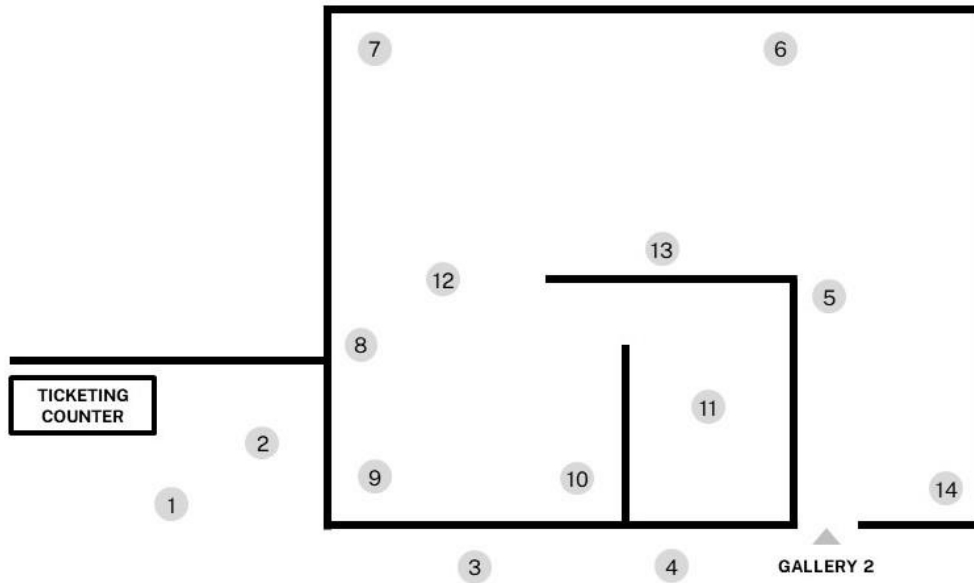




Teknologi baharu membangkitkan idea baharu mengenai penjelmaan dan bagaimana pemahaman kita tentang realiti manusia telah berubah. *Bolehkah Semua Orang Melihat Layar Saya?* didorong oleh beberapa konsep yang bersilang: bagaimana jasad melibatkan diri dengan dan diterlibatkan oleh teknologi, bagaimana jasad di dalam sesuatu ruang memadankan yang “nyata” dengan yang maya, dan bagaimana jalinan ini, secara asasnya, mengubah cara kita menjalani kehidupan dan berhubungan — bukan sahaja antara satu sama lain — tetapi juga dengan diri kita sendiri.

Pameran ini memaparkan bagaimana amalan seni berinteraksi dengan dunia yang semakin digital — dari pengantaraan deria dan jasad melalui teknologi, ke kritikan sosial, dan ke cara bagaimana ruang digital boleh mewujudkan kemungkinan untuk pengenalan diri, hubungan kekeluargaan, dan kasih sayang. Tumpuan karya-karya dalam pameran ini ialah sebidang “layar”, satu permukaan rata yang melaluinya sesuatu bahan dilenyapkan — satu objek fizikal yang menjadi sempadan antara diri yang zahir dan aspek diri yang ditayangkan. Ia satu portal yang melaluinya dunia yang didiami, secara ironis, menjadi hidup: beranimasi, dibina semula, dibayangkan semula, diabadikan. Karya-karya dalam pameran ini meneroka ruang layar itu, yang melaluinya, hubungan antara atom dan piksel terjalin.

Merujuk kepada salah satu frasa yang paling sering diulang yang telah muncul dari tempoh panjang berinteraksi jarak jauh, *Bolehkah Semua Orang Melihat Layar Saya?* menangkap ketidakpastian jasad-jasad yang mengemudi teknologi, dengan layar tersebut berfungsi sebagai ruang hubung kait dan lokus pengantaraan. Pameran ini menonjolkan penerokaan terkini serta amalan dari tahun 2000-an dengan mengambil ilham daripada karya-karya dalam Koleksi SAM dan tempahan baharu.



1, 7, 14.

Teow Yue Han

(l.1987, Singapura)

Jejak2: Hab Hubungan Kemasukan (Trace2: Entry Contact Hub)

Jejak2: Hab Hubungan Perantara (Trace2: Intermediary Contact Hub)

Jejak2: Hab Hubungan Keluar (Trace2: Exit Contact Hub)

2022

Instalasi media campuran

Dimensi boleh berubah

Dipesan oleh Muzium Seni Singapura

Jejak2 meneroka kehadiran TraceTogether yang berlanjutan dan lapisan geobatas, biopengawasan dan bentuk kehidupan baharu yang mungkin muncul, terutama sekali yang timbul daripada penutupan secara beransur-ansur sistem pengesanan hubungan. Dibina dengan kerjasama seorang penari dan penulis penyelidikan, instalasi spekulatif ini menggabungkan sistem pengesanan diaktifkan sensor gerakan yang meneroka trauma pascapandemik, pemulihan dan pemahaman baharu mengenai ruang fizikal dan digital. *Jejak2* adalah kesinambungan daripada *Persembahan Negara Bijak (Performing the Smart Nation)*, satu lagi karya Teow yang sedang berlangsung yang bertujuan untuk melibatkan visi korporat Negara Bijak dengan mencari strategi persembahan baharu dalam reka tari. Karya ini membayangkan kembali pengalaman yang terkandung dan kebiasaan terlazim masyarakat dengan mengubah ruang pameran dan menjadikan satu tempat penyebaran dan kolaborasi yang menyenangkan.

Para Kolaborator:

Entiti Pengesanan Perhubungan: Bernice Lee

Kesan Visual: formAxioms

Penulis teks AI: Federico Ruberto

2.

Terra Bajraghosa
(l. 1981, Indonesia)
Narcissus Pixelus
2009
Permainan komputer interaktif
210 x 70 x 70 cm
Koleksi Muzium Seni Singapura

Narcissus Pixelus banyak diilhami oleh bentuk visual mesin permainan video arked. Arked permainan video sering dilihat di seluruh dunia sehingga kepopularannya merosot setibanya alaf baharu. Arked permainan video melambangkan budaya remaja dan ruang sosial yang mana kecemerlangan dalam permainan menjadi suatu bentuk pengesahan diri dan cara untuk mewujudkan pengiktirafan dalam kalangan rakan sebaya. Permainan dalam *Narcissus Pixelus* bukanlah permainan menguji kemahiran atau permainan nasib. Sebaliknya, ia mengundang pemain untuk mencipta diri digital ideal mereka dengan menggunakan contoh-contoh gaya atau templat piksel yang dicipta oleh artis. Di sini, piksel artis ini berbeza dengan piksel sebenar — merujuk kepada pensampelan neutral sebuah gambar digital — kerana piksel artis digayakan dengan corak visual yang diandaikan dahulu dan melambangkan sesuatu seperti anggota badan atau aksesori. Walaupun swafoto yang terhasil nampak unik, apabila diteliti semuanya didapati terhad pada palet gaya yang ditetapkan. Seperti yang dicadangkan oleh tajuknya, obsesi mengambil swafoto membawa kepada obsesi dengan kesempurnaan digital, yang mana kebebasan memilih disalah tanggap sebagai autonomi.

3.

Chong Kim Chiew
(l.1975, Malaysia)
Tembok Yang Tidak Dapat Dibaca (Unreadable Wall)
2013
Batu bata yang diperbuat daripada pulpa surat khabar
Dimensi boleh berubah
Koleksi Muzium Seni Singapura

Tembok Yang Tidak Dapat Dibaca ialah suatu instalasi yang terdiri daripada beratus-ratus blok batu bata yang diperbuat daripada kepingan dan pulpa akhbar-akbar vernakular Malaysia. Dipersembahkan dalam bentuk ini, bahan-bahan asal dijelmakan semula sebagai sesuatu yang — sebagaimana tajuk karya mencadangkan — tidak boleh dibaca lantas tidak mempunyai kuasa. Disusun dengan cara yang sengaja menghalang pintu masuk asal galeri, instalasi ini bertindak sebagai alat saringan yang menghadang tubuh-tubuh masuk — suatu metafora untuk kebebasan terhad yang dialami akhbar-akhbar di negara asal artis.

Dengan melanjutkan jalur pemikiran ini ke platform berita dalam talian dan ruang siber, karya ini berfungsi sebagai simbol ideologi bagi gangguan aliran maklumat bebas, serta cebisan tekanan lain yang mengancam ruang internet yang global dan saling berkait. Ini termasuk perubahan teknologi, perkembangan geopolitik, dan amalan perdagangan. Sementara itu, konfrontasi dengan bentuk fizikal tembok menyedarkan kita akan jasad kita sendiri dan susuk-susuk yang masih kita diami di balik layar digital.

4.

Urich Lau

(l.1975, Malaysia)

Fail Kod: Tiga Buah Kubah (Code File: Three Domes)

2016

Cetakan digital pada aluminium

40.6 x 50.8 cm (setiap gambar cetak); 10.2 x 10.2 cm (setiap cetakan kod)

Koleksi Muzium Seni Singapura

Fail Kod: Tiga Buah Kubah mempersembahkan tiga buah kubah yang menonjol dalam seni bina institusi-institusi budaya utama di Singapura. Namun, terdapat kesamaran dalam penampilan kubah-kubah yang ditaburi dengan kesilapan. Apabila kesilapan diamati, timbul sedikit kerisauan – seperti layar televisyen yang akan kehilangan isyaratnya, atau peranti elektronik yang tidak berfungsi buat sementara, pada masa yang sama menarik minat penonton sambil menjejaskan keyakinan subjeknya.

Dengan mengambil kira ciri dan sejarah warisan ekosistem seni di Singapura, artis telah mengubah fail kod digital gambar-gambar tersebut, dan dengan nakal memasukkan pernyataan penuh aspirasi daripada agensi seni nasional ke dalam bahan sumbernya untuk menghasilkan imej akhir melalui cara yang tidak dijangka. Walaupun kata-kata ini mewakili harapan dan cita-cita untuk dunia seni setempat, campur tangan artis dalam fail-fail kod menghasilkan imej yang diubah, merosakkan integriti gambar yang asli. Dengan kaedah ini, Lau banyak mengambil daripada estetika gangguan untuk mempersoalkan struktur-struktur yang berkuasa dan kesannya yang berlarutan.

5.

Urich Lau

(l.1975, Malaysia)

Litar Hidup (Life Circuit)

2009–2016

Instalasi multimedia dengan CRT, pelekap kepala, peranti yang diubah suai (gogal kimpalan, penutup telinga, topeng gas, monitor LCD, kamera pengintip, pembesar dan penguat suara), dan cetakan aluminium

Dimensi boleh berubah

Koleksi Muzium Seni Singapura

Litar Hidup pada awalnya dibayangkan sebagai satu demonstrasi video yang berpusatkan satu peranti boleh pakai yang telah dibina semula daripada peralatan keselamatan industri. Apabila dipakai oleh artis dan diaktifkan, peranti yang diubah menjadi suatu penambahan pada tubuh yang kini terhalang daripada melihat, bercakap, atau mendengar, namun dapat menayangkan suapan audio dan video yang diambil dari persekitaran terdekat artis. Karya ini dipersembahkan sebagai sebuah instalasi multimedia dan penonton berdepan dengan unjuran langsung diri mereka sendiri seperti yang diambil oleh kamera pengintip yang dipasang pada peranti. Namun, imej mereka menjadi gemetar dan kejang kerana jumlah input yang terlalu banyak dihantar melalui peranti tersendiri ini.

Litar Hidup mencerminkan keadaan hidup di Singapura yang maju dari segi teknologi, serta masalah privasi, pengumpulan data, dan penggantian sentuhan manusia dengan kemampuan digital. Reka bentuk peralatan ini seharusnya mengupayakan penggunaanya tetapi fungsinya telah diubah dan dipakai oleh artis dengan cara yang membatasi derianya. Sistem kamera pengintip yang telah diubah menjadi saluran siaran langsung mempergunakan dorongan manusia untuk memperoleh pengesahan diri dalam imej kita sendiri, dengan tidak sengaja memudahkan pengumpulan data dan pencerobohan privasi kita di sebalik penyamaran sebagai hiburan.

6.

Bunuh Televisyen Anda (KYTV)
Hits Terhebat Stesen P.O.P.
2004–2009 / 2022
Instalasi multimedia
Dimensi boleh berubah
Ditempah oleh Muzium Seni Singapura

Jauh sebelum bermulanya Tiktok, terdapat *Stesen P.O.P.* oleh KYTV (P.O.P. bererti “Politics of the Popular”). Pada mulanya dipersembahkan antara tahun 2004–2009 sebagai karya interaktif, penonton telah diundang untuk membuat dan membintangi video muzik yang telah diberi runut bunyi dan latar belakang yang dicipta oleh kolektif artis ini. Lelaran karya sebelumnya ialah satu tindak balas satira terhadap bisnes muzik yang lebih menyukai pendekatan mengikut formula untuk menghasilkan bintang-bintang pop yang laris dalam pasaran. Sebaliknya, KYTV membayangkan desentralisasi budaya pop dan membantu mereka yang bercita-cita menjadi penghibur dengan menyediakan alat yang diperlukan melalui *Stesen P.O.P.* ini. Video muzik yang dihasilkan kemudian dimuat naik ke YouTube dengan harapan kemasyhuran dapat dicapai melalui kemampuan penyiaran dan penularan menerusi platform tersebut.

Tahun ini, *Stesen P.O.P.* kembali dengan lelaran terbarunya, *Hit Terhebat (Greatest Hits)* – persembahan multimedia rancak yang menelusuri perjalanan usaha kreatif KYTV. Menampilkan sebuah dinding video bintang-bintang swajaya dan disertakan dokumentari tiruan tentang evolusi karya tersebut, *Stesen P.O.P.* berfungsi sebagai

contoh permulaan awal rangkaian laman sosial sambil mengakui peranan dan impian rakyat biasa, serta kemanusiaan yang dikongsi bersama melalui Internet.

8.

Chatchai Puipia

(L.1964, Thailand)

Jendela (Sayangi Saya...Tidak Sayang Saya...Sayangi Saya); Windows (Love Me...Love Me Not...Love Me)

1997

Minyak di atas kanvas

200 x 150 x 4 cm

Koleksi Muzium Seni Singapura

Dalam *Jendela (Sayangi Saya... Tidak Sayang Saya... Sayangi Saya)*, artis digambarkan sebagai suatu susuk tidak berpakaian dan androgen, kelihatan sedih dan berserah, dengan hiasan eksotik berciri kewanitaan. Diciptakan pada waktu kebangkitan internet global telah meningkatkan perkhidmatan pembrokeran perkahwinan antarabangsa yang sudah wujud berabad lamanya, karya ini dapat dilihat sebagai suatu komentar tajam terhadap pengagihan kuasa yang tidak seimbang yang menyokong fenomena memperoleh pasangan melalui pesanan pos dan kengan internet. Dipaparkan dalam bentuk tetingkap pelayar, susuk tersebut dilukis secara gah dan membangkitkan ingatan pada peragaan tetingkap kedai – membayangkan bahawa kepalsuan keramahan dalam talian telah dikupas untuk mendedahkan komodifikasi pasif yang mendasari hubungan siber.

9.

Liana Yang

(L.1978, Singapura)

Cenderamata (A Souvenir)

2022

Mesin cakar dengan pelekat bungkus penuh, kapsul dan hadiah, pelekat lantai, video dan bunyian 182 x 80 x 80 cm (mesin cakar); 170 x 170 cm (pelekat lantai)

Anggaran tempoh audio 11 min

Penataan Bunyi oleh Robin Chua (KiDG)

Ditempah oleh Muzium Seni Singapura

Cenderamata melihat faktor pemilihan dan peluang sebagai bahan utama kejayaan atau kegagalan berkencan dalam talian dan hubungan romantis. Berkenaan berkencan dalam talian, limpahan pilihan dan peluang juga boleh, secara paradoks, menjadi sukar untuk pengguna uruskan. Peluang ialah suatu emosi yang penuh dengan harapan, dan ramai daripada mereka yang berasa bosan atau kesepian terpaksa mencari “yang istimewa” melalui aplikasi janji temu. Pengguna aplikasi janji temu dalam talian menyangka mereka boleh mengawal keadaan, tetapi sebenarnya banyak mekanisme

aplikasi dikendalikan oleh algoritma. Oleh sebab itu, pilihan dan peluang menjadi permainan nasib, suatu mekanisme yang diterokai oleh artis melalui metafora mesin cakar. Monitor mesin cakar juga melanjutkan minat Yang terhadap budaya kontemporari dan teori fotografi yang meneliti keterikatan kita pada aplikasi sosial dan media dalam talian, memanfaatkan majas-majas visual dan tekstual berkenaan percintaan, godaan dan keintiman.

10.

Xafiér Yap

(l.1998, Singapura)

Akil Baligh Kedua (2nd Puberty)

2022

Instalasi permainan

Dimensi boleh berubah

Ditempah oleh Muzium Seni Singapura

Mengambil bentuk permainan video 2D, *Akil Baligh Kedua* ialah satu karya pengalaman yang menganggap permainan sebagai portal untuk membayangkan semula masa, ruang dan cara hidup. Karya ini dibina dalam bentuk ruang permainan atas meja yang selesa dan penonton akan mengakses permainan melalui sebuah Macbook Pro bertatu. Mereka diundang untuk mengambil perspektif sebuah avatar untuk mengemudi dunia maya, penilaian orang lain, dan dialog dalaman mereka sendiri. Menumbangkan jalan cerita dan mekanisme permainan tradisional, karya ini menggunakan pengalaman hidup dan peralihan dalam masyarakat heteronormatif. Memanfaatkan kecenderungan permainan video ke arah pembangunan dan penemuan dunia, Yap membina ruang di mana alam maya tidak dilihat sebagai bertentangan dengan yang “nyata” tetapi adalah sebahagian daripadanya. Dalam proses ini, karya tersebut memperkenalkan cara baharu untuk berhubungan, berkomunikasi dan memahami orang lain dan diri kita sendiri.

11.

Cao Fei (SL avatar: China Tracy)

(l.1978, China)

i.Cermin (i.Mirror)

2007

Machinima, video saluran tunggal, 4: 3, warna dengan bunyian

28 min

Koleksi artis

Pernyataan Artis:

la mungkin tidak lagi penting untuk memisahkan antara yang maya dan yang nyata kerana sempadan antara kedua-duanya telah menjadi kabur. Di dunia maya, kita bukan seperti yang asalnya, namun kita tetap tidak berubah. Kita selalu bimbang dunia maya akan mengikis realiti, tetapi diharapkan akan terjadi penggabungan dengan kehidupan

kedua kita yang berunsur elektronik, sebuah kuasa baharu, yang merentasi hayat fana ini. Di sisi kehidupan alam nyata dalam gabungan ruang ultra ini, masih ada cinta untuk kesederhanaan dan pencarian kebebasan. Tuhan mengasihi manusia, tetapi kita juga penyelamat untuk satu sama lain.

12.

Muhammad Akbar
(l.1984, Bandung, Indonesia)
Il Fait Bleu
2014
Unjuran video saluran tunggal
Dimensi boleh berubah
Koleksi Muzium Seni Singapura

Semasa menjadi artis tamu di La Rochelle, Perancis, Akbar terpegun melihat warna biru langit senja di negara itu. Ia mengingatkan beliau akan lapangan atau skrin biru digital, sebuah latar belakang untuk segala macam kesan khas yang boleh dicipta. Ia juga adalah sesuatu yang dilihat seseorang apabila kekurangan isyarat. “Papan kosong” ini dan saranan suatu pemutusan hubungan menjadi metafora yang tepat untuk pengalaman artis yang berada di tempat asing. *Il Fait Bleu* memaparkan langit yang berubah, dari matahari terbit hingga matahari terbenam. Ditenggelami oleh cahaya lampu berwarna biru yang berubah-ubah, karya ini mengundang seseorang untuk melepaskan/menjalinkan hubungan dengan persekitaran mereka dan melakukan renungan meditatif. Unsur-unsur seni bina bersejarah dan klasik La Rochelle membingkai sebahagian langit itu, menciptakan suatu ilusi seperti berada di sebuah halaman berkepung, seolah-olah si pemerhati sedang berdiri di sana menyaksikan sebahagian syurga.

13.

Choy Ka Fai
(l.1979, Singapura)
Prospektus untuk Tubuh Masa Depan (Prospectus for a Future Body)
2010–2012
Instalasi video media campuran
Dimensi boleh berubah
Koleksi Muzium Seni Singapura

Prospektus untuk Tubuh Masa Depan mencadangkan perspektif baharu tentang bagaimana tubuh mengingati dan mencipta naratif teknologi. Tumpuan projek ini ialah kajian pergerakan badan dalam tarian: bagaimana ia dapat berkembang, menyesuaikan diri atau disegarkan kembali untuk masa depan yang mungkin wujud? Semasa Choy belajar di Royal College of Art di London, beliau menghasilkan sejumlah persembahan dan demonstrasi yang menyelidiki potensi teknologi untuk memetakan, menyimpan dan

memindahkan pergerakan secara mekanikal. Dengan menterjemahkan “memori” pergerakan tersebut kembali ke tubuh menerusi dedenyut elektrik berwayar, artis mentakrifkan semula hubungan antara pereka tari, penari dan penonton. Maka, karya tersebut mempersoalkan sama ada kita boleh mereka bentuk “memori masa depan” untuk tubuh kita, dan jika kita boleh menganggap tubuh sebagai sumber, repositori, wadah dan medium untuk saat-saat masa lalu dan masa hadapan.

Prospektus untuk Tubuh Masa Depan ialah suatu penerokaan awal Choy tentang kesan transformasi teknologi terhadap hubungan antara tubuh, masa dan ruang, terutama sekali internet dan alam digital/maya. Karya ini ialah penyelidikan ke atas pencetus emosi dalam ruang-masa antara realiti dan maya, dan merupakan satu kerjasama dengan saintis dan jurutera.