

## 보 도 자 료

|       |                                                                                                                                                                                                 |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 발 신   | 제7회 서울 국제 미디어아트 비엔날레 (미디어시티 서울 2012)                                                                                                                                                            |
| 담당자   | 이서우 soulmuses@naver.com<br>T.02-792-5040, M.010-9172-9942<br>정혜연 (Bella Jung) <a href="mailto:pr.mediacityseoul@gmail.com">pr.mediacityseoul@gmail.com</a><br>T. 070-4473-8858, M.101-4277-9997 |
| 총 매수  | 12매                                                                                                                                                                                             |
| 보도협조일 | 2012년 8월 10일                                                                                                                                                                                    |

### 제7회 서울 국제 미디어아트 비엔날레 (미디어시티 서울 2012)

## 너에게 주문을 건다

- ‘미디어아트’는 다양한 미디어 기기와 기술의 등장으로 대중매체를 미술에 도입하면서 생긴 현대미술의 한 장르이다. 제7회 서울 국제 미디어아트 비엔날레에서는 국내외 유명 미디어 아트 작가 49명이 자신들만의 독창적인 작품으로 관객들에게 주문을 건다. 참여 작가들은 관객과 작품, 관객과 작가, 관객과 관객 등의 다각적 소통이 가능한 작품들을 선보일 예정이다.
- 제7회 서울 국제 미디어아트 비엔날레(미디어시티 서울 2012)는 ‘너에게 주문을 건다 Spell on You’라는 주제를 바탕으로 20개국, 49팀의 작가를 초청하여 기획전시를 선보인다. 9월 11일부터 11월 4일까지 총 55일 동안 열리는 이 전시는 세계적인 미디어 아티스트들의 영상, 설치, 미디어 작품들로 구성 될 예정이다. 전시는 서울시립미술관과 서울 상암 DMC(디지털 미디어 시티) 홍보관 두 곳에서 열릴 예정이며, 모든 전시와 행사의 입장료는 무료이다.
- 전시 주제인 ‘Spell on you’는 미국의 블루스 가수 스크리밍 제이 호킨스가 1956년에 발표한 노래 ‘I put a spell on you’에서 차용한 제목으로 초월적 힘을 빌려 자신의 바람을 실현시키려는 인간의 욕망을 'Spell(주문)'이라는 단어를 통해 함축적

으로 제시하고 있다.

□ 이번 전시는 ‘Spell on You’(너에게 주문을 건다)가 함축하는 복합적인 의미를 예술적 차원에서 탁월하게 풀어낸 작품들을 선보이게 된다. 이를 통해 사회적 소통의 기술적 변형이 몰고 온 정치적, 사회적, 문화적 현상, 그리고 우리가 살고 있는 세계의 고통과 희망에 대한 비평적 담론과 인문학적인 관점들이 제시된다. 미디어아트가 동시대 미술의 스펙트럼을 풍부하게 확장시켜 나갈 수 있는 가능성을 확인할 기회가 될 것이다.

□ 문화 나눔의 시대에 살고 있는 요즘, 비엔날레 총감독 유진상은 더 많은 관객들과 소통을 하고자 서울시립미술관 각각의 층과, 상암 DMC 홍보관에 소주제를 부여했다. 유진상은 층마다 스토리가 연결되는 소주제를 기획한 이유를 “소주제를 통해 전시의 구성력을 높이고, 관객과 좀 더 밀접한 상호 소통을 하기 위함” 이라고 밝혔다.

□ 전시구성 및 층별 대표작품 소개

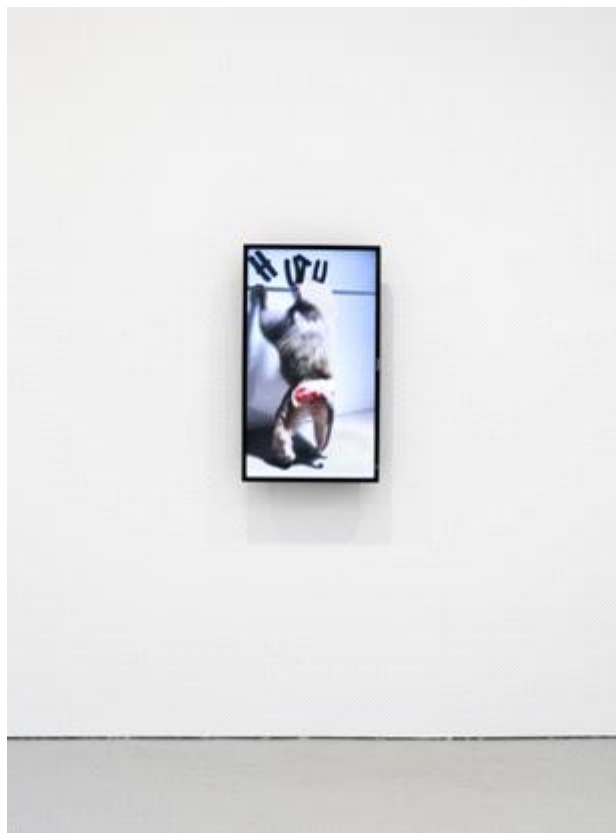
#### ○ 시립미술관 본관 1층

- 미디어극장 : 모두 다 잘 될거야. Media theater : Everything will be alright.
- 대표 작품과 이미지: 아델 압데세메드 <기억>  
아크람 자타리 <내일이면 다 괜찮아질 거야>

미디어 극장은 우리를 둘러싼 기술적 환경이 만들어내는 잠재적 서사의 공간들을 의미한다. 세계는 무한히 많은 무대들로 바뀌어가고 있다. 디스플레이는 어느 곳이나 편재한다. 유튜브와 웹캠과 구글 스트리트 뷰는 모두가 모든 곳을 볼 수 있다고 믿게 만든다. 관음증과 선정성, 광고는 이 극장의 중요한 특징들이다. 미디어 극장은 예술가들의 전선이기도 하다.

아델 압데세메드의 <기억>에서 시작되는 너에게 주문을 건다 (Spell on you) 전시의 도입부는 기술과 언어, 그리고 세계 사이에 가로 놓인 주문들을 보여주는 작품으로 시작된다. 아델 압데세메드의 <기억>은 2012년 개인전 <누가 크고 나쁜 늑대를 무서워하는가?> 에서 처음 발표된 싱글채널 비디오다. 1990년대에 르완다에서 일어난 처참한 인종분쟁을 다루고 있는 이 작품은 흰 벽에 검은 알파벳 자석으로 “투치”와 “후투”라는 철자를 쓰는 개코 원숭이의 행위를 보여준다. 이 두 단어는 르완다의 두 종족의

이름을 가리키는 것으로, 이들은 식민주의의 분할 통치로 인해 격화된 극단적 갈등을 수십 년간 겪어왔으며, 이 분쟁은 1994년 50만명 이상의 목숨을 빼앗았다. 자석 철자를 철판에 붙이는 소리는 마치 거역할 수 없는 주문의 외침처럼 들린다. 아델 압데세메드는 드로잉 · 비디오 · 사진 · 퍼포먼스 · 조각 · 설치 등 현대 예술의 다양한 재료와 장르를 망라하며 일상적 사물들과 행위들을 강렬한 예술적 선언으로 변모시키는 작가다. 알제리 출신인 그는 작업의 영감을 사적인 것, 역사적인 것, 사회적이거나 정치적인 것, 어느 곳에서나 자유롭게 찾아내며, 이러한 영감들을 깊이 있고, 과격하며, 논란을 불러일으키는 시각 언어로 창조해 낸다.



이름: 아델 압데세메드

제목: 기억

제작년도: 2012

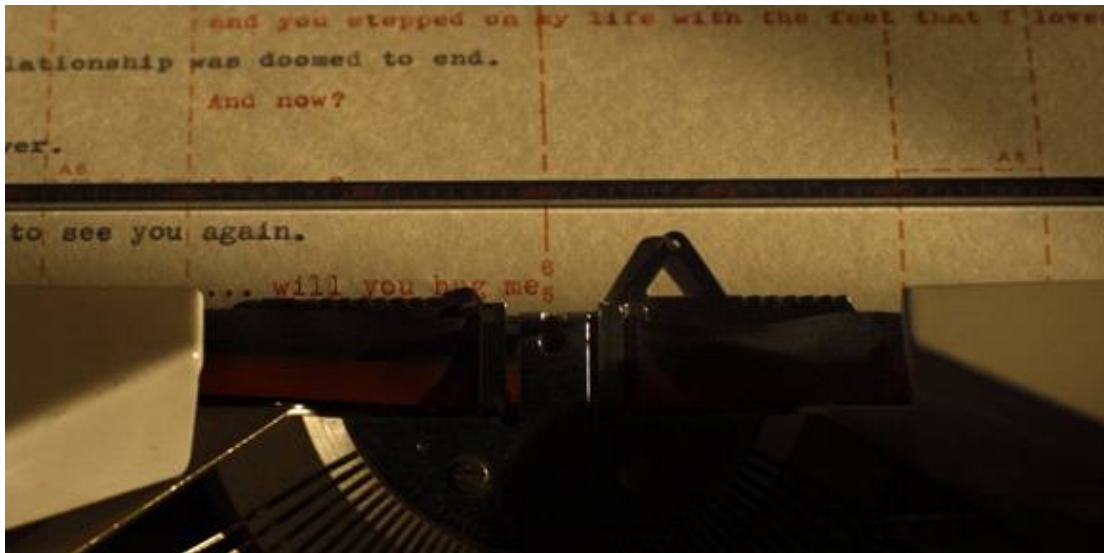
매체/구현방식관련: 모니터에 비디오, 컬러, 사운드

크기: 가변크기(16:9)

길이: 20초(루프)

에디션: 5

아크람 자타리의 <내일이면 다 괜찮아질 거야>는 오래된 기계식 타자기로 누군가가 러브레터를 쓰고 있는 장면을 보여준다. 한 무명의 인물이 오래된 타자기에 글을 쓰고, 또 다른 무명의 인물은 이에 온라인 채팅으로 즉각적으로 답한다. 연인이 헤어진 뒤의 흐른 시간을 보여주는 이 작품에서 작가는 옛날과 오늘날의 소통 및 기록 기술들을 적절히 뒤섞으며 시간적 간격들을 오간다. 관객은 어느 순간 상대방의 대답이 출연 종이 위에 떠오르는 것을 보면서 그것이 마법 같다는 느낌을 받는다. SNS의 대화는 모두 이런 마법과 같은 현실들로 이루어져 있다. 그것들은 어디에선가로부터 나의 사적 영역으로 떠오른다. 자타리의 작품은 즉각적이지만 불가능한 현전을 다루고 있다. ‘나’는 끊임없이 ‘그’를 불러내지만 그것은 이루어지지 않는다. ‘내일이면 다 괜찮아질 거야’라는 제목은 역설적으로 현실세계의 어느 곳에서도 발견되지 않는 구원에 대한 깊은 불안감을 표시하고 있다.



이름: 아크람 자타리  
 제목: 내일이면 다 괜찮아질 거야  
 제작년도: 2010  
 매체/구현방식관련: 싱글 채널 비디오  
 길이: 2분

#### ○ 시립미술관 본관 2층

- 천개의 주문들 : 알려지지 않은 친구들의 윤회에 대하여 Thousand Spells : On transmigration of unknown friends
- 대표 작품과 이미지: 니나 피셔 & 마로안 엘 사니 <눈을 감는 영혼들>

트위터와 페이스북, 유튜브 등으로 대표되는 소셜 네트워크 기술은 우리가 살고 있는 세계를 변화시키고 있다. 정보와 여론의 유통은 가속화된 민주주의와 덧없는 경제 체제를 만들어냈다. 끊임없이 명멸하는 새로운 유형의 공동체와 네트워크들은 미디어 아트가 다루는 흥미로운 테마이기도 하다. 상존하는 재난과 위기, 양극화와 취약한 물질적 환경은 이러한 성찰이 구체성을 뿜을 것을 요구한다. 기술로 채워진 세계와 예술은 서로에게 주문을 건다.

<눈을 감는 영혼들>은 2011년 3.11 이후 일본의 삶을 필름에 담아낸 작품이다. 1993년부터 함께 활동해온 니나 피셔와 마로안 엘 사니는 그 동안 다양한 영상 작업을 꾸준히 선보여 온 독일의 아티스트 듀오다. 최근 몇 년 간은 샤프로 대학에서 미디어 아트를 가르치며, 일본과 관련된 다양한 영상 작품을 발표해 많은 주목을 받아 왔다. 그런 점에서 <눈을 감는 영혼들>은 이방인의 눈으로 바라본 3.11에 대한 충실한 관찰기에 가깝다. 전 국토가 쓰나미, 지진, 원전 폭발 사고라는 연쇄 삼중고로 강타당한 일본 사회의 실제적 진실과 집단의 기억을 이 작품을 통해 목격할 수 있다.

그러나 미디어가 집중하는 자연재해의 압도적 스펙터클 배면에, 남아있는 사람들의 일상의 작은 균열과 심리적 동요를 세 개의 화면을 통해 섬세하게 병치시킨다. 세 화면은 다음과 같이 구성된다. 재난에 각자의 방식으로 일상의 변화를 조율해 나가는 다양한 층위의 사람들과의 인터뷰들, 그리고 이와 함께 현재 이 나라의 상황과 분위기를 보여주는 풍경사진들. 마치 정지된 듯, 룡 테이크로 다가온다. 마지막 화면에서는 사람들의 초상이 연달아 이어진다. 사람들은 각자 미래를 생각하며 1분 동안 카메라를 응시한다. 이를 통해 작가는 재난 자체의 모습보다는 재난 이후의 사람들의 삶을 담아내고자 한다. 즉 재난이 가져다 준 시각적 충격이나 사회적 차원의 재건 과정에 집중하기보다, 미시적 수준에서 보여 지는 일상의 변화를 관찰함으로써 위기의 시기에 사람들이 경험하는 물리적, 심리적 상태를 꼬집어내고자 하는 것이다. 죽음과 삶이 이상하게 혼재하는 3.11을 바라보는 미디어의 시선은 관음증과 선정성의 위험한 경계를 오간다. 이 주제를 어떻게 다룰 것인가 하는 것은 이 전시의 중요한 입각점들 가운데 하나이기도 하다.



이름: 니나 피션 & 마로안 엘 사니

제목: 눈을 감는 영혼들

제작년도: 2012

매체 및 구현방식: 3 채널 비디오 설치, HD

길이: 미정

소장: 작가 및 갤러리 Eigen + Art, 베를린/라이프치히

에디션: 5

### ○ 시립미술관 본관 3층

- 혼선 : 보이지 않지만 '안녕' Crosstalking : Invisible but 'Hello'
- 대표 작품과 이미지: 모리스 베나운 <세계로 통하는 터널>

혼선은 전기적 통신회로의 접촉에 의해 상이한 대화들이 뒤섞이는 것을 가리킨다. 높은 것과 낮은 것, 순수함과 뒤섞임, 개체와 다수, 동일성과 타자성이 혼재하는 동안 수없이 많은 새로운 메시지들이 불특정한 수신자에게 전달된다. 동시대인들은 상이한 조건이나 사건들을 동시에 경험해야 하는 세계에 살고 있다. 이러한 조건이나 상황, 사건들은 종종 눈에 보이지 않는다. 대체로 미디어의 공간 속에서 우리는 눈에 보이는 표시면(displaying surface) 뒤에 누가 혹은 무엇이 있는지 볼 수가 없다. 비-가시성은 사적이고 비밀스러운 의도 혹은 위험하고 두려운 권위 같은 것들을 떠올리게 한다. 오늘날 대부분의 사람들은 비-가시성을 무의식의 영역으로 밀어놓고 생활한다. 기술은 종교나 정치적 권력 이상으로 압도적인 비-가시성에 둘러싸여 있다.

관객들은 미디어아트가 생산하는 예술의 동시대성이 기술적 과시뿐만 아닌 깊은 공감의 차원에서 생성되는 것이라는 점을 느낄 수 있다. 기술의 비-가시성은 우리의 삶을 둘러싸는 환경이 되었다. 왜냐하면 우리는 기술의 표면밖에 알 수 없기 때문이다. 그것은 깊은 불안과 소외를 만들어내는 기술(technique)이기도 하다. 예술가들은 이 지점에서 출발한다. 미디어 아티스트는 우리가 사는 기술적 세계의 공허함을 직시한다. 이렇듯 3층에 참여하고 있는 작가들은 각자 독특한 방식으로 관객들에게 인사를 건네고 있다.

이 섹션의 마지막으로 관객들에게 인사를 건네는 작품은 모리스 베나운의 <세계로 통하는 터널>이다. 이 작품은 지구상의 여러 지점들을 연결하는 데이터 터널을 상상하면서 실제 물리적인 형태로 가시화한 것이다. 작가는 이번 작품을 통해 17년 전 첫 번째 가상 터널인 <대서양 아래의 터널>로 파리의 퐁피두 센터와 몬트리올의 현대미술관을 이으면서, 그리고 15년 전 <파리 뉴델리 터널>을 제작하면서 착안하고 꿈꿨던 기획을 비로소 오늘날의 인터넷 기술로 다시 실현시키고 있다. 작품은 미디어시티 서울 2012

의 전시 기간 동안 <제로원 비엔날레가 열리는 미국 캘리포니아의 산호세와 홍콩시립 대학교, 그리고 세계 곳곳의 여러 장소들과 서울을 잇게 된다. 앞에 언급된 예전 작품들은 각 터널의 끝마다 수십 개의 고성능 전자기기에 ISDN 파이프 하나만을 사용했지만, 이제는 인터넷에 연결된 모든 사람들이 쉽고 간편하게 접근할 수 있게 되었다.

프랑스 국립박물관연합을 비롯하여 각 협력 기관이 제공한 이미지 자료로 가상의 공간을 구축하여, 문화 데이터 속으로 파 들어간다는 기존의 발상을 계속 이어가고 있는 이번 작품에서, 물리적 공간은 의미론적 공간으로 변하고, 도시와 사용자 간의 물리적 거리 역시 상징적 · 문화적 거리로 변모한다. 사람들은 마치 기억 속을 파 들어가듯이 터널을 만들어간다. 한편 터널을 파는 사람들은 새로운 공간을 만든다는 사실 외에도 타자를 만날 수 있다는 사실 자체에 큰 열의를 보인다. 이 의지는 소통의 의례적 기능, 즉 서로와 접촉하고 관계를 유지하려는 소통의 기능을 보여주는 것으로, 정보나 의미 전달 너머에 있는 궁극의 인간표현을 드러낸다. 도상학적 데이터마이닝용 프로그램 이고노미를 사용하여, 터널을 구성하는 수백만 개의 그림들은 우리의 기분, 망설임, 선택과 행동에 따라 반응하면서 우리의 심리학적 환경을 그려낸다. 장애물이 돌파구로, 벽이 문화의 출입구로 변하고, 경계들이 사라지며, 가상의, 나아가 거의 물리적인 접촉을 가능하게 한다. 한편 장-밥티스트 바리에르가 작곡한 상호 생성형 음악은 이미지를 터널을 판다는 물리적 경험을 더욱 실제적으로 만든다. <세계로 통하는 터널>은 미디어시티 서울 2012와 제로원 비엔날레의 공동 커미션으로 제작되었다.



이름 : 모리스 베나운

제목 : 세계로 통하는 터널

제작년도 : 2012

크기 : 가변크기

제로1 비엔날레와 미디어시티 서울 공동 커미션

## ○ DMC 홍보관

- 구름의 무늬들 : 세계 감정에의 접근 Patterns of Cloud : Getting to Know What The World Feels.
- 대표 작품과 이미지: 아론 코블린 <양 시장>, 존 새트롬 <QTzrk>

서울 상암 DMC 홍보관에 자리 잡고 있는 네 번째 섹션의 제목은 데이터 헤게모니를 대표하는 클라우드 장치에 대해 언급하고 있다. 데이터 수집 및 분석 기술은 산업 및 군사기술로부터 출발하여 개인들의 일상적인 대화와 감정적 교류의 영역까지 그 적용범위를 확대시킨다. 한편으로는 소통과 연결을 원활하게 하고 교류의 범위를 확장시킨다는 이점이 있지만, 다른 한편으로는 자본과 권력의 지배기술이 사적인 영역까지 파고든다는 위험도 도사리고 있다. wefeelfine.net 이나 facetofacebook.com 은 데이터 분류와 해킹을 통해 특정 서버에 집중되는 정보의 용법에 대한 문제를 제기하면서 그것을 다소 엉뚱하고 유머러스 방식으로 해킹하거나 전용할 가능성들에 대해 연구한다.

구글 크리에이티브 랩 디렉터 출신인 아론 코블린(Aaron Koblin)은 불특정 다수가 협력하여 영화의 시나리오나 결과물을 제작할 수 있도록 하는 프로그램들을 웹사이트 형태로 런칭해왔다. <양 시장 (Sheep Market)>은 이러한 참여형 제작물의 결과물로, 아마존 미케니컬터크(엠터크) 시스템을 기반으로 한 작품이다. “왼쪽을 향하는 양”을 그려달라는 요청을 받은 아마존 미케니컬터크사의 직원들이 간단한 도구를 이용하여 자신들이 그린 그림을 엠터크 시스템에 제출한다. 그림을 제출한 각 직원들은 노동의 대가로 2센트를 받는다. 그 결과, 방대한 양의 그림 데이터베이스가 온라인을 통해 만들어진다. 따로 있을 때는 순수해 보이는 그림들이지만 전체로서는 인간노동의 관료화 및 체계화라는 이념을 상징화 하고 있다. 즉 양 시장은 인간의 창의력이 엠터크 시스템 내에서 가지는 역할을 부각하고 있으며, 사소한 개개인이 거대한 집단을 생성하기 위해 공헌하는 모습에 주목하고 있다. 아론 코블린은 예술가이자 데이터 및 디지털 기술을 다루는 디자이너로 구글스 크리에이티브 랩에서 데이터 아트팀을 이끌고 있다. 그의 작품들은 실제 세상과 커뮤니티에서 생성된 데이터를 가지고 문화 트렌드 및 사

람과 데이터가 만들어낸 시스템 사이의 변화하는 관계를 탐구한다.

작가 : 아론 코발린

제목 : 양 시장

제작년도 : 2006

매체/구현방식 : 영상 설치

크기: 300cm x1210cm

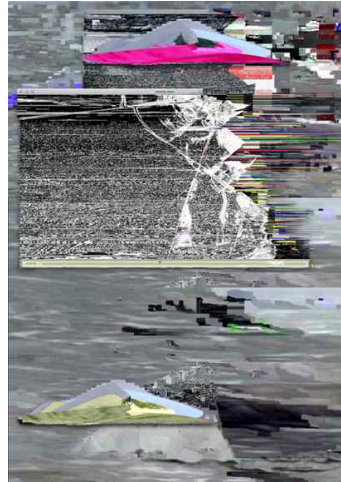


더티뉴미디어는 뉴미디어아트의 종류로, 현대의 인기 있는 기술들을 숭배하는 대신 그 기술들을 역이용해 결함을 만드는 예술이다. 시카고에 주거하는 더티뉴미디어 예술가 존 새트룸은 그의 영상물인 QTzrk에서 볼 수 있듯이, 의도적으로 자신의 작품에 사이버 결함들을 포함시켜 데이터 정보의 집중과 폭주에 의한 파국을 묵시적으로 보여주는 퍼포먼스를 해왔다. 이번 전시에서는 해킹된 컴퓨터가 마치 정신병을 일으키듯이 스스로 분열과 오류를 일으키는 프로세스에 돌입하는 과정을 영상으로 보여준다. 이 작품을 통해 작가는 매일 사용되는 소프트웨어가 얼마나 쉽게 결함의 바다에 휩쓸릴 수 있는지에 대해 언급하고 있다. 하지만 그는 관객들에게 이로 인한 패배감을 안겨주는 대신, 기술적 결함을 하나의 생성과정으로 그려내고 있다.

작가 : 존 새트룸

제목: QTzrk

QTzrk 합성 장면



사진출처: 로사 멘크만

- 전시 총감독 유진상을 중심으로 일본의 저명한 미디어아트 비평가이자 큐레이터인 유 키코 시카타, ‘네덜란드 미디어아트 인스티튜트’의 디렉터 올로프 반 빈든, 그리고 현재 미국 ‘제로원 비엔날레’의 공동 큐레이터로 활동 중인 최두은 전 아트센터 나비 큐레이터가 공동 큐레이터로 참여하여 전시의 주제에 깊이를 더하고 있다.
- 또한 한빛 미디어보드 및 서울 스퀘어에서도 작품이 소개되며, 서울시 금천예술공장과 연계하여 전시가 열릴 예정이다. 일본 YCAM(야마구치 미디어아트 센터)의 오디오 워크숍 프로그램과 미국 산호세에서 열리는 제로원 비엔날레 (ZERO1 Biennial)와 협력 프로그램을 실행하게 된다.
- 이 외에도 전시 기간 중 다양한 행사들이 진행 된다. 9월 12일 시립미술관 세미나실에서는 난지 미술 창작 스튜디오 6기 입주 미디어아티스트 6인과 미디어아트 이론가 6인의 공개 워크숍이 진행 될 예정이다. 9월 13일에는 상암 DMC에서 국제 심포지엄이 미디어시티 서울 2012와의 협력 프로그램으로 개최 될 예정이며, 그 다음 날인 9월 14일에는 ‘재난과 예술’이라는 주제로 괴테 인스티튜트에서 국제 심포지엄이 열리게 되는데, 2011년 일본에서 일어난 3.11 재난과 그 이후의 환경 및 원자력에 관한 논의를 예술, 미디어, 그리고 기술적 관점에서 어떻게 이어갈 것인가에 대해 토론할 예정이다. 9월 16일 서울시립미술관 세미나실에서는 ‘소리의 주변을 걷다’라는 주제로 YMCA 워크숍이 개최 될 예정이다. 전시기간 중 진행되는 행사들은 무료로 진행이 된다.
- 이번 전시에 참여할 작가들은 다음과 같다. (최종 참여 작가 목록은 변동 가능.)

Adel Abdessemed (아델 압데세메드)  
Marina Abramović (마리나 아브라모비치)  
Romy Archituv (로미 아키투브)  
Zbyněk Baladrán (즈비넥 발라드란)  
Bang&Lee (방&리)  
Maurice Benayoun (모리스 베나윤)  
blablabLAB (블라블라브랩)  
David Bowen (데이비드 보웬)  
최재은 (Jae-eun Choi)  
David Claerbout (데이비드 클레어바우트)  
dNA(doubleNegatives Architecture) (dNA (더블네거티브스 아키텍처)  
에브리웨어 (everyware)  
Exonemo (엑소네모)  
Dennis Feser (데니스 페저)  
Nina Fischer & Maroan El Sani (니나 피셔 & 마로안 엘 사니)  
Dominic Gagnon (도미니크 가농)  
Haque Design +Research (헤이크 디자인 +리서치)  
Jonathan Harris & Sep Kamvar (조나단 해리스 & 셉 캄바르)  
Jenny Holzer (제니 홀저)  
홍승혜 (Hong Seung-Hye)  
홍성민 (Hong Sungmin)  
HYBE (하이브)  
Ryoji Ikeda (료지 이케다)  
정연두 (Yeondoo Jung)  
Floris Kaayk (플로리스 카이크)  
So Kanno & Takahiro Yamaguchi (소 칸노 & 타카히로 야마구치)  
JK Keller (JK 켈러)  
김정환(Bike Lab.) (Jeong Han Kim & Bike Lab)  
김기철 (Kichul Kim)  
김원화 (Won Hwa Kim)  
Aaron Koblin, Chris Milk (아론 코블린, 크리스 밀크)  
구동희 (Koo Donghee)  
Ryota Kuwakubo (료타 쿠와쿠보)  
Robert Lepage, Sarah Kenderdine, Jeffrey Shaw  
(로베르 르파주, 사라 캔더다인, 제프리 쇼)  
Alessandro Ludovico & Paolo Cirio (알레산드로 루도비코 & 파올로 시리오)  
Eric Maillet (에릭 마이예)

Daito Manabe & Motoi Ishibashi (다이토 마나베 & 모토이 이시바시)

Nathaniel Mellors (나타니엘 멜로스)

Seiko Mikami (세이코 미카미)

문준용 (Joon Y. Moon)

NMARA(LEE ZUNE, KENNY KYUNGMI KIM)

(뉴미디어아트 연구회/ 이준, 김경미)

Till Nowak (틸 노박)

Robert Overweg (로버트 오버벡)

Jon Satrom (존 새트롬)

Gordan Savičić & Bengt Sjöln (고단 사비치 & 벤트 쉴렌)

Jens Wunderling (엔스 분덜링)

윤지현 & 김태윤 (Ji-Hyun Yoon & Taiyun Kim)

Akram Zaatar (아크람 자타리)

Zimoun (지문)

<끝>

#### 서울 국제 미디어아트 비엔날레 (미디어시티 서울) 소개

서울 국제 미디어아트 비엔날레는 2000년 ‘미디어시티’라는 명칭으로 개막하여 2년마다 열려온 국제 전시이다. 이 행사는 동시대 예술을 중심으로 과학, 인문학, 동시대 테크놀로지의 교류와 통섭을 기반으로 제작된 뉴미디어아트의 가장 탁월한 작품들을 시민들과 국내외의 관람객들에게 소개하고 전시하는 것을 목표로 한다. 역대 전시 총감독으로는 김선정, 박일호, 이원일, 윤진섭, 송미숙 등이 있었고, 지난 12간 전 세계에서 1000명 이상의 미디어아트 작가들이 서울국제미디어아트 비엔날레에 참여하였다. <http://www.mediacityseoul.kr>