

미디어 아트를
바라보는 병렬적 시선들

PARALLEL VISIONS ON MEDIA ART

미디어_시티 서울 2010



2009 국제심포지엄

제6회 서울 국제 미디어 아트 비엔날레 media_city seoul 2010

The 6th Seoul International Media Art Biennale



2009 국제심포지엄 International Symposium

제6회 서울 국제 미디어 아트 비엔날레
The 6th Seoul International Media Art Biennale

PARALLEL VISIONS ON MEDIA ART
미디어 아트를 바라보는 병렬적 시선들

인사말

이번에 저희 서울 시립미술관은 2010년 개최 예정인 제 6회 서울 국제 미디어 아트 비엔날레 준비의 일환으로 2009 국제 심포지엄을 개최하게 되었습니다.

최근의 미디어 아트의 눈부신 발전과 그 영역의 확대는 디지털 기술의 발전에 힘입은 바가 큼니다. 이런 이유로 새로운 미디어 환경에서 중요한 것은 하나의 미디어가 다른 미디어와 융합하여 만들어내는 새로운 형식이며 현실은 가상 현실과 중첩되어 나타나기 때문에 새로운 인식의 패러다임을 필요로 합니다.

이번 심포지엄은 〈미디어 아트를 바라보는 병렬적 시선들(Parallel visions on Media Art)〉이라는 주제로 진행되는데 큐레이터, 이론가, 평론가들이 미디어 아트가 예술의 확장에 기여하는 측면과 새로운 영역이 그것과 평행선상에서 개척되는 면을 제시하며 최근의 미디어 아트의 발달과 전개를 바라보는 다양한 시점들을 제시할 것입니다. 이를 통해 변화하는 미디어 환경에서 미디어 테크놀로지와 현대 예술의 결합 가능성을 탐구해 온 미디어 아트의 현 시점을 되짚어보고 앞으로의 미디어 아트에 관한 전망을 바라보게 될 것으로 기대합니다.

일반인들의 미디어 아트에 대한 관심과 이해에 부응하기 위해 이틀간 진행되는 이번 심포지엄은 제 6회 서울 국제 미디어 아트 비엔날레를 더욱 뜻 깊은 전시로 만들어줄 것입니다.

부디 참석하셔서 자리를 빛내주시고 고견을 주시기를 기대합니다. 감사합니다

2009. 12.

서울시립미술관장 유희영

Greetings

Seoul Museum of Art is delighted to host the 2009 International Symposium as part of the preparations for the 6th Seoul International Media Art Biennale.

Recent growth in digital technology has led to fascinating developments in media art and has facilitated its wider extension into the general art world. The emergence of new combinations of media formats has subsequently led to a demand for the recognition of new paradigms through which to understand the complex relationships between reality and artificial reality.

<Parallel visions on Media Art> is a symposium that we hope will provide an invaluable opportunity for curators, theorists, and critics to discuss diverse perspectives on the development and expansion of media art. We also hope that it will establish an important forum for exploring the extent to which media art forms can contribute to the extension of Art and how this new area is to be pioneered in parallel. It is expected that the symposium will make a significant contribution to the examination of the state of contemporary media art through its investigation of the techniques for combining media technology and modern art. It will therefore draw attention to the possible projection of media art forms.

We believe that this symposium is timely and corresponds to an increased interest in media art both within and beyond the professional art world. The symposium will take place over two days and generate new sources of meaning for the 6th Seoul International Media Art Biennale.

We look forward to seeing you and hearing your invaluable opinions during the symposium and we appreciate your interest in the event.

Director, Seoul Museum of Art

You Hee Young

2009 국제심포지엄

미디어 아트를 바라보는 병렬적 시선들

주 최	서울특별시
주 관	서울시립미술관
일 시	2009. 12. 8, 9 (화, 수) 1:30 ~ 6:00
장 소	서울시립미술관 B1층 세미나실
사 회	김선정 (제6회 서울국제미디어아트비엔날레 총감독) 손영실 (서울시립미술관 큐레이터)
발 제 자	김선정 (제 6회 서울 국제 미디어아트비엔날레 총감독) 윤준성 (송실대 교수) 김승덕 (르 콩소르시움 국제기획 디렉터) 박일호 (이화여대 교수) 김지훈 (영화 평론가, 뉴욕대 영화학 박사과정수료) 압 골드몬드 (보이만스 반 뵈닝스 미술관 수석 큐레이터) 프랭크 고트로 (르 콩소르시움 디렉터) 후미히코 수미토모 (요코하마 국제미디어 아트 페스티벌 2009 디렉터) 젠 미주이크 (엑스페리멘타 디렉터) 니콜라우스 샤프하우젠 (로테르담 현대미술센터 디렉터) 클라라 김 (레드캣 갤러리 디렉터)
질 의 자	김성원 (에르메스 갤러리 디렉터) 심철웅 (서울대 교수)

식 순

시 간 (12. 8)	진행내용
13:30 - 13:40	개회 및 행사 일정 소개 - 사회자
13:40 - 13:50	인사말씀 - 유희영 (서울시립미술관장)
13:50 - 14:20	미디어_시티 서울 2010을 구상하며 - 김선정
14:20 - 14:50	병렬과 교차 : 도시 특정적 비디오아트 - 윤준성
14:50 - 15:20	가상의 귀환 - 김승덕
15:20 - 15:40	휴식 시간
15:40 - 16:10	미디어 아트 : 레스 이즈 모어 - 압 굴드몬드
16:10 - 16:40	미디어 번 - 프랭크 고트로
16:40 - 18:00	질의 및 종합 토론 질의자 - 김성원

시 간 (12. 9)	진행내용
13:30 - 13:40	개회 및 행사 일정 소개 - 사회자
13:40 - 14:10	매체의 전환, 미적 경험의 확장 - 박일호
14:10 - 14:40	예술과 미디어에 있어서의 창의성 : 요코하마 국제 미디어 아트 페스티벌 2009 - 후미히코 수미토모
14:40 - 15:10	엑스페리멘타 : 호주, 멜버른에서의 미디어 아트 - 젠 미주이크
15:10 - 15:30	휴식 시간
15:30 - 16:00	모럴리티 - 니콜라우스 샤프하우젠
16:00 - 16:30	블랙 박스와 버추얼 윈도우를 넘어서 : 오늘날의 미디어 아트에서 스크린의 스케일과 위치 - 김지훈
16:30 - 17:00	상상의 커뮤니티들 - 클라라 김
17:00 - 18:20	질의 및 종합 토론 질의자 - 심철웅

2009 International Symposium

Parallel Visions on Media Art

Date	December 8, 9, 2009, 1:30~6:00
Venue	Seoul Metropolitan Museum B1 Seminar Room
Subject	Parallel Visions on Media Art
Modulator	Sunjung Kim (Director of the 6th Seoul International Media Art Biennale) Youngsil Sohn (Curator of Seoul Museum of Art)
Lecturer	Sunjung Kim (Director of the 6th Seoul International Media Art Biennale) Joonsung Yoon (Professor of Soongsil University) Seungduk Kim (International Exhibition Director of Le Consortium) Jihoon Kim (Film Critic, Ph.D Candidate, Cinema Studies, New York University) Ilho Park (Professor of Ewha Womans University) Jaap Guldemonnd (Senior Curator, Museum Boijmans Van Beuningen, Rotterdam) Franck Gautherot (Director of Le Consortium) Fumihiko Sumitomo (Director of International Festival for Arts and Media Yokohama) Jen Mizuik (Director of Experimenta) Nicolaus Schafhausen (Director of Witte de With, Center for Contemporary Art) Clara Kim (Director of Redcat Gallery)
Panelist	Sungwon Kim (Director of Hermes Gallery) Cheolwoong Sim (Professor of Seoul National University)

Time (12. 8)	Program
13:30 – 13:40	Opening (Modulator)
13:40 – 13:50	Greetings- Heeyoung Yoo(Director of Seoul Museum of Art)
13:50 – 14:20	Ideas on Media_City Seoul 2010 - Sunjung Kim
14:20 – 14:50	Juxtaposition & Intersection: City-Specific Video Art - Joonsung Yoon
14:50 – 15:20	The Return of the Virtual- Seungduk Kim
15:20 – 15:40	Break
15:40 – 16:10	Media Art: less is more- Jaap Guldemon
16:10 – 16:40	Media Burn- Franck Gautherot
16:40 – 18:00	Question- Sungwon Kim Discussion

Time (12. 9)	Program
13:30 – 13:40	Opening (Modulator)
13:40 – 14:10	Turn of Media, Enlargement of Aesthetic Experience - Ilho Park
14:10 – 14:40	Creativity for Arts and Media: International Festival for Arts and Media Yokohama 2009 - Fumihiko Sumitomo
14:40 – 15:10	Experimenta: Media Arts from Melbourne, Australia - Jen Mizuik
15:10 – 15:30	Break
15:30 – 16:00	Morality- Nicolaus Schafhausen
16:00 – 16:30	Beyond the Black Box and the Virtual Window : The Scale and Location of the Screen in Contemporary Media Art- Jihoon Kim
16:30 – 17:00	Imagined Communities - Clara Kim
17:00 – 18:20	Question- Cheolwoong Sim Discussion

기억하라, 생각한 대로 살지 않으면 사는 대로 생각하게 된다
- 폴 발레리

거대 도시 (Mega City) - 서울

서울같이 거대한 도시에 살고 있는 사람들은 도시의 속도가 어느 정도인지 그 안에 속해 있는 동안은 미처 알지 못한다. 서울을 떠나 다른 도시를 경험하고서야 자신이 얼마나 빠른 속도에 맞추어서 살아 왔는지를 체감하게 된다. 도시는 근대화를 거치며 서서히 변화해 왔는데, 어느 순간 점점 가속도가 붙으면서 지금의 모습과 속도를 지니게 되었다. 한국의 근대화는 일제강점기와 6.25 전쟁 등의 혼란과 1960년대의 경제발전 등을 거치며 이루어졌다. 그리고 1980년대는 냉전 이데올로기로 인한 정치적 양극화를, 1990년대에는 국제화 흐름 속에서 큰 변화를 경험하였다. 가속도 (accelerated)로 진행된 한국의 근대화 과정에서 우리는 도시의 속으로 끌려들어가 버린 듯 하다. 그리고 도시와 그 시스템의 변화 속에서, 정작 그 안에서 살고 있는 '사람'에 대해서는 잊어버리게 되었다. 도시의 발전에 있어서 새로운 건물을 짓거나 새로운 교통 시스템을 마련하는 등 사람이 살기 편하도록 만들기 위해 노력했지만, 주변 요소들의 발전에 집중하여 정작 그 안에서 살아갈 주체인 사람이 중요하다는 사실을 놓치고 만 것이다.

그 어느 곳보다도 서울은 빠르게 변화하고 있다. 마치 소용돌이 같기도 한 서울은 그 변화의 속도가 너무도 빨라서 더 이상 옛 기억이나 자취가 남지 않게 되었다. 사람의 흔적도, 시간의 흐름도, 기억들도 남아 있지 않다. 축적되어 온 시간이 만든 자취와 흔적들이 지우개로 지워진 듯 사라져 버리고 새로움이 기억을 대체한다. 일례로, 경복궁 앞의 중앙청 건물이 사라진 지금은 언제 그 자리에 그런 건물이 있었는지조차 더 이상 기억하기 힘들다. 불과 몇 년 사이에 조성된 시청 앞 광장, 청계천이나 광화문 광장을 보면서 더 이상 예전의 모습들을 상상하기란 힘들다. 도시 속에서 사라지고 소멸된 것으로부터 오는 상실감은 매일매일 새롭게 교체되는 이벤트로 대체되고 있다. 도시가 만들어지는 시간의 축적보다는 새로운 모습에 적응하고 그것이 가져다 주는 스펙터클에 열광하며 더 이상 과거의 기억을 떠올리지 않게 된다. 지나간 사건이나 기억에 연연할 필요는 없겠지만 적어도 우리의 뒤를 돌아볼 수 있는 공간이 필요하다는 생각이 든다. 사라져 가는 도시 속 공간들은 그 장소에 대한 공통의 기억의 부재뿐만 아니라 그 장소에서 일어났던 개개인의 소소한 사건들 (여기에서 소소한 사건들이란 친구나 가족과 함께 했던 일들과 같은 개인적인 기억을 의미한다)의 기억이 사라져 버린 곳이 되었다.

도시 환경으로서의 미디어

현대 테크놀로지의 발달은 사람들에게 편리함을 제공한다. 월드 와이드 웹(WWW), 텔레커뮤니케이션 등 새로운 소통의 테크놀로지는 시공간의 의미를 근본적으로 바꾸어 놓았다. 특히, 요즘은 인터넷이나 핸드폰의 확산으로 어느 곳에서든지, 언제든지 새로운 소식과 정보를 접할 수 있다. 마치 어렸을 적 공상과학 소설에서나 읽었던 불가능해 보이던 이야기가 현실화되고 상용화되고 있는 듯하다. 핸드폰은 전화라는 본래의 기능뿐만 아니라 언제 어디서나 인터넷에 접속하여 이메일을 확인할 수 있고, 사진을 찍거나 음악을 듣고 방송을 다운로드해서 볼 수 있는 등의 다양한 기능을 갖추게 되었다. 그런가 하면 IT 강국이라 불리울만큼, 인터넷 사용이 보편화되어 누구나 접속하여 공유할 수 있는 정보(information)의 네트워크가 구축되었다. 우리는 인터넷 쇼핑몰을 통해 집에 앉아서 필요한 상품들을 주문할 수 있고, 제품에 대한 정보나 의견 또한 쉽게 접할 수 있다. 더 나아가 2002년 월드컵 당시 시청과 광화문 광장을 가득 메웠던 붉은 악마의 응원이나 촛불 시위의 자발성이 인터넷을 통해 이루어졌다는 점에서, 인터넷을 통한 기존과는 다른 방식의 정보 확산의 모습을 접할 수 있었다. 하지만 인터넷을 통해 쌍방향의 대화가 수월해진 듯 보이지만, 자세히 들여다보면 인터넷에 의해 제공되는 정보는 상업주의에 의해 결정된 정보이다. 일견 공정해 보였던 정보가 거대 자본에 의해 지배되고 있는 것이다. 인터넷을 통해 자발적으로 이루어졌던 참여의 장은 그 이후 상업적으로 이용되거나 표면적이며 폭력적으로 사용되는 예도 볼 수 있었다. 동시에 송레문 방화 사건 이후 인터넷 게시판 상에서의 논란이나 유명 배우의 자살 사건 등을 둘러싼 진실이 확인되지 않은 소문들의 확산에서 집단적이고 감정적인 모습이 목격된다. 정확하지 않고 근거가 없는 글들의 배포와 확산은 집단적인 폭력성으로 작동한다. 블로그나 게시판을 통해 확산되는 개개인의 의견들은 걸러지지 않은 채 사실과는 또 다른 현실을 만들고 있다.

이와 같은 테크놀로지의 발전과 더불어 빠르게 변모해가는 주변 환경 속에서 경험과 지각이 어떻게 작동하는지에 대한 숙고가 필요하다. 지식의 습득이 예전에는 경험을 통한 것이었다면 지금은 인터넷 검색으로 대체되고 있다. 인터넷을 통한 간접 경험은 지난 세대의 직접적인 경험들과 대치되면서 세대간의 다른 가치관에 대한 문제점을 드러내기도 한다. 또한, 인터넷이 가진 편리함과 개방성은 검색에 의한 정보활용과 평등한 공유라는 긍정적 결과를 가져오는 듯 하지만, 사실은 상업주의에 의해 포장된 모습이기도 하다. 인터넷이라는 편리한 정보의 통로가 가지는 문제점, 극대화된 자본주의와 집단에 의해 왜곡되는 상황을 인식할 필요가 있다. 지식의 접근(access), 생산(production), 분배(distribution)의 문제를 또 다른 시각에서 접근해봐야 한다는 생각이 든다.

테크놀로지의 발전으로부터 얻은 편리함과 안락함은 비판의식의 부재를 낳기도 한다. 우리는 원하기만 하면 모든 것을 얻을 수 있는 듯 하다. 하지만 그것은 올더스 헉슬리(Aldous Huxley)의 『멋진 신세계 Brave New World』처럼 ‘소마’를 먹으며 “얻을 수 없는 것은 아예 원하지 않기 때문”인 지도 모른다. 1984년이 백남준의 〈굿모닝 미스터 오웰 Good Morning, Mr. Orwell〉로 경쾌하게 시작되었지만, 그것이 조지 오웰(George Orwell)이 예고했던 『1984』의 음산한 감시 사회의 극복은 아니었듯이 말이다. 조지 오웰의 ‘빅브라더’가 사람들을 감시하고 폭력적으로 정렬시키는 데 열중했다면, 현대의

신(新) 빅브라더는 우리에게 교묘한 안락함을 선사한다. 이러한 상황에서 예술은 우리에게 불편한 질문들을 던지는 하나의 창구가 될 수 있다. 다른 한편으로는, 현대미술을 소개하는 미술관이나 갤러리 또한 백색 무균의 장소에서 시각적인 볼 거리와 더불어 편리하고 안락한 서비스를 제공하는 곳이기도 하다. 하지만 현대미술이 본질적으로 지닌 불편함은 무엇을 의미하는가. 이마저 현대의 상업적 논리 속에서 퇴색되어 그 전복적 힘을 잃어가고 있지는 않은가. 이러한 질문들은 앞으로 우리가 생각해 볼 문제이다.

예술의 자율성과 정치성의 관계

앞에서 우리의 도시와 사회를 구성하고 발전시켜 온 과정을 재고하고 그에 따른 문제점들을 거칠게 나열하였지만 지금 당장 어떤 해결점을 제시할 수는 없을 것이다. 인간은 미래를 향한 수많은 노력들 – 시스템의 변화, 테크놀로지의 발달, 정치·사회의 민주화 등 – 을 통해 지금의 도시를 일구어 왔다. 이런 노력에 대해 예술가들은 다른 목소리로 또 다른 의견을 제시한다. 그들의 제시는 유용성도 없고 엉뚱하게 보이며 결국 소수만의 의견으로 남을 수도 있다. 그럼에도 불구하고 다른 시각의 가치를 이해하고 다른 각도에서 바라보려는 시도는 중요하다. 더욱이, 삶 속에서의 예술, 그것은 또 다른 각도에서 바라보는 시각을 통해 발견될 수 있다. 우리는 이미 환경이 되어버린 예술을 미처 인식하지 못하거나 예술을 삶과 떨어진 별개의 것으로 생각한다. 그러나 삶과 예술의 관계는 일견 멀리 떨어져 있는 듯 보이지만 예술은 우리의 삶 속에 숨쉬고 있다. 거리나 미디어에서 접하게 되는 광고판들과 광고 이미지, 도시의 건물들, 일상 생활의 가구나 작은 물건들, 집 안에 걸린 그림 등 디자인과 예술에 둘러싸인 삶을 살고 있는 것이다. 예술은 더 이상 일상의 삶과 거리를 두지 않는다.

그럼에도 불구하고 예술가들의 더 나은 사회를 위한 노력은 그다지 유용하지 않은 듯 보인다. 예술가들의 더 나은 사회를 위한 노력과 언급들이 사회에 어떤 영향을 미치고 있는지에 대한 정확한 데이터나 결과를 이야기할 수도 없다. 또한, 예술가의 더 나은 사회를 위한 제안의 대부분은 다수의 생각과는 다른, 주변부의 (marginal) 생각이다. 그렇지만 이런 예술가들의 작은 제안들과 생각들은 사회에서 다른 층위의 가치를 지니게 된다. 현대예술은 공동의 세계를 제안하기보다는 급진적이고, 비판적이며, 고발적인 동시에 미시적이고 개인적인 시선을 통해 사회의 이면들을 들춰내거나 대안적인 새로운 비전을 제시한다. 이러한 예술가들의 태도는 급진적이지만 직접적이지 않고, 사회 시스템의 부분들에 대한 해답을 제시하는 대신 질문을 던짐으로써 그것에 대해 생각하도록 한다.

랑시에르(Jacques Rancière)는 예술의 자율성과 정치성에 대해 다음과 같이 말한 바 있다. “예술의 급진성과 미적 유토피아를 대립시키는 대신에 그것들로부터 동등하게 거리를 두고자 한다. 그 입장은 세계를 변화시키는 능력에서뿐만 아니라 자신들의 독특함을 확인시키는 영역에서 이제 별 볼일 없게 된 예술에 대한 확인으로 그것들을 대체한다. (중략) 예술은 감각적 경험의 정상적 정보를 중지시키는 것이다. 하나는 이질적, 감각적 형태의 고독에 가치를 부여하고, 다른 하나는 공동의 공간을 그리는 행위에 가치를 부여한다.”¹ 그에 따르면 현대의 예술은 그것의 유용성과 재현 체제를 지나 독자성, 독특성을 주장한다. 자율성이 확립된 예술은 사회적 유용성이나 재현의 완전함이라는 기준

1. 자크 랑시에르, 『미학 안의 불편함』, 주형일 옮김, 서울: 인간사랑, 2008, p.56.

을 거부하고 감각의 자유로운 놀이라는 기준에 따라 식별된다. 이렇게 예술에 대한 감성의 분할이 혼란스럽게 되는 것이 바로 평등에 이르는 길이며, 이러한 예술 체제 내에서의 평등은 사회적·정치적 평등으로 이어질 수 있는 것이다.

“미디어_시티 서울” / “서울 국제 미디어 아트 비엔날레” 를 준비하며

“미디어_시티 서울”의 공식 타이틀은 “서울 국제 미디어 아트 비엔날레”이다. 로고, 명칭, 도록 모두에서 미디어_시티 서울과 서울 국제 미디어 아트 비엔날레가 함께 쓰이고 있다. 미디어_시티 서울이라는 타이틀은 서울이라는 도시를 집중적으로 다루기 위한 것으로 보인다. 그런가 하면, 서울 국제 미디어 아트 비엔날레는 2년마다 열리는 일반적인 비엔날레의 모습을 띠면서, 미디어 아트라는 특수한 미술의 영역을 다루는 격년제 전시를 의미한다. 이 두 이름이 획득하려는 목표는 과연 무엇인가? 이 명칭들을 그대로 가져가야 하는지 아니면 2000년에 시작되어 10년이 지난 지금, 지난 10년을 정리하면서 새로운 방향을 설정해야 하는지 갈등이 생긴다.

지금까지의 비엔날레를 돌아보면, 미디어 아트 작업들—최첨단 테크놀로지를 사용하는 인터랙티브한 작업들—부터 현대미술 작업 중에서도 필름이나 비디오, 사운드를 포함한 영상작업과 그리고 로우테크를 이용한 작업들까지 폭넓게 보여졌다. 미디어 아트의 중요한 화두였던 상호작용성(inter-activity)은 물론이고 게임 등의 최신 매체 개념과 이론도 다루어졌다. 참여작가 또한 최첨단 미디어 테크놀로지를 활용하는 작가들뿐만 아니라 현대예술가들 중에서도 비디오, 필름 등의 영상작업을 하는 작가들까지 포함되었다. 전시의 기획 방식에 있어서도 미디어 아트 관련 큐레이터와 이론가 그리고 현대미술 큐레이터가 함께 공동 큐레이터(co-curator)로 전시를 조직하였다. 다양한 미디어 매체의 수용과 그에 따른 여러 가지 접근방식이 어떻게 어우러졌는지, 그 접점이 무엇인지 짚어보아야 한다.

미디어_시티 서울은 그 타이틀에서 알 수 있듯이 도시 공간에 대한 관심이라는 점에 있어서, 2006년부터 시작한 프로젝트인 플랫폼과도 연결 지어 생각해볼 수도 있다. 플랫폼은 도시 속 잊혀져 가는 공간의 장소성, 역사성, 조형성을 동시대예술을 통해 다루어본 실험적인 전시였다. 사라져가는 장소 혹은 그 용도가 바뀌어 가는 장소에 전시를 통해 재방문(re-visit) 해볼 수 있는 기회를 작가와 관람객 모두에게 제공하는 전시방식을 시도한 것이다. 2008년에는 그 전시장소가 12곳으로 확장되었는데, 그 중 하나가 구 서울역사였다. 구 서울역사라는 장소에 대한 작가들의 여러 가지 제안 중 대부분은 장소에 맞게 새로 제작되었고 일부는 제안으로만 남겨진 작업안도 있었다. 2009년 플랫폼 전시는 구 기무사 터, 예전의 보안사에서 열렸다. 굳게 닫혀 있던 공간을 방문하기 시작한 준비단계부터 구 기무사라는 장소에 깃든 역사적 의미에 많은 작가들이 응답(correspondence)하면서 작업들이 계획되었다. 참여한 작가들 대부분은 각자의 작업 내용과 장소의 역사성을 연결하려는 시도를 하였다. 장소에 맞추어서 새로운 작업을 제작을 하기도 하고, 자신의 작업에서 다루어오던 내용의 의미를 장소성과 연결시키기도 하고, 장소의 역사성에 의해 작업의 내용을 확대하기도 하였다. 즉, 전시는 있는 그대로의 장소를 다루기보다는, 개개인의 감정을 배제하지 않고 장소에 대한 여러 가지 감정들과 기억들이 비어져 있

던 공간에 침투되고 채워지는 방식을 취했다. 이에 따라, 사회적 기억과 개인적 감정이 함께 연출된 전시의 모습이 만들어졌고, 관람객들 또한 전시된 작품들만큼이나 이를 둘러싼 공간의 의미를 되돌아보게 되었다. 플랫폼이 바뀌어가는 공간의 의미를 다시 생각해 보는 전시라면, 미디어_시티 서울은 서울이라는 거대한 도시를 전시의 환경이자 레퍼런스로 사용한다.

여섯 번째 비엔날레를 준비하며 다시 한번 이전의 비엔날레들을 기억하고 그것의 작은 역사를 정리해보는 작업이 필요하다고 생각한다. 제1회 미디어_시티 서울은 예술을 전시장 안에 가두지 않고 도시라는 공공의 장소로 나아가도록 출범되었다. “도시: 0과 1사이 City: between 0 and 1”라는 타이틀로 시간과 공간이라는 물리적인 한계를 극복하고 새롭게 태어나는 서울의 도시 기능과 전망을 짚어볼 수 있는 계기를 열고자 하였다. 이에, 지하철 승강장 안에서의 공공 미술 프로그램, 서울의 대형 스크린을 무대로 한 영상 작업, 미술을 이용한 교육적인 전시 등 도시를 사이트로 삼아 진행되었던 여러 시도가 있었다. 2회에서는 “달빛 흐름 Lunar’s flow”이라는 주제로 미디어를 달에 비유하여 미학적 상상력을 동반하는 미디어의 정서적 아우라를 제시하고자 했다. 특히, 불가해한 신비의 영역으로서의 가상세계 (Cyber Space)의 숭고미, 즉 사이버 숭고미 (Cyber Sublime)를 추구함으로써 초월적 가상세계 속의 새롭고도 낯선 경험을 꿈꾸고자 하였다. 3회는 “게임/놀이, 호모 루덴스 Digital Homo Ludens (Game & Play)”라는 주제로 컴퓨터와 인터넷을 비롯한 첨단 미디어와 함께 빠르게 변모되어 가는 오늘날의 게임과 놀이를 미디어 아트를 통해 다루었다. 4회에서는 인터넷과 멀티미디어 등 사이버환경이 일상화된 지금의 현실세계와 가상세계를 “두 개의 현실 Dual Realities”로 보고 두 세계의 밀접한 상호작용을 새로운 물리적 현실 (New Physicality)로 진단, 이를 다층적으로 고찰해 보았다. 제5회 “전환과 확장 Turn and Widen”은 미디어 아트의 출현이 미술이라는 영역의 변화와 의미의 확장을 가져왔다는 미디어 아트와 예술의 근본적인 문제를 다루었다. 그리고 미디어 아트가 전통적 의미의 미술과 다른 점을 3가지 테마, 즉 빛 (light), 소통 (communication), 시간 (time)이라는 영역에 따라 각각의 전시장을 구성하였다. 특히 ‘소통’의 장은, 미디어 매체를 통한 미술작품에서의 소통 방식의 변화를 보여주었다는 점에서 주목된다. 전통적인 미술이 작품에 대한 관조 혹은 관람자의 수동적인 참여에 기반하였다면, 미디어 아트는 관람자의 적극적인 참여에 의해 작품이 완성되기 때문이다. 이처럼 1회에서 5회까지의 시도들은 서울을 배경으로 하여, 도시 속 미디어와 예술에 대해 적극적으로 탐구해 보려는 노력의 일환이었다고 여겨진다.

앞에서 제기한 질문들 – 삶의 환경의 변화와 그에 따른 문제점들 –에 대한 해답을 아직은 내지 못했지만, 제6회 미디어_시티 서울은 도시라는 공간성에 대한 관심을 예술의 자율성, 정치성과 접목시킴으로써 또 다른 길을 찾아 나갈 것이다. 그 입구는 낯설고 또 불편한 것일 수 있다. 그럼에도 지난 비엔날레들을 되돌아보며 또 다른 큐레이터들이나 작가들과 함께 그 길을 찾아보고 싶다. 서울이라는 도시의 특성을 적극적으로 살리고, 거기에서 예술을 통한 새로운 비전을 꿈꿔보고자 한다. 우리가 살아 숨쉬고 생활하고 있는 바로 이 곳에서 예술이 제시하는 또 다른 시각을 통해 도시 속에 비워진 기억의 공간들을 채우고 그 속에서 사는 사람들을 위한 새로운 장을 만들 수 있길 기대해본다.



Ideas on Media_City Seoul 2010

Sunjung Kim

You must live as you think, or sooner or later you will think as you live.

—Paul Valéry

Mega City Seoul

People living in mega cities like Seoul have not realized the fast pace of their cities when they are inside. It is only when they leave the cities and experience other ones that they feel the speed at which they have been living. Seoul underwent many changes with modernization, gradual in the beginning but which then started accelerating to arrive at the dizzying speed it is today. Times of turbulence including the Japanese colonial rule and the Korean War as well as the economic development of the 1960s accompanied modernization in Korea. Korea went on to experience political polarization resulting from the conflicting Cold War ideologies in the 1980s and the vast waves of change in the globalization movement of the 1990s. It seems as if we were sucked into the speed of our city during our nation's accelerated modernization. And amidst the changes in the city and its systems, the actual “people” living in the city have been forgotten. Efforts have been made to make the city convenient to live in for the people, such as the construction of new buildings or the implementation of new transportation systems, but the focus on the development of such peripheral elements let us forget that the people living in the city is the most important.

Seoul is ever-shifting. The changes resemble a maelstrom that leaves no trace or memory of the past. Traces of people, time, or memories has not remained any longer. Traces and tracks made over time are gone as if erased with an eraser, and new things fill the void left in our memory. For example, we can hardly recall the Governor-General of Korea building during The Japanese colonial rule, which was in front of the Gyeongbok-gung Palace now that it is gone. Looking at the Seoul Plaza, Cheonggye-cheon Stream, and the Gwanghwa-mun Gate Square, it is hard to remember what these places used to look like merely a few years ago. The sense of loss that we feel at the things that disappear or cease to exist in the city is replaced



by a variety of events that are renewed everyday. We forego the accumulation of time and instead, adapt to the newness offered by the city, getting excited over the spectacles that the newness brings and soon no longer remembering the past. It is not necessary to hang on to past incidents or memories, but I firmly believe that we need a space whereby we can look back on our tracks. The disappearing spaces within the city entail not only the extinction of a collective memory of the places but also the personal memories of the trivial incidents that we shared with our friends or our family.

Media as a City Environment

The advance of modern technology provides convenience to people. New communication technologies such as the World Wide Web (www) and a myriad of telecommunications tools have fundamentally changed the meaning of time and space. In particular, the widespread distribution of the internet and mobile phones have made it possible access to news and information anytime, anywhere. It seems as if the impossible stories that we read in science fictions in a childhood have become an everyday reality. Mobile phones are not just phones, but allow us to perform various functions such as checking our e-mail on the internet, taking photos, listening to music, and watching downloaded TV programs. True to our reputation as being an Information Technology (IT) powerhouse, Korea is one of the most connected countries in the world and boasts an information network that can be connected to and shared by everyone. We can order products at home through online shopping malls obtain information and have customer feedback on products just as easily. Furthermore, the cheering crowds of Red Devils that filled the streets around Seoul City Hall and Gwanghwa-mun Gate during the 2002 World Cup games and the spontaneous downtown "candlelight vigils" were both possible by the internet, and testify to the new way information is being shared online.

However, although two-way communication seems to have become easier with the internet, when we look closely at the information being provided online, we realize that it is manipulated by commercialism. What appears to be objective and impartial information to us is in fact controlled by capital. Spontaneous initiatives that took place through the internet have later been used commercially, or in some

cases, to serve violent purposes. Meanwhile, the controversial discussions over the arson of the Sungnyemun Gate or unconfirmed rumors around the suicide of a famous actress that circulated on the internet revealed the collective and emotional aspect of the new mediums of communication. The distribution and propagation of inaccurate or unfounded information act as a form of collective violence. The unfiltered opinions of individuals that are being diffused through blogs and bulletin boards produce another reality different from the truth.

In the midst of such technological advancement and increasingly rapid changes, it is necessary to think about how our experience and perception function in our environment. If knowledge was acquired through experience in the past, it is now substituted by web searching. Vicarious experiences obtained through the internet are replacing the first-hand experiences of past generations, widening the gap between the different generations. Moreover, the convenience and openness of the internet appear to offer equality in sharing information, which seems positive on the outside, but in fact which is just another well-packaged, pretty form of commercialism. It is necessary to acknowledge the problems that the convenient medium called the internet is causing, and at the same time recognize situations being distorted by capitalism and the masses. I believe that we should attempt to examine the access to, production and distribution of knowledge from another perspective.

The conveniences and comfort that we have obtained from technological advancement sometimes reduce or extinguish our sense of criticism. We are under the impression that we can have anything we want, but we may just be like the characters in Aldous Huxley's *Brave New World* who take soma and "never want what they can't get." Or like the year 1984 which started on the upbeat note of Nam June Paik's *Good Morning, Mr. Orwell*, which nonetheless did not mean that the ominous society of surveillance in George Orwell's 1984 was overcome. If George Orwell's *Big Brother* concentrated on watching people and controlling them through violence, today's new *Big Brother* provides us with a deceptive comfort.

Under such circumstances, art can be a window through which uncomfortable questions can be thrown at us. Meanwhile, the white, aseptic spaces of museums or art galleries provide things to see as well as convenient and comfortable services. What kind of significance, then, can the discomfort innate in contemporary

art have? Is that inherent quality not weakening and losing its subversive power in the face of modern commercial rules? These questions are what we need to reflect upon.

Artistic Autonomy and Politics

I have roughly outlined the development of our city, society and the issues that we are facing as a result, to which we unfortunately do not have any immediate solutions. Cities as we know them today are the result of countless efforts by humans—changes in systems, technological advancement, political and social democratization, etc. To these endeavors, artists propose thoughts and opinions from a different perspective. What they propose may seem useless, strange if not downright preposterous, and marginal. Nevertheless, attempts at understanding different values and looking at things from a different angle are important.

Moreover, we can discover art in life through such different perspectives. We either are no longer able to differentiate art that has become a part of our environment, or regard it as something that is separate from everyday life. However, although life and art may seem far apart, art is in fact omnipresent in our everyday lives. It takes the form of advertising campaigns and banners in the streets and the mass media, buildings, everyday furniture and objects, and paintings that hang on our walls. We live a life that is immersed in art and design. Art no longer keeps everyday life at a distance.

However, efforts made by artists to create a better society still seem not much of use. It is impossible to measure or present accurate data on the impact these efforts have on society. Not only that, most of the proposals made by artists for a better society deviate from mainstream thought and remain marginal. Nonetheless, the small suggestions and ideas put forth by artists possess a value of a different dimension. Through a point of view that is at once radical, critical, and accusatory as well as microscopic and personal, contemporary art reveals the other side of society and proposes new, alternative visions, not suggesting a collective world. Artists are radical but not direct; they do not offer solutions but instead raise questions so as to make people think about the issues at hand.

On artistic autonomy and politics, Jacques Rancière once said, “Instead of making a contrast between artistic radicality and aesthetic utopia, this other position endeavors to keep the two equally at a distance. It replaces them with the proclamation of art’s new modesty—it is modest not only as regards its capacity to transform the world, but also as regards claims about the singularity of its objects... that of a ‘politics’ of art which consists in suspending the normal coordinates of sensory experience. One valorizes the solitude of a heterogeneous sensible form, the other the gesture that draws a common space.”¹ According to Rancière, contemporary art transcends usefulness or representation and claims individuality and singularity. Art that is autonomous refuses to be measured by how useful it is for society or how perfectly it represents objects, and is perceived according to the liberal play of the senses. Such splitting up of the senses is the path that leads to equality, and equality within an artistic system can give rise to social and political equality.

In Preparation for Media_City Seoul / Seoul Media Art Biennale

The official title of Media City Seoul is Seoul International Media Art Biennale, both names appearing on the logo, title, and the catalogue of the event. The title Media City Seoul seems to focus on the city of Seoul, whereas Seoul International Media Art Biennale highlights the biannual artistic exhibition that deals with the particular field of media art. What do these two titles aim to achieve? Ten years since the event first started in 2000, I am now faced with the dilemma of whether we should go on with these two names or rather, at this point in time, review them and define a new direction for the event.

The biennale up to now has featured a large array of works from media art—interactive works that use state-of-the-art technologies—to contemporary art works such as film, video, visual pieces that include sound and even use low-technology. It has dealt with not only the much-talked-about interactivity in media art but also concepts and theories on recent mediums such as games. In terms of participating artists, the biennale has also invited a wide range of artists from those using high-tech media to contemporary artists working with video, film, and sound. The exhibitions have been co-curated by media art curators, theorists, and contemporary art curators.

1. Jacques Rancière, *Aesthetics and Its Discontents*, trans. Steven Corcora (Massachusetts: Polity Press, 2009), 20-25

It is now time to review how the various mediums have been received, whether the multidisciplinary approach has allowed for an increased diversity, and what common grounds have been found in the process.

Media City Seoul, as its title suggests, takes interest in spaces within the city. In this sense, it can also be linked to Platform, a project that started in 2006. Platform is an annual exhibition that experiments through art the site-specificity, historicity, and formative nature of spaces that are in the process of being lost or forgotten. It attempts to design exhibition formats that allow for both the artists and the viewers to revisit places that are either disappearing or the usage of which is being changed. The number of exhibition spaces was increased to twelve locations in 2008, one of which was the old Seoul Station building. The majority of the works proposed by artists for the old Seoul Station building were newly produced for the site, with some left as proposals. The Platform exhibition in 2009 was held in the former site of the Defense Security Command (DSC, otherwise known as *Kimusa* in Korean). Artists visited the DSC that had long been off-limits to the general public, and conceived artworks that corresponded to the historical significance of the site. Most participating artists tried to connect the content of their work to the historicity of the site: some produced new artworks that were specific to the site, others attempted to link the meaning of their work up until then to the nature of the site, while still others expanded the content of their work based on the historicity of the site. In other words, rather than deal with the site in its present condition, the exhibition included the personal feelings of individuals and penetrated and filled up the spaces that had been empty until then with emotions and memories. The result was an exhibition that featured both social memories and personal emotions, and viewers were able to reflect on the meaning not only of the displayed artworks but also the surrounding space. If Platform is an exhibition that encourages contemplation on the meaning of changing spaces, Media_City Seoul takes on the mega city of Seoul as its background and reference.

I believe an examination of the short history of the past editions is needed in preparation for the sixth biennale. The first Media_City Seoul was launched with the goal of liberating art from within the confines of exhibition spaces. Under the title City: between 0 and 1, it attempted to overcome the physical limitations of time and space and explore the new functions and prospects of the city of Seoul. In this con-

text, it proposed a variety of projects that used the site of Seoul, including a public art program in subway stations, an audiovisual work featuring a large screen in Seoul, and an educational exhibition that used artistic mediums. The second edition, titled *Lunar's Flow*, compared art to the moon to symbolize the emotional aura of mediums that provoke aesthetic imagination. In particular, it tried to dream of experiencing the new and the unfamiliar through *Cyber Sublime*, the sublime nature of the mysterious and incomprehensible realm of cyber space. The third edition dealt with the new and ever-changing media of games and play under the title "*Digital Homo Ludens*" (*Game & Play*). The fourth biennale defined the real world and the virtual world—which we have become so familiar with thanks to the widespread availability of the internet and multimedia - as "*Dual Realities*," and examined what it diagnosed as the "*New Physicality*," or the close interaction between the two worlds, from various angles. The fifth biennale titled "*Turn and Widen*" studied the fundamental issues related to the advent of media art which caused the artistic field to change and expand, and designed the exhibition space according to the themes of light, communication, and time - the three elements that is identified as being the key difference between media art and art in the traditional sense. In particular, the "communication" section was noteworthy as it showed how communication between artworks and the viewers has changed through the different media. If traditional art was based on the contemplation of artworks or the passive participation of the viewers, media art on the other hand can only be completed through the active participation of the viewers. With Seoul as the backdrop, the five editions of the biennale sought to actively explore media and art within the city.

The answers to the questions put forth in this text - changes in our living environment and the problems that result from it have still to be found, but the sixth *Media_City Seoul* hopes to seek yet another path forward by linking the interest in city space with artistic autonomy and politics. The entrance may be unfamiliar and uncomfortable. Nonetheless, I would like to look for that path together with other curators and artists. I would like to highlight the uniqueness of the city of Seoul, and dream of a new vision through art. Through the different perspectives offered by contemporary art, I hope to fill the void spaces of memories, and propose a new space for the people living in this city Seoul.

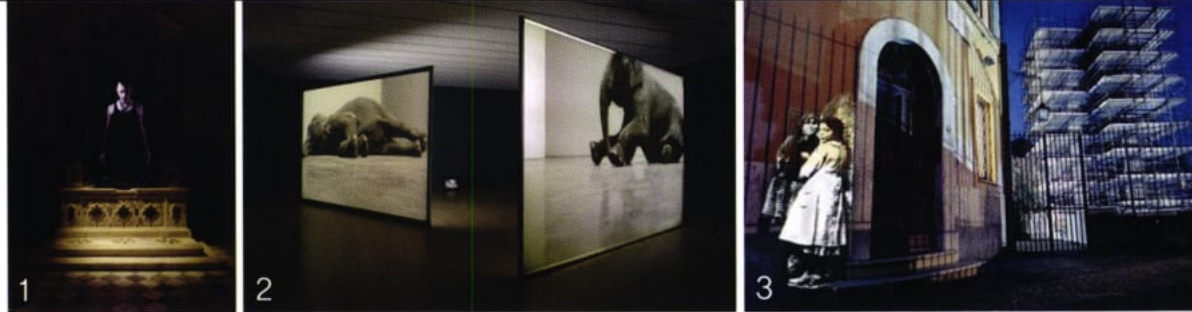
현재 미디어 아트에서 이루어지고 있는 작품들의 대표적인 특징은 컴퓨터 기반, 더 정확히 말해 디지털 미디어 기반의 상호소통성(interactivity)이라고 할 수 있다. 이 상호소통성은 작품과 관객이라는 전통적인 감상의 영역에서 논의되어 활성화되고 있으며, 이러한 특성은 기존 TV 방영 방식에 기반을 둔 비디오 아트의 일방적인 시청과 대치되어 해석되고 있다. 즉, 미디어 아트라는 영역이 급속하게 발달하기 시작하면서, 그 시작점으로 언급되었던 기계적인 도구의 사용을 기반으로 하는 사진, 영상 등의 영역을 대표하는 비디오 아트가 그 위치를 찾지 못하고 도리어 독자적인 미학을 갈구해야 하는 상황으로 변화했다는 것이다.

이러한 변화는 이미지에 대한 수많은 논구에서 제시되어 왔던 문제들 중 극히 한 부분에 불과하다. 예컨대, 디지털 이미지의 등장으로 아날로그 이미지에 대한 위치가 희미해 지고, 이미지의 향방은 제3의, 제4의 위치로 이동하고 있다는 연속성상의 이미지에 대한 해석들은, 근본적인 예술 작품과 그 해석의 문제가 디지털 테크놀로지의 적극적인 유입으로 정상적인 순서를 가지게 되었다는 것을 의미하기도 한다.¹ 다시 말해, 미술사와 미술 이론에서 주지했던 형식주의적인 예술작품의 제작과 해석의 틀이 와해되기 시작하고, 예술 작품이 먼저 존재하고 이에 대한 해석과 논구가 뒤따르는 열린 방식의 소통이 이미 개시되었다는 것을 가시화한다. 또한 이는 현재의 비디오 아트 작품들이 기존의 재현방식을 벗어나 새로운 형태로 변화하는 것에 대해 새로운 해석과 논의를 요구하는 것이기도 하다.

미술관과 갤러리의 모니터와 프로젝터 상영 방식을 다양하게 시도한 작품들과 더불어, 현재의 비디오 아트는 기존의 공간을 벗어난 다원적인 실험들을 보여준다. 주로 대형 스크린을 가진 광고판, 특정 건축물의 외벽과 내부 등 도시 속의 환경과 호흡하는 비디오 아트의 실험들은 단순한 이미지의 투영을 탈피하고 도시의 현재와 과거, 그리고 미래를 혼용하는 특성을 드러낸다. 이러한 일련의 실험에 디지털 미디어 기반의 테크놀로지의 유입은 그 유효성을 극대화하고 있으며, 비디오 아트는 인터랙티브 미디어 아트(interactive media art)라는 테크놀로지 기반의 영역과 요소들을 내부화하는 방향으로 진행하고 있다. 즉, 미술사적인 맥락에서 비디오 아트 설치작업이 갖는 장소특정적 측면은, 매체미학적 맥락에 있는 인터랙티브 미디어 아트의 기술집약적인 측면과 함께 개별적으로 병렬 확장하면서, 현재의 새로운 실험들을 통해 전통, 역사와 미래, 그리고 공간과 시간, 실재와 현실의 교차점을 형성한다.

1. 장소 특정적 비디오아트 (Site-Specific Video Art)

빌 비올라(Bill Viola)의 〈Ocean Without a Shore〉(2007)는 15세기에 건축된 베니스(Venice, Italy)의 한 성당(San Gallo)에 설치된 작업으로서, 교회 내부의 세 곳에 설치된 석조 제단(stone altar piece)에 작업을 투영한 것이다. 각 작품은 먼지에 뒤덮인 듯한 인물이 보이지 않는 스크



린을 통과하여 선명한 인물로 드러나는 영상을 보여준다. (그림 1) 이 작업은 작가가 장소를 소개받고, 그 장소의 특성을 적극적으로 고려하여 산출된 작업이다. 우선, 이러한 교회내의 제단은 대부분 당시의 권력자와 지방 유지들의 가족을 기리는 장소로 기부와 제공으로 이루어진 공간이다. 따라서, 영상작업이 보여주는 죽은 자의 현시와 같은 이미지의 구성은 제단의 성격과 동일한 주제를 가지며, 주어진 공간의 특성을 명료하게 보여준 예시라고 할 수 있다.²

공간에 대한 비디오 아트 확장은 안나 가스켈 (Anna Gaskell)이나 더글라스 고든 (Douglas Godon)과 같은 작가들의 작품 투사 방식에서 시작될 수 있다. (그림 2) 물론, 그 이전의 볼프 포스텔 (Wolf Vostell)과 백남준의 TV 모니터를 이용한 설치방법이 거론될 수 있으나, 화면의 제한적 크기와 공간과의 배치를 고려할 때, 프로젝터가 등장된 이후의 공간의 분할, 투영 방향의 변환, 이미지의 크기의 다양화 등이 공간에 대한 적극적인 활용이라고 언급될 수 있을 것이다. 따라서 비디오 아트의 공간으로의 확장은 TV 모니터로부터의 탈출이라는 프로젝터의 기술적 발달과 그 진행을 함께한다. 또한 대형 LCD 모니터의 등장은 프로젝터 사용으로 벌어지는 관객의 그림자에 대한 긍정적인 해석들과 더불어 단점들을 극복하는 하나의 방편으로 해석되기도 한다.

비디오 아트의 공간으로 확장은 발달된 투영 기술의 유입으로 촉발되었을 수 있으나, 그 의미의 문제에 있어서는 특정 공간과의 만남이라는 측면이 더욱 두드러진다. 비디오 프로젝터가 발달되기 이전의 슬라이드 프로젝터 (slide projector) 라는 기기를 회상한다면, 이 기기가 얼마나 많은 반향을 가졌는지를 발견할 수 있다.³ 1991년부터 2002년까지 지속되었던 쉬몬 아티 (Shimon Attie)의 작업들은 과거의 사진들을 그 사진들이 촬영된 베를린 (Berlin)과 로마 (Rome)이라는 도시의 현재 장소에 투영하여 과거와 현재가 겹쳐진 사진으로 재 탄생한다. (그림 3) 과거 유대인들의 모습이 담긴 사진들과 현재의 변모한 도시의 장소와의 중첩은 그리 원활해 보이지도 않고, 잘 어우러지지 않는다. 그러나 사진들의 장소성은 투영된 사진과 함께 그 의미가 증폭되어 긴 시간의 차이를 넘나든다. 작품의 최종 산물이 또 다시 사진인 아티의 경우를 보면, 이미지와 공간이라는 문제에 있어서는 상당한 확장이 벌어진 것으로 보인다. 반면, 비디오 아트의 경우에는 다른 문제가 발생하는 데, 그것은 비디오 아트가 가지는 공간에서의 일시적 (temporal)이라는 문제와의 조우이다.

일시적 공간이라는 문제는, 비디오 아트 작가들을 통해서 다양하게 실험되어, 촬영되어 편집되고 재생되는 일련의 과정이 제거된 실시간 상영이라는 방법을 통해서 진화한다. 폐쇄회로 장치 (surveillance camera)의 사용은 대표적인 예로서, 이는 일정 공간에서 관객이 작품에 포함되는 상황을 구성하여 일시적 공간을 개인적인 공간으로 유도한다. 피터 캠퍼스 (Peter Campus)의 기념비적인 작품은 설치된 작품을 일종의 인터페이스 (interface)로 전환시키는 공간의 재구성이다. (그림 4) 이 작품을 통해서 캠퍼스는 평이한 갤러리 공간을 개인적인 공간으로 전화시켜, 비디오 아트가 가졌던 일시적 상영시간의 문제를 극복한다.

비디오 아트가 공간과의 긴밀한 관계를 유지하려면, 상영 기간이라는 일시적인 문제와 더불어 그 일시적인 시간 동안에 관찰되는 특정 공간과의 의미 교환의 여지가 필요하다. 비올라의 작품과 같은 스크린 형태의 상영은 공간의 제한적 성격으로 의미 교환의 잉여가치가 충분히 발생될 수 있

1. Bill Viola, Ocean Without a Shore, 2007, Video/sound installation, Color High-Definition video triptych, two 65" plasma screens, one 103" screen mounted vertically, six loudspeakers (three pairs stereo sound)

2. Douglas Gordon Play Dead: Real Time 2003 Courtesy National Gallery of Canada ©Douglas Gordon / photo © NGC

3. On Via della Tribuna di Campitelli, On Location Slide Projection, Rome, Italy, 2002

나, 도시와 같이 열린 공간에서 특정한 광고판이나 스크린을 사용하지 않고 환경과 의미 교환을 유도할 때에는 부가적인 요소들을 필요로 한다. 따라서 확장된 비디오 아트 작품들은 기존의 일방적 상영에서 퍼포먼스 (performance)와 이미지의 변환이라는 부가적인 확장을 시도한다. 다니엘 사우터 (Daniel Sauter)는 〈Light Attack〉(2004-2006)을 통하여 그림으로 그려진 가상의 움직이는 캐릭터들을 자동차로 움직이며 도시의 공공장소에 투영한다. 로스 앤젤레스 (Los Angeles), 피렌체 (Florence), 홍콩 (Hong Kong), 서울, 멕시코 시티 (Mexico City), 보스턴 (Boston) 등의 대도시에서 벌어진 이 작업은 현대 도시 공간의 조건들을 조망하고, 작가의 표현, 대중과의 커뮤니케이션, 작품의 배포에 대한 전략들을 탐구한다.⁴ (그림 5) 이러한 실험들은 기존의 비디오아트가 가지고 있는 실사 이미지(actual image)와의 유착을 느슨하게 만들고, 동영상 전체라는 광의의 영역으로 비디오아트를 이동시키면서, 그 영역을 매체적으로 확장시키는 효과를 가지게 된다.

이렇게 여러 도시를 다니면서, 동일한 동영상 애니메이션으로 작업을 진행하는 경우, 장소특정적이라는 정의를 따르기 어렵다는 논란이 생기게 된다. 그래서 일련의 작가와 학자들은 '장소속성적 (site-generic)'이라는 하위 구분 단계를 구성하기도 한다.⁵ 즉 어떤 도시이건, 기차역이건, 박물관이건 상관없이 장소의 속성이 같은 경우라면, 커다란 범주의 장소 특정성을 가진다고 해석하는 것이다. 주로 도시 극장 (Urban Theatre)라는 명칭아래 사운드아트와 퍼포먼스를 시도하는 작가들이 정의하는 장소속성적 작업은 더욱 세분화된 명칭을 통해 구체적인 장르를 형성할 가능성을 보여준다.

2. 인터랙티브 미디어아트 (Interactive Media Art)

비디오 아트의 소재적, 기술적 변화의 과정에는, 미디어 아트의 적극적인 기술 유입이 동행된다. 현재 미디어 아트에 대한 다양한 명칭들이라고 판단되는 컴퓨터 아트 (computer art), 디지털 아트 (digital art), 인터넷 아트 (net art), 인터랙티브 아트 (interactive art) 등의 역사적인 명칭 이전에는 전자 예술 (electronic art)라는 용어가 있었다. 비디오 아트가 전자 예술이라는 명칭의 범주아래 위치한 최초의 미디어 아트라는 것에는 의심할 여지가 없다. 그러나 컴퓨터 기반의 다양한 테크놀로지가 급속하게 발달하면서 산출된 기술의 유효한 사용, 최대의 효과를 보이는 분야로서, 인터랙티브 미디어 아트의 위력은 상당하다.

요하킴 사우터 (Joachim Sauter)의 작품은 지오바니 프란체스코 카로토 (Giovanni Francesco Caroto)의 16세기 그림을 모니터로 옮기고, 관람자의 눈동자를 숨겨진 카메라로 추적하여 그 움직임의 궤적이 이미지를 훼손하는 작품이다. (그림 6) 상호소통성이라는 특성을 내세우는 인터랙티브 미디어 아트는 전통적인 예술에 있어서의 내적인 소통, 혹은 의미적인 소통이라는 사유적 측면을 물리적으로 가시화 함으로서, 전통적인 미적 대상 (aesthetic object)과 미적 경험 (aesthetic experience)을 원거리로 이동시킨다. 디지털 미디어를 기반으로 하는 예술 작품을 통해서, 미적 대상의 문제는 소프트웨어와 상호소통성을 매개로 예술 작품의 비물질성 (non-materiality)이라는 측면을 강조하게 되고, 디지털 미디어의 속성이 단순한 복사 (copying)가 아닌 복제 (cloning)라는 것을 제시하면서



4. Peter Campus, Negative Crossing (Interface), 1974.

5. Daniel Sauter, Light Attack, Boston, 2006

6. Joachim Sauter, De-viewer (Zerseher), 1991-1992 / Giovanni Francesco Caroto, Boy with a Child-Drawing in His Hand 1520, 37 x 29 cm, oil on wood, Museo di Castelvecchio, Verona



7. Wooden Mirror, 1999, 830 square pieces of wood, 830 servo motors, control electronics, video camera, computer, wood frame, 170cm x 203cm x 25cm)

8. Jeffrey Shaw, Viewpoint, 1975

9. MINI 잡지광고, 2008

10. Playing the Rapture, Robert Allen, Antoinette LaFarge, 2008.

전통적인 예술작품의 원본성 (originality)이라는 문제를 아우르게 된다. 특히 디지털 미디어 기반의 다양한 인터페이스를 통하여 관객과 작품의 물리적인 소통을 가능케 함으로서, 인터랙티브 미디어 아트는 기존의 단순한 피드백 (feedback)에서 비약적으로 진보된 광경을 제공한다. 따라서 인터랙티브 미디어 아트에서의 예술 작품은 상호소통성이라는 비물질적 형태로 드러나고, 관객의 물리적 반응이 작품에 반영되는 방법론으로 감상의 일방성을 벗어난다.

인터랙티브 미디어 아트의 상호소통성에는 또 다른 측면의 소통이 발생되는데, 그것은 현실과 가상의 소통이다. 현재에도 빈번히 사용되는 외부 입력 장치와 출력 장치는 웹 캠 (web cam) 과 화면 (screen)이다. 웹 캠으로 감지된 관객의 행동이 소프트웨어에서 처리되어, 최종결과는 화면으로 보여지는 방식이 기본적인 구동형태인데, 관객은 마치 자신이 화면 속의 물체나 형태를 직접 제어하는 것으로 인식하게 된다. 기술적으로는 이것이 컴퓨터와 인간의 상호작용에 있어 치명적인 한계이다. 모든 행동의 결과는 결국 화면, 혹은 HMD (head-mounted display)를 통해서 얻어지므로 현실과 가상은 건널 수 없는 강으로 막혀 있다. 반면, 인터랙티브 미디어 아트라는 예술의 형태에서는, 이러한 단절이 일종의 소통으로 해석되어 흥미로움을 부가시킨다. 화면의 구성요소인 각 픽셀들을 물리적인 나무 판의 기계적 구동으로 전환시킨 다니엘 로진 (Daniel Rozin)의 작업이 반향을 얻었던 이유도 현실이 가상으로 옮겨지고, 이 가상의 이미지가 현실 속의 물성으로 다시 드러나는 소통의 순환관계 때문이다. (그림 7)

현실과 가상의 소통은 현실 속의 우리 몸과 환경, 그리고 과거와 기억, 미래라는 볼 수 없고 만질 수 없는 가상과의 조우를 통하여 이루어진다. 이러한 초기의 시도는 1975년 미리 제작된 영상과 현실에서의 관객을 혼합하는 제프리 쇼 (Jeffrey Shaw)의 〈Viewpoint〉라는 작업에서도 볼 수 있다. (그림 8) 주로 가상현실 (virtual reality)이라고 일컬어지는 다양한 기술들은 증감현실 (augmented reality), 혼합현실 (mixed reality)라는 분야로 연구되고 있다. 증감현실은 인터랙티브 미디어 아트에서 많이 사용되는 기술 중의 하나로, 화면으로 출력되는 이미지를 더욱 실감 있게 보여주는 기술이며 실감현실이라고도 부른다. 특정한 마커 (marker)를 사용하여, 현실에서는 평범한 기호로 보이지만 이것을 컴퓨터와 연결된 웹 캠을 사용하여 화면으로 보면, 삼차원의 물체나 캐릭터가 나타나는 것이 그 전형적인 방법이다. (그림 9) 그래서 이러한 현실과 가상의 결합이라는 점을 강조하여 개발된 일련의 기술들은 혼합현실이라고 불리우기도 한다. 그런데 증감현실을 사용하여 얻어지는 이미지를 보면, 그것들이 현실의 이미지들보다 더 선명하고 두드러진다는 것을 발견하게 된다.⁶ 즉, 이들의 혼합, 중첩은 용이한 과정을 갖지 않는다. 서로 다른 환경, 즉 현실과 모니터라는 이중화된 환경을 하나의 혼합환경으로 출력하는 방법은 아직도 연구가 지속되는 상황이지만, 컴퓨터그래픽스에서 사용하는 맵핑 (mapping) 기술은 현실 속의 물체나 구조물에도 적용되어 혼합현실을 유도하는 방향으로 진행되고 있다. 이러한 시도는 건물의 구조를 계산하여 투영하는 영상과 그 다양한 선들 (edges)을 추출해서 맞추어가는 (registration) 다원적인 기술들에 기반하며, 단순한 모양의 건물이나 구조체, 물체에서 시작하여 복잡하고 장식적인 건축물에도 적용되는 발전을 보이고 있다. 또한 현실 속의 관객이 가상의 구조물과 환경에 포함되어 서로 소통이 가능한 방법들로 발달되고 있다. 이러한 인터랙티브 미디어 아트의 기술들은

그 적용범위가 갤러리나 미술관에 제한되어 있지 않으며, 현재 실험적인 무대미술과도 그 접점을 형성하고 있다. (그림 10)

이러한 현실과 가상의 소통은 현재 수행되는 물체 (혹은 제품)의 디자인에 – 그것이 자동차이건 건축물이건 – 용되는 방법이 기존의 드로잉이 아닌 3D 데이터 기반의 방법론이 사용되기에 더욱 원활해 진다. 예를 들어, 다양한 산업 생산물들은 더 이상 평면적인 도면으로부터 산출되지 않고, 이미 입체적인 자료를 담고 있는 데이터로 디자인되어 실질적인 생산물로 산출된다. 따라서 이미 생산된 자동차나 건축물은 원한다면 그 3D 데이터를 불러들여 재 사용이 가능하다. 즉, 디지털 미디어에 있어 현실과 가상은 이미 현실의 물리적 존재에 대한 가상의 준비물이 데이터로 준비되어 있고, 만들어질 가상과 소통될 환경을 구비하고 있는 상황인 것이다.

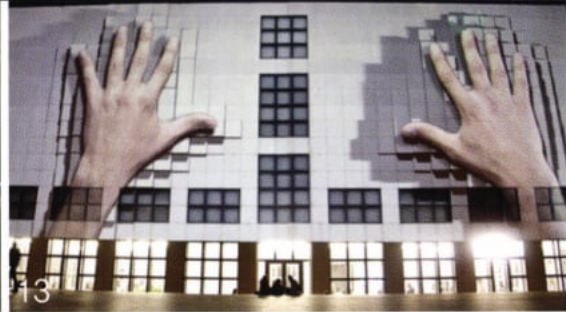
인터랙티브 미디어 아트는 현실과 가상의 소통에 기반을 두고, 조우할 수 없는 두 영역의 다원적인 연결을 모색한다. 반면, 인터페이스를 통한 이 두 영역의 소통에 집중하는 인터랙티브 미디어 아트는 현실에서의 예술 작품의 감상자 (beholder, audience)를 일종의 시스템의 사용자 (user)로 재 정의하면서, 적극적인 예술 작품에로의 개입을 유도한다. 따라서, 이러한 지점에서 미술사적인, 혹은 역사적인 예술 작품의 연결점을 소실하게 되는 결과를 가져오기도 한다. 주로 활동 (action) 중심의 성격을 가져야만 하는 사용자는, 감상과 관조의 의미를 더 이상 갖지 않는 관객이다. 왜냐하면, 인터랙티브 미디어 아트의 요체는 그 활동, 상호소통에 기반을 두기 때문이다. 다양한 기술의 발달이 이 예술 작품들에 의해 촉발되고 발전되는 것이 그 긍정적인 측면인 반면, 일종의 감정적인 향유는 극적으로 전환할 수 있는 성격의 미적 경험이 아니다. 따라서 인터랙티브 미디어 아트를 구성하는 유효한 기술 요소와 미적 대상과 경험이 확장하고 있는 상황에서, 예술매체로서의 그 위상을 담보하고 예술과 생활 (art and life)이라는 경험으로서의 진입을 위해서는 인접 장르와의 교차가 절실한 상황이다.

3. 도시특정적 비디오 아트 (City-Specific Video Art)

장소속성적 (site-generic)이라는 분류를 사용하여 비디오 아트의 확장적인 측면을 적용해 보면, 토니 아우 슬러 (Tony Oursler)가 2000년부터 공공예술 프로젝트를 통하여 시도한 <Influence Machine>이 그 적절한 예로 사용될 수 있을 것이다. (그림 11) 도시의 공원을 대상으로 진행된 작업은 뉴욕의 매디슨 파크 (Madison Park, New York City), 런던의 소호 광장 (Soho Square, London) 등의 대도시의 공원과 광장에 있는 환경, 즉 나무들과 건물을 상영 스크린으로 사용하고, 맨홀의 수증기와 연기를 스크린으로 사용하기도 한다. 이들 작업은 주로 죽은 자들과 이야기할 수 있는 방법에 대한 고찰이라고 할 수 있는데, 그 기반에는 과거의 이야기와 현재의 도시환경을 중첩시키는 방법이 존재한다. 대도시에 존재하는 공원과 광장은 오랜 시간 동안 그 도시의 사람들과 함께 지내온 환경이고, 변모한 도시 건축물에도 그 이전의 오래된 역사와 이야기가 담겨있다. 따라서 이러한 도시환경에 대한 장소속성적 비디오 아트는 ‘도시특정적 비디오 아트 (City-Specific Video Art)’라는 구체적인 분류를 가질 수 있다.



11. Tony Oursler, The Influence Machine, mixed media, Target Art in the Park, October 19 – 31, 2000, Madison Square Park, New York / Soho Square, London, November, 2000.



아우슬러의 경우에는 내용 (비디오 아트)을 도시환경에 단순히 투영하여 이미지를 형성하는 방법을 사용하는데, 이러한 작업방법에는 몇 가지 기술적 한계를 가지게 된다. 우선, 다양한 환경에 영상을 투영하기 위해서는 소위, 해상도와 초점의 문제인 이미지의 명료함에 대한 부분을 포기해야 한다. 물론, 아우슬러는 이 문제를 죽은 자와의 대화라는 주제로 해결하고 있지만, 도시의 다원적인 주제를 내부화하기 위해서는 인터랙티브 미디어 아트에서 사용하는 기술적인 요소들과의 교차가 요구된다. 왜냐하면, 도시에 있는 건축물을 비롯한 환경의 구성물들은 더 이상 주어진, 이미 건설된 구조물로만 기능하지 않기 때문이다. “21세기의 ... 건축물은 더 이상 부피와 공간, 빛이라는 독립된 매체로 이해될 수 없고, 글로벌 네트워크를 통한 소리, 텍스트, 그림, 디지털 정보의 상호 연결된 흐름을 추출하고 조우시키기 위한 건설된 마당으로 기능한다”라는 윌리엄 미첼 (William J. Mitchell)의 설명은, 현대 도시환경의 상황과 변화된 기능을 역설하기에 타당해 보이며, 디지털 미디어 기술의 개입이 요구되는 이유를 제시하기에 적절하다.⁷

최근 서울시립미술관에서 시도했던〈Light Wall〉은 역사적인 형태를 간직하고 있는 미술관 건물에 비디오와 애니메이션을 투영한 작업으로, 기존의 형태를 3D 데이터로 제작, 사용하여 영상과의 접점을 완벽하게 만들어가는 기술을 사용한다.⁸ (그림 12) 2002년 미술관으로 변화하기 전에 법원으로 기능하던 건축물의 전면 (façade)는 단순한 형태가 아니고, 다양한 장식을 동반한 창문과 입구로 구성되어 있다. 이러한 구조물에 단순히 영상을 투영하면, 돌출된 부분과 함몰된 부분으로 인해 분간이 가능한 가시적인 영상을 볼 수 없다. 그래서 건물의 구조를 가용성이 있는 3D 데이터 정보를 가진 가상의 구조로 변환하고, 이를 기반으로 투영될 영상의 겹침과 중첩을 미리 계산 함으로서 이 계산들을 연산하고 투영할 수 있는 소프트웨어를 개발하게 된다. 다행히도 현재의 3D 애니메이션 생산 방법은 다양한 소프트웨어의 개발로 인해 연산할 소프트웨어와 연동될 수 있는 요소들을 충분히 가지고 있다. 결과로 얻어진 이 프로젝트는 현실 속의 건축물에 있는 다양한 건축적 요소들을 사용하여 상영되는 애니메이션을 원활하게 구동시킨다.

이러한 방법은 최근 국외의 도시축전 (city festival)에서 사용되기 시작한 것으로서, 도시의 거대한 건축물이나 역사적으로 의미 있는 구조물에 영상을 투영하여 건축물과 일종의 호흡을 형성하는 시도이다.⁹ (그림 13) 최근의 많은 세계적인 도시들이 진행하는 이러한 프로젝트들은 변화하는 도시에 대한 역사성과 정체성의 확보를 지향하고 있으며, 이러한 지향에 있어 문화자본 (culture capital)이라는 예술적인 방향성은 강한 의도로 기능한다. 많은 사람과 자본이 모이고, 산업이 발달하고 거대하게 팽창하는 도시의 면모는 더 이상 그 기능적인 성격만을 주지하지 않는다. 도리어 도시 당국이나 정부는 그 환경에 거주하고 생활하는 도시인의 문화가 그 도시의 잠재력을 배양하는 기반임을 주지하고 있다. 따라서, 도시특정적 프로젝트는 그 구성과 환경에 대한 각인, 문화적 정체성의 확립을 지향하는 전략으로서, 문화자본의 거대한 버팀목으로 자리하고 있다.

도시특정적 비디오 아트에 있어서, 도시환경은 바로 영상이 투영되는 스크린이며 공간이다. 또한 도시특정적 비디오 아트는 도시라는 주제를 가지고, 도시에 대한 다원적인 해석과 다양한 이야기를 보여주는 방법을 가진다. 시각적인 표현에 있어, 비디오 아트가 가질 수 있는 시공간적 성격을 기

12. Light Wall, Seoul Museum of Art, 2009

13. Urban Screen, Daniel Rossa, Jonas Wiese, 555 Kubik, 2009, Hamburg Kunststhal.

반으로 분류가 가능하다면, 우선 과거-현재-미래라는 선형적인 분류에서 그 시작점을 찾을 수 있을 것이다. 첫째, 과거와 현재의 관계성이 현실의 도시환경과 비디오 영상의 조우를 통하여 드러날 수 있다. 급격한 도시의 발달은 과거의 면모를 변화시키는 가장 큰 요인이고 역사를 담고 있으며 망각 속으로 그 역사를 밀어내는 커다란 힘으로 기능한다. 따라서, 도시특정적 비디오 아트는 과거와 현재를 공존시키고, 지나간 역사와 기억을 부활시키는 주제로 접근이 가능하다. 둘째, 현재와 아직 도래하지 않은 미래의 공간과 시간이 중첩될 수 있다. 발달하는 도시의 방향과 꿈꾸는 미래의 모습, 혹은 비평적인 시각 등은 다양한 목소리로 제시될 수 있다. 이러한 주제들은 공공의 영역 (public sphere)에 개별화된 시각을 투영할 수 있는 기회이며, 다성성 (polyphony)을 모색하고 가능한 문제점에 대한 탐색도 가능하다.

도시환경의 재구성이라는 측면에서도 도시특정적 비디오 아트의 기능은 가능하다. 인터랙티브 미디어 아트를 통해서 그 활용성이 배가된 디지털 미디어기술들은 미술관과 갤러리에서 벗어난 비디오 아트의 확장된 공간성을 담보하면서, 도시환경의 다차원적인 변환을 유도할 수 있다. 특히 디지털 미디어기술과 비디오 아트의 조우는 기존의 인터랙티브 미디어 아트가 가지는 미적 경험의 급격한 이동을 보완할 수 있는 방법이면서, 비디오 아트의 시공간적 한계를 극복할 수 있는 유용한 기회이다. 따라서 첫째, 도시특정적 비디오 아트는 현실의 도시환경에 대한 의미를 재생산할 수 있는 기능을 가진다. 도시환경과 인간의 삶의 관계는 종속적인 관계로 보이지만 실상은 그 반대라는 것을 우리는 알고 있다. 주체와 대상에 대한 인식은 결국 주체의 자각에 기인할 수 있다. 그래서, 둘째, 도시특정적 비디오 아트는 현대 도시환경의 의미 구성에 대한 개인의 참여 기회를 제공할 수 있다. 디지털 미디어기반의 다양한 기술들은 제공되는 영상에 관객이 속하거나, 제어를 할 수 있는 기능을 제공할 수 있다. 이것은 단순한 작품에의 참여나 상호소통성에 국한되지 않으며, 도시환경의 구성에 대한 책임과 자각을 각인시킬 수 있다.

숨쉬는 도시는 지속적인 변화를 그 특성으로 갖는다. 이러한 변화의 특성은 현대 예술이 가지고 있는 변화의 특성과 결코 무관하지 않다. 컴퓨터의 발명에서 기인한 미디어 아트의 급속한 변화가 예술 작품에 대한 경험을 이동시키고 있음은 분명하다. 그러나 이것이 모든 관객과 인간의 미적 경험에 대한 전반적인 이동을 의미하지는 않는다. 왜냐하면, 도시의 변화처럼, 그 경험의 변화는 삶의 경험의 변화와 속도를 같이 하기 때문이다. 과학적, 기술적 긍정주의, 혹은 일시적인 급속 발전의 상황으로 인해, 현재의 미디어 아트는 인터랙티브 미디어아트라는 최신 기술 기반의 예술작품으로 진행 중에 있고, 다른 한편으로, 전통적인 예술작품의 대상성, 경험과의 결별과 연계를 지속하는 비디오 아트의 진행이 있다면, 변화라는 공통적인 시선 상에서 그 병렬적인 진행을 교차시킬 필요가 있다. 아마도 도시특정적 비디오아트는 매체적인 발달의 방향과 미적 경험의 속도를 도시라는 공간과 시간의 영역에서 제어하여 운행할 수 있는 하나의 방법론이 될 수 있을 것이다.

Notes

1. Yvonne Spielmann, "Intermedia in Electronic Images," *LEONARDO*, Vol. 34, 2001, No. 1, pp. 55-61.
2. 사용된 기술은 세밀한 수막의 형성, 고속촬영, 고화질촬영 등 촬영 상의 문제를 해결하는 것들이다.
3. Shimon Attie, *The Writing on the Wall*(1991-1993), *The History of Another*(2001-2002).
4. http://danielsauter.com/display.php?project_id=20
5. Christopher B. Balme, "Audio Theatre: The Mediatization of Theatrical Space," *Intermediality in Theatre and Performance* (Amsterdam; New York: Rodopi, 2007) 122.
6. 1993년 개봉했던 스티븐 스필버그 (Stephen Spielberg)의 영화, 쥐라기 공원 (Jurassic Park)에서 가상으로 그려진 공룡들은 그 이미지가 너무 선명하고 두드러져, 결국 실사 영상과 혼합될 때에는 그 선명도를 떨어뜨리는 작업에 많은 시간을 할애하여야만 했다.
7. William J. Mitchell, *Placing Words: Symbols, Space, and the City* (Cambridge, MA; London: MIT P, 2005) 18-19.
8. 이 프로젝트는 서울시립미술관에서 기획하여, 설치작가 MIOON의 영상작업과 미디어아트 그룹인 PERFORMATIVE의 기술 개발로 실현되었다. ISEA 2009, Belfast에서 관련된 기술을 PERFORMATIVE가 발표한 바 있다.
9. 아마도, 이러한 도시축전은 1893년 Chicago의 Midway Plaisance에서 개최된 World's Columbian Exposition에서 기인될 것이며, 오락 위주의 놀이동산과도 긴밀하게 연관되어 있다. 이것은 도시의 다양한 산업을 창출하는 방법이었을 뿐만 아니라, 도시인의 생활에 대한 적극적인 배려와도 연관되어 있다. 이러한 도시축전과는 달리 공공미술 (Public art)는 예술가와 예술산업과의 연계라는 측면을 강조하여 진행되었다는 의견도 있다. Malcolm Miles, *Art, Space and the City: Public Art and Urban Futures* (New York: Routledge, 1997) 104-131.

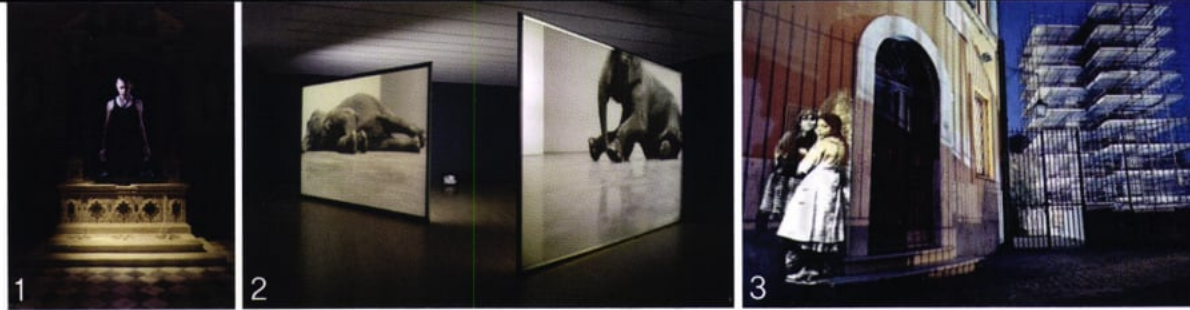
Juxtaposition & Intersection: City-Specific Video Art

Joonsung Yoon, Ph.D.

The most prominent characteristic in the current media art work is computer-based, in fact, digital media-based interactivity. Interactivity is discussed conventionally in terms of traditional notations on the artwork and the viewer's (or the beholder's) appreciation. Thus, passive way of watching TV is related to video art, while media art as the opponent is pronounced based on its interactivity. Simply put, video art is the representative of mechanical representation of the image including photography and film, but the status of video art cannot be easily found out today in media art, and video art seems to look for its autonomous aesthetics.

The shifting context is just one of problems in the discussion of the image. For example, there are discussions that the emergence of digital image has made the status of analogue image vague, and that the image is moving toward a new status. Those notations, however, mean that the problem of the order in the artwork and its interpretation is somewhat solved and overcome by the influx of digital technology. The formalism's framework of art history and art theory in the art making and the interpretation has already begun to be dismembered, uncovering the open way of communication that the art work comes first, then the interpretation follows. It also means and requires new interpretations and discussions on the current video art work which is stepping into a new form beyond the conventional representation.

The current video art work reveals various experiments over the previous space such as the monitor and the projector in art museums and galleries. Experiments beyond the conventional space mostly use the city environment such as the advertising board of the large screen, the inside and outside of specific buildings. Trying to breathe with the city environment, those experiments converge and mix the present, the past and the future of the city rather than illuminate the simple image. In the process of the experiment, digital media technology validates its function, and video art internalizes elements of interactive media art. That is, the art historical site-specific aspect of video art installation and the media aesthetic aspect of interactive media art are juxtaposed in their proceeding and expansion, and they are intersected at the point of tradition, history, future, space, the real and reality through new experiments.



1. Site-Specific Video Art

Ocean Without a Shore is video art work by Bill Viola. In San Gallo, a 15th century chapel for the 52nd Venice Biennale in 2007, three video artworks are installed on three existing stone altars as recesses for video screens. Each work shows that dust covered human figure passes through a sheet of cascading water, and appears as clear image. (Fig. 1) The space was introduced by the curator, and then, Viola designed the artwork. The altar piece is prepared as a sacred place in the church, and many of them were built for memorizing the province's powerful family members, dead people. Thus, the threshold between life and death or as the artist has stated, 'the presence of the dead in our lives' is conformed to the space's specific use and purpose. It would be a clear example of site-specific installation that directly incorporates the church's internal architecture.

The expansion of space in video art can be explained by the way of projection in Anna Gaskell's and Douglas Gordon's works. (Fig. 2) Previous works of Wolf Vostell's and Namjune Paik's monitor-based installation could be pronounced, but the restricted actual size of screen in the monitor and its way of installation would be problematic in the division of a space, the shift of projecting direction and the variability of the screen size, when we talk about the active use of a space. The expansion of video art into the space shares the escape from the monitor with the emergence of video projector. The large LCD monitor solves problems of the projector that the viewer's shadow is unnecessarily included in the space, while the shadow becomes one of element in video artworks using projectors.

The spatial expansion of video art could be initiated by the influx of projecting technology, but its meaning is in the confrontation of a video artwork and a specific space. Before the video projector, there was an influential machine, slide projector. Shimon Attie's projects from 1991 to 2002 are the superimposition of old photographs and their original sites of today. (Fig. 3) Attie collected old photographs in the early and mid 20th century that are Berlin's pre-Holocaust photographs of the neighborhood's Jewish residents and shops, and historical photographs of Roman Jews. He transformed those photographs into positive slides, and then, projected in Berlin's former Jewish quarter, the Scheunenviertel neighborhood, and onto Rome's ruins and excavation sites. Finally, Attie takes photographs of the projecting scene. The superimposition of old photographs and contemporary city is not so smooth, but

1. Bill Viola, Ocean Without a Shore, 2007, Video/sound installation, Color High-Definition video triptych, two 65" plasma screens, one 103" screen mounted vertically, six loud-speakers (three pairs stereo sound)

2. Douglas Gordon Play Dead: Real Time 2003 Courtesy National Gallery of Canada ©Douglas Gordon / photo © NGC

3. On Via della Tribuna di Campitelli, On Location Slide Projection, Rome, Italy, 2002

the site-specificity of those photographs amplifies the meaning, crossing over the long distance of time, and expanding the problem of image and space. On the contrary to photographic project, video art has to confront a problem of temporality in a space.

The problem of temporal space has been practiced diversely by video artists, and evolved by the real time projection that discards the process of shooting, editing and playing. The surveillance camera system is used to include the viewer in the artwork, and it transforms the temporal space into the private and individual space. Peter Campus's *Negative Crossing (Interface)*, 1974 would be the reconstruction of a space that transforms the installed artwork into a kind of interface. (Fig. 4) In the artwork, Campus shifts a gallery space into a personal space, overcoming the problem of temporality in video projection.

To confirm the secure relationship between video art and the space, a buffering room for exchanging meanings with a specific space is needed besides the problem of temporality. While Viola's work in the chapel produces a surplus value of exchanging meanings because of its enclosed indoor space, video art works in open spaces like city require additive elements to exchange meanings with the environment except for the use of advertising boards or screen. Some of the expanded video art works reveal a further expansion using performance and transformed images. Daniel Sauter's *Light Attack* (2004-2006) is a moving video projection, in which animated virtual character is projected on the street from a moving car. (Fig. 5) This work was performed in big cities such as Los Angeles, Florence, Hong Kong, Seoul, Mexico City and Boston investigating contemporary city environment and considering the artist's expression, communication with the public and strategies for distributing artworks. This kind of experiments blurs the attached point between conventional video art and its actual image, and shifts the video art into the wider area of moving image that enables video art to include most moving images.

It might be a problem that one animation in various cities is not suitable for the term, site-specific. Thus, some artists and scholars suggest 'site-generic' as a sub-category of site-specific. That is, if the property of spaces is same or similar like any city, any train station or any museum, the artwork in these spaces can be said site-specific as a larger category. Site-generic artworks have been experimented by sound artist and performing artists in the name of urban theatre. Site-generic artwork has a possibility to get more detailed categories and to form a clear genre.



4, Peter Campus, *Negative Crossing (Interface)*, 1974.

5, Daniel Sauter, *Light Attack*, Boston, 2006

2. Interactive Media Art

Digital media technology of media art goes with the process of thematic and technical shift in video art. Before media art in the name of computer art, digital art, net art and interactive art, there was electronic art. Video art must be the first media art in the name of electronic art, but today, interactive media art efficiently and prominently utilizes techniques from various computer based technologies and their rapid development.

Joachim Sauter's *De-viewer* (1991-1992) is an interactive media art work that shows 16th century painting of Giovanni Francesco Caroto. (Fig. 6) The painting in the frame looks like a real painting, but it is a monitor in the frame. When the viewer approaches the work and looks at it, the work is gradually damaged by the viewer's eye movement. Behind the work, a camera is hidden that traces the viewer's eye movement.

Interactive media art moves traditional aesthetic object and aesthetic experience far away visualizing traditional concept of art as internal interaction or making the interaction of meaning tangible. Through digital media based artworks, the problem of aesthetic object pronounces non-materiality of the artwork using software and interactivity, and provokes problems related to originality of traditional artwork providing characteristics of digital media as cloning not as copying. Interactive media art allows the interaction between the viewer and the artwork using various digital media based interface, and shows a scene highly jumped from the previous simple feedback. The artwork in interactive media art is revealed as non-material interactivity, and transcends passive appreciation absorbing the viewer's physical response into the work.

There is another aspect of interaction in the interactivity of interactive media art. That is the interaction between reality and the virtual. Most input and output devices in this kind of artworks are web cam and screen. Web cam captures the viewer's action, software processes the captured image, and finally the processed image is displayed in the screen. The viewer feels as if she/he controls objects or forms them in the screen. Technically, it is a weak point or a limitation in the interaction between computer and human. Every result from the action can be acquired through the screen or HMD (head-mounted display), and reality and the virtual are blocked each other like a river that cannot be crossed over. On the contrary, such kind of blocking



6. Joachim Sauter, *De-viewer* (Zerseeher), 1991–1992 / Giovanni Francesco Caroto, *Boy with a Child-Drawing in His Hand* 1520, 37 x 29 cm, oil on wood, Museo di Castelvecchio, Verona

7. *Wooden Mirror*, 1999, 830 square pieces of wood, 830 servo motors, control electronics, video camera, computer, wood frame, 170cm x 203cm x 25cm)

8. Jeffrey Shaw, *Viewpoint*, 1975

9. MINI AD, 2008



is interpreted as a venue for the interaction, and improves zests in interactive media art. Daniel Rozin's *Wooden Mirror* (1999) transforms the pixels in the screen into mechanically moving wood panels. (Fig. 7) It has been popular because of the circulation of interaction that reality is moved to the virtual, and then, the virtual image is revealed in physical reality again.

The interaction between reality and the virtual is possible in the confrontation of our body and the environment in reality, and the invisible or intangible virtual such as the past, memory and future. In 1975, Jeffrey Shaw made *Viewpoint* that mixed previously produced video image and the viewers in reality, that is, to overlap reality and the virtual. (Fig. 8) Virtual reality is usually researched as Augmented Reality (AR) and Mixed Reality (MR). Augmented reality is frequently used technology in interactive media art due to the high image quality and 3D feature in the screen. Specific marker is typically used for transforming ordinary symbols in reality into 3D characters or objects in the screen using web cam. (Fig. 9) Emphasizing the combination of reality and the virtual, it is also called mixed reality. In the screen, produced images using augmented reality are, however, more clear and sharp than images in reality. It means that the process of combining reality and the virtual is not so easy. On the one hand, practices for producing those different environments of reality and the virtual within the one mixed environment are in progress. On the other hand, mapping technology for computer graphics is applied to objects and buildings in reality. This technology is based on edge extraction technique to calculate lines of a building, and registration technique to seam image and actual building. From a simple figured buildings and structures to complicating and decorative buildings, this attempt goes on. Furthermore, the viewer in reality can be included in the virtual structure and environment, interacting with them. (Fig. 10) The application of interactive media art technology is not confined to galleries or museums, but is also applied to experimental performing arts and theatre.

Current 3D design is done by 3D data-based methods rather than hand drawing, and it makes the interaction between reality and the virtual smooth. For example, various industrial products are designed and produced from 3D design software that includes 3D information. Thus, if we want, 3D information of actual cars or buildings can be retrieved and reusable. Reality and the virtual in digital media are already prepared as a form of data about those physical presences, and already have the virtual to be made and real environment to be interacted.



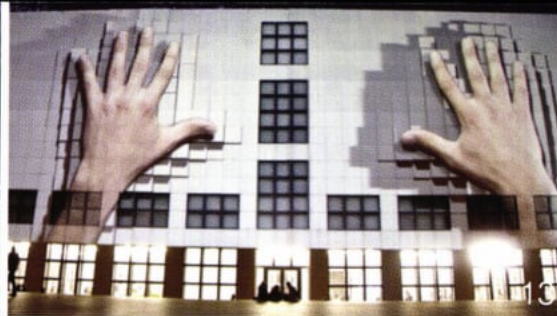
Interactive media art is based on the interaction of reality and the virtual, and is looking for multilateral connection of those two separated areas. On the other hand, interactive media art that focuses on the interaction of those two areas through interface redefines the viewer (audience, beholder) of the artwork as the user of a system, and induces the viewer's active intervention in the artwork. Therefore, there is a chance to lose a connection point of the artwork which is art historical or historical. The action-based user does not have meaning in appreciation and contemplation anymore, because the major element of interactive media art is based on the action of interaction. While it is encouraging that development of various technologies is stimulated by the interactive media art work, emotional enjoyment is not a kind of rapidly changing experience. Functional technological elements, and expanding aesthetic object and experience in interactive media art need to intersect with coherent art genres for entering art and life as the experience, and for confirming the status as an art medium.

3. City-Specific Video Art

When the expansion of video art is discussed using site-generic category, Tony Oursler's public art project would be a suitable example. *Influence Machine* (2000-) has been shown at parks in big cities, including Madison Park in New York and Soho Square in London. (Fig. 11) Trees and buildings, sometimes vapor and smoke are used for the projection screen. This artwork is an investigation of the way to talk with the dead, and Oursler uses a way of overlapping the past stories and the current city environment. Parks and squares in big cities are environments that have lived for a long time with the city people, and also transformed city buildings have their own old stories and histories. Such site-generic video art works can be categorized as 'City-Specific Video Art.'

Oursler simply projects video artworks onto the city environment, but this simple method has technical restrictions that have to give up the clear image such as resolution and focusing because of various projecting screens. Oursler solved the problem using the subject matter, the dialogue with the dead. To internalize the city's diverse subject, video art should be intersect with technological elements in interactive media art. The main reason is that a city's structures and environments are not only working as their own functions. William J. Mitchell states, "The twenty-first cen-

11. Tony Oursler, *The Influence Machine*, mixed media, Target Art in the Park, October 19 – 31, 2000, Madison Square Park, New York / Soho Square, London, November, 2000.



tury city ... architecture no longer can (if it ever could) be understood as an autonomous medium of mass, space and light, but now serves as the constructed ground for encountering and extracting meaning from cross-connected flows of aural, textual, and graphic and digital information through global networks." His assertion sounds understandable for contemporary city environment and its transformed functions, and is suitable for suggesting the intervention of digital media technology.

Recent project of Seoul Museum of Art is 3D architectural projection, Light Wall (2009). (Fig. 12) On the façade of over 100 year old building, 3D animated art work is projected calculating and using the complicating contour as a part of 3D artwork. The decorative façade is not suitable for a usual projection, but the project pronounces loudly the traditional façade using digital-based registration and mapping technologies. This project does not tone down the physical specificities for the virtual image, but makes reality intermix with the virtual. The artwork uses the building structure in depth, by using actual windows, gates, walls and pillars as the background.

This kind of methods has recently been used in many city festivals, and they want to form a contemporary relationship with city's big buildings or historically meaningful structures. These world class cities' projects try to confirm their historical traditions and identities, and the major driving force is the artistic directivity as culture capital. (Fig. 13) Contemporary city's countenance that gathers many people and capitals with development of industry and expands into mega size is no more functional. The city and the government pay attention to its culture of the citizen who dwells, works and lives as the fundamental resource. Therefore, city-specific project can be the fulcrum of culture capital as the strategy to confirm the cultural identity and to recognize a city's compound and environment.

In city-specific video art, the city environment is the very screen and space for the video art. Also city-specific video art has the subject matter of the city and multilateral interpretation and stories of the city. In the term of visual expression, if a category can be found out based on the characteristic of time and space of video art, it can be the linear categorization of the past-the present-the future. First, the relationship between the past and the present can be revealed in the confrontation of the current city environment and video art. Rapid development of the city changes the past city looks easily, while it still contains the history, but push the history into the oblivion. Here, city-specific video art makes the past and the present coexist, resurrecting passed histories and memories. Second, the superimposition of the present

12. Light Wall, Seoul Museum of Art, 2009

13. Urban Screen, Daniel Rossa, Jonas Wiese, 555 Kubik, 2009, Hamburg Kunsthalle.

and the upcoming future's time and space can be the subject matter in city-specific video art. This subject matter provides opportunities for reflecting individual visions on the public sphere, considering the polyphony and possible future problems.

In the aspect of reconstructing city environment, city-specific video art can work too. Digital media technology that has been doubled in its use confirms the expanded spatiality of video art beyond museums and galleries, and can provokes multi-dimensional transformation of the city environment. In particular, the confrontation of digital media technology and video art is not only a way of compensating the rapid shift in aesthetic experience of interactive media art, but also an opportunity to overcome the limitation of time and space in video art. First, city-specific video art has a role of re-manufacturing meanings of the present city environment. The relationship of the human life to the city environment seems to be subordinated, but we know that it is reversed in fact. The understanding of the subject and the object is dependent on the subject's recognition. Thus, second, city-specific video art can provide participating opportunities for the individual to compose the meaning of the city. Digital media technologies enable the viewer to be included or to control the provided images. It is not confined to simple participation in the art making or interaction with the artwork, but reinforce the perception of responsibility and self awareness on the composition of the city environment.

A breathing city is prominent in its continuous changes, and the characteristic of changes is closely related to the change in contemporary art. It is quite sure that the rapid change of media art based on the computer shifts our experience of the artwork. It, however, does not mean that all of viewers and their experiences are moved as well, because the shift of experience goes with the changing speed of life experience. In the background of scientific (or technological) optimism, or temporarily rapid developing condition, current media proceeds to interactive media art based on the leading edged technology, on the one hand. On the other hand, video art keeps connecting to and parting from the traditional aesthetic object and experience. These two juxtaposed lines should be intersected at a shared view of change. City-specific video art might be a crucial methodology to control and drive the direction of media development and the speed of aesthetic experience in a city as time and space.

Notes

1. Yvonne Spielmann, "Intermedia in Electronic Images," *LEONARDO*, Vol. 34, 2001, No. 1, pp. 55-61.
2. Shimon Attie, *The Writing on the Wall* (1991-1993), *The History of Another* (2001-2002).
3. http://danielsauter.com/display.php?project_id=20
4. Christopher B. Balme, "Audio Theatre: The Mediatization of Theatrical Space," *Intermediality in Theatre and Performance* (Amsterdam; New York: Rodopi, 2007) 122.
5. William J. Mitchell, *Placing Words: Symbols, Space, and the City* (Cambridge, MA; London: MIT P, 2005) 18-19
6. This project was sponsored by Seoul Museum of Art, and the artwork was designed by MIOON. The realization was done by the collaborative working group PERFORMATIVE, of which the authors are members.

한국 미술계에서 대 여섯 개의 비엔날레 가운데 최소한 3개의 비엔날레가 주류를 이루고 있을 때 2000년 이후, 미디어_시티 서울은 서울시의 비엔날레로써 자리매김을 하고 있습니다: 1995년에 시작된 광주비엔날레는 내년이면 제 7회를 맞이하게 됩니다. 부산비엔날레는 1981년 부산지역작가들이 자신들의 작품과 그들의 동아시아 동료작가들의 작품을 선보이기 위한 일종의 쇼케이스로서 출발하여 2000년에 이르러서는 국제적인 비엔날레로 거듭났습니다. 그 이외에도 2005년, 안양 공공 예술 프로젝트 (Anyang Public Art Project)는 서울의 위성도시 내에 공공미술 작품들을 상설적으로 컬렉션 시켜나가면서 매회 마다 점차로 한 단계씩 성장시켜 나가려는 의도로 제안되었습니다. 이는 매 10년마다 열리는 독일 문스터 프로젝트와 비슷하게 비교 할 수 있겠습니다. 이천시는 2001년부터 도자비엔날레를 주최해오고 있으며 광주시는 디자인 관련 비엔날레도 개최하고 있습니다.

본론으로 들어가기에 앞서, 먼저 본 행사의 명칭에 관한 말씀을 간단히 드리고자 합니다. 저는 “미디어_시티 서울” 이라는 행사 명이 “서울국제미디어아트비엔날레” 로 바뀌고 있다고 들었습니다. “미디어_시티 서울” 이라는 이름은 “국제적” 이라든가 비엔날레 또는 트리엔날레와 같은 진부한 단어들 없이 꽤나 직설적이면서도 상당히 세련됐었습니다. (그래서) 다른 공식 명으로 바뀐다면 매우 큰 아쉬움이 있습니다. “미디어_시티 서울” 은 이 행사가 메가시티 (거대도시)와 고도의 기술 (하이-테크놀로지), 이 모두를 아우르고 있음을 완벽하게 반영하는 이름이기 때문입니다.

대한민국의 많은 여타 도시들도 비엔날레를 개최하고 싶어합니다. 이는 다른 국가들과 비교할 때 매우 유별나고도 독특한 상황입니다. 반대로, 리옹비엔날레 - 프랑스 유일의 메이저 비엔날레 - 는 두 달 전 10회를 맞은 20년이나 된 비엔날레임에도 불구하고 여전히 존재 여부에 관해 망설이며 논쟁거리가 되고 있습니다. 여기 우리는 “미디어_시티 서울” 이 있습니다. 서울은 대한민국의 수도이자 한국 하면 국제적으로도 알아주는 힘 - 바로 미디어 기술과 디지털 세계 - 의 창출을 다루고 있기 때문에, 미디어_시티 서울이 한국 최고의 비엔날레로 꼽히지 않는 이유는 아무리 생각해봐도 여전히 모호한 부분입니다. 미디어, 아트 그리고 비엔날레 이 모두를 아우르는 이상적인 장소로서 서울 만한 곳도 없겠습니다. 따라서 왜 서울의 이 비엔날레가 대한민국에서 가장 중요한 비엔날레로서 자리매김되지 못했는지 그리고 선두자리에 서기 위해서는 어떻게 개선될 수 있을지 등에 대해서 고민할 가치가 있는 것 입니다.

한국에서 기술 (테크놀로지) 하면 곧바로 다양한 기술제품들을 제작하고 핸드폰, LCD 스크린, 전자광고판, 인터넷 네트워킹 등으로 특화되는 한국인 소유의 다국적 기업 “재벌” 이란 단어를 떠올리게 됩니다. 이 기업들이 공통적으로 가지고 있는 것은 높은 수준의 혁신성과 적극적인 국제 마케팅 전략입니다. 과연 미술이 이처럼 이리 저리 밀려다니는 기술의 영역에서 있을 만한 자리 있을까요? 미술이 더 높은 이상을 끌어오기 위하여 기술에 도전한다는 것이 가능할까요? 미술은 끊임없이 그

미술의 동시대적 문맥 (상황)에 적응하고 받아들이며 완전히 적응하고 나면 동시에 이러한 미술의 정당성에 대한 의심을 하게 됩니다. 바로 이러한 모순이 미술을 매우 강력하게 만드는 것이기도 합니다.

예술가는 성숙하지 못한 아이들 같기도 하고 동시에 한기지만 파고드는 전문적인 샌님들 이기도 하지요: 그들은 새로운 세상의 명백한 통찰력을 만들어 나가기 위하여 혼동을 도입합니다. 그럼에도 불구하고 예술가는 그들 시대의 문화와 과학 기술을 탐구하는 항상 선두에 자리하고 있습니다. 하지만 새로운 기술에 대한 이러한 탐구가 언제나 성공적인 창의성이지 만은 않습니다. 저는 저의 할머니가 했어도 더 잘했을 것 같은 형편없는 비디오 작품들을 많이 보아 왔습니다. (이제는) 우울한 영어 음성의 당혹스런 나레이션은 그만 보고 싶습니다. 최악의 미디어라 하면, 우체국이 예술의 전파 장소로 쓰였던 70년대 초반의 우편미술의 경우를 떠올리게 합니다. 작은 드로잉이나 봉투 위에 작은 글자들을 새겨서 세계곳곳에 목록에 등록된 쿨한 친구들에게 보내는 것이 유행한 때였습니다. 그리고 이것은 탈중심성향으로 국제 미술계에 포함되는 방법이기도 했습니다. 저렴하고 부서지기 쉬운, 또한 언급되어야 할 것은, 대부분 작품성이 약했지만 이런 성향의 저급기술의 우편미술이 꽤나 오랜 동안 지속되었습니다.

비디오 작업으로는 백남준이 처음으로 소니 1/2인치 비디오 포타팩기를 사용한 - 1967년까지는 아직 상업화 되기도 전으로 - 1965년 가을부터 존재하고 있는데 당시 뉴욕을 방문중인 교황 폴 4세의 행진을 촬영하여, 같은 날 이 영상이 그리니치 빌리지의 카페에서 방영되었습니다. 이것은 간편한 휴대용의 전자제품으로 TV 화면에는 흑백으로 보여졌습니다. 그 이후, 비디오 미술은 지속적으로 발전하여 해체주의자의 과정에 좋은 탐구 수단으로써 쓰였는데, 실례로 피에르 위그의 1995년 작품 <REMAKE 개조>나 2000년 작품 The Third Memory 제3의 기억과 함께 절정에 이르나, 70년대 이후 형편없는 수준의 작품들도 무수히 제작되고 있었습니다.

미디어 시티 서울 은 2000년 첫 회 이후 다양한 성공과 좌절을 겪어왔지만 결론적으로는 한국의 주요 비엔날레로 자리잡지는 못하였습니다. 스페인의 발렌시아 (2005년)와 한국의 안양 공공 예술 프로젝트 (2007년)등 두 국제 비엔날레와 그 외 다양한 국제전시에 참여해 봤던 경험자로서는 이러한 행사들의 틀에 짜여진 구조가 주는 장애요소와 구조의 무거움을 경험하게 되었습니다. 이러한 구조는 창의성을 이끌어내는 데 방해되는 한계이자, 또 결정권에 대한 책임을 회피하는 방법이 될 수도 있습니다. 저는 예술이란 다를 수도 있으며, 국가주의와 편협한 사고에서 탈피하여, 대신에 세계를 향한 진정으로 자유를 만끽하며 열린 세계로 가는 방법으로 유용하게 쓰일 수 있다고 생각합니다.

테크놀로지 (기술)는 서울 곳곳에 있고 당신의 머리 위쪽에 있는 건물의 정면에도 거대한 전광판이 걸려있습니다. 50층 고층건물만큼이나 크게 남녀의 얼굴을 크게 비춘 전광판은 우리의 스케일 (규모)에 대한 상식을 바꿉니다. 이러한 스크린들은 대낮에도 잘 보일 만큼 밝아야 하기 때문에 도시의 조명도 바뀌었습니다. 멀리서 보더라도 평면 TV를 보는 것처럼 보게 되는 것입니다. 자명하게 바로 이것들이 미디어 시티를 위해 쓰여질 장소입니다. DI 스크린들은 비엔날레 출품작들을 방영하기 위한 확실한 디스플레이 장치이고 미디어시티서울의 첫 회 때도 사용되었습니다. 하지만 스크린 사용료 때문에 비엔날레 작품은 하루에 단 1분 남짓만 상영하는 것에 그쳐야 했습니다. 이처럼 짧은 돌발 상영은 작품들을 많은 사람들에게 노출시키기에는 역부족했고 결국 비엔날레는 스크린을 통해 작품들이 많

은 사람들에게 다가갈 수 있도록 하고자 하는 목적을 이루는데 실패했습니다.

그럼, 정확하게 이 비엔날레란 무엇일까요? 어떤 사람들은 전기, 전자 미술 전시라고 때로는 미디어 아트 전시회로 불려지고 있습니다. 그러나 너무 당연히 이러한 프로젝트의 핵심이 되는 디지털 용어는 결코 사용되지 않았습니다. 그리고 가상성 역시 쓰이지 않았습니다. - 실제 물리적 공간을 잇고 미래의 진정한 가상 세계로 돌진. 별들을 향해 방송으로 보내지는 그러한 가상 세계로 갑시다. 쉽게 사용 가능한 하고 상상 할 수 있는 많은 도구 (수단) 들이 있습니다:

- 도시 한 가운데서 광고로 이용되는 전광판 (거대한 크기의 스크린)
- 디지털 네트워크
- 비엔날레의 창작품 이미지를 받아볼 수 있는 디지털 핸드폰
- 세계 곳곳의 창작활동을 하는 파트너들을 연결시켜줄 수 있는 웹사이트
- 역사적 전시와 좀 더 동시대적인 비디오 작품을 함께 전시할 수 있는 미술관 공간과 TV프로그램을 중계할 수 있도록 구성된 무대
- 실제와 가상의 활동들을 위한 놀이터 역할의 도시
- 밤새도록 열리는 오프닝 저녁행사

저의 제안은 전시공간을 생각의 탱크 (think tank) - 즉 생산의 장소이자 미술작품을 설치해 놓은 물리적 장소 - 로써 재구성하여 전시의 틀을 과감하게 바꾸자는 것입니다. 이제 전시에서 가상적인 것을 인지할 수 있는 시대가 왔습니다. 전시에서 또는 전시 대신으로 이 가상적인 것들이 실현되는 시대가 왔습니다. 몇 년 동안 디지털 시대는 단순한 비디오의 표현적 가능성 정도에 머물고 있었습니다. 그러나 비디오 작품들에만 머물기에는 가상현실에 대한 우리들의 욕구를 만족시키기엔 충분하지 않습니다. 2002 한일 월드컵 축구 개막식 행사의 기획을 맡았던 감독 한 분이 저를 찾아온 적이 있었습니다. 저는 축구의 광적인 팬인 필립 파레노와 이야기를 나누었습니다. (더글라스 고든 (Douglas Gordon) 과 함께 <지단 (Zidane)> 이라는 영화를 공동으로 감독한 작가입니다.) 그는 곧 훌륭한 아이디어를 제시하였습니다. 이 개막 행사는 80,000 관람자 앞에서 열려야 하지만 세계의 수천 만 명의 TV시청자들에게도 방송되어야 했습니다. 스타디움에서 실제로 벌어질 그 장관을 적용해 놓은 디지털 변용으로 개막 행사를 여는 것입니다. 스타디움에 설치된 거대한 스크린은 그라운드에서 벌어지고 있는 행사보다 오히려 다른 것들을 보여주게 되는 것이었습니다.

기획을 시작하기 위해 파리에 있던 파레노를 만난 총감독은 매우 혼란스러워했습니다. 그의 기대 (아마도 여느 때와 같이 다양한 색상의 의상을 입은 민속춤을 생각했을 것입니다.)와 프로젝트에 대한 파레노와의 시각의 차이가 너무 컸기 때문입니다. 2002년의 행사로서 꽤나 할만한 프로젝트였는데 참으로 아쉬웠습니다. 실현되지 못한 파레노의 프로젝트가 언젠가 많은 잠재력을 가지고 다시 깨어나기 위해 대기상태입니다. 저는 이 프로젝트가 7년이나 지난 지금도 매우 유효하다는 것을 확신합니다.

이런 일화를 떠올리다 보니, 베이징에서 발생했던 이와 유사한 올림픽 개막식의 스캔들 하나가 기억납니다. 개막식 당시 가수가 이상적인 몸 상태가 아니라는 이유로 가수의 실제 모습을 바꾸어 버린 적이 있습니다. 가수가 최상의 상태에서 공연을 했었을 때의 기존 모습으로 대체되어 버린 것입니다. 중국인들은 불명예로 무너진 고위 관리 공산당원들이 공식사진에서 간단히 지워지는 마오주의자

시대 이후부터 역사를 재 서술하는 감각을 가지고 있습니다. 이 사진들은 역사의 쓰레기통 속으로 내 던져진 것입니다. 더 나아가, 조지 오웰의 해를 위한 기념 행사로 백남준이 1984년 1월 1일에 두 전시가 동시에 나란히 열리도록 구상했던 것을 생각해 보십시오, 이 가운데 하나는 파리의 퐁피두센터에서 열렸고 다른 하나는 뉴욕의 WNET-TV 에서 열렸었습니다. <굿 모닝 미스터 오웰>이라는 제목의 이 전시회에 참여했던 작가들 가운데 요셉 보이스, 벤 보티에르, 이브 몽땅, 피터 가브리엘 그리고 로리 앤더슨 등이 있었습니다. 이 프로그램은 동시에 위성으로 쏘아져서 두 장소로 수신되었고 한국을 포함한 다른 국가들의 수백만 명의 관람자들도 이를 보았습니다. 이는 현재도 You Tube에서 볼 수 있습니다. 이 행사가 오늘날 이루어졌다면 더 많은 방송의 수단을 이용했을 것이고 더 많은 곳에서 방영되었을 것입니다. - 예를 들면 핸드폰, 컴퓨터 그리고 실제 미술관 공간에서 말입니다. 네트워킹은 더 이상 이름으로만 회자되는 것이 아니라 사람들이 상호 작용하며 개인과 개인 사이에 만들어진 실제 관계들인 것입니다.

미술관 장소 같은 경우, 아직 역사가 길지 않은 미디어 아트에 있어서 역사적인 선구자들을 보여주고 반영할 공간이 될 수 있습니다. 예를 들면, 회화, 조각 그리고 기술을 결합하고 실험했던 초기 선구자 렌 라이 (1901-1980, 뉴질랜드 올드처치 에서 출생, 런던으로 이주하여 거의 뉴욕에서 살았음)와 같은 작가입니다. 렌 라이는 1929년 그의 첫 영화 이후 움직이는 회화를 만들기 위해서 영사 슬라이드 위에 직접 그림을 그렸습니다. 저희 르 콘소시움은 2003년 리옹비엔날레에서 비토 아코치가 세운 비틀어진 화면 위로 1935년 작품 <컬러 크라이 (COLOR CRY)>를 보여준 적이 있습니다.

미디어 예술에 관한 한, 지금 이 시점이 백남준의 덜 알려진 그의 작품 세계를 잘 연구하여 다양한 층의 작업들을 전시로 보여 주면서 재조명할 시기 입니다. 그의 “20개 방을 위한 심포니”는 1961년에 착상되었으나 전혀 실현 공연된 적이 없습니다. 기록으로 남겨진 이 프로젝트는 가상의 방 16개를 나타내는데 이 방에서는 관객들을 위해 시각적, 촉각적, 청각적, 후각적인 다양한 이벤트들이 기획됐습니다. 방들은 어떠한 순서로든 들어갈 수 있습니다: 살아있는 닭이 놓인 방, 탐정 이야기들을 읽어주는 또 다른 방, 피아노가 준비된 어떤 방들, 완전히 암흑으로 쌓인 방들 등으로 기획 되었습니다.

백남준의 <스무 개의 방을 위한 심포니 (Symphony for 20 Rooms)>는 피에르 위그의 가장 최근작을 생각나게 합니다: 이 작품은 파리 근교의 민속박물관 (지금은 문을 닫은)의 전체 공간을 이용하여 지난 10월 31일에 단역극, 음악, 안개 짙은 분위기의 무대 세트, 어느 한 구석에서는 최면사가 실제 최면을 거는 상황이 진행되는 정신과 상담실 분위기의 방 등, 다양한 형태의 행사를 3시간 반 동안 하루만 진행된 공연 성격의 작품입니다. 제한된 몇 명만 초대되었기 때문에 작가는 여타 이벤트들과는 다르게 관객들을 대면할 수 있었습니다. 백남준 및 다른 플럭서스 작가들의 작품과 연극, 공연, 영화, 설치 그리고 음악 등의 면면을 고도의 기술에 따라 결합하는데 관심이 있는 오늘날의 작가들 사이에서 특별한 유사성을 볼 수 있다는 것은 매우 흥미롭습니다. 여전히 신선함과 보일만한 타당성을 유지하고 있는 역사적인 작품들은 발굴할 가치가 있는 것입니다! 특정 장소에서 열리는 실제 행사들은 보다 더 깊이 있게 발전할 수 있습니다. 2002년 10월 5일과 6일 밤에 파리에서 처음으로 <하얀 밤 (La Nuit Blanche)>라는 제목의 행사가 진행되었습니다. 파리 시내 전체에 밤새도록 일련의 창작 행사들이 벌어졌었습니다: 안무, 음악, 시각예술 행사들 그리고 퍼포먼스 등이 시내에서 열렸던 것입니다. 이 아

이디어는 때때로 대중들이 제대로 이용하지 못했던 다양한 모습의 도시 내에서 선물, 축제 그리고 문화의 자유로운 접근과 같은 것입니다. 이는 2002년부터 매 해마다, 다른 접근 방식을 이용하여 새로운 모습으로 구성되고 있습니다.

몇 해전, 저희 르 콘소시움은 2006년에 열리는 <하얀 밤>의 다섯 번째 행사를 구성하고 기획해 달라는 요청을 받았습니다. 하지만 우리는 파리가 충분히 모던하지도 않고 그렇다고 고도의 기술이 요구되는 행사를 진행할 만큼 미래 지향적이지도 않았기 때문에 이를 거절하였습니다. 왜냐하면 파리는 도시 자체가 미술관 같은 지역이고 매력적이기는 하지만 그러한 행사들을 하기에는 다소 나쁜 도시라고 생각되었기 때문입니다. 이 시기의 저희 아이디어는 서울이나 베이징같이 매우 모던한 도시 - 혼돈스러우나 활기에 넘치는 - 이런 곳이라야 현대작가들의 창작력을 도전해 볼 수 있다고 생각했습니다.

미디어 시티 서울의 문맥에 있어서 진짜 하얀 밤(NUIT BLANCHE: 하얀밤, 백야를 의미하는 것으로 일종의 밤 지새우기라는 의미.)으로 개막식 밤을 갖는다면 두어 달 간 지속될 비엔날레의 사실상 서막에 있게 되는 것입니다. <하얀 밤>을 기획하자는 본 제안을 했을 당시 작가 친구들에게도 말을 했는데, 그들은 이 <하얀 밤>이 예를 들어 서울 같은 곳으로 보내 진다는 생각에 열광했었습니다. 거대도시가 실제 놀이터로서, 영화 촬영 무대로서 사용된다는 것 그리고 텔레비전 생방송 프로그램을 제작하는 장소가 된다는 것 등 이러한 가능성들이 매력적이었습니다.

미디어 시티 서울은 위에 언급된 이런 일들에 도전 할 수 있어야 하고 또한 제대로 수행해야 할 실제적인 임무 또한 있는 것 같습니다. 디지털 시대로 그 존재가 도처에 산재해 있지만 우리들의 시각예술에서는 아직도 그 분야가 눈에 띄이기에는 약 한 듯 합니다. 미술시장 성공의 미친 듯한 팽창의 시대는 지나가 버리고 전통적인 미술- 캔버스에 유화, 청동조각 등등 - 은 최악의 한계에 있습니다. 이제 새로운 디지털화 시대의 예언이 실현되는 때가 오고 있습니다. 야심찬 미디어 시티 서울 프로젝트의 더 나은 현실을 이루기 위해서 다양한 계층의 정치인들, 기술을 보급하는 대기업들 그리고 콘텐츠를 제공하는 지식인들은 소통하고 협업하는 방법을 찾아내야만 하겠습니다.

끝으로 백남준의 말을 인용하며 저의 발표를 마치고자 합니다.

"나의 TV들은 나보다 더 아티스트 같다. 나는 나의 성품보다 더 고귀하거나 저열하거나 한 기술을 통해 무언가를 구성할 수 있다. 회화에서 당신은 당신이 좋아하는 만큼 구성할 수 있다. 그러나 드 쿠닝은 자신의 내면 속에 가지고 있는 것 이외에 그 보다 더 깊고 더 심원한 것 만들어 낼 수 없다. 하지만 공학 내에는 늘 타인이 존재한다. - 타인/이는 당신은 아니다."

"나는 텔레비전 작업을 하면 할수록 신석기 시대 식으로 사고하게 된다."

감사합니다.



The Return of the Virtual

Seungduk Kim

Since 2000, Media_City Seoul has been one of three major biennales in Korea. The Gwanju Biennale, founded in 1995, will celebrate its seventh edition next year. The Busan Biennale, founded by local artists in 1981 to showcase their own work and that of their East Asian colleagues, went international in 2000. In addition to those major ones since 2005 The Anyang Public Art Project (APAP) proposed to do a permanent public art collection within the satellite city of Seoul, quite similar idea to the Munster project which takes place every 10 years, Ceramics Biennale in Icheon since 2001 and Biennale of Design in Gwangju, etc.

Before getting into main issue, I first would like to comment briefly on the title of this event. I have been told that the title « Media_City Seoul » has been changed into « Seoul International Media Art Beinnale ». The name « Media_City Seoul » was quite straightforward and pretty chic without carrying conventional words like « international », biennale or triennale...it is too bad to change it. « Media_City Seoul » is perfectly clear as it involves the mega city and high technology.

Many other Korean cities also aspire to host biennales of their own. This is remarkable and unique in comparison to other countries. In contrast, the Lyon Biennale- the only biennale in France- is still a topic of hesitation and debate, even after 20 years and having begun their 10th edition.

Because Seoul is the capital of Korea and is dealing with what makes Korea an internationally recognized force- media technology and the digital world, it is perhaps worth reflecting why Media_City Seoul was not always the foremost biennale in Korea. Seoul simply could not be more ideal for bringing together media, art and biennale. It is therefore worth examining why Seoul's biennale has not taken its place as the most important in the country and how it could be improved in order to take the lead.

Thinking about technology in Korea immediately brings to mind names of « chaebols », a form of business conglomerate, Korean-owned multinational corporations specializing in a wide range of technological products and services such as mobile phones, LCD screens, electronic billboards, internet networking, et cetera. What all of them have in common, however, is a high degree of innovation and activ-



ity in international marketing strategies. Does art have any place in this push-and-shove arena of technology? Could art challenge technology to serve higher ideals? Art constantly adapts to its contemporary context and is necessarily in total proximity to it while simultaneously questioning its validity. This paradox is what makes art so powerful.

Artists are immature children and professional nerds at the same time: they seed confusion in order to build a clear vision of the new world. Yet, artists have always been among the first to reflect on the culture and technology of their time. But often the worst come along with and it is the times of the “anything goes” as long as it has high tech inside; a lot of poor video work that even my grandmother could have done a better job producing. I would like to see an end to embarrassing narration in depressing English voices. The worst media reminds me of ‘mail art’ from the early 70’s, when people were sending their artistic expressions through the postal service. Little drawings or typed letters on envelopes were being mailed to a list of cool guys around the world. It was the off-center mode of being included in international art scene through this medium. Cheap, flimsy, and—it must be said—often weak, this type of low-tech art survived surprisingly long.

Videos are presented the autumn 1965 when Nam June Paik used the first - even not commercialized until 1967- Sony 1/2 inch video Portapak to shoot footage of Pope Paul VI's procession through New York. Later that same day, the footage was shown in a Greenwich Village café. Since that time, the easily portable equipment has been the means of producing almost countless good works in the deconstructionist mode. Pierre Huyghe's “Remake” (1995) and “The Third Memory” (2000) were the culmination of this process. But there have also been almost countless bad productions using this same process.

Media_ City Seoul has had various successes and setbacks since its first edition in 2000 and consequently has not become the primary Korean biennale. Having participated in two international biennales- Valencia in Spain (2005) and An- yang Public Art Project here in Korea (2007)- and having participated in various other international exhibitions, I am somewhat aware of the confines imposed by the structures that frame these events. These structures are parameters used to focus and channel creativity, but also become ways of avoiding making decisions taking on responsibility. I firmly believe that art could be different away from nationalism, away

from narrow thinking, a way to feel really free and open to the world instead.

In Seoul, technology is around every corner and hanging above your head on the huge facades of buildings. Electronic billboards change our sense of scale by projecting human faces that are 50 stories tall. It changes also the lighting in the city since these screens must be bright enough to be visible in broad daylight. We watch them as we would a flat screen TV when we see them in the distance. Obviously these screens are the spots for Media_City Seoul. The cost of using these screens, however, meant that only about a minute per day of biennale work was screened. Such brief bursts were not sufficient to expose many people to the creations, so the biennale failed to achieve its aim of making the works accessible to large audiences through the screens.

The question is also what exactly is this biennale? Some would define it as an electronic arts exhibition, others would describe it as a media arts exhibition. Never the word digital was used when it is so obvious that it has to be the key word for such a project. And virtuality as well - forget about the actual physical space and plunge into the virtual world of the future. Go for a real virtual world, go for a place from where the things will be broadcast in the direction of the stars.

There are many easily available tools at our disposal:

- The huge screens that play commercials around the city center
- Digital network to establish throughout the whole world
- Digital TV programs to be broadcast from the museum outwards
- Digital cell phones to be used as receivers
- Websites to be opened to welcome interconnections between various partners, worldwide
- Actual museum spaces to be structured for both activities: an exhibition of historical and recent video works and stage sets to be organized from which to broadcast the TV programs
- The City as a playground for actual and virtual activities
- Opening night with an all-night series of event: La Nuit Blanche/ The White Night

What I propose is to drastically change the format of the exhibition by restructuring the exhibition space as a think tank - a place of production as well as a physical site to display works of art. The time has come to recognize the virtuality in an exhibition. The time has come to realize the virtuality in an exhibition or instead of an exhibition. For years, the digital era has been limited to the expressive possibilities of simple video. Videos, however, are not enough to satisfy our appetite for virtual reality. I was once approached by a director who had the responsibility of organizing

the opening ceremony for the football world cup when Korea and Japan were co-organizing for the sporting event. I spoke to Phillipe Parreno, who is a huge fan of football (think of his Zidane, co-directed with Douglas Gordon). He immediately came up with a brilliant idea: that the ceremony should be held in front of 80,000 spectators, but broadcast to billions of TV viewers worldwide. It opened the event to digital transformation which would be applied to the real spectacle that would happen in the stadium. The giant video screens displayed in the stadium itself would also show something rather different than what was happening on the ground.

The director, who met Parreno in Paris to begin planning, was very puzzled. There was a huge gap between the director's expectations (of, perhaps, another folk dance with colorful costumes) and Parreno's vision for the project. It is too bad that Parreno's vision was not realized in 2002. Unrealized Parreno's project is waiting, someday, to be awakened with a full potential. I am sure it is still very valid, even better fit for our reality seven years later.

Considering this anecdote, remember the scandal that occurred in Beijing at a similar opening ceremony for the Olympics when the live images of a singer were modified because the singer was not in ideal condition to sing when the event was held. They simply switched to existing images of the singer when he was performing to the best of his ability. The Chinese have had the tendency to rewrite history since Maoist times, when executive communist members of high rank, fallen into disgrace, were simply erased from official photographs. They were cast forever into the garbage cans of history. Further, consider Nam June Paik's organization of two parallel shows on January 1st, 1984 to herald the beginning of the Orwellian year. One of the events was to be held in Centre Pompidou in Paris, while the other was to be held at WNET-TV studio in New York. Joseph Buys, Ben Vautier, Yves Montaud, Peter Gabriel, and Laurie Anderson, among others, participated in an event entitled Good Morning Mr. Orwell. The program was simultaneously satellite broadcast and received in these two places, and also watched by millions of viewers in different countries including Korea. It is now available on You Tube, of course. If this event were happening today, there would be more origins of broadcast and more receiving parties - those using cell phones, computers, and/or actual museum spaces too. Networking is no longer namedropping, but is actual connections made from person to person as people interact.

As for museum space, it can be a place to present and reflect upon historical pioneers in media art (though the history is not yet long). For example, artists like Len Lye (1901-1980, born in Christchurch, New Zealand; moved to London, and mostly lived in New York) was an early pioneer who experimented in combining painting, sculpture, and technology. Since his first film in 1929, he painted directly over the film strip to produce animated paintings. We/Le Consortium projected *Color Cry*, 1935 on the twisted screen built by Vito Acconci for the Biennale de Lyon in 2003.

It is time to rediscover Nam June Paik's multi-layered, less-known works. His *Symphony for 20 Rooms* was conceived in 1961 but never realized. The score shows 16 imaginary rooms where various visual, tactile, acoustic, and olfactory events were planned for the audience. The rooms can be entered in any order: one room outfitted with a live hen, another room with readings from detective stories, some rooms with prepared pianos, some completely blacked out, etc.

Nam June Paik's *Symphony for 20 Rooms*, reminds me of the most recent piece by Pierre Huyghe: a single afternoon performance using the entire space of the Musée des Arts et Traditions Populaires (museum of folk culture, now a permanently closed museum) last October 31st. Inviting a limited number of people (for the security reason), he confronted his audience with different kinds of event - short theater plays, music, atmospheric settings, actual hypnotizing scene in a setting of psychiatrist office...it is very interesting to see certain parallels between the work of Nam June Paik and other Fluxus artists and artists today who are interested in combining aspects of theater, performance, film, installation, and music along with high technology. Historical works which retain freshness and validity are worth excavating!

Actual happenings that took place in certain locations can be developed further away. On the night of October 5th and 6th, 2002, the first *Nuit Blanche* was organized in Paris. All through the night, throughout the whole city of Paris, a series of events were created: choreographies, music, visual arts events and performances took place around the city. The idea is gratuity, conviviality and free access to culture in various city sites that are sometimes not available to the public. In each year since 2002, a new edition has been organized using different approaches. A few years ago, we/ Le Consortium were asked to organize and to curate the 5th edition of *la Nuit Blanche* in 2006, but we declined for the reasons that Paris is neither modern enough, nor future-oriented enough, to deal with an event which requires high technology and

a contemporary sensibility. Paris is more a museum-like site, charming but sleepy for such events. At that time, our ideas were more along the lines of organizing in Seoul or Beijing, in very modern cities –chaotic but energetic– to be able to challenge the creativity of contemporary artists.

In the context of Media_City Seoul, having for the opening night a real nuit blanche (“white night” means in French, a night without sleep where one stays awake all night) with events performed and broadcast worldwide could be a possibility, a real prelude to the biennale that will last a couple of months. Artists’ friends to whom we spoke at the time of this offer to curate the Nuit Blanche were enthusiastic about the idea to export it to Seoul, for instance. To use the mega city as a playground, as a stage to shoot a movie, in real time, to take the city as a site to produce TV programs live...the possibilities were fascinating.

It seems to me that Media City_ Seoul has to challenge all that and has a real mission to accomplish. The digital era is everywhere around but not enough in our visual arts world as noticeably visible force. Gone are the years of crazy inflation of market success in art, in its worst limited, traditional sense: paintings on canvas, sculptures in bronze, and so on. The time has come to realize the prophecy of a new age of digitalization. In order to realize this ambitious project Media_City Seoul, a better reality, politicians at different levels, big companies providing technology, and intellectuals providing content should find a ways to communicate and collaborate.

I’d like to finish my presentation by quoting Nam June Paik:

“ My TVs are more the artist than I am. I can compose something through technology that is higher than my personality or lower than my personality. In painting, you can compose as much as you like, but De Kooning cannot make anything that is deeper or more profound than what he has, inside himself: but in engineering, there is always the other-The Other, it is not you.”

“The more I work with the television, the more I think in neolithic.”

Thank you !!

미디어 아트 : 더 적은 것이 보다 많은 것이다

압 골드몬드

시각 예술 분야의 최신 경향중 하나인, 미디어 아트는 동적이고 동시대적이며 활기찬 분야라고 할 수 있다. 아티스트들은 비디오 클립과 특집 필름, 텔레비전과 경쟁하려고 애를 쓰고 있는 중이다. 어떤 아티스트들은 성공하지만, 또 어떤 이들은 실패하기도 한다. 그런데 왜, 무슨 까닭으로 그럴까?

‘미디어 아트 : 더 적은 것이 보다 많은 것이다 (less is more)’ 는 미디어 아트의 다채로운 또 다른 양상에 대해 논의한다. 이 담론은 미디어 언어에 대해 의문을 제기하는 아티스트들, 미디어 언어를 분석하는 아티스트들, 미디어 이미지의 ‘가치’ 에 대하여 질문하는 아티스트들의 논의라고 할 수 있다. 소위 빠른 ‘상업적인 (commercial)’ 미디어와 경쟁하는 대신에, 이러한 아티스트들은 미디어 이미지와 관객들의 기대감을 오히려 더디게 만들고 있다.

미디어 아트는, 이미 언급되었듯이, 아티스트들이 전시 공간에 텔레비전 모니터를 설치 하던 1960년대에 시작된 매우 새로운 형태의 예술이다. 아티스트들은 텔레비전 모니터를 이용하여 그들의 퍼포먼스를 보여주었고 (이것은 또한 퍼포먼스 아트 (performance art)의 시작이기도 했다.), 또한 오픈된 공간에서의 그들만의 몸짓들을 (대지 예술 (land art) 아티스트들 처럼) 보여주었다.

사실 미디어를 기록매체로만 사용한 것이 아닌 미디어 자체를 작업에 활용했던 첫 번째 아티스트들 중의 한명이 바로 백남준이다. 그 당시 독일에서 활동하면서, 이미 1963년에 Wuppertal 의 한 갤러리에서 몇 대의 텔레비전을 설치하기도 하였다. 그 곳에서 백남준은 형태의 추상화를 위하여 텔레비전의 본래의 이미지를 해체시키는 시그널의 ‘변화 (changing)’ 와 ‘騷擾 (disturbing)’ 의 방법으로 11개 텔레비전 모니터의 본래의 기능을 변화시켰다. 〈음악의 전시 - 전기 텔레비전 (Exposition of Music-Electronic Television)〉 라고 명명된 그 전시회는 세계 최초의 비디오 설치전이었던 것이다!

2년 후인 1965년, 백남준은 비디오를 퍼포먼스의 단순한 기록매체가 아닌, 하나의 퍼포먼스 그 자체로 사용했던 첫 번째 아티스트가 된다. 그것은 많은 모니터들을 달은 첼로를 연주하는 샤롯 무어만 (Charlotte Moorman)의 뮤지컬 퍼포먼스였다. 그 모니터들은 퍼포먼스의 하나로 백남준의 실제 이미지들을 보여주고 있었다.

1990년대의 비디오 프로젝터 (video projector)의 출현은 많은 것을 변화시켰다. 그때 까지는 미디어 아트란 단순히 텔레비전 모니터를 사용하는 것 이었다. (작은 크기의 많은 프레임으로 구성되었다) 그러나 90년대부터는, 비디오 아티스트들이 비록 매우 비싸고 그다지 좋은 성능은 아니지만, 필름과 경쟁하는 것이 가능해졌다. 누군가가 16mm 또는 35mm 필름을 되감거나, 깨지기 쉬운 필름 프로젝터 (film projector)를 사용하는 대신 자체 이미지를 제작하여 투사할 수 있는 새로운 전기가 마련되었다.

아티스트들은 암실에서 투사된 이미지를 활용할 수 있는 모든 방법들을 검토한다. 싱글 프로젝션 (single projection), 더블 프로젝션 (double projection), 다른 벽들, 또는 중앙에 걸린 스크린에

투사하기 등; 이러한 모든 가능성이 주류 극장과의 가장 큰 차이점은 관객들의 물리적인 측면에 있다는 관점에서 검토된다. 지금의 관객들은 더 이상 앉아만 있지 않고 자유롭게 이동하며, 특정 공간에 머무를 시간을 자유롭게 선택한다. 또한 사방이 둘러싸인 공간에 투사된 이미지에 완전히 내몰려지기도 한다.

일반적으로 말해서, 예술과 아티스트뿐만 아니라, 1990년대 이후 새로운 미디어의 기술적인 퀄리티의 발전, 새로운 비디오 카메라, 디지털 비디오, 정교해진 컴퓨터 프로그램, 더 작은 카메라들, 훨씬 좋은 야간 촬영 등, 이러한 더 싸고 보다 확산된 새로운 미디어에 대한 접근은 미디어 이미지의 편재를 팽창시키는 결과를 가져왔다.

그런데 이러한 우리의 일상생활에서 미디어 이미지의 팽창된 편재는 무엇을 의미하고 어떤 결과를 가져오는 것일까? 이것은 과연 우리의 삶을 인식시키고, 경험에 영향을 미치고, 현실과 접목할 수 있는 가능성과 디지털화된 현실에 영향을 주는 것일까?

우리는 다시 논의의 출발점으로 돌아가기로 한다. 이미 언급했듯이, 비디오 클립, 텔레비전 포맷, 특집 필름과 경쟁하는 많은 아티스트들이 있다. 어떤 사람들은 성공하지만, 또 어떤 사람들은 그렇지 않다. 그러나 또한 미디어 언어에 대해 의문을 제기하고, 언어뿐만 아니라, 미디어 이미지의 가치에 대해 질문하는 아티스트들도 있다. 이들 중 일부는 미디어 이미지의 시간을 느리게 편집함으로써, 관객들이 작품을 감상하는데 많은 시간을 소모하게 하면서, 관객들이 이미지의 의미를 다시 사유하고 인식하게하는 방식으로 함으로써 의문을 제기하고 있다.

이러한 아티스트들 중의 한 명이 벨기에 아티스트 데이비드 클레어부트 (David Claerbout)이다. 클레어부트는 1969년에 태어나 1998년 이래로 수 십 년간 국제적인 활동을 거듭해왔다.

내가 본 클레어부트의 첫 번째 작업은 벨기에의 유명한 화가인 룩 튀만 (Luc Tuymans)에 의하여 조직된 회화에 대한 헌정 전시였다. 그것은 흰색 교복을 입은 어린이들이 유치원의 정원을 뛰놀고 있는 놀랍도록 훌륭한 이미지였다. 그 전시회에 출품된 이 이미지에 대해 당신이 어떻게 말하던 간에, 그것은 분명히 하나의 회화는 아니었다! 〈안토니오 산텔리아 유치원 (Kindergarten Antonio Sant' Elia)〉라고 명명된 그 작품은 비디오 투사 (video projection)였음에도 불구하고, 필름이 아닌 필름이었고, 사진이 아닌 사진이었다!

그 이미지의 아름다움과 이상함은 별개로 하고, 그것을 이렇게 혼란스럽게 만든 것은 흑백사진 같은 투사된 첫번째 인상이다; 어린이들은 모두 정지동작으로 멈춰있고, 나뭇잎들은 부드럽게 바람에 날리고 있었다. 그러한 일종의 혼합된 이미지 (hybrid image)이다; 반은 사진, 나머지 반은 필름 혹은 비디오.

이러한 이미지의 혼합된 특성은 관객으로 하여금 그들이 보고 있는 것을 다시 한번 생각하게 만들어준다. 그것은 사진일까, 또는 동영상일까? 동시에 그 이미지는 강렬한 느낌과 시간의 존재성에 대한 인식을 가져다준다. 정지된 영상이 부분적으로 움직인다는 사실은 관객들로 하여금 보는 시각적 행위에 대한 인식과 시간성에 대한 인식을 가능케 한다.

기술적으로 매우 상향된 이러한 정지 영상의 반복 재생으로 생성된 이미지는 조용하며, 불안정한 미디어의 빠른 속성들을 전혀 가지고 있지 않다. 부드럽게 날리는 나뭇잎은 논외로 한다면, 그

이미지는 언제나 똑같은 정지된 영상이며, 변화하지 않는다.

클레어부트의 또 다른 작업은 2003년의 <반영하는 태양빛 (Reflecting Sunshine)> 이다. 그것은 벽으로 투사된 거대한 비디오 프로젝션 (video projection)이었다. 제목이 암시하듯, 그 작업은 기차역의 유리면에 반영된 태양빛을 보여주었다. 그 필름/비디오는 38분으로 구성되어 있으며 반복된다.

그러나 우리가 논의했던 클레어부트의 예전 작업들처럼 다시 정지된 영상을 보는 듯한 느낌을 갖는다. 그저 유리면에 비친 태양빛을 볼 수 있을 따름이다. 더하지도, 덜하지도 않다. 보다 시간을 들인다면, 실제 생활처럼 서서히 태양빛이 좌에서 우로 이동하는 것을 알 수 있을 것이다. 전체 필름이 실제 시간과 동일하게 흘러가는 단 하나의 동영상으로 구성되어 있다. 또한 클레어부트는 다른 작품을 통해 보는 행위에 대한 전통적 습관을 자극한다; 어떠한 편집도, 어떠한 소리도, 어떠한 다른 카메라 앵글도 없다. 그리고 다시 관객들은 자신의 보는 행위를 인식하기 시작하며, 소위 보통의 정상적인 미디어 이미지에서 갖는 기대감을 인식하기 시작한다.

클레어부트의 마지막 예는 라이트박스 시리즈이다. 유명한 심야 베니스 관광의 네 개의 장면이 촬영된 <베니스 라이트 박스들 (the Venice lightboxes)>이라 불리는 이 작업은 네 개의 라이트 박스로 구성되어 있다. 그 사진들은 투명 시바크롬 (cibachromes) 형태로 라이트 박스 안에 있지만, 사진들 자체가 매우 어둡고 네온튜브 (neontubes)가 매우 낮은 밝기를 가지고 있어, 아무것도 보이지 않는 네 개의 블랙박스가 있을 따름이다. 따라서 그 작품들은 완전한 암실에서만 전시되어야 한다. 관객의 입장에서 그 암실로 들어가면, 우리는 여전히 아무것도 볼 수 없다. 2분에서 3분정도가 지나야, 모호하긴 해도, 베니스 빌딩들의 외곽선들을 분간할 수 있게 된다. 이것은 전적으로 눈 (eye)의 운동과 관련된 문제이지만, 마치 이미지 그 자체가 우리의 눈으로 이동하는 듯한 느낌을 받는다. 다른 작품들과 마찬가지로, 클레어부트는 다시 정지된 이미지의 재생을 시도한 것으로 보인다. 이러한 작업에서 클레어부트는 디지털 기술적인 재생 방법이 아닌, 인간의 자연적인 인지의 방법으로 시간의 요소들로 소개하고 있는 것이다. 다른 작업들과 유사하게, 관객들은 자신들의 시각적 행위를 인식하게 되며, 이 작품에서는 완벽한 암실의 어두움이라는 요소 때문에, 청각적 행위뿐만 아니라, 몸의 움직임까지도 인식할 수 있게 된다.

일반적으로 말해서, 클레어부트의 작업은 관객의 활동적이고 인식적인 태도와의 연결을 모색하는 모든 것이라고 할 수 있겠다.

클레어부트의 작품들은 이미지가 존재로 변하는 순간을 다루는 이미지들로 구성된다. 그러므로, 그는 관객들에게 그들의 인지력을 강화할 것을 요구하며, 그들 자신의 시각적 행동을 인식하게끔 강요한다.

그 자체가 미디어 이미지들이면서도 불구하고, 미디어 이미지 환경에 대해 비판적인 시각을 보여주는 이미지들이 있다. 그들은 소위 정상적인 (normal) 미디어 이미지의 반대 입장에 서있다; 이미지들은 순간적으로 관객을 자극하고 유혹하며, 이미지들의 숫자를 엄청난 속도로 끌어올려, 하나의 이미지, 하나의 카메라 앵글이 1초 이상 지속되지 못하게 한다. 이것은 관객으로 하여금 이미지를 순간적으로 인식하게만 할 뿐, 그들이 보는 것에 대해 느낄 수 있는 시간을 갖지 못하게 한다. 그리고 그들은 이미지의 홍수에 빠져들 수 있는 방법과 그러한 이미지들을 이용할 수 있는 방법을 깨닫지 못한다.

클레어부트는 우리가 하나의 이미지가 무엇인지를 깨닫기를 원하며, 우리가 인지력을 보다 강화하기를 원한다. 그의 이러한 생각은 하나의 고정적이고 안정적인 이미지를 보여주려 하는 화가 (painters)의 그것과 닮아있다. 우리가 살고 있는 총체적인 미디어 세상에서, 우리는 하나의 회화를 5초 이상 보기 어렵다. 그래서 클레어부트는 미디어 이미지를 사용하고, 미디어 테크닉이 가진 기대감을 사용하며, 그러한 방법으로 관객들로 하여금 그들의 시각적 행위를 인지하게 하고 있는 것이다.

미디어 이미지를 보는 시각적 행동을 다루는 또 다른 흥미로운 아티스트는 알바니아 태생의 안리 살라(Anri Sala)이다. 대부분이 흑백이지만 명확하고 간결하며, 보다 가까이 볼 수 있을 것 같은 클레어부트의 이미지들과는 대조적으로, 살라의 이미지들은 매우 모호하다. 그러나 그러한 성향은 다분히 고의적이다.

보이만스 반 뵈닝겐 미술관 (Museum Boijmans Van Beuningen)에서 선보인 아름다운 작품은 〈시간 후의 시간 (Time after Time)〉 (2003) 이었다. 그 작품은 검정색과 회색으로 칠해진 벽의 매우 어두운 부분을 비디오로 투사한 것이었다. 그것은 클레어부트의 〈베니스 라이트 박스들 (the Venice lightboxes)〉에서 보여진 것과 유사한 공간에서 진행되었다. 살라의 이미지 자체는 매우 어둡다. 우리가 인지할 수 있는 것은 멀리 떨어진 아파트 유리창에서 오는 불규칙한 빛을 받은 채, 고속도로 위에서 있는 진한 브라운 색의 한 마리의 말이다. 때때로 우리는 자동차가 가까이 오는 소리를 들을 수 있으며, 자동차의 불빛이 서 있는 말의 윤곽을 드러내는 장면을 볼 수 있다. 우리가 보는 것을 어렵게 하기 위해, 때때로 카메라의 포커스가 아웃되기도 한다. 아마 이해하기는 어려워도 그것은 놀랍고 매우 흥미로운 작업이라고 나는 확신한다.

살라 작품의 또 다른 예는 보이만스 반 뵈닝겐 미술관 컬렉션의 이중 비디오 투사 (double video projection) 작품인 〈눈 가리개 (Blindfold)〉이다. 2002년 작품. 비교적 작은 이 작품에서, 두 개의 이미지가 플렉시글래스 (plexiglass)에 투사된다. 그 이미지는 각각 빌딩위에 세워진 값싼 금속으로 만든 빈 광고판 (billboard)을 보여준다. 그 빈 광고판은 모두 해돋이 때 강한 태양빛의 반사를 잡아낸다. 그것은 15분간의 기록이며 반복된다. 그 15분을 우리는 광고판에 반사된 태양빛의 찬란함을 보는 것으로 시작하고, 나머지 부분은 어둡고, 매우 불명확하다. 그러나 우리는 그 15분 동안 도시를 보고 들을 수 있다; 우리는 사람들이 걷는 것을 발견하고, 거리를 보고, 또한 다른 빌딩들을 볼 수 있다. 이것은 우리가 논의한 클레어부트의 작품에서처럼, 한번의 촬영, 하나의 카메라 앵글을 사용하였다.

클레어부트와 비견하여, 살라는 관객의 시각적 행동을 인지하게 만든다. 그리고 클레어부트와 유사하게, 살라는 관객들로 하여금 시간의 흐름을 느끼게 한다. 클레어부트가 그러하였듯, 이미지의 디지털적 조작이 아닌, 혼란스러운 이미지를 보여주는 방법을 택한다. 이미지들은 흥미롭고, 즉각적으로 무엇인지 알기 어려운 이미지를 보는 관객들의 기대심리를 자극한다. 고의적으로 모호한 이미지를 제공하고, 이러한 이미지는 어두움 때문에 더욱 보기 어려워진다. 살라는 어느 인터뷰에서 “나는 불확실성의 단서를 제공하고, 이는 사물에게 익숙함을 떨쳐버릴 수 있는 잠재성을 부여하기 위함이다. 공간과 이미지의 모든 것이 이전의 중요성에서 탈피하여 새로운 탐구를 가능케 한다.” 고 말한 바 있다.

그의 이미지의 힘에 대한 강한 믿음에 때문에, 살라는 고의적으로 양면가치 (ambiva-

lence)를 도입한다. 이것은 물론 어떠한 양면가치도 허용되지 않고, 어떠한 해석의 모호성도 허용되지 않는 '상업적(commercial)' 미디어 이미지와는 정반대의 입장이다. 살라는 돈이 아닌 이미지 그 자체를 해석하는 사람들의 능력을 오픈시키기를 갈망한다. 그는 우리가 단순한 구경꾼이 되길 원하지 않고, 그가 제공하는 이미지의 해석자가 되기를 원하며 다음 말과 결부시킨다; 우리가 주변에서 볼 수 있는 모든 다른 이미지의 해석자.

비록 이미지 자체와 그에 따른 관객들의 기대를 더디게 만들지만, 비디오 클립과 주류의 특집 필름과는 경쟁하려 들지 않는 아티스트들의 이미지에 대한 질의와 탐구의 마지막 예는 젊은 네덜란드 아티스트 멜빈 모리 (Melvin Moti)에 관한 것이다.

그가 만든 필름 중에 2004년에 제작한 '〈노 쇼 (No Show)〉'는 이러한 담론 속에서, 거의 메타포에 가깝지만, 중요한 위치를 차지한다. 이 작품은 역시 매우 어둡지만 텅 빈 미술관의 공간을 인지할 수 있는 멜빈의 24분짜리 흑백 비디오 프로젝트이다. 텅 빈 미술관에서 우리는 역시 벽에 걸린 텅 빈 액자들을 볼 수 있다. 그 24분 동안 이미지는 거의 변화하지 않지만, 더 이상 그 공간에 존재하지 않는 그림들에 대해 이야기하는 미술관 안내원의 목소리를 들을 수 있다! 이 그림들과 미술관 안내원이 보이진 않지만, 우리는 그가 그림들에 대해 설명하는 이야기를 소리를 통해 들을 수 있다.

모리가 말하는 이 이야기는 2차 세계 대전 당시 러시아의 레닌그라드/생 페테스부르크의 헤르미타즈 미술관 (Museum Hermitage)에서 벌어진 실화를 기초로 하고 있다. 전쟁으로 인해 벌어질 수 있는 피해에 대한 예방의 차원에서, 이 곳의 수백만 점의 그림과 보물들이 안전한 보관처에 옮겨졌다. 그래서 텅 빈 액자들만이 미술관의 벽들을 장식하였다. 그리고 때때로 전직 미술관 안내원들은 텅 빈 미술관에서 일단의 군인들을 안내하며 오직 기억 속에서만 살아있는 텅 빈 액자의 그림들을 설명하였다!

관객의 입장에서 우리는 다시 우리 자신의 상상력을 이용할 것을 강요받는다. 그 아티스트는 우리에게 텅 빈 미술관 공간과 미술관 안내원들의 이야기를 우리에게 제공할 따름이다. 그것은 이전에 언급한 클레어부터와 살라의 경우처럼 반복된다. 관객들의 모든 능동적 참여가 박탈되고 조작되는 상업적 미디어 이미지에 대한 정반대 입장에 서 있는 것이다. 즉, 바로 그러한 능동적 참여에 의해 이야기가 전개되고, 이미지를 이해할 수 있게 된다. 그것은 역시 미디어 이미지를 둘러싼 모든 것에 대한 비판이며, 이미 잘 구워지고, 패스트 푸드 (fast food)처럼 빠르게 포장된 이미지의 단순한 수취인에 불과한 요즘 관객들에 대한 비판이기도 하다. 이미 전술했듯이, 이 아티스트들은 소위 미디어 아트(의 슬로우 푸드 (slow food)라고 불릴 수 있는 이유를 알 수 있을 것이다: 미디어 아트; 더 적은 것이 보다 많은 것이다 (less is more)!!!



Media Art: less is more

Jaap Guldemon

As one of the most recent disciplines in the visual art, media art is dynamic, contemporary and energetic. Artists are striving to compete with videoclips, feature films and television. Some succeed, some don't. But why and wherefore?

'Media Art: less is more' discusses another aspect of the multi-coloured spectrum of media art. This talk discusses artists who are questioning the media language, artists who are analysing this language, artists who are interrogating the 'value' of the media image. Instead of competing with the so-called 'commercial' media, these artists are slowing down the media image, they are slowing down the expectations of the viewer.

Media art is, as I said, quite a new form of art, beginning somewhere in the early sixties, when artists were installing television monitors in the museum spaces. On these monitors they were merely and particularly showing documentation of their performances (it was also the start of the performance art) or slightly later of their actions in the open air (like landart artists etcetera).

Actually one of the firsts artists who really worked with the media itself – and not only using it as a documentary tool - had been your own Nam June Paik. Working in Germany at that time, he installed some television monitors in a Gallery in Wuppertal already in 1963. There, Nam June Paik presented 11 TV sets that he stripped of their original function by 'changing' the signal of the televisions, by 'disturbing' the signal in a way that it completely deformed the television images, merely to abstract forms. It was the exhibition entitled: Exposition of Music – Electronic Television, which was probably the first exhibition of videoinstallations in the world!

In 1965 – so two years later - the same Nam June Paik was one of the first artists to use video as an aspect of a performance itself and not as a documentation of the performance; it was a musical performance of Charlotte Moorman playing the cello on which a lot of monitors were sort of attached. On these monitors were shown live filmed images by Nam June Paik, of the performance itself.

The arrival of the videoprojector somewhere at the nineties, did change a lot. Until then media art had mainly been using television monitors. (so small scale



and very much framed and reserved) But from now on it was possible , although still expensive and with not such a good quality, for artists to compete with film. The possibility to project selfmade images without the need of someone to reload the 16 or 35mm film, without the need of a fragile filmprojector, was as a new start.

Artists were investigating all different kind of methods to use the projected image in a dark space. Single projections, double projections, projections on different walls, screens hanging in the middle of the room; all different kind of possibilities were investigated in which the main difference with mainstream cinema was the physical aspect of the viewer. The viewer now was free to move in the space – not seated anymore – and free to choose the time he or she wanted to stay in that particular space. And often physically surrounded by the projected images in an all encompassing environment.

Talking in general, and not only about art and artistst, it's clear that – since the nineties - the ever growing technical quality of the new media – new videocamera's, digital video, sophisticated computerprogrammes, smaller camera's, nightshots, better videoprojectors, more ansilumen etcetera, connected to the even growing possibilities and admittance to all these new media (cheaper, and more dispersed) - , makes that there is an ever expanding omnipresence of media images all around us.

But what does this mean, what does it do to us, what is the effect of this expanding omnipresence of media images in our daily life??? And does it mean something in the way we perceive life, does it affect our experience of life, does \it affect our capability to connect to reality, to physical reality in a digitalized world???

And now we come back to our initial idea, to the starting point of this talk. As I said there are many artists striving to compete with videoclips, television formats and feature films. Some succeed, some don't. But there are also some artists who are questioning the media language, who are analysing not only the language but also the value of the media image. And some of them are doing this by slowing down the media images, by forcing the viewer to spend time, forcing the viewer to be aware of the meaning of the image.

One of these artists is Belgian artist David Claerbout. Claerbout is born in 1969 and active in the international art field since 1998, so since about ten years.

The first work of Claerbout that I saw was at an exhibition dedicated to painting and organized by Luc Tuymans (the famous Belgian painter). It was an amazing image of some young children dressed in white school costumes playing in the courtyard of a Kindergarten. And whatever you could tell about this image presented at the Painting show, it was definitely not a painting! The title of the work was 'Kindergarten Antonio Sant'Elia' and although it being a videoprojection, it was a film that no film was, and at the same time it was a photo that no photo was!!!

What made the image puzzling – apart from the beauty and strangeness of the image - was that at first sight it looked like a projected black and white photograph; the children all frozen in their movements, but at the sametime you could see the leaves of the trees were gently moving in the wind. So a sort of hybrid image; half photo, half film or video.

Because of this hybridness the image forces the viewer to re-think what he or she is looking at, it forces the viewer to reconsider what he is looking at. Is it a photo or is it a moving image? At the same time the image brings a strong feeling or awareness of time into being. The fact that a still image is (partly) moving makes the viewer aware of his act of seeing, makes the viewer aware of the time.

Technically very much highbrow – the reanimation of an originally still image – the image itself is quiet and does not have anything of the quickness of most of the unstable media. The image is like a photograph in the sense that, apart from the gently moving leaves of the trees, the image always stays the same, the image does not change.

Another work of Claerbout is 'Reflecting Sunlight' of 2003. It's again a huge videoprojection on a wall. It shows – as the title already suggests - the reflecting sunlight on the glass facade of a railway station. The film/video takes 38 minutes and is looped. But again – even more as in the previous work of Claerbout that we just discussed – you have the feeling that you are looking at a still image. You just see the reflection of the sunlight on the glass facade. Nothing more and nothing less. But if you take your time you will start to notice that the reflection of the sun slowly moves from left to right, just as fast or as slow as in real life. The whole film or work consists of only one shot that runs parallel with the real time. As in his other works, Claerbout triggers the conventional habits of seeing, of looking at media images; no editing, no

sound, no different camera angles. And again the viewer starts to be aware of his own act of seeing, of the expectations that he seems to have from so-called normal media images.

Another – last example – of Claerbouts way of working is a series of so-called lightboxes. These are a series of four lightboxes called the Venice lightboxes in which four famous tourist views of Venice are photographed at night. The photo's are presented as transparent cibachromes in lightboxes, but the photo's themselves are so dark and the neontubes do have such a low light intensity, that in normal daylight or artificial light you don't see anything, just four black boxes. Therefore the works have to be presented in a complete dark room. If you enter the dark room as a viewer, you still don't see anything. Only after two or three minutes you start to distinguish – very vague still – the contours of the famous buildings of Venice. It even seems as if the images are moving towards your eyes, although it is just a matter of how the eye works. As in the other works, again Claerbout seems to work with a reanimation of still images. But in this particular work Claerbout introduces the element of time not by a highly technical digital re-animation, but just by a natural process of human perception. And similar to the other works the viewer becomes aware not only of his act of seeing, but in this case also – because of the complete darkness that he enters – aware of his act of listening and his act of moving his body.

Generally speaking, you can say that Claerbout works are all about the coming into being of an image in connection to the active and conscious attitude of the viewer. Claerbouts work consists of images that deal with the moment that the images come into being. Therefore he forces the viewer to intensify his perception, to become aware of his own act of seeing.

Although themselves media images, they (the images) have a critical attitude to the all encompassing of media images. In a way they are the opposite of the so-called normal media images; images that trigger and seduce the viewer instantly, often by speeding up the number of images at such a high level that one image, one camera angle will never last more than a second. This makes that the viewer is just capable of recognizing the images, but will never have time to realize what he is looking at, And he will definitely not realize the way he is 'taken' by the flow of images, the way he is manipulated by these images. Claerbout wants us, to again realize what an

image is, he wants us to intensify our perception. In a way his ideas and concepts are quite similar to these of a painter, who also chooses to show one stable – painted – image. But within the all encompassing mediaworld that we live in, it's often difficult to seduce people to look at a painting for more than 5 seconds, and therefore Claerbout is using media images, media expectations and media techniques himself, but in such a way that the viewer becomes aware of his own act of seeing.

Another very interesting artist who is dealing with the act of looking, with the act of looking at media images is the Albanian born Anri Sala. In contrast to the images of David Claerbout, whose images are - although mainly black and white - very clear and precise, like well and strongly composed black and white photographs that you can really take a closer look at, and relate to, Anri Sala's images are often vague and obscure. But on purpose.

A beautiful work that we have been showing at the Museum Boijmans Van Beuningen, is the work 'time after time' (2003). The work is a video projected in a very dark space of which even the walls are painted black or dark grey. In a way similar to the spaces in which the Venice lightboxes of David Claerbout are shown. And also here, in Anri Sala's work, the image itself is very dark. What we can decipher – after sometime – is a sort of highway on which a darkbrown horse is standing still, vaguely lit by some random lights coming from far away windows of an apartmentblock. Now and then we hear the sound of a car coming near and we see the lights of the car indirectly lighten up the contour of the horse. To make it even more difficult to see what we are looking at, the camera now and then runs out of focus. Probably for you difficult to understand, but I can assure you it is an amazing and very intriguing work!

Another example of Sala's work is the double video projection 'Blindfold' from the collection of the Museum Boijmans. A work of 2002. In this relatively small work, two images are projected from the back on a sheet of plexiglass. The images are each showing an empty billboard made from cheap metal and constructed on a building. The empty billboards both capture the reflection of strong sunlight during sunrise. It's a recording of 15 minutes, in a loop. And during these 15 minutes we start by only seeing the brilliance of the sun reflected on the billboard while the rest of the image is still dark or very unclear. But during these 15 minutes we start to see, and hear, the surrounding city; we discover people walking, we see a street, we discover

other buildings etcetera. And here again - as in Claerbouts work that we discussed - only one shot and one camera angle.

Comparable to Claerbout, Sala is making the viewer aware of his act of seeing. And also similar to Claerbout, Sala forces the viewer to be aware of the passing of time. Not by a subtle digital manipulation of the image as Claerbout sometimes does, but by offering puzzling images. Images that are intriguing, images that trigger the expectations of the viewer by offering images that don't immediately show what they are. Often by purposely using obscure images, in the sense of images that are literally difficult to see because of the darkness of the image. Sala mentions in an interview "I like to offer a premise for uncertainty, to give things the potential to escape their familiarity. In a way that everything in that space/image would become free of previous significance and available for new investigations".

By his strong belief in the power of the image, Sala purposely introduces ambivalence. It is of course the opposite again of the 'commercial' media images in which no ambivalence is allowed, in which no ambiguity of interpretation is allowed. Sala hopes to open up people's capability to interpret the images themselves, it's no cash and carry. Sala does not want to make spectators of us, but he wants us to be translators of the images he is offering and connected to this: translators also of all the other media images that we see all around us.

Last example of the interrogation, of the questioning of the media image, the media language by slowing down the image, and slowing down the expectations of the viewers, by not trying to compete with the language of videoclips and mainstream feature films, is a work by a very interesting young Dutch artists called Melvin Moti.

It is a film that he made in 2004 called 'No Show'. This particular work is very significant, and almost a metaphor, within the context of this talk. In 'No Show' Melvin Moti shows us in a black and white videoprojection, a 24 minutes shot of a dark, very vague, but still recognizable empty museumspace. In the empty museumspace we only decipher empty frames of paintings hanging on the wall. The shot, the image will more or less remain the same for the coming 24 minutes. But during these minutes we hear a museumguide who is giving a tour in the museum, telling about paintings that are not longer there! We hear him describing paintings, interpreting paintings and stories without ever seeing these paintings, neither the museumguide,

in the film.

The story that Moti tells stems from a real story that took place during the Second World War at the Museum Hermitage in Leningrad/Saint Petersburg in Russia. As a precaution against possible war damage, thousands and thousands of the paintings and other treasures of the Hermitage were taken away. They were taken away for safe keeping. Only the empty frames of the paintings were left on the walls. And it did happen that, now and then, a former museumguide guided groups of soldiers through these empty museumspaces, describing the paintings that were no longer there, only by memory!

As a viewer we are again forced to use our own imagination. The artist only offers vague images of empty museumspaces, and the story of the museumguide. It's again – as by Claerbout and Anri Sala – the opposite of the commercial media images in which every active participation of the spectator is taken away or completely manipulated. Here it is only by active participation of the viewer that a story will unfold itself, that images will come to mind, or not. It's again a criticizing of the all encompassing media images everywhere, a criticizing of the deduction of the viewer to a mere recipient of already well cooked and instant, fast food, images. You see, as I stated before, these artists are the so-called 'slow food' cooks of the media art: media art; less is more !!!

Jaap Guldemon

프랭크 고트로

1975년 미국의 독립기념일 (7월 4일), 실험적인 건축가 그룹인 '앤티 팜 (칩 로드, 더그 마이클스, 커티스 슈레이어, 앙클 버디, 그리고 톰 웨인버그가 이에 속해있다.)'은 400명의 다른 사람들과 함께 〈미디어 번 (Media Burn)〉이라는 제목의 악명 높은 퍼포먼스를 거행했다.

불길에 휩싸인 텔레비전들이 마치 벽처럼 높게 쌓여 있었으며, 1959년형 캐딜락 자동차 한 대가 그 벽을 향해 돌진했다. 미디어 번, 말 그대로 미디어가 불타올랐다. (*'미디어 번'을 직역하면 "미디어가 불에 타다"는 의미가 된다.) 이것은 미디어 스펙터클의 구성과 파괴를 보여주는 발군의 작품이었다.

이 이벤트는 특별히 보도 자료들을 접하는 텔레비전 리포터들과 미디어분야의 관계자들을 위해 기획된 것이었다. 텔레비전들을 파괴하는 특별 주문 제작된 캐딜락 자동차의 모습은 즉각적으로 전파를 타고 모든 텔레비전 채널에서 상영될 것이었고, 이를 통해 수백만 명의 미국인들에게 이 광경을 바라볼 수 있는 기회가 제공될 터였다. 이 비디오 구조물은 오로지 그 목적을 위해 제작되었다.

룩셈부르크의 웅젠 지역 그 어딘가에서의 비밀스러운 만남

그 남자가 천천히 내게 다가오고 있었다. 그는 검은색 옷을 입고 있었는데, 그 때문인지 마치 독일인 미술품 컬렉터 같은 인상을 풍겼다. 한편 이마 쪽은 짧고, 목 부분에서는 길게 늘어진 특이한 헤어스타일을 보자면 1970년대의 빈티지한 축구선수가 떠오르기도 했다. 아주 이상한 조합이었다. 거기에 검은 색 나이키 에어 스니커즈를 신고 있으니, 샌님처럼 보이기도 했다.

게르디: 안녕하세요. 멀티비디오코프사(社)의 게르디 테너라고 합니다. 서울에서 주로 근무를 하고 있습니다. 선생님도 한국에 가보셨는지요? 그곳에서 꽤나 유명하시다고 들었습니다만.
(이 말을 하며 그는 동시에 왼손으로 수신호를 보냈다. 손을 위아래로 흔드는 아주 재빠른 신호였다.)

나: 한국이라, 유명하다니요, 절대 그렇지 않아요. 그저 거기 있는 사람들을 좀 알고 있고, 길거리에 있는 커다란 텔레비전 스크린들을 사랑하는 정도이지요.
(나는 그의 수신호를 알아들었다. 그는 내게 자신의 신원을 알리는 암호를 보내고 있었다.)

게르디: 저도 그렇습니다. 서울의 거리를 걷다보면, 마치 온통 텔레비전이 켜져 있는 것 같은 느낌이 들어요. 소음제거 버튼을 누르고 멀리 놓인 티비를 보는 것 같죠. 뭐, 그 스크린들은 기본적으로는 광고를 위한 것이니까 광고 카피와, 제품 이름이나 브랜드만 크게 보이면 그만이지 딱히 소리가 필요한 것은 아니니까요.

나: 거기서 포르노도 좀 틀어주면 좋겠다는 생각이 들던걸요.
(나도 그에게 나의 신원과 암호를 보냈다.)

게르디: 고트로씨, 이제 본론으로 들어가 봅시다. 한국에서는 <미디어_시티 서울>이 또 열릴 계획이라고 들었습니다. 저희 회사 측에서는 제가 그 일에 몰래 끼어들어 손을 써주기를 바라고 있습니다. 혹시 전시에 관련된 사람들을 좀 알고계신가요? 제가 알기로는 선생님이 거기서 좀 중요한 인물이라고 들었습니다만.

나: 누가 그런 말을 하던가요? 그렇지 않습니다. 하지만 <미디어_시티 서울>은 한번 도전해볼 만한 일이긴 합니다. 맡아서 진짜 뭔가를 해보고픈 마음이 들죠. 혹시 한국의 거물급 인사인 기독교 티비(KKTW) 채널의 대표를 만나본 적 있으신가요? 혹시 제가 누굴 말하는 건지 아시겠어요?

게르디: 네, 누군지 압니다. 헌데 그 사람은 단순히 기독교 관련사업보다는 심리학이나 소위 '지적인' 영향력에 더 많은 관심을 갖고 있더군요. 언젠가 한번 그 사람이 어떤 여성을 소개받았던 일이 기억납니다. 그녀는 구소련연방의 칼무크 지방 출신으로 화가이면서 기자였는데, 처음으로 그 지역의 텔레비전 방송에 관심을 기울였던 사람이었지요. 칼무크인들은 배음(*음악에서 배음(오버톤/overtone)현상이란, 어떤 한 음이 소리 날 때, 그 음 이외에 다른 여러 음이 섞여 울리는 현상을 말한다.)을 만들어내며 노래를 부르는 것으로 유명하죠. 스탈린은 이들 민족을 불가 강(江) 유역으로 강제 이주시켰습니다. 그 기독교채널 대표를 통해서, 저도 그 여성을 만날 수 있었는데, 그녀가 제게 아주 흥미로운 칼무크 텔레비전 녹화 테이프들을 몇 개 주었습니다. 공무원들과 낙하산병들이 거리를 행진하는 장면이 나오더군요. 제가 듣기를 그 여자는 북한의 텔레비전 방송국과도 함께 작업하면서, 프로그램도 짜고 문화교류의 기회도 제공한 적이 있다고 하더라고요. 또 그녀에게는 승진이라는 이름의 딸이 있는데, 북한의 어떤 교수랑 결혼을 했고, 2000년 광주 비엔날레에서 북한관 전시를 진행했던 주요 인물들 중 하나라고 알고 있습니다.

나: 이럴 수가. 그런 것도 아시는군요. 근데 혹시 그게 꾸며낸 이야기였다는 말도 들으셨나요? 자기들 빼고 북한과 그런 식으로 문화교류를 하는 것을 견제하려고 중국인들이 만들어낸 거짓말이었죠. 뭐, 이쯤에서 그 이야기는 접어두고, 다시 <미디어_시티 서울>에 대해 말해봅시다. 이 일에 많은 돈을 투자할 수 있을 만큼 당신네 회사가 부유한가요? 미리 말씀드리지만 제대로 일을 하려면, 엄청난 현금과 설비가 필요합니다.

게르디: 텔레비전과 디지털 관련분야는 황금산업입니다. 저희 멀티미디어코프사(社)는 이에 대한 엄청난 지원을 아끼지 않습니다. 미리 말씀드리지만 지원액은 상당할 것입니다. 하지만 이런 투자의 끝에 나오는 작품들이 일군의 시시한 비디오 작가들이 평면스크린이나 닥고 닥은 프로젝션으로 틀어대는 별 신통치 못한 영상물이라면 절대로 회사 사람들을 만족시킬 수 없을 것입니다. 컴퓨터를 일렬로 죽 늘려놓고 괴상한 웹사이트나 여타의 엉터리 같은 온라인 작업들을 보여주는 것도 일절 사양입니다. 그들은 고상하고, 지적이며, 창조적인 작업을 원합니다.

나: 오! 게르디씨, 당신 말씀을 들으니, 이 일에 아주 적합한 인물들이 떠오르는군요. 그들을 이러한 작업에 다시 불러 모으는 것이 그다지 쉬운 일은 아닙니다만, 특별히 노력을 해보겠습니다.

게르디: 그것 참 잘됐군요. 그 사람들과 연락이 닿으면 제게 소식을 주십시오. 어디로 어떻게 연락을 해야 하는지는 알고 계시지요?

나: 네, 그건 알고 있습니다. 참, 다음번에 만날 때에는 코드를 입력할 때 쓰는 번호들과 프로그래밍 처리 절차들을 알려주시기 바랍니다. 그리고 자세한 스펙도 빼오시면 좋겠네요.

게르디: 알겠습니다. 적어두죠. 코드를 알려드리는 것은 어렵지 않지만, 광고게시판의 스펙은 좀 까다로운 문제입니다. 보완이 철저한데다가 감시카메라들이 설 새 없이 가동 중이거든요. 하지만 우리 쪽으로서는 최선을 다해 준비해 보겠습니다.

나: 다음에 봅시다.

그렇게 게르디와 헤어진 후, 나는 시내 중앙 역사 근처에 있는 숙소로 돌아왔다. 잿빛 거리에는 정적이 감돌고 있었다. 춥고, 습했다. 나는 어서 빨리 이곳을 떠나야겠다고 생각했다. 그로부터 이틀 후, 나는 인천 국제공항행(行) 아침 비행기에 몸을 실었다. 나는 스튜어디스들을 무척 좋아한다. 젊고, 신선하며, 마치 로봇처럼 정해진 대로 움직이는 그 아가씨들이 무척 sexy하다고 생각한다.

인천 국제공항에 내려서자, 건조하고 활력이 넘치는 부드러운 바람이 이내 내 몸을 감싸 안았다. 나를 태우고 갈 리무진과 운전기사가 그곳에서 기다리고 있었다. 운전기사는 운전대를 잡기 이전에는 아마도 살인청부업자로 활동했을 법한 사람이었다. 그는 신중하고, 빈틈이 없었으며, 나와 같은 ‘굉장한 동지’를 도와주기 위한 만반의 준비를 갖추고 있었다. 그는 내게 봉투와 상자를 건네주었다. 그리고 미소를 지으며 나를 신라호텔에 내려주었다. 나는 여기저기 전화를 걸어, 사인과 암호를 전달받았다.

서울에 돌아왔다. 행동을 재개해야할 시간이고, 나는 준비가 되어있었다. 내가 게르디를 다시 만난 것은 롯데 호텔의 신관 로비에서였다. 그는 야마모토의 블랙 수트를 갖추어 입고 있었다. 첫 만남 때처럼 여전히 블랙 일색이었다. 하지만 전과 다르게 머리카락을 모두 밀어버려 대머리를 드러내고 있었다. 약간 햇볕에 그을린 피부톤 때문에 이 40대 중년 아저씨의 중후한 매력이 한결 돋보였다.

첫째 날.

게르디: 일을 함께할 사람들을 어디서 만나는 게 좋을까요?

나: 시간동에 가면 《블로우 미》라는 카페가 있는데, 거기서 봅시다. 젊고 똑똑한 애들이 모여서 노는 꽤 근사한 곳이에요.

게르디: 두 시간 후에 보는 걸로 하죠.

(친구들을 픽업할 밴을 보내고 나서, 우리는 시간동으로 출발했다.)

이하는 내가 이 일을 함께 하기 위해 불러 모은 동료들에 대한 대략적인 소개이다. 이삼화는 30대의 남자로, 신경학자이며 시인이다. 그의 부인인 수정은 스물 네 살의 여성으로, 지역 텔레비전 채널에서 미디어 비평가이자 역사학자로 활동하고 있다.

원 두 살의 자넷 박은 대중조작 (*정치권력을 가진 엘리트가 강제력을 쓰지 않고서 대중을 조종하여 정치적·사회적 목적을 실현하려는 사회통제양식) 이론가이자 CCTV 중역의 어시스턴트로서, 현재 베이징에서 근무 중이다.

호르헤 마르티네스는 올해 예순이며, 한때 마약에 빠져 살았던 사람으로, 과거에는 AIG에서 보험을 팔기도 했다. 현재 그는 말레이시아와 손을 잡고 작은 사업을 꾸리고 있는 중이다.

예순 두 살의 칼 도르셀은 포르노 영화를 제작하는 사람으로, 옛날 파리 뱅센느 대학 시절에는 모택동주의의 신봉자였다. 그는 한때 ‘혁명이며 영원하라 (vive la révolution)’라는 뜻을 가진 그

를, VLR의 리더였으며, 이상주의 건축가였다. 그의 포르노 영화회사는 1980년대 중반부터 콘돔을 사용하고 '안전한 섹스'를 추구하여 그야말로 '덕망'을 쌓아왔다.

존 차임은 올해 일흔 두 살로 뉴욕에서 갤러리를 운영한다. 서른 세 살의 루퍼스 토마스는 전자공학, 컴퓨터, 그리고 암호화된 리듬의 전문가이다. 그는 자가-디지털화와 사고(思考) 송신 시스템을 개발했다. 그는 또한 거리에서 싸움을 하고, 만트라(*보통 진언(眞言)이라고 하며, 주(呪)·신주(神呪)·밀주(密呪)·밀언(密言) 등으로도 번역한다. 석가의 깨달음이나 서원(誓願)을 나타내는 말)를 읊어대는 남자이다.

《블로우 미》의 위층으로 올라가면, 흰색 조명으로 근사하게 장식된 공간이 나타난다. 그곳에는 나무로 된 테이블과 베르너 팬톤(*가구 디자이너)의 빈티지 소파들이 놓여있다.

나를 포함해서 우리 쪽은 총 여덟 명이었고, 게르디는 아름다운 젊은 여성을 대동하고 등장했다. 그녀는 유라시아 혼혈로서 나이는 스물다섯에 이름은 미나였고, 가슴이 풍만하며 키가 컸다. 모두가 모였으니, 이제 심포지엄을 시작할 때가 왔다.

나: 이 자리에 모인 친구들이여, 나는 우선 활동을 하던 도중에 세상을 떠난 우리의 동지들을 기리고자 합니다. 이들을 위한 우리의 투쟁은 세상이 끝나는 그날 까지 계속될 것입니다.

그들은 추운 겨울이 성큼 성큼 다가오던 시기, 매서운 바람과 함께 사라져버렸습니다. 우리는 언젠가 그들이 전과 다른 형상으로 다시 나타나, 세상의 곳곳에서 자신들의 못 다한 임무를 계속해서 수행하게 될 것임을 알고 있습니다. 오늘 우리는 여기 게르디씨의 요청을 받고, 이 자리에 모였습니다. 게르디씨는 룩셈부르크에 있는 우리 본부와 거래를 하고 있는 사람입니다. 저는 이 모임을 주선하기 위해 얼마 전에 처음으로 그를 만났습니다.

그는 자신이 가진 모든 데이터와 코드와 프로그램 정보들을 우리가 자유롭게 이용할 수 있도록 해줄 것입니다. 계속해서 생각이 바뀌는 사람은 본인의 스펙과 일반적인 자격요건을 게르디씨에게 알려주시기 바랍니다. 그가 데이터를 갱신해줄 것입니다. 이 일을 계획하고 실행에 옮기기 위해 우리에게 주어진 시간은 단 이틀뿐입니다. 짧은 시간이지만, 일이 돌아가는 상황에 대해 잘 알고 있는 우리 같은 프로들에게는 별로 문제될 것이 없다고 생각합니다. 나는 이 이틀간 우리가 따랐으면 하는 대략적인 노선을 하나 제안하고자 합니다.

게르디: 구체적인 이야기로 들어가기 전에, 한 가지 알아두셔야 할 사항이 있습니다. 우리는 현재 양쪽 회사의 글로벌 보안 감시 시스템에 접속되어있는 상황입니다. 하시는 말씀은 모두 곧바로 기록되기 때문에, 컴퓨터에 그 어떤 흔적도 남기실 필요가 없습니다.

나: 자 그럼 자넷에게 자리를 넘기겠습니다. 자넷이<미디어_시티 서울>에 효과적으로 '침투'하기 위해 그녀가 생각해낸 전략들과 남들 눈에 띄지 않고 작업을 진행하기 위한 방법에 대해서 이야기를 해줄 것입니다. 자넷, 준비가 되셨으면 시작해주시죠.

자넷: 감사합니다. 동지 여러분, 서울에 다시 오니 좋네요. 한국이 그리웠거든요. 베이징을 좋아한다 해도, 늘 모국이 그리웁니다. 근데 이렇게 와있다니요. 이미 말씀을 들으셨듯이, 우리에게 주어진 과제는<미디어_시티 서울>전(展)에 침투하여, 우리가 전달하고픈 메시지와 우리가 제정한 규칙들을 심어놓는 것입니다. 매우 까다롭고 영예로운 일이지요. 제가 이 일의 가장 중요한 목표와 우선적으로 공략해야할 표적들을 적어서 여러분들의 파일에 보내드린바 있습니다. 이 자리에서 그 내용을 핵심만 추려서 말씀드리자면, 우선 우리는 서울에 있는 전자 광고 게시판들을 몰래 공략할 것입니다. 그리고 그 비엔날레(*<미디어_시티 서울>은 2년에 한번 열리는 미디어 아트 비엔날레이다.)의 웹사이트들을 추적하고, 그 사이트들을 완전히 뒤죽박죽으로 교란시킬 것입니다. 또한, 우리는 전시가 열리는 두 달간 하루도 거르지 않고, 서울 도심의 모든 휴대폰에 10분마다 한 번씩 접속할 것입니다. 그리고 절대로 아무도 눈치 채지 못하고, 그 누구도 추적할 수 없는 그야말로 '보이지 않는' 방식으로 전국과 지역의 텔레비전을 방송들을 불법 침략할 것입니다.

서울시의 게시판들을 공략하기 위해서, 우리는 그 각각의 서버에 접속해야만 합니다. 그 코드들을 별도로 첨부해드리겠습니다. 그 게시판들에서는 짧은 비디오를 상영하게 될 터인데, 이 작업에 어떤 작가들이 선별되었는지 모두 알고 계시지요?

첫 번째 가이드라인을 논의한 후에, 그 명단을 덧붙여드리도록 하겠습니다. 하지만 우선 간단히 말씀드리자면, 이 작가들은 모두 우리의 형제, 자매 같은 사람들입니다. 그들은 전에도 우리와 일을 해본 적이 있으며, 준수해야 할 규칙들과 일의 목적에 대해서 잘 알고 있죠. 제 조수들이 그들에게 연락을 돌렸으며, 그들은 이미 비디오 제작에 들어간 상태입니다.

웹사이트와 텔레비전을 침투하는 계획에 대해서 보다 구체적으로 말씀드리자면, 이 작업들은 정말로 철저한 '침묵' 속에서 진행되어야만 하기 때문에 약간 더 복잡해질 것 같다는 생각이 드네요. 우리와 우리 동료들이 프로그램들을 짜면, 루퍼스가 그것을 암호화하여 아무것도 모르는 어린이가 만들어낸 것 같은 영상으로 바꾸는 일을 도와줄 것입니다.

나: 훌륭해요, 자넷. 이제 수정씨가 이에 대한 견해를 말해주시겠어요?

수정: 우선 잊지 말아야 할 것은 지역 텔레비전 방송들은 거의 대부분 기독교인들이 쥐락펴락하는 실정이라는 것입니다. 믿기 어려우실지 모르겠지만, 그들은 아주 정확하게 우리들의 위치를 추적해낼 것입니다. 그러니까 각별히 조심하고 아무 소리도 내지 말아야 합니다. 우리들이 만든 프로그램들은 아프리카에 소재한 비정부기구로 보내질 것이며, 아프리카의 마을들을 대상으로 한 한국인 지역사회의 지원과 노력들에 대한 피드백을 담아내게 될 것입니다. 어린이들의 노래나 그림으로 포장된 그들의 피드백은 그 표면 아래에 암호화된 메시지를 품고 있을 것입니다. 그 숨겨진 말들은 바이러스 소프트웨어를 넣고, 이 바이러스가 케이블이나 위성 텔레비전 장비를 갖춘 각 가정의 디지털 시스템에 침투하게 될 것입니다. 한편 <미디어 시티 서울>의 웹사이트들에 침투하기 위해서, 우리는 또 다른 자매 회사 측에 그 사이트를 다시 디자인해달라는 작업을 가짜로 의뢰했습니다. 하지만 여기서 끝이 아니지요. 정말로 중요한 것은 거기서부터 가상의 네트워킹을 전개하는 것입니다.

칼: 여기 이태원에서 나와 비슷한 사업을 하고 있는 친구가 하나 있는데 우리 일에 좀 도움을 줄 수 있을 것 같더군요. 그 친구가 데리고 있는 여종업원들이 외국어도 여러 개 구사하는데다가, 그 중 어떤 아가씨들은 미국에서도 일류로 손꼽히는 미술대학 졸업생들이예요. 왜 이런 꼴들이 현대미술을 공부한 것인지에 대해서 내게 묻지는 마세요. 나도 정말 명문 모를 일터더군요. 현대 그게 진짜더라 말이지요. 내 친구가 그 아가씨들에게 그런 교육을 받도록 유학을 보내줍니다. 그 사업에 대해 잘 아는 친구니까, 서양의 미술품 컬렉터들이 매춘부들을 좋아한다고 생각을 했던 거죠. 아마도 그 친구는 한국 미술계가 매우 여성들에게 치중되어 있으니깐, 직업 매춘여성들도 마땅히 그래야 한다고 생각하는 건지도 몰라요. 어찌되었건 간에, 그것이 우리 쪽 일의 좋은 점입니다. 유토피아를 꿈꾸는 프랑스의 예술가이자 사이버네틱 몽상가인 니콜라 쇼페르가 1955년 <섹슈얼 레저 센터>를 여성의 젖가슴 모양으로 디자인했던 것이 생각납니다. 다른 동료여러분들이 말씀하시는 것처럼, 우리는 가상적인 활동을 전개하게 되겠지만, 나는 개인적으로는 실제로 존재하는 장소를 택하여 보다 실질적이고 육체적인 실험들을 할 필요도 있다고 생각합니다. 말씀드린 쇼페르의 프로젝트가 참고로 할 만한 최고의 사례들 중 하나이지요. 그러한 실험을 통해 우리는 서울의 관람객들을 자극하고 조작할 수 있습니다. 제가 데리고 있는 여자애들이 이러한 작업을 도와줄 수 있어요.

게르디: 와우! 정곡을 찌르는 말씀이십니다. 나는 칼이 제시한 방향에 동의합니다. 애욕(愛慾)이야말로 세상 그 어떤 곳에서도 언제나 통용되는 최상의 시스템이지요. 또한 서구화의 물결이 제 아무리 격차를 메운다고 할지라도, 이곳에서는 여전히 동양의 이국적인 관능미가 풍깁니다. 아주 정곡을 찌르는 의견이라고 생각합니다. 정말 좋아요.

나: 여러분, 흥분을 가라앉히시다. 너무 동요하지 말자고요. 아직 논의해야 할 사항들이 많습니다. 자, 그럼 다시 먼저 논의되었던 우리의 기본적인 전시회 '침투' 방식으로 돌아가 볼까요. 내가 어떤 친구에게 들었던 이야기를 여러분에게 해드리고 싶습니다. 그 친구가 작년에 중국으로 출장 갔을 때 일어난 일입니다. 당시 티베트에서 폭동이 일어났었는데, 이를 너무 강압적으로 진압하지 말라고 프랑스가 중국에게 압력을 행사했습니다. 그러던 어느 날 내 친구가 어떤 바에서 중국의 문화계인사들과 가볍게 술을 한잔하고 있는데, 갑자기 그 사람들의 핸드폰이 동시에 울리면서 문자 메시지가 화면에 뜨드립니다. 그 내용인 즉, "프랑스 제품 불매운동을 전개한다!" 라는 것이었습니다. 내 친구와 같이 있던 중국인들은 조금 당황하는 모습으로 중국정부가 아직까지도 막강한 통제력으로 개인의 바지주머니

사정에까지 깊숙이 관여하고 있다고 고백하면서, “아, 이걸 피하고 싶어도 피할 수가 없는 구속의 메시지랍니다...” 라고 한숨을 쉬었다고 했습니다. 정부가 개인에게 행사하는 무차별적이고, 공격적이며, 가혹한 통제의 양상이지요. 나는 그 친구의 말을 들으며, 예전에 뉴욕에서(피츠버그 워홀미술관의 총괄 큐레이터였으며, 지금은 가고시안 갤러리의 디렉터인) 마크 프란시스를 만났을 때의 일화가 떠올랐습니다. 그때는 핸드폰 수신음이 울리더니, “오늘 그림을 한 점 파세요. 래리” 라는 문자메시지가 도착했지요. “이렇게 해라, 저렇게 하지 마라.” 이런 아주 오래된 통제의 방식입니다. 오늘날 하나 다른 점이 있다면, 이제는 이런 지시어들이 디지털화되었다는 것이라 할까요. 우리의 작업이 이런 방식이 되어서는 안 될 것입니다. 우리의 ‘침투’ 는 보다 세련된 방식으로 진행되어야 합니다. 현재로서는 “무조건 복종하라!” 가 통용되는 실정이지요.

호르헤: 우리가 이 나라에 어떤 지속적인 영향을 주고자 한다면, ‘중독’의 과정을 이해하는 것이 도움이 될 것 같습니다. 다들 제 개인사와 마약에 빠져 살았던 과거에 대해 알고들 계시죠? 나는 디지털 중독이라는 것이 마약 중독의 구조와 매우 유사하다는 것을 발견했습니다. 요즘 포르노 사이트에 중독된 사람들은 하루 24시간 수음에 빠져 살고, 인터넷 경매 사이트인 이베이에 중독된 사람들은 입찰결과를 지켜보느라 모니터를 떠날 줄을 모르죠. 우리는 예술에서도, 다시 말해 우리가 예술을 하는 방식에서도 이와 비슷한 중독의 양상을 발전시켜야만 할 것입니다.

나: 대단합니다. 호르헤씨, 당신이 그렇게 훌륭한 의견을 내주시리라고 믿었습니다. 마약과 섹스와 디지털의 연관관계라... 굉장하군요. 오늘 미팅을 통해서 우리가 나아가야 할 몇 가지 좋은 방향들이 제시되고 있는 것 같습니다. 차이 라테나 한잔씩 하시면서 조금 쉬어갈까요.

시간동의 하루가 그렇게 흘러갔다. 청년들과 결혼한 젊은 커플들이 바와 레스토랑, 그리고 인형을 파는 가게들 같은 작은 상점들을 전전하며 시간을 보낸다. 그들은 소비생활을 즐기고 있었다. 새로운 것을 찾고, 옷을 사고, 예술인들이 경영하는 바를 찾아든다. 그리고 계속해서 디지털 카메라로 서로를 찍어댄다. 섹시한 옷을 차려입은 귀여운 젊은 애들의 이미지들을 잔뜩 저장하고 있는 저들의 컴퓨터 하드디스크들을 상상해보라.

둘째 날.

게르디는 회사 사람들과 미팅을 하러 가기에 앞서서, 내가 묵고 있는 호텔로 찾아와 나를 만났다. 그는 회사로부터 몇 가지 지령이 떨어졌다고 말하면서, 우리의 일의 진행절차에 대해서 걱정을 하기 시작했다. 그는 오히려 몇 가지 아이디어와 곧바로 실행할 수 있는 행동들을 제시하는 편이 훨씬 나았을 것이라며 안타까워했다.

그는 또한 그의 회사가 서울 시립미술관의 사무실들에 눈에 안 보이는 칩들을 장착할 준비를 하고 있다고 말했다. 그 계획인 즉, 배관공들을 동원하는 것이었다. 그들은 염탐용 마이크와 레이저 스캔과 같은 장비들을 사무실 내부에 어떻게 설치해야 하는지 알고 있다. 나는 그들의 계획에 전혀 동조할 수가 없었다. 너무 구식인데다가 냉전시대에나 사용되었을 법한 방법들이 아니던가. 그의 말을 들으며 미술사학자이자 런던 대학의 교수였던 앤소니 블런트 경이 1979년 ‘케임브리지 파이프(Cambridge Five)’ 라는 스파이단체의 네 번째 멤버였다는 사실이 발각되었던 일이 머릿속에 떠올랐다. 영국 동성애자들로 구성된 그 스파이단체의 우두머리는 킴 필비였다. 블런트 경은 처음에는 영국 여왕의 미술품 컬렉션을 관장하는 큐레이터이자, 니콜라 푸생을 연구했던 석학으로서 세상에 이름을 알렸

다. 미술사학자로서 그는 특히 푸생에 관한 책을 여러 권 저술했으며, 또한 전시회를 기획하여 이 프랑스 화가를 17세기 고전주의 회화의 거장으로 재조명하는 업적을 세웠다.

영국의 총리였던 마가렛 대처가 그에 대한 진실을 폭로했을 때, 블런트 경의 반역 행위는 영국에서 엄청난 물의를 불러 일으켰다. 더군다나 그가 동성연애자였다는 사실이 밝혀지자, 불난 집에 부채질을 한 꼴로 추문의 불꽃이 거세졌고, 그는 결국 돌이킬 수 없는 불명예 속에서 세상을 떠났다.

게르디 회사의 '칩 장작 계획'이라는 것에 대해 들으며, 문득 다음과 같은 의문이 들었다. 그의 회사 사람들은 <미디어_시티 서울>의 관료들 중에 스파이가 있다고 생각하는 걸까? 그가 누구인지 찾아내고 싶은 걸까? 혹 현대 미술계를 침투한 북한 세력이 있다는 걸까? 아니다. 이럴 수는 없다. 이건 정말 말도 안 되는 일이다. <미디어_시티 서울>에 침투하여, 그것을 장악하고, 바이러스를 투입하여 디지털 세계에서 한국이 행사하는 힘을 우스꽝스럽게 만드는 것. 그 권력을 비틀어 버리는 것. 그것이 우리가 세웠던 본래의 작전이며, 우리에게 주어진 임무였다. 현대 실상은 미술관 임원들의 비밀이나 캐서, 그들을 무너뜨리는 일이었다니. 우스꽝스럽기 짝이 없었다. 게르디가 우리가 기대했던 것과는 조금은 다른 물에서 놀고 있다는 생각이 들기 시작했다. 그리고 순간 나는 머리 위에서 울리는 위험신호를 감지했다.

나는 재빨리 친구들에게 '전면 철수'라는 메시지를 보냈다. 가능한 한 빨리 여기서 탈출하라. 모든 흔적들을 말소하라. 일주일 후 뉴질랜드의 로토루아에서 만나 자세한 내용을 논의하자. 이 지시사항을 따라 달라. 행운을 빈다.

게르디가 마지막으로 한 번 더 만나달라는 요청을 해왔고, 나는 그를 만나기 위해 신세계 백화점의 커피숍으로 갔다. 그는 연한 회색 빛이 감도는 알렉산더 맥퀸의 정장을 입고, 폴 스미스의 리슬리와 슈즈를 신고 있었다. 그가 손목에 차고 있는 시계는 1960년대 초, 막스 빌이 디자인한 융한스 사(社)의 빈티지 제품이었다. 정말이지 취향이 근사한 사람이었다. 이 사람과 일을 잘 해볼 수도 있는데... 안타깝다는 생각이 들었다. 우리는 <미디어_시티 서울>에 '침투' 하자는 비슷한 생각을 갖고 있었다. 하지만 나는 그 계획이 수포로 돌아갔으며, 우리 사이에 오해가 있었다는 것을 인정해야만 했다.

게르디: 나는 이곳에서 한시라도 빨리 떠야합니다. 이 지역의 스파이를 반대하는 기관에 쫓기고 있는 신세입니다. 당신도 속히 이곳을 떠나는 편이 좋을 것 같습니다. 나와 함께 일을 했던 사람들이 당신의 과거에 대해 알고 난 후, 나를 배신했어요. 우리가 하려고 했던, 21세기 형 <미디어_번> 이벤트는 성공할 수도 있었는데, 지금은 때가 좋지 않네요. 이제는 어서 빨리 이 도시를 떠나지 않는다면, 미디어가 아니라 우리가 화장에 처해질 처지가 되었네요.

(*다시 한 번 이야기하자면, '미디어_번'을 직역하면 "미디어가 불에 타다"는 의미가 된다.) 그들은 농담을 모르는 사람들이며, 모든 것이 다 북한에서 왔다고 생각해버리는 무시무시한 습관을 갖고 있더군요. 그러니까, 정말로 평양에서 인생을 마감하고 싶지 않으면, 부산을 통해서 일본으로 건너가세요. 그쪽에 아는 사람 있으시죠? 없나요?

나: 아마 있을거예요. 그럼 이만 안녕을 고합니다. 다음번에는 꼭 해낼 수 있기를!

나는 옷을 갈아입고, 부산행 비행기를 탔다. 부산항에서 우리 쪽 요원을 발견하여, 나 같이 강제 추방되는 사람들이 이용하는 일본으로 가는 보트에 몸을 실을 수 있었다. 그리고 비린내가 나는

그물들과 거칠고 무뎡뎡한 한국인 선원들 틈에 끼어 바다를 건넜다.

그리고 그로부터 이틀 후, 뉴질랜드의 로토루아에 도착했다. 프린스 게이트 호텔에 방을 잡고, 폴리네시안 스파를 찾았다. 스파는 호수를 마주하고 있었으며, 물의 온도는 39°C 도에서 41°C 도 사이였다. 물에서는 썩은 달걀의 냄새가 났다. 다시 모인 나의 친구들은 수영복을 입고 있었다.

나: 좋아요. 모두 이곳에 잘 도착했군요. 잘 하셨습니다. 비록 일이 실패하기는 했지만, 그건 우리 잘못은 아니었습니다. 게르디의 회사가 지저분한 계약과 속임수로 우리를 속였습니다. 그 부분에 대해서 사과드립니다. 준비가 부족했고, 잘못된 정보를 믿었습니다. 그곳의 미술계는 뜨겁게 달아올랐지만, 한편 혼란에 사로잡혀있습니다. 각양각색의 사람들이 모여드는데, 모두 자발적 태도를 보여주지만 극심한 비이성이 활개를 치고 있죠. 우리는 마치 값싼 무지개송어마냥 혼제가 되어가고 있네요. 한 말씀씩 해주시면 좋겠습니다.

자넷: CCTV의 권력은 막강하지만 그것은 너무 높은 곳에 있어요. 새로운 관료들은 권력과 회사사람들에 의해 철저하게 보호를 받습니다. 제 생각에는 게르디가 진작 그것을 알고 있었을 것 같아요. 그러면서 우리가 얼마나 멀리까지 갈 준비가 되어있는지를 보고자 했던 거죠. 그리고 너무 일이 심각해지기전에 모든 것을 태워버린 겁니다.

칼: 섹스 분야의 사업은 단순히 농담 같은 것으로 받아들이기에는 너무나 뜨거워요. 나는 친구를 믿었는데, 이번 경우 그는 완전히 발을 떼어버렸어요. 덩치 큰 사람들이 그 일을 이어받아서는 그를 제쳐버렸죠.

호르헤: 경찰은 디지털과 가상적인 조작에 관심을 갖고 있습니다. 그들은 2000년 당신이 처음 한국에 와서 파일과 흔적 남겨두고 떠나간 이래, 그것들을 모두 보관하고 있었어요. 그리고는 길 한가운데 놓은 흰색 조약들을 따라 집을 찾아가던 동화속의 남매들처럼, 그 흔적들을 따라 당신의 행적을 좇아왔어요.

나: 나는 그간 어린애마냥 성숙하지 못한 행동을 보여주었습니다. 내가 모든 상황을 알고 있다고 생각했는데, 전혀 몰랐던 거군요. 알겠습니다. 이제 느긋이 스파나 즐기도록 합시다. 다음번 미팅은 파리에서 있습니다. 또 다른 일, 또 다른 임무가 우리를 기다리고 있습니다. 세상을 비틀고, 그 축을 잡아 흔들어봅시다. 겸허한 마음으로 해결책을 찾아나갑시다. 그리고 한국은 그 넘치는 에너지와 겹겹이 싸인 두터운 보호막 속에 그대로 내버려두도록 합시다. 친애하는 동지여러분 고맙습니다.





Media Burn

Franck Gautherot

On the 4th of July 1975, Ant Farm (Chip Lord, Doug Michels, Curtis Schreier, Uncle Buddie, Tom Weinberg) and 400 other people performed one of the most famous video event titled Media Burn.

A 1959 Cadillac was driven through a wall of flaming TV sets: a construction/demolition of the media spectacle par excellence...

The event has been organized for the sole TV reporters and media people who were contacted by press communiqué. The images of the customized Cadillac destroying the wall of TVs were on every single TV channel right away giving the chance to be watched by millions of American people. A pure video construction for the sake of it.

Somewhere in the Schengen area

Now the guy was slowly coming to me. He was dressed in black, a mix of German collector-like with a 70s vintage soccer player remarkable by his haircut -short on the front and long on the neck. His black Nike Air sneakers gave him the perfect nerd touch.


Gerdi: Hi, I'm Gerdi Tanner from Multivideocorp company, I'm based in Seoul, Korea. You've been to Korea? Right, they told me you're kind of famous down there.
(He makes a sign with his left hand, very quick gesture, waving the hand up and down.)

Me: Korea, famous, no, but I know some guys there and I love their giant TV screens on the streets.
(I knew that sign, in fact he gave me his codes of access, his ID in a way)

Gerdi: Right, it's like watching your TV screen from miles away, turned mute. It's basically commercials, so you don't need sound just the lines, and the names, the brands, you know.

Me: Would be good to have porns broadcast on. I mean.
(At my turn I delivered my codes, my ID too)

Gerdi: Ok, man, I heard that they will make another edition of the media_city Seoul and my company asked me to sneak into. Do you know anybody involved? I understand that you're kind of somebody down there.



Me: They told you so, no, no, but this media_city Seoul is something that would be great to take it over and turn into a real stuff. Did you ever meet this big man, Korean, who was a chief executive of the KKTW channel, the Christian TV? You know who I mean?

Gerdi: I do, but did you know, he actually was more into psychology and intelligence influence more than regular Christian business. I remembered once, he was introduced to this woman, a painter and journalist from Kalmuk area, in exSoviet Union who was the first into TV broadcasting up there. The Kalmuks are known for their throat singing chanting and they were deported by Stalin near the Volga river. Through him, I also met this woman who gave me some amazing tapes of the first Kalmuk TV. I saw officials and paratroopers marching in the streets. I've been told that she also participated to the North Korean TV, providing them with programs and cultural exchanges. Her daughter, Seung-jin (she married an North Korean professor) was part of the head officials who curated the North Korean pavilion at the 2000 Gwangju biennale.

Me: Uh! Uh!, you know that too. Did you understand that it was a fake, a total fake, messed up by Chinese who couldn't bear to have this kind of exchange without their involvement. But lets go back to media_city Seoul. Is your company rich enough to invest a lot in it? We will need quite a bunch of cash and facilities to make it well.

Gerdi: Television and digital stuffs are gold, so my company is quite open to deliver the dow. Plenty, I tell you. But they don't want to have, at the end, the same group of petty video artists bullshitting around flat screens and low res projections. Neither they want to see a series of computers lined up on tables with access to miserable websites and other online craps. They want novelty, they want intelligence and creativity.

Me: Gerdi, my friend, I have the right guys for you. It's a bit not easy to bring them back to that kind of stuff but I'll try for you.

Gerdi: Perfect, send me the sign when you'll have them in touch. You know where and how to reach me, right?

Me: Yes, I do. In the meantime, get me the numbers and the proceedings to enter the codes and bring the specs next time.

Gerdi: Good, I'll copy you. The codes are easy but the specs for the billborads are more heavy business. It's quite secured and CCTVed at all costs. My people will do their best.

Me: Bye.

Went back to my place near central Station downtown. The streets were grey and silent. Cold, humid, I thought I will have to get out of here very soon. Two days later I took the morning flight to Incheon International. I love the stewardesses, look so young, fresh like robotic sexy girls.

Incheon Intern'l, the breeze, dry and energetic took me right away. The limo, and the driver. Probably a licence-to-kill ex-agent discreet and sure, ready to help an amazing fellow like me. He gave me the envelope and the box. Dropped me to the Shilla with a smile. Gave some calls around, heard the signs and the codes.

I was back, ready for action. Gerdi joined me in the lobby of the Lotte new wing. He was in Yamamoto outfits, black still, but hair gone, total bald look. A bit of sun tan, a touch of charm for a guy in his mid40s.

Day 1.

Gerdi: Where do we meet your people?

Me: Lets try the «Blow me»in Sagandong, its cool and young smart kids hang around in peace.

Gerdi: In two hours.

(I sent the vans to collect my guys and we drove up to Sagandong)

Lee Sam-hwa is in his 30s, neurologist and poet. His wife, Soojung, 24, is a media critic and historian of community TV channels. Janet Park, 52, is a theorist of mass manipulation and assistant to deputy director of CCTV. She presently works in Beijing. Jorge Martinez, turned 60 this year, is an ex-junkie, ex-trader at AIG and presently on micro business with Malaysia.

Carl Dorcel, 62, is a porn movie producer and ex-maoist from Vincennes university in Paris. He was the leader of VLR (vive la révolution group) and former utopian architect. His porn company has a serious reputation of having used condoms and safe sex since the mid 80s.

John Cheim, 72, is a gallerist in New York. Rufus Thomas, 33, is in electronics, computers and crypted rythms. He invented a system of self-digitalization and thoughts transmitting. He also is a streetfighter and a mantra chanter.

Up floor of the «Blow me», a nice white lit room with wooden tables and Panton vintage sofas.

A group of 8, including me, Gerdi came with a flamboyant eurasian girl, busty and tall, Mina, 25, into mass seduction and trendspotting for discreet international food and car companies. The symposium could start now.

Me: Dear friends, I would like to celebrate our dead companions missed in action and for who, our fight will go on and on and further on, until the end of the times.

They are gone with the winds and while winter is approaching, you all know that they will quickly been transformed again, and will take their mission again all around.

We are here today, at the request of Gerdi, who are in business with our main branch in Luxemburg and with who, I

met some times ago to organize this meeting.

He will give a full access to his data and codes and procedures. For those who are in constant mind-transferring, please let him know your specs and general accreditations. He will update you. We will have two days to plan and realize this operation. It's short but we're professionals and we know what goes about and around it.

I will propose a general line to be followed these two days, and will adapt accordingly.

Gerdi: Just one thing to add before starting. We've been plugged into the global security surveillance systems of our both companies and you don't need to leave any traces in computers as it is recorded directly.

Me: I will give the place to Janet who will introduce her way of intruding and her lesson to be invisible. Janet, if you want to start.

Janet: Thanks. Comrades, I'm happy to be back in here. I missed Korea and if I like Beijing, I miss my country. But, here I am. As you've been told, we have the delicate honour to intrude the media_city Seoul and bring our messages and regulations into it. I have written down and sent to your files, the priority objectives and targets to point immediately: sneak into the electronic billboards around Seoul; tracking the websites of the biennale and twisting them dramatically; connecting all the cell phones in central Seoul for ten minutes every day for two months; pirating national and local TV in an invisible way impossible to be noticed and tracked down.

To intrude the billboards, we have to connect to their different servers. I'll attach you the codes. Now you know the people we selected to build short videos for them.

Names will be added after we will have the first guide lines and codes to follow. But mainly the selected artists are brothers and sisters, and they already worked for us and they know the rules and the goals. My assistants are in touch with them already and they started the production process.

Now for the websites and TV, it's gonna be a bit more complicated as we really have to intrude in silence. The programs will be fabricated through us and our fellow companions. Rufus will help to crypt them into innocent childish footage.

Me: Great Janet, Soojung would mind telling us your approach of the case.

Soojung: The main thing is that local TVs are mainly under the hands of Christians and believe me they are sharp to locate you right away. So careful and mute. Our programs will be sent through some NGOs based in Africa and will be feedbacking the efforts and supports made by local Korean communities addressed to African villages. Their feedbacks will have encrypted subliminal messages covered by children songs and drawings. The hidden words will generate virus softwares that intrude the digital system of each house equipped with cable or satellite TV. For the websites of the media_city Seoul we will fakely commission another sister branch company to redesign the site. But the main point will be to develop virtual networking from there.

Carl: I have a friend in similar business here in Itaewon who can be a good side support. His girls are multilingual and some of them are graduated from the best art schools from US. Don't ask me why call girls have now contemporary art background. I really can't figure it out. But it is a reality. He sends them to be trained up there, he knows the job and probably he thought western art collectors love prostitutes. He may think that the Korean art world is very female oriented, so professional sex women should be too. Anyway it is a good side of our job. I remember Nicolas Schöffer, a French utopian artist and cybernetic dreamer, once designed a Sexual Leisure Center in 1955 in the shape of a boob. We will be in virtual as my colleagues told you but for my part I insist to have also actual locations and sites for physical experimentations and the Schöffer project is one of the best. We can manipulate the audience in here and my girls can help to.

Gerdi: Wow, you make the point Carl. I'll follow you in that direction. Lovestream is always the best system at work

everywhere. And exotic is here too, no matter westernization fill up the gap. Good point, very good point.

Me: Cool down, friends. Don't let your blood go boiling. We still have a long way to go, and let's stay in our basic intrusive method. I have this story I've been told by a friend who happened to be in China for a business. It was last year when the riots took place in Tibet and when the French were pushing Chinese to be softer on Tibet. Once my friend was in a casual meeting with culture people in a bar. Suddenly all their cell phones started to ring and a text message appeared on their screens: "Boycott French products!" They were a bit embarrassed to confess about the drastic control Chinese government has still the power to express in the depth of their pants pockets. They said: "Oh it is a chain message we can't get rid of..." Pure control, aggressive and brutal. It reminds me another story, when I met, once in New York, Mark Francis (former chief curator at Warhol museum in Pittsburgh and presently director at Gagosian gallery). Text message rung in telling: "Sell a painting today. Larry." It is the same old story: do this, don't do that. But now you are told digitally. Please take it as an example not to follow in our operation. We will be more sophisticated than that. But you see. Obey! That's what it is.

Jorge: Guys, you got to know the process of addiction which can be of a certain help if we want to have a continuous impact in this country. You know my personal story and my companionship with dope and injected dope, I mean. I noticed that digital addiction is playing the same and in these days, I pictured it in sex sites when people addicted are on masturbation 24 hours a day or when buyers are in constant viewing their bets on eBay. We have to develop similar addiction in art —our way of art.

Me: Bravo Jorge, I counted on you for that. Dope, sex and digital. Brilliant. Now we have some good tracks to follow up. Let's have a chaï latte break.

The day went on. In Sagandong the kids, actually more young married couples, are in bars, restaurants, in little tiny shops, like doll stores, half scale. They consume, they go for novelty, for clothing, for artists run bars. They keep taking digital pictures constantly of each other. Imagine computers filled up with young cute kids in sexy outfits.

The day 2.

Gerdi came to see me at my hotel before going to pursue the meeting with all the group. He said he received some instructions from his company and begun to worry about our proceedings. He thought it would have been much nicer to come with ideas and possible immediate actions.

His company was ready to insert some invisible chips into the museum offices, he said. Plumbers, you know. They know how to place the spying mics and lazer scans in there. I was cautious of that and I was totally against that kind of method that remains me too much old-school proceedings and cold war stuffs. I remember

when Sir Anthony Blunt was exposed as the fourth member of the Cambridge Spy Ring in 1979. British gay spies with Kim Philby at their head. Blunt was firstly known as a the curator of the Queen's collection and an emeritus world specialist of Nicolas Poussin on which he wrote several books and organized exhibitions that brought Poussin back under spotlights as a major figure of French XVIIth century classicist painting.

The betrayal of Blunt caused an enormous scandal in UK when prime minister Margret Thatcher revealed the truth on Sir Anthony. His homosexuality increased even the scandal and Blunt died in a total disgrace.

My question was: do his company think there are spies in media_city officials that should be unveiled? North Korea intrusion in contemporary art field? No I won't believe so. No, no. On the contrary, to intrude media_city in order to dictate and insert viruses to twist the Korean power in the digital world into some freaked out stuffs, that was the operation. This was our mission, not to build up fake bios of the actual museum officials to tear them down. It is ridiculous and I begun to presume that Gerdi was not exactly playing in the same courtyard than we thought he was. Danger sign bipping up over my head.

I sent a quick "out of here" message to my people. Means escape as soon as possible. Destroy traces meeting and debriefing in a week at Rotorua, New Zealand. Follow the proceedings. Good luck.

I went to the last appointment Gerdi asked for at Shinsegae department store coffee shop. He was dressed in pale grey. His shoes, a pair of Paul Smith richelieu. His suit, grey Alexander McQueen regular. His watch, a vintage Junghans Max Bill design of the early 60s. A tasteful guy. Too bad, I could have done good with him. We had similar ideas to intrude the media_city Seoul, but I had to face a failure and misunderstanding.

Gerdi: Boy, I will have to get out of here right away. I've been chased by local counterspying agency and I guess you better do the same. I've been betrayed by my own people after they got to know your own past. It could have worked out but not now, media burn. We gonna be cremated if we don't leave the city quickly. They don't joke those guys and they have this terrible habit to think that all comes from up North. So if you don't want to end up in Pyongyang, make a left to Japan through Busan. You have the contact there, no?

Me: yes, I guess. Bye colleague. Another time we will make it.

Change my look, took a flight to Busan, and found my guy in the port. Took a boat to Japan in between smelly fishnets and hard-boiled Korean fishermen used to expel people like me.

Get to Rotorua, New Zealand in two days. Room at the Princes Gate Hotel. Polynesian spa. Temperatures from 39°C until 41°C. Facing the lake. Smell like rotten egg. Guys in bathing suits.

Me: Ok, we are all here. Well done, even if we failed, but we've been tricked and fooled by Gerdi's company apparently. My apology for that. Unpreparation and faked infos. The field is hot but confused. The people are mixed and willing, but too much irrational around. We've been smoked like vulgar rainbow trouts. I'd like to have your statements.

Janet: The CCTV is powerful, but it came from far above. The new officials are super protected by power and by company people. So I think Gerdi knew that but wanted to see how far we were ready to go and then he burnt the whole before too much.

Carl: The business in sex is also too hot to be taken as a joke. I trusted my pal but he was definitively out in this case. The big guys took it over and put him behind.

Jorge: Police cares about digital and virtual manipulations. They knew about us even before you were contacted by Gerdi. They have the files and the traces you left behind you since 2000 when you first came to Korea. They follow your path like white stones left in the middle of the road.

Me: I was childish and immature, thinking I know the situation but obviously I didn't. Ok, let's enjoy the spa, instead. Our next meeting will be in Paris. Another case, another attempt to twist the world, in our way. Modestly we will come to a solution. And let Korea be energetic and under heavy protection. Thank you folks.



1. 주제 선정: 전환과 확장

제5회 서울 국제 미디어 아트 비엔날레 (이하 5회 비엔날레로 약칭함)는 2008년 9월 12일부터 11월 5일까지 서울시립미술관에서 열렸다. 지난 2000년 시작되어 제5회 까지 치룬 서울 국제 미디어 아트 비엔날레는 대부분의 미디어 아트 전시가 일회성으로 그치는 것에 비한다면, 지속적으로 미디어 아트의 살아있는 역사를 담는 무대로서 국내에서 뿐만 아니라 국제적으로도 주목받는 미디어 아트 비엔날레로 자리매김하였다.

지난 미디어 비엔날레에서 0과 1, 이중적 현실의 문제, 그리고 빛에 관한 것 등이 주제로 다루어졌다는 점에서 5회 비엔날레는 이 모든 것들을 망라해서 다양한 미디어 아트를 선보임으로써 앞으로 10년 동안에 펼쳐지게 될 미디어 비엔날레를 준비해야 한다는 생각에서 기획되었다. 따라서 5회 비엔날레에서는 미디어아트란 무엇인가? 전통적인 미술과 미디어아트의 차이점은 무엇인가? 그로 인해 나타난 미술상의 변화는 무엇이며, 앞으로 미술에 어떠한 영향은 끼칠 수 있을까?등과 같이 근본적이면서도 필수적인 물음들을 던지고, 그 해답을 다양한 작품들의 전시를 통해 찾아보고자 했다.

종전의 일부 미디어 전시를 보면 싱글채널 비디오 작품이 위주가 되고, 또 이해할 수 없는 이야기들을 지루하게 제시하는 방식을 자주 볼 수 있었는데, 본인은 그런 작품의 전시를 피해 보자는 생각을 갖고 있었다. 또 미디어 아트가 유행처럼 펼쳐지고 있다고 해서 앞으로의 미술이 미디어 아트 위주로 갈 것이라는 속단도 위험하다고 생각했다. 미디어 아트가 전통적인 미술과 다른 점은 TV, 비디오, 컴퓨터, 그리고 첨단 기술의 산물들을 미술작품의 새로운 매체로 사용하고 있고, 그를 통해서 미술작품의 새로운 효과나 예술적 경험을 보여 준다는 데에 의의가 있다고 생각했다. 그런 점에서 매체의 전환을 통해서 어떤 새로운 예술적 경험을 확장했는가가 '전환과 확장'이라는 전시 주제에 담겨진 의미이다. 따라서 미디어 아트라는 영역 안에 포함할 수 있는 다양한 형태와 방식의 작품들을 보여 주려 했다.

요컨대 5회 비엔날레는 미디어 아트의 등장과 유행이 미술 자체의 근본적인 변화이기보다 새로운 매체를 미술 속으로 끌어들이므로써 미술의 경험영역에 변화와 확장을 가져왔다는 점에서 출발했다. 그리고 이런 미디어 아트와 전통적인 미술과의 차이점들이 기존의 미술영역에 그 어떤 새로운 경험과 특성들을 만들어 내고 있는가?에 초점을 두었다. 그 답을 찾기 위한 전시를 구성하기 위해서 필자는 미디어 이론가인 M. 맥루언과 L. 마노비치의 사상들을 바탕으로 했다. 특히 미디어 아트의 시작을 맥루언의 이론적 관점으로 부터 찾고자 했고, 뉴미디어 아트의 출발을 마노비치의 입장에 근거를 두고자 했다.

2. 맥루언, 백남준 그리고 마노비치

마셜 맥루언은 1964년 그의 책 『미디어의 이해-인간의 확장』에서 “미디어는 메시지다.”라는 말을 해 많은 사람들을 어리둥절하게 했다. 미디어라는 그릇이 있고, 그것에 담는 내용으로서 메시지가 있는 것이 아니라 미디어 자체가 우리의 인식과 지각방식에 변화와 확장을 가져온다는 점에서 그는 미디어가 메시지라는 주장을 했다. 이런 맥락에서 맥루언은 1960년대 TV 라디오 영화 전화 등의 전기매체가 등장하면서 가져오게 될 우리의 사고와 역할 및 생활패턴의 변화를 암시하고 있다: 15세기 구텐베르크의 활판인쇄술이 발명된 이래 근 500여년 동안 인간은 시각에만 주로 의존하는 시각비대형의 기형아가 되었다. 이에 반해 다양한 전기매체가 쏟아내는 전 세계의 정보 앞에서 우리는 시각만이 아니라 모든 감각을 동원한 복합적 감각의 인간이 될 것을 요구 받게 되었다는 것이다. 맥루언은 이것을 인간의 확장이란 말로 표현하고 있다.

맥루언의 책이 나오기 1년 전인 1963년 한국의 예술가 백남준은 독일 부버탈의 파르나스 화랑에서 13대의 TV를 전시했다. 일부는 TV음극선관에 자석을 갖다 대 이미지를 흐트러 뜨리기도 했고, 일부는 뒤집어서 마룻바닥을 향하게 만들어 놓기도 했으며, 관객이 발로 스위치를 건드려 TV스크린의 이미지를 조작할 수 있도록 하기도 했다. 동양의 예술가의 이러한 행위에 대해 당시에는 소비사회를 부추기는 TV에 대한 비판적이고 조롱적인 의미를 갖는 것으로 해석하기도 했고, 한 젊은 예술가의 치기짬으로 간주하기도 했다.

맥루언의 예언과 암시가 나온 지 40여년이 지난 지금 우리는 일상생활 속에서 그 변화된 실상들을 겪고 있다. 또한 그 당시 백남준의 시도가 비디오 아트의 시작을 열었고, 미디어 아트의 장을 펼쳐 나가게 했다고 평가한다. TV와 비디오를 미술의 중요한 새로운 매체로 받아들이게 했고, 그런 미술을 통해 이루어낼 수 있는 예술의 효과들이 무엇일까에 대해 고민하게 했다. 한편 종래의 TV와 비디오가 행했던 미디어 기능을 컴퓨터가 대신하게 되었고, 모든 그래픽, 동영상, 사운드 형태, 텍스트들을 계속 가능한 컴퓨터 데이터의 단순집합으로 나타내는 뉴미디어라는 용어에 주목하게 되었다.

러시아에서 미국으로 망명한 컴퓨터과학자이자 시각문화이론가인 레프 마노비치는 2000년 출간된 『뉴미디어의 언어』라는 책을 통해 TV의 소통영역을 넘어서는 새로운 매체로서 컴퓨터에 주목하고 있다. 맥루언이 TV등의 전기매체에 주목했듯이 컴퓨터를 뉴미디어라 명명하고, 그 컴퓨터를 통해 전개되는 변화들을 새로운 언어의 혁명이라는 말로 설명하고 있다. 그 변화를 크게 두 개의 부류로 나누어 볼 때, 하나는 새로운 소통형식들이 출현하게 되었다는 것이고, 다른 하나는 사진 영화와 같은 기존의 문화형식들이 재규정되고 있다는 것이다. 우선 컴퓨터의 등장으로 인해 우리생활에 가져온 변화는 TV시대를 능가하고 있다. 인터넷을 통한 여론조사, 전자상거래, 메일, 원격진료, 사이버 교육 등을 통해 정치 경제 사회 의료 교육 등에 변화를 불러일으키고 있다. 또한 문자 영상 음향을 통한 정보 전달과 복합매체를 통한 정보 인식에 의해 우리의 감각적 경험방식에도 변화를 가져 왔으며, 컴퓨터 프로그램을 통해 만들어낸 가상현실(Virtual Reality)이 꿈과 상상 속에서만 존재했던 세계를 우리 앞에 선보임으로써 새로운 욕구를 충족시켜 주었고, 현실에 대한 인식의 폭도 넓혀 주었다.

3. 빛, 소통, 시간

이처럼 맥루언과 마노비치가 주목한 미디어의 힘은 우리의 감각과 일상생활에 많은 변화를 가져다 주었다. 나아가 항상 새로움의 세계로 향하고자 하는 예술가들에게는 보다 더 특별한 의미를 던져주었고, 오늘날 미디어 아트, 뉴미디어 아트라는 이름으로 불리우는 새로운 예술 영역을 만들어냈다. 그렇다면 과연 예술가들이 새로운 매체를 계기로 생각하고 추구하는 새로움이란 무엇일까? 몇 가지 특징들만으로 그것을 완벽하게 규정할 수는 없을 것이다. 그렇지만 우리가 미디어 아트에 다가가기 위해서 주목할 만한 몇 가지 필수적인 요소들을 상정해 볼 수는 있을 것이다. 그런 맥락에서 꼽을 수 있는 첫째는 소통방식에서의 변화이다. 둘째는 공간예술로 불려온 미술에 시간성을 도입하고, 시간의 경과에 따른 작품의 전개와 효과를 중요한 요소로 부각시키고 있다는 점이다. 가장 근본적인 것이라 할 수 있는 세 번째 특징은 첨단기술을 이용한 인공적인 빛이 만들어내는 색점들이 위의 방식들의 변화를 뒷받침해주고 있다는 것이다. 이런 관점에서 5회 비엔날레는 미디어 아트가 전통적인 미술과 다른 점을 세 가지로 분류 해보고 그에 따른 작품들을 분류하여 3개의 전시관을 구성했다.

태양과 빛은 희망이며, 밤과 어둠은 절망과 죽음을 연상시킨다는 문학적 표현은 현란하게 빛나는 네온사인이 거리를 뒤덮고 있는 지금 우리에게 좀 맞지 않는 표현이 될 듯 하다. 에디슨이 전구를 발명한 20 세기 초에서 100년이 지난 지금 사람들의 빛에 대한 감각과 생각은 많이 달라졌다. 번쩍이는 전광판과 휘황찬란한 조명이 넘치는 거리의 어둠 속에서도 활기찬 생명력을 느끼고 찾아낼 수 있을 듯하다.

그렇다면 예술가들에게 있어 빛이란 무엇인가? 빛의 변화에 따른 색의 변화를 나타내기 위한 평생의 작업에 매달렸던 모네는 자연의 빛과 색을 잡을 수 없다고 한탄하면서 죽었다. 지금 예술가들은 빛의 효과를 캔버스 위에 정확하게 기록해내고 싶어 했던 예술가들의 삶에 대해서 어떤 생각을 하고 있을까? 고도로 발달된 기술로 인해 인공의 빛을 창조할 수 있게 되었다는 것이 지금 예술가들의 감각을 사로잡고 있다. 자연광을 통해 보여 지는 환경을 수동적으로 묘사하기보다 자연에서 볼 수 없었던 환경을 인공의 빛으로 창조해내고, 그 속으로 우리를 끌어들이고 싶어 한다. 전자파와 파동으로 연출되는 빛의 이미지와 효과를 미술작품을 통해 어떻게 나타낼 것인가에 매달리기도 하고, 눈에 보이는 세계 너머의 신비함, 황홀함, 그리고 꿈과 환상의 세계를 우리에게 선보이기도 한다. 네온아트, 라이트 키네틱, 레이저 아트, 홀로그램, 라이트 스틱 등으로 불리는 미술작품들에서 우리는 그런 환경을 접하게 된다.

따라서 첫 번째 전시장인 '빛의 장' 은 빛에 대한 새로운 인식을 담은 작품들로 구성했다. 전자파 또는 파동으로 연출되는 빛의 이미지와 효과를 미술작품을 통해 어떻게 나타낼 것인가를 보여주는 작품들과 자연광의 단계를 넘어 첨단 테크놀로지를 이용한 빛이 등장함으로써 나타난 미술의 변화를 보여주는 작품들로 구성했다.

인류문명의 발달은 소통의 확장을 통한 역사라고 할 수 있다. 처음에는 입에서 입으로 정보를 전달하던 방식에서 책이나 인쇄기록을 통한 단계를 거쳐 오늘날에는 TV나 컴퓨터 등의 전파매체를 통한 전달 방식으로 변화했고, 그것이 새로운 사회로의 변화를 가속화시키고 있다. 정보의 양이 늘

어났을 뿐만 아니라 정보가 공유되는 속도에도 변화를 가져왔고, 정보를 습득하는 방식에도 많은 변화를 가져 왔다. 맥루언이 주목한 TV가 일방적인 정보전달방식에 의했다면, 컴퓨터를 통해서는 이메일, 인터넷등과 같은 쌍방향적 의사소통을 이루게 되었다. 합성된 현실인 가상현실이 현실을 판단하는 잣대가 되기도 하며, 문자 영상 음향을 통해서 전달되는 정보에 의존하는 복합매체 시대에 걸맞게 우리의 감각도 복합화 되어가고 있다.

미술작품도 소통 방식의 변화를 시도하고 있다. 전통적인 미술이 관람자를 수동적인 위치에 놓고 일방적으로 보여 지는 방식이었다면, 이제는 관람자의 적극적인 참여를 유도하고 관람자에 의해서 작품을 변형시키고 완성시키는 방식을 취한다. 또한 시각적으로 보여주는 작품으로 그치는 것이 아니라 청각 촉각 등을 망라한 다변적인 감각경험을 목표로 하는 소통의 확장을 시도하기도 한다. 가상 현실을 미술작품에 끌어 들여 상상 속에서만 꿈꾸어 왔고, 현실에서 체험할 수 없었던 세계로 우리를 끌어들이고 현실에 대한 인식의 폭을 넓혀 주기도 한다. 이런 관점에서 두 번째 전시장인 '소통의 장'에는 미술작품 소통 방식의 변화를 담았다.

전통적인 미술이 관조 또는 관람자의 수동적인 참여를 바탕으로 했다면, 관람자의 적극적인 참여와 관람자에 의한 작품 변형과 완성을 목표로 하는 인터랙티브 아트 작품들을 중심으로 했다. 그리고 시각에만 국한하지 않고 청각, 후각, 촉각 등을 망라한 다변적인 미적경험을 목표로 한 작품들과 가상현실 (Virtual Reality)이 미술작품 속으로 들어옴으로써 가져온 현실개념의 변화를 보여주는 작품들도 포함했다.

시간에 대한 가장 일반적인 생각은 과거와 현재 그리고 미래가 연속적이라는 것이다. TV와 컴퓨터의 등장으로 이러한 시간의 개념이 변화되고 있다. TV 속에서 펼쳐지는 사극, 현재물, 뉴스 그리고 미래를 암시하는 환상적인 구성물들이 모자이크식으로 구성되면서 과거 현재 미래의 연속성이 비연속적인 관계로 받아들여지기도 한다. 또한 TV와 컴퓨터의 등장으로 인해 과거 현재 미래의 간격이 변화되었다. 과거라는 것이 까마득하게 잊혀진 지나간 것들이라는 생각이 점차로 좁아져 가고 있다. TV와 컴퓨터를 통해서 그 과거들이 실시간으로 재생되는 현실 속에서 우리는 살고 있다. 현실의 영역도 우리가 상상할 수 있었던 영역 이상으로 확대되었고 상상속의 미래를 만들어 내기도 한다.

미술작품에서 다루어지는 시간의 방식은 보다 복합적이고 다양하다. 인쇄물이 주된 소통수단이었던 시대에는 우리의 시각에만 집중되었고, 미술도 시각에만 호소하는 공간예술이라는 이름으로 불려졌었다. 지금의 예술가들은 시간의 흐름을 작품 속에 끌어들이므로써 종전에 경험할 수 없었던 작품들을 시도하고자 한다. 시간의 흐름에 따라 나타나는 이미지들의 변화를 보이는 작품들도 있다. 이미지의 가변성 (changeability) 및 유동성 (fluidity) 자체를 작품의 주제로 다루기도 하고, 변화되며 중첩된 복합적인 이미지들을 통해 보다 많은 의미와 이야기를 함축하려 하기도 한다. 정지된 순간에 묶여 있어야만 했던 작가의 문제의식과 이야기들이 장면들간의 연속과 움직임들 통해서 해방되었고, 전개되는 이야기의 속도 및 길이의 조절을 통해서 전혀 새로운 이야기들을 만들어 내기도 한다.

세 번째 전시장인 '시간의 장'에서는 이처럼 공간예술이라 불리웠던 전통적인 미술과는 달리 시간성을 추구하는 작품들을 중심으로 구성했다. 첨단 테크놀로지를 이용해 움직임을 담

고 있는 작품들과 시간의 경과에 따라 이미지의 변화를 주제로 한 작품들 및 시간에 따른 이야기 전개를 담아내는 비디오 아트와 애니메이션드 작품들도 등장했다.

이상의 3가지 구분에 대해 필자는 이것들이 미디어 아트를 특징짓는 최소한의 개념들이라고 생각하며, 작품들 중에는 2개 또는 3개의 개념들을 모두 포함하는 경우들이 있을 수 있다고 생각한다. 그렇지만 한정된 공간에 미디어아트의 전반적 경향을 정리해서 보여주기 위해서는 그 특징들 중 가급적이면 두드러진 특징에 주목하고자 한 것이었고, 그 이상의 것들은 감상자의 판단에 맡겨 두어야 한다는 것이었다.

4. 우리 앞에 놓여진 물음들

5회 비엔날레를 잘 마쳤지만, 여전히 우리 앞에 많은 물음들이 여전히 남는다.

미디어 아트, 앞으로의 미술은 이렇게 가야만 할까?

예술인가 기술인가? 단지 기술로 되어버린다면, 예술이 해야 할 몫들은 무엇이 될까?

새로운 미디어로 인해 미술은 근본적인 변화를 맞이하고 있는가?

아니면 미술사 속에 등장하는 또 하나의 자극일 뿐이고, 새로운 수단의 등장일 뿐인가?

이 물음들에 대해 5회 비엔날레에서 다양한 작품들로 그 답을 제시하고자 했지만, 그 답은 단 하나의 방향으로 답변될 수는 없을 것이라 생각한다. 그렇지만 새로운 매체의 등장으로 인해 우리들의 삶의 방식이나 영역이 달라졌다는 것, 그리고 미술에서도 새로운 변화들이 나타나 우리들의 미적 경험을 넓혀 주고 있다는 것만은 분명한 사실이다. 그 이상의 답은 미디어아트 작가들, 전시기획자, 미술이론가 및 평론가, 감상자들이 같이 고민하면서 찾아가야만 하는 것이라고 생각한다.



Turn of Media and Enlargement of Aesthetic Experience

Park, Il Ho

1. Theme Selection: Turn and Widen

From September 12 to November 5 2008 the Seoul Museum of Art was host to the 5th Seoul International Media Art Biennale. Launched in 2000, the Seoul International Media Art Biennale is now recognized as a regular and thriving contributor in the media art world attracting both domestic and international attention.

Past Media Biennales have examined themes such as binary representations: the '0 and 1', the dual characters of reality, signifying deep dichotomies of light and darkness, etc. The 5th Biennale presented a variety of media arts that revisited previous themes and was intended to prepare the ground for forthcoming biennales over the course of the next decade. The occasion of the 5th Biennale introduced some fundamental questions concerning the nature of media art and its relation to more traditional aesthetic forms: we hope that the various works of art displayed provoked not only answers to these questions but also addressed the overall future of art and the effects of transition.

The majority of past media exhibitions have tended to display single channel videos that monotonously relate unintelligible stories. For the 5th Biennale, it was decided that alternative methods of display would be incorporated to counter premature judgments on the future direction of art as a purely media art-related trend. Exhibits at the 5th Biennale therefore challenge the assumption that the future is narrowly defined by the distinction between traditional and media art forms on the basis of the latter's use of TV, videos, computers and other high-tech gadgetry in order to present new effects and artistic experiences. In this respect, the question of whether some new artistic experiences are extended through a change in media serves as the underlying meaning represented in the exhibition theme of 'transition and extension'. In other words, a multiple array of forms and types of works that can be comprised within the territory of media art were presented.

In short, the 5th Biennale was by no means an attempt to declare that the advent of media art and its prevalence is not one of fundamental change, but



rather it endeavored to accommodate the new media within existing art forms in order to usher in change and extension to aesthetic experience. Furthermore, a focus was placed on the question of what kinds of new experiences and qualities of difference exist between new media and traditional art: specifically, what transitions are brought about in the realm of traditional art as a consequence? The organization of an exhibition that aims to discover answers to such questions meant that it was necessary to draw on the ideas and thoughts of media theorists: namely M. McLuhan and L. Manovich. In particular, the inquiry into the beginnings of media art was pursued from the theoretical perspective of McLuhan and the launching of new media art was based on the positions adopted by Manovich.

2. McLuhan, Nam June Paik and Manovich

Marshall McLuhan's 『Understanding Media: The Extensions of Man』, published in 1964, shocked many people through its novel declaration that “the medium is the message.” McLuhan made this statement in order to argue that media itself gave rise to changes and extensions in the way we recognize and perceive things, arguing against the idea that there are ‘containers’ of media in which messages are conveyed. In this vein, McLuhan suggested that we would undergo changes in our thoughts, roles and living patterns with the introduction of TV, radio, movies, telephones, etc. in the 1960s: ever since Gutenberg’s invention of movable typeface in the 15th century, humanity’s perspectives had become distorted and mainly dependent on visual media. In effect, we humans are required to utilize all the senses besides sight to receive global information emanating from multiple electronic media. This phenomenon was described by McLuhan as the ‘extensions of man’.

In 1963, one year before the publication of McLuhan’s book, the Korean artist Nam June Paik displayed 13 TV sets at the Parnass Gallery, Wuppertal, Germany. Some of the TVs bore distorted images caused by magnets attached to the TV’s cathode ray tubes; some were inverted to face the floor whilst others were installed so that the audience could manipulate images on the screen by touching the switches with their feet. Some people interpreted the art performance of this Eastern artist as containing a meaning of criticism and sarcasm toward the consumption society incited

by TV media; still others dismissed such behaviour as the mere childish expression of a young artist.

More than 40 years after McLuhan's predictions and propositions we are experiencing the changes he anticipated. In addition, it can be suggested that Nam June Paik's endeavors triggered the age of video art and helped introduce the world to the media art form. As a result we have come to think of TV and video as important art media in themselves and have begun to reflect on the effects these media could bring about. On the other hand, the media function performed by TV and video in the past has been replaced by computers and as a consequence we now pay attention to the phenomenon of new media as involved in the aggregation of all graphics, movable images, sounds and texts into measurable computer data.

In his book, 『The Language of New Media』 published in 2000, Lev Manovich, an exiled Russian computer scientist and visual culture theorist, highlighted the new medium of computers as being one that transcended the communicative function of TV. Just as McLuhan engaged with electronic media such as TV, Manovich proclaimed computer technology as the new media and described the transitions it would bring about as a new language revolution. These changes could be categorized into two groups: one introducing a new mode of communication; the other redefining existing cultural forms such as paintings and movies. To begin with, the changes to our way of life following the advent of the computer surpass those brought about by the TV. For example, the Internet is forcing comprehensive change to political, economic, social, medical, and educational fields through its online conducting of public opinion polls, electronic commerce, e-mails, remote diagnoses and cyber-education. In addition, through such communication forms as texting, movies, sounds and information recognition by multimedia, we undergo radical changes to our sensuous experiences. Thus, the virtual reality created via the computer relocates the world that once existed only in dream and imagination before us in our everyday experience, enabling us to encounter new demands and to broaden our perspective on reality.

3. Light, Communication and Time

As described above, the force of media highlighted by McLuhan and

Manovich inaugurated multiple transitions in our daily life and sensual experience. Subsequently, these changes brought with them the sources of fresh meanings for artists who had always struggled to explore new worlds. As a result they created the unique artistic fields of media art and new media art. Nonetheless, what precisely is the innovation that artists think of as the new medium which they pursue with such enthusiasm? A handful of characteristics alone will not suffice to answer this question. However, we may be able to identify the essential factors necessary to allow access to media art. The first could be defined as changes in the mode of communication. The second would be the introduction of the concept of time to the spatial aspect of the fine arts by placing the evolution and effects of art works under the spotlight, thus inviting attention not only to space but to the effects of time. The third fundamental characteristic is the suggestion that the color spots produced by hi-tech artificial light can be considered as supporting the above changes. It is through these perspectives that the 5th Biennale framed the distinctions between media and traditional art into three distinct groups and composed the exhibition on the basis of three corresponding conceptual rooms.

The expression that the sun and light signify hope and that night and darkness are related to representations of despair and death no longer seems applicable to a modern world in which neon-lighted streets scenes predominate. Humans have acquired quite different thoughts and sensual impressions of light in the hundred-odd years since Edison's invention of the electric light bulb. We are now more inclined to indulge in the robust life of the streets under dazzling billboards and their ever-present illumination.

What is light to artists? Monet, who regretted his inability to grasp natural light and color, died before his struggle with the expression of color changes in accordance with light changes was won. What are the reactions of modern artists who reflect on the struggles of past artists who desperately wanted to reproduce light effects on the canvas? The fact that artificial light can be created by advanced technology fascinates the modern artist. Rather than the passive representation of surroundings under natural light, they create a new environment with artificial light and attempt to invite us to enter it. They agonize over how to express color images and effects produced by electromagnetic waves and endeavor to initiate us into the mystery, awe and

fantasy of the world that exists beyond our visual confinement. We see those artistic worlds in the works of art called neon art, light kinetics, laser art, holograms and light sticks. Therefore, the exhibition room dedicated to the 'place of light' contains works of art dealing with new recognitions of light. In other words, they are works that reveal how to express the images and effects of light produced by electromagnetic waves and the works that focus on the changes brought about by the introduction of hi-tech artificial light.

It can be said that the development of human civilization is a history of communication extension. At first, humans communicated by word of mouth, then with books or printed matter: we now inhabit a world where the communication methods of TVs or computers accelerate social change. The increased volume of information, the rapid speeds by which we disseminate and share it, are matched only by the proliferation of transitions and developments in the actual methods we employ to gain information. Whilst the TV medium to which McLuhan paid attention depended on one-sided information transmission, the computer interchange invokes a bilateral communication via e-mails and the Internet. Virtual reality, in part an imaginary reality, is at times the only accessible measure of the real, and consequently our senses become complex as they interact with the complex media of an era in which we rely on multiple information channeled through texts, movies and sound.

Artistic works are also attempting to bring change to their own method of communication. Whereas traditional art aimed to convey its messages to audiences unilaterally, modern artistic works attempt to invite active participation and subsequently their own transformation and completion. In addition, they are not satisfied by the presentation of visual works alone and therefore try to expand communication to attain the goal of multiple sensuous experience encompassing sight, hearing, etc. By bringing virtual reality into artistic works, artists pull us into a world encountered only in our dreams. Consequently they empower us to achieve a broader perspective into reality.

In this respect, the second exhibition room dedicated to the 'place of communication' focuses on the changes in the communication methods of artistic works.

While traditional art was based on the contemplative or passive partici-

pation of the audience, interactive art works were featured here with the intention that they would be transformed and completed through the contributions of an active audience. Also included were the following: works that rely not only on sight but also on the multiple senses of hearing, smell, touch, etc. so as to create a multilateral aesthetic experience; and works that show how reality is transformed through the introduction of virtual reality.

The most commonplace thinking on time suggests that past, present and future exist on a temporal continuum. The advent of the TV and computer have challenged this conceptual way of thought. Because historical dramas, current events, news and fantastic TV composites indicative of the future are presented in a mosaic fashion, the sequence of past, present and future is thought of as non-continuous and the consciousness of chronological-succession is weakened. Simultaneously, the introduction of the TV and computer has narrowed the distances between past, present and future. We tend, as a consequence, to drift from the impression that the past was a time long forgotten. We are living in a world where past events are replayed on a real time basis. The realm of reality has been expanded beyond our imagination and an imaginative future is often created.

Time concepts in artistic works are more complex and multifarious. In the era when printed matter was the main channel of communication, we focused on our visual senses and art was defined in terms of the spatial and appealed to sight. Contemporary artists are attempting to produce new works unmediated by the conceptual boundaries of the past by accommodating time lapse in their creations. We even have works that show image changes within the passage of time. Some bear the very changeability and fluidity of images as their themes and try to generate more meanings and stories in themselves by making use of changing and overlapping complex images. The issues and stories of artists trapped in a static moment are liberated by the continuity and fluidity of scenes and completely new stories are produced by regulating the speed and length of stories as they unfold.

The third exhibition room, the 'place of time', contains works of art that pursue the concept of time in contrast with those of traditional art that were confined to spatiality. Here the following works of art are those that can be set in motion by making use of advanced technology; works that feature image changes within the passage of

time; and works of video art and animation that unfold stories as time passes.

I believe that the categories above are the elemental concepts that define media art and that some works of art may have 2 or 3 concepts at play at the same time. However, in order to best present the overall trends in media art, I will shed more light on the most conspicuous characteristics. The remainder is to be left to the interpretation and judgment of the actual appreciators of the works of art.

4. Questions before Us

I hope that the 5th Biennale has been a success, but we still have many questions remaining before us.

What is the road to be taken by media art in the future?

Is it an art or a technology? If it is to become a technology, what role should art therefore play?

Is art encountering a period of radical transition under the effects of new media; or, is change better defined as just another innovative stimulus and a new direction for the aesthetic experience in the history of art?

The 5th Biennale made an attempt to answer the above question, yet I suspect that the answer is not to be found by searching in one direction. It is evident, however, that the advent of new media has changed our ways of living and the perceptual territory we inhabit. With this in mind, the new changes in art are helping us enjoy a broader aesthetic experience. I suggest that any questions that reach out beyond those posed above are to be answered by media artists alongside exhibition planners, art theorists, critics and finally the appreciators of art themselves.

예술과 미디어에 있어서의 창조성: 요코하마 국제 미디어 아트 페스티벌 2009

후미히코 수미토모

지금까지 소수의 몇몇 사람만이 생산과 유통에 관여해 온 영상은 디지털 기술의 발달에 힘입어 현재는 수많은 사람들이 자유롭게 다룰 수 있는 도구로 변모되고 있습니다. 앞으로 우리에게 문자뿐만 아니라, 영상이 중요한 커뮤니케이션 미디어가 되는 시대가 도래할 것입니다. 이번 요코하마 국제 미디어 아트 페스티벌 2009에서는 이러한 동시대적 테마를 예술과 미디어에 있어서의 창조성 (Creativity for Arts and Media) [CREAM]이라고 명명하였습니다. 그리하여 이번 페스티벌에서는 이러한 동시대적인 테마를 중심으로 영상을 누구나 자유롭게 취급할 수 있는 도구로 간주하고 새로운 표현의 시대를 위한 페스티벌을 기획했습니다.

영상은 복제가 가능하고 표층적인 미디어로 어디에나 존재합니다. 이 지구상에서 영상과 무관하게 살아가는 것이 점점 힘들어지고 있으며, 영상은 마치 바다와 같이 우리와 세계를 연결하고 있다고 해도 과언이 아닐 것입니다. 영상 기술의 발달로 오늘날 예술 표현은 미술, 영화, 신체 표현, 음악 등의 서로 다른 장르가 어우러진 하나의 시각 문화로 간주할 수 있게 되었습니다. 게다가 영상은 단지 사물이나 사건의 표층에 머물러 있는 것이 아니라, 현실의 내재된, 아직 표출되지 않은 여러 가지 층위들을 보여주고 다양한 관점을 견지할 수 있는 가능성을 제공하여 준다는 점에서, 현대 사회에 반드시 필요한 하나의 미디어이며 현실을 변화시키는 동인이 된다고 할 수 있습니다.

많은 사람들이 일반적으로 텔레비전이나 영화를 통하여 영상을 체험합니다. 이러한 체험은 자리에 앉아서 차를 마시면서 무언가를 보는 것으로, 안락하고 즐거운 것입니다. 그러나 이번 페스티벌에서는 이것과는 전혀 다른 차원의 영상 체험을 제시하고자 했으며 이를 위해 과거의 기록을 추적하고 많은 사람이 이용할 수 있도록 아카이브를 구축하거나, 사진이나 영상이 우리가 살아가고 있는 사회와 어떤 관계성을 가지고 있는가에 대하여 생각할 수 있는 작품들 혹은 여러 개의 스크린을 통해 바라보게 되는 서로 다른 시간과 공간을 촬영한 영상들로 구성하였습니다. 이러한 작품들은 우리가 평상시에 세상을 어떤 관점으로 바라보고 있는지를 사유하게 할 뿐만 아니라 여러 전시장에서 투영된 영상을 몸으로 체험하는 기회를 통해 영상의 물질적인 측면에 대해서도 재고할 수 있게 할 것입니다.

영상은 결코 하나의 화면 내부에서 완결되는 것이 아닌 외부의 공간이나 우리의 몸과 밀접하게 관련되어 있을 뿐만 아니라, 나아가 사람들이 어떻게 서로 연계되고 사회 속에서 기능하고 있는지에 대해 끊임없이 의문을 던지는 미디어입니다.

이런 이유로 이번 페스티벌은 표층적 미디어인 영상을 통해 그 외부와의 관계성을 보여주려는 과감한 시도를 감행합니다.

전체 구성에 대해

우선, 뱅크 아트 스튜디오 (Bank ART Studio NYK) 전시장에는 21개 팀의 아티스트 및 영화 감독의 작품들을 전시하였습니다. 우리가 일상적으로 접하는 영상은 되돌아 갈 수 없는 '시간'의 흐름이 있고 바라보는 대상이 정해져 있습니다. 그러나 시간은 동시에 다른 장소에서 평행하게 흘러가는 것이기도 하며, 간혹 느리다고 느껴질 때도 있지만 간혹 빠르다고 느껴질 때도 있는, 잊혀져 가는 것이자 어딘가에 축적되는 것이기도 합니다.

여기에 전시된 작품들은 이러한 시간을 우리 자신의 신체적 경험 혹은 공간이나 기억에 연계시킴으로써 '우리가 무엇을 바라보아야 하는가'에 대한 의문을 제기합니다.

신코 피어 (Shinko pier) 전시장에서는 세계 곳곳에서 여러 가지 시점을 통해 바라본 자연과 사람들의 일상이 기록된 영상을 볼 수 있습니다. 인터넷 등에서 사용되고 있는 새로운 기술을 자유롭게 다루어 표현한 아티스트의 작품, 나아가 CREAM 경쟁 부문 수상작 등을 비롯하여 새로운 영상 표현을 시도한 작품들이 전시, 상영되고 있습니다. 이러한 작품들뿐만 아니라, 새로운 미디어를 사용하여 표현을 시도한 아티스트 및 단체의 활동을 경험하거나 실제로 영상 제작에 참여하거나, D.I.Y (Do it Yourself, 스스로 만든다) 방식으로 미디어를 스스로 다루며 제작에 참여하는 경험을 하는 것도 가능합니다. 그리하여 이 곳은 영상의 감상자, 소비자가 별개로 구분되는 것이 아니라, 스스로 영상을 직접 만들고 발언하는 장으로 거듭나게 됩니다. 이 두 전시장은 그 성격이 완전히 다른 것처럼 보이지만, 사실상 영상 미디어가 갖는 사회적 특징을 의식하고 영상과 사회, 우리의 신체와의 관계를 생각하면서 궁극적으로는 '스스로가 영상을 어떻게 사용해 가야 하는가'라는 문제 의식에 맞닿아있다는 점에서 미디어 리터러시 (Media Literacy) 획득을 목표로 하고 있다는 점에서 공통점을 발견할 수 있습니다.

물론 전시 공간 중 한쪽은 갤러리 공간으로서 특별한 분위기를 자아내는 예술 공간이고, 다른 한쪽인 신코 피어 (Shinko pier)는 창고처럼 거대한 공간으로 전시에는 적절치 않기 때문에 이러한 공간 특성을 고려된 구성을 시도하고 있습니다.

신코 피어 (Shinko pier) 전시장에서는 오프닝 퍼포먼스로 젊은 예술가와 공연자의 협업으로 이루어진 <BLACK OUT Expo>가 기획되어 진행되었습니다. 전시 공간의 이곳 저곳에서 오브제를 움직이면서 무대와 관객석을 구별하지 않는 설정을 바탕으로 퍼포먼스가 이루어졌는데, 갑자기 전시장 안은 암흑 천지로 바뀌고 관객은 서서히 다른 장소에서 일어나는 일을 알아 보기 위해 움직이고, 댄서와 일반 관객이 구별되지 않는 상황이 발생합니다. 여기서는 고도로 발달된 특정 기술이 전혀 사용되지는 않았지만 느릿느릿한 움직임 안에서 사람들의 능동성을 알아내가는 감각의 설정이 돋보이는 상당히 훌륭한 퍼포먼스였습니다.

이번 페스티벌의 부대 행사로 주말의 음악 이벤트와 국내외 연구자들과 영화 감독, 아티스트들을 초청하여, 영화, 아트, 미디어의 고고학, 소프트웨어, 영상 인류학, 사회 행동주의 등을 주제로 한 3일간의 전문가를 위한 포럼이 개최되었습니다.

그리고 이번 페스티벌의 또 하나의 메인 전시장은 상영장입니다. 이를 위해 저희는 대학의 상영실을 빌려서 영화관처럼 관객석에 앉아 작품을 감상하도록 했는데 여기서는 피필로티 리스트 (Pipilotti Rist)의 첫 장편 영화를 비롯하여 미술 작가의 영화, CREAM 경쟁 부문의 응모·수상 작품, 일본의 젊은 영화 감독 특집 프로그램, 일본, 중국, 한국, 이집트, 영국의 국내외의 아티스트 및 큐레이터의 셀렉션 프로그램 등을 즐길 수 있었는데 11일 동안 총 21개 프로그램을 상영했습니다. 이번 페스티벌에서 가장 주목해야 할 부분은 CREAM 경쟁 부문에 출품된 작품들입니다.

2009년도 CREAM 경쟁 부문에는 세계 42개국에서 992개의 작품이 응모되었으며, 영화, 애니메이션, 다큐멘터리, 실험 영화, 영상 퍼포먼스, 설치, 온라인 작품, 사진 등 여러 장르의 다양한 작품들이 출품되었습니다. 프로 및 아마추어, 연령, 성별에 상관없이 전세계에서 응모된 작품들에는 오늘날 영상 문화의 폭이 저변으로 확대되고 있음을 느낄 수 있게 하는 흥미롭고 매우 독특한 작품들이 다수 있었습니다.

심사는 아래에 기재된 심사위원님들을 모시고 이뤄졌는데 사전 심사를 통과한 142개 작품중에서 41개 작품을 심의한 후 당선작을 최종 선정하는 방식으로 진행되었습니다.

1차 심사위원

- 우카와 나오히로 (영상작가, 그래픽 디자이너, 현대 미술가, VJ, 교토 조형예술대학 교수)
- 셈보 켄스케 (아티스트, 아트 유닛 「엑소네모」 멤버)
- 츠치야 유타카 (영화 감독, VIDEOACT대표)

최종 심사위원

- 아사이 타카시 (UPLINK대표, 프로듀서, webDICE 편집장)
- 오우·닝 (영상 작가, 아트 디렉터, 평론가)
- 시카타 유키코 (NTT 인터커뮤니케이션 센터 [ICC] 전문 학예 연구원)
- 마이크 스튜브 (아티스트, FACT [Foundation for Art and Creative Technology] 디렉터)
- 스와 노부히로 심사 위원장 (영화 감독, 도쿄 조형대학 학장)
- 야마무라 코지 (애니메이션 작가, 국제애니메이션필름협회 일본 지부이사, 도쿄 예술대학 교수)

각자의 전문분야가 완전히 다른 심사위원들이 모여 새로운 방식의 적절한 영상 표현에 도달한 작품 선정을 위한 진지한 논의를 진행하는 것은 매우 흥미로운 일이었습니다. 그 결과, 대상은 21살의 대학생이 tumblr라는 웹 서비스를 사용하여 제작한 작품으로 결정되었습니다.

또한 야외 전시장 2곳이 마련되었는데, 이런 기회를 통해서 감상자가 걸어다니면서, 우리의 일상적 삶이 미디어와 연결되어 있음을 의식하게 함과 동시에 더 많은 사람들에게 페스티벌을 알리기 위한 것이었습니다. 우선, 두 곳의 전시장중 하나인 코가네초는 항구 도시로, 다양한 외국인 커뮤니티가 혼재해 있고, 야쿠자와 창녀의 거리가 있기도 합니다. 이 곳을 소재로 한 영화가 여러 편 제작되

었는데 그 중 하나가 쿠로자와 아키라의 <천국과 지옥>으로 이 작품을 리메이크 한 작품이 이번에 말레이시아와 일본 아티스트에 의해 공동 제작되어 대형 스크린에서 상영되었습니다. 또 다른 전시장은 노게야마 동물원으로 이곳은 입장료가 없어 시민들에게 사랑 받고 있는 작은 동물원으로, 레서 판다 및 낙타 등 인기 동물도 많이 있습니다. 예전에 동물 우리로 사용되었던 곳에는 백곰 모형 및 동물의 출산실을 활용한 재미있는 작품이 전시되어 있고, 옛날 전차 속에는 동물과 즉흥 음악을 펼치는 유머러스한 작품이 대형 모니터를 통해 상영되고 있습니다. 또한 이 전시장에서는 직접 만질 수도 있는 작품들이 전시되어 있어서 평상시 미술관에 가지 않는 사람들이나 어린 아이들도 쉽게 즐길 수 있게 되어 있습니다.

영상의 현재

저는 페스티벌은 미술관 전시와는 달리, 전시의 역사적인 문맥이 존재하지 않고 오히려 수평 방향의 동시대성이 강하게 요구된다고 생각합니다. 이런 이유로 페스티벌은 다양한 미디어와 접근하는 방식을 통해 각 분야 사이에 존재하는 차이를 극복하고, 작품을 횡단적으로 보여주는 것이어야 합니다. 저는 마지막으로 우리 사회는 이제 영상 없이는 살아가기 힘든 사회가 되었다는 점을 각인시키고 싶습니다.

영상은 지금 이 순간에도 계속하여 생산되고 전달되고 있습니다. 영상은 촬영되고 기록되고, 편집되어 전파나 케이블, 인터넷, 판로 등을 통하여 전달되는 과정을 통해 방대한 양의 영상이 축적되고 있습니다. 나아가 우리의 삶도 과거의 소재가 바탕이 된 새로운 영상이 생산되고 유통되는 소위 영상의 생태계와 같은 순환 속에 있다고 말할 수 있습니다. 이처럼 일상에서 쉽게 접하게 되는 영상은 현재 매스 미디어와 예술 표현의 도구 사이의 역할이 정확히 구분되지 않은 채 하나의 폭넓은 커뮤니케이션의 도구로써 우리의 삶에 심오한 영향을 미치고 있습니다.

영상 커뮤니케이션은 디지털 기술이 발달로 현재 큰 변화의 기로에 서 있습니다. 일찍이 문자를 통한 커뮤니케이션의 시대에 사회의 일부에게만 한정되었던 읽고 쓰는 능력이 대다수의 사람들이 공유하게 되는 비약적인 발전을 이룬 것과 유사한 변화가 영상 커뮤니케이션의 현 시대에도 일어나고 있습니다. 따라서 저는 영상의 생산과 수용에 보다 많은 사람들이 참가함으로써 영상과 사회와의 관계를 그 역사 및 기능에 의거하여 비평적으로 이해하고 다양한 개인의 모습이 커뮤니케이션에 반영되는 실천이 필요하다고 생각합니다.

Creativity for Arts and Media: International Festival for Arts and Media Yokohama 2009

Fumihiko Sumitomo

これまで一部の人のみが生産と流通に関わってきた映像は、現在、デジタル化によって多くの人が自由に扱える道具へと変化しています。今後、私たちにとって文字だけではなく、映像が重要なコミュニケーション・メディアになる時代が来ます。この映像祭では、こうした同時代的なテーマを、Creativity for Arts and Media [CREAM] (芸術とメディアのための創造力) と呼びました。このことをふまえて、新しい表現の時代のためのフェスティバルを企画しました。

コンセプト: Deep Images

映像は、複製可能で表層的なメディアであり、そこかしこに存在します。この地球上で映像とまったく無縁に住むことは難しくなりつつあり、映像はまるで海のように私たちと世界をつながけていると言っても過言ではないでしょう。映像技術の発達によって芸術表現も、美術、映画、身体表現、音楽などの異分野を、共通の視覚文化としてみなすことができるようになっていきます。さらに、ただ物事や出来事の表層にとどまるだけではなく、現実のなかに潜むまだ気づかれていない可能性を映し出し、複数のものの見方を与えてくれる点において、映像は社会にとって不可欠なものであり、現実に関与するものでもあります。

これは言うてみれば、映像に奥行きや深さ、を見いだすということです。

多くの人はテレビや映画によって映像を体験しています。それは、お茶の間や座席にただいて何かを見せてくれるような体験で、心地よく楽しいものです。しかし、映像祭ではもっと違う映像体験をしてもらいたいと思いました。

たとえば、アーカイヴといわれる過去の記録を蓄積して、多くの人が利用できるようにする考えに触れてもらったり、写真や映像が私たちの生きている社会とどういう関係性を持っているかについて考えてもらう作品があります。あるいは、複数のスクリーンが異なる時間と空間をとらえる作品は、私たちが普段どうやって世界を眺めているか、を問いかけるのではないのでしょうか。また、映像の光を体に浴びて、いろいろな場所に置かれた画面を眺めると、映像の物質的な側面にも気づくかもしれません。

映像はけっして画面のなかで完結しているばかりではなく、その外側に広がる空間や私たちの体と密接に関わっていて、いかに人々をつなぎ、社会のなかでどう使われているのかをもっともっと問われるべきメディアなのです。

つまり、表層的なメディアである映像に、あえてその外側との関係性をみていこうとするのが、この展覧会の意図です。

全体の構成について

まず、BankART Studio NYK会場には、21組のアーティストや映画監督の作品が展示されました。私たちが日常的に接している映像は、後戻りできない〈時間〉の流れがあり、見るべき対象が決められています。しかし、〈時間〉は同時に別の場所で平行して流れているものでもあり、ゆっくり感じられるときも早く感じられるときもあれば、忘れ去られ、どこかに蓄積されていく場合もあります。

展示されている作品は、この〈時間〉を私たち自身の身体的な経験、あるいは空間や記憶と結びつけることで、私たちにいったい何を見るべきなのか、を問いかけます。

新港ピア会場では、世界を複数の視点で眺めるきっかけをくれる自然や人々の営みなどを記録した映像を見ることができます。そして、インターネットなどで使われている新しい技術を使いこなし表現をするアーティストの作品、さらにCREAMコンペティションの受賞作などをはじめ、新しい映像表現を試みている作品が展示／上映されています。また、そうした作品を見てもらったうえで、実際に自分たちで新しいメディアを使いこなし表現をするアーティストや団体の活動に触れ、実際に映像の制作に参加することもできます。D.i.Y=Do it Yourself。自分でつくる。メディアを自分で使いこなす、という活動に触れる場所です。映像の鑑賞者、消費者になるのではなくて、自分で作って、発言する、そういう場所です。

このふたつの会場はまったく性質が異なるようですが、映像メディアが持つ社会的な特徴を意識し、映像と社会や私たちの身体との関係に気づきながら、最終的には自分たちがどうやって使っていくかどうか、というメディア・リテラシーの獲得を目指していると言ってもいいと思います。

もちろん、いっぽうはギャラリー空間として特別な雰囲気を持つアートスペースで、もうひとつの新港ピアは倉庫のような巨大な空間で展示には向いていませんので、そうした特性に合わせた構成でもあります。

それと、新港ピア会場では、会期中のオープニングパフォーマンスで、「BLACK OUT Expo」という、若手アーティストとパフォーマーのコラボレーション企画をしました。これは、チャンスオペレーション的に、会場のあちこちでオブジェが動き、パフォーマンスが実施されていくものでした。広い会場で、かつ舞台と観客席の区別がない設定で、しかも、途中で会場は真っ暗になります。そのなかで、徐々に観客が他の場所で起きている出来事を見るために動いたり、ダンサーと一般の人の間の区別がなくなっていく状態が発生するのです。これは、高度な技術はまったく使われませんでしたが、ゆるやかな運動によって人々が能動性を獲得していく感覚がとてもすばらしかったです。

また、会期中は週末に毎日音楽イベントを実施しました。それと、オープニングの3日間では専門家向けのフォーラムを実施しました。国内外の研究者や映画監督、アーティストを招いて、映画、アート、メディアの考古学、ソフトウェア、映像人類学、社会アクティビズムなどをテーマにセッションを構成しました。

さて、もうひとつのメイン会場は上映会場です。ここは大学の上映室を借りて映画館のように観客席に座って作品を鑑賞する場所です。

11日間で全21プログラムを上映しました。ピピロツティ・リストのはじめての長編映画をはじめとする美術作家による映画、CREAMコンペティションの応募・受賞作品、日本の若手映画監督の特集、日本、中国、

韓国、エジプト、イギリスの国内外のアーティストやキュレーターによるセレクションプログラムなどが楽しめます。

ひとつ重要だったのは、コンペティションです。2009年度CREAMコンペティションには世界42カ国から992件の応募があり、映画、アニメーション、ドキュメンタリー、実験映画、映像パフォーマンス、インスタレーション、オンライン作品、写真、など多種多様な作品がエントリーされました。プロアマ、年齢、性別問わず世界中から応募された作品には、現在の映像文化の裾野の広さを感じさせる、刺激的で、ユニークなアプローチのものが多数ありました。

審査では、以下の肩書きを持つ審査員により事前審査通過142作品から41作品を審議の上、選考いたしました。

一次審査員 The members of the jury for preliminary selection

- 宇川直宏(映像作家、グラフィックデザイナー、現代美術家、VJ、京都造形芸術大学教授)
- UKAWA Naohiro (visual director, graphic designer, artist, VJ, professor of Kyoto University of Art and Design)
- 千房けん輔(アーティスト、アートユニット「エキソニモ」メンバー)
- SEMBO Kensuke (artist, a member of "exonemo")
- 土屋豊(映画監督、ビデオアクト主宰)
- TSUCHIYA Yutaka (film director, president of VIDEOACT!)
- UKAWA Naohiro (visual director, graphic designer, artist, VJ, professor of Kyoto University of Art and Design)
- SEMBO Kensuke (artist, a member of "exonemo")
- TSUCHIYA Yutaka (film director, president of VIDEOACT!)

最終審査員 The members of the jury for final selection

- 浅井隆(アップリンク社長、プロデューサー、webDICE編集長)
- ASAI Takashi (president of UPLINK Co., producer, editor in chief of webDICE)
- 欧寧[オウ・ニン](映像作家、アートディレクター、評論家)
- OU Ning (director of Shao Foundation, chief curator of Shenzhen & Hong Kong Bi-city Biennale of Urbanism and Architecture 2009)
- 四方幸子(NTTインターコミュニケーション・センター[ICC] 特別学芸員)
- SHIKATA Yukiko (senior curator of NTT InterCommunication Center [ICC])
- マイク・スタップス(アーティスト、FACT[Foundation for Art and Creative Technology]ディレクター)
- Mike Stubbs (artist, director of FACT [Foundation for Art and Creative Technology])
- 諏訪敦彦 審査委員長(映画監督、東京造形大学学長)
- SUWA Nobuhiro, Chairman of the Jury (film director, president of Tokyo Zokei University)
- 山村浩二(アニメーション作家、国際アニメーションフィルム協会日本支部理事、東京藝術大学教授)
- YAMAMURA Koji (animation director, board member of the International Animated Film Association, professor of

Tokyo University of the Arts)

- ASAI Takashi (president of UPLINK Co., producer, editor in chief of webDICE)
- OU Ning (director of Shao Foundation, chief curator of Shenzhen & Hong Kong Bi-city Biennale of Urbanism and Architecture 2009)
- SHIKATA Yukiko (senior curator of NTT InterCommunication Center[ICC])
- Mike Stubbs (artist, director of FACT[Foundation for Art and Creative Technology])
- SUWA Nobuhiro, Chairman of the Jury (film director, president of Tokyo Zokei University)
- YAMAMURA Koji (animation director, board member of the International Animated Film Association, professor of Tokyo University of the Arts)

まったく専門性の異なる審査員が真剣にこれからの新しい映像表現を目指すうでどのような作品をとりあげるべきかを議論を交わしたことが、とても興味深いことでした。その結果、大賞は21歳の大学生がtumblrというウェブサービスと使った作品に決定しました。

さらに、サテライト会場が二カ所ありました。これは、街の中に出て行くことで、鑑賞者が街を歩くことで、日常生活と映像表現とのつながりを意識してもらうこと、それと、もっと多くの人にフェスティバルを知ってもらうことを目指しました。

まず、黄金町は港町らしい、いろいろな外国人コミュニティが混在する街です。さらに、やくざと娼婦の街でもあります。この街からは、いろいろな映画が生まれました。黒澤明の「天国と地獄」もそのひとつで、ここではマレーシアと日本人のアーティストが共同製作をして、この作品のリメイクを6面のスクリーンで展示しました。

それと、野毛山動物園の会場。ここは入場料無料で市民に親しまれている小さな動物園ですが、レッサーパンダやらくだなど人気の動物もたくさんいます。かつて使われていた檻にはいると、しろくまの模型やお産のための部屋を使って面白い作品が展示され、昔の市電のなかにも動物と即興音楽をくりひろげるユーモラスな作品を上映している大きなモニターがあります。

普段は美術館などに行かない人もこの会場では作品に触れてもらうことができますので、子供達でも楽しめる作品を展示しました。

映像の現在

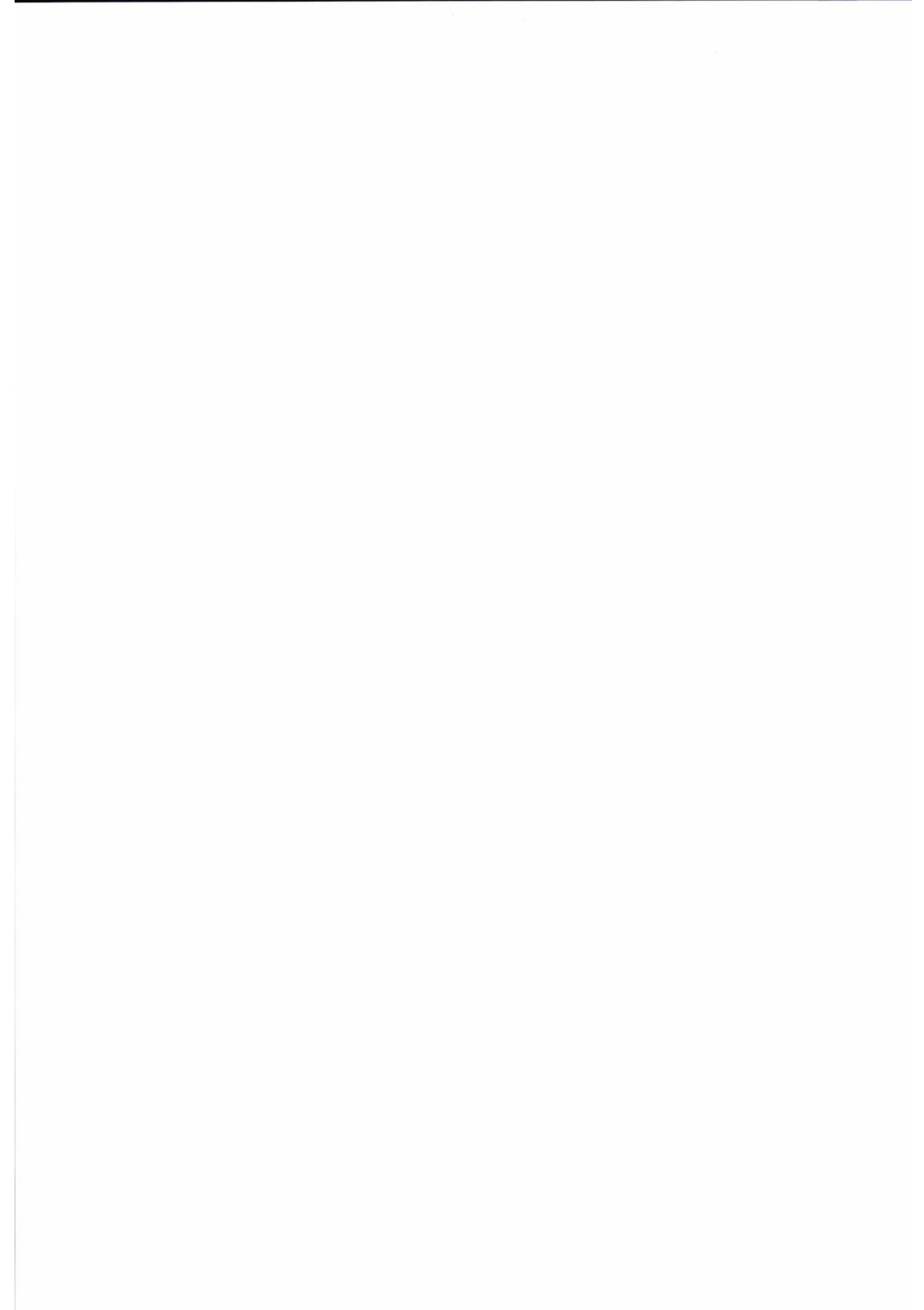
フェスティバルには美術館と違い、展示の歴史的な文脈が存在しません。むしろ、水平方向の同時代への意識が強く必要だと考えました。それは、異なる様々なメディアやアプローチによって分野の違いを乗り越えること、また様々な地域の作品を横断的に見せることをおこないました。

そして、最終的には映像なしでは、おそらくもはや生きていくことは難しい私たちの社会について考えていければと思いました。

映像は、こうしている間にも次々に生産され、伝達されている。撮影し記録され、それが編集さ

れ、電波やケーブル、インターネットあるいは販路を通じて伝達され、その膨大な数の映像が蓄積されています。そして、過去の素材を元にして新しく映像が生産され、流通する——そうした、いわば映像の生態系のような循環のなかに、私たちの生があると言ってもいいのです。そして日常的に接している映像は、マスメディアや芸術表現に見られる役割に限定されず、今やもっと幅広いコミュニケーションの道具として私たちの生に深く影響を与えるものとなっています。

映像によるコミュニケーションは、デジタル技術の発達によって大きな変化の時代を現在迎えています。かつて読み書きの能力が社会の一部の人たちに限定されていた時代から、多くの人々が使いこなすことで文字によるコミュニケーションが飛躍的な変化を遂げたのと同様の変化が起きつつあるのです。その生産と受容に、より多くの人々が参加していくうえで、映像と社会との関わりをその歴史や機能をふまえて批評的に理解し、多様な個人のあり方がコミュニケーションに反映されるような実践方法が必要とされているのではないのでしょうか。



엑스페리멘타 (Experimenta)는 미디어와 테크놀로지를 기반으로 한 예술 작품들을 커미션하고, 전시하며, 홍보하는 데 주력하는 호주의 주요 기관이다. 우리 사회는 기술 발전과 정보 경제에 크게 좌우되고 있는데, 이에 엑스페리멘타는 혁신을 이끌어내고 21세기의 우리 모두의 삶을 윤택하게 하는 것을 주요 과제로 삼고 있다. 이러한 엑스페리멘타의 기본 이념은 매우 시기 적절한 것이며 그 중요성은 점점 더 커질 것이라 본다.

엑스페리멘타는 지난 7년여에 걸쳐 성공적인 전시와 순회 모델을 만들어냈다. 엑스페리멘타는 먼저 멜버른에서 비엔날레 전시를 한 이후, 이 전시로 2년 동안 국내·외를 순회한다. 장기간에 걸친 창조적인 공동 기획은 이 2년이라는 프로그램 작업 주기 덕에 가능하다. 엑스페리멘타가 높은 수준의 인터랙티브 미디어 작업과 혁신적인 영상 작업의 개발, 제작, 전시에 집중할 수 있고, 이 작품들의 전국 순회가 가능한 것은 모두 그들이 개발한 모델 덕택이다. 또한 이 모델은, 엑스페리멘타가 영감을 자극하는, 창조적인, 면밀히 연구된, 그리고 작가와 관람자를 똑같이 참여시키는 프로젝트들을 계속해서 선보이도록 해주면서, 디지털과 미디어 분야에서 사람들의 큰 주목을 받게 된다.

엑스페리멘타 전시회는 수많은 그리고 다양한 관람객들을 끌어들이다. 2004 - 2005년의 <엑스페리멘타 내일의 집 (Experimenta House of Tomorrow)>은 122,208명이 관람했다. 2005 - 2007년의 <엑스페리멘타 소실점 (Experimenta Vanishing Point)>은 160,942명이 관람했고, 2007 - 2009년의 <엑스페리멘타 플레이그라운드 (Experimenta Playground)>는 약 140,000명을 끌어들이는 것으로 예상된다. (이 전시는 현재 투어 중이다.)

호주 미디어 아티스트 선정

이소벨 놀레즈 (Isobel Knowles) & 반 소워와인 (Van Sowerwine)

- 당신은 내 꿈 속에 있었다 2010 (You Were In My Dream 2010)

- Interactive stop : motion animation, mixed media

<당신은 내 꿈 속에 있었다>는 관람자가 직접 참여하여, 매력적인 사람에서부터 고민에 빠진 사람까지 다양하게 넘나드는, 재미있는 인터랙티브 설치 작품이다. 관람자들이 나무로 만든 집에 앉아 얼굴을 작은 구멍에 갖다 놓으면, 이 구멍에 설치된 컴퓨터 스크린 안에 있는 주인공 아이가 관람자들의 얼굴 표정을 생생하게 재현한다. 이야기의 여러 구성 요소들이 관람자들의 흥미를 자극하기 위해 화면에 모습을 드러내는데, 이 때 관람자는 마우스를 이용하여 경로를 선택할 수 있다.

꿈 속에서, 한 아이는 매력적인 동물들과 신비로운 숲의 캐릭터들로 가득찬 스톱모션 애니메이션 속에 있는 자신을 깨닫게 된다. 한번의 클릭으로 경로가 선택되고 나면 여행이 시작되는데,

캐릭터의 미래나 이야기의 서술방식이 통제되고 있다는 오해는 곧 풀린다. 특별한 모험을 위해 인간과 동물의 중간 형태로 주인공을 설정했더라도, 이야기의 중심이 되는 것은 관람자들의 표정이다. 시각적으로 매력적이고 멋진 〈당신은 내 꿈 속에 있었다〉는 당면한 미래를 위한 인생의 선택들이 내포한 예상할 수 없는 그리고 위험한 속성에 관한 알레고리를 제시한다.

키트 와이즈 (Kit Wise)

– 도원경2009 (Xanadu 2009)

– HD digital video animation, single channel projection, colour, 6:00, mirrored glass, 135 x 240 x 30.
Digital production by Darin Bendall.

〈도원경〉은 현대 유토피아의 통문화(通文化)적 모델로 여겨지는, ‘이상적인 도시 (ideal city)’를 재현한 유명한 작품들을 비판하고 있다. 매혹적인 초현실인 〈도원경〉은 공간적, 시간적, 문화적 기원들이 불분명한 광대한 도시 공간을 그려내고 있다. 선정된 세부들은 뛰어난 품질로 시각적 감수성을 자극하면서, 흠잡을데 없이 작동한다.

와이즈는 여기저기서 이미지들을 차용하고 합성하여, 복잡하지만 거의 대칭을 이루는 디지털 작품을 만들었다. 여기에 사용된 이미지들은 공개 자료실에서 구하거나, 전 세계의 스톡 에이전시에서 구입한 것, 그리고 호주와 해외에서 그가 찍은 사진이나 비디오 장면들이다. 그는 이야기를 담고 있는 서양중세회화, 일본의 우키요에, 풍경들과 공상과학영화, 이탈로 칼비노 (Italo Calvino)의 『보이지 않는 도시들 (Invisible Cities)』과 기 드보르(Guy Debord)의 『스펙터클의 사회 (The Society of the Spectacle)』와 같은 책 등을 다양한 참고 자료로 이용했다.

설득력 있게 짜여진 ‘진실’의 개별적인 부분들은 작품을 해석하기 힘들게 만든다. 와이즈는 아르카디아 (arcadia)에 있는 진정한 유토피아인, 매혹적인 존재하지 않는 장소 (no-place)를 정교하게 만들었다. 도원경의 메가트로폴리스 (megatropolis)는 파라다이스 안에서 조화를 이루고 있다. 무질서나 이의를 제기하는 것은 매우 세심하게 만들어진 이 장소에서 상상하기 힘들며, 도원경은 끊임 없이 바라고, 도달하고 싶은 것과 진실한 것 사이에서 변화무쌍하게 움직인다.

리넷 왈월스 (Lynette Walworth)

– 들리지 않는 목소리들: 밤에 보이지 않음 2004 (Unheard Voices: Invisible by Night 2004)

– Interactive Projection

일상을 살아가면서, 우리는 얼마나 자주 도움의 외침을 외면하고 있을까? 도시에서 살아가고 있는 우리는 우리가 무시하기로 결정한 고통과 슬픔의 이야기들을 매일 맞닥드리고 있다.

W.H. 오든 (W.H. Auden)의 시 ‘보자르 미술관 (Musee de Beaux Arts)’에서 영감을 받은, 〈들리지 않는 목소리들〉은 편안함을 갈망하며 우리에게 끊임없이 닥으려고 하는, 다른 세계의 목

소리들로 이루어진 인터랙티브 영상 설치작업이다. 이러한 메시지들이 들리지 않는 순간에, 이 작품 속 텍스트는, 유리의 다른 쪽 면에서 나오는 차가운 공기처럼 보이는 것에 의해 쓰여지자마자 지워진다.

엑스페리멘타가 커미션한 〈들리지 않는 목소리들〉은 멜버른의 아티스트 리넷 왈월스가 멜버른 시를 위해 제작한 것이다. 이 작품은 공공 광장에 전시되었고, 지금껏 여러 차례 순회 전시되었다.

다니엘 크룩스 (Daniel Crooks)

– 원근과 움직임에 관하여 – part II 2006 (On Perspective and Motion – Part II 2006)

– Digital panoramic installation

다니엘 크룩스는 시간과 공간의 연속체를 효과적으로 재구성하는 디지털 파노라마 설치 작품, 〈원근과 움직임에 관하여 – Part II〉을 제작했다. 얇은 조각들은 시드니에 있는 마틴 플레이스 (Martin Place)에 관한 동영상에서 발췌한 것이며, 공간과 시간의 불일치를 강조하기 위해 재조합했다. 이 시간과 동작에 관한 실험은 영화에서 전통적으로 볼 수 있는 공간과 시간의 완벽한 환영을 거부한다. 대신에, 파노라마는 뒤틀린 동작과 다른 사람들이 프레임 안에서 나타나고 사라지는 동안 스크린 안을 마법처럼 떠다니는 것으로 보이는 흐릿한 인물들을 보여주고 있는데, 이는 마법같은 확장된 시간 감각을 만들어낸다. 움직임의 변화를 정교화 하는 것은 다양한 관점에서 시공간의 복잡성을 강조한다. 〈원근과 움직임에 관하여 – Part II〉는 연속성을 인식하는 새로운 방법을 개발하고 세상을 상상하는 혁신적인 방식을 창조한다.

크레이그 왈쉬 (Craig Walsh)

– 도시의 바다 2003 (Urban Tide 2003)

– Projection Installation

〈도시의 바다 (Urban tide)〉는 2003년 시드니 페스티벌 (2003 Sydney Festival)의 개최 장소 중 일부였던 시드니의 마틴 플레이스에 있는, 세계의 주요 은행 빌딩들의 현관 로비들을 가상으로 병합시켰다.

창문과 문의 유리 표면을 통해 보이는 현관 로비들은 빌딩과 가구들과 영향을 주고받으면서, 서서히 물, 물고기, 갑각류들로 채워진다. 텅 빈 로비에서 시작해서 점차 물이 채워지고 마침내 완전히 물에 빠져버리는 건물의 유리 표면에, 한시간 단위로 반복되는 13개의 동시 상영되는 DVD 영상들이 뒤에서 비춰진다.

영상에 들어갈 세 은행의 로비와 가구 등의 건축적 공간들의 모형을 만드는 것도 과정의 일부였다. 물과 바다의 삶이 모형 속으로 들어가고, 퍼포먼스는 녹화된다. 이후 이 장면은, 촬영된 이미지와 삼차원 공간 사이의 영향 관계를 만들어고자, 실제 공간에서 상영된다. 이것은 조각, 퍼포먼스, 영화, 그리고 건축이 혼재된 장소-특정적 설치 작업이다.

이 설치 작업은 다른 재료들의 병렬과 건축적 기능의 파괴를 통해, 만들어진 상황과 자연의 상황 사이에 존재하는 긴장감을 탐구했다. 공간의 전이는 자연 환경에서 해양 컨테이너로 변하는 것으로부터 우리를 보호하기 위한 것인데, 이는 관람자가 현실과 환경에 대한 지각능력에 의문을 갖게 한다.

산업 협력/자문

엑스페리멘타는 미디어 아트 프로젝트와 조직의 운영에 관하여 자문을 구하고자, 정부, 건축가, 도시 개발자, 도시 계획 위원회, 그리고 개인 사업체들과 같은 산업 파트너들과 연계되어 있다.

선정된 자문기관

ANZ 은행

2008년, 엑스페리멘타는 다니엘 크록스의 <팬 No.7(Pan No.7)>의 커미션에 관해 자문을 구하기 위해 BLL과 ANZ 은행과 관계를 맺었다. 이 작품은 2009년 10월, 멜버른의 도크랜드(Docklands)에 새롭게 들어선 ANZ 빌딩의 로비에 있는 디지털 아트월에 처음 전시되었다. <팬 No.7(Pan No.7)>은 높은 해상도와 고품질의 이미지들을 제공하고자 영화에서 사용되는, 레드 카메라(Red Camera)를 이용해 제작되었다. 이 작업은 아시아 태평양의 멜버른을 포함한 여러 주요 도시들로부터 촬영한 이미지들을 합친 것이며, 문화들 사이의 차이점이나 유사점을 보여준다. 한편으로는 서로 다른 건축물과 도로교통 방식으로 인해 색과 움직임이 극명하게 대비를 이룬다. 그러나 인간의 움직임의 항상성, 인간 신체의 기본적 동일함은 모든 사람들의 공통점을 보여준다.

Life.lab @ Digital Harbour

엑스페리멘타는 미디어 아티스트 트로이 이노센트(Troy Innocent)에게 작품을 의뢰하고 도크랜드에 설치하는 것에 관해 자문을 구하기 위해 Life.lab @Digital Harbour와 처음 관계를 맺었다. 이 작품 의뢰로 인해 이노센트의 디지털 미디어 아트 작업에 착수하여, 언어와 같은 인공적인 시스템과 삶을 풍요롭게 하는 자연의 과정들 사이의 관계를 탐구한다. 이 작품, <콜로니(Colony)>는 2008년 9월 공개되었다.

<콜로니(Colony)>는 인터랙티브 도시 예술 환경이다 - 일부는 인공적인 삶의 형태, 일부는 디지털 미디어 풍경의 상징. 풍화된 토템들은 인간 존재에 응답하여 사람들과 소통하기 위해 빛과 소리를 이용한다. 30명까지 도시 아트 환경을 동시에 즐길 수 있고, 그에 깃든 미디어 창조물에 에너지를 공급한다. 터치(접촉)에 대한 반응으로, 서로 네트워크로 연결된 조각 작품인 각각의 토템들은 빛과 소리를 이용해 악기처럼 연주될지도 모른다.

국제 프로젝트

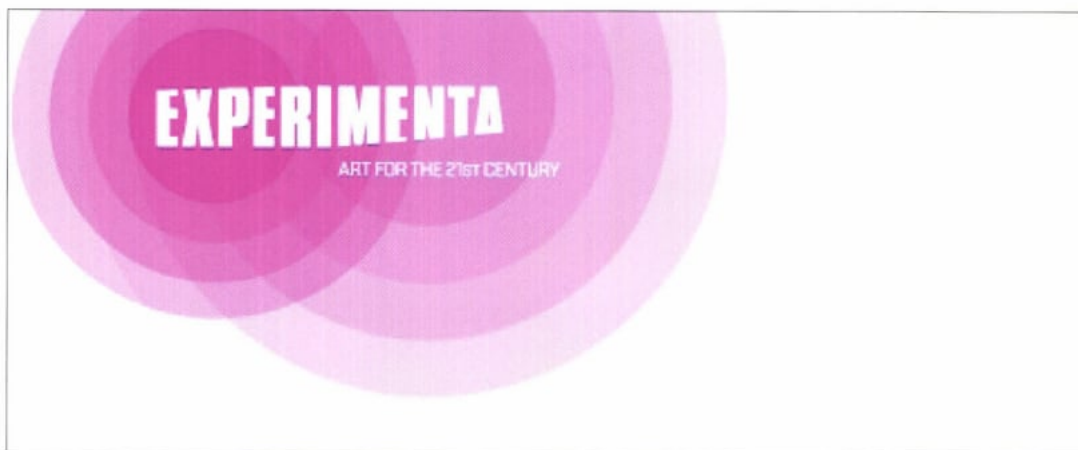
선정된 호주 미디어 작품들은 ISEA 2008 (싱가폴), 서울 국제 미디어 아트 비엔날레(한국), 멀티미디어 아트 앤 아시아 퍼시픽 (싱가폴과 중국, 이모시옹 아티피셜 (Emocion Artificial, 브라질), 2009 크레이티브 인더스트리 위크 (Creative Industries Week, 상하이, 중국) 등을 포함한 유명한 국제 아트 이벤트를 순회하고 있다.

앞으로의 잠재적 기회들

엑스페리멘타의 이번 한국 방문의 목적은

- 호주 미디어 아티스트들을 위해 잠재된 기회들을 조사한다.
- 엑스페리멘타의 2012의 미디어 아트 비엔날레에 작품을 전시할 한국 아티스트들을 조사한다.
- 한국과 호주 아티스트들을 위한 협력/자문을 구할 산업 파트너를 찾는다.
- 잠재적 협력과 협업을 위해 다른 기관들과 만남을 갖는다.

질문이나 의견, 또는 잠재된 기회들이 있다면, 엑스페리멘타의 디렉터인 젠 미주이크 (Jen Mizuik)에게 연락해주십시오. jen@experimenta.org





About Experimenta Media Arts

Zen Mizuik

Experimenta is respected as Australia's leading organisation dedicated to commissioning, exhibiting and promoting the most advanced media and technology-based art. With our society so powerfully driven by technological change and the information economy, Experimenta's mission to stimulate innovation and enrich all of our lives into the 21st century is not only acutely relevant, but also increasingly important.

Experimenta has developed a successful exhibiting and touring model over the past 7 years. The Biennial is launched in Melbourne and then tours nationally and internationally for the following 2 years. Working on a two-year program cycle enables long term creative and partnership planning. This approach allows the organisation to focus on the development, production and exhibition of interactive media and innovative screen works at the highest standard, and to tour these works to audiences nationally. This model enables Experimenta to continue to present inspiring, creative and rigorously researched projects that engage practitioners and audiences alike, and generate wide public interest in the digital and innovative media sector.

Experimenta exhibitions attract a large and diverse audience. Experimenta House of Tomorrow in 2004-2005 attracted 122,208 people. Experimenta Vanishing Point in 2005-2007 attracted 160,942 people and Experimenta Playground in 2007-2009 will attract around 140,000 people (it's still on tour!).

Selection of Australian Media Artists - Isobel Knowles & Van Sowerwine

- You Were In My Dream 2010
- Interactive stop-motion animation, mixed media

You were in my dream is an exhilarating interactive installation that involves the viewer directly, inviting them to leap and cavort from the enchanted to the fraught in mere moments. Seated at a simple wooden housing, the viewer places their face in a small hollow from which the image of their expressions is fed live onto the face of the child protagonist featured on the computer screen within. Using a mouse,



the viewer can choose from alternative paths to follow, as elements within the tale reveal themselves to be episode triggers.

Within the dream, the child discovers themselves in a stop-motion paper animation world of charmed animals and mysterious forest characters. With just one click a path is chosen and the journey begins, but the illusion of control over the future of any character or narrative soon unravels. The viewer's expressions remain central to the story, even as they morph between a cast of spirited human and animal forms in pursuit of their unique adventure. Visually sublime and richly engaging, *You were in my dream* offers an allegory for the unpredictable and risky nature of life's choices for the immediate future.

Kit Wise

- Xanadu 2009

- (HD digital video animation, single channel projection, colour, 6:00, mirrored glass, 135 x 240 x 30. Digital production by Darin Bendall.

Xanadu critiques popular representations of the increasingly virtual 'ideal city'; here conceived as a trans-cultural model of contemporary utopia. Seductively hyperreal, Xanadu depicts a vast and spectacular urban space of uncertain spatial, temporal and cultural origins. Selected details are flawlessly animated, providing an almost hallucinogenic quality of visual sensitivity.

An intricate, almost symmetrical digital composition, Wise has synthesized imagery from various sources; found in open source archives, purchased from global stock agencies, and still and video footage he recorded in Australia and abroad. His diverse reference sources include Western Medieval narrative painting, traditional Japanese Ukiyo-e (floating word) landscapes and science fiction cinema, and the literature of Italo Calvino (*Invisible Cities*) and Guy Debord (*The Society of the Spectacle*).

Individual zones of 'truth' sewn with such convincing thread lend a disquieting sensation to the reading of the work. Wise has crafted a mesmeric no-place, a true utopia-in-arcadia. Xanadu's megatropolis fulminates harmoniously within a natural paradise. While disorder and dissent seem unimaginable in a place so carefully conceived, Xanadu constantly tilts the kaleidoscope between the desirable, the

attainable and the real.

Lynette Walworth

- Unheard Voices: Invisible by Night 2004
- Interactive Projection

As we go about our daily lives, how often do we ignore cries for help? As city dwellers, we are confronted daily with stories of suffering and grief that we chose to ignore.

Inspired by W.H Auden's poem 'Musee de Beaux Arts', Unheard Voices is an interactive screen based installation representative of these voices from other dimensions that are constantly reaching out to us, longing for signs of comfort. Just as these messages go unheard, the text in this artwork disappears soon after it is written, removed by what appears to be cold air on the other side of the glass.

An Experimenta commission, Unheard Voices was created by Melbourne artist Lynette Wallworth specifically for City of Melbourne. The work was on public display in a major public square and has since toured on many exhibitions.

Daniel Crooks

- On Perspective and Motion-Part II 2006
- Digital panoramic installation

In On Perspective and Motion Part II, Daniel Crooks produces a digital panoramic installation that effectively reconfigures the time/ space continuum. Thin slices are

excerpted from a moving image stream depicting Sydney's Martin Place, and are then recombined to highlight temporal displacement across space. This meticulous experiment with time and motion refuses the seamless illusion of space and time conventionally depicted on film. Instead, the panorama creates a magical sense of distended time by depicting warped movement and blurred figures, some who appear to float magically across the screen while others appear and disappear within the frame. The elaboration of varying types of movement reveals an underlying temporal

and spatial complexity, highlighted by multiple viewpoints, creating a polyocular perspective. On Perspective and Motion Part II develops new ways to perceive continuity and creates innovative ways to imagine the world.

Craig Walsh

- Urban Tide 2003
- Projection Installation

Urban tide involved the virtual immersion of the foyers of three major bank buildings in Sydney's Martin Place as part of the 2003 Sydney Festival.

Viewed through the glass surfaces of windows and doors, the foyers appeared to slowly fill with water, with fish and crustaceans interacting with the building and furniture. In a one-hour loop repeated, 13 synchronised DVD projections are rear projected onto the glass surfaces of the buildings, commencing with the foyers empty, slowly filling and finally draining.

The process involved creating scale models of the architectural spaces the projections will occupy (the foyers and furniture of the three banks). Water and marine life spill into the models and the performance is recorded. This footage is then projected into the actual sites creating interaction between the projected image and the three dimensional space. This is a site-specific installation created from a hybrid of sculpture, performance, film and architecture.

The installation explored the tensions between the built and natural environments through a juxtaposition of different materials and the subversion of architectural function. Turning a space meant to protect us from the natural environment into an oceanic container, which invited the viewer to question perceptions of reality and environment.

Commercial Partnerships/Consultancies

Experimenta is involved with industry partners such as government, architects, developers, city planning committees and private businesses to advise and project-manage media art projects.

Selection of consultancies

ANZ Bank

In 2008, Experimenta was engaged by BLL and ANZ Bank as art the consultant for a major screen commission by artist Daniel Crooks, Pan No.7. The artwork premiered in October 2009 on the digital artwall in the public foyer of the new ANZ building in the Docklands, Melbourne. Pan No.7 is produced using the revolutionary new Red camera that provides very high resolution and a level of image quality normally reserved for the cinema. The work incorporates source footage from Melbourne and major cities in the Asia Pacific and offers a view of the differences and the similarities between cultures. On one hand the vastly different architecture and traffic patterns provide contrasting colours and motion signatures. Yet the constancy of human motion, the fundamental sameness of the human body highlights the common thread between all people.

Life.lab @Digital Harbour

In 2007, Experimenta was engaged by Life.lab @ Digital Harbour Pty Ltd to consult on the commissioning and installation of an urban artwork at the Docklands by Victorian media artist, Troy Innocent. The commission draws upon Innocent's digital media arts practice and explores the connections between artificial systems such as language and natural processes abundant in life. The artwork, Colony, was opened to the public in September 2008

Colony is an interactive urban art environment - part artificial life form, part icon of a digital media landscape. The weathered totems use light and sound to communicate with one another in response to human presence. Up to thirty people may simultaneously play the urban art environment and feed energy to the media creatures that inhabit it. Each of the totems in the networked sculpture may be played like a musical instrument responding to touch with light and sound.

International Projects

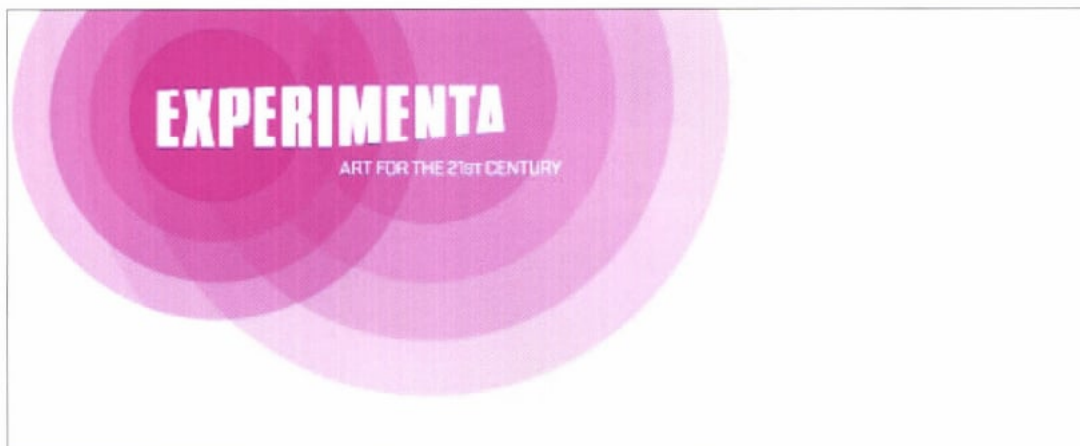
Select Australian media works are toured by Experimenta to prominent international art events including ISEA 2008 (Singapore), Seoul International Media Art Biennale (Korea), Multimedia Art and Asia Pacific (Singapore and China) and Emocion Artificial (Brazil), 2009 Creative Industries Week, Shanghai (China).

Potential Opportunities

Experimenta's aim from this visit to Korea is to

- Investigate potential opportunities for Australian media artists
- Investigate Korean artists to exhibit in our 2012 Biennale of Media Art
- Source industry partners for partnership/consultancy opportunities for Korean and Australian artists
- Meet with other organizations for potential partnerships and collaborations

Please contact Jen Mizuik, Director of Experimenta with any questions, comments or potential opportunities. jen@experimenta.org



니콜라우스 샤프하우젠

도덕성은 2009년 가을부터 2010년 여름 사이에 동시대 미술 센터인 비트 드 비드에서 진행되는 프로그램 전체를 관통하는 중심 주제다. 이 개념을 고립시킴으로써 우리가 목적하는 바는 이 개념이 흔히 배치되곤 하는 사회, 문화, 분파, 종교, 역사의 구체적인 맥락들로부터 이 개념을 분리시키는 것이다.

도덕성은 도발적인 테마다. 사회적 참여가 일어나는 총체적인 영역은 욕실에서부터 국회의사당에 이르기까지 존재하는데, 그런 영역에서 도덕성의 작용은 추상적이고 막연하며 일반적인 관념들 사이에서 경계 없이 일어난다. 도덕성은 토대도 아니고 상부구조도 아니며, 법을 대체하는 영향력의 부드러운 네트워크로서, 규제의 유무와 상관없이 모든 사회 공간들을 지배하고, 미묘하며 매력적이고 예기치 못한 방식으로 일상생활에 영향을 준다. 그런데도 이 개념에 부여할 수 있는 유일무이한 의미나 순전히 긍정적인 의미는 존재하지 않는다. 도덕적 태도에는 여러 가지가 있고 이 태도들은 흔히 서로 갈등관계에 있는데, 이러한 도덕적 태도들이 우리가 정치적인 주체들로서 세상사에 관해 취하는 입장들을 특징짓는다.

전체적으로 〈도덕성〉은 비트 드 비드에서 열리는 전시회, 이벤트, 프로젝트, 대담들의 아상블라주다. 이러한 행사들은 몇 개의 액트(act)로 구분되었는데, 부분적으로 이는 연극에서 사용하는 구분, 즉 구별되면서도 서로 연결되어 있는 내러티브들을 가리키는 구분을 참조한 것이나, 또한 액트라는 용어가 불러일으키는 법률적, 종교적 함의를 언급하는 것이기도 하다. 이보다 더 모호하기는 하지만 중요한 수학적 함의가 세트 이론(theory of sets)과 관련해서 또 존재한다. 이 수학적 함의에서는 액트가 변형의 요인이 되어, 경우가 달랐더라면 별개의 무관한 상태로 있었을 여러 가지 요소들에 영향을 준다. 액트가 유발하는 이 특이한 변형에 연루된 덕에, 개별적이고 무관했던 요소들은 공통점을 지니지만 규정이 분명하게 되지는 않는 하나의 정체성을 형성하는 과정으로 이미 접어들어 있다. 이러한 역설적인 작용이 실험적인 이 프로젝트의 중심인데, 이 프로젝트의 목적은 “도덕성”이라는 용어를 가능한 규정되지 않은 추상적인 상태로 놔두는 것이며, 그래서 “도덕성”이, 이 용어의 본성과는 정반대로, 다양하고 모순적인 의미와 성격을 광범위하게 포괄할 수 있도록 하는 것이다.

〈도덕성〉 프로젝트는 옳거나 그르다, 선하거나 악하다고 인식될 수 있는 진술들을 제시하는 대신, 도덕성에 대한 생각 전체를 문제에 빠뜨리는 광범위한 태도들을 보여주는 데 목적을 두며, 명확하게 손에 잡히지는 않지만, 일반적인 사고와 행동을 형성하는 힘들과 태도들에 초점을 맞춘다.

일년 내내 관람객이 맨 먼저 접하게 되는 것은 2층에 있는 마르코 윌리스(Marko Lulić)의 〈모더니즘 기념비의 잔해(Fragment of a Modernist Monument)〉다. 비트 드 비드의 입구에 있는 홀에 맞추어 제작된 윌리스의 작업은 이 공간에 맞는 작업을 만들어달라는 우리의 요청을 예리한 유머로 받아들인 작업으로서, 비트 드 비드에서 그의 작업은 갤러리 공간을 둘로 여지없이 갈라놓는다. 관람객

은 오직 제목에 의해서만 이 오브제를 “어떤 기념비의 잔해” 라고 알아볼 수 있을 뿐인데, 이 테마의 규모와 비례하는 이 작업의 규모는 도덕성을 구현하는 기관과 그 개념 사이의 불일치를 시사한다. 이와 동시에 윌리스의 작업은 동시대 미술 기관의 공간과 관련된 너무나도 구체적인 주문과 맞닥뜨릴 때 미술가 편에서 일어나는 회의를 가리키기도 한다. 이 작업은 〈도덕성〉을 위해 주문된 일련의 개입 작업들 가운데 첫 번째 작업이다. 이러한 개입 작업들 각각은 비트 드 비드라는 기관, 이 기관이 추진하는 프로젝트, 그리고 이 기관에서 개최되는 전시회들에 대한 자동적인 반응 구실을 할 것이다.

(기관들의) 웹사이트가 하는 기능은 어떤 것?

〈도덕성〉을 위해서 비트 드 비드의 교육부는 혁신적인 웹기반 플랫폼을 만들었으며, 이 플랫폼은 우리의 청중을 토론과 논쟁으로 끌어들이는 예외적인 도구 구실을 한다. 이 프로젝트는 〈도덕성〉이 유발하고자 하는 담론의 여러 다른 수준들을 생산하고 확대하는 데 필수적이다. 웹 플랫폼의 목적은 담론에서부터 단순한 소감에 이르기까지 다양한 청중들을 위해 여러 다른 수준 및 형식의 참여를 통합하는 것이다.

비트 드 비드 관계자와 초대 손님들이 남긴 흔적 옆에서 청중은 텍스트, 이미지, 비디오 등을 모은 컬렉션을 통해 온라인 대화를 시작함으로써 이 프로젝트에 내용을 제공하고 또 다른 이가 남긴 흔적에 반응을 보이라는 격려를 받는다. 이 웹 플랫폼은 행동과 사건을 즉시로 담아내는 실시간 스트리밍 같은 실생활 프로젝트와 밀접하게 연결되어 있다. 웹 플랫폼은 전시회 이전에 진행된 예술적 과정들과 토론들뿐만 아니라 교육 프로젝트들에서 개발된 것과 교육 프로젝트의 결과로 나온 것도 보여준다. 퍼포먼스 사이클, 영화 프로그램과 심포지엄 등이 그것인데, 이는 우리의 청중들과 강렬하고 비판적인 상호작용을 촉진하려는 의도다. 〈도덕성〉 웹 플랫폼이 약속하는 것은 동시대 미술이 통상 말을 거는 대중보다 더욱 광범위하고 심지어는 더욱 부정형한 대중에게 전례 없이 흥미진진한 공간을 개설해 주겠다는 것이다. (www.wdw.nl)

공공 프로젝트

AES+F의 새 프로젝트인 〈트리말치오의 향연 (The Feast of Trimalchio)〉은 우리 시대의 실제 세계와 가상 세계를 무대로 삼아, 제52회 베니스 비엔날레의 러시아관에서 전시되었던 〈최후의 폭동 (Last Riot)〉에서 맨 처음 선보인 바 있던 반어적 서사시를 이어간다. 가상의 발할라 (Valhalla)에서 불멸의 신들이 벌이는 영웅적이고 무분별한 전투는 천국의 모델을 창조하려는 시도로 대체되었는데, 이 모델은 서구의 부자들 (Golden Billion)을 주로 대변하는 고객들과 이들의 시중을 드는 비서구 출신의 직원들로 이루어진 이상적인 호텔의 이미지로 구현되었다. 사투르누스 축제 동안의 로마 귀족과 노예들처럼, 이 호텔의 고객과 고용인들은 자리를 바꾸어 각자의 변덕스러운 환상들을 구현한다. 함께 꾸는 꿈처럼 영속적인 쾌락이 등장인물들을 통일시키지만, 이 인공섬 파라다이스의 거주민들 사이에는 불안과 다

가오는 파국의 느낌이 늘 존재한다. 이 프로젝트를 위해서는 비트 드 비드의 파사드에 개입하는 작업이 네 명의 국제적인 미술가들에게 위임될 것인데, 이는 로테르담 시의 도시 구조를 직접 다루는 비판적 경계면을 창출하기 위해서다. <도덕성>의 일부를 이루는 이 개입 작업들은 비트 드 비드와 연관된 공공 작업의 한계들을 다시 상상하고 다시 협상하는 것을 목적으로 한다. <당신과 나 사이에 Between You and I>는 오늘날의 도덕성에 관해 반성하는 공간을 개설하려고 분투하면서, 공적인 공간들에 존재하는 동시대 미술의 현존에 대한 대중의 능동적인 반응을 이끌어낸다.

전시회들

액트 1: 어디에서 보더라도 아름다운 (Beautiful from Every Point of View)

<어디에서 보더라도 아름다운>은 기원전 1세기에 호라티우스가 남긴 유명한 경구 “어디에서 보더라도 아름다운 것은 없다” 에서 온 것이다. 그리 오래 전이 아니더라도, 진리와 미란 분리될 수 없다고 보았던 상상력 체제 아래에서는 이 진술이 조리가 없다고 여겨졌을 것이다. 그러나 오늘날 호라티우스의 문장은 상투적인 문구 이상이 거의 아니며, 어떤 관점이든 그리고 어떤 행동이든 그것도 존재할 권리가 있다는 점, 단지 그 점만으로도 정당화될 수 있다고 보는 수사학에서 점점 많이 사용되고 있다. 이 첫 번째 액트는 각자가 재현하는 주제들에 관하여 직접적이고 자명한 관점을 주장하는 것을 거부하는 작업들을 선별해서 보여준다. 이 작업들의 범위는 자본주의적 숭고에 대한 통렬한 시물레이션에서부터 투쟁과 권력 사이의 관계에 대한 유머 있는 논평에까지 걸쳐 있으면서, 우리가 거주하는 이미지와 권력 사이의 회색 지대를 겨냥한다.

참여 작가

사라 모리스 (Sarah Morris)의 <베이징Beijing>은 현실과의 다른 모든 관계를 대체하는데 강력하게 연관되어 있는 기업 미학에 바치는 서사시적 “찬가” 다. 이 영상작업은 사회라는 하나의 냉정하고 임상적인 구성물이 겉으로만 무관심적인 사건들, 예컨대 올림픽 경기 같은 것과 어떻게 교차하는가를 폭로한다. 모리스의 영상작업은 HD 시청각 테크놀로지에 고유한 것이라고 보통 제시되는 중립적이고 개입하지 않는 분위기를 채택해서 세계에 참여하지는 않으면서 세계를 관찰할 수 있는 우리의 능력을 지적한다.

토비아스 질로니 (Tobiass Zelony)의 <벨레 디 스캄피아 (Le Vele di Scampia)>는 신사실주의의 영감을 받아 벨레 디 스캄피아를 어슬렁거린 작업으로, 벨레 디 스캄피아는 건축가 프란체스코 디 살보 (Francesco di Salvo)가 설계했으나 1970년대 이래 마피아가 접수해버린 악명 높은 모더니즘적 주택공급 프로젝트다. 벨레 디 스캄피아는 전후 모더니즘의 쇠락과 유기를 보여주는 프로젝트로서

멀찌감치 거리를 둔 사진으로 찍히는 것이 보통이지만, 질로니는 그 대신 밤에 건물의 외부, 내부, 주인을 찍은 수천 장의 사진들로 스톱모션 애니메이션을 만들어냈다. 이 사진들은 멀리서 찍힌 이미지에서 출발하여 건물 주변을 돌다가 안으로 들어가 마침내는 그 건물 안에 사는 사람들을 드러내는 “접근”의 내러티브를 생산했다. 이전의 작업과 일관성을 유지하면서 질로니는 이 작업에서도 이러한 주변부 사회 공간들에 대하여 직관에 대항하는 놀라운 이미지를 우리에게 제공한다.

필립 로르카 디 코르시아 (Philip Lorca di Corcia)의 사진들은 상대적으로 주변적인 주체들 - 예를 들면 봉춤을 추는 무희나 거리의 매춘부 - 에 초점을 맞추는데, 이러한 사진들의 바탕에는 글래머의 미학(예를 들면 헬무트 뉴턴 Helmut Newton)과 개인적 해방의 미학 양자 모두에 입각한 기이한 논리가 있다. 그의 사진들에 담긴 주체들은 따라서 개인적 주체성의 해방에 반하는 신체의 허구화라는 애매한 과정 속에 남겨진다.

론 테라다 (Ron Terada)의 보이트 캄프 (Voight Kampff)는 벽에 설치된 비디오 작업으로, 그 벽 위에서는 한 게이샤 이미지가 무한 반복으로 재생된다. 하지만 가까이 다가가서 보면, 거의 똑같은 복장을 한 세 명의 다른 여성들이 있다는 것을 알게 된다. 이 작업의 제목은 영화 <블레이드 러너>에서 정서적 반응 능력의 유무에 입각하여 “복제인간”을 식별하기 위해 사용된 기계에서 나온 것이다. 테라다의 작업은 케케묵은 것인 동시에 아버리는 것도 불가능한 미래에 대한 관념들을 가지고 논다. 정서의 상실, 인구의 과잉, 더 중요한 것으로는 “인간”이란 타자가 외계인이든 사이보그든, 타자가 말하자면 “인간의 이미지로” 만들어져 있는 한, 일단 절대적인 “타자”와 직면을 하는 경우에만 오로지 자신을 인간으로 볼 수 있게 될 것이라는 관념 등이 그것이다.

크리스 마틴 (Kris Martin)의 <만디 8 (Mandi VIII)>은 유명한 고전주의 조각인 <라오콘과 그의 아들들>을 복제한 석고조형물이다. 뱀이 제거되어서, 이 서사 드라마의 배우들은 부재하는 힘 또는 불분명한 힘과 씨름을 하는 모습인데, 이는 권력과 투쟁을 한 눈에 보여주는 테마를 시사한다. 식별 가능한 기원의 소멸, 그리고 오싹하리만큼 실재적인 효과를 발휘하는, 공기처럼 손에 잡히지 않는 권력의 대체물이 그것이다. 따라서 마틴의 조각은 오랫동안 그 알레고리적 함의가 특정한 그리스 비극에만 국한되어왔던 인물에 동시대적 알레고리를 덧붙인다. 그의 조각이 또한 강력하게 보여주는 사실은 우리의 현재가 지금과 저 먼 과거 사이의 관계를 지속적으로 확장시키고 있으며, 과거와 우리는 존재론적으로 멀리 떨어져 있지만, 우리가 신봉하는 정치 이데올로기들의 대부분을 특징짓는 어휘를 통해 과거와 우리는 운명적으로 묶여 있다는 사실을 한층 강력하게 보여준다.

아르투르 즈미예프스키 (Artur Zmijewski)의 <민주주의들 (Democracies)>은 현재의 이미지를 근본적으로 다르게 설정한다. 더 구체적인 동시에 더 확장적인 현재의 이미지가 그것이다. 23 비네트 시리즈를 통해 즈미예프스키의 영상작업이 보여주는 것은 민주주의의 이상들이 민주적으로 실행

된 권리들과 갈등을 일으키는 세계다. 즈미예프스키의 통렬한 비디오에서 금세 알아챌 수 있는 것은 표현 (성명, 저항, 자기대변)의 권리가 흔히 권력, 패권, 외국인 혐오증, 비합리적 민족주의의 이데올로기들과 교차하며, 특히 역사적으로 문제가 있는 상징들과 감상들의 모사 또는 심지어 소생과 교차하곤 한다는 점이다. 즈미예프스키의 이 작업은 다른 작업들과 일관성을 유지하면서, 관람자로 하여금 미적으로는 유사하지만 내용상으로는 심대하게 다른 일련의 계기들을 직면하게끔 하며, 우리에게 이 계기들 중 어떤 것이 우세해질 것인지를 묻게 하거나, 혁명이 모든 것을 처음부터 만들어낼 수는 없으므로 혁명의 시작은 필히 코스튬 드라마일 수밖에 없다는 마르크스의 언명을 떠올리게 한다.

조세핀 멕세퍼 (Josephine Meckseper)의 조각과 사진은 우리의 문화가 권력, 군사주의, 가정, 소비의 이미지들을 모아들이는 용이함에 대해 언급하며, 따라서 이용가능한 모든 사회 공간에서 권력을 작동하게 만들려는 동시대의 충동을 복제한다. 하지만 멕세퍼는 상이한 요소들이 분명하게 구분되며 이에 따라 그 요소들을 하나의 총체적인 체계로 인식하는 것은 불가능하게 되는 조각과 배치를 창조함으로써 이 점을 가리킨다. 말을 바꾸면, 멕세퍼의 작업은 우리의 일상생활에서 작동하는 시스템들이 본성상 동일하지 않다는 점을 드러내고자 하면서, 아마도 소박하거나 희망적인 것일 하나의 대안, 즉 상이한 삶의 방식들과 일상생활에 대한 상이한 경험들을 구분하는 것이 자본주의가 우리에게 제시하는 전체주의 시스템에 맞서 자율성을 다시 회복하는 가능성일 수도 있다는 대안을 제시한다.

액트 2: 사랑에서 법으로 (From Love to Legal)

〈사랑에서 법으로〉는 일화적인 것과 사실적인 것, 사적인 것과 역사적인 것 사이의 대립과 대결하는 동시대의 미술작품들을 선별적으로 모아, 세계와 가장 금욕적인 관계를 맺고 있는 경우에서조차도 욕망을 분리하는 일은 문제적인 것이 되게 만든다. 전기에 담긴 개인의 역사와 사실적 역사에 대한 참고자료들을 탐색하면서 액트 2와 함께 우리는 사람이 “이미지가 아니라 오브제로 존재하는” (롤랑 바르트) 그런 시공간을 개인적 삶에서 열어내는 어떤 순환 궤도를 시사하고자 하며, 사람이 권력, 진리, 도덕에 좌우되지 않은 채로 지낼 수 있을 어떤 시공간의 유토피아에 대한 이야기를 한다.

액트 2의 막은 네드코 솔라코프 (Nedko Solakov)의 두 작업, 〈동의 (Agreement)〉 및 〈지폐 (Bill)〉와 더불어 열린다. 두 작업은 겉보기에 순진하고 무해한 것처럼 여겨지는 진술들로 이루어져 있는데, 이 진술들은 솔라코프의 작업이 보통 그러하듯이 관람객과 미술가 사이에 친밀한 의사소통이 일어나는 허구적 공간을 설정한다. 〈동의〉가 관람객에게 고지하는 것은, 화랑에 입장함으로써 그녀 또는 그는 바로 그 때문에 (부재하는) 미술가에게 괴롭힘을 당할 수도 있다는 점이다. 〈지폐〉는 20유로짜리 지폐 한 장을 슬쩍 집으라는 유혹을 관람객에게 한다. 이 지폐는 관람객이 그 지폐를 슬쩍 하기로 선택하는 경우든, 아니면 누군가 이미 지폐를 슬쩍 해버렸다는 것을 발견하는 경우든, 해결할 수 없는 도덕적, 실천적 딜레마의 사이클을 제시하는 메시지와 함께 솔라코프가 놓아둔 것이다. 따라서 이 전시회는 개인들과 사회 시스템들 사이에 존재하는 일련의 난처한 관계들에 대해 미묘한 언급을 하면서 시작된다고 하겠다.

참여 작가

단 보 (Danh Vo)의 〈오마 토템 (Oma Totem)〉은 이 미술가가 할머니의 무덤을 위해 디자인한 묘석이다. 이 묘석은 약 1미터 길이의 대리석 부조인데, 그 바탕은 작가의 할머니가 베트남을 떠나 독일에 왔을 때 가톨릭 교회로부터 받은 네가지 선물, 즉 텔레비전, 세탁기, 냉장고, 그리고 십자가다. 따라서 습관과는 정반대로, 이 묘석은 할머니 개인의 주체성 또는 “영혼”을 이 물질적인 세계로부터 해방시키지 않고, 오히려 유품으로 남은 물건들의 이상블라주를 통해 한 사람의 인생에 영향을 주고 그 인생을 구축한 정신적이고 일화적이며 사회적이고 역사적인 관계들의 복합체를 우아하게 기록한다.

카타리나 즈엘라 (Katarina Zdjelar)의 〈모든 것은 조만간 (Everything is Gonna Be)〉은 비틀즈의 노래 〈혁명 (Revolution)〉을 부르는 아마추어 합창단을 찍은 비디오로, “사적인 생활”이 집단의 형성과 관련하여 제시하는 곤경을 뜯금없이 거론한다. 집단 활동에 초점이 맞춰져 있기는 하지만, 이 비디오 작업에서는 상이한 배우들이 개별화되어 있고, 대부분 단독으로 프레임에 잡혀 있어서, 이 고무적인 노래의 중심 주제는 극도로 사적이고 개인적인 방식으로 의미를 획득하고 구체화될 수 있을 뿐이라는 점을 시사한다. 움직이지 않는 카메라와 배우들의 다소 무표정한 캐릭터는 희망적이기보다 불길해 보이는 거리감과 냉정한 느낌을 전한다.

페터 배치틀러 (Peter Wächtler)의 〈톰 크루즈 (Tom Cruise)〉는 〈우주 전쟁 (War of the Worlds)〉의 홍보 기간에 작가가 베를린에서 파파라치 스타일로 찍은 톰 크루즈의 대형 사진이다. 이 사진이 보여주는 것은 톰 크루즈가 길게 늘어진 팬들에게 사인을 해주면서 핸드폰 통화를 하고 있는 모습이다. 식상감과 이탈감을 주는 이런 모습은 캐릭터를 이상화하는 헐리웃의 전형과는 대조적이며, 이 스타와의 만남을 절정의 순간으로 제시하기보다 미몽에서 깨어나는 느낌으로 제시한다.

크리스토둘로스 파나이오투 (Christodoulos Panayiotou)의 〈자 신나게 놀아봐 (Guys Go-Crazy)〉는 2 채널 비디오 작업인데, 이 작업의 구조는 게이 포르노 제작 세트를 찍은 전후 이미지로 이루어져 있다. 이 비디오들은 “혼음”이 벌어지기 전과 후의 세트를 보여주기에 배우는 등장하지 않지만, 전문적인 포르노그래피 촬영감독에 의해 작동되는 카메라는 실제 촬영 현장에서 하듯이 움직인다. 이 비디오 작업은 신체들을 제거하고, 액션을 기다리는 무대, 즉 빈틈이 없고 대단히 정교한 무대를 전면으로 끌어낸다. 따라서 남는 것은 그 범위와 틀이 이미 조정되어 있는 성적 해방의 잉여 또는 과잉이다. 오늘날 그런 잉여는 신체 자체라는 주장도 있을 법하다.

마르크 라이드페레 (Mark Raidpere)의 〈봉헌 (Dedication)〉은 그의 부모가 에스토니아의 작곡가 에르키 스벤 투르 (Erkki-Sven Tüür)의 실내악곡 〈봉헌〉을 들으면서 유리문 앞에 앉아 있는 모습을 보여준다. 부모를 따로따로 묘사한 적은 여러 번 있지만, 작가는 이 작업에서 “난생 처음으로 하나

의 프레임 안에” 부모를 같이 담았고, 이 장면을 비디오로 찍고 있는 작가 자신도 유리문에 비친 모습으로 볼 수 있다. 이 3인 가족을 대하면서 상상하게 되는 것은 사생활과 침묵 사이의 관계를 주체가 배워나가는 부조리한 정신분석학적 왕국이다.

이자벨 파우웰즈 (Isabelle Pauwels)의 비디오와 문서 작업은 다큐멘터리가 아니지만, 그녀와 그녀의 가족이 플랑드르에 있는 할아버지 댁에서 유산 분배를 하면서 보낸 며칠간을 찍고 기록한 것이다. 파우웰즈는 이 비디오로 일련의 솔직한 대화들을 기록하는데, 대화를 나누는 동안 가족은 조부모가 신봉한 부르주아적 가치관에 대한 일련의 “배신들”을 누설한다. 이와 동시에 파우웰즈는 이 가족이 보유한 물건들과 역사들에, 예를 들면, 벨기에 식민주의의 유산이 어떻게 담겨 있는지도 언급한다. 이보다 더 중요한 것은 아마도 상속의 과정을 통해 물건들과 사람들이 그 불안정성의 정도를 알게 된다는 사실일 것이다.

토비아스 레베르거 (Tobias Rehberger)의 조각은 파괴적이고 비영구적인 요소들을 포함한 다소 일시적인 대상들이다. 허구세계에서 온 것처럼 보이는 레베르거의 애매하고 불안정한 조각들이 우리에게 상기시키는 것은 월트 디즈니의 디자인처럼 자본주의의 원형 같은 디자인들인데, 이러한 디자인들은 부조리주의적인 이상블라주를 받아들일 만한 이미지로 변모시키며, 이러한 디자인들을 통해서 유년기 그리고 주체가 되어가는 과정은 그 전체가 미학적 범주들로 질서정연하게 구획된다.

요아힘 코스터 (Joachim Koester)의 〈해시시 클럽 (Hashish Club)〉은 19세기 파리의 거실을 찍은 대형 사진이 들어 있는 간단한 설치 작업으로, 대마초 이파리의 이미지들로 만든 몽타주와 천장에 달려 있는 두 개의 램프가 나오는 16밀리 필름이다. 이 이미지들에는 우리가 사는 현재와는 완전히 낯선 상황에 대한 기본적 언급이 있는데, 그것은 마약과 환각제의 소비가 도덕의 통제권에는 안에 있지만 법의 통제권에서는 아직 바깥에 있는 상황이다. 그러나 이 작업에는 사람이 나오지 않기 때문에 우리는 이 공간들을 어떤 종류의 집단이 채웠을지 상상할 수가 없다. 그것은 아마 혼자 틀어박히고 싶은 개인적 욕망으로 인해 이미 파편화된 집단이었을지도 모른다.

지난 몇 년에 걸쳐 이자 겐즈켄 (Isa Genzken)은 그녀의 작업을 통해 모더니즘에 대한 그녀의 비판적 접근을 강화하면서, 사회주의적이든 아니든 모든 테크놀로지 유토피아들은 자본주의의 맥락에서 거의 완벽에 도달했다는 점을 드러내는 오브제와 상황들을 만들어냈다. 순수주의 모더니즘에 일반적으로 맞서는 겐즈켄의 이상블라주들이 환기시키는 것은 해결책도 없고 방법도 없는 세계, 단일한 하나의 목적에 고정되거나 양도될 수 있는 것이란 아무것도 없는 세계, 규모도 없는 세계, 그럼에도 불구하고 흠잡을 데 없이 구축된 무정부적인 세계, 그리고 우리가 사는 동시대의 현실과 이 세계의 유사성이 확실히 우연적인 것인지 의문이 드는, 그런 세계다.

Nicolaus Schafhausen

Morality is the leitmotiv for the entire program at Witte de With, Center for Contemporary Art between the Fall of 2009 and the Summer of 2010. By isolating this concept, we aim to withdraw it from any of the social, cultural, sectarian, religious or historical specificities within which it is often deployed.

Morality is a provocative theme. From the bathroom to the parliament, there is a total field of social engagement in which morality functions without boundaries, between a set of abstract, intangible and general ideas. Morality is neither a base nor a superstructure, but a smooth network of influences that supersedes the law, governing both regulated and unregulated social spaces, and affecting daily life in subtle, seductive, unexpected ways. Yet, there is not a unique or purely affirmative sense that one can give to this notion. A number of moral attitudes – often at odds with one another – inform the positions that, as political subjects, we assume in relation to the events that take place in our world.

As a whole, Morality is an assemblage of exhibitions, events, projects, and dialogues that will take place at Witte de With. These have been divided into acts, partly in reference to the theatrical distinction between discrete but interconnected narratives, but also making reference to the legal and religious connotations that the term brings.

There is also a more obscure but important mathematical connotation, relating to the theory of sets, in which an act is a factor of transformation that affects a number of otherwise distinct and unrelated elements.

By virtue of being engaged in this singular transformation, they are therefore already in the process of forming a common but as yet undefined identity. This paradoxical operation is central to this experimental project, which aims to leave the term “morality” as undefined and abstract as possible, allowing it therefore to include, against its own disposition, a range of diverse and contradictory meanings and characters.

Rather than presenting statements that can be perceived as being right or wrong, good or evil, the project Morality aims at showing a wide range of attitudes



that problematize a total conception of morality, focusing on the less tangible forces and attitudes that shape common thinking and behavior.

Throughout the year, the visitor will first encounter on the second floor Marko Lulić's *Fragment of a Modernist Monument* made to fit the foyer of Witte de With, a sharp and humorous response to our request to produce a work for this space that, at Witte de With, hopelessly splits the gallery space in two. Only by the title is the visitor able to identify this object as a "fragment of a monument," whose scale, proportional to the scale of the theme, suggests a discrepancy between the institution and the concept of morality. It simultaneously indicates a skepticism on the part of the artist when confronted with commissions that are too specific about the space of a contemporary art institution. This is the first in a series of interventions commissioned for Morality. Each of these interventions will function as an autonomous response to the institution, the project, and the exhibitions.

Which function does the (institutions) website serve?

For Morality, Witte de With's education department produces an innovative web-based platform, working as an extraordinary tool for engaging our audiences in discussions and debate. This project is vital for the production and expansion of the different levels of discourse that Morality intends to provoke. The web platform aims at integrating a range of levels and forms of engagement for a diversity of audiences, from discourse to simple observation.

Alongside contributions from Witte de With's staff and invited guests, the audience is encouraged to bring content into the project by starting an online conversation through collections of texts, images, video etc, and to react to other contributions. The web platform is closely connected with real life projects, such as live streaming of activities and events. It presents developments and results of education projects as well as artistic processes and discussions prior to the exhibitions, performance cycle, film program and symposium, with the intention to stimulate an intense and critical interaction with our audiences.

The Morality web platform promises to open an unprecedented and exciting space for a wider, and even more amorphous public than usually addressed by

contemporary art. (www.wdw.nl)

Puplic projects

The Feast of Trimalchio, a new project by AES+F, continues the ironic epic set in the real and virtual world of our time, an epic first presented in Last Riot, shown in the Russian pavilion at the 52nd Venice Biennale.

The heroic and senseless battle of immortal gods in a virtual Valhalla is replaced by an attempt to create a model of Heaven, embodied in the image of the ideal hotel with its guests, primarily representatives of the Golden Billion, and its service personnel, who come from the rest of the world. Like patricians and slaves during the celebration of Saturnalia, the guests and servants of the hotel change places, living out their capricious fantasies. Like a shared dream, an eternal pleasure unites the characters, but a feeling of anxiety and oncoming catastrophe is ever present among the inhabitants of this artificial island Paradise.

For this project, four international artists will be commissioned to intervene on Witte de With's façade in order to create a critical interface dealing directly with the urban fabric of the city of Rotterdam. Part of Morality, these interventions aim to re-imagine and re-negotiate the limits of public engagement with the institution. Between You and I strives to open a space to reflect about morality today, inviting an active response by the public concerning the presence of contemporary art in public spaces.

Exhibitions

Act I: Beautiful from Every Point of View

Beautiful from Every Point of View derives from Horace's famous aphorism of the first century BCE, "nothing is beautiful from every point of view." Not so long ago, under a regime of the imagination that took Truth and Beauty to be inseparable, this statement would have seemed incongruous. Today, however, Horace's sentence is little more than a platitude, increasingly deployed in a rhetoric in which any point of

view, and any action, can find its justification merely in its right to exist.

This first Act brings together a selection of works that refuse to assert an immediate, self-evident point of view on the subjects they represent. The works range from poignant simulations of the capitalist sublime, to humorous commentaries on the relationship between struggle and power, aiming at the gray space that we inhabit between images and power.

Participating artists

Sarah Morris' *Beijing* is an epic "eulogy" to a corporate aesthetic intensely involved in displacing all other relationships to reality. The film reveals how a cold, clinical construction of society intersects with ostensibly disinterested events such as the Olympic Games. Adopting the neutral, uninvolved mood that is commonly presented as intrinsic to High Definition audiovisual technology, Morris' film points to the capacity we have to observe the world without taking part in it.

Tobias Zielony's *Le Vele di Scampia* is a neo realist inspired stroll through the Vele di Scampia, the infamous modernist housing project by architect Francesco di Salvo taken over by the mafia since the 1970s. Commonly photographed from a distance as a decayed and abandoned project of post World War II modernism, Zielony produced instead a stop motion animation from thousands of photographs taken at night of the building's exterior, interior and its inhabitants, producing a narrative of "approach" that starts with images taken from a distance, surrounding the building, entering, and finally revealing the people who inhabit it. Consistent with his former work, Zielony here presents us with a surprising, counterintuitive image of these marginal social spaces.

Philip Lorca diCorcia's photographs focus on relatively marginal subjects - pole dancers and hustlers, for instance - with a strange logic based both on an aesthetics of glamor (Helmut Newton, for instance) and an aesthetic of individual emancipation (Richard Avedon), refusing to opt for either of these strategies. The subjects in the photographs are thus left in an ambiguous process of fictionalization of the

body that is inimical to the emancipation of an individual subjectivity.

Ron Terada's Voight Kampff is a video-wall on which an image of a geisha plays in an endless loop. Upon closer examination, one realizes that there are three different women dressed almost identically. The title comes from the machine used in *Blade Runner* to identify "replicants" based on whether they are capable of having emotional responses. Terada's work plays off ideas of the future that are at once archaic and impossible to dispel: the loss of emotion, overpopulation, and more importantly the idea that "humanity" will only be able to see itself as one once it is confronted with an absolute "other," be it an extraterrestrial or a cyborg, as long as this other is made, as it were, "in the image of man."

Kris Martin's *Mandi VIII* is a plaster-cast replica of the famous classical sculpture *Laocöon and his Sons*. The snake has been removed, leaving the actors of this epic drama to wrestle an absent or intangible force, suggesting a panoptical theme of power and struggle: the disappearance of an identifiable origin, and the replacement of an ethereal, intangible power whose effects are disturbingly real. Martin's sculpture thus adds a contemporary allegory to a figure whose allegorical connotations had for a long time been reduced to a specific Greek tragedy. It also reinforces the fact that our present continues to expand its relationship to that remote past from which we are ontologically distant yet fatally tied through a lexicon that informs most of our political ideologies.

Artur Zmijewski's *Democracies* poses a radically different image of the present, one that is at once more concrete and more expansive. Through a series of 23 vignettes, Zmijewski's film presents a world in which democratic ideals are at odds with the enactment of democratic rights. Quickly one notices in Zmijewski's poignant video that the right of expression (manifestation, protest, selfrepresentation) often intersects with ideologies of power and supremacy, xenophobia, irrational nationalism, and especially with the replication or even revival of historically problematic symbols and sentiments. Consistent with his other works, Zmijewski forces the viewer to confront a series of moments that are aesthetically similar but profoundly different

in content, asking us to question which of these will gain the upper hand, or reminding us of Marx's dictum that, unable to invent everything from scratch, revolutions must by necessity begin as a costume drama.

Josephine Meckseper's sculpture and photographs make reference to the ease with which our culture brings together images of power, militarism, home, and consumption, replicating thus the contemporary drive to make power operative in every available social space. Yet, Meckseper indicates this by creating sculptures and arrangements in which the different elements are kept clearly distinct, making it impossible to perceive them as a total system. In other words, Meckseper's work aims to reveal the non-identical nature of the systems that operate in our everyday lives, presenting a perhaps naïve or hopeful alternative in which distinctions between different modes of living and different experiences of everyday life may be able to regain autonomy vis-à-vis the totalitarian system that capitalism presents us.

Act II: From Love to Legal

brings together a selection of contemporary artworks that confront oppositions between anecdotal and factual, personal and historical, making it problematic to separate desire from even the most ascetic relationship to the world. Exploring references to biographical and factual histories, with Act II we want to suggest a cyclical trajectory that begins in private life that space and time in which on "is not an image, an object"(Roland Barthes) addressing the utopia of a time and a space in which one would be able to remain untouched by power, truth and morality.

This Act opens with two works by Nedko Solakov, Agreement, and The Bill, two seemingly naïve and harmless statements that, as is common in Solakov's work, set up a fictional space of intimate communication between the visitors and the artist. Agreement announces to the visitor that by entering the gallery she or he is therefore liable to being harassed by the (absent) artist; TheBill tempts the visitor to take a 20€ banknote the artist has left lying with a message that presents an irresolvable cycle of moral and practical dilemmas should one chose to take it, or should one find that it has already been taken. The exhibition opens thus with a subtle reference to the series of fraught relationships between individuals and the social systems in

which individuals unfold.

Participating artists

Danh Vo's *OmaTotem* is a gravestone that the artist has designed for his grand-mother's tomb. The gravestone is a marble relief, approximately 1 meter in length, based on the four gifts that his grandmother received from the Catholic Church upon arriving in Germany from Vietnam: a television set, a washing machine, a refrigerator and a crucifix. Thus, contrary to habit, this gravestone does not emancipate the individual's subjectivity or "soul" from the material world but, rather, elegantly registers, through an assemblage of things left behind, a complex set of spiritual, anecdotal, social and historical relations that affect and construct a singular life.

Katarina Zdjelar's *everything is gonna be* is a video of an amateur choir singing the Beatles' song *Revolution* that tangentially brings up the impasse that the "private life" presents in relation to the formation of collectivities. Though focused on a collective activity, in the video the different actors are individuated, framed mostly by themselves, suggesting thus that the leitmotiv of this inspirational song can only gain meaning and become tangible in extremely private and personal ways. The static camera and the rather expressionless character of the actors give a sense of distance and coldness that seems more ominous than hopeful.

Peter Wächtler's *TomCruise* is a large paparazzi-style photograph of Tom Cruise that Wächtler took in Berlin during the promotional tour of *War of the Worlds*. The photograph shows the actor speaking on his mobile phone as he gives autographs to a long line of fans, contrasting the idealization of character typical in Hollywood with a sense of banality and disengagement, presenting the encounter with the star more as a disenchantment than as a climactic moment.

Christodoulos Panayiotou's *GuysGo-Crazy* is a two-channel video structured as a before-and-after image of a set for a gay porn production. The videos show the set, before and after an "orgy" has taken place, without actors, though the camera,

operated by a professional pornography cinematographer, behaves as it would during the actual shoot. Eliminating the bodies, this video brings forth a methodical and highly sophisticated stage that awaits action. One is therefore left with the surplus or excess of a sexual emancipation whose bounds and frame have already been preset. One might argue that today the surplus is the body itself.

Mark Raidpere's *Dedication* shows his parents sitting against a reflective door while listening to the chamber piece *Dedication* by the Estonian composer Erkki Sven Tüür. After having depicted them separately on several occasions, here the artist brought both his parents together, "for the first time within a single frame," and the artist himself can be seen reflected on the door, videotap-ing the scene. Faced with this familial triumvirate, one might imagine the absurd psychoanalytical kingdom within which subjects learn the relationship between privacy and silence.

Isabelle Pauwels' *B&E* is a video and a document, though not a documentary, of a few days that she and her family spent at her grandparents' home in Flanders, during the process of dividing the inheritance. With this video Pauwels registers a series of candid conversations during which the family reveals a series of "betrayals" to the bourgeois values upheld by the grandparents, while at the same time noting how the objects and histories of this household carry, for example, the legacy of Belgian colonialism. More significantly perhaps is the fact that, through the process of inheritance, things and people disclose the extent of their instability.

Tobias Rehberger's sculptures are somewhat fugitive objects containing elements of destruction and impermanence. Seemingly coming from a fictional world, Rehberger's ambiguous and unsteady sculptures remind us of archetypal capitalist designs, such as those of Walt Disney, that turn absurdist assemblages into acceptable images, and through which childhood, and indeed an entire process of becoming-subject, is methodically compartmentalised into aesthetic categories.

Joachim Koester's *HashishClub* is a simple installation that includes a large photograph of a 19th century Parisian living room, a 16mm film loop featuring a

montage of images of marihuana leaves, and two lamps hang from the ceiling. There is in these images a basic reference to a situation that is utterly foreign to our present, when the consumption of narcotics and mindaltering substances still lie beyond the grasp of the law even if within the grasp of morality. But there is also, in the absence of people, an inability for us to imagine the kind of collectivity that would fill these spaces, a collectivity perhaps already fragmented by the individual desire to retreat into itself.

Through her work, over the past few years, Isa Genzken has intensified her critical approach to modernism, producing objects and situations that reveal how nearly all technological utopias, socialist or not, have been perfected within the context of capitalism. Generally pitched against a purist modernism, her assemblages invoke a world without resolution and without method, a world in which nothing can be fixed or given over to any singular purpose, a world without scale, an anarchic world that is nevertheless meticulously constructed, and whose resemblance to our contemporary reality is surely coincidental?

블랙 박스와 버추얼 윈도우를 넘어: 오늘날의 미디어 도시에서 스크린의 규모와 위치

김지훈

들어가며: 미디어 도시 내의 스크린들

스크린들은 전지구적 도시 어디에나 존재한다. 극장에서의 영화 스크린, 가정 공간에서의 텔레비전 스크린, 사무실에서의 컴퓨터 스크린처럼 물질적, 제도적 장소가 역사적, 형식적인 근거를 갖는 전통적인 스크린들만이 아니다. 전자 미디어와 디지털 미디어 시대에 출현한 상대적으로 새로운 종류의 스크린들 또한 여기에 포함된다. 거대한 비디오 벽과 광고판, 건축 공간 내의 LED/LCD 스크린, 공공장소에 자리잡은 비디오/컴퓨터 콘솔, 감시용 비디오/인터랙티브 스크린 등이 그것들이다. 크기가 각각 다른 이러한 스크린의 변종들 중에 두 가지가 특히 주목을 끈다. 한편으로 “미디어 파사드(media façade)”에서 볼 수 있듯이, 네트워킹과 프로젝션 기술들이 이미지나 정보의 시청각적 흐름을 전송할 때 이미지 공공영역에서의 어떤 대상이나 건축 공간도 잠정적, 잠재적인 스크린으로 변모한다. 이러한 “스크린이 - 되는 - 대상 object - becoming - screen (또는 ‘스크린이 - 되는 - 공간’)”은 상대적으로 전통적인 스크린 구성체들을 규정하는 볼륨과 경계의 고정성을 벗어난다. 여기에서의 관람성 양태가 정주 상태의 단일한 시점에 근거하더라도 말이다. 다른 한편으로 우리는 무선 원격통신과 데이터 저장을 토대로 시청각 및 텍스트 정보를 교환하는 다양한 ‘모바일 스크린’들 - 또는 소형 스크린들을 탑재한 휴대용 장치들인 PDA, 휴대폰, PMP (Portable Multimedia Player) - 의 유행과 편재성을 목격하고 있다. 이 스크린들은 사각형의 화면구성과 고정된 물질적 경계를 부여받지만, 무빙 이미지(moving image) 문화를 지배했던 이전의 스크린들과는 달리 관람자의 부동성에 의존하지 않는다. 이 두 새로운 스크린들은 스크린에 의해 전달되는 이미지나 정보를 넘어, 스크린이 갖는 두 구성요소들과의 관계 변화 및 다양화에 따라 스크린의 존재론을 재정의해야 할 필요성을 제기한다. 하나는 스크린을 둘러싼 물질적 조건들이며, 다른 하나는 관람자 또는 사용자의 물리적, 육체적 조건들이다.

이 모든 스크린들의 확산이 정착되는 현상은 우리의 도시 환경을 이때 이 매개된 공간은 찰나성(ephemerality), 비물질성, 우발성(contingency), 유연성 등으로 기술되는 고도로 매개된 공간으로 변형시키는데 핵심적인 것으로 인식되어 왔다. 왜냐하면 그것들은 차원상 가변적이고 형태상 유동적인 가상적 이미지의 구성과 전달을 통해 우리의 현대 도시 영역들을 이질적이고 불안정하게 만들고 있기 때문이다. 다양한 스크린 인터페이스의 편재성은 이런 식으로 스콧 맥夸이어(Scott McQuire)가 말하는 “미디어 도시(media city)” - 도시 공간의 구조를 형성하고 바꾸는데 있어서 미디어의 구성적 역할을 강조하는 용어 - 를 예증한다. 미디어 연구에서 “미디어 도시”의 형성은 벤야민, 크라카우어, 짐멜 등이 깊이 논의했던 모더니티의 정점이자 논리적 결과로 종종 받아들여진다. 이러한 견해에 따르면 디지털 네트워크에 기반한 오늘날의 공간화된 미디어 플랫폼들은 (건축적이든 모바일이든 간에) 19세기 중반 이후 근대 도시와 근대 미디어 테크놀로지들(영화와 원격통신 미디어) 사이의 역사적 상호작용

1. 이 연구는 진행중인 에세이의 첫 번째 버전으로 주장들의 정교화와 구체적 사례들의 첨가를 통해 보완되고 확장될 것임을 밝혀둔다.

용에 의해 평가될 수 있다. 맥과이어는 이러한 계보학적 관점을 다음과 같이 요약한다: “모더니티에서 스크린 테크놀로지들의 역사, 특히 그것들이 근대 도시의 공간적 역학 내로 통합되는 과정은 한편으로는 새로운 스펙터클 형태들의 생산 및 다른 한편으로는 도시 치안과 감시의 새로운 형태들에 의해 지배되어 왔다.”² 사실 이러한 관점 내에서 스크린은, 관람자의 응시를 형성하고 관람자를 위해 가상적 세계를 조직하면서 그 외부를 배제하는 매개자 일반으로 상정된다. 그리고 이러한 매개자는 일차적으로 재현된 공간의 비물질성에 의해 규정된다.

“미디어 도시”라는 용어가 오늘날 미디어 공간과 도시 공간 사이의 관계를 살펴보는 데 갖는 설득력을 인정하면서 이를 논의의 출발점으로 삼으면서도 나는 이를 사용할 때 자칫 간과될 수 있는 스크린의 존재론적 차원들을 오늘 발표에서 이론적으로 점검하고자 한다. 이러한 조사가 중요한 이유는 앞서 거론한 미디어 도시의 모든 특성들이 도시 공간에 대한 수사적, 은유적 표현에 국한될 수도 있기 때문이다. 다양한 스크린 인터페이스들의 편재성이 19세기 이후의 모더니티에서 비롯된 비물질화를 향한 충동의 결과임을 부인할 수는 없다. 그러나 이러한 관점은 스크린의 역할과 위상을 상대적으로 고정된 매개변수로 한정시키는 위험성을 갖는다. 과연 스크린은 앞서 거론된 성질들, 즉 찰나성, 우발성, 애매함, 유연성 등을 일으키는 초월적이며 불변적인 행위자 (agency) 인가? 오히려 우리는 오늘날의 미디어 도시가 근대적인 미디어 테크놀로지들의 스크린 인터페이스들을 재매개 (remediate) 하면서도 그것들을 상대적으로 “찰나적”이고 “우발적이며” “애매하고” “유연하게” 만들고 있다고 생각할 수도 있지 않을까? 이러한 질문들에 답하면서 나는 오늘날의 미디어 도시에서 스크린의 존재론이 물질성과 비물질성의 동시발생, 그것이 갖는 은유적 함의들과 현상적 함의들의 공존, 그리고 과거 스크린들과 새로운 스크린들 사이의 다층적인 관계들에 따라 재정의되어야 한다고 주장할 것이다. 이를 위해 이 발표는 과거의 영화연구 및 미디어 연구에서 스크린이 갖고 있는 의미들의 중첩 (물질적 의미와 은유적 의미의 중첩)을 점검한 후 물질성 및 물리성의 차원들이 어떻게 오늘날의 두 가지 새로운 스크린들 (“스크린이 - 되는 - 대상” 및 모바일 스크린)에서 중요하게 취급되는가를 다룰 것이다. 이 과정에서 “규모 (scale)”와 “위치 (location)”는 스크린의 존재론을 고려하는데 있어서 이러한 차원들의 중요성을 나타내는 매개변수임이 드러난다.

은유를 넘어서: 물질성과 스크린의 확장

2. Scott McQuire, “The Politics of Public Space in the Media City,” *First Monday*, Special Issue # 4: Urban Screens, Discovering the Potential of Outdoor Screens for Urban Society (February 2006), online at <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/1544/1459>. This essay was later included in his book *The Media City: Media, Architecture and Urban Space* (London: Sage Publications Ltd, 2008).

영화연구를 포함한 기술적 미디어 연구 영역들에서 스크린은 상관적이면서도 변별적인 두 가지 의미를 갖는다. 가장 전통적이고 관습적인 형태에서 무엇보다도 스크린은 관람자에게 실제로 현전하지 않는 재현된 세계 또는 시각적 정보를 포함하는 표면이다. 이러한 스크린을 형성하는 것은 일련의 물질적, 기법적 속성들 (평면성, 사각형, 정면 위치, 관람자로부터의 거리, 물질적 지지물 (support)들, 스크린과 그것이 설치되는 공간 사이의 관계)인데, 그것들은 관람자를 단일하고 중심화된 시점으로 유도하고 관람자에게 프레임으로 둘러싸인 시각적 영역에 대한 경계선을 부여한다. 스크린의 이 두 가지 기능은 그 이상의 함의들을 갖는다. 스크린은 프레임 내부를 결정하는데, 이로써 프레임 내부는 알맞게

자리잡은 환영적 실재로 표현된다. 또한 스크린은 프레임 내부를 관람하는 주체성의 지각과 심리를 위치 짓는다. 여기서 스크린은 이 두 함의들에 대한 은유적 모델 또는 도식으로서 이론적으로 다시 형성된다.

스크린이 갖는 두 가지 의미들, 즉 물질적 의미와 은유적 의미는 영화연구의 “장치 이론 (apparatus theory)” – 영화매체와 경험의 구성을 그것이 관객에 미치는 이데올로기적, 형이상학적, 메타심리학적 영향에 따라 정립하고자 시도했던 1970년대의 이론적 경향 – 에서조차도 긴밀하게 얽혀 있다. 예를 들어 크리스티안 메츠 (Christian Metz)는 영화 관람과 백일몽 사이의 근친성이 “물리적 장소 (스크린)” 에서 일어나는 일종의 효과, 즉 “일반적으로 내부에 존재하는 외부의 세계 이미지들을 수용 하는” 관람자의 경험에서 비롯된다고 말한다. 메츠는 영화 장치를 구성하는 요소들 (카메라, 스크린, 프로젝터)에 대한 유물론적 인식을 “전 – 지각적 주체 (all – perceiving subject)” 에 대한 자신의 개념적 도식 (“나는 카메라다, 나는 프로젝터다, 나는 스크린이다”) 에 직접적으로 적용한다. 반면 스티븐 히스 (Stephen Heath)는 스크린의 설정을 가상적 이미지와 구체적 표면의 상호의존으로 파악한다: “영화에서 이미지는 (초당 24 프레임으로) 지나가고, 스크린은 남아 있다. 덮여 있지만 거기에, 특정하게 남아 있다.” 영화 스크린의 주요 기능은 일종의 배경 (background)으로서 이미지의 구성과 관람자의 시야를 중심화하는 프레임의 가장자리들을 보증하는 것이다. 그러나 그와 동시에 스크린은 그 이미지의 물질적 지지물인 바탕 (ground)으로, 그 이미지를 나타나게끔 하는 빛의 원뿔과 함께 작용한다. 제도화된 영화관 건축에서 이 후자의 측면이 처음부터 최대한 비가시적으로 디자인되어왔다는 점은 분명하다. 프로젝터는 관객으로부터 숨겨지고, 스크린은 사각형의 윤곽과 화면비율 (aspect ratio)의 측면에서 고정되어야 했다. 따라서 히스는 “스크린은 영화사에서 가장 안정된 요소들 중의 하나여야 했다” 라고 단언할 수 있다. 스크린의 물질성이 프레임화된 이미지의 비물질적 조직화, 나아가 관람자를 사로잡는 투명하고 일관적인 공간을 생산하는 과정으로 동화되는 이유는 바로 이 안정성 때문이다.

“배경”과 “바탕” 모두로서의 영화 스크린이 관람자 머리 위의 프로젝션과 관련될 때, 스크린의 물질적 차원은 관람 공간의 물리적 구축에 의해 이중화된다. 스크린이 프로젝터로부터 거리를 둔 채 설치되는 객석의 폐쇄적이고 어두운 세팅은 종종 “블랙 박스 (black box)” 라는 용어로 기술된다. 이는 프레임 내의 시각적 이미지가 갖는 환영적인 힘을 강화하고 관람자에게 부동의, 제한된 자리를 부과한다고 알려져 왔다. 이런 이유로 “블랙 박스” 는 영화적 관람성의 은유적 모델과 동일시되어 왔다. 이 관람성은 외부세계로부터 고립된 실물과 같은 움직이는 환영에 대한 관람자의 맹신 (credulity), 관람자와 카메라 눈과의 동일화, 꿈꾸는 상태 또는 상상계로의 퇴행 등으로 설명된다. 심지어 1990년대 이후 갤러리 내에서 무빙 이미지와 이를 전시하는 포맷으로서의 비디오 프로젝션의 유행을 언급하는 예술 비평가들과 학자들조차도 “블랙 박스” 를 수동적, 몰입적 (immersive) 관람성의 양태로 여겨 왔음을 지적할 필요가 있다. 사실 우리는 전시 공간의 이러한 재배열을 여러 관점들을 한데 엮는 가운데 읽어야 한다. 단순히 극장적인 관람 양태의 적용이 아니라 영화 장치와 그 이미지 형태들이 비 – 극장 공간으로 유입되는 과정, 그리고 비디오의 기술적 혁신이라는 관점들이 함께 고려되어야 한다. 그러나 비평가들과 학자들의 그와 같은 가정은 내가 보기에는 이러한 동일화 양태가 스크린의 물질성, 즉 영화를 구성하는 다른 물리적, 기법적, 제도적 요소들과 관련된 스크린의 특정한 자리매김 (situatedness)에 견고

하게 근거하고 있음을 시사한다.

스크린의 개념화 밑바닥에 자리한 물질적인 것과 은유적인 것의 긴장을 상징적으로 나타나는 인물은, “가속화된 가상화”가 시공간 지각에 미치는 점증적이고 압도적인 영향에 대해 꾸준히 비판해 온 폴 비릴리오 (Paul Virilio)일 것이다. 비릴리오에게 스크린은 상이한 미디어 구성체들 (영화, 텔레비전, 비디오, 컴퓨터)를 포괄하는 것으로, (물질적이고 건축적인) 3차원적 공간을 비물질적인 (따라서 가상화된) 2차원의 표면으로 변형시키는 인터페이스를 가리킨다. 투사되건 전송되건 간에 증가되는 속도로 전달되는 미디어 이미지는 물질적 또는 건축적 요소들로부터 “객관적 경계들”을 박탈하여 그것들이 “공간적 차원들을 상실한 채 떠다니게끔” 한다. 얼핏 보면 비릴리오의 스크린은 미디어의 어떤 특성과 무관한 그의 은유적인 용어법에 근거한 것처럼 보인다. 그가 영화 스크린과 텔레비전/컴퓨터 스크린을 오직 규모에 따라서만 구분하는 것처럼 말이다. 비릴리오는 모든 스크린들을 실재적 의미에서의 공간적 거리와 시간적 지속을 소멸시키는 기술적인 집행의 일부로 여긴다. 이에 의해 인간 감각은 실시간 (또는 그의 표현으로는 “광 - 시간 (light - time)”)으로 공급되고 대체되는 가상적 공간의 끊임없는 출현에 종속되어 영원한 정주의 상태에 빠진다. 이런 식으로 비릴리오는 앤 프리드버그 (Anne Friedberg)가 말하는 “새로운 형이상학”을 스크린에 관하여 정립한다. (“비릴리오에게) 스크린은 공간의 상실된 차원들과 시간의 기술적 변형의 장소다.”

그러나 이는 비릴리오의 스크린 개념이 스크린 자체의 물질적 차원이 상실된 순수한 형이상학적 구성물임을 필연적으로 뜻하는 것은 아니다. 스크린을 외부 세계를 향한 새로운 창 (또는 그가 말하는 “세 번째 창 (third window)”)으로 채택하는 새로운 건축술에 대하여 비릴리오는 “그것은 문자 그대로의 의미에서, 실제 장소 (건축의 물질성)와 가상의 장소 (전자기적 기호들의 전송) 모두에서 ‘일어나는 (take place) 것’”이라고 제안한다. 전자/디지털 미디어 시대에 우리의 사회적, 지리적, 문화적 영역을 가로지르는 스크린의 편재성은 시간과 공간에 대한 우리의 파악을 변형시키는 시각 미디어들의 수렴 (convergence)을 입증할 지 모른다. 그러나 가상 공간의 이러한 확산과 투과성은 물리적, 육체적 공간들과 협상해야 하는데 이 둘 모두는 이질적인 동시에 다각적인 것이다. 이런 점에서 볼 때 상이한 포맷들과 크기들, 재료들을 가진 스크린들의 확장에 대한 비릴리오의 생각은 비물질성, 탄력성, 덧없음을 특징으로 하는 가상적 이미지가 그것이 맺는 일련의 불가분의 관계들 속에서 어떻게 상이한 형태들을 취하는가를 암시하는 것으로 읽어야 한다. 그 관계들이란 가상적 이미지가 그것을 둘러싸고 운반하는 지지물들의 물질성과 맺는 관계, 이 지지물들의 위치와 맺는 관계, 그것을 경험하는 육체의 물리적, 인지적 차원들과의 관계다. 안나 매카시 (Anna McCarthy)는 텔레비전 미디어를 비물질적이며 형태상으로 파악하기 힘들다는 기존의 관념에 문제를 제기하면서 이 점을 잘 표현한다.

텔레비전 수상기가 공적인 것과 사적인 것, 주체들과 집단성들, 참여와 고립이 맺는 관계들을 장소들을 통틀어 동일한 방식으로 항상 조직한다고 주장하는 것은 불가능하게 되었다. 오히려 텔레비전의 이질적인 물질성은 그것이 주체에게 미치는 작용 및 그것이 개인들 사이의 커뮤니케이션 형태로 쓰이는 용도가 장소에 따라, 제도에 따라 변화해야 한다는 점

을 요구한다. 텔레비전 테크놀로지의 탄력성으로 인해 텔레비전이라는 매체가 그것이 나타나는 일상의 장소들 속으로 사라진다면, 그와 동시에 그것은 이러한 장소들을 특징짓는 공적인 것과 사적인 것, 주체들과 타자들 사이의 특별한 관계들 속으로 사라져야 한다.

물질적 지지물들과 물리적 환경들, 관람자 (또는 사용자)에 의존함에도 불구하고, 재현된 세계를 향한 열린 비물질적 영역으로서의 스크린 인터페이스는 모든 미디어 구성체들의 차이를 초월하는 것으로 종종 받아들여진다. 그것이 관람자 머리 뒤로부터의 프로젝션 (영화 스크린)이든, 또는 관람자에게 비가시적인 '상자' 뒤로부터의 이미지의 전송이건 (원격시각 스크린과 컴퓨터 스크린) 말이다. 여기서 "윈도우"는 "블랙 박스"와 더불어 스크린에 대한 또 다른 은유로 받아들여진다. 여기서의 스크린이란 가장 일반적인 의미에서 시각적 재현의 서로 다른 역사적 단계들을 포괄한다. 그 재현이란 프레임화된 이미지의 중심성을 형성하고 그 이미지의 외부를 배제하며 이를 통해 이미지에 상응하는 주체 – 특히 데카르트적 주체 – 를 구조화하는 재현을 말한다. (이하는 영문판 참조).

공공적인 것이 되기, 움직이게 되기: 위치와 규모라는 매개변수들

메리 앤 도앤 (Mary Ann Doane)이 적절하게 지적하듯 "영화, 그리고 프로젝션 상황의 분포와 다중화에 따라 중대하지만 불완전한 일련의 변위 (displacement)가 발생한다. 접촉이 시각으로, 물질성이 추상화로 변위되는데 이는 순환하고 교환되는 이미지들의 탈물질화를 향한 운동이다."³ 여기서 영화 스크린은 프로젝터의 광선을 수신함으로써, 시간에 따라 끊임없이 운동하면서 지속하는 이미지의 철학적인 본성을 안정화하는데 기여한다. 그러나 이때 스크린은 자신의 물질적 존재가 사라지는 것처럼 만듦으로써, 보다 정확히 말하면 자신의 가장자리들을 이미지 프레임의 경계들과 동일화시킴으로써 이러한 기능을 행한다는 점을 부가적으로 지적해야 한다. 따라서 적어도 영화 스크린의 제도적 세팅에서 스크린은 다른 물질적 지지물들 (프로젝터와 필름 스트립)과 마찬가지로 이미지 못지 않게 탈물질화된다고 말할 수 있다. 그런데 도앤에 따르면 운동과 시간 내에서 시각적 인상의 "주관적 지각"에 대한 매혹이 19세기부터 대중화된 이후,⁴ 이러한 탈물질화는 이미지의 지지물들을 물질화하는 경향, 즉 우리의 시각적 경험을 손에 만질 수 있는 구체적인 것으로 만들려는 요구와 균형을 이루어 왔다. "광선의 비물질적 산물인 영화에는 축소되고 만질 수 있고 조작 가능한, 불투명한 이미지가 따라다녔다."⁵

이 두 경향들 – 즉 한편에는 이미지에 근접성, 휴대성, 사용자의 신체 움직임과 제스처에 대한 민감성을 부여하는 장치들, 다른 한편에는 관람자의 고정된 위치 및 관람자와 탈물질화된 이미지 사이의 거리에 의존하는 스크린 – 프로젝션 복합체들 – 은 스크린에 대한 은유적인 개념화에서 배제되었던 스크린의 두 가지 존재론적 매개변수들을 암시한다. 그것들은 스크린의 물질적, 물리적 국면들에 대한 척도인 규모 (scale)와 위치 (location)다. 예술사적인 관점에서 도미니크 파이니 (Dominique Païni)는 고대예술부터 현대예술 실천에 이르기까지 이미지가 생산되어 온 두 가지 방식을 식별한다. 하나는 이미지를 물질적인 지지물들에 부착시키는 것 (예를 들어 회화는 그림 프레임에 둘러싸이거나

3. Mary Ann Doane, "The Location of the Image: Cinematic Projection and Scale in Modernity," *Art of Projection*, eds. Stan Douglas and Christopher Eamon (Ostfildern, Germany: Hatje Cantz Verlag, 2009), pp. 151 – 52.

4. The term "subjective perception" is indebted to Jonathan Crary.

5. Doane, "The Location of the Image," p. 152.

또는 만질 수 있는 표면에 그려진다)이고, 다른 하나는 표면에 광선을 투영(프로젝션) 시킴으로써 가상의 이미지를 전달하는 것 – 파이니의 표현으로는 “발광하는 이미지의 운송 (transport of the luminous image)” 이다.⁶ 여기서 파이니는 이미지와 그 장소 (이미지의 출발점과 도착점이라는 두 의미 모두로서의 장소) 사이의 관계를 언급하고 있지만 이 두 범주는 내가 보기에는 스크린의 규모와 위치를 표현하는데에도 연장적으로 적용될 수 있다. 기본적으로 일단 빛이 이미지를 탈물질화하여 수송한다면 (그 이미지의 원천은 관람자로부터 떨어져 있다) 프로젝션은 어떤 건축적 디자인이나 공간의 구축 없이도 “일어날 수 (take place)” 있다. 프로젝션에서 움직이는 현실의 환영이 확대되는 동시에 관람자의 신체로 통제될 수 없는 까닭은 이 때문이다. (이는 스크린의 사이즈에 의해서도 통제되지 않으며 다만 빛의 물질적 또는 기계적 원천에 의해 통제된다). 그런데 스크린 (그리고 프레임)의 고정된 화면비율과 스크린의 “블랙 박스” 건축술은 주류 영화 장치에서 스크린의 규모와 위치가 고도로 규제되고 표준화되어 왔음을 – 다시 말하면 물질적, 기법적, 위치적인 바탕에 근거함을 – 입증한다. 앞서 살펴보았듯이, 이 두 결정사항들에 의해 형성되는 영화 스크린은 이러한 조건을 너무나 깊이 내면화한 나머지, 투사되는 이미지들과 스스로를 중첩시킴으로써 그것들을 탈물질화하는데 성공한다.

이런 점에서 볼 때 텔레비전 장치, 그리고 폐쇄회로와 즉시 피드백 (instant feedback)의 도움을 받은 1970년대 모니터 기반 비디오 설치는 영화 스크린의 소규모적인 대립항으로 여겨질 수 있다. 비록 휴대성이 결여되어 있고 사용자의 조작 가능성이 제한적이지만 그것들은 관람자에게 이미지의 근접성과 그 지지물들의 물질성을 제공한다. 이 두 장치들의 스크린 – 원격시각 스크린 – 은 그것들을 기술적 오브제로서 환기시키기 때문이다. 그 오브제의 형태들이 아무리 이질적이고 다양하더라도 말이다. 이 스크린은 특별한 공간적 위치를 점유하는 가운데, 관객이 현상학적 의미에서 스크린상의 이미지 및 이를 둘러싼 공간에 참여하는 것을 고무한다. 텔레비전 및 비디오와 관련된 일련의 담론적 수사들, 즉 그것들을 매체로서 정의할 때 쓰이는 용어들 – 직접성/비매개성 (immediacy), 친밀성 (intimacy), 라이브성 (liveness), 동시성 (simultaneity) 등 – 이 그것들의 물리적이고 체현된 (embodied) 면모들과 무관하지 않은 것은 이 때문이다. 표면상 이 말들이 원격시각 이미지의 비물질성과 재현된 공간의 탈현실화를 외면적으로는 가리키고 있더라도 말이다.⁷ 일군의 잘 알려진 예술가들 (댄 그레이엄 (Dan Graham), 브루스 나우만 (Bruce Nauman), 피터 캠퍼스 (Peter Campus) 등)이 비디오와 텔레비전이 이전에 구별된 공간들을 연결시키고 굴절시키는 능력들을 통해 기존의 사회적, 문화적, 심리적 경계들을 해체하고 재정 의하는 과정을 탐구한 것은 이런 의미에서였다. 전송과 수용의 동시성을 가능케 하는 라이브 피드백을 최대한 이용하고 변형함으로써 이들의 작업은 “직접적인 현재 – 시간의 환경” 을 구축한다. 이 환경에서 관람자는 프레임화된 이미지와 “개인적, 사회적인 실제 환경들” 사이의 상호침투 내에 자리잡게 된다.⁸ 이 두 가지 범주들 – 상업화되고 가정화된 텔레비전 문화 및 1970년대의 비디오 설치 – 에서 스크린은 규모와 관련하여 단순히 작아지는 것이 아니다. 소형 모니터로부터 실물보다 큰 비디오 벽에 이르기까지, 그 다양한 크기는 원격시각 장치가 상이한 장소들에 깊숙이 침투하는 만큼 그 장소들의 물리적, 건축적 맥락들에 긴밀하게 의존적이라는 점을 강조한다.

물질성과 장소 – 특정성에 공통적으로 근거하긴 하지만, 프로젝션에 의해 가동되는 영

6. See Dominique Païni, “Should We Put an End to Projection?” trans. Rosalind Krauss, *October*, vol. 110 (Fall 2004), pp.

7. For influencing references to these tropes, often regarded as the modernist discourse on television and video, see, for instance, David Antin, “Video: The Distinctive Features of the Medium,” *Video Culture: A Critical Investigation*, ed. John G. Hanhardt (Rochester, NY: Visual Studies Workshop, 1986), pp. 147–66; Stanley Cavell, “The Fact of Television,” *Video Culture*, pp. 192–219; Bruce Kurtz, “The Present Tense,” *Video Art: An Anthology*, eds. Ira Schneider and Beryl Korot (New York and London: Harcourt Brace Jovanovich, 1976), pp. 234; Rosalind Krauss, “Video: The Aesthetics of Narcissism,” *October*, vol. 1 (Spring 1976), pp. 50–64.

8. Dan Graham, *Video – Architecture – Television: Writings on Video and Video Works 1970 – 1978*, ed. Benjamin H. D. Buchloh, New York University Press, 1979, p. 62.

화 스크린, 그리고 광학기구들과 원격시각 장치들에 의해 예고되는 소규모 스크린은 매체 특정성뿐만 아니라 공간적 특성에 의해서도 구별되는 것 (즉 전자는 상대적으로 안정적이며 후자는 가변적이라는) 으로 인식되어 왔다. 이제 이 둘은 최근 10년간 도시 환경에 대한 우리의 경험에 눈에 띄게 지배적이게 된 공간적 형태 내에서 하나로 수렴된다. 이는 마노비치가 “증강 공간 (augmented space)” 이라 말한 것으로 “역동적으로 변화는 정보들과 중첩된 물리적 공간” 을 뜻한다.⁹

네트워크화된 공간, 또는 스크린이 관계성을 띠다

이 두 종류의 스크린을 오늘날 서로 친밀하게 호응하는 가운데 오늘날 미디어 문화의 커다란 형성체 내에서 서로의 영향력을 교환하는 것으로 여기는 것이 점점 중요해지고 이런 점에서 하 이디 왓슨 (Haidee Wasson)은 “네트워크화된 스크린 (networked screen)” 이라는 개념을 사용한다. 이는 스크린들을 “그것들을 구성하는 더 커다랗고 종종 무형적인 관념들 및 실천들과 연결시키기 위한, 그리고 그런 스크린들이 사용자와 이미지 및 사용자와 스크린, 관람자와 스펙터클을 접속시키는 물질적 맥락들을 연결시키기 위한”¹⁰ 개념이다. 이런 점에서 볼 때 나는 오늘날 프로젝션과 전송의 도움을 받아 스크린이 되는 건축 표면이나 오브제, 그리고 모바일 스크린이 전통적인 스크린의 확장 – 그리고 탈중심화 – 의 두 가지 양상들이라고 주장하고자 한다.

9. See Manovich, “The Poetics of Augmented Space,” *Visual Communication*, vol. 5, no. 2 (2006), pp. 219 – 240.

10. Haidee Wasson, “The Networked Screen: Moving Images, Materiality, and the Aesthetics of Size,” *Fluid Screen, Expanded Cinema*, eds. Janine Marchessault and Susan Lord (Toronto, Canada: University of Toronto Press, 2007), p. 91.

Beyond the Black Box and the Virtual Window: The Scale and Location of the Screen in the Media City

Ji-hoon Kim

Introduction: Screens in the Media City

Screens are everywhere in our global city. They include not simply more traditional screens whose material and institutional places are historically and formally stable—for instance, the cinema screen in the theatre, the television screen in the domestic space, and the computer screen in our office—but an array of relatively new breeds that came out in the electronic and digital age: giant video walls and billboards, flat LED or LCD screens on the built surface, publicly located video/computer consoles, video/interactive screens for surveillance, and so forth. Amongst all the variants of the screen different in size, two most recent are noticeable. On the one hand, as in the case of “media façades,” any surface of an object or architectural space in the public sphere can be turned into a temporary, potential screen as networking and projection technologies bring onto it the flux of the image or the audiovisualized flow of information. The “object-becoming-screen (or space-becoming-screen)” divorces itself from the finitude of volumes and boundaries defining the more traditional formations of the screen, even when its mode of spectatorship is grounded in a sedentary and single point-of-view. And on the other hand, we are now witnessing a wide population and ubiquity of various “mobile screens”—or portable devices equipped with the small-size screen such as PDA, cellphone, PMP (portable multimedia player), etc.—all exchanging audiovisual and textual information based on wireless communication and data storage. Those screens inhere in the rectangular configuration and the stable material boundaries, but they are no more dependent upon the immobility of the spectator as in the previous screen interfaces that dominated the culture of the moving image. Viewed together, the two newcomers of the screen raise a remarkable demand to redefine the ontology of the screen, besides the image or information given by it, in terms of its changing and diversified relationships to its two components: firstly, the material conditions surrounding it, and secondly, the physical and corporeal conditions of its spectator or user.

The now-settled proliferation of all those screens are viewed as integral

1. This paper is part of an in-progress essay, thus contains some parts that should be added or expanded by illustrating specific examples or elaborating on my arguments.

to the transformation of our urban environment into a highly mediated space, its characteristics often described by such terms as ephemerality, immateriality, contingency, elusiveness, malleability, and so forth; for they are making the spatial regimes of our contemporary city increasingly heterogeneous and unstable as they constitute and deliver the virtual space marked by dimensional variability and formal fluidity. In this way, the ubiquity of various screen interfaces illustrates what Scott McQuire calls the "media city"—a term that underlines the constitutive role of media in shaping and shifting the very fabric of urban space. For media studies, the formation of the "media city" is often regarded as the culmination or logical consequence of modernity as it had been deeply discussed by critical theorists such as Walter Benjamin, Siegfried Kracauer, Georg Simmel, etc. According to this view, contemporary spatialized media platforms based on digital networks—whether architectural or mobile—can be assessed by a historical interplay since the mid-19th century between the modern city and the development of modern media technologies such as cinema and telecommunication media. McQuire himself emblemizes this genealogical perspective as follows: "The history of screen technologies in modernity, particularly the way they have been integrated into the spatial dynamics of the modern city, has been dominated by the production of new forms of spectacle on the one hand, and new forms of urban policing and surveillance on the other."² In fact, the screen from this genealogical view presupposes the screen as a mediator in general that formulates the viewer's gaze, organizes a virtual world for him, and "screens out" its outside, one that is initially defined by the immateriality of the represented space.

Taking the term "media city" as a starting point, and acknowledging its compelling impact on the discussion of the relationship between media space and urban space, I will theoretically examine in the following the ontological dimensions of the screen that might be overlooked in utilizing it. The reason why this investigation is significant is because all the features of the media city aforementioned might be limited to the level of rhetorical tropes, or to the metaphoric articulation, of the urban space. It is of little doubt that the pervasiveness of divergent screen interfaces is the result of the drive to immaterialization derived from modernity in the nineteenth century, but this view runs the risk of delimiting the role of the screen as a relatively fixed parameter. Is the screen no more than a transcendent, constant agency to bring about

2. Scott McQuire, "The Politics of Public Space in the Media City," *First Monday*, Special Issue # 4: Urban Screens, Discovering the Potential of Outdoor Screens for Urban Society (February 2006), online at <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/1544/1459>. This essay was later included in his book *The Media City: Media, Architecture and Urban Space* (London: Sage Publications Ltd, 2008).

the characteristics of the media city—that is, ephemerality, contingency, elusiveness, and malleability? Rather, wouldn't it possible to say that today's media city is making the modern screen interfaces more "ephemeral," "contingent," "elusive," and "malleable," in its attempt to "remediate" them? Responding to these two questions, I would argue that the ontology of the screen must be configured in terms of the overlap of immateriality and materiality, the coexistence of its metaphoric and phenomenal implications on the one hand, and in terms of multilayered relationships between the old screens and the new ones on the other.

Beyond the Metaphor: Materiality and the Expansion of the Screen

In the terrains of studies on technological media—including cinema studies—the screen has had two interrelated but distinct threads of its meanings. In its most traditional and conventional version, the term first of all indicates a surface containing the represented world or visual information that is not really present to the viewer. Here the screen is shaped by a series of material and technical properties—flatness, rectangularity, frontal position, certain distance from the viewer, material supports, and the relationship between it and the space where it is installed—all of which guide him toward a single, centralized point of view and endow him with the borders of the visual realm enclosed by the frame. These two functions have their own further underpinnings: one about the determination of what is inside the frame—rendering it to be a well-positioned and illusory reality, and the other about the perceptual and psychological positioning of the subjectivity viewing it. Here the screen is theoretically reconfigured as a metaphoric model or scheme for both implications.

The two meanings of the screen, material and metaphoric, are intertwined even in the "apparatus theory" of cinema studies, a theoretical thread in the 1970s that primarily attempted to postulate the constitution of cinematic medium and experience in terms of its ideological, metaphysical, and metapsychological impact on the spectator. Christian Metz, for instance, notes that a kinship between viewing film and the daydream is derived from "a sort of effect" occurring in "a physical location (the screen)": that is, the viewer's experience of "receiving the external world images that are usually internal."³ While Metz immediately applies his materialist awareness

2. Christian Metz, *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*, trans. Celia Britton et al. (Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1982), p. 136 (emphasis added).

of the components comprising the cinematic apparatus (the screen, the camera, and the projector) to his conceptual scheme of “all-perceiving subject” (“I am the camera, I am the projector, I am the screen...”), Stephen Heath conceives the establishment of the screen as a interdependence between a virtual image and a concrete surface: “In cinema, the images pass (twenty-four per second), the screen remains; covered but there, specified.”⁴ The key function of the cinema screen is, as a kind of background, to ensure the edges of the frame that center the composition of the image and the viewer’s perspective. At the same time, however, it is a ground as a material support for the image, operating in conjunction with the cone of light that makes it visible. For sure, the latter aspect has been designed as invisible as possible in the institutionalized architecture of cinema from the outset. With the projector hidden from the side of the viewer, the screen had to be fixed in light of its rectangular contour and aspect ratio. Hence Heath is able to assert: “The screen should be one of the most stable elements in cinema’s history.”⁵ It is due to this stability that the materiality of the cinema screen is absorbed into the immaterial organization of the framed image, and, by extension, into the process of producing the transparent and coherent space holding the spectator.

When the cinema screen as both the “ground” and the “background” relates to projection over the viewer’s head, its material dimension is doubled by a physical construction of the viewing space often described as the “black box”: an enclosed or semi-enclosed, darkened setting of the auditorium wherein the screen is located at a distance from the projector. It is known as reinforcing the illusory power of the visual image inside the frame and at the same time imposing on the spectator an immobile and confined position. For this reason, the “black box” as such has been identified with a locus for a metaphoric paradigm of cinematic spectator that is characterized by the credulity of the viewer vis-à-vis the lifelike moving illusion isolated from its outside world, his identification with the camera eye, and his regression to the state of dream or the Imaginary. It is worth noting that even art critics and scholars who addressed the popularity of the moving image and of video projection as a format of exhibiting it inside the gallery wall since the 1990s have often regarded the “black box” as the passive, immersive mode of spectatorship.⁶ In fact, this spatial rearrangement of the exhibition space must be read from overlapping multiple perspectives—not sim-

4. Stephen Heath, *Questions of Cinema* (Bloomington: Indiana University Press, 1981), p. 38 (emphasis added.)

5. *Ibid.*

6. See, for instance, Chrissies Iles et al., “Round Table: The Projected Image in Contemporary Art,” *October*, vol. 104 (Spring 2003), pp. 71–96; Liz Kotz, “Video Projection: The Space Between Screens,” *Art and the Moving Image: A Critical Reader*, ed. Tanya Leighton (London: Tate Publishing, 2008), pp. 371–385.

ply from an application of the theatrical mode, but from the migration of the cinematic apparatus and its image forms into the non-theatrical sphere, as well as from the technological innovation of video. But the critics and scholars' assumption like that suggests, in my view, that the specific mode of identification is so firmly grounded in— and fundamentally derived from—the materiality of the screen, its specific situatedness in relation to other physical, technical and institutional elements constituting the cinema.

Perhaps it is Paul Virilio who emblemizes the tension of the material and the metaphoric underlying the conception of the screen, as he keeps on critiquing the increasing and formidable impact of the “accelerated virtualization” on human perception of space and time. For him, the screen, encompassing different media formations (cinema, television, video, and computer), refers to an interface that translates the three-dimensional—material and architectonic—space into the immaterial, and thus virtualized, two-dimensional surface. The media image delivered by it at increased speed, projected or transmitted, functions to deprive the material or architectonic elements of “objective boundaries,” so that they “drift and float ...devoid of spatial dimensions.”⁷ At first sight, Virilio's screen seems to be predicated upon his metaphoric use of the term regardless of any specificity of media, as he distinguishes the cinema screen from its televisual and computer-based successors only in terms of scale.⁸ For him, all the screens are viewed as part of the technological execution to annihilate spatial distance and temporal duration in the real sense, by which human sensorium is fixed into a quasi-eternal state of sedentariness, subjugated to the ceaseless appearance of the virtual space fueled and replaced in real time (or what he calls “light-time”). In this way, Virilio posits of the screen what Anne Friedberg calls “a new metaphysics”: “The screen is the locus of lost dimensions of space and technological transformations of time.”⁹

But this does not necessarily mean that Virilio's notion of the screen is purely a metaphysical construct devoid of the material dimension of the screen itself. As with the new architectonics that adopts the screen as a new window toward the external world (or what he calls “the third window”), he suggests that it will “‘take place’ in the literal sense of the word, in both domains: in real space (the materiality of architecture) and virtual space (the transmission of electromagnetic signs).”¹⁰ The pervasiveness of the screen in the electronic and digital era across our social,

7. Paul Virilio, *The Lost Dimension*, trans. Daniel Moshenberg, New York: Semiotext (e), 1991, p. 13.

8. “The situation of the ‘tele-spectator’ or the ‘tele-laborer’ at home is the same as that of the audience in the darkened theaters of Pagnol, yet with one major difference of scale, one which affects, more than the dimensions of the projection room, the space-time of the metropolitan concentration” (*Ibid.*, p. 75.)

9. Anne Friedberg, “Virilio's Screen: The Work of Metaphor in the Age of Technological Convergence,” *Journal of Visual Culture*, vol. 3, no. 2 (2004), p. 184.

10. Virilio, “Architecture in the Age of Its Virtual Disappearance: An Interview with Paul Virilio,” *The Virtual Dimension: Architecture, Representation, and Crash Culture*, ed. John Beckman, New York: Princeton Architectural Press, 1998, pp. 182–83 (emphasis added).

geographic, and cultural areas might attest to the convergence of visual media transforming our apprehension of space and time, but this diffusion and permeability of the virtual space must negotiate with both physical and corporeal spaces that are inherently heterogeneous and diversified. In this sense, Virilio's thought on the expansion of the screen with different formats, sizes, and materials must be read as implying how the virtual image, characterized by immateriality, flexibility and ephemerality, finds its different forms in its ineluctable relation to the materiality of the supports circumventing and carrying it, to the location of those supports, and to the physical and cognitive dimensions of the body experiencing it. Anne McCarthy elucidates this point as she tackles the established notion of television media as immaterial and formally elusive:

It becomes impossible to argue that the TV set always organizes relations between, say, public and private, subjects and collectivities, participation and isolation, in identical ways across locations. Rather, television's heterogeneous materiality requires that we accept that its operations upon the subject and its use as a form of communication between individuals must change from site to site, institution to institution. If the flexibility of the technology allows the medium to disappear into the everyday places where it appears, then surely it must simultaneously disappear into the particular relations of public and private, subjects and others, that characterize these places.¹¹

Despite the dependence upon its material supports, physical surroundings, and spectator (or user), the screen interface as an open, immaterial field to a represented reality is often viewed as transcending the differences of all media formations, whether it is coupled with projection from behind the viewer's head (the cinema screen) or with the transmission of the image from behind "the box" invisible to him (the televisual and computer screens). Here the "window" is taken—besides the "black box"—as another metaphor for the screen which, in the most general sense, envelops different historical stages of visual representation that formulates the centrality of the framed image, excludes its outside, and thereby structures its corresponding subjectivity—particularly the Cartesian subject. In a wide-ranging and dense historical examination of visual practices, from Renaissance perspective system to cinema and to the Microsoft window interface marked by multiplied, fractured frames, Friedberg

11. Anna McCarthy, "From Screen to Site: Television's Material Culture, and Its Place," October, vol. 98 (autumn 2001), p. 99.

emphasizes the continued influence of this metaphor (or what she calls the “virtual window”) that has evolved across the collision and exchange between different media forms and eras. The Quattrocento perspective system and the model of the camera obscura in the seventeenth century established the abiding function of the frame, which was later inherited by the cinematic apparatus. The cinematic representation at the same time challenged the fixed position of the single-frame window by introducing the movement of the camera, transition between frames, and movement between shots—all that shaped what she calls the “mobilized virtual gaze.”¹² Yet she assumes the screen as a relatively stable component of the “virtual window” as she asserts that regardless of “variations in theatre architecture and films projected, what remains - constant and haunting - is the screen.”¹³ This assumption confounds the metaphorical lineage of the “virtual window” with the material, physical dimension of the computer interface: “The Window interface is a postcinematic visual system, but the viewer-turned-user remains in front of (vorstellen) a perpendicular frame.”¹⁴

While relying on the “virtual window” metaphor in his brief archaeology of screen interfaces from Renaissance painting to the desktop, Lev Manovich casts light on the material and physical dimensions of the screen embedded in it. The new adoption of the screen, including the advent of new mobile screens and the transformation of physical space into a temporary screen space, disrupts and displaces the viewing experience that characterize two key previous screen interfaces—the “dynamic screen” and the “computer screen”—while still inheriting them.¹⁵ The metaphors about the expansion of screens in relation to media convergence cannot be precisely grasped without any consideration of their materiality and spatial contexts in which they are installed or used.

Becoming Public, Becoming Mobile: The Parameters of Location and Scale

As Mary Ann Doane astutely points out, “with the cinema and the rapid dissemination and multiplication of projection situations, there is a crucial although incomplete displacement of touch by sight, materiality by abstraction—a movement toward dematerialization of the image that circulates and is exchanged.”¹⁶ Here the

12. See Friedberg, *Window Shopping: Cinema and the Postmodern* (Berkeley, CA: University of California Press, 1993).

13. Friedberg, *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft* (Cambridge, MA: MIT Press, 2006), p. 166.

14. *Ibid.*, p. 232.

15. See Lev Manovich, “Towards an Archaeology of the Computer Screen,” *Cinema Futures, Cain, Abel, or Cable: The Screen Arts in the Digital Age*, eds. Thomas Elsaesser and Kay Hoffmann (Amsterdam: Amsterdam University Press, 1998), pp. 27–43.

16. Mary Ann Doane, “The Location of the Image: Cinematic Projection and Scale in Modernity,” *Art of Projection*, eds. Stan Douglas and Christopher Eamon (Ostfildern, Germany: Hatje Cantz Verlag, 2009), pp. 151–52.

cinema screen, in its interception of a beam of light, serves to stabilize the ephemeral nature of the image that endures in continuous movement over time. But it should be additionally noted that it does so by making its material existence seeming to disappear, or, to put it more precisely, by identifying its edges with the boundaries of the image frame. Hence it might be said that at least in the mainstream setting of cinema, the screen, like its other material supports (the projector and the filmstrip), is as much dematerialized as the image. And yet, since the popularized obsession with the “subjective perception”¹⁷ of visual impression in movement and time in the 19th century, this dematerialization has been, according to Doane, balanced by another tendency toward the materialization of the supports of the image—a demand for making our visual experience tangible and concrete: “The cinema, immaterial product of a beam of light, is haunted by the miniature, touchable, manipulable, opaque image.”¹⁸

The coexistence of these two tendencies—i.e., devices that lend the image proximity, portability, and susceptibility to a viewer’s bodily movement and gesture on the one hand, and screen-projection complexes rooted in a stable position of the spectator and the distance between him and the immaterialized image on the other—hints at two ontological parameters of the screen that might be neglected in the metaphoric conception of it: scale and location as the measure of its material and physical aspects. From an art-historical perspective, Dominique Païni identifies two ways in which the image has been produced from ancient art to contemporary art practice: one is the attachment of the image to material supports (for instance, painting circumscribed by a picture frame or drawn on a tangible surface); and the other is the interception of a beam of light by a surface (projection), which carries out what he calls the “transport of a luminous image.”¹⁹ Païni addresses the relationship between the image and its place (both a place from which it derives and the other at which it arrives), but these two categories, in my view, can be extensively applied to articulating the scale and location of the screen at least since the age of mechanical media. Basically, projection “take places” without any architectural design and construction of the space, once light is able to dematerialize and then transport the image whose source is away from the viewer. This is the reason why in projection the illusion of moving reality is magnified while at the same time being uncontrolled by the viewer’s body (it is controlled not even by the size of the screen, but ultimately by the mate-

18. The term “subjective perception” is indebted to Jonathan Crary.

19. Doane, “The Location of the Image,” p. 152.

19. See Dominique Païni, “Should We Put an End to Projection?” trans. Rosalind Krauss, October, vol. 110 (Fall 2004), pp.

rial or mechanical source of light). However, both the fixed aspect ratio of the screen (and of the frame) and the "black box" configuration of its architectonics testify to the extent to which the scale and location of projected images has highly been regularized and standardized—that is, grounded materially, technically, and locationally—in the mainstream cinematic apparatus. As examined above, the cinema screen shaped by these two determinations naturalizes this condition so deeply that it succeeds in the dematerialization of the projected images by its overlapping with them.

Seen in this light, the television apparatus, and the monitor-based video installation in the 1970s built on closed circuit and instant feedback alike might be viewed as a small-sized counterpart of the cinema screen, one that provides the viewer with the proximity of the image and the materiality of its supports, despite their lack of portability and limited user manipulability. For their screen—the televisual screen—invoke them as a technical object, however varied and heterogeneous its forms may be. It occupies a particular spatial location, thereby encouraging the viewer's engagement with its images and surrounding space in the phenomenological sense. This is the reason why a series of discursive tropes with respect to television and video—immediacy, intimacy, liveness, simultaneity, etc.—by way of defining them as a medium are not unrelated to their physical and embodied aspects although they explicitly point to the immateriality of the televisual image and the derealization of the represented space.²⁰ It is in this sense that a group of renowned artists—Bruce Nauman, Dan Graham, and Peter Campus, to name just a few—explored how video and television would deconstruct and redefine existing social, cultural, and psychological boundaries through their capacities to connect and deflect previously distinct spaces. Capitalizing on or transforming a live feedback able to forge the simultaneity of transmission and reception, their work constructs an "immediate, present-time environment" wherein the viewer is situated within the interpenetration between the framed image and his "individual and collective real environments."²¹ In these two categories—the commercialized and domesticated television culture and the video installation in the 1970s—the screen does not simply get smaller in terms of scale: ranging from a small monitor to a larger-than-life video wall, its varying size underscores the extent to which the televisual apparatus permeates different locations so deeply at the same time it is intimately dependent upon their physical and architectural contexts.

20. For influencing references to these tropes, often regarded as the modernist discourse on television and video, see, for instance, David Antin, "Video: The Distinctive Features of the Medium," *Video Culture: A Critical Investigation*, ed. John G. Hanhardt (Rochester, NY: Visual Studies Workshop, 1986), pp. 147–66; Stanley Cavell, "The Fact of Television," *Video Culture*, pp. 192–219; Bruce Kurtz, "The Present Tense," *Video Art: An Anthology*, eds. Ira Schneider and Beryl Korot (New York and London: Harcourt Brace Jovanovich, 1976), pp. 234; Rosalind Krauss, "Video: The Aesthetics of Narcissism," *October*, vol. 1 (Spring 1976), pp. 50–64.

21. Dan Graham, *Video—Architecture—Television: Writings on Video and Video Works 1970–1978*, ed. Benjamin H. D. Buchloh, New York University Press, 1979, p. 62.

While commonly grounded in materiality and site-specificity, the two threads of the screen—the cinema screen driven by projection, and the small-sized screen anticipated by the optical toys and the televisual apparatus—had previously been regarded as distinct not simply in terms of medium specificity, but in terms of spatial characteristic, i.e., the relative stability of the former vs. the variability of the latter. They are now converging in a now wide-ranging spatial form that has increasingly prevailed in our experience of urban environment during the last decade, say, what Manovich calls the “augmented space”—“the physical space overlaid with dynamically changing information.”²²

The Networked Screen, or the Screen Goes Relational

It becomes more and more significant to consider these two kinds of the screen as intimately corresponding to each other, exchanging their mutual influences in the larger formation of our media culture that propagates the moving image and its cohort audiovisual stimuli. In this sense, Haidee Wasson proposes the “networked screen” as a concept for linking “screens to the larger and frequently amorphous ideas and practices that constitute them, and to the material contexts in which such screens connect viewer to image, user to screen, and spectator to spectacle.”²³ Seen in this light, I would argue that both the architectural surface or object becoming a screen with the support for projection or transmission (what might be called the object-screen or the surface-screen) and the mobile screen are viewed as two modes of expansion—and as well as decentralization—of the traditional screen.

22. See Manovich, “The Poetics of Augmented Space,” *Visual Communication*, vol. 5, no. 2 (2006), pp. 219–240.

23. Haidee Wasson, “The Networked Screen: Moving Images, Materiality, and the Aesthetics of Size,” *Fluid Screen, Expanded Cinema*, eds. Janine Marchessault and Susan Lord (Toronto, Canada: University of Toronto Press, 2007), p. 91.

미디어_시티 서울 2010을 위한 이 제안서는 베네딕트 앤더슨(Benedict Anderson)의 민족은 상상의 실체라는 이론을 담은, 동명의 저서 『상상의 공동체(Imagined Communities)』와 동시대의 사회적, 정치적, 그리고 문화적 실재들을 구현하는 데 있어 상상력이 담당하고 있는 역할을 바탕으로 만들어진 것이다.

어떤 것을 전달하는 중간 매개자, 수단, 기구를 의미하는 '미디어(medium)'의 복수형인 '미디어(media)'는, 오늘날 사람들에게 영향을 끼치는 정보 네트워크나 제반 시설(라디오, 신문, 텔레비전과 같은)로 흔히 알려져 있지만, 어원상 커뮤니케이션의 수단으로 정의된다. 디지털 테크놀로지로 인해, 어떤 이들은 이 네트워크가 우리가 매일 살아가고 있는 물리적 공간과 가상의 혹은 디지털 공간을 동시적 경험으로 만들면서 급격하게 확장되어 왔다고 주장하고 있다. 일반적으로 이 테크놀로지 혁명은 다른 공동체와 인종, 국적, 그리고 정체성을 가진 사람들을 하나로 만들고, 이들이 서로 유대감을 갖게 한다고 여겨진다. 컴퓨터와 인터넷, 모바일 장치에 접속함으로써, 우리는 좀 더 민주적이고 평등한 세상 속에서 살아가게 된다.

미디어는 항상 제품과 소비자의 관계를 강화시키는, 자본주의 경제 시스템 내에서 움직인다. 『상상의 공동체』에서 앤더슨은 “인쇄자본주의(Print Capitalism)”가 18세기 서유럽으로 하여금 ‘민족(Nation)’을 떠올리게 했다고 언급했다. 그리고 이는 다민족, 다언어 인종들 사이에 공통된 맥락이었던 왕조국가와 종교공동체의 붕괴, 그리고 신문이나 인쇄/출판사를 통해 정보나 사고가 전파되면서 세속적인 공동체를 상상할 수 있었던 18세기의 사회 질서로 인한 것이었다. 그는 “상품으로서의 인쇄물의 발달이 동시성이라는 완전히 새로운 개념을 생성시킨 열쇠라면...우리는 ‘수평적이고 세속적(Horizontal-Secular)’이며 ‘횡적인 시간(Transverse-Time)’ 형태의 공동체들이 가능하게 된 지점에 있다”라고 말했다.¹ 출판은 자본주의 체제 내 가장 초기 형태의 사업이었다. 출판업은 ‘부유한 자본주의자들의 지배하에 있는 큰 사업이었는데, 이들은 이윤을 만들고 책을 파는 일에 관심을 기울였었고, 그 결과 그들은 동시대인들 중 가장 많은 사람들에게 관심이 있는 작품들을 우선적으로 출판하고자 했다.’² 이는 오늘날도 마찬가지이다. 비록 “영상자본주의(screen capitalism)”(T.J.Clark)가 “인쇄자본주의”를 대체해나가고 있지만, 제품-소비자의 관계에 따른 사업수익모델은 동일하다. 개인의 자유에 관한 논의가 우리가 살아가고 있는 정보 테크놀로지 시대에 만연해 있으며, 이로 인해 미디어는 다시 한번 새로운 공동체를 그려보려 하고 있다. 그리하여 디지털 테크놀로지의 출현은 이러한 의문점들을 남긴다. 동시대의, 세계화된 공동체는 어떤 상상에서 비롯된 것인가? 민족-국가(nation-states)를 만든 상상력은 불필요해졌는가? 그렇다면, 이 상상력을 대체하는 것은 무엇이며, 어떤 메시지를 전해주고 있는가?

2007년 유엔인간거주창작센터(United Nations Habitat)의 보고서에는, 2030년에 이르면 세계 인구의 60%가 도시에 거주할 것이라고 적혀있다. 도시들이 급격하게 증가함에 따라, 특히 급격

1. Benedict Anderson, Imagined Communities, p.37.

2. Ibid, p.38.

한 성장으로 메갈로폴리스의 새로운 모델과 기반 시설들이 만들어지고 있는 개발도상국에서는, 민족 정체성 (national identity)이 어떤 개념인가? 이러한 경제적, 사회적 힘의 중심지들이 민족 - 국가 (nation-states) 또는 수도를 대체하는가? 만약 공간이 사회적으로 중요시되는 복잡한 사회 구조와 공간성을 창출하는 사회적 산물이라면 (프랑스 마르크스 사회주의자이자 철학자인 앙리 르페브르가 언급한 것처럼), 도시의 성장력을 반영하는 공간은 중요해진다. 자본, 노동, 정치적인 힘이 집중된 이러한 상황은 개인의 자유에 어떤 영향을 주고 있는가? 어떤 새로운 사회적 공간들이 건설 중인가? 우리는 새로운 상상의 공동체를 민족 - 국가 (nation-states) 대신에 도시 - 지역 (city - regions)으로 여기고 있는가? 디지털/가상 테크놀로지로 인해 도시 공간은 근본적으로 다시 상상되어지고 있는데, 이는 단지 민족-국가 (nation - states)라는 물리적인 영역에만 한정된 것이 아니라 수직적으로 확장된 디지털/가상의 공간성까지 포함한 것이다.

빠르게 바뀌는 새로운 테크놀로지를 특별한 것으로 여기고 동경하는 대신, 이 제안서는 우리가 살아가는 현실을 이해하고, 의심하고 비평하는 상상력의 본래의 역할로 되돌아가기를 요구한다. 우리의 도시 공간은 더 확장되고, 집중되는 동시에 다양해지면서 혼성적, 다형적으로 변한다. 이러한 상황들은 우리의 사회적 공간에 대한 이해와, 더 나아가 우리들 스스로에게 어떤 영향을 주는가? 이 제안서에서 언급할 작가들은 다큐멘터리와 픽션, 진실과 상상, 사회적 통념과 이상향 사이의 경계선상에서 작업하고 있다. 이 작가들은 동시대의 실제 도시 내에서 경험한 상황에서 출발하지만, 상상력을 동시대의 경험을 이해하기 위한 틀로 이용하면서 다양한 방식으로 작업한다.

작가 제안 (작품 리스트)

에드가 아르시노 (Edgar ARCENEUX)

1972년 미국 로스앤젤레스 출생, 로스앤젤레스 거주 & 찰스 게인스 (Charles GAINES)

1944년 미국 사우스캐롤라이나 찰스턴 출생, 로스앤젤레스 거주

〈스네이크 강 (Snake River)〉 (2006)은 에드가 아르시노와 찰스 게인스의 공동 작업으로, 두 개의 리허설 장소들과 스네이크 강에서 촬영한 두 개의 필름을 하나로 만든 것이다. 스네이크 강은 미국 와이오밍 (Wyoming) 주의 잭슨 홀 (Jackson Hole) 근처 잭슨 호수 (Jackson Lake)에서 시작하여 아이다호 (Idaho) 주를 거쳐, 워싱턴 (Washington) 주에 있는 서부 개척의 중요한 원동력이었던 콜롬비아 강 (Columbia River)까지 약 1000마일에 이르는 강이다. 강의 경로와 리허설 장소의 건축물들 사이에 직접적, 은유적 유사점을 만들어내면서, 작가들은 자연 그대로의 물리적인 경로와 감각적인 추상음악을 이어주는 감각적이고 지적인 공간을 넘나드는 영화 기법을 사용한다. 음악은 건축물의 일부가 되고, 건축물은 음악 합주를 위한 악기가 된다. 이 이중의 정체성은 강을 지질학상의 건축물로 그리고 문화적 역사의 장소로 이해하는 유추법을 통해 하나가 된다. 이 작품에서는 강을 따라 정착했던 사람들의 후손들을 인터뷰한 장면이 나온다. 이들은 농장 주인이나 인디언, 그리고 선조가 정착민이었던 사람들

이다. 강과 리허설 장소들은 영화/비디오 안의 소리와 이미지의 협업으로 (음악에 의해 지배되는) 리허설 시간과 (경로를 따라 움직이는) 강의 풍경들이 교차하는, 하나의 시/공간이 된다.

아브라함 크루즈빌가스 (Abraham CRUZVILLEGAS)

1967년 멕시코 출생, 멕시코 시티 거주

아브라함 크루즈빌가스의 “자기 - 구성 (autoconstrucción=self-construction)” 작업은 일용품, 수공업품, 재활용품에 관한 경제 그리고 사회적 조직, 협업, 교환의 과정들을 탐구한다. 그의 작업 방식은 소비사회의 잉여물이나 배설물, 사용 가치가 없는 재료들을 이용하는 반-테크놀로지 또는 반-현대적인 것이다. 아브라함 크루즈빌가스의 최근 작업은, 그의 어린 시절 집과 아주스코 (Ajusco, 멕시코시티 남부에 있는 화산) 주변에 관한 것인데, 이 장소는 멕시코 남부 지역으로 1960년대 아무도 살지 않던 장소에 그의 부모님들과 같은 이주민들이 정착하면서 알려졌다. 아주스코의 풍경은 현재 계속 바뀌고 있다. 자원 활용이 가능해지고 그 필요성이 언급되면서, 건물들의 형태가 끊임없이 변화하고 있다. 이 활발하고, 독립적인, 그리고 정치적으로 활발한 공동체를 창조했던 독창성과 즉흥성은 크루즈빌가스 작업의 바탕이 되는 자기 탐구의 원동력이다. 지역 내 비전문 배우들이 스스로 구성하여 촬영된, 게릴라 스타일의 협동 작업인 “자기-구성” 영화는, 풍경 장면들이 대본에 없는 만남과 같은 순간들이 뒤엉켜진 채, 인물들 사이의 대화가 없는 비전통적인 서술방식을 보여준다. 크루즈빌가스는 시간의 흐름을 무시하고 단편들 (이웃의 역사, 풍경, 일상 등)로 비선형적인 이야기를 만들어내는 초기 예술 영화의 기계적 구조를 사용한다.

디콜로나이징 아키텍처 (DECOLONIZING ARCHITECTURE)

팔레스타인 라말라와 이스라엘 베들레헴에서 활동

디콜로나이징 아키텍처는 탈식민화되어가는 공간을 표현하기 위해 건축을 이용하는, 알레산드로 페티 (Alessandro Petti), 샌디 힐랄 (Sandi Hilal), 이알 바이츠만 (Eyal Weizman)의 프로젝트이다. 혼란한 지배체제 하에 있는 중동의 점령지에서 작업하는 이 프로젝트 그룹은, 건축과 도시계획의 전문적 용어들로 접근하는 대신, 다양한 개인과 조직들의 참여를 통해 변화하는 문화적, 정치적 견해들을 통합시키는 “사색의 장 (arena of speculation)” 을 마련함으로써 그들이 다루는 문제들에 접근해 나간다. 이 프로젝트는 이상적인 세계나 최상의 만족을 주는 유토피아를 표현하는 것이 아니라 충돌의 해결이 아닌, 팔레스타인의 끝없는 싸움 안에서 전략적 도구로서 건축을 동원하는 것을 그 출발선으로 한다. 더 큰 변화를 위한 장을 마련하기 위해, 전략적인 물리적 개입을 추구한다. 우리는 이스라엘로부터 해방되었거나 해방될 팔레스타인의 “해방 구역 (decolonized zone)” 을 재방문 할 것을 제안한다. 이 지역은 군사적/정치적 힘이 사라진 이스라엘 주둔지의 건물들이 재사용, 재거주, 재활용되는 다양한 방식을 연구하는 중요한 실험의 공간이 된다. [웹사이트에 있는 작가의 말]

아드리아 줄리아 (Adria JULIA)

1974년 스페인 바르셀로나 출생, 로스앤젤레스 거주

주로 영화와 사진으로 작업하는 아드리아 줄리아의 작품은 픽션과 현실 사이의 경계를 흐리면서, 다양한 도시의 그리고 도시 이전의 공간들에 관해 탐구한다. 작품에서 줄리아는 기억, 저항, 전치, 생존 그리고 부식과 같은 개념들을 다루면서, 물리적이고 사회적인 환경 내에서 개인의 주체성에 관한 생각들을 표현한다. 그가 작업에서 만든 상황들은, 연극성과 진실성을 동시에 상기시키는 퍼포먼스를 통해 재적용되고 재문맥화되는, 규칙적인 행동들을 관찰한 결과물이다. <캘리포니아 버논에 있는 라 빌라 바스크 (La Villa Basque, Vernon, CA)>(2006)는 로스앤젤레스 시내 근처의 황량한 산업 단지 한 복판에 있는 바스크 레스토랑에서 촬영되었다. 부분적으로 다큐멘터리이고, 또 일부는 이야기인 이 추상적인 초상화는 일종의 상징물이다-가족의 유산, 바스크 이주민들의 뿌리, 복잡한 역사, 생존의 전략들, 아메리칸 드림의 추구와 문화, 부, 힘의 보호 등의 이상화되고 영원한 것. <또 다른 장소에 대한 표시 (Indications for Another Place)>에서, 줄리아는 공동 생산과 사적 재산, 이윤의 공동 분배를 신봉했던 프랑스 사회주의 철학자 샤를 푸리에 (Charles Fourier)의 유토피아적 사고를 이용하고 실행했던, 19세기 중반 미국의 건축 프로젝트를 탐구한다. 달라스 다운타운에 있는 리유니온 (Reunion)과 텍사스에 있는 트리니티 강 (Trinity River), 뉴저지에 있는 북미 패랭크스 공동체 (North American Phalanx)와 같은 미지의 장소들을 모험하면서, 푸리에의 추종자들은 단일 구조물에 1600명이 함께 살아가는 공동체인 팔란스테레 (phalanstère)에 관한 생각들을 실행에 옮겼다. 줄리아는 현재 폐허가 된 이 장소들에 남겨진 자취들을 통해, 이 건축물들의 역사와 중요성 그리고 발전을 살펴본다. 그렇게 함으로써, 줄리아의 작업은 개인과 집단의 자유들 사이의 차이점들과 이러한 차이를 정의하는 도덕적 가치들에 대해 질문을 던진다. 소외와 친밀함은 모두 관람자의 위기를 초래한다.

임민옥 (Minouk LIM)

1968년 대한민국 대전 출생, 서울 거주

임민옥의 연상 작업은 도시인 서울의 무분별한 개발에 초점을 맞추고 있다. 그녀의 작업은 사회에 주는 영향을 반영하는 현대화의 희미한 흔적들과 같은, 조용하고 보이지 않는, 그리고 상상적인 측면들과 연관된다. <스무고개 (Game of 20 Questions)>(2008)는 한국 사회에서 소수 인종들이 우리와 잘 융화하도록 매해 열리는 다문화 축제 (Migrants Arirang Festival)에 관한 다큐멘터리이다. 작가의 말에 따르면, “우리는 함께이지만 렌즈의 다른 측면에 존재하면서 따로 떨어져 있다.” 올해로 4회째를 맞는 다문화축제는 외국 노동자 축제나 이주 노동자 축제로 익히 알려져 있었다. 이러한 명칭의 출현은 단일 민족의 전통, 동질화된 사회로부터 멀어지고 있는, 급격한 세계화에 따라 노동이라는 새로운 다국적 형태 쪽으로의 변화를 반영한다. 또한 그들 자신의 이웃과 가족이 된 ‘여기에 그리고 지금’

존재하는 한 집단의 사람들을 무엇이라 정의할 것인지에 관한 한국인들의 딜레마와 자기성찰을 반영한다. 〈S.O.S-양자간 의견불일치 (S.O.S. - Adoptive Dissensus)〉(2009)는 2009년 3월 29일과 30일에 한강에서 진행된 빛과 소리를 이용한 퍼포먼스를 촬영한 90분짜리 다큐멘터리 필름을 44분짜리로 만든 것이다. 이 비디오에서 소리, 음악, 대본들은 유람선에서 행해진 실제 퍼포먼스를 녹음한 것이다. 대한민국의 최연소, 장기수이자 정치범, 양심수인, 강용주에게 특별히 이 이벤트에 참여했는데, 그는 자동차 헤드라이트로 SOS 모스 신호를 보냄으로써, 자신의 실제 이야기를 들려주었다. 퍼포먼스는 유람선의 내부와 외부, 한강변, 이렇게 세 곳에서 이루어졌고, 유람선과 실시간으로 커뮤니케이션하면서 진행되었다. 이 작업은 빠르게 사라지는 기억, 그에 대한 저항, 그리고 도시 내 인간과 자연의 관계에 관해 의문을 던지고 있다.

박경 (Kyong PARK)

도시계획가, 건축가, 그리고 이론가인 박경의 다양한 작업들은, 현대사회의 지형도에 따라 경제적, 정치적, 문화적 경계들과 영역들을 그려내는 도시 풍경에 초점을 맞추는, 조사, 기록, 그리고 재현들로 이루어져 있다. 시각 예술, 건축, 이론, 비평의 영역에서 작업하는 박경은, 텍스트, 사진, 비디오, 설치 작업 그리고 새로운 미디어들을 그의 작업에 통합시킨다. 그리고 이러한 그의 작업은 조사, 사회적 참여와 행동주의, 문화적 그리고 환경적 공간들에서 시작한다. 그는 디트로이트와 뉴욕을 기반으로 하는, 미래의 도시들을 위한 유목 실험실 (nomadic laboratory)인 국제 도시 생태학 센터 (International Center for Urban Ecology)의 창립자이자 디렉터이다. 그는 “소름끼치는 도시들 (shrinking cities)” 이라고 부르는 일련의 프로젝트를 작업하면서, 최근 몇 년 동안 디트로이트의 도시의 위기에 초점을 맞추어왔다. “소름끼치는 도시들”은 사람들의 이주 패턴과 사회-문화적 힘과 영향, 그리고 남겨진 낙오자들의 땅을 지도로 제작하고 비평하면서, 세계 곳곳의 발전된 도시에서 나타나는 인구 감소현상에 관해 탐구한다. 가장 최근에 그는 〈새로운 실크 로드 (NEW SILK ROADS)〉라는 제목의 장기 프로젝트에 매진해왔다. 이 프로젝트는 아시아의 도시들과 그와 관련된 상황들 속에서 급격하게 확장되고 바뀌는 도시 풍경들을 살펴보는 일종의 도시 탐험 연구 프로젝트이다. ‘유목적 방식 (nomadic practice)’에 따라, 박경은 사진, 비디오, 직접 인터뷰를 통해 도시의 변화에 관한 자료들을 수집하고 분석하면서, 이스탄불과 도쿄 사이의 복잡한 루트를 이용한 색다른 여행을 시작했다. 세계화의 최초의 예시라고 할 수 있는 실크로드의 역사적 중요성을 개념의 틀로 이용하면서, 현대의 경제적 정치적 문맥 하에서 박경은 식민지와 탈식민주의 상황들, 후기 공산주의의 영토, 그리고 새로운 공산주의자/자본주의자를 연구한다.

왈리드 라드 (Walid RAAD)

1967년 레바논 Chabanieh 출생, 뉴욕과 베이루트 거주

왈리드 리드는 텍스트 분석, 비디오, 퍼포먼스, 레바논 시민 전쟁 (Lebanese civil wars)

을 조명하는 퍼포먼스 및 사진 프로젝트, 다큐멘터리 필름, 비디오, 사진 이론과 실제 등에 관한 다양한 작업을 하고 있다. 그의 기념비적인 15년 동안의 프로젝트인 〈아틀라스 그룹 (The Atlas Group)〉은 공공의 재단을 설립하여 기록 자료들을 수집하고, 정리하고, 생산하는 과정을 통해, 레바논 전쟁의 사회적, 정치적, 심리적 그리고 미학적 상황들을 검토했다. 역사적 객관성과 픽션의 경계를 탐구하는 것에 관심을 기울이면서, 라드는 최근 아랍의 미술사에 관한 연구 프로젝트에 착수했다. 중동과 걸프 지역에 시각 예술을 위한 새로운 시설을 만들려고 하는 최근의 상황과 이를 위한 막대한 자금에 영감을 받은 라드의 프로젝트는, 이러한 현상에 대한 이데올로기적, 경제적, 정치적인 측면들과 문화 관광을 경제 성장과 힘의 수단으로 간주하고 풀어놓는다. 라드는 잘랄 투픽 (Jalal Toufic)의 글과 “엄청난 재난 이후 전통의 퇴조 (the withdrawal of tradition past a surpassing disaster)” 라는 그의 콘셉트에서 더 나아가, 물질적으로 그리고 비물질적으로, 아랍 세계에서 행해진 다양한 전쟁들이 문화와 전통에 어떤 영향을 주었으며 또한 그 방식은 어떠했는지 질문한다.

알란 세쿨라 (Allan SEKULA)

1951년 미국 펜실베이니아주 이리 출생, 로스앤젤레스 거주

사진가이자 작가인 알란 세쿨라는 현대 후기 자본주의를 신랄하고 다양한 관점에서 비평하기 위해, 전시회, 책, 텍스트, 그리고 영화들을 이용한다. 그의 작업들은 사회적 현실과 세계화에 관해 질문을 던지면서, 그가 언급한 “발전된 자본주의 세상의 상상의 그리고 물질적 지형도 (the imaginary and material geographies of the advanced capitalist world)” 에 초점을 맞추고 있다. 그의 기념비적인 프로젝트인 〈물고기 이야기 (Fish Story)〉는 세계 곳곳의 항구와 항만을 7년 동안 촬영한 사진 기록물들이다. 그는 로스앤젤레스와 샌디에고에서 출발하여 멀리 한국, 스코틀랜드 그리고 폴란드까지 여행하였다. 그는 이 여행에서 세계 곳곳의 주요 항구 도시에서 지속적으로 일어나는 번영, 기아, 정치적 힘에 관한 내용들을 촬영했는데, 이는 바다에 근접한 공간의 역사와 미래를 시각적인 공간인 동시에 사회적-경제적인 공간이기도 하다는 것을 증명해주는 작업이었다. 〈폴란드 이민자들과 다른 이들에 관한 이야기들 (Polonia and Other Fables)〉라는 제목의 새로운 작업은, 시카고의 부유한 노동자들의 역사와 중요한 관련이 있는 폴란드 이민자들을 통해, 세계 경제에 미치는 사회적 영향을 비판적으로 기록하고 검토한다. 세쿨라의 사진에 대한 이론과 작업을 검토하는 것은 노동자 역사와 경제에 관한 그의 연구만큼 중요하다. 그의 작업의 핵심은 그림, 녹음 자료, 이야기, 역사적 기억, 그리고 사회적으로 통용되는 매체 등, 자료에 대한 관심이다. 세쿨라는 작품을 통해 “사진을 찍혀지는 대상물과 분리된 매체로 논의하는 것이 가능한가?” 라는 질문을 던진다.

나스린 타바타바이 (Nasrin TABATABAI)와 바박 아프라시아비 (Babak AFRASSIABI)

나스린 타바타바이와 바박 아프라시아비는 2004년에 〈기록 (Pages)〉이라는 현재까

지 진행되고 있는 프로젝트를 시작했다. 이 프로젝트는 비평의 공간 또는 비평적 행위의 순간을 발생시킬 수 있는 다양한 지역 토론과 이와 유사한 상황 사이에서 나타나는 상호작용, 자기반성의 가능성들을 실험한다. 〈기록〉 프로젝트는 페르시아어/영어 두 가지 언어로 된 잡지, 건축 제안서, 비디오 자료들, 설치 작업들의 출판과 같은 행위들이다. 특히 이란에서, 〈기록〉은 특정 상황들과 소통하는 작업들을 강조한다. 여기서 특정 상황이란 그들이 작업하고 있는, 예술적 생산물이 담론화되는 것에 반대하는 사회적-정치적 상황들이다. 지역의 특수한 상황과 결부된 문제들을 언급하는 것은, 사회적 통념에 대해 문제를 제기하고 명료하게 수정하는 등, 현실에 더 가깝게 다가가도록 만들어준다. 〈기록〉은 지역 현실 내의 어려움과 불협화음을 끊임없이 지적하려 한다. 이처럼 〈기록〉은 불가피하게 이미 규정되어 있는, 지역과 결부된 주관성과 지역성을 손상시키는 연구 방식을 지속한다. 프로젝트와 두 가지 언어로 된 잡지들 모두가, 그들이 언급했던 사회적 그리고 정치적 상황들에 관한 생각을 끊임없이 재고할 것을 강조한다. 최근의 비디오 프로젝트는 로스앤젤레스에 있는 이란 위성 텔레비전 방송국에 관한 〈Satellite Geography: as long as it is aiming at the sky〉이다. 이 작품은 완성되면, 지역적 공동 사회의 정체성과 정치에 관한 텔레-비주얼 (tele-visual) 중개와 제작에 대해 이야기할 것이다. 타바타바이와 아프리카시아비는 국제적으로 페르시아어로 된 방송 프로그램을 송출하는 20개의 위성 텔레비전 방송국의 대표자들과 만났다. 이러한 프로그램을 청취하는 사람의 대다수는 이란 내에 거주하고 있다. 프로젝트를 통해, 타바타바이와 아프리카시아비는 텔레비전 프로그램들을 통해 얻게 되는 것이 무엇인지 생각해보기를 희망한다. 이 프로젝트는 이란의 안팎에 살고 있는 모든 시청자들이 인식하고 있는 이중의 지형학적, 정치적 그리고 문화적 정체성을 보여준다. 여기서 이중이란 여기/저기, 지금/다음, 그리고 현재와 미래와 같은 양면 가치를 의미한다.

테르세룬킨토 (TERCERUNQUINTO, 멕시코 작가 그룹)

Tercerunquinto (영어로 '1/5의 1/3' 을 의미)는 줄리오 카스트로 카레온 (Julio Castro Carreón)와 가브리엘 까자레 살라스 (Gabriel Cázares Salas), 롤란도 플로레스 토바르 (Rolando Flores Tovar)로 구성된 멕시코 작가 그룹이다. 1996년 결성된 이 그룹은 많은 계획된 행동들, 그들의 말로 설명하자면, "사적인 공간과 공공 공간 사이의 경계에 관해, 어떤 규정에 의해 만들어진 그 경계를 검토하면서 의문을 제기하는 것" 을 주로 탐구한다. 과거의 Tercerunquinto의 프로젝트들은, 관리되고 타협된 현실 속에서도 여전히 존재하는 자유를 창출하고 '확대' 할 목적으로, 건축적 또는 경제적 기반 시설의 개입을 그 작업 형태로 취해왔다. 〈녹색 지구의 확장 (Ampliación de un area verde)〉 (2004)에서 이 그룹은 주차장의 풀밭을 확장했고, 그럼으로써 자동차들이 만들어내는 질서체계를 혼란스럽게 만든다. 〈오픈 액세스(Open Access)〉 (2005)는 토론토의 파워 플랜트 (The Power Plant) 갤러리에 설치된 작업으로, 이 작품을 위해 테르세룬킨토는 갤러리 관람자들이 빙 둘러서 매표소에 오도록 하는, 두 번째 입구를 만드는 문제를 갤러리 측과 협상했다.

아피차퐁 위라세타쿤 (Apichatpong WEERASETHAKUL)

1970년 태국 방콕 출생, 방콕 거주

10년 이상 스튜디오 시스템의 밖에서 작업해 온 영화제작자 아피차퐁 위라세타쿤은, 그의 감각적이고 동시에 신비로운 단편영화, 장편영화, 그리고 설치작업들로 국제적인 명성을 쌓아왔다. 1999년 이래로, 그는 그의 회사인 '킵 더 머신(Kick the Machine)' 을 통해 실험영화와 독립영화를 활성화하고 널리 알리는 데 적극적으로 관여해왔다. 그의 네 개의 채널로 구성된 최근의 비디오 설치작업 〈알려지지 않은 힘 (Unknown Forces)〉 (2007)은 정치, 군주제 그리고 종교의 부자연스러운 (Uncanny) 조합으로 현재 태국 내 혼란스러운 삶을 반영한다. 이 작품은 2006년 정치적 소용돌이와 정치적 현실을 반영하는 그의 인상적인 코미디 작품으로 술에 취한 행복의 필요성에 관한 것이며, 그의 나라와 태국인들에게 보내는 것이다. 그는 "태국은 특히 자유와 관련해서, 세계에서 가장 허구 (Make - Believe)적인 나라이다. 주요 산업들은 모두 과거와 마찬가지로, 사람들의 손에 의해 이루어지는 것이다. 사람들은 자유를 즐기고 있는 체하지만 부채는 늘어나고 있다. 나는 농부가 영주에게 귀속되었던 과거에서 우리가 그다지 많이 변하지 않았다고 말하고 싶다. 내가 이러한 환경에서 살아가는 것을 즐기고 있는지는 잘 모르겠다. 그러나 더 이상 호기심을 자극하는 것은 없다." 라고 말했다. 최근의 프로젝트인 〈미개발 (Primitive)〉은 분미 삼촌 (Uncle Boonme) -그의 과거의 삶을 상기시키는 사람-에 관한 장편영화를 위해 조사를 하면서 그가 방문했던 태국 북동쪽에 있는 라오스 국경으로부터 비롯되었다. 활기를 잃은 나부아(Nabua) 마을은 공산주의자로 고발된 사람들을 체포하기 위해, 1960년대와 1980년대에 태국 군대에 의해 점거되었던 장소 중 하나였다. 나부아는 강렬한 억압과 전투, 폭력의 장이었다. 많은 사람들이 숲속으로 도망쳤다. 살아남은 사람들은 주로 여성과 아이들이었다. 이러한 현실은 그녀의 제국에 들어온 모든 남자를 유괴한다는 과부 유령에 관한 이 지역에 전해져 내려오는 고대의 전설과 공명한다. 이 전설처럼, 이 지역에는 남자가 없다. 위라세타쿤의 〈미개발〉은 기억과 이데올로기가 소멸된 장소에 새로운 기억을 심어 놓기 위해, 다양한 가상의 시나리오를 만들어 이 지역을 다시 그려낸다.

장 페이리 (ZHANG Peili)

1957년 중국 항저우 출생, 항저우 거주

1980년대 후반과 1990년대 초 최초로 비디오 아트 작업을 시작하여 중국 비디오 아트의 아버지로 여겨지는 장 페이리의 작업들은 지루함의 미학 (Aesthetics of Boredom)과 사회적, 정치적 지배에 관한 주제들을 탐구한다. 장 페이리의 작품은 풍자까지는 아니지만, 끊임없이 조롱하는 듯한 어조의 아이러니를 이용하는 정치성을 내포하고 있다. 중국의 문화혁명 (Cultural Revolution), 1989년의 천안문 민주화 운동 (Tiananmen Massacre), 그리고 현재의 급격한 경제 성장들을 목격한 세대인 장 페이리의 가장 최근 작품은, 발견된 장면(found footage)을 재조합하고 편집함으로써 관습, 시대관, 그리고 진보의 이념들에 대한 관점에 질문을 던지는 것이다. 또한 이는 지난 십년간 페이리가 여러 비디오

설치 작업들에서 중점적으로 다뤄온 미디어 아트와 경계에 관해 언급한다. 〈유언 (Last Words)〉은 중국 애국심을 고취시키는 옛 영화의 리메이크이다. 15분짜리 비디오에서, 장 페이리는 당시 인기 있는 오락 거리로 1950년대와 1960년대에 만들어진 영화 – 그 세대의 기억 속에 깊이 뿌리박힌 영화들 –에서 공산주의 영웅들이 숨을 헐떡이며 유언을 남기는 장면들을 발췌한다. 두 개의 영상기로 비춰지는 이 작품의 첫 번째 스크린은 영웅들이 죽어가는 장면을 보여주고, 다른 스크린에서는 죽은 사람이 살아나는 장면을 보여준다. 장 페이리의 대표적인 작품인 〈유언〉은 아이러니한 방식으로, 현대 중국의 정치와 문화 조직 내에서 만들어진 애국적인 담론들과 기호학에 대해 의문을 제기한다. 장 페이리는 불합리함과 공허함이라는 설명하기 힘든 감정들을 죽음과 죽지 않음이 끝없이 되풀이되는, 일종의 긴 죽음의 순환 과정으로 풀어낸다.

쥬 지아 (ZHU Jia)

1963년 중국 베이징 출생. 베이징 거주

1989년 천안문 민주화 운동 (Tiananmen Massacre)과 같은 해에 열린 국립미술관에서 의 중국/아방가르드 전시회, 그리고 뒤따른 권력에 의한 전시의 폐쇄 등 문화 혁명 (Cultural Revolution)의 결과들을 목격했던 세대인 쥬 지아는, 사진과 비디오를 이용하여 현대 중국을 특징짓는 복잡한 변화의 모습들과 급변하는 지형을 살펴보는 작업을 한다. 그의 작업은 사회적 관습, 경제적 성장, 강압적 정치 그리고 문화적 가치에 강하게 이의를 제기하고 있으며, 개인, 시간, 존속 그리고 순수함과 이상주의의 상실과 같은 더 포괄적인 쪽으로 확장해 나가고 있다. 다중 채널 비디오 설치작업인 〈우리는 완벽하다 (We are Perfect)〉 (2008)는 세 개의 커다란 스크린에 관람자들의 뒷모습을 비춰주며, 표정이 없는 그렇다고 이렇다 할 결점도 없는 얼굴들이 끊임없이 나타난다. 이 영상들은 곧장 즉각적인 동요를 일으키며, ‘누가 누구를 연기하고 있는 것인가?’ 라는 의문을 낳는다. 이 커다란 얼굴을 바라보면서, 작품의 제목에 관해 의문을 갖게 될지도 모른다. 누가 완벽한 것인가? 무엇이 완벽인가? 육체적 능력, 정신, 또는 심상에 관한 질문인가? 아마도 작가는 단순히 과거의 ‘완벽한’ 영웅주의를 동경하고 있는 것일지도 모른다. 완벽함에 관한 모호한 접근은 쥬 지아의 이전 작업에서 종종 볼 수 있었던 주제이다.




Imagined Communities

Clara Kim

Proceeding from Benedict Anderson's theory that nationhood is an imagined entity, this proposal for Media_City Seoul 2010 borrows from the title of the seminal book *Imagined Communities* and the role of the imagination in the construction of contemporary social, political, and cultural realities.

The word 'media' is etymologically defined as the means of communication, the plural form of medium—an intervening agency, means or instrument by which something is conveyed—though commonly known today as a network or infrastructure (as in radio, newspaper and television) of information that reaches or influences people widely. With digital technology, one can argue that this network has expanded exponentially, intervening and interpreting every facet of our everyday lives collapsing lived, physical space and virtual or digital space into simultaneous experience. The common narrative about this technological revolution glorifies the connectedness of people, of different communities, ethnicities, nationalities and identities into one globalized sphere. That with access to computers, the internet, and mobile devices, we live in a more democratic or egalitarian world.

Media has always worked within capitalist economic systems, one that reinforces relationships between product and consumer. In *Imagined Communities*, Anderson cites that "print capitalism" allowed 18th century western Europe to think 'nation', that following the dissolution of dynastic rule and religious or sacred communities which was the common thread between polyethnic, multi-lingual peoples, 18th century world order was able to imagine a secular community through the dissemination of information and ideas via newspapers and printing/publishing houses. He states, "...the development of print-as-commodity is the key to the generation of wholly new ideas of simultaneity...we are simply at the point where communities of the type 'horizontal-secular' and 'transverse-time' become possible." (Anderson p.37) Book publishing was one of the earlier forms of capitalist enterprise-'a great industry under the control of wealthy capitalists who were primarily concerned with profit and sought to publish works that were of interest to the largest possible audience' (p.38). These conditions are all too pertinent today. Though "screen capitalism" (T.J. Clark)



is on its way to replace “print capitalism”, it operates under the same conditions of business-profit model that rely on a product-consumer relationship. The rhetoric of individual freedom dominates the information technology we live in, and once again media is purposed to envision community of another kind. So the question remains, with the advent of mass digital technology, what sort of imagination dictates contemporary, globalized communities? Does the imagination that formed nation-states become obsolete? If so, what replaces them and what messages do they communicate?

A 2007 United Nations Habitat report cites that by 2030 over 60% of the world's population will live in cities. As cities expand exponentially, particularly in the developing world where rapid growth creates new models and infrastructures of the megalopolis, what becomes of the notion of national identity? Do these centers of economic and social power replace nation-states or capital cities? If space is a social product (as the French Marxist sociologist and philosopher Henri Lefebvre lucidly states), one that creates complex social constructions and spatialities whose significance is socially determined, then it becomes critical to reflect on the rising power of cities. With the concentration of capital, labor and political power, what effect do these conditions have on individual freedom? What new social spaces are being constructed? Is the new imagined community rooted in our identification with city-regions instead of nation-states? With digital/virtual technology, urban space is radically re-imagined—not only limited to the physical boundaries of nation-states but by verticality, expanse and virtual spatialities.

Instead of privileging or fetishizing new technology (one that changes as quickly as it comes), this proposal aims to return to the role of the imagination in understanding, challenging or critique-ing our lived reality. As our urban space becomes larger, more concentrated, but at the same time more diverse, heterogeneous and polymorphous, how do these conditions affect our understanding of social space and by extension ourselves? The artists in this proposal decidedly work between the lines of documentary and fiction, between the real and imagined, between myth and utopia. Though their starting points are rooted in real conditions of contemporary urban experience, they traverse a myriad of strategies employing the imagination in the translation and interpretation of modern contemporary experience.

Proposed Artists (Working List)

Edgar ARCENEAX

(b.1972 Los Angeles. Lives in Los Angeles) & Charles Gaines

(b.1944 Charleston, South Carolina. Lives in Los Angeles)

Snake River (2006) is a collaboration between artists Edgar Arceneaux and Charles Gaines that takes the form of a single film montage of two films that brings together two rehearsal sites and the Snake river, a 1000 mile American river that begins above Jackson Lake near Jackson Hole, Wyoming, coursing through Idaho and ending in Washington State where it empties into the Columbia river, a major force of westward expansion in American history. Forming a literal and metaphoric analogy between the path of the river and the architecture of a rehearsal site, the artists use the techniques of filming to traverse the sensorial and intellectual space that links the physical path of a primordial formation with the sentient abstractions of music. The music becomes a tributary of the architecture and, at the same time, the architecture becomes the instrument of the musical ensemble. This double identity is put into play by the analogy as the river is realized as geological architecture and the site of cultural history. In the two-channel work, footage of interviews of people whose ancestries are anchored along the river landscape: ranchers, Native Americans and others whose ancestors were early settlers. The river and the rehearsal sites come together in a time/space equation where the time of the rehearsal (governed by the music) and the space of the river landscape (governed by traveling along its path) intersect, creating reciprocity that produces in the film/video a collaborative relationship between sound and image.

Abraham CRUZVILLEGAS

(b.1967, Mexico. Lives in Mexico City)

Abraham Cruzvillgas's interest in *autoconstrucción* ("self-construction")

explores economies of the makeshift, the handmade and the recycled as well as processes of social organization, collaboration and exchange. His work is decidedly

anti-technological or modern, choosing to work instead with the excess and detritus of consumer society, materials past their use value or good. His recent work gravitates toward an examination of his childhood home and the neighborhood of Ajusco, a district in the south of Mexico City founded by migrants who, like his parents, settled in what was deemed uninhabitable land in the 1960s. Ajusco's landscape of volcanic rock is a work in process. Structures are in a constant state of transformation as materials become available and necessity dictates. The sense of ingenuity and improvisation that created this vibrant, self-reliant and politically active community is the impetus for the artist's own exploration of the roots of his practice. Shot on location with non-professional actors and originally developed by a self-organized, guerilla-style film cooperative, the film *Autoconstrucción* employs an unconventional narrative without dialogue, intertwining footage of the landscape with unscripted moments of intimacy and encounter. Cruzvillegas' film uses the predictable, mechanistic structure of early pornographic films to build a non-linear story made up of fragments that collapses the past and present--the neighborhood's history, landscape and everyday life--as an abstract portrait.

DECOLONIZING ARCHITECTURE

(based in Ramallah and Bethelehem)

Decolonizing Architecture is a project by Alessandro Petti, Sandi Hilal, Eyal Weizman that uses architecture to articulate the spatial dimension of a process of decolonization. Working in the Occupied Territories in the Middle East within the most excruciating instruments of domination, the project assumes that a viable approach to the issue of their appropriation is to be found not only in the professional language of architecture and planning but rather in inaugurating an "arena of speculation" that incorporates varied cultural and political perspectives through the participation of a multiplicity of individuals and organizations. The project engages a less than ideal world. It does not articulate a utopia of ultimate satisfaction. Its starting point is not a resolution of the conflict but rather mobilizes architecture as a tactical tool within the unfolding struggle in Palestine. It seeks to employ tactical physical interventions to open a possible horizon for further transformations. We suggest revisiting the term of

"decolonizaZones of Palestine that have or will be liberated from direct Israeli presence provide a crucial laboratory to study the multiple ways in which we could imagine the reuse, re-inhabitation or recycling of the architecture of Israel's occupation at the moment this architecture is unplugged from the military/political power that charged it. [statement by artists from website]

Adria JULIA

(b. 1974 Barcelona. Lives in Los Angeles)

Primarily working in film and photography, Adria Julia's work engages a variety of urban and ex-urban spaces as portraits that blur the lines between fiction and reality. In his works, Julia articulates a particular strain of thought about the interdependence of individuals within their physical and social surroundings while negotiating the concepts of memory, resistance, displacement, survival and erosion. The situations he constructs in his work are the result of observing regulated behavior, readapted and re-contextualized through performance that simultaneously evoke theatricality and truthfulness. In *La Villa Basque, Vernon, CA* (2006), was shot in a Basque restaurant in the middle of a desolate industrial neighborhood near downtown Los Angeles. Part documentary, part narrative, this abstract portrait is an emblem—an idealized, timeless embodiment of a family's legacy, its Basque migrant roots, their convoluted history, strategies of survival, the pursuit of the American Dream and the preservation of culture, wealth and power. In *Indications for Another Place*, Julia examines a mid-19th century architectural project in the U.S. that utilized and implemented the utopian ideas of the French socialist philosopher Charles Fourier who believed in communal production and communal distribution of profit with private property. Venturing forth into uncharted territories in such places as La Reunion (downtown Dallas), Trinity River (Texas) and North American Phalanx (New Jersey), Fourier's followers implemented the idea of the phalanstère, a community of 1,600 based in a single structure. Julia's work examines the history and consequences of these buildings and developments through traces depicted in the ruins now present in the American landscape. In so doing, Julia's work questions distinctions between individual and collective freedoms as well as the moral values that define them. Both

estrangement and familiarity induce a crisis of viewership.

Minouk LIM

(b.1968 Daegon, Korea. Lives in Seoul)

Minouk Lim's evocative practice focuses on the conditions of reckless development in urban Seoul. Her work often engages the silent, invisible, and peripheral aspects--the ghosts of rampant modernization to poignantly reflect upon its effects on society. *Game of 20 Questions* (2008) is a documentary about the annual Migrants Arirang Festival that attempts to engage ethnic minorities in Korea with whom, in the artist's words, "we are together-yet apart, residing beyond the other side of the lens." Now in its fourth year, the festival--called the Multicultural Festival in Korean--was previously known as the Foreign Workers Festival and the Migrant Workers Festival. The evolution of the name reflects a shift away from the traditions of a single race, homogeneous society (during intense economic growth in Korea) toward new transnational forms of labor prompted by rapid globalization. It also reflects the Korean people's dilemma and soul-searching over what to call a group of people in the 'here and now' that have become their own neighbors and family members. *S.O.S.-Adoptive Dissensus* (2009) is a 44-minute video recording of the original 90-minute light and sound performance documentary theater that took place on March 29 and 30, 2009 on the Han River. The sound, music and scripts in this video are recordings from the original performance that took place on the cruise. The event had the privilege of engaging Mr. Kang Yong Joo, the youngest long-term political prisoner of conscience in South Korea, who performed his true story by signaling SOS morse code with car headlights. The performances occurred in three locations, inside and outside the cruise ship and the Han River bank and proceeded while real time communication with the ship took place simultaneously. The work questions the relationship of memory faded by speed, resistance from it, and the relationship between human beings and nature inside the city.

Kyong PARK

Urbanist, architect and theorist Kyong Park diverse practice includes research, documentation, and representations focusing on the urban landscapes that delineate the economic, political and cultural borders and territories of the contemporary social geography. Working in visual arts, architecture, theory and criticism, Park incorporates text, photography, video, installation and new media into his work, a practice that is rooted in research, participation and activism in social, cultural and environmental spaces. He founder/director of International Center for Urban Ecology, a nomadic laboratory for future cities, based in Detroit and New York. In his work, Park has focused on the urban crisis of Detroit in recent years also creating several projects about what he calls "shrinking cities," which examines the phenomena of depopulation in developed cities around the world, mapping and critiquing the patterns of exodus, their socio-cultural impetus and impact, and the derelict land left behind. More recently, he has been working on a long-term project titled NEW SILK ROADS--an urban research project taking the form of urban expeditions that explore the rapidly expanding and transforming urban landscapes in Asian cities and its relational conditions. Through a 'nomadic practice,' Park embarks on different journeys along the intricate route between Istanbul and Tokyo, documenting physical evidence of urban transitions using photography, video and in-person interviews and combining them with data and analysis later. Using the historical importance of the Silk Road as a conceptual framework (and as perhaps the first example of globalization), Park investigates colonial and post-colonial conditions, post-communist territories, and new communist/capitalist of contemporary economic and political contexts.

Walid RAAD

(b. 1967 Chabanieh, Lebanon. Lives in New York and Beirut)

Walid Raad's complex practice includes textual analysis, video, performance and photography projects that concentrate on the Lebanese civil wars and documentary film, video, photography theory and practice. His monumental 15-year project The Atlas Group examined the social, political, psychological and aesthetic

conditions of the Lebanese wars through creation of an imaginary foundation and through the rigorous process of collecting, organizing and producing archival documentation. Interested in playing between the lines of historical objectivity and fiction, Raad recently initiated a new research project about the history of art in the Arab world. Inspired by the recent emergence and massive capital dedicated to building a new physical infrastructure for the visual arts in the Middle East and the Gulf region, Raad's project identifies and unpacks the ideological, economic and political dimensions of this phenomenon and the use of cultural tourism as an instrument of economic growth and power. Raad proceeds from the writings of Jalal Toufic and his concept of "the withdrawal of tradition past a surpassing disaster" to also ask whether and how culture and tradition in the Arab world may have been affected, materially and immaterially, by the various wars that have been waged there.

Allan SEKULA

(b.1951, Erie, PA. Lives in Los Angeles)

Photographer and writer Allan Sekula employs exhibitions, books, texts and films to create poignant and complex critiques of contemporary late capitalism. His works make critical contributions on questions of social reality and globalization and focus on what he describes as "the imaginary and material geographies of the advanced capitalist world". His monumental project *Fish Story* documents seven years of photographing harbors and port cities around the world. Starting out in Los Angeles and San Diego, he traveled as far as Korea, Scotland, and Poland, photographing the prosperity, poverty, and political powers that continue to play out in major port cities across the world, demonstrating the history and future of maritime space not only as a visual space but also as a socio-economic one. A new series, titled *Polonia and Other Fables*, critically documents and examines the social impact of global economics within Chicago's rich labor history and its significant Polish immigrant population. Sekula's examination of the theory and practice of photography is as important as his inquiry into labor history and economics. Central to his work is an interest in documentation--as pictorial form, method of recording, narrative device, historical memory, and medium of social engagement. Sekula's work poses the rhetorical questions, "Is it possible

to discuss photography as a medium separate from the thing being photographed?"

Nasrin TABATABAI and Babak AFRASSIABI

Artists Nasrin Tabatabai and Babak Afrassiabi initiated an ongoing project called Pages in 2004 by as an ongoing project, examining the possibilities of interaction and reflection between various local discourses and condition that may generate spaces of critique or instances of critical practices. Pages project is defined through activities, such as the publication of a bilingual Farsi/English magazine, architectural proposals, video documentations and installation works. With a particular focus on the Iranian context, Pages emphasises on those artistic practices that communicate the specific conditions in which they are produced, those socio-political circumstances against which an artistic production is inevitably read as a discourse. Addressing issues with regard to locally specific conditions can bring one closer to the reality of these issues, problematizing their common notions and triggering their re-articulation. Pages tries to constantly point to those intricacies and dissonances within and among local currents that give way to alternative chains of meanings, relations and coincidences. As such, Pages activities are taken as ongoing processes of research, which inevitably tend to undermine predefined and geographically bound notions of subjectivity and locality. Both the projects and the bilingual magazine undergo constant rethinking of their disposition in regard to the social and political contexts to which they refer. Their recent video project examines Los Angeles-based Iranian satellite television stations, entitled *Satellite Geography: as long as it is aiming at the sky*. When completed, this film will address aspects of the tele-visual mediation and production of geographical and communal identity and politics. Tabatabai and Afrassiabi met with representatives of 20 satellite TV stations that broadcast television programming internationally in the Farsi language. The majority of the audience for such programming lives inside Iran. Through their project, Tabatabai and Afrassiabi wish to consider what is retained through such TV programs, which exhibit a twofold geographical, political and cultural identity that is predicated by ambivalence of here/there, now/then, and now and the eventual future, identified and elaborated by both the audiences living in and outside of Iran.

TERCERUNQUINTO

(Mexico City)

Tercerunquinto (meaning in English something like 'a third of a fifth') is the collective of Mexican artists Julio Castro Carreón, Gabriel Cázares Salas and Rolando Flores Tovar. Formed in 1996, the collective is responsible for dozens of actions designed, in their words, 'to question the boundaries between private and public space, examining the organized frontiers around the constitution of such definitions'. In the past Tercerunquinto's projects have taken the form of architectural or infrastructural interventions that aim to create or 'amplify' freedoms still present in an administered and compromised reality. In *Ampliación de un area verde* (Enlargement of a Green Area, 2004), the collective extended the grassy patch in a parking area, thereby disrupting the ordered system of cars. In *Open Access* (2005), installed at The Power Plant in Toronto, where the group negotiated the creation of a second public entrance so that intrepid gallery-goers could circumvent the ticket counter.

Apichatpong WEERASETHAKUL

(b. 1970 Bangkok, Thailand. Lives in Bangkok)

Working outside the studio system for over a decade, filmmaker Apichatpong Weerasethakul has developed an international reputation for his sensual and equally mystifying shorts, features, and installations. Since 1999, he has actively promoted and distributed experimental and independent films through his company Kick the Machine. His recent four channel video installation *Unknown Forces* (2007) reflects upon the confounding task of living and working in contemporary Thailand with an uncanny mix of politics, monarchy and religion. The work is a tribute to his land and the people of Thailand following the political maelstrom of 2006 and the grand comedy of his political reality and the need for drunken happiness. In the artist's words, "Thailand is the most make-believe countries in the world, especially about freedom. Major businesses are owned by a handful of people, like in the old days. People just pretend to enjoy freedom, whereas the debts grow. I would say we haven't changed much from the past when peasants submitted to lords. I am not sure whether I enjoy living in

this environment. But there are lost of energies to keep on curious." In a recent project *Primitive* (200--) comes from a place he visited in the northeast of Thailand near the Laotian border while conducting research on a feature film about Uncle Boonme --a man who can recall his past lives. The sleepy village of Nabua was one of the places occupied by the Thai army in the 1960s to the 80s in order to curb those accused of being communists. Nabua was the scene of fierce oppression, fighting and violence. Many fled to the forest. Those who remained were mainly women and children. This reality echoed an ancient local legend about a widow ghost who abducts any men who enters her empire. Thus, in the legend, this village is devoid of men. Weerasethakul's *Primitive* re-imagines this terrain by creating various fictional scenarios in order to implant a memory into place that is extinct of memories and ideologies.

ZHANG Peili

(b. 1957, Hangzhou, China. Lives in Hangzhou)

Considered the father of video art in China because of his groundbreaking work in the late 1980s and early 1990s, Zhang's works experiment with aesthetics of boredom and themes of social and political control. Zhang Peili's work is always implicitly political, using irony that maintains a consistently mocking tone without descending into satire. Coming out of a generation that witnessed the ramifications of the Cultural Revolution, the 1989 Tiananmen Massacre and now the radical economic developments in China, Zhang's more recent work interrogates viewing conventions, perceptions of time, and notions of progress through the remixing and editing of found footage; it also challenges the boundaries of media art, having focused on complex video installations for the past ten years. *Last Words* is a remake of old Chinese patriotic films. In the 15-minute video, Zhang extracts scenes of communist heroes gasping their last words from films made in the 1950s and 60s as popular entertainment-films deeply rooted in the memories of that generation. Presented as a two channel projection, the first screen shows heroes dying and, on another, rising from the dead. Typical of Zhang's work, *Last Words* interrogates, in an ironic fashion, the patriotic discourses and semiotics, which have been woven into the very fabric of the modern Chinese politics and culture. Zhang employs an inexplicable sense of absurdity and

emptiness, as a long cycle of death, an endless process of dying and undying.

ZHU Jia

(b. 1963, Beijing. Lives in Beijing)

Coming out of a generation that witnessed the ramifications of the Cultural Revolution, the 1989 Tiananmen Massacre and the 1989 China/Avant Garde exhibition at the National Museum of Contemporary Art and its subsequent closing by state authorities, Zhu Jia uses photography and video to navigate the sea change of complex and shifting terrain that characterizes contemporary China. His body of work begins with a position that poignantly challenges social mores, economic development, authoritative politics and cultural values and expands into more universal these of the individual, time, duration and the loss of innocence and idealism. In the multi-channel video installation *We are Perfect* (2008), close-ups of expression-less, but immaculate faces are shown continuously, staring back at the audience from three large screens. The projections directly create an immediate and unsettling impact, and one might ask 'Who is staring at who?' Being confronted by these enlarged facial features, questions regarding the title itself may also arise: Who is perfect? What is perfection? Is it a question of physicality, spirit, or imagination? Perhaps the artist is merely yearning over the 'perfect' heroism of the past. The ambiguous approach to perfectionism is a theme often found in Zhu Jia's previous work.

발제자

김선정 서울을 중심으로 활동하는 독립큐레이터로 1990년대부터 한국의 동시대예술을 세계무대에 알리고 국제적인 전시를 기획하여 동시대 예술의 흐름을 한국에 소개하여 왔다. 1993년부터 2004년까지 아트선재센터의 수석 큐레이터로 활동하며 국내 외 작가들과 실험적인 동시대 예술전시를 구성하여왔다. 2005년에는 베니스비엔날레의 커미셔너로 한국관전시를 기획하였으며 2006년부터 시작된 동시대예술축제 ‘플랫폼 Platform’의 총감독이다. 현재는 한국예술종합학교 미술원 교수이자 서울국제미디어아트비엔날레 2010(미디어_시티 서울 2010) 총감독이다.

윤준성 서강대를 졸업하고 홍익대에서 미술석사를 취득하고 뉴욕대에서 박사학위를 취득했다. 뉴욕대에서 예술과 기술 그룹, 정보와 기술 연구소에서 연구원으로 활동하였으며, 현재 숭실대학교 글로벌 미디어학부 교수로 재직 중이다. 디지털미디어 기반 현대예술매체의 비평/문화이론 적용과 디지털미디어 공학 연구를 토대로 디지털미디어와 현대예술매체의 유기적인 관계를 유도하는 연구를 한다. 저서로는 “현대사진의 꿈 (2003)”이 있다.

김승덕 뉴욕 메리마운틴 맨해튼 대학교에서 미술사를 전공했으며, 뉴욕 종합대학에서 프랑스 문화사 석사, 헨터 대학에서 미술사 석사학위를 받았다. 이후 1998년 파리1대학에서 미술사 전공으로 DEA, 박사학위 과정을 수료했다. 유럽에 거주하며 삼성문화재단 자문 큐레이터를 지냈으며, 파리 퐁피두센터 어소시에이티드 객원 큐레이터를 지냈다. 2000년부터 현재까지 프랑스 아트센터 르 콘소시움에서 국제 전시기획 디렉터로 활동하며, 프랭크 고트로와 함께 발렌시아 비엔날레 커미셔너로 활동하였으며 ‘홀라워 파워’, ‘야요이 쿠사마’, ‘린다 뱅글리스’ 등 다양한 국제 전시 프로젝트에 공동 큐레이터이자 비평가로 활발하게 활동하고 있다.

압 골드문드 (네덜란드) 2001년 제 49회 베니스비엔날레 네덜란드 전시관의 커미셔너와 큐레이터를 역임했으며 2002년부터 2006년까지 로테르담 국제 필름 페스티벌의 파트너로 참여했고 현재는 네덜란드 로테르담에 있는 보이만스 반 뵘닝겐 미술관 수석 큐레이터이다. 최근 기획 전시로는 ‘브라질 현대미술’, ‘야요이 쿠사마’, ‘올라퍼 엘리아슨’, ‘어네스토 네토’, ‘앤리 사라’, ‘쥬 짜옌’, ‘인카 소니바레’, ‘이삭 줄리엔’, ‘슬로우 모션’ 등이 있다.

프랭크 고트로 (프랑스) 유연성 있는 구조의 틀에 박히지 않은 현대미술 아트센터로서 70년 말부터 작가들과 직접 새로운 프로젝트 개발에 주력을 한 실험관/라보라토리 개념의 장으로 알려져 있는 르 콘소시움 (Le Consortium)을 1977년에 설립하였다. 르 콘소시움은 수많은 개인 및 단체전을 진행했으나, 이중 대표적인 것으로는 '7th Lyon Bienial' (리옹, 2003) , 'Pierre Huyghe' (The French Pavillon, Venice Biennale, 베니스, 2001) , 'Le Consortium.coll' (The Centre Pompidou, 파리, 1998)이다. 그는 APAP2007에 김승덕과 함께 공동 큐레이터로 참여했었다.

박일호 서울대 미학과를 졸업하고 동대학원에서 석사와 박사학위를 취득했으며 현재 이화여대 부교수로 재직 중이다. 미술평론가로 활동해왔으며 대전시립미술관장을 지냈으며 2008 서울 국제 미디어아트 비엔날레 총감독을 역임하였다. 현대미술학회 회장, 한국미학회, 서양미술학회, 한국미술평론가협회 회원으로 활동하면서 연구와 저술활동을 계속해왔다. 저서로는 <미술은 언어다>, 문예마당(2002), <감성으로 보고 이성으로 읽는다>, 삶과 꿈 (2004), <예술의 길 문화의 길>, 중앙일보 시사미디어(2005), <예술과 상징 상징형식>, 예전사(2006) 등 이있다.

후미히코 수미토모 (일본) 동경현대미술관의 수석 큐레이터인 그는 최근에 제3회 남경 3년 주기 2008 전시회인 '아름다운 신세계: 일본으로부터의 현대시각문화전' ("798" 다산지 예술지구및 광동미술관 2007)의 큐레이터도 역임했다. 그는 NTT국제통신센터 (ICC)에서 추진된 '예술이 매체를 만나다: 인식의 모험' (2005)와 '가능한 미래들: 일본의 전후 예술 및 기술' (2005)을 기획하였으며 <21세기에서의 예술의 역할> (동경: 미라이샤 2006)를 포함한 몇몇 책들에 기고했으며, 독립 큐레이터들의 모임이며 비영리기구인 동경예술선도모임의 회원이다. 현재는 요코하마 국제예술 미디어 페스티벌의 디렉터이다.

젠 미주이크 (호주) 젠 미주이크는 호주 멜버른의 엑스페리멘타 미디어아트센터의 디렉터이다. 젠 미주이크는 10년이 넘게 호주와 캐나다의 현대미술산업을 다뤘었다. 젠 미주이크는 재정관리, 인적자원, 조직관리, 사업개발과, 전략개발을 다루면서 캐나다 캘거리의 아트갤러리와 멜버른의 호주 현대미술센터에서 일했다. 그녀는 미디어와 현대미술의 장래를 위해 경험하고 활동적으로 일하는 지지자이자 후원자이다. 엑스페리멘타의 디렉터로서 그녀가 중요하게 생각하는 것은 새로운 미디어 작가들의 창작 기회와, 산업 발전의 파트너쉽, 그리고 청중의 마음을 끄는 것이다.

**니콜라우스
셰프하우젠
(독일)**

독일 출생으로 베른 기술대학과 뮌헨 루드비그 막시밀리안 (Ludwig-Maximilians) 대학에서 미술사를 공부하였다. 제 52회, 53회 베니스 비엔날레 독일 전시관의 큐레이터 이었으며 2006년부터 네덜란드 로테르담에 있는 로테르담 현대미술 위트 드 위드 센터의 예술경영 책임자로 재직 중이다. 2003년에는 헤센 문화상을 수여하였고 2005년에는 2년 동안 유럽 필른 쿤스트할레를 설립하도록 임명되었으며 2008년에는 첫 번째 브뤼셀 비엔날레 협력 큐레이터를 역임하였다.

김지훈

영화평론가로 활동했으며 중앙대학교 첨단영상대학원에서 영화이론 석사를 받은 후 뉴욕대학 티쉬스쿨 영화연구 박사과정을 수료했다. 현재 “관계성의 이미지들: 무빙 이미지 예술, 매체 특정성, 미디어 교환”이라는 제목의 박사논문을 쓴 그의 연구관심사는 영화/미디어이론, 확장영화 및 실험영화/비디오, 현대예술과 무빙 이미지, 디지털 미디어아트, 동아시아 영화의 문화정치학 등이다. 2008년 인사미술공간에서 개최된 전시 및 강연행사 ‘시네마틱: 무빙 이미지의 확장’의 객원 큐레이터를 맡은 바 있다.

**클라라 김
(미국)**

캘리포니아 버클리에서 미술사를 공부하고 시카고대학에서 석사학위를 취득하였으며 현재 미국 로스앤젤레스의 레드켓 갤러리의 디렉터 겸 큐레이터를 역임하고 있다. 샌프란시스코 아트 인스티튜트의 전시와 공공프로그램 코디네이터 및 프로젝트 큐레이터를 지내고 샌프란시스코 현대미술관의 어시스턴트 큐레이터로 재직한바 있으며 기획 전시로는 ‘LIVE FOREVER’ (2001), ‘NOISE BUSTED’ (2003), ‘WHITE’ (2004), ‘Damian Ortega’ (2005), ‘Truth’ (2007), ‘9 Scripts from a Nation at War’ (2008), ‘Abraham Cruzvillegas’, ‘Olga Koumoundouros’ (2009) 등이 있다.

질의자

심철웅

서울대학교 미술대학 및 대학원 회화과를 졸업하고 UCLA에서 미술사 석사학위를 취득하였으며

현재는 서울대학교 미술대학 서양학과 매체예술전공 교수이다.

1994년부터 1998년 까지 4번의 개인전 (미국, 서울)과 국제전 및 단체전에 참여했으며 1998년 '사진의 시각 확장전: 현실과 환상' (국립현대미술관) 외 10여회에 참여하였다.

김성원

2000년~2005년까지 아트선재센터에서 'Sylvie Fleury', 'Less Ordinary', 'Christian Jankowski', 'Mix Max', 'Antartica: Gimhongsok & Kimsora' 전시 등을 기획했으며, 2005년에는 프랑크푸르트 쿤스트 페어라인에서 국제그룹전인 삶의 평행선 전시를 공동 기획했다. 2006년부터 아뜰리에 에르메스, 현대미술공간의 아티스틱 디렉터로 전시기획 활동을 하고 있으며, 최근 기획 전시로는 'Daniel Buren', '정서영', 'Martin Boyce', '구동희', 'Gary Webb', '박찬경', '박미나&잭슨홍', 'Jim Lambie' 등의 개인전들이 있다. 2007년 제 2회 안양공공예술프로젝트 예술감독을 역임했으며, 강의 활동과 미술잡지를 통해 비평 활동을 하고 있다.

Lecturers

- Sunjung Kim** Sunjung Kim is a Seoul-based independent curator. She has played a pivotal role in the interchange between Korean contemporary art and the international art field since the 1990s. As chief curator of Artsonje Center (1993-2004), she curated exceptional Korean artists' exhibitions and also created new forms of exhibitions with international artists. In 2003 Kim received the Award for Decoration of the Literacy Service Chevalier from the French Embassy. She was the commissioner of the Korean Pavilion at Venice Biennale 2005. From 2006 she initiated an annual contemporary art festival 'Platform in Kimusa' and 'Your Bright Future: 12 Contemporary Artists From Korea' in lacma, la . Kim was appointed as the Artistic Director of the 6th Seoul International Media Art Biennale which will open in 2010.
- Joonsung Yoon** Joonsung Yoon graduated from Seogang University with B.A, Hongik University with M.A. and Ph.D. in New York. Now he is professor of Soongsil University, College of IT, Global School of Media. He studied life science, chemistry and fine arts before starting to work with digital media in 1996. His research field is theory and practice of media art applying critical theory and cultural theory to leading edged digital media technologies, and inducing organic relationships between information science and digital media based contemporary arts.
- Seungduk Kim** Seungduk Kim has been active as a writer and curator for many years. She had been working for the Samsung Foundation of Art and Culture as Consultative Curator based in Europe (Venice/Paris). Also invited as Associated Curator in Collection Dept. at the National Museum of Modern Art, George Pompidou Center. Since 2000, she has been collaborating with Le Consortium as Associated Curator/International Project Director and co-curated with Franck Gautherot for various international projects. Her recent projects are; 'Lynda Benglis Traveling solo show' , 'Flower Power', and 'Yayoi Kusaa' , traveling exhibition.
- Jaap Guldemon** Jaap Guldemon is Senior curator, Museum Boijmans van Beuningen, Rotterdam. In 2001 commissioner and curator of the Dutch Pavilion for the 49th Venice Biennale- Collaborator for the International Film Festival Rotterdam(2002 - 2006). Some recent exhibitions: 'Brazil Contemporary Art', 'Yayoi Kusama' , 'Olafur Eliasson' , 'Ernesto Neto' , 'Anri Sala' , 'Xu Zhen' , 'Yinka Shonibare' , 'Isaac Julien' , 'Slow Motion'.

Franck Gautherot Franck Gautherot, Le Consortium was founded by Xavier Douroux and Franck Gautherot 1977 Dijon, France and Eric Troncy joined as co-director in 1995. Le Consortium has been recognized as a non-conventional art center for contemporary art with a flexible structure; Art center for the exhibition and production, publishing house with les Presses du Réel and the film company, Anna Sanders Film where Franck Gautherot is co-founder with Xavier Douroux, Charles de Meaux, Pierre Huyghe, Philippe Parreno. Among hundreds of solo and group exhibitions, le Consortium realized '7th Lyon Bienial', (Lyon, 2003), 'Pierre Huyghe'(The french pavillon, Venice Bienial, Venice, 2001), 'Le Consortium.coll' (the Centre Pompidou, Paris, 1998) Franck Gautherot and Seung Duk Kim participate in APAP 2007 as a co-curator.

Ilho Park Ilho Park graduated in Aesthetics, Seoul National University and was granted the Master's degree and the doctorate of the same university. He is currently associate Professor in Ehwa Womans University, has taken active part as an art critic and acted as a curator of Daejeon Museum of Art and director of the 5th Seoul International Media Art Biennale. He has researched and Written serving as the chairman of Western Art of History and Korean Society of Art Critics. His book is as follow: "Art is Language Dream:2004)", "The Way of Art, The Way of Culture(Sisamedia, Jungang Daily:2005)" and "Art, Symbol and Symbol Form(Yejunsa:2006).

Fumihiko Sumitomo As a senior curator at Museum of Contemporary Art, Tokyo(MOT), he has most recently "Beautiful New World: Contemporary Visual Culture from Japan" ("798" Dashanzi Art District and Guangdong Museum of Art, 2007). He has curated the exhibitions "Art Meets Media: Adventure in Perception" (2005) and "Possible Futures: Japanese Postwar Art and Technology" (2005) at NTT InterCommunication Center (ICC) . He has contributed to several books, including "The Role of Art in the 21st Century" (Tokyo: Mirai-sha 2006), and is a member of Arts Initiative Tokyo (AIT), a nonprofit, independent collective of curators. Now, he is director of International Festival for Arts and Media Yokohama.

Jen Mizuik Jen Mizuik is the Director of Experienta Media Arts, Melbourne Australia. Jen Mizuik has been involved in the contemporary arts industry in Australia and Canada for over 10 years. She has worked for the Australian Centre for Contemporary Art (ACCA) in Melbourne, Australia and prior to

this worked at the Art Gallery of Calgary in Canada. She has been involved in roles of financial management, human resources, organizational planning, business development and strategic development. She is an advocate and supporter of media and contemporary arts practice and is actively engaged in the conversation around the future of this industry. As the Director of Experimenta, her focus is on creating opportunities for new media artists, developing industry partnerships and engaging a wide demographic of audiences.

Nicolaus Schafhausen

Nicolaus Schafhausen, born in 1965 in Düsseldorf, lives in Brussels. Before starting his career as curator in 1990, he worked as an artist. He studied art history at the Berlin Technical University and at Munich's Ludwig-Maximilians-University. Since 2006, Nicolaus Schafhausen has been artistic and managing director of Witte de With Center for Contemporary Art in Rotterdam, Netherlands. He was appointed curator of the German Pavilion at both the 52nd and 53rd Venice Biennale in 2007 and 2009. In 2003, Schafhausen was awarded the Hesse State Prize for Culture. In 2005, he was appointed founding director of the European Kunsthalle in Cologne for a period of two years. In 2008 Schafhausen was co-curator at the first Brussels Biennale.

Jihoon Kim

Jihoon Kim is a film critic. He graduated from Joongang University Digital/Scientific Imaging graduate school with B.A, and Cinema Studies, Tisch School of the Arts, New York with M.A. Now he is writing on the Relational Images: The Art of the Moving Image, Medium Specificity, and Media Exchange. His concerns on studies include Movie/Media Studies, Expansion Movie/Experiment movie, Contemporary Art life/Moving image, Digital Media Art, East Asia Movie and Culture Politics. He has taken charge of a guest curator of 'Cinematic: Expansion of Moving Image' held in Insaartspace 2008.

Clara M. Kim

CLARA M. KIM graduated from University of California, Berkeley with B.A. in Art History, and was granted the Master's degree University of Chicago with thesis "Global Strategies, Hybrid Identities: The Work of Rirkrit Tiravanija, Huang Yong Ping, and Shahzia Sikander". She has worked as the Exhibitions & Public Programs Coordinator/Project Curator of San Francisco Art Institute and Curatorial Associate of the San Francisco Museum of Modern Art. She has planned a exhibitions 'LIVE FOREVER'(2001), 'NOISEBUSTED'(2003), 'WHITE'(2004),

'Damian Ortega'(2005), 'Truth'(2007), '9 Scripts from a Nation at War'(2008), 'Abraham Cruzvillegas', 'Olga Koumoundouros'(2009) and etc.

Panelists

Cheol-Woong Sim

Cheol Woong Sim graduated from College of Arts Seoul National University with B.A. in Paintings and graduated from University of California, Los Angeles(UCLA) with M.A. in Art History and M.F.A. in Visual Communication. Now he is a Professor of Painting(Media Arts) College of Fine Arts, Seoul National University. From 1994-1998, He participated four solo exhibitions and group exhibitions and 'Extension of photography: Reality and Virtuality'(1998).

Sungwon Kim

At Artsonje Center as a curator from 2000-2005, from 2006-2007 was an artistic director of the second edition of Anyang Public Art Project(APAP), and she is currently artistic director at Atelier Hermes, Space for Contemporary Art. Since 2000, Kim has been curating numerous exhibitions, including 'Sylvie Fleury', 'Less Ordinary', 'Christian Jankowski', 'Mix Max'(co-curated), 'Antartica: Gimhongsok&Kimsora', 'Parallel Life'(co-curated), 'Daniel Buren', 'Chung Seo Young', 'Martin Boyce'(2007), 'Koo Dong Hee', 'Gary Webb', 'Park Chan Kyung', 'Meena&Jackson', 'Jim Lambie'. Kim has contributed writings and reviews to various Korean art magazines, and she has been invited to various art institutions as a lecturer and teaches at art universities in Seoul.

