

TROMARAMA

Stedelijk Museum Amsterdam

12 June – 6 September 2015

Content

- 02 Foreword**
 - Jelle Bouwhuis, Bart van der Heide
- 05 Introduction**
 - Kerstin Winking
- 08 About the Artists**
- 12 TROMARAMA In conversation with Agung Hujatnikajennong**
- 39 Short descriptions of the works**
- 45 Stop Motion Animation – Why Now?**
 - Kerstin Winking
- 62 Colophon**

Stedelijk Museum Amsterdam

12 juni – 6 september 2015

Inhoud

- 02 Voorwoord
 - Jelle Bouwhuis, Bart van der Heide
- 05 Inleiding
 - Kerstin Winking
- 08 Over de kunstenaars
- 12 TROMARAMA in gesprek met Agung Hujatnikajennong
- 39 Korte beschrijving van de werken
- 45 Stop-motion animatie – waarom nu?
 - Kerstin Winking
- 62 Colofon

The solo exhibition of the Indonesian artist collective TROMARAMA takes place as part of Global Collaborations, a project that runs from 2013 until the end of 2015 in the Stedelijk Museum and at Stedelijk Museum Bureau Amsterdam. The project is based on collaborations with artists and curators whose work deals in various ways with the effects of globalization on different geographical regions.

In this exhibition, we wanted to work with young artists who find it natural to present their work online, but who have never had a solo exhibition in a European museum. We share with TROMARAMA an interest in animation, digital image culture, and its relation to space. TROMARAMA's art deals with these themes in a way that is inspired by the specificity of their Indonesian cultural context and local spirituality. Global Collaborations broadened the international outlook of the Stedelijk Museum and welcomes newcomers from emerging regions. In the future, this global orientation will become more integrated in the museum's activities, no longer just in side-projects, but as a component of its DNA.

On behalf of the curatorial team and the direction, I would like to thank Febie Babyrose, Herbert Hans Maruli, and Ruddy Hatumena – the members of TROMARAMA – for their engagement with the Stedelijk Museum, and Agung Hujatnikajennong for his contribution to this publication. The team also wishes to thank the Mondriaan Fund, Ammodo, and the Prince Claus Fund for their support of the Global Collaborations project.

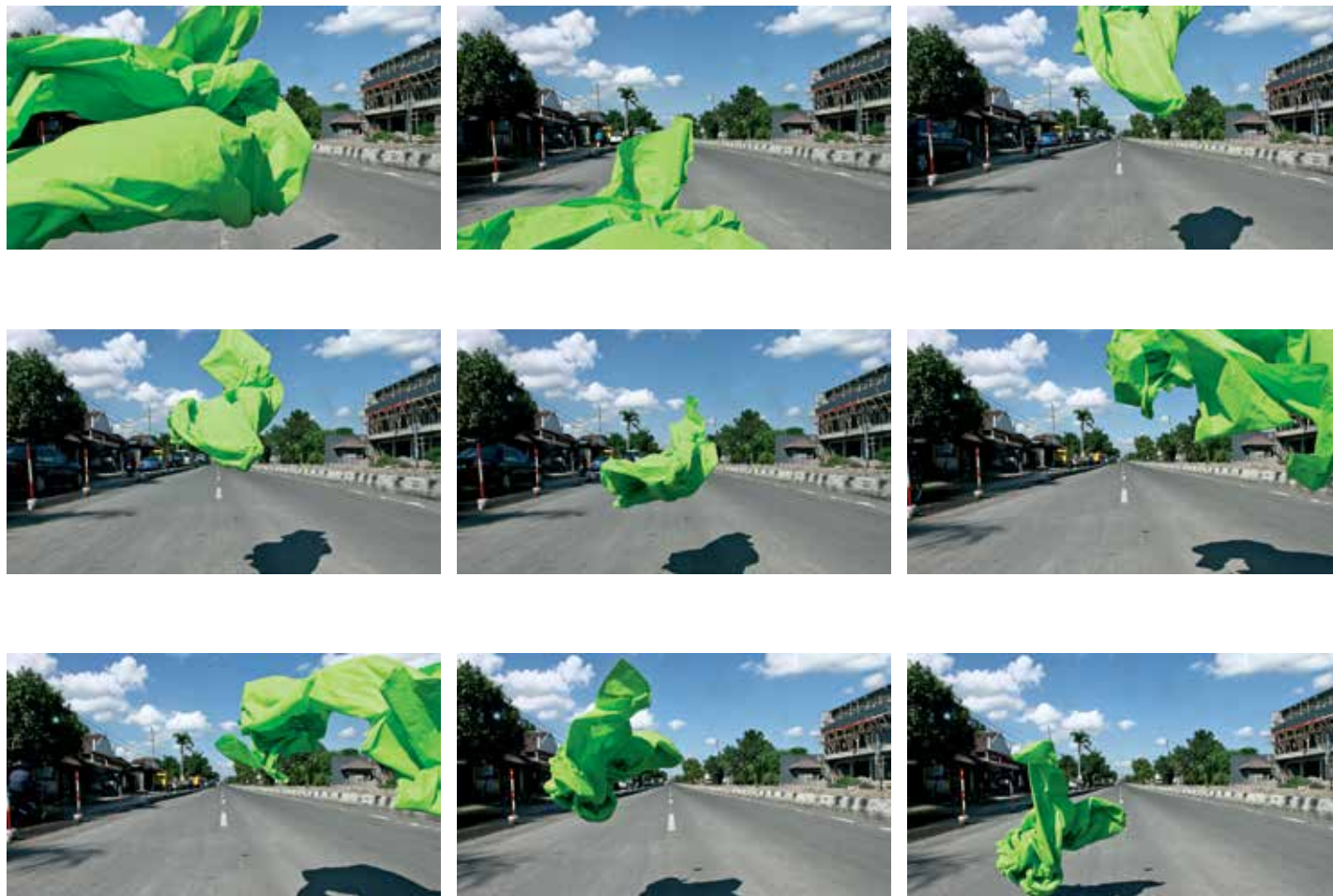
Jelle Bouwhuis, Curator Global Collaborations and Bart van der Heide, Chief Curator Stedelijk Museum Amsterdam

De solotentoonstelling van het Indonesische kunstenaarscollectief TROMARAMA vindt plaats in het kader van het project Global Collaborations, dat van 2013 tot en met 2015 loopt in het Stedelijk Museum en het Stedelijk Museum Bureau Amsterdam. Het project is gebaseerd op samenwerkingsverbanden tussen kunstenaars en curators die zich in hun werk op velerlei manieren bezighouden met de gevolgen van de globalisering in verschillende regio's wereldwijd.

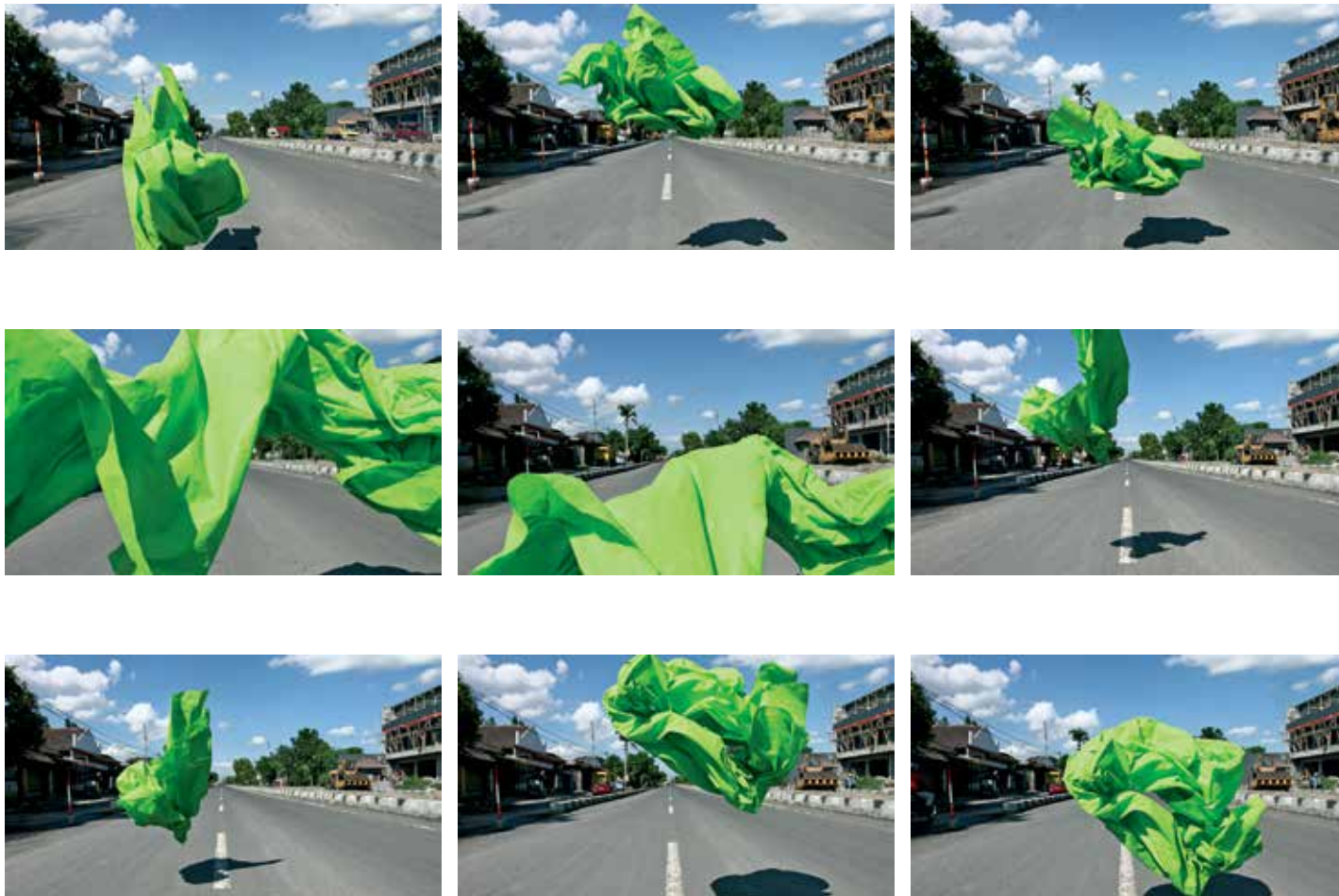
Voor deze tentoonstelling wilden we werken met jonge kunstenaars voor wie het vanzelfsprekend is om hun kunst online te presenteren, en die nog niet eerder hun werk in een solotentoonstelling in een Europees museum hadden laten zien. Het Stedelijk deelt TROMARAMA's interesse in animatie, digitale beeldcultuur, en de verhouding tussen digitaal beeld en de fysieke ruimte. De manier waarop TROMARAMA deze thema's aan de orde stelt, wordt bovendien geïnspireerd door de Indonesische culturele context waarin zij werken, en de spiritualiteit die daarin zo'n belangrijke rol speelt. Global Collaborations verbreedt de internationale blik van het Stedelijk Museum. In de toekomst zal dit mondiale perspectief verder worden geïntegreerd in de activiteiten van het museum, niet langer alleen in nevenprojecten, maar als bestanddeel van ons DNA.

Namens de staf van curatoren en de directie van het museum wil ik graag Febie Babyrose, Herbert Hans Maruli en Ruddy Hatumena – de leden van TROMARAMA – bedanken voor hun samenwerking met het Stedelijk, en Agung Hujatnikajennong voor zijn bijdrage aan deze publicatie. Ook danken wij het Mondriaan Fonds, Ammodo en het Prins Claus Fonds voor hun steun aan het project Global Collaborations.

Jelle Bouwhuis, Curator Global Collaborations en Bart van der Heide, Hoofd Conservatoren en Onderzoek



TROMARAMA, *Unbelievable Beliefs*, 2012, Single-screen video animation, 2 min. 57 sec.



TROMARAMA, *Unbelievable Beliefs*, 2012, Single-screen video animation, 2 min. 57 sec.

Introduction

In the Stedelijk, the Bandung-based artist collective TROMARAMA presents three recent digital video animations as large-scale projections, *Unbelievable Beliefs* (2012), *On Progress* (2013), and *The Charade* (2014). Two other animations will be shown on monitors, *Happy Hour* (2010) and – a new work produced for this exhibition – *First Wave* (2015). TROMARAMA's animations address themes like progress, modernity, animism, the flow of digital images, and global finances in relation to Indonesia. The artist collective's work negotiates the effects of globalization processes in the Indonesian context and shows that it is not “the West”, but rather the hegemony of capital that bears most significantly.

TROMARAMA likes to experiment with different artistic strategies and techniques, but animation is their favoured means of expression, because, as they like to state – half-jokingly and half-seriously – “we love to play god”. The statement speaks of their appreciation for the potential of animation to make inanimate objects appear to move and thus to be alive, its power to virtually breathe life into things. It also is a playful analogy with any kind of theory that would explain life in religious terms.

Three of the animations show objects straying through urban environments in Jakarta and Yogyakarta. Watching these animations is amusing, but it also brings a modern philosophical question to mind: what animates the objects? The question reformulates what is at its core the Cartesian mind-body problem, which asks how the mind (non-material entity) interacts with the body (matter). From a dualist point of view,

Inleiding

Het vanuit Bandung opererende kunstenaarscollectief TROMARAMA presenteert in het Stedelijk drie recente digitale videoanimaties op groot scherm: *Unbelievable Beliefs* (2012), *On Progress* (2013) en *The Charade* (2014). Op monitoren zijn nog twee andere animaties te zien: *Happy Hour* (2010) en een nieuw werk speciaal voor deze tentoonstelling gemaakt – *First Wave* (2015). De animaties van TROMARAMA gaan over thema's als vooruitgang, moderniteit, animisme, de stroom van digitale beelden en de positie van Indonesië op de financiële wereldmarkt. Het werk van het collectief gaat in op de gevolgen van de globalisering voor Indonesië en laat zien dat niet ‘het Westen’, maar vooral de hegemonie van het kapitaal van invloed is.

TROMARAMA experimenteert graag met uiteenlopende werkwijzen en technieken, maar hun favoriete artistieke medium is animatie, want, zo zeggen ze zelf – half schertsend en half gemeend: ‘We vinden het leuk om voor god te spelen.’ Uit deze uitspraak blijkt hun waardering voor de potentie van animatie om levenloze voorwerpen schijnbaar te laten bewegen en dus levend te laten lijken, het vermogen om dingen virtueel leven in te blazen. Het is daarnaast een speelse analogie van theorieën die het leven in religieuze termen verklaren.

In drie van de animaties zijn voorwerpen te zien die door een stedelijke omgeving zwerven, in Jakarta en Yogyakarta. Ze zijn grappig om naar te kijken, maar roepen ook een moderne variant op van het filosofische vraagstuk: waardoor worden objecten bezield? Dit komt in wezen neer op het cartesiaanse vraagstuk van lichaam en geest: hoe verhoudt de geest (een immateriële

animations are mere illusions of life produced by artistic minds. They are divided from reality, in ways similar to how energy and matter, body and mind, or time and space are conceived of as separate entities.

But are TROMARAMA's animations actually estranged from reality? Do they not deal with the infusion of matter with intelligence? The infusion of things with intelligence is a driving force behind the technological developments that mark our contemporaneity. Think, for instance, of what the idea of the Internet of Things promises, namely, that in the near future, things like cars, bridges, and railway tracks will be connected to the internet so that they can be efficiently monitored and controlled through it. From this perspective, the invisible powers that move things in TROMARAMA's *On Progress* and *The Charade* might just be the ideas of the 21st century

Both character animations in this exhibition deal with contemporary topics as well. *Happy Hour* is a response to the financial crisis that hit Indonesia in 2009, and *First Wave* is a social media-inspired take on the classic genre of the artist portrait posted in the exhibition space. It shows the artists as avid contributors to digital image culture, and triggers a discussion on the exhibition space as an alternative to the parameters of the internet.

So far, *Unbelievable Beliefs* is the only work by the collective that links animation directly to animism, which is said to be the first religion of Java. Basically, animism is the ancient worldview that negates the distinction between mind and matter, insofar as it includes the belief that the spiritual and the material aren't separable, and that it is not only humans that have a soul,

spirit, or mind, but animals and things too: stones, trees, or man-made pieces of fabric. The animist worldview denies Cartesian dualism and is even opposed to it.

This publication includes an interview with TROMARAMA by the Indonesian curator and writer Agung Hujatnikajennong. In addition, the essay "Stop Motion Animation – Why Now?" elaborates further on the relationship between stop motion animation, digitization, and art, by taking TROMARAMA's young body of work as a starting point and connecting it to the practices of other artists represented in the Stedelijk Museum collection.

Kerstin Winking
Global Collaborations Project Curator

grootheid) zich tot het lichaam (materie). Vanuit dualistisch standpunt bezien zijn animaties niets anders dan illusies van leven, gemaakt door artistieke geesten. Ze staan los van de werkelijkheid, op eenzelfde manier als energie en massa, lichaam en geest en tijd en ruimte worden beschouwd als losstaande entiteiten.

Maar staan de animaties van TROMARAMA nu echt zo los van de werkelijkheid? Gaan ze niet over het inbrengen van intelligentie in de materie? Het inbrengen van intelligentie in dingen is een van de stuwende krachten achter de technologische ontwikkelingen van dit moment. Denk bijvoorbeeld aan de belofte van het Internet der Dingen, namelijk dat in de nabije toekomst dingen als auto's, bruggen en het spoorwegnet via het internet zullen worden gemonitord en bestuurd. Zo bezien zijn de onzichtbare krachten die de dingen in TROMARAMA's *On Progress* en *The Charade* laten bewegen misschien niets anders dan de ideeën van de 21ste eeuw.

Ook de beide *character animations* in deze tentoonstelling gaan over hedendaagse kwesties. *Happy Hour* is een reactie op de financiële crisis waardoor Indonesië in 2009 werd getroffen, en *First Wave* is een op de sociale media geïnspireerde variant op het klassieke kunstenaarsportret. Het toont de kunstenaars als gretige deelnemers aan de digitale beeldcultuur en maakt discussie los over de museale ruimte als alternatief voor de parameters van het internet.

Tot dusver is *Unbelievable Beliefs* het enige werk van het collectief waarin een rechtstreeks verband wordt gelegd tussen animatie en animisme, algemeen beschouwd als de oorspronkelijke godsdienst van Java. Animisme is kort gezegd het oude wereldbeeld dat het onderscheid tussen geest en materie ontkent en daarentegen gelooft

dat het spirituele en het stoffelijke onlosmakelijk met elkaar zijn verbonden, en dat niet alleen mensen een geest of ziel hebben, maar ook dieren en bijvoorbeeld stenen, bomen of door mensen gemaakt textiel. Het animistische wereldbeeld ontkent het cartesiaanse dualisme en bestrijdt het zelfs.

Deze publicatie omvat een interview met TROMARAMA door de Indonesische curator en schrijver Agung Hujatnikajennong. Het essay 'Stop-motion animatie – waarom nu?' gaat vervolgens dieper in op de relatie tussen stop motion animatie, digitalisering en kunst. Het nog jonge oeuvre van TROMARAMA dient daarbij als vertrekpunt en wordt verbonden met de praktijk van andere kunstenaars van wie het Stedelijk Museum werk in de collectie heeft.

Kerstin Winking
Projectcurator Global Collaborations

About the Artists

TROMARAMA is an artist collective based in Bandung, Indonesia, established in 2006 by Febie Babyrose (b. 1985), Herbert Hans Maruli (b. 1984) and Ruddy Hatumena (b. 1984). Each member of Tromarama studied at the Department of Art and Design at the Bandung Institute of Technology. Tromarama has participated in group shows worldwide, but mostly in Asia, for instance, in the Singapore Biennale (2008); *Philagrafika 2010: The Graphic Unconscious*, Philadelphia, USA; *VIDEOZONE V*, the 5th International Video Art Biennial in Israel, Tel Aviv (2010); the 3rd Asian Art Biennial, Taiwan (2011), and the 7th Asia Pacific Triennial, Brisbane, Australia (2012). Solo exhibitions include *Open House: Tromarama for Kids*, National Gallery of Victoria, Melbourne, Australia (2015); *OTW*, Ark Galerie, Yogyakarta (2013); *More We Less Me, Asia One*, Art HK 11, Hong Kong (2011); *KIDULT*, Tembi Contemporary, Yogyakarta (2011), and *MAM PROJECT 012: TROMARAMA*, Mori Art Museum, Tokyo (2010).

TROMARAMA

Over de kunstenaars

TROMARAMA is een in Bandung gevestigd kunstenaarscollectief, in 2006 opgericht door Febie Babyrose (1985), Herbert Hans Maruli (1984) en Ruddy Hatumena (1984). De drie leden van het collectief studeerden allen aan de afdeling kunst en design van het Institute of Technology in Bandung. TROMARAMA nam deel aan groepstentoonstellingen over de hele wereld, maar vooral in Azië, onder meer aan de Singapore Biënnale (2008); *Philagrafika 2010: The Graphic Unconscious*, Philadelphia, USA; *VIDEOZONE V*, de 5^{de} internationale biënnale voor videokunst in Israël, Tel Aviv (2010); de 3rd Asian Art Biennial, Taiwan (2011), en de 7th Asia Pacific Triennial, Brisbane, Australië (2012). Solotentoonstellingen waren onder andere *Open House: Tromarama for Kids*, National Gallery of Victoria, Melbourne, Australië (2015); *OTW*, Ark Galerie, Yogyakarta (2013); *More We Less Me, Asia One*, Art HK 11, Hongkong (2011); *KIDULT*, Tembi Contemporary, Yogyakarta (2011), en *MAM PROJECT 012: TROMARAMA*, Mori Art Museum, Tokio (2010).

TROMARAMA

Global Collaborations



TROMARAMA, *First Wave*, 2015, three-screen video animation

Friday afternoon March 27th, 2015, rain was pouring hard in Bandung. I arrived at TROMARAMA's studio in Dago at 2:10 p.m. while Herbert Hans, Febie Babyrose, and Ruddy Hatumena were busy setting up a photocopy machine.

"We just rented this machine to make a new artwork for our exhibition in Amsterdam", said Ruddy.

A few moments later, a technician came to connect the machine to a computer, as Yacobus Ari Respati (my assistant) and I prepared a video camera and an audio recorder. Our interview was casual. Hans, Febie, Ruddy, and I sat around a big table in a corner of the room. Ruddy had to leave the table every now and then to check on the technician's work.

Here is an edited excerpt of our conversation.

Agung Hujatnikajennong (AH): Can you tell me how TROMARAMA got started? Why did you choose video as a medium?

Herbert Hans (HH): We've been working together since we were students at the Faculty of Art and Design in ITB. It started when Ambon (Ruddy's nickname) asked me and Baby (Febie's nickname) to join in a workshop given by Cerahati (a Bandung-based multimedia group). This workshop was intended to give a technical foundation in making music videos under the tutelage of experienced practitioners. By ballot, we were chosen to make a video for a demo,

Serigala Militia, by Seringai, which was an indie-hardcore band whose members happened to be alumni of our faculty. During that time, local pop music videos in Indonesia were still about model-illustrated narratives, and we wanted to break away from that tendency. Initially, we wanted to make short animated clips like what we used to watch on MTV during our high school years, but we didn't have the skills or knowledge of motion graphics software. One day, when we happened to be at the printmaking studio on campus where Baby worked, we got the idea of using a stop-motion technique on a woodcut medium. For *Serigala Militia*, we used about 400 plates to create a 4-minute animation. After the "traumatic" experience of woodcutting on so many plates, we decided to form TROMARAMA (troma: trauma).

AH: I remember when I asked you to exhibit the music video in 2006 at Selasar Sunaryo Art Space, you were still thinking of working as music video directors.

Febie Babyrose (FB): True. At that time, the indie music industry in Bandung was really good. But shortly after, in 2007, we realized that the impact of computer technology and the internet was killing it, especially since albums were already downloadable, and being shared freely or easily pirated. But in 2008, it also motivated us to start making videos with music that we composed and produced ourselves.

AH: Other than exhibiting in galleries, museums and art fairs, do you still do commissioned work, like ads?

Die middag, vrijdag, 27 maart 2015, regende het hard in Bandung. Ik kwam om 14.10 uur aan bij de studio van TROMARAMA, in de wijk Dago. Herbert Hans, Febie Babyrose en Ruddy Hatumena waren bezig een fotokopieermachine te installeren.

"We hebben deze machine speciaal gehuurd om nieuwe werken te maken, voor de tentoonstelling in Amsterdam," zegt Ruddy.

Even later kwam er een technicus helpen om de fotokopieermachine aan te sluiten op een computer. Ondertussen zette ik met mijn assistent, Yacobus Ari Respati, meteen de videocamera en de geluidsinstallatie klaar. Ons interview verliep ontspannen. Ik, Hans, Febie en Ruddy zaten aan een grote rechthoekige tafel in een hoek van de ruimte. Af en toe stond Ruddy van de tafel op om zich ervan te verzekeren dat de technicus zijn werk goed deed.

Hier volgt de een geredigeerde samenvatting van ons gesprek.

Agung Hujatnikajennong (AH): Kunnen jullie iets vertellen over het begin van het ontstaan van TROMARAMA? Waarom jullie het medium video hebben gekozen?

Herbert Hans (HH): Onze samenwerking begon toen wij derdejaars studenten Beeldende Kunst waren aan het ITB [Technologisch Instituut Bandung]. Op een dag nodigde Ambon (Ruddy) mij en Baby (Febie) uit om een workshop muziekvideo's te volgen die

gehouden werd door Cerahati, een multimedia groep uit Bandung. Deze workshop was een technische training om muziekvideo's te maken onder leiding van ervaren cursusleiders. Via een loting kregen wij drieën de taak om een video te maken voor de demo van het lied 'Serigala Militia' door Seringai, een hardcore indie rock groep opgericht door alumni van onze school. Destijds zag je in populaire muziekvideo's in Indonesië vooral verhalen waarin modellen optraden, en wij wilden met die tendens breken. Wij wilden animatievideo's maken, zoals de korte MTV-clips waar we tijdens onze middelbare schooltijd naar keken, maar we hadden noch de skills, noch kennis van *motion graphics software*. Totdat wij op een keer naar de grafische werkplaats op de campus gingen, waar Baby werkte, en op het idee kwamen om gebruik te maken van stop-motion animaties met drukplaten van houtsneden. Voor *Serigala Militia*, hebben wij een 400-tal uitgesneden platen gebruikt om een animatie te produceren die 4 minuten duurde. Uit de traumatische ervaringen van het uitsnijden van honderden platen ontstond bij ons het idee om TROMARAMA (troma: trauma) te vormen.

AH: Ik herinner me nog dat in 2006, toen ik jullie uitnodigde om deze video te tonen in de Selasar Sunaryo Art Space, jullie erover dachten om als makers van muziekvideo's te gaan werken...

Febie Babyrose (FB): Dat klopt. Destijds was de indie muziekindustrie in Bandung, in Indonesië ontzettend goed. Maar niet lang daarna, rond 2007, zagen we dat de muziekindustrie afstierf als gevolg van de

FB: We do. We actually enjoy being full-time artists because that's where our passion lies. We still do commissioned work because we need to financially support our art, to produce TROMARAMA's artworks. Also, the market for video art in Indonesia is still unstable, so we don't want to be fully dependent on it.

HH: But, we never seriously seek out those commercial projects. They come to us. When we're not making art, we usually take the offers.

Ruddy Hatumena (RH): When we do commercial projects, especially ads, we don't work under the name of TROMARAMA. We don't feel like we can take advantage of being TROMARAMA for profit outside the art world.

AH: Which is more profitable, then, making ads or art?

HH, FB: (Almost simultaneously) Obviously, ads...

RH: It's clearly quicker...

HH: Income from ads is definitely higher because the fee is fixed, whereas in the art market, you never really get the logic behind how it works.

FB: We don't want to be led by the art market and be burdened by the desire to continuously sell artistic work. That's what enables us to remain mentally stable and comfortable. If we don't sell, that's fine ... no need to be frustrated. The commissioned work allows us to have money in our piggy bank for the next artwork.

AH: Almost every video you've produced uses stop-motion. Why are you so loyal to that animation technique after all these years?

HH: Stop-motion animation lets people make moving images without special skills like those you need in free-hand drawing animation, for instance. Stop-motion also has a manual and instantaneous quality to it. With this technique, we can quickly check on the viewfinder of our digital camera to see whether a scene has been successful.

FB: The three of us share an interest in the intricate, detailed manual process and craftsmanship. Many of our videos could have been done with other animation techniques. But being able to move things with our hands provides a certain sense of accomplishment. Stop-motion animation consists of still images that are "moved" by connecting one another. After nine years of working together, we still feel that this technique is visually challenging, and it gives us infinite possibilities.

RH: We actually do work with other animation techniques as well. The work *On Progress* (2013), for example, was made from footage that had been meticulously edited frame by frame. There were thousands of them to edit. We enjoy the obsessive process of working with digital images. I personally think that I'm addicted to working with cameras and computers.

computertechnologie en internet, met name toen muziekalbums gedownload, gratis verspreid en gemakkelijker illegaal gekopieerd konden worden. Maar die situatie stimuleerde ons ook, in 2008, om video's te maken met muziek die wij zelf componeerden en produceerden.

AH: Werken jullie, naast exposeren in galleries, musea en op *art fairs*, nog aan commerciële opdrachten, aan reclames bijvoorbeeld?

FB: Tot op heden, ja. We zijn full-time kunstenaars, want daar ligt ons hart, maar de commerciële opdrachten stellen ons in staat om onze kunst maken, om de werken van TROMARAMA te produceren. Bovendien is de markt voor videokunst in Indonesië nog heel wisselend, dus willen we daar liever niet afhankelijk van zijn.

HH: Maar wij gaan nooit bewust op zoek naar commerciële projecten. Zij komen naar ons. En als we op dat moment geen kunst aan het maken zijn, nemen we de opdrachten meestal aan.

RH: Bij commerciële projecten, met name reclames, werken we nooit onder de naam TROMARAMA. Wij vinden dat wij de naam TROMARAMA niet kunnen gebruiken om financieel voordeel te zoeken buiten de beeldende kunst.

AH: Wat is voordeliger voor jullie, reclames maken of kunstwerken?

HH, FB: (Bijna gelijktijdig) Reclames natuurlijk. Ruddy Hatumena (RH): Het is in ieder geval sneller...

HH: Het is evident dat inkomen uit reclames groter is, omdat het honorarium vast staat, terwijl de logica van de markt voor beeldende kunst moeilijk te vatten is.

FB: Wij willen ook niet geleid worden door de kunstmarkt, en niet belast worden door de wens om continue werken te verkopen. Het vrij zijn van die last maakt ons mentaal rustiger en stabiel. Wordt het niet verkocht, nou dan niet... We hoeven er niet gefrustreerd van te raken. De commerciële projecten zorgen voor geld op de spaarrekening voor het volgende kunstwerk.

AH: Voor bijna al jullie videowerken maken jullie gebruik van de stop-motion animatietechniek. Wat maakt dat jullie al jarenlang altijd maar die techniek gebruiken?

HH: De stop-motion animatie maakt het mogelijk voor iedereen om bewegende beelden te kunnen maken zonder over heel specifieke vaardigheden te beschikken, zoals bij met de vrije hand getekende animatie bijvoorbeeld. Stop-motion heeft ook een handmatig en instant karakter. Met deze techniek kunnen wij direct in de *view finder* van de digitale camera bekijken of de scène zoals wij die in gedachten hadden, geslaagd is.

FB: Wij zijn alledrie geïnteresseerd in het handmatige, gedetailleerde proces, dat nauwkeurigheid en vakmanschap vereist. In feite kunnen veel van onze video's met andere animatietechnieken vervaardigd worden.

AH: What kind of approach do you most often use when making video art?

FB: Visual and musical. Any particularly interesting object, music, rhythm, or sound can quickly inspire us. The visual and the musical are involved in a constant push-and-pull with each other.

AH: Have you ever produced a work based on a concept or theory?

FB: In fact, we always spend weeks, even months, discussing a lot of things. Sometimes it's about what we've read in books or what we've gotten from appreciating other works of art. We've always wanted to relate our stories to certain discourses, even though we don't directly make it our philosophical, conceptual, or theoretical basis. For example, we're currently discussing the notion of "mass-produced apathy", about how society has become apathetic towards all things nationalist. We've also spoken a lot about global trends set by the internet that have prompted us to question our "eastern" views.

AH: Do you believe that oriental values can be found on the internet? Or, let me rephrase, is there is a "western-eastern" dichotomy active in globalization?

FB: There is indeed a push and pull. Although I haven't truly grasped what "eastern culture" is, I feel that we live in a different reality to what I usually see in the online news and to my own view of the "west's" idea of lifestyle or sex. I often wonder why

I should consume that information? Will the "western" view be the only one we see in the next few years?

HH: There's a paradox, you see, when, for example, the majority of Indonesian people rejected LGBT movements, a lot of stay-at-home moms around the country love some celebrity, host, or presenter that is transgendered or gay. How can the mass media, including popular social media, create a different perception of the reality? I'm personally interested in those paradoxes in the "western-eastern" dichotomy.

AH: This discussion gets more interesting if we relate globalization to what is happening in the art world. Do you believe that globalization can create equality between art in Indonesia and in other countries, like those in Europe or the USA? What about projects that label themselves as "global", like the one you're about to participate in? Do you feel like you've become a global artist because you've exhibited in Europe?

FB: I think that it's impossible to fully refuse the fact that a "western-eastern" opposition still exists in globalization. Even today, there's still always someone who feels superior over another person. On the other hand, it doesn't sit well with me, these generalizations of what "western" and "eastern" are, or even the "Indonesian artist" label. All I know is that Indonesian artists are different from each other, even geographically. There's a big contrast between Indonesian artists in Java and outside Java. We can even find differences on the island of Java, and between artists who live in the same city. The internet

Maar het feit dat we zaken eigenhandig kunnen laten bewegen, geeft ook een vorm van bevrediging. De stop-motion animatie bestaat uit stilstaande beelden die door middel van het verbinden van het ene aan het andere beeld beweging krijgen. Na negen jaar samenwerking vinden wij dat deze techniek nog steeds visueel uitdagend is en onbegrensde mogelijkheden biedt.

RH: We werken ook wel met andere animatietechnieken. Het werk *On Progress* (2013) bijvoorbeeld, is gemaakt van opnames die nauwlettend, frame voor frame bewerkt zijn. Er waren duizenden frames die wij een voor een moesten bewerken. Wij genieten van dat obsessieve werkproces met digitale beelden. Ik persoonlijk ben misschien zelfs al wel verslaafd aan werken met camera's en computers.

AH: Vanuit welke benadering werken jullie het vaakst wanneer jullie aan een videoproductie werken?

FB: Visueel en muzikaal. Het kan een willekeurig object zijn dat ons inspireert, of muziek, een ritme of een geluid. Het visuele en muzikale zijn verwickeld in een doorlopend proces van aantrekken en afstoten.

AH: Zijn jullie ooit van een concept of theorie uitgegaan?

FB: Voordat wij aan een werk beginnen, discussiëren we altijd weken tot maanden over allerlei zaken. Soms over wat we hebben gelezen, of over de ervaring van werken van andere kunstenaars. Ons doel is altijd geweest om onze verhalen te verbinden bepaalde

discoursen, ook al maken we dit niet direct tot een filosofisch, conceptueel of theoretisch uitgangspunt. Op dit moment praten we bijvoorbeeld vaak over 'mass-produced apathy', over hoe de maatschappij apathisch is geworden jegens alles wat nationalistisch is. Wij hebben het de laatste tijd ook veel over de wereldwijde trends die door het internet worden gezet, en die ons vraagtekens laten zetten bij onze 'oosterse' zienswijze.

AH: Denken jullie dat er nog oosterse waarden zijn op het internet? Of laat ik het anders zeggen: is er sprake van een actieve scheidslijn tussen Oost en West in globalisering?

FB: Er is inderdaad sprake van aantrekken en afstoten. Ook al begrijp ik nog niet wat die 'oosterse cultuur' eigenlijk is, ikzelf vind dat wij nog in een andere dagelijkse realiteit leven die echt verschilt van wat ik zie in online nieuwsberichten en van mijn eigen zienswijze op 'westerse' opvattingen over lifestyle en seks. Deze situatie maakt dat ik me soms afvraag, waarom moet ik die informatie consumeren? Is het Westerse gezichtspunt het enige wat we de komende jaren gaan zien?

HH: Een ander voorbeeld is dat er bijvoorbeeld tegenstrijdigheden bestaan, bijvoorbeeld, de meerderheid van de maatschappij in Indonesië staat afwijzend tegenover de *LGBT* (*lesbian, gay, bisexual* en *transgender*) beweging, terwijl veel huisvrouwen in de verschillende uithoeken van het land juist dol zijn op bekende personen, hosts of tv-presentatoren die transgenders of gay zijn. Hoe kunnen de massamedia,

is still inaccessible for many Indonesian people, so there's a gap of knowledge between artists.

HH: I sometimes feel like I am a global artist when I exhibit abroad, but I become an Indonesian person again when I go home and have to kiss my mom's hand.

RH: I don't think any artist wants to just become a globalization gimmick. Exhibitions with the "global" label are trendy, but we try to stay true to ourselves. We don't want to get carried away in the celebration, nor do we deny that we are a part of that. Our art says a lot more. Let the public develop its own opinions about us based on our artworks.

AH: I think in the end, the core of globalization is the simultaneous reproduction of equality and gap, which can diverge in many different directions: social, economic, cultural, and political. Nowadays, the globalization process is far more rapid than 20 or 30 years ago. Do you have any comments about what is happening in the contemporary art world and how these developments relate to globalization? In the last two decades, internationalization has brought new life to Indonesian art. But the local infrastructure is still fragile. What's your take on this situation?

FB: I agree with your statement about the fragility. There are still the classic issues: there is a lack of good museums and the infrastructure of art institutions is poor. On the other hand, we are aware of the fact that we exist thanks to the impact of the global

and Asian art market boom in the 2000s, which was actually triggered though the sale of paintings. Once Indonesian collectors were fed up with paintings, and some art fairs in Asia started to show video works, they started collecting our video artworks too. In Indonesia, our works were sometimes shown as a mere "variation" of a more "superior" medium: painting. At that point, we became aware that we were part of globalization in the art world.

RH: In an art scene that does not get any support from the government, I think what *ruangrupa* (collective of artists, curators, architects, writers and historians based in Jakarta) is doing is becoming very interesting. Every year, their objectives are getting clearer; they want to hold their own events, like *OK Video*, and recently, the *Jakarta Biennale*. They wish to use these events to create their own audience from scratch, from a segment that previously fell outside the mainstream art world and elite, including its market. They started by building their own infrastructure, and then expanded their network by pulling in the mainstream public. They broke down walls between people and art, which used to be very exclusive. That awareness has been around for longer in Yogyakarta, where emerging artists started applying the strategy. Perhaps our artists have realized that hoping for support from the government by building good enough museums or other institutions is a utopian fantasy. Movements initiated by artists turn out to be more effective.

FB: Another impact of globalization is that art has become a sort of "creative lifestyle".

TROMARAMA

waaronder de populaire sociale media, een andere perceptie van de realiteit creëren? Voor mij zijn dergelijke tegenstrijdigheden tussen West en Oost interessant.

AH: Deze discussie wordt nog interessanter als je de globalisering verbeeldt met wat er gebeurt in de beeldende kunst. Denken jullie dat de globalisatie echt gelijkheid creëert tussen de Indonesische beeldende kunst en die van andere landen, bijvoorbeeld van Europese landen en de Verenigde Staten? Hoe zit het met kunstprojecten die de laatste tijd ook het label 'global' gebruiken, zoals de expositie waaraan jullie deel zullen nemen? Hebben jullie het gevoel inmiddels globale kunstenaars te zijn door in Europa te exposeren?

FB: Ik denk dat wij onmogelijk het feit kunnen ontkennen dat er nog steeds sprake is van een dichotomie tussen het Westen en het Oosten in globalisering. Ook vandaag is er nog iemand die zich superieur voelt aan een ander. Aan de andere kant heb ik ook een probleem met de dit soort generalisaties van het Westen en het Oosten. Of zelfs met de generalisatie van 'de Indonesische kunstenaars'. Voor zover ik weet, zijn niet alle Indonesische kunstenaars hetzelfde, en helemaal als wij het geografisch bekijken. Er bestaat een groot verschil tussen Indonesische kunstenaars op Java en die buiten Java. Wij kunnen zelfs veel verschillen zien tussen kunstenaars die allemaal op Java wonen, of in dezelfde stad. Bovendien is het internet voor veel Indonesiërs nog niet toegankelijk, dus is er sprake van een grote discrepantie tussen kunstenaars voor wat betreft de toegang tot informatie.

HH: Soms heb ik het gevoel een globale kunstenaar te zijn als ik in het buitenland exposeer, maar het merendeel van de tijd ben ik weer 'Indonesiër' zodra ik naar huis terugkeer en mijn moeders hand moet kussen.

RH: Ik denk dat er geen kunstenaar is die slechts een globaliseringsgimmick wil zijn. Exposities met het predicaat 'globaal' zijn inderdaad een trend nu, maar wij proberen trouw aan onszelf te blijven. Wij willen niet meegesleurd worden in de verheerlijking van de globalisering, maar wij zullen ook niet ontkennen dat wij onderdeel van dat proces uitmaken. Onze kunst zegt veel meer. Laat het publiek zich zelf maar een oordeel vormen aan de hand van onze kunstwerken.

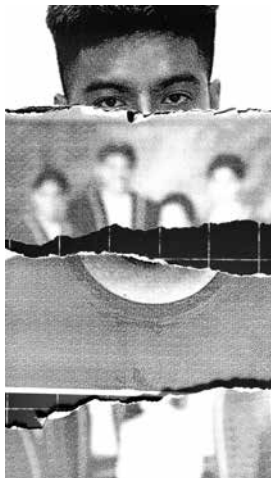
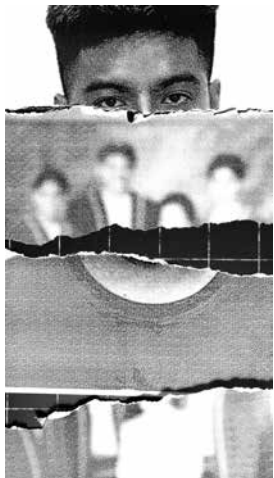
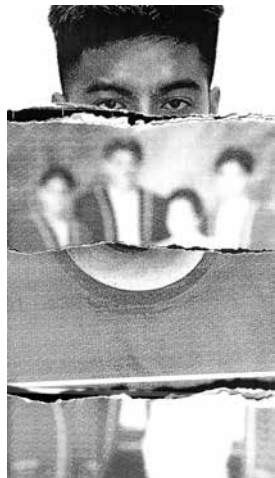
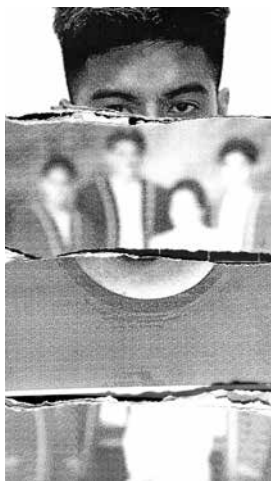
AH: Volgens mij bestaat de kern van het globaliseringsproces uiteindelijk uit het reproduceren van gelijkheid en discrepantie tegelijk. Discrepantie en gelijkheid kunnen zeer divergent zijn, sociaal, economisch, cultureel en politiek gezien. Tegenwoordig verloopt dit proces in een sneller tempo dan 20 tot 30 jaar geleden. Wat is jullie commentaar over wat er op het gebied van de hedendaagse beeldende kunst gebeurt de laatste tijd, en hoe deze ontwikkelen zich verhoudend tot het globaliseringsproces? De laatste twee decennia heeft internationalisering de Indonesische beeldende kunst nieuw leven ingeblazen, maar de lokale infrastructuur is nog fragiel. Hoe zien jullie deze situatie?

FB: Ik ben het met je uitspraak over de fragiliteit eens. Er zijn in Indonesië nog klassieke problemen: er zijn te weinig goede musea en het is behelpen waar het de infrastructuur van kunstinstellingen betreft.

TROMARAMA

Global Collaborations

20/21



TROMARAMA, *First Wave*, 2015, three-screen video animation

A lot of young people are now aspiring to be artists or designers because of the “coolness” effect. When I was studying art, nobody thought about it like that.

HH: I prefer to look at the advantages of globalization, especially in the openness that it can bring to Indonesian artists wanting to enter a global arena. We have to admit that the internet has given more opportunities to emerging artists, including us. However, in this situation, it is difficult for alternative art movements to develop. Something alternative easily becomes mainstream.

AH: One last question, will you always be a collective movement, or will there come a time that you all go solo?

FB: (Laughs out loud) That’s a sensitive question! Mind you, this is my personal answer, Ebet (Hans’ nickname) and Ambon should answer as well. I don’t really have any motivation to make art individually. I think that each of us should just focus on TROMARAMA. I would question the motive if one of us were to make something by ourselves and exhibit it. For me, TROMARAMA is a binding collective movement, not just a group. In a movement like this, division of work is a sensitive case. It needs to be equally divided because we don’t want one or two of us to end up doing more than the rest.

AH: Perhaps, Ebet and Ambon would like to answer...

HH and RH: It’s more or less the same... (grin)

AH: Does this have anything to do with your commitment as professional artists?

FB: There must be professional commitment, but TROMARAMA began from friendship. And, I think that it’s more binding than professionalism...

Our conversation took two hours and three minutes. I ended the interview by turning off the camera and audio recorder. Then, we went on to discuss topics that I couldn’t possibly bring up here...

Aan de andere kant zijn wij drieën ons er zeer van bewust dat wij het bestaan dankzij de impact van de explosieve groei van de beeldende kunst markt rond 2000 in Azië en wereldwijd, die met name werd gevoed door de verkoop van schilderijen. En toen de Indonesische verzamelaars genoeg hadden van schilderijen en onze videowerken werden getoond op een aantal Aziatische kunstbeurzen, begonnen zij ook onze videowerken te verzamelen. In Indonesië werden onze werken soms getoond als ‘variatie’ op een andere, meer ‘superieure’ kunst, te weten de schilderkunst. Op dat moment werden wij ons ervan bewust dat wij een onderdeel uitmaakten van de globalisering van de kunstwereld.

RH: In een kunstscene die geen enkele steun van de overheid krijgt, vind ik hetgene wat het kunstcollectief ruangrupa doet, heel interessant aan het worden. Elk jaar worden hun doelen duidelijker; ze creëren hun eigen events, zoals OK Video, en recentelijk de Jakarta Biënnale. Op deze manier willen zij hun eigen publiek verwerven, vanuit een segment dat zich eerder buiten de mainstream kunstwereld en de elite bevond, waaronder de kunstmarkt. Ze hebben eerst hun eigen infrastructuur opgebouwd en daarna hun netwerk uitgebouwd door ook het mainstream publiek binnen te halen. Ruangrupa heeft de muur tussen publiek en kunst, die erg exclusief was, neergehaald. In Djogja, waar opkomende kunstenaars zijn begonnen met het toepassen van deze strategie, is een dergelijk besef er al langer. Wellicht is bij onze kunstenaars het besef ingedaald dat het een utopische fantasie is om te hopen op steun van de overheid voor het bouwen van goede musea of instellingen. Initiatieven van kunstenaars blijken effectiever.

FB: Een ander effect van de globalisering is dat beeldende kunst een soort ‘creatieve levensstijl’ is geworden. Tegenwoordig willen veel jongeren kunstenaar of ontwerper worden omdat het ‘cool’ is. Toen ik kunststudent was, dacht nog niemand er zo over.

HH: Ik geef er de voorkeur aan om te kijken naar de voordelen van globalisering, met name naar de openheid die Indonesische kunstenaars kunnen gebruiken om de globale arena te betreden. Je moet toegeven dat het internet kansen biedt aan opkomende kunstenaars, ook aan ons. Maar in de huidige situatie komen alternatieve kunstbewegingen moeilijk tot ontwikkeling, omdat datgene wat alternatief is, gemakkelijk mainstream kan worden.

AH: Laatste vraag, zullen jullie altijd een collectief blijven, of komt er een moment dat jullie ‘solo’ zullen gaan?

FB: Hahaha... dat is een nogal gevoelige vraag! Maar, en let op, ik spreek alleen voor mezelf, Ebet en Ambon moeten deze vraag ook maar beantwoorden, ikzelf heb geen enkele reden om individueel te gaan werken. Volgens mij moet ieder van ons zich maar focussen op TROMARAMA. Ik vragen stellen bij de drijfveren, als een van ons voor zichzelf zou gaan werken en exposeren. Voor mij is TROMARAMA een bindend collectief, niet zomaar een groep. Wat het meest gevoelig ligt binnen een collectief is een gelijke werkverdeling tussen de leden. Wij willen niet dat een of een deel van ons een zwaardere portie werk heeft vergeleken met de rest.

Agung Hujatnikajennong (b. 1976) obtained his doctoral degree from the Bandung Institute of Technology, Bandung, Indonesia; carried out curatorial residency program in Australia (Queensland Art Gallery, Brisbane and Drill Hall Gallery, Canberra, 2002; Canberra Contemporary Art Space, 2010), Japan (Tokyo, Nanjo and Associates, 2004; and Arts Initiative Tokyo, 2011), and Vietnam (Ho Chi Minh City, San Art, 2014). Since 1999, Agung has been active as a writer and curator both in Indonesia and abroad. Among the exhibitions he has curated are the Video Art Festival in Jakarta (2003, 2005, 2011), the Jakarta Biennale (2009), Bandung New Emergence (2006; 2008; 2010), the Yogyakarta Biennale (2013), and, in collaboration with Charles Esche, the Bandung Pavilion for the Shanghai Biennale. With artists like Agus Suwage (I/CON, 2007), Henri Dono (Nobody's Land, 2008), Mella Jaarsma (The Fitting Room, 2009), and many others he curated solo exhibitions at Selasar Sunaryo Art Space, where he was the curator-in-charge from 2001-2012. Currently, Agung works as independent curator and writer. He has taught at Bandung Institute of Technology since 2008. His book on the art curatorship in Indonesia, *Kurasi dan Kuasa (Curation and Power)*, was published in March 2015 by the Jakarta Arts Council. In 2014 he was nominated for the Independent Vision Curatorial Award by the Independent Curators International, New York, USA.

TROMARAMA

AH: Misschien is het nu de beurt aan Ebet en Ambon om hierop te antwoorden ...

HH dan RH: Ons antwoord luidt hetzelfde ...
(glimlachend)

AH: Heeft die 'regel' betrekking op jullie commitment als 'professionele kunstenaars'?

FB: Er is zeker sprake van een professioneel commitment, maar TROMARAMA is aanvankelijk opgericht vanuit vriendschap. En volgens mij is vriendschap bindender dan professionalisme ...

Twee uur en drie minuten. Ik sluit het interview af en zet de camera en de voice recorder uit. Daarna beginnen wij te praten over andere onderwerpen waarover ik hier onmogelijk kan schrijven...

Agung Hujatnikajennong (geb. 1976) promoveerde aan het Bandung Institute of Technology, Indonesië. Hij nam deel aan curatorial residency programs in Australië, Japan, en Vietnam. Sinds 1999 is Agung werkzaam als schrijver en curator, zowel in Indonesië als internationaal. Hij was onder meer curator van het Video Art Festival in Jakarta (2003, 2005, 2011), de Jakarta Biënnale (2009), Bandung New Emergence (2006; 2008; 2010), de Yogyakarta Biënnale (2013), en, in samenwerking met Charles Esche, het Bandung Paviljoen voor de Shanghai Biënnale. Hij was van 2001-2012 curator-in-charge van Selasar Sunaryo Art Space, waar hij solotentoonstellingen met kunstenaars als Agus Suwage (I/CON, 2007), Henri Dono (Nobody's Land, 2008), Mella Jaarsma (The Fitting Room, 2009), en vele anderen. Momenteel werkt Agung als onafhankelijk curator en schrijver en sinds 2008 doceert hij aan het Bandung Institute of Technology. Zijn boek over het curatorschap in Indonesië, *Kurasi dan Kuasa (Curation and Power)*, verscheen in maart 2015 (uitgegeven door de Jakarta Arts Council). In 2014 werd Agung genomineerd voor de Independent Vision Curatorial Award door Independent Curators International, New York.

TROMARAMA

Global Collaborations — Conversation in Bahasa Indonesia

TROMARAMA

dalam Perbincangan dengan Agung Hujatnikajennong

TROMARAMA

dalam Perbincangan dengan Agung Hujatnikajennong

Siang itu, Jumat, 27 Maret 2015, hujan deras mengguyur Bandung. Saya sampai di studio TROMARAMA, di kawasan Dago, pukul 14.10. Nampak Herbert Hans, Febie Babyrose dan Ruddy Hatumena tengah sibuk mengeset mesin fotokopi.

“Mesin ini kami sewa khusus untuk bikin karya baru, untuk pameran di Amsterdam,” kata Ruddy.

Sejenak kemudian seorang teknisi datang membantu menghubungkan mesin fotokopi dengan sebuah komputer. Sementara itu, saya dan asisten saya, Yacobus Ari Respati, segera mempersiapkan kamera video dan alat perekam suara. Wawancara kami berlangsung santai. Saya, Hans, Febie dan Ruddy duduk mengelilingi meja besar persegi panjang di pojok ruangan. Sesekali Ruddy meninggalkan meja untuk memastikan teknisi fotokopi bekerja dengan baik.

Berikut ini petikan dan suntingan perbincangan kami.

Agung Hujatnikajennong (AH): Bisa kalian ceritakan awal terbentuknya TROMARAMA? Mengapa kalian memilih medium video?

Herbert Hans (HH): Kami mulai bekerja bersama sejak berstatus mahasiswa tingkat III di Seni rupa ITB. Suatu hari Ambon (Ruddy) mengajak saya dan Baby

Febie Babyrose (FB): Betul. Waktu itu industri musik indie di Bandung, bahkan di Indonesia pada umumnya bangun *banget*. Tapi tak lama kemudian, tahun 2007-an, kami menemukan industri musik itu justru mati oleh karena teknologi komputer dan internet, terutama ketika album-album musik bisa diunduh, dibagikan-bagikan gratis atau lebih mudah dibajak. Tapi situasi itu pula yang mendorong kami, pada 2008, untuk mengerjakan video dengan menggunakan musik yang kami rancang dan ciptakan sendiri.

AH: Selain berpameran di galeri, museum dan *art fair*, apakah kalian masih mengerjakan proyek video komersial, untuk iklan, misalnya?

FB: Sampai hari ini, iya. Sebetulnya kami lebih senang untuk bekerja sebagai seniman purna-waktu karena di situlah *passion* kami. Alasan kami masih mengerjakan proyek komersial adalah karena kami membutuhkan dana untuk menghidupi keseniman kami, untuk memproduksi karya-karya TROMARAMA. Juga karena pasar untuk karya-karya *video art* di Indonesia masih sangat fluktuatif, dan kami tidak ingin bergantung pada *market video art*.

HH: Tapi kami tidak pernah secara serius mencari proyek-proyek komersial. Merekalah yang menelpn atau mendatangi kami. Ketika kami sedang tidak mengerjakan karya, tawaran itu biasanya kami ambil.

(Febie) untuk mengikuti sebuah lokakarya video musik yang diselenggarakan oleh Cerahati, sebuah kelompok multimedia asal Bandung. Lokakarya ini bertujuan untuk memberi pelatihan teknis membuat video musik dengan bimbingan tutor-tutor yang berpengalaman. Melalui undian, kami bertiga mendapat tugas untuk membuat video untuk lagu demo ‘Serigala Militia’ oleh Seringai, sebuah kelompok hardcore rock indie (independen) yang didirikan oleh alumni sekolah kami. Kami tumbuh sebagai penggemar klip-klip pendek / *teaser* MTV yang kami tonton sejak SMA. Ketika itu video-video musik populer di Indonesia lebih banyak menampilkan narasi-narasi dengan model, dan kami ingin membuat sesuatu yang berbeda. Kami ingin membuat video animasi seperti klip-klip pendek MTV, tapi tidak memiliki skill atau pengetahuan tentang perangkat lunak motion graphic. Sampai suatu saat kami main-main ke studio seni cetak grafis di kampus, tempat Baby bekerja, dan menemukan ide untuk menggunakan animasi stop motion dengan plat cetak cukilan kayu. Untuk Serigala Militia, kami menggunakan 400-an papan yang dicukil untuk menghasilkan animasi berdurasi 4 menit. Dari pengalaman traumatik mencukil ratusan papan triplek itu juga kami punya ide untuk membentuk TROMARAMA (TROMA: trauma).

AH: Saya ingat ketika pertama kalinya mengajak kalian berpameran di ruang galeri dan menampilkan video Serigala Militia pada tahun 2006, di Selasar Sunaryo Art Space, kalian masih berpikiran untuk bekerja sebagai pembuat video musik...

RH: Ketika mengerjakan proyek-proyek komersial, khususnya iklan, kami tidak pernah menggunakan nama TROMARAMA. Kami tidak merasa bisa memanfaatkan nama TROMARAMA untuk mencari keuntungan komersial di luar seni rupa.

AH: Lebih menguntungkan mana untuk kalian, bikin iklan atau karya seni?

HH, FB: (Nyaris berbarengan) Iklan lah.

Ruddy Hatumena (RH): Uang dari iklan jelas lebih cepat...

HH: Jelas lebih besar *income* dari iklan, karena hitung-hitungan *fee*-nya lebih pasti. Sementara untuk karya seni kami tidak pernah betul-betul memahami logika pasar seni rupa.

FB: Kami juga tidak ingin mengikuti keinginan pasar seni rupa, dan tidak ingin terbebani oleh keinginan untuk harus terus menerus menjual karya. Terlepasnya beban itu membuat kami lebih nyaman dan stabil secara mental. Kalau tidak terjual, ya sudah... Kami tidak perlu frustrasi. Dari proyek-proyek komersial itulah kami bisa memiliki uang kas untuk pembuatan karya.

AH: Hampir semua karya video kalian menggunakan teknik animasi *stop-motion*. Apa yang membuat kalian terus-menerus menggunakan teknik itu selama bertahun-tahun?

HH: Animasi *stop-motion* memungkinkan semua orang untuk bisa membuat gambar bergerak tanpa *skill* yang khusus, seperti pada animasi *free-hand drawing* misalnya. *Stop-motion* juga punya karakter manual dan instan. Dengan teknik ini kami bisa memeriksa langsung di view finder kamera digital, apakah scene yang kami inginkan sudah berhasil atau belum.

FB: Kami bertiga punya ketertarikan yang sama pada proses yang manual, detil, yang membutuhkan ketelitian dan *craftmanship*. Sebetulnya banyak video kami yang bisa dikerjakan dengan teknik animasi lain. Tapi selalu ada kepuasan tersendiri ketika kami berhasil menggerakkan sesuatu dengan tangan kami sendiri. Animasi *stop-motion* adalah gambar-gambar diam yang digerakkan dengan cara disambung-sambung satu sama lain. Setelah Sembilan tahun bekerja sama, kami merasa teknik ini masih menantang secara visual dan menawarkan kemungkinan yang tak terbatas.

RH: Sebetulnya kami juga mengerjakan karya-karya video animasi yang tidak didasarkan foto-foto *stills* yang disambung-sambung. Karya *On Progress* (2013), misalnya, dibuat dari rekaman *footage* yang disunting *frame by frame*. Ada ribuan *frame* yang harus kami sunting satu persatu. Dalam prosesnya kami sangat menikmati bekerja dengan *image* digital, dengan cara-cara yang obsesif. Saya sendiri mungkin sudah ada dalam level adiktif bekerja dengan kamera dan komputer.

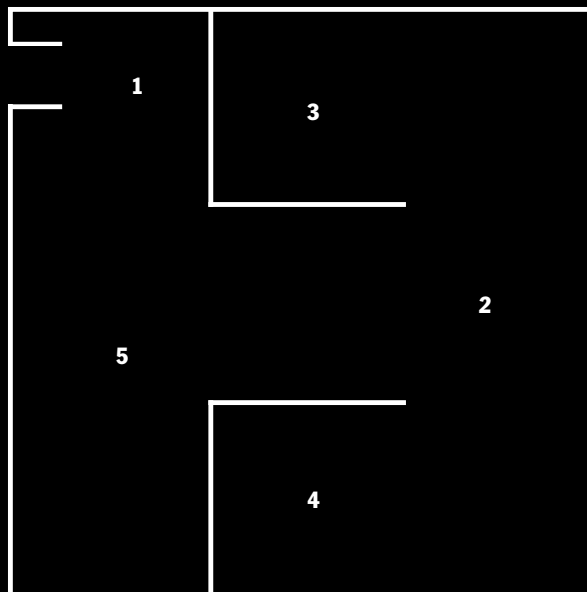
AH: Pendekatan apa yang paling sering kalian ambil ketika mengerjakan karya video?

FB: Visual dan musikal. Bisa dari benda-benda tertentu yang menarik kami pada tahap awal. Atau bisa juga dari musik, ritme atau bunyi-bunyian tertentu yang menginspirasi kami. Dua elemen itulah selalu tarik-menarik.

AH: Pernah mulai berangkat dari suatu konsep atau teori?

FB: Sebetulnya sebelum berkarya kami selalu menghabiskan waktu berminggu-minggu sampai berbulan-bulan untuk berdiskusi tentang berbagai hal, kadang-kadang tentang apa yang kami baca dalam buku-buku juga, atau dari apa yang kami tangkap dalam karya-karya seniman lain. Kami selalu ingin menghubungkan tema yang kami kerjakan dengan diskursus tertentu, walaupun tidak secara langsung menjadikannya sebagai pijakan filosofis, konseptual atau teoretis. Misalnya, kami sekarang ini sedang sering membicarakan '*mass-produced apathy*', tentang bagaimana kehidupan masyarakat sekarang ini secara tidak langsung menumbuhkan sikap apatis terhadap semua hal yang berbau nasionalistik. Baru-baru ini kami juga sedang banyak *ngobrol* soal globalitas yang dibentuk oleh internet, yang membuat kami bertanya-tanya tentang pandangan 'ketimuran' kita.

TRO MA RA MA



Floor plan TROMARAMA exhibition

1

Happy Hour, 2010

Single-screen video animation, 1 min. 56 sec.

Music by Panji Prasetyo

See page 39

2

Unbelievable Beliefs, 2012

Single-screen video animation, 2 min. 57 sec.

Sound by Bintang Manira

See page 40

3

On Progress, 2013

Single-screen video animation, 2 min. 05 sec.

See page 41

4

The Charade, 2014

Single-screen video animation, 3 min. 54 sec. Sound

by Chris Hardani and Bagus Pandenga

See page 42

5

First Wave, 2015

Three-screen video animation

See page 43

1

Happy Hour, 2010

Videoanimatie op enkel scherm, 1 min. 56 sec.

Muziek door Panji Prasetyo

Pagina 39

2

Unbelievable Beliefs, 2012

Videoanimatie op enkel scherm, 2 min. 57 sec.

Geluid door Bintang Manira

Pagina 40

3

On Progress, 2013

Videoanimatie op enkel scherm, 2 min. 05 sec.

Pagina 41

4

The Charade, 2014

Videoanimatie op enkel scherm, 3 min. 54 sec.

Geluid door Chris Hardani en Bagus Pandenga

Pagina 42

5

First Wave, 2015

Videoanimatie op drie schermen

Pagina 43

TROMARAMMA, *The Charade*, 2014, single-screen video animation, 3 min. 54 sec.



AH: Kalian masih percaya ada nilai-nilai ketimuran dalam internet? Bagaimana menempatkan kutub Timur dan Barat dalam globalisasi?

FB: Sebetulnya selalu ada tarik-menarik. Walaupun saya masih belum bisa memahami apa ‘budaya timur’ yang sebenarnya, saya sendiri merasa kita masih hidup di dalam suasana dan realitas sehari-hari yang benar-benar berbeda dengan berita-berita, informasi atau pandangan-pandangan saya terima dari ‘luar’, misalnya dari Amerika Serikat atau Eropa, tentang kehidupan, gaya hidup, atau seks, terutama melalui internet. Situasi ini membuat saya kadang-kadang bertanya, mengapa saya harus mengonsumsi informasi-informasi itu? Apakah betul pandangan Barat yang harus selalu kita rujuk dalam beberapa tahun ke depan?

HH: Contoh lainnya begini, ada kontradiksi, misalnya, ketika mayoritas masyarakat di Indonesia menolak gerakan LGBT (lesbian, gay, biseksual dan trans-gender), mayoritas ibu-ibu rumah tangga di berbagai pelosok negeri justru sangat menggemari beberapa figur selebriti, host atau presenter acara televisi yang trans-gender atau gay. Mengapa media massa, termasuk media sosial yang populer belakangan, bisa menciptakan persepsi yang berbeda tentang realitas? Buat saya kontradiksi-kontradiksi Barat dan Timur semacam itu yang menarik.

AH: Diskusi ini akan semakin menarik kalau kita kaitkan dengan globalisasi dalam seni rupa. Apakah kalian percaya bahwa globalisasi benar-benar menciptakan

kesetaraan antara seni rupa Indonesia dengan negara-negara lain, misalnya Eropa dan Amerika Serikat? Bagaimana dengan proyek-proyek seni yang juga belakangan menggunakan label ‘global’, termasuk pameran yang akan kalian ikuti? Apakah kalian sudah merasa menjadi seniman global dengan berpameran di Eropa?

FB: Saya rasa kita tidak mungkin menolak kenyataan bahwa dikotomi Barat dan Timur masih ada dalam proses globalisasi. Dan sampai sekarang masih ada salah satu kubu yang lebih superior daripada yang lain. Tapi di sisi lain saya juga masih punya masalah dengan berbagai generalisasi Barat dan Timur itu. Atau bahkan dengan generalisasi ‘seniman Indonesia’. Yang saya tahu, seniman Indonesia itu tidak semuanya sama, bahkan kalau kita bicara secara geografis. Ada perbedaan besar antara seniman Indonesia yang ada di Jawa dengan luar Jawa. Kita bahkan bisa menemukan banyak perbedaan antara seniman-seniman yang sama-sama tinggal di Jawa, atau hidup di satu kota yang sama. Di Indonesia internet juga belum merata. Masih banyak kesenjangan akses seniman Indonesia terhadap informasi dari dalam maupun luar negeri.

HH: Kadang-kadang saya merasa menjadi seniman global ketika berpameran di luar negeri, tapi lebih sering lagi menjadi ‘orang Indonesia’ begitu saya pulang ke rumah dan harus mencium tangan ibu saya.

RH: Saya rasa, tidak ada seniman yang ingin menjadi sekadar *gimmick* dalam proses globalisasi. Pameran bertajuk ‘global’ memang sedang tren, tapi kami

berupaya untuk tetap menjadi diri kami sendiri. Kami tidak ingin terlalu larut dalam perayaan globalisasi, tapi kami juga tidak akan menolak klaim bahwa kami bagian dari proses itu. Karya-karya kami yang akan berbicara lebih banyak. Biarlah publik berpendapat tentang kami dari karya kami.

AH: Menurut saya, inti dari proses globalisasi itu pada akhirnya reproduksi kesetaraan dan kesenjangan sekaligus. Kesenjangan dan kesetaraan itu bisa sangat divergen, secara sosial, ekonomi, budaya dan politik. Hari-hari ini, proses itu berlangsung dalam tempo yang lebih cepat ketimbang 20 sampai 30 tahun yang lalu. Apa kalian punya komentar tentang apa yang terjadi medan seni rupa kontemporer di Indonesia belakangan, dalam kaitan dengan proses globalisasi itu? Bagaimana kalian membandingkan internasionalisasi seni rupa Indonesia dengan situasi medan seni rupa lokal?

FB: Saya setuju dengan pendapat itu. Ada persoalan-persoalan yang masih klasik di Indonesia, ketika kita tahu kita masih kekurangan museum yang layak. Infrastruktur seni rupa di Indonesia memang bisa dikatakan tidak eksis. Di sisi lain, kami bertiga sangat sadar bahwa keberadaan kami adalah imbas dari *boom* pasar seni rupa 2000an di Asia maupun global yang waktu itu sangat dominan dengan seni lukis. Dan di tengah-tengah kejenuhan para kolektor Indonesia terhadap seni lukis, dan dengan mulai dipamerkannya karya-karya video di beberapa art fair di Asia, mereka mulai mengoleksi karya-karya video kami. Karya-karya kami dipamerkan sebagai 'variasi' dari jenis seni lain yang lebih 'superior' yaitu seni

HH: Saya lebih melihat manfaat globalisasi terutama dalam hal keterbukaan yang sebetulnya bisa dimanfaatkan oleh seniman-seniman Indonesia yang memang ingin masuk ke dalam medan global. Kita harus mengakui bahwa internet telah mengubah pemahaman seniman-seniman muda, termasuk kami. Tapi dengan situasi yang serba terbuka seperti sekarang sepertinya gerakan-gerakan seni rupa alternatif agak sukar berkembang karena yang alternatif bisa dengan mudahnya menjadi mainstream. Mencari kebaruan adalah tantangan terbesar di era internet.

AH: Pertanyaan terakhir, apakah kalian akan selamanya menjadi 'sebuah kolektif', atau suatu saat bisa berkarya sendiri-sendiri sebagai seniman?

FB: Hahaha... pertanyaan itu agak sensitif buat kami. Tapi ini jawaban saya sendiri ya, Mas. Nanti Ebet dan Ambon juga harus jawab. Saya sendiri tidak punya motif untuk berkarya sebagai pribadi. Menurut saya, masing-masing dari kami harus fokus untuk TROMARAMA saja. Saya akan mempertanyakan motif yang sesungguhnya, jika salah satu dari kami mulai berkarya dan berpameran sendiri. Buat saya TROMARAMA itu kolektif yang mengikat, bukan sekadar komunitas. Dalam sebuah kolektif, yang paling sensitif adalah pembagian porsi kerja yang setara di antara anggotanya. Kami tidak ingin ada salah satu atau sebagian dari kami saja yang porsi kerjanya lebih berat ketimbang yang lain.

AH: Mungkin sekarang giliran Ebet dan Ambon yang jawab...

lukis. Pada titik itu kami sadar bahwa kami adalah imbas dari globalisasi seni rupa juga.

RH: Di tengah absennya pemerintah, saya kira apa yang selama ini diupayakan oleh seniman-seniman di ruangrupa menjadi sangat menarik. Dari tahun ke tahun proyeksi mereka menjadi sangat jelas, bahwa mereka ingin membuat *event* sendiri, dengan OK Video, atau belakangan, Jakarta Biennale. Dan dengan itu pula mereka membangun publik sendiri dari bawah, dari segmen publik yang sebelumnya ada di luar kegiatan-kegiatan seni rupa *mainstream* dan elit, termasuk pasar. Mereka seperti mulai dengan membangun infrastruktur mereka sendiri, lalu memperluas jejaring kerjasama mereka dengan menarik publik *mainstream* ke dalamnya. Mereka membuka sekat-sekat publik seni yang sebelumnya sangat eksklusif. Di Jogja, kesadaran semacam itu juga mungkin sudah ada sejak dulu. Tapi belakangan kelompok-kelompok seniman muda di sana juga menempuh strategi yang sama. Saya pikir, inilah salah satu yang khas dalam seni rupa Indonesia, di luar aspek-aspek ekonomi pasar atau infrastruktur pemerintah. Mungkin seniman-seniman kita sadar betul bahwa mengharapkan dukungan pemerintah untuk membangun museum yang layak menjadi sangat utopis. Inisiatif dari para seniman malah lebih efektif.

FB: Dampak lain dari globalisasi adalah seni rupa sebagai 'gaya hidup kreatif'. Sekarang ini banyak anak-anak muda ingin menjadi seniman atau desainer karena 'keren'. Waktu saya masih mahasiswa, anggapan semacam itu cenderung tidak ada.

HH dan RH: Jawaban kami sama saja ... (tersenyum-senyum)

AH: Apakah 'aturan' itu ada kaitan dengan komitmen kalian sebagai 'seniman profesional'?

FB: Komitmen profesional pasti ada, tapi sejak awal TROMARAMA didirikan dari pertemanan. Dan menurut saya pertemanan itu lebih mengikat dari pada profesionalisme...

Dua jam lebih tiga menit. Wawancara pun saya tutup dengan mematikan kamera dan perekam suara. Lalu kami mulai mengobrol tentang topik-topik lain yang tidak mungkin saya tuliskan di sini...

Short Descriptions of the Works



***Happy Hour*, 2010**

Single-screen video animation, 1 min. 56 sec.

Music by Panji Prasetyo

***Happy Hour* is a character animation of the faces of national heroes as printed on Indonesian Rupiah notes. It is made of scans of engravings based on Indonesian's Rupiah bills that show the portraits of national heroes and leaders. Politicians like the former Indonesian president Dr. Soekarno and his vice president Dr. H. Mohammad Hatta are shown moving their lips to *Happy Hour*, a song with lyrics by TROMARAMA. With the rather ridiculous imitation of a classy jazz song, the politicians call for a happy hour, a time to spend big money and hold the "management" responsible for the tough times, which they don't want to have anything to do with. One line goes, "We are heroes, don't call us weirdos or a psycho, please be nice or we will have to slap you".**

TROMARAMA conceived of *Happy Hour* right after the Indonesian bank scandal of 2009, which almost forced the government to borrow money from the International

Korte beschrijving van de werken

Happy Hour, 2010

Videoanimatie op enkel scherm, 1 min. 56 sec.

Muziek door Panji Prasetyo

Happy Hour is een *character animation* van de gezichten van nationale helden van Indonesië, zoals ze zijn afgebeeld op de Indonesische roepbiljetten. De animatie is opgebouwd uit scans van reproducties van roepbiljetten, waarop de hoofden van nationale helden en leiders prijken. Politici als de voormalige Indonesische president dr. Soekarno en zijn vicepresident dr. H. Mohammad Hatta bewegen hun lippen synchroon met het liedje *Happy Hour*, waarvan TROMARAMA de tekst schreef/ De muziek werd gecomponeerd door Panji Prasetyo, die het lied ook zingt. In een tamelijk lachwekkende imitatie van een stijlvol jazznummer roepen de politici op tot een happy hour, een periode om geld over de balk te smijten. Zij stellen 'het management' verantwoordelijk voor de moeilijke tijden, waar zij zelf blijkbaar niets mee van doen hebben. Een van de regels luidt: 'We are heroes, don't call us weirdos or a psycho, please be nice or we will have to slap you.' (Wij zijn helden, noem ons geen mafkees of gek, wees alsjeblieft aardig, of we gaan je slaan). *Happy Hour* was TROMARAMA's onmiddellijke reactie op het Indonesische bankschandaal in 2009, toen het niet veel scheelde of de regering had geld moeten lenen bij het Internationaal Monetair Fonds (IMF) om een bankroet te voorkomen. Dat zou niet de eerste keer zijn geweest, want na de financiële crisis van 1997-98 kreeg Indonesië van het IMF een lening van 42 miljard dollar. Om die af te betalen moest de regering bezuinigingsmaatregelen

Monetary Fund (IMF) in order to remain solvent. This would not have been the first time, as the Indonesian government received a loan of US\$42 billion from the IMF in the aftermath of the financial crisis in 1997/98. To be able to pay it off, it had to take austerity measures that caused prices of energy, basic goods, and services to rise, and eventually led to street riots. *Happy Hour* shows mistrust towards the politicians and questions their capability of dealing with the effect of the global financial crisis, which hit Indonesia in 2009, in a way that is not exclusively based on self-interest.



Unbelievable Beliefs, 2012
Single-screen video animation, 2 min. 57 sec.
Sound by Bintang Manira

Unbelievable Beliefs came about during TROMARAMA's residency period in Yogyakarta, where animism still plays a major role in daily life and culture. It shows a piece of green fabric rhythmically moving through

the city of Yogyakarta, like a dancing ghost. Because animist rituals and beliefs mixed with the religious traditions of Islam, Hinduism, Christianity and Buddhism, in modern-day Indonesia animism is no longer regarded as a stand-alone religion, rather it is considered as belonging to culture. In more industrialized cities like Bandung or Jakarta, animist traditions are less present.

On Progress, 2013
Single-screen video animation, 2 min. 05 sec.

On Progress aims at interrupting the monotony of the modern experience. It shows shoes walking or jumping up and down a concrete staircase that could be in any city. Sometimes the shoes act weirdly, walking not necessarily up or down, but playfully from the right to the left, and vice versa. The animation is about TROMARAMA's ambiguous attitude towards the notion of progress. As they say, "most of the time the meaning of progress seems more important than humans themselves. That's why in the animation, we removed the humans from the shoes". The ghosts of progress wear the shoes virtually, stepping on a staircase in all directions, but with no clearly defined goal.

nemen waardoor de prijzen van energie, eerste levensbehoefte en diensten zo hoog stegen dat er uiteindelijk rellen uitbraken. *Happy Hour* toont het wantrouwen tegen de Indonesische politici en trekt hun vermogen in twijfel om de gevolgen van de internationale financiële crisis van 2009 in goede banen te leiden zonder daarbij uitsluitend rekening te houden met eigenbelang.

Unbelievable Beliefs, 2012
Videoanimatie op enkel scherm, 2 min. 57 sec.
Geluid door Bintang Manira

Unbelievable Beliefs ontstond tijdens TROMARAMA's verblijf in Yogyakarta, waar animisme nog een belangrijke rol speelt in het dagelijks leven en de cultuur. Te zien is een lap groene stof die zich ritmisch, als een dansende geest, door de straten van Yogyakarta beweegt. Door de vermenigving van animistische rituelen en overtuigingen met de religieuze tradities van islam, hindoeïsme, christendom en boeddhisme wordt het animisme in het huidige Indonesië niet meer gezien als een opzichzelfstaande godsdienst, maar beschouwd als een aspect van de cultuur. In meer geïndustrialiseerde steden als Bandung en Jakarta komen animistische tradities minder vaak voor.



On Progress, 2013
Videoanimatie op enkel scherm, 2 min. 05 sec.

On Progress wil de eentonigheid van het moderne bestaan doorbreken. We zien schoenen op en neer lopen en springen over een betonnen trap in een willekeurige stad. Nu en dan gedragen de schoenen zich eigenzinnig, dan gaan ze niet omhoog of omlaag maar lopen ze van links naar rechts of omgekeerd. Deze animatie gaat over TROMARAMA's ambigue houding tegenover het begrip vooruitgang. Zelf zeggen ze daarover: 'Vaak lijkt het idee van vooruitgang belangrijker dan de mensen zelf. Daarom hebben we in deze animatie de mensen uit de schoenen weggehaald.' De geesten van de vooruitgang zijn de virtuele dragers van de schoenen; ze lopen over een trap alle kanten uit, maar zonder duidelijk omschreven doel.

The Charade, 2014

Single-screen video animation, 3 min. 54 sec.
Sound by Chris Hardani and Bagus Pandenga

The Charade features different colored and sized suitcases rolling through a car park, an office block, and a hotel in Jakarta. We see the animated objects engaged in human activities like working, traveling, exploring, or consuming. They roll through architectures of capitalism, so-called “non-places” or “spaces of flow” like metro stations, airports, hotels, and parking lots, which can be found in urban areas worldwide, and which are inextricably connected to the experience of modernity, as we pass them on our way to work or in our leisure time. In *The Charade*, suitcases imitate flows of people at airports or in hotels. Sometimes the suitcases appear in groups, walking along a corridor, but they don't interact with each other, even when moving close to each other into the same direction. “We never know what's inside the suitcases”, TROMARAMA said in one of our Skype conversations, just “like we never know what's inside people”. The animated suitcases play charades with us, asking us whether we can guess what they are.

**The Charade, 2014**

Videoanimatie op enkel scherm, 3 min. 54 sec.
Geluid door Chris Hardani en Bagus Pandenga

In *The Charade* rollen koffers van verschillende kleuren en maten door een parkeergarage, een kantoorgebouw en een hotel in Jakarta. De geanimeerde objecten voeren menselijke activiteiten uit als werken, reizen, sightseeën en consumeren. Ze rollen door de architectuur van het kapitalisme, zogenoemde ‘non-ruimtes’ of ‘doorgangsruimtes’ zoals metrostations, vliegvelden, hotels en parkeerplaatsen, die we op weg naar ons werk of in onze vrije tijd overal ter wereld in stedelijke gebieden aantreffen en die onlosmakelijk verbonden zijn met het moderne bestaan. De koffers in *The Charade* zijn een nabootsing van de mensenstromen op vliegvelden en in hotels. Soms verschijnen ze in groepjes, bijvoorbeeld in een gang, maar ze communiceren niet met elkaar, zelfs niet als ze op een kluitje in dezelfde richting gaan. ‘We hebben geen idee wat er in die koffers zit,’ zei TROMARAMA in een van onze Skypegesprekken, ‘net zomin als we weten wat er

**First Wave, 2015**

Three-screen video animation

First Wave, TROMARAMA's newest work in this exhibition, is an animated self-portrait of the artist collective that reflects the tensions between traditional Indonesian and global digital culture. The extended selfies of Febie Babyrose, Herbert Hans Maruli, and Ruddy Hatumena are made up of a multitude of images copied from the artists' family archives, their libraries, or the internet. “We experience global digital culture through the screens of our computers and smart phones”, TROMARAMA says in relation to *First Wave*. “Yet, in our lives, Indonesian culture and its religious norms, rules, or conventions play a big role. The soft-porn quality of many selfies is in stark contrast to what can be acted out hassle-free in the arena of Indonesian public space. For many young people, social networks are a means of channelling their desires. Online, people don't care about privacy anymore, but they do think about big numbers of followers and Facebook likes”. *First Wave* is a multi-layered visual response to the propaganda of body images that comes to us through advertisements for globally traded products and services.

in mensen omgaat.’ De geanimeerde koffers doen een spelletje met ons, charade (‘hints’), waarbij we maar moeten raden wat ze uitbeelden.

First Wave, 2015

Videoanimatie op drie schermen

First Wave, TROMARAMA's meest recente werk in deze tentoonstelling, is een geanimeerd zelfportret van het kunstenaarscollectief. Het gaat in op het spanningsveld tussen de traditionele Indonesische en de mondiale digitale cultuur. De opgeblazen selfies van Febie Babyrose, Herbert Hans Maruli en Ruddy Hatumena zijn samengesteld uit een enorme hoeveelheid beelden die zijn gekopieerd uit de familiearchieven van de kunstenaars, uit boeken en van het internet. ‘Via de schermen van onze computers en smartphones hebben we deel aan een mondiale digitale cultuur,’ zegt TROMARAMA over *First Wave*. ‘Maar in ons dagelijks leven spelen de Indonesische cultuur en de religieuze normen, waarden en conventies daarvan een belangrijke rol. Het softporno karakter dat selfies vaak hebben staat in schril contrast met hoe je je in Indonesië in de openbare ruimte kunt gedragen zonder in de problemen te komen. Voor veel jonge mensen zijn sociale media een middel om hun verlangens te uiten. Eenmaal online bekommeren mensen zich niet meer om privacy, alleen nog om aantallen volgers en Facebook-likes.’ *First Wave* is een gelaagde visuele reactie op de in reclamecampagnes voor wereldwijd verkrijgbare producten en diensten gepropageerde lichamelijke schoonheidsidealen.



TROMARAMA, *The Charade*, 2014, single-screen video animation, 3 min. 54 sec.

STOP MOTION ANIMATION – WHY NOW?

The curator and professor of animation aesthetics Suzanne Buchan writes that animation in film “has the unique quality to create spaces that have little in common with our lived experience of the world: in animation, there is a preference for presenting fantastic, invented and often impossible places”.¹ This also applies to the work of TROMARAMA, insofar they present recordings of real spaces inserted with imaginary actions. Presented as (parts of) installations, their video animations relate to the physicality of the exhibition space, its architecture, or to objects displayed alongside the animation screenings.

TROMARAMA’s preference for stop motion animation, a classic cinematographic technique, exudes resistance against an apparent seamlessness that marks large parts of contemporary visual culture produced with the most advanced software. Contemporary digital video editing software enables artists to easily create video sequences that connect image frames to each other in ways that appear seamless to us. Transitions from one image frame to the next can be arranged so that the movement of things and characters within the digital image space is smooth.

And yet, TROMARAMA holds on to a stop motion editing technique in which recorded or computer-generated still images are connected to each other without perfect transitions. The stop motion technique creates perceptible seams between the image frames, which make the motion of the objects choppy or uneven. This choppiness is clearly intentional, because the images fit the sound. So what are we to make of the seams?

STOP-MOTION ANIMATIE – WAAROM NU?

Volgens curator en hoogleraar animatiekunst Suzanne Buchan heeft animatie in film ‘het unieke vermogen om ruimtes te creëren die weinig overeenkomst vertonen met de wereld om ons heen: animatie heeft een kenmerklijke voorkeur voor fantastische, verzonden en vaak onbestaanbare plekken’.¹ Dit geldt ook voor het werk van TROMARAMA, in die zin dat zij opnames tonen van bestaande ruimtes waarin denkbeeldige voorvallen plaatsvinden. Gepresenteerd als (delen van) installaties gaan deze video-animaties een relatie aan met het fysieke aspect van de tentoonstellingsruimte: de architectuur en eventueel objecten bij de projecties zijn opgesteld.

TROMARAMA’s voorkeur voor stop-motion animatie, een klassieke cinematografische techniek, ademt weerstand tegen een schijnbare naadloosheid die grote delen van de hedendaagse beeldcultuur – gemaakt met de meest geavanceerde software – kenmerkt. Hedendaagse video-editing software stelt kunstenaars in staat om eenvoudig videosequenties te creëren waarin frames op het oog naadloos in elkaar overvloeien. De overgangen van frame naar frame kunnen zo worden bewerkt dat de objecten en karakters soepel bewegen in de digitale beeldruimte.

Desondanks houdt TROMARAMA vast aan een stop-motion edit-techniek waarin de opgenomen of digitaal gegenereerde stilstaande beelden aan elkaar worden gemonteerd zonder perfecte overgangen. De stop-motion-techniek zorgt voor zichtbare overgangen tussen frames, waardoor de beweging van de objecten schokkerig wordt, of ongelijk. Die schokkerigheid is duidelijk opzettelijk, want het beeld sluit aan bij het geluid. Wat moeten we

Could we, at this stage in the 21st century, understand stop motion animation as an artistic strategy through which the easy consumption of digital image flows is intentionally interrupted? Are the seams reminders of “old” media? If so, is TROMARAMA nostalgic?

The members of TROMARAMA stress their appreciation of traditional craftsmanship. But at the same time, the artists are avid users of computers and editing software, and they take full advantage of the internet as a medium of bringing their work to the attention of a global audience. Through their work, they connect in different ways to the discourse on the relationship between the digital and the analog, between fiction and reality, and progress and tradition, dichotomies which motivate the practices of other artists represented in the collection of the Stedelijk Museum as well.

For instance, our lives have been undergoing more and more digitization since the invention of the internet, a fact that is evident in Frances Stark’s *Nothing is enough* (2012), an animation of text fragments from an online chat about the impact of digital technology on Stark’s sex and work life. The art critic Claire Bishop holds that social relations today are mediated through the “interactive screen” and “dovetail seamlessly with the protocols of Web 2.0”.² She takes for granted that artists see this supposed seamlessness in terms of loss, which makes them nostalgic for obsolete technologies such as VHS tape, film reels, slides, and techniques such as stop motion animation. But is a preference for an old technique automatically nostalgic? If nostalgia is a critical term that describes a sentimental and unrealistic idealization of the past and a painful feeling connected to the memory of that past, then why is TROMARAMA’s work, produced with the “old” stop motion technique,

dan denken van die overgangen? Kunnen we, op dit moment in de 21e eeuw, stop-motion animatie begrijpen als een artistieke strategie waarmee de gedachteloze consumptie van de stroom aan naadloze digitale beelden opzettelijk wordt onderbroken? Moeten de overgangen ons doen denken aan de ‘oude media’? En als dat zo is, is TROMARAMA dan nostalgisch?

De leden van TROMARAMA benadrukken hun waardering voor ouderwets vakmanschap. Tegelijkertijd zijn de kunstenaars echter gretige gebruikers van computers en editing software, en maken ze ten volle gebruik van het internet als een medium voor het presenteren van hun werk aan een wereldwijd publiek. Door middel van hun werk sluiten zij op verschillende manieren aan bij het discours over de relatie tussen het digitale en het analoge, tussen fictie en werkelijkheid, tussen vooruitgang en traditie – tweedelingen die ook de praktijk van andere kunstenaars drijven, die met werk vertegenwoordigd zijn in de collectie van het Stedelijk Museum.

Zo zijn onze levens sinds de uitvinding van het internet steeds meer gedigitaliseerd, iets wat heel duidelijk blijkt uit *Nothing is Enough* (2012) van Frances Stark, een animatie opgebouwd uit tekstfragmenten uit een online chat over de impact van de digitale techniek op Starks seksleven en werk. Kunstkritica Claire Bishop stelt dat sociale contacten zich tegenwoordig voor een groot deel afspelen via het ‘interactieve scherm’ en ‘naadloos aansluiten op de protocollen van Web 2.0’.² Bovendien neemt ze voetstoots aan dat kunstenaars die veronderstelde naadloosheid beschouwen als een verlies, wat hen zou doen terugverlangen naar ouderwetse media als VHS, film, dia’s en technieken als stop-motion animatie. Maar is een voorkeur voor een oudere techniek automatisch nostalgisch?



Frances Stark, *Nothing is enough*, 2012, single-channel digital video, 14 min. Installation view at Gavin Brown’s Enterprise, New York.

I need to seek treatment

hahahahahahaha

ah ah ah

Sometimes I think I need that too

Frances Stark, *Nothing is enough*, 2012, single-channel digital video, 14 min.

so amusing? Nostalgia alone cannot satisfactorily explain TROMARAMA's preference for the stop motion technique.

Temporal, Material, and Spatial Transitions

TROMARAMA is not alone when it comes to combining different cinematographic techniques, scanned photographs, etchings, computer-generated images, or mobile phone recordings. Again with reference to works from the Stedelijk's collection, their practice is reminiscent, for instance, of that of artists such as Hito Steyerl, who combines digitized Super 8 mm film recordings and photographs with contemporary digital recording and editing technologies in installations like *November (2004)* and *Abstract (2012)*.

Speaking of the influence of image technologies on her artistic practice, Steyerl notes that "It's just a given fact, that our system of visibility rests in the digital base. [...] But of course it is a very recent development. This development was momentous. [...] In my works, I try to describe these changes, and I'm convinced that the result of these changes must also be the change of the descriptions of the relationship between power and visibility".³ The driving force behind Steyerl's practice is not nostalgia for older cinematographic techniques. Rather, she uses the spaces she creates through her video installations to negotiate the relationship between visual culture and geopolitics. Recorded by means of different techniques, the images she uses aren't seamlessly connected to each other. Each seam between the differently recorded images simultaneously represents a change in time and the materiality of the technology used to create the final image.

Nostalgie alleen biedt geen afdoende verklaring voor TROMARAMA's voorkeur voor de stop-motion techniek.

Overgangen in tijd, materiaal en ruimte

TROMARAMA staat niet alleen als het gaat om het combineren van uiteenlopende cinematografische technieken, gescande foto's, etsen, computergegenereerde beelden of met de mobiele telefoon gemaakte opnamen. Hun manier van werken doet denken aan een kunstenaar als Hito Steyerl, die in installaties als *November (2004)* en *Abstract (2012)* –werken uit de collectie van het Stedelijk Museum –gedigitaliseerde Super 8 filmbeelden en analoge foto's combineert met moderne digitale opnametechnieken.

Sprekend over de invloed van beeldbewerkingstechniek op haar werk als kunstenaar, merkte Hito Steyerl op: 'Het is gewoon een gegeven dat onze huidige beeldcultuur in digitale bestanden berust. [...] Maar dat is natuurlijk maar een heel recente ontwikkeling. Een ontwikkeling die een enorme impact heeft gehad. [...] Ik probeer in mijn werk die veranderingen te beschrijven, en ik ben ervan overtuigd dat als gevolg van deze veranderingen ook de beschrijving van de verhouding tussen macht en beeldcultuur zal veranderen.'³ De stuwende kracht achter Steyerl's werk is niet een nostalgie naar ouderwetse beeldtechnieken. Eerder gebruikt ze de ruimtes die ze in haar video-installaties creëert om te bemiddelen in het spanningsveld tussen beeldcultuur en wereldpolitiek. Haar met verschillende technieken opgenomen beelden sluiten niet naadloos op elkaar aan, en elke overgang staat zowel voor een verandering in tijd en in de materialiteit van de techniek die werd gebruikt om het uiteindelijke beeld te scheppen.



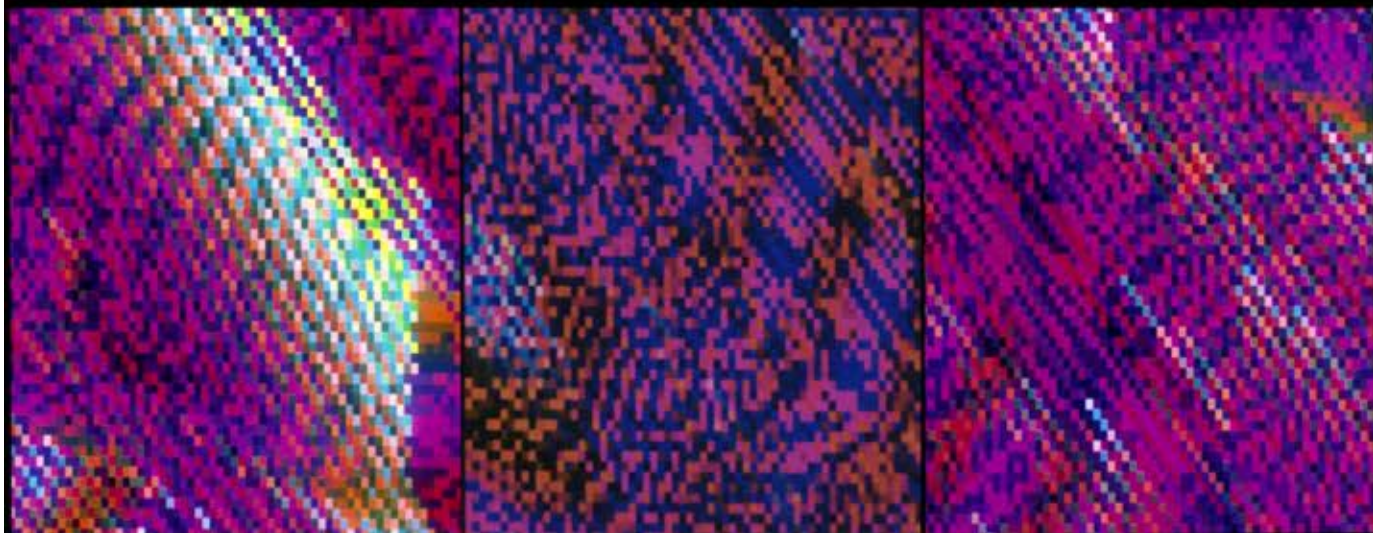
Hito Steyerl, *November*, 2004, DV, single channel, sound, 25 minutes. Installation view Artists Space, New York.

The Dutch artist Peter Struycken has been using computer-animated images since the 1960s in his explorations of the possibilities and boundaries of visual perception. One of his strategies is the transition of images from the digital to the analog, and vice versa. His animations come about through a mixture of processes. For example, computer-generated images are photographed with analog cameras and source material (tape or reel) is digitally reworked as a file on servers or hard disks before being transferred to canvases or slides. Struycken thus explores different material supports for visual. His installations explicitly foreground the seams between the analog and the digital, both in production and in the exhibition space.

These seams are also blatant in Joan Jonas's *Volcano Saga* (1989), another work from the Stedelijk's collection. For this video animation, Jonas used digital effects to create a magical dreamscape in which the saga unfolds. *Volcano Saga* developed in phases; it was presented in solo performances, during which Jonas showed slides and video recordings that she and her film crew had made in Iceland. She then had the saga performed by the actors Tilda Swinton and Ron Vawter. All performances were recorded and were later (partly) used for a 30-minute video edited for television broadcast. The video animation then became part of the *Volcano Saga* installation, first presented during Jonas's 1994 solo exhibition in the Stedelijk, in combination with the props that play a role in the video. In the video, the seams between the animated objects and the recorded landscapes are obvious and spatially exaggerated in the installation.

De Nederlandse kunstenaar Peter Struycken gebruikt al sinds 1969 computergeanimeerde beelden in zijn verkenningen van de mogelijkheden en grenzen van de visuele waarneming. Een van zijn methoden is het omzetten van digitale beelden naar analoge en andersom. Zijn animaties ontstaan uit een mix van processen. Zo fotografeert hij bijvoorbeeld computergegenereerde beelden met analoge camera's en wordt bronmateriaal (tape of filmrol) digitaal bewerkt tot een bestand op een server of harddisk, voordat het wordt overgezet naar doek of dia. Struycken onderzoekt op deze manier uiteenlopende materiële dragers voor het visuele. Zijn installaties benadrukken expliciet de overgangen tussen het analoge en het digitale, zowel in het productieproces als in de tentoonstellingsruimte.

Deze overgangen zijn ook onverholven aanwezig in Joan Jonas' video *Volcano Saga* (1989), eveneens een werk uit de collectie van het Stedelijk. Voor deze video-animatie gebruikte Jonas digitale effecten om een magisch droomlandschap te creëren waarin het verhaal zich ontvouwt. *Volcano Saga* ontstond in fasen; het werd gepresenteerd tijdens soloperformances waarbij Jonas dia's en videobeelden toonde die zij en haar film crew in IJsland hadden gemaakt. Vervolgens liet zij de 'sage' opvoeren door acteurs Tilda Swinton en Ron Vawter. Alle performances werden opgenomen en later (deels) gebruikt voor een videomontage van dertig minuten bestemd voor tv-uitzending. Weer later werd de videoanimatie onderdeel van de installatie *Volcano Saga*, voor het eerst gepresenteerd tijdens Jonas' solotentoonstelling in het Stedelijk in 1994, waar ook de objecten waren te zien die als rekwisieten in de video voorkomen. De overgangen tussen de geanimeerde objecten en de opgenomen landschappen



Peter Struycken, *Project I-90: PPW104/5okt89, PPW103/2jan90*, 1989/90, installation with film and slide projections, black and white, color, sound, 7 min. 34 sec.



Joan Jonas, *Volcano Saga*, 1989, single-channel video, 28 min.



Joan Jonas, *Volcano Saga*, 1989, single-channel video, 28 min. installation view

In this way, TROMARAMA's animations are similar to the work of Struycken, Jonas and Steyerl. All these artists idiosyncratically accentuate the seams between the digital and the analog, fiction and reality, tradition and contemporaneity, the everyday and art.

Processing Loss

Intervening in the discussion on the “Digital Divide” initiated by Bishop, *frieze* assistant editor Paul Teasdale points out that the “seamlessness” Bishop presupposes is questionable with regard to “the contradictions of transplanting the digital into the physical space”.⁴ Work made for the interactive screen, or, in his words, “made using online technologies [,] is near-impossible to translate into the offline world of exhibition-making (even for younger artists, the paradigm is still that of the gallery space) without some qualitative loss of format, context and meaning”.⁵ Teasdale sees this act of translation as a challenge faced by artists and curators.

According to Teasdale, a loss occurs in digital artworks when they are transplanted from the online into the exhibition space. Yet, the transition of digitally produced art to another space does not always necessarily result in loss; it can also be seen as a change of format, context, and meaning. In global visual culture, this change is continuous: the museum itself is now a space through which digital images flow more or less rapidly, similar to the way the internet constitutes a space, with physical structures such as servers and cables.

The discussion about loss is engaged with and extended thematically in works by TROMARAMA and Steyerl. In *November* (2004) and *Abstract* (2012),

Steyerl deals with a personal loss – the death of her friend Andrea Wolf – placing it in a broader historical and geopolitical context. Here, the missing person is represented through “old” analogue media like photographs, video, and film recordings. In TROMARAMA's animations *The Charade* and *On Progress*, people have vanished completely and lonely and unguided everyday objects take over the world. Like Steyerl, TROMARAMA foreground the experience of loss in social environments that are dominated by invisible powers.

TROMARAMA's application of stop motion animation can be viewed as an artistic strategy through which the relationship between the digital and the analogue is negotiated. Their works show that the relationship between the two is not smooth or seamless. Their animations are metaphors for the frictions between the objects and the digital technology that seems to animate them. Like the works by Stark, Struycken, Jonas and Steyerl, TROMARAMA's stop motion animations show that the seams connecting images are made of time and space. Their practice is not motivated by nostalgia for the analog, as Bishop maintains, but by their curiosity about the relationship between the past and the present, the traditional and the contemporary, analog and digital technologies. Conceptually, their practice follows Teasdale's proposition that we are not (yet) entirely ready to assimilate our lives seamlessly with the digital.

Kerstin Winking, project curator Global Collaborations

zijn in de video duidelijk waarneembaar en worden in de ruimtelijke installatie nog eens extra benadrukt.

Het verwerken van een verlies

In zijn bijdrage aan de door Bishop in gang gezette discussie over de ‘Digital Divide’ wijst Paul Teasdale, adjunct-redacteur van het tijdschrift *frieze*, erop dat bij de ‘naadloosheid’ die Bishop veronderstelt diverse vraagtekens kunnen worden geplaatst met betrekking tot ‘de contradicties van het overplanten van het digitale naar de fysieke ruimte’.⁴ Werk dat is gemaakt voor het interactieve scherm, of, in Teasdales woorden, ‘met gebruikmaking van online techniek’, is vrijwel onmogelijk te vertalen naar de offline wereld van de tentoonstellingsruimte (zelfs voor jongere kunstenaars is het museum of de galerie nog steeds het voornaamste referentiekader) zonder een zeker kwalitatief verlies qua format, context en betekenis’.⁵ Volgens Teasdale treedt er een ‘verlies’ op in digitale kunstwerken op het moment dat een online kunstwerk wordt overgebracht naar een tentoonstellingsruimte. Toch resulteert de overgang van digitaal geproduceerde kunst naar een andere ruimte niet per definitie in een *verlies*; het kan ook worden gezien als een verandering in format, context, en betekenis. In de wereldwijde beeldcultuur vindt deze verandering continu plaats: het museum is nu ook zelf een ruimte waar digitale beelden doorheen stromen, soms langzaam, soms snel, vergelijkbaar met de manier waarop het internet een ruimte is, met een fysieke structuur van servers en kabels.

De werken van TROMARAMA en Steyerl gaan in op deze discussie over verlies, en voegen er thema's aan toe. Steyerl gaat in *November* en *Abstract* in op een

persoonlijk verlies – de dood van haar vriendin Andrea Wolf – door dat in een bredere historische en politieke context te plaatsen. De ontbrekende persoon wordt vertegenwoordigd door analoge media als foto's, video's en filmopnamen. In de animaties *The Charade* (2014) en *On Progress* (2013) van TROMARAMA ontbreken mensen geheel en is de wereld overgenomen door eenzame, ongeleide alledaagse voorwerpen. Net als Steyerl brengt TROMARAMA de ervaring van verlies in een sociale omgeving die wordt gedomineerd door onzichtbare krachten, naar de voorgrond.

TROMARAMA's gebruik van stop-motion animatie kan worden gezien als een strategie waarmee zij bemiddelen tussen de digitale en de materiële wereld. Hun werken laten zien dat aan dat de relatie daartussen niet altijd gladjes of naadloos is. Hun animaties zijn metaforen voor de frictie tussen de voorwerpen en de digitale techniek door middel die hen lijkt te bezielen. TROMARAMA's werkwijze is niet ingegeven door nostalgie naar het analoge, zoals Bishop stelt, maar door hun nieuwsgierigheid naar de verhouding tussen verleden en heden, traditie en eigentijdsheid, analoge en digitale technieken. Hun conceptuele praktijk sluit aan bij Teasdales assertie dat we er (nog) niet helemaal klaar voor zijn om ons leven naadloos te laten overlopen in het digitale.

Kerstin Winking, projectcurator Global Collaborations

Notes

- 1 Suzanne Buchan quoted in: Edwin Carels, "Space of Wonder – Animation and Museology" in: Suzanne Buchan (ed.), *Pervasive Animation* (New York 2013), p. 295
- 2 Claire Bishop, "Digital Divide", *Artforum*, September 2012, pp. 434–441.
- 3 Lukasz Zaremba, "To Work as a Pixel – Interview with Hito Steyerl", in *SZUM 2014*: <http://magazynszum.pl/rozmowy/to-work-as-a-pixel-interview-with-hito-steyerl>
- 4 Paul Teasdale, "Net Gains – Claire Bishop versus the Internet", *frieze* 153 (March 2013) p. 15. www.frieze.com/issue/article/net-gains/
- 5 Ibid.

Noten

- 1 Suzanne Buchan geciteerd in: Edwin Carels, 'Space of Wonder – Animation and Museology' in: Suzanne Buchan (red.), *Pervasive Animation* (New York 2013), p. 295.
- 2 Claire Bishop, 'Digital Divide', *Artforum*, september 2012, pp. 434–441.
- 3 Lukasz Zaremba, 'To Work as a Pixel – Interview with Hito Steyerl', in *SZUM 2014*: <http://magazynszum.pl/rozmowy/to-work-as-a-pixel-interview-with-hito-steyerl>
- 4 Paul Teasdale, 'Net Gains – Claire Bishop versus the Internet', *frieze* 153 (maart 2013) p. 15. www.frieze.com/issue/article/net-gains/
- 5 Ibid.



TROMARAMA, *The Charade*, 2014, single-screen video animation, 3 min. 54 sec.

TENTOONSTELLING /
EXHIBITION

curator: Kerstin Winking
projectleider / project manager:
Lucas Bonekamp
projectassistenten / project
assistants: Alexandra Ghidoarca,
Tesse van der Woude

met dank aan: Gert Hoogeveen,
Hans Lentz, Bart Rutten, Britte
Sloothaak

Deze publicatie is verschenen
ter gelegenheid van de
tentoonstelling TROMARAMA,
12 juni – 6 september 2015

Published on the occasion of
the exhibition TROMARAMA,
12 June – 6 September 2015

PUBLICATIE /
PUBLICATION

concept en samenstelling /
concept and compilation:
Kerstin Winking
teksten / texts: Jelle Bouwhuis,
Bart van der Heide,
Agung Hujatnikajennong,
Kerstin Winking
eindredactie / editor: Jelle
Bouwhuis, Kerstin Winking
tekstredactie / copy-editors:
Sophie Tates (NL),
Alana Gillespie (EN)
vertaling Engels-Nederlands /
translation English / Dutch:
Saskia van der Lingen

FOTOVERANTWOORDING /
PHOTO CREDITS

pp. 53–55
© Joan Jonas. Photography by
Peter White. Courtesy Wilkinson
Gallery, London

pp. 47–48
© Frances Stark. Photography
by Thomas Mueller. Courtesy
the artist and Gavin Brown's
Enterprise, New York

p. 50
© Hito Steyerl. Photography by
Matthew Septimus. Courtesy the
artist, Artists Space,
New York, and Andrew Kreps
Gallery, New York.

p. 51
© Hito Steyerl. Photography by
Peter Cox. Courtesy Van Abbe
Museum, Eindhoven

p. 52
© Peter Struycken and Pictoright
Amsterdam, 2015

pp. 3–4, 9–11, 16–17, 22–23,
31, 34, 39–44, 60–61, front
cover
© TROMARAMA. Courtesy the
artists

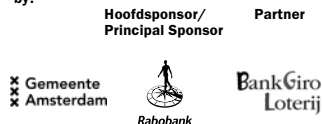
vertaling Indonesisch-Nederlands
/ translation Indonesian-Dutch:
UvA Talen
project manager: Sophie Tates
projectassistent /
project assistant:
Menno Dudok van Heel
uitgever / publisher: Stedelijk
Museum Amsterdam
vormgeving / graphic design:
Mevis & Van Deursen i.s.m.
Nina Støttrup Larsen
druk / printer: die Keure

Global Collaborations wordt
ondersteund door Stichting
Ammodo en het Mondriaan
Fonds. Met dank aan het Prins
Claus Fonds voor aanvullende
steun voor TROMARAMA.
/ Global Collaborations is
supported by Stichting Ammodo
and the Mondriaan Fund. With
thanks to the Prince Claus
Fund for additional support for
TROMARAMA.

STEDELIJK MUSEUM
GLOBAL COLLABORATIONS SMBA
AMSTERDAM



Het Stedelijk Museum wordt ondersteund
door / The Stedelijk Museum is supported
by:



Van werken van beeldend
kunstenaars aangesloten bij een
CISAC organisatie
is het auteursrecht geregeld
met Pictoright te Amsterdam ©
2014, c/o Pictoright Amsterdam.

Niet alle rechthebbenden
van de gebruikte illustraties
konden worden achterhaald.
Belanghebbenden wordt verzocht
contact op te nemen met het
Stedelijk Museum Amsterdam,
Postbus 75082 1070 AB
Amsterdam

Copyright © Stedelijk Museum
Amsterdam, 2014

Behoudens de in of krachtens
de Auteurswet gestelde
uitzonderingen mag niets
uit deze uitgave worden
verveelvoudigd, opgeslagen
in een geautomatiseerd
gegevensbestand, of openbaar
gemaakt, in enige vorm of op
enige wijze, hetzij elektronisch,
mechanisch, door fotokopieën,
opnamen of enige andere
manier, zonder voorafgaande
schriftelijke toestemming
van de uitgever. Voor zover
het maken van reprografische
verveelvoudigingen uit deze
uitgave is toegestaan op
grond van artikel 16 h van
de Auteurswet dient men de
daarvoor wettelijk verschuldigde
vergoedingen te voldoen aan de
Stichting Reprorecht (Postbus
3060, 2130 KB Hoofddorp,
www.reprorecht.nl).

Voor het overnemen van
gedeelte(n) uit deze uitgave
in bloemlezingen, readers en
andere compilatiewerken (artikel
16 van de Auteurswet) kan men
zich wenden tot de Stichting
PRO (Stichting Publicatie-
en Reproductierechten
Organisatie), Postbus 3060,
2130 KB Hoofddorp, www.
stichting-pro.nl

The copyright from visual
artists managed by a CISAC-
organisation is held by Pictoright
in Amsterdam © 2014, c/o
Pictoright Amsterdam.

Although every effort was made
to find the copyright holders for
the illustrations used, it has not
been possible to trace them all.
Interested parties are requested
to contact the Stedelijk Museum
Amsterdam.

Copyright © Stedelijk Museum
Amsterdam, 2015
All rights reserved. No part
of this publication may be
reproduced, stored in a retrieval
system, or transmitted in any
form or by any means, electronic,
mechanical, photocopying,
recording or otherwise, without
the prior written permission
of the publisher.

ISBN: 978-90-5006-194-0
Stedelijk Museum
catalogusnummer /
catalogue number: 925

www.stedelijk.nl

TROMARAMA

TROMARAMA