



In addition to lower functions or primarily Autonomic Activities such as respiration and digestion, it is also the basis of higher order functions such as thought, reasoning and Abstraction.

"3D Brain Anatomy, the central life of Br public Broadcasting service, retrieved Apr 3, 2015."

GENDHUK

N A L A N A N D A N A

04.08 - 11.08.17

lekt

LOTF

INDCARINOW

www.wandoartnow.com

Nala Nandana lahir di Bandung, 1985. menempuh pendidikan di Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), Bandung dan berkesempatan meraih gelar master Ilmu Komunikasi dan Media di Program Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada (UGM), Yogyakarta.

Nala bekerja menggunakan media campuran, seperti kertas, kanvas, objek temuan dan media digital. tahun 2006 Nala mulai menggunakan media rekam (foto dan video) dalam berkarya. isu yang kerap kali diangkat adalah seputar kehidupan sehari-hari, dari mulai dinamika kehidupan perkotaan, keluarga dan komunitas seni.

Di luar kegiatan pameran, Nala aktif melakukan kegiatan tata kelola seni. Dalam kurun waktu 2010 - 2017 Nala pernah mengelola beberapa ruang seni seperti; *Indonesia Contemporary Art Network / iCan* (Yogyakarta), *Nafas Residency* (Yogyakarta - Kuala Lumpur), *Roemah Seni Sarasvati* (Bandung), *SalianArt* (Bandung) dan di tahun 2017 Nala bergabung dengan *World's End Gallery* (Bandung)

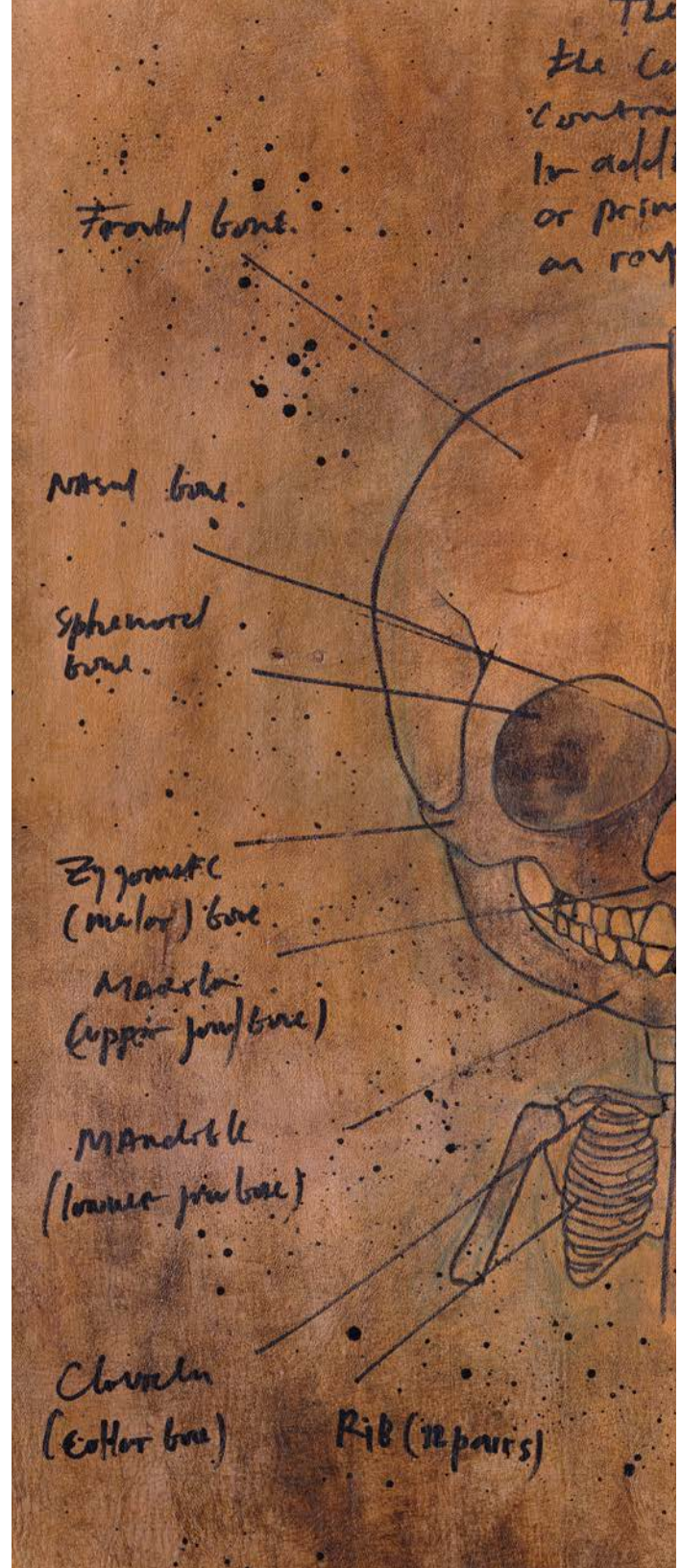
Catatan Proyek

oleh: Nala Nandana

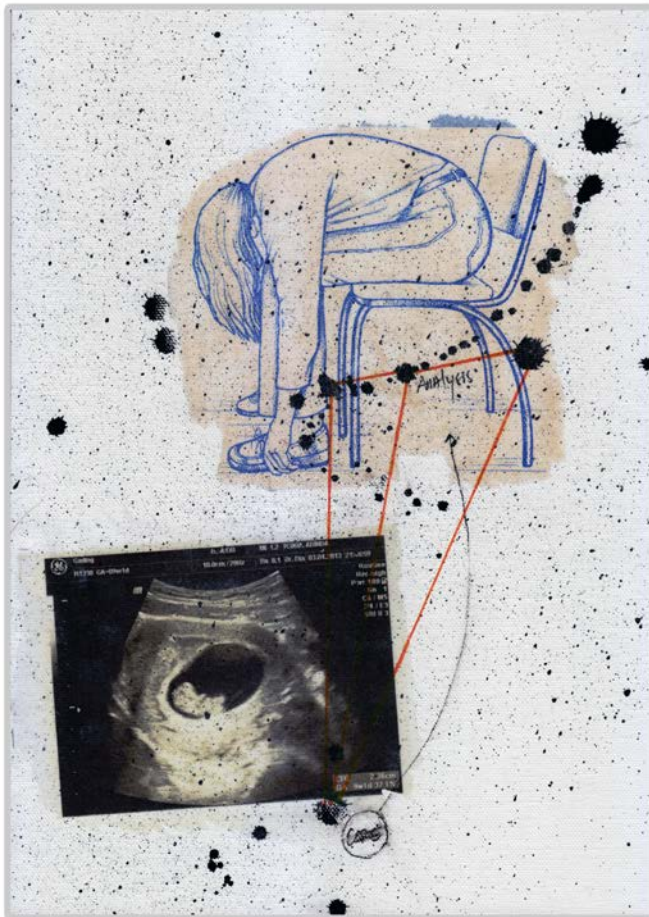
'Gendhuk' merupakan hasil interpretasi dan upaya yang dilakukan untuk memahami perilaku seorang anak berusia yang masih berusia 3 tahun. Pada proses ini, kebanyakan orang akan mengeksplorasi cara melihat berbagai hal dengan cara yang kognitif. Proses memahami merupakan tantangan bagi saya untuk mengukur seberapa baik visualisasi sebagai bentuk pembacaan sebuah fenomena.

Dengan menampilkan visual yang akrab saya temui, proyek ini berupaya menampilkan berbagai bentuk analogi yang dilakukan oleh saya saat memahami imajinasi secara subjektif di atas imajinasi seorang anak. 'Gendhuk' merupakan proyek seni yang menampilkan jalan pintas berupa bentuk visual dari proses interpretasi saya pada imajinasi Leah (baca: anak perempuan Nala).

Bagian karya 'Gendhuk'



Lalu bagaimana memilih analogi visual yang tepat untuk pemahaman ini? dalam proyek ini saya mencoba membagi cara berpikir menjadi tiga cara diantaranya pengelompokan bentuk visual, logika abstraksi dan alegori. Tiga cara tersebut yang menjadi kerangka berfikir saya. Tujuannya sangat sederhana, saat bermain dalam imajinasi Leah, saya mencoba melihat kemungkinan bentuk visual dari informasi yang diperoleh, sehingga pada akhirnya bentuk informasi tersebutlah yang saya coba interpretasikan dalam bentuk-bentuk visual.



Bagian karya "Abstraksi"

Karya yang di tampilkan dalam proyek ini tidak menunjukkan detail pada bentuk. Dengan kata lain saya tetap mengajak setiap orang untuk mengapresiasi dengan caranya masing-masing. Analogi visual dari setiap orang akan sangat beragam, dan tidak menutup kemungkinan akan menimbulkan diskursus baru. Diskursus yang muncul juga bisa sangat beragam, dan memungkinkan untuk memunculkan pandangan subjektif yang menyoal suka maupun tidak suka pada bentuk visual yang ditampilkan.

Dengan kata lain hubungan informasi dengan pemaknaan pada pengalaman proses yang saya lakukan, membuat hubungan kuat antara citra mental dengan proses pemahaman dari gagasan yang diangkat. Hubungan ini akan menjelaskan setiap makna yang saya coba visualisasikan dalam proyek ini.



Bagian karya "Abstraksi"



Abstraksi
Kertas, *Medium Gell*, Tinta diatas Kanvas | 29,7 x 42 Cm (9 bagian) | 2017

The human body consist of the legs, the torso, the arms, the neck and the head. An adult human body consist of about 100 trillion (10^{14}) cells. The most commonly defined body system in human are the nervous, the cardiovascular, the circulatory, the digestive, the endocrine, the immune, the integumentary, the lymphatic, the musculoskeletal, the reproductive, the respiratory, and the urinary system.

Our human genome was sequenced in full in 2003 and currently efforts are being made to annotate or sample of the genetic diversity of the species.



Learn from da Vinci about how the body was constructed, and how it worked, he also wanted about how emotions came from how they were expressed.

Species. Synonymous.

Amur canus
Bory de St. V. 1835. *auth.*
Bory de

Amur canus
Bory de St. V. 1835.
RES.

Amur canus
Klein Schmidt
1921.

Amur canus
Serge, 1921.

Amur canus
Gibson, 1921.

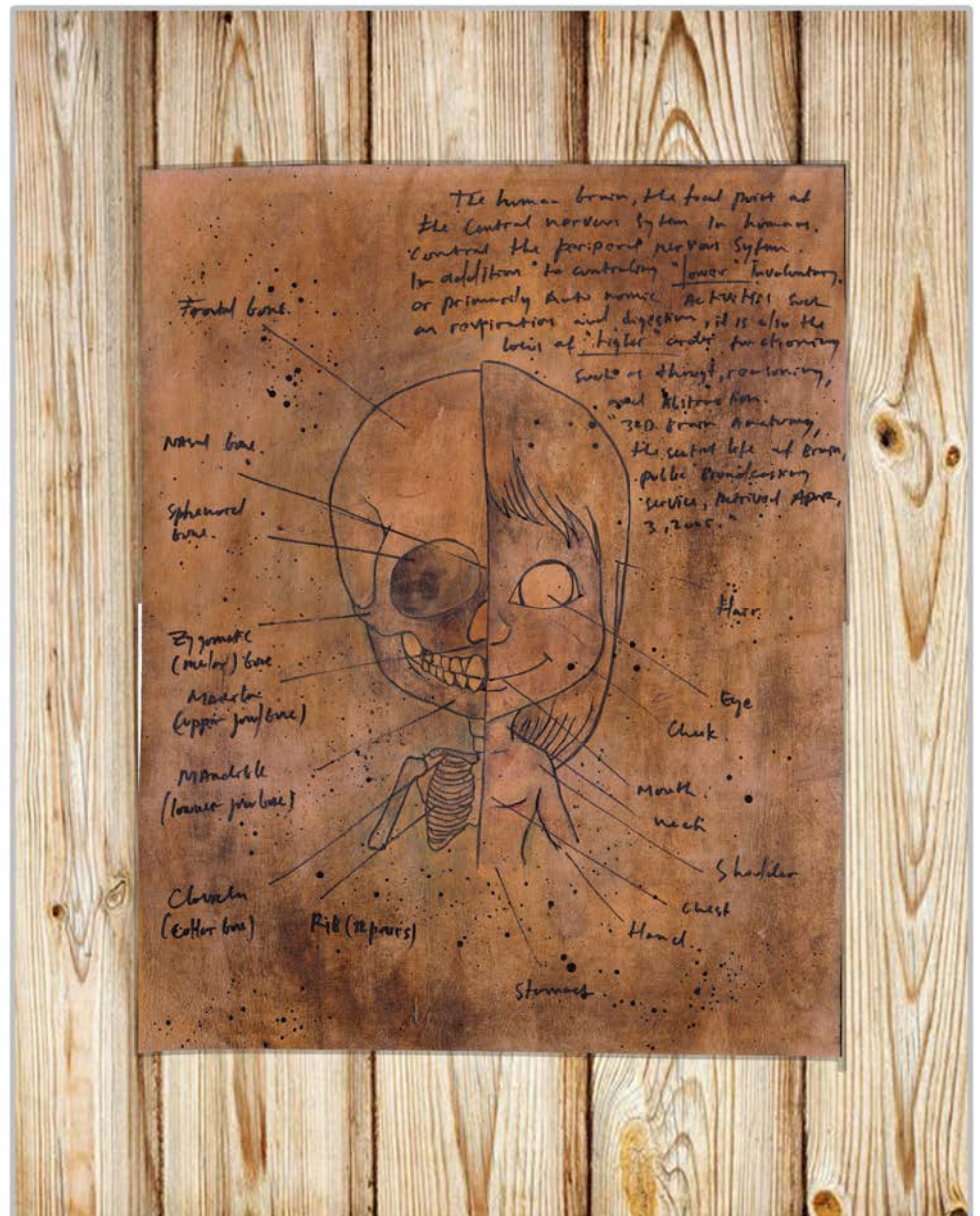
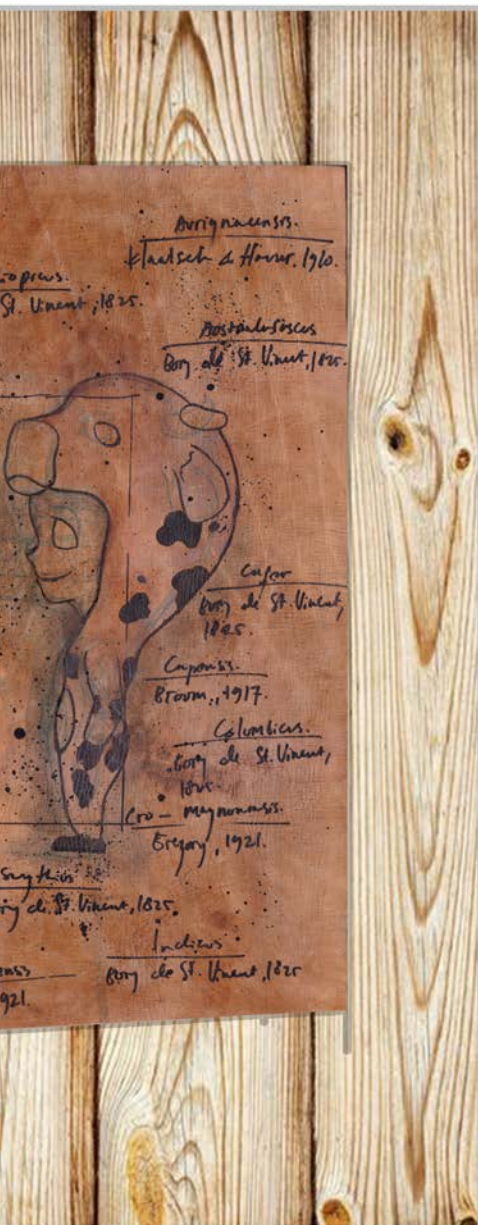
Amur canus
Mc Conn & Kott
1931.

Amur canus
Laporte 1835. *auth.*

Amur canus
Linnæus, 1758.

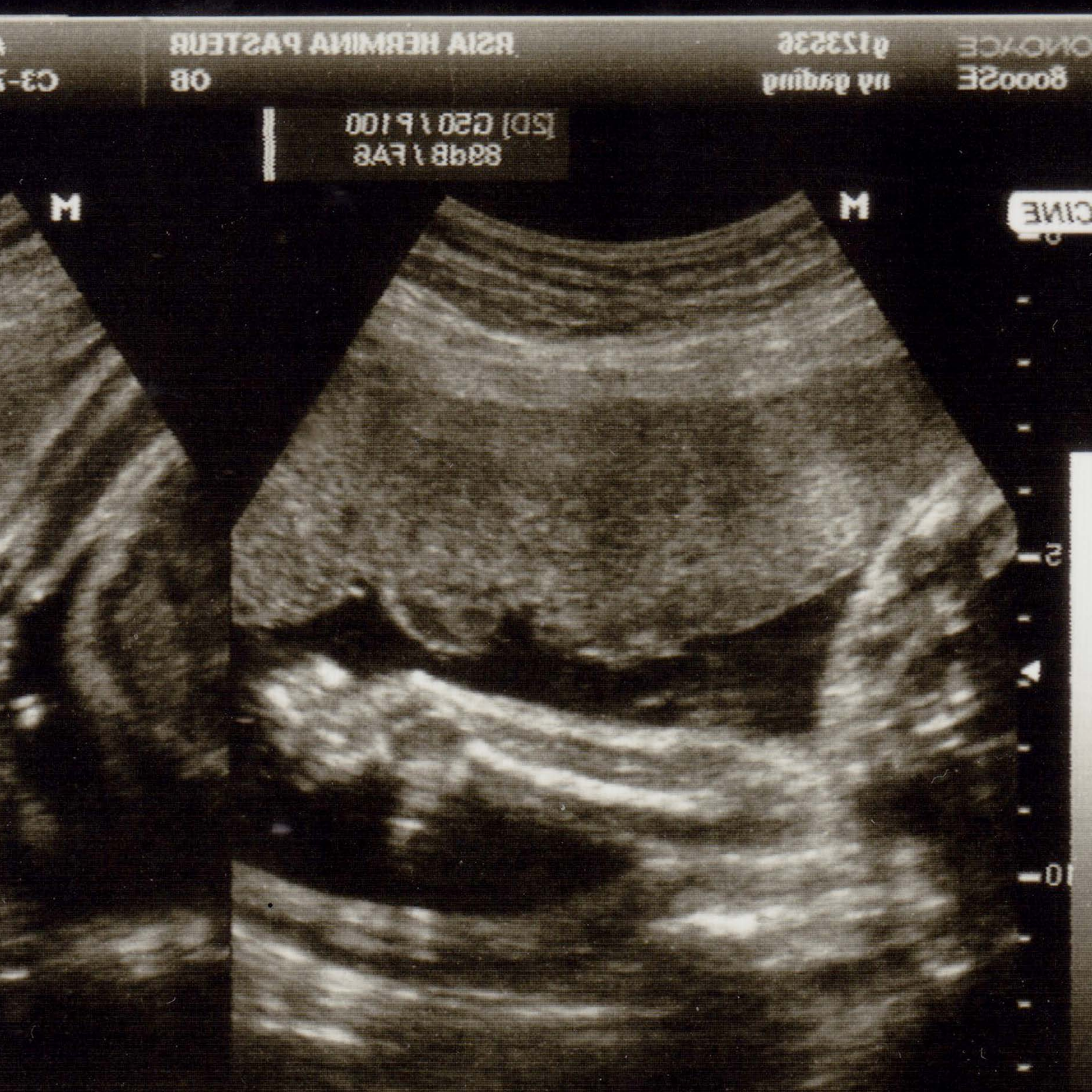
Amur canus
Dobson, 1835.



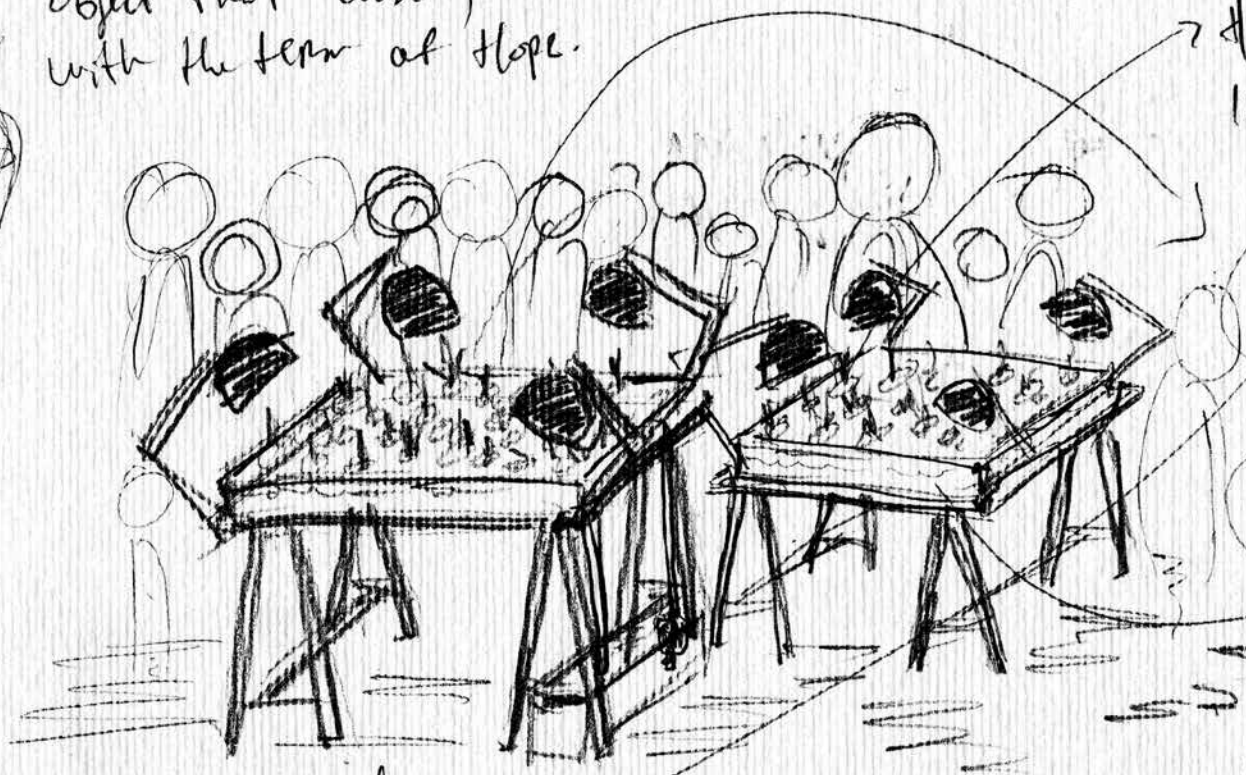


Gendhuk
 Tinta dan Kulit Nabati di atas Papan Kayu | 39 x 49 Cm (3 bagian) | 2017





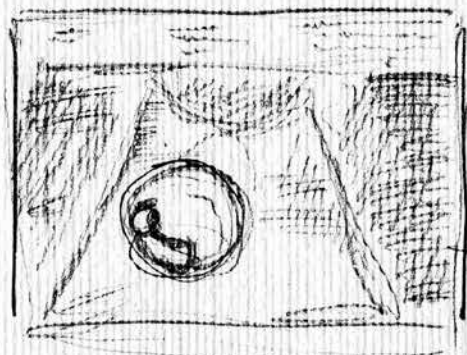
Spill is a very familiar physical object that closely matches with the term of hope.



a feeling of expectation and desire for a certain thing to happen.

"A feeling of trust"

Mixed Media Installation
Variable Dimension
2017



→ Digital Print made on Acrylic.

NABAND

synthronic
instalation .



Plant at
WOMB

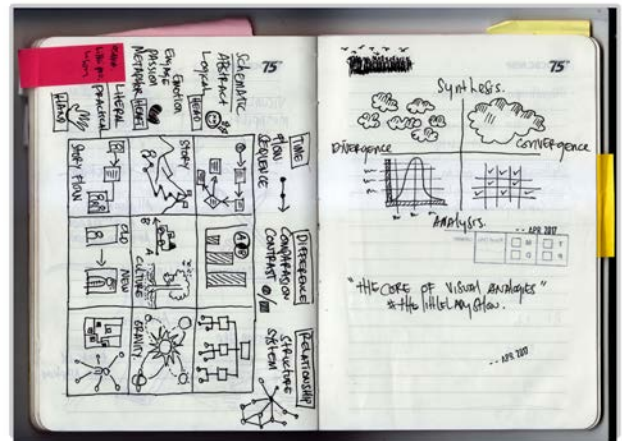
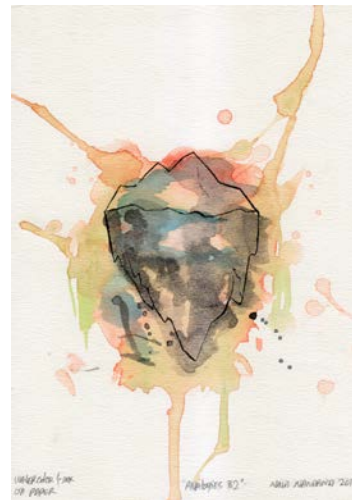


Skull object .

Interactive
Artwork .

- Audience can join to put the plant on the instalation .

noema . 2017 .



Nala Nandana (Bandung,1985)

nalanandana@me.com

nalanandana.com

Pendidikan Seni Rupa, Universitas Pendidikan Indonesia - Bandung - Indonesia.
Ilmu Komunikasi dan Media, Universitas Gadjah Mada - Yogyakarta - Indonesia.

Solo Exhibition

2009

- *"Tree"*, Niagara Sarang Setan, Bandung, Indonesia.

Group Exhibition

2017

- *"Etiam Alter Locus" Happy Wooden Cruiser Board Exhibition*, Temporal Platform, Bandung, Indonesia.
- *"Pameran Gagasan,Getok Tular #2"*, Omni Space, Bandung, Indonesia.
- *"Spilled and Tattered"*, Roemah Seni Sarasvati, Bandung, Indonesia

2016

- *"Kekuatan Seni, Sebuah Memoar Seni Rupa"*, Omni Space, Bandung, Indonesia.
- *"Pameran Gagasan,Getok Tular"*, Omni Space, Bandung, Indonesia.

2011 dan sebelumnya

- *"VIDEO:WRK #2"* Surabaya International Video Festival, Centre Culturel et de Cooperation Linguistique / CCCL, Surabaya, Indonesia.
- *"Megamix Video Militia Vol. 2"*, Kunci Culture Studies, Yogyakarta, Indonesia.
- *HIMASRA ART AWARD #1*, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia.
- *Siapa Aku Tunggu Aku*, Toko Buku Ultimus, Bandung, Indonesia.

Untuk Leah dan Gading

