinkan diri kita untuk menilai kembali segala soal yang berhubungan dengan kenyataan atau suatu kenyataan yang terlampaui sebagaimana yang tak terperlihatkan namun kita mengira demikian yakin keberadaannya. Maka dalam posisi yang sebegitu rupa, film tak lain mengajarkan kita terhadap maraknya gelagap tabu-tabu penglihatan. Tabu-tabu itu menyingkir, tetapi dunia normatif kita tidak mengizinkan penglihatan mentah dari bingkai tayangan sampai representasi itu harus berupaya keras menciptakan seluruh kemampuan teknikal dalam jaring-jaring ruwet perlambang yang menghendaki semacam gelagat keinsyafan, dan dari celah-celahnya dimulailah aksi pengintaian kita meninjau ke luar dari bingkai permukaan. Begitulah agaknya adab interpretasional mengukuhkan perilakunya. Dengan kata lain, kilasan-kilasan imaji bergerak yang terikat secara material oleh waktu, dan karena itu tak berpotensi untuk abadi —bukan suatu ujud yang kokoh secara fisis hingga membiarkan dirinya terbaluri sifat maya— dapat menunaikan hasrat kita akan terbenarkannya perkiraan-perkiraan kita sendiri akan apa yang memungkinkan kilasan-kilasan imaji harus dipahami sebagai kenyataan. Tak ada film kecuali merupakan pampang yang terjanjikan akan hal itu.

Karena saya menganggap masih relevan, akan saya ulangi apa yang pernah saya coba ingatkan tentang hukum penciptaan seni sebagai pengatur absah dari kebiasaan

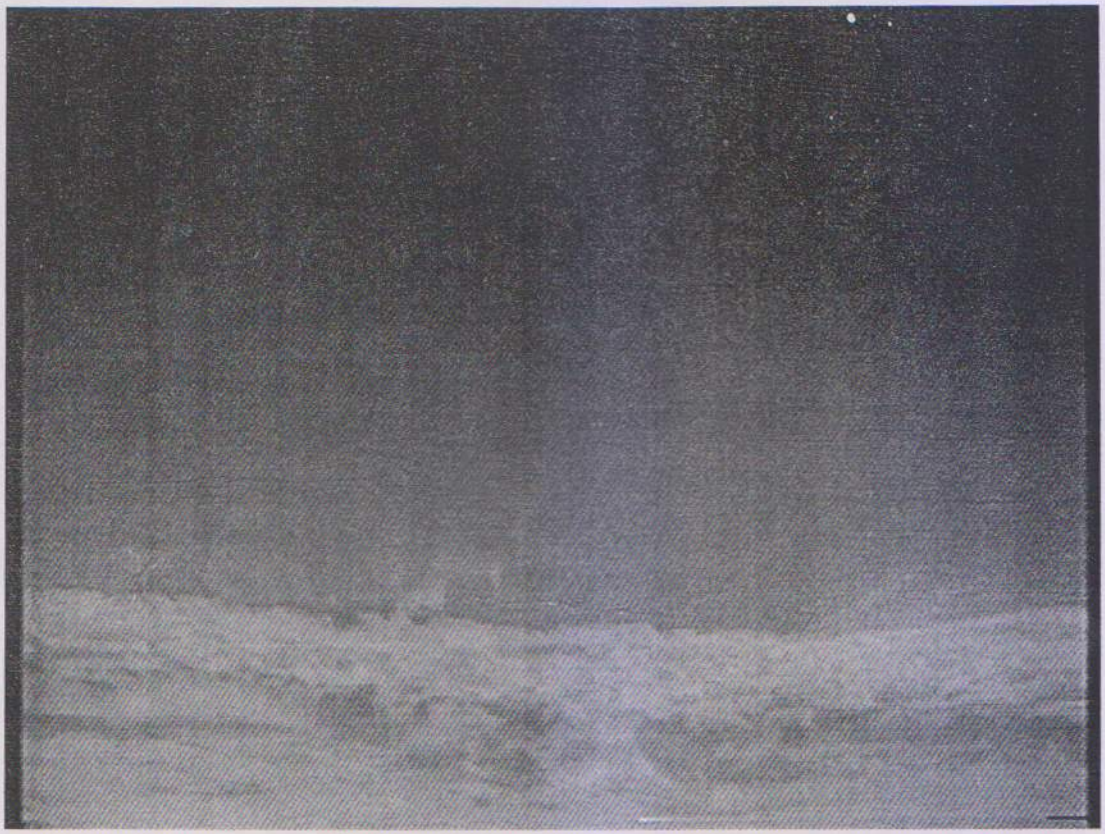
melihat dan mencerap. Di dalam lukisan, sebuah objek dikenali adanya tanpa dengan sendirinya berkemungkinan memenuhi syarat utuh penampakannya: ia sesungguhnya dikecualikan sebagai sepotong tampakan tunggal sebagaimana mestinya ia dipersepsikan dari titik perspektif komposisinya sendiri dan hanya mungkin dilihat dalam bentukan sesuatu yang mewakili ujudnya sekedar dari satu tampakan belaka: samping saja, depan saja, atau belakang semata. Pengenalan lengkap kita atasnya tak lebih didorong oleh tertanamnya suatu pengalaman mengenali yang menyertakan secara pasti pengetahuan subjek akan kelengkapan ujud itu dan bukannya samasekali diwakili oleh keadaan ujud itu sendiri sebagai objek. Situasi ini mendudukan subjek pengamat sebagai pelaku aktif penalaran terhadap ruang dimensional di mana objek ditempatkan. Kedudukan tersebut berubah begitu kamera film dengan capaian daya kerja mekanisnya atas waktu untuk beroperasi menjelajah ke segenap sudut ruang berhasil menanggulangi aktifitas keserempakan pengamatan, baik yang setara maupun bahkan melampaui pengalaman akan pengenalan itu sendiri hingga memungkinkan objek dikenali keseluruhan detilnya sampai ke tingkat teraihnya keutuhan objek lewat putaran durasi representasinya yang dihimpun dari satuan-satuan kilasan imaji lalu menjadikan kesegenapan akan kepadatan objek itu sebagai satu-satunya pegangan atas padunya pengamatan. Tidak sebagaimana bentuk seni-seni yang lain sebelumnya, anasir kesetelahan, merupakan faktor terpenting yang memisahkan menetapnya segenap kesanggupan persepsional atas bentuk estetik representasi terakhir ini. Seusai ritus, bayangan-bayangan pun lenyap, namun tidakkah lekatan akan persepsi terhadapnya mencetuskan suatu nilai yang darinya membangkitkan kembali bayangan-bayangan itu? Representasi visual seluloid atau pita magnetik yang termanifestasi pada tataran seni, dalam daya peniruan persuasifnya, pada galibnya memiliki kekuatan untuk mengundang gejala reseptif yang menghasilkan impulsi katarsis, dan yang dengan itu menstimulasi gerak reflek suatu pengungkitan ingatan-ingatan yang semula adalah wujud samar-samar dari segala hal yang secara kasat mata terlihat tetapi belum sempat dipahami. Pengumpulannya kembali dalam bayangan kenyataan, menjadikan jalin-menjalin susunan berbagai citraan itu mendesaknya ke dalam format atau bahkan atmosfir akan adanya di sana sikap yang merenungkan tentang peringatan adalah pemaknaan. Tumbuhnya suatu nilai di situ berarti berfungsinya lagi seluruh tatanan yang membuat segenap indera kita boleh dipercaya demikian berharga dan akan sanggup menjelaskan mengapa suatu ide artistik tertentu sehubungan dengan andaian tindakan bisa sangat mempengaruhi secara emosional dengan melupakan bahwa kenyataan-kenyataan yang telah menggerakkan kita senyatanya sekedar pantulan atas kebenaran? Dengan perasaan malu, manusia, para penyaksi itu, akhirnya harus terperangkap dalam memilih suatu keadaan di mana ia telah tidak terbiasa memilah dan



M. Syauqi - "Rewind"

memisahkan unsur-unsur yang telah menghimpun diri begitu rupa agar bisa dinamakan sebagai kenyataan tersebut menjadi sebongkah kesadaran dalam benak: bukan tidak akan lebih mudah percaya kita pada segala apa yang terlihat yang dalam proses itu memang dengan jelas mudah ditangkap 'bentuk'nya.

Maka, masihkah sifat nyata dari tersalinnya segala tampakan dalam fakta duplikasinya sebagai pembenar representasi itu meyakinkan? Sejarah semua representasi visual kinetis tidak berlangsung pada tataran yang sama dan tatanan yang serupa dalam penghayatannya akan semesta sebagaimana yang telah diangan-angankan bersama seluruh ideologi estetik manapun yang menyertainya, melainkan bahwa azas duplikasi di situ amat ditentukan oleh waktu sebagai penunjuk kecenderungan zamannya. Perkembangan *video art* dipahami sebagai tidak historis dalam konteks pembentukan representasi-representasi teknologis, apalagi yang secara visual bersifat tradisional sebelum penemuan pita-rekam gambar magnetik, dan dengan itu dianggap tidak memiliki persinggungan dengan duplikasi-duplikasi dalam seluloid menyangkut fakta hakikinya terhadap sistem pembayangan representasi. Artinya, dunia seperti yang diangankan



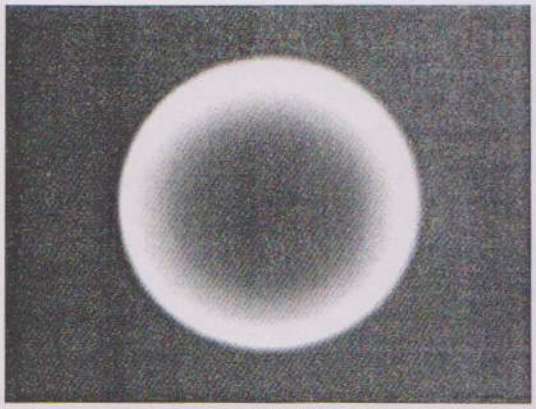
M. Syauqi - Rewind"

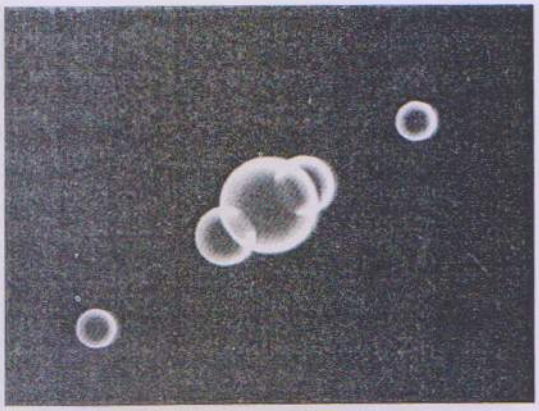
dan digambarkan dalam seni-seni visual terdahulu boleh dikata tak cukup memiliki peranan yang mendasar untuk menentukan aspek-aspek bentukan terhadap *video art* jika ditinjau dari segi proses trans-mutansi dan karakter duplikatifnya atas pelbagai format kenyataan dari gejala pertama orisinalitasnya. Maka selamanya nilai-nilai aktual, faktaan, dan kebenaran representasi-representasi itu tidak akan pernah benar-benar setimbang dengan semua materi asali tempat representasi tersebut berpijak dan berangkat. Ketaksetimbangan itu tak terelakkan kemungkinannya terutama oleh desakan terbentuknya kepentingan akan sistematisasi terhadap pemberlakuan yang niscaya akan peraturan representasi artistik tersebut pertama sekali sudah pada tempatnya akan terwadahi secara 'alamiah teknologis' semata-mata melalui materi dasar perangkat itu sendiri. Selain karena itu juga dibuktikan bersamaan dengan pengoperasian lanjutnya sebagai medium yang sudah tentu takkan memadai bila hanya bersandar pada sinyal-sinyal pengaturan kerja alat itu, namun yang lebih penting lagi adalah kemendesakannya pada pergolakan-pergolakan dan gelombang pasang dari seluruh tata-nilai dan tata-bangun gagasan-gagasan besar yang berperan merekayasa tercipta-

kannya wujud dunia seperti yang telah kita kenal sekarang maupun lampau. Pada kawasan estetik kesemua hal tersebut di atas terjelmakan kembali sebagai watak dari kendali sosial mengenai kebijakan praktis bagi anjuran-anjuran kemanusiaan, dan kendali politik tentang segala hasrat dan bentuk aspirasi publik dalam sebuah pemerintahan, dan akhirnya juga kendali ekonomi terhadap kepastian batas-batas ungkapan artistik manakah yang dihalalkan, hingga keseluruhan kendali tersebut dapat layak memutuskan kehendak serta bentuk-bentuk terpantas untuk seni.

Dalam situasi tertentu yang demikian, katup-buka amatan akan sepenuhnya terhubungkan pada bagaimana jalur mekanika alat itu akan memproteksi gejala-gejala yang tertinjau dan terekam dapat merefleksikan kualitas-kualitasnya ke dalam zat-zat fisikawi dan kimiawi materialnya. Alur mekanisme ini jelas tidak dengan terlebih dulu memperkirakan abstraksi-abstraksi untuk kemudian diterakan pada sebidang permukaan datar atau melalui pengerjaan yang lama dan rumit dari seluloid, melainkan sudah secara seketika menampilkan suatu gambaran mentah yang siap jadi dalam pita magnetik. Dalam pengertian lain, proses terfinal bagi konsep-konsep representasi dalam karya *video art* sudah pada sifat dan ciri di dalam kemampuan teknologis mediumnya, dengan sendirinya memuat akses manipulatif —dalam artian strategi artistikalnya meski tanpa mengonsentrasikan pembayangannya sekalipun— terhadap citraan-citraan pada kondisinya yang tak lagi dapat terstatiskan dalam kawasan representasi kecuali oleh kesengajaan konseptual, sudah dimulai seraya memastikan termanifestasikannya gagasan representasi itu.

Seiring perjalanan waktu, arah pengenalan dan pengetahuan kita akan berbagai tampilan representasi kiranya cukup mengajarkan kepahaman bahwa permukaan realitas –demi terjelmakan kembali esensi dan substansinya hanya dalam gumpalan objek-objek yang hanya nyata di dalam dirinya sendiri—justru terikat pada hukum-hukum representasi. Ia bekerja dalam proses terpadukannya peristiwa-peristiwa bersama dengan unsur-unsur bantuan lainnya, terutama suara, sehingga satu objek nyata yang kemudian dialihbentukkan mulanya berupa wujud bentukan tunggal sendiri-sendiri, melalui jalinan pengorganisasian teknis yang rumit misalnya dengan penambahan efek-efek bunyi yang paling khusus dan efek-efek optis yang amat memicu-pacu bawah sadar penglihatan pada perhitungan psiko-simptomatis, akan makin menanamkan sifat kebal kita terhadap alasan-alasan rasional aktifitas melihat pantulan gambaran yang berlanjut ke tindakan penyaksian atas hasil-hasil terdugakan dari bayang-bayang tipikal citraan dan makna yang serupa. Dengan ini dapat dinyatakan bahwa penglihatan pun mengalami semacam pembelajaran tentang bagaimana cara eksistensi imaji-imaji kinetis menempati posisi kebermaknaannya. Maka bisa dipastikan, intensi emosional yang diteknifikasi sebagai efek dari permainan psikologis suatu representasi sudah tak

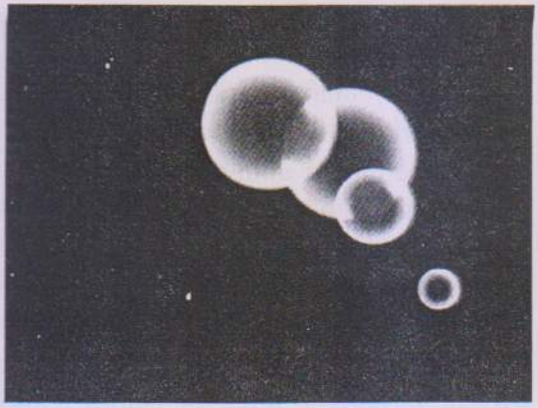




Yunawantio - "1+1 = 3"

tersiasati lagi pada *gambar itu sendiri* tetapi pada terkonstruksinya representasi yang berasal dari pengalaman nyata sehari-hari lalu memasuki tahap pengingatan —ya, perekaman organis— dalam bentuk kontur gejala tampilnya materi-materi, objek-objek maupun sosok-sosok, bahwasannya sesuatu (bentukan) tidak terlahir hanya demi ujud itu sendiri melainkan diyakini sebagai penegas akan berlakunya suatu makna sehingga di sinilah fakta kinetis itu merupakan faktor penyebab terutuhkannya kembali segala sesuatu yang teramati secara valid menjadi benar-benar ada dan memang demikianlah halnya tanpa perlu lagi menganggap hanya kesanan, dalam hal ini niscaya menjadi penghubung dengan dunia asali yang nyata yang dipercaya sebagai manifestasi ruh dalam benda-benda. Entah luluh atau terkukuhannya sebuah imaji tunggal dalam memainkan kejutan-kejutan psikis dapat diandaikan dengan ketergantungannya pada rekayasa kinetis montase maupun editing atas imaji-imaji tersebut dalam tugasnya mengadakan suatu naratologi kenyataan buatan. Suatu pembesaran hingga di luar kelaziman tak terkira terhadap sebuah *gambar itu sendiri* pun, sampai dalam tahap kekebalan seperti di atas hanya akan termaklumi sebagai suatu representasi objektif dan meniadakan sama-sekali persepsi rasional terukurnya.

Mempertimbangkan keadaan-keadaan lahirnya yang demikian, dalam hemat saya *video art*, yang dalam ciri-ciri praktisnya pada intinya bersingular dengan monitor komputer dan televisi, cukup memadai bila hanya teruangkan dalam cakupan proporsional tayangnya saja, dan akan tampak berlebih-lebihan ketika tidak seharusnya dibangun kesamaan teruangkannya representasi seperti dicapai pada seluloid. Masalah yang saya maksudkan di sini bukan kualitas tehnik pembesaran itu sendiri, tetapi dasar-dasar dan latarbelakang konsepsi akan nilai dan makna terkhusus yang diinginkan agar tercapai melalui skala pembesaran itu yang tidak pula sekedar bersangkutan dengan hiperbolitas pantulan seluloid. Jauh sebelum terkumpulkannya pengalaman-pengalam penyaksian yang nantinya akan mempertahankan sifat kekebalan itu, ingatan-ingatan

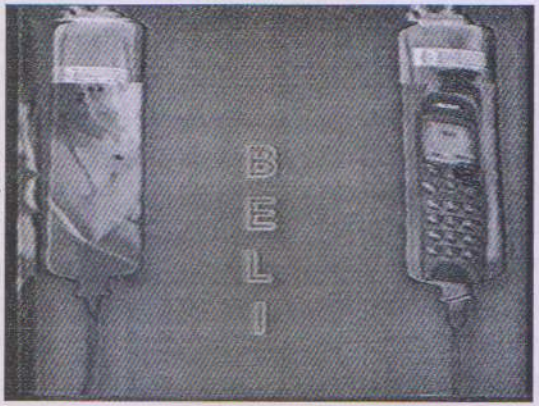


Video art cukup memadai bila hanya teruangkan dalam cakupan proporsional tayangnya saja, dan akan tampak berlebihan ketika tidak seharusnya dibangun kesamaan teruangkannya representasi seperti dicapai pada seluloid.

yang selama itu tertransenden di kedalaman susunan imaji-imaji kinetis berjatuhan surut nilai hingga terasalah betapa kesemuanya itu seakan-akan berlaku tanpa terjangkau penalaran. Penjelasan untuk ini ialah bahwa ingatan atas kenyataan, pada ketika itu masih sedang menunda semacam kesepakatannya dengan kenyataan yang akan terepresentasikan, dalam hal mana berdasarkan itu terbentuklah aturan bagi kerangka suatu keadaan yang dengan ini dimengerti sebagai 'memiliki nalarnya sendiri' yang merupakan hasil kohesif atas istilah 'realitasnya sendiri'. Baik 'nalar' maupun 'realitas' pada dirinya sendiri di situ menemukan harkat tersempurnanya implisit di dalam cara kerjanya yang telah mengundang 'roh pembebas' senyawa materi menjadi sebentuk katalisator duniawi atas *kenyataan buatan* dan mengubahnya menjadi sesuatu mengenai kehidupan meski sudah tidak dengan berpegang pada azas-azas penetapannya (walau kerapkali masih akan diacunya). Analisis-analisis yang selama ini memainkan peranan lewat cara pembongkaran rekah-rekah terhilangkan yang 'secara kebetulan' terperlihatkan dengan sendirinya pada permukaan datar dari karya-karya dua dimensional itu sendiri dengan menaruh dugaan bahwa rekahan-rekahan itu dianggap merupakan suatu regangan antara apa-apa 'yang tertampakan' dengan apa-apa 'yang tersembunyikan' dipakai sebagai satu-satunya cara untuk mempertimbangkan suatu kelaikan nilai pada karya, sama-sekali terlepas dari ikhwalnya sendiri yang sepanjang riwayat representasi sebelumnya begitu mengandai pada sang subjek, tidak bertempatkan dalam pijakan nyatanya.

Ketergantungan analisis pada subjek sebagai individu bebas yang diberi hak menentukan keserbanilaian terhadap struktur representasi, di awal pemasyarakatannya, dengan berlindung di balik selubung konsep estetik dari khalayak yang terbina, bersinggung dengan kepentingan akan pengaturan lambang-lambang, dan selanjutnya menyusun bangunan bagi tempat bertahtanya kultus simbol sebagai pengesah atas terjembataninya jurang kekuasaan kepada ketertindasan. Nasionalisasi projek-projek seluloid sebagaimana diarkitekturalkan

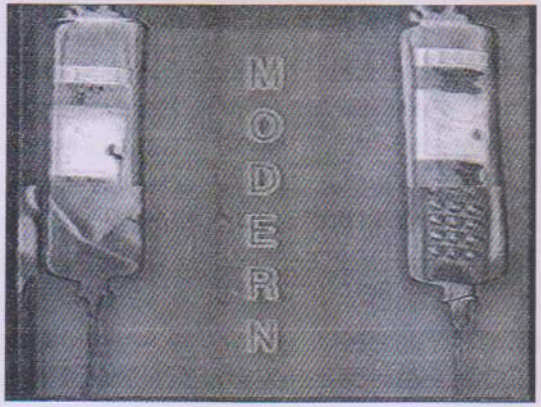
terhadap bangunan dan jiwa dari *Strike*, *Olympia*, juga *Pengkhianatan G30SPKI*, dimonumentalisasi bersama bentangan sistem-sistem artistik yang bersetuju kepada gagasan dan konsepsi ideologis tanpa dapat mengelak dari kemungkinan tertujukannya nilai penemuan estetik di dalam wujud representasinya sendiri. Di satu pihak dapat kita akui bahwa film-film itu dan yang lain-lain sejenisnya bukan hanya mencerminkan secara amat canggih suatu kenyataan metafisis yang berhasil dikuakkan melalui pantulan-pantulan penandaan imaji kinetis dalam suatu skala pembesaran sampai ke inti terdalam rincian-rincian permukaan kenyataan guna meyakinkan berperannya mekanisasi kekuasaan pada tataran ideologi dalam mengabsahkan butir-butir kenyataan metafisis yang tak lain harus difaktakan dengan imaji-imaji kinetis sebagai lambang-lambang, berdasarkan prinsip bahwa dorongan mendasar manusia untuk membangun kebudayaan paling ditentukan seiring dan oleh ketergantungan sosialnya kepada kultus simbol, akan tetapi di sisi lain hal tersebut juga sungguh-sungguh telah merupakan kenyataan itu sendiri dengan serba kompleksitasnya. Bahwa di balik realitas sehari-hari yang dihadapinya, sepanjang sejarah kebudayaannya manusia tak bisa menghilangkan kebutuhannya untuk melakukan selalu suatu 'tafsir makna' demi pencarian-pencarian akan hakikat kehidupan berbudaya yang menyeluruh dari hanya sekedar kegiatan bertahan hidup sehari-hari, dan oleh karena itu mereka menciptakan suatu kebudayaan paling cocok dan menyesuaikan di dalam menemukan pegangan bagi kesadaran akan hancurnya dunia kenyataan suatu ketika nanti. Dengan berakhirnya perang-perang konvensional serta gugurnya sudah revolusi-revolusi, tujuan-tujuan dari teori pemikiran atas seni setelah mengakhiri suatu masa peralihan tak menentu yang panjang dan melelahkan seperti masa kita sekarang, akan terarah ke jurusan lain, kiranya kepada penelusuran kembali banyak teori pemikiran estetik-religius di masa lampau yang mengalami *missing link*, demi pembaruan aspirasi-aspirasi etik atas bentuk-bentuk seni di tengah berkembangnya pragmatisme percepatan teknologi dengan televisi, komputer



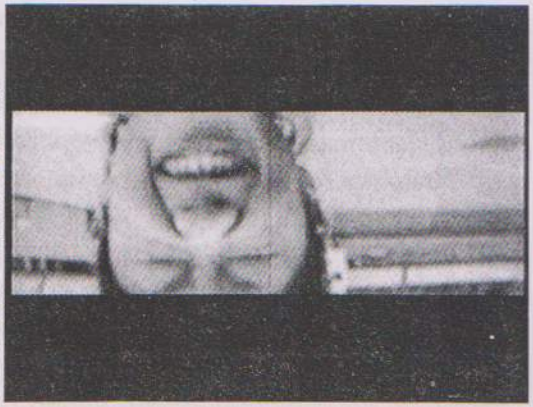
Nerfita Primadewi - "Kembali jadi otak"

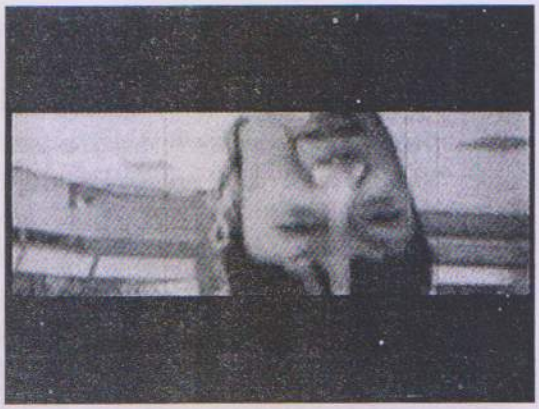
dan konsep komunikasi baru telah memupus hubungan kesalingtergantungan menguntungkan yang paling membentuk dasar-dasar sistematika teorisasi representasi kinetis dengan ideologi dan selanjutnya turut memperkecil ruang gerak peranan seluloid dalam hal seperti dikemukakan tadi. Aksesibilitas siaran pada televisi telah memecahkan peluang yang lebih luas dan terbuka

atas fungsi komunikasi pada tataran sosial terhadap berpengaruhnya kondisi kualitatif nilai-nilai artistik seni-seni visual pada jangkuan realitas komunikasi budaya sejauh dalam bingkai kebijakan politik sampai-sampai menimbulkan semacam krisis nilai representasi sehingga dalam siatuasi yang demikianlah kiranya *Pengkhianatan G30SPKI* dialihruangkan dengan pemanfaatan televisi sebagai media dengan relatif membuyarkan formasi konseptual aslinya dan hanya mengindahkan satu-satunya alasan pentingnya pesan. Bilamana dahulu seluloid senantiasa diandaikan sebagai kebenaran perumpamaan, maka televisi sebagai media merupakan sarana terbaru



suatu keniscayaan akan kebenaran oleh tendensi informatifnya. Aspek pertama di situ adalah fatwa tentang realitas media bagi terbentuknya kelahiran budaya ingatan sejarah —dan dengan demikian ia bersifat kolektif— kita menampung dan mengumpulkan ingatan televisional— tetapi televisi pun menghimpun bentukan-bentukan representasinya dengan berlandaskan secara historis pada struktur ingatan filmis di samping sekaligus menolaknya lantaran posisi teknis materi alat itu sendiri yang berbeda jauh fungsi dan praktek operasionalnya dalam tempat paling terjaga, di ruang keluarga. Akan tetapi, aspek kedua akan justru meneruskan keterbatasan realitas itu dalam kepentingannya sebagai media melemparkan televisi pada kecurigaan lebih dapat bertindak manipulatif dan intimidatif yang diperluas oleh sebab peranan yang selama ini diperlakukan terhadapnya hanya menyentuh dimensi material kenyataan dibandingkan dengan seluloid. Jadi terciptanya jarak keintiman pada televisi hanya berhasil dalam satu segi memancarkan relasi fisik, sementara kebutuhan teragung manusia, sepenuhnya berada di luar sistem semacam itu. Dengan gambaran seperti di atas pula, programatisasi representasi pada televisi dengan mudah terbukti telah menjatuhkan impian-impian kita akan perlambang dan tanda-tanda, ke kubang kedangkalan. Maka tak perlu diingkari, representasi seloluid sebagai penyalur historis aktifitas perlambangan menduduki peran laten bagi pandangan kita akan ikhwal-ikhwal yang tidak selamanya terpatri dalam logika benak kita. Dalam hal ukurannya sendiri, televisi adalah sebuah kotak yang fleksibel —(sedikit gambaran, untuk ini saya akan mengacu pada contoh terumum karya Nam Jun Paik *TV Buddha*: selain soal fleksibel itu, juga untuk membaca seni rupa di sini, yang agak mengherankan, demi melihat kerasnya jerih-payah pembaruan lewat sejenis 'pemberontakan' di hampir segala





Mahessa Almeida - "Repetition of those days"

segi pembentuk seni rupa itu, ternyata cukup asing justru dengan materi teknologis paling menggejala pada sudut tinjauan mana pun, dan yang selama puluhan tahun bahkan sudah sejak mula berdiri stasiun pancar pertamannya, mampu mengubah dari hanya sekedar sebuah kubus, menjadi wahana monopolitis paling dominan dan memiliki kekuasaan, suatu wacana terpenting bagi pemanfaatan gagasan dan konsepsi seni rupa tiga dekade terakhir yang jelas sekali menitikberatkan pada paradigma untuk berpihak kepada, bila tidak pada benda-benda siap jadi, tentu pada senarai teori atau kritik aktual sosio-politik. Begitulah rupanya, televisi benar-benar merupakan kotak mainan yang 'posisinya', akan sangat terserah pada siapa yang mengendalikannya.)— yang tinggal bersama-sama dengan kita, maka keberadaannya lebih merupakan sebuah benda yang begitu saja adanya dengan suatu catatan keras bahwa citra kehidupan yang ditampilkannya taklebih tak-kurang adalah capaian terendah dari andaian-andaian tertinggi perenungan manusia. Sementara film, di samping tingkat kesempurnaannya akan hal itu, juga adalah tak tergantikannya daya-berat dari sebuah dunia mikroskopik yang disabdakan ke dalam relung tergelap pandangan kita akan kenyataan. Dalam pengertian lain, 'realitas' dan 'nalar' di sini saling berasimilasi dengan logika dunia asal lewat suatu pendekatan yang sebegitu jauh dibagankan dan dipraktekkan guna menyokong tumbuhnya sikap patuh seluasnya kepada bikinan-bikinan sistematisasi kenyataan demi pelaksanaan tersempurna ideologi negara seperti halnya dulu film pun demikian, namun pada yang terakhir disertai dengan beberapa catatan kritis yang penting mengenai sumbangannya pada penemuan-penemuan esensial akan perlambangan.

Reproduksibilitas televisi untuk menokohkan subjek sebagai entah siapa pun dalam konteks kenyataan objektif yang terjamin bersama pertanggungan relasi kebenaran televisual sebatas durasi limabelas menit itu, bisa menjelaskan bahwa hal mengenai 'yang sahih' dalam tangkapan mata —sebuah kata lain bagi 'hal persaksian'— tidaklah bersifat tunggal adanya

Bilamana dahulu seluloid diandaikan sebagai kebenaran perumpamaan, maka televisi sebagai media merupakan sarana terbaru suatu keniscayaan akan kebenaran oleh tendensi informatifnya.

karena hal itu dapat dengan mekanis direproduksi dan sekaligus menghasilkan penyebarannya dalam hitungan menit itu. Yang kedua adalah kamera penyiaran —sambil mengingat lagi *15 Minutes*— memperoleh transferasinya dari sebuah katup-buka digitalis yang perhitungan soal waktu tayang dan produksi imaginya dapat langsung seketika dan tak lagi sebatas hanya kerja mata mekanis yang terbawa serta dalam segala peristiwa sampai kematiannya (kematian riil) dan berhentinya —di detik itu juga— kompleksitas lensa kamera (lapisan-lapisan ketamatan semu realitas: tayangan dalam *frame* selesai, tapi masih akan bisa 'dihidupkan', serempak tanpa kehadiran pelaku-pelaku lagi yang telah berubah menciptakan lapisan berganda imajiner dari ruang-dalam penglihatan) oleh sebab memberi peluang cerdik baginya: apakah sesungguhnya realitas sebagai sesuatu yang harus atau terpaksa kita percayai oleh sebab melihat atau sebab memaknai, ketika hal itu sudah sedemikian banyak melahirkan dan menyebarkan faset-fasetnya. 'Melihat', ternyata bukan suatu gerak yang segera dapat selesai sehingga kita dengan mudah mengatakan tentang 'mengetahui', bersama dengan syarat-syarat representasional melunaskan ajuan-ajuan pemenuhannya sampai akhirnya muncul keragu-raguan akan bukti tersahih objek penglihatan. 'Melihat', tidak segera langsung menyertakan fakta tertanamnya sesuatu akan ingatan, tetapi lebih mungkin bahwa 'mengetahui', terletak di dasar dari sikap intipan, suatu *voyeurism* yang benar-benar lengkap: gerakan, suara dan 'waktu nyata', durasi yang membebankan sifat kesementaraannya itu. *Pengintipan*, memang hanya mungkin aktif selama berdasar awal dan akhir yang sebenarnya atas keterlihatan. Kesemua aksi yang semula manusiawi ini, sebelum akhirnya tereksploitasi dalam industri kebudayaan menjadi seakan-akan tetap berjaya merefleksikan sifat keingintahuan badani sekaligus mentali: silsilah aktifitas yang naluriahnya demikian purbawi. Pertama-tama, manusia mengira bahwa tanda-tanda yang statis terhadap waktu akan berfaedah untuk memuaskan dahaga keingintahuan itu. Belakangan, gambaran-gambaran yang seolah terkekalkan di garis waktu, perlahan-lahan kelihatan melenyap ke dalam struktur pemenuhan keingintahuan sampai akhirnya terjejalkan oleh 'citraan menghidup' yang merepresentasikan dengan luar biasa strategis segenap naluri kementalan manusiawi: hal ketiga mengenai ke-'Vertov'-an di situ, yakni bagaimana silinder kamera akan membidik pertama kali awal dari cetakan-cetakan bayangan ingatan —semacam data materi yang terbenar-

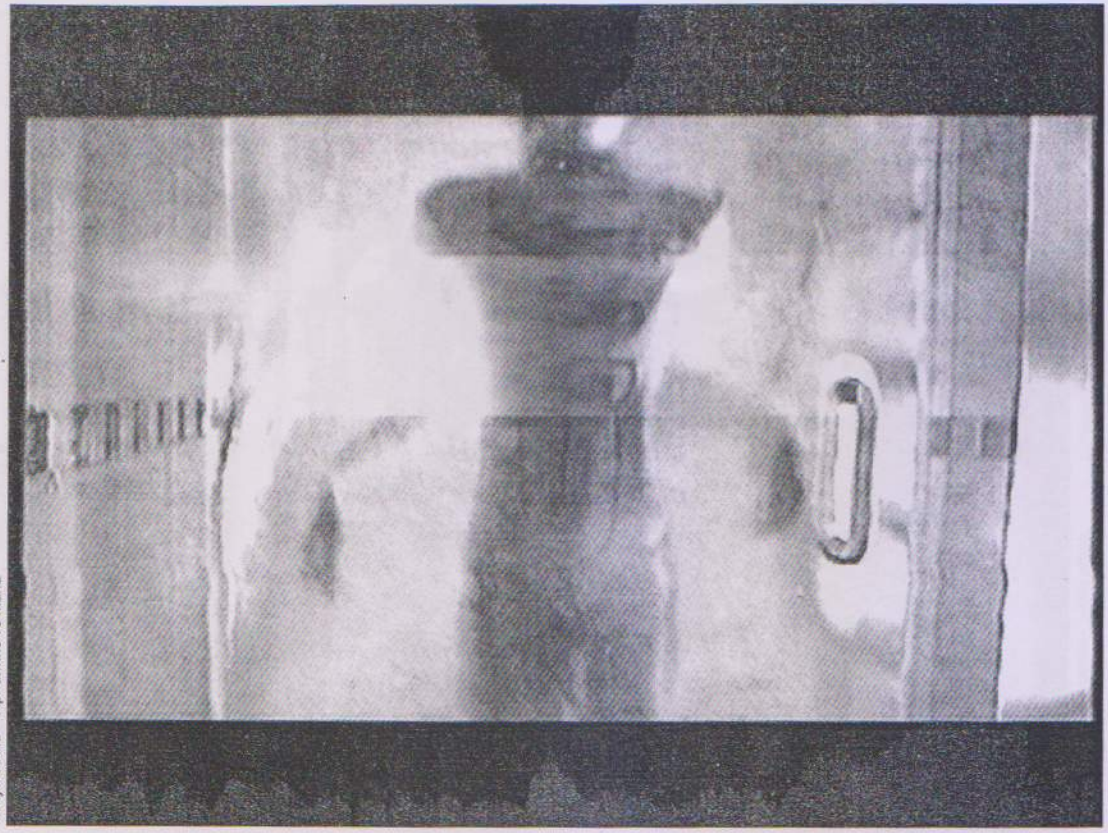
Anne-Mie Van Kerckhoven - "Head Nurse"

kan— akan keterlihatan yang terkaburkan, otentisitas pembuktian sebagai keterlihatan sebenarnya yang sungguh-sungguh tersaksi. Terakhir, yang keempat, tersebutlah Capra, yang dari mata-visionernya, pembuktian representasi, kekal dalam monumen sosial manusiawi *sequel* penghiburan.

Landasan-landasan 'kinestetis' yang konvensional seperti sudah dikemukakan di atas, dalam perkembangan strategis ujud-ujud representasi akan merupakan dasar-pijak bagi format dan aspirasi ciptaan lain berikutnya sebagaimana yang telah terpetakan dalam sejarahnya. Dihantui oleh kemasifan sejarah itu, pada akhirnya saya pernah amat terkesan oleh *Le Jette*: sebuah karya sinematik yang tak hanya paling cemerlang tetapi juga paling membangunkan kesadaran yang telah terputus dari muara pengenalan akan keterlihatan, tidak cuma disebabkan karya ini menggamblangkan suatu penghancuran pukauan awal dan lanjutannya atas temuan teknologis yang luar-biasa kepalang telah mengantarkan upaya tercanggih keinginan manusia pada pendekatan terpersisnya dalam menyalin kenyataan sedemikian realistisnya, namun juga kritiknya atas ketakbenaran gambaran dari sifat alamiah reduksi penglihatan pada gambar-gambar bergerak, yang ternyata ti-

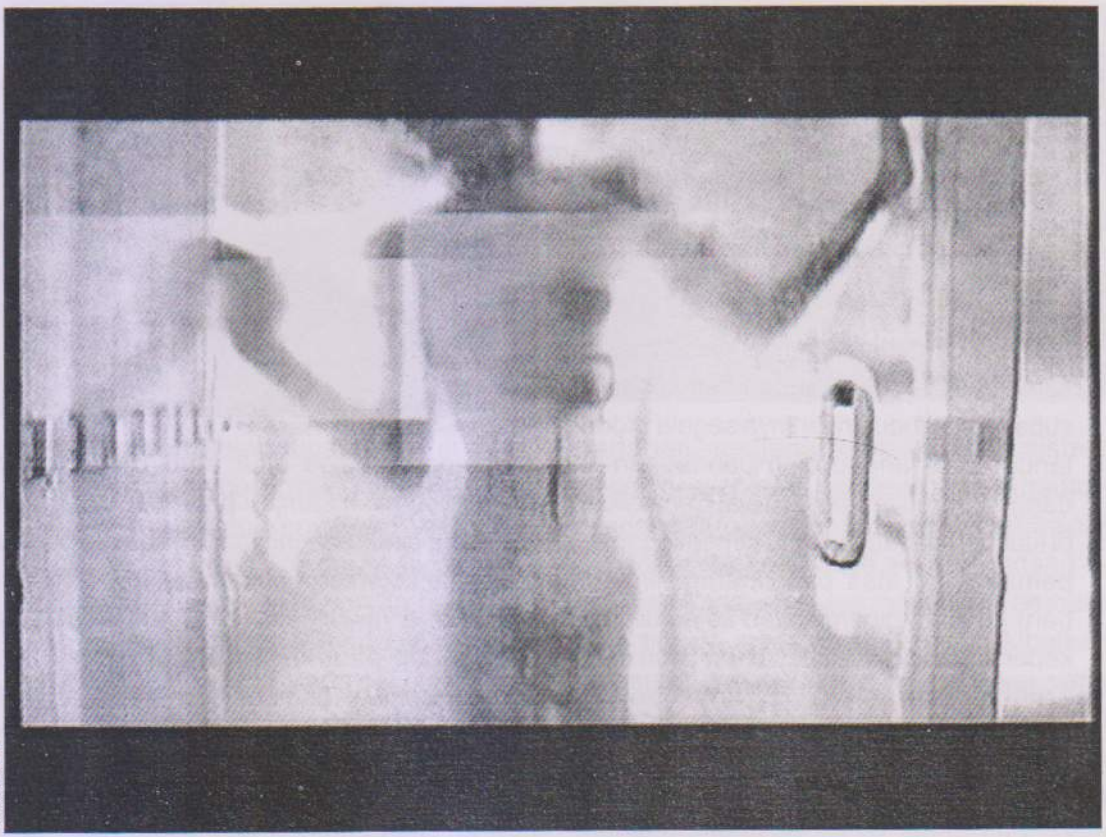
Anne-Mie Van Kerckhoven - "Head Nurse"

dak juga menemui azas terhakikinya dalam apa yang dicemaskan sebagai filem dan kompleksitas masalah-masalah yang menyertainya. Tapi, yang paling berarti dari semua itu adalah pewaspadaannya kembali terhadap simulasi proses duplikasi yang terutama mengakibatkan terbentuknya semuan-semuan pandangan, mestinya pula tidak cukup terpercaya bagi situasi yang dinamakan persaksian. Tujuh tahun lalu telah saya saksikan upacara (saya terduduk setia sejak ruangan mulai digulitakan dan memendarkan sekabut cahaya sampai terang kembali menguasai ruangan) penghancuran fenomen ini, meski kemudian saya tergeregah lamunan yang baru saja ketika itu menimpa saya: bahwasannya jutaan kilometer pita seluloid dan jutaan menit durasinya selama ini ternyata telah mencetak gambaran-gambaran keliru akan sejarah pengenalan dan keterlihatan yang sudah sedemikian berhuni. Bayangan tertajam akan kenyataan yang paling representasional sekalipun pada azasnya senantiasa merupakan suatu kesalahan-cerap: bukan pertama-tama meragukan bahwa segala benda apapun yang terlihat di layar sebagai objek-objek selalu mengalami keterpiuhan entah dari pembesaran maupun pengecilannya tanpa dapat dielakkan kemuskilannya, saya



Aditya Satria - "Aphetwins vs Maria"

malah harus bersiap membenarkannya hanya karena alur pergerakan pantulan kepingan-kepingan, seirama dengan gerak-gerik yang dialami penglihatan, hingga dengan demikian ia terposisikan secara sungguh meyakinkan, kebenaran akan keberadaannya: ilusi representasi. Yang sebenarnya terjadi ialah ini: kesemua itu hanya mungkin mengelak dari kemuskilannya setelah lebih dulu beranjak mengalami suatu mutasi. Namun yang terpenting, mereka terpastikan untuk melakukan suatu *mutan* terlebih dahulu, baik melalui unsur-unsur kimiawi maupun digitalistis dari wujud objektifnya sebagaimana yang kita kenali langsung secara inderawi. Benda-benda mesti dihadirkan kembali dalam situasinya yang sudah amat berlainan dan jauh bertentangan dengan aslinya, dan sebenarnya kita mengenalinya hanya sebagai objek-tersedia di dalam rekayasa tekno-sainsnya. Pengetahuan kita, maka murni dibentuk, seharusnyalah dengan 'pengetahuan atas pengetahuan akan sesuatu', tepatnya, pengilmiahan atas imajinarisasi. Dengan cara demikian inilah *39 Steps Vs. 19 Keys* akan beroleh pelunasan kehendak imajikal dan solusifnya sendiri sebagaimana juga perkara *Odessa file* dan 'kereta bayi' *Potemkin* oleh takdir sejarah estetik, menemui reinkarnasi per-

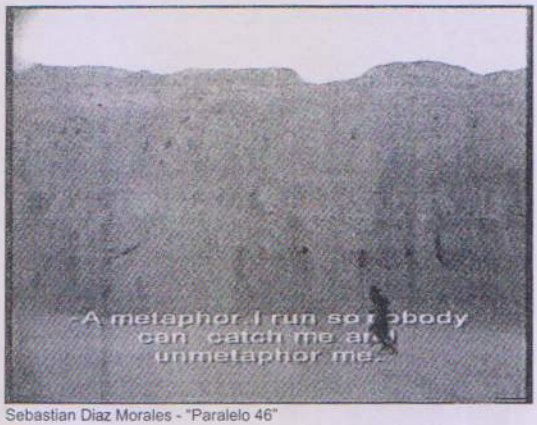


Aditya Satria

lambangnya mungkin pada tempat yang lain. Gangguan terbesar itu terutama ialah runtuhnya fakta-fakta alamiah oleh pembuktian-pembuktian tekno-alkemis yang dengan cepat mengubah tata-bangun dari efek penglihatan yang kita namakan kesadaran, yang sebagian besar darinya tak pernah benar-benar sungguh kita saksikan. Mutansi setahap-setahap 'sebuah jeruk' menjadi segumpal bulatan kuning dalam kenyataannya membantu kenangan akan sesuatu terlepas dari keadaan dan ujud asalnya oleh keperluan akan suatu fungsi perlambang dan karena itu menaiki hirarki bendawinya dari hanya sekedar kedudukan alami dan potensi objektifnya. Dengan itu diberlakukan suatu kebenaran bahwa imaji dihidupkan dan terutama dibentuk untuk dapat menjalankan fungsi kemaknaan yang menghidupi karya itu oleh struktur terorganisirnya gerakan-gerakan dari bayangan-bayangan sebagai bahasa yang tengah berlangsung menyusun kembali ingatan dan penandaan kolektif kita, bukan pada identitas benda-benda itu sebagai objek, melainkan identifikasinya untuk menjadi penghantar bagi berperannya pesan-pesan dan idealisasi subjek, sang penanda. Imaji, selamanya akan menjadi arti hanya ketika dalam penyertaan suatu maksud akan se-

suatu, selanjutnya merupakan ungkapan, yang darinyalah imaji menempati ruang makna. Andaikan tanpa melalui proses itu, sebuah *shot* atau bidikan dari 'angin dalam botol' takkan mewakili bayang-bayang suatu akibat akan sebuah 'tempat di mana angin dilahirkan'.

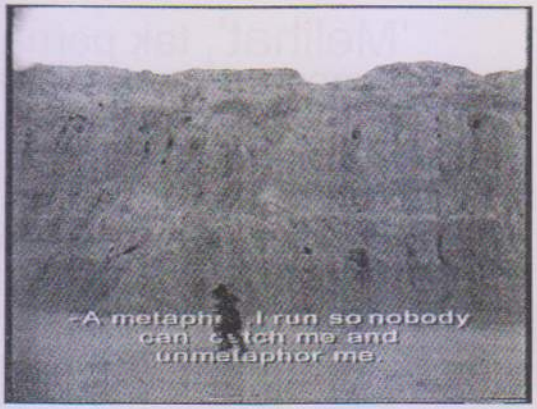
Terbakukannya dasar-dasar 'tatanan melihat', mengalami guncangan perubahan ketika tatanan yang antara lain sangat tersubsidi oleh industri, artinya segala produksi tanda itu diganggu oleh pandangan-pandangan baru ilmu-ilmu sosial dan psikologi di luar berkuasanya suatu kepentingan akan pemahaman atas penglihatan. Ilmu-ilmu baru itu tidak dipersiapkan sejak dini pada kepentingan praktis kekuasaan, dan melalui argumen-argumen ilmiahnya bersikap mengabaikan dominasi peranan struktural atas sikap tunduk massa yang sudah berlangsung sejak awal sejarahnya untuk mencapai pengertian hakiki mengenai penemuan teknologi representasi di mana sampai saat itu 'konstruksi melihat' sudah bukan lagi diciptakan dari reproduksi ingatan, melainkan berasal dari terciptanya suatu ingatan baru atas kehidupan. Rujukan atas makna yang selama ini telah mungkin dilihat, pada gilirannya *tidak lebih lama lagi harus seperti itu*. Pertentangan mengenai apakah manusia masih memerlukan terprosesnya ingatan yang kemudian akan memberi makna, tidak terimbau dari balik isi atau pesan yang tergambarkan, tetapi dari pantulan bayangan itu sendiri sebagai sesuatu hal yang tidak benar-benar pernah disaksikannya, adalah bagai tugas suci estetis dari

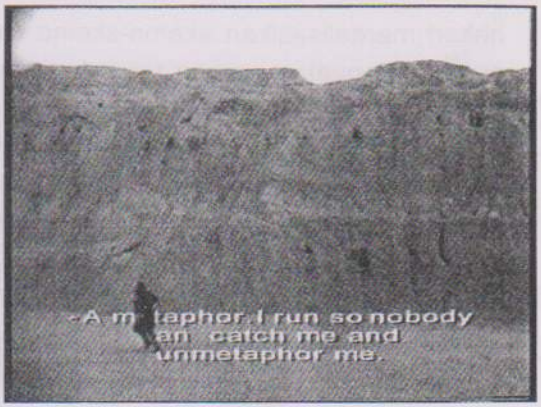


Sebastian Diaz Morales - "Paralelo 46"

semacam *L'age d'Or* atau *Un Chien de andalou* yang sampai pada pengertian etis bahwa struktur penglihatan, setelah dengan segala ketetapan hukum-hukum dan basis idealnya menghasilkan suatu keasingan terhadap pandangan terdahulunya. Apa yang semula diundangkan sebagai artifisialitas kenyataan harus berpaling pada kemurniannya, yakni bahwa cekaman terhadap kenyataan itu merupakan persoalan hakiki kebudayaan. 'Melihat', tak pernah merupakan aktifitas yang bersih dan mandiri sifatnya, tetapi teralami seiring dukungan teori-teori atas peradaban dan budaya, yakni pemikiran atas kemanusiaan seluruhnya, dengan mana suatu gambaran umum diubah menjadi gambaran khusus.

Pembentukan mutakhir dari tercapainya suatu cara pandang baru terhadap representasi seperti yang dengan tak alang-kepalang diperagakan melalui karya-karya *video art*, dalam jejak perkembangannya, ternyata sedemikian nyaris tak membutuhkan —meski diakui serta-merta pula dapat sedia menampungnya— semua syarat terbangunnya konstruksi bentukan repre-





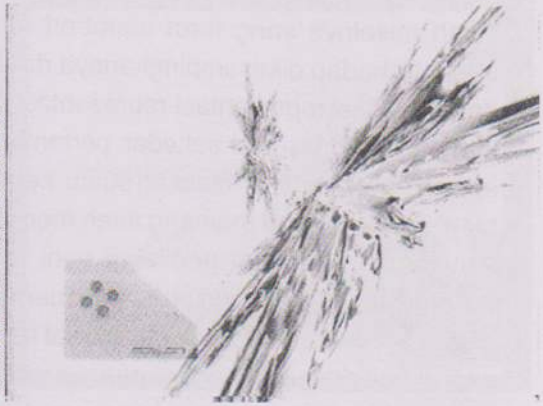
sentasi seperti telah dipaparkan di muka sebagaimana semestinya pemenuhan akan pembenaran suatu kenyataan dalam kerangka representasi itu dapat terlaksana, terutama karena pencapaian itu harus dengan tegas dibedakan terhadap hasil akhir penyuntingan gambar pada seluloid dalam kaitan serupa. Genetika *video art*, meski berawal dari hulu pertama arus penglihatan dengan anak-anak arusnya adalah representasi-representasi, pertama-tama tak bisa dikenali sebagai bagian dari sumber arus naratif penglihatan sejauh apapun kehendak sangkalan atasnya tak kurang akan tetap berkaitan langsung dengan terproduksinya *prototype* kenyataan serta tidak pula bermuarakan ke sana. Apabila *penglihatan naratif* sudah jelas tak bisa disamakan dengan *perbuatan penglihatan*, maka apa yang sudah terjadi dengan representasi, tentulah ditolaknya suatu pengalaman pengenalan yang mencoba menerakan kepersisan salinan akan ingatan. Tradisi pemiripan representasional yang lebih jauh mendorong terciptanya duplikasi ingatan, yang selama sejarah-sejarah visualnya bertahan menjaga tetap utuhnya sistem penginderaan atas pengenalan, berhadapan dengan orientasi balik terhadap tradisi pemiripan itu, karenanya akan terhadang — lepas dari apakah karya *video art* itu berhasil atau tidak— pada gema yang diakibatkan langsung dari rekayasa pengenalan yang sebegitu rupa menghasilkan manipulasi penglihatan. Berkenaan dengan itu, *video art* tidak memproduksi salinan ini dari gagasan-gagasan visual mana pun, akan tetapi memang sudah dalam kapasitasnyalah menggiring berlangsungnya suatu komunikasi yang nyata dan benar-benar mungkin dilakukan guna membuka jalan bagi masuknya perubahan-perubahan kenyataan dan kepelbagaiannya dengan menjamin terciptanya lebih dahulu ruang bagi aspek-aspek tindakan sebelum melangkah pada tindakan sebenarnya yang betul-betul dapat terjadi. *Prototype* bagi produksi kenyataan ditandai dan dijalankan berdasar pola-pola yang disunting sendiri dari konsepsi terhadapnya untuk kemudian lewat suatu proses pematangan alkemis. Pola-pola itu akan siap-pakai untuk digu-

nakan merealisasikan skema-skema dari projeksi kenyataan, yang terarah sesuai kemestian *prototype* itu dalam prakira ilmiahnya bahwa kenyataan itu, terutama hanya mungkin dibiakkan seiring hukum dan kebijakan *mengenainya*. Suatu hukum dan kebijakan yang mengatur peletakan posisi-posisi kenyataan pada tempat tersesuainya dengan mana pengaturan itu memasuki keterlibatan yang sedemikian jauh dan pelik terhadap terpercayanya penglihatan. *Video art*, sama-sekali berikut reduksibilitas *compudigital* alatnya, sudah betul-betul memisahkan diri dan menciptakan garis putus terhadap materi-materi representasional karya-karya seni visual yang lain, paling tegas dengan seluloid, tidak terutama pada segi terelaknya wewenang kenaratifan (atau: susunan urutan imaji dalam penyuntingannya pada seluloid) seperti sejak filem-filem eksperimental hal itu telah menjadi semacam kode, melainkan dalam titik beratnya pada prinsip-prinsip dari seni rupa beserta segenap aspek pembangun sejarahnya. Video sebagai alat teknologis menjadi pengacu kemunculan perubahan-perubahan ideologi representasi mutakhir, yang dengan kemungkinan itu teknik-teknik penglihatan dan representasi yang telah menyejarah sepanjang abad-abad penglihatan dan representasi yang terdahulu harus dianggap kuno dan tradisional serta tidak bersikap antisipatif terhadap perkembangan zaman untuk lebih berpihak kepada penyelesaian sosial-komunikatif seni yang mulai kini berbasiskan pada kemampuan alat-alat teknologis untuk memecahkan masalah-masalah politis seni sejauh menyangkut fungsi partipatoris dari gerakan-gerakan seni rupa periode terakhir belakangan.

'Melihat', tak pernah merupakan aktifitas yang bersih dan mandiri sifatnya, tetapi teralami seiring dukungan teori-teori atas peradaban dan budaya, yakni pemikiran atas kemanusiaan seluruhnya, dengan mana suatu gambaran umum diubah menjadi gambaran khusus.

Posisi *video art* sebagai medium representasi baru yang lebih menjanjikan pendekatan afirmatif atas format tertepat bagi keterbukaan dan kesetaraan karya-karya seni rupa dalam berhadapan muka dengan khayalak yang lebih luas, mengesankan digunakannya kembali *prototype-prototype* propaganda ke kawasan soliter dan invidual dengan tambahan argumentasi dasar seperti ditulis sebelumnya, setidaknya akan pasti melepaskannya dari jerat-jerat produksi massal dan industrial serta pelembagaan ideologis kalau tidak malah makin menunjukkan hal itu, dalam produksi-produksi representasi yang bersekutu erat dengan kesemua itu dalam hubungan timbal-balik saling menguntungkan antara seni dan produksi. Namun di situlah sebetulnya *video*

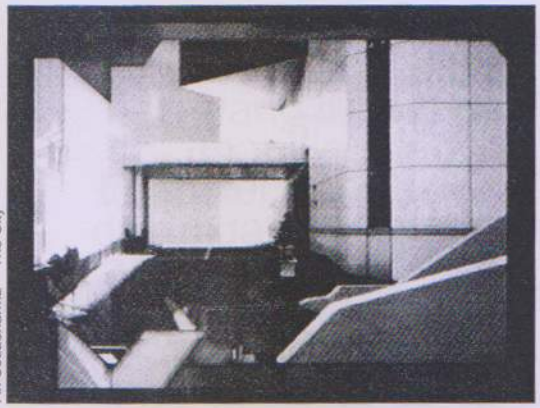
Mahesa Almeida - "Red, Green and Blue"



Mahesa Almeida - "Red, Green and Blue"

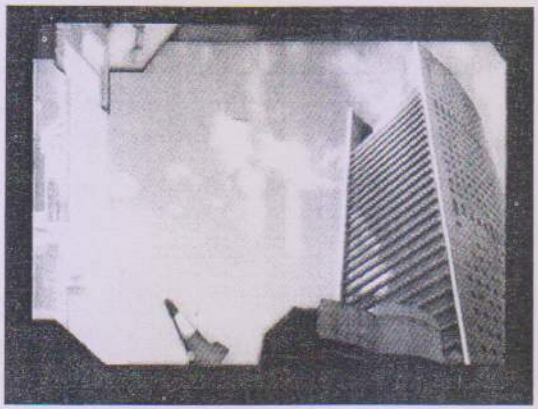
art menantang langsung kekuasan tradisional representasi, dari mana telah ditetapkan jalur macam apa yang diperuntukkan bagi keperansertaan komunikatif terhadapnya. Kekuasaan atas ukuran-ukuran sahih representasi memang masih kuat berlingkupkan masa silam, yang oleh desakan beragam kepentingan guna menjawab tantangan zaman, lambat-laun menjejak ke suatu penempatan pada terkhususkannya aturan-aturan sadar akan medium. Mulai saat itu, kekuasan yang tradisional ini memiliki kaitan sangat erat dengan mutlaknya bentuk-bentuk penglihatan dan aspek-aspek ingatan di dalam suatu konsepsi yang sudah adi inderawi sifatnya dan yang secara keseluruhan berhasil memaklumatkan konsep-konsep tersahihnya melalui penetrasi paling kasat-mata terhadap paparan gagasan-gagasan besar umumnya mengenai Religi dan Kehidupan dengan pelbagai bentuknya yang benar pula sesuai ukuran permukaan pampangnya sebagai ruang konsentrasi bagi teraktifkannya intensionalisasi kesan-kesan penglihatan menghujamkan fenomen yang fisikal itu menjadi sejenis peristiwa kekhidmatan yang menggerakkan hal-hal fisis termaksud sampai pada terbayangkannya suatu risalah nubuat atas semesta. Jarak terlebar dan paling nyata yang memposisikan masing-masing ruang konsentratif pada representasi seluloid berbanding dengan batas maksimal skala pembesaran representasi video, terhalang bersama kondisi materialnya sendiri untuk bisa mencapai tahapan puncak atmosfir metafisis, hingga sekurangnya pelaksanaan-pelaksanaan kreatif medium tersebut harus lebih mengandalkan titik-tolak titik-tolak pragmatis, terutama kemampuan instrumetalnya dalam hal teknoprogramatis untuk menstimulasi sebesar mungkin peluang-peluang bagi terbuktikannya kehendak atas keterlibatan yang lebih nyata dan aktual. Faktor daya keterlibatan yang terutama tertampung ke dalam beragam jenis ujud ekspresionalnya dengan penekanan pada pokok peranan komunikatif seni rupa yang diyakini hanya mungkin dijalankan lewat pengandalan aksi-aksi lateral sosio-politik —antara lain seperti *video installation art* dan *video performance art*—

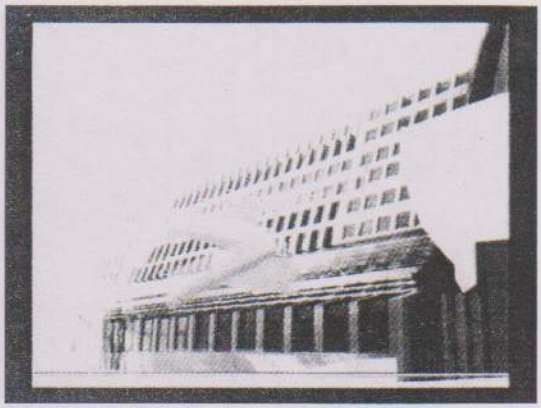
inilah misalnya yang turut memberi andil besar terhadap dikesampingkannya dasar-dasar teknikal representasi-representasi dalam *video art* itu dari sekedar pertanyaan apakah ini suatu 'fiksi' ataukah suatu 'kenyataan' sebagaimana memang telah merupakan turunan warisan penilaian seni rupa disamping pengecualian bahwa ini membawakan sesuatu yang sudah sejak awal sekali saat dihadirkan adalah mengenai sesuatu 'yang sebenar-benarnya ada secara demikian'. Berada di luar campuran kekacauan tersebut yang berasal dari tradisi representasi visual kinetik pendahulunya, menempatkan *video art* tidak termasuk ke dalam sebab-sebab dikotomi visual kinetik masa lampaunya sebagai ungkapan yang masih berlaku relevan. Pembakuan representasi yang tercengkam di dalam wadah tradisional, andaikan harus dikenai sangsi atas terbentuknya ujud-ujud ekspresi *video art*, hanya tampak mungkin akan berbenturan terhadap pengenalan dunia kita sehari-hari atas apa-apa yang terlihat sebagai fakta-fakta dan dengan apa-apa yang terpantulkan sebagai yang teringat-ingat, yang dalam representasi-representasi itu, anehnya, terasa sedemikian dekat dengan kujuran bayangan dan gambaran yang pada ketika itu sudah tidak lagi perlu kita angankan. Penipisan diam-diam selubung ini terlebih lagi diciptakan oleh jarak normatif —tak mesti ditentukan secara wajar— penglihatan atas fakta-fakta serta perilaku reseptif atas gejala-gejala, mengalami kesetimbangan negatif terhadap bangkitnya supranaturalitas dan kuasa adi-inderawi dari benda-



Ari Setiadharma - "The City"

benda layaknya suatu pengalaman awam berupaya menghindari putusan atas fakta dan gejala, semata-mata terpadatkan bersama kebiasaan-kebiasaan belaka. Seperti tiba-tiba muncul dorongan menjungkitnya suatu penggerak otomatis yang riil tapi juga membeku di kebiasaan penuh maklum akan hal-ikhwal itu sebagaimana diakibatkan dengan sendirinya oleh resolusi partikel pembentukan representasi itu dan oleh kapasitas reflektornya sendiri. Dalam proses yang tengah terjadi demikian, di mana semestinya 'yang asing' berasal dari gejala-fakta ter-representasi ke dalam makna, menjelang didekatkan dan ditimbang kapabilitas duplikatifnya, lalu lebur dengan sendirinya bersama proses dimaksud, ke dalam 'pengungsian-pengungsian' ke tabung-tabung atau layar-layar elektris persemaian benih-benih rupa citraan sesudah terlebih dulu melewati kesulitan-kesulitan dan kerumitan-kerumitan yang mengiringi terjadinya kelembaman daya muat fakta-fakta dan gejala-gejala dengan cagakan-cagakan andaian pada bidang datar permukaan tempat fakta dan gejala dipantulkan





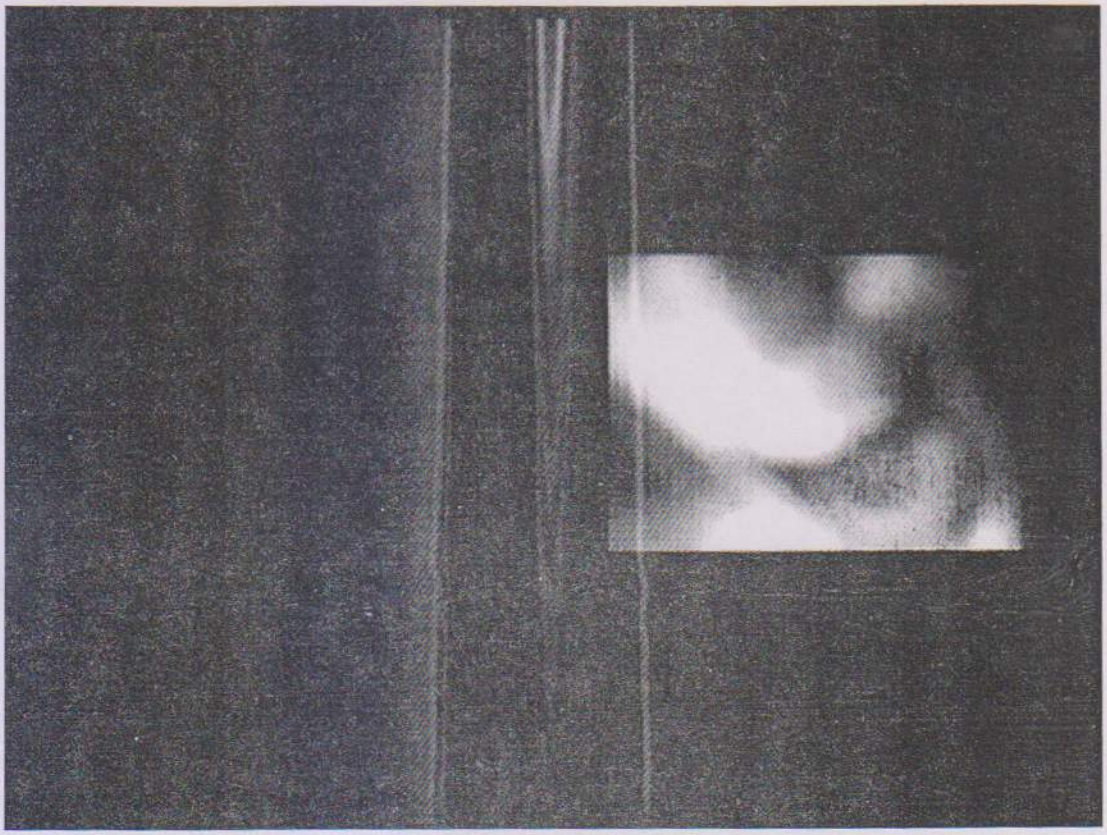
ulang. Nyatanya, telah terjadi perusakan atau pengacauan atas fenomen yang pada selama durasi itu akan mengubah diri ke dalam pencerapan metafisikal menjadi sebentuk kepekaan batiniah elektronifikasi. Penyelamatan terakhir satu-satunya terhadap sumbangnya rasa percaya akan nilai pengamatan itu terletak pada hubungan tunggal dari terterimanya pencerapan terus-menerus itu dengan materi gejala-gejala itu sendiri sebagai proses tak lain dari bagaimanakah sikap manusia dalam berhadap-hadapan dengan kabel-kabel kepekatan reseptif teknologis dan *microchips* yang akan menerima pesan-pesan intelejensial pada suatu hubungan kebudayaan yang akhirnya dibentuk oleh naluri-naluri bantuan teknologi komunikasi industrial jauh sesudah abad naturalisme berlaku atas pengalaman alamiah manusia. Pada titik itu, seluruh gaya-berat semesta seolah-olah dikembalikan kepada tiap-tiap pelaku secara individual. Namun yang sebenarnya terjadi ialah termasukinya duplikat-duplikat kesemestaan ke sekedar pseudo-pseudo individual sebagai dampak langsung distribusi segala

Pengandalan aksi-aksi lateral sosio-politik —antara lain seperti *video installation art* dan *video performance art*— inilah yang turut memberi andil terhadap dikesampingkannya dasar-dasar teknikal representasi *video art* itu dari sekadar pertanyaan apakah ini suatu 'fiksi' ataukah 'kenyataan'

Nerfita Primadewi - "Kembali Jadi Otak"

ajaran dan konsep apapun menjadi semata-mata bentukan informatif.

Ketika pada mulanya waktu, berada dalam keadaan terhenti dan stagnatif seperti terasakan dalam pelukisan kesan stasiun, dan karena itu tak dapat melakukan perhitungan atas fenomen penglihatan yang dicerminkan dalam gores-gores warna yang 'tidak nyata' dalam sebuah karya Manet bergerak ke ketergantungannya atas durasi pada rekaman visual pertama Lumiere, apakah dengan demikian *perlambang* telah dapat mengujud menjadi *fakta* itu sendiri selain bahwa yang terjadi adalah bergesernya suatu orientasi umum atas diperolehnya suatu kesan —*l'impression*— yang belum serta-merta terinvansi oleh metodologi-metodologi representasi sebagaimana pada abad-abad sebelumnya eksistensi seni hanya diakui dalam konteks seperti ini. Dengan berakhirnya periode metavisioner penglihatan tertinggi di atas pengalaman alamiah manusia, serta oleh kegilaan pemanfaatan temuan-temuan teknologi dalam melihat dan merekam untuk secara kasat-mata membantu kapasitas penglihatan manusia akan arti objek-objek amatan, maka daya-mungkin metode-metode representasi terhadap berbagai strategi teknifikasi penggandaan materi representasi yang terus-menerus berlangsung, akan mempercepat pergantian wujud rekaman atas 'fakta kinevisual' yang ditujukan demi pengungkapan adanya kenyataan tertinggi melampaui segala aksi represif kebudayaan, beralih ke suatu pengenalan fisionogmis demi membela 'fakta asal' yang dulunya terlenyapkan guna kembali berpengaruh dan menentukan dalam menggerakkan arti-arti dan makna atas imaji-imaji yang kesemua bentuk dan proses mengenainya dibebaskan dari konsep produksi. Dengan kata lain, arti-arti dan makna serta imaji-imaji sudah boleh dimestikan bukanlah produk rekaman dari 'fakta kinevisual', meski memang tak pernah lagi sama sejak perangkat teknologi mutakhir membentur teori-teori representasi, upaya mengembalikan 'fakta asal' dengan struktur representasi yang lebih adaptif pada 'keadaan asal murninya' di atas itulah yang akan terselamatkan dan yang pada dasarnya memastikan *video art* untuk terbebas dari ancaman ketetapan pola struktural editing pada kaitan regangan-regangan. Tetapi tentu saja kerumitan soal-soal di atas tidak segera memperlihatkan penyelesaian akan seberapa pasti argumen-argumen tersebut telah tergunakan dibanding dengan cepatnya perubahan di satu pihak, dan cukup statisnya bukti-bukti akan mental tradisional resepsi visual kita setelah pernah ramalan gegabah bahwa seni lukis bakal mati. Akhir-akhir ini, lelahnya impian-



Aditya Satria - "Line"

impian besar dan kehendak-kehendak agung dalam sekian projeksi ungkapan dimaksud, mewartakan betapa kerdil manusia di hadapan Semesta, tak ubahnya jalan setapak terdekat kita untuk mengenali kembali jejak-jejak konkrit pengalaman akan kenyataan riil yang dihadapi manusia. Konseptualisasi metode filmis digantikan kepraktisan digitalis, praktek kosmologi kemanusiaan digantikan mikro antropologi yang majemuk. Tata industri representasi teralih ke reaksi pribadi. Yang semula menaruh harap akan kebesaran-kebesaran universal dan amat mengandalkan diri padanya seraya yakin akan terbubarkannya kedudukan individual dalam kungkung kolektif kala tiap-tiap seorang serempak melihat seni-seni visual, kemudian lebih mempersempit ruang gerak ke pemikiran yang lebih lumrah, yang dengan itu dapat bersikap menolak jaring keseragaman yang jauh selama ini sengaja dibentuk bersama lacakan-lacakan naluri-naluri visual lewat kajian dan penetrasi komunikasi segala media yang tak bebas kepentingan bagi tumbuhnya suatu kesamaan putusan persepsional atas terjadinya representasi, sejauh kenyataan boleh ditempatkan ke dalam skema pokok representasi sebagai gambaran terabsah dalam menantang

pertanyaan-pertanyaan seperti itu.

Betapapun besar beban penglihatan terentang dalam usaha menentukan sejarah-sejarah kepantasan yang diperuntukkan padanya, dengan terutama sekali pemberlakuan jenis maklumat etis konsep-konsep representasi visual, bagaimana juga akhirnya terjatuhkan sebagai pra-kondisi dari syarat-syarat yang membayang-bayangi *video art*. Diakui pula bahwa kepekatan tradisi itu berlangsung pada kesejajaran dan bukan pada keselanjutan seperti dalam film, pertama karena ditentukan oleh ketentuan tehnik atas bahan bakunya sendiri. Tegasnya, bila film merupakan bentuk sebangun dari wujud objektifitas akan dunia, maka *video art* tak lebih adalah kepingan lain iner-objektifitasnya. Seperti telah disebutkan, film menguasai penaklukan atas representasi kenyataan sebagaimana kenyataan itu sen-diri telah terkonseptualisasikan, sementara *video art* berusaha merangkulnya seraya tetap menyisakan kepercayaan pada sifat asali kenyataan sebagaimana adanya. Sekali lagi, kuasa megalomania film mewujud dalam skala besaran hiperbolisnya seperti dipampangkan dalam representasi lanskap-lanskap besar, bahkan untuk membabarkan bagian terdetil sekalipun demi meraih aroma kebenaran, misalnya pada besaran bidikan debu atau butiran pasir sebagaimana memang demikianlah efek dari praktek penaklukan representasi akan dunia dan kenyataan. Maka dapat dipastikan, pada galibnya praktek penciptaan film senantiasa mengidentifikasi dalam wacana pembiakan komunikasi demagogis bersama besaran dan kecilan hiperbolisnya dengan kapasitasnya sendiri yang tidak melulu tergantung pencitraan-pencitraan atas tujuan dan kepentingan apapun pembuatannya, yang memang telah berlaku dengan sendirinya. Atau dengan istilah lain, sudah dengan sendirinya begitulah film memenuhi kriteria pembentukannya sendiri, meski tak pelak hal inipun akan memberi kesan terhadap berlangsung sejalannya bersama gerak kemajuan tata-

Anne-Mie Van Kerckhoven - "39 steps vs 19 Keys"

Anne-Mie Van Kerckhoven

susunan representasi ke dalam suatu perwujudan sesuatu akan sesuatu baik tentang yang 'nun-jauh' ataupun yang 'nan agung' dampak eksesif praktek tekno-representasinya. Sampai tahap ini, bilamana pada tingkat akumulatifnya capaian-capaian impian diperlakukan dengan aktifitas yang seintensif dan seketat tindakan-tindakan keterlibatan seperti yang diperlukan guna mengukur adanya suatu kebenaran kenyataan, pada gilirannya impian-impian itu bukan hanya akan setara dengan terlibatnya tindakan-tindakan atas kenyataan, melainkan, memang begitulah yang terjadi, lebih-lebih hal itu akan dapat memorak-porandakan hukum dan sistem yang selama ini telah dipakai untuk mengonstruksi kenyataan. Akan halnya *video art*, seni ini telah mengambil jarak cukup lebar untuk hanya selalu berada di wilayah macam itu. Pengambilan jarak ini menyebabkan baik konsep dan gagasan *video art* akan suatu ruang, tempat di mana individu-individu masih merasa berhak mempertanyakan akhir kemungkinan dari hancurnya apa yang oleh kritik disebut sebagai 'orisinalitas', dengan berkelebatnya kembali suatu tangan sebagai alat sang pencipta bebas layaknya pahat di tangan sang pematung atau kuas di tangan sang pelukis. Kembali lagi, tangan dan genggaman adalah metafor psikis yang paling niskala —sebetapa pun nisbi— akan hadirnya manusia itu. Sang subjek ini.

On My Video-Art

Anne Mie van Kerckhoven
Borgerhout, 07 / 10 / 2001

There are 2 people in me, maybe 3, or more... Different worlds, that melt together, sometimes, but most of the time they fight for the right to exist, to reign in my brain. And I watch and I undergo and become confused and sad. And depressed, and the only remedy is work, fight the worlds with images. The images come at random, in a soft chaos, and when i decide to show them, I look around and chose an existing system in which I present them. I have to feel an affection for the particular system, this gives me the reason to use it, to pervert it.

When I started to make video art, it was almost by accident, it just appeared in my life in a very organic way. In the late seventies there was a boom of audio-visual possibilities in the so-called cultural centers of Belgium, an evolution due to the omnipresent political injection of socio-cultural awareness. Videoassistance and - equipment were available for social interaction on diferent levels, which meant it was also there for artists in specific cases. I first used video as a means of documentation: at the time I constructed multimedia-installations with a very defined parcours in it, fysically as well as mentally. Because sound and time were actors in the artwork, video was the ultimate and not so expensive tool to document it.This was around 1980.

In 1970 I read Walter Benjamins essay on the reproductability of the artwork in modern times, in 1972 I found Eisensteins book on montage. I admired the actions of Coum Transmissions and other Fluxus

artists, read intensely a combination of books of the Marquis De Sade and Wittgenstein... Montage and manipulation, raw lust justified by the highbrow poltical= philosophy, chaos versus the system, any system. Structures, systems, lists... I'm attracted to them, and I love to misuse them, against the cause that created them.

The 39 Steps vs. The 19 Keys

super-8
1983

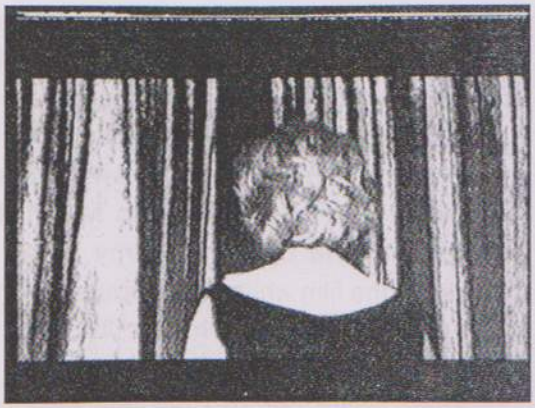
Confrontation of the develish mechanisms of film-making with the 19 satanic rituals to evoke the devil's help. The structure of the movie was built on 19 stills of Alfred Hitchcock's film The 39 Steps. *The movie wasalways accompanied by a live music mix of Arnold Schoenberg's Erklärte Nacht and Danny Devos chanting the enochian version of the ritual texts to be performed during the original rituals, found in the notorious book of Anton Szandor Lavey. The story is about 3 friends , a fight and a murder.*

23min.
color
actors: Danny Devos, Dirk Paesmans, Koen Theys, AMVK
camera AMVK, DDV
sound: Club Moral
production: Club Moral

In 1983 I was invited to do a show in Produktion Hair/London. Australian friends of Club Moral, involved with the group Whitehouse, who claimed at that time to make "the most violent music of the New Right", owned a small black barbershop in the center of London. Together with a larger event, they wanted us, Club Moral, to perform at the opening of my show. I projected the film while DDV shouted all the 19 Enochian Keys with his mouth into the sink.

Some years before I got interested in Alfred Hitchcock and his method of using and treating actors. Especially the blond actresses could profit of the peculiar behavior of the master. Since Hitchcock was regarded so far as the ultimate creator of suspense and terror, especially in using very refined techniques of montage, I thought, being a blonde myself, that this was the time for a revenge. Ten years ago some ex-devilworshippers gave away their books on satanism to me, and it is in 1 of these books that I found the perfect structure to make the super8 movie I had in my mind. The book was *The Satanic Bible* of Anton Szandor Lavey, pope of black magic in California. In there was a list of 19 satanic rituals, each of which had a different purpose, quest for the devil. It was written partly in English and partly in Enochian, old sanscrite language of the angels, that evokes unknown powers when shouted out loud and in the right circomstances.

After watching lots of films, studying different techniques of fimmaking, I , at a certain point, started to loathe the influence put on me by the medium film itself. What



was all this manipulation for, what do they try to let me think? I want to be the master of my own mind.

The develish impact of the medium film made me link the 19 ways to evoke the devil's help with 19 stills of different Hitchcock movies. Danny and me had 2 very good friends who called themselves V-Side. They were Dirk Paesmans and Koen Theys and were still students at the art academy of Ghent. I wrote a script based on the 19 different filmscraps of Hitchcock and made the 3 actors, DDV and the other 2, imitate the specific scenes in their house in Ghent.. A murder story based on treason.

The actual Hitchcock stills were in the movie, as were the imitations of the actors. The 3rd element would each time be found footage of actualities on television. I started filming in the house in the morning and we stopped at dusk. Before each step I put a number on the sink, I cut them out and used them as intro, 19 in a row. A bit annoying to look at, as like introducyions are in general, to enheighten the tension.

The basic soundtrack became Erklärte Nachte of Arnold Schönberg, tragic early 20th century Viennese late-romantic music. Also about treason. The final touch would be DDV's chanting. Life mix on stage. The whole resulted in an act, that while performed life, was the cause of many accidents in the spaces we were. Too much condensed and untamed energy, probably. The videomovie was the result.

The Lips of Osiris Ani

super-8
1984

A film about love, identity and re-incarnation. Trapped in the cycle of evolution. The film was made to accompany a live performance by Club Moral in which Danny Devos shouts, his head under water, the sound amplified by a hydrophone. This while AMVK recites the textThe Lips of Osiris Ani, a fragment of the Egyptian Book of the Death in which the gods are asked to re-open the mouth of the beloved one.

17min50sec.
color
actors: Different animals, Club Moral and friends
camera: AMVK, DDV
sound: Club Moral
production: Club Moral

The super8 movie was made to accompany a Club Moral performance on love/death and re-encarnation. From the beginning of the activities in the Club Moral space in Antwerp I started to make small movie-impressions of the people that performed in the place as well of visitors. So I could use the impact of certain personalities on the moment I needed people in my movies. For this movie DDV made recordings of leftbehind dogs in the Antwerp asylum. In the beginning you see shots of DDV and AMVK at the Belgian coast. We married the year before and had our honeymoon there; we could not afford to go any further but that was OK, the Belgian sea is great, the air too.

The movie was projected on a big screen in the middle of the 2 of us: Danny sitting on his knees while shouting in a buckett of water: The Lips of Osiris Ani, Triumphant, are the lips of Osiris Anpu. This was recorded and amplified by a hydrophone, a microphone to record the sound of the fish. At the other end of the screen was me on a chair, reading a specific chapter out of the Egyptian Book of the Death. The Chapter was dealing with the quest of re-opening the mouth of a decased beloved one.

Hier woont mijn huis

U-Matic
1986

A tribute to my parental house where my family organised feasts for other people during 50 years. It becomes now property of an Antwerp theatre. This film is my impotence to undergo changes over which I have no control. I exorcize hereby nostalgia and grief by sharing it with you. The film was mostly shown with live music performance of Club Moral.

23min
color and b/w, stereo
camera: AMVK, DDV
sound: AMVK/ Club Moral
Editing: Lu-Group Antwerp
production: Beursschouwburg Brussels / Club Moral

I made the recording of this movie on Christmas day of 1985, the day after the last feast was done in my parental house. It was a very big house, more than 200 years

old, where my grandparents started a catering business in the early 20-ties of last century. For more than 50 years my family organised banquets, familyfeasts, balls and giant-businessmeetings. It was also the house I was born in, it made my mind the way it works now, I loved the house, it was my second mind.

The last 20 years my father kept the business, called Zaal De Boeck, together with my mother and his brother. Because they all had a very hard life that consisted only of day in and day out hard working, , my uncle wanted to retreat? After a lot of disputes the only solution turned out to stop abruptly everything and sell out. Almost in desperation I decided to make a remembrance out of the athmosphere after the last party. Unfortunately my father died 3 months before, out of grief, because he did not want to stop.

The house was an old wealthy people's house and was divided in two: one for the official life, the former life of the masters of the house. The other part was for the servants. This was the part where we, as a family, lived in and where the kitchens and the other offices were in. It was fascinating to grow up in a house like that, with a seperate very luxurious part, wher we were

not allowed in, but where we, as kids, always intruded to play secretely. Lying in your bed in the expensive smell of all the flowers, exquisite food and good perfume, cigarettes,... hearing people laugh, dance, have fun...

I decided to make 3 seperate recordings, each one of the whole house but from a different angle. It should be a dialogue with a 3rd person: Danny Devos. I regard the house itself as the second person, and me as the first. One recording is me filming while going through all the rooms, one after the other, the whole trip takes 23 minutes, I timed it. The second recording is DDV filming me while I open all the doors and walk through the rooms. The 3rd recording is me filming DDV while following me through the house. The last recording is used inverted in the montage because this explains my position towards the 3rd. In a way he's been left out like this, or maybe its his own choice.

As a startI use only the sound of the house, the cracks on the floor, the steps on the ground, on the stairs, the opening and closing sounds of the doors. From when we visit my fathers'personal closet, where he kept all his personal treasures, I insert the sound of one of the soundtapes I found there: melancholic sixties musac for parties.

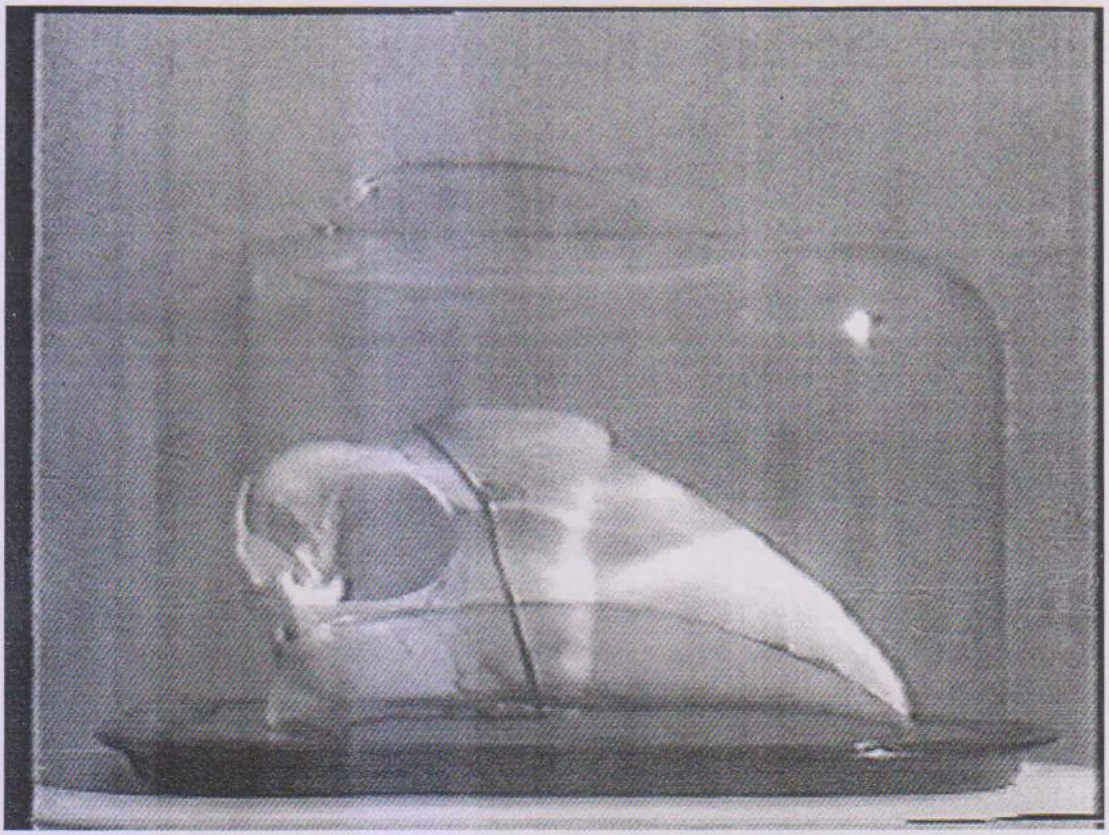
When I walk in that house, I walk in my childhood, in what made me the way I am. This is incorporated by the person of my father himself. It is the love for my father that holds me for loving myself and any other new person that comes in my life. With this film I tried to exorcise that destructive force. I try to force my life into an environment that is mine, and I do this by worshipping that external mind which was this house.

In the beginning of the filmI use an old super8movie my uncle made of me when I was 2 years old. It was with Santa Claus and my father is offering me the wooden replica of the company-trailer with Zaal De Boeck written on i nad which he made especially for me. It was my favorite toy for years. I still have it.

Here and there, the inserted photographs show feasts that went on in the salons in earlier years. It was very important for me that I made the recordings on a moment the smell of the last feast was still in the house. I was offered one morning in an editing studio, so I did the editing in 3 hours.

Small conclusion

It speaks for itself: the last of the mentioned



videofilms was made 15 years ago. I was 35 years old than and the (personal) matters of which the films speak are those who torment people of that age. The medium video as it is is very suitable to deal with everyday life and problems in a very pragmatc way, seems to be a perfect tool to localize and confront very intimate standpoints towards life in general and personal fears and doubts. It is in fact the search of an individual for harmony between what happens outside and what happens inside the head, to establish a personal standpoint towards dichotomies such good and evil, right and wrong, you and me.

...search of an individual for harmony between what happens outside and what happens inside the head, to establish a personal standpoint towards dichotomies such good and evil...

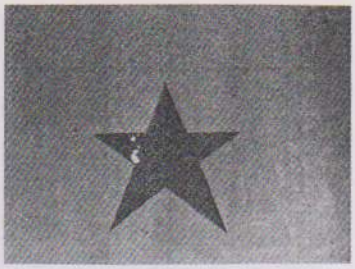
Force of Silence

with images taken from:
"Happiness Is Milk" - *Aditya Satria*
"Silent Forces" - *Anne Mie Van Kerckhoven*
"Suatu Hari" - *Adrianto Sinaga*
"15,000,000 Parachutes" - *Sebastian Diaz Morales*

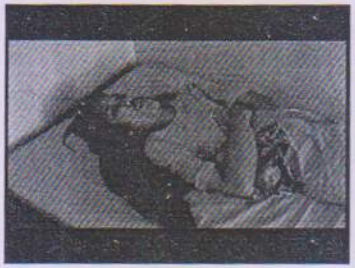
Ronny Agustinus 01-2002

One day,...

there was a man that was so tired after participating in...

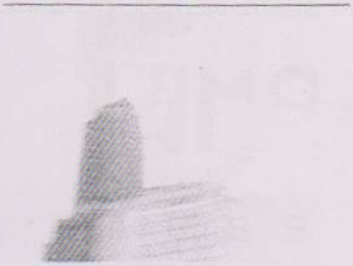


May Day demonstration



He slept so well and didn't wake up...

even the sun was already rising



This man dreamt about places he passed by during the marching...

National Monument...

Cathedral...

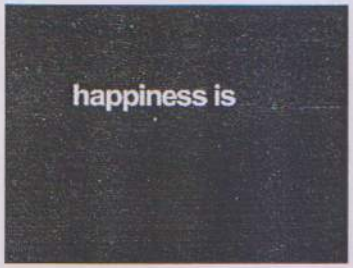
Batavian museum...

Sometimes his dreams became very strange : he saw a flame shining on the dark...

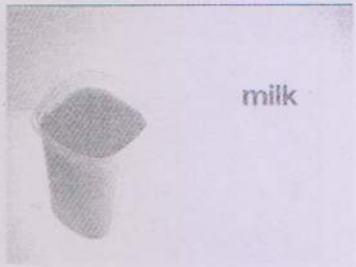
or he saw a bald man holding a katana

or he was buried as a national hero

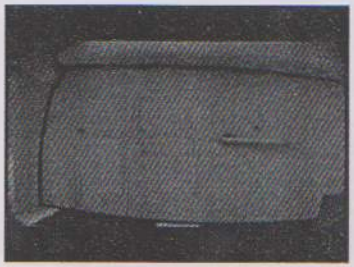
But mostly he dreamt about milk



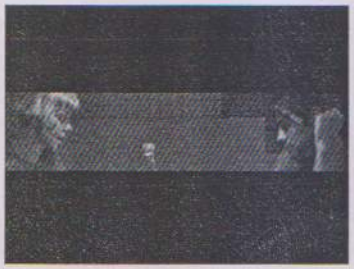
because milk is...



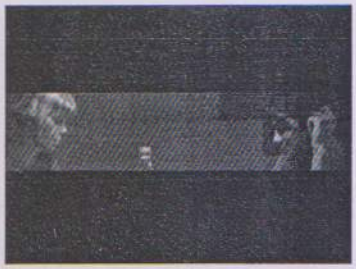
happiness



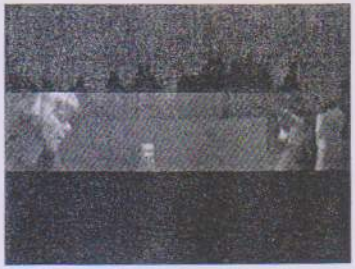
In the middle of his dreams he was awakened by a woman,...



a contemporary video artist who asked him to discuss a seriously deep philosophical problem...



"Reflection becomes a pattern, a frame, which is the same as form and organization. So reflection



become the shape of the dream, and the frame become the meaning"

P A U S E

Tapi, ketika pantulan jadi pola dan bingkai jadi makna, apa yang lalu menyisa dari ujud kasat-mata ini selain perulangan-perulangan citra dan ajal bagi

P A U S E

probabilitas tafsiran? Baik gita dari Tibet dan seterusnya sampai 15 juta parasut: beban pengertiannya tak kunjung dilarikan ke suatu taraf estetik, di mana ia

P A U S E

menyatu sepenuhnya dengan keseluruhan maksud pengucapan--taraf kreatif memang ya, namun sebatas pada pencabutan fung-

P A U S E

si-fungsi asalinya dan peletakan fungsi-fungsi baru yang tidak timbul akibat hubungan antar objeknya dalam sebuah layar tam-

P A U S E

pilan (hubungan yang sebenarnya sangat dimungkinkan oleh sifat perekaman kamera, baik dokumenter maupun fiktif), melain-

P A U S E

kan terberi dalam suatu isyarat perlambang yang begitu ingin dipercayainya. Ya, sang kreator begitu ingin mempercayainya sampai sesungguhnya ia

P A U S E

sendiri tak terlihat benar-benar percaya. Lupakah ia bahwa lambang senantiasa diperkukuh oleh semangat pengingkarannya sekaligus? Tengok saja orang-

P A U S E

orang Katolik, duapuluh abad bersimpuh di depan salib sambil terus meyakini diri: "bukan palang kayu ini yang kami sembah". Ingkar itu hadirkan kekuatan. Ide

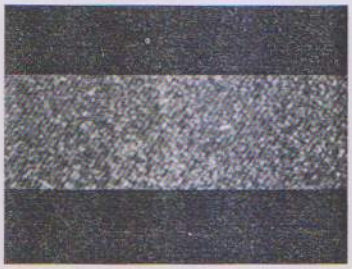
P A U S E

P A U S E

P A U S E

boleh terus melenggang dan melanggeng, sementara Badan akan tetap jadi medan tempur antar daya perwujudannya. Tanpa ketegangan dialektis antara "frame" dengan "meaning" macam itu, tak bakal ada Ide sebagaimana tak bakal ada Badan. Yang ada cuma kecanggihan efek digitalisasi video yang tak saya pahami benar cara kerjanya itu.

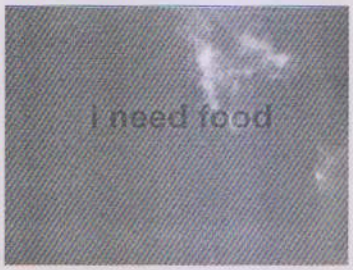
The man just said "Hah?..."



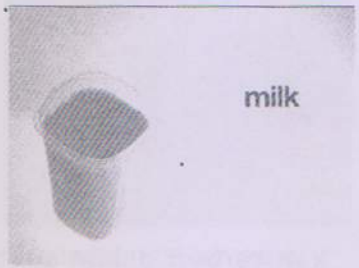
then he collapsed again...

He didn't understand what the woman talked about. In his world, this man is just a reflection

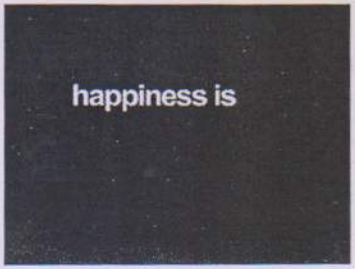
By dreaming, he enters the world of real [at least real reflection]...



and in his world he surely knows that everybody need food...



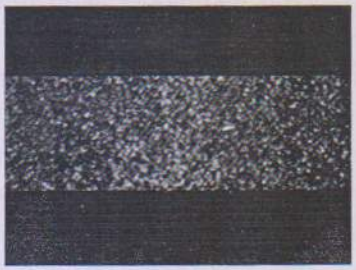
happiness...

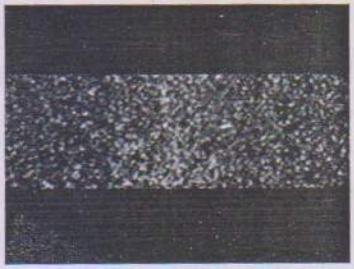


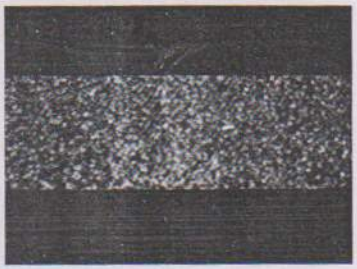
milk...

love...

and religion (perhaps)...







but did he ever knows anyone that need a debate about video art? He can't remember it well. He's just a reflection.

Kronologi Fiksi Visual Kesahihan Representasi

Dari dalam lemari, satu fakta paling baru yang sampai hari ini tersimpan: lebih dari sekedar sebuah filem, ini merupakan suatu kompleks pertanyaan yang berlingkar di seputar pengertian 'dokumenter' dalam representasi penciptaan visual yang pada dini terdahulu dikembalikan lagi asal-muasalnya tetapi dengan suatu pembetulan dan sekaligus penolakannya. *Shot* dokumentatif yang mula-pertama itu bercermin dalam wilayah peng–amatan khalayak, dan filem digital ini masuk secara mendalam ke dalam representasi 'yang pribadi'. Dengan tersendiri, dokumentaritas pada filem ini adalah penggal waktu konkrit satu durasi tanpa penyuntingan dengan bergeraknya secara gradual wujud kenyataan dalam kewaktuan mutlak. Tidak sebagaimana filem-filem digital lainnya —di tempat kami di sini— filem inilah yang secara begitu kentara memasalahkan kedudukan seorang pribadi dengan dan terhadap media teknologinya: ia bercerita namun seraya juga mempertautkan keunggulan perekaman visual yang dalam re–presentasinya boleh kita sebut sebagai kebenaran, ke dalam taraf ambigunya. *'What…'* (Reza Afisina: video digital, 10 menit 48 detik, ruangrupa, 2001) pada pokoknya adalah sebuah pengakuan, bukan terutama pada masalah isi bilamana ia dikaitkan dengan bentuk, melainkan insyafnya kesadaran bahwa dibalik kenyataan permukaan visual–nya, ekspresi yang teknologis akan tetap punya kemungkinan buat selalu berubah sifat dan bentuknya ke dalam suatu palsu dalam keadaan yang sebenarnya sebagaimana kita memahami hal itu. Setelah proses pengakuan selesai, kenyataan dokumenter itu terhan–curkan dengan sendirinya oleh ketrampilan di akhir tayangan: sementara potret dokumenter tetap berlangsung, suara-suara distorsif dan teks penuh menjelang kamera dimatikan memuat Injil Lukas 12: 3—11 Perjanjian Baru, dengan apa pembuatnya merasakan pada moment itu juga, suatu beban penanggungan eksistensial, sebuah cekam yang sebaiknya dimengerti dalam keadaannya yang per-individu dideritakan pula oleh kebanyakan kita. Sampai di sini filem ini terbebas dari ambilan-ambilan perlambang suatu *image* yang biasa kecuali bahwa interelasi teks antara bentuk pengakuan itu dengan terberlakukannya nubuat injilis melalui perantara video sebagai medium benar-benar mendapati pelunasan–nya. Boleh mungkin bahwa upaya sejumlah seniman digital untuk secara keras bertahan akan nilai personalitasnya adalah pada

persitegangan antara upaya menaklukan dan menjadi dalam tataran kreatifitas. Dalam banyak hal, perbandingan antara penciptaan bentuk-bentuk kreatif-teknologis dengan muatan individual itu terletak pada dimulainya kehendak terprivat sang pembuat kepada wilayah kreatif yang tak tentu, yang oleh segenap komponen teknologis perangkat telah tersiapsediakan. Dalam hal ini suatu perangkat teknik seakan hanya suatu kesepelean: yang paling azasi pada kamera adalah hal 'merekam' dan bukan yang lain-lain teknikal itu, dan dengan demikian filem ini memperlihatkan munculnya kondisi paling kini beserta dengan konsekuensi-konsekuensi logis dari tarik-menarik antara yang awam dengan yang tertentu melalui pembagian wilayah teknlogis representasional.

Anne-Mie van Kerckhoven:

Dalam menafsir kembali imaji-imaji, kupakai ulang kesemuanya itu menyilang dari kata terpilihnya. Demi yang kutemukan sekejap ini memerangi bagan-bagan logis untuk menginduksi satu faktor acak tertentu, demi ketimpangan, demi sinkronisitas. Dalam cara ini kuupayakan untuk mengeluarkannya, aku tahu cara kerjanya ketika kesemua itu bekerja. Sambil lalu, kugunakan pengamat sebagai patokan. Imaji-imaji melayani instrumen suatu sistem yang akan terbuktikan. Di saat itulah kupakai komputer untuk menampung kata-kata dan imaji-imaji. Kupakai komputer untuk menghimpunnya dan menciptakan sistem-sistemnya guna diperintah menyangkal benda-benda sementara ia bekerja. Maka informasi merupakan suatu bentuk, sebuah alat; merupakan kanvas tempatku berkarya. Informasi dan data merupakan cat, suatu bauran simpanan dari yang lampau dan kini serta pemikiran masa depan. [(5) hal. 84)]

Aditya Satria:

Dalam berkarya, kan sulit bagi kita misalnya ditanya lagi kenapa begini, karena pada saat itu ada satu bentuk kesadaran tanpa harus saya mengerti. Jadi ketika membuatnya begini-begini-begini, itu ada semacam membebaskan diri pada perubahan, membentuk perubahan itu, dan itu pun satu bentuk kesadaran juga. Yang mau saya capai adalah bentuk intuitif dari karya itu. Gilanya, mungkin itu jadi hal yang nihil, begitu. Malahan, itu membebaskan orang buat merasakan bentuk perubahan itu sendiri tanpa harus ada bentuk kesadaran yang baku bahwa segala sesuatu harus bisa

Nerfita Primadewi, *Revolusi Padi*

diceritakan kembali. Dan terlihat itu sebagai bentuk intuitif yang berubah-ubah. Ya, perubahan. Agak sulit untuk menjelaskan benar-benar bentuk digital ini, digital yang satu kosong satu-satu-satu ini bisa menjadi satu buah *image*, kata saya, "Gila betul kalau kita memikirkan hal seperti itu karena itu bukanlah hal yang harus dipikirkan. Pembebasan dalam memanipulasi bentuk digital itulah menurut saya. Terkadang di saat saya mau membikin sesuatu yang ada dalam otak, susah untuk menerjemahkan keinginan itu pada mesin ini agar ada tampilannya. Maka membebaskan sajalah, kalau misalnya dalam eksplorasi itu saya mendapat bentuk-bentuk yang saya anggap *pas*, ya sudah, *stop* di situ. (4)

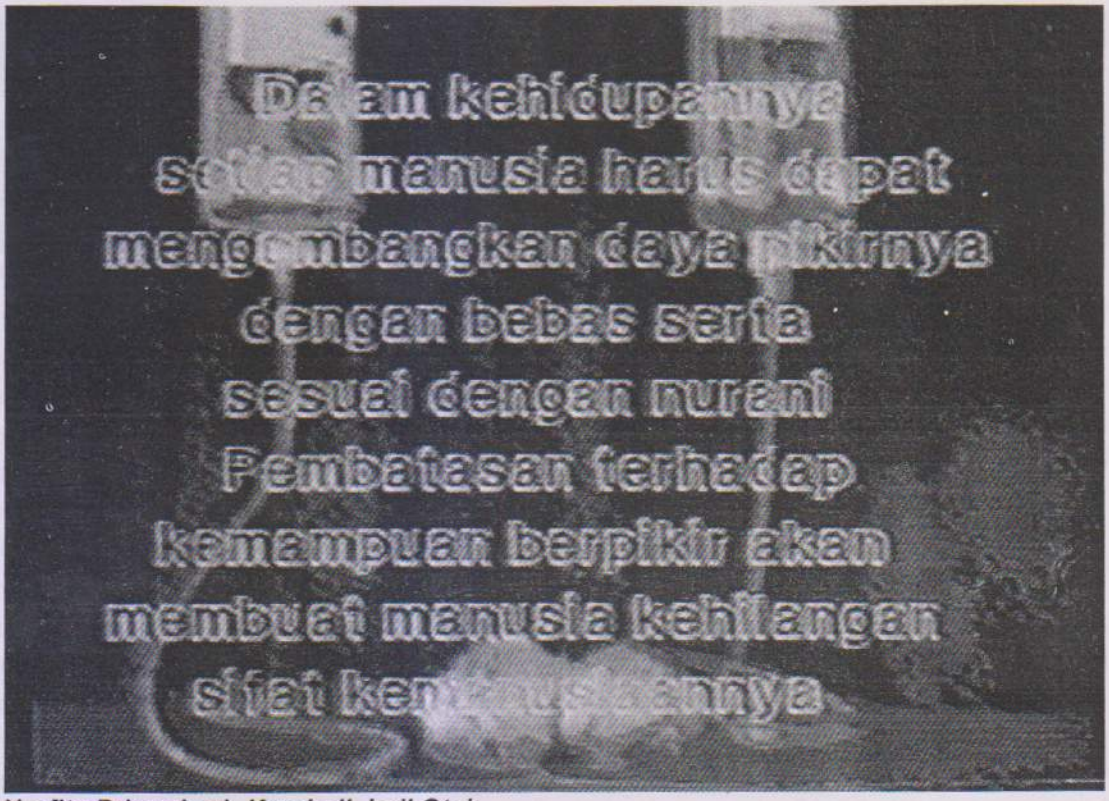
Sebastian Diaz Morales:

Saya kira akan ada sesuatu yang dapat membantu, sesuatu hal yang lebih konkrit, yakni imaji-imaji yang akan membantu bersama dengan suatu montase. Saya membuatnya seakan saya sudah mengetahui satu babakan hingga apa yang menjadikannya itu tampak mempengaruhi segala macam hal yang organis. (1)

Aditya Satria:

Setuju bahwa *image-image* itu harus berhubungan, tapi tanpa mesti menjadi penjelasan yang *fix* bahwa itu harus berhubungan, semacam dibebaskan saja, begitu. Di dalam proses pembuatan karya saya saja misalnya, waktu menge*shoot* Yuna di hari ini, lantas saya ketawa-tawa sama Iwang, diteruskan sendiri tiga bulan sesudahnya, lalu melihat, "Wah, ada gambar kartu Maria", jadi tidak ada satu bentuk yang *fix* untuk harus jadi satu gabungan. Kontekstual sekali bahwa pada saat mengerjakannya hari ini mempunyai perubahan, berikutnya melihat ini sebagai satu keseluruhan, "Oh, ini itu ini-ini-ini", yang paling membuat saya bisa merepresentasikan-lah, lalu menggabungkannya dalam satu video. Itu maksud masalahnya, taruhlah misalnya gambar itu adalah satu teks, lalu ada tulisan, begitu, tanpa harus menjadi suatu bentuk yang menyatu, sebetulnya sudah ada penyatuan, semacam inter-teks-lah, tanpa harus dijadikan suatu bentuk yang baku, dan itu pun bisa dimengerti. Hal itu menurut saya intuitif sekali di mana dalam dunia digital bisa sangat membuat hal-hal yang seperti itu. (4)

Saya kira bentuk-bentuk rasional itu sudah ditentukan adanya dalam karya-karya dengan simpanan memori teknologis ini yang akan berjalin-jalin serbagai relasi-relasi yang akan mengadakan makna sementara imaji-imaji piktural dalam posisi yang berdiri



Nerfita Primadewi, *Kembali Jadi Otak*

sendiri takkan pernah mungkin menjadi makna, hingga imaji-imaji itu harus saling berhubungan dengan imaji-imaji yang lain untuk memperolehnya. (4)

Publik di sini, publik yang menonton "Bertumbuh" ini, mereka tidak ke luar ruangan waktu menonton "padi diinjak-injak?" tetapi apakah mereka melakukan reaksi terhadap apa yang ada dalam tayangan? Apakah reaksinya merupakan sesuatu yang riil kalau begitu dan bukan sebagaimana lazimnya reaksi publik penonton? Maksud saya, kalau ternyata publik melakukan reaksi terhadap tontonan, dan mereka tidak menghadapi situasi riil, situasi di mana kejadian penginjakan padi pada performance *itu sebetulnya merupakan suatu pernyataan, lantas apakah bisa dikatakan bahwa reaksi publik di situ juga merupakan suatu reaksi yang nyata, bukan reaksi yang semu? Maksud saya, apakah reaksi itu menurut anda punya kemungkinan untuk melahirkan kesadaran yang riil?—meskipun mereka melihatnya dengan cara yang tidak riil, bukan? Itulah sesungguhnya yang telah digunakan oleh para politisi terhadap media. (3)*

Politisi dan pemerintah memanfaatkan itu lewat televisi untuk meyakinkan publik

Krisna Murti, *Nenek Moyangku Orang Sangiran* *(Video Publik, Krisna Murti, Krisna Murti, Kanisius 1999)*

bahwa satu-satunya realitas yang sah adalah yang melalui negarapada konstruksi tayangan dalam televisi. Jadi kalau misalkan seniman-seniman juga bereaksi dengan tujuan politis, itu dikarenakan mereka pun pada dasarnya secara tidak disadari telah ikut menggunakan teori yang dilancarkan oleh pemerintah. (3)

Maka harus pula ditambahkan di situ masalah representasi, yakni munculnya bentuk representasi massal. (3)

Krisna Murti:

Sistem otak itu sebetulnya melihat apa yang dilihatnya, ini sebetulnya kelihatannya saja. Dengan demikian bagian inilah sesungguh–nya salah satu yang terpenting di dalam video, yakni bisa memperlihatkan berbagai realitas. Begini umpamanya: ini kamera filem, kamera video, tugasnya adalah me–rekam, *handycam* ini bisa merekam, mena–yangkan, lalu juga merupakan gabungan dari keduanya, di dalam *time* yang sama. Ada kamera yang merekam, menayangkan dan keduanya, jadi kamera itu bermain. Berarti ada dua relitas dan pada satu time yang sama yang pada filem akan tidak mungkin karena membutuhkan waktu satu mingggu atau mungkin satu atau enam bulan baru nanti menuju penayangan. Hal ini bisa menolong untuk memahami realitas secara lebih baik. Sebetulnya gagasan saya sederhana, bila kita tarik lagi kenyataan sehari-hari, entahkah politik, kemiskinan atau yang lain yang ditayangkan pada televisi, apakah sebenarnya itu hanya semacam ilusi ataukah kenyataan, harus dilihat dari mana hal tersebut, tetapi bila kita melihatnya dari wacana itu ia akan bisa bersifat majemuk. Sebetulnya saya ber–angkat dari situ, mau membikin apa saja, berganti-ganti tema atau apa pun, kerangka berpikir saya adalah begitu, itulah yang saya sebut video, yakni untuk memahami realitas. Bila sudah demikian, ia akan lebih mudah, dapat bersifat agak seni, bersifat propaganda atau apa pun.

Itulah bahasa video, lihatlah sendiri di mana sebetulnya letak peran sang pencipta, di mana sebetulnya peran penonton. Tampak sekali bahwa penonton diajak untuk beralih-alih kapan ia akan memakai persepsinya, kapan imajinasinya, kapan seharusnya hal itu pada karya ini didialogkan saja di dalam, kapan itu dikeluarkan, di situ letaknya. (3)

Sudah kalian kenali betul bahwa efek-efek alat teknologis semacam itu juga akan diterima pada individu sebagai penonton dengan hasil yang sama? Seperti misalnya pada karya video Anne-Mie bunyi suara-suara di dalamnya memang sengaja dibuat macam begitu guna melegalkan apa yang digagaskan sebagai situasi opresif seba–gaimana diinginkannya melalui videonya. Pasti, dengan gambar-gambar semacam itu, dengan suara yang diulang-ulang, seorang penonton akan bisa merasakan suatu jenis andaian akan indoktrinasi yang fasistis sifatnya yang melakukan penindasan mental dengan perhitungan terjadinya dampak fisis terhadap massa AnneMie. Begitu juga video-video kalian bertiga, bisa dipastikan telah ada maksud-maksud yang sudah tertera, tercantum di dalam konsep reprsen–tasinya sendiri. Saya tinggal menerimanya saja. Maksud akan hal itu adalah bagaimana proses itu sampai menimbulkan perasaan akan arti tertentu dari efek-efek pada gam–bar dan suara itu sebab keduanya di situ saling berkoneksi secara ketat.

Tatanan interaksi itulah antara lain, sebagian besarnya yang tak bisa dicapai oleh perupa-perupa sebelum video art, yang dengannya peran seni sah untuk dipertanyakan dalam konteks komunikasi yaitu timbulnya akibat-akibat komunikatif antara seni dengan publik. Dalam hal itu, betulkah kalian bertiga sadar terhadap publik, sadar pada psikologi publik?(3)

Aditya Satria:

Ya, menciptakan suatu bahasa tertentu, sampai-sampai pun batu yang diam itu kita dapat mengerti bahwa itu adalah batu tanpa kita harus membaca buku segala macam karena ia bisa menciptakan semacam ba–hasa dengan kita. Saya katakan dunia digital pun begitu, tak bisa alat ini dilihat hanya sebagai objek karena ia terus menerus ber–ubah. Ya, ada semacam potensi, tapi bukan semacam hal yang aktual, yang hanya hari ini karena nanti pasti ada yang lainnya lagi. Relatif. Intinya sebetulnya menciptakan kesadaran. Ia hanya sebagai media. (4)

Materi ruang yang dipakai untuk mengeks–presikan gagasan itu menurut saya tentulah mengalami suatu 'pemasangan', disetting, karena bagaimana pun itu tetap merupakan sesuatu yang ditetapkan, jadi pengambilan-pengambilan gambar untuk merealisir gagasan itu pasti suatu hal yang disengaja.

Berjalan ke mana pun sang pembuat, hasilnya merupakan suatu seleksi untuk bisa menyatakan apa yang digagaskannya. (2)

Nerfita Primadewi:

Dalam sejumlah video karya saya, jarang saya menyiapkan sesuatu. Misalnya untuk karya *'Kembali Jadi Otak'*, saya hanya menyiapkan setting teknisnya. Materi, simbol-simbol, dan image-image saya ambil benar-benar senyatanya di tempat, yang ada dan terjadi di sekitar saya. Dilihat dari kemampuan video oleh karena dapat merekam kejadian yang ada dan secara otomatis membuat representasi adalah unsur terpenting video. Jadi kita tidak perlu mencari-cari sesuatu yang tidak ada dengan bermain-main teknisnya, misalnya. Dengan begitu ia bisa bersifat jamak, tidak hanya di tangan satu orang tertentu, orang biasa pun punya kemungkinan untuk itu. (2)

Bukankah sistem logika antara video dengan seni lukis adalah berbeda? Sistem logika didalamnya itulah justru yang menghancurkan seluruh kemungkinan persamaan antara seni lukis dengan video art. Misalnya dalam hal 'garis': 'garis' di dalam video art mengenal adanya 'batas waktu', sementara dalam seni lukis, tak dikenal adanya 'batas waktu' itu karena sifat representasionalnya yang menetap. (3)

Krisna Murti:

Dalam *video art*, alat itu sendiri sudah membubarkan apa yang dinamakan sebagai realitas yang tunggal, contohnya bila realitas menurut Impresionisme adalah demikian, realitas menurut Kubisme demikian, dengan *video art*, menurut asumsi saya adalah bisa dibukanya begitu banyak realitas dan percampur-baurannya sekaligus. (3)

Mahesa Almeida:

Kalau dipikir-pikir lagi sekarang memanfaatkan apa yang ada saja, *software* yang ada saja. Mungkin kalau misalnya, *"Aduh gila lu,* sudah ada *software,* sudah ada *video card* untuk *ngedit* ke komputer *gitu*, buat apa lagi kita bikin dari bahan yang sudah ada itu dipindahkan lagi ke situ, *kan*", *mendingan* kita bikin sesuatu yang baru dari situ. Dulu saya pernah melukis, cuma sekali. (4)

Yunawantyo:

Kan video itu kesannya maya, sedangkan ini lebih *real*, begitu. (4)

Memang pada seni-seni digital akan mungkin ketika objek secara serta-merta bisa menyatakan dirinya sendiri, bisa mengungkapkan dengan sendirinya dalam keseluruhan organisasi piktorialnya sebagai dijelaskan pada teks-teks dalam karya Mahesa Alemeida, seperti 'escalator explains it self', 'the artist explains him self', 'video explains it self', *semacam itu? Maksud saya teori integritas dalam keutuhan gambaran akan runtuh oleh karena semua ideologi kemaknaan sudah ada dengan sendirinya di dalam objek-objek yang masih mentah sekali pun. (4)*

Aditya Satria:

Susah kalau dalam video mengira bahwa apa yang ada di layar atau TV itu merepre–sentasikan apa yang ada di luar sebelum itu di*shoot*. Dengan manipulasi malah membikin sesuatu bentuk yang *real* lagi. (4)

Pada karya 'Repetitions', *ada tiga hal yang tersampaikan yakni sistem-sistem dalam representasi video digital, ialah pretensi dari sistem seni, lalu sistem objek dan sistem media, yang dahulu belum selesai ditangani oleh seni rupa konvensional hingga jawaban atas perkara itu ditumpukan oleh video digital. (4)*

Mahesa Almeida:
Kenapa dibikin still? Kebetulan saja lagi suka untuk stil-still, agak-agak terpenggaruh dengan suatu model pencerahan dalam bentuk video baru yang sempat saya lihat, bahwa dari *still-still* itu juga bisa dibikin men–jadi bergerak. Sebetulnya "kotak-kotak" warna merah yang menutup-nutup di video saya itu *stills*. Gambar *still* itu lantas digoyang-goyangkan sampai membentuk gerakan, sama seperti gambar diri *"The Dead Artist"* yang tidur itu gambar *still*, lalu dipecah, dibikin bergerak, dikasih gerakan, lalu dimunculkan lagi, seperti itu. (4)

Pada karya Syauqi, 'Rewind', *saya boleh agak tergugah bahwa gambar sebagai sebagai ujud representasi di situ dibuat dengan cara yang sepenuhnya terbalik, yang bagi saya dalam soal ini, selama sejarahnya, hampir tidak pernah dikenal, dan bukan untuk mengejar perkaitan makna antar image sebab ia hanya satu buah gambar belaka selama waktu tayang. Dalam karya Ari Satria Darma,* 'The City', *distorsi atau deformasi yang dulunya diperkenalkan dalam seni rupa moderen, pertama-tama harus berhadapan dengan, tetapi juga sealigus berdialog dengan 'waktu'. Jadi ada kebutuhan atas 'waktu nyata visual', yang memperlakukan objek-objek secara defor–matif dapat sekaligus berpotensi paradoks di dalam satu* frame *oleh ketegangan antara suara dengan gambar pada saat video ini tidak memakai suara sama sekali. Maka boleh diajukan kira-kira apa hubungan yang paling mengasyikan dari seni rupa moderen dengan* video art *itu atau video digital ini atau kaitan yang paling berhubungan maupun yang paling tidak berhubungan sama untuk bisa menggambarkan keadaan dari ge–nerasi yang menegaskan putusnya hubung–an dengan seni rupa moderen Indonesia? (4)*

Aditya Satria:
Pretensi zaman dengan iseng-iseng, barangkali. (4)

Aditya Satria:
Interaksilah pendekatan yang paling bisa membebaskan publik buat memahami seni. Soalnya ketika orang berhadapan dengan karya seni pasti ada kehausan makna untuk bisa mengerti karya seni itu. Ken Wilbur, da–lam bukunya membabarkan soal penerima–an makna dari *viewers* dengan karya seni itu ada pada objeknya, pada karya itu sen–

diri. Selama dalam berkarya, karya seni itu ada pada intensional sang pembuatnya. Yang terakhir, baru pada *viewer*nya. Pada pokoknya Ken Wilbur membahas bahwa ada semacam integrasi antara kesemua hal itu dan menjadi semacam bentuk yang menyeluruh guna mencari suatu makna tanpa harus menjadi keseluruhan itu. Jadi untuk mengerti keseluruhan, ia harus menjadi bagiannya, dan pada saat menjadi bagiannya ia telah menjadi suatu keseluruhan, jadi semacam integrasi. Dengan adanya interaksi, jika bukan membuat situasi, orang bisa menjadi bagiannya, menjadi salah satu dari bagian itu, interaksi itulah maknanya, tetapi tanpa harus menghilangkan objeknya. Objek karya seni itu tidak dihilangkan, baru kemudian adalah intensionalitas pembuatnya. Segala sesuatu tidak untuk menjadi nihil. (4)

Saya ingin tahu perbedaan esensial pada tabung-tabung televisi yang menjadi dua dimensional dengan kerya video instalasimu di mana video-video itu dinyalakan, apa kaitan antara tabung-tabung yang menyajikan pesan-pesan saja sama sekali tanpa gambar, dengan video-video yang menayangkan gambar?

Kekuatan praksis itu justru tidak pada visual, jadi potensi persuasif itu tidak mungkin ada pada visual itu karena masyarakat diharapkan bertindak sesuai yang berada pada tabung-tabung

Jadi ada ketidakpercayaan pada media visual sebagaimana yang terdapat pada media video itu dalam hal penyampaian yang paling persuasif dibandingkan dengan yang dua dimensional. Tadi sudah kau katakan bahwa yang dua dimensional adalah tanda bagi kematian media, kematian pesan-pesan yang dilansir melalui media, tapi di satu pihak gambaran itu bertentangan sekali: pada yang visual kau tak percaya pada potensi persuasif karena itu adalah keadaan sebenarnya yang seharusnya tidak terjadi. (2)

Nerfita Primadewi:

Begini, saya membuat karya dengan tidak memikirkannya dalam *frame* televisi. Medianya memang televisi, tetapi diluar maksud saya untuk berpikir dalam batasan atau kotak televisi, meski memang setiap itu hari kita temui, kita dengar, kita ingat, otomatis dalam konteks judul keseluruhan karya saya, terkadang kita lupa bahwa kita itu punya kemampuan untuk berpikir, minimal menyaring apa-apa yang kita lihat, apa-apa yang kita dengar setiap hari berulang-ulang itu dengan suatu tindakan yang harus dilawan dalam hubungannya dengan rangsangan yang menyebabkan reaksi. Menurut saya, itu berulang-ulang diterima, itulah sebabnya mengapa diulang-ulang, yakni jelas ketika itu ditampilkan dalam media *audio visual*, dengan adanya gambar dan suara, akan menimbulkan citraan tertentu. (2)

Krisna Murti:

Selalu akhirnya ia tidak pernah *direct com-*

munication, dan ketika terjadi transformasi atau persinggungan komunikasi, saat itulah sebetulnya yang lebih penting. Di sana nantinya video itu berurusan dengan suatu komunikasi yang lebih efisien. Pertanyaan saya adalah, video ini menjadi penting karena ia seperti tiruan dari sistem berpikir kita. Jadi seperti komputer, ia merupakan kelanjutan dari otak kita. Oleh sebab itu saya percaya sekali bahwa yang dilihat oleh manusia adalah realitas yang dirumuskannya. (3)

Ya, hal ini sesungguhnya adalah soal perubahan tradisi dalam mencerna apa yang dilihat. Yang mula-mula tidak memiliki ruang dan waktu yang riil, tiba-tiba seolah memiliki ruang dan waktu riil, namun ruang dan waktu riil ini pun ternyata hanyalah seolah-olah. Ruang dan waktu riil yang saya maksud sebagai seolah-olah itu oleh karena ia tidak lagi sepadan pada ketika itu dengan realitas yang sebenarnya. Maka ruang dan waktu riil seperti saya katakan tak lebih merupakan ruang dan waktu riil teknis yang dirumuskan, yakni ruang dan waktu yang ada di dalam layar tayang, hingga kecuali tak sepadan, keduanya pun tidak mengandung hubungan dengan realitas. Dalam hal ini yang ingin saya tanyakan adalah realitas yang tunggal, realitas yang sudah jadi yang ada di dalam layar tayang yakni realitas yang anda ciptakan sendiri itu. (3)

Mahesa Almeida:

Ya, waktu itu lagi suka sekali sama eskalator, saat itu tiba-tiba saja saya mau melihat dan mencoba, "Wah, *asyik nih* kalau misalnya di satu layar yang besar ditampilkan yang besarnya, yang utuhnya, dan dua yang kecil itu dari *view* yang berbeda, jadi sebenarnya buat orang lain ada juga pilihan, tidak cuma melihat dari satu sisi saja dalam satu *frame*, sehingga dia bisa melihat dari arah atas, samping, ke bawah, tidak cuma melihat satu gambar dari satu *frame*, tapi bisa melihat beberapa *options*, dia bisa memilih lebih suka mana, begitu. Pilihan. (4)

Sebastian Diaz Morales:

Pada saya, dengan yang khusus, semata saya ingin, kala pergi dari sini saya ingin ada suatu hal yang dengan jalan itu dapat menciptakan sesuatu dengan orang-orang yang berasal dari sini, dan kemudian mengadakan interaksi dengan tayangan ini, itu saja, bukannya dengan suatu keseluruhan. Itu bukanlah sesuatu yang bisa saya ulang tatkala saya pindah. Saya ingin sungguh-sungguh berinteraksi dengan orang-orang di mana pun di sini. (1)

Anne-Mie van Kerckhoven:

Tradisi dan kepercayaan telah menguakkan rapat-rapat kecemasan akan penyimpangan yang bersifat simalakama. Kitab-kitab suci masa lampau meperlekat imaji-imaji keji akan kekejaman. Bayangan gelap kuil-kuil dan ingatan akan tuhan-tuhan memperlekat penderitaan subjektif akan kekotoran momenter. Dengan cara ini kebebasan membuktikan terjadinya involusi positif, praduga-praduga akan pembuktian adanya keseimbangan yang kekal berikut penting–

nya gambaran-gambaran dini evolusi yang teralami secara negatif. Manakala dikaitkan ke masa depan, involusi yang tertera sebelumnya di atas terdapat pada jejak perasaan moral, sedangkan tebusannya seimbang KINI dengan perasaan yang terpikirkan. Evoulsi dan yang lampau kemudian terpadu ke dalam perasaan yang sensoris. [(5) hal. 65]

Nerfita Primadewi:

Sengaja saya memakai elemen yang mati karena menurut saya slogan itu pada akhir–nya menjadi kata-kata yang mati. Esensi televisi ialah ketika menyala bisa memberi–kan suatu tontonan kepada pemirsa. Tetapi di saat tabung itu sudah tidak bisa menyala —apapun isinya— dia menjadi mati, maka saya mengganggap slogan-slogan di da–lamnya pun akhirnya juga mati. Contohnya begini, pada televisi dengan video *'Disartikulasi I'* memunculkan suatu image tertentu, sebaliknya pada tabung-tabung t.v. terdapat kata-kata slogan, misalnya "Kesetaraan", yang pada akhirnya tidak akan ditonton sebab pemakaian media di sini sudah tidak menarik dan tak ada artinya. (2)

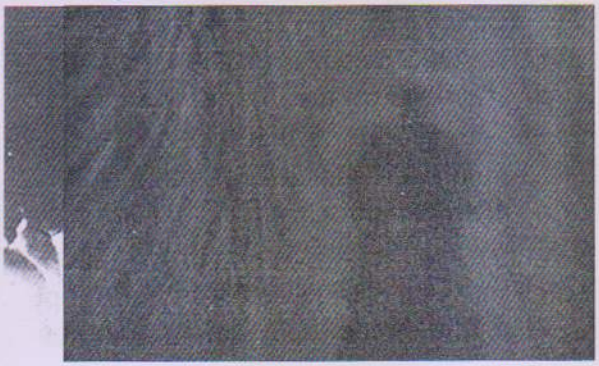
Tentu saja pemerintah tidak begitu peduli apabila sekian individu akan juga punya pandangan yang berbeda, tetapi tentang ini, soal itu berada di luar disiplin realitas yang dipancarluaskan melalui televisi oleh karena disiplin realitas yang disajikan pemerintah melalui televisi adalah suatu aturan-aturan akan kenyataan sebagai suatu bentukan yang meyakinkan secara propagandistis mengenai kebijakan dan selanjutnya kebe–naran akan kebijakan pemerintah. Maka yang lebih memerlukan kritik sebetulnya bukan publiknya, melainkan tayangan itu sendiri. (3)

Krisna Murti:

Pertama karena ia mereproduksi, tidak tunggal. Kedua, ia bisa berkali-kali mela–kukan, manakala ditayangkan seratus kali atau seribu kali dalam satu hari, persoal–anannya bukan bagus atau tidak bagus, bu–kan murah tidak murah, berguna tidak ber–guna, bukan, melainkan dia menjadi sebuah mantra. Menurut filosof, teman saya, Bambang Sugiharto, mantra itu adalah

Adrianto Sinaga, *Suatu Hari*

ekstensifikasi dari pengalaman, sehingga apa yang disebut televisi itu memiliki apa yang dinamakan sebagai *"T.V. Culture"*, banyak orang sudah membahas hal itu. Bahwa pada dasarnya *"T.V. Culture"* bagaimana pun tetap memakai modal besar, mempekerjakan banyak orang, teknologinya pun harus tinggi. Ketiga, supaya kembali modal maka harus juga membuat acara-acara yang disukai, urusannya yakni dengan *mass culture*. Bila demikian tak ada lagi hubungannya dengan kultur, bukan? Oleh sebab itu bagaimana supaya membuat acara-acara apapun termasuk yang namanya dialog politik, untuk membuat *entertainment*, kan? Kedua, *"T.V. Culture"* dikuasai oleh orang-orang yang punya kekuasaan. Dari situ, bentuknya bisa debat politik, orangnya boleh ilmuwan, tetapi konstruksinya, nanti dulu. Saya tidak anti televisi, hanya masalahnya televisi di situ dilihat sebagai sebuah kenyataan: kenyataan yang ultimate dan tidak ada yang lebih nyata kecuali itu. Kalau dulu melihat ada burung bercicit-cicit, "Ah, ini mungkin ada tamu mau datang"; ada tonggeret mau ke luar, "Oh, ini berarti musim panas mau tiba, begitu bukan?" Orang belajar dari sana, sekarang kan belajarnya



dari situ, itulah yang kemudian dipergunakan oleh politisi pemerintah maupun non-pemerintah, oleh orang-orang dengan *interest* dagang yang membuat pesan-pesan seolah itu memang dibutuhkan. Kemudian hal itu seakan-akan menjadi suatu kenyataan hidup yang akan dipakai nantinya sebagai patokan. Kini artinya setiap peran itu dapat dimainkan oleh siapa pun termasuk seniman. Di situlah terjadi sebuah revolusi bahwa setiap manusia, khususnya seniman, bisa memaknai sendiri, membuat t.v.-nya sendiri, membuat video-nya sendiri, hingga akhirnya hal itu akan menjadi suatu paradigma atau wacana seni lukis. Dia bisa menyuarakan layaknya orang melukis atau mematung. Hanya, melukis atau mematung itu media konvensional, tetapi ini adalah new media, di mana nanti originalitas hampir tidak penting, seniman juga tidak penting karena semua bisa dilayani oleh sebuah mesin bernama handycam. Jadi banyak hirarki, banyak hal-hal lain yang dapat dihancurkan oleh media itu sendiri. Saya memberi latarbelakang ini sebetulnya untuk memberitahu bahwa keberangkatan *video art* itu dimulai dari sana. Sehingga nantinya akan menunjukkan bahwa media seni, antara lain adalah video: bisa berupa *digital art, computer art, video art*, maupun video instalasi, sebetulnya adalah suatu sejarah yang nyaris terputus dengan sejarah seni rupa Indonesia. Oleh karenanya ia bukan seni rupa itu lagi, melainkan sebuah hibrida. Sebuah hibrida. (3)

Sifat politis bukanlah tayangan yang men–

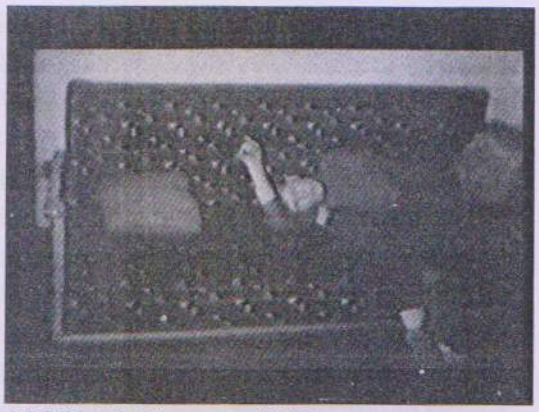
tah, melainkan ia telah mengalami satu konstruksi di dalam karya itu sendiri, dalam hal ini jelas sekali diperlihatkannya suatu pertentangan pada 'Disartikulasi I', 'Revolusi Padi', *juga* 'Kembali Jadi Otak', *terutama dua yang amat jelas,* 'Revolusi Padi' *dan* 'Disartikulasi I', *konstruksi visualnya memang sengaja untuk memperlihatkan pertentangan itu, dan dengan konstruksi visual yang semacam itu, mau-tidak-mau bagimu sebenarnya arti dari konstruksi itu adalah politis, misalnya* image *'seorang yang sedang makan', terhadap* image *'petani sedang bekerja memecah padi', yang antara lain menggunakan tehnik* dissolve *pada* 'Revolusi Padi' *dan* 'Kembali Jadi Otak'. *(2)*

Nerfita Primadewi:

Pertentangan itu saya pandang lebih ke hal-hal yang sederhana, misalnya untuk *'Revolusi Padi',* ide dasar saya ialah: kenapa orang Indonesia itu harus merasa ketika ingin menjadi moderen ia harus mengikuti idiom-idiom yang dibentuk yang sebenarnya bukan oleh kemoderenan itu sendiri tapi oleh pemodal, maksud konsep saya memang seperti itu. (2)

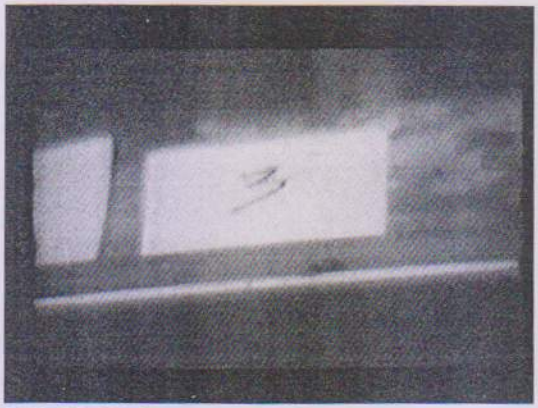
Anne-Mie van Verckhoven:

Bicara mengenai logika dalam segala hal, saya pikir banyak negeri-negeri di Barat memang demikian sebab mereka memiliki para ilmuwan selama lebih tigaratus tahun dan dengan demikian mempunyai pengamatan yang lebih dekat pada benda-benda. Mereka tampak seperti anak kecil yang ambil bagian dalam mesin-mesin dan



AMVK, *39 Steps vs 19 Keys*

mereka tak bisa lagi memenempatkannya sekaligus secara berurutan, ketahuilah, hingga kita benar-benar selalu saja terjerumus semakin dalam ke dalam masalah itu. Akan tetapi lalu satu-satunya hal yang dapat dipikirkan mengenainya adalah "Tuhan telah mati", hingga kitalah Sang Tuhan itu atau sesuatu yang semacam itu. Bahwa umumnya orang di Barat seperti kita benar-benar macam kanak-kanak yang duduk terpisah merangkak-rangkaki ilmu pengetahuan, sedangkan kita tahu tentang hal ini atau itu memang begitu, tetapi kita sudah tak punya petunjuk lagi bagaimana-kah keseluruhan halnya. Itulah sebabnya kita begitu berpaling ke Timur dikarenakan pen-dekatan pemikiran mereka ini berasal dari "Gagasan" besar menyeluruh, sebab saya pikir selama masa yang panjang, kosmologi mereka sudah benar-benar menjadikan mereka tetap memandang pada teror besar menyeluruh, sesuatu yang menunjukkan bahwa tiap-tiap hal terkait bersama-sama dengan seluruh hal, tapi tentu saja ia tidak eksis, namun sekaligus



AMVK, *39 Steps vs 19 Keys*

juga mereka telah melacak apakah yang benar itu memang benar atau yang tak benar adalah tidak benar, kau tidak tahu, hingga itu lebih meninggalkan kita pertanyaan yang didapat daripada yang ditemukan, sampai mereka kemudian menemukan hal yang menurun seperti terdapat pada gagasan yang benar-benar dicoba untuk ditemukan, yakni bagai–manakah kerja otak serta tiap-tiap elemen terkecil dari apakah mahluk manusia itu adanya kini diperuntukkan demi suatu pe–ngalaman yang bersifat mistis, demi cinta-kasih, demi rasa-keterlibatan, dan mereka buktikan itu dalam televisi, dalam filem-filem, ibarat kata "kau tak bisa menyentuh ini perempuan, maka tak bisa kau merasakan apa-apa", di situlah halnya perempuan yang saya saksikan di televisi berbicara tentang masalahnya yakni kaum pria Belanda serta benda-benda listrik yang ada dalam benak–nya, tentu saja dia orang Slavia, dia sudah bicara itu dan menimbang-nimbang, lalu mereka satukan bagian-bagian dari otak wanita itu dengan alat-alat listrik, dia tim–bang-timbang lagi hal itu, lalu mereka mengambil lumba-lumba, maka dia terus menimbang-nimbang, dan kita semua memilah-milah peluang pengetahuan dan pengetahuan dan pengetahuan yang men–jadikan kita terkatung-katung hingga kita tak punya lagi petunjuk ke mana akhirnya hal itu berlalu dan dari manakah asalnya, begitulah seluruh masalahnya. (1)

Aditya Satria:

Memang ada perbedaan antara West dengan Asia. Membaca *"Deconstructions"*-nya Ken Wilbur yang berkata bahwa "setiap benda mempunyai konteks dan otonominya sendiri tanpa harus punya relasi yang terstruktur." Ternyata hal ini sudah pernah diajarkan oleh Budha, di mana tiap-tiap benda apa pun itu mempunyai otonominya sendiri. Jadi ada kesamaan antara Timur dan Barat, yakni tentang struktur yang tidak harus berupa satu kesatuan yang umum, tapi hal yang integral-lah, keselarasan. Maka perbedaan bukanlah semacam perbedaan, melainkan simbol dari suatu keadaan integral. (1)

Nerfita Primadewi:

Bayangan saya begini: tabung-tabung t.v. yang mati di sini berhadapan dengan video tayang sebagai media yang masih dapat berkomunikasi, memperlihatkan nilai yang bertolak-belakang terhadap slogan-slogan tempelan pada tabung-tabung bekas televisi tersebut, dalam hal gambarannya akan pembentukan-pembentukan dan pemakna–an-pemaknaan oleh kekuasaan. Masing-

masing materi dalam karya saya tidak terpisah satu dengan lainnya. Menurut saya kondisi yang terjadi sekarang persis seperti terdapat dalam tayang video itu, bahwa seharusnya suatu media yang bisa berkomunikasi dengan banyak orang dalam jangkauannya dapat menunjukkan arah akan sesuatu yang lebih baik. Namun arah yang lebih baik itu berada pada media yang sudah mati, yang sudah tidak terpakai.

Sebenarnya maksud saya begini, saya cuma mau menggambarkan bahwa suatu komunikasi dengan orang lain dalam jangkauan media itu adalah sesuatu yang sesungguhnya tak boleh lagi terjadi di suatu masyarakat. Lalu, hal yang semestinya dilakukan masyarakat guna menjadi lebih baik, berada pada suatu tempat, pada suatu sistem yang tidak bisa orang menjangkaunya, nah, hal itu saya gambarkan dengan tabung-tabung televisi yang mati. Sebenarnya itu hanya soal media, bisa saja suatu ketika saya pakai koran atau apa pun, mungkin. Itu cuma masalah pemilihan materi, bukan hal yang akan memudahkan antara yang ini dengan lainnya. (2)

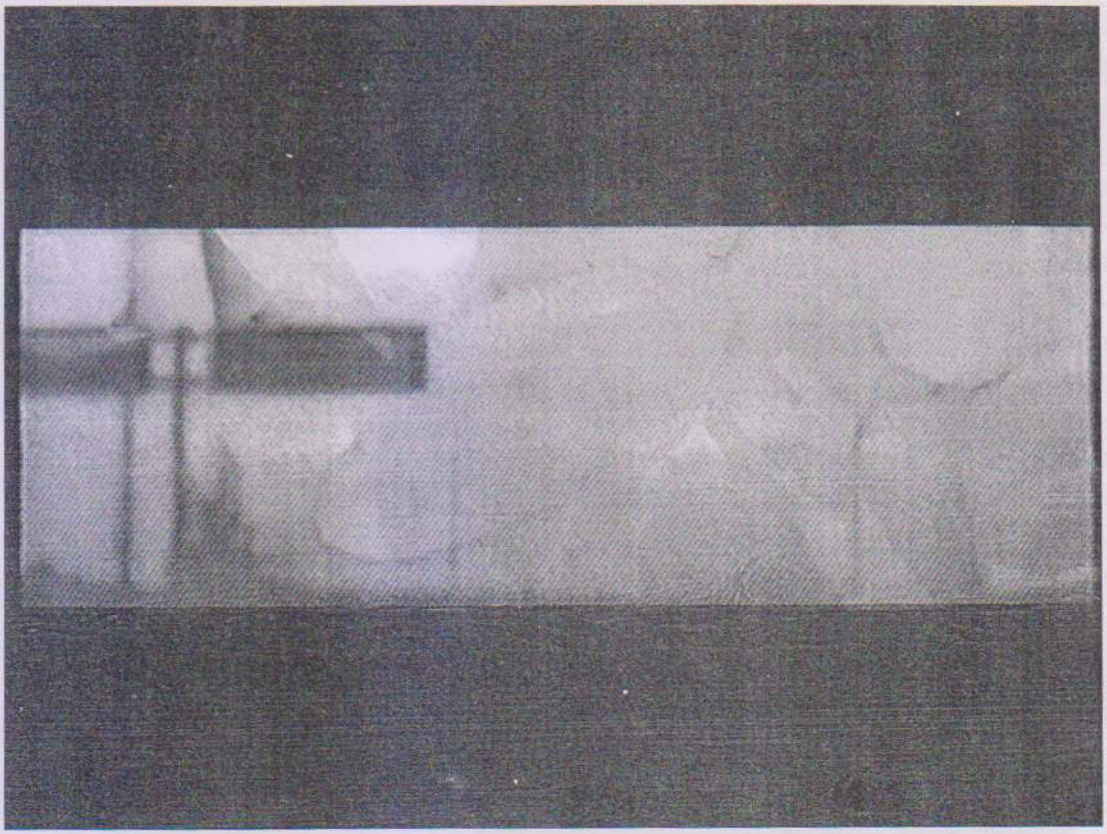
Anne-Mie van Kerckhoven:

1. Dalam tataran superlatif, segala prinsip merupakan konsepsi ilmiah.
2. Dalam tataran komparatif, segala kaidah tersatukan bersama ke dalam satu sintesis ilmiah.
3. Dalam tataran positif, segala fakta didasarkan pada landasan ilmiah. [(5) hal. 62)]

Mahesa Almeida:

Persis waktu mengedit itu bagaimana saya melihat enaknya dari eskalator yang cara kerjanya sudah diplanning cuma buat mengantar kita dari atas ke bawah-dari bawah ke atas, tapi bagaimana eskalator itu bisa dilihat dari sisi yang berbeda, makanya ada pemecahan-pemecahan itu untuk mengubah dan meluaskan arti dari hanya sekedar eskalator. Jadi eskalator itu bukan hanya mesin yang mengangkat orang dari bawah ke atas, dari atas ke bawah, tapi juga bisa menjadi suatu barang yang asyik untuk dimiliki. Dan soal membagi-baginya itu saya ingin menemukan satu titik di mana saya cocok dengan model seperti ini. (4)

Tentang tiga permukaan tayang 'Nenek Moyangku Orang Sangiran', *dalam pikiran saya hal ini dimaksudkan guna mengatasi kelemahan yang dihasilkan oleh sifat dari seleksi* frame *kamera. Bila pada mata telanjang kita bisa sekaligus memandang pada ke tiga dinding, dalam kamera tidak, hingga tampaknya ini mau mengurangi atau mengatasi kelemahan akan utuhnya gambaran yang dibentuk oleh alat ini. Tidakkah dengan demikian boleh dimaksudkan bahwa* video art, *dengan perkata lain adalah* video *dan* art, *yakni* video *adalah bagian teknologinya, dan* art, *bagian ideologinya? dengan mana bisa diartikan bahwa video adalah cara untuk memahami realitas, dengan jalannya adalah melalui art itu tadi, sebab video adalah alat, tetapi untuk bisa memahami akan suatu tindakan realitas, ia harus melalui apa yang di sebut sebagai*



Mahesa Almeida, *Repetition of those Days*

seni sehingga mencapai tahapan medium. Maka itu pemahaman atas apa yang disebut video art *tidak mungkin bila hanya dengan sebutan 'video' belaka yang nanti pengertiannya hanya akan kepada teknologi sebagai perangkat semata, dan dengan itu saya mengajukan adanya beban historis akan penamaan tersebut dengan cara menempatkan video sebagai teknologi, sementara* art *di situ adalah ideologinya demi digunakannya ia untuk memahami realitas atau memahami dunia. (3)*

Krisna Murti:

Yang dibawakan oleh orang ini realitas yang ketiga, tapi apakah dia melontarkan ini sebagai relitas yang *ultimate* atau tidak, itu pertanyaannya. Saya pancing, mungkin ini realitas yang ultimate, selama 25 menit ini, tapi setelah itu saya buka: *"Lho!*, ini juga ada realitas lagi!", cuma inikah yang benar? Belum tentu serta-merta orang akan berkata, "*O*, ini yang benar; Jemek Supardi — sang figur utama *performance art* di dalam karya video ini— ini yang betul-betul realitas", tidak juga. Tugas saya memang mengganggu itu. Dengan kemampuannya, ma–

Anne-Mie van Kerchkhoven, *Head Nurse*

nusia bisa memahami apa-apa yang se–sungguhnya dimiliki olehnya, itu yang per–tama; kedua, ketika adanya fenomena-fe–nomena seperti terjadi dalam televisi dan semacamnya itu, saya berharap mereka bisa berkata bahwa ini rekaan, ilusi, sebuah imajinasi kesenian. Di sinilah letaknya saya bermain-main supaya pemahaman secara teknis mengenai realitas yang terjadi itu akan mungkin ada pada rekaman itu adalah realitas kedua. Nanti yang tepat sebenarnya adalah yang keempat, di lima menit terakhir itu. Tugas saya berarti bagaimana mema–kainya untuk melihat sebuah kenyataan, kenyataan yang bukan lagi berupa realitas. (3)

Melalui perspektif sedemikianlah terdapat peluang guna melakukan pendekatan teknis atau pendekatan teknologis terhadap kemungkinan berpengaruhnya psikologi penonton dalam hal bahwa penonton pada kenyataannya tak punya kesadaran untuk waspada sejauh mana kesadaran di sini bisa dibangkitkan atau bahkan diperburuk oleh tipuan dari kemampuan-kemampuan tek–nologis. Di situlah filem-filem yang diperun–tukkan bagi wilayah representasi massal telah dengan sangat berhasil mengadakan

suatu arahan dan bentukan komunikasi lewat kemampuan-kemampuan rekayasa teknologisnya semisal menciptakan kondisi-kondisi tertentu yang menguasai emosi penonton dengan hasilnya berupa kesadaran semu oleh karena sesungguhnya mereka berada secara begitu dalam pada ketaksadaran oleh perekayasaan teknologis atas impulsi-impulsi manusiawi. (3)

Anne-Mie van Kerckhoven:

Pengantar ritual bagi Memori ADALAH imajinasi. Orang mengharap-harap ritus khusus akan imajinasi, sementara kehampaan adalah KINI dan memberi harapan. Dalam kearifannya, kekuatan itu mengungkapkan dirinya sendiri dengan keawasan ekstrim yang mengonsentrasikan eloknya kekuatan, sedangkan kearifan akan kecantikan menguakkan kekuatan pikiran. Seturut pendirian ini maka Fauvisme merupakan Futurismenya *Art Nouveau*, *Die Brucke* merupakan *Blaue Reiter*nya Gerakan Moderen, dan Kubisme merupakan *Dada*-nya *De Stijl*. Sekaligus juga Konstruktivisme memperkecil Realisme Magis, Realisme Baru memperkecil Bentuk Bebas, dan Surealisme memperkecil Fungsionalisme. Titik nadir tercari bersama pengidentifikasian dirinya dengan pepohonan. Semua yang di bawah adalah orang-orang dan mereka yang berada di atas tergantikan sepenuhnya pada kuda. [(5) hal. 62)]

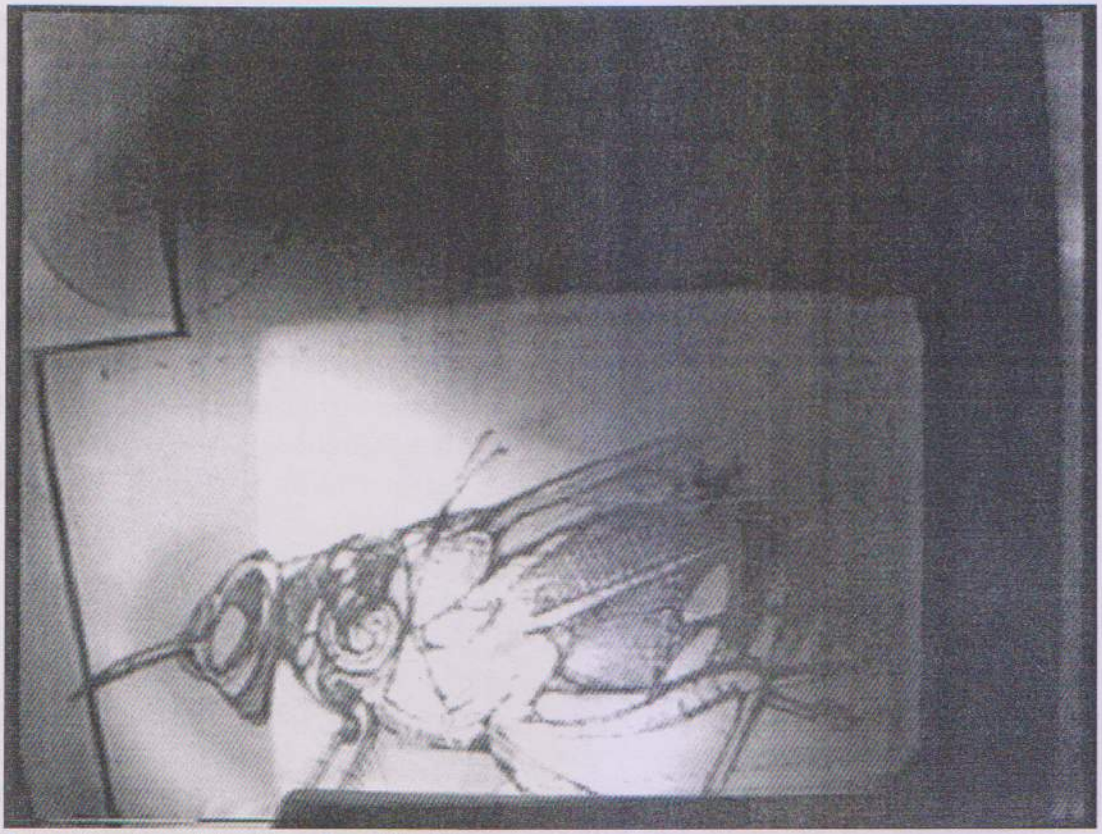
Sebastian Diaz Morales:

Imaji, dari suatu ketentuan ke momen, momen yang mengekang dalam gerakan sehari-hari, bagian dari selubung kelompok yang terikat, dan selubung ini bersifat abadi. Pengamat dapat dengan cukup bebas memasuki asosiasi imaji-imaji, perhatiannya akan terpenuhi dalam suatu hubungan telanjang yang membangun persepsi akan satu keseluruhan di mana kita menjadi bagiannya. Imaji-imaji melambung dalam ruang dan waktu yang sama. Imaji-imaji, dalam pergerakannya, mustahil untuk dipisahkan satu sama lain, kesemuanya akan bersama-sama berada di dalam perilaku objektif yang sama.

[SDM: *video texts, relief map for Rijksakademie*, 1999]

Adrianto Sinaga:

Gagasan saya, sebegitu jauh adalah seperti *puzzle*. Saya mengambil gambar-gambar yang saya suka, yang mengesankan, lalu sesudah saya dapatkan, saya lalu mencoba memutarkan musik setiap malam, kemudian memadukannya serentak untuk dapat menjadi *puzzle* hiingga saya menemukan sesuatu yang sebenar-benarnya karena pilihan gagasan saya mengenai 'kebahagiaan' ingin saya dalami lagi, maka terpikir oleh saya bahwa pikiran mengenai gagasan itu takkan saya paksakan, sebab kala kita bicara soal 'kebahagiaan', segera ada suatu hal baru dalam pikiran saya. Saya beroleh ide baru dalam benak. Bagi saya, tak ada bentuk gagasan akan 'kebahagiaan' itu, bagi saya yang ada hanya mengenai 'waktu' dan 'tempat' untuk hal itu. Tak ada itu gagasan 'kebahagiaan' yang seimbang bagi diri kita



Sebastian Diaz Morales, *Paralelo 46*

sendiri dalam cara kehidupan kita entah baik atau buruk. (1)

Sebastian Diaz Morales:

Tidak, di situ ada gambar, benar-benar sebuah gambar, ketahuilah, ini suatu metafor, kau dapat pahami itu dengan suatu cara atau semacam mengikuti kisahnya dengan jalan yang mendasar saat ini, atau dapat juga kau lengkapi ceritanya yang sudah kau saksikan. Hafiz ada mengatakan suatu hal yang tak pernah saya tahu bahwa begitukah kiranya orang-orang itu dikatakan lebih seperti klas menengah... Untuk menyeimbangkan kelas menengah, maka mula-mula diberikanlah parasut yang dicoba untuk pertama kali diterjunkan. Saya menginginkan payung-payung itu merupakan payung yang berkata, "Datang dari Utara, aku tiba di Selatan", demikianlah payung ini selama beberapa hari. Dengan cara berparasut inilah dia terjun, saya hanya mengikuti arah payungnya yang tak terkendalikan, jadi bila tiba saatnya 'drama' di mana dia akan mendarat dimainkan, dia akan berusaha mendarat di tempat itu, akan tetapi bukanlah kenyataan yang akan membuat-nya terjatuh, di mana kesemuanya akan tetap se-

Sebastian Diaz Morales, *The Percecution of the White Car*

perti semula; maka ide ini merupakan suatu trans-parasut mana kala dia terpelanting... Karena tokoh ini merupakan perwujudan dari parasutnya, jatuhnya mungkin takkan sampai mengacaukan jalur kota besar, hanya seakan berupa pemandangan sekeliling... (1)

Aditya Satria:

Jarang sekali pakai *shooting*. Pada saat saya melihat satu buah objek, tidak dengan pikiran bahwa ketika akhirnya masuk ke komputer objek itu akan masih seperti itu. Tapi itu juga tidak dengan membakukan bahwa objek itu misalnya akan ditambahkan ini atau itu, tidak, meski bisa juga seperti itu, jadi saya hanya ambil yang saya anggap menarik, meski ketika dipindahkan jadi berubah. Itu semacam penolakan. (4)

Yunawantyo:

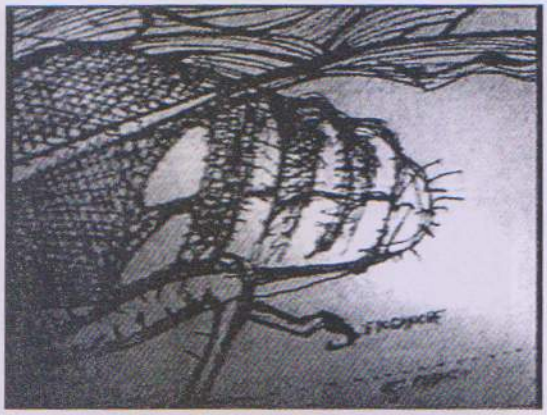
Yang *1 + 1* itu diambil dari filsafatnya Henrie Bergson. Maunya menyampaikan sesuatu dari sisi yang berbeda, begitu. *Ha-ha-ha*... Diambil dari pemikiran itu, *"wuih"* 'dalam' juga, *nih*, kosmos, alam semesta itu bagaimana. Ya, imejnya dari situ, dari grafik-grafik planet-planetlah, terus divisualkan saja, digrafis lagi, dibikin lagi, diolah lagi. (4)

Mahesa Almeida:

Saya membuatnya kadang-kadang seperti waktu saya pas bawa kamera saja ke Plaza Senayan, melihat eskalator, *"Wah, keren juga nih* eskalator", terus ya spontan saja menge*shoot* eskalator, malamnya langsung dikerjakan, mengutak-atik video tapi tidak dengan dipikirkan atau apalah, tidak pakai *planning* dulu mau bikin apa. Hampir semua karya saya itu dengan spontan, tanpa terlalu berkonsep. Dan itu sebetulnya cuma satu eskalator saja, cuma pas meng*edit*nya yang satu dimajukan, satu dimundurkan. Sebenarnya itu satu sumber. (4)

Krisna Murti:

Tentu saja televisi itu dekat dengan kebudayaan massa dan dengan produksi karena ia adalah suatu *TV Culture*; dan saya tidak punya pretensi untuk membuat sejarah baru. Yang menjadi penting adalah saya membuat sebuah narasi, narator itu saya gender, sebab saya pikir karya video saya itu dalam pengertian representasi adalah mengenai mistifikasi sejarah, peran militer, peran Soeharto, militer sebagai oknum atau sebagai keseluruhan dan sebagainya, dan semua itu ada di dalam *frame 'Pengkhianatan G 30 S PKI'*. Tugas saya adalah, video yang sudah ada di sini, narasi yang sudah ada, skenario yang sudah ada, representasi yang sudah ada, saya ganggu dengan *zigzag* acara masak-memasak, maka itu ada warna *pink*nya. Apakah Krisna Murti bertanggungjawab sebagai seorang *historian* misalnya, tidak, karena dia mempunyai tanggungjawab untuk berkomunikasi representasional. Nah, saya berpikir apakah saya harus membuat karya yang baru, tidak perlu, karena filem itu sudah ada di kepala setiap orang, tugas saya adalah mengganggunya, dengan narasi baru, dengan warna baru, dengan teks baru, dengan penutur baru, dengan dibolak-balikkan sehingga filem itu menjadi *pinky*, saya ingin menunjukkan ada dua *kitsch*. Dan *double kitsch* itu di dalam kesenian bisa juga menjadi karya seni. (3)



Sebastian Diaz Morales, *Paralelo 46*

Saya sudah mengira bahwa kecenderungan umum dalam melihat filem karya Arifin C. Noer itu selalu dengan sudut-pandang sosial-politik. Akan tetapi, boleh saya boleh ingatkan bahwa kecenderungan umum itu teramat lupa bahwa ketika dalam filem, sosio-politik itu sudah dengan semestinya menjadi berada di dalam struktur teknis filem, dan saya harus menganggap filem itu termasuk filem terbaik Indonesia untuk menjelaskan soal antara rekayasa realitas yang di pahami kita mengenai, katakanlah pemahaman sejarah, dengan realitas tehnik yang ada di dalam filem sendiri yakni betapa kita sebetulnya alpa bahwa filem dengan

kecenderungan untuk melakukan pemaksa–an ideologi atau penindasan akal sehat, sesungguhnya pun dilakukan melalui teh–nifikasi sinematografis yang amat canggih yang pernah ada. Buat saya, ternyata ideo–logi negara —dalam kasus ini— selalukah berarti mengalahkan apa yang dinamakan sebagai ideologi seni, meski seni telah menggunakan kemampuan teknologisnya melalui video sekalipun! (3)

Aditya Satria:

Tanpa dikenakan pada objeknya, terasa bahwa makna itu hanya ada pada *viewer*–nya, kontekstual sekali hal itu, cuma ke–mudian yang dilakukan adalah menghakimi bahwa inilah yang paling benar, jadi: teks sehabis teks sehabis teks, lantas sesudah ini apa? Nihil, *kan* jadinya. Karena percaya hal yang metafisis, maka saya percaya di saat berkarya ada semacam bahasa bagi saya sendiri tanpa hal itu harus dirasional–kan dan tanpa itu harus saya mengerti. (4)

Mahesa Almeida:

Teks-teks itu sebenarnya menjelaskan eskalatornya bahwa seni-seni itu dalam kata-kata *"...Explain It Self—Explain It Self"*, hanya diganti saja depannya jadi *"The video explain it self"*-lah, terus *"The escalator explain it self"*, terus *"The artist explain him self"*... itu dikutip dari Barbara Kruger, se–niman kontemporer Amerika yang karya–nya tulisan-tulisan semua. Nah, kalau kata "Seniman"-nya itu dikarang sendiri. Tapi itu tetap spontan juga, soalnya pas waktu mengerjakan, "Wah, apa ya kata-katanya?", persis di samping ada buku Barbara Kruger, buka-buka, "Oh, wah, ada nih," langsung saja dimasukkan. (4)

Bahwa tetap ada yang dinamakan dengan memori dari keseluruhan struktur psikologis pada diri tiap individu dalam hal bagaimana ia berhadapan dengan objek abstrak sekalipun atau yang statis sekalipun.

Maksud saya di sini ialah berperannya dengan tiba-tiba disfungsi pengandaian dalam melihat misalnya lukisan bersama semacam tatanan emosi, tatanan psikologi yang memang sudah baku oleh karena si pengamat tiba-tiba harus mengubah seluruh tatanan yang pernah didapatnya pada bentuk-bentuk seni dua dimensi yang kon–vensional, sementara bentuk ekspresi pada video digital tentulah bukan tehnik pemin–dahan lukisan ke media elektronik. Akan halnya si pengamat tadi, dirinya seakan di–paksa untuk melihat karena ketergantung–annya pada waktu, dalam keadaan yang tak dapat diulang. Tak bisa diulang dalam konteks 'waktu nyata video'. Boleh di–mengerti bahwa pada video, ada 'panjang waktu', durasi, yang harus dicapai untuk melihat imaji-imaji bermetamorfosis menjadi makna dan menjalin kesemuanya bilamana di dalam satu ruang dan waktu yang sama. Misalnya "Bunda Maria" dengan "Sosok yang Telanjang"dalam 'Line' *itu berada sejajar di dalam 'waktu' dan 'tempat' yang sama, namun dalam kedaan gerakan yang berlainan seperti ditempuh dalam video* 'Escalator'*dengan memperlihatkan sekali–*

Krisna Murti, *Belajar Antri Kepada Semut* *(Video Publik, Krisna Murti, Krisna Murti, Kanisius 1999)*

gus dua frame *kecil, dan satu gambar yang besar yang tak lain akan mudah dilihat sebagai menjelaskan kedudukan manipulasi dengan kemungkinan besarnya untuk bisa mencapai titik makna. Mesti diingat bahwa manipulasi di sini bukanlah sejenis tipuan, melainkan secara khusus adalah suatu tatacara. (4)*

Aditya Satria:

Ya, ini kontekstual sekali. Misalnya melihat sesuatu dari satu filem itu tidak bisa dilihat sebagai satu objek yang berhenti. Kalau misalnya itu dilihat dari sisi lain yang berbeda, ia bakal jadi bentuk yang lain seperti dalam karya-karya video saya, saya banyak mengambil *footage* dari gambar karya orang lain, misalnya karya saya yang kedua, *"Printer Versus Aphextwin"* itu sebetulnya video rekreasinya Ratih sama bapaknya ke Jepang, lalu terpikir kalau misalnya itu dilihat dari sisi yang berbeda, ia bisa berubah sama-sekali. Berubah bentuk dan berubah makna, jadi tidak ada satu hal yang berhenti, selalu ada perubahan atas segala sesuatu. Soal *printer* di situ sebetulnya mau memberi tahu suatu paradoks itu sesungguhnya hal yang paling biasa dengan gerakan-gerakan seperti itu. Jadi hidup yang sekarang kita anggap nyata itu sebenarnya adalah maya

karena sifatnya relatif, lalu saya gabungkan kedua hal itu dengan hal-hal yang digital, bisa diketahui bahwa hal-hal yang digital itu tidak bisa dilihat hanya sebagai objek, tapi sebagai subjek yang sebetulnya hidup, karena mempunyai perubahan, dia hidup, begitulah. Video *'Line'* itu malah mengambil dari filem komedi. Jadi *tittling* akhir filem yang ada gambar hutannya itu di*edit*. *Tittling*nya dihilangkan. Tambahan kata-kata, *"It is a large room for all people"*-nya diambil dari satu lagunya Laurie Anderson dan *image* filmnya diambil dari filem *'Jungle To Jungle'*. (4)

***D**alam* 'Kembali Jadi Otak' *ada banyak sekali pengulangan gambar-gambar statis, sama sekali tanpa menggunakan gambar hidup,* shot-shot *yang berada dalam bagian frame gambar otak atau yang berada di dalam gambar dua tabung infus adalah gambar-gambar yang statis, di dalamnya ada beberapa kali pengulangan, lebih dari empat kali untuk satu gambar untuk waktu yang berbeda, untuk fase yang berbeda, bagaimana pengulangan-pengulangan itu dibuat untuk tujuan konsepsi karya* 'Kembali Jadi Otak'? *(2)*

Saya menyinggung soal gambar. Ada gambar seorang berkacamata empat kali tampil dalam tayang dan sebelumnya sudah disertai dengan gambar-gambar yang lain, gambar-gambar lain yang juga masuk ke dalam apa yang harus dinyatakan berada dalam suatu konsep pengulangan, lalu gambar orang terbunuh juga dengan pengulangan, mula-mula pengulangan dengan close up *wajahnya, lalu pengulangan sosok tubuhnya dan orang-orang yang beramai-ramai. Sebenarnya banyak sekali pengulangan, ya saya tahu kesannya, tapi akan saya tanyakan padamu lebih pada kaitan teknisnya: teknis ide dari gambar-gambar pada karya itu. Perbedaannya hanyalah warna dasar-warna dasar yang berbeda yang mengontur gambar otak itu, ada suatu* background *di dalam otak, yang tinggal jadi skema gambar saja, gambar-gambar di situlah yang diulang-ulang. Sebetulnya yang aku mau tahu, adalah sejauh mana sebenarnya kemampuan video untuk membuat representasi, untuk mempengaruhi secara persuasif atau secara destruktif, secara perseptif, pokoknya seluruh kemampuan yang diberikan oleh video, yang tak diberikan oleh media lain dengan memasuki lebih detail pada banyak pengulangan daripada dengan dua karya lainnya. (2)*

Nerfita Primadewi:

Seperti sudah saya katakan, bahwa itu adalah representasi dari suatu kejadian yang tidak saya saksikan. Saya menerima itu sebagai pesan yang mati. Mengapa tidak saya cari *image* yang berbeda karena pada pikiran saya, saya menerima itu bukan sebagaimana saya melihatnya sendiri langsung. Sebagian besar orang sebenarnya melihat suatu kejadian karena mendengar, bukan karena mereka melihatnya sendiri. Maksud saya begini, kita tidak melihat sendiri hal itu, andai misalnya saya akan meng-

ambil gambar itu bergerak, maka anggapan saya kita itu menonton. Cara berpikir saya ialah yang bergerak itu kita melihat sendiri, maka ketika itu berhenti, berarti saya tidak melihat sendiri. Sebenarnya itu cuma ma–salah media, masalah bahasa, jadi menurut saya yang lebih penting, apa yang mau di–sampaikan, video itu seperti bahasa.(2)

Ini adalah pengulangan dengan interupsi, yakni pengulangan yang membutuhkan waktu sekian detik atau sekian jeda sampai muncul kembali lalu dijeda lagi, diinterupsi lagi oleh gambar lain, baru kemudian muncul lagi.

Interupsi di situ itu adalah gambar. Dan kua–litas interupsi, kualitas gambar yang menjadi interupsi itu sama kualitasnya dengan yang diinterupsi, nanti interupsi itu, gambar yang ada di dalam interupsi itu, akan muncul kembali hingga jalin menjalin dalam sama kualitas waktu tampilannya, sama kualitas maksudnya dan sama kualitas imajinya, maka bagaimanakah kita mungkin berpikir — sebetulnya dalam hal ini adalah masalah kepepalan gambar dan banyak terdapatnya gambar— hanya gambar yang 'a' nanti muncul lagi ketika di 'd', tetapi gambar yang nanti muncul di waktu 'b' dan 'c' ini, sama kuatnya dengan yang 'a' dan dia akan muncul lagi di tempat lain sebagai interupsi, jadi hampir tak ada kemungkinan untuk berpikir karena gambar yang 'pertama' itu harus diimbangi oleh interupsi yang 'kedua', 'ketiga' dan 'keempat', dan yang nanti akan muncul lagi. Andai saya tanyakan misalnya gambar 'a' ini adalah gambar yang di–interupsi oleh gambar yang kualitasnya sama, 'b' ini oleh gambar yang juga sama, lalu 'c' ini oleh gambar yang sama, masing-masing ini nanti akan muncul di sini, dan susunan–nya nanti akan sama lagi seperti ini dan akan muncul lagi, seperti dalam karya video 'Kembali Jadi Otak'.

Misalnya ada delapan fakta, delapan fakta gambar, dan waktunya adalah 'a', 'b', 'c' 'd', 'e','f', 'g', 'h'. Gambar yang 'pertama' akan muncul di waktu 'a', lalu berturut-turut nanti gambar yang 'pertama' ini akan muncul di 'i', jadi pada urutan ke sembilan setelah diinterupsi oleh tujuh gambar sebelumnya, begitu terus akan berulang, itulah yang saya maksud sebagai pengulangan, bukan peng–ulangan di detik itu juga, tetapi pengulangan yang melalui interupsi oleh gambar-gambar dengan kualitas maksud yang sama.

Oleh karena umum ditahui bahwa video antara lain punya kemampuan untuk merekam gerak, merekam realitas tetapi sekaligus mencip–takan realitas baru, sedangkan pada 'Kembali Jadi Otak' *banyak sekali dipakai imaji-imaji statis. (2)*

Bahwa peranan para perupa di Indonesia, meskipun sudah terdapat beberapa per–ubahan teknis atas cara representasi, pada kenyataannya landasan pemikiran dan landasan tindakan berkaryanya boleh di–katakan tetap sama. Dengan kata lain, ha–nya beda pada representasinya, tetapi teori tehnifikasi objektifnya tetap tidak geming,

Sebastian Diaz Morales, *The Percecution of the White Car*

dari katakanlah tahun '60-an ke atas ketika mereka berbasiskan sosial-politik, lantas seni rupa 'penyadaran' yang basis kegiatan–nya adalah politik, sebelumnya juga Gerak–an Seni Rupa Baru yang teoretis sosio-po–litik, anda ternyata pun membuat seni rupa video dalam batas sosio-politik juga, seperti ada garis kelanjutan atas masalah semacam itu, persoalannya adakah dalam video art sesudah semua bentukan representasi yang lain-lainnya, melahirkan pula semacam aturan, aturan nilai baru dalam melihat re–presentasi dalam kaitan jatuhnya teori waktu pada video art *ini setelah sebelumnya wa–cana seni rupa dikuasai oleh teori mengenai "sidik jari" sang pembuat yang sinonim dengan representasi jiwa pencipta sebagai subjek, saya tidak melihat perbedaan hakiki dari berubahnya teori-teori representasi dari seni di sini, dari mula-mula pada kanvas, filem, lalu televisi, dan akhirnya* video-digital. *(3)*

Krisna Murti:

Saya mau menawarkan banyak pilihan, maka itu saya tidak pernah bersikap menya–rakan karena memang video itu pada dasar–nya begitu, identitas itu sendiri tidak terlalu penting, yang penting adalah problem itu sendiri, saya sekedar membuat sebuah penjajaran. Saya juga cuma mengambil, betul-betul saya mengambil itu sepotong-sepotong begitu saja, sebagai alternatif, dan saya tidak memberikan sebuah konstruksi politik yang jelas. Saya tidak begitu, karena saya menganggap pikiran itu sudah ada di benak, yakni mengenai video, mengenai ko–mersialisasi, dan juga mengenai mistifikasi pemikiran, saya hanya ingin menggoda itu: benarkah ini? Oleh karena saya mengang–gap ini sebuah representasi, saya ingin mencoba kemungkinan ada representasi lain, tapi saya melihat satu realitas ini, maka saya ingin membuka ini saja, karena ko–mitmen saya bagaimanakah membuka pe–mahaman realitas itulah yang lebih penting daripada menunjukkan bahwa inilah yang benar. (3)

Anne-Mie van Kerckhoven:

(Sudah kusaksikan hidup berlalu tergegas: bukan demi apa pun aku mencipta, kala duniaku sendiri adalah tempat di mana secara khusus kekebalan muncul menentang yang disebut evolusi 'normal' dengan segala konsekuensinya yang berasal dari hubungan dengan jenis mahluk manusia lainnya. Bersama kepercayaan dan harapan lakasana penyembuhan tertinggi.)

Penyelewengan yang mendasar dan ter–hayati dari setiap eksistensi berada tepat di hadapanku. Perasaan-perasaan bersalah merangkaki kakiku seakan seekor ular, mencengkeram selangkang. Kesadaranku berpendaran lenyap selama detik-detik terbangun sadar dalam kamar, tempat dosa asal tak saja bercokol, tapi juga menunggu-nungguku. [(5) hal. 40)]

Tatacara ini jalin-menjalin dengan semacam semangat atas terpengaruhnya secara mendalam bentukan yang lahir dari kondisi-kondisi intuitif penciptaan melalui tersedia–nya image-image *jadi dan artifisial dalam memori komputer karena dorongan intuitif seperti itu, juga sudah dicapai oleh seni-seni moderen sebelum* video art, *sebelum digital, bagaimanakah alur yang menghantarkan–nya hingga sampai kepada kondisi intuitif yang diperlukan ini yang bisa diambil lewat persediaan* image-image *dalam komputer digital dengan sekian kemampuan mani–pulatifnya atas pengerjaan dengan media* video computer *itu? Malahnya, bentukan yang lahir dari kondisi intuitif tersebut berhu–bungan erat dengan posisi orisinalitas se–buah karya, sementara yang dikerjakan oleh ketiga orang di sini boleh disebut cukup tak berhubungan dengan orisinalitas itu berda–sar alasan adanya sudah persediaan tekno–logis di dalam perangkat itu. Maka akhirnya bagaimanakah cara untuk bisa memastikan konsep bentuk ini dengan cara menentukan* image-image *itu bila bersinggungan dengan fakta bahwa dahulu telah sedemikian ada suatu percaya akan persepsi mata dan pe–kerjaan tangan. (4)*

Acuan permasalahan

Perspektif khusus, peserta proyek:

Aditya Satria

perupa video-digital, belajar seni rupa pada Universitas Pelita Harapan, Jakarta; tinggal dan berkarya di Jakarta;

karya teracunya:

Happiness is Milk
(video digital/5 menit/ruangrupa, 2001)
Line (video digital/2 menit 54 detik/1999)
Printer Vs. Aphextwin
(video digital/3menit 18 detik/2000)
Rabbit
(video digital/3 menit/ruangrupa, 2001)

Adrianto Sinaga

pekerja filem iklan, lulusan Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta, tinggal dan berkarya di Jakarta;

karya teracunya:

Pada Suatu Hari (video/7 menit/2001)

Anne-Mie van Kerckhoven

seniman multimedia, tinggal dan bekerja di Belgia;

karya teracunya:

Komfort Uber Alles!
(video/16 menit 17 detik/1980)
Place is Where the Mind is
(video super8/11 menit 18 detik/1982)
39 Steps vs. 19 Keys
(video super8/23 menit/1983)
4 Uitersten
(trans.video dari 16 mm./6 menit/1984)
The lips of Osiris Ani
(video super8/17 menit 50 detik/1984)
De Mens in het Dier
(video U-Matic/16 menit/1985)
Hier Woont mijn Huis
(video U-Matic/24 menit 12 detik/1985)
A Dieu (video U-Matic/35 menit/1986)
L'Age D'Or
(video dok. Instalasi/5 menit 27 detik/1987)
Torens (video super8/5 menit 15 detik/1988)
Atman/Wombman
(video super8-VHS/8 menit 38 detik/1988)
Victoria (VHS/5 menit 14 detik/1989)
Silence Forces
(video digital/5 menit/ruangrupa, 2001)

Sebastian Diaz Morales

fiksionis video asal Argentina, lulusan Seni Rupa Rijksakademie, Amsterdam; tinggal dan berkarya di Belanda;

karya teracunya:

Paralelo 46 (video/55 menit/1998)
The Persecution of the White Car
(video/25 menit/2000-2001)
The Story of the Dutch Hole or the Story of the Whole (video/25 menit/2000-2001)
15.000.000 Parachutes
(video digital/25 menit/ruangrupa, 2001)

Perspektif dukungan:

Ari Satria Darma:

The City
(video digital/3 menit/ruangrupa,2001)

Krisna Murti

pelukis, perupa, sutradara seni rupa video, lulusan Seni Rupa Institut Teknologi Bandung, tinggal dan berkarya di Bandung;

karya teracunya:
Nenek Moyangku Orang Sangiran
(video/9 menit 30 detik/1997 & dok. video instalasi)
Pertumbuhan
(video dok. video instalasi: 30 menit/1998)
Makan Malam Bersama Lalat dan Ulat
(dok. video atas video *performance art*; dan video 35 menit/1998)
Pembalut Wanita Cap 'President'
(video/30 detik/1998)
Losing Face (video/2000)

Mahesa Almeida
video digitalis, belajar pada Desain Grafis Universitas Pelita Harapan, Jakarta; tinggal dan berkarya di Jakarta;
karya teracunya:
Enlightenment
(video digital/2 menit 23 detik/2000)
Yumm Escalator
(video digital/3 menit 35 detik/2000)
R, G, B (video digital/4 menit 7 detik/2001)
Drown (video digital/4 menit 9 detik/2001)
A New Sun
(video digital/3 menit 30 detik/2001)
Same Sun Different Sky
(video digital/3 menit 38 detik/2001)
Repetition of those Days
(video digital/4 menit 50 detik/2001)
Kinky Machines (video digital/6 menit/2001)
Nola (video digital/5 menit/2001)

Nerfita Primadewi
seniman, berkarya dengan media video, lulusan Institut Seni Indonesia fakultas Filem dan Televisi, tinggal di Yogyakarta;
karya teracunya:
Revolusi Padi (video/6 menit/1999)
Disartikulasi I (video/3 menit 25 detik/1999)
Kembali Jadi Otak
(video/15 menit 30 detik/1999)

Yunawantyo
seniman digital dan D.J. musik, jebolan Institut Kesenian Jakarta, tinggal dan berkarya di Jakarta;
karyanya:
1 + 1 = 3 (video digital/3 menit/2001)
Vapaur Trail (video digital/5 menit/2002)

1) Aditya Satria, Adrianto Sinaga, Anne-Mie van Kerckhoven, Sebastian Diaz Morales: Dokumentasi "*Video Art: The Interviews*", Juni 2001

2) Nerfita Primadewi, wawancara 5 Juli 2001.

3) Krisna Murti, wawancara 22 Juli 2001.

4)Aditya Satria, Mahesha Almeida, Yunawantyo, wawancara 8 Juli 2001.

5) '*Beauty, therapeutic use of*', Anne-Mie van Kerckhoven, penerbit MUHKA, Antwerpen-Belgia, 1999.

jurnal empat bulanan merisalahkan seni rupa

KARBON

TERBITAN AKAN DATANG : PERFORMANCE ART