

media_city seoul 2004



제3회 서울국제미디어아트비엔날레 국제워크숍: 다음 세대의 예술

The 3rd. Seoul International Media Art Biennale International Workshop :
Art of the Next Generation

media_city seoul 2004



제3회 서울국제미디어아트비엔날레 국제워크숍: 다음 세대의 예술

The 3rd. Seoul International Media Art Biennale International Workshop :
Art of the Next Generation



서울시립미술관
SEOUL MUSEUM OF ART



인사말

이번에 저희 서울시립미술관은 제3회 서울국제미디어아트비엔날레, "media_city seoul 2004" 준비의 일환으로, "다음 세대의 예술"이라는 주제를 심도 있게 논의할 국제워크숍을 개최하게 되었습니다. 변화하는 미디어 환경에서 자생적으로 성장해온 미디어아트의 현 시점을 짚어보고, 앞으로의 예술이 어떤 모습으로 등장하게 되는지를 조망해보는 이번 국제워크숍은 "media_city seoul 2004"를 더욱 뜻깊은 전시로 만들어줄 것입니다.

부디 참석하셔서 자리를 빛내주시고, 고견을 들려주시기를 기대합니다. 감사합니다.

하 종 현, 서울시립미술관장

Greetings

In conjunction with "media_city seoul 2004", Seoul Museum of Art is organizing an international workshop entitled "The Art of the Next Generation". This workshop will be an opportunity to examine the current address of media art, and explore the prospect of the future of art. This international workshop will enrich media_city seoul 2004.

We cordially invite you to the workshop and to share your opinion with us. Thank you.

Jong-Hyun Ha, Director, Seoul Museum of Art

프로그램

일정 : 2004년 1월 30일 (금) 13:00 ~ 18:00

장소 : 서울역사박물관 대강당

사회 : 이원일 (서울시립미술관 화예연구부장)

13:00	개회
13:00 - 13:10	인사말 허종현 (서울시립미술관장)
제 1 부 기조발표	
13:15 - 13:45	김인환 (국민대학교 테크노디자인 전문대학원 교수)
제 2 부 국제워크샵	
13:50 - 14:20	요한 파인애플 (큐레이터, World Wide Video Festival)
14:20 - 14:30	질의 : 정용도 (백남준미술관 화예연구실장)
14:35 - 15:05	히로시 요시오카 (교토 비엔날레 총감독, IAMAS 교수)
15:05 - 15:15	질의 : 김진업 (홍익대학교 미학과 교수)
15:20 - 15:30	휴식시간
15:30 - 16:00	국내작가 작품 발표 작가 : 최우람, 박준범, 양민하, 이종석
16:00 - 16:30	한스 D. 크리스트 (hardware medien_kunst_verein 큐레이터)
16:30 - 16:40	질의: 심혜련 (건국대학교 인문과학연구소 전임연구원)
16:45 - 17:15	노소영 (아트센터 나비 관장)
17:15 - 17:25	질의 : 유민호 (성신여대 미디어정보학부 교수)
17:30 - 18:00	객석질의
18:00	폐회

Program

Date : Jan. 30. 2004 (Fri.) 13:00 ~ 18:00

Venue : Auditorium, Seoul Museum of History 1F

Modulator : Wonil Rhee (Chief Curator, Seoul Museum of Art)

13:00	Opening
13:00 - 13:10	Jong-Hyun Ha (Diretor, Seoul Museum of Art)
Section 1. Special Lecture	
13:15 - 13:45	In-Whan Kim (Professor, Kookmin University)
Section 2. International Workshop	
13:50 - 14:20	Johan Pijnappel (Curator, World Wide Video Festival)
14:20 - 14:30	Panelist : Yongdo Jeong (Chief Curator, Nam June Paik Museum)
14:35 - 15:05	Hiroshi Yoshioka (Professor, IAMAS / Director, Kyoto Biennale 2003)
15:05 - 15:15	Panelist : Jin-Yup Kim (Professor, Hongik University)
15:20 - 15:30	Coffee Break
15:30 - 16:00	Korean art work screening Artists : U-ram Choi, Jun-Bum Park, Min-Ha Yang, Jong-Suk Lee
16:00 - 16:30	Hans D. Christ (Curator, hartware_mediem_verein)
16:30 - 16:40	Panelist: Hyea-Ryun Shim (Researcher, Research Institute of the Humanities, Konkuk University)
16:45 - 17:15	Soh-Yeong Roh (Director, Art Center Nabi)
17:15 - 17:25	Panelist : Min-Ho Yoo (Professor, Sungshin Women's University)
17:30 - 18:00	Floor question
18:00	Closing

목차

1. 인사말	하종현
2. 프로그램	
3. 발표자료	동양적 예술사유와 심미적 미디어의 가능성 _ 김인환 뉴 미디어 아트와 현 방향과 차세대 미디어 아트 _ 요한 파인애플 미디어 아트의 사회적 맥락 - IAMAS, <i>Diatry</i> , 및 Kyoto Biennale 2004 _ 히로시 요시오카 쉽 없이 변화하는 미디어 아트 전시의 이해 _ 한스 D. 크리스트 한국 미디어아트의 현황 - 아트센터나비 _ 노소영
4. 참가자 소개	발표자 질의자 작가

Index

1. Greetings	Jong-Hyun Ha
2. Program	
3. Writing	Oriental Artistic Thought and the Possibility of Aesthetic Media _ In Hwan Kim The Direction of New Media Art Now and in the Next Generation _ Johan Pijnappel Media Art and its Social Context - IAMAS, Distrct. and Kyoto Biennale 2004 _ Hiroshi Yoshioka Exhibiting Variable Media Art _ Hans D. Christ The Present Condition of Korean Media Art - Art Center Nabi _ Soh-Yeong Rho
4. Participants Information	Speakers Panelists Artists

발표자료 Articles & Visual Materials

동양적 예술사유와 심미적 미디어의 가능성

김인환

- 키워드 : 나비의 꿈, 물화(物化), 나비효과(butterfly effect), 심미적 미디어의 힘, 역(易), 항상적(恒常的) 가치와 즉시적(即時的) 가치, 소통(疏通), 천인합일(天人合一), 음효(陰爻)와 양효(陽爻), 0과 1, 음양(陰陽), 메타패턴(Meta_pattern), 무작위의 사유, 매트릭스(matrix), 전자 이브, 가상(假象, Schein), 버추얼(virtual) 리얼리티, 풍골(風骨)의 예술성, 예술성의 기(氣)

1. '나비의 꿈'과 이른바 '나비효과(butterfly effect)'

카오스 이론의 철학적 함의가 담긴 '나비효과'¹⁾란, 자연계에서 아주 작은 원인이 결국은 커다란 결과로 발전해 갈 수 있음을 비유적으로 나타내는 말인데, 이 어구는 오늘 우리의 워크샵에도 적용될 수 있다고 봅니다. 오늘 우리가 모색하는 미디어 아트 일반에 대한 워크샵도 다가올 본 전시에 민감한 작은 나비의 감성적 날개 짓이 되길 바랍니다. 저는 오늘 동양의 예술정신에 상당하는 몇 가지 주제어를 가지고 '심미적(審美的) 미디어의 가능성'에 대해 저의 생각을 말씀드려 보겠습니다.

우리가 익히 알고 있는 장자(莊子)의 '나비의 꿈' 곧 '호접지몽(胡蝶之夢)'은 우주만물이 화(化)하여 하나됨을 의미하는 '물화(物化)'이며, 이것과 저것이 조화된 곧 주체와 객체의 완전한 합일(合一)의 상태를 말합니다. 이러한 합일의 상태는 인간이 향수(享受)할 수 있는 최고의 미적 만족감을 맛보게 할뿐만 아니라, 새로움(novelty)을 창조해 낼 수 있는 모태(母胎)로서의 매트릭스(matrix)와 상통합니다. 이는 인간과 자연환경 일반간의 경계가 소멸함으로써만이 가능하며, 이러한 동양적 물화정신은 심미적 미디어가 작용하는 예술의 본질적 기능을 가능하게 하는 근거라 봅니다.

미디어는 매개물로서, 인간 정신의 구체적 표현형태입니다.

인간은 그 매개물을 통해서 '소통(communication)'을 합니다. 문자 미디어, 활자 미디어, 영상 미디어 등등을 통해서 인간은 무엇을 소통하고 싶어할까요? 거기에 어떤 메시지를 담고 싶어할까요? 저는 그것이 어떤 미디어이든지 간에, 인간의 행복과 '불행'을 '나누고, 어루만지고, 치유하는'²⁾ 그런 소통하는 미디어의 자격을 획득할 때, 이는 아름다움을 창출해 낼 수 있는 '심미적 미디어의 힘'을 가지며, 바로 이러한 점이 '미디어 아트'가 창조적 생명력을 얻게 될 하나의 단서라고 봅니다.

1) 기존의 물리학으로는 설명할 수 없는 이른바 '초기 조건에의 민감한 의존성', 곧 작은 변화가 결과적으로 엄청난 변화를 초래할 수 있는 경우를 표현하고자 기상학자 에드워드 로렌츠(E. Lorentz)가 농담삼아 던진 말, "서울(북경)에 있는 나비의 날개 짓이 다음달 뉴욕에서 폭풍을 발생시킬 수도 있다." 이른바 '나비효과'라 불리는 이 가상(假想)의 현상을 우리는 카오스 이론의 철학적 함의가 담긴 말로 해석할 수 있다.

2) 김지하님 말씀을 차용한 것임.

2. 해와 달, 미디어의 항상적(恒常的) 가치와 즉시적(即時的) 가치

동양인들의 세계관을 대변하는 것은 '역(易)'이며, 이 역자(易字)의 모양은 해와 달을 모아놓은 글자입니다. 해는 변하지 않는 가치, 곧 항상성(恒常性, the ultimate)을 상징합니다. 달은 변하는 가치, 곧 즉시성(即時性, the immediate)을 상징합니다. 이처럼 우주의 시시(時時)로 변하는 것에 대한 인식으로서 달[月]과 변하지 않는 것에 대한 인식으로서 해[日]에 대한 역동적인 생각을 모아놓은 것이 바로 '역(易)'입니다.

이와 같은 우주관은 동양인의 예술사유에 '천인합일(天人合一)' 사상으로 드러나게 됩니다.

이러한 천인합일도 하나의 '소통'을 전제합니다. 자연과 인간의 소통, 곧 우주의 근저에 깔려있는 어떤 법칙성을 인간은 어떤 미디어를 사용함으로써 소통시킵니다. 동양인들에게는 우주(宇宙)의 표현이 곧 예술입니다. 옛 산수화가는 붓 한 자루와 동양화의 한 획(劃)만으로도 우주의 본체를 그려내기도 합니다. 또 현대의 어떤 동양화가 이러한 본질적인 이미지를 높은 감성의 존재태로 해석하여 영상매체로 보여주기도 합니다.

사람의 마음의 상태는 금심(琴心)하고 교심(巧心)하다 합니다. 곧 얼마나 아름답고 교묘한 것일까요? 동양인들은 그것을 어떤 미디어에 어떻게 담아냈을까요? 저는 이러한 인간의 마음을 정합(整合)하게 담아낸 예술적 매체는 매체 자체가 메시지로서의 힘을 갖는다고 봅니다.

우(宇)는 공간이요, 주(宙)는 시간이며, 우(宇)와 주(宙)는 분리될 수 없습니다. 칸트(I. Kant)의 선형적 감성론(transcendental aesthetic)의 입장에서 볼 때, 예술가의 시간과 공간에 대한 인식은 창조적 직관형식입니다. 미디어 아트란 복합매체의 성격을 가지며, 미디어 아트 세계는 컴퓨터에 의해서 조정되는 알고리즘(algorithm)적인 감성공간입니다. 곧 시공(時空)이라 불리는 4차원의 연속체를 구성하게 되는 것입니다. 여기에서는 시간의 공간화, 혹은 공간적 차이와 시간의 연기(延期, postponement)의 얽힘에 대한 우주관을 표현합니다. 미디어 아트 세계는 컴퓨터 메타포가 유희하는 '비선형적(nonlinear)인 선형적 감성 공간'입니다.

3. 음호와 양호의 교직(交織), 0과 1의 디지털 매트릭스

우리는 지금 디지털화된 세계공동체 속에서 살고 있습니다.

컴퓨터 세계는 0과 1이라는 '비트(bit)'로 우주의 삼라만상을 표현하는 수학적 행렬(行列)로서의 매트릭스입니다. 미디어 아트의 세계는 이러한 매트릭스의 세계이며, 이러한 세계는 현실과 가상(假想) 사이를 진폭하는 일종의 매개자로서의 메타패턴(Meta_pattern)³⁾의 자격을 갖는다고 저는 생각합니다.

3) 메타패턴(Meta_pattern): 1. 연결시키는 패턴, 패턴들의 패턴. '메타패턴(metapattern)'이란 말은 베이트슨이 《정신과 자

또한 이 세계에서는 무작위성과 우연성의 속성을 가지는 랜덤(random)적 사유가 가능합니다.

디지털미디어는 우리의 랜덤한 사유를 담아서 좀더 창조적인 그 무엇을 도출해낼 수 있는 매체입니다. 어떤 의미에서 보면, 오늘날의 우리의 삶 자체가 랜덤⁴⁾ 그 자체이고, 디지털 콘텐츠 또한 랜덤적 상황을 제공합니다. 랜덤적 사유⁵⁾는 환영과 현실, 우연과 필연 사이를 잇는 디지털 매트릭스 같은 존재이며, 바로 이러한 위상(topology)에서 미디어 아트가 잉태되는 것은 아닐까요?

0과 1의 원리에 의한 컴퓨터 매체. 그리고 전 세계를 그물망처럼 엮는 컴퓨터의 꽃, 인터넷은 신비스럽고 아름다운 기하학적 도형인 오각형을 의미하는 펜타곤(pentagon), 곧 '더 펜타곤(the Pentagon; 미국방성)'의 필요에 의해서 만들어진 매체입니다. 0과 1의 원리는 아니지만, 무한한 것의 창조자로서의 '둘로 된 쌍'에 대한 범주적 사유는 고대 희랍의 철학자 피타고라스(Pythagoras)에서부터입니다.

그런데 놀랍게도 이와 유사한 사유가 동양에서도 보입니다. 곧 팔괘(八卦)입니다. 괘의 기본 원리는 음효(--)와 양효(-)입니다. 이 음효와 양효의 교직(交織)에 의해서 짜여진 팔괘로써 동양인들은 우주의 삼라만상(森羅萬象)을 표현해 냅니다. 뜨개질할 때 하나의 코와도 같은 이 시원(arche)은 모든 우주의 이치를 잉태합니다.

음과 양은 상반상성(相反相成)의 속성으로서 대대(對待)의 논리구조를 가집니다. 대대(對待)란 한편으로는 대치되어 있으면서도 그 극(極)에 다다르면 서로가 서로를 기다림으로써 궁극에는 '새로운 하나'가 된다는 의미입니다. 이러한 속성을 가진 음양이 만나서 조화를 이루면 우주의 만물을 낳고 기릅니다.

우리는 이러한 우주의 보편적 원리로서 '창조의 힘을 가진 둘로 된 쌍 개념'을 얼마든지 발견해 낼 수 있습니다. 수직과 수평, 본질과 현상, 우연과 필연, 광기와 이성, 의미와 탈의미, 보편과 특수, 침묵과 빛, 가상(假想)과 현실, 아날로그와 디지털, 등등. 이 양자의 틈(unmapping)은 많은 해석의 여지가 있습니다.

이 양자의 구조의 층을 인간의 감각의 황금률인 공감각(共感覺, synesthesia; 썬 이스티지어)으로 읽어내고, 그것의 심오한 차이나 의미를 발견해서, 그 둘을 '완전한 하나(integritas, integrity)'가 되게 함으로써 인간은 어떤 창조적인 개체를 만들어 낼 수 있습니다.

저는 예술제작(poiesis)도 이와 같은 이치와 닮아있다고 봅니다. 이런 맥락에서 볼 때, 동양의 음양사상도 무한한 창조를 가능케 하는 '모테로서 매트릭스'로 보는 일도 가능하지 않을까요?

연) 서문에서 처음 사용하고 있다. 그레고리 베이트슨(Gregory Bateson)은 인류학자이자 생물학자로 인류학뿐만 아니라 정신의학과 사이버네틱스의 발전에 근원적인 영향을 미쳤다.

4) 랜덤(random): 1. specifically, involving a random variable; a stochastic process(보다 엄밀히 말하면, 임의의 변수를 포함하는, 무작위의) 2. involving chance or probability, probabilistic(우연이나 개연성을 포함하는, 개연론의)

5) 이 장의 '랜덤적 사유' 일반에 관한 자료는 국민대학교 테크노디자인 디지털 콘텐츠 전공 박사과정에 재학중인 김영도님이 김민환에게 과제로 제시한 자료에 힘입어서 필자가 논의한 것임.

4. 진리의 칼날과 동양미학의 효용가치

토마스 먼로(T. Munro)라는 미국의 경험과학적 입장에 선 미학자가 있는데, 그는 1965년에 《동양미학》⁶⁾을 저술했습니다.

저작 자체가 동양미학에 관한 식견으로 쓴 것이 아니라, 서양 미학의 한계를 극복하는 방법적 제안으로 쓰여졌으며, 이 책은 인도, 중국, 일본의 미학 일반에 대한 기초개념과 그 논의들을 소개함으로써, 참고문헌 해제 그 자체의 역할을 합니다. 그런데 그 책은 선행 연구 자료, 곧 J.A.A.C. 곧 《미국미학회지(The Journal of Aesthetics and Art Criticism)》(24호, 1965년 가을호, 동양미학 특별호)에 근거한 것입니다. 먼로가 이 책을 엮은 이유는 동양적인 사유방식, 곧 직관적이고 함축적인 함의로 서양의 이성적 사유방식의 한계점을 포괄적으로 해결할 수 있다는 동양미학의 효용가치 때문이라고 합니다.

그렇다면 우리는 이 ‘직관적이고 함축적인 함의’를 어떻게 설명할 수 있을까요?

동양적 진리를 칼날에 비유해 보면, 순간을 가르는 진리의 칼날의 힘은 일회성이지만, 그 순간의 일회성은 이미 총체성으로서의 전체를 포괄한 상태입니다. 곧 하나는 여럿이요, 여럿이 곧 하나(一即多, 多即一)라는 화엄(華嚴)의 진리와 상통합니다. 이는 아주 민감한 예술적 감성을 가진 예술가가 스치는 ‘느낌(sense)’만으로 자기 자신이 구상하는 예술작품의 내적 형태(intelligible form)를 간파하는 일과도 상통하다고 봅니다.

순간을 가르는 진리의 에너지는 엄청난 것입니다. 이 인온(綢繆)된 에너지로서 기(氣)는 예술가들의 내공(內功)과도 같습니다. 이는 기예(技藝)의 차원을 떠나서 도(道)의 단계에까지 이르러야 가능한 일입니다.

오늘날 새로운 미디어의 양태(樣態)를 보여주는 미디어 아트 영역에서도 미디어가 곧 메시지인 듯 하지만, 그 배후에는 어디까지나 인간의 창조적 에너지가 그 수단(means)을 통해서 소통하는 것입니다. 인간의 연장(extension)인 기계의 한계를 극복하는 하나의 탈출구를 위해서는 다시 인간의 가능성을 되짚어보는 성찰이 요구됩니다. <매트릭스 2>이라는 영화에서 신(神)을 능가하는 힘을 지닌 ‘전자.이브’의 눈물은, 인간의 따뜻한 피가 흐르는 생명체로서 ‘감동의 눈물’을 의미합니다. 미래에 어떤 양태의 테크놀로지라는 미디어가 등장하더라도, 우리는 “디지털을 넘어서 다시 인간으로라는”라는 구호를 상기해야 할 것입니다.

6) Thomas Munro, *Oriental Aesthetics*, The Press of Western Reserve University, Cleveland, Ohio, 1965. ; *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*: Volume XXIV, Number 1, Fall 1965.

5. 디지털 이미지의 풍(風)과 골(骨), 미디어 미학의 가능성

5-1. 이 시대에, 우리는 이미지의 범람 속에서 저급한 이미지의 공격을 받고 있습니다.

때로는 이미지 한 컷도 없는 소설을 읽으면서 어떤 광경을 머리 속으로 상상하면서 시각적 재현 이미지를 숨죽여 상기해 봅니다. 동양에서는 "시중유화(詩中有畫), 화중유시(畫中有詩)"라 하여, 한 편의 시를 읽으면서 시 속에서 드러나는 한 폭의 그림을 떠올리기도 하고, 때로는 한 폭의 그림을 보면서 그 속에 담긴 시정(詩情)을 고요(tranquility) 속에서 회상하면서, 그 그림의 풍격(風格)을 맛보기도 하였습니다. 이미 예술의 상호매체성(interactive)을 통해서 예술의 본질적 기능을 모색했다고나 할까요?

이 때 이미지의 힘은 인간의 정서를 따뜻하게 녹여주고 행복하게 합니다. 그리고 저는 바로 이런 점이 예술의 본질적 기능으로서 '소통'이라고 생각합니다. 소통은 살아있는 것입니다. 시와 그림과 인간이 서로 안에서 밖을 내다보면서 우주의 생명적 에너지와 서로 소통하는 것입니다.

5-2. 고전적인 예술세계도 '가상(假象, Schein)'입니다.

이 때 가상은 아름다움의 본체인 진리(Wahrheit)가 직관형식인 감성, 곧 시간과 공간으로 드러나는 방식을 말합니다. 그럼에도 시간과 공간이라는 현상의 필연성으로서 영원성을 드러내줍니다. 이는 예술작품의 불멸의 특성(eternal quality)의 근거입니다. 저는 미디어 아트의 본질도 이러한 점에서 유추의 방식을 통해서 찾아내야 한다고 생각합니다. 왜냐하면 유추(類推, analogy)는 기본적으로 원래의 그것을 의미하기 때문입니다.

디지털 이미지도 '가상(假想)'입니다. 이 경우는, '버추얼(virtual) 리얼리티'를 의미합니다. 곧 디지털 이미지는 더 이상 존재론적으로 선행하는 대상을 재현하는 것이 아니라, 스스로 존재하며, 어떤 때는 현실이 이미지를 모방하기도 하면서, 이미지는 순환합니다. 그럼에도 인간은 이러한 이미지에 유형 무형의 정보를 담아서 소통시킵니다. 제가 여기서 짚고 넘어가야 할 문제가 정보의 품질(quality) 문제입니다. 이 품질의 문제를 얼마나 심미적(審美的)으로 해석해서 보여주는가에 미디어 아트의 생명력이 달려 있다고 봅니다.

단지, 전자적인 테크네(techne)의 노련함이나 이미지의 합성 정도의 품질이 아니라, 디지털 그늘의 하나의 측면인 복제의 복제 수준이 아닌, 인간미가 있는 '인간의 테크노적 감성 이미지'를 보여주어야 한다고 봅니다.

여기서 제가 본 비트맵을 이용한 동양적인 이미지, 곧 먹 번짐의 '미세한 심미적 가치'와 문화적 특성으로서의 '아우라적 미세한 가치'를 구체적으로 보여주는 사례들을 잠깐 제시하고자 합니다.

5-3. 사이버 세계도 여러 존재들이 연관되어 있습니다.

디지털의 하나의 코인 비트(bit)도 역시 우주, 인간, 자연, 사물을 연결하는 그물망인 것입니다. 그리고 디지털 이미지도 바로 이런 맥락에서 자라나야 합니다. 이러한 디지털 이미지는 힘이 있습니다. 그리고 '바람처럼 작용'을 하며 소통을 합니다. 바람은 모든 생명체를 기릅니다.

동양예술론에는 '풍골의 예술성'의 작용이라는 말이 있습니다. 풍(風)과 골(骨)은 '기(氣)의 다른 의태(意態)'를 가리키는데, 골은 예술작품의 본체나 사의(事義)를 의미하고, 풍은 문자 그대로 바람처럼 움직여서 어떤 감동을 주는 작용을 말합니다. 저는 이러한 '풍골(風骨)'을 가리켜서 '예술성의 기(氣)'라 부릅니다. '예술성의 기'는 예술작품에 생명력을 줍니다.

그리고 작가와 작품, 예술가와 감상자, 우주와 인간, 삶과 예술을 매개시켜서 새로운 하나(一, Unity)를 탄생시킵니다. '이_하나.된_상태'란, 진정한 의미의 소통이며, 이는 저의 글 첫머리에서 말씀드렸던 바대로, 최고의 심미경(審美境)으로서 '물화(物化)'의 상태입니다.

이러한 물화의 경지에서 '나비의 꿈'은 이루어지며, 여기서 생명력을 획득한 나비의 날개 짓은 대서양을 건너서 뉴욕까지 갈 수 있는 근거가 됩니다.

7) 김인환, 《'예술성의 기(氣)'의 관점에서 본 동양 예술 이론》(서울: 안그래픽스, 2003년), 서문, 1쪽. 우리는 동양철학의 범주에서 인간관과 자연관을 포괄하는 많은 '氣의 용례'를 볼 수 있다. 그런데, 필자는 예술의 영역에 전용(專用)되는 '氣'를 '예술성의 氣'라 명명하고자 하며, 이 용어를 "Qi as a special artistic quality" 라고 영역(英譯)을 시도해 보았다.

Oriental Artistic Thought and the Possibility of Aesthetic Media

In Hwan Kim

Key words : dream of the butterfly; Wu Hua(物化) meaning the transformation of things; butterfly effect; 'power of the aesthetic media'; Yi(易) meaning "change"; ultimate and immediate value; communication; unity of human and heaven(天人合一); Yin Yao(陰爻) and Yang Yao(陽爻) meaning the negative and positive phase of the eight trigrams of Gua: 0 and 1; Yin Yang(陰陽) meaning the positive and negative; meta pattern; random thought; matrix; "electronic.Eve"; Schein; 'virtual reality'; 'the aesthetic of Feng Gu(風骨) as another function of Qi(氣); 'Qi(氣) as a special artistic quality'..

1. 'The Dream of the Butterfly' and the so-called 'Butterfly Effect'

The 'butterfly effect'¹⁾, a figurative term laden with philosophical implications of the chaos theory that in the natural world small incidents can set in motion a chain of events with profound consequences, seems to be applicable to this workshop today.

"A butterfly flapping its wing in Seoul can create a hurricane in New York art circles next day."

I hope that this workshop on media art in general will be an aesthetic flapping of a small butterfly sensitive to the main exhibition of Media City Seoul 2004 to come.

I would like speak today about the 'possibility of the aesthetic media' with some key words in the Oriental artistic thought.

Chuang Tzu's famous dream of the butterfly implies Wu Hua(物化), that is, the notion that every creation in the universe is ultimately transformed into a unity, the complete unification of the subject and the object and the harmonization of this and that. This unified state not only enables us to taste the supreme sense of aesthetic satisfaction possible to human but also is related with the matrix in which the novelty can be created. It can be attained only after the boundary between human and nature in general is removed. For me, this Oriental spirit of Wu Hua is the prima causa for the essential functions of the art in the aesthetic media.

1) The witty expression of the American meteorologist Edward Lorenz. He used this expression to refer to the so-called 'sensitive dependence on initial condition' seen as inexplicable within the existing framework of physics, or, the case that tiny variations can trigger enormous transformations in the final results: "Does the flap of a butterfly's wings in Seoul(Peking) set off a Tornado in New York next month?" This imaginary phenomenon called the 'butterfly effect' can be interpreted as having philosophical implications of the chaos theory.

Media as the mediation is a concrete form of human mind.

Human beings communicate through their media. Through the media such as letters, prints, images and so on, what do they want to communicate at all? What message do they want to deliver through them? I think that if a medium, whatever it may be, can have the 'power of the aesthetic media' to create the beautiful, it should be qualified as communicating media to "share, appease, heal, the unhappiness"²⁾ as well as happiness of human—and this is the first clue to endow creative vitality with 'Media art'.

2. The Sun and the Moon, the Ultimate and Immediate Value of Media

What represents the Oriental view of the world is the concept of Yi(易) meaning "change". The shape of this Chinese character is formed by combining those of the sun and the moon. The sun symbolizes the invariable value, or the ultimate and the moon implies the variable truth, or the immediate. Thus, Yue[月, the moon] as the understanding of the ever-changing and Ri[日, the sun] as that of the constant in the universe are merged into this dynamic concept, Yi.

Such view of the universe is revealed as the idea of the 'unity of man and heaven'(天人合一) in the artistic thought of the Orientals.

Nevertheless, this unity of human and heaven premises a 'communication'—the communication between human and nature. Human communicates the principle underlying the universe through a certain media. The Oriental people have thought that art is no less than an expression of Yu Zhou(宇宙), or the universe. An ancient landscape painter could represent the substance of the universe with one brush and one stroke in his oriental painting, while a contemporary landscape painter who now interprets this essential image as the state of being of the elevated sentiment shows it through the visual media.

In the Orient, they used to say human had the 'heart of the beautiful as truth and good(琴心)' and 'subtle heart(巧心)'. Given this, is it possible to imagine how beautiful and delicate it is? Through what media and in what way have they expressed it? It seems to me that a certain artistic media that succeeds in conveying this human mind in the accurate way will be powerful as the message in itself.

2) I owed this expression to Kim Ji-ha's remark, "the communication to share, appease and heal the unhappiness"

Yu(宇) is space and Zhou(宙) is time, and those two cannot be separated. In the light of Kant's transcendental aesthetic, artist's cognition of time and space is the form of creative intuition. The world of media art which uses mixed media is an algorithmic aesthetic space controlled by the computer. In this way, it comes to constitute the four-dimensional continuum called space and time. What is expressed here is the view of the universe relating to the spatialization of time, or the intertwining of spatial difference and the postponement of time. The world of media art is the 'nonlinear, transcendental aesthetic space' where computer metaphors are playing[in Spiel].

3. The Interweave of Yin and Yang Yao, the Digital Matrix of 0 and 1

We are now living in the digitalized global community.

The world of computer is the matrix to represent every creation of the universe with 'bits' 0 and 1. The world of media art is that of the matrix in mathematical sense and such world appears to have the capacity of Meta_pattern³⁾ as a kind of mediator oscillating between reality and virtuality. **Furthermore, this world makes possible random thought which has stochasticness and accidentality as its attributes.**

Digital media is a vehicle in which we can carry this random thought and thereby create something more creative. In some senses, our present life is in itself random⁴⁾ and what the digital content provides is also the random conditions. This random thought⁵⁾ is a being similar to the digital matrix bridging between illusion and reality, accident and necessity, and **isn't it in this very topology that media art is born?**

The computer media based on the binary principle of 0 and 1. And the internet, the cream of the crop of the computer linking the whole world like a web is a medium devised by the Pentagon(US Department of Defense), a pentagon as the mysterious and beautiful geometrical figure. Though exactly not the principle of 0 and 1, the categorical thinking about 'pair of two' as the creator of the infinite originated from an ancient Greek mathematician Pythagoras.

3) Meta_pattern: 1. the pattern which connects: a pattern of patterns. The term 'metapattern' appeared first in the introduction of *Mind and Nature* by Gregory Bateson. 2. Gregory Bateson, a British anthropologist and biologist, fundamentally influenced upon the development of psychiatry and cybernetics as well as anthropology.

4) random: 1. specifically, involving a random variable; a stochastic process 2. involving chance or probability; probabilistic

5) As for the research materials for 'random thought' in general in this chapter, I am grateful to Kim Young-do in the doctoral course of the graduate school of techno design at Kookmin university(majoring in digital contents) for my discussion here.

Surprisingly enough, however, similar thought can be found in the Oriental culture, that is, Ba Gua(八卦) or the eight trigrams. The basic principles of Gua are Yin Yao(--) and Yang Yao(—), meaning the negative and positive phase. With Ba Gua which is interweaved by the combinations of this Yin and Yang Yao, the Oriental people have represented all creatures in the universe. Like a stitch in crochet, this arche begets all the laws of the entire universe. **Yin and Yang are in a contradictory yet complementary(xiang fan xiang cheng) relationship, standing opposed to yet expecting each other(dui dai) from the viewpoint of logical structure.** Dui dai(對待) implies that two opposites become 'new one' in the end by expecting each other when they reach the extremes. Yin and Yang with such attribute bear and raise all things in the universe by uniting and harmonizing with each other. **We can find ever so many 'pair of the two with the power of creation' as the universal principle of this kind:** verticality and horizontality, essence and phenomenon, accident and necessity, and madness and reason, sense and transcendental sense, universality and particularity, silence and light, virtuality and reality, analog and digital and so on. The 'unmapping' between the two is open to various interpretations. By reading the structural stratum formed by the two with the synesthesia, the golden rule of the human senses to ascertain profound differences and meanings between and of them, human can transform them into 'integritas, or the integrity' and thus make a creative individual being. **In my opinion, such fundamental is also valid in poiesis. And in this context, can't it be possible to regard the Oriental idea of Yin and Yang as the 'matrix as the womb' capable of infinite creation?**

4. The Blade of Truth and the Effective Value of Oriental Aesthetics

In 1965, the American aesthetician Thomas Munro who was influenced by empirical science published a book entitled *Oriental Aesthetics*.⁶⁾

This work attempts a methodological proposal to overcome the limitations of Western aesthetics rather than focusing on the Oriental aesthetics itself. By presenting the fundamental concepts and discussions of Indian, Chinese, and Japanese aesthetics, it functions as a bibliographical introduction. It draws on his previous study in the issue devoted to *Oriental Aesthetics*(Vol. XXIV, no.1, Fall 1965) of the *Journal of Aesthetics and Art Criticism*.

6) Thomas Munro, *Oriental Aesthetics*, The Press of Western Reserve University, Cleveland, Ohio, 1965; *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*: Volume XXIV, Number 1, Fall 1965.

According to Munro, it was the understanding of the effective value of Oriental aesthetics that made him write this book. He believed that Oriental way of thinking, or, the intuitive and suggestive implication can provide a comprehensive antidote to the rational thinking of the West.

Then, how can we explain this 'intuitive and suggestive implication'?

To compare the Oriental truth to a blade, though the power of the blade of truth to cut the moment is demonstrated only for a single time, this momentary one-timeness already includes the wholeness as totality. It reminds us of the truth described in Avatamska Sutra that one is many and many are one(一即多, 多即一). In this way, a very sensitive artist can capture the intelligible form of the artwork he visualizes only with the flitting feeling or sense.

The energy of the truth to cut the moment is tremendous. This kind of energy resulted from Yin Yun(綉纒), or being collected to the minutest is Qi. Qi is the same as artists' Nei Gong(內功) meaning "inner discipline", which is possible only after he enters the level of Dao(道) beyond technique.

Though it is true that media is message also in the area of media art which shows a new phase of media today, what is communicated from behind through this media, or the means, is the creative energy of human. To avoid the limits of the machinery as the extension of human, reflection to reevaluate his possibility is needed. The tears of "electronic.Eve" who has a greater power than God in the movie Matrix 2 are the 'tears of emotion' shed by a living thing with warm, flowing blood of human beings. Whatever mode of media as technology will appear in the future, we should remember this motto, "return to the humanities beyond the digital"

5. Feng Gu of Digital Image, the Possibility of Media Aesthetics

5-1. In this age, in this flood of images, we are taking the attack of vulgar images.

Sometimes I do choose to read a novel without any illustrations, just to imagine the scene in my mind, just to call the visual representation, or image in my memory, holding my breath. **In the Oriental culture, there are such words as "shi zhong you hua(詩中有畫), hua zhong you shi(畫中有詩)".**

So, when reading a poem, they pictured a scroll of painting related to it and when seeing a scroll of painting, they recollected a poetic emotion in tranquility, tasting Feng Gu, the two different functions of Qi, of the painting. Perhaps, is it a mere conjecture if I say that they have already groped after the interactivity of media in art?

Here, the power of image makes the human sentiment warm and happy. This, I think, is the true 'communication' as the essential function of art. For communication is something with life. Poetry, painting and human communicate with the vital energy of the universe, seeing the outside, or one another, from the inside.

5-2. The world of classical art is '가상(假象, Ga-Sang)', or in German, Schein, too.

This Schein means the way the truth, or in German, Wahrheit as the beautiful in itself is revealed as the aesthetic, that is, time and space as the intuitive forms. Nevertheless, it shows the eternity as the necessity of such phenomena as time and space. This provides the ground for the eternal quality of the work of art. In this respect, I suggest that the essence of media art should be found out in analogical way. For, analogy signifies the original thing in itself by nature.

Digital image is '가상(假想, Ga-Sang)', or in English, 'virtual reality'. The Korean term '가상(Ga-Sang)' is a homonym with two meaning.

To put it another way, digital image no more represents the object which ontologically precedes the former. It exists for itself and on a certain occasion, is imitated even by the reality. Images are circulating. But through image with this property, men communicate material or immaterial information. **Here I must admit that I would like to call the problem of the quality of information into question.** The life of media art seems to depend on how aesthetically is this problem interpreted and exhibited.

The quality should not be content with the skillfulness of techne in electronic aspect or the expertness in compounding images. Rather, digital image should be able to express the 'techno-sentimental image of human' full of the humanities, not the reproduction of reproduction which is one of the dark sides of digital shade.

Let me present here some examples of bitmap images of Oriental atmosphere representing the spread of Chinese ink, which are full of 'subtle, aesthetic value' and 'delicate value of Aura' as the cultural characteristics.

5-3. In the cyber world, many beings are related one another.

The bit as one stitch of digital is the beginning of a network linking the universe, human, nature and things. Digital image should be also brought up in such context and it will have strength. It will communicate by 'acting like a wind', like the old Oriental saying: "The breeze raises all the living creatures".

The phraseology, the action of 'the aesthetics of Feng Gu' is well known in the Oriental theory of art.

Feng(風: wind) and Gu(骨: bone) imports 'another spiritual state(意態) of Qi. Gu purports the entity or Shi Yi(事義) as the idea or theme of the work of art, while Feng stands for the function to give a impression by acting like a wind literally. I refer to this Feng Gu as the 'Qi of the aesthetic', or "Qi as a special artistic quality"⁷⁾. The 'Qi of the aesthetic' imparts life into the work of art.

Besides, it creates a new unity by mediating between artist and work, artist and the audience, the universe and human, and life and art. "This unified state" is no other than communication in its true sense, which is the condition of Wu Hua as the¹⁾ supreme aesthetic stage as was mentioned in the first part of my talk.

This stage of Wu Hua will make 'the dream of the butterfly' realized, and, I believe, on this very ground of Wu Hua, the butterfly's flapping will be given life enough to fly to New York crossing the Atlantic ocean.

7) Kim_in-hwan, *The Oriental theory of art from the viewpoint of 'Qi of the aesthetic'*(Seoul: Ahngraphics, 2003), introduction, p.1. Within the category of Oriental philosophy, we can find many 'examples of Qi' which cover the views of man and nature. But I would like to name the Qi used exclusively in the field of art as 'Qi of the aesthetic' and attempted to translate the term into English as "Qi as a special artistic quality"

뉴 미디어 아트와 현대 미술의 방향과 차세대 미디어 아트

요한 파인에플

1. 뉴 미디어 아트 전시기획에서부터

선정 작품 : 도시경관에서의 뉴 미디어 아트 / 인도 뉴 미디어 아트 / 게임 아트 / 뉴 내러티브

비디오 아트로부터 시작하는 뉴 미디어 아트의 다양한 예들은 정신적인 활동을 단순히 관찰의 영역에 국한시키지 않는다. 왜냐하면, 미디어 아트의 특성은 상호작용적인 네비게이션과 조합, 그리고 참여에 있기 때문이다. 따라서 미디어 아트는 통제권한이 참여자에게로 이양된 개방형 이벤트라고 할 수 있다.

도시경관에서의 뉴 미디어 아트

새롭고 보다 저렴한 프로젝션이 가능해짐에 따라 미디어 아트 작품들이 도시 경관 안으로 들어올 수 있게 되었다. 암스테르담의 슈테델릭 미술관(Stedelijk Museum)에는 마이클 로브너(Michael Rovner)의 작품이, 월드 와이드 비디오 센터 헤이그(World Wide Video Center The Hague)에는 슈테판 데코스트레(Stefaan Decostere)의 작품이 있다. 그리고 럭키 피플 센터(Lucky People Center), 콜드컷(Coldcut), 위글(Wiggle)과 같은 디스코텍과 예른 쿠키먼스(Jeroen Kooijmans) 같은 작가의 벽화가 그려있는 암스테르담 거리 곳곳에는 장소에 맞게 제작된 설치 작품들이 전시되어 있다.

인도의 뉴 미디어 아트

인도의 뉴 미디어 아트는 90년대 초반에 시작되었고, 지금 약 30명의 대표적 작가와 이들의 작품 100여 점이 있다. 대부분의 첨단 프로젝트는 날리니 말라니(Nalini Malani), 쉴파 굽타(Shilpa Gupta), 비반 순다람(Vivan Sundaram) 같은 작가들에 의해서 제작되었으며, 뭄바이의 프린스 오브 웨일즈 박물관(Prince of Wales Museum), 암스테르담/뭄바이의 <역류(Upstream)> 전시, 뉴델리의 에이피제이 미디어 갤러리(Apeejay Media Gallery), 테이트 미술관(Tate Museum) 웹사이트와 이스탄불 비엔날레 등지에서 전시되었다.

게임 아트

게임은 매일 대부분의 사람들을 열광시키고 있는 수십억 달러의 시장을 가진 산업이다. 홍성담, 팡 멩보(Fend Mengbo)의 작업과 같은 일반적인 게임 아트 작품 이외에도, 승자와 패자를 구분하지 않는 다른 예들도 있다. 이를테면 플러커와 퓨처 파머스(Plokker and Future Farmers)의 작품, 또는 카밀라 어터백(Camilla Utterback)의 좀 더 재미있는 게임이 바로 그것이다.

새로운 내러티브

디지털 기술이 환상(fantasy)을 시각화시킬 수 있게 되면서, 현실의 경계가 모호해졌다. 때문에 이제 독자는 진실과 허구를 가려낼 수 없다. 또한 비선형적이고, 상호 작용적인 것을 향해 나아가는 기술의 개발 때문에, 이와 같은 디지털 환경이 우리의 삶의 일부가 되었다. 수잔 트레이스터(Suzanne Treister), 제인 프로페트(Jane Prophet) 등의 작품에서 보이듯 환상과 역사를 연결짓는다.

2. 미디어 아트와 다음 세대의 예술

처음에는 미디어 아트가 과학의 발달, 그리고 보다 중요하게는 과학을 소비 사회 안에 적용시키는 일에 달려 있다고 말할 수 있다. 가까운 미래에, 뉴 미디어 아트의 시각적 외양은 새로운 영상 기술, 커뮤니케이션 기술, 그리고 컴퓨터 기술의 영향을 받게 될 것이다. 이것은 좀 더 친밀하고 사적인 측면을 부각시키는 많은 예술이 등장할 것이라는 의미이며, 우리가 좋아하는 어떤 순간을 공유할 수 있고, 필요하다면 우리가 무엇인가를 입력할 수도 있다는 것을 의미한다. 이러한 방식으로 디지털 아트는 우리가 자동적으로 작품에 참여할 수 있게 하면서, 우리 삶 속으로 들어온다. 이렇게 경계 없는 삶과 예술은 서로 상호 의존적으로 함께 성장한다.

하지만 뉴 미디어의 방향을 결정하는 것은 기술만이 아니다. 90년대는 정치적 개입 및 비서구적 아트(Non Western Art)와 같은 것들을 미디어 아트의 본질적인 요소로 끌어들이었다. 실험적 예술도 이러한 맥락에서 전개될 것이라고 생각한다.

3. 예술의 전망

우리의 디지털적인 삶의 모든 측면은 아티스트들의 놀이공간이 될 수 있다. 이를테면 게임 아트, 유전자 아트, 컴퓨터 아트, 바이러스 아트, 전화 아트, 해킹 아트, 로봇 아트, 그리고 그밖에 우리가 일상생활에서 사용하는 모든 산재하는 디지털 기기들이 아트, 즉 예술의 대상이 될 수 있다. 디지털로 구성된 현실, 또는 대안적 현실에 둘러싸이면서, 우리가 실제로 물리적인 현실에서 살아가는 시간은 점점 줄어들고 있다. 예술가들은 모든 새로운 디지털 형식들을 사용할 것이다. 그러나 디지털이란 비디오와 마찬가지로 그저 또 다른 하나의 매체일 뿐이다. 디지털은 어떤 스타일을 상징하는 것이 아니고, 특정한 동기부여(motivation)를 상징하는 것은 더욱 아니다.

21세기의 첫 10년을 살아가는 지금도 우리는 여전히 전쟁과 인종 차별의 상흔을 쓰다듬고 있는 것 같다. 우리가 좀 더 세계화되고, 하이테크화되는 환경에서 살아간다고 하더라도, 앞으로 일어나게 될 침략행위나 갈등을 피할 수는 없을 것이다. 솔직히 나는 새로운 테크놀로지 아트라는 시류를 따라가는 것을 믿지 않는다. 우리는 무수히 많은 데이터에 둘러싸여 있다. 그러나 어떻게 데이터를 해석하고, 어떻게 장치를 사용할 것인가? 그리고 여기에 어떤 의미를 부여할 것인가?

인도 아티스트 날리니 말라니(Nalini Malani)는 인터뷰에서 이렇게 말했다. “나는 보다 진보적인 사회라는 것을 믿지 않습니다. 여기에서 내가 말하는 것은 기술적인 진보가 아닙니다. 진보라는 것은 인간, 이해의 관용과 함께 가야하만 하는 것입니다.”

보다 인간적인 사회, 즉 기술이 우리에게 제공하는 삶의 잠재적 특성들과 더욱 균형을 잡을 수 있는 사회를 향해 나아가는 길을 만드는 것은, 아마 다음과 같이 이야기할 수 있을 것이다. 크로스-문화예술, 사회적 예술, 전 지구적인 연결 예술과 같은 것 말이다. 이와 같은 예술 전시회들이 미술관이나 갤러리에서 이루어지는 경우는 점점 드물어지고, 더 많은 경우 비물질적인 글로벌 정보공간 그 자체에서 이루어지게 될 것이다. 이것은 마치 사회가 미디어로 구성되어가고 있는 것처럼, 예술이 일상 생활과 함께 어우러져 가는 것이다. 이러한 새로운 예술들은 새로운 기술과 어떤 방식으로든 함께 나아갈 것이다. 하지만 그 구조적인 틀은 기술 자체에서 비롯될 수 있는 것이 아니라, 바로 휴머니티로부터 나와야만 한다.

The direction of new media art now and in the next generation.

Johan Pijnappel

1. From curated New Media Art exhibitions.

Selected artworks on : **New Media Art in the cityscape / Indian New Media Art /
Game Art / New Narratives.**

Starting out with video art the examples of the new media art do not only relegate mental activity to the area of observation. Its quality lies in the nature of interactive navigating, assembling and contributing; an open-ended event where control is shifted to the recipients.

New Media Art in the cityscape

New and cheaper projection possibilities make it possible to intervene in the cityscape. Site-specific installations at the Stedelijk Museum in Amsterdam (Michael Rovner), the World Wide Video Centre The Hague (Stefaan Decostere), discotheques (Lucky People Center, Coldcut, Wiggle etc.) and on the streets of Amsterdam with video graffiti (Jeroen Kooijmans).

Indian New Media art

Indian New Media art started out in the early nineties and has now about thirty artists who have made together over one hundred works. Most cutting edge projects were done by artists Nalini Malani, Shilpa Gupta, Vivan Sundaram in various spaces like the Prince of Wales Museum in Mumbai, the exhibition <Upstream> in Amsterdam/Mumbai, the Apeejay Media Gallery in New Delhi, the Tate Modern website and the Istanbul Biennial.

Game art

Gaming is a billion dollar industry that excites a large section of our society on a daily basis. Beside the works that appropriate game art (Hong Sung-Dam, Feng Mengbo), there are alternative examples of games where the world is not just divided into winners and losers, such as works of Plokker and Future Farmers; or the more playful games of Camilla Utterback.

New Narratives

Digital technology makes it possible to visualize fantasy. Hereby the edge with reality can blur such that the 'reader' cannot distinguish truth from lie. Developing towards non-linear and interactive, these digital environments become part of our life linking history and fantasy such as in the works of Suzanne Treister, Jane Prophet etc.

2. The direction of media art and art of the next generation

Initially one could say this depends on the development of science and more importantly the implementation of it into consumer society.

In the near future the visual look of the new media arts will be influenced by the implementation of new screening-, communication- and computer technologies. This could mean that there will come an endless amount of art on a more intimate and private basis, that we can share any moment we like and give our own input when requested. Digital arts enters our lives in such a way that we will participate in it automatically, perhaps seamlessly so that art and life grow as such into each other.

However it was not only technology that determined the directions of the new media.

The nineties brought essential elements such as political engagement and 'Non Western Art' into the field. It is along these lines I think, the outlook of the experimental arts will develop.

3. An outlook of the art

Every field of our 'digital' living can become the playing field for the artists; -game art-genetic art-computer art-virus art-telephone art-hacking art-robot art- and all the other 'nomadic digital devices' we use as our personal assistants etc. Less and less we live in physical reality as we are surrounded by digitally constructed realities or alternative realities. Artists will use any new digital form. However digital is like video, just another medium. It does not stand for a style and especially not for a specific motivation.

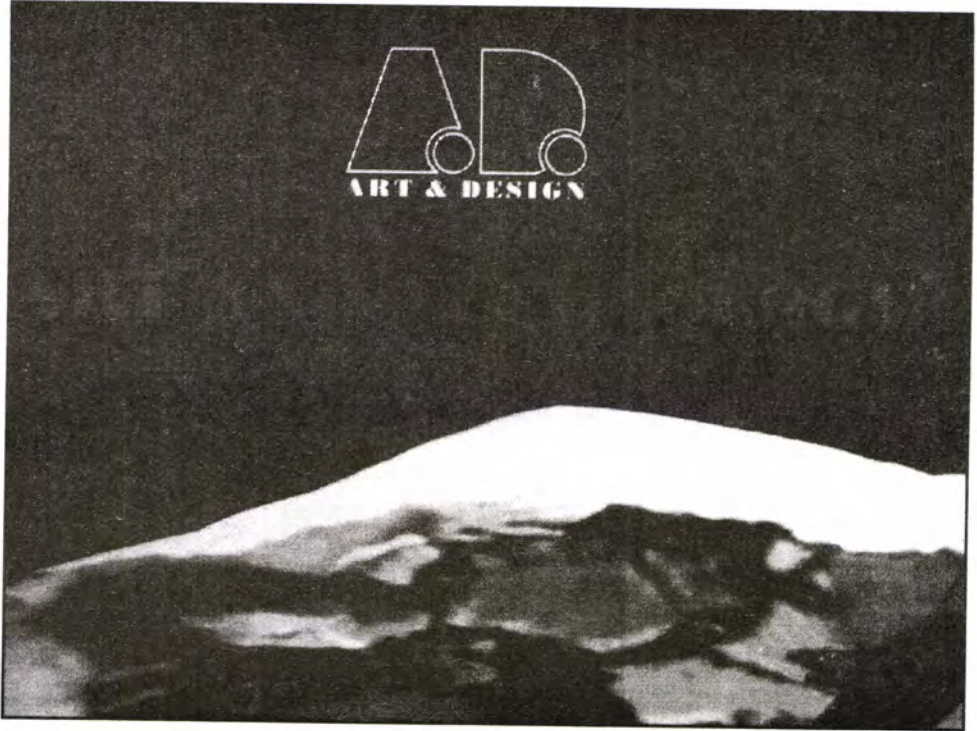
Now in the first decade of the 21st century it seems that we are still licking the wounds of wars and ethical cleansing. We are unable to avoid future aggression in our growing globalised, high tech surrounding. Personally I do not believe in running after the band- wagon of new technological art. Innumerable streams of data surround us. But how are we going to collate this information and use our devises? How to give meaning to it?

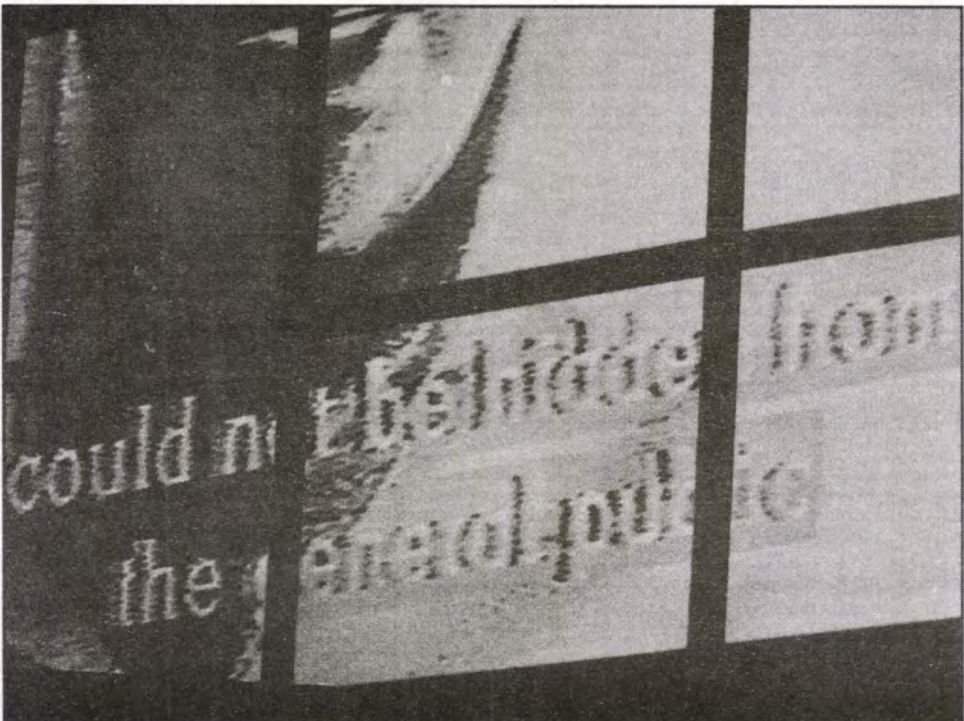
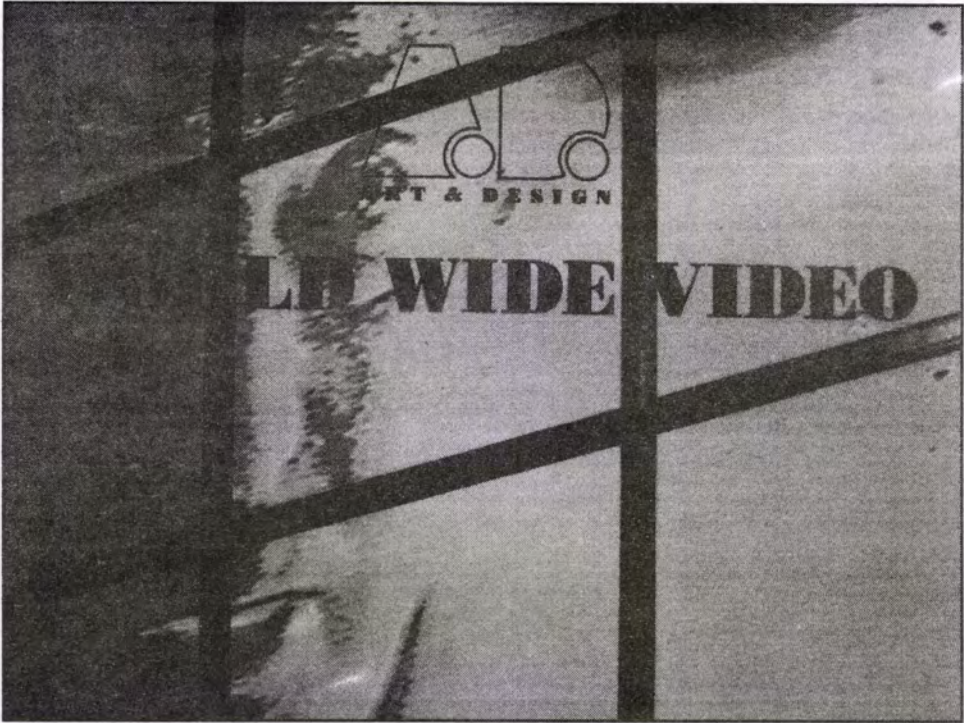
Or as the Indian artist Nalini Malani told me in an interview: "I do believe in a more progressive society, and I do not refer here to technological progress. It has to do with human beings and tolerance of understanding."

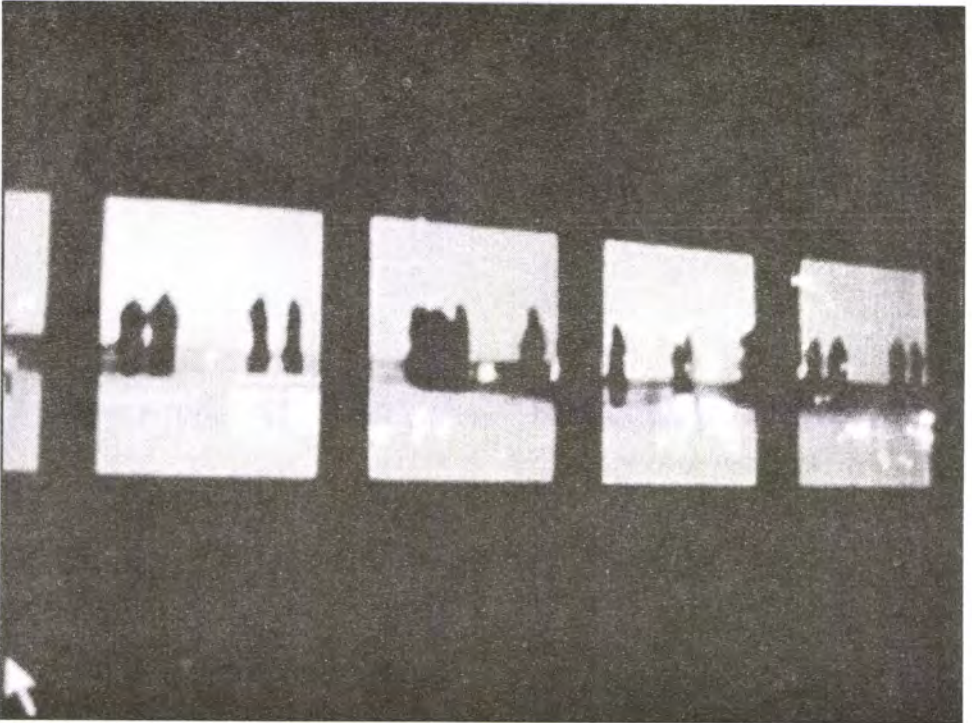
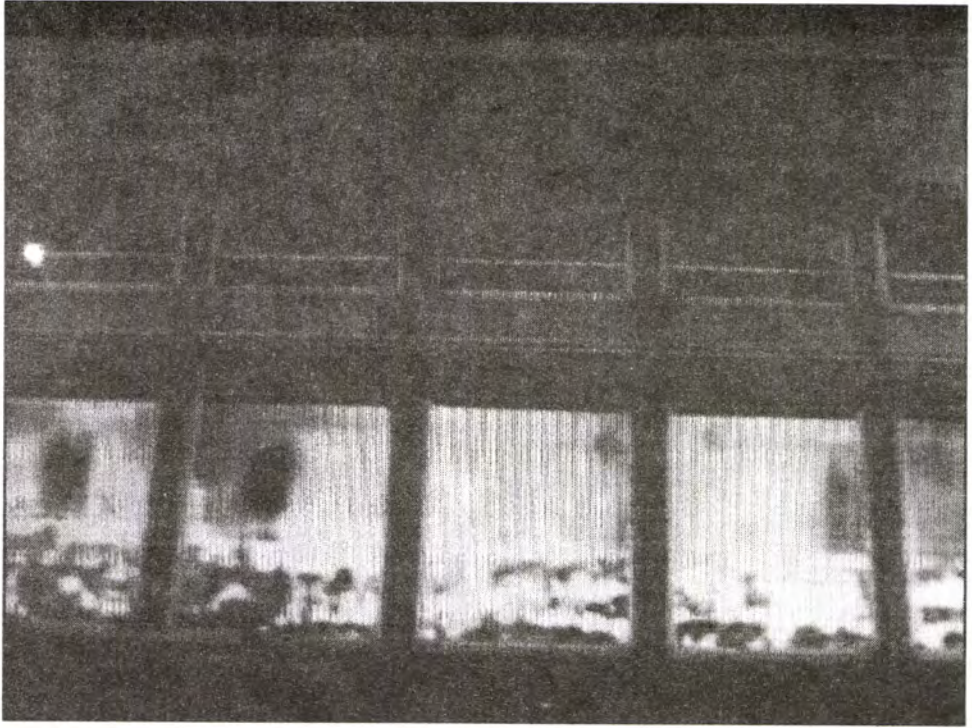
Paving the way for a more humane society, which is more commensurate with the potential quality of life that technology offers us, it would be appropriate to say: cross-cultural arts, social arts, and global connectivity arts. These 'art exhibitions' will take place less in museums or galleries and more in the immaterial global information space itself. This is where art can come in touch with daily life, as we are becoming a media constructed society. These new arts will in one way or the other incorporate new technology. The framework however cannot come from the technology itself, that should come from the humanities.

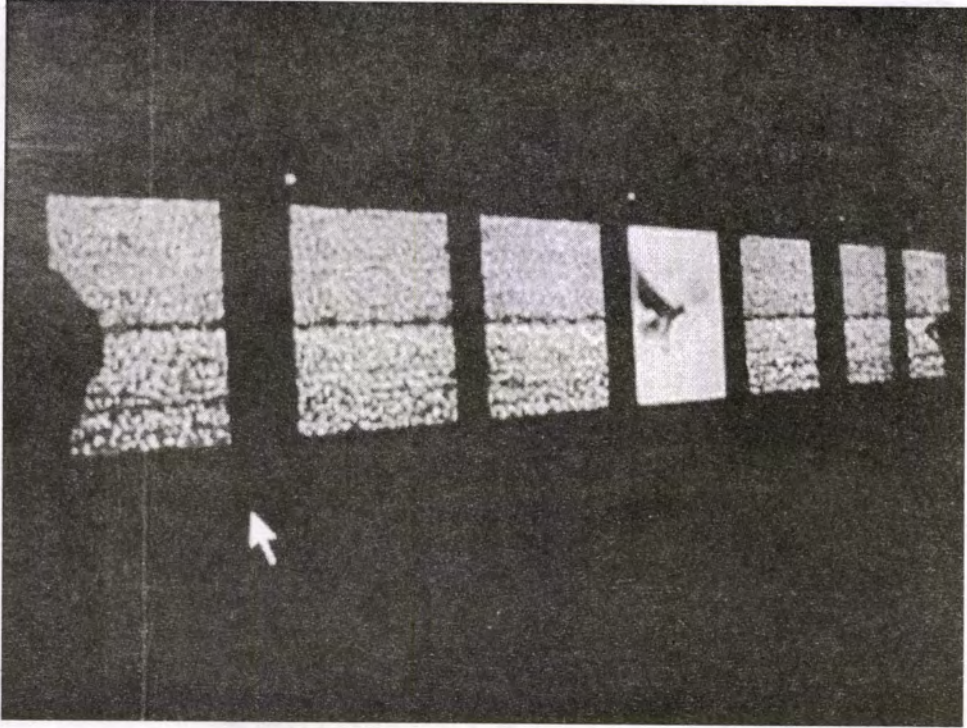


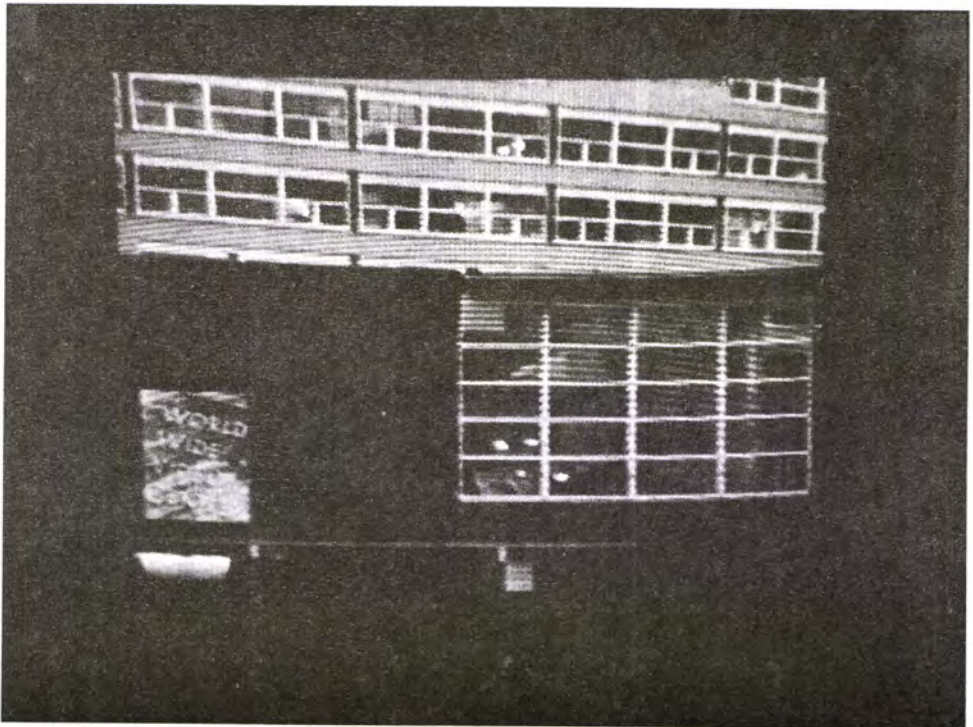
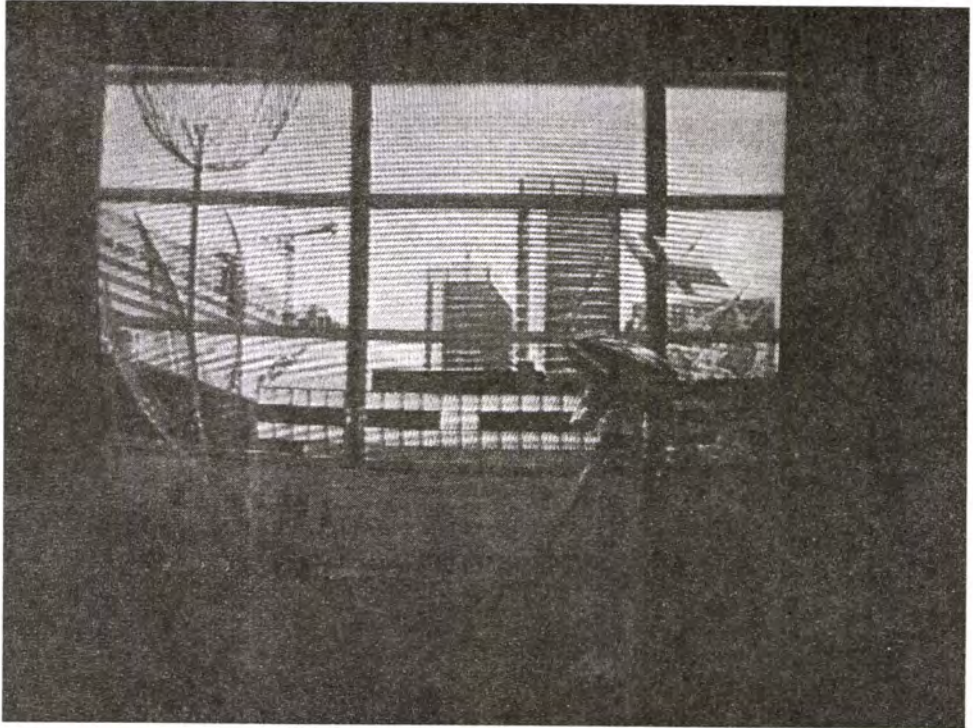
१५वाँ विश्व
वीडियो मेला
१९९७

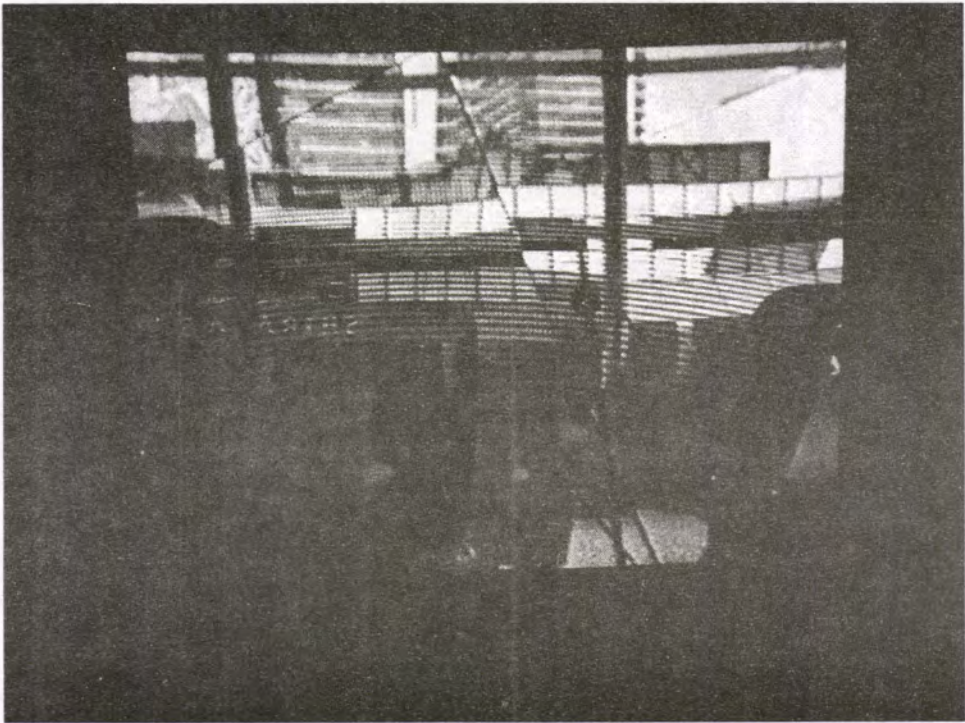
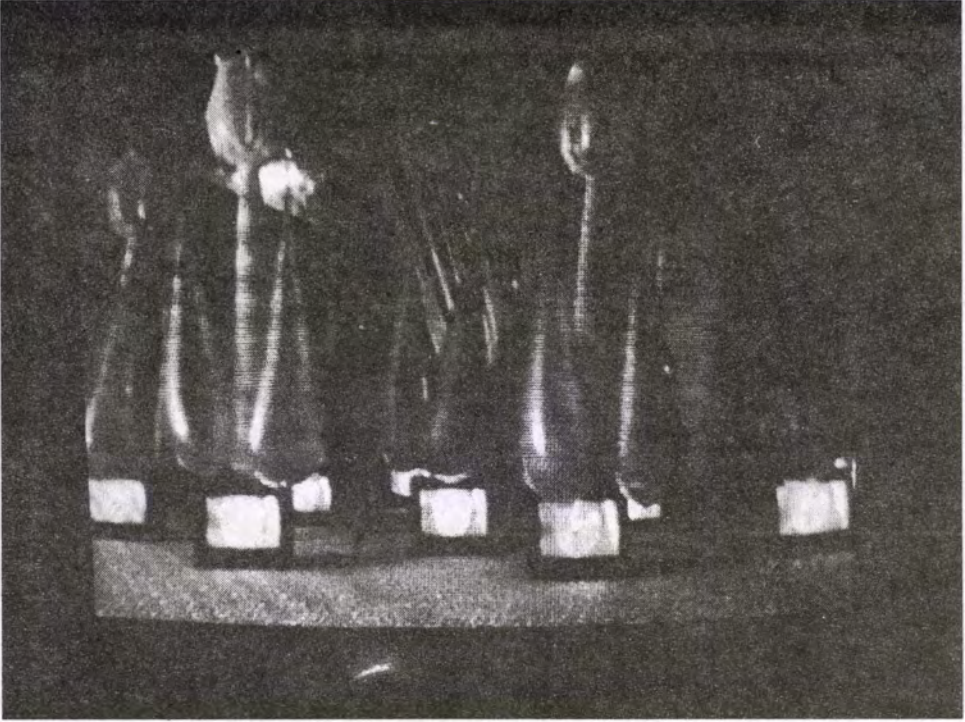






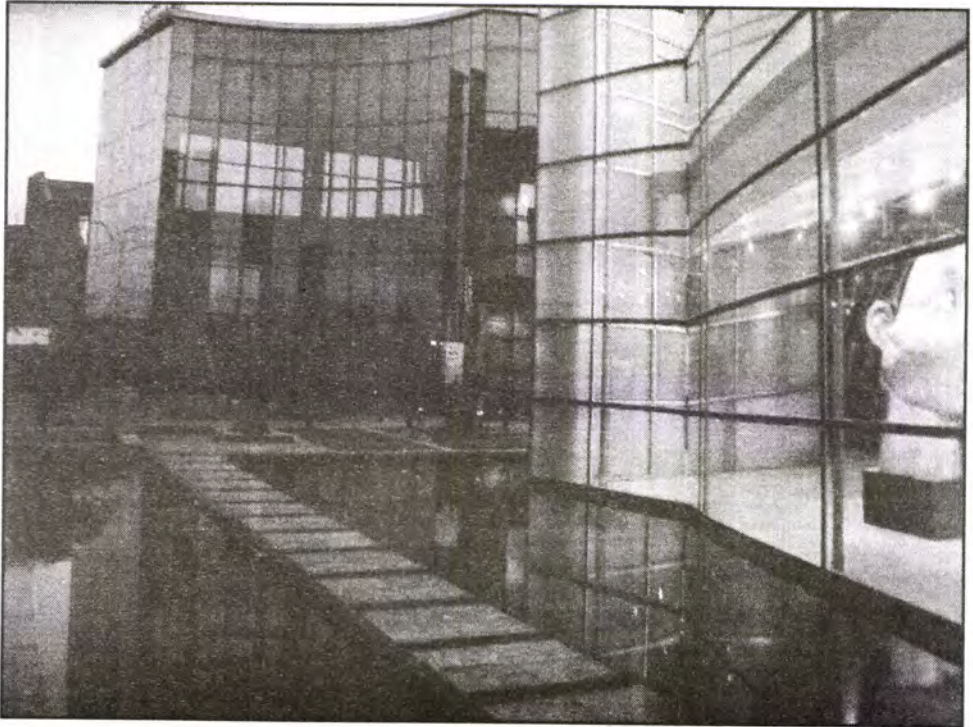
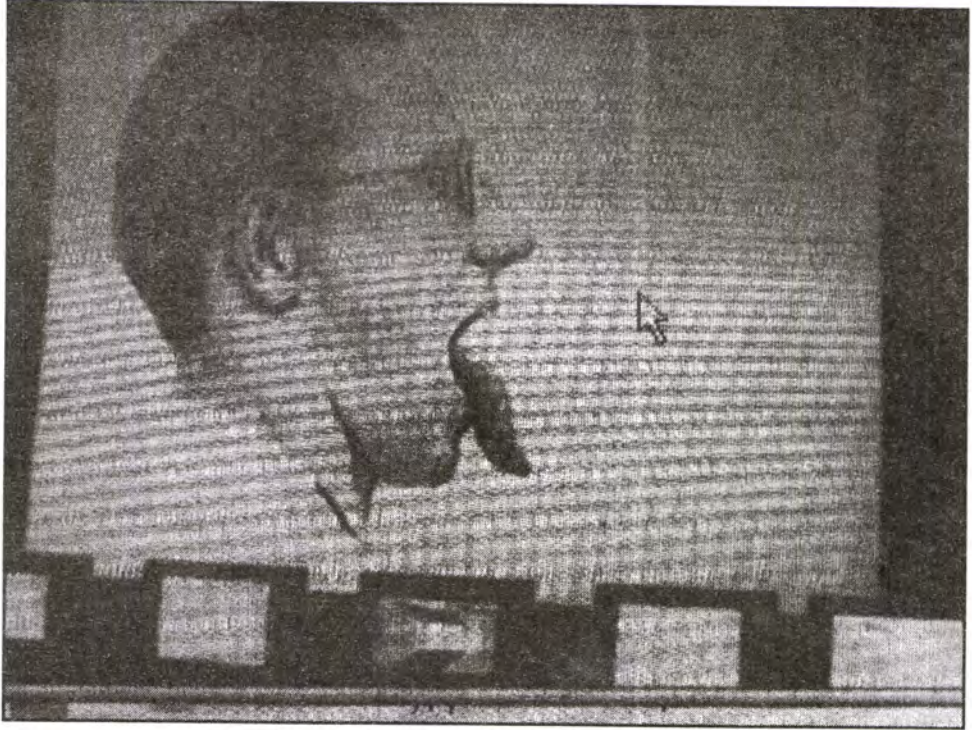


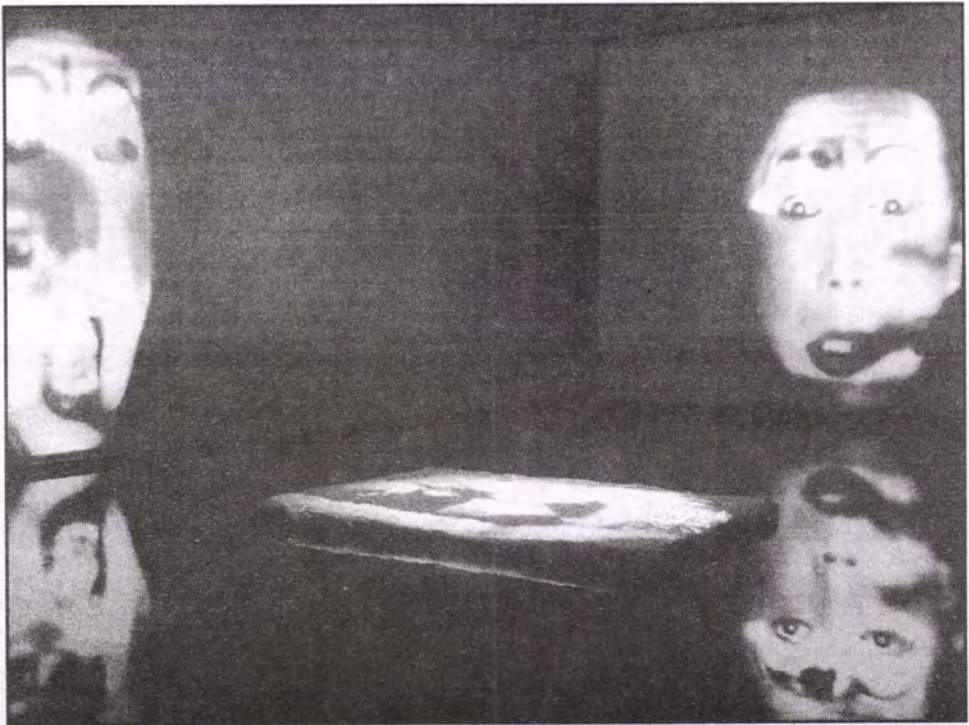
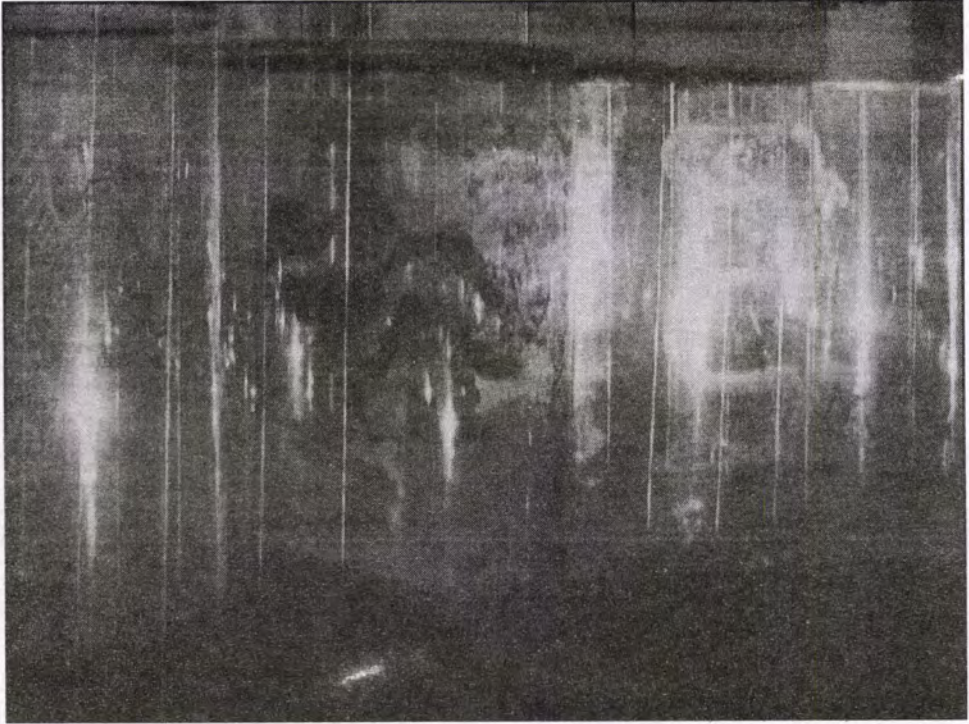












blessed-bandwidth.net
get Blessed. Feel Secure

Home > Religion > Verification

Verification

See the artist visit the temple
Click here to see certificate (available)

Change Religion [v] Submit

VERIFICATION
GET BLESSED
DOWNLOAD
LIBRARY

Warning dialog box:
Everybody please remove footwear
Women please cover your head
Menstruating women not allowed beyond this point
OK

Verify with Photographs ▶

Verify with Video ▶

blessed-bandwidth.net
get Blessed. Feel Secure

Home > Religion > Verification

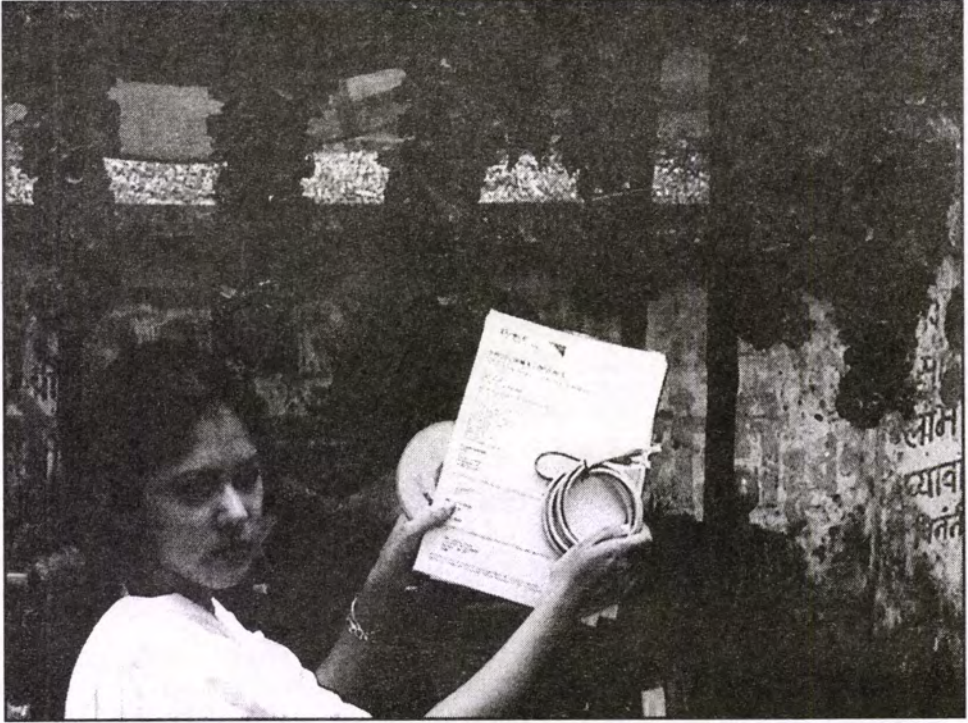
Verification / Photographs

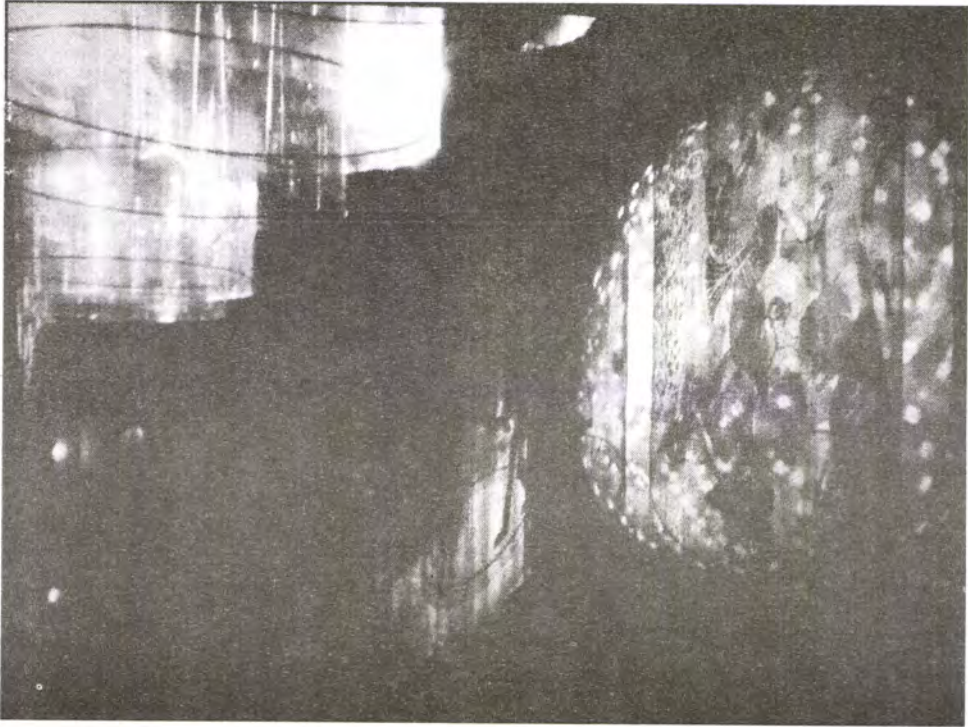
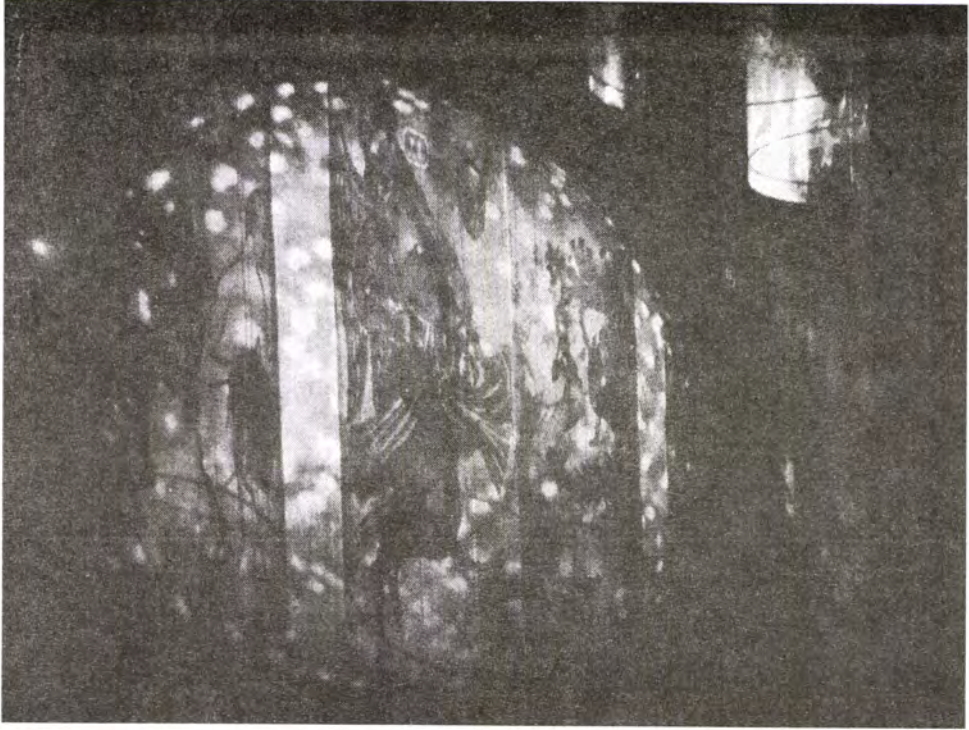
Change Religion [v] Submit

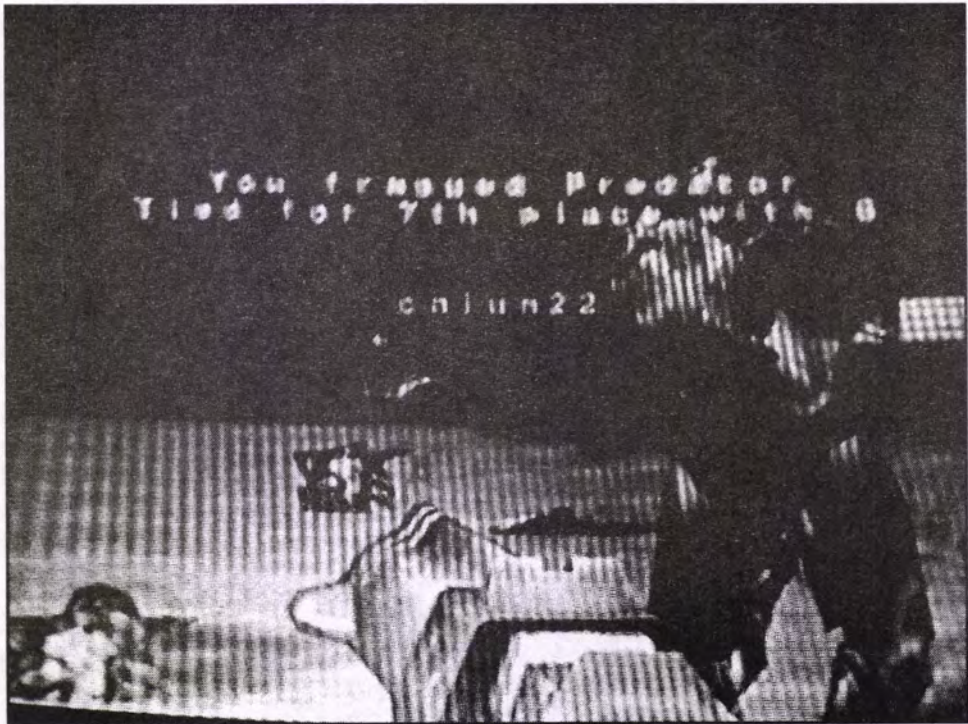
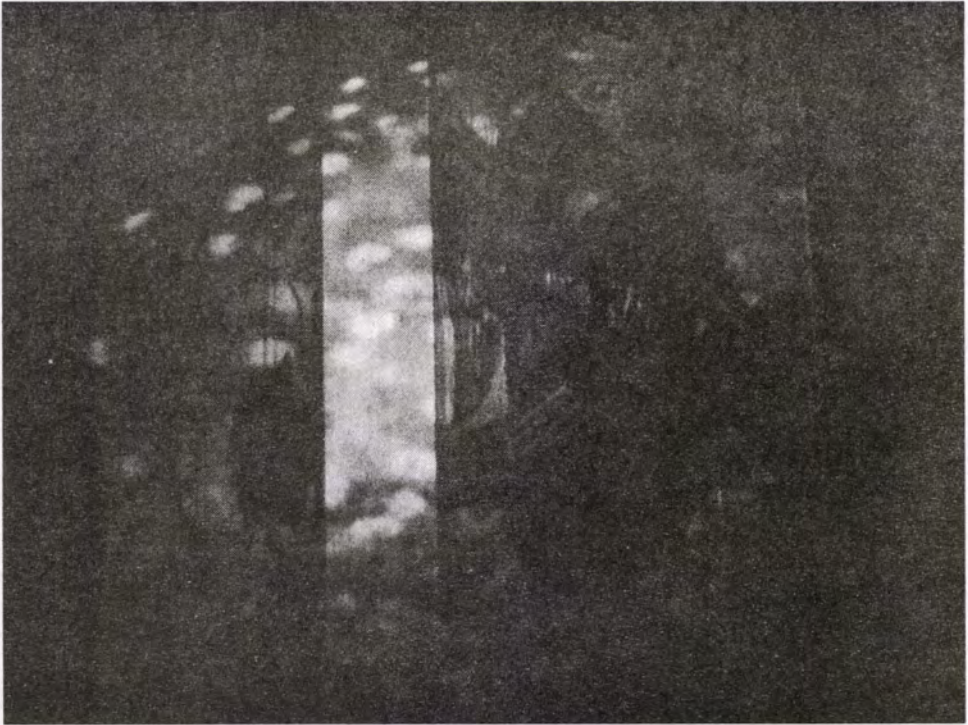
VERIFICATION
GET BLESSED
DOWNLOAD
LIBRARY

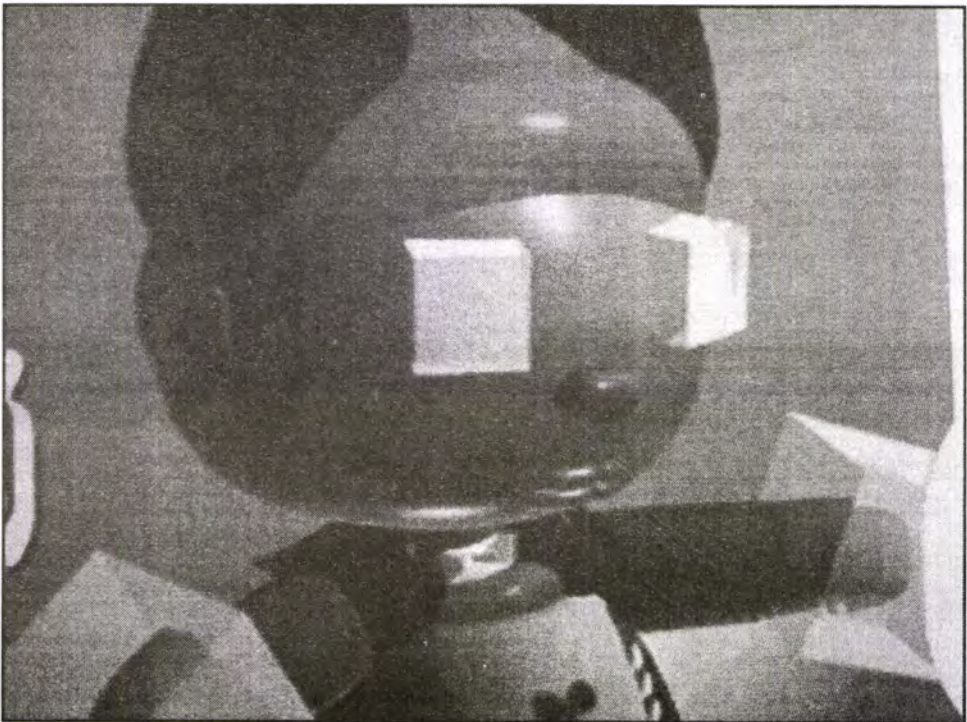
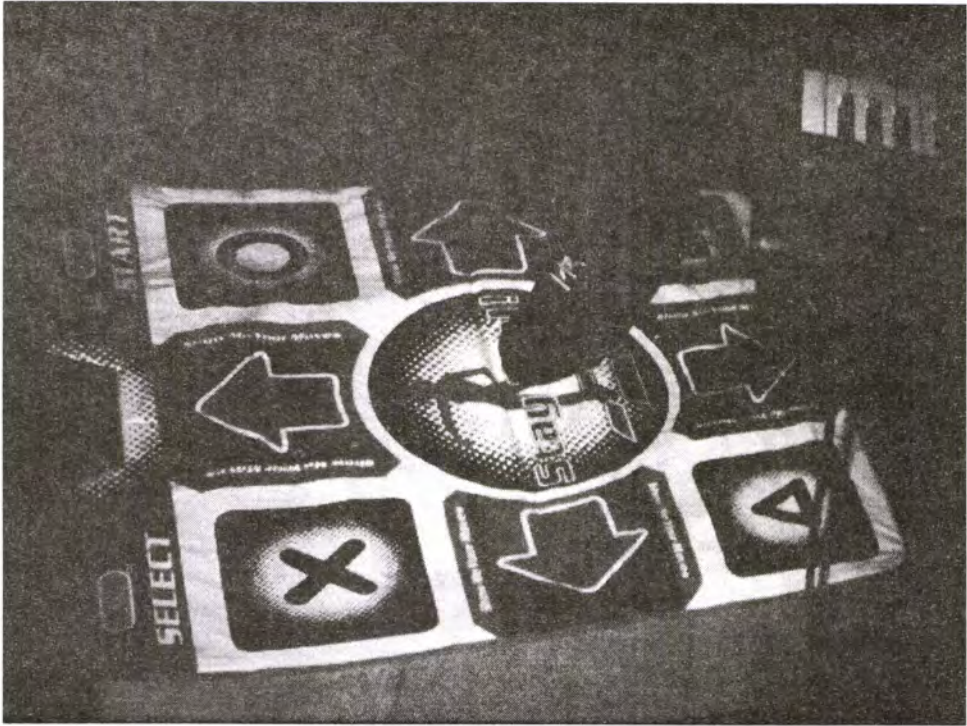
1 2 3 4 6 7

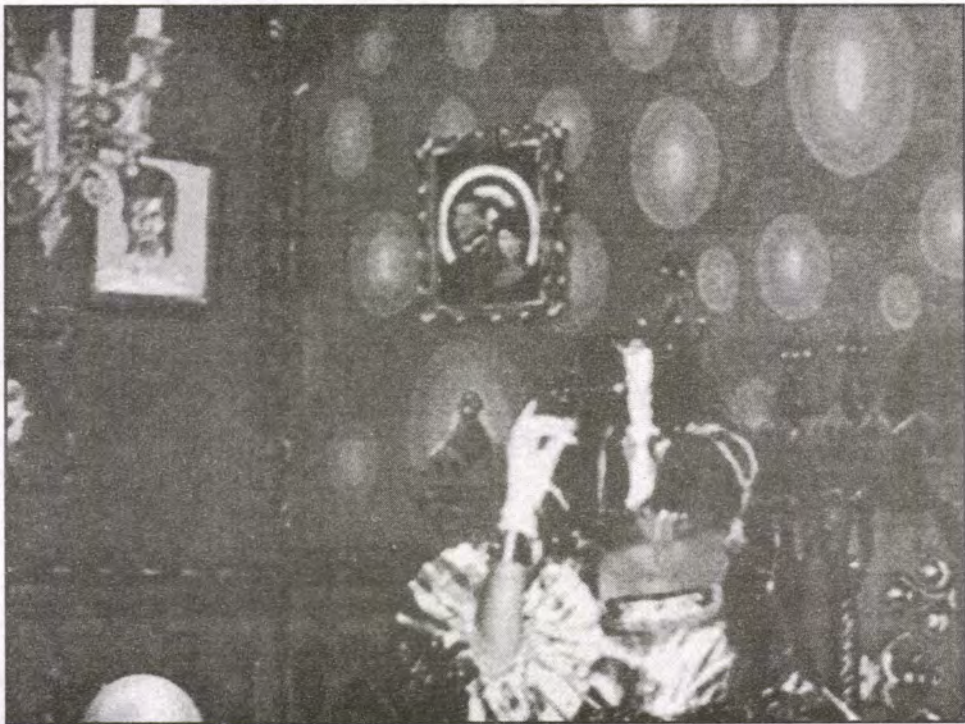
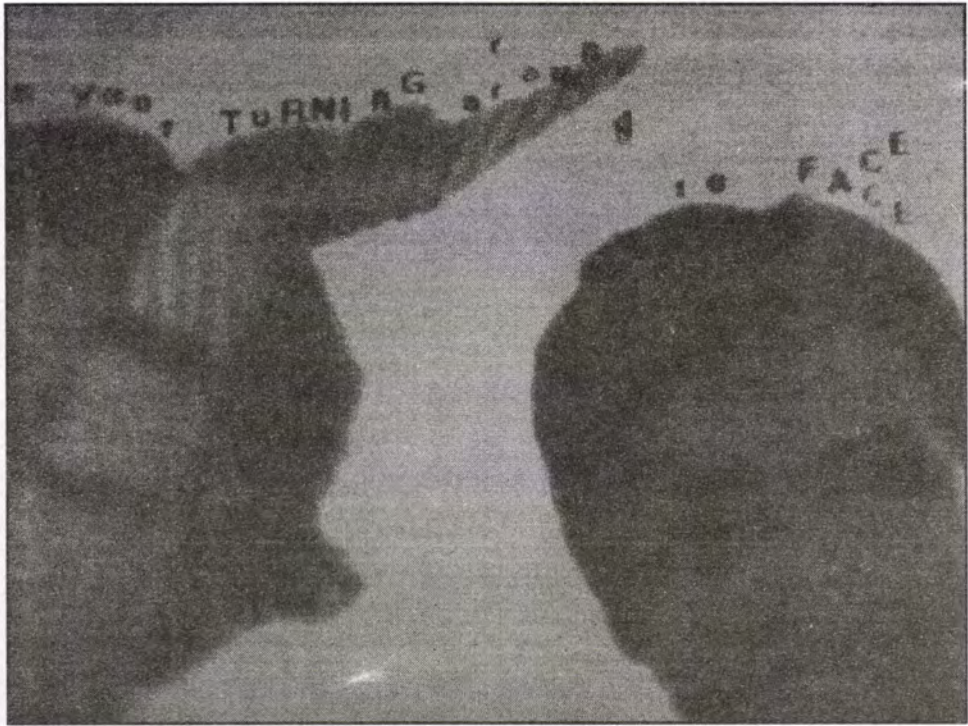
Ardas, Requesting for Blessings in Sri Dashmesh Darbar

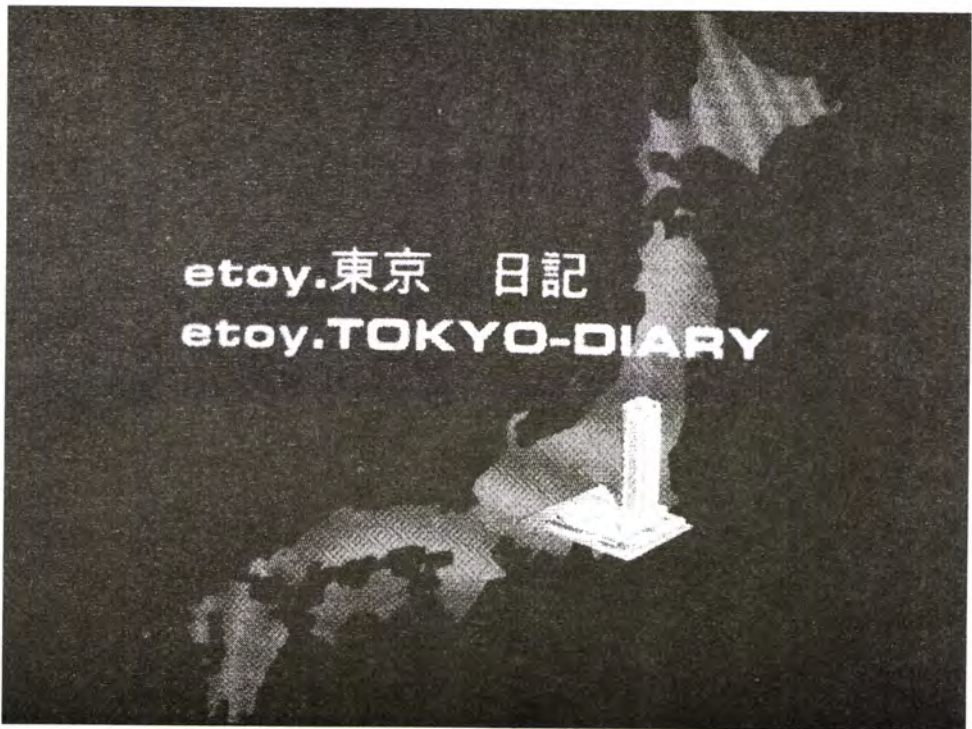






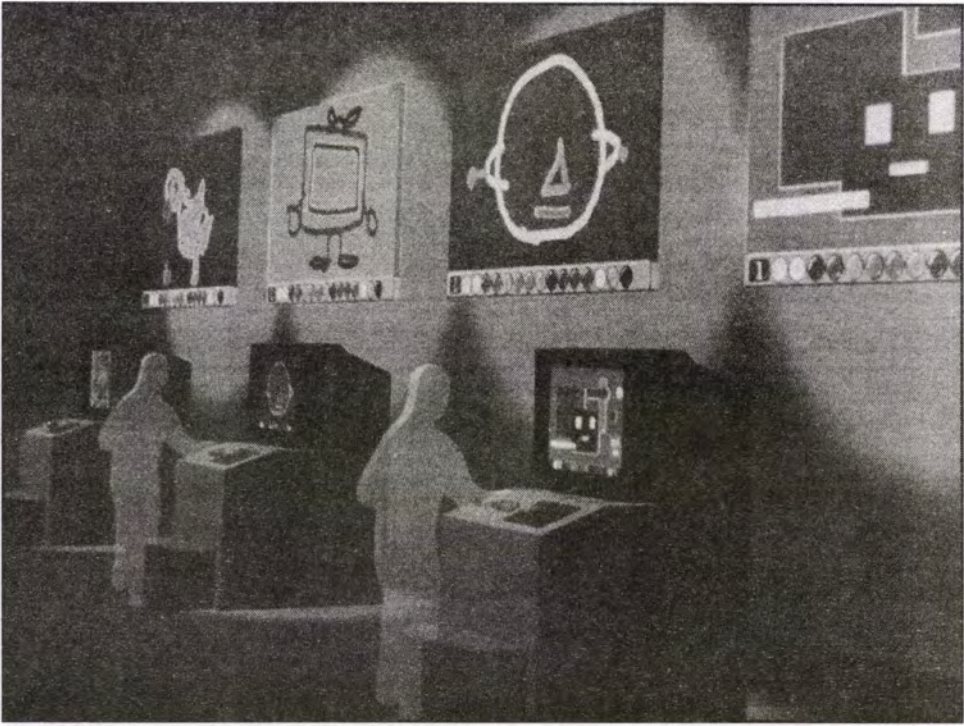


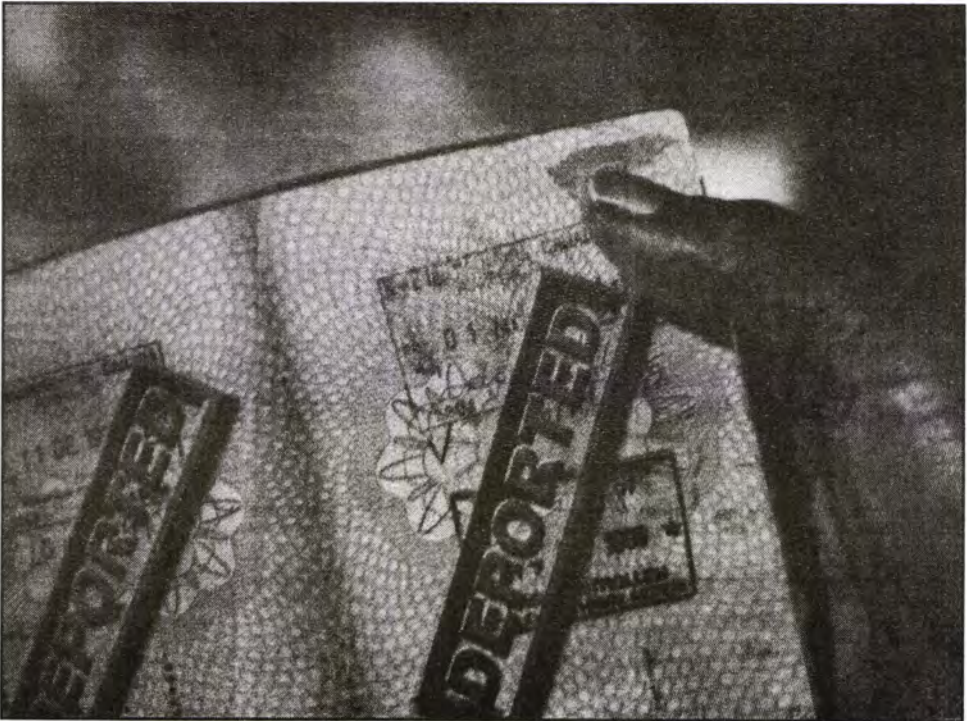


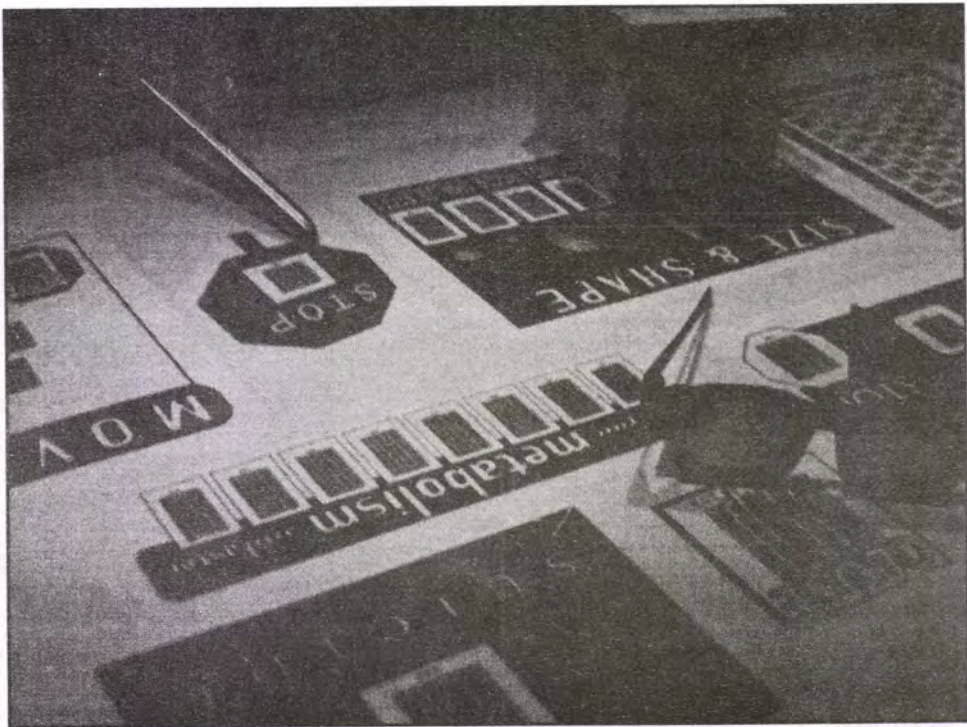
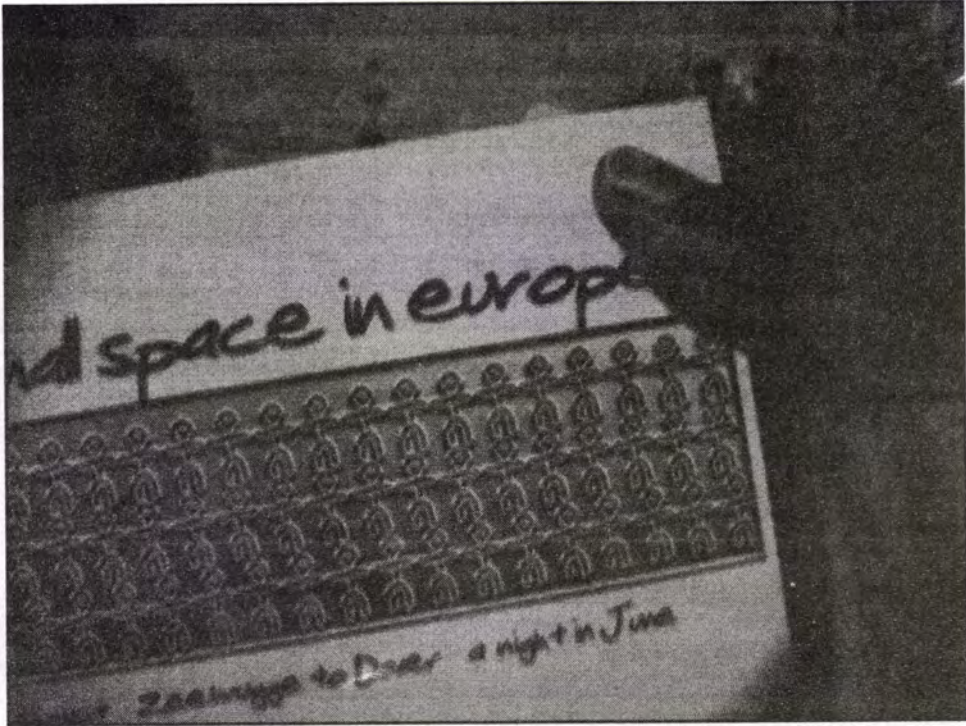












Captions images presentation Johan Pijnappel Media_City Seoul 2004

1. Stefaan Decostere, Tulips for Holland.
2. Video Art in India, Apeejay Press, New Delhi, 2003.
3. World Wide Video Festival, Amsterdam, 1998.
4. Art & Technology, Academy Editions, London, 1993.
5. World Wide Video, Academy Editions, London, 1992.
6. World Wide Video, Academy Editions, London, 1992.
7. Michael Rovner, Overhanging, site specific video installation. Night version outside the museum. Sandberg Wing, Stedelijk Museum, Amsterdam.
Quote of the artist: 'My space in which something might happen any moment in your unthreatened city, to confront two such different emotional seismographs.'
8. Michel Rovner, Overhanging– Day version inside the museum, right wall.
9. Michael Rovner, Overhanging–Day version inside the museum, left wall.
10. Stefaan Decostere, Tulips for Holland, World Wide Video Centre, The Hague. Site specific multi media installation, including public participation
Quote Stefaan Decostere: ' In the future it will no longer be the interventions and intentions of the intellectuals and artists, but rather the reflexes and schemes of commerce and tourism that will determine the nature of cultural institutions.'
11. Stefaan Decostere, Tulips for Holland, inside view Priva Lite Room, World Wide Video Centre, The Hague.
12. Stefaan Decostere, Tulips for Holland, outside view Priva Lite Room, World Wide Video Center, The Hague.
13. Stefaan Decostere, Tulips for Holland, inside view Priva Lite Room, World Wide Video Centre, The Hague.
14. Stefaan Decostere, Tulips for Holland, inside view Priva Lite Room, World Wide Video Centre, The Hague
15. Stacey Spiegel. Site specific interactive new media installation. A 360 degrees panorama in the harbor of Marine Safety International in Rotterdam. Standing on the bridge visitors can navigate a virtual world connected the input of online websites.
16. Melkweg, Amsterdam– DJ and VJ performances.
17. Wiggle, artists collective from Japan, Australia, Usa.–Virtual band with online concerts where they kept their soundscapes evoking their own autonomous worlds.
18. Wiggle
19. Gerald van der Kaap and Micha Klein, artists who seek their audience outside the gallery and museum spaces.
Quote Micha Klein: 'I thought galleries and museums were pretty dozy business. Hardly anyone came to look at my stuff and no one bought a thing. In discotheques you're among 1500 people from your own generation, and you at least get direct feedback. This gives you a forum as an artist which is indispensable if you want to keep your work alive.'
20. Apeejay Media Gallery, empty business office complex at the outskirts of New Delhi.
21. Nalini Malani, Transgressions–video/shadow play installation, Apeejay Media Gallery, New Delhi.
22. Nalini Malani, Hamletmachine, video/theatre installation, Apeejay Media Gallery, New Delhi.
23. Shilpa Gupta, website blessed–bandwidth. net, commission Tate Modern, London.
24. Shilpa Gupta, website blessed–bandwidth. net, commission Tate Modern, London.
25. Shilpa Gupta, website Blessed Bandwidth. Net, commission Tate Modern, London.

Artist visiting Hindu temple, carrying bandwidth cable and url pages.

26. Nalini Malani, Gamepieces. General view of site specific video/ shadow play installation 8th , cistern, Istanbul Biennial.
27. Nalini Malani, Gamepieces. Site specific video/ shadow play installation 8th , cistern, Istanbul Biennial. Central and right projection.
28. Nalini Malani, Gamepieces. Site specific video/ shadow play installation 8th , cistern, Istanbul Biennial. Central and left projection.
29. Nalini Malani, Gamepieces. Site specific video/ shadow play installation 8th , cistern, Istanbul Biennial. Detail central projection/shadow play.
30. Feng Mengbo, Q3. Computer game based video installation.
Quote Feng Mengbo: 'The archaeology of the future will find that there are no more libraries only games. This is the world where we live and think in'.
31. Feng Mengbo. Steps steering devices for war games.
32. Futurefarmers (artists collective), Nutrishnia, CD-Rom. Kosovo Elf is a 'game' where the player has to save refugees from Chechnya.
33. Camille Utterback, inter active video installation. Text rain-enables users to physically interact with floating text.
34. Suzanne Treister, No Other Symptoms-Time Traveling with Rosalind Brodsky, CD-Rom.
35. Vivan Sundaram, Indira's Piano, Video installation. Collaborative 'photographic project' between the artist and Umrao Sing (1870-1954).
36. www. etoy.com. Web art project using the corporate structure to maximize the cultural value.
37. Talking Back to the Media.
38. Piazza Virtuale, interactive new media art project.
Quote: Almost the entire artistic creativity in the digital field is wasted to illusionism, even though real reality can be programmed. Most media artists are still like voluntarily paralysed cousins who prefer to peep at, rather than participate in the market place.
39. Piazza Virtuale, virtual artists studio.
40. Walter van de Crujisen, Nagorno Karabach (Temporary Museum Remote Residence), website.
Quote Walter van de Crujisen: The temporary museum is a thinking space. I do not invite artists to make a cyberspace picture, digital painting or drawing; for me that is only a spin of what you could do in such an environment.
40. Tohio Iwai, From Flipbook to Museum in the Air
Quote Toshio Iwai. 'My pieces, like Music Insects' are there for the general public to create their own image and to provide people with a new possibility.
42. From Flipbook to Museum in the Air
43. Art in Asian Megacities
44. Keith Piper. Interactive new media installation.
Quote Keith Piper; 'We are seen to be able, at one and the same time, to be enclosed within an urban space by the abrasive forces of policing, by technologies of surveillance and by the hostile gaze of the 'locals' whilst at the same time being able to transform space through presence through aesthetics, and through the nostalgic memory of other places.'
45. Keith Piper, interactive new media installation.
46. Perry Hoberman, Barcode, interactive new media installation.

미디어 아트의 사회적 맥락 IAMAS, *Diatxt.* 및 Kyoto Biennale 2003

히로시 요시오카

IAMAS

나는 2000년부터 IAMAS에서 미디어 이론 및 미학을 강의하고 있다. IAMAS는 'Institute of Advanced Media Arts and Sciences'와 'International Academy of Media Arts and Sciences'라는 두 교육 기관의 줄임말이다. 이 두 기관은 기후현이 추진하고 있는 '기후 고등 정보 허브Gifu Advanced Information Hub' 구축 사업의 핵심 지역인 오가키에 설립되었으며, 현립 정보 기술 시설의 중심 기관인 소프트피아 재팬(Softopia Japan)과 밀접하게 연계되어 있다.

'Institute of Advanced Media Arts and Sciences'는 'International Academy of Media Arts and Sciences'가 50주년이 되던 해인 2001년 4월에 설립되었다. 이 두 학교는 모두 새로운 분야를 개척하고 멀티미디어 시대를 이끌어갈 전문가를 양성하고자 노력을 기울이고 있다. 이 시대에는 정보 시스템의 급속한 디지털화와 멀티미디어 및 네트워크 기술의 전지구적 팽창으로 인해 끊임없는 변화가 이루어 것이다. International Academy of Media Arts and Sciences는 설립 이후 국내외적으로 멀티미디어 및 정보 기술의 최신 동향에 익숙한 미디어 전문가를 배출하는 우수 교육 기관으로서 인정받고 있다. Institute와 Academy 모두 다양한 장르의 학문과 예술을 아우르는 간학문적 커리큘럼을 자랑하고 있다. IAMAS는 학교에 몸담고 있는 모든 학생들의 재능과 개성을 이끌어내어 십분 발휘할 수 있도록 노력하고 있다.

(IAMAS 웹사이트 중에서)

2004 오가키 비엔날레

오가키 비엔날레는 IAMAS가 개최하는 예술 행사이다. 이는 새로운 형태의 '미디어 예술과 문화를 위한 세계 포럼(World Forum for Media Art and Culture)'으로서, 1995년 이후 격년제로 열리고 있으며 올해 5번째 행사가 열린다. 2004 오가키 비엔날레는 3개의 주요 행사로 이루어진다.

1. IAMAS가 국내외 교육 기관들과 공동으로 기획하는 워크숍
2. 일본과 해외의 주요 인사들을 초청하여 열리는 심포지엄
3. 오가키 성 일대의 비어있는 건물과 공간을 이용한 미디어 아트 미술관

더불어, 행사 기간 동안 IAMAS 학생들의 졸업전인 'IAMAS 2004'도 개최된다. 음악회, 공연 그리고 영화 상영 등을 포함한 다양한 부대행사도 열린다. 또한 관람객이 적극적으로 참여할 수 있는 흥미로운 활동으로 이루어진 상호작용적이며 체험적인 행사도 열릴 계획이다.

올해의 주제는 '미래들의 학교(SCHOOL OF FUTURES)'이다. 요즘 끊임없이 학교의 위기에 대한 논의가 이어지고 있다. 이는 정보 기술의 급속한 발전으로 인한 사회 변화가 야기한 것이다. 인터넷 기술의 발전은 다양한 정보를 언제 어디에서나 이용 가능하게 만들었으며, 학교는 지식을 전달하는 장소로서의 고유한 가치를 상실하고 있다. 반면, 무언가 배우기 위해 특정 장소에 모이고자 하는 인간의 욕망은 전적으로 자연스러운 것이다. 우리는 그런 자연스런 욕망들이 서로 만나면서도 전통적인 틀을 벗어나는 미래들의 학교를 착안하게 되었다. 2004 오가키 비엔날레는 예술을 수단으로 하여 정보 매체 시대에 적절한 새로운 배움의 장소에 대한 이미지를 창출해 내고자 한다. 우리는 단일한 미래보다는 미래의 다양한 가능성을 고찰하기 위해 제목을 '미래들의 학교'로 정했다.

(IAMAS 웹사이트 중에서)

교토 아트 센터와 *Diabxt*.

교토 아트 센터는 오랜 역사를 통해 발전해온 도시의 전통에 신선한 활력을 불어넣어 줌으로써 새로운 문화를 생산하고 다양한 장르의 예술이 만나는 장소로 설립되었다. 이는 또한 기술과 산업, 나아가 시민들의 일상을 연결하여 도시에 진정한 생산력을 부여할 것이다.

센터의 활동은 세 가지 부문으로 나뉠 수 있다. (1) 장르를 막론하고 젊은 작가들을 지원하고 돕는다. (2) 다양한 종류의 매체를 통해 예술과 문화에 관한 정보를 수집하고 배포한다. (3) 국내외 출신 작가를 거주 작가(artists-in-residence)로 초대하여 작가간 그리고 작가와 시민간의 커뮤니케이션 기회를 제공한다.

*Diabxt*는 교토 아트 센터가 계간으로 발행하는 비평지이다. 이는 예술과 일상 세계 사이에 일련의 대화를 제안함으로써 광범위한 문화적 논점들을 제시하고자 한다. (교토 아트 센터 및 *Diabxt* 웹사이트에서)

2003 교토 비엔날레

소원해진 문명들 사이에 이루어지는 끝없는 폭력과 지속적으로 증가하고 있는 환경 위기 등의 가혹한 문제에 직면한 상황에서, 오늘날 예술은 무엇을 할 수 있는가? 물론 예술은 이산화탄소 방출을 줄이거나 전쟁을 방지할 직접적인 힘은 없다. 그러나 예술의 힘은 인간의 정신적 깊이를 성찰하고 그러한 파괴와 폭력의 근원을 검토하는 능력에 있다. 또한 그 힘은 우리의 일상적인 시각과는 전혀 다른 새로운 세계관을 보여주는 데 있기도 하다.

우리는 질병을 치료하기 위해 병원에 가거나 약을 먹거나 수술을 받는 것을 자연스럽게 생각한다. 그러나 질병의 이면에는 지독한 습관이 도사리고 있다. 만약 우리가 고통스런 증상과 맞서 싸우고자 한다면, 약이나 수술에 의존할 수는 있다. 그러나 질병을 궁극적으로 치유하고자 한다면, 습관을 바꿔야 한다.

말하자면 예술은 현실을 바라보고 생각하는 우리들의 습관을 반성하고 바꾸려는 시도라 할 수 있다. 예술은 즉각적인 치료법은 아니다. 예술은 우리의 습관을 바꿀 수 있지만, 이러한 변화가 효력을 발휘하려면 시간이 걸린다. 예술은 우리의 생존에 도움이 되지 않는다. 그 대신, 예술은 가치 있는 삶이란 어떤 것인가 스스로 질문하게 한다. 우리는 이러한 질문을 던지는 행위를 통해 살아가게 된다.

진정한 의미에서 예술을 장려한다는 것은 멋진 미술관이나 극장을 새로 짓거나 대규모 예술 축제에 큰 돈을 쏟아 붓는 것을 의미하지는 않는다. 또한 이미 예술적 가치를 인정받은 작품을 전시하는 것도 아니며, 단지 인기 있거나 유행하는 작품을 홍보하는 것도 아니다. 문화적 대상으로서만 예술을 취급하는 것은 예술을 보호하는 것처럼 보일지는 모르지만, 실제로 예술을 하나의 대상으로 축소시킴으로써 그 힘을 약화시킨다. 진정한 의미에서 예술을 장려한다는 것은 예술 작품이 자극제가 되어서 중요한 사안에 대한 논의가 이루어질 수 있는 의사소통의 공간을 만드는 데 있다. 그리고 이러한 공간은 예술적 발달함으로 가득 차야만 한다.

교토 아트 센터가 기획한 2003 교토 비엔날레(2003. 10. 4 - 11. 3)는 그러한 계기가 될 것이다. 이는 비엔날레라는 명칭이 공공연히 드러내듯이 현대 미술을 과시하기 위한 대형 전시가 아니다. 현대 미술뿐 아니라 연극, 영화, 부토¹⁾, 토, 교겐²⁾ 그리고 다른 아시아 국가의 전통 공연 예술이 포함될 것이다. 우리가 초청하고자 하는 작가들은 크로아티아, 슬로베니아, 브라질, 중국, 프랑스, 미국, 일본과 기타 지역 출신들이다. 전시와 공연 외에도, 2003 교토 비엔날레의 주제인 '느림(slowness)' 에 대한 강연, 발표, 토론회도 열릴 것이다. 이는 다양한 전세계적 이슈에 대한 우리들의 생각을 교환할 수 있는 기회가 될 것이다.

비엔날레의 주무대인 교토 아트 센터는 원래 1869년도에 설립된 메이린 초등학교 건물이었다. 교토 중심가의 인구가 감소하면서 학교는 1993년에 문을 닫았다. 학교 건물은 대대적인 리노베이션을 거쳐 2000년 4월에 교토 아트 센터가 되었다. 초등학교는 메이지유신 이후 일본 사회의 근대화를 상징하는 한편, 시골벽적한 성인의 세계와 동떨어진 공간을 의미하기도 한다. 건물의 역사는 교토 아트 센터에 독특한 분위기를 부여한다. 개관 후, 아트 센터는 전시, 연극, 무용, 전통극 상연과 더불어 창작 스튜디오와 워크샵 활동을 위한 중요한 장소가 되었다. 또한, 국내외 작가들을 거주작가 프로그램에 초청하기도 하고, 비평지 *Diatxt* 를 발간하기도 했다.

교토 아트 센터는 낡은 건물을 허물고 새 건물을 짓는 대신, 낡은 건물 안에 새로운 시도를 담아내기로 결정했다. 이는 교토시의 정책과 더불어 2003 교토 비엔날레의 주제인 '느림' 과도 잘 어울린다. 비엔날레는 교토 아트 센터를 포함한 여러 장소에서 동시에 열릴 것이다.

역주 1) 부토(舞踏)는 일본 전통예술인 '가부키', '노'와 서구 현대 무용이 만나며 탄생한 아방가르드 무용의 한 장르

역주 2) 교겐-狂言(광언) : 중세 일본에서 생겨난 교겐은 노[能], 분라쿠[文樂], 가부키[歌舞伎]와 함께 일본 4대 연희의 하나이다.

교겐과 노를 합해서 노가쿠[能楽]라고 하는데, 이 명칭은 메이지시대[明治時代] 이후에 사용된 것이며 그 전까지는 사루가쿠[猿樂]라는 이름이 정식 명칭이었다. 교겐은 한마디로 '웃음의 연극' 이고 '웃기는 예술' 이라고 할 수 있다. 유교적 봉건시대에는 일부 귀족계급의 향유물이었다가 일본 패전 이후부터 대중 속에 급속히 확산되었다.

오늘날 우리에게 가장 중요한 것은 다른 문화를 기꺼이 받아들이는 태도이다. 우리는 또한 서로간의 차이에도 불구하고 공존할 수 있는 방법을 찾아야 한다. 교토는 오랜 기간 동안 문화적 관용의 전통을 이루어낸 도시 중 하나다. 2003 교토 비엔날레는 세계 여러 곳에서 온 작가들과 사람들이 만나는 기회를 확대시키고자 한다. 비엔날레는 작품을 전시하고 감상하는 것에 그치지 않고 심도 있는 체험을 통해 의사소통과 상호이해를 증진시킬 것이다.

'슬로우 라이프(slow life)'나 '슬로우 푸드(slow food)' 등에 대한 관심에서 볼 수 있듯이 '느림'은 오늘날의 유행인 것 같다. 그러나 느림은 우리의 '빠른' 현대 산업 사회에 대한 일종의 보상이나 안전장치로서 여겨지고 있다. 느림은 노동의 반대 급부인 여가나 노후의 평온함으로 상징된다. 즉, 주말이나 은퇴 후엔 즐길 수 있는 그 무언가인 것이다. 그러나, 이는 느림을 업무로 인한 스트레스의 치유 정도로만 이해한 것뿐이다. 이러한 사고 방식은 그러한 스트레스를 발생시키는 메커니즘을 근본적으로 제거할 수 있는 변화를 이끌어내지 못한다. 여기서 느림은 단지 '배터리를 재충전'하는 의미(이 표현 자체가 인간 활동을 기계와 비교하고 있다)로서의 중요성만 가질 뿐이며, 우리는 다시 예전의 번잡한 생활로 돌아가야만 한다. 또한, 느림은 장시간의 노동 후 더 이상 일할 기운이 없는 육체에 대한 보상일 뿐이다. 어쨌든, 이러한 의미에서 느림은 빠름에 대한 보상에 지나지 않으며, 속도의 지배적 논리를 더욱 강화한다.

오늘날 일본, 북미, 서유럽 등지의 많은 사람들이 물질과 정보가 넘쳐나는 '풍요롭고 행복한' 사회에 살고 있다고 믿는다. 그들은 자신들이 누리는 '풍요'가 이 세상 다른 지역을 폭력적으로 파괴함으로써 얻어지며 이러한 상황이 지속된다면 전세계가 파국에 이를 것이라는 사실을 알고 있긴 하지만, 대부분 이러한 사실을 완전히 망각하도록 길들여지거나 설사 고민한다 해도 딱히 어쩔 수 없다고 느낄 것이다.

이제 질문을 던질 시간이다. 우리는 과연 이러한 '풍요' 속에서 '행복'을 느끼는가? 산업과 비즈니스라는 거대한 고속 작동 기계가 제공하는 산물과 서비스가 정말 우리에게 모두 필요한 것인가? 그리고 동시에 그러한 풍요로운 생활을 누리지 못하는 다른 사람들이 '뒤쳐진' 것인지 반문할 필요가 있다. 그들은 게으르거나 종교적 관습의 제약을 받아 뒤쳐진 '후진국'인가?

느림은 속도의 논리에 속하지 않고 이에 저항한다. 이렇게 느림에 대한 급진적인 호소는 '악의 근절'처럼 과격하게 들리지는 않는다. 그리고 이는 새로운 상품을 구매하라고 부추기는 상업 광고 같은 마술적인 호소력을 가지지도 않는다. 그러나, 적어도 보편적 태도로서의 급진적 느림이라는 개념은 천천히 그러나 꾸준히 인간들 사이에 퍼지고 있는 것 같다. 2003 교토 비엔날레는 이러한 태도를 드러내고자 한다.

(2004 교토 비엔날레 뉴스레터 01호 중에서)

Media Art and its Social Context IAMAS, *Diatxt.* and Kyoto Biennale 2003

Hiroshi Yoshioka

IAMAS

Since 2000 I have been teaching theory and aesthetics at IAMAS. "IAMAS" is the acronym for two educational institutions, the Institute of Advanced Media Arts and Sciences and the International Academy of Media Arts and Sciences. These two institutions have been established in Ogaki, the focus of Gifu Prefecture's plans to create a "Gifu Advanced Information Hub" and are closely affiliated with Softopia Japan, the institution at the heart of the Prefectures' information technology facilities.

The Institute of Advanced Media Arts and Sciences was founded April 2001, whereas the International Academy of Media Arts and Sciences celebrated its fifth anniversary in the same year. Both schools endeavor to produce the media masters who will break new ground and lead society into the multimedia-orientated era. This era will be one of constant change due to the rapid digitalization of information systems and the global expansion of multimedia and networking technology.

Since the establishment of the International Academy of Media Arts and Sciences, the Academy has been acknowledged both nationally and internationally as a superior educational institution producing media masters well attuned with current trends in multimedia and information technology. Both the Institute and the Academy boast curriculums that are interdisciplinary and also combine the various genres of science and the arts. IAMAS endeavors to draw out and make the most of the talents and individuality of all the students who enroll at the school.

(from IAMAS Website)

Ogaki Biennale 2004

OGAKI BIENNALE is an art event organized by IAMAS(Institute of Advanced Media Arts and Sciences / International Academy of Media Arts and Sciences). It is the new face of the "World Forum for Media Art and Culture", which has been held biannually since 1995 and will be held for the 5th time this year.

OGAKI BIENNALE 2004 will consist of 3 main event categories.

1. Workshops, which will be planned by IAMAS in cooperation with national and international educational institutions
2. Symposia involving key figures from within Japan and overseas
3. Museums of media art, using vacant buildings and spaces around the Ogaki Castle area.

Further, during the period of the event, the IAMAS student graduate exhibition IAMAS 2004 will also be held. All sorts of other activities are planned, including concerts, performances and movie screenings. We plan to provide an interactive, hands-on event, filled with fun activities that participants can actively become involved in.

This Year's Theme: SCHOOL OF FUTURES

At present, we constantly hear about the "crisis" in schools. This has been caused by social change due to the rapid development of information technology. The progress of IT has led to a diverse range of information being made available everywhere, and schools are losing their unique value as a place for the transfer of knowledge. On the other hand, the human desire to gather in a particular location in order to learn about something is completely natural. We need to conceive of a SCHOOL OF FUTURES, which enables such natural desires to be met but which goes beyond the traditional framework. OGAKI BIENNALE 2004 is an attempt to create an image of a new place of learning appropriate for the information media age, using "art" as a key. We chose the title SCHOOL OF FUTURES because we wish to contemplate a range of possible futures rather than a single future.

(from IAMAS Website)

Kyoto Art Center and Diatxt.

Kyoto Art Center was conceived and established as a place for encountering various genres of art, as well as for the creation of the new culture through the revitalization of tradition developed in the city over its long history. This encounter will also connect to technology and industry, and furthermore to the everyday life of citizens, to bring a real fertility to the city.

The activities of the Center will be divided into these three categories: (1) aid and support for young artists in whatever genre; (2) collecting and dispatching of information concerning art and culture by means of various kinds of media; (3) affording the chance for communication among the artists or between artists and citizens, especially by welcoming artists coming from in and out of the country as artists-in-residence.

Diatxt. is the critical journal issued quarterly by Kyoto Art Center. The journal attempts to address a wide range of cultural issues by initiating a series of dialogues between art and the everyday world.

(from Kyoto Art Center and *Diatxt.* Websites)

Kyoto Biennale 2003

In confronting the world's relentless problems – the ever increasing environmental crisis as well as the ever escalating violence between estranged civilizations –what can art do today to help?

Of course art has no direct power to decrease carbon dioxide emissions or to deter war. But the power of art consists in its ability to probe the depth of the psyche and examine the root of such destruction and violence. Its power also consists in presenting a new vision of the world, a vision totally different from what we usually formulate.

When we are ill, many of us think it natural to go to the hospital, get medicine or have an operation to cure the disease. Behind a disease, however, there often lurks a terrible habit. If we just want to fight against the symptoms we suffer from, we can count on medicine or an operation. But if we want to permanently cure the disease, we have to change our habits.

Art is, so to speak, an attempt to reflect on and change our habits of looking at and thinking about reality. Art is no quick remedy. Art can change our habits, but these changes need time to take effect. Art does not help us just to survive. Instead, it encourages us to ask ourselves what a life would be that is worth surviving. Through the act of asking this question, we have the chance to survive.

Promotion of art, in its essential sense, does not mean building fabulous new museums and theaters, or spending a lot of money on big art festivals. Nor does it mean just exhibiting those works which have already been acknowledged as having artistic value. Nor does it consist in publicizing works which are merely popular and fashionable. Treating art as only a cultural object may appear to lead to art's protection, but actually such treatment merely obscures the power of art by reducing it to an object. Promotion of art, in its real sense, is the creation of a communication space where we can discuss important issues, stimulated by the artworks. And this space should be full of artistic playfulness.

Kyoto Biennale 2003(October 4 – November 3, 2003), organized by Kyoto Art Center, will create such an occasion. It is not a massive demonstration of contemporary art, as the word "Biennale" may appear to proclaim. Not only contemporary art, but also theater, film, Butoh, Noh, Kyogen, and traditional performing arts from other Asian countries will be included. Artists we are planning to invite are from Croatia, Slovenia, Brazil, China, France, USA, Japan and other regions. Besides exhibition and performance, we will organize lectures, presentations and discussions on the topic of "slowness," the main theme for Kyoto Biennale 2003. We will all have a chance to exchange our ideas about various world issues.

Kyoto Art Center, the main venue for the Biennale, was originally the Meirin Elementary School building, established in 1869. Due to the decline in the downtown Kyoto's population, the school was closed in 1993. After extensive renovation, the building became as Kyoto Art Center in April 2000. The elementary school symbolizes the modernization of the Japanese society after the Meiji Restoration on the one hand, and on the other it signifies a space isolated from the hectic grown-up world. The history of the building lends a unique atmosphere to Kyoto Art Center. Since its opening, the Center has been an important place for exhibitions, for theater, dance and traditional play performances, as well as for production studio and workshop activity. It also has accepted artists from inside and outside of Japan in its artist-in-residence program. It has also published the critical journal *Diatxt*.

Instead of constructing a new building after pulling down the old one, Kyoto Art Center chose to use an old building and to welcome new attempts inside it. This policy suits the city of Kyoto, as well as the topic of Kyoto Biennale 2003: "Slowness." The Biennale will take place by connecting several places including Kyoto Art Center.

The most important attitude that we need today is a ready acceptance of different cultures. We also need to find ways to coexist despite our many differences. The city of Kyoto is one of those which has formed a tradition of cultural tolerance over many centuries. Kyoto Biennale 2003 intends to enlarge our opportunities to encounter artists and people from many different places. The Biennale will encourage communication and mutual understanding through an in-depth experience of artworks, rather than just the mere exhibition or appreciation of them.

"Slow" seems to be a trend today as we can see in people's interest in "slow life," "slow food" and so on. But slowness has long been thought to be important in our "fast" modern industrial society, as a kind of compensation or safety bolt. Slowness has been represented as leisure in opposition to labor, or calmness in old age. Slowness is something one is allowed to pursue during weekends or after retirement from work. But this way of thinking only understands slowness as curing the stress of work. This thinking cannot lead to changes which would eradicate the very mechanisms which produce such stress. Here slowness is considered important only because it "recharges the batteries" -this expression itself compares human activity to that of a machine- and we are supposed to go back to the same old busy life. Or, slowness is just a reward for the body which has endured long years of labor and has no more capacity for work. Anyway, here slowness is nothing but a compensation for speed, and it even enhances the dominant logic of speed.

Today, many people living in Japan, North America and Western Europe believe that they are living in a "rich and happy" society with its abundance of material things and information. Though they know that this "richness" depends on the violent destruction of many other parts on the planet, the maintenance of which will lead to total world catastrophe, many are rendered absolutely oblivious to this fact or if they do care they feel as if they can do nothing about it.

Now is the time to ask the question: Are we "happy" with this "richness"? Do we really need all those commodities and services which can only be provided by our huge and fast- operating machine of industry and business? And at the same time, it seems necessary for us to ask if other people in the world who do not enjoy such a rich life are only just "delayed". Are they really "underdeveloped" because they are deterred by laziness or by religious conventions?

Slowness does not belong to the logic of speed, but resists it. This appeal to radical slowness does not sound as high- pitched as the slogan "eradicate evil". And it has no magical appeal such as does a commercial message persuading us to buy a new product. But the idea of radical slowness, at least as a general attitude, seems to be spreading slowly but steadily among humanity. Kyoto Biennale 2003 attempts to express this attitude.

(from Kyoto Biennale 2003 Newsletter 01)

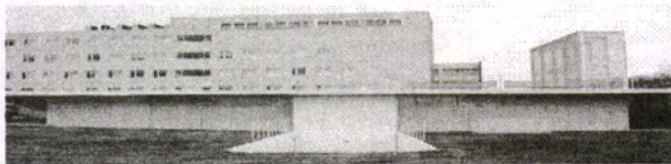
Media Art in its Social Context

IAMAS, *Diatxt.* and Kyoto Biennale 2004

Hiroshi Yoshioka

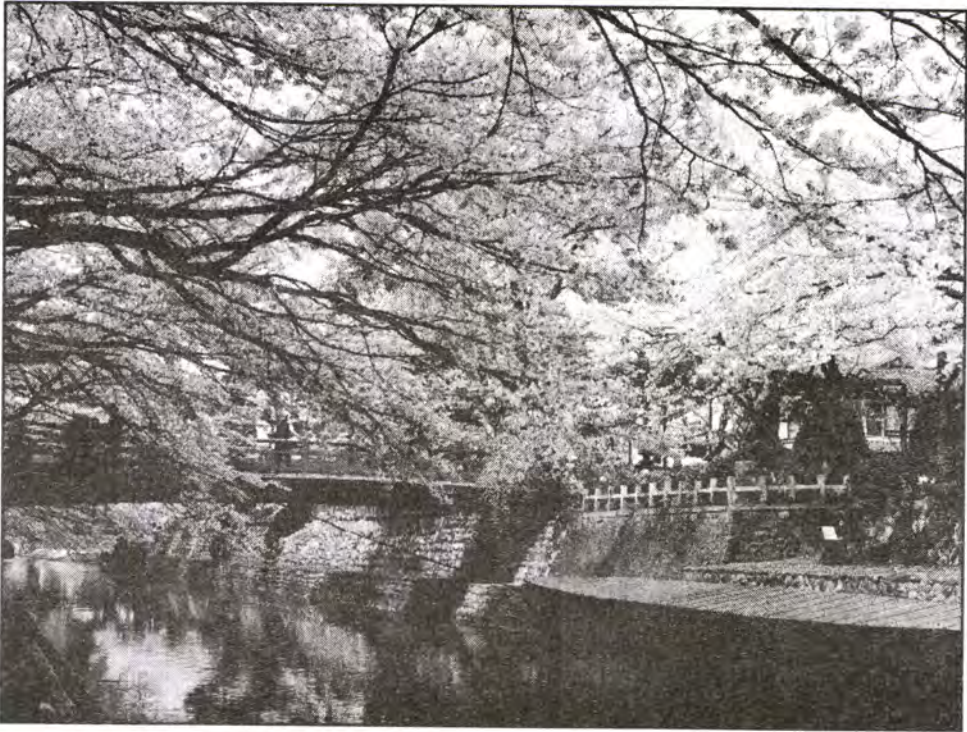
IAMAS

IAMAS (Ogaki, Japan)



<http://www.iamas.ac.jp/E/index.html>





IAMAS

Interaction 1997-2001



<http://www.iamas.ac.jp/interaction/index-e.html>

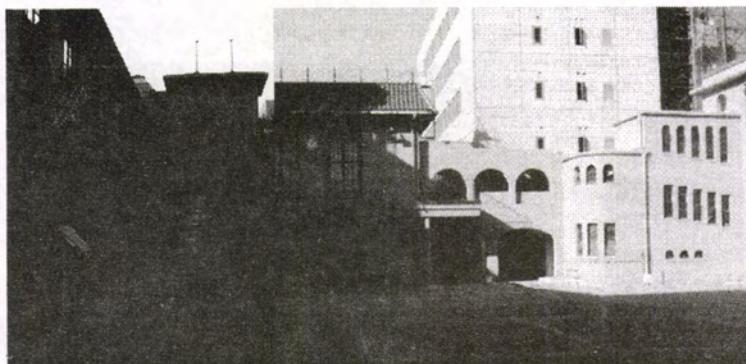
IAMAS

Ogaki Biennale 2004

<http://www.iamas.ac.jp/biennale04/>

KAC

Kyoto Art Center



<http://www.kac.or.jp/english/index.html>

Diatxt.

The critical journal issued quarterly from Kyoto Art Center.



http://www.diatxt.com/index_e.html

Diatxt. 1st issue

Interview to Miyako Ishiuchi (Photographer)



SCAR-1984, transplantation
1999 (1999)

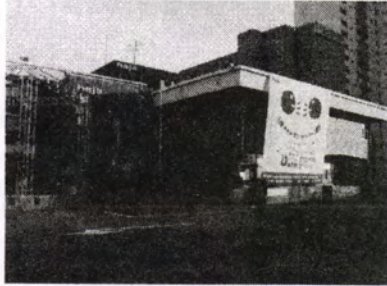


SCAR-1960, scald
1995 (1997)

Diatxt.

Diatxt. 4th issue “Art Centers throughout the World”
Haja Center (Seoul Youth Factory for Alternative
Culture), Seoul

Written by Cho Haejoang (Professor at Yonsei University)
and Pak Falming



<http://www.haja.net/>

Diatxt.

Diatxt. 6th issue
Interview to Koichiro Fujita (Professor at Tokyo
Medical & Dental University)





Kyoto Biennale 2003

http://www.kyotobiennale.com/E/e_main.html

The concept of “slowness” Slowness-Creating “slowness” within “speed”

“Slow” seems to be a trend today as we can see in people’s interest in “slow life,” “slow food” and so on. But slowness has long been thought to be important in our “fast” modern industrial society, as a kind of compensation or safety bolt. Slowness has been represented as leisure in opposition to labor, or calmness in old age. Slowness is something one is rewarded for pursuing during weekends or after retirement from work. But this way of thinking only understands slowness as curing the stress of work. This thinking cannot lead to changes which would eradicate the very mechanisms which produce such stress. Here slowness is considered important only because it “recharges the batteries” -this expression itself compares human activity to that of a machine- and we are supposed to go back to the same old busy life. Or, slowness is just a reward for the body which has endured long years of labor and has no more capacity for work. Anyway, here slowness is nothing but a compensation for speed, and it even enhances the dominant logic of speed.

Today, many people living in Japan, North America and Western Europe believe that they are living in a “rich and happy” society with its abundance of material things and information. Though they know that this “richness” depends on the violent destruction of many other parts on the planet, the maintenance of which will lead to total world catastrophe, many are rendered absolutely oblivious to this fact or if they do care they feel as if they can do nothing about it. Now is the time to ask the question: Are we “happy” with this “richness”? Do we really need all these commodities and services which can only be provided by our huge and fast-operating machine of industry and business? And at the same time, it seems necessary for us to ask if other people in the world who do not enjoy such a rich life are only just “delayed”. Are they really “underdeveloped” because they are deterred by laziness or by religious conventions? Slowness does not belong to the logic of speed, but resists it. This appeal to radical slowness does not sound as high-pitched as the slogan “eradicate evil.” And it has no magical appeal such as does a commercial message persuading us to buy a new product. But the idea of radical slowness, at least as a general attitude, seems to be spreading slowly but steadily among humanity. Kyoto Biennale 2003 attempts to express this attitude.

Tamiko Thiel *Beyond Manzanar*



Tadasu Takamine *Lover from Korea*



It is not important to ask a question like:
“what is art ?”

It is much more important to ask: “What
can we do with art ?”

How can we resist globalism inside the
global society?

Whom is media art for?

쉽 없이 변화하는 미디어 아트 전시의 이해

한스 D. 크리스트

미술관이나 갤러리에서 개최되는 전통적 의미의 전시는 이제 인터넷망을 기반으로 하는 넷 아트나 게임 아트를 담기에는 거의 부적당한 매체로 보여지는 게 사실이다. 이는 넷 아트나 게임 아트가 일정한 패턴이나 '언어', 또는 고정 공간으로써의 '화이트 큐브'와 같은 어떤 특정한 대상이나 한정적인 구조 등을 통해 표현되기보다는 실제적인 공공의 공간과 대중 개인의 사적인 공간이 만드는 경계에서 이루어지는 보이지 않는 상호작용에 의해 표출되는 예술이기 때문이다. 이것은 개념 예술이나 참여 예술(public intervention), 또는 퍼포먼스 아트가 미술관에서 표출될 때 맞닥뜨리는 문제들과 비슷한 것이기도 하다.

반면에, 월드와이드 웹이라 불리는 인터넷망을 기반으로 하는 넷 아트의 환경은 대중의 인식과 그 기능에 대한 측면 뿐 아니라 과학 기술 및 관념적인 측면에 있어서도 지난 수년간 근본적인 변화의 과정을 거쳐왔다. 그 눈부신 변화가 시사하는 것은 19세기 초반의 '넷 환경(net conditions)' 아래에서 제작된 몇몇 작품들이 담고 있는 의미와 당시 넷 아티스트들의 예술 경향들이 이제 더 이상 대중의 공감대 속에 있지 않다는 것을 의미하는지도 모른다.

고전적인 전시 공간의, 전형적인 전시 환경, 그리고 예술 교육에 광범위하게 사용된 도구로서의 그 본래 기능은 분명 유지되어야 할 것이다. 그러나, '게임 아트'나 넷 아트와 같은 새로운 형태의 예술을 담기 위해서라면, 전시 공간은 보다 실험적인 공간으로 재해석되어야 하는 것이 절실한 시점이다.

따라서, 미술관이나 갤러리에서 넷 아트를 전시할 때 간과하지 말아야 할 중요한 지점은 바로 미술관에서 전시되는 넷 아트 작품들의 본래 손실(loss)이나 '이익(surplus)'과 관계없이 공간 그 자체로 의미가 전이되어서는 안 된다는 것이다.

즉, 뉴 미디어 아트의 전시에 있어 공간은, 소위 '번역'이라는 전달 매체로 인식되어야 하며, 큐레이터에게는 '번역가'로서의 역할이 주어지는 것이다. 전시 과정을 통한 '이익'뿐 아니라 손실까지도 선명하고 효과적으로 다룰 줄 알아야 하는 것이 바로 뉴 미디어 아트를 다루는 큐레이터의 역할이 되는 것이다.

그런 의미에서, 이번 강연에서는 뉴 미디어 아트가 당면하고 있는 이러한 난제들에 대한 몇몇 예시를 작품과 함께 살펴볼 것이며, 동시에 두 점의 작품을 중심으로, 향후의 발전적인 제 역할을 제시하는 것으로 진행될 것이다. 강연의 중심이 될 두 작품은 문타다스(Muntadas)의 <해석에 대하여: 미술관(On Translation: Das Museum)>(도르트문트, 2003년작)과 <게임 - 예술가들이 만드는 컴퓨터 게임(games - Computer games by artists)>(도르트문트, 2003년작)이다.

* 자세한 사항은 홈페이지 www.hardware-projekte.de를 참고하기 바란다.

Exhibiting Variable Media Art

Hans D. Christ

Exhibitions in the classical sense, taking place at museums or galleries seem to be an almost inadequate context to present net based art or game art: both art practices are defined by interacting at the interfaces between the public virtual space and the private space, rather than by the rules, 'languages' and the specific representative and exclusive structures of the 'white cube'. Similar to this are the problems of presenting conceptual art, public interventions or performance art at the museums site.

On the other hand, the original context of net art, the world wide web, has - in a technological and an ideological sense as well as concerning its public presence and functions changed fundamentally in the past years. That means, that the intent and interventionist strategies of several works, produced under the 'net conditions' of the early nineties, may not work anymore.

Additionally, the classical exhibition space, as a context and as a widely experienced tool of art education, should not be given up, but be explored for the mediation of new art forms such as 'game art' or net art.

An important aspect of the presentation of net based art at museums or galleries, is related to the fact, that these works can not be transferred from their original context to the museum without any loss or 'surplus'. That means that exhibitions of new media art have to be considered as 'translation' vehicles. Curators should be aware of their roles as 'translators' and deal in a productive and visible way with the loss as well as the 'surplus' related to their practice.

The lecture will try to give some examples of this quite problematic and at the same time challenging role, focusing on two exhibitions: "Muntadas: On Translation: Das Museum" and "games - Computer games by artists"(both 2003 in Dortmund).

- For more information and links: www.hartware-projekte.de

So-Yeong Roh 노소영
art center nabi

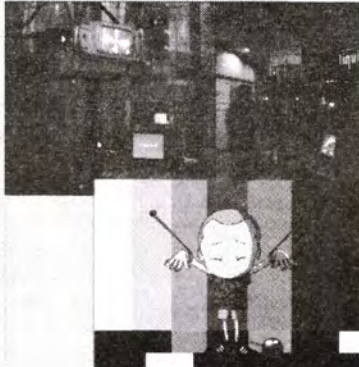


Art Center Nabi Activities

Division	Year	Title	Page
Exhibition	2003	Moist Window	8
		Liquid Space	9
	2002	Wireless Art Project "Watch Out"	10
		Korea Japan Network Art 2002	11
		Time Maker	12
		Gaia 2042 & 2084 (Goodbye... Gaia)	13
	2001	Digital Calendar	14
		Empyrean	15
		Triologue	16
		Sound Design Plus	17
		Dreaming Butterfly 2001	18
		Emerging Artist	19
	2000	Grid	20
		Unconscious Flow	21
Spectrum@TTL		22	
Education	2003	International Design Workshop [XD_5] Seminar	23
		Digital Media Seminar (2001,2002,2003)	24~26
		Nabi Theater Series	27~29
		Nabi Workshop	30
	2002	Extention : Wireless Art and Culture Symposium	31
		From Wired To Wireless	32
	2001	동양철학의 현대적 의의	33
		뉴미디어시대의 건축 패러다임	34
	2000	새로운 예술의 태동과 미학적 과제	35
	Special Project	2003	Resfest Mobile Art Competition
2001		DMZ on net	37
2000		Telematic Event	38

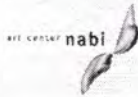
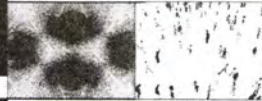
Wireless Art Competition 2003

Wireless art



NOVOCAINE FOR THE SOUL Daeyoung Yu

LIKE SILK Rory Hamilton / Jon Rogers



Wireless Art Competition 2003

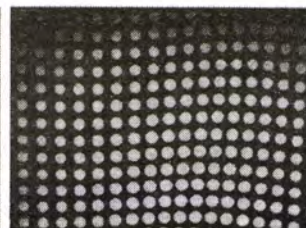
November 14, 2003 – November 20, 2003

Wireless Art Competition 2003

Wireless art



NOVOCAINE FOR THE SOUL



LIKE SILK

Artists

Daeyoung Yu Novocaine For The Soul
Rory Hamilton, Jon Rogers Like Silk

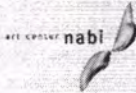


Moist Window

Mobile Gallery



FLESH PARK Joon Kim



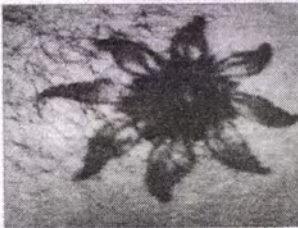
CAMERA TEST Dongi Lee

Moist Window – Art in Life

September 1, 2003 – January 2, 2004

Moist Window

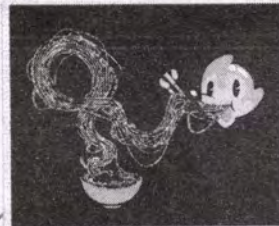
Mobile Gallery



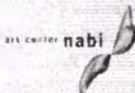
FLESH PARK



FLY ATOMOUSE



NOODLES ATOMOUSE



Artists

Joon Kim Flesh Park

Dongi Lee Camera Test

Liquid Space

Interactive Audio Visual Installation



LIQUID SPACE
Manuel Abendroth, Jerome Decock -LAB[au]



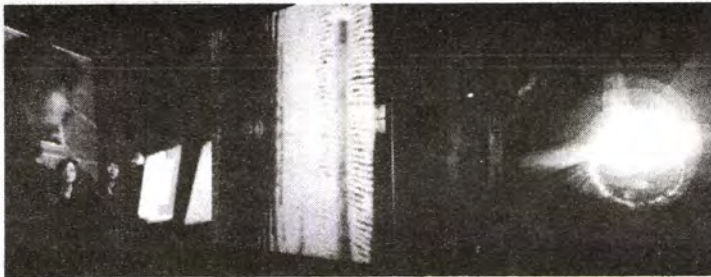
Collaborative project among 12 artists

- electronic music, architecture, cinema
- to create interactive and performative digital space

November 8, 2003 – November 20, 2003

Liquid Space

Interactive Audio Visual Installation



LIQUID SPACE PERFORMANCE

Artists

Manuel Abendroth, Jerome Decock

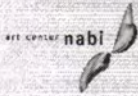
Korean Artists

Tae-Eun Kim, Biho Ryu, Byungil Choi
Doug Lee, Futureyetrónica, Daytripper
Transistorhead, Byul, ByungJun, Unjin Yeo



Watch Out

Interactive Installation / Wireless art



Commissioned work by Maurice Benayoun

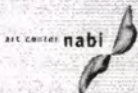
September 4, 2002 – October 10, 2002

Watch Out

Interactive Installation / Wireless art



WATCH OUT INSTALLATION



Artists

Maurice Benayoun

Korea Japan Network Art 2002

Interactive Installation using Network



SLIDING PAPER DOOR INSTRUMENT
Communicating Shadow No.1 Keigo Yamamoto



DICE PAINTING
Keigo Yamamoto

PERCEPTUAL MIRROR Sungchul Hong



Telematic performance between Art Center Nabi,
IMA(Japan), and Fukui City Art Museum(Japan).

June September 4, 2002 – October 10, 2002



Korea Japan Network Art 2002

Interactive Installation using Network



DICE PAINTING & PERCEPTUAL MIRROR

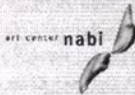
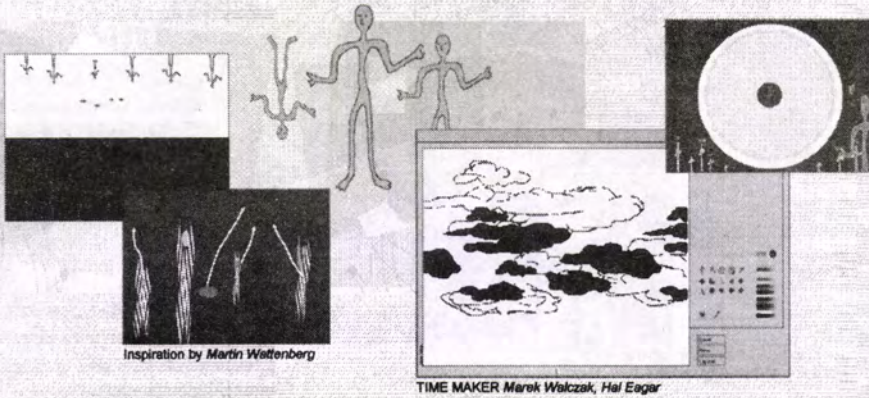
Artists

Keigo Yamamoto Dice Painting
Sungchul Hong Perceptual Mirror



Time Maker

Net Art

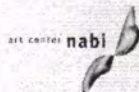
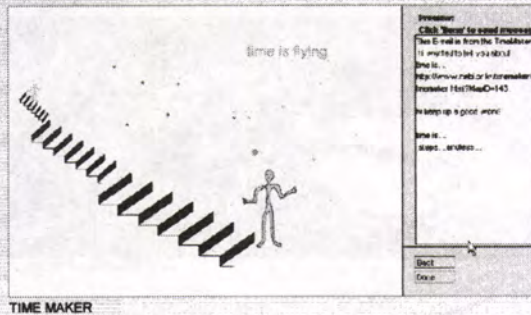


"Draw your own time."

April 1, 2002 – May 31, 2002

Time Maker

Net Art

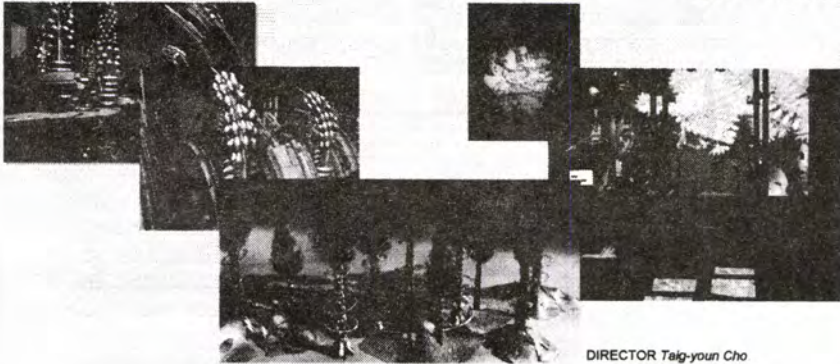


Artists

Marek Walczak, Hal Eager

Gaia 2042 & 2084 | Goodbye... Gaia

Cyber Architecture



DIRECTOR *Taig-youn Cho*



Welcome to the brave new world of
"a temporal-spatial ecosystem"

February 7, 2002 – April 12, 2002

Gaia 2042 & 2084 | Goodbye... Gaia

Cyber Architecture



GAIA INSTALLATION

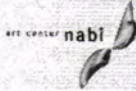
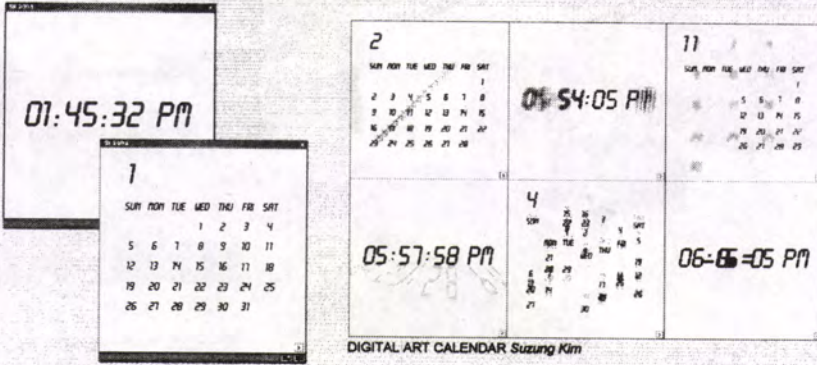
Director
Taig-Youn Cho

Staff
Youngsik Sung, Wanki Cho, Hyunseon Yoon
Sungyoon Yoo, Eunkyung Yoo, Chongsan Kwon
Mira Yoon, Seungyong Park



Digital Art Calendar

Online Interactive Art

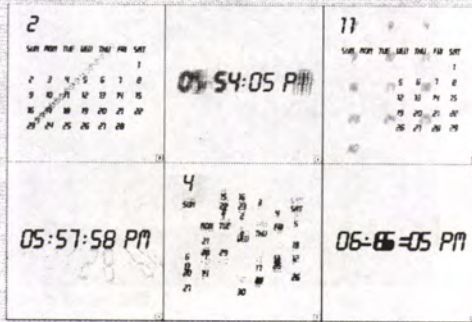


Suzung Kim creates online calendar

December 1, 2002 – December 31, 2003

Digital Art Calendar

Online Interactive Art



Artists

Suzung Kim

Empyrean

Online Interactive Installation

EMPYREAN Melinda Rackham

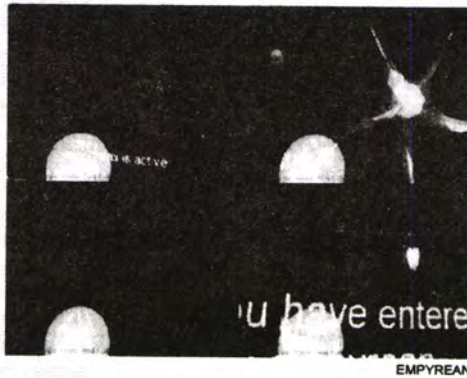


Australia – Korea project: Empyrean
by Melinda Rackham

October 12, 2001 – December 12, 2001

Empyrean

Online Interactive Installation



Artists

Melinda Rackham

Triologue

Interactive Installation

a new communication among nature, human and virtual life



ART CENTER nabi



Triologue: Interactive installation produced by a team of 20 some visual artists, interface designers, computer music composer, engineers and a curator

October 12, 2001 – December 12, 2001

Triologue

Interactive Installation



TRIALOGUE

Directors

Zune Lee, Joe Chang

Staff

Kyuseok Kang, Eun-Hee Kim, Sang Hyun Park,
Donghyuk Kim, Won Park, Jaehyuck Oh,
Joongee Lee, Kaphyun Yim, Jungwoo Jang,
Chungbum Park

ART CENTER nabi



Dreaming Butterfly 2001

Interactive Installation / Kinetic Art

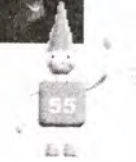
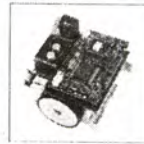
NET PLANT Uram Choi



SONIC BUGS Zune Lee, Joe Chang



DREAMING BUTTERFLY Sylvie Park

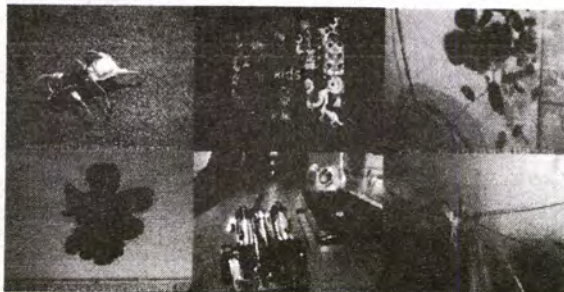


Dreaming Butterfly 2001 is
a special Children's Day exhibition

May 5, 2002 – June 2, 2002

Dreaming Butterfly 2001

Interactive Installation / Kinetic Art



DREAMING BUTTERFLY 2001

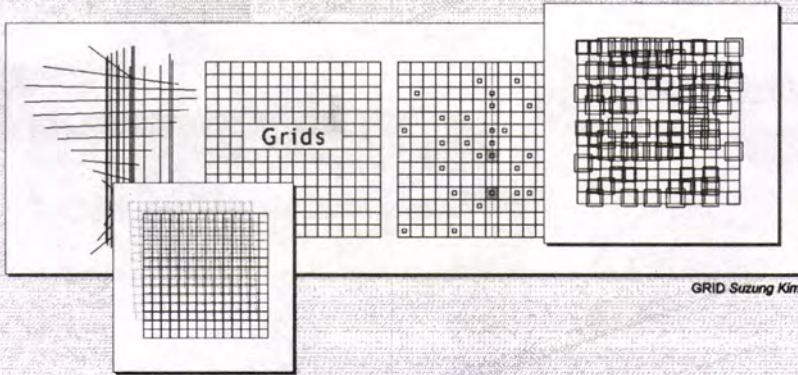
Artists

Sylvie Park Dreaming Butterfly
Zune Lee, Joe Chang Sonic Bugs
Uram Choi Net Plant

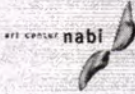


Grid

Online Interactive Art



GRID Suzung Kim

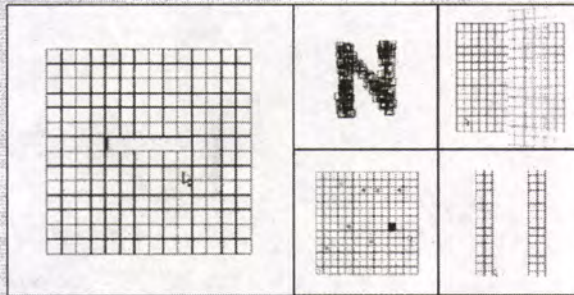


Exploring boundary between art and design

December 20, 2000 – May 31, 2001

Grid

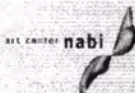
Online Interactive Art



GRID

Artists

Szung Kim



Unconscious Flow

Interactive Installation



UNCONSCIOUS FLOW Naoko Tosa



Exploration into the "unconscious" in communication through bodily signals

December 20, 2000 – February 28, 2001

Unconscious Flow

Interactive Installation



UNCONSCIOUS FLOW

Artists

Naoko Tosa

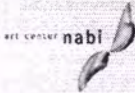


Telematic Event

On & Offline Event



ORGANIZER Roy Ascott / Sangsoo Ahn
Nuri Gum / Jaechun Choe
Taigyoun Cho



Creating a "Mind-Bridge" over the net

December 19, 2000

Telematic Event

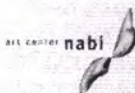
On & Offline Event



TELEMATIC EVENT

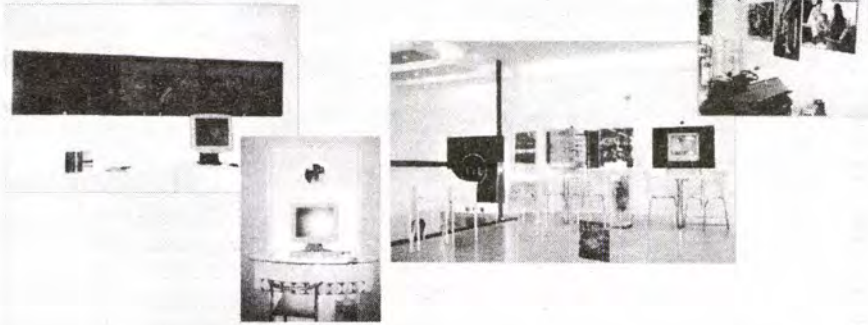
Organizers

Roy Ascott, Sangsoo Ahn, Nuri Gum,
Jaechun Choe, Taigyoun Cho



Spectrum@TTL

Interactive Installation / Music Video / Web Art / Animation / Performance



ART CENTER nabi



Young multimedia artists take it to the street.

December 9, 2000 – December 23, 2000

Spectrum@TTL

Interactive Installation / Music Video / Web Art / Animation / Performance



TTL ZONE EXHIBITION

ART CENTER nabi



Artists

- Jinhee You Puzzling
- Soojin Kim A childish finger/hand
- Jungbum Lee Tricky
- Joonhee Lee, Sungkyu Koo Garaffiti
- Sungji Lee <http://www.ncoco.net/>
- Sungmin Hong, Hwasook Ahn Fire place
- Somi Lee A fake live show
- Hyewook Jung The family full of secret
- Seyoung Chang A dreaming cola
- Junga Park Where am I ?
- Biho Ryu A mass game
- Kyoungeok Kim Information entropy
- Heeseung Jung Contact>log in>
- Jewoon No <http://vimalaki.net>

참가자 소개 Participants Information

발 표 자 Speakers

김인환 : In-Hwan Kim

동양 예술론에 있어서의 氣에 대한 연구라는 제목으로 박사학위를 받았으며, 현재 국민대학교 테크노디자인 전문대학원 연구 교수로 있으면서 디자인과 동양이론을 접목하는 다수의 글을 발표하였다.

He earned a doctoral degree with his thesis on "Study of *chi* (氣) in the Context of Oriental Art Theory." Currently, he is a professor at the Graduate School of Techno Design, Kookmin University. He published a number of articles on linking design with Oriental theories.

요한 파인에플 : Johan Pijnappel

네덜란드출신의 전시 기획자로 현재 네덜란드와 인도, 일본 등을 오가면서 활발한 전시기획을 하고 있는 전시 기획자이다. 네덜란드의 Foundation for Visual Arts의 예술감독을 역임하였고, 현재 world wide video festival 큐레이터로 활동하고 있다.

He is an exhibition planner born in the Netherlands. He is actively engaged in his work, shuttling to and fro between the Netherlands, India and Japan. He served as an art director at the Foundation for Visual Arts in the Netherlands and currently works as a curator of the Worldwide Video Festival.

히로시 요시오카 : Hiroshi Yoshioka

교토대학에서 문학을 전공하였다. IAMAS(Institute of Advanced Media Art and Science)의 교수이며, 문화예술 비평지 Dia-txt의 편집장으로 있다. 지난해에는 교토 비엔날레의 총감독을 역임하였다.

He majored in literature at Kyoto University. He is a professor at the Institute of Advanced Media Art and Science and editor-in-chief of Diatxt, a culture and art journal. He served as a general director of the Kyoto Biennale last year.

한스 D. 크리스트 : Hans D. Christ

독일 뒤셀도르프에 있는 hardware_medien_verein의 큐레이터로 있으며, Games : computer games by artists, 404 object not found 등 전시 및 국제워크샵 등을 기획하였다. 미디어아트에 관한 다수의 글이 있다.

He is a curator at Hardware_medien_verein based in Dusseldorf, Germany. He planned exhibitions and international workshops, including "Games: Computer Games by Artists," and "404 Object Not Found." He published a number of articles on media art.

노소영 : So-Yeong Roh

국내 대표적인 미디어아트센터인 아트센터 나비의 관장으로 있다.

She is a director of "Nabi," one of Korea's foremost media art centers.

질 의 자 Panelists

정용도 : Yong-Do Jeong

백남준미술관 학예연구실장 / 홍익대학교 미학과, 뉴욕주립대학교(FIT) 대학원 예술경영학과 졸업

관심분야 : 미술비평, 현대 미술 및 미디어 아트 이론

주요논문 : 멀티미디어 아트의 예술적 상상력 / 새로운 존재의 비전과 삶 그리고 뉴미디어 아트

Chief Curator, Nam June Paik Museum / M.A. Art Administration, FIT, New York

Area of Interest : Art Criticism, Contemporary Art Theory, Media Art

Dissertation : On artistic imaginations of the multimedia art / A vision of new existence and the new media art

김진업 : Jin-Yup Kim

홍익대학교 미학과 교수 / 서울대학교 대학원 미학과 졸업, 미국 Temple 대학교 철학박사

관심분야 : 예술론

주요논문 : 현대 영미미학의 동향(1) / 미술교육과 포스트모더니즘

Professor, Hongik University / Ph.D Philosophy, Temple University

Area of Interest : Theory of Art

Dissertation : Contemporary anglo-american aesthetics / Art education and postmodernism

심혜련 : Hea-Ryun Shim

홍익대학교 예술학과 겸임교수 / 건국대학교 인문과학연구소 전임연구원 / 독일 훔볼트대학 철학박사

관심분야 : 현대 미학, 매체, 영상

주요논문 : 발터벤야민의 매체 이론 개념에 대한 고찰 / 새로운 매체시대에 예술에 대한 고찰

Researcher, Research Institute of the Humanities, Konkuk University / Ph. D Philosophy, Humboldt University

Area of Interest : Contemporary Aesthetic, Media

Dissertation : Über legungen zur medeen theoretishen konzephion bei Walter Benjamin.

유민호 : Min-Ho Yoo

성신여자대학교 미디어정보학부 교수 / 호주 Western Sydney 대학교 예술대학원 멀티미디어학과 박사

관심분야 : 디지털 콘텐츠, 인터랙티브 미디어, 디지털 영상 및 방송

주요논문 : 인터랙티브 멀티미디어 콘텐츠에 관한 두개의 미학적 관점 / 플래시 콘텐츠의 유형 및 제작 기법 분석 / 영화 홍보용 온라인 콘텐츠의 유형 및 접근방법 분석

Professor, Sungshin Women's University / Ph. D. School of Media & Information, Western Sydney University.

Area of Interest : Digital Content, Interactive Media, Digital Video & Broadcasting

Dissertation : Two Aesthetic Perspectives Regarding Interactive Multimedia Content / An Analysis of Creative Design Approaches to Flash Content / Forms and Approaches of Online Content to Promote Films

작 가 Artists

최우람 : U-ram Choi (uram88@kornet.net)

최우람은 기계들의 움직임, 잘 작동하기 위해 군더더기 없이 유기적으로 결합된 모습을 아름답다고 생각하면서, 기계들이 마치 생명체가 되어간다는 인상을 받았다. 그 후 그는 기계를 작품으로 표현하기 시작했다. 멀지 않은 미래에 우리들은 살아있는 기계들을 통해 생명체의 정의를 수정해야 할 것이고, 그러한 새로운 생명체들과 함께 살아가야 한다. 그는 이런 미래의 이미지들을 작품으로 만들어 이름을 붙여주고 그들의 생태에 대한 이야기를 관객에게 들려주는 것이다. U-ram Choi discovered beauty in the movements of machines and their organic synthesis for optimal operation. He instinctively felt as if the machines were becoming life forms. Since receiving this inspiration, he has started to express machines as art works. In the near future, we might need to modify the definition of living things by adapting to "living machines" and live together with these new life forms. He creates art works reflecting these futuristic images and names them and expresses their ecology.

1970년생 Born in 1970

중앙대학교 대학원 조소전공 졸업 M.F.A. Graduate School of Sculpture, Choong-Ang University, Seoul

작품Works <ultima mudfox>

박준범 : Jun-Bum Park (ssipse@korea.com)

미디어는 인간의 환경을 자기 논리대로 재편해 간다. 박준범은 이러한 특성을 지닌 미디어로 재현적 이미지의 왜곡과 스케일의 변화를 만들어내고, 이것을 이용하여 가상적인 이미지로 전환해가는 인간의 새로운 환경을 미디어 안에 구성해낸다. 그리고 그 환경의 구조가 이루어지는 과정을 이야기한다. Media reorganizes the human environment according to its own logic. By utilizing the media with such characteristics, Jun-Bum Park creates a distortion of repetitive images and changes in scale and generates a new human environment in the media, which is transformed into virtual images. And then he expresses through his art works the process of forming the structure of the environment.

1976년생 Born in 1976

성균관대학교 미술교육과 졸업 B.F.A. Department of Art Education, Sungkyunkwan University, Seoul

작품Works <1 parking>, <12 warp gate>

양민하 : Min-Ha Yang (elesign@yahoo.co.kr / http://21dish.com)

자연 안에서의 인간은 기계, 또 다른 동식물들과 다 같은 존재일 뿐이며 기계가 인간보다 더 인간적일 수도 있다. 마찬가지로 기술과 자연은 구분되는 것이 아니라 서로의 안에서 공생한다. 양민하는 이러한 자연관을 작품에 담아낸다. 물고기, 대나무, 나비 등이 작품 안에서 살아 숨쉰다. 이런 작품을 통해서 인간들만의 의사소통이 아닌, 인간과 기계, 인간과 자연, 인간과 동물들의 의사소통 가능성을 꿈꾼다. Humans in nature are beings that are equal with machines, animals and plants. Sometimes machines can even be more human than humans. Likewise, technology and nature are not differentiated, but rather coexist within each other. Minha Yang reflects such a view of nature through his art works. Fish, bamboos and butterflies are portrayed as alive and breathing in his works. He envisions a world where there is communication not only among humans, but also between humans and machines, or between humans and nature or between humans and animals.

1975년생 Born in 1975

서울대학교 대학원 산업디자인과 시각디자인 전공 B.F.A Crafts And Design, Seoul National University

작품Works : <정원Garden>, <창Window>, <득음Deukeum>, <빛Light & Bit>


이종석 : Jong-Suk Lee (jong515@hanmail.net)

동양화를 전공하였으나 형식[形]은 정신[意]을 반영하는 도구일 뿐이라는 동양화의 근본적인 가르침을 충실히 이행하고자 다양한 매체들을 탐구해왔다. 자연의 근본적인 조형의 미와 심도있는 자기반영, 무한한 은유와 상징이 가능한 '나무'라는 소재를 가지고 전통적인 미술도구에서부터 현대 문명의 이기까지 다양한 방법으로 意를 전달하고자 노력하고 있다. 최근에는 Interactive 설치미술과 디지털 실험 영화 제작에 열중하고 있다. Jong-Suk Lee majored in Oriental painting and has researched various media forms in an effort to fully comply with fundamental teachings of oriental painting that forms [形] are a mere tool to reflect the mind[意]. Utilizing trees as representing nature's fundamental formative beauty and self-reflection, enabling limitless metaphors and symbolism, he endeavors to convey "mind [意]" by using a variety of methods from traditional art tools to modern techniques. Recently, he has been actively engaged in interactive installation art and production of digital experimental movies.

1973년생 Born in 1973

서울대학교 미술대학 동양화과 졸업 / 서강대학교 영상대학원 영상미디어학과 졸업 B.F.A College of Fine Arts, Seoul National University / M.F.A Graduation School of Media Communications Sogang University, Seoul

작품Work : <나무Tree>



media_city seoul 2004



제3회 서울국제미디어아트비엔날레 국제워크숍

The 3rd. Seoul International Media Art Biennale International Workshop

서울시립미술관 / 제3회 서울국제미디어아트비엔날레 조직위원회

100-813 서울시 중구 서소문동 37 Tel. 02-2124-8800 Fax. 02-2124-8980

Seoul Museum of Art / The 3rd. Seoul International Media Art Biennale Organizing Comm

37 Seosomun-dong, Jung-gu, Seoul, Korea, 100-813 Tel. 82-2-2124-8800 Fax. 82-2-2124-898

<http://seoulmoa.seoul.go.kr>