

Menggodam

The Malay word *menggodam* is multivalent with a rich range of uses including hacking, disruption, untoward (ab)use, creative remaking and even piracy. The word 'hacking' often evokes the disruptive practices of computer hackers who break into secure and privatized information systems to surreptitiously appropriate information and associated resources, create mischief and/or seek ransom to release control of those systems. It is important though to keep in play and unpack the other meanings and uses of this word and associated cultural practices. Also, it is useful to acknowledge and mine the critical potential of hacking practices to challenge the proprietorial economics of closed systems, to enable unhindered access to those at the margins and serve as a reminder of alternative models for production, use and access to resources. In this exhibition, we present *menggodam* as the *cultural ingenuity of reprogramming to execute one's own programme*. Such cultural strategies for engaging and appropriating technologies are also found in different guises in Asia – the cultures of creative hacking and copying reflected in *shanzai* and the pragmatic compromises of *chabuduo* in China, the exuberant hyperfunctionality of Japanese devices called *chindogu*, the makeshift contraptions of *jugaat* in India, the resourceful and frugal solutions

of *diskarte* in the Philippines and the cunning and subversive techniques of *akalakalan* in Indonesia. In each of these contexts, creative reconfiguring and vernacular appropriation not only point to culturally located ways of making but in fact, posit strategies for short-circuiting the closures and exclusionary logic of hardware, systems, and infrastructures, especially those inherited from outside these cultures.

Tim Ingold in his investigations into forms of making reminds us that the skill of a carpenter in Greek is '*tekhne*' deriving from the Sanskrit root, '*tak*' for axe and '*taksan*' for carpenter and proposes there is a '*textility* of making' wherein fabrication is seen to be most effective when it follows the contours and tendencies of the materials one works with. Artists however often work against the natural propensities of materials and media to impress a form and function that it was perhaps never meant to take. The work (not as noun but as verb) of art has historically evolved in relation to other ways of making that it was in productive tension with – craft, industrial manufacturing, and hobby-making. Modernism raised the art object to a place of privilege vis-à-vis the tradition-bound craft object, the mass-manufactured functional product and the leisurely results of hobbying; artists and artworks attentive to no other imperative than their own.

The ensuing decoupling of form and function afforded artists the opportunity to work *contra* material. The modernist elevation of artists' heroic making vis-à-vis the banal functionality of craft and industrial objects not incidentally coincided with the increasing capitalist appropriation of work processes and workers' labour. The systematic deskilling of industrial manufacturing that dispossessed workers of their technical skills (their most conspicuous value in the production process previously protected in / as guilds) under capitalist economies and the cultural devaluation of craft overlapped with and in many ways substantiated the consecration of art.

The proliferation and mass adoption of computational technologies from the 1970s and its accompanying growth of proprietorial hardware and software created a new kind of global disparity – those with access and those without. In a fascinating historical coincidence two documents reflecting competing trajectories and philosophies were published in 1976 – Bill Gates' "Open Letter to Hobbyists" and Ingvar Kamprad's (IKEA founder) "The Testament of a Furniture Maker". Gates in response to his Altair BASIC software being freely copied and shared by hobbyists pleaded for it to stop – "Are people who copy software any different than those who copy records and books?" – while Kamprad drawing on the Swedish cultural practice *lista* ('making do') called for the development of frugal and customer-friendly 'easy to assemble' furniture. One projected proprietorial ambition to protect his intellectual property against those who pirate it while the other professed to empower its customers with their knowledge to 'make' their own. A veritable contestation over making – who and how one makes and how that which is made is valued – emerged in the following decades in the intersecting histories of open source and maker movements and hacker and DIY cultures. These movements have transformed our ideas about related notions of work, labour, skill, expertise, craft and art – through the democratization of fabrication with fab-labs and maker spaces sprouting globally, anyone it was declared could make literally anything as barriers to relevant knowledges and equipment have been removed or minimized; by weakening the value of expertise and skill through open source platforms, consumers could technically become producers (even as intellectual property and copyright protections strengthened); through DIY workshops and manuals that popularized making while also committing its end-users to disempowering procedures of mere reenactment; by hackers pirating away resources from and access to secure systems raising questions on openness and ownership; where crafts experienced a resurgence riding the wave of

enthusiasm for making; sometimes as recovery of tokenized traditional practices and at other times as returns to the 'hand-made' vis-à-vis the 'machine-made'; and how artists have had to negotiate their positions as makers in contradistinction to the large numbers of technologically enabled fabricators.

This exhibition locates itself in this milieu of making to posit the radical potential of cultural practices like *menggodam* to unsettle and point to alternative ways of imagining our relationship to the technological. The artists gathered in this exhibition in different ways explore and expand that contested space of making we inhabit today; not 'following the grain' as Ingold suggests but moving against it to reveal the contours, cracks and grooves. For that is what the artists in *menggodam* present – a rupture in and disruption to the accepted and received programmes of technologies by counterprogramming, vernacular appropriation, disruptive repurposing and creative short-circuits.

Yang Jie's *Second Lives* literally revivifies old porcelain cups and teapots with *kintsugi* techniques (mending broken ceramics with gold joinery) and physical computing to give the objects capacities for 'liveliness'. The works are more appropriately *yobitsugi* (in Japanese 'calling together') referring to the practice of mending broken ceramic vessels by incorporating pieces from other vessels but in this case combining the broken vessels with mechanical parts. This 'calling together' of disparate things that previously belonged to different economies of use problematizes the new 'whole'. The works also draw on an aesthetics of repair wherein repairing is not a 'making whole' of the broken but of giving over to an object its entropic potential – that it is not permanent, that it will disintegrate and that it has capacity to be rejuvenated in another form, meaning and use.

Tisya Wong's *do{}while()* and Fendi Mazalan's *Negaraku* enact similar disjunctions in our conventional notions of use and meaning. Wong's work involves a robot vacuum cleaner's core function of suction for cleaning being disabled leaving by default the bot's brushes to generate and make patterns on a biochar layered floor. It is useful to ponder if it is a leap of apophenia (the capacity to see meaningful patterns or images where neither are present) or robotic creativity displayed in these patterns; and both might be equally plausible explanations. The bot cannot but endlessly repeat its original programme even if it is impossible to execute. It cannot reflect on the futility and meaninglessness of its original mission as it whirrs and buzzes away creating patterns; condemned by Wong's counterprogramming like an automated Sisyphus. Fendi's work *Negaraku* presents a 3-D printer reconfigured to play out the

Malaysian national anthem. Fendi's disruptive repurposing has disabled the regular programme of a 3D printer – i.e., printing digitally designed objects layer by layer. In the absence of filament to heat, extrude and deposit, the printer's stepper motor moves the print head to buzz and hum the anthem. Nations perform patriotism through the secular rituals of pledges and anthems that are supposed to vocally declare and reinforce one's sense of national belonging. The printer's mechanical performance of this often-routinized ritual of nationalism ingeniously (mis)aligns narratives of nation-building and object building, *ex nihilo*.

Haris Abadi's *Open Source <Plant Your Own Tree>* appropriates IKEA off-the-shelf products to craft as well as instruct others to create a DIY *Pohon Beringin* (the 'tree of life'). IKEA has from its inception presented itself as a company focused on enabling the 'maker' in every customer with compactly packed, environmentally friendly materials and highly visual and intuitive instructions for 'easy to assemble' products. Haris's work mimics the language and materials of IKEA to assemble a *Pohon Beringin*; a highly recognizable object of Malay folklore and used in Wayang Kulit (shadow theatre) performances. The artist's ironic appropriation of a popular DIY platform to reconstitute a culturally specific craft object like the *Pohon Beringin* underscores the tensions between crafts and DIY; between instructional leaflets and embodied transmission of craft knowledges, and between the mass-manufactured products and craft multiples. In another work of vernacular appropriation, Hoo Fan Chon's work, *How to turn your siakap into salmon* is a mock-instructional video where one learns how to transform the widely available seabass indigenous to Asian waters into the not so common and significantly more expensive salmon. The casual delivery of the instructions subversively normalizes the outrageous audacity of the desire to *turn* (ironically echoing magical transmutation) one fish into another while the realization that this was only going to be a superficial chromatic transformation underscores the limits of DIY culture and the follies of conspicuous consumption.

Some works in the exhibition creatively excavate the genealogies of different media technologies to unlock alternative histories and initiate counternarratives. Witaya Junma's *Textile Story* mines the histories of cinema, industrial automation and crafts to show the continuities and connections between these ostensibly different technological developments. Witaya's work employs technical principles (persistence of vision and rapid succession of image frames) from precinematic devices like the zooscope and phenakistoscope to animate

patterns on traditional Thai textiles. The animated textiles conjure connections between industrial assembly lines and animation production pipelines, cinematic narratives and textile patterns, and Jacquard weaving looms and computer punchcards. In her work, *Main* (meaning, play in Indonesian) Mira Rizki Kurnia cheekily excavates the histories of communication technologies with tin can telephones in an installation that stretches and resonates across spaces to initiate, transmit and cymatically (geometric forms generated by vibrations) capture voice signals. The early telegraphs and telephones wired across distances had a fidelity problem – signals were regularly subject to distortion and noise. The artist purposively brings attention to the challenges of mediated communication with these rudimentary phone infrastructures reminiscent of the 'telephone game' played by children; where miscommunication is literally hard-wired and the message is always distorted. Corinne de San Jose's *59:59* consists of two clusters of transistor radios repurposed to transmit cricket sounds suggesting the expression 'just crickets' to indicate the silence of non-response as well as 'radio silence' meaning, to stay undetected. This 'orchestration of silence' highlights it not as an absence of sound but as deliberately and sometimes violently created by suppression of all that is deemed noise. The ancient Greeks and Chinese over two thousand years ago listened to chirping crickets housed in decorative boxes made of wood and ceramics; the captured crickets' stridulations constituting one of the earliest media experiences that was also portable. The artist's choice of the transistor radio, one of the first widely available devices for portable media, in this installation to capture and deliver these cricket sounds is resonant.

The creative short-circuit of Giang Nguyen Hoang's *Human Learning* is best contextualized within the world of android robotics focused on accurately and convincingly simulating human appearance and behaviour. The artist invited a group of performers to watch and train themselves on videos of various android robots simulating human movements both mundane and theatrical to then perform those movements; effectively creating a recursive loop where humans simulate robots simulating humans. The performers negotiate, interpret, improvise, and even fail at mimicking the robotic movements – pointing to the limits and possibilities of android robotics and the related aspirations to simulate and ultimately emulate human capacities.

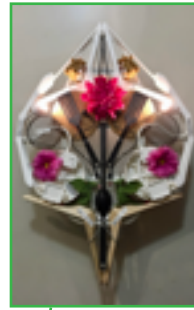
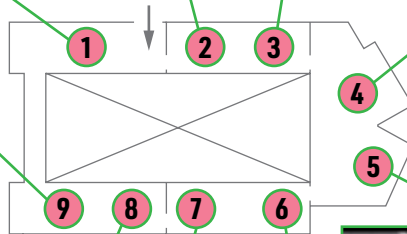


Photo by Clarence Aw



1

Tisya Wong do{}while()

2025

Vacuum robot, wood, bio-char

Variable dimensions

Courtesy of the artist

By disabling a vacuum robot's core function of suction, the artist effectively reprogrammes it to generate patterns on a biochar layered floor; patterns that point perhaps to robotic creativity or simply that it's malfunctioning. The artist is interested in exploring how our everyday interactions with technological objects habituate us to the rhythms and algorithms of these technologies and her interventions seek to enable a different reckoning with and understanding of these machines that figure so comfortably in our lives.

Dengan menyahaktifkan fungsi sedutannya, artis memprogramkan semula robot penyedut vakum untuk menghasilkan corak di atas lantai yang dilapisi biochar; corak yang mungkin menunjukkan kreativiti robotik atau sekadar kerosakan. Beliau berminat untuk meneroka bagaimana interaksi harian kita dengan objek teknologi membiasakan kita dengan irama dan algoritma teknologi ini dan intervensinya berusaha untuk membolehkan penghitungan dan pemahaman yang berbeza terhadap mesin-mesin yang begitu selesa wujud dalam kehidupan kita.

2

Witaya Junma

Textile Story

2018

Pattern embroidered fabric, custom made rotor, stroboscopic lamp

Variable dimensions

Courtesy of the artist

Junma has woven unique patterns that draw on traditional motifs and techniques in Thailand but with a focus on expanding and innovating on the inherent conventions and image forms. The patterns in traditional Thai textiles are a result of age-old traditions of weaving, material culture and storytelling; hidden in each set of these patterns are unique stories of cultural beliefs and practices. By converting the textiles into 'film strips' that are then animated using pre-cinematic techniques and the viewer's own acquired habits of persistence of vision, these traditions and the stories behind the patterns are retold.

Junma menenun corak-corak unik yang berasaskan motif dan teknik tradisional Thailand, namun dengan tumpuan kepada pengembangan dan inovasi terhadap konvensi serta bentuk imej yang sedia ada. Corak dalam tekstil tradisional Thai adalah hasil daripada tradisi menenun yang telah wujud sekian lama, budaya material, dan penceritaan; tersembunyi dalam setiap set corak ini ialah kisah-kisah unik tentang kepercayaan dan amalan budaya. Dengan menukarkan tekstil ini kepada 'jalur filem' yang kemudiannya dianimasikan menggunakan teknik pra-sinematik serta tabiat pemerhatian yang telah terbentuk dalam diri penonton seperti prinsip "persistence of vision", tradisi-tradisi ini dan kisah di sebalik corak tersebut diceritakan semula.

3

Haris Abadi

Open Source <Plant Your Own Tree>

2018

Various IKEA products

53 cm × 88 cm

Courtesy of the artist

The artist uses off-the-shelf products from IKEA to craft as well as provide instruction for others to create a DIY *Pohon Beringin* (the 'tree of life') commonly used in Malay folk tale depictions and especially in Wayang Kulit performances. In this cultural appropriation and hacking of a popular DIY platform to create a symbol rich with traditional associations and meanings, the artist points to the continuing role of crafts in relation to the mass-produced and assembled 'hand-made' circulated by the maker movement today.

Artis menggunakan produk IKEA untuk menghasilkan dan menyediakan aturan kepada khalayak untuk menghasilkan 'Pohon Beringin' secara DIY, yang selalu digunakan dalam kisah-kisah rakyat Melayu, terutama sekali dalam persembahan wayang kulit. Menggunakan apropriasi budaya dan penggodaman platform DIY popular untuk menghasilkan simbol yang kaya dengan tradisi dan makna, artis mengangkat peranan kraf dalam hubungannya dengan produksi massa dan produk 'buatan tangan' yang banyak diangkat oleh ahli pertukangan masa kini.

4

Corinne de San Jose

59:59

2019

118 Transistor radios, 2 FM transmitters, cables, switches
Variable dimensions
Courtesy of Monsoon Southeast Asia Collection

The work meditates on the rich meanings of silence by repurposing 118 transistor radios to play an audio loop of crickets chirping, half playing crickets chirping in their natural habitat, the other half playing recordings from a farm breeding crickets for food. The work instantiates silence in its different permutations as a stand-in for nature, a meme for the uncomfortable quiet in conversations at an impasse and the radio silence to disable detection; giving the usual absence of silence a visceral and thick material presence.

Karya ini bermeditasi dengan kekaayaan maksud di sebalik senyap dengan mengguna semula 118 buah radio transistor yang memainkan audio cengkerik berulang-ulang, separuh daripadanya diambil dari habitat asal, dan separuh lagi dari sangkar pembiakan cengkerik untuk dijadikan makanan. Karya ini mengungkap aneka permutasi senyap, sebagai lambang alam semula jadi, sebagai meme untuk keheningan yang janggal dalam perbualan yang menemui jalan buntu dan menyenyap radio untuk mengelak dari dikesan; mengisyaratkan bahawa tanpa kesunyian segalanya tampak ketara.

5

Giang Nguyen Hoang

Human Learning

2021

Projection

13 min

Courtesy of the artist

The desire for robots to mimic humans in behaviour and form has a long history. This work seeks to unsettle that desire by having performers trained on videos of robots mimicking complicated and seemingly unique-to-human movements (e.g., dancing and unusual gaits) to then have them re-perform the robot routines. The resulting performances show humans not simply mimic but liberally interpret and reimagine the routines, revealing the 'human' vis-à-vis the machine in the performers' slippages and misses rather than in faithful execution.

Keinginan robot meniru manusia dari segi tingkah laku dan bentuk fizikal telah lama wujud dalam sejarah. Karya ini bertujuan untuk menggugat keinginan tersebut dengan menampilkan para penggiat seni persembahan yang dilatih melalui video robot yang meniru pergerakan rumit dan kelihatan unik kepada manusia (seperti menari dan gaya berjalan yang luar biasa), lalu menyuruh mereka mempersembahkan semula rutin robot tersebut. Hasilnya memperlihatkan bagaimana manusia bukan sekadar meniru, tetapi secara bebas mentafsir dan membayangkan semula gerakan robot. Kemanusiaan terserlah bukan melalui ketepatan pelaksanaan, tetapi melalui ketidaktepatan, kelonggaran, dan 'kesilapan' dalam tubuh para penggiat, yang memperlihatkan perbezaan antara manusia dan mesin.

6

Yang Jie

Second Lives (...and all that Jazz, Pacing, Pondering, Fishing Cup,...life is but a Dream, Double Dipping)

2025

Found cups, saucers, teapot, spoon, DC motors, brass rods, electronics, carved nyatoh wood
Variable dimensions
Courtesy of the artist

Yang Jie rejuvenates broken teapots and cups using *kintsugi* ('golden joinery') and *yobitsugi* ('calling together' disparate parts) by integrating these objects with mechanical parts that enable them to be automated and project a semblance of being 'alive'. The artist's works seek to recover objects from being fixed by their conventional uses to instead be imbued with a separate existence and life outside of these functions. Drawing on a philosophy of repair his works celebrate the 'broken' and the 'imperfect' as ingredients for culturally restituting objects.

Yang Jie menghidupkan semula cawan dan teko yang pecah menggunakan kaedah *kintsugi* ('sambungan emas') dan *yobitsugi* ('memanggil bersama' bahagian-bahagian yang berbeza) dengan menggabungkan objek-objek ini dengan bahagian-bahagian mekanikal yang lain untuk diautomasikan dan memberi gambaran seolah-olah ia 'hidup'. Karya ini bertujuan untuk mengalih objek daripada kegunaan konvensional, sebaliknya diserap dengan kewujudan dan kehidupan di luar fungsi-fungsi ini. Meraikan falsafah pembaikan, beliau meraikan 'rosak' dan 'ketidaksempurnaan' sebagai ramuan untuk memulihkan objek budaya.

Mira Rizki Kurnia

Main

2017–

Cans, pipe clamps, stainless wire, microphone, mini speakers, sands, metal plates

Variable dimensions

Courtesy of the artist

With an installation comprised of tin-can “telephones” linked in a network that allows visitors to vocally interact with one another, the artist explores communication across distance. The installation simulates the “telephone game,” enacting the distortions that haunt all communication. It also excavates the histories of communication technologies by re-enacting the frailties of early telephone infrastructures, stretching and resonating across the gallery spaces, initiating, transmitting, and cymatically (geometric forms generated by vibrations) capturing these signals in images and sounds that attest to both the resistance to and resilience of our mediated communications.

Artis Mira Rizki Kurnia meneroka komunikasi merentasi jarak menerusi instalasi yang terdiri daripada “telefon” tin yang disambungkan dalam rangkaian, yang membolehkan pengunjung berinteraksi secara lisan antara satu sama lain. Instalasi ini menyerupai “permainan telefon,” menghasilkan semula gangguan yang menghantui semua komunikasi. Ia juga menyelidiki sejarah teknologi komunikasi dengan melakonkan semula kelemahan infrastruktur telefon awal, meregang dan bergema merentasi ruang galeri, memulakan, menghantar, dan menangkap isyarat-isyarat ini secara simatik (bentuk geometri yang dihasilkan oleh getaran) dalam imej dan bunyi demi membuktikan daya rintangan dan daya tahan alatan komunikasi kita.

Fendi Mazalan

Negaraku

2021

3D printer, custom programming

Variable dimensions

Courtesy of the artist

A3-D printer is reconfigured to play out the Malaysian national anthem instead of digitally fabricating objects. The artist who works with sound and electroacoustic music sets up this disorienting performance of a familiar tune to call forth an acute and attentive listening. The automated movements of the printer head as it ‘sings’ the anthem disrupts the taken-for-granted ‘nation’ of routinised rituals of patriotism found in anthems and pledges to perhaps imagine a nation that is instantiated by an active and different listening to its pulse.

Sebuah pencetak 3-D diolah semula untuk memainkan lagu kebangsaan Malaysia dan bukannya menghasilkan objek digital. Penggunaan bunyi dan muzik elektroakustik ini menampilkan persembahan yang mengasyikkan sebuah lagu yang biasa didengari bertujuan menggesa pendengaran yang tajam dan teliti. Pergerakan automatik kepala pencetak ketika ia ‘menyanyikan’ lagu kebangsaan mengganggu kelaziman tanggapan ‘negara’ yang berangkat dari ritual patriotisme rutin lagu kebangsaan dan ikrar, yang barangkali untuk membayangkan kewujudan sebuah negara melalui pendengaran yang aktif dan berbeza terhadap degup nadinya.

Hoo Fan Chon

How to turn your siakap into

salmon

2022

Single-channel video

15 min 36 sec

Courtesy of the artist

The artist who grew up in a fishing village has deliberated on the cultural contexts and meanings of fish in several of his art projects. In this work, one ostensibly learns how to convert a local fish *siakap* (Asian seabass / barramundi) into salmon, that is not native to the region. The salmon by way of being an imported fish from the North has historically been more expensive and therefore become associated with upper class tastes and high culture in the Southeast Asian region. The artist wryly brings attention to the follies of socially upward desires by this mock transformation.

Artis yang membesar di sebuah perkampungan nelayan ini telah lama meneliti konteks budaya dan pemaknaan ikan dalam beberapa projek seninya. Dalam karya ini, khalayak secara zahirnya “belajar” bagaimana menukar ikan tempatan siakap menjadi salmon, iaitu spesies yang bukan berasal dari rantau ini. Sejak dulu, Salmon, ikan yang diimport dari Utara, lebih mahal dan oleh itu sering dikaitkan dengan cita rasa golongan atasan dan budaya tinggi di Asia Tenggara. Melalui transformasi olok-olok ini, artis secara sinis menyorot keinginan untuk menaik taraf status sosial yang kadangkala bersifat dangkal.

'Menggodam' meliputi berbagai erti dengan berbagai kegunaan termasuk menceroboh, gangguan, penggunaan yang tidak diingini, pembuatan semula secara kreatif serta cetak rompak. Perkataan 'penggodaman' sering membangkitkan amalan mengganggu yang dilakukan penggodam komputer yang memecah masuk ke sistem maklumat yang selamat dan swasta untuk mendapat maklumat dan sumber berkaitan secara sembunyi, membuat kacau, menuntut wang tebusan untuk melepaskan kawalan sistem. Walau bagaimanapun, adalah penting untuk kita terus berazam dan membongkar makna dan kegunaan lain perkataan ini dan amalan budaya yang berkaitan. Selain itu, elok juga kita mengakui dan mendalami potensi kritikal amalan penggodaman untuk mencabar ekonomi 'proprietary' sistem tertutup, untuk membolehkan akses tanpa halangan kepada mereka yang berada di pinggir dan berfungsi sebagai peringatan model alternatif untuk pengeluaran, penggunaan dan akses sumber. Dalam pameran ini, kami mempersembahkan 'menggodam' sebagai 'kepingtaran budaya mengaturcara semula untuk melaksanakan program kita sendiri'. Strategi budaya sedemikian untuk melibat dan mengagih teknologi juga terdapat dalam pelbagai bentuk yang berbeza di Asia – budaya penggodaman dan penyalinan kreatif yang dicerminkan oleh *shanzai* dan kompromi pragmatik *chabuduo* di China, hiperfungsi tinggi peranti Jepun

yang dipanggil *chindogu*, alat-alat sementara *jugaat* di India, penyelesaian *diskarte* yang bijak di Filipina, serta teknik *akalakalan* di Indonesia yang pandai dan licik. Dalam setiap konteks ini, konfigurasi semula kreatif dan apropriasi vernakular bukan sahaja menunjukkan cara pembuatan yang terletak dalam budaya tetapi sebenarnya, meletakkan strategi untuk melitarpintaskan sifat tertutup dan logik pengecualian perkakasan, sistem dan infrastruktur, terutamanya yang diwarisi daripada luar budaya-budaya ini.

Tim Ingold dalam penyiasatan bentuk-bentuk pembuatan mengingatkan kita bahawa kemahiran tukang kayu dalam bahasa Yunani ialah '*tekhnē*' yang berasal daripada akar bahasa Sanskrit '*tak*' untuk kapak dan '*taksan*' untuk tukang kayu dan mencadangkan terdapat sejenis '*textility* pembuatan' di mana fabrikasi dilihat paling berkesan apabila ia mengikut kontur dan kecenderungan bahan yang digunakan. Walau bagaimanapun, artis sering menentang kecenderungan semula jadi bahan dan media untuk menarik perhatian kepada bentuk dan fungsi yang mungkin tidak pernah dimaksudkan untuk diambil. '(Ber)Karya' (bukan sebagai kata nama tetapi sebagai kata kerja) seni telah berkembang relatif kepada beberapa kaedah lain yang turut berkongsi ketegangan produktif dengannya – kraf, pembuatan industri dan pembuatan hobi. Modernisme mengangkat objek seni ke tempat yang istimewa berbanding

Hoo Fan Chon, *How to turn your siapak into salmon*, 2022



objek kraf yang terikat tradisi, produk berfungsi yang dikeluarkan secara besar-besaran dan hasil hobi yang santai; artis dan karya seni yang tidak mempedulikan kepentingan lain selain daripada kepentingan mereka sendiri. Penyahgandingan bentuk dan fungsi seterusnya memberi peluang kepada artis untuk bekerja dengan bahan kontra. Pengangkatan usaha artis oleh modenisme berbanding dengan fungsi cetek kraf dan objek industri bertepatan dengan apropiasi proses kerja dan buruh pekerja oleh kapitalisme. Pengilangan perindustrian secara sistematik yang menghilangkan kemahiran teknikal pekerja mereka (nilai yang paling ketara dalam proses pengeluaran yang sebelum ini dilindungi oleh persatuan) di bawah ekonomi kapitalis dan penurunan nilai budaya kraf yang bertindih dengan dan dalam banyak segi menyokong pengangkatan seni.

Percambahan dan penggunaan besar-besaran teknologi pengiraan dari tahun 1970-an dan pertumbuhan perkakasan dan perisian 'proprietary' yang disertainya mencipta sejenis jurang global baharu – mereka yang mempunyai akses dan mereka yang tidak. Dalam satu kebetulan sejarah yang menarik, dua dokumen yang mencerminkan trajektori dan falsafah persaingan diterbitkan pada tahun 1976 – “Surat Terbuka kepada Penggemar Amatir” oleh Bill Gates dan “Deklarasi Seorang Pembuat Perabot” karya Ingvar Kamprad (pengasas IKEA). Gates sebagai tindak balas terhadap perisian Altair BASICnya yang disalin secara bebas dan dikongsi oleh penggemar merayu agar ia dihentikan – “Adakah orang yang menyalin perisian berbeza daripada mereka yang menyalin rekod dan buku?” – manakala Kamprad pula mengguna amalan budaya Sweden ‘*lista*’ (‘bersederhana’) untuk menggesa pembangunan perabot ‘mudah dipasang’ yang berjimat dan mesra pelanggan. Seorang mengunjurkan cita-cita ‘pemilikan’ (*proprietary*) untuk melindungi harta inteleknya daripada mereka yang ‘melanunnya’ manakala seorang lagi mengaku memperkasakan pelanggannya dengan pengetahuan mereka untuk ‘membuat’ sendiri. Pertikaian sebenar mengenai pembuatan – siapa dan bagaimana seseorang membuat dan bagaimana sesuatu yang dibuat itu dihargai – muncul dalam dekad berikut dalam sejarah persilangan sumber terbuka dan pergerakan pembuat serta penggodam dan budaya DIY. Pergerakan ini telah mengubah idea kita tentang tanggapan berkaitan kerja, buruh, kemahiran, kepakaran, kraf dan seni – melalui pendemokrasian fabrikasi dengan makmal fabrikasi digital (*fab-lab*) dan ruang pembuat yang berkembang di seluruh dunia, sesiapa sahaja boleh membuat apa sahaja setelah halangan kepada pengetahuan dan peralatan yang berkaitan telah dibuang atau diminimumkan; dengan melemahkan nilai kepakaran dan kemahiran melalui

platform sumber terbuka, pengguna secara teknikal boleh menjadi pengeluar (walaupun perlindungan harta intelek dan hak cipta diperkukuh); melalui bengkel dan risalah panduan DIY yang mempopularkan pembuatan sambil turut mengehendkan pengguna akhir kepada prosedur lakon-semula semata-mata; oleh penggodam merompak sumber daripada dan akses kepada sistem selamat yang menimbulkan persoalan tentang keterbukaan dan pemilikan; di mana kraf mengalami kebangkitan semula dengan menunggang gelombang semangat untuk membuat: kadang-kadang sebagai pemulihan amalan tradisional yang telah dikurangkan kepada token semata-mata (*tokenised*) dan pada masa lain sebagai kembali kepada ‘buatan tangan’ berbanding ‘buatan mesin’; dan bagaimana artis terpaksa merundingkan kedudukan mereka sebagai pembuat yang bertentangan dengan sejumlah besar fabrikasi yang dipermudahkan oleh teknologi.

Pameran ini menempatkan dirinya dalam persekitaran ini untuk meletakkan potensi radikal amalan budaya seperti penggodam untuk mengganggu dan menunjukkan cara alternatif untuk membayangkan hubungan kita dengan teknologi. Para artis yang berkumpul dalam pameran ini dengan cara yang berbeza meneroka dan mengembangkan ruang membuat yang dipertandingkan dan yang kita diami hari ini; bukan ‘mengikut ira kayu’ seperti yang dicadangkan Ingold tetapi bergerak menentanginya untuk mendedahkan kontur, rekahan dan alur. Itulah yang dipersembahkan oleh artis di pameran *penggodam* – pecah dan gangguan kepada program teknologi yang diterima oleh pemrograman balas, apropiasi vernakular, penggunaan semula yang mengganggu dan litar pintas kreatif.

Karya Yang Jie yang bertajuk *Second Lives* benar-benar menghidupkan semula cawan porselin lama dan teko dengan teknik *kintsugi* (memperbaiki seramik yang pecah dengan sambungan emas) dan pengkomputeran fizikal untuk memberikan keupayaan objek untuk ‘keceriaan’. Karya-karya itu lebih bersifat *yobitsugi* (dalam bahasa Jepun ‘memanggil bersama’) merujuk kepada amalan membaiki bekas seramik yang pecah dengan memasukkan kepingan daripada bekas lain tetapi dalam kes ini menggabungkan bekas pecah dengan bahagian mekanikal. ‘Pemanggilan bersama’ perkara yang berbeza yang sebelum ini dimiliki oleh ekonomi penggunaan yang berbeza, membentuk sebagai masalah ‘keseluruhan’ baharu itu. Kerja-kerja itu juga menggunakan estetika pembaikan di mana pembaikan bukanlah ‘menyempurnakan semula’ apa yang rosak, tetapi menyerahkan kepada objek potensi entropinya – bahawa ia tidak kekal, ia akan hancur dan ia mempunyai kapasiti untuk diperbaharui dalam bentuk, makna dan kegunaan lain.

Karya Tisya Wong *do{}while()*, dan *Negaraku*, karya Fendi Mazalan, menggubal percanggahan yang serupa dalam tanggapan konvensional kita tentang penggunaan dan makna. Karya Wong melibatkan fungsi teras pembersih vakum robot iaitu sedutan untuk pembersihan dilumpuhkan meninggalkan secara lalai berus bot untuk menjana dan membuat corak pada lantai berlapis biochar. Adalah berguna untuk merenung sama ada ia adalah lonjakan apophenia (keupayaan untuk melihat corak atau imej yang bermakna di mana kedua-duanya tiada) atau kreativiti robotik yang dipaparkan dalam corak ini; dan kedua-duanya mungkin penjelasan yang sama masuk akal. Bot tidak boleh mengelak daripada mengulang atur cara asalnya tanpa henti walaupun mustahil untuk dilaksanakan.

Ia tidak dapat merenungkan kesia-siaan dan ketiadaan misi asalnya ketika ia berpusing-pusing dan bergegas mencipta corak; dihukum oleh pengaturcaraan balas Wong untuk menjadi seperti Sisyphus automatik. Karya Fendi *Negaraku* mempersembahkan pencetak 3-D yang dikonfigurasi semula untuk memainkan lagu kebangsaan Malaysia. Penggunaan semula Fendi yang mengganggu telah melumpuhkan program biasa pencetak 3D - iaitu, mencetak objek reka bentuk digital lapisan demi lapisan. Sekiranya tiada filamen untuk memanaskan, menyemperit dan memendap, motor stepper pencetak menggerakkan kepala cetakan untuk berdengung dan mendendangkan lagu kebangsaan. Negara-negara melakukan patriotisme melalui ritual sekular ikrar dan lagu kebangsaan yang sepatutnya mengisytiharkan dan mengukuhkan semangat kekitaan negara. Prestasi mekanikal pencetak bagi upacara nasionalisme yang sering rutin ini dengan bijak (salah) menyelaraskan naratif pembinaan negara dan pembinaan objek, *ex nihilo*.

Karya Haris Abadi *Sumber Terbuka <Plant Your Own Tree>* memperuntukkan produk rak IKEA untuk dikraf serta mengarahkan orang lain untuk mencipta 'Pohon Beringin' DIY ('Pokok Kehidupan'). IKEA sejak penubuhannya telah mempamerkan dirinya sebagai sebuah syarikat yang memberi tumpuan untuk membolehkan 'pembuat' dalam setiap pelanggan dengan bahan yang padat, mesra alam serta arahan yang sangat visual dan intuitif untuk produk 'mudah dipasang'. Karya Haris Abadi meniru bahasa dan bahan IKEA untuk memasang 'Pohon Beringin'; objek yang sangat dikenali dalam cerita rakyat Melayu dan digunakan dalam persembahan wayang kulit. Apropriasi ironis oleh artis terhadap platform DIY yang popular untuk mengembalikan objek kraf khusus budaya seperti 'Pohon Beringin' menggariskan ketegangan antara kraf dan DIY; antara risalah pengajaran dan penghantaran pengetahuan kraf yang terkandung,

dan antara produk yang dibuat secara besar-besaran dan gandaan kraf. Dalam sebuah lagi karya berasaskan apropriasi vernakular, karya Hoo Fan Chon, *How to turn your siakap into salmon* adalah sebuah video pengajaran olok-olok mengenai cara mengubah siakap asli yang tersedia secara meluas di perairan Asia menjadi salmon yang jauh lebih mahal. Penyampaian arahan secara kasual serta subversif menormalkan keberanian keterlaluan dalam keinginan untuk menukar (*to turn*, ironisnya menggemakan transmogrifikasi ajaib) sejenis ikan kepada yang lain manakala kesedaran bahawa ini hanya akan menjadi transformasi kromatik dangkal menggariskan had budaya DIY dan kebodohan penggunaan lagak.

Beberapa karya dalam pameran secara kreatif menggali salasilah teknologi media yang berbeza untuk membuka kunci sejarah alternatif dan memulakan naratif balas. *Textile Story* karya Witaya Junma melombong sejarah pawagam, automasi industri dan kraf untuk menunjukkan kesinambungan dan hubungan antara perkembangan teknologi yang kelihatan berbeza ini. Kerja Witaya menggunakan prinsip teknikal (penglihatan yang berterusan dan penggantian pantas bingkai imej) daripada peranti pra-sinematik seperti zooscope dan phenakistoscope untuk menghidupkan corak pada tekstil tradisional Thai. Tekstil animasi menimbulkan hubungan antara barisan pemasangan industri dan saluran paip pengeluaran animasi, naratif sinematik dan corak tekstil, dan alat tenun Jacquard dan kad tebuk komputer. Dalam karyanya, *Main* (bermaksud bermain) artis Mira Rizki dengan kasar menggali sejarah teknologi komunikasi dengan telefon tin dalam pemasangan yang membenang dan bergema merentasi ruang untuk memulakan, menghantar dan secara simatik (bentuk geometri yang dijana oleh getaran) menangkap isyarat suara. Telegraf dan telefon awal yang berwayar merentasi jarak mempunyai masalah fideliti – isyarat sentiasa tertakluk kepada herotan dan bunyi. Artis secara sengaja membawa perhatian kepada cabaran komunikasi pengantara dengan infrastruktur telefon asas ini yang mengingatkan kita kepada 'permainan telefon' yang dimainkan oleh kanak-kanak; di mana miskomunikasi secara literal adalah terdawai keras (*hardwired*) dan mesej sentiasa diputarbelitkan. Karya Corinne de San Jose 59:59 terdiri daripada dua gugusan radio transistor yang digunakan semula untuk menghantar bunyi kriket yang mencadangkan ungkapan '*just crickets*' untuk menunjukkan senyap tanpa tindak balas serta makna '*radio silence*', untuk kekal tidak dapat dikesan. 'Orkestrasi kesunyian' ini menyerlahkannya bukan sebagai ketiadaan bunyi tetapi sebagai keadaan yang sengaja dan kadang-kadang ganas dicipta oleh pendirian semua yang dianggap bunyi. Orang Yunani dan Cina purba lebih dua ribu tahun yang lalu mendengar

kicauan cengkerik yang ditempatkan di dalam kotak hiasan yang diperbuat daripada kayu dan seramik; stridulasi cengkerik yang ditangkap membentuk salah satu pengalaman media terawal yang juga mudah alih. Pilihan radio transistor oleh artis, salah satu peranti pertama yang tersedia secara meluas untuk media mudah alih, dalam instalasi ini untuk menangkap dan menyampaikan bunyi kriket adalah bergema.

Litar pintas kreatif dalam *Human Learning* oleh Giang Nguyen Hoang dikontekstualisasikan dengan terbaik dalam dunia robotik android yang memfokuskan pada simulasi penampilan dan tingkah laku manusia dengan tepat dan meyakinkan. Artis itu menjemput sekumpulan penghibur untuk menonton dan melatih diri mereka pada video pelbagai robot android yang mensimulasikan pergerakan manusia kedua-dua duniawi dan teater untuk kemudian melakukan pergerakan tersebut; mencipta gelung rekursif dengan berkesan di mana manusia mensimulasikan robot yang meniru manusia. Pelaku berunding, mentafsir, membuat improvisasi, malah gagal meniru pergerakan robotik – menunjuk kepada had dan kemungkinan robotik android dan aspirasi yang berkaitan untuk mensimulasikan dan akhirnya meniru kapasiti manusia.

Gunalan Nadarajan

Corinne de San Jose, 59:59, 2019



Artists

Corinne de San Jose

(Philippines) is an interdisciplinary artist and award-winning film sound designer. Her practice spans photography-based processes such as printmaking and video, as well as installations, kinetic sculptures, and sound-generating works. Often employing found objects and outmoded forms of communication, she juxtaposes them with current or imagined technologies to build new systems of storytelling. Her work engages complex processes and repetition to examine the female body and gaze, while exploring domesticity and habitation within systemic cultural values. Silence recurs as a central theme, treated not as absence but as material. She is currently researching narratives that intersect with anthropological mysticism and alternative healing practices, alongside an interest in the gaps and silences of early Philippine media history. Corinne's parallel career in film sound design has garnered multiple awards, including four *Gawad Urian* citations for Best Sound. In 2024, she was awarded a Visual Artist Fellowship by the Civitella Ranieri Foundation and a six-month New York Fellowship from the Asian Cultural Council. She has presented her work in exhibitions in Manila, New York, and Berlin, situating her practice within an expanded dialogue on sound, materiality, cultural histories, and systems of perception.

Fendi Mazalan (Malaysia)

is an experimental composer and installation artist from Teluk Intan, Perak. His work explores the boundaries between sound, space, and interaction. He draws listeners into unexpected sensory experiences shaped by generative systems, handmade electronics, and poetic narrative. Through his ongoing exploration of DIY technology and responsive environments, Fendi creates installations and performances that challenge conventional listening, he turns everyday components into living instruments that invite audience touch, presence, and participation. In his solo exhibition *Sisi Bunyi* (2018), Fendi showcased a series of interactive works that translated emotional and environmental states into sound. These pieces provided an intimate look at how memory, place, and longing can be expressed not through words but through evolving sonic textures, gestures, and feedback. His work continues to develop at the intersection of experimentation and accessibility, where raw circuitry becomes poetry and noise turns into a form of listening.

Giang Nguyen

Hoang (Vietnam) is a multidisciplinary artist and creative professional whose work explores the intersection of technology and society. His artistic practice addresses themes such as human-machine relationships, digital labour, and the cultural shifts brought by emerging technologies. His multimedia creations have been exhibited

internationally at esteemed venues, including Museo del '900 (Italy), Asian Culture Complex (Korea), Galerie Nord/Kunstverein Tiergarten (Germany), and Galerie Quynh (Vietnam). He has also initiated curatorial and educational projects such as *Net Fluxists* and *In_ur_scr1*, fostering innovation and collaboration within the arts community. Giang's contributions to the arts have been recognized with accolades including the Re:Humanism Art Prize awarded by the Cultural Association Re:Humanism and the Dogma Art Prize presented by the Dogma Collection.

Haris Abadi Abdul Rahim

(Malaysia) is a visual artist from Kelantan, Malaysia, and holds a PhD in Fine Art from Universiti Sains Malaysia (USM). His practice explores the intersection between tradition, technology, and contemporary culture, often weaving elements of Southeast Asian heritage such as *Wayang Kulit* and the *Pohon Beringin* into digital media, animation, and installation works. He is interested in how technology can carry emotion, memory, and poetic resonance. His work reimagines traditional narratives using digital tools, sometimes intentionally misusing or subverting machines to uncover new meanings within modern life. In 2011, the artist emerged as one of the winners at the ASEAN Korean Multimedia Competition in Seoul with one of his video mapping installation works. Haris is a recipient of the UOB Painting of the Year Award and the Young Contemporaries Awards.

He is also the co-founder of *After Monsoon Project*, a place-based art initiative, and *tumbuktikus*, an alternative digital platform for experimental art and media. His works have been exhibited recently in galleries in Kuala Lumpur, Singapore, Indonesia and Japan.

Hoo Fan Chon (Malaysia)

is a visual arts practitioner based in Penang, Malaysia. His research-driven projects are often set in local geographies and concern class aspiration, cultural identity, informal histories, and colonial legacy. By reframing everyday life with irony and wry humour, his works observe the oscillations and assimilations between social classes, the official and the informal, the highbrow and the lowbrow. His practice aims to "mengatakan yang kampung, kampungkan yang atas," which can be translated as, "to make fancy the village, to make village the fancy." This year, he was selected as part of the Moving Narratives Cycle II cohort – a programme organized by the Prince Claus Fund in collaboration with the British Council. His works were featured in *Young Birds from Strange Mountains* in Berlin (2025) and *The Oceans and the Interpreters* in Taipei, Dhaka, and Lagos (2022–2023). His solo exhibitions include *The World is Your Restaurant* (Kuala Lumpur, 2021) and *Let Them Eat Salmon* (Singapore, 2023). Fan Chon graduated with a B.A. in Photography from the London College of Communication (2010) and co-founded the Run Amok art collective (2012–17) in George Town, Penang.

Mira Rizki Kurnia (Indonesia) is a multidisciplinary artist working with sound and interactive components based in Bandung, Indonesia. Sensitive to the shape and perception of sound, she explores how different backgrounds, environments, and memories shape our auditory experiences. Her work highlights how each person perceives sound uniquely, often experimenting with aural memory and soundscapes to create immersive compositions. She is involved in several exhibitions including the Indonesian Pavilion at Gwangju Biennale 2024 as a contributing artist, and *Walking Wandering* in 2023 at Asia Culture Center (ACC) (Gwangju), Present Continuous at MACAN museum (Jakarta, 2021), *RRRAWRRR!!!* 2022: ARUS- Maybank's Southeast Asian Emerging Women Artist Exhibition at Maybank Virtual Art Gallery (Kuala Lumpur, 2022), *There is No Center* at ROH Project (Jakarta, 2025) and *Bandung Contemporary Art Award #6* at Lawangwangi Creative Space (Bandung 2019). She also had her residencies and exhibitions at Aomori Contemporary Art Centre (ACAC) in Aomori (Japan, 2019) and Barim in Gwangju (South Korea, 2023).

Tisya Wong (Singapore) is interested in the assemblage of things. With a practice rooted in overthinking & overanalysing, she deconstructs & derives meaning from human-object relationships, utilising the mundane & inanimate as a means to

disrupt the perceptions of our everyday experiences. Tisya's works have been most recently shown in *Sorry for the Technical Difficulties* (2024) and *The Utopia of Rules* (2025) exhibitions, both held in Singapore.

Witaya Junma (Thailand) is a Thai artist who brings a fresh perspective to his practice by integrating various scientific disciplines into the artistic process. Technology and machinery are central elements in his work, not merely as tools but as active agents that reshape how art is conceived and experienced. While such systems are typically designed to simplify human life, Witaya reinterprets their function in the realm of art, transforming them into storytelling devices or amplifiers of expression. He employs machines and technology to emphasize artistic intent and open new possibilities for creative expression that transcend traditional methods or combine with them to forge new meanings. Witaya's works have been widely exhibited in Thailand and abroad. With many years of experience in interactive, installation, and multimedia art, he has also gained international recognition, receiving the Special Prize at the YouFab Global Creative Awards (Japan, 2019), the Silver Award at the 25th ifva Awards (Hong Kong, 2019), and an Honorary Mention at the Prix Ars Electronica (Austria, 2023).

Yang Jie's (Singapore) practice explores the interconnections between humans, objects, and everyday life. With a

background in electronic engineering and sculpture, he reinterprets the human experience through found objects and mechanical movements, transforming the discarded relics into kinetic sculptures that perform. Recent projects by Yang include *House between the Winds* at Singapore International Festival of Arts (2025), the solo exhibition *Half-Baked Ideas and a Dozen Cups of Tea* at Mr. Lim's Shop of Visual Treasures (2023), and *Traces of Time* (2024) at the Künstlerhaus Bethanien, Berlin. He was also a grantee at the Künstlerhaus Bethanien in 2024.

Curators

Roopesh Sitharan is a multidisciplinary practitioner whose artistic approach incorporates a variety of inquiry methods, embracing roles as an educator, curator, researcher, and artist. His projects have been featured on national and international exhibitions such as the Gwangju Biennale, ISEA (International Symposium on Electronic Art), and SIGGRAPH. His writings have appeared in publications such as Leonardo Electronic Almanac (LEA), CTRL+P Contemporary Art Journal, and Documenta 12. He currently serves as the Program Director for the Master of Creative Multimedia Program at Multimedia University, Cyberjaya, Malaysia and is also the Co-convenor of the Asia Pacific Artistic Research Network (APARNET) and on the board of directors for New Media

Caucus (NMC). His current research explores the influence of non-human agents in shaping our understanding of the environment, nature, and the "other," including AI, and how these factors impact human subjectivity.

Gunalan Nadarajan, an art theorist and curator working at the intersections of art, science and technology, is Dean Emeritus and Professor at the Penny W. Stamps School of Art and Design at the University of Michigan. His publications include multiple books and over 100 book chapters, catalogue essays, academic articles and reviews and many of his writings have been translated into 16 languages. He has curated many international exhibitions including in Mexico, Indonesia, US, New Zealand, Singapore, Korea, Taiwan, Germany, Japan and China. He was Artistic Co-Director of the Ogaki Biennale 2006, Japan and Artistic Director of *ISEA2008 (International Symposium on Electronic Art)* in Singapore. He currently co-convenes the Asia-Pacific Artistic Research Network that seeks to map, generate and disseminate creative research in the region.

Corinne de San Jose

(Filipina) merupakan seniman silang disiplin dan pereka bunyi filem pemenang anugerah. Praktik seni beliau menjangkau proses berasaskan fotografi seperti cetakan dan video, dan juga karya instalasi, arca kinetik dan penghasilan bunyian. Dengan menggunakan objek jumpaan dan bentuk komunikasi ketinggalan zaman, beliau mengaturnya bersama-sama menerusi proses yang kompleks dan pengulangan untuk meneliti tubuh dan renungan wanita, sambil meneroka kehidupan domestik dan kediaman dalam nilai sistem budaya. Senyap sering menjadi tema utama, digunakan bukan sebagai ketiadaan tetapi sebagai bahan. Beliau kini sedang mengkaji naratif yang bersilang dengan antropologi mistisisme dan amalan perubahan alternatif, bersama minatnya pada jurang dan kesenyapan dalam sejarah awal media Filipina. Kerjaya beliau sebagai pereka bunyi filem telah meraih pelbagai anugerah, termasuk empat pengiktirafan *Gawad Urian* bagi Reka Bunyi Terbaik. Pada tahun 2024, beliau dianugerahkan Visual Artist Fellowship oleh Civitella Ranieri Foundation dan mengikuti fellow enam bulan di New York daripada Asian Cultural Council. Karyanya telah dipersembahkan dalam pameran di Manila, New York, dan Berlin, yang meletakkan praktik seninya dalam wacana yang lebih luas melibatkan bunyi, kebendaan, sejarah budaya dan sistem persepsi.

Fendi Mazalan (Malaysia) merupakan komposer eksperimental dan seniman instalasi dari Teluk Intan, Perak. Karya beliau meneroka sempadan antara bunyi, ruang dan interaksi yang mengajak pendengar mengalami pengalaman deria tidak terjangka yang dibentuk oleh sistem generatif, elektronik buatan tangan dan naratif puitis. Di sebalik penerokaan berterusan teknologi DIY dan persekitaran responsif, Fendi menghasilkan instalasi dan persembahan yang mencabar cara dengar konvensional, dengan menukarkan komponen lazim kepada instrumen hidup yang menjemput khalayak untuk menyentuh, hadir dan turut serta. Dalam pameran solo beliau *Sisi Bunyi* (2018), Fendi mempamerkan siri karya-karya interaktif yang menterjemahkan keadaan emosi dan persekitaran kepada bunyian. Karya beliau menawarkan pendekatan intim bagaimana memori, tempat dan kerinduan dapat diluahkan selain dari perkataan, tapi menerusi jalinan sonik, gerak isyarat dan maklum balas. Beliau terus membangunkan karya yang berpaksi antara eksperimen dan akses, di mana litar kasar menjadi puisi dan hingar berubah kepada bentuk pendengaran.

Giang Nguyen Hoang (Vietnam) merupakan seniman multidisiplin dan profesional kreatif yang meneroka persilangan antara teknologi dan masyarakat di dalam karyanya. Praktik seninya mengangkat tema seperti hubungan manusia-mesin, buruh digital dan anjakan budaya bersama

kebangkitan teknologi. Ciptaan media pelbagai beliau telah dipamerkan di pentas-pentas antarabangsa seperti Museo del '900 (Itali), Asia Culture Complex (Korea), Galerie Nord/Kunstverein Tiergarten (Jerman) dan Galerie Quynh (Vietnam). Beliau juga telah mencetus projek kuratorial dan pendidikan seperti *Net Fluxists* dan *In_ur_scr!*, memupuk inovasi dan kerjasama antara komuniti seni. Sumbangan Giang dalam bidang seni telah diiktiraf melalui pelbagai anugerah, termasuk Re:Humanism Art Prize yang dianugerahkan oleh Persatuan Budaya Re:Humanism dan Dogma Art Prize yang disampaikan oleh Dogma Collection.

Haris Abadi Abdul Rahim (Malaysia) merupakan seniman visual dari Kelantan, Malaysia, memegang ijazah kedoktoran dalam Seni Halus dari Universiti Sains Malaysia (USM). Amalan kesenian beliau meneroka persilangan antara tradisi, teknologi dan budaya kontemporari, disisip unsur-unsur warisan Asia Tenggara seperti wayang kulit dan Pohon Beringin pada karya media digital, animasi dan instalasi. Beliau tertarik bagaimana teknologi dapat mengendong emosi, memori dan resonans puitis. Karya beliau menggambar semula naratif tradisional menggunakan apparatus digital, kadangnya sengaja digunakan dengan tidak betul dan menukarkan mesin untuk menyingkap makna baharu dalam kehidupan moden. Haris merupakan salah seorang pemenang ASEAN-Korean Multimedia Competition

di Seoul menerusi karya instalasi pemetaan video. Antara anugerah lain termasuk UOB Painting of the Year dan Bakat Muda Sezaman. Beliau juga pengasas bersama *After Moonsoon*, sebuah inisiatif seni berdasar tempat, dan tumbuktikus, platform alternatif digital untuk eksperimentasi seni dan media. Tahun-tahun kebelakangan ini, karya-karya beliau telah dipamerkan di beberapa buah galeri sekitar Kuala Lumpur, Singapura, Indonesia dan Jepun.

Hoo Fan Chon (Malaysia) merupakan seorang pengamal seni visual yang bertapak di Pulau Pinang, Malaysia. Kebanyakan projek berasaskan kajian beliau tertumpu kepada geografi tempatan dan menyentuh tentang aspirasi kelas, identiti budaya, sejarah tidak formal dan warisan kolonial. Menggunakan kerangka kehidupan seharian menerusi ironi dan jenaka sinis, karya beliau memerhati ayunan dan asimilasi antara kelas sosial, antara yang rasmi dan tidak lazim, antara citarasa atasan dan murahan. Amalan kesenian beliau bertujuan untuk "mengataskan yang kampung, kampungkan yang atas." Tahun ini, beliau telah dipilih menyertai Moving Narratives Cycle II – sebuah program yang dikelokakan oleh Prince Claus Fund dengan kerjasama British Council. Karya-karya beliau dipamerkan di *Young Birds from Strange Mountains* di Berlin (2025) dan *The Oceans and the Interpreters* di Taipei, Dhaka, dan Lagos (2022–2023). Pameran solo beliau termasuk *The World is Your Restaurant* (Kuala

Lumpur, 2021) dan *Let Them Eat Salmon* (Singapura, 2023). Beliau berkelulusan Ijazah Sarjana Muda dalam Fotografi dari London College of Communication (2010) dan juga pengasas bersama kolektif seni Run Amok (2012–17) di George Town, Pulau Pinang.

Mira Rizki Kurnia

(Indonesia) merupakan seniman multidisiplin yang bekerja dengan bunyi dan komponen interaktif yang bertapak di Bandung, Indonesia. Sensitif dengan bentuk dan persepsi bunyi, beliau meneroka bagaimana latar belakang, persekitaran dan memori membentuk pengalaman pendengaran kita. Karya beliau mengangkat bagaimana keunikan setiap orang mengalami bunyi, sering bereksperimen dengan memori pendengaran dan landskap bunyian untuk menghasilkan komposisi yang imersif. Beliau terlibat dengan beberapa buah pameran seperti di Pavilion Indonesia, Gwangju Biennale 2024 (sebagai seniman) dan *Walking Wandering* pada tahun 2023 di Asia Culture Centre, Gwangju, Present Continous di muzium MACAN, Jakarta (2021), *RRRAWR!!! 2022: ARUS – Maybank's Southeast Asian Emerging Women Artist Exhibition* di Galeri Seni Virtual Maybank, Kuala Lumpur (2022), *THERE IS NO CENTER* di ROH Project, Jakarta (2025) dan Bandung Contemporary Art #6 di Lawangwangi Creative Art Centre (ACAC) di Aomori, Jepun (2019) dan Barim di Gwangju, Korea Selatan (2023).

Tisy Wong (Singapura) tertarik dengan gubahan benda. Berakarkan

amalan berfikir dan analisa secara berlebihan, beliau berpendekatan dekonstruksi dan meraih makna dari hubungan manusia dan objek, menggunakan kelaziman dan kepegungan sebagai alat untuk mengganggu persepsi dalam pengalaman seharian. Terkini karya-karya Wong dipamerkan di *Sorry for the Technical Difficulties* (2024) dan *The Utopia of Rules* (2025), kedua-duanya di Singapura.

Witaya Junma

(Thailand) merupakan seniman Thai yang membawa perspektif segar dalam praktik seninya dengan menggabungkan disiplin saintifik dan proses artistik. Teknologi dan mesin adalah elemen utama dalam karya-karyanya, bukan sekadar alat namun bertindak sebagai agen aktif yang membentuk bagaimana seni dihasilkan dan dialami. Walaupun sistem ini direka untuk memudahkan kehidupan, Witaya menafsir semula fungsi mereka di dalam dunia seni, mengubahnya menjadi alat bercerita atau penganda ekspresi. Beliau menggunakan mesin dan teknologi untuk menekankan maksud dan membuka kemungkinan baru luahan kreatif yang melewati kaedah tradisional atau digabung bersama-sama mencipta makna baharu. Dengan pengalaman bertahun-tahun dalam seni interaktif, instalasi dan multimedia, karya-karya Witaya telah dipamerkan merata-rata di Thailand dan luar negara. Beliau juga diiktiraf antarabangsa, menerima Special Award di YouFab Global Creative Awards (Jepun, 2019), Silver Award di 25th ifva Awards (Hong

Kong, 2019) dan Honorary Mention di Prix Ars Electronica (Austria, 2023).

Amalan kesenian **Yang Jie** (Singapura) meneroka saling hubung antara manusia, objek dan kehidupan seharian. Berlatar belakang dalam kejuruteraan elektronik dan arca, beliau menafsir pengalaman insani menerusi objek jumpaan dan pergerakan mekanikal, mengubah relik buangan menjadi arca kinetik. Projek terkini beliau termasuk *House between the Winds* di Singapura International Festival of Arts (2025), pameran solo *Half-Baked Ideas and a Dozen Cups of Tea* di Mr Lim's Shop of Visual Treasures (2023) dan *Traces of Time* (2024) di Künstlerhaus Bethanien, Berlin. Beliau juga penerima geran dari Künstlerhaus Bethanien pada tahun 2024.

Kurator

Roopesh Sitharan

merupakan pengamal multidisiplin yang menggabungkan pendekatan pelbagai kaedah ajukan, dan mengambil peranan sebagai pendidik, kurator, pengkaji dan seniman. Projek kelolaan beliau tampil di pentas pameran dalam dan luar negara seperti di Gwangju Biennale, ISEA (International Symposium on Electronic Art) dan SIGGRAPH. Penulisan beliau disertakan dalam penerbitan termasuk Leonardo Electronic Almanac (LEA), CTRL+P Contemporary Art Journal dan Documenta 12. Kini beliau berkhidmat sebagai Pengarah Program

untuk Master of Creative Multimedia Program di Universiti Multimedia, Cyberjaya, Malaysia dan juga penyelenggara bersama Asia-Pacific Artistic Research Network (APARN.NET) dan ahli lembaga pengarah New Media Caucus (NMC). Kini beliau meneroka pengaruh agen bukan manusia dalam membentuk pemahaman kita terhadap persekitaran, alam semula jadi dan yang 'lain-lain' termasuk kecerdasan buatan dan bagaimana faktor ini memberi dampak kepada subjektiviti manusia.

Gunalan Nadarajan,

merupakan ahli teori seni dan kurator yang bekerja dipersilangan antara seni, sains dan teknologi. Beliau juga merupakan Dekan Emeritus dan Profesor di Penny W. Stamps School of Art and Design di University of Michigan. Bahan penerbitan beliau termasuk beberapa buah buku dan lebih dari 100 bab, esei katalog, artikel akademik dan ulasan dan kebanyakannya telah diterjemah ke dalam 16 buah bahasa. Beliau mengkurasi banyak pameran antarabangsa termasuk di Mexico, Indonesia, Amerika Syarikat, New Zealand, Singapura, Korea, Taiwan, Jerman, Jepun dan China. Beliau merupakan Pengarah Bersama Ogaki Biennale 2006, Jepun dan Pengarah Artistik *ISEA 2008* (International Symposium on Electronic Art) di Singapura. Kini beliau menyelenggara bersama Asia-Pacific Artistic Research Network yang bertujuan untuk pemetaan, penghasilan dan penyebaran kajian kreatif di rantau ini.

Curated by Roopesh Sitharan and
Gunalan Nadarajan

Supported by The Office of the Vice
President for Research (OVPR) and
Stamps School of Art and Design,
University of Michigan

ILHAM 

Levels 3 & 5, ILHAM Tower
No. 8, Jalan Binjai
50450 Kuala Lumpur, Malaysia.

Opening hours:
Tue – Sat 11am – 7pm
Sun 11am – 5pm. Closed on Mondays
and public holidays.

   ilhamgallerykl
www.ilhamgallery.com