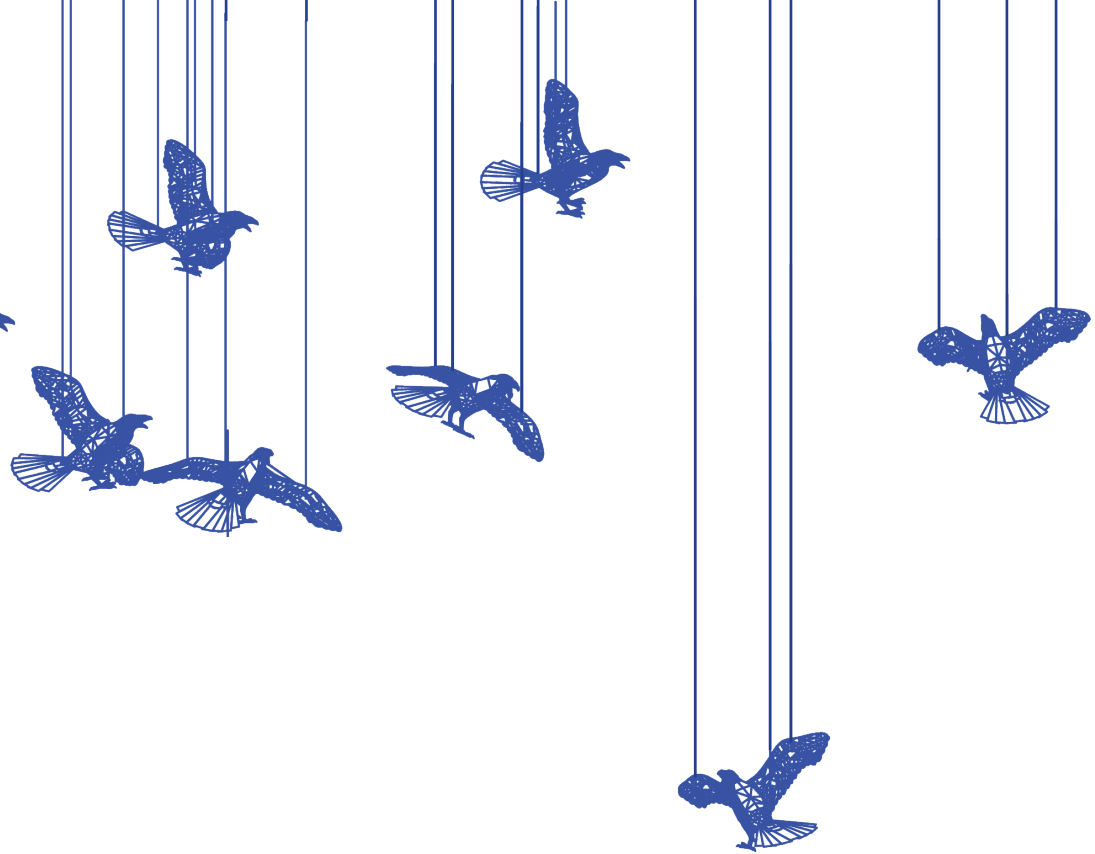




Ghost Light

Timoteus Anggawan Kusno

Ghost Light

16 Juni - 24 Juli 2021

Kunjungan Harian

17 Juni – 24 Juli 2021

Buka: Selasa - Sabtu | 11:00 - 16:30 WIB

4 sesi per hari (kecuali 16 Juli hanya 2 sesi)

*Tutup tanggal 20 Juli 2021

*Terbatas untuk 10 orang per sesi melalui registrasi

Registrasi diwajibkan untuk setiap kunjungan dan pengunjung harus mematuhi protokol kesehatan.

Pameran Tunggal Timoteus Anggawan Kusno: Ghost Light

Kurator: Manshur Zikri

Pameran tunggal Timoteus Anggawan Kusno (Angga), *Ghost Light*, memamerkan sejumlah karya, antara lain video, patung, dan objek-objek lainnya yang dibuat dan dirangkai dalam bentuk instalasi pada ruang gelap dengan tata letak yang membangun suasana dramaturgikal sekaligus persepsi filmis.

Beberapa karya mengingatkan kita pada karakter ruang-ruang kehidupan hari ini, beberapa yang lain memicu imajinasi terkait mitos, juga hal yang terkesan asing, tapi menggelitik kita dengan ungkapan puitis yang mengikat. Karya video, khususnya, menyajikan sebuah kisah yang membongkar proses penciptaan kisah itu sendiri. Lagi pula, representasi objek di dalam video dan objek riil di luarnya saling memantul dan bersahut, menyiratkan hubungan imajiner yang merambati lingkungan internal pameran yang akan kita kitari.

Landasan kuratorial pameran ini ialah keinginan si seniman untuk mengekspresikan momen jedanya dari proses panjang memanfaatkan medium teks dalam menjelajahi kemungkinan fiksi sebagai teknik dekonstruksi sejarah. Secara bersamaan, *Ghost Light* menunjukkan paralelitas dari metode berkesenian Angga yang masih terus berkembang itu; pengolahan arsip berbasis teks disubstitusi dengan pemajanan dapur produksi untuk memainkan liminalitas antara fiksi, sejarah, imajinasi, ingatan, dan kenyataan, serta proses aktual untuk menanggapi kelima perihal tersebut. Sebagai antitesis bagi metodenya itu, *Ghost Light* merupakan

kumpulan babak dan stanza, dengan karsa untuk menunjukkan usaha pencarian skema yang mempertanyakan kembali struktur lazim dari apa yang fiksi dan bukan fiksi. Pameran ini menjadi laboratorium dengan modus eksperimen baru yang mencoba memenggal keniscayaan materi-materi berbasis teks dengan konstruksi material yang berorientasi tindakan, yang mengalihkan pendekatan serebral, dan menekankan perasaan ketimbang pengamatan.

Karenanya, sajian pameran sengaja mengungkap aspek-aspek produksi beberapa karya untuk mengundang kepekaan jasmaniah pengunjung pameran, juga imajinasi mereka atas “ruang tablo” dan “tablo ruang”, serta menawarkan semacam gaya ungkap “metadramatik” dari uraian tentang “metafiksi”.*

Tentang Meta-Dramatik

Argumentasi Artistik atas Skema Montase dari Pameran Ghost Light

Kurator: Manshur Zikri

BAYANGKAN kita sedang melakukan penelitian panjang! Bekerja dengan ratusan dokumen (tulisan; gambar), rekaman (visual; suara), dan objek (temuan; buatan) lainnya, serta tuturan lisan berdasarkan pengalaman dan ingatan tertentu. Bayangkan juga jika penelitian itu masih berlangsung sampai sekarang! Pada satu momen, kita ingin—kalau bukan harus—berhenti sejenak dalam prosesnya, mengesampingkan semua tumpukan arsip dan artefak itu, lantas beralih untuk berkutat dengan citra mental kita sendiri, demi menangkap suatu skema, guna membingkai sejumlah proposisi. Kadang, hasilnya diwujudkan kembali menjadi kata-kata, teks, bebunyian, dan visual yang baru, atau hanya diwakili oleh beberapa materi sebelumnya yang telah diseleksi, untuk disajikan baik sebagai deskripsi, teka-teki, prosa, ataupun puisi.

“Momen jeda dari proses panjang penelitian.” Saya akan berangkat dari sini untuk memaparkan beberapa hal yang melandasi proses penciptaan pameran tunggal Timoteus Anggawan Kusno (Angga), berjudul *Ghost Light*, di Cemeti – Institut untuk Seni dan Masyarakat.

Terkait momen jeda itu, dalam kasus berkesenian Angga, yang ia kesampingkan sejenak ialah keberkutatannya dengan ratusan teks; ia beralih untuk sementara waktu dari kebiasaan lamanya itu—yang dari sana kita (atau setidaknya, saya) akrab mengenal Angga—yang umum ia terapkan dalam beberapa proyek fiksi yang menguak kerja sistem penciptaan sejarah, salah satunya ialah

“institusi fiksi” bernama *Centre for Tanah Runcuk Studies (CTRS)*. Menurut pengakuannya kepada saya, Angga bukan meninggalkan metode-metode berbasis teks, tapi mau menjejaki jalur paralel yang barangkali bisa memantulkan hal-hal yang selama ini belum terlihat—atau teralami—dalam dunia “keterbacaan” (terutama dalam ranah kegiatan artistik yang mengkonstruksi, mendekonstruksi, dan mengintervensi arsip-arsip berupa tulisan).

Namun, beriringan dengan kebutuhan itu, perhatiannya terhadap potensi fiksi—sebagai aparatus untuk memahami batas-batas antara kenyataan dan fantasi (fakta *vis a vis* rekaan, dan ingatan *vis a vis* imajinasi), juga antara yang resmi dan tak resmi (sejarah *vis a vis* mitos/spekulasi, dan dokumen resmi *vis a vis* rumor)—tidak surut sama sekali.

Upaya untuk merayakan momen jeda itu sebenarnya telah ia lakukan, misalnya, pada karya berjudul *Shades of the Unseen* (2021), sebuah instalasi berupa patung burung-burung gagak dan macan berselimut kain putih (berbahan resin), serta lampion-lampion (berbahan kertas sintetis); sebuah *commissioned work* Gwangju Biennale ke-13, Korea Selatan dan sekaligus dipresentasikan juga pada penyelenggaraan acara tersebut. Di mata saya pribadi, komparasi antara *CTRS* dan *Shades of the Unseen* itu layaknya menghadap-hadapkan prosa dan puisi. Bukan berniat melebih-lebihkan, menurut saya, lompatan paralel ini seperti hentakan tegas untuk “membiarkan terbuka” halaman-halaman roman *ala* Pram demi sembari mendeklamasikan puisi ala Chairil Anwar.

Angga memang tidak akan menutup atau menghentikan “roman” miliknya sementara gaya ungkapannya kini beralih sejenak kepada kemungkinan dari puisi. Karya roman mengandalkan aski membaca, di mana kehadiran teks memiliki kedudukan signifikan. Sedangkan puisi—meskipun kerap ditulis—justru memungkinkan ujaran yang mengandalkan ingatan sehingga “wujud teks (tulisan)” dapat bersembunyi di dalam dunia citra mental si penggubah dan si pendengar. Jika penyajian puisi, seperti yang umum kita pahami di dunia sastra, berporos pada material bunyi (suara—karena dideklamasikan), nilai puitik karya Angga, contohnya pada *Shades of the Unseen* itu, justru diwujudkan melalui benda-benda.

Kita tentu saja bisa berargumen bahwa, terutama menurut tradisi pascastruktural, benda dapat mempunyai kedudukan sebagai “Teks”. Akan tetapi, yang menjadi jelas sebagai *subject matter* di sini—dan saya kira ini yang merupakan pokok kegelisahan Angga—ialah perluasan bentuk dari “Teks” itu sendiri sekaligus makna atasnya. Sementara aksara (teks dalam wujud tulisan—tipografis) umumnya membuka satu celah pemaknaan[1], yaitu “keterbacaan dalam hal kodifikasi berdasarkan urutan simbol-simbol”, Angga justru berhasrat untuk keluar dari lingkup sesempit itu, mencoba mencari celah yang lain, dengan menjelajahi kemungkinan “teks fiksi” sebagai perihal eksperensial (yang mengandalkan multi-indra, seperti memandang, menyentuh/meraba, dan mendengar sekaligus, serta menyediakan ruang lebih luas bagi gerak tubuh) daripada sekadar berbasis serebral (yang mengandalkan kerja analitik otak—membaca, yang umumnya justru cenderung meminimalisir gerak bagian tubuh yang lain).

Dalam kaitannya dengan perbandingan antara “membaca” dan “melihat”[2], karya instalasi semacam *Shades of the Unseen* menuntut proses pemaknaan atas dirinya bukan hanya lewat kegiatan “memandang”, tetapi juga bagaimana tubuh yang menopang indra penglihatan si pemandang itu bergerak mengitari si benda guna menangkap sudut pandang lain daripada sekadar apa yang tampak pada satu sisi saja.

Dan teruntuk pameran tunggalnya kali ini, ia ingin *membicarakan* sekaligus *berbicara melalui* hal itu. Nyatanya, karya-karya yang disajikan dalam pameran *Ghost Light*, ialah sama halnya dengan modus-modus presentasi karya-karya berbasis objek bergaya ungkap instalatif lainnya. Namun, latar belakang gagasan Angga, seperti yang saya coba paparkan di atas, menarik untuk diketahui guna memahami eksperimentasi macam apa yang kemudian menjadi konsekuensi dari inisiatifnya menjedakan pergulatannya dengan teks.

Menganggap penting inisiatif Angga, kuratorial pameran ini (dalam proses persiapannya) punya motif untuk menawarkan tantangan: bagaimana **mengungkai** hal-ihwal artistik secara “**non-naratif**” (dengan harapan dapat menguatkan intensi puitik sembari memecahkan batas-batas ruang lingkup yang sempit

dari sajian simbol-simbol) dan—mengingat Angga juga kerap menciptakan karya video ataupun film—**menawarkan persepsi filmis** yang menubuh dan lepas dari jerat garis tepi layar.

Merunut proses produksi yang ia lakukan, saya menyadari bahwa Angga tidak serta-merta menumpahkan gagasan “non-naratif” itu dengan harfiah, apalagi dengan cara yang “berisik” (mencomot materi dari sana-sini lalu menumpuknya begitu saja menjadi onggokan tanda-tanda yang mengabaikan alur). Alih-alih, ia justru cenderung “menarasikan” secara baru proses “penciptaan narasi” yang sedari awal ingin ia tujukan, meski tanpa kelindan teks.

Angga mengelaborasi usahanya dalam membingkai unsur dramatik dari proses “bernarasi” itu dengan pendekatan dramaturgis untuk mengurai kemungkinan-kemungkinan pengalaman filmis dari kumpulan babak (yaitu, gagasan-gagasan dalam wujud visualnya masing-masing) yang dihadirkan secara dialektis satu sama lain. Dialektis, dalam arti bahwa, kutipan (lewat benda) dari ruang yang nyata (yaitu pagar, seng, dan kerangka *pedestal*) dibenturkan dengan ungkapan (juga lewat benda) yang merujuk fantasi dan mitos (yaitu tombak, kulit macan, patung macan, patung gagak, dan lampion); sedangkan objek *ghost light*[3] mengemban kedua karakter itu, baik sebagai “kutipan dari yang nyata” maupun “ungkapan merujuk fantasi/mitos”. Ide mengenai benturan tak tampak antara “yang fantasi” dan “yang nyata” itu pun dipersiapkan sebagai *fabula* yang memandu eksperimen *montase*, pada satu sisi, dan *koreografi subjek*, di sisi yang lain, untuk merangkai struktur karya video, juga pameran ini secara keseluruhan.

Dengan alasan kuratorial, saya ingin menyatakan bahwa, karya video yang dibuat Angga untuk pameran tunggalnya, adalah film. Pada konteks ini, alasan medium dari karya tersebut dikesampingkan—karenanya, saya tak akan lagi menyebutnya “karya video”. Sebab, fokus pembacaan yang ingin saya kedepankan, khususnya terkait karya itu, ialah bahasa visual berdasarkan *montase* (“*montase film*”) untuk membongkar kinerja *montase* itu sendiri.

Apa yang kita tonton (lihat dan tangkap) sebagai “naratif” pada karya film Angga di pameran ini, sebenarnya, merupakan uraian

tentang bagaimana hal yang awalnya diniatkan oleh si seniman sebagai “narasi fiksi” film itu dibangun. Elemen-elemen “naratif” yang kita tangkap tersebut “berkorespondensi” dengan benda-benda dan keadaan yang menyebar di luar layar, mengisi ruang pameran, termasuk aspek “lingkungan gelap” yang menyelimuti narasi fiksi di dalam film—dinding ruang pameran dibuat hitam untuk mencapai efek dari *blackbox*, atau “ruang sinema”, atau “nuansa panggung”. Kita yang berada di zona aktual (ruang pameran) secara filmis (dan psikologis) dilibatkan untuk “berada” dalam sebuah arena—atau “bekas” arena—tempat berlangsungnya pertarungan antara “si macan” dan “si gagak” (keduanya diperankan secara bergantian oleh Ari Dwianto dan Jamaluddin Latif). Baik kita, film, maupun objek-objek lainnya dalam pameran, dibingkai oleh Angga sebagai elemen dramatik bagi panggung dari suasana filmis yang ia atur: *Ghost Light*.

DENGAN mengambil metafora “panggung teater” untuk mengusut visual dari tatak letak pameran ini, lebih dulu saya ingin menyampaikan interpretasi liar saya terhadap visual-visual representatif dari bentuk-bentuk karya yang dipamerkan. Masing-masing karya bisa dilihat sebagai sebuah babak—atau stanza (jikalau ada di antara kita yang ingin menganggapnya lebih sebagai gagasan perpuisian daripada sekadar persandiwaraan)—tersendiri: pagar yang bengkok, tombak yang menembus seng dan di ujungnya tergantung sisa sobekan kulit macan, *pedestal* yang kerangkanya dipreteli lalu digantung melayang, tiang dan lampu *ghost light* yang berada di atasnya, patung burung-burung gagak yang membawa lampion-lampion, serta patung macan berselimut kain putih di bawahnya, dan film yang diproyeksikan pada dua layar di dekatnya.

Masing-masing objek yang dirangkai secara instalatif itu, terkecuali film, menyiratkan kejadian yang telah lalu, tapi juga seakan hadir sebagai panduan untuk hal mendatang yang, bisa jadi, belum tampak dan terpikirkan, bahkan di dalam ranah citra mental kita.

Terhadap penampakan pagar, misalnya, kita mungkin akan membayangkan ada suatu alat berat *telah* memporakporandakannya, tetapi ketika melangkah ke dalam

memasuki ruang pameran, bunyi derit pagar yang terinjak merupakan kejadian yang langsung namun menjadi pendahulu bagi kemungkinan lain yang *akan* terjadi setelah kita melewatinya. Tombak yang menembus seng pun demikian, selain menandakan bekas dari peristiwa benturan dua benda, keduanya juga seolah merupakan penanda *akan* pernyataan misterius dan belum terpecahkan. Kerangka pedestal, bisa jadi, adalah bagian-bagian yang akan digabungkan atau justru telah sengaja dipecah sedemikian rupa. Sementara itu, tiang dan lampu *ghost light* menguatkan keambiguan suasana: apakah suasana teatral ini telah *berlalu* atau justru belum dan baru *akan* dimainkan? Sedangkan burung-burung gagak itu, apakah mereka merupakan sebuah babak tentang representasi dari *kepergian untuk meninggalkan* atau justru *kedatangan untuk menuju* suatu tempat? Macan berselimut, apakah ia tidur (dan akan bangun suatu saat nanti) ataukah mati—*telah* kehilangan nyawa—dan tak akan menyisakan apa pun setelah nanti semua bagian tubuhnya terurai bumi?

Interpretasi saya di atas tentu saja bukan makna final; saya tidak bermaksud membatasi interpretasi pembaca/pengunjung pameran mengenai narasi yang dimungkinkan oleh objek-objek tersebut. Tapi setidaknya, interpretasi seperti ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana kita bisa menerka (atau mengenali skema dari) benang merah yang mengaitkan karakteristik setiap babak. Lagipula, sebagai sebuah gugus, patut diduga bahwa intensi kehadiran objek-objek selain film itu ialah untuk mengindikasikan keterhubungan mereka dengan film-dua-layar yang dapat kita tonton di ujung galeri. Mereka agaknya berkedudukan layaknya “material produksi” bagi suatu “adegan drama/teater” yang ditransformasi menjadi film sehingga bisa mengandung dua makna yang saling bertentangan.

Pertama, mereka, bisa jadi, adalah “bekas” (sesuatu yang bersifat “pasca-” atau merupakan sisa kejadian yang telah berlalu) dari sejumlah adegan, yang mana adegan itu sengaja “dibongkar” dengan menghadirkan elemen-elemennya, untuk sedikit-banyak memandu pemahaman kita tentang bagaimana Angga “memfilmkan” drama/teater—bagaimana ia memperlakukan material-material itu bagi produksi filmnya.

Kedua, mereka, bisa jadi juga, adalah “sugesti” (sesuatu yang bersifat “pra-”, atau isyarat pendahulu bagi hal yang akan menyusul kemudian) dalam “narasi pameran Ghost Light” secara keseluruhan, yang dengan sadar disusun berdasarkan irama tertentu, membentuk untaian liris yang menyesuaikan “ruang galeri” sebagai “panggung” sehingga, bersama-sama dengan keberadaan film dan para pengunjung pameran nantinya, akan merangsang efek filmis yang menubuh.

Formasi benda-benda ini kiranya menyiratkan suatu koreografi bagi pengunjung pameran yang akan mengamati karya sehingga apa yang kita pahami sebagai montase bekerja secara spasial. Pengalaman sinematis lantas tak lagi hanya menjadi sesuatu yang dipicu oleh karya film yang terproyeksi di atas layar semata, tetapi justru melalui kaitan satu sama lain antara setiap karya objek/instalasi, karya film, dan subjek-subjek pengunjung pameran.

Saya lantas mengajukan “meta-fiksi” sebagai premis pertama untuk menginterpretasi kumpulan babak/stanza Ghost Light karena Angga menjadikan pameran ini (dan juga proses produksinya) sebagai laboratorium untuk mempertanyakan kembali skema lazim dari apa yang fiksi dan bukan fiksi. Sebagian besar karya-karya di dalam pameran, meskipun hadir sebagai fiksi, berlandaskan motif untuk menguak struktur fiksi itu sendiri dalam rangka menawarkan pantulan untuk melihat kerja suatu diskursus. Pameran ruang gelap berisi karya-karya ini pun memanfaatkan modus fiksi, tetapi dengan sendirinya menguak struktur dari keberadaan setiap karya sebagai unsur-unsur fiksional pameran, karena hubungan setiap karya, baik secara jukstaposisional maupun resonansial, saling menjadi referensi satu sama lain yang menginformasikan alasan kehadiran mereka di ruang gelap.

SEHUBUNGAN dengan hal di atas, kita bisa menelaah modus baru Angga (pada proyek pameran ini) yang diyakini berkedudukan paralel dengan modus lamanya (tatkala ia berkuat dengan teks pada proyek-proyek sebelumnya). Yaitu, jika “teks fiksi terkait sejarah” atau “teks sejarah dalam

kebutuhannya sebagai elemen fiksi” dirangkai sebagai modus untuk menawarkan pandangan alternatif terhadap diskursus yang diciptakan oleh lembaga-lembaga sosial, *dramatika*—saya menggunakan istilah ini dengan sense sebagaimana ketika kita menggunakan istilah *gramatika*—dalam pameran *Ghost Light*, disusun lewat pendekatan yang sama. Akan tetapi, saya ingin menggarisbawahi: *Ghost Light* lebih merupakan “meta-dramatik” dari uraian tentang “meta-fiksi” itu.

Saya menawarkan “meta-dramatik” sebagai premis kedua bagi kumpulan babak/stanza yang disajikan, karena pameran ini membicarakan kemungkinan tentang bagaimana unsur-unsur dramatik, yang sudah lebih dulu terkandung dalam setiap karya, dapat saling bertaut dan mencapai suatu derajat yang lain. Atau, untuk menunjukkan derajat mereka dalam kedudukan awalnya, dan bagaimana mereka beroperasi dalam derajat itu untuk bisa menghasilkan sesuatu yang, barangkali, melampaui kedudukan awal. Demi melihat itu, kuratorial pameran *Ghost Light* merefleksikan perlakuan si seniman terhadap unsur-unsur dramatik yang ia petakan.

Gagasan ini, khususnya, berkaitan dengan proses produksi pameran. Pendekatan teater yang dipilih Angga, misalnya, memungkinkan para kolaborator (terutama aktor yang muncul di dalam film) melakukan respon artistik terhadap karya-karya objek yang telah dibuat Angga, sedangkan hasil dari respon tersebut menjadi bahan utama Angga untuk meramu karya filmnya. Jika karya-karya objek/instalasi itu berdiri sendiri, yang bekerja memengaruhi impresi penonton barangkali hanyalah unsur dramatik yang dikandungnya secara intrinsik. Akan tetapi, dalam ruang gelap *Ghost Light*, kesemua karya tidak lagi berdiri individual, tapi menjadi *bagian* (layaknya shot di dalam scene dan sequence dalam film; atau bagaikan properti, *blocking*, dan babak dalam drama) yang membangun narasi besar pameran, di mana pameran ini sendiri juga memiliki unsur dramatisnya yang khas, yaitu *benturan* dari setiap unsur dramatik yang berasal dari setiap karya.

Dalam konteks tersebut, “narasi dari *Ghost Light*” tidak lagi semata bertumpu hanya pada keterkaitan naratif dari “cerita yang dibawa/dimiliki masing-masing karya”, melainkan juga

pada *sintesa* dari pertemuan setiap unsur-unsur dramatik mereka.

Dramatik dari bunyi pagar yang terinjak, misalnya, adalah milik pagar itu sendiri. Tapi, spekulasinya adalah, bagaimana jika unsur dramatik ini beresonansi (baik secara visual maupun audial) dengan unsur dramatik dari kelap-kelip *ghost light* yang berdiri di atas *pedestal*, di mana jarak pandang si penguinjak disela oleh tekstur visual seng dan ketegasan garis tombak (yang juga merupakan unsur dramatik tersendiri)? Sementara itu, bunyi yang sama (gemerincing atau derit pagar) juga akan muncul di dalam film, tatkala Jamal mendistorsi makna dari langkah “si tentara” melalui bunyi hentakan kakinya pada besi yang dapat diduga berbahan sama dengan—atau potongan dari—pagar. Begitu pula halnya *ghost light*, yang hadir di dalam film sebagai properti yang melengkapi cerita fiksi, sedangkan suara kelap-kelipnya, yang mulanya hadir sebagai citra mental di kepala pengunjung pameran saat melihat objeknya di ruang galeri, dikonkretkan kehadirannya di dalam adegan *foley*—kelap-kelip yang bertalu-talu dan khidmat. Bagaimana semua hal ini bekerja?

Menurut amatan saya—yang dari sana gagasan kuratorial ini dirumuskan, unsur-unsur dramatik dari masing-masing karya, di antaranya telah saya petik sebagai contoh di atas, dalam kedudukan mereka baik sebagai “unsur di dalam karya” (kedudukan awal) maupun sebagai bagian dari “meta-dramatik” pameran (suatu derajat yang telah melampaui kedudukan awal), mendemonstrasikan kinerja mereka sendiri sebagai unsur dramatik, baik secara intrinsik di dalam karya asalnya maupun secara ekstrinsik ketika berhubungan dengan karya lain di dalam pameran.

LEBIH jauh, saya akan memperdalam bahasan tentang “meta-dramatik” itu dengan secara khusus mengulas karya film Angga yang berjudul *Luka dan Bisa Kubawa Berlari* (2021) pada pameran *Ghost Light*. Tanpa melepaskan hubungan resonansialnya (yang tentu saja juga dialektis)[4] dengan karya-karya objek/instalasi yang juga dipamerkan, kita bisa

menelaah morfologi “meta-dramatik” yang saya maksud dengan memahami montase visual dari film yang diproyeksikan ke kedua layar itu.

Layar kanan, adalah fiksi. Ceritanya, tentang pertarungan antara si gagak dan si macan, tentang penembakan, juga tentang penjatuhan dan pendirian monumen; adegan-adegan yang menggaungkan peristiwa-peristiwa sosial-politik global. Cerita ini, adalah hasil interpretasi para aktor terhadap karya objek/instalasi yang, seperti yang dapat kita saksikan, turut dipamerkan bersama film—di antaranya yang mencolok adalah objek berupa patung seekor gagak beserta lampion-lampion, tiang dan lampu *ghost light*, dan *pedestal*.

Shohifur Ridho'i, dalam artikelnya berjudul “Selagi Luka dan Bisa Kubawa Berlari”—ditulis sebagai salah satu pengiring wacana pameran ini, memaparkan bahwa pembuatan karya film didahului oleh pembuatan sebuah karya pertunjukan. Koreografi aktor ditentukan oleh objek-objek artistik (yang merupakan penggalan-penggalan dari karya instalasi/objek ciptaan Angga, yang, dalam konteks produksi film itu, menjadi properti drama). Kemudian, montase film untuk layar di sebelah kanan digubah berdasarkan cacahan-cacahan adegan dari karya pertunjukan itu—untuk disusun oleh Angga di meja *editing* menjadi karya film fiksi yang utuh. Dengan kata lain, montase film fiksi mengelaborasi logika drama.

Sementara, layar di sebelah kiri adalah “dokumenter”, karena merupakan rekaman dari peristiwa memproduksi suara (dengan teknik *foley*) untuk film fiksi—si sutradara dan kedua aktor bergerak memainkan instrumen sembari menonton film fiksi mereka yang sudah selesai dibuat. Di sini, kita memahami bahwa layar kiri adalah “tentang” layar kanan. Namun sebaliknya, “adegan *foley*” dengan sendirinya juga menjadi suatu “karya pertunjukan”, di mana koreografi tubuh ketiga pemain instrumen ditentukan oleh montase dari fiksi di layar kanan, dan menghasilkan irama gestural yang tak kalah kuatnya dari segi efek visual. Artinya, layar kanan (film “yang fiksi”) adalah “tentang” layar kiri (film “yang dokumenter”), dalam hal bagaimana koreografi dapat tercipta.

Adegan “yang dokumenter” menguak aspek produksi “yang fiksi” sehingga film-dua-layar tersebut secara utuh dapat dilihat sebagai film dokumenter. Namun, karena gerak gestural pemain instrumen terjadi secara natural sebagai reaksi mereka mengikuti irama visual dari “yang fiksi”, maka adegan “yang dokumenter” itu pun punya kedudukan sebagai “fiksi yang lain”—karena beresonansi dengan peristiwa di dalam bingkai di sebelahnya. Berdasarkan konteks inilah film-dua-layar tersebut pun merupakan “meta-fiksi”, yaitu, bukan dalam pengertian sesederhana “fiksi tentang fiksi”, tapi karya fiksi “yang mengungkapkan lantas mengutarakan bagaimana keberadaannya sendiri menjadi suatu fiksi”. Elemen visual dari masing-masing layar, secara tegas terpisah oleh *garis tepi bingkai*, tidak semata-mata “bersanding” (berdekatan bersebelah-sebelahan). Keterpisahan (atau kedudukan terpisah) dari elemen-elemen visual itu merupakan hal penting, karena garis imajiner yang mengantarai kedua layar merupakan suatu pernyataan artistik yang kuat. Oleh sebab itu, keterhubungan elemen-elemen visual justru dalam logika resonansi: bergema melalui selaan-selaan, signifikan karena sifat mereka yang “terseparasi”.

Logika resonansial semacam itulah, yang saya kira, juga bekerja dengan prinsip yang sama di dalam hubungan antara film-dua-layar tersebut dan karya-karya objek/instalasi lain yang menemani kehadirannya di dalam pameran. Mereka saling membongkar satu sama lain, tetapi makna naratifnya juga saling menentukan satu sama lain sebagai sebuah gugus, berupa isian-isian yang terpisah tapi juga “tak terpisah” sekaligus.

Lantas, di manakah letak morfologi “meta-dramatik” dari film-dua-layar itu? Tentu saja, pada sintesa dari pertemuan dialektis antara unsur-unsur dramatik dari masing-masing layar. Pada satu sisi, pertemuan unsur-unsur dramatik ini membangun logika naratif mengenai bagaimana film itu dibuat (hingga mencapai bentuk “meta-fiksi”). Tapi pada sisi yang lain, jukstaposisi kedua layar secara dramatik juga menunjukkan bagaimana unsur-unsur dramatik pada masing-masing layar mempunyai hubungan resonansial, memengaruhi aspek emosional penonton, terlepas dari bagaimana alur ceritanya berjalan. Teriakan Ari yang keluar-masuk *frame* kamera, contohnya,

bersifat dramatik dalam fungsinya yang bekerja sebagai “ungkapan figuratif” (metaforik). Sementara itu, di layar sebelah kirinya, konsentrasi ketiga pemain instrumen bebunyian yang menyimak monitor (yang berposisi bagaikan konduktor artifisial yang memimpin orkes) mempunyai ketegangan tersendiri pula, tapi bukan bersifat visual-metaforis, melainkan aktual, musikal, dan performatif. Gabungan kedua adegan terpisah ini—terutama karena terpisah ke dalam layar yang berbeda—sebagai bagian dari karya utuh “film-dua-layar”, juga dramatik dengan sendirinya karena memunculkan efek ritmis yang mengikat perhatian penonton: mata penonton berpindah-pindah antara layar kanan dan kiri. Kita bukan lagi diaduk-aduk oleh alur cerita, tetapi oleh suatu irama; intensitas yang terjadi bukan lagi hanya menyasar penalaran (otak), tapi juga sensibilitas dan perasaan penonton.

Lebih dari itu, secara bersamaan, resonansi dari kedua adegan merupakan “meta-dramatik” karena menunjukkan secara gamblang bagaimana mereka dapat terhubung, tapi sekaligus (sebenarnya) juga tetap terpisah. Aspek “dramatik” pada tahap ini adalah sesuatu yang muncul *dari* atau *karena* gaya ungkap demonstratif yang menunjukkan mekanisme kerja dari “sebuah unsur” ataupun “sekelompok unsur” dramatik (baik yang terpancar dari satu elemen, sekumpulan elemen, maupun keseluruhan elemen visual dalam adegan). Dari sini, kita pun dapat merumuskannya sebagai berikut: bukan lagi tentang *apa*, melainkan *bagaimana* segala hal (termasuk unsur dramatik itu sendiri) bekerja dengan berbagai kemungkinan:

Bagaimana unsur dramatik bekerja;

bagaimana dramatik bisa menjadi dramatik; dan...

bagaimana proses menjadi dramatik itu sendiri, pada akhirnya, juga dramatik...?

Dengan kata lain, “meta-dramatik” adalah tentang mekanisme dramatik sebagai bahasa, yang bekerja *untuk* dan *pada* kita—penikmat karya—untuk memengaruhi keadaan, perasaan, dan situasi kita.

Logika resonansial yang sejenis, seperti yang tercipta dari hubungan setiap elemen dari kedua layar itu, saya kira, juga tercipta dan bekerja di dalam hubungan antara setiap karya objek/instalasi, juga antara mereka dan film-dua-layar. Dengan kata lain, lewat kerangka kuratorialnya, pameran *Ghost Light* berupaya menyajikan suatu demonstrasi tentang bahasa dramatik yang berdiri di atas bahasa dramatik.

Dari segi kuratorial, akhirnya, merumuskan pameran ini sebagai “meta-dramatik dari *uraian* tentang meta-fiksi”, menjadi pilihan yang cukup relevan sebagai proposisi, mengingat apa yang telah kita coba sepakati sebagai “meta-fiksi” pada pameran ini (sebagaimana yang sudah saya jelaskan di atas) pada dasarnya bukan merupakan sajian utama. Apalagi jika mempertimbangkan proses yang dilalui Angga dalam mengorganisir kerja kolaboratif penciptaan karya dan produksi pameran tunggalnya ini, saya pun berhenti sejenak pada kesimpulan bahwa *Ghost Light* mungkin memang membongkar fiksi dengan fiksi, tapi eksperimentasi yang disasar ialah bagaimana meramu penggalan-penggalan dari bongkaran itu menjadi suatu gaya ungkap liris yang dapat membicarakan aspek ontologis dari konsep dramatik dalam suatu tindakan dan sajian artistik. (*)

Endnotes:

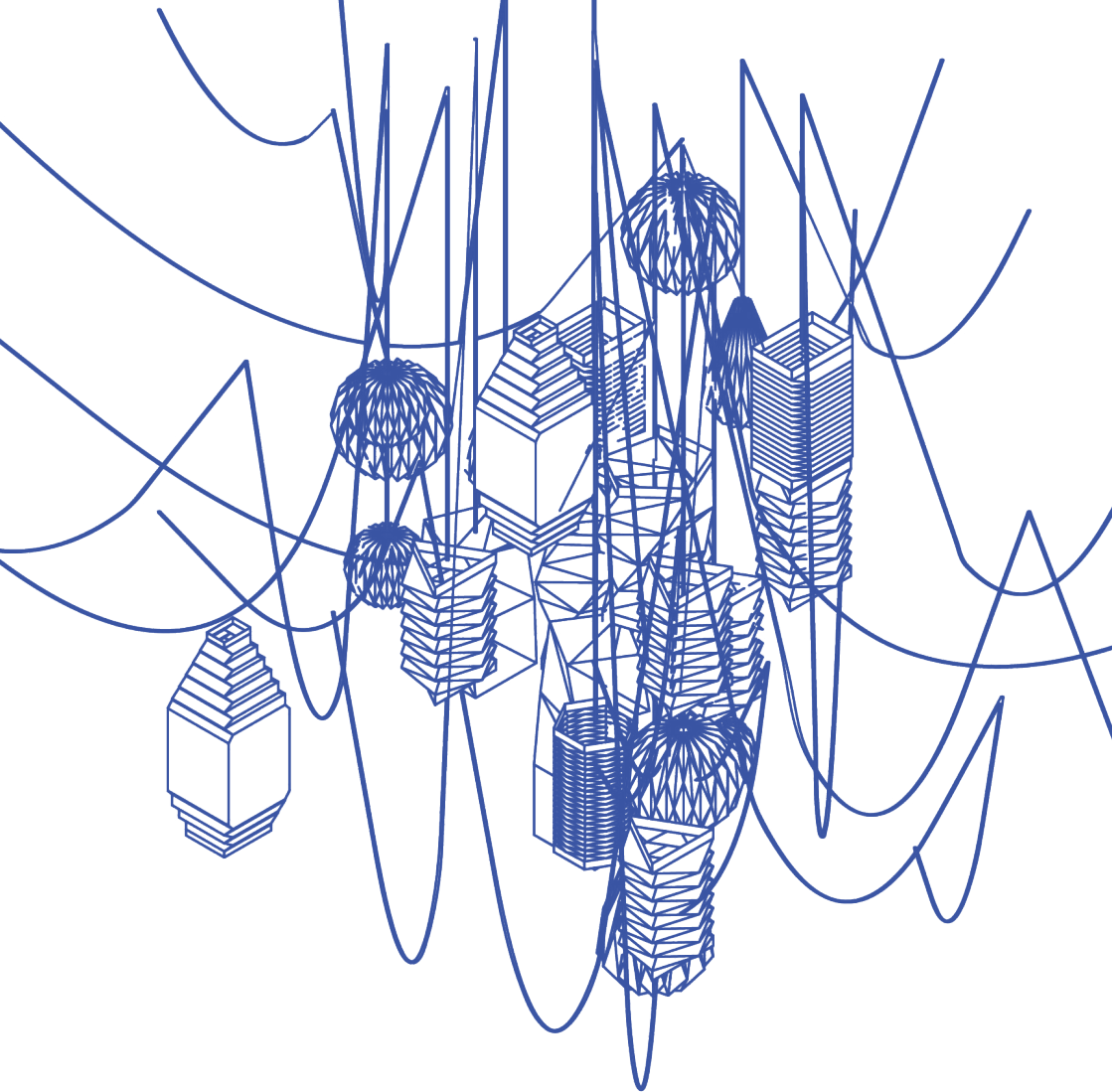
[1] Tentu saja ini terlepas dari perkembangan-perkembangan dari pemikiran dan praktik-praktik terbaru di ranah kebudayaan, yaitu perkembangan yang telah sampai pada fase perluasan nilai-nilai fungsional, artistik dan estetik, serta filosofis dari “teks [berwujud] tulisan” itu, bahwa “tipografi” telah diperluas ke berbagai kemungkinan bentuk dan arti oleh banyak eksponen di dunia seni kontemporer.

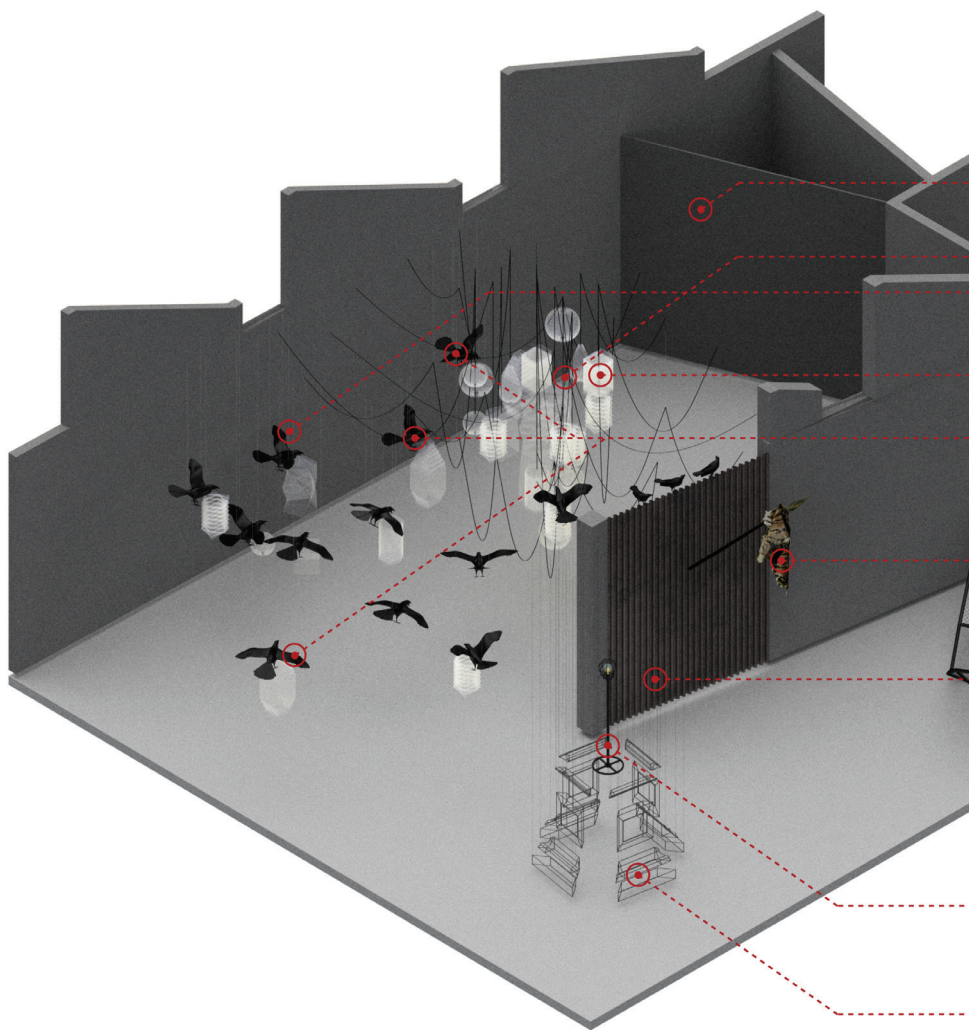
[2] Terkait hal ini, baca juga spekulasi teoretik mengenai perluasan potensi “tipografi” dari Katherine McCoy dan David Frej, “Typography as Discourse”, 1988, dalam Helen Armstrong (Ed.), *Graphic Design Theory: Reading from The Field* (Ney York: Princeton Architectural Press, 2009).

[3] Menurut definisi sederhana yang dapat saya kutip dari Wikipedia (yang merujuk kepada buku *Theater Backstage from*

A to Z karya Warren C. Lounsbury dan Norman Boulanger, 1989), “ghost light” adalah “lampu listrik yang dibiarkan menyala di panggung teater ketika teater tidak berpenghuni dan jika tidak, akan benar-benar gelap. Biasanya terdiri dari bola lampu pijar terbuka, lampu CFL, atau lampu LED yang dipasang di sangkar kawat padaudukan lampu portabel.” (Lihat Wikipedia Bahasa Inggris, “Ghost light (theatre)”: [https://en.wikipedia.org/wiki/Ghost_light_\(theatre\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ghost_light_(theatre))), diakses tanggal 9 Juni 2021, 23:29 WIB).

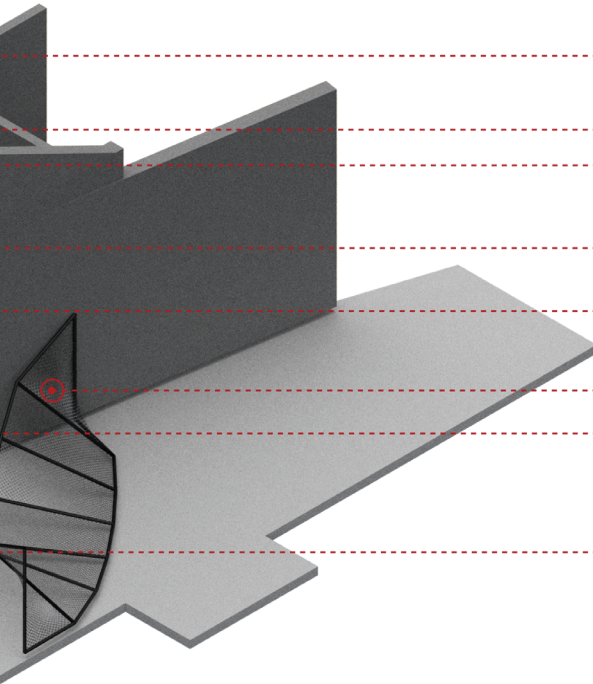
[4] Daniel Fairfax mengurai hubungan kedua istilah tersebut, “resonansi” dan “dialektika”, di sebuah pembahasan mengenai “bahasa visual film”, baik dalam perihal praktis (yang telah diterapkan oleh para sutradara di dalam karya) maupun teoretis (rumusan yang mendahului atau pembacaan berdasarkan karya, yang dilakukan teoretikus). Lihat Daniel Fairfax, “Montage as Resonance: Chris Marker and the Dialectical Image”, *sensesofcinema*, September, 2012, diakses dari <https://www.sensesofcinema.com/2012/feature-articles/montage-as-resonance-chris-marker-and-the-dialectical-image/> pada tanggal 10 Juni 2021, 01:28 WIB.





AXONOMETRI INSTALLATION DRAWING

GENERAL PLAN



SCREEN
Video 2 channels
Multiplex with wooden frame, finishing in black paint

ELECTRICAL CABLES

HANGING STRUCTURE
Nylon string

LENERA
DuPont™ Tyvek® 105 gsm
with wooden supporting structure
2 layer white matte spray paint finish

CROWS
Resin Sculpture
With silicon rubber outer layer

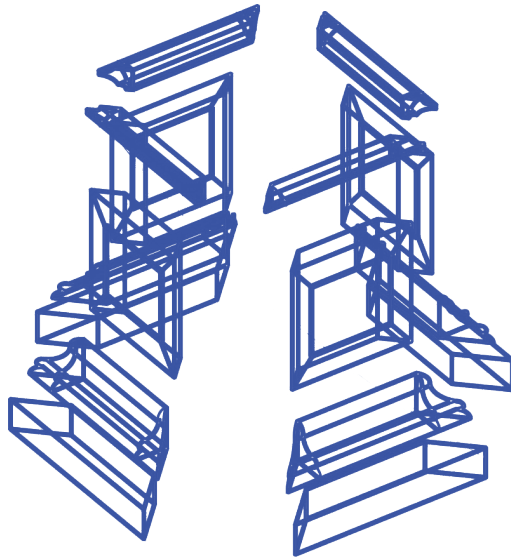
INSTALASI PAGAR RUBUH

TIGER HUNT #3
Tiger skin replica installation
Goat leatherskin, painted

PARTISI DINDING SENG

GHOSTLIGHT
Lighting installation, hanging with nylon string

MONUMENT
Exploded installation of the monument
Reinforce metal rod, hanging with nylon string



Selagi Luka dan Bisa Kubawa Berlari

Shohifur Ridho'i

I

Kita sedang memainkan repertoar kolosal, sebuah pertunjukan yang melibatkan nyaris seluruh umat manusia di muka bumi. Pandemi mengkoreografi tindakan keseharian dan menggeser cara pandang atas kenyataan, dan mengubah tatanan interaksi sosial kita. Seniman berkemas dan pintu teater ditutup. Pangung-panggung pertunjukan kosong. Saat itulah *ghost light* menyala lebih panjang dari biasanya, berbulan-bulan hingga almanak bersalin tahun sementara pandemi masih mengancam.

Sementara *ghost light* masih menyala di gedung-gedung teater, ia menyodorkan kertas kerja untuk proyek pameran tunggalnya yang akan dibuka ketika angka kalender menyentuh tanggal 16 Juni 2021. Itu terjadi dua bulan sebelum pameran, yang ditaja Cemeti – Institut untuk Seni dan Masyarakat, ini dibuka. Selain instalasi yang akan menghidupkan galeri Cemeti yang dilabur dengan warna gelap nan kelam, ia juga berencana membuat film pendek yang bertumpu pada montase koreografi tubuh aktor yang berinteraksi dengan material karya instalasinya.

Ia adalah Timoteus Anggawan Kusno. Saya, serta sejumlah karibnya, memanggilnya Dalijo. Saya akan menuliskan namanya dengan panggilan yang akrab di telinga: Dalijo.

Dalam rangka agenda pembuatan film pendek itu, kepada kami—Jamaluddin Latif, Ari Dwianto, Teguh Hari, dan saya—Dalijo bercerita perihal *ghost light*, satu istilah yang merujuk pada bohlam lampu bercahaya temaram yang biasanya diletakkan di tengah panggung ketika gedung teater sedang kosong. Dan dari istilah itu pula ia memberi judul pamerannya: *Ghost Light*. Sementara judul versi bahasa Indonesia diambil dari larik puisi masyhur berjudul *Aku karya Chairil Anwar: Luka dan Bisa Kubawa Berlari*.

Konon, sebermula *ghost light*—saya akan mempertahankan istilah aslinya alih-alih menerjemahkannya menjadi cahaya hantu atau lampu hantu atau apa pun yang berkenaan dengan itu—dikitari oleh semacam takhayul bahwa di gedung teater dihuni oleh hantu-hantu. Saya menyebut kata “konon” sebab ihwal dari istilah tersebut tak terang benar, sama temaramnya dengan cahaya yang dipancarkan *ghost light* itu sendiri.

Ghost light mengisi daftar kisah gaib masa lalu yang memiliki banyak versi cerita mengenai aura mistik gedung teater. Cahaya *ghost light* dipercaya supaya hantu-hantu itu dapat tenang dan tak menimbulkan kerusakan apa pun pada peralatan panggung, atau makhluk niskala itu bisa memainkan repertoar mereka sendiri di antara tempas suar cahaya yang remang-remang, selagi pertunjukan yang dibuat oleh seniman sedang libur. Pengisahan cerita-cerita hantu di gedung teater bisa dibuat daftar panjang tapi esai ini tidak hendak melaksanakan yang takhayul.

Selain alasan yang mengandung takhayul tersebut, *ghost light* juga memiliki alasan praktis, yaitu supaya penjaga gedung tidak mengalami kecelakaan ketika berjalan dalam gelap. *Ghost light* adalah satu-satunya sumber cahaya agar orang terakhir yang meninggalkan panggung dan orang pertama yang datang ke panggung tidak perlu berjalan dengan cara meraba-raba dengan tangan dan kakinya. Pendeknya, *ghost light* bertalian dengan ide tentang keselamatan dan keamanan.

II

Dalam perkembangannya, *ghost light* diadopsi sebagai metafora dari kerangka konseptual mengenai dramaturgi. Pada tahun 2010,

Michael Mark Chemers menerbitkan buku pegangan pengantar tentang dramaturgi berjudul *Ghost Light: An Introductory Handbook for Dramaturgy*. Melalui buku yang diterbitkan oleh Southern Illinois University Press itu, kita melihat upaya bagaimana istilah yang mulanya dilumuri takhayul itu dibelokkan menjadi satu proyeksi pengetahuan mengenai sejarah dan filsafat dramaturgi, kerangka analisa dan metodologi, dan praktik. Melalui metafora *ghost light*, Chemers membayangkan peran seorang dramaturg yang berkelana ke tempat-tempat gelap, menjauhi potensi bahaya, mencegah salah langkah, menavigasi perjalanan, menggali yang terpendam, menguak yang tersembunyi, dan seterusnya. Dramaturg diandaikan sebagai suar yang memijarkan cahaya di lorong gelap drama, memberi pilihan jalan terang bagi kerumitan karakter atau penokohan, membentangi jalan ketika proses penciptaan menemukan jalan buntu, mencermati pilihan artistik dan bentuk, mencari resonansi antara drama/pertunjukan dengan konteks sosial di luar panggung, dan seterusnya.

Namun, tentu saja apa yang telah diurai di atas bukanlah yang utama apalagi satu-satunya pokok yang hendak digelar. *Ghost light* adalah pintu masuk untuk kemudian meluaskan tatapan. Cara yang kami tempuh adalah mengabstraksikan kembali objek-objek artistik yang telah Dalijo ciptakan. Lalu mengurai kembali narasi-narasi di seputar elemen instalasinya dan sekaligus membayangkan kemungkinan repertoarnya. Lantas, memadatkannya kembali menjadi satu pernyataan: *luka dan bisa kubawa berlari*. Apabila kita melanjutkan larik sajak itu, kita akan berjumpa dengan *hingga hilang pedih peri*. Kutipan yang disebut terakhir itu statusnya tersembunyi. Atau, sengaja disimpan sebab pedih belum hilang. Pedih dilihat sebagai momen, sebagai peristiwa.

Apabila *ghost light* ialah kondisi yang menyorankan lanskap temaram, ruang di mana segala macam kebingungan dan kecemasan disampaikan, maka *luka dan bisa kubawa berlari* ialah momentum di mana subjek terus berkehendak, sambil memikul beban dari sisa-sisa luka masa silam. Dan, demikianlah film pendek itu sesungguhnya mengartikulasikan yang *pedih* selagi sang subjek tetap tegak dan tak mengapa meski *luka dan bisa kubawa berlari*.

III

Apabila tujuannya adalah membuat film, maka jalan paling wajar adalah menulis skrip atau menggambar papan cerita (*storyboard*) dan melaksanakannya di depan kamera. Namun, kami tidak mengambil jalan itu. Kami memilih jalan berkelok dan memutar. Skrip dibuat dengan cara membuat pertunjukan terlebih dahulu. Sementara pertunjukan dibangun dari serangkaian improvisasi aktor dan lantas skrip mulai ditulis berdasar improvisasi gerakan-gerakan.

Namun, skrip tersebut bukanlah untuk film, melainkan untuk membangun struktur pertunjukan. Atau, bisa juga disebut bahwa skrip tersebut adalah tahap “editing” untuk menyusun serangkaian gerakan-gerakan yang terpisah-pisah dan terpotong-potong.

Gerakan yang dilakukan aktor berdasar pada objek-objek artistik yang dihadirkan Dalijo. Ia membawa sebagian besar materi instalasinya: pedestal, lentera, gagak, dan *ghost light*. Dari keempat objek itu, diskusi digelar dan kami bersepakat untuk melakukan improvisasi secara terpisah berdasar masing-masing objek. Pilihan ini ditempuh sebab kami perlu membuat semacam “perjumpaan intim” dengan masing-masing objek untuk melihat narasi yang ditawarkan objek dan kemungkinan gerakan yang disarankan objek. Selain itu, gerakan-gerakan yang dimunculkan memiliki konteks dan sejarah interaksi dengan objek. Nantinya, ketika proses telah masuk ke pembangunan struktur, kami telah memahami bahwa gerakan tertentu berasal dari interaksi dengan objek tertentu. Saya ingin menyebut “interaksi” ini sebagai konteks, atau sejarah dari gerakan-gerakan.

IV

Lantas, gerakan apa yang disarankan oleh objek-objek ini? Pedestal, atau lebih tepatnya rangka pedestal, mengkoreografi aktor tentang kekuasaan yang diinstitusikan ke bentuk-bentuk monumen patung adiluhung, tugu-tugu peringatan, dan lain-lain. Rangka pedestal ini sekaligus mengkoreografi ingatan tentang siapa yang harus dikenang, dan pada saat yang sama, siapa yang mesti dilupakan dan disingkirkan. Atau, siapa yang menang dan pantas menandai satu wilayah dengan gestur adiluhung monumen

patung dan siapa yang kalah dan sekarat di bawah kuasa si pemenang.

Sepanjang repertoar, posisi rangka pedestal ini tak berubah atau menetap di satu tempat. Pedestal ini seperti menandai wilayah, menggaris teritori. Apabila satu monumen dirobohkan, sesungguhnya akan dibangun monumen-monumen lain, seturut peralihan kekuasaan dengan wataknya masing-masing. Pedestal yang masih berbentuk rangka ini memantik percakapan spekulatif di sekitar “akan” dan “telah”: akan dibangun dan telah dirobohkan. Ingatan dibekukan di dalam monumen, atau monumen melembagakan ingatan. Namun, tentu saja pelembagaan ingatan ini tidak lantas dan selalu berbentuk monumen patung. Ia bisa juga berwujud penulisan teks sejarah yang mengabaikan fakta dan membelokkan narasi sesuai kepentingan agenda, atau melalui produk-produk kebudayaan seperti film, sastra, dan seterusnya. Rangka pedestal adalah metafora dari berhala-berhala kolonial (atau kekuasaan yang berwatak kolonial) yang membangun fondasi kekuasaannya dengan senjata dan tumpahan darah, ketimpangan yang diwajarkan, ketidakadilan yang diabaikan, dan seterusnya. Di dalam monumen, berdiam hantu-hantu sejarah.

Berbeda dengan apa yang ditawarkan rangka pedestal yang kelam itu, sebaliknya, lentera memercikkan cahaya. Namun, lentera tidak lantas diterjemahkan sebagai jawaban atau harapan yang ditunggu-tunggu. Ia hanya percikan saja. Atau, katakanlah letupan-letupan, semacam upaya resistensi dari bawah. Apabila pada pameran lentera ditampilkan di ketinggian dan seluruhnya memancarkan cahaya, maka di pertunjukan posisi lentera berada di bawah (lantai) dan hanya satu saja yang bercahaya, lainnya padam. Pada adegan tertentu, lentera justru roboh, atau dirobohkan dengan posisi berserakan. Dengan kata lain, koreografi lentera yang tak sempurna menandai satu hal bahwa dunia tidak sesederhana dikotomi baik-jahat, hitam-putih, dan seterusnya.

Sementara itu gagak meresonansikan kerumunan. Kami juga mempertimbangkan lanskap mitologis yang mengitari pengisahan gagak. Misalnya, ia acap diasosiasikan dengan kematian. Ia juga burung pemakan bangkai, mampu menandai musuh, burung pembawa pesan, memiliki ingatan yang kuat, dan sebagainya. Gagak mengartikulasikan misteri dan sekaligus memori. Seperti

halnya lentera, kami memilih gagak yang telah mendarat dan tengah berdiri di tanah. Kami mengabaikan gagak yang tengah terbang di udara. Gagak yang telah mendarat mengabarkan bahwa ia telah sampai di tujuan. Persis pada tanah yang dituju itu, seorang manusia terkapar sekarat dan berbicara kepada gagak yang dipersonifikasikan sebagai bagian dari kawanannya. Meski gagak menyimbolkan kematian, tapi ia tidak diproyeksikan sebagai antagonis. Sebagaimana lentera yang juga tidak dilihat sepenuhnya sebagai harapan, sebagai protagonis.

Elemen-elemen artistik yang telah diurai di atas, seperti halnya cahaya temaram *ghost light*, kami tidak menghadirkan sesuatu yang jelas dan terang. Ambiguitas—termasuk juga kebingungan dan kecemasan—adalah kunci.

V

Ketika penyutradaraan lapis pertama telah selesai dan skrip atau papan cerita berhasil dibuat, penyutradaraan lapis kedua bekerja dengan bertumpu pada logika sinematik. Apabila pada penyutradaraan lapis pertama kami bekerja dengan logika formal panggung prosenium di mana pertunjukan hanya dapat dilihat dari dinding keempat, maka pada penyutradaraan lapis kedua kamera menyeberang ke dalam panggung dan menangkap detail gestur dan ekspresi.

Jalan berkelok dan memutar ini kami tempuh supaya montase video yang berupa fragmen-fragmen visual itu berdiri di atas konteks, yakni pertunjukan itu. Apabila montase video itu dibentang, maka yang terlihat adalah keseluruhan peristiwa, sejarah gerakan-gerakan.

Apabila dalam esai ini saya menyebut elemen artistik Dalijo sebagai “objek-objek” artistik, sesungguhnya dalam kasus proses penciptaan kami tidak berarti demikian. Seperti halnya aktor dan menjadi subjek dan mengkoreografi material artistik Dalijo, material artistik itu pun menjadi subjek karena kemampuannya mengkoreografi aktor. Keduanya, aktor dan material artistik Dalijo, saling bertukar peran dan bersalin posisi, saling bertukar tangkap koreografi. Mereka berinteraksi di bawah pancaran cahaya temaram *ghost light*.

Kapal kapal di Lautan dan Perasaan yang Tak Selesai



Luka dan Bisa Kubawa Berlari



Bayang-bayang Niskala



Ghost Light



Biografi Seniman



TIMOTEUS ANGGAWAN KUSNO (lahir 1989) adalah seorang seniman yang menciptakan karya-karyanya dalam berbagai media termasuk instalasi, gambar, dan video. Dalam karya-karyanya, ia mengungkap narasi yang membentang di dalam liminalitas fiksi dan sejarah, imajinasi dan memori. Melalui karya dan proyeknya, Kusno mengangkat pertanyaan tentang kolonialitas kekuasaan dan apa yang tidak terlihat. Ia telah memamerkan karyanya di berbagai museum dan biennale internasional, di antaranya Centre for Fine Arts - Brussels, Belgia, Dr. Bhau Daji Lad Mumbai City Museum, India dan Gwangju Biennale 13. Karya-karyanya juga telah dikoleksi oleh beberapa institusi publik seperti National Museum of Modern and Contemporary Art (MMCA) Seoul, Korea, dan Museum of Contemporary Art (MoCA) Taipei, Taiwan. Saat ini Kusno tengah berkolaborasi dengan Rijksmuseum (Amsterdam, Belanda) dalam mengembangkan sebuah proyek yang merespon artefak dan sejarah panjang perlawanan terhadap kolonialisme di bawah tajuk “Revolusi!”. Seiring dengan praktik seninya, sejak 2013, ia telah mengembangkan Centre for Tanah Runcuk Studies (CTRS), sebuah lembaga (fiksi) yang melakukan studi eksperimental di “teritori (yang hilang)” di Hindia Belanda yang disebut Tanah Runcuk, dengan melibatkan sejarawan, etnografer, sesama seniman, kurator dan penulis. Dia tinggal dan bekerja di Yogyakarta, Indonesia. Situs pribadi seniman dapat diakses di www.takusno.com.

