



The 4th Korea-Indonesia Media Installation Art

Dialogue with the Senses

The 4th Korea-Indonesia
Media Installation Art
Dialogue with the Senses
Oct. 21-Nov. 3, 2016
Galeria Fatahillah
Jl. Taman Fatahillah No. 3
Kota Tua, Jakarta

www.creativekorea.id
www.arcolabs.org

CURATORIAL
Curator: Jeong-ok Jeon
Asst. Curator: Evelyn Huang
Assistant: Febriana Pratiwi

EXHIBITION
Production Manager: Arief Atto
Coordinator: Hilmi Fabetta
Production: Team Serrum

MEDIA RELATION
Manager: Maya
Assistant: Maria Tisa Chaterine

PUBLIC PROGRAM
Gallery Tour: Arcolabs
Early Age Art Workshop: rurukids
Teenager Art Workshop: Serrum And Plus

PUBLICATION
Translator: Nadia
Editor: Nadia, Lili Selden
Graphic Design: Each Other Company

Oct. 21-Nov. 3, 2016
Galeria Fatahillah

Jl. Taman Fatahillah No. 3
Kota Tua, Jakarta 11110



**Anang Sapto
Choi Suk Young
Eka Nurvista
Fajar Abad
Heri Dono
Hye Rim Lee
Kim Hyung Joong
Park Seung Soon
Ricky "Bobby" Jantra**

**Curated by
Jeong-ok Jeon**



ARCO/LABS



**Congratulatory
Message
Ucapan Selamat**

**Curatorial Essay
Essai Kuratorial**

**About Artworks
Tentang Karya**

**About Artists
Tentang Seniman**

**Acknowledgements
Ucapan Terima Kasih**



CONGRATULATORY MESSAGE

I would like to convey my congratulations and gratitude to everyone who contributed to the 4th Korea-Indonesian Media Installation Art Exhibition.

This exhibition was initially organized in 2013 to celebrate forty years of diplomatic relations between the Republic of Korea and the Republic of Indonesia. For nearly half a century, the ties and friendship between the two nations have been expanding and deepening in terms of politics, economics, cultures, and beyond. In order to celebrate its ever-growing friendship, the Embassy of the Republic of Korea annually hosts a variety of cultural events, during a month-long Korean Festival in October. This exhibition is one of the main events in this festival, and I anticipate it will provide a significant perspective on Korea's cultural diversity.

The organizers have brought together some of the most innovative new media and installation artworks by nine exciting artists from our two nations. The works featured this year revolve around the theme of *Dialogue with the Senses*, where each work focuses on the role of our senses, as opposed to logic and reason, in how we engage with the world. Thus, this exhibition will allow us to interact with each work using all our sensory capacities, including sight, hearing, smell, taste, and touch.

When we encounter a new culture, we remember its color, fragrance, flavor, feel, and sound; but with modernization and westernization, our primal reliance on these senses has been increasingly devalued in favor of logical analysis and rational thought. The artworks featured here question that hierarchy by inviting us to reconnect with our senses and perceptions. At the same time, the artworks urge us to rethink the conventional emphasis placed by modern societies on sight, and instead encourage us to explore and delight in our other capacities.

It is my hope that this exhibition will not only provide both Koreans and Indonesians with a uniquely memorable experience with contemporary works of art, but it will also promote vibrant cultural exchanges between the Republics of Korea and Indonesia.

Sincerely,

CHO TAI YOUNG
Ambassador of the Republic of Korea
to Indonesia



UCAPAN SELAMAT

Pertama-tama, saya ingin menyampaikan ucapan selamat dan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam Pameran Seni Media Instalasi Korea-Indonesia yang ke-4 ini.

Pameran ini pertama kali diadakan pada tahun 2013 dalam rangka memperingati 40 tahun Hubungan Diplomatik antara Korea dan Indonesia. Selama hampir setengah abad, hubungan dan persahabatan kedua bangsa telah meluas dan bertambah erat di bidang politik, ekonomi, budaya dan lainnya. Dalam rangka merayakan tali persahabatan yang terus berkembang ini, Kedutaan Besar Republik Korea selalu menyelenggarakan beragam acara kebudayaan (Festival Korea) di berbagai kota setiap tahunnya selama sebulan penuh di bulan Oktober. Pameran ini merupakan bagian dari Festival Korea yang diadakan di Jakarta, dan saya berharap dapat memberikan gambaran yang jelas atas keanekaragaman budaya Korea dalam pameran ini.

Penyelenggara pameran akan menghadirkan sejumlah karya media baru dan instalasi yang paling inovatif dari 9 (sembilan) seniman Korea dan Indonesia. Karya-karya dalam pameran ini mengambil tema *Dialog dengan Pancaindra*, dimana setiap karya menekankan peran dari panca indra kita, di samping logika dan nalar dalam memahami dunia. Dalam pameran ini, diharapkan kita dapat berinteraksi

dengan setiap karya dengan menggunakan kemampuan indrawi kita: penglihat, pendengar, pencium, perasa dan peraba.

Ketika berhadapan dengan budaya baru, kita mengingat warna, aroma, citarasa, tekstur dan bunyinya. Namun seiring modernisasi dan westernisasi, kepercayaan kuno kita terhadap pancaindra tersebut kian kehilangan nilai dibandingkan dengan analisa logis dan pemikiran rasional. Karya-karya dalam pameran ini mempertanyakan hierarki tersebut dengan mengundang kita untuk kembali terhubung dengan panca indra dan persepsi kita. Di saat yang sama, diharapkan melalui karya tersebut dapat mendorong kita untuk memahami kembali penekanan konvensional yang diberikan oleh masyarakat modern atas penglihatan serta merangsang untuk mengeksplorasi dan menekan kemampuan indrawi lainnya.

Saya berharap melalui pameran ini tidak hanya akan memberikan pengalaman unik yang tak terlupakan atas karya seni rupa kontemporer bagi masyarakat Korea dan Indonesia akan tetapi dapat menggalakkan pertukaran budaya yang dinamis antar dua bangsa.

Hormat kami,

CHO TAI YOUNG
Duta Besar Republik Korea
untuk Indonesia



LISTEN TO THE LIGHT, TOUCH THE SOUND, LOOK AT THE SCENT

“Do not deceive yourself; do not think that you ‘receive’ painting by the eye alone. No, unknown to you, you receive it by your five senses.”—Wassily Kandinsky¹

Although sensory perception is our primary mode of connecting with the outside world, bodily ‘sense’ has been devalued against abstract ‘reason’ throughout history. From classical times to the medieval and modern eras, bodily ‘sense’ was considered to be insignificant because it was a source of fallacy, immoral for its association with pleasure, and inferior in the mind-body dualism. Even though our body is what is physically placed in the world, we neither know about the world, nor interact with it by means of our body because bodily experiences and the perspectives that derive from them do not provide us with a truth about the world.

An influential French phenomenologist, Merleau-Ponty, criticized such traditional prejudices and argued that the reality of the world is perceived by our bodily experiences. Concerning myself at the moment of writing this essay, sitting at a table in a crowded public restaurant, I know more about my world through my physical senses than my mental capacities. I hear noises coming from the adjacent tables, and the spicy fragrance and bitter taste of ginger tea course through me, while I also feel the cold surface and vibration of the table and see countless motions dart in and out of my view. Truly, as Merleau-Ponty puts it, “I am conscious of the world through the medium of my body”² and thus my body as a subject of sensation connects us and makes sense of the world about us.

Dialogue with the Senses is an exhibition whose aim is to explore ‘sensory experience’ and its significance in the course of our lives. Oscillating between digital and analogue, the exhibition stimulates various sensory experiences to encourage audience members to engage with the works of art at multiple levels. Some arts are hands-on and interactive, requiring physical contact or direct operation by the audience. Some are participatory in that they stimulate the

¹ Kandinsky, Wassily. “Concrete Art (1938).” *Art and Its Significance: An Anthology of Aesthetic Theory*. 3rd ed. Ed. Stephen David Ross. New York: SUNY Press, 1994, p. 675.

² Merleau-Ponty, Maurice. *Phenomenology of Perception* (1945). English Translation edition. Trl. Colin Smith. London and New York: Routledge Classics, 2008, pp. 94-95.

audience to become a performer within the works on display. All of them draw a sense of emotion and psychological excitement through the stimuli of sensory experience. Therefore, the body in this regard plays a central role in perceiving each work of art.

Notably, the sensory experiences that are pivotal in this exhibition are essentially different from traditional modes of art appreciation. Unlike the viewing of paintings or sculptures in conventional exhibitions, the new mode of art appreciation presented in this exhibition goes beyond the visual. We are not only viewing a work of art, but also hearing, touching, smelling, and tasting it. In that respect, this exhibition also challenges the long-term privileging of ‘sight’ in the appreciation of art, and recovers the power of all other physical senses that are equally as valuable.

Dialogue with the Senses is proud to feature 9 dynamic artists from Korea and Indonesia, all of whom consider the participation of the audience to be a crucial factor in completing their work. Likewise, each artist reveals in the works exhibited here his or her long-term interest in and concern with art. Intriguingly, the Indonesian artists of the group are more keen on conceptual installation and object based work, while the Korean artists showcase their work based mostly on media technology such as computers, internet, sensors, videos, and projectors. As a result, the works by the Korean artists in this exhibition tend to rely on the visual, auditory, and tactile senses, while the Indonesian artists emphasize olfactory and gustatory experiences.

Yogyakarta artist Elia Nurvista presents her sculpture installation “Sucker Zucker”, which is approximately translated as ‘exploitation sugar’. The playful rhyming of the two words, “Sucker Zucker”, draws audience members into a reinterpretation of colonial history intertwined with ‘sugar’. Sweet and bitter at the same time, Elia’s work can be tasted by audience members, as an act of getting in touch with their unknown history. For this artist, sugar is not merely an ordinary commodity, but a medium to explore history and society. Adopting the critical stance of an anthropologist, Elia positions sugar not as a source of ‘taste’, but as something closely related to power and capital. Appearing as a luxury gemstone, her sugar sculpture is exhibited in a sophisticated display, reminding us of its original place and status as a luxury good consumed by the upper classes during colonial times³. Shifting in status to the commonplace and presented in relation to labor issues, her sugar sculpture is still relevant

³ Mintz, Sydney W. *Sweetness and Power: The Place of Sugar in Modern History*. New York: Viking, 1985.

to us as it generates multiple conflicting responses in the midst of current debates about globalization and neo-liberalism.

Fajar Abadi, a promising artist from Bandung, also shows his interest in food. As an artist who believes in food that exceeds art, Fajar has highlighted the ‘ephemerality’ and ‘rasa’ (flavour, taste, sense) of food in a wide range of art forms, including performances, installations, and community projects. In his work titled “Rasarumah” (which can be translated as ‘home-aroma-therapy’), he created an aromatherapy candle with two different scents: one represents the popular Indonesian chicken soup (sop ayam), the other the common Korean fermented soybean paste stew (doenjang jjigae). Commonly served at family meals in the two different cultures, sop ayam and doenjang jjigae, as mundane food, provoke longing for family and memories of one’s hometown. Subtle and trivial, the ephemeral scent from the candle serves as an invisible yet powerful art medium that arouses a variety of sentimental and sensory responses from the audience.

If Elia’s history and Fajar’s memory were metaphorically proposed, Anang Sapto, another artist from Yogyakarta, favors a literal approach to question relating to history and memory. Intrigued by the history of post-war Indonesia and its path toward modernization, Anang chose a past event, the 1962 Asian Games, as his subject for this exhibition. Specializing in anamorphosis, he presents moments of badminton playing and cycling in his serial installations “Games of the New Emerging Forces”, projecting the scenes in murals on the wall and the floor. The distorted mural silhouettes of athletes in the gallery space unfold into a clear visual form as people move around and stand at a right angle for viewing. Sports for Anang is not just a reference for recalling history, but serves as a metaphor for life and an aspect of everyday culture.

Another Indonesian artist Heri Dono from Yogyakarta showcases his hanging sculpture, “The Trio Angels”. An internationally acclaimed artist and a pioneer in the emergence of contemporary Indonesian art, Heri highlights ethnic tradition as a fundamental idea and influence in his work⁴. Borrowing the mechanical principle of wayang (puppetry) and the idea of opposite forces in Hinduism, he portrays three angels flying, although it is unclear whether they are ascending or descending. The Trio of Angels invites the audience to experience multiple sensations of sound, light,

⁴ Supangkat, Jim. “The World And I: An Essay on Heri Dono’s Art Odyssey.” *The World And I: Heri Dono’s Art Odyssey*. Ed. Jim Supangkat, Irma Damajanti, Elly Kent. Jakarta: PT. Mondekorindo Seni International, 2014, p. 38.

and movement. Incorporating low-tech mechanical devices, Heri's approach to kinetic object as handicraft thus stimulates the senses at multiple levels. The angels' wings, as in much of his oeuvre, point to artistic freedom as his ever-lasting quest.

Ricky "Babay" Janitra is the only Indonesian artist in this exhibit to create a media-based video mapping installation. Growing up heavily immersed in the digital culture where reality and virtuality is often blurred, Ricky represents himself as a recipient of the benefits of a technologically driven society. However, he is also aware of being restless about that digital culture, as the cyber-net world has challenged his identity. His installation "Illogical Room" is composed of the several layers of mosquito nets that are hanging from the ceiling and showered with projected images of signals and sounds symbolizing cyber activities. Audiences are welcomed to walk through the nets who become a performer as part of his installation. Through audio-visual effects, Ricky makes the audience feel like they are lost in cyber space.

As the Indonesian artists demonstrate, the exhibition illustrates that our senses perceive things simultaneously, mixing and interacting with each other. Through such synesthesia of experience, we recognize that instead of merely observing phenomena around us through relying on only one kind of sense, we actively utilize a range of bodily senses to communicate and engage with our surroundings. Such a reliance on our bodily senses also occurs when we encounter new cultures, and in this regard, the artists in this exhibition suggest a way of appreciating other cultures through sensory experiences stimulated by their work.

As a musician and new media artist, Korean artist Park Seung Soon presents media art content for audiences to play a variety of traditional Indonesian instruments using water. Titled "Symphonie Aquatique", Park's instrumental installation enhances hands-on interaction between audience and work of art through direct contact with the water contained in a glass bowl. That is, each bowl of water serves as a musical instrument. Incorporating digital media, whereby a computer program creates a set of sophisticated musical instruments, the performance is nevertheless undertaken spontaneously by anyone who plays it. By virtue of his experimental music installation turning us from music consumers into creators of our own music, Park's work allows us to witness our long-held contemporary belief that anyone can be an artist.

The shift in roles between artist and audience also occurs in Korean artist, Kim Hyung Joong's interactive bioart. If Park

makes art that enables bodily contact to produce sound, Kim Hyung Joong makes human sounds turn into images. Kim's digital animation "JangDNA" reacts to the human voice. As if painting on a canvas, the human voice is constructing and deconstructing digitally animated images on a screen. The images that are reacting to the human voice serve as a representation of collected human DNA. The program Kim applied into the system is so sophisticated that the DNA movement seems alive and generated of its own accord. Kim also implemented traditional Korean rhythms so that in "JangDNA" the DNA moves according to the rhythm. After all, the body of the audience is an essential tool for experiencing his work.

Another Korean Choi Suk Young approaches his media art as a form of play. His video installation "Interactive SeeSea Drawing" is designed to invite the audience to contribute a drawing and play with the work of art, together with the artist. Choi's sensibility toward and love of nature encouraged him to share his awareness of the importance of nature, which provides a never-ending sense of security and maternal warmth. His work mostly engages with children, who are invited to draw endangered underwater animals on a piece of paper. Their drawings are then scanned and appear on the projected video, as if the animals have been back to life. Play and participation is crucial to Choi's art, for he wants art to become a playground that enhances our emotional state.

Hy Rim Lee is a Korean artist whose unique art is built on 3D animation. Her interest lies in the intersection of culture, technology, women, and artificiality. Over the last decade, her projects have evolved around a digital character named TOKI. TOKI is Lee's imaginative hybrid creature, formed of a human and a bunny. In "Obsession/Love Forever" TOKI's body parts are contained in several brand-name perfume bottles. For this exhibition, three body parts have been selected—the hand, lips, and eye—each part representing the sense of touch, taste, and sight respectively. Her work elicits consideration of how the female body has been represented and commodified by the current phenomenon of prioritizing appearance above other personal qualities.

Living in the era of digital media, we experience how multiple senses operate together as one sense evokes another. As an extension and catalyst of our sensory life, media not only affects all aspects of the senses, but opens the door to new sensations⁵. As demonstrated by Marshall McLuhan, digital culture has granted us the extended

⁵ McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man* (1946). Korean Translation edition. Trl. Kim Seung Gi. Seoul: Minumsa, 2007, p. 87.

experience of synesthesia that goes beyond any singular sense experience. Meanwhile, exhibitions are a means of communication where artworks communicate with audience members, who serve as recipients of the messages conveyed. It is not a one-way visual communication, but an interactive form of communication affecting multiple senses. Our personal experience with a work of art is important because our experience is particular and thus special. When we experience a work, and how we experience it, makes all the difference. In this circumstance, our various senses themselves constitute a medium of communication and through that communication, we discover that there is no absolute truth.

JEONG-OK JEON
Curator

DENGARKAN CAHAYA, RABALAH BUNYI, LIHATLAH AROMA

“Jangan menipu diri sendiri; jangan berpikir bahwa Anda ‘menerima’ lukisan oleh mata Anda saja. Tidak, tanpa Anda sadari, Anda menerimanya melalui kelima indra.”

—Wassily Kandinsky¹

Walaupun persepsi sensoris merupakan alat utama kita untuk berhubungan dengan dunia luar, ‘indra’ tubuh telah kehilangan nilainya atas ‘nalar’ abstrak sepanjang sejarah kemanusiaan. Sejak zaman klasik hingga era pertengahan dan modern, ‘indra’ tubuh dianggap sepele karena merupakan sumber kekeliruan, asusila karena asosiasinya dengan kenikmatan dan inferior dalam dualisme pikiran-tubuh. Walau tubuh adalah yang secara fisik berada di dunia, kita tidak mengetahui apapun mengenai dunia, ataupun berinteraksi dengannya karena pengalaman dan persepsi badaniah tidak memberikan kenyataan atas dunia kepada kita.

Seorang ahli fenomenologi Perancis, Merleau-Ponty, mengkritik prasangka kuno tersebut dan berpendapat bahwa realitas dunia dipersepsi oleh pengalaman badaniah kita. Dengan mengambil contoh diri sendiri ketika saya menulis esai ini, duduk di sebuah meja dalam rumah makan yang ramai, saya dapat mengetahui dunia melalui sensor fisik daripada kapasitas mental. Saya mendengar suara datang dari meja sebelah, serta aroma pedas dan rasa pahit teh jahe melintas, sementara saya juga merasakan permukaan dingin dan getaran meja serta melihat jutaan gerakan lalu lalang di hadapan saya. Sungguh, seperti yang dikemukakan Merleau-Ponty, “Saya menyadari dunia melalui media tubuhku”² maka tubuh saya sebagai subyek pengindraan dapat menghubungkan dan memaknai dunia kita.

Dialog dengan Pancaindra merupakan pameran yang bertujuan mengeksplorasi ‘pengalaman sensoris’ dan signifikasinya dalam hidup kita. Berayun di antara digital dan analog, pameran ini merangsang beragam pengalaman sensoris untuk mendorong pengunjung terlibat dalam karya seni di berbagai tataran. Beberapa karya bersifat interaktif: memerlukan kontak fisik atau pengoperasian langsung oleh

pengunjung. Karya lain bersifat partisipatoris: mengundang pengunjung menjadi pelaku dalam karya yang dipamerkan. Seluruh karya memancing reaksi emosi dan luapan psikologis melalui pengalaman rangsangan sensoris. Maka tubuh memainkan peran utama dalam memahami tiap karya.

Secara khusus, pengalaman sensoris yang menjadi fokus dalam pameran ini berbeda dengan mengapresiasi karya seni secara tradisional. Cara baru yang diajukan pameran ini melampaui pengalaman melihat lukisan atau patung dalam pameran konvensional. Kita tidak hanya melihat karya seni, kita juga mendengar, meraba, mencium dan mengecapnya. Dalam hal itu, pameran ini juga menantang hak mengapresiasi karya yang selama ini hanya diberikan kepada ‘penglihatan’, dan memulihkan kekuasaan indra fisik lain yang sama pentingnya.

Dialog dengan Pancaindra dengan bangga menghadirkan 9 seniman dari Korea dan Indonesia, yang menganggap keterlibatan pengunjung sebagai faktor penting dalam karya mereka. Tiap seniman, dan karyanya, juga menunjukkan bahwa mereka telah lama menggeluti dunia seni. Dalam pameran ini, seniman Indonesia cenderung menghadirkan instalasi konseptual dan karya berbasis obyek, sementara karya seniman Korea berbasis media teknologi seperti komputer, internet, sensor, video dan proyektor. Hasilnya, karya seniman Korea umumnya mengandalkan indra penglihat, pendengar dan peraba, sementara karya seniman Indonesia menekankan pengalaman pencium dan perasa.

Seniman asal Yogyakarta Elia Nurvista menghadirkan karya instalasi patung “Sucker Zucker”, yang kurang lebih berarti ‘eksploitasi gula’. Permainan rima kedua kata, “Sucker Zucker”, membawa pengunjung kepada kilas balik sejarah kolonial terkait gula. Manis dan juga pahit, karya Elia dapat dikecap oleh pengunjung, sebagai sebuah cara memahami sejarah yang belum mereka ketahui. Bagi Elia, gula bukan hanya komoditas biasa, namun juga media untuk mengeksplorasi sejarah dan masyarakat. Dengan mengadopsi sikap kritis seorang antropologis, Elia meletakkan gula bukan hanya sebagai sumber ‘citarasa’, namun juga sebagai sesuatu yang berkaitan erat dengan kekuasaan dan modal. Hadir sebagai batu permata, patung gulanya dipamerkan secara berkelas, mengingatkan kita akan kedudukan dan status awal gula sebagai barang mewah yang dikonsumsi oleh kelas menengah atas semasa zaman kolonial³. Dengan bergesernya status gula ke tingkat yang lebih rendah dan berkaitan dengan isu tenaga kerja, karya gula Elia masih relevan karena ia menciptakan

¹ Kandinsky, Wassily. “Concrete Art (1938).” *Art and Its Significance: An Anthology of Aesthetic Theory*. 3rd ed. Ed. Stephen David Ross. New York: SUNY Press, 1994, p. 675.

² Merleau-Ponty, Maurice. *Phenomenology of Perception* (1945). English Translation edition. Trl. Colin Smith. London and New York: Routledge Classics, 2008, pp. 94-95.

³ Mintz, Sydney W. *Sweetness and Power: The Place of Sugar in Modern History*. New York: Viking, 1985.

beragam tanggapan yang saling bertolak belakang di tengah debat modern mengenai globalisasi dan neo-liberalisme.

Fajar Abadi, seniman dari Bandung, juga menunjukkan ketertarikannya pada makanan. Sebagai seorang seniman yang meyakini makanan melampaui seni, Fajar menekankan ‘ketidakkekalan’ dan ‘rasa’ makanan dalam beragam bentuk seni, diantaranya pertunjukan, instalasi dan proyek komunitas. Dalam karyanya yang berjudul “Rasarumah”, ia menciptakan lilin aromaterapi dengan dua keharuman: sop ayam Indonesia dan semur pasta fermentasi kedelai Korea (*doenjang jjigae*). Umum disajikan dalam rumah tangga di dua budaya yang berbeda, sop ayam dan *doenjang jjigae*, memicu kerinduan akan keluarga dan ingatan atas kampung halaman. Walau samar dan sepele, ketidakkekalan bau lilin menjadi media seni yang tak nampak sekaligus ampuh, yang membangkitkan reaksi sentimental dan indrawi pengunjung.

Jika sejarah Elia dan ingatan Fajar diajukan melalui kiasan, Anang Saptoto, seniman lain dari Yogyakarta, menggunakan pendekatan literer terhadap isu sejarah dan ingatan. Dipicu oleh sejarah pasca-perang Indonesia dan pergerakannya menuju modernisasi, Anang memilih peristiwa Asian Games tahun 1962 sebagai subyek karyanya. Sebagai seniman yang menggeluti anamorfosis, ia menyajikan momen permainan bulu tangkis dan balap sepeda dalam rangkaian instalasi berjudul “*Games of the New Emerging Forces*” (GANEF/ Pesta Olahraga Negara-negara Berkembang), sebagai proyeksi mural di dinding dan lantai. Siluet para atlet yang terdistorsi di ruang pamer berubah menjadi bentuk yang jelas ketika pengunjung bergerak dan berdiri pada sudut pandang yang tepat. Olahraga bagi Anang bukan hanya sebuah acuan untuk mengingat sejarah, namun juga sebuah metafora bagi kehidupan dan aspek budaya sehari-hari.

Seniman Heri Dono dari Yogyakarta menghadirkan patung gantungnya, “The Trio Angels” (Tiga Bidadari). Sebagai seniman bertaraf internasional dan pelopor seni kontemporer Indonesia, Heri menyoroti tradisi etnik sebagai sumber gagasan dan pengaruh dalam karyanya⁴. Meminjam prinsip mekanik wayang dan konsep Trimurti dalam Hinduisme, ia menggambarkan tiga bidadari yang sedang terbang, walau tak jelas apakah mereka datang atau pergi. Ketiga bidadari mengundang pengunjung untuk mengalami sejumlah sensasi bunyi, cahaya dan gerakan. Dengan menggunakan perangkat mekanik sederhana, pendekatan Heri atas obyek kinetik sebagai kerajinan memicu indra pada bermacam tataran. Sayap bidadari, seperti juga pada karya-karyanya yang lain,

merujuk pada kebebasan artistik sebagai pencarian abadinya.

Ricky “Babay” Janitra adalah satu-satunya seniman Indonesia yang menciptakan instalasi pemetaan video pada pameran ini. Hidup dalam era budaya digital dimana batas nyata dan maya kerap kabur, Ricky melukiskan dirinya sebagai orang yang diuntungkan oleh masyarakat berteknologi. Namun, ia juga menyadari kegelisahan budaya digital, ketika dunia jaringan-maya telah mengusik identitasnya. Karya instalasinya “*///logical Room*” (Ruang Irasional) terdiri dari beberapa lapis kelambu nyamuk yang digantung dari langit-langit dan diproyeksi oleh citra sinyal dan bunyi sebagai lambang aktivitas dunia maya. Pengunjung dapat berjalan melalui kelambu dan menjadi pelaku dalam karyanya. Melalui efek audio-visual, Ricky membuat pengunjung seperti tersesat dalam jagad maya.

Seperti yang ditunjukkan oleh para seniman Indonesia, pameran ini menggambarkan bagaimana kita bekerja secara simultan, saling berbaur dan berinteraksi. Melalui pengalaman sinestesia itu, kita menyadari bahwa alih-alih hanya mengamati fenomena dengan mengandalkan satu macam indra, kita secara aktif memanfaatkan sejumlah indra tubuh untuk berkomunikasi dan melibatkan diri dengan lingkungan sekitar. Ketergantungan terhadap indra tubuh juga terjadi ketika kita berhadapan dengan budaya baru, dan dalam hal ini, para seniman dalam pameran ini mengajukan sebuah cara untuk mengapresiasi budaya lain melalui pengalaman sensoris yang dirangsang oleh karya mereka.

Sebagai seorang musisi dan seniman seni media baru dari Korea, Park Seung Soon menghadirkan karya yang memungkinkan pengunjung bermain dengan beragam alat musik tradisional Indonesia. Dengan judul “*Symphonie Aquatique*”, instalasi instrumen Park menekankan interaksi antara pengunjung dan karya seninya melalui sentuhan langsung dengan air dalam mangkuk gelas yang berfungsi sebagai alat musik. Dengan melibatkan media digital, dimana sebuah program komputer menciptakan seperangkat instrumen musik yang canggih, pertunjukan dapat dilakukan secara spontan oleh siapa saja yang memainkannya. Melalui karya ini, Park mengubah peran kita dari konsumen menjadi pencipta musik, serta memungkinkan kita menyaksikan keyakinan kontemporer bahwa siapapun dapat menjadi seniman.

Pergeseran peran antara seniman dan pengunjung juga terjadi pada karya bioart interaktif milik Kim Hyung Joong. Jika karya Park menghasilkan suara dari kontak tubuh, Kim

⁴ Supangkat, Jim. “The World And I: An Essay on Heri Dono’s Art Odyssey.” *The World And I: Heri Dono’s Art Odyssey*. Ed. Jim Supangkat, Irma Damajanti, Elly Kent. Jakarta: PT. Mondekorindo Seni International, 2014, p. 38.

Hyung Joong menghasilkan bayang visual dari suara manusia. Dalam karya animasi digital Kim “*Jangdna*”, suara manusia menyusun dan mengurai citraan pada layar, layaknya lukisan pada kanvas. Citraan tersebut merupakan simbol kumpulan DNA manusia, yang berkat kecanggihan program komputer, menghasilkan gerakan DNA yang sangat luwes dan alami di bawah ritme tradisional Korea. Tubuh pengunjung menjadi media penting untuk mengalami karyanya.

Seniman Korea lain Choi Suk Young menggunakan karyanya sebagai salah satu bentuk permainan. Instalasi videonya “*Interactive SeeSea Drawing*” bertujuan mengundang pengunjung untuk menggambar dan bermain bersama sang seniman. Kepekaan dan kecintaan Choi terhadap alam menggugahnya untuk berbagi kepedulian terhadap pentingnya lingkungan, yang senantiasa menyediakan rasa aman dan kehangatan maternal. Karyanya banyak melibatkan kanak-kanak, yang diajak menggambar hewan-hewan bawah air yang terancam punah pada kertas. Hasil gambar tersebut akan dipindai dan diproyeksi, seakan kembali hidup. Bermain dan berpartisipasi menjadi faktor penting dalam karya Choi, sebagaimana ia menginginkan karyanya menjadi tempat bermain yang menyentuh keadaan emosional kita.

Hye Rim Lee adalah seniman Korea dengan karya animasi 3D unik. Ketertarikannya berada di persimpangan budaya, teknologi, wanita dan kepalsuan. Selama dekade terakhir ini, proyeknya telah berevolusi seputar karakter digital bernama TOKI. TOKI adalah tokoh khayalan hibrida berbentuk manusia dan kelinci. Dalam karya “*Obsession/Love Forever*” bagian tubuh TOKI berada dalam beberapa botol parfum ternama. Dalam pameran ini, tiga bagian tubuh telah dipilih—tangan, bibir dan mata—masing-masing sebagai lambang indra peraba, perasa dan penglihat. Karyanya mempertanyakan bagaimana tubuh wanita dihadirkan dan dikomodifikasi oleh fenomena modern yang mengutamakan penampilan di atas kualitas personal lain.

Hidup di era media digital, kita mengalami bagaimana para indra bekerja bersama sebagai satu komponen yang saling memicu. Sebagai sebuah perpanjangan dan katalis dari kehidupan sensoris kita, media tidak hanya memengaruhi seluruh aspek indrawi, tapi juga membuka pintu bagi sensasi baru⁵. Sebagaimana ditunjukkan oleh Marshall McLuhan, budaya digital telah memberikan pengalaman sinestesia lebih lanjut yang melampaui pengalaman indra tunggal manapun. Sementara itu, pameran seni merupakan alat komunikasi dimana karya seni berbicara dengan pengunjung, sebagai

penerima pesan yang hendak disampaikan. Hubungan yang terjadi bukanlah komunikasi visual satu arah, namun sebuah bentuk komunikasi interaktif yang berdampak pada sejumlah indra. Pengalaman kita dengan karya seni menjadi penting karena bersifat personal dan karenanya istimewa. Ketika kita mengapresiasi karya, dan bagaimana kita melakukannya, memberikan banyak perbedaan. Dalam situasi ini, ragam indra kita membentuk sebuah media komunikasi dan melaluinya, kita menyadari bahwa takkan pernah ada kebenaran mutlak.

JEONG-OK JEON
Kurator

⁵ McLuhan, Marshall.
Understanding Media: The Extensions of Man (1946).
Korean Translation edition.
Trl. Kim Seung Gi. Seoul:
Minumsa, 2007, p. 87.



Anang Saptoto

During 2013-2016, I experimented with anamorphic approach or so-called perspective projection. This approach plays visibility and perspective, while serving as an optical illusion effect that can be enjoyed on any form of work.

Normally I cultivate an image of personal documentation, newspaper clippings and archives of a past event. Medium that I often use is mural on the walls, floor as well as up on the roof. I also apply anamorphic in the form of drawing on paper, photography, digital prints and carpet collages. I am currently experimenting on tile or ceramic to present anamorphic in both indoor and outdoor.

I think, to recycle documentation or records as the starting material is a strategic thing to bridge history and the boundaries of one's memory as well as to utilize it in order not to be forgotten.

Selama periode 2013-2016 ini, saya sering bereksperimen dengan pendekatan anamorfik atau biasa disebut proyeksi perspektif. Pendekatan ini memainkan jarak pandang dan perspektif, sekaligus menyajikan ilusi optik sebagai efek yang dapat dinikmati pada bentuk karya manapun.

Biasanya saya mengolah gambar dari dokumentasi personal, kliping surat kabar dan arsip mengenai peristiwa lampau. Media yang sering saya pakai di antaranya adalah mural di dinding, lantai hingga di atas atap. Selain itu saya juga mengaplikasikan anamorfik dalam bentuk karya-karya drawing di atas kertas, fotografi, cetak digital dan kolase karpet. Saat ini saya sedang melakukan ujicoba dengan menggunakan bahan dasar tegel atau keramik untuk menyajikan anamorfik baik di dalam maupun luar ruangan.

Saya kira, mendaur dokumentasi atau arsip sebagai bahan awal adalah suatu hal yang strategis untuk menjembatani antara sejarah dan batas-batas ingatan seseorang hingga pendaayagunaan agar tidak dilupakan begitu saja.

People Prostration Seen From a Height of 720cm (2016)

Carpet

View at SongEun Art Space, Seoul, Korea



Top - Games of the New Emerging Forces, Badminton Series 1 (2016)
Anamorphic, mural projection, badminton net
Dimension variable

Bottom - Games of the New Emerging Forces, Cycling Series 1 (2016)
Anamorphic, mural projection
Dimension variable

Choi Suk Young

Interactive SeeSea Drawing is designed to encourage children to explore the ocean with unlimited dreams. They are accompanied by the endangered underwater friends whom they brought to life with their own hands by drawing. As a new form of play, audience witness their drawings come to life and swim in the ocean through this media art.

Interactive Seesea Drawing dirancang untuk merangsang anak-anak menjelajahi lautan dengan impian tak berbatas. Mereka ditemani oleh kawan bawah laut yang terancam punah, yang hidup kembali melalui goresan tangan mereka. Sebagai bentuk permainan baru, pengunjung menyaksikan gambar mereka menjadi hidup dan berenang di lautan melalui bentuk seni media ini.



Detail view of Interactive SeeSea Drawing

Interactive SeeSea Drawing (2016)

Paper, color marker, sensor, soundscape, computer, projector, scanner
Dimension variable



Detail view of Interactive SeeSea Drawing



Elia Nurvista

My artistic practice is intersected between art and social research. I am keen to continuously develop and experiment those two domains to push and test their limits further. I am also interested in forms of project that has critical attitude and provoke our imagination towards a better world.

I have several works focusing on food. My interest in food is related to the issues that arise from cooking and eating. Through my observation, these seemingly mundane acts were in fact historicized and recognized as sites of political conflict. At times, they are simply drawn as personal memories.

In this project, I want to trace the sugar industry and see how this sweet commodity can reveal the bitter history from colonization to the cheap labor and material extraction in our current life.

Praktik arstistik saya beririsan antara seni dan eksplorasi sosial, dimana akan terus saya kembangkan dan eksperimentasikan untuk terus didorong dan diuji coba batas-batasnya. Saya tertarik pada bentuk-bentuk kerja yang memiliki sikap kritis dan dapat memancing imajinasi kita akan dunia yang lebih baik.

Saya memiliki beberapa karya yang fokus pada makanan dan pangan. Ketertarikan saya pada makanan muncul dari kegiatan memasak dan makan. Menurut saya kegiatan ini memiliki spektrum yang sangat luas untuk membicarakan berbagai hal, mulai dari personal hingga politis.

Dalam pameran ini, saya tertarik untuk membahas tentang gula, dan melihat lagi di balik komoditas yang manis ini perihal sejarah kolonialisasi hingga tenaga kerja dan ekstraksi material dalam konteks kehidupan saat ini.



ABOUT ARTWORKS - TENTANG KARYA



Top - Rerasan Jaman (Pondering the Spirit of an Epoch, 2015)
Monopoly board games, self-publication, events
Dimension variable

Opposite - Sucker Zucker (Exploitation Sugar, 2016)
Sugar
Dimension variable

Fajar Abadi

The connection between our smell and memories is a subject I am very interested in. Using my own experiences and observations, I find that smell affects a certain part of our brain that triggers what appears to be random, forgotten or fond feelings.

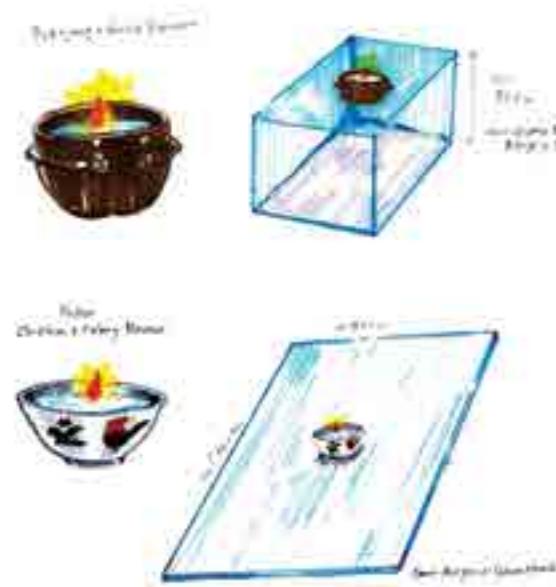
Being away from family for a long time tends to make me feel homesick, and my best remedy is to cook home-made food. Every dish is uniquely formulated by its ingredients which creates distinct tastes, and smell. By choosing and creating certain homecook dishes, I aim to bring back the feeling of being home.

In this work, I am presenting Korean doenjang jjigae (fermented soybean paste stew) in a ddukbaegi (earthenware bowl) and Indonesian sup ayam (chicken soup) in a mangkuk ayam (bowl with hand-painted chicken motif). These dishes, commonly served in homes, signify the intimate bond between family members. The differences in sitting position between different cultures are also illustrated at the base of the bowls.

Saya tertarik untuk mengolah keterkaitan antara bau dan ingatan. Berdasarkan pengalaman dan pengamatan, saya menemukan bahwa bebauan memiliki dampak atas bagian otak tertentu yang memicu perasaan yang acak, terlupakan atau bahkan penuh kasih sayang.

Berada jauh dari keluarga untuk waktu yang lama kerap membuat saya merasa rindu rumah, dan obat terbaik bagi saya adalah dengan memasak masakan rumahan. Tiap masakan secara unik dibentuk oleh bahan-bahannya yang kemudian menghasilkan rasa tertentu, dan juga bau. Dengan memilih dan membuat masakan rumahan tertentu, saya bertujuan menggugah perasaan berada di rumah.

Dalam karya ini, saya menyajikan masakan Korea Doenjang jjigae (semur pasta fermentasi kedelai) dalam sebuah ddukbaegi (mangkuk tembikar) dan masakan Indonesia sup ayam dalam mangkuk ayam. Masakan tersebut, yang biasa disajikan di banyak rumah tangga, menandakan keintiman antara anggota keluarga. Perbedaan dalam posisi duduk antara kebudayaan yang berbeda juga turut diilustrasikan pada penopang mangkuk-mangkuk tersebut.



Top – Kuehsenyum (Smile-cake, 2011-on going)
Cake booth, portable kitchen, cake, smile as the currency, instant camera
200×300×160 cm

Opposite, top – Rasarumah, Doenjang Jjigae (Homaromatherapy, fermented soybean paste stew, 2016)
Acrylic base, aromatherapy candle of doenjang, garlic and clam flavour
40×60×40 cm

Opposite, bottom – Rasarumah, Sop Ayam (Homaromatherapy, chicken soup, 2016)
Acrylic sheet, aromatherapy candle of pepper, chicken and celery flavour
100×120 cm

Heri Dono

Angels' or 'Bidadari' in my work is not related to the issue of a particular religion, but Angel as a symbol of inspiration itself. Inspiration is always going towards the future, as the journey of imagination, fantasy, intuition and human perception.

This work was inspired by Charlie's Angels movies, where three female superheros fight the enemy with outstanding courage and shrewdness/skills. Angel which means 'bidadari' is 'inspiration' itself. In Hinduism there are three gods who play an important role in life. Brahma (the creator god), Vishnu (preserver god) and Shiva (the god of destruction/buster). As in the Hegel's 'dialectic' Hegel's of Thesis, Antithesis and Synthesis, there is statement that life is a system of ever-lasting or continuous changes in the vicissitudes of life on this earth.

Bidadari dalam karya saya tidak berhubungan dengan isu agama tertentu, tetapi merupakan simbol inspirasi. Inspirasi selalu menuju ke masa depan, seperti halnya dengan perjalanan imajinasi, fantasi, intuisi, dan persepsi manusia.

Karya ini terinspirasi oleh film Charlie Angels, dimana 3 perempuan superhero sanggup melawan musuhnya dengan gagah berani dan kelihaihan/ketrampilan yang luar biasa. 'Bidadari' adalah 'inspirasi' itu sendiri. Dalam agama Hindu terdapat 3 dewa yang berperan penting di dalam kehidupan. Dewa Brahma (dewa pencipta), Dewa Wisnu (dewa pemelihara) dan Dewa Syiwa (dewa pemusnah/pelebur). Seperti halnya di dalam 'dialektika' Hegel tentang Tesis, Antitesis dan Sintesis merupakan pernyataan apakah kehidupan tersebut merupakan suatu sistem yang selalu abadi ataukah perubahan yang terus menerus di dalam perubahan kehidupan di muka bumi ini.



The Trio Angels (2014)

Fiberglass, paper mache, mechanical devices
40x60x20 cm (3 pieces)

Hye Rim Lee

Obsession/Love Forever aspires to come to terms with our contemporary vision of beauty by examining the crossover between the fashion industry's construction of norms and contemporary myths created in cyber culture and computer gaming.

My project is a continuation of my ongoing series TOKI/Cyborg Project (2003-) which questions the role of new technologies in image making and representation. As a digital character, TOKI's body has been cut into pieces -posing coyly to sit, move and beckon in the perfume bottle- and has become a product of beautification and commodity conflating power and seduction. The animated body parts parody the obsession with beauty created by phallic motivations in cyber culture and gaming, with the work referencing critical contributions from contemporary mythology, psychoanalysis, technology, cybernetics, aesthetics, plastic surgery, feminism, consumerism and eroticism.

Each animation not only comments on male desire and male voyeuristic fantasy, but also the female fantasy of presenting the body as a commodity. Each channel plays with and accentuates the slippery separations between dominance and desire, fantasy and fear, birth and death.

Obsession/Love Forever memberikan dorongan untuk memahami visi kontemporer akan kecantikan dengan menelaah saling silang antara kontruksi industri mode terhadap norma dan mitos kontemporer yang diciptakan oleh budaya maya dan permainan komputer.

Proyek ini merupakan lanjutan dari karya TOKI/Cyborg Project (2003-), yang masih berlangsung, yang mempertanyakan peran teknologi baru dalam pembuatan dan representasi citra. Tubuh karakter digital bernama TOKI yang dipotong menjadi beberapa bagian, dan berpose malu-malu dalam botol parfum, merupakan produk kecantikan dan komoditas yang menggabungkan kekuasaan dan rayuan. Animasi bagian tubuh tersebut mengolok obsesi atas keindahan tubuh wanita yang diciptakan oleh motivasi ereksi penis dalam budaya dan permainan maya, dengan mereferensi kontribusi penting dari mitologi kontemporer, psikoanalisis, teknologi, sibernetika, estetika, operasi plastik, feminism, konsumerisme dan erotisme.

Tiap animasi tidak hanya menanggapi hasrat dan fantasi seksual lelaki, namun juga fantasi wanita untuk menyajikan tubuhnya sebagai komoditas. Tiap kanal bermain dengan dan menekankan batas tipis antara dominasi dan nafsu, khayalan dan rasa takut, kelahiran dan kematian.



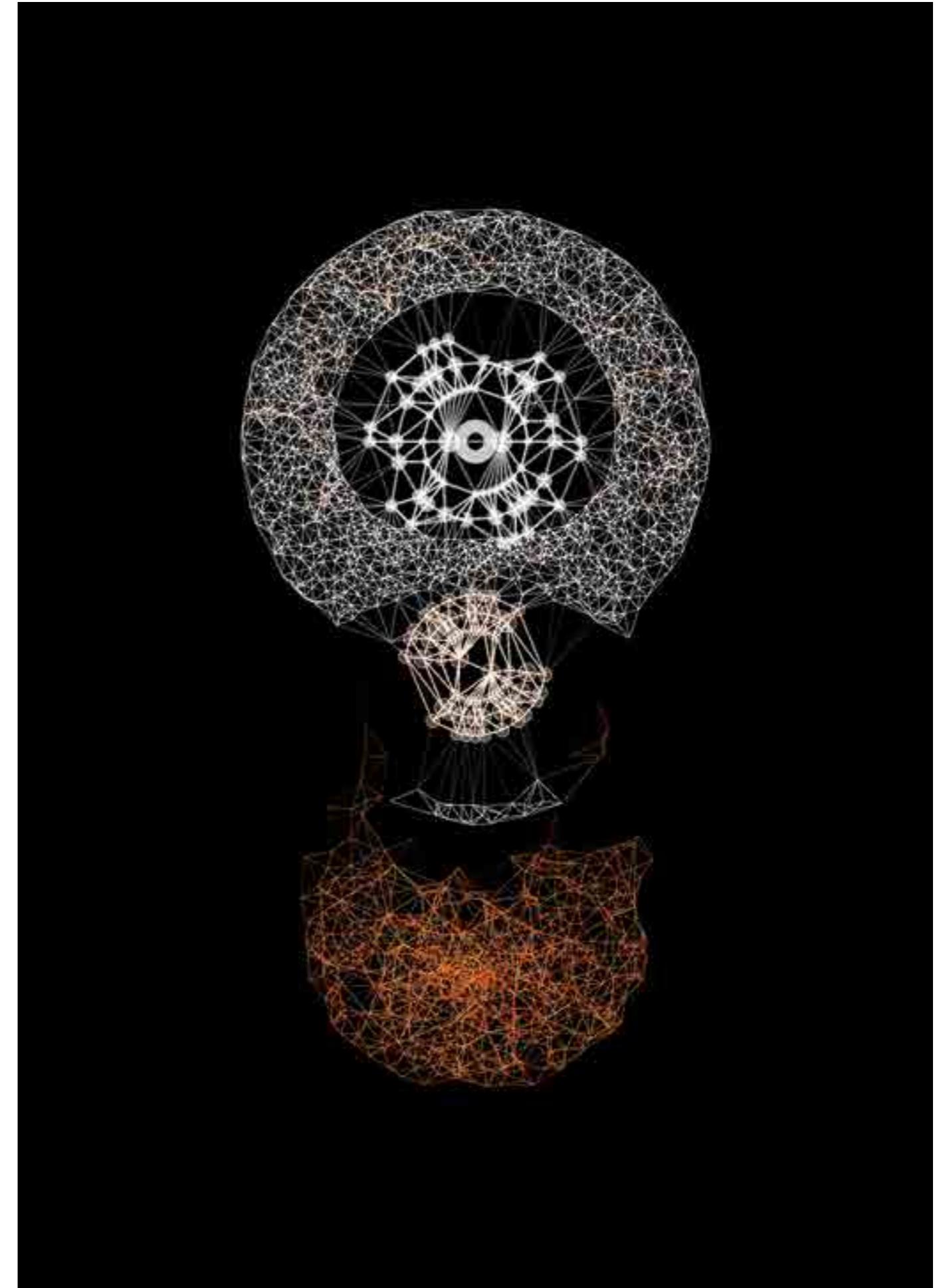
Obsession/Love Forever (2007)
8 channel 3D animation installation with sound
Approx. 2 minutes (each channel)

Kim Hyung Joong

"Nature is data, data is nature." I strongly believe that all the things in this world are connected via data to create a life form that we live in. I always use my imagination to find out connections between the things (both material and immaterial). In <Jangdna>, I wanted to make a connection between musical rhythm and human voice with a concept of DNA. The word 'Jangdna' is a combination of the word 'Jangdan' which means Korean traditional rhythm, and 'DNA'. I think it could be interesting to evolve this traditional rhythm by human voice. When audience says something on the microphone, software creates a cell-like visual based on analyzing frequency data of the voice, which I would say DNA of the rhythm. Once the cell is created, it starts to combine with an existed cell so that it evolves to new rhythm generatively.

"Alam adalah data, data adalah alam". Saya sangat meyakini bahwa semua hal di dunia ini terhubung melalui data untuk menciptakan suatu bentuk kehidupan yang kita tempati sekarang. Saya selalu menggunakan daya imajinasi untuk mengetahui hubungan antara hal-hal, baik material maupun imaterial. Melalui Jangdna, saya ingin menghubungkan ritme musical dan suara manusia dengan konsep DNA. Kata 'Jangdna' sendiri merupakan kombinasi antara kata 'Jangdan' yang berarti ritme tradisional Korea, dan 'DNA'. Saya pikir hal ini menarik untuk mengembangkan ritme tradisional dengan menggunakan suara manusia. Ketika pengunjung mengatakan sesuatu pada mikrofon, piranti lunak menciptakan sel visual berdasarkan analisa data frekuensi suara tersebut, yang saya sebut DNA dari ritme. Setelah sel terbentuk, ia akan mulai terhubung dengan sel lain hingga berkembang menjadi ritme baru.

Jangdna (2015)
Mixed-media, audio-visual, interactive installation
Dimension variable



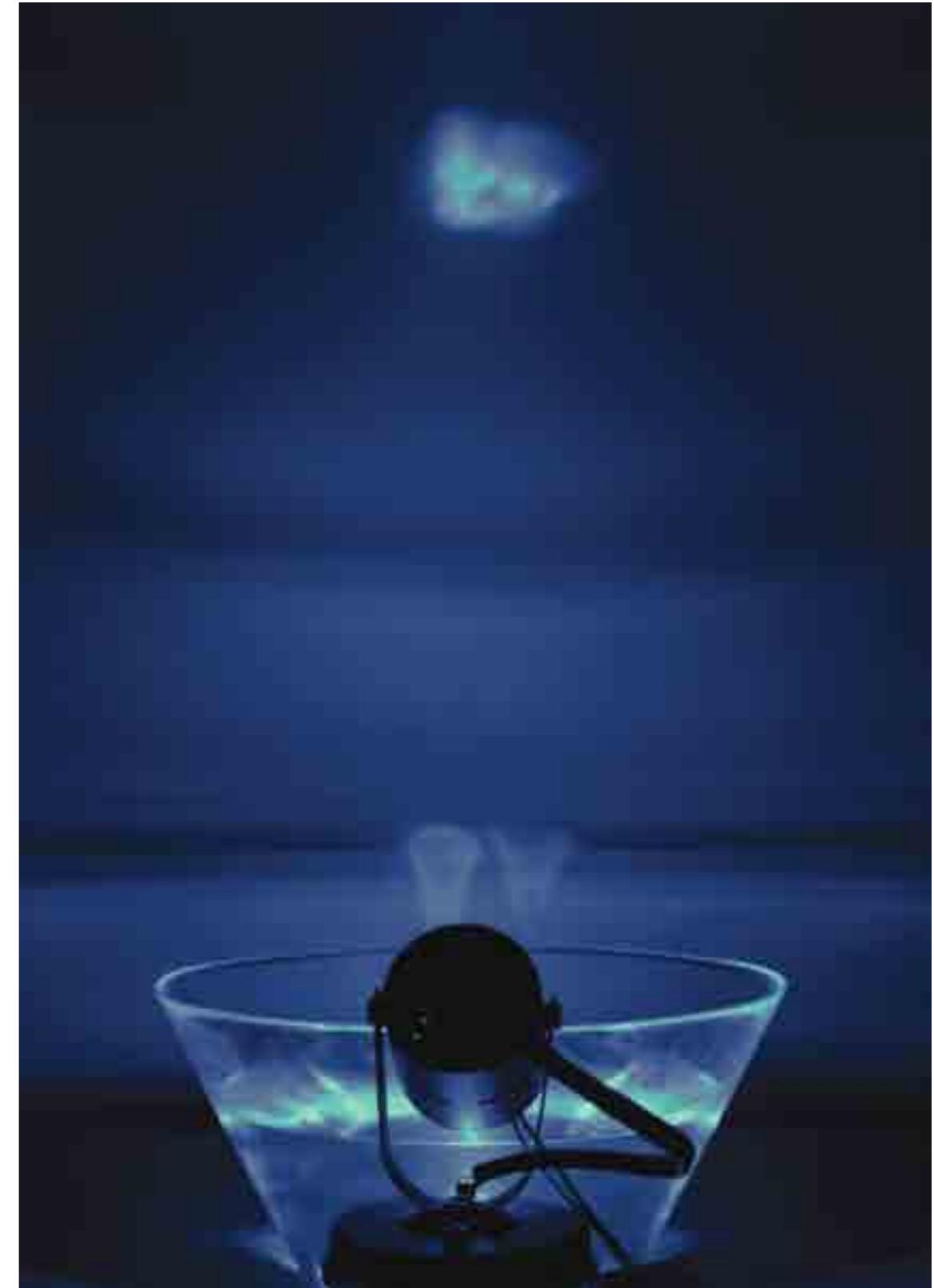
Park Seung Soon

Seung Soon Park is pursuing the “3.0 Generation of Music”, which he defines as “a generation in which music is not only listened to by the public but is also created by the public.” As the electronic music composer of ‘Radiophonics’, he creates music pieces based on concepts of physics of the universe, natural phenomena, and contemporary philosophy. As a new media creator, he developed several interfaces and installations using water, light, and sound to create or experience music- not only for musicians but also for audiences; His recent artwork ‘AQUAPHONICS V2’ is a new interface for music performance, which is played by controlling the speed of a running fluid in several pipes.

He will present a new media art content ‘SYMPHONIE AQUATIQUE’, which is composed of several glass bowls containing water and each bowls of water is mapped with various traditional Indonesian instrument sound patterns using sensors. So audiences can play through direct contact with water. It also allows them to touch the water and see a reflecting water-wave on the wall while listening to amusing music. This artwork will give you an experience like a symphony in aquatics.

Seung Soon mengerjakan “3.0 Generation of Music” (Musik Generasi ke-3), yang didefinisikannya sebagai “sebuah generasi dimana musik tidak hanya didengarkan oleh publik tetapi juga diciptakan oleh publik”. Sebagai komposer musik elektronik ‘Radiophonics’, ia menciptakan sejumlah musik berdasarkan konsep fisika alam semesta, fenomena alam dan filosofi kontemporer. Sebagai seniman media baru, ia mengembangkan beberapa antarmuka dan instalasi menggunakan air, cahaya dan bunyi untuk menciptakan musik –tidak hanya bagi musisi namun juga bagi para pengunjung. Karya terbarunya ‘AQUAPHONICS V2’ merupakan antarmuka baru dalam pertunjukan musik, yang dimainkan dengan cara mengendalikan kecepatan laju cairan dalam beberapa pipa.

Pada pameran ini, ia menghadirkan karya seni media baru ‘SYMPHONIE AQUATIQUE’, yang terdiri dari sejumlah mangkuk kaca berisi air dan tiap mangkuk air tersebut memiliki sensor yang terhubung dengan berbagai bunyi-bunyian instrumen tradisional Indonesia. Pengunjung dapat bermain dengan menyentuh air dan melihat pantulan riak air pada dinding selagi mendengarkan irama musik. Karya ini akan memberikan pengalaman layaknya sebuah simfoni dalam akuatik.



Top - Symphonie Aquatique (2016)
Sound installation, new media art content, water, light, glass of bowl, sensor
28x28x15 cm (9 each)

Opposite - Aquaphonics V2 (2015)
Sound installation, water flow, sensor, pvc pipe
70x70x70 cm

Ricky “Babay” Janitra

I live in the age of digital transition era. Manipulation, surreal, abstract and even real and virtual life have become blur. Social changes, new gestures and many more interesting events have been produced by digital world. My work is talking about what has been done by digital culture in this world by giving boundaries between real and virtual realm.

For me, art is an idea, medium and how artwork distribute something. How artwork touches someone makes him/her happy or steps inside consciousness. For me, art is a choice of life, to see and depict life.

Ideas in my work were influenced by how I live among massive technological progress. Internet made everything possible: everyone is connected in a fast and easy way of communication. Instead of making me happy, it made me restless. Internet is like a bad omen because not all things fast are good. A classical proverb “pelan tapi pasti” (slow but sure) is still proven to be the best in this instant age.

To experiment with forms and sounds in transforming ideas gives aesthetics of spontaneity in my artwork.

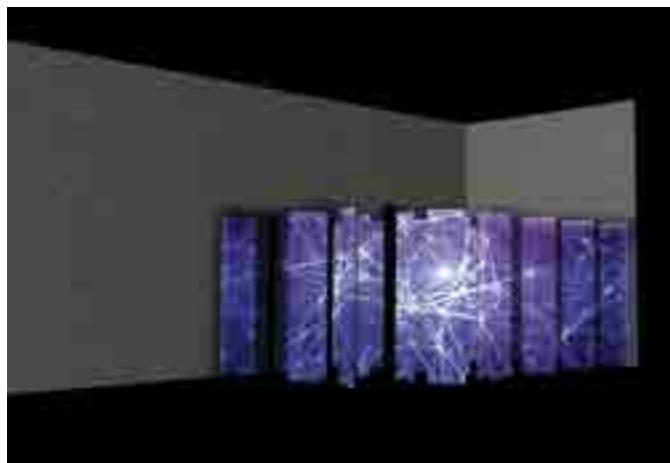
Saya hidup di antara perubahan budaya digital. Manipulasi, surealis, abstrak bahkan sekarang kehidupan nyata dan kehidupan virtual menjadi kabur. Perubahan sosial, gestur baru dan banyak lagi kejadian menarik yang dihasilkan oleh dunia digital. Karya saya membicarakan apa yang telah dilakukan oleh budaya digital di dunia ini. Memberi batas dunia nyata dan dunia virtual.

Bagi saya, seni itu adalah gagasan, masalah medium dan bagaimana sebuah karya mendistribusikan sesuatu. Bagaimana karya itu menyentuh seseorang, membuat bahagia atau masuk dalam kesadaran. Buat saya, seni adalah pilihan hidup, untuk melihat dan menggambarkan kehidupan.

Gagasan-gagasan karya saya dipengaruhi kehidupan saya di tengah-tengah kemajuan teknologi yang masif. Teknologi yang saya maksud adalah internet dimana kini semua orang terkoneksi: memudahkan komunikasi dan cepat. Alih-alih membuat saya senang, hal ini membuat saya resah. Seperti selalu ada yang tidak beres, karena tidak semua yang cepat itu baik. Peribahasa klasik “pelan tapi pasti” tetap terbukti di jaman serba cepat ini.

Berekspresi pada medium bentuk dan bunyi dalam mentransformasikan gagasan dalam berkarya memberi spontanitas estetika dalam karya saya.

Illogical Room (2016)
Video mapping on mosquito net
Dimension variable



Teenager Dream (2016)
Video installation
Dimension variable



ANANG SAPTOTO

Anang Saptoto (1982) was born, lives and works in Yogyakarta. He graduated from Communication Visual Design Department in Yogyakarta School of Art and Design (2000-2005), as well as from Television Department Indonesian Institut of Art, Yogyakarta (2002-2009). He is a member of Ruang MES 56 (2002-now), and once active in Greenmap Jogja community (2003-2008).

Always keen to build projects, with people of interdisciplinary backgrounds, which bridge art and social environment. He initiated several collective projects, such as *Bukuku* *Bukutulisku*, *POOP Together We Found* and *Video Report*. Opened MINIMI Studio in 2009 mainly producing visualizations: printed materials, 3D models and video.

Anang Saptoto lahir, tinggal dan bekerja di Yogyakarta. Ia menamatkan studi dari Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Yogyakarta (2000-2005) serta Institut Seni Indonesia Yogyakarta (2002-2009). Tergabung sebagai anggota Ruang MES 56 (2002-sekarang) serta sempat aktif di Komunitas Peta Hijau Yogyakarta (2003-2008).

Selalu tertarik untuk mengerjakan proyek, dengan rekan lintas disiplin, yang menghubungkan seni dan lingkungan sosial. Ia juga membuat proyek kolektif seperti *Bukuku* *Bukutulisku*, *POOP Together We Found* dan *Video Report*. Mendirikan studio desain grafis bernama Minimi Studio di tahun 2009.

CHOI SUK YOUNG

Suk Young Choi was born in Seoul, 1972. He developed his art skills living as a street artist: a photographer, a videographer and now a new media artist. He is also a virtual reality artist who makes new art works through his insights of people.

He founded the artist group 'Gam-Sung Nol-ee-teo (Emotional playground)'. Here, he is always challenging himself and the art world with collaboration of art and technology, and with many projects introducing new ways to approach the art.

He is currently working on VR, interaction media façade, and robot projects.

Suk Young Choi lahir di Seoul, 1972. Ia mengembangkan ketrampilan seni melalui profesi seniman jalanan, fotografer, videografer dan kini sebagai seniman media baru. Ia juga seorang seniman realitas maya (virtual reality) yang menciptakan karya baru melalui pemahamannya atas orang-orang.

Ia membentuk kelompok seniman 'Gam-Sung Nol-ee-teo (Emotional playground/tempat bermain emosional)'. Dimana ia selalu menantang dirinya sendiri dan dunia seni dengan kolaborasi antara seni dan teknologi, serta melalui sejumlah proyek yang memperkenalkan cara baru untuk memahami seni.

Saat ini, ia sedang mengerjakan realitas maya, fasad interaksi media serta proyek robot.

ELIA NURVISTA

Elia Nurvista was born in Yogyakarta. She obtained her BFA from Indonesia Institute of Fine-Art (2010). She's interested in exploring a wide range of art mediums with an interdisciplinary approach and focus on the discourse of food. Through food, she intends to scrutinize about power, social and economic inequality in this world.

She has participated in several residencies including Koganecho Bazaar Artist in Residence, Yokohama, "Politics of Food" program in Delfina Foundation, London and Choreographer's LAB in Künstlerhaus Mousonturm, Frankfurt.

In 2015 she initiated Bakudapan food study group with colleagues and students from Department of Anthropology Gadjah Mada University. With Bakudapan she has conducted research on food within the socio-political and cultural context. She lives and works in Yogyakarta, Indonesia.

Elia Nurvista lahir, tinggal dan bekerja di Yogyakarta dan memperoleh gelar Sarjana Seni dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 2010. Elia tertarik mengeksplorasi berbagai medium dengan pendekatan interdisiplin, khususnya yang berkaitan dengan persoalan makan dan pangan. Melalui makanan, ia ingin melihat lebih dalam persoalan kesenjangan kuasa, sosial dan ekonomi.

Elia telah berpartisipasi dalam beberapa program residensi dan pameran, termasuk Koganecho Bazaar di Yokohama (2012), program "Politics of Food" di Delfina Foundation (2014), London dan Choreographer's LAB di Künstlerhaus Mousonturm, Frankfurt (2016).

Pada tahun 2015, Elia menginisiasi sebuah kelompok kajian makanan bernama Bakudapan bersama beberapa mahasiswa Fakultas Antropologi Universitas Gadjah Mada. Melalui Bakudapan, mereka melakukan berbagai riset makanan yang berkaitan dengan konteks sosial-politik dan budaya.

FAJAR ABADI

Fajar Abadi Ramadhan Dwi Putra (1985) was born in Jakarta, Indonesia. He was inspired to be an artist during his junior high study as he imagined the profession as being someone that is skilled in 'rasa'. 'Rasa' in Indonesian language is a word to describe sensory qualities, mood and thoughts. Fajar Abadi relates artwork with poetry, stage performance, dance, drawing as well as chanting.

He co-founded a theater group with his friends during high school, and also does prose and poetry reading in neighbouring schools. He studied Radio Broadcasting at Polytechnic of Pajajaran, Bandung before he studied sculpture in Bandung Institute of Technology (ITB).

Fajar Abadi Ramadhan Dwi Putra lahir di Jakarta, Indonesia pada tahun 1985. Bercita-cita menjadi seniman ketika duduk di sekolah menengah pertama, dan membayangkan seniman adalah seorang pandai rasa. Rasa dalam Bahasa Indonesia adalah kata untuk menyatakan kualitas indrawi, perasaan hati serta pemikiran. Karya seni baginya mencakup puisi, pertunjukan panggung, menari, menggambar juga nyanyian.

Pada saat Sekolah Menengah Atas, bersama teman-temannya mendirikan kelompok teater, serta berkeliling membacakan prosa dan sajak ke sekolah-sekolah sekitar. Sebelum kuliah di Jurusan Seni Rupa ITB Studio Patung pada tahun 2003, ia pernah berkuliah di Politeknik Pajajaran, Bandung dan mengambil Jurusan Penyiaran Radio.

HERI DONO

Heri Dono is unquestionably one of Indonesian contemporary artists from the late 1980s generation that are best known to contemporary art international community. Since early in his career up to now he has been around the world to respond to exhibition and workshop invitations in various countries. Heri Dono is known through his installation that results from his experiments with the most popular Javanese folk theater: wayang. In the wayang performance a number of artistic and extra-artistic elements -visual arts, singing, music, storytelling, mythology promotion of a philosophy of life, social criticisms and humor- merge into a coherent unity to make a generic performance comprising complex elements of multimedia. Moreover, all of these are coupled with the setting of a wayang performance event that provides space for social interaction among the audience. Heri Dono's installations give the best example of the attempts at creatively revitalizing traditional art practice profoundly rooted in Indonesia. In his numerous installations and performances, Heri Dono effectively makes use of performativity and interactivity potencies so that the works are involved in intense dialogues with their audiences.

Heri Dono merupakan salah satu seniman kontemporer Indonesia generasi akhir 1980-an yang dikenal oleh komunitas seni kontemporer internasional. Sejak awal karirnya hingga kini, ia telah berkeliling dunia untuk melakukan pameran dan lokakarya. Heri Dono dikenal melalui karya instalasi yang merupakan hasil dari eksperimentasinya atas teater rakyat Jawa: wayang. Dalam pertunjukan wayang sejumlah elemen artistik -seni visual, nyanyian, musik, penceritaan, mitos filosofi kehidupan, kritik sosial dan humor- melebur menjadi kesatuan yang koheren untuk menyajikan pertunjukan sederhana yang terdiri dari berbagai elemen multimedia yang rumit. Lebih lanjut hal ini didukung oleh latar pertunjukan wayang yang menyediakan ruang bagi interaksi sosial penontonnya. Instalasi Heri Dono merupakan contoh terbaik atas usaha kreatif merevitalisasi praktik seni tradisional Indonesia. Dalam banyak karyanya, Heri Dono secara efektif menggunakan potensi performatif dan interaktif sehingga karyanya dapat berdialog secara intens dengan penontonnya.

HYE RIM LEE

Hye Rim Lee is a Korean New Zealand artist currently working in Seoul, New York and Auckland. She graduated from Elam School of Fine Arts in 2003. Through the creation and development of animated character TOKI, Lee discusses the changing roles of women, in particular Asian women, focusing on the rise of new technology and contemporary mythmaking, which in turn leads to a heightened interest in Western consumerism and beauty ideals.

Lee has been widely exhibited in New York, Europe, Asia and New Zealand including solo shows and group exhibitions with a record of over 200 exhibitions. She has been the recipient of numerous grants, and her works have become part of major art collections and private collections worldwide.

Hye Rim Lee adalah seniman Korea New Zealand yang saat ini bekerja di Seoul, New York dan Auckland. Ia menamatkan pendidikan di Sekolah Seni Elam (Elam School of Fine Arts) pada tahun 2003. Melalui kreasi dan pengembangan karakter animasi bernama TOKI, ia membahas perubahan peran wanita, khususnya wanita Asia, dengan memusatkan perhatian pada teknologi baru dan penciptaan mitos kontemporer, yang berujung pada memuncaknya minat atas konsumerisme Barat dan kecantikan idaman.

Karya-karyanya dipamerkan di New York, Eropa, Asia dan New Zealand termasuk lebih dari 200 pameran tunggal dan kelompok. Ia menerima berbagai hibah dan karyanya telah menjadi bagian dari koleksi seni ternama serta koleksi pribadi di berbagai negara dunia.

KIM HYUNG JOONG

Hyung Joong Kim is a Korean artist with background in video art and philosophy based in Seoul and Daejeon. His audio-visual experimental works start from mapping sound and visuals that he produced to real biological data such as DNA sequence for creating generative artworks. He is currently cooperated with Bioanalysis laboratory in Korea Research Institute of Standards and Science to make a connection between art and science.

Hyung Joong Kim adalah seniman Korea dengan latar pendidikan video dan filosofi yang menetap di Seoul dan Daejeon. Karya-karya audio-visual eksperimentalnya dimulai dari pemetaan bunyi dan visual atas data biologis nyata seperti rangkaian DNA. Saat ini ia sedang bekerjasama dengan laboratorium bioanalisis di Korea Research Institute of Standards and Science, untuk menghubungkan seni dan sains.

PARK SEUNG SOON

Seung Soon Park is an electronic music composer (a.k.a. Radiophronics) creating a variety of new media contents and also one of the co-founders of art-collective the 'IDEAN'. He explores how a human-being interacts with nature or the universe through music.

Seung Soon Park adalah komposer musik elektronik (alias Radiophronics) yang melahirkan beragam karya media baru dan juga salah satu pendiri kolektif seni 'IDEAN'. Ia mengeksplorasi interaksi manusia dengan alam atau semesta melalui musik.

RICKY "BABAY" JANITRA

Born in Bogor (1985), West Java, Ricky Janitra once studied Printmaking in Jakarta Arts Institute. Until now, Ricky works independently as a full-time audio-visual artist and performer.

Lahir di Bogor, Jawa Barat, Ricky Janitra pernah menjalani pendidikan Grafis Murni di Institut Kesenian Jakarta. Tinggal di Jakarta, ia sekarang bekerja sebagai seniman dan penampil audio-visual.

THANK YOU

The Embassy of the Republic of Korea would like to extend heartfelt appreciation to everyone who has contributed to and made the 4th Korea-Indonesia Media Installation Art exhibition possible.

PRESENTERS



The Embassy of The Republic of KOREA



한국문화원
Korean Cultural Center

PRINCIPAL SUPPORTERS



MEDIA PARTNERS



Art Communication & Publication



ACKNOWLEDGEMENTS

