

New Media Art:

New Issues & Situ- ations

뉴미디어아트:

새로운 이슈와 상황들

Media City Seoul 2012

The 7th Seoul International Media Art Biennale Symposium

제7회 서울 국제 미디어아트 비엔날레 심포지엄

interactivity

interface

immersive environments

thought-provoking

중감현실

immersion

attention

paradox

communities

paradigm shift

center of the shadow

re-positioning the self

art of the future

accessible

인공지능

the new info-ecosystem

가상현실



New Media Art:

New Issues & Situations

뉴미디어아트:

새로운 이슈와 상황들

인사말

21세기에 접어들면서 인류는 테크놀로지의 가속적인 발달에 힘입어 새로운 영역의 문화예술을 경험하면서 살아가고 있습니다. 2000년부터 지속되어온 서울 국제 미디어아트 비엔날레는 이러한 인류의 경험을 반영하고 있으며 2012년 어느덧 제7회를 맞이하게 됩니다.

비엔날레 선행 연도인 올해 2011년에는 국제적으로 활동하는 미디어아트 전문가들을 모시고 학술 심포지엄을 개최하고자 합니다. 이번 심포지엄에서는 <뉴 미디어아트: 새로운 이슈와 상황들 New Media Art: New Issues & Situations>이라는 주제 아래 뉴 미디어아트에 관한 다양한 논의가 진행될 예정입니다. 문화예술, 과학, 테크놀로지와 융화된 새로운 미디어 환경에 직면하여 현시대 예술의 범주 전환과 그에 대한 전망을 가능해 보는 흥미로운 토론의 장이 될 것입니다.

이번 심포지엄을 통하여 뉴 미디어아트에 대한 관심과 이해를 높이는 시간이 되시기 바라며, 더불어 다가올 미래의 예술에 관한 의미 있는 비전이 제시되기를 기대합니다. 2012년에 개최될 제7회 서울 국제 미디어아트 비엔날레 전시에도 큰 관심과 성원 부탁드립니다.

서울시립미술관장
유희영

2011. 12

Greetings

21st century technological advancements brought fast and revelatory changes to the ways in which we engage with culture. Now entering its 7th edition, Seoul International Media Art Biennale has continually acknowledged this phenomenon since it first began in 2000.

The 2011 International Symposium precedes the upcoming 7th Seoul International Media Art Biennale which opens in 2012, and welcomes internationally renowned experts of media art. Focusing on the theme of 'New Media Art: New Issues and Situations', we aim to open a lively discussion about a variety of new issues related to the new media cultural environment that suffuses the arts, science and technology.

In launching this event, we hope to pay greater attention to new media art, and enhance our understanding of the media in order to inspire a meaningful vision for the future generation of the arts. We also hope that the symposium will raise further interests in the next 7th Seoul International Media Art Biennale.

Director, Seoul Museum of Art
Yoo Hee-Young

2011. 12

Contents

목 차

- 02 .. 인사말
유희영
- 06 .. 프로그램
- 08 .. 그림자의 중심
유진상
- 20 .. 시각 입자의 가속기:
영상, 공간 그리고 주의
마크 그뢰드
- 32 .. 3·11 이후: 예술, 삶, 과학 및 사회 통합을
시도하는 신대중을 위하여
유키코 시카타
- 44 .. 비주얼 미디어에서 소셜 미디어로
올로프 반 빈든
- 52 .. 미디어 아트와 현대의 관람객
루스 베인
- 64 .. 미디어 아트에는 어떤 일들이 있었나?
개요와 전망
디터 다니엘스
영문 번역: 루츠 아이텔

02 ..	Welcome Yoo Hee Young
06 ..	Program
08 ..	Center of the Shadow Jinsang Yoo
20 ..	A Visual Particle Accelerator: Moving Images, Spaces and Attention Marc Gloede
32 ..	After 3 · 11: For the New Public to Merge with Art, Life, Science and Society Yukiko Shikata
44 ..	From Visual Media to Social Media Olof van Winden
52 ..	Media Art and the Contemporary Audience Ruth Bain
64 ..	Whatever Happened to Media Art? A Summary and Outlook Dieter Daniels English Translation: Lutz Eitel
	Was war die Medienkunst? Ein Resümee und ein Ausblick Dieter Daniels

Program

프로그램

13:00	개회 및 행사 일정소개
13:10	사회자
13:00	인사말씀
13:20	유희영(서울시립미술관장)
13:20	그림자의 중심
13:50	유진상
13:50	자아의 재정립:
14:20	공간, 지각, 이미지 간의 역학관계에 관한 언급
	마크 그뢰드
14:20	3·11 이후:
14:50	예술, 삶, 과학 및 사회 통합을 시도하는 신대중을 위해
	유키코 시카타
14:50	휴식시간
15:10	비주얼 미디어에서 소셜 미디어로
15:40	올로프 반 빈든
15:40	엑스페리멘타:
16:10	새로운 예술과 새로운 관객
	루스 베인
16:10	질의 및 종합토론
17:00	질의자: 이원곤, 김남수

13:00

13:10

Opening Remarks

13:00

13:20

Welcome

Yoo, Hee-Young (Director of Seoul Museum of Art)

13:20

13:50

Center of the Shadow

Jinsang Yoo

13:50

14:20

Re-positioning the Self: Some Remarks on the Dynamics of the Relation between Space, Perception and the Image

Marc Gloede

14:20

14:50

After 3·11: For the New Public to Merge with Art, Life, Science and Society

Yukiko Shikata

14:50

15:10

Break

15:10

15:40

From Visual Media to Social Media

Olof van Winden

15:40

16:10

Experimenta: New Art New Audiences

Ruth Bain

16:10

17:00

Panel Discussion and Q&A Chaired by Yi, Won-kon and Kim, Namsoo

제7회 서울 국제 미디어아트

비엔날레(미디어시티 서울 2012) 총감독으로
미디어아트를 포함한 현대미술의 전시기획과
비평 강연으로 꾸준히 활동하고 있으며

현재 계원 디지털 예술대학 프로젝트 아트

책임교수로 재직 중이다. '추상하라'(2011),

'In Fact, Out Matters'(2010), 'On

Painting'(2007) 등 전시를 기획했다. 제1회

아시아프(ASYAAF) 총감독으로 활동하였으며

중앙미술대전 심사위원장 및 광주비엔날레

평가위원 등을 역임한 바 있다.

Jinsang Yoo is the artistic director

of Media City Seoul 2012. As an art

critic, Yoo has written extensively on

contemporary art and art criticism.

He is also a lecturer of Project Arts at

Kaywon School of Art and Design. Yoo

organized numerous exhibitions which

include 'Abstract it!' (2011), 'In Fact, Out

Matters' (2010), and 'On Painting' (2007).

Most recently, he was the artistic director

of the 1st ASYAAF (2008) in Korea, and

has served on juries for Joongang Art

Competition and the Gwangju Biennale.

Center of the Shadow

그림자의 중심

유진상

2000년 제1회 미디어시티(서울 국제 미디어아트 비엔날레)가 시작된 것은 당시 정보기술의 발전에 있어 중요한 시점으로 진입하고 있던 한국에서 관심사로 부각되기 시작한 '예술과 기술, 혹은 예술과 과학의 만남'이라는 논제에 대한 예시들을 보여주기 위한 것이었다. 예술과 과학 기술의 접점이 어떻게 이루어지는지와 같은 광범위하고 모호한 주제에 대한 구체적인 예시와 대중적인 이해의 필요성은 새롭게 떠오른 예술적 창의성의 중요성에 대한 사회적 주목과 산업적, 사회적 혁신에서 그것이 기여할 수 있는 잠재성들, 그리고 문화정책이 요구하는 새로운 패러다임에의 수요 등이 한데 어우러지면서 제기되었다. 이 과정에서 정보기술과 제품 디자인, 문화 콘텐츠, 라이프스타일의 통합이 핵심적인 이슈로 떠올랐으며 학제간 통섭과 컨버전스가 이러한 목적에 도달하기 위한 전략으로 권고되었다. 그로부터 약 10년이 넘게 지난 지금 이러한 관심사와 노력들은 여전히 혼란스럽고 모호한 관점들을 만들어내고 있다. 동시에 이것의 주된 분야로 지목된 미디어 아트 (또는 뉴 미디어 아트) 역시 그것이 만들어낸 창조

Inaugurated in 2000, the 1st Media City Seoul (Seoul International Media Art Biennale) sought to present an encounter of art with technology, art with science when Korea gained a momentum as one of the fastest developing engineers of information technology. During this critical period, Media City Seoul from the onset, emphasized the need to understand the nebulous convergence between art and science in order to broaden its public appeal; highlighting the importance of artistic creativity in societies and industries, while instigating a demand for new cultural policies. Herein, the amalgamation of information technology, production design, cultural content, and life-style emerged as a key issue. Moreover, consilience and convergence among disciplines were suggested as strategies for attaining these purposes. 10 years later, such concerns and efforts continue to generate confusing and vague perspectives. In Korea and all over the world, new

1 Sarah Cook and others,
 〈A Brief History of Curating
 New Media Art〉, The Green
 Box ed., 〈Conversation with
 Peter Weible〉, pp. 34

적 기여와 영감을 넘어 새로운 논제와 관점들, 그리고
 전망과 전략들을 통해 조정과 새로운 변화의 시점에 놓여
 있다. 지난 20년 간 본격적으로 글로벌한 공간에서 발전
 되어 온 예술, 혹은 동시대미술이 커다란 창조적, 비평적
 범주전환의 시기에 도달하고 있는 반면, 기술적 발전의
 신화에 힘입어 온 뉴 미디어 아트 가능성들에 대해서도
 역시 비판적 고려의 필요성이 제기되고 있다. 무엇이 달
 라졌고, 어떤 실천들이 이루어지고 있는가? 2011년 현재
 뉴 미디어 아트가 당면한 이슈들에 대해 다음과 같은 세
 가지의 질문들이 제기될 수 있다.

- 1 동시대미술 컨텍스트 안에서 기술, 미디어, 과학이 준
 비하고 있는 새로운 환경을 어떻게 바라볼 것인가?
- 2 뒤상 이후 한 세기가 지난 지금 새로운 동시대 미술의
 범주전환을 예상한다면 그것은 어떤 조건들을 포함할
 것인가?
- 3 뉴 미디어아트가 개척하고 있는 다양한 실천들은 큐
 레이팅과 창작환경에 어떤 변화를 일으키고 있는가?

이 세 가지 질문들은 지금으로부터 10여 년 전에도 동일
 한 형태로 제기되었을 것이다. 사실상 달라진 것은 없다.
 우리가 예술에 대해 기대하고 있는 핵심적인 가치와 기여
 의 내용이 달라지지 않았기 때문이다. 달라진 것이 있다
 면 그것은 뉴 미디어 아트 혹은 기술기반 미술이 다루
 어야 할 환경과 실천들의 영역일 것이다. 그러므로 각
 각의 질문들은 다음과 같이 부연해서 말할 수 있을 것
 이다.

첫 번째 질문은 뉴 미디어 아트 혹은 기술기반의 미술
 이 가지고 있는 특성과 예외성이 동시대미술과 어떤 관
 련성을 지니고 있으며, 가지게 될 것인 지에 대한 것이
 다. 동시대미술은 지난 100여 년 간 현대사회에서 시각
 예술과 이미지가 겪은 생산과 소비방식에 있어서의 커다
 란 변화를 반영하고 있다. 미술은 더 이상 대중에게 19세
 기 이전 서구의 역사에서처럼 커다란 영향을 미치지 않
 는다. 미술이 차지하던 위치에는 TV나 영화, 인터넷과 같
 은 대량으로 순환, 유통되는 시각적 환경과 시스템이 차
 리 잡고 있으며 미술은 이들과 경쟁하지 않는다. 피터 바
 이블은 동시대미술이 더욱 지적이고 비평적인 영역으로

media (or new media art) seems to be in a time of
 adjustment and transformation due to new issues and
 perspectives, prospects and strategies that challenge
 their original contributions and innovations.

A critical consideration for the potential of new media
 art is required, whereas contemporary art developing
 for the last 20 years has reached a paradigmatic shift
 in creation and criticism. What has changed and what
 is being made in both areas? And is it necessary to cast
 a light on the relationship between the two? For this
 symposium, I asked the following three questions to the
 contributors, and addressed pending issues for media
 art in 2011:

- 1 How can we judge the new environment of
 technology, media, and science, especially in a
 context of contemporary art?
- 2 If we predict a shift in categories of new art, a century
 after Duchamp, what conditions will it encompass?
- 3 What changes in curating and the creative
 environment will practices in new media art create?

The three questions above were also probably raised
 10 years ago. Nothing has changed because the core
 values of art and the contributions we expect art can
 make remain unchanged. Further, we continue to reflect
 our time in an individual way and give examples of
 human creativity. If anything has changed, it would be
 the contexts in which the practice of new media art and
 technology-based art has transformed, due to changes
 in technologies and their uses. In this regard, each
 question can be considered in relation to these following
 responses.

The first question is about what kind of connections
 the features and exceptionality of new media art or
 technology-based art have to do with contemporary
 art. According to Peter Weible, contemporary art
 has reflected a sea change in the production and

변모 했으며, 대중적이라기보다는 철학적이고 예외적인 경험을 제공하는 분야가 되었다고 지적한다. 동시대미술이 만들어낸 이러한 새로운 역할과 실천은 고급예술로서의 특성과 동시에 이론적이며 논쟁적인 성격을 스스로에게 부과했다. 동시대미술은 대중성으로부터 멀어졌으며, 그것이 동시대미술을 특징짓는 중요한 측면들 가운데 하나이다. 1990년대 이후의 동시대미술은 더욱 세밀하게 이론화하고 통합되어 왔다. 이 시기에 시작된 국제 비엔날레의 붐은 인터넷 및 항공교통의 대중화와 같은 통신과 교통의 기술적 발전에 의존하고 있으며, 같은 시기에 대규모로 이루어진 국제적 자유무역체제, 혹은 신자유주의의 전개와 동시에 이루어졌다. 심지어 영국의 미술 이론가인 줄리언 스탈라브라스는 동시대미술과 신자유주의를 동일한 현상의 두 가지 다른 표현으로 기술하고 있다. 또 이 시기는 정보통신 기술의 폭발적 발전과 대중화가 예술을 포함한 사회의 모든 분야에 영향을 미치기 시작한 시기이기도 하다. 자유무역과 과학기술의 발전, 그리고 국제적 동시대미술의 전개는 서로 맞물려 있으며 빠른 속도로 각각의 영역을 재편해 놓았다.

뉴 미디어 아트는 비디오 아트가 그러했듯이 독자적인 역사와 문제들을 가지고 있는 것처럼 여겨져 왔다. 그러나 60년대 출발한 비디오 아트의 역사는 현재에는 동영상 디스플레이 장치의 보편적 확산에 이르러 폐쇄적 장르로서의 독자성을 고수할 수 없게 되었다. 비디오는 독립적이고 배타적인 역사가 아닌 모든 예술적 창조 속에 내장될 수 있는 재현적 공간 같은 것이 되고 있다. 그것은 회화나 조각의 일부가 되기도 하고, 시계나 자동차의 대시보드가 되기도 하며, 거대한 전광판과 유튜브의 헤아릴 수 없이 많은 동영상 프레임들이 되기도 한다. 냉장고에서 의자에 이르기까지 모든 것에 디스플레이가 들어가면 비디오는 독립적 역사를 지닌 예술적 매체라기보다는 시각적 환경 자체가 되기에 이르렀다. 마찬가지로 독립적 분야로서 주목받던 인터넷 아트(혹은 넷 아트)는 온라인 상의 모든 기능적 조건들을 이용하여 공공성, 전복성, 기술적 시위, 사적 영역의 구축과 같은 다양한 미션들을 다루고 있다. 그럼에도 불구하고 인터넷이라는 기술적 결과물도 역시 독립적이고 예외적인 예술이론의 영역을 구축하는 대신 일반적인 공적 공간으로 발전됨으로써 약 20

consumption of images in contemporary society over last 100 years. Art is no longer able to impact the general public as it once did in the pre-20th century history of Western art. Weible points out that contemporary art has turned to a more intellectual and critical field, offering a more philosophical experience. Such new roles and practices of contemporary art lend features of highbrow art and theoretical polemics. One of the significant aspects of contemporary art is its loss of popularity. From the 1990s, contemporary art became more minutely theorized and integrated. The phenomena of the international biennale boom began around this period, and contributed to the theorization of art with intellectual curatorship. And it has also owed much to developments of telecommunication and transportation such as the popularization of the Internet and air traffic, which was furthermore stimulated by the international free trade system and the spread of neo-liberalism. Julian Stallabrass, a British art theorist argues that contemporary art and neo-liberalism are two disparate expressions of the same phenomenon. During the past 20 years, the explosive growth and popularization of telecommunication technology influenced all arenas of society including art. The evolution of free trade, science and technology became interlinked with the international development of contemporary art, which rapidly reorganized each domain.

What we now call "new media art" developed its own independent history and issues. As video display equipment spread, video art(with 60 year of history) could not maintain its independence as an exclusive medium. Video became a representational space that could be built into all artistic creations, losing its independent, exclusive history. Video became parts of paintings, sculptures or the dashboard of cars, and integrated into innumerable forms of electronic display such as mobile phones and You Tube. As display equipment is now used everywhere, including refrigerators and chairs, video

2 Julian Stallabrass,
《Contemporary Art:
A Very Short Introduction》,
Oxford University Press,
2006

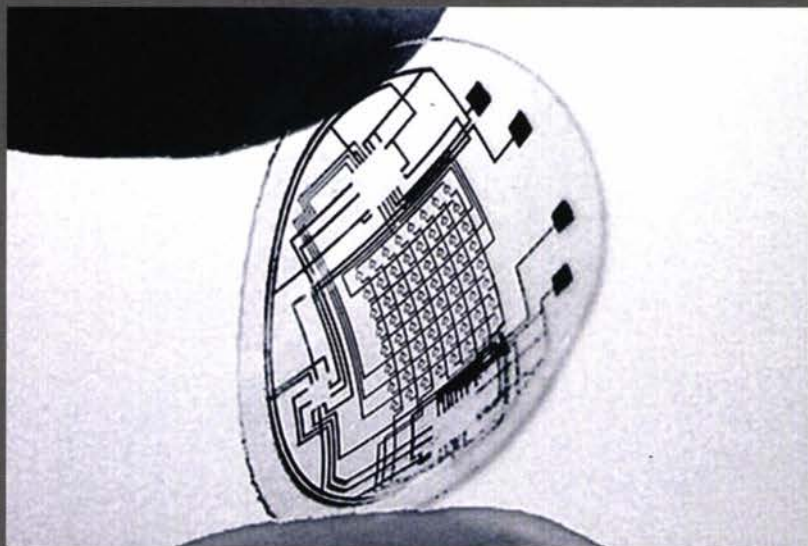
3 Michio Kaku, *Physics of the Future*, Doubleday, 2011

년이 채 안되는 짧은 대중화의 기간 동안 비디오나 동영상 디스플레이와 마찬가지로 보편적 환경의 일부가 되어 버렸다. 비디오와 인터넷은 뉴 미디어 아트에 가장 중요한 역사를 담당해 왔다. 그럼에도 불구하고 비디오와 인터넷은 유화나 조각과 같은 독자적이고 배타적인 기술의 분야가 아니라 책이나 활자와 같은 하부구조가 되었다. 이런 예들에서 보듯, 매체의 관점에서 본 뉴 미디어 아트는 그것이 독립적인 이론과 실천의 영역으로 자리 잡을 것인지에 있어 아직 불확실할 뿐 아니라 불안정한 전망을 담고 있다. 그것은 마치 1913년 경 레디메이드와 오브제가 지니던 불안정한 위상을 떠올린다. 뉴 미디어는 영화와 사진과 같은 광학적 장치들의 이론적 역사를 중심으로 다루어지기도 하고, 미래의 기술적 발전을 전제로 하는 예측과 전망의 보고들 안에서 다루어지기도 한다. 전자는 옵티컬 일루전으로부터 디지털 카메라와 모바일 캠코더에 이르는 광학장치들의 역사 속에서 기술되는 렌즈 기반 장치의 발전과정은 미디어 아트에 중요한 이론적 토대를 제공하고 있다. 후자와 관련해서는 미치오 카쿠의 *Physics of the Future*와 같은 책들에서 소개하는 것처럼 향후 수 년에서 수십 년 동안 이루어질 기술적 변혁의 주요 내용들을 현재 진행 중인 주요 기술적 R&D 내역들을 살펴봄으로써 예측한 내용들이다. 여기에는 인공지능, 가상현실, 증강현실과 같은 잘 알려진 뉴 미디어 아트의 분야들 뿐 아니라, 뇌신경-컴퓨팅, 레티날 디스플레이, 햅틱, 해킹, 지능형 도시, 양자 컴퓨터, 새로운 유형의 민주주의와 통합적 글로벌 경제체제, 개인적 세계장치들, 의료혁신 및 수명의 획기적 연장, 유전자 공학을 통한 새로운 정체성의 등장과 같은 아직 뉴 미디어 아트가 진입하지 못하고 있는 기술영역들도 포함되어 있다. 지난 20년 간 뉴 미디어 아트에서 가장 광범위하게 다루어진 기술은 상호 & 몰입형(interactive & immersive) 디스플레이이다. 주로 센서를 사용하여 참여자 혹은 관객의 행동에 따라 영상과 오브제 장치의 반응을 도출하는 이 기술은 다양한 극적 효과와 신체적 퍼포먼스를 구성할 수 있게 해주었다. 사물과 인간의 상호작용 및 대화라는 아이디어는 원시적 종교들로부터 출발해 자동인형(automaton)을 거쳐 인공지능, 가상현실, 증강현실에 이르기까지 사물과 세계에 대한 인간의 투사에 대한 재현적, 신체적, 학습적

becomes a visual environment itself, rather than an art genre with an objective history. Likewise, Internet art (or net art) can be considered an independent field, which deals with a multitude of missions such as public-ness, a subversive quality, technical demonstration, and the construction of a private arena. The Internet, a technical outgrowth has also evolved into a general, public space rather than constructing an independent art genre.

Like video and video display, the Internet has become a part of the universal environment in a dramatically brief period of less than 20 years. Still, video and the Internet have assumed the most significant role in the history of new media art. Nevertheless, these became infrastructures like books and types, rather than becoming mainstream art like painting and sculpture. In terms of the medium, new media art is based on an unstable prospect of whether it can settle in a sphere of practice, relying on independent theories or not. This is reminiscent of the precarious status of readymades and objects from around 1913.

New media is often addressed as being based on the theoretical history of optical devices like film and photography, or predictions of technical progress in the future. Moreover, the former development of lens-based devices like the digital camera and the mobile camcorder offers a significant theoretical base for media art. New Media is more about the display and the visualization of the world, through specific devices. On the other hand, as introduced by Michio Kaku's *Physics of the Future* in relation to the latter, the results of technical advances to be achieved in a few or dozens of years can be predicted by examining ongoing technological research and development.³ The results encompass not only well-known fields of new media art such as artificial intelligence, virtual reality, and augmented reality, but also the technical arenas new media art has not entered yet such as cerebral nerve-computing, retinal display, haptic-technology, intelligent



- University of Washington의 Babak A. Parviz 팀이 연구 중인 증강현실을 위한 인터넷 콘택트 렌즈.
Cybernetic Contact Lens by Babak A. Parviz, a bionano-technology expert at the University of Washington.
- 백남준이 일본인 슈야 아베와 공동제작한 1965년 작 로봇 K-456
Nam June Paik and Shuya Abe's Robot K-456 (1965)



⁴ Leonard M. Shlain, <Art & Physics>, Translated in Korean by Kukje Pub., 1991

욕구를 기반으로 하고 있다. 사실상 동시대미술과 뉴 미디어 아트를 구분 짓는 가장 커다란 조건이 바로 이러한 개별적 투사의 잠재성에 가로놓여 있다. 기술과 예술의 공통분모 속에서 가장 먼저 발견되는 것 역시 세계의 전유에 대한 개인의 욕망이다.

두 번째는 동시대미술의 조건들과 뉴 미디어 아트의 조건들이 어떤 계기들을 통해 패러다임의 전환을 모색하고 발전해 왔는가에 대한 질문이다. 1913년 동근 의자 위에 자전거 바퀴를 거꾸로 올려놓은 레이메이드가 뒤상에 의해 만들어진 이래로, 동시대미술은 개인으로서의 작가가 세계에 대응하는 방식에 대한 매번 새로운 예측하지 못했던 예시들을 보여주어 왔다. 즉 유희나 조각과 같은 전통적으로 주어진 것으로서의 매체가 아닌, 예술가 스스로 세계로부터 찾아낸 레이메이드나 오브제와 같은 매체가 예술적 창조에서 사용됨으로써 개인과 세계와의 관계는 좀 더 직접적인 것이 된다. 이는 불안정하지만 본질적인 관계이다. 우리는 회화라는 매체를 사용하는데 있어 그것이 내포하고 있는 예술성에 대해 의심을 품지 않는다. 이는 조각이나 판화, 건축, 음악의 관행적 도구, 재료, 기술 등에 대해서도 마찬가지다. 그러나 레이메이드는 처음으로 예술가, 비평가, 관객 모두에게 예술적 매체에 대한 불안감을 불러일으켰다. 이러한 불안감은 개인으로서의 예술가, 비평가, 관객을 안정된 예술적 제도가 보장하는 의미체계가 아닌 불안정한 세계의 '아작-의미화되자-않은' 현실로부터 작품을 직접 이끌어 냄으로써 생겨난 것이다. 이 과정에 참여하는 예술가, 비평가, 관객들은 모두 각자의 취향과 지식, 지각에 의존할 수밖에 없는 상태에 놓이며, 아무런 제도적, 학문적, 전통적 의미화의 도움도 받을 수가 없다는 점에서 철저하게 무의미로 가득 찬 세계 안에 던져진 개인으로 환원된다.

레너드 쉐라인은 <Art & Physics>에서 근대 서구예술의 역사가 '개인의 탄생과 발전'에 대한 역사임을 기술하고 있다.⁴ 그는 17세기 유럽 시민사회의 등장과 소설, 악보, 극장의 대중화가 맞물리면서 개인이 역사의 전면에 등장하기 시작했다고 말한다. 19세기에 보들레르가 콩스탕 기(Constant Guy)라는 판화가를 통해 천재로서의 '현대인 (l'homme moderne)'을 기술한 것 역시 이러한 역사의 연장선상에 놓여있다. 1915년 뒤샹은 <자신의 구혼

city, quantum computers, new-type democracy, integrated global economic systems, individual global equipment, medical revolution, epoch-making life extension, and new identities generated by genetic engineering. It sounds like sci-fi but the author asserts that these will appear in less than 5-10 years, and as we know of our experiences, they will happen.

Interactive and immersive display is the most widely used new technology in the last 20 years. This technology inducing video images and objects' responses by the actions of participants or viewers enable physical performance, evoking diverse dramatic effects. The idea of interaction and conversation between man and thing is based on the desire to project our humanity onto the inanimate much like in primitive religions, as well as the concepts of automation, artificial intelligence, virtual reality, and augmented reality. The salient condition distinguishing contemporary art from new media art is the potential of this individual projection. The first thing we discover as a common denominator between technology and art is an individual desire to build and "possess" the world of his or her own. Contemporary technology allows more and more individuals to organize and create a new environment around him or her with SNS, blogs or mobile devices, like an artist would do with his or her own art.

The second question is about what elements have stimulated contemporary art and new media art to seek a paradigm shift. Since Marcel Duchamp made the first readymade, a bicycle wheel mounted on a stool in 1913, contemporary art has always presented new, unpredictable practices in an individual artist's reaction to the world. The relationship between the individual and the world becomes more direct as readymades and objects the artist discovers in the world are used for artistic creations, not as the given mediums of conventional genres like oil painting and sculpture. This relationship is unstable but essential. We do not usually

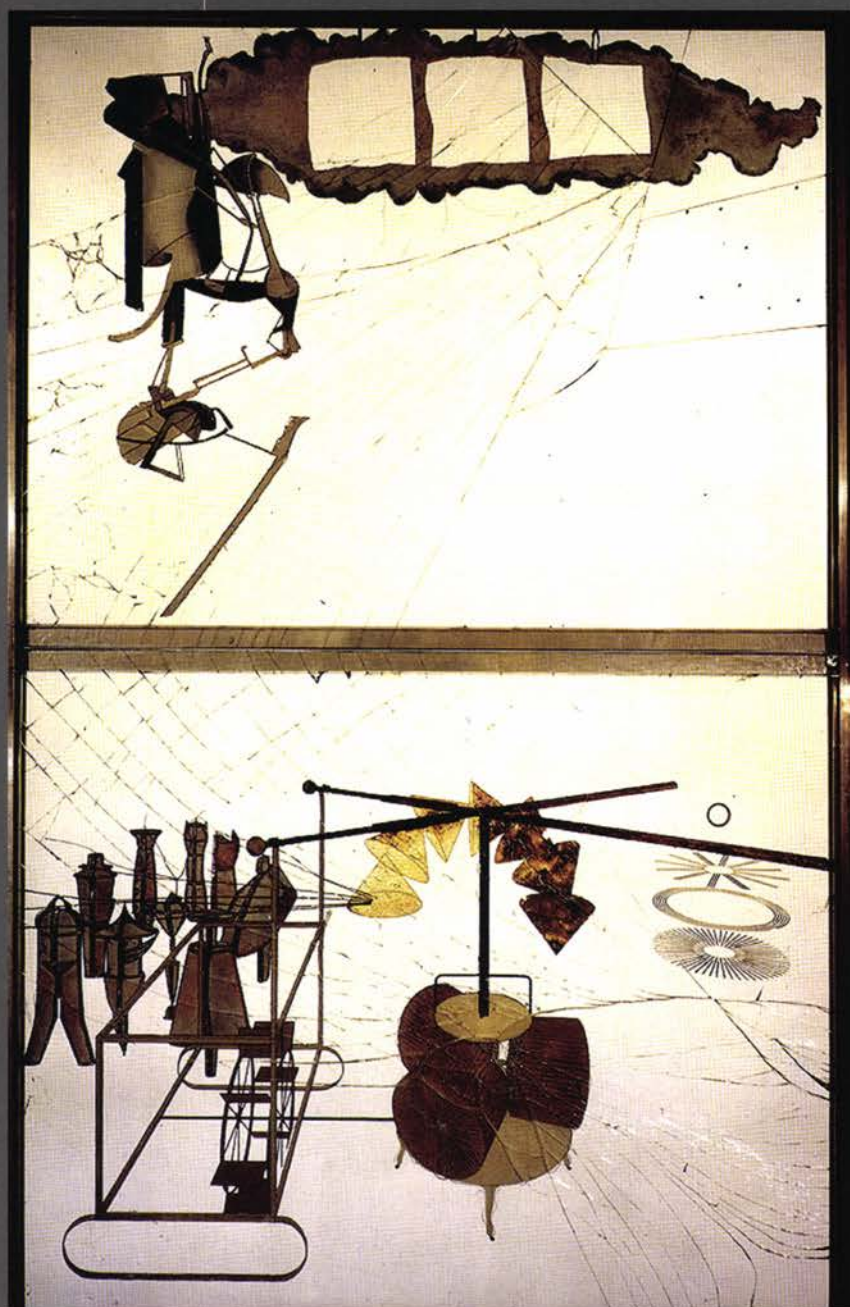
자들에 의해 발가벗겨진 신부, 심지어 *La mariée mise à nue par ses célibataires, même*라는 작품을 통해 '신부는 나를 사랑해'(*La mariée m'aime*)라고 밝힘으로써 '독아론'(*獨我論, Solipsism*)을 특유의 유머로 풀어냈다. 소위 '큰 유리'(*Large Glass*)라고 불리는 이 작품에서 뒤상은 신부의 벗은 몸을 보는 순간을 '미적 순간'에 해당하는 것으로 파악하면서 이것을 '원근법적 왜곡'(*anamorphosis*)과 유사한 방식으로 표현하였다. 여기서 관객은 신부, 혹은 여신의 벗은 몸을 관음하는 위치에 놓이게 되면서 그림의 일부가 되는데, 뒤상은 이것을 신부가 관객에게 자신의 나신을 보여주는 것으로 해석하도록 하였다. 관객의 사적이고 주관적인 몰입을 통해 일시적이지만 완벽한 폐쇄회로를 성립시키는 이러한 작품의 구조는 처음으로 개인으로서의 관객의 지위를 구체적으로 예시한 사례가 되었다. 1944년부터 68년까지 진행된 '에탕 돈네'(*Etant donné*)에서는 관객과 작품의 구조적이고 해석학적인 상호작용의 틀이 설치미술의 형태로 더욱 극적으로 전개되고 있다. 유티제일 뿐 아니라 다소 수수께끼에 가까운 이러한 상호작용 형식은 미술사에서 상징, 비유, 착시(*trompe-l'oeil*), 그리고 앞서 언급한 원근법적 왜곡의 방법론들을 통해 다소 간접적으로 이루어져 왔다. 간접적이긴 해도 이러한 상호작용과 몰입은 관객이 그 작동방식을 이해하는 순간 지적, 심미적으로 깊은 공감을 일으킨다는 점에서 직접적인 상호작용과 몰입 못지않게 강렬하게 작동한다. 그러므로 개인적 영역(*individual sphere*)의 심미적 형성은 상당히 오랜 역사를 지녔다고 말할 수 있다. 그리고 그 구체적 예시는 뒤상으로 출발한다.

또 다른 예로, 백남준 역시 개인과 세계의 직접적 조우에 관한 중요한 예술적 흐름 속에 위치지을 수 있다. 그의 1963년 전시 <음악의 노출 *Exposition of Music: Electronic TV*>는 음악을 주어진 관습적 맥락에서 제거하는 과정을 통해 직접 세계와 관계 맺는 채널로 해석했다. 'Action with Violin on a String'이나 'Prepared Piano' 등은 바로 그러한 노력의 급진적 표현이다. 작가는 주체 이전의 주어진 모든 관계의 틀을 자신으로부터 새롭게 출발시킨다. 개인이 세계 안에서 자신의 의지를 구현하는 방식은 여기서 세계를 직접 자신의 재료로 삼는 것에서 결정적인 계기를 나타낸다. 백남준의 이후 작품들

doubt the artistry of painting, sculpture, printmaking, architecture, music, and technology. However, readymades provoked artists, critics, and viewers alike doubt their artistic quality as a medium of art. This insecurity derived from the fact that they extract a work of art from an unstable world and a not-yet-well-signified reality, not the meaning system of a stable artistic institution. Artists, critics, and viewers joining the process are reduced to an individual tossed into meaningless world where they must rely on propensity, knowledge, and perception without the aid of systematic, academic, or traditional signification.

In <Art and Physics> Leonard Shlain says modern Western art history is closely associated with the birth and growth of individuals, saying that individuals came to the fore of history during the emergence of civilian-society in Europe in the 17th century, and the popularization of novels, music scores, and theater. Charles Baudelaire's portrayal of "l'homme moderne"(modern man) as genius, through printmaker Constant Guy, in the 19th century could be interpreted as an extension of this. In 1915, Marcel Duchamp echoed this through his work <The Bride Stripped Bare by Her Bachelors, Even> (*La mariée mise à nu par ses célibataires, même*), most often called *The Large Glass*. In the work, Duchamp regarded the moment of seeing the bride's naked body as an 'aesthetic moment', and similar to 'anamorphosis', technique of deformation by perspective. In this work, the audience becomes part of the work as a "bachelor". For the viewer, the bride shows her naked body for his eyes only. (*La mariée m'aime*) The work's structure, with a complete, but temporary closed circuit maintained by audience immersion presented a viewer as a privileged individual by the goddess-like bride.

In *Etant donné* executed between 1946 and 1966, a structural, hermeneutical interaction between audience and work is provided in the form of installation. This interaction is not only symbolical, but almost enigmatic



마르셀 뒤샹의 <자신의
구혼자들에 의해 발가벗겨진
신부, 심지어>(1915-23)

Marcel Duchamp <The Bride
Stripped Bare by Her Bachelors,
Even>(1915-23)

죽, 〈Global Groove〉, 〈Good Morning Mr. Orwell〉, 〈Bye Bye Kipling〉, 〈Wrap Around the World〉 등이 보여주는 것처럼 세계와 예술가 사이에서 직접적으로 이루어지는 지구 차원의 퍼포먼스들은 동시대미술에서 개인으로서의 예술가가 세계와 관계 맺는 방식에 대한 흥미로운 전범을 제공한다. 여기서 개인은 세계를 아우르고자 욕망하는 메갈로마니아(megalomania)를 과시하는 주체를 가리키는 것은 아니다. 오히려 그것은 세계를 낫선 것으로 새롭게 인식하고 그것에 대해 편견 없이 사유하는 주체를 가리킨다. 아마도 이러한 또 다른 사례로서, 중세 이탈리아에서 세계의 복수성과 평행한 우주의 가능성을 사유하다가 교회에 의해 화형된 지오르다노 브루노(Giordano Bruno)의 형이상학적 우주관을 떠올릴 수 있을 것이다. 백남준의 위성 프로젝트들은 지구 차원의 상호작용과 실시간 생방송 TV 중계를 통한 대중들의 집단적 몰입을 일으켰다는 점에서 브루노가 예상했던 '세계의 한계'에 포화적으로 다다른 최초이자 가장 커다란 규모의 예술적 퍼포먼스였다고 할 수 있다. 이것과 비교할 수 있는 인류 차원의 퍼포먼스로는 1969년의 달 착륙과 1974년에 발사된 보이저(Voyager) 탐사선의 탈-태양계 항해 정도가 있을 것이다. 그가 마지막으로 선택한 매체인 '레이저' 역시 그러한 관점에서 해석할 수 있을 것이다.

전통적 매체에서 벗어나는 순간 일어나는 개인과 세계의 직접적인 대면의 과정은 20세기를 거치면서 경험할 수없이 많은 역사적, 사회적, 집단적 경험들과 그 안에서 예술가들이 채택한 창조적 대응들을 통해 더욱 더 동시대미술의 핵심적 내용이 되어왔다. 21세기의 뉴미디어 아트가 이러한 연속선상에서 볼 수 있다고 가정한다면, 우리는 차제에 그것이 어떤 개인과 세계와의 관계를 상징하고 있는지 질문할 수 있을 것이다. 동시대미술의 중요한 프로젝트들 가운데 하나인 '개인'이라는 테마가 21세기의 세계가 제공하는 다양한 기술적 스펙트럼들과 같은 이슈들과 어떻게 연관되어 다루어질 것인지도 그리 알 수 없기만 한 내용은 아니다. 앞서 언급한 미치오 카쿠의 저서에서 보듯, '무어의 법칙'을 예로 들지 않더라도 기술적 환경은 불과 1~2년 단위로 급격하게 이전의 기술들을 쓸모없는 것들로 만들어버린다고 한다. 뉴 미디어 아트가 당면한 문제들 가운데는 이러한 기술적 환경의 변화가

through symbols, metaphors, optical illusions and anamorphosis. The implicated interaction is as intense as today's electronic and physical interaction in that it creates intellectual and aesthetic sympathy when the audience understands its operation. The formation of individuality thus has a long history in art, the presentation of which begins with Duchamp. Another significant encounter between the artistic individual and the world can be found in Nam June Paik's art. In his 1963 exhibition, Exposition of Music: Electronic TV, Paik showed music as a channel enabling direct connection with the world through removing of conventional context. Action with Violin on a String, and Prepared Piano are presentations of this. For Paik the frame of all relations with the World re-starts from zero, not from given ideas. As an individual embodies will within the world, Paik uses the world as material. As his later works such as 〈Global Groove〉, 〈Good Morning Mr. Orwell〉, 〈Bye Bye Kipling〉, and 〈Wrap around the World〉 indicate, global performances between artist and world provide a model of an individual artist in a relationship with the world. Individual here is not a megalomaniac desiring embrace with the world but a subject seeing the world as unfamiliar and without prejudice. Paik's satellite projects were the first and largest artistic performances reaching the whole finite world, raising collective public immersion through global interaction and real-time TV broadcasting, comparable to the man landing on the moon in 1969, and the 'Voyager' space-trip in 1974. 'Laser', his last medium can be interpreted from this point of view as it can be used for drawing directly in the three dimensional space, even outside of the Earth.

Direct and face-to-face meeting between individual and world after conventional use of mediums has become a key part of contemporary art, through historical, social, and collective experiences in the 20th century,

지나치게 빨리 그 창작물들을 낚은 것으로 만들어 버린다는 상황이 있다. 최근의 스마트폰 어플리케이션에서 구현되는 기술들은 많은 것들이 이전 같으면 뉴 미디어 아트의 영역에서 다루어졌을 만한 것들이다. GPS를 이용한 위치파악기술이나 클라우드, 데이터/동영상 스트리밍, 디지털 유틸리티 혹은 컨버터, 온라인 전송/표시, 디스플레이 기술, 게임, 아카이브, 퍼포먼스, 커뮤니티, 검색, 음악도구 등이 모두 그 안에서 해결되고 있다. 그리고 이러한 모바일 기술은 차제에 도로나 빌딩과 같은 인프라, 신체, 의복, 사인보드 등과 같은 모든 표면들에서 심리스(seamless) 형태로 연결되고 공유될 것이다. 기술이 예술과 유사한 점은 그것이 개인의 욕망을 실현시키는 방향으로 전개된다는 것이다. 물론 여기서의 개인이 어떻게 규정되어야 할 것인지는 고려해야 할 내용이다. 뒤상과 백남준, 그리고 다가올 패러다임 안에서의 주체로서의 예술가는 어떤 연속성을 띠 것인가?

세 번째는 점점 커져가는 큐레이팅의 중요성에 대한 것이다. 최근 20여 년 간 예술가들을 포함한 세계인들이 경험하고 있는 기술적 환경의 변화는 자칫 예술과 관련하여 반드시 다루어야 할 사안들을 부차적인 것들로 간주하게 할 우려가 있다. 실제로 한국을 위시하여 많은 지역에서 뉴 미디어 아트는 MaxMSP나 프로세싱과 같은 인터랙티브 도구들을 이용하여 참여-몰입형 퍼포먼스 장치를 구현하거나 데이터 스트리밍과 같은 기술을 통해 3차원 공간의 퍼니처들을 증강현실 디스플레이로 대체하는 등의 작품들을 양산했다. 그리고 매우 빠른 속도로 이런 기술들은 기업이나 정부의 홍보시설이나 대량 시공되는 아파트 등의 주거자동화 장치 등에서 차용되고 있다. 자본주의는 기술에 대한 경이를 빠른 속도로 상품화한다. 인터넷에서 사용되는 장치의 상당수는 오락과 소비를 전제로 하는 것이며 사이버 정치행위라고 부르는 영역조차 자주 다수를 전제로 한 프로파간다와 선정성을 드러낸다는 점에서 근본적인 문제를 제기한다. 그러면 그 반대는 특정한 매니아나 키크(geek)들을 중심으로 형성되는 뉴 미디어 아트의 게토(ghetto)가 될 것인가? 동시대미술은 게토가 되지 않았다. 그렇다고 동시대미술이 오락과 소비를 포함한 대중문화의 영역을 받아들였다고 볼 수도 없다. 동시대미술은 스스로 이전의 미술이 담당하던 역할을 버

and artists' creative responses. Supposing new media art in the 21st century continues this history, we can analyze relationships between individuals and the world therein. We can also predict how the "individual", another important issue in contemporary art, will be addressed within the technological diversity in the 21st century. For Michio Kaku, not to mention the "Moore's Law", a new technological environment makes obsolete outdated ones every one or two years. The problem new media art faces now includes this change in technological environment. Much technology used recently in smart phone applications could have been addressed within the context of new media art several years ago. Global positioning systems, cloud-computing, data and video-image streaming, digital utilities, online transmissions, games, archiving, web-searching, and music tools relate to such technologies, all linked to many objects seamlessly such as roads, buildings, bodies, garments, and signboards. Technology is similar to art in that it develops in line with individual desire. But how to define the individual? Which continuity Duchamp, Paik and other artists as the subjects have in an upcoming paradigm? Another question is about the growing importance of curatorial practices. Essential issues treated in relation to art have been considered as secondary due to changes in the technological environment over the last 20 years, when many artists in Korea and elsewhere have used interactive, immersive performance-software such as Max MSP and Processing, and produced new media artworks replacing three-dimensional furniture with augmented reality displays and data streaming. These techniques are immediately appropriated for companies' and governments' promotional facilities, and automatic equipment in new style apartments. Capitalism commercializes technology quickly. Many Internet tools are for entertainment and mass-consumption, and cyber

리고 새로운 역할을 만들어내었다. 동시대미술은 스스로를 철학이나 시학으로 이론화하였으며 세계와의 관계 속에서 가장 첨예한 위치에 자리 잡기 위해 노력하였다.

중요한 것은 점점 더 내용이 되어가고 있다. 여기에서 뉴미디어아트, 혹은 기술기반 미술의 창작과 큐레이팅 실천에 대한 질문들이 다시 제기된다. 기술기반 미술은 동시대미술과 어떤 관계를 맺는가? 그리고 동시대미술이 다루고 있는 이슈들을 기술기반 미술은 어떻게 담아내고 있는가? 뉴미디어아트 가제트(gadget)나 새로운 유형의 장식미술, 혹은 디지털 공예가 되지 않기 위해 갖추어야 하는 조건은 무엇인가? 그것은 기술적 경이의 한시적 효과에 의존하는 유효기간이 있는 미술이 될 수밖에 없는가? 큐레이터와 비평가들은 뉴미디어아트를 위한 별도의 비평적 기준과 지식들을 운용함으로써 그것을 더욱 더 동시대미술로부터 별개의 것으로 다루어야 할 것인가? 불안정성은 나쁜 것이 아니다. 오히려 그것은 100년 전의 레디메이드와 마찬가지로 세계에 대응하는 최선의 상태라고 말할 수 있다. 그럼에도 불구하고 우리가 바라보는 대상은 끊임없이 멀리면서 윤곽을 흐릿하게 하고 자주 위치를 옮기며 형태를 변형시키고 있다. 그것은 마치 구름의 그림자를 보면서 구름의 체적을 구하는 위상수학과 같다. 그것은 끊임없이 변화하고 예측할 수 없이 흐릿해지거나 뚜렷해지는 가장자리를 가지고 있다. 그럼에도 불구하고 우리는 그것을 하나의 통계적 전체로 인식하고 그것의 반경을 알아내기 위해 중심을 주시한다. 우리의 시선 속에서 그림자와 그것의 중심은 모순되지만 양립한다. 우리가 필요로 하는 것은 그것에 대해 기술하고 분석함으로써 그림자의 형태를 생성하는 구름을, 태양을, 혹은 세계를 지각하는 것이다. 그림자의 중심은 이동하지만 그것이 우리가 바라보아야 하는 것이다.

political action is often dependent on propaganda and sensation. Is this opposite a new media ghetto? Contemporary art didn't form a ghetto, neither it is linked to mass-culture, entertainment, and mass-consumption. Contemporary art has been theorized with philosophy and poetics, and tried to find its own critical position within the world.

To all this, content has become important alongside questions about the creation and curating of new media art practices. What kind of connections technology-based art has with contemporary art? What is the condition that new media art has to maintain in order to avoid becoming a mere gadget, decorative art or digital craftwork? How does new media art encapsulate contemporary art issues? How will new media art continue while relying on temporary effects of wonderful technology? Should curators and critics consider new media art separately from contemporary art instead of depending on specific criticism and knowledge?

Precariousness is not always bad. It can be the best condition to cope with the world as readymades did 100 years ago. Nevertheless, the objects we view appear to be shaking, blurred, moving, and transforming. It is like finding the volume of a cloud from its shadow in topological mathematics. But we recognize it as a statistical entity and make note of its center to know its diameter. Its shadow and center appear contradictory but compatible. We need to perceive the cloud and sun forming the shadow by describing and analyzing the shadow. Its center moves, but we must look at it.

A Visual Particle Accelerator: Moving Images, Spaces and Attention

Marc Gloede

마크 그뢰드 Marc Gloede 는 큐레이티이자 미술 평론가로 베를린 자유대학에서 영화이론으로 박사 학위를 받았다. 2007년 롬바이외 방갈로에서 개최된 에스페리엔타 페스티벌 Experimenta Festival의 큐레이티로 초청되었으며 벨기에의 크노케에서 열린 "STILL/MOVING/STILL - The History of Slide Projection in the Arts"를 기획하였다. 최근 기획 전시로는 "Light Camera Action" 및 "About Painting" (2010-2011, abc, 베를린), "(Re-)locating the Self" (Y8, 함부르크), "Fimic Reflections on the Document" (비디오날레 Vidonale, 본Bonn) 등이 있다. 2008년부터 바젤 아트페어에서 영화 프로그램 큐레이티로 활동 중이며, 팬텀 Fantom, 아트 인 아메리카 Art in America와 엑스트라 X-TRA 페가진 등에 기고하고 있다. 그의 책 Farblicht. Räume. 이 2012년에 원형의 펍크 베르락 Fink Verlag 출판사에서 발행될 예정이다. 마크 그뢰드는 현재 독일 베를린에서 거주하며 활동 중이다.

Marc Gloede is a curator and art critic. He received his PhD in film studies from the Free University Berlin. He was invited curator for the Experimenta Festival 2007 in Mumbai/Bangalore and curated the exhibition "STILL/MOVING/STILL - The History of Slide Projection in the Arts" in Knokke/Beilgium. His most recent curatorial projects include "Light Camera Action" and "About Painting" (both for abc, Berlin 2010 & 2011), "(Re-)locating the Self" (Y8, Hamburg), and "Fimic Reflections on the Document" (Vidonale, Bonn). Since 2008 he has been curator of Art Film, Art Basel's film programme. His writing has been published in Fantom, Art in America and X-TRA magazine, among others. His book Farblicht. Räume, published by Fink Verlag, Munich, is forthcoming in 2012. Gloede lives and works in Berlin, Germany.

A Visual Particle Accelerator: Moving Images, Spaces and Attention

시각 입자의 가속기: 영상, 공간 그리고 주의

마크 그뢰드

I.

지난 20년이 넘는 기간 동안, 우리의 인식과 집중의 방식이 급증하는 정보와 이미지를 통해 급격한 변화를 형성해왔다는 사실에 관한 매우 중요한 논의가 진행되어왔다. 확실히 디지털-비주얼 세계의 지속적인 성장을 통해, 데이터 혹은 이미지의 총돌과 인간이 그것을 다루는 방식에 관한 새로운 개념들이 발전하게 되었다. 인식의 방식에 관해 집중적으로 다루며 영상에 활기를 불어넣었던 19세기에서 20세기로의 전환기를 거치는 동안 한 편으로는 흥미로운 반향을 발견할 수 있지만, 다른 한편으로는 1920년대에 제작된 영화 몽타주를 현대의 뮤직비디오 클립과 비교하기 힘든 것과 같이 오늘날의 역동성이 가진 현재의 미디어와 강렬함에 관한 매우 다른 특성을 발견할 수 있었다. 그러나 이러한 전개의 과정에서 '주의(attention)'의 개념이 수많은 데이터베이스와 출판물 속에서 하나의 중요한 주제가 되었다는 사실을 인정한다는 것은 흥미로운 것이다. 데이터의 공간적 이동의 흐름과 함께 한 지속적인 성장 속에서, 우리가 어디로 집중하

I.

Over the last 20 years it has been one of the most prominent arguments that our ways of perception and attention changed intensely through an increasing amount of information and images. Specifically the continuous growth of the digital-visual worlds has fostered new thoughts on the impact of data or images and how people deal with it. While this aspect on one hand finds interesting resonances in a shift from the 19th to the 20th century - the time period that dealt intensely with issues concerning the ways of perception and the period that brought to life the moving image - it is on the other hand quite specific in today's dynamics, and of course very different concerning the involved media and intensity: it is hard to compare the irritation that the montage of a film in the 1920s created with the world of music video clips of today. But it is interesting to acknowledge that in

Jonathan Crary,
Techniques of the Observer:
On Vision and Modernity
in the 19th Century.
(Massachusetts: 1992).

² See: <http://www.se.rit.edu/~jrv/research/ar/> (19.05.2009).

고 있는지 혹은 집중하도록 이끌렸는지를 이해하는 것은 매우 중요한 것이다. 이러한 '주의attention'의 두 가지 방식에 대한 명백한 이해와 더불어, 나아가 이러한 '주의attention'이라는 것이 거의 돈과 비교할 수 있을 만큼 사회 속의 하나의 핵심적 가치가 되었다는 사실은 명백히 규명되었다.

뮤직 비디오, 비디오 게임, 영화 혹은 인터넷 스트림 등에서 발견할 수 있는 이러한 이미지의 흐름의 밀도는 우리의 인식의 장치에 끊임없이 과제를 설정하는 하나의 현실을 창조하였다. 이것은 시각 입자 가속기 속에 던져진 하나의 형식이자 감정이다. 이미지를 동반하는 분할 스크린, 다중 사운드 레이어 그리고 다중 텍스트 정보 등, 기타 영역에서 소위 증강현실 [augmented reality, 增強現實]이라 말하는 이러한 시청각 공격이 정확히 소화가 될 것인지는 확실치 않다. 그러나 증강현실, 인식훈련의 방식 그리고 주의력에 대한 질문이 경제, 홍보업체, 과학 분야 그리고 무엇보다 군대 연구의 핵심 분야라는 사실은 주목할 만한 것이다. 이것은 기능의 효율성을 생산하는 측면을 떠나, 그 주 관심사는 부가정보를 이미지 속으로 안착시켜 활용을 극대화하는 새로운 주의attention의 경제학에 있는 것이다. 이러한 경향은 그저 인간의 인식이 분명히 가지고 있는 한계에 대한 지속적인 연구에서 끝나지는 게 아니라, 이미지와 그 형식에 관한 새로운 관심의 분야를 끌어낸다. 색채, 소리 그리고 촉각 진동의 측면은 재발견된 역동성의 확장된 가능성들이다. 이것에 대한 산업과 상업계의 관심은 의심할 여지가 없을 것이다. 이것이 (종종 예술가들이 영감을 받고 다양한 역동의 방식으로 활용했듯이) 새로운 고무적 형태처럼 보일지라도, 이러한 형식들의 목적은 이미지 속의 정보의 층을 최대한 재미있게 만드는 것이며, 정보의 해독의 범위를 자유자재로 다루고 확장하는 것이다.

this development, it is the idea of 'attention' that (again) has become one important topic in a lot of debates and publications. In a constantly growing and emotionally as well as spatially moving stream of data it is of high importance to understand where one's attention is actively pointed towards or passively attracted by. Furthermore, and with a clear understanding of these two modes of attention, it has actually to be diagnosed that 'attention' has become a key value in our society, almost comparable to money.

The density of this stream of images we find in music videos, video games, films or internet streams has created a reality that continuously sets tasks for our apparatus of perception: it is a mode or feeling of being thrown into a visual particle accelerator. Split screen, multiple sound layers and multiple text information come along with images and it is not self-evident that this audio-visual attack, something that is called augmented reality in other fields, can be accurately digested. And it is remarkable that specifically the question of augmented reality, the way of training perception, and attentiveness are key fields of research for the economy, PR-companies, science and most of all the army. Here, apart from aspects to make the body functioning better (efficiency), the main interests seem to be a new economy of attention or, by embedding additional information into images, to maximize the utilization. This tendency does not just result in a continuous exploration of the limitations which the human perception undoubtedly has, it leads as well to new fields of interest concerning the image and its form. Aspects like color, sound or haptic vibration became rediscovered potentials for further dynamics. But there should be no doubt about the reason for this interest of the industrial and commercial world: even if it looks like new inspiring forms (that are often inspired or used by artist in different dynamics) the goal of these forms is to playfully maximize layer of information in images and to bend and expand the capacities of decoding this information.

II.

이러한 전개 배경으로부터, 우리가 어떻게 위기에 처한 이미지 혹은 시각 데이터를 다루고 연결할 것인가에 관한 다양한 질문들, 예를 들어 어떻게 지향의 방법을 생산할 것인가? 어떻게 이미지의 개념과 연결할 것인가? 어떻게 대안적으로 그것들을 사용할 것인가? 혹은, 어떻게 끊임 없이 변화하고 증가하는 이미지 기반의 환경 속에서 우리의 작용의 방식 그리고 이미지/데이터와 반영할 것인가? 등의 질문들이 제기되었다. 이러한 질문들은 산업의 발전뿐만 아니라, 예술의 실천과 더불어 최근의 이론적 논쟁(소위 '회화적 전환'에 대한 논의와 같은)에서 확인할 수 있는 전반적인 위기에 관한 매우 중대한 것들이었다. 특히, 비디오와 영상설치 작업을 하는 예술가들이 결과적으로 이러한 논의에 대상이 되어온 것으로 보인다. 이것은 새로운 이미지의 위상의 출현과 '주의 attention'의 새로운 근원의 중요성에 관한 문제를 떠나, 그들이 직접적으로 또 하나의 의문에 직면하고 있으며 이미지의 그리고 이미지에 대한 사고 방식의 거대충돌을 포함하고 있는 이러한 담론 속에 존재하는 또 다른 압박을 간과할 수 없기 때문이다. 그 압박은 바로 공간이다. 하지만 이것에 하나의 복합적인 이면이 있다는 것은 거의 언급할 필요도 없을 만큼 너무나도 자명한 것이다. 영상과 공간의 관계의 복합성은 우리가 영상이나 비디오설치 작품 사이를 걸어 다닐 때 확실해진다. 그곳에는 하나의 이미지, 영상배치의 공간, 프로젝션의 공간 그리고 나아가 프로젝션의 건축적 공간으로 재현되는 공간의 양상, 내부 그리고 외부, 혹은 공적 그리고 사적인 공간 등의 개념의 관계들이 존재한다. 1982년 초, 미셸 푸코 Michel Foucault 는 그의 에세이 '다른 공간'을 통해 공간의 토포스가 하나의 근본적인 사고의 영역이 되었다는 것과 이것이 점점 철학적/미학적 담론을 결정하고 있다는 것을 언급하였다. 그 이후 공간의 영역과 그 (이미지와)충돌을 둘러싼 논의는 지속적으로 증가했다. 이러한 전개로부터 비롯된 한 가지 역효과라면 공간과 공간에 대한 이해가 일상적 진부함과 불가사의한 미시개념 사이를 오하러 급속하게 동요시키는 결과를 초래했다는 것이다. 이러한 전개로 보아, 이것은 1960년대 이후 예술이 반복적으로 공간과 그 생산의 조건에 관련해 세련되게 정제되어왔다는 사실을 기억하

II.

Against the background of this development various questions concerning how we deal and relate to images or visual data are at stake. Questions like: How do we create a way of orientation? How do we relate to an idea of images? How do we alternatively use them? Or: How can we reflect our own modes of functioning through and with images/data in a constantly changing and increasingly image-based environment? These questions have been crucial not just to a commercial development, but are generally at stake as we can see in recent theoretical debates (like the discussion of the so called 'pictorial turn') as well as in artistic practices. Especially artists that work with video- and film-installations have seem to be consequently addressing on this kind of questions. This is because apart from unveiling the new status of the image and the importance of the new source attention they are majorly confronted with another question and can't overlook another force in this discourse that has a huge impact on our ways of thinking with and about images: that force is space. But was seems so self evident and almost not worth mentioning has a complex backside. The complexity of the relation between moving image and space becomes clear when you walk through any film or video installation: there is the aspect of the space represented in an image, the space of the cadrage, the space of the projection and furthermore the architectural space of the projection and its relation to concepts like interior, exterior or public and private space. As early as 1982, in his essay on the question of 'Other Spaces', Michel Foucault remarked on the trend whereby the topos of space had become one of the fundamental thought categories of the present moment and was increasingly determining philosophical/aesthetic discourse. Since then the amount of discussions which were surrounding the category of space and its impact (on images) has constantly increased: one of the negative

3 Michel Foucault, 'Andere Räume', in: Aisthesis: Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik, ed. Gente Barck and Richter Paris (Leipzig: 1993), pp. 34-46.

⁴ Robert Smithson, 'Some Void Thoughts on Museums', in: Robert Smithson - The Collected Writings, ed. Jack Flam (Berkeley: 1996), pp. 41-42.

⁵ Robert Smithson and Allan Kaprow, 'What is a Museum?', *ibid.* pp. 43-51.

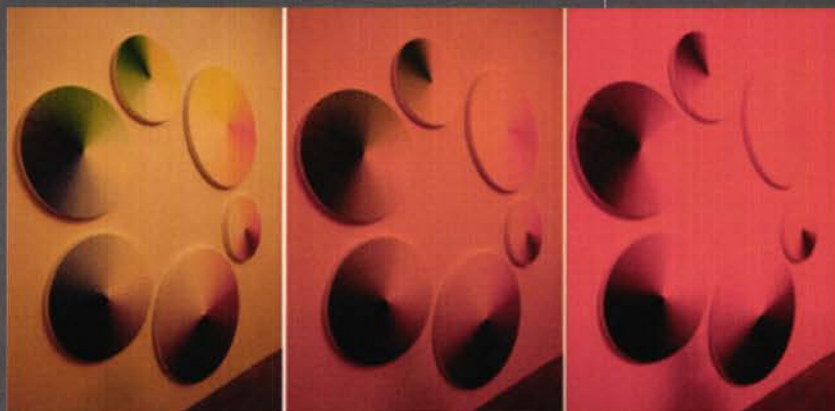
⁶ 이 예술가들과 그들의 비평은 연대기적으로나 그 내용적인 면에서도 매우 다른 입장에 있으나, 현재 '제도 비판'이라는 용어에 관련해 통합되었다. John C. Welchmann의 *Institutional Critique and After* (Zurich: 2006) 개요를 참고할 것. These artists and their critiques, despite their positions being very different not only chronologically but also in terms of content, are nowadays consolidated with the term 'institutional critique'. See the profound overview of John C. Welchmann, *Institutional Critique and After* (Zurich: 2006).

려는 일종의 필연성으로 보인다. 공간에 대한 질문은 재현의 장소와의 관계를 강조했던 논의들이 그러했듯이, 예술 작품에 내재된 형태에 초점을 두고 드러나게 되었다. 예를 들어, 로버트 스미스슨 Robert Smithson은 1967년에 건축적으로 조직되는 미술관의 구조에 대한 의문을 제기하였으며 앨런 캐프로 Allan Kaprow 와 함께 '미술관이란 무엇인가?'라는 근본적 질문에 대해 계속적인 논의를 하였다.⁵ 미술관과 그 형식이 명백히 공간 담론을 형성하는 구조라기보다는 오히려 무덤에 가깝다고 주장하는 이러한 비평적 접근들은 1970-80년대에, 특히 사회 정치적 과정에 관련하여, 한스 하케, 마르셀 브루테어스, 다니엘 뷔랭, 마이클 애셔, 그레고 보르도비츠 그리고 안드레아 프레이저 등과 같은 예술가들에 의해 확장되었다.⁶ 자유시장경제와 집단 역학의 과정의 측면이 중요한 가치가 되면서, 장치로서의 미술관의 구체적인 공간적 조건에 관한 의문은 어느 정도 관심에서 벗어나게 되었다. 그러나 1990년대 이후 미술관에서 영화와 영상 그리고 영상설치작품이 급속히 증가했다는 사실과 관련하여, 공간이라는 주제는 새로운 주의attention를 지속적으로 요구하게 될 것이다.

side effects of this development was the consequence that space and the understanding of what space is was fluctuating all the more rapidly between general quotidian banalities and arcane micro-concepts. - In the light of this development it seems like a kind of necessity to remember, that the arts since the 1960s repeatedly refined the engagement with space and the conditions of its production. Questions of space came into view that focused on the form inherent to the artwork, as did questions that emphasized the reference to the site of presentation. In 1967 Robert Smithson for example addressed the question of the architectural organizing structure of the museum⁴ and went on to discuss the fundamental question 'What is a Museum?' with Alan Kaprow.⁵ These critical approaches, according to which the museum and its form is demonstrably more of a grave than a structure conducive to a discourse of space, would be expanded in the course of the 1970s and 80s, particularly with regard to social and political processes, by artists such as Hans Haake, Marcel Broodthaers, Daniel Buren, Michael Asher, Gregg Bordowitz, and Andrea Fraser.⁶ While aspects such as processes of free-market economics and group dynamics entered the foreground, the question of the concrete spatial conditions of the museum, the museum as apparatus, to a certain extent fell from view. However, particularly in connection with the sharply increasing presence, since the 1990s, of films, videos and film installations in museums, the topic of space would go on to demand renewed attention.



o



o Realities United, Nix(2005)

o i Olafur Eliasson

o i

7. On apparatus critique, see: Hartmut Winkler, *Der filmische Raum und der Zuschauer: 'Apparatus' - Semantik - 'Ideology'* (Heidelberg: 1992).

8. Andrea Fraser, 'From the Critique of the Institutions to the Institution of Critique', in: John C. Welchman, as above, pp. 123-135.

III.

1960년대 이후부터 진행된 '장치 비판 apparatus critique'이라는 영화 디스포지티브에 대한 논쟁에 매우 흥미로운 한 가지가 있었다. 이 격렬한 논쟁의 과정에서 극장의 실감 공간전략은 강력한 비판의 주제였다. 예를 들자면 이것은 영화의 흐름을 차단하거나 부분적으로 프로젝션 장비를 설치하는 것까지 공간 장치의 숨겨진 작용들을 필요로 하는 것이었다. 이러한 방식을 통해, 영화의 공간적 차원은 회화적 공간 혹은 영화의 반영뿐만 아니라, 이미지에 의해 매개되는 공간과 세계의 관계에 대한 비평적 반영까지 의미한다는 것이 명백해지는 것이다. 이것은 미술관의 새로운 '스펙터클의 문화'의 배경과 직접적으로 대응하며, 영화 디스포지티브와의 이론적 연관성을 검토하고, 그 가능성 혹은 미술관이라는 제도에 대한 비판의 필요성에 대해서도 의문을 제기하는 것을 타당하다고 보았다. 이에, 예를 들어 안드레아 프레이저 Andrea Fraser 같은 경우, 최근 자신의 아티클인 '제도장치'에서 사회정치적 구조의 측면뿐만 아니라, 특히 무엇보다 장치적 차원과 상호작용을 논하기 위해 장치의 개념으로 되돌아 간 바 있다.⁷

미술관의 공간을 재질문하는 맥락 속에서 확인할 수 있는 두 번째의 측면은 장치 비판의 출현과 밀접하게 관련되어 있다. 미술관에서 점점 영상작품이 늘어나고 이러한 경향을 연구하는 비평적 방식이 요구되는 상황에서, 이와 병행하여 발전되고 있는 이론과 이와 동시에 영화와 제도로서의 미술관이 완전히 분리되었던 이전의 역사의 범주는 이전 어느 때보다 더욱 분명해졌다. 초기에는, 시간을 기반으로 한 매체인 영화는 이미 미술관과 그 사색적 공간행위로부터 제외되었다. 사실상 뉴욕의 모마나 파리의蓬피두 센터 같은 여러 미술관들이 필름 아카이브를 유지해 오고 있지만, 미술관 내에서 영화의 통합이 이루어진 적은 단 한번도 없었다. 이와 대조적으로, 시네마 떼고, 영화 조합 혹은 오버하우젠 국제단편영화제나 크노케하이스트와 같은 실험 영화 페스티벌 등과 같은 뮤지엄 시네마에서는 유명하고 고전적인 내러티브 필름을 상영하였다.

1960년대 후반과 1970년대가 되어서야, 실험영화는 그 위상이 분명해지기 시작했으며, 비디오 아트-그리

III.

In the arts, there was an intensified interest in the discussion that had been conducted under the heading of apparatus critique since the 1960s, surrounding the filmic dispositive. In the course of this intensified discussion, the immersive spatial strategy of film in the cinema theater was subject to a particularly strong criticism.⁸ It was demanded that the normally concealed operations of the spatial machinery of the cinema be exposed, for example by interrupting the flow of film or even partially exhibiting the projection machinery. In this way, it was made clearly apparent that the spatial dimension of film signifies not only a reflection on pictorial space or the cinema, but also and primarily a critical reflection on the relationship between subject and world as mediated by images. It has seemed entirely appropriate to look at these theoretical engagements with the cinema dispositive directly against the background of the museum's new 'culture of spectacle', and thus to raise the question again of the possibility or even the necessity of an apparatus critique of the museum. Thus Andrea Fraser, for example, in her article on the development of institutional critique, recently returned to the concept of apparatus in order to direct attention not only to the aspect of socio-political structures, but above all to their interaction with the apparative dimension.⁹

A second aspect that can be ascertained in the context of the readdressing of the question of space in the museum is just as closely connected to the emergence of the question of a critique of apparatus. With the increasing presence of films in the museum and the demand for a critical method for observing this tendency, the theory developing in parallel becomes clearer than ever before, at the same time as does the historical dimension of a previously firmly divided history of the cinema and the museum as institutions. In its early phase, film as a time-based medium was already excluded from the museum and its contemplative spatial practice. Various museums

고 두 매체에 적절한 공간의 영역의 주제화와 마찬가지로 가장 기본적인 방식으로 미술관으로 진입하는 방식을 찾게 된다.⁹ 댄 그레이엄은 이러한 새로운 전개를 초기부터 주목했던 작가로써, 지속적으로 미술관과 관련된 영화의 역할에 대한 연구에 몰두해왔다. 다양한 프로젝트와 이론적 저술을 통해 그는 극장, 미술관, 영화관 등의 제도 간에 존재하는 건축과 정치·사회의 차이점을 강조하였다.¹⁰ 댄 그레이엄의 이러한 차이점에 관한 논의는 제도 속 공간에 대한 의문에 몰두하는 진보적 요인으로 출현한 것으로, 이것은 곧 영화관을 벗어나 미술관으로 진입하고자 했던 영화의 머뭇거리던 움직임을 강화하게 될 것이다.

such as the MoMA in New York and the Centre Pompidou in Paris in fact maintained film archives all along, but the integration of film into the museum situation never really took hold. On the contrary: while museum cinemas often presented prominent, classically narrative film, it was the cinematheque, the film co-op or experimental film festivals such as Oberhausen or Knokke-Heist that particularly embraced experimental film. Only in the late 1960s and 1970s, as experimental film positions grew increasingly pronounced, would this medium as well as video art - and the thematization of the category of space proper to both media - find its way into the museum in a rudimentary fashion.¹¹ Dan Graham was one of the artists who took note of this new development very early on and applied himself consistently to the associated question of the role of film in relation to the museum. In various projects and theoretical writings, he clearly underlined both the architectural and the political-social differences between institutions such as the cinema, the museum and the theater.¹² These very differences discussed by Graham emerged as progressive factors with regard to a preoccupation with questions of space between the institutions, and would soon come to reinforce an initially hesitant movement of film out of the cinema and into the museum.

⁹ Cf. Peter Weibel, 'Das Museum der zeitbasierten Künste: Musik und Museum - Film und Museum', press release ZKM Karlsruhe 6/2006: [http://on1.zkm.de/zkm/stories/storyReader\\$5222](http://on1.zkm.de/zkm/stories/storyReader$5222)

¹⁰ See 'Dan Graham: Cinema', in: Rock my religion: writings and art projects 1965-1990, ed. Dan Graham and Brian Wallis (Massachusetts: 1993), 168-169; 'Interior Design for Space Showing Videotapes', *ibid.*, pp. 222-223.

¹¹ Dan Graham, 'Theater / Cinema / Power', *ibid.*, 170-189; 'Art in Relation to Architecture / Architecture in Relation to Art', *ibid.*, pp. 224-241.



0101



0101

0101 Charles and Ray Eames, Glimpses of the USA, 1959

0101 Jeffrey Shaw, Corpocinema, 1967

IV.

극장이 실험영화와 영화비평 분야로부터 그 건축적 기준과 영화의 지각에 관한 하나의 제도 분석의 주제로 존재했던 동안, 실험영화는 다른 공간, 즉 미술관 내에서 완전히 새로운 공간적 자유를 요구하는 지점에 있었다. 줄리안 레벤티쉬(Juliane Rebentisch)는 자신의 설치작품의 미학적 방식을 통해 고전적인 극장 건축과의 단절을 선언하고 새로운 전자 이미지의 가능성과 연결하는 방식을 제시하며, 영화의 공간 재현의 형식은 완전히 바뀔 수 있을 것이라고 주장하였다.¹² 이러한 방식으로 레벤티쉬는 질 들뢰즈와 그 입장을 같이하였는데, 이들에 따르면, 프로젝션 스크린은 정통적으로 수직성을 갖는다고 하는 특권을 상실하고, 대신 무정형한 공간, 즉 각도와 위치를 바꿔서 총형을 변형시키는 공간이 우세하다는 입장이자. 그러므로 전자 이미지는 공간을 다양한 새로운 포맷으로 구성한다고 강조하였다.¹³ 이미지 이동의 잠재성은 모든 곳에서 드러나고 모니터와 프로젝션 스크린, 바닥과 천정으로 분포되며, 더 이상 이미지는 정면을 향하는 관람객의 착석에 의해서만 인식되지 않는다. 그 대신 관람자는 설치작품 사이를 걸어서 통과해야 하며, 이동하는 동안 공간과 회화적 공간 그리고 관람자 간의 관계 속으로 진입해야 할 필요성이 점점 늘어나게 되었다. 이것은 영화의 필수적인 변형임을 명백하게 했을 뿐만 아니라, 회화적 공간 그리고 관람자라는 지시 범주에 대한 개념을 다시 보여주는 것이었다. 그래서 과거에는 자체적으로 드러나지 않았던 상호의존성을 인식하는 것이 가능하게 되었는데, 즉 이것은 공간이 관객의 시선에 의해 결정될 뿐만 아니라, 이와 마찬가지로 공간도 시선의 결정자로 드러난다는 의미이며, 또한 마틴 쉐(Martin Seel)이 세상 바라보기의 또 다른 가능방식의 연구 맥락에서 진술하였듯이 이것은 결정과 자기결정 사이의 끊임없는 진동으로 드러난다는 것이다.¹⁴ 이런 방식 속에서 영화적 공간은 더 이상 인간 관중에 의한 형태 결정을 반영하지 않는 거의 능동적인 존재가 된다. 그 대신 공간은 하나의 대행자가 되는 것이다.¹⁵ 이러한 주제와 직면하고 있는 세계는 이런 잠재성을 갖추게 되겠지만, 이것은 또한 길들여진 우리의 사고 방식의 기반을 뒤흔들고 있다. 20세기를 거치는 동안 정적인 절대적 공간과 신체에 대한 개념에서

IV.

While cinema was constantly being subject to an apparative analysis from the side of experimental film and film criticism, precisely because of its architectural standards and the perception of film that they directed, it seemed to the experimental film positions that an entirely new spatial freedom was being offered in that other space, the museum. In her treatment of an aesthetic of the installation, Juliane Rebentisch demonstrated how, through the break with classic cinema architecture and in connection with the new possibilities of electronic images, the spatial presentation format of film could be radically modified.¹² In this way, Rebentisch aligned herself with Gilles Deleuze, who also stressed with regard to the electronic image that the organization of space with the proliferating new format now "[loses] its privileged direction - first and foremost, the privilege of the vertical, to which the projection screen continues to be a testament - in favor of an undirected space, which relentlessly transforms its angles and coordinates and transposes its verticals and horizontals."¹³ The potential of the moving image appears everywhere, distributed to monitors and projection screens, on the floor, on the ceiling, and no longer has to be perceived by a frontally oriented, seated audience. Instead, it is increasingly necessary to walk through the installations, and to enter into the relationship of space, pictorial space and viewer while in motion. It becomes apparent that this transformation not only was essential with regard to film, but also signified a gain for thought in the indicated categories of space, pictorial space and viewer. It was now possible to recognize an interdependency that in the past had not often revealed itself: not only does it appear that space is determined by the gaze of the viewer, but space likewise appears as the determiner of the gaze, and thus exposes what Martin Seel, in the context of his investigation of possible other ways of

¹² Juliane Rebentisch, *Ästhetik der Installation* (Frankfurt a.M.: 2003), particularly pp. 179-207.

¹³ Gilles Deleuze, *Das Zeit-Bild. Kino 2* (Frankfurt a.M.: 1997), pp. 339f

¹⁴ Martin Seel, *Sich bestimmen lassen* (Frankfurt a.M.: 2002).

¹⁵ 이 질문은 W.J.T. Mitchell의 'What Do Pictures Want?'에서 제기된 것으로, 공간 응시하기의 개념을 전적인 수용으로 이해할 수 있다.

참고: W.J.T. Mitchell, *What do Pictures Want? The Lives and Loves of Images* (Chicago: 2005).

The question posed by W.J.T. Mitchell, 'What Do Pictures Want?', can be understood as entirely corresponding to this idea of the gazing space. See: W.J.T. Mitchell, *What do Pictures Want? The Lives and Loves of Images* (Chicago: 2005).

16 공간개념의 변형에 관하여, Martina Löw, *Raumsoziologie* (Frankfurt a.M.: 2001)를 참고할 것

On the transformation of thought about space, see: Martina Löw, *Raumsoziologie* (Frankfurt a.M.: 2001).

17 Boris Groys, '...In der Autonomie des Betrachters: Zur Ästhetik der Filminstallation', in: Schnitt 22 (2001), pp. 10-14.

18 Ian White, 'Kinomuseum', in: Mike Sperlinger and Ian White, *Kinomuseum: Towards an Artists' Cinema* (Köln: 2008), pp. 13-26.

역동적 관계로 급속하게 변화는 발생했지만, 이것을 계속 연구하는 것은 흥미로운 것이며, 이 개념은 더욱 크게 동요를 일으킬 것이다.

보리스 그로이스는 영상에서 영상설치로 이동하는 과정에서 발생한 또 하나의 공간개념방식의 가능성을 제시하였는데, 그는 지금이야말로 최초로 영상이라는 매체에 대한 분석적 접근을 진정으로 표현할 수 있게 되었다고 보았다. 그로이스의 이러한 견해는, 극장에서의 관객의 부동성은 관객의 정신적 비활동을 초래할 수 밖에 없으며, 영화의 그 지적 잠재성은 결국 설치작품의 형식을 통해서 드러낼 수 있다는 것을 의미하는 것이었다.¹⁷ 이러한 새로운 전개에 대한 그의 실증주의적 관점은 극장에서의 실험영화의 경우뿐만 아니라, 새롭게 드러난 전개 그 자체와 관련해서도 금방 명백히 드러낼 수 밖에 없는 문제를 포함하고 있었다. 이것의 한 가지 주 원인은 영상설치 작품의 급격한 증가였으며, 이러한 설치작품과 개방된 형식으로 인해 작품의 감상은 종종 이미지의 불필요한 가능성까지 생산하게 되었던 것이다.

미술관의 건물이 그렇게 영화의 차단 장치로 확실히 기능했다는 사실은 흥미롭다. 이것은 개별 작품들을 서로 연결하고 거의 구별할 수 없을 만큼 오히려 완전히 다른 것으로 이미지의 흐름을 전환시켜버린다. 이것은 그로이스식 분석의 예상과는 전적으로 반대의 결과였다. 오히려 발생한 경험들은 종종 이미지에 의한 중독과 유사한 것이었다. 그러나 확실히 이러한 전개는 스스로를 증명하며 미술관에 또 다시 블랙박스를 갖다 놓는 제도에 대한 응답으로 되돌아가지 않아야 할 것이다. 그 대신, 이언 화이트 Ian White가 자신의 에세이 'Kinomuseum'¹⁸에서 진술하였듯이, 영화의 제도적 상황, 미술관 혹은 미디어 아키텍처의 흐름에 대한 질문을 지속적으로 제기하고, 그리하여 무엇보다 장치와 주제의 오픈 플레이 속에서 공간성의 잠재력에 대한 질문과 지속적으로 재연결하는 것이 필요한 것이다. 이것을 언급하는 것이 지금으로선 늦은 감이 있지만, 재고하건데 이것은 펠릭스 가타리가 기계의 개념에서 제안한 욕망을 포함하고 있다. '우리는 그것의 활동성, 무(無)의 특성, 주제, 주관적 개별화 혹은 집단적 주관성 등의 상황에 기로에서 있는 그 무언가로서 기술의 매혹과 형태의 모독으로부터 벗어나기 위해, 새로운

looking at the world, revealed as a constant oscillation between determining and self-determining.¹⁴ In this way, filmic space nearly becomes an active being that no longer only reflects what is cast into it by the human spectator. Instead, space becomes an agent, an agent.¹⁵ That a world that confronts the subject would be equipped with such potential, however, shakes the foundations of our accustomed modes of thinking. And it is interesting to observe that although this idea is actually connected with the transformation that has developed particularly rapidly in the course of the 20th century, from a thinking in terms of statically absolute spaces and bodies to a thinking in terms of dynamically relational spaces,¹⁶ this idea nevertheless continues to be deeply unsettling.

In addition to the possibility for another way of thinking about space that arose with the shift from film to filmic installations, for Boris Groys, this moment would simply represent the first really analytical access to the medium of film. While for him, the immobility of the spectator in the cinema also perforce led to a mental passivity, in Groys's view, it was in the format of the installation that film was finally able to rise to its intellectual potential.¹⁷ That this positivistic perspective on a new development was not only unjust to experimental film in the theater, but was not unproblematic with regard to the new development itself, would soon become evident. One major reason for this was the sharply increasing number of film installations, and the consequence that precisely because of these installations and their open form, the impression was often created of a gratuitous availability of images. It is interesting that the architecture of the museum thereby visibly functioned as the cutter of a film: it spliced individual works and streams of images all the more densely into another, so that at times these could hardly be distinguished anymore. The result was entirely contrary to the Groysian expectation of peripatetic analysis. Instead, the experience thus generated was

방식으로 기계를 인식하고, 다르게 개념화하며, 장치의 존재의 근원에서부터 시작해야 하는 것이다.¹⁹

often more like intoxication through images.

But even specifically in sight of this development, it is necessary not to revert to the answering schemes that present themselves and once again position the black box inside the museum. Instead, it is necessary, as Ian White formulated in his essay 'Kinomuseum',²⁰ to continue to pose the question of the institutional conditions of the cinema, the museum or the stream of media architectures, and thus above all consistently to re-engage with the question of the potentials of spatiality, in an open play of apparatus and subject. What arises includes the demand made by Felix Guattari for a reconsideration, now long overdue, of the concept of the machine. In order to 'emerge from the fascination with technology and the debasing form that it sometimes assumes, we actually need to conceive of the machine in a new way, to conceptualize it differently, and proceed from the basis of the being of the machine as something that stands at the crossroads of being in its activity, its character of nothingness, and the subject, the subjective individuation or the collective subjectivity.'²¹

¹⁹ Félix Guattari, 'Über Maschinen', in: *Ästhetik und Maschinismus*, eds. Schmidgen and Henning (Berlin: 1995), pp. 115-132, here pp. 116.

After 3-11: For the New Public to Merge with Art, Life, Science and Society.

Yukiko Shikata

유키코 시카타 Yukiko Shikata 는 도쿄에 거주하며 미디어아트 큐레이터 및 비평가로 활동 중이다. 도쿄 조형대학 및 타마 미술대학의 조빙교수이며 IAMAS에서 강사를 역임하였다. 캐논 아트펠 (1990-2001), 모리 미술관 (2002-2004), NTT ICC (2004-2010) 등에서 다양한 프로젝트와 전시를 기획하였고, 최근 프로젝트로는 "Mission G: sensing the earth" (ICC, 2009-2010), "Interference Seeds Tokyo 2010" Festival (2010), "Sense Senses" (인신 INDAF 공동 큐레이터), "polar m" by Carsten Nicolai + Marko Pelljan (YCAM) 공동 큐레이터, 2010-2011) 등이 있다. 아리스 일렉트로닉스 프리미즈, 유네스코 디지털아트 프리미즈, 백남준 어워드, 일본 미디어 아트 페스티벌 등의 심사위원으로 활동한 바 있다.

Yukiko Shikata is a media art curator/ critic in Tokyo. Specially-assigned professor at Tokyo Zokei University, guest professor at Tama Art University, lecturer at IAMAS (Institute of Advanced Media Arts and Sciences). Curated many projects and exhibitions at Canon ARTLAB (1990-2001), Mori Art Museum (2002-04), NTT Inter Communication Center [ICC] (2004-10) and independently. Recent projects include: "Mission G: sensing the earth" (ICC, 2009-10), "Interference Seeds Tokyo 2010" Festival (2010), "Sense Senses" (co-curated, INDAF, Incheon), "polar m" by Carsten Nicolai + Marko Pelljan (co-curated, Yamaguchi Center for Arts and Media/YCAM, 2010-11). Worked as jury including Prix Ars Electronica, UNESCO Digi-Art Prize, Nam June Paik Award and Japan Media Arts Festival.

After 3·11: For the New Public to Merge with Art, Life, Science and Society.

3·11 이후: 예술, 삶, 과학 및 사회 통합을 시도하는 신대중을 위하여

유키코 시카타

2011년도 끝나가고 있다. 그러나 2011년은 3월 11일로 인해 오래도록 기억에 남을 것이다. 3월 11일 놀랍도록 강력한 지진이 일본 북동부를 강타했고 연이어 후쿠시마 다이치 핵발전소 (Fukushima Daiichi Nuclear reactors) 가 폭발하였다. 그날 이후 나를 포함한 일본의 국민들은 공통적으로 전과 같은 생활로 돌아갈 수 없을 것이라고 생각하게 되었다. 특히 후쿠시마와 그 주변지역의 방사능 오염은 오랫동안 사라지지 않고 시, 공간적으로 인간을 넘어서 지구 생태계에 영향을 미칠 것으로 보인다.

후쿠시마는 3·11 사건으로 많은 변화가 있었지만, 나는 일본사람들이 이러한 상황에서 견디며 살아가야 할 뿐만 아니라 그와 같은 상황이 왜 발생하였으며, 3·11 사건을 통해 신 사회로 나아가는 방법을 심각하게 고민해봐야 한다고 생각한다. 비록 우리는 굴복 당했지만, 위기에 처해있더라도 기존의 체계를 다시 검토하고 변화시켜 “희망”을 찾아낼 수 있는 새로운 “가능성”을 놓지 않았다. 그러나 이 가능성은 사라지기 쉬우며, 인간은 일상의 삶을 살아내기 위해 과거는 잊어 버리는 존재이기 때문에 우리

The end of year 2011 is approaching, but I am sure that this year will be strongly remembered with 11th March, the day that an incredibly strong earthquake hit the border part of northeast Japan, followed by the serious accident of Fukushima Daiichi Nuclear reactors. Since that day, people from all over Japan share the feeling that we cannot return to the same state as before, including myself. Especially, the serious radioactive contamination in Fukushima and its surrounding area will stay around for an incredibly long period. It will influence the eco-system of the Earth, beyond human-scale in time and space.

Fukushima was heavily affected by 3·11 and I think that we as Japanese not only have to live with this situation but consider seriously why it was caused, and how we can learn from this event in order to open a new society heading for the future. We are defeated, but in the time of crisis, there is the new “space” in which to possibly

후쿠시마 원전사태(On the Nuclear Accident in Fukushima), 요시타카 야마모토(Yoshitaka Yamamoto), 미수즈 출판(Misuzu Publishing), 2011년 7월(인용 부분은 시카타(Shikata)가 영문으로 번역했다).
"On the Nuclear Accident in Fukushima" by Yoshitaka Yamamoto, Misuzu Publishing, July 2011. (the cited part was translated into English by Shikata).

는 우선 상황을 직시하고 심사숙고 하여 너무 늦기 전에 행동해야 한다."

요시타카 야마모토 (과학사/자연철학)는 핵 분열 이슈에 대한 인간의 책임감을 다음과 같이 적었다. "인간은 근본적으로 핵이 인간의 통제 능력을 넘어선다는 사실을 확실히 깨달아 어느 누구도 인공적 핵분열 시행과 자연에는 본래 없었던 치명적인 독성 플루토늄을 생산하지 못하도록 막아야 한다."

3·11 사건은 인간이 자연을 정복하고 통제하기 시작한 근대 유럽 이후에 세운 기존의 체계는 더 이상 적절하게 운영될 수 없다는 사실을 보여준다고 생각한다. 3·11 사건을 통해 기존의 체계는 국가 차원의 위에서 아래로의 권력 체계를 기초로 하고 있기 때문에 도시/시골, 부자/빈자 사이에 있는 기존의 격차를 더욱 벌어지게 한다는 사실과 함께 국가나 기업이 괴물처럼 덩치를 키운 환원주의적인 "현대 과학"이 어떠한 역기능을 하는지 그대로 드러내어 우리를 놀라게 했다. 민주주의 정신에 기초하여 세운 기존 체계는 20세기 후반기에 특히 많이 변화하여 경제적 성과에 따라 움직임으로써 도시/시골, 부자/빈자의 골을 더욱 깊게 만들었다.

특히 지난 수년간 나는 사회에 근본적인 변화가 일어날 가능성이 있음을 간파했다. 즉 예술, 창작, 전시기획, 과학, 정치 등과 같은 영역에서도 디지털 정보의 확산으로 인해 더욱 공평하고 상호작용적인 성격의 의사소통, 정보 공유, 일상에 기초한 사적인 활동과 관련된 방향으로 인식이 이동하고 있음을 알 수 있었다.

이제 우리는 정보, 환경 경제 데이터가 널리 유포되고 국경을 넘어 전 세계에 영향을 미치는 세상에 살고 있다. 사람들은 멀리 떨어져 있는 친구와 국적을 뛰어넘어 공감하고, "정체성"이나 "사생활"의 개념은 점차 "연결된 자아" 또는 "공감하는 자아"라는 개념으로 바뀌어 가고 있다. 사람들은 막대한 양의 정보를 소화하고 걸러내어 정보-기획자의 자세로 생산하면 다른 사람이 그 결과물을 공유하여 다시 그 사람이 소화해서 재 생산하는 과정을 거친다. DIY의 확산과 하드웨어와 소프트웨어에 대한 지식의 공유에 힘입어 사람들은 각각 자신만의 작업이나 프로젝트를 창조하고 다른 사람도 그러한 작업에 협조하도록 할 수 있다.

review and change existing systems, where some "hope" is located. However, this space will soon disappear, and the human is the entity to forget the past to survive everyday life. So first of all, we have to face the situation and contemplate, and then take action before it becomes too late.

Yoshitaka Yamamoto (Science History/ Natural Philosophy) wrote on the human responsibility based on the issue of nuclear fission: "The human has to be thoroughly aware of the fact that it is fundamentally beyond human capacity and strictly prohibited to execute the nuclear fission artificially and produce deadly poisonous Plutonium that did not originally exist in nature."

I think 3-11 clearly showed us that the existing systems that were established since the beginning of Modern Europe - when humans started to conquer and control nature- do not function properly anymore. One of the marvelous issues it disclosed was the fact that the system has been based on national and top-down power systems, which furthermore widened existing gaps between the city/country and rich/poor. It also disclosed the dysfunction of reductive "Modern Science" that became monster-sized by national or corporate entities. Although the system was originally established upon the idea of democracy, it changed especially in the second half of the 20th century, after being driven by the economic result, which expanded the above gaps. Especially in the past few years, I noticed the possible fundamental shift in society and the episteme into a more flat and interactive communication, information sharing, personal engagement based on the everyday life, driven by the diffusion of digital information networks in the fields such as art, creation, curating, science, politics, etc. Now we live in the world that information, environmental and economic data circulate and influence globally beyond national borders. Now people

기존의 체계가 매우 경직되어 있으며 여전히 바뀌지 않고 남아있지만 그러한 체계는 진정한 “민주주의”가 아니므로 각자가 생각하고, 행동하고 협력하면서 자신의 일상에 책임을 지는, 새로운 자기-조직적인 정보-생태계에 기초한 사회로 근본적인 이동이 일어날 가능성이 있다고 사람들은 생각한다. 새로운 민주주의는 전 세계적으로 인간이 공유할 뿐만 아니라 인간 이외의 생물 무생물과 지구상의 자연과도 공유해야 할 필요가 있다. 새로운 민주주의는 지구의 모든 존재뿐만 아니라 아직 태어나지 않은 인간과 가까운 미래나 먼 미래에 지구상에 나타날 모든 존재를 위한 구상에서 시작된다. 각 시대에 지구에 사는 인간만이 그러한 진정한 민주주의 개념을 도출해 내고 그에 따라 행동할 수 있다. 그러므로 과거, 현재뿐만 아니라 미래에도 적용할 수 있는 구상을 하도록 해야 한다.

이제 환원론적이고 추상적인 접근에서 벗어나 세계를 세심하게 판단해서 우리의 생각을 발전시켜야 할 때가 되었다.

독일의 화가 요셉 보이츠 (Joseph Beuys)는 “누구나 예술가다”라고 말했고 나 또한 그 말을 “누구나 예술가, 과학자, 철학자, 전지 기획자”이니 민감하게 감지하고 걸러내고 조정할 수 있다고 확대해서 말하고 싶다. 이 주장은 기존의 전문가가 다양한 영역에서 초심자에게 자신의 분야를 잠식당한다는 의미가 아니라 전문가가 자극을 받아 전문적인 감각, 사고, 기술을 갈고 닦아 세상이 활기를 띠도록 할 수 있다는 의미이다. 예술, 생활과 과학, 사회는 우리 각각에 맞게 언제라도 통합시킬 수 있지만 우리 모두가 근대화 과정을 경험하여 우리의 인식을 발전시킬 필요는 없었던 것처럼 모든 사람이 직접 통합을 위해 일할 필요는 없다. 보이는 생산물과 보이지 않는 생산물 다시 말해, 물질과 정보 형태의 다양한 생산물이 우리 앞에 나타날 것이며 이때는 “경제” 개념이 기존의 자본주의에서 벗어나 “문화적 가치”에 더욱 초점을 맞추고, 아래로부터의 자발적이고 상호의존적이며 개방적이고 흐름을 따르는 특성을 가진 대안적인 경제형태로 바뀌어 나타날 것이며, 우리는 신 민주주의와 정보-생태계에 기초한 새로운 “대중” 개념을 향해 나아가게 될 것이다.

제기하고 싶은 또 하나의 문제는 전 세계의 체계와 역사적 문화적 배경을 통합하여 각 나라에서 신 대중이 탄

start to feel sympathy to friends beyond spatial distance and nationality, and notions of “identity” or “privacy” are gradually changing into the idea of “connected self” or “shared self”. People can get a huge amount of information to digest and filter, and output it as info-curators and it will also be shared and become further digested, and output by somebody. By the diffusion of DIY and knowledge sharing in hard and software, each can make his work or project and people can also collaborate.

The existing system is very rigid and still dominating but people acknowledge that it is not real “democracy”. We also have to shift into a society based on the emerging and self-organizing info-ecosystems where each person takes responsibility of everyday life, and think, act and collaborate together. The New democracy shouldn't only be limited to human beings but they need to be shared with other living and non-living entities such as nature on Earth. The new democracy should also be based on our imagination, not only for all the entities on Earth but also for the people who are yet to be born and all the entities on Earth in the near and far future. And only the human living on Earth at each time can think and act for that. Encourage our imagination to the past, present and the future.

It is the time for us to recover from the reductive and abstract approach. Instead, we should start nurturing our thoughts by sensitively sensing the world. German artist Joseph Beuys once said that “Everybody is an artist”, and I would like to extend this thought into “Everybody is an artist, scientist, philosopher, and curator” as a sensitive sensor, filter and mediator. This does not mean that people broadly starting out in various fields will endanger existing professionals. Rather, it will stimulate professionals and sharpen their senses, thoughts and skills to activate the world. Art, life and science, society are ready to merge with each other again for each of us, but it was necessary for all of us to develop

폴란드 브로츠와프
(Wrocław)에서 열린 WRO
비엔날레(WRO Biennale)
에서 2011년 5월 12일 발표
한 "3-11 이후 신 정보-생태
계(After 3-11 and The New
Info-Ecosystem)에서 발제.

Excerpt of my presentation
"After 3-11 and The New
Info-Ecosystem" on May
12 2011 at WRO Biennale,
Wrocław, Poland.

생활 수 있도록 하는 방법은 무엇이나 하는 것이다. 학술
회의 발표에서 일본의 예를 들고자 한다.

우선 이해를 돕기 위해서 3-11 직후의 상황에 대해 본
인이 5월에 발표한 내용을 함께 보기 바란다.

"3-11 이후와 신 정보-생태계"

2011년 3월 11일 놀랍도록 강력한 지진이 일본 북동부
지역을 넓게 강타한지 2개월이 지났다. 3-11 재난은 일
본 사람이라면 누구나 고통 속에서 기억하게 될 것이다.
그날 이후 나를 포함해서 모든 일본 사람들은 일본이 전
과 같을 수는 없을 것이라는 생각을 공통적으로 가지게
되었다.

재난 상황을 겪으며 처음으로 나는 전 세계의 정보망
이 거리, 국경, 경제 및 이념의 차이를 넘어서서 지구에
살고 있다는 연대감으로 하나로 묶여 사람들의 마음을 이
전보다 더욱 강하게 결속시킨다는 사실을 깨달았다.

3월 대재앙 이후 신 정보-생태계 출현과 함께 정보 통
신망을 이용해 사람들이 적극적인 관계 맺기 시작했고 이
러한 관계를 기반으로 삼아 신 사회 건설도 가능하다고
인식하게 되었다. 신 정보-생태계는 실제 및 정보 공간을
서로 연결하여 역동적으로 상호작용할 수 있는 통신망을
통해 정보를 자유롭게 전달하고 공개한다는 개념에 기반
하고 있다

예를 하나 들자면, 재난이 발생한 당일 트위터 (Twitter)
가 사람들이 소통하고 정보를 공유할 수 있는 안정적인
생명선 역할을 했다. 트위터, 유튜브 (Ustream)과 기타
매체는 이용 면에서 새로운 국면에 접어들었다. 왜냐하면
정부부처, 현과 시 정부를 포함한 공공 조직과 연구 단체
가 대중에게 직접 정보를 제공하기 시작했기 때문이다.

다양한 출처와 관점에서 나온 막대한 양의 다양한 정
보를 이용할 수 있고 사람들이 실제로 그러한 정보를 활
용했으며 더 상호작용하려는 목적으로 정보의 활용에 대
해 널리 알렸다. 역동적인 정보-생태계가 어떤 때 보다 훨
씬 활발하게 형성되었다.

특히 일본 상황에서 본 신 정보-생태계의 특징은 "민주
주의 2.0"의 가능성에 대한 사토시 하마노의 비판적인 글
에서 찾아볼 수 있다. 사토시 하마노는 "성숙한 개인이 협

our consciousness by experiencing the process of
modernization. There will be various products - visible/
invisible, material/ information - ahead of us, from
us, where the notion of "economy" will be free from
existing Capitalism, but will produce more "cultural
value" and will lead to alternative types of economy,
with bottom-up, autonomous, inter-dependent, open,
flow-based, where we are going ahead for the new
notion of "public", based on new democracy and info-
ecosystem.

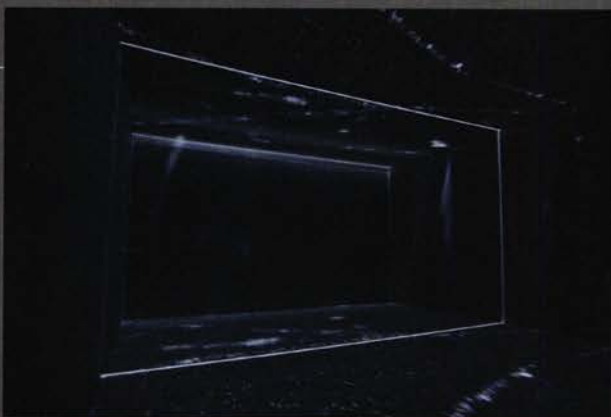
Another issue I would like to raise is: how each
country could be cultivated and how a new public
could emerge by critically combining the global system
and its historical, cultural context. I would like to
raise the Japanese example in my presentation at the
symposium.

As preliminary information, I would like to share
my notes based on "After 3-11 and The New Info-
Ecosystem", which I presented shortly after 3-11 on
12th May.

Two months have passed after the 11th March 2011,
the day that an incredibly strong earthquake hit the
broader part of northeast Japan. People in Japan will
remember it with pain. Since that day, people all over
Japan share the feeling that we cannot return to the
same state as before, including me.

It was the first time I've experienced such situation in
which I felt that global information network connects
peoples' minds more strongly than ever - beyond
distance, beyond national borders, beyond economic
and ideological differences, to live together as one, on
Earth.

I recognize that this catastrophe has clearly made us
aware of the emerging new info-ecosystem and the
possibility of building a new society based on active
relationships among people through information



- Carsten Nicolai + Marko Peljhan "polar m [mirrored]", 2010-11
Yamaguchi Center for Arts and Media (YCAM)
Co-curated by Kazunao Abe and Yukiko Shikata

- "Mission G: sensing the earth" exhibition, 2009-10, NTT
InterCommunication Center (ICC)
Curated by Yukiko Shikata
Photo: Keizo Kioku



3. 사토시 하마노(Satoshi Hamano): "Minshushugi 2.0 wo ko-so suru: Nihon dakara kanouna minshushugi no mirai" ("민주주의 2.0 착안: 일본에서 실현 가능한 미래의 민주주의(Conceiving 'Democracy 2.0': The Future of Democracy Only Possible in Japan)), Asahi Journal 2011, 2011년 3월 19일 (3/11이전 개정), 요키코 시카타(Yukiko Shikata)가 영문으로 번역.

Satoshi Hamano:
"Minshushugi 2.0 wo ko-so suru: Nihon dakara kanouna minshushugi no mirai" ("Conceiving 'Democracy 2.0': The Future of Democracy Only Possible in Japan"), Asahi Journal 2011, March 19, 2011 (edited before 3/11), translated into English by Shikata.

의한다는 근대 민주주의 원칙은 현재 의문 시 되고 있다.

그리고 [...] 현재 정보 환경에서는 어떤 개인 간에 협의하는 게 아니라 정보 환경이 협의한다. 여기서 "협의"의 의미는 더욱 모호해졌고 익명의 사람들로 이루어진 환경이 협의하는 주체로서의 역할을 하고 있다"고 생각한다.

이러한 관점은 자아와 환경을 명백하게 구별하지 않고 서로 상호작용한다고 보는 일본인의 사고 방식과 관련이 있다. 개인과 환경을 항구적으로 변하는 자연의 일부로 보고, 기술에 기반한 환경도 자연의 일부로 여기는 일본인은 "개인"에서 "환경"으로 주체가 이동하는 상황을 정상적인 것으로 받아들인다.

전 세계의 정보-생태계에서 막대한 양의 정보를 받아들이고 소화하여 새롭게 창조해 전파할 수 있는 잠재력이 있다는 사실은 중요하다. 또한 예술가는 가장 민감하게 변화 가능성을 읽고 대안적인 해석을 찾아내는 존재다.

100년 전으로 거슬러 올라가서 다다이즘과 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp) 이후 예술가들은 일상용품과 기존의 관념을 "발견", "편집", "재배치"하여 새로운 예술 관념을 창조했다. 물건을 다른 환경에 놓아서 새로운 의미를 발견하려는 시도가 20세기 예술의 중요한 모습이었다.

20세기의 예술은 개별 예술가의 영역이었지만 21세기의 예술은 예술가, 디자이너, 프로그래머 등의 영역으로 확장되었다. 많은 소프트웨어와 하드웨어를 공유할 수 있는 체계와 DIY 공동체가 전 세계에 있어서 공동의 창작 활동이나 공동 프로젝트를 위한 기반으로 활용하는 것이 새로운 예술의 양상이다. 창조적인 "편집"이라는 예술 관념은 20세기 예술의 특징이 되었고 예술과 사회에 새로운 가능성을 열어 주었다.

누구나 정보를 편집, 배포, 공유할 수 있는 환경이라면 전시기획도 같은 의미에서 하나의 예술 형태가 될 수 있다. 전시기획을 이렇게 보는 관념은 사람과 알고리즘을 연결하면 더욱 확대될 것이며 알고리즘끼리 연결하여 자동적으로 새로운 알고리즘을 생성한다면 정보에 새로운 가치를 부가할 수 있을 것이다.

2000년 이후 나는 특히 정보의 자기 조직화와 디지털과 아날로그를 뛰어넘는 정보-생태계 개념에서 출발한 전시를 기획하고 있다. 첫 번째 프로젝트는 카스텐 니콜라이(Carsten Nicolai)와 마르코 펠리한(Marko Peljhan)의

networks. The new info-ecosystem would be based on free and opened ideas via networks where the real and info-space connect and interact dynamically.

As one of the examples, on the day of disaster, Twitter worked as a stable lifeline for people to communicate and share information. The use of Twitter, Ustream and other media went into a new phase because many public organizations including the ministries, prefectural and municipal governments, scientist groups started to provide information directly to the public.

Huge amounts of diverse information from different sources and perspectives were available, and people utilized the information, passing it along for further interactions. A dynamic info-ecosystem was more active than ever before.

One example that captures the emerging new info-ecosystem, particularly in a Japanese context, can be seen in the critic Satoshi Hamano's text on the possibility of "Democracy 2.0": "The principle of modern democracy based on the idea of deliberation by mature individuals is now being questioned, and [...] in the current information environment, it is not the individual who deliberates, but the environment that deliberates".

Here, the meaning of "deliberation" has been made more ambiguous, and the anonymous environment has replaced the subject doing the deliberating.

This perspective is associated with the Japanese way in which the self and the environment are not clearly differentiated, and interact with each other. The shift from "individual" to "environment" seems normal to the Japanese, who see both of those as parts of ever-changing nature; and technology-based environment can also be regarded as a part of it.

In the global info-ecosystem, the potential for receiving and digesting a huge amount of information and passing it along as a new creation is substantial. And artists are among the most sensitive entities reading the possible changes and finding alternative interpretations.

“극성(極性, polar)”이었고 그 다음 이어서 2010년 같은 작가의 두 번째 버전으로 “극성 m(polar m)”을 기획해 공간, 돌, 방문객에서 나오는 자연방사능이 계속 변화하는 모습을 시각화한 작품을 전시했다.

그 이후 나는 “Amodal Suspension (아모달 서스펜션)”, “MobLab (모바일랩)”, “open nature (열린 자연)”, “세상 잇기 (Connecting Worlds)” 등을 포함한 많은 전시회와 프로젝트를 통해 이러한 방향을 실행했다.

최근 프로젝트인 “임무 G: 지구탐지 (Mission G: sensing the earth)”에서 나는 환경과 관련된 자료를 스스로 측정해서 일반인이 지구의 자연환경에서 찾아 아래로부터의 정보를 공유할 수 있는 기회를 제공함으로써 예술과 과학을 통합하는 새로운 상황을 전시에 도입했다. 3·11 사건 이후 많은 개별적인 사람들 특히 도쿄나 주변에 사는 사람들이 주위환경에서 방사능 수준을 측정해서 인터넷 망에 공개하기 시작했다. 갑자기 “임무 G”와 같은 상황이 “실제로” 나타났고 사람들의 생존이 급박한 문제가 되었기 때문에 나는 환경에 대한 의식도 그만큼 지속될 것이라고 본다.

“임무 G”와 “극성 m” 두 기획에서는 사람과 체계 사이의 “상호작용”을 의도적으로 부각시키지 않았지만 환경을 관찰한 자료의 계속적인 변화를 판독하는 과정을 통해 크고 작은 변화가 계속 일어났다.

4월 7일에 아사히 신문과의 인터뷰에서 사학자 미노루 가와키타는 “3·11 사건으로 인해 우리는 현대 사회의 의미와 과학과 기술이 가져올 ‘발전’에 대한 믿음”에 의구심을 품게 되었다.”고 말했다. 여기서 미노루 가와키타는 “과학과 기술”이 자신의 경제적 이익을 추구하는 사람들 때문에 잘못된 방향으로 가고 있다고 묘사했다.

기본적으로 과학과 기술은 잠재력이 있지만 주로 어떻게 어떤 목적으로 사용하느냐가 항상 문제가 된다. 현재 우리는 전문가뿐만 아니라 예술가, 디자이너, 프로그래머와 함께 개인이 과학과 기술의 의미를 깨닫고 능동적으로 관련 과정에 한 사람으로 참여하여 정보를 널리 공유해야 하는 시대에 살고 있다. 예술가와 감상자가 있지만 그들의 위치는 각 상황에 따라 바뀔 수 밖에 없고 그러한 상황에서 “예술가”라는 개념은 다양한 형태의 정보를 발견하고 걸러내는 행위자를 의미할 뿐 무에서 작품을 창

As far back as 100 years ago, after Dadaism and Marcel Duchamp, artists created a new notion of art by “discovering”, “editing” and “repositioning” daily products and existing notions. Uncovering new meaning by putting things in different contexts is a significant aspect of 20th century art.

In the 20th century, art existed in the realm of individual artists, but it has broadened since the 21st century, and now includes artists, designers, programmers, etc. There are many software- and hardware-sharing systems and DIY communities all over the world, where productions of collaborative platforms or projects have been considered as new art. The notion of art as creative “editing” was coined in the 20th century, opening new potentials in art and society.

If anybody can edit, distribute and share information, it would also mean that curating (in this sense) would become an art form. And this notion of curating would expand further by connecting people and algorithms; it would even extend to algorithms themselves which would automatically generate new creations, and add new value to information.

Since 2000, I have been curating exhibitions and projects that are based on ideas of self-organization of information, and the possible info-ecosystem beyond digital and analogue. These ideas were shown clearly in the first project called the “polar” by Carsten Nicolai and Marko Peljhan, and “polar m” (2010) which was the second version produced by the same artists where they dealt with the visualization of ever-changing natural radioactivity from the space, stones and the visitors. Since “polar” (2000) I developed this direction through many exhibitions and projects including “Amodal Suspension”, “MobLab”, “open nature”, “Connecting Worlds”, etc.

In one of the latest projects called “Mission G: sensing the earth”, I introduced the new situation in combining art and science that introduced individuals to DIY for

조하는 존재를 나타내지는 않는다.

예술 세계를 넘어서서 전시기획의 개념을 확대하여 "미래의 전시기획"과 관련한 작업을 일년 넘게 하면서 나는 창조적인 정보처리 활동을 현 사회에 소개했다.

그리고 최근에 "전시기획자"라는 단어를 사회에서 광범위하게 받아들이면서 "뉴스 기획"과 같은 용어도 넓게 사용하게 되었다. 그리고 3-11 재난 이후 이러한 방향이 나에게서는 더욱 관련성이 있다는 생각이 든다.

전시기획은 매일 뉴스와 일용품을 독특한 방식으로 이해하고 걸어서 더욱 잘 이해할 수 있도록 하는 작업으로 생각할 수 있다. 많은 사람들이 전시기획자로 활동할 경우 새로운 의미가 하나씩 창조되고 이렇게 연이은 의미 창조로 사회는 계속 변화할 가능성이 있다.

요셉 보이스 (Joseph Beuys)는 "누구나 예술가다"라고 말했고 이제 우리는 "누구나 전시기획자가 될 수 있는" 사회에 살고 있다고 말할 수 있다. 현재 전시기획이라는 활동은 개인과 조직, 민간과 공공, 온라인과 오프라인, 미시와 거시, 지구 전체와 지역, 자연과 기술, 예술과 일상 등 그 어떤 주체가 그 어떤 형태로든 접근할 수 있다. 사람들은 이러한 접근 방향을 의식적으로 연구해야 할 필요는 없다. 오히려 정보 과정이 특정한 유형의 자기 조직화를 발생시키도록 놔두고, 사람들이 이해와 관계를 공유하도록 자유롭게 내버려 두면 이전에는 나타나지 않았던 미래의 잠재성이나 새로운 문화와 경제적 가치가 나타날 것이다.

이제 나와 동료가 한 활동 중 일부와 내가 이전에 함께 작업했던 예술가를 소개하고자 한다.

- "아이존 베타 (IZONN beta)" 켄수케 켄보 (엑소네모) ((Kensuke Sembo (exonemo))와 키시모토 (Kishimoto): 스트리밍을 다른 사람과 공유하는 온라인 서비스. 아이존 이용권을 사면 페이팔 (PayPal)을 통해 마음에 드는 스트리밍을 구매할 수 있다. 지진이 발생한 직후 아이존 위젯 베타 (IZONN widget beta)를 공개했다.
- 타노 타이가 (Tano Taiga): 타노 타이가는 일본의 북동부에서 가장 큰 도시인 센다이와 도쿄에서 주로 활동하는 예술가로 3월에 이시노마키 시에서 개인적인 자원봉사 활동의 일환으로 "타논티어 (Tanonteer)"(예술 표현이

measuring the environmental data and share by the bottom-up reflection of the Earth. After 3-11, many individuals especially in and around Tokyo area started to measure the radioactivity level of surroundings and opened the data on the web. Suddenly "Mission G"-like situation became "real" and urgent issue for the people to survive, and I think the consciousness to the environment will be continued so far.

In both "Mission G" and "polar m" there were no intended "interaction" between the people and the system, instead, there were constant changes in micro- and macro levels by sensing the ever-changing environmental data.

In Asahi newspaper interview on 7th April, Minoru Kawakita, a historian said: "What happened in the 3-11 will strongly make us question the meaning of the modern society and the "belief to develop" being driven by science and technology". Here, he used the words "science and technology" as being miss-driven by the people who seek their own economical profits. Fundamentally, science and technology have potentials, and questions of who and how to use them and in which purpose should be always be asked. And now we live in the age that not only specialists, but artists, designers, programmers and each people should be aware of the meaning of science, technology, and actively engage as one of the participants to process and share the information broadly. There are artists and users, but their position will be exchanged depending on each situation, where the notion of "artist" is more about finding, filtering various kinds of information, and not creating the works from zero.

In the past year, I have been working on "Curating the Future" by extending the notion of curating beyond the art world, and introducing the practice of creatively processing information to the society.

And recently, the word "curator" has been broadly accepted in society, with terms like "curating news" in

아닌 고통 받는 사람들을 돕기 위한 작업)을 시작했고 이 행사는 젊은 자원봉사자들도 참여할 수 있을 정도로 성장했다.

- 4월 초 도쿄의 NPO 예술 단체인 3331 아트 치요다 (3331 Arts Chiyoda)는 2일간의 자선 바자를 열었고 4월 11일에 3개월 동안 여는 “예술 운동 (Arts Action)”을 시작하여 지진과 관련된 행사나 활동을 하고 싶어하는 사람들에게 공간을 개방했다.
- 토루 후지타 (Toru Fujita)를 주축으로 한 “7마리 자연수호 우사기(토끼) (7Nature Usagi (rabbits)) 아동대상 연수회: 4월말 토루 후지타와 다른 예술가가 공동으로 미야기 현에서 스나미의 피해를 입은 지역을 방문하여 어린이 연수회를 열고 공연을 했다. 참가자들은 활발한 어린이들에게 오히려 힘을 얻었다고 말했다. 앞으로 많은 지역을 방문한다는 잠정적인 목표 하에 장기적으로 연수회를 지속한다는 계획을 세워놓고 있다.

5월에는 많은 활동이 시작되었다.

- 오토모 요시히데 (Otomo Yoshihide) (국제적으로 유명한 기타연주자/턴테이블 연주자/작곡가/제작자/예술가): 4월 28일 자신의 강연 “문화의 역할: 지진과 후쿠시마 원전 사고 이후”에서 오토모 요시히데는 “매우 느리게 대학살의 과정이 도쿄에서 20km 떨어진 곳에서 일어나고 있으며... 이러한 과정은 매우 비 인간적인 상황이다” “사람들은 심장에서 피가 철철 흐르는 것처럼 고통 받고, 모든 사람들은 침체되었고 마음을 크게 다쳤다.” “후쿠시마 주민의 마음은 방사능과 소문으로 심하게 손상을 입었다. 이러한 마음을 달래기 위해서 우리는 문화의 힘을 빌려 후쿠시마라는 지명을 긍정적인 지명으로 바꾸어야 한다”고 말했다. 그리고 강연 직후 후쿠시마에 사는 3명의 예술가 오토모, 핑크 음악가 미치로 엔도 (Michiro Endo), 시인 료이치 와고 (Ryoichi Wago)가 “프로젝트 후쿠시마 (PROJECT FUKUSHIMA)”를 시작했다. 세 명의 예술가는 도문 후쿠시마 (DOMMUNE FUKUSHIMA)를 통해 후쿠시마로부터 계속 메시지를 전송하기 시작했다. (도문은 특별 스트리밍 생방송 채널로 2010년 나오히로 우카와 (Naohiro Ukawa)가 처음 방송을 시작했고 현재 방송이

use worldwide. And after 3-11, I feel this direction is getting more and more relevant for me.

Curating could be considered the act of perceiving daily news and commodities in a unique way and filtering them to allow further interpretations. When numerous individuals act as curators, new meanings are created one after another, and relaying creations can lead to a circulation-based society.

Joseph Beuys once said that “everyone is an artist”, and now it can be said that we live in a society where “everyone can be a curator”. Now, curating can be explored both by individuals and organizations, in private and in public, online and offline, micro and macro, global and local, nature and technology, art and life, wherever. People would not even necessarily have to investigate these directions consciously. Rather, letting the information process generate a certain kind of self-organization, then letting people share interpretations and relations, will bring about future potentials, or new cultural and economical values that have never appeared before.

Here I would like to introduce some activities that started around me, by my friends and artists I’ve worked before.

- “IZONN beta.” by Kensuke Sembo (exonemo) and Kishimoto: An online service to share your streaming with others. By purchasing IZONN TICKET, you can pay to your favorite streaming by PayPal, and immediately after the earthquake, they released IZONN widget beta.
- Tano Taiga: The artist based in Sendai the biggest city in northeast part of Japan, and Tokyo started his personal volunteer activity “Tanonteer” (not artistic expression but the works to help the suffered people) in Ishinomaki-city in March and it grew by getting young volunteers to continue activities.
- In early April, 3331 Arts Chiyoda, NPO art organization, Tokyo organized a 2-day charity bazar,

4 강연은 도쿄 예술대 아트 미디어 센터에서 열렸다.

The lecture was held at Tokyo University of the Arts (Geidai), Art Media Center, Tokyo.

5 위에서 나열한 모든 활동을
통해 많은 행사와 프로젝트를
더욱 많이 진행할 것이다.

All the above activities
are further continued and
produced many events
and projects.

나가고 있는 후쿠시마 판 방송은 후쿠시마의 코리야마
(Koriyama) 시에 있는 코코 라디오 (KOCO radio)와 협
조하여 시작했다) 도문 후쿠시마 특별 생방송은 5월 8
일에 처음으로 방송을 내보냈다.

“문화의 역할은 긍정적인 시각으로 후쿠시마의 미래를
그리는 것이다. 또한 이들 세 명의 예술가는 8월 15일
작곡가 류이치 사카모토 (Ryuichi Sakamoto)를 포함한
다른 음악가와 함께 후쿠시마 시에서 “프로젝트 후쿠시
마” 축제를 열었다.

- 토요 이토 (Toyo Ito) 빌딩의 내부도 일부 파괴된 센
다이에 있는 시민 회관내의 센다이 미디어테크 (smt:
Sendai Mediatheque)에서는 “3-11을 잊지 않기 위한
센터 (또는 3-11을 기억하기 위한 센터)”를 5월 9일 조
직해서 시민, 전문가, smt 인력이 복구 과정을 공동으
로 전승할 수 있도록 “방송 스튜디오”와 “방송 센터”를
운영하고 있으며 여기서 내보내는 정보는 비디오, 사
진, 음향, 문서 형태로 일반에게 제공할 것이다.

이러한 활동 과정에 나타난 문제는 도시와 시골지역, 다
양한 종류의 예술가, 전문가와 일반 시민, 신 정보-생태계
에 기반한 다양한 공조 사이의 거리를 어떻게 좁히느냐
하는 점이다.

펠릭스 가타리 (Felix Guattari)는 “새로운 생태학적 활동
을 하는 목적은 고립되어 있어 침체되어 있고 관계 맺거
에 실패한 특이점을 활성화하려는 것이다”라고 말했다.
이제는 새로운 생태학적 활동인 3-11 이후: 정보-생태계
시대의 대안을 현실화할 때가 되었다.

2011년 11월 11일
유키코 시카타 (Yukiko Shikata)
(미디어 아트 전시기획자/비평가, 도쿄)

then started 3-months “Arts Action” on 11th April,
opening their spaces for those who wants to do
events and actions related to the earthquake.

- “7Nature Usagi (rabbits)” kids workshop lead by Toru
Fujita: In later April Toru Fujita and collaborating
artists went to tsunami-hit area in Miyagi Prefecture
for the Kid’s workshops and live performances. They
told me that they were encouraged by active kids.
They will continue the workshops on a long-term by
visiting many sites tentatively in the future.

In May, many activities have started.

- Otomo Yoshihide (Int’lly-known guitarist/turntable
player/composer/producer/artist): In his lecture
“The Role of Culture: After the Earthquake and
the Fukushima Nuclear Accidents” on 28th April,
he claimed that “A very slow process of massacre
is happening 200km from Tokyo and ... it is very
inhuman situation”. “People seemed to be bleeding
profusely from their hearts, everyone has lost
confidence and it wounded their hearts.” “The
minds of Fukushima people are severely defeated
by radioactivity and the rumors. To relieve this, we
have to change the name of Fukushima into a positive
name by culture.”⁴¹ Immediately after that, “PROJECT
FUKUDHIMA” was started by 3 artists who used
to live in Fukushima, Otomo, and Punk musician
Michiro Endo and poet Ryoichi Wago. They started
to send messages from Fukushima by DOMMUNE
FUKUSHIMA! (DOMMUNE is a special live streaming
channel originated by Naohiro Ukawa, 2010, and now
Fukushima version of it has started in cooperation
with KOCO radio, Koriyama-city, Fukushima). They had
a first special live appearance on 8th May.
“The role of culture is to depict a positive vision of the
future for “Fukushima.” And they announced to hold
a live festival “PROJECT FUKUSHIMA” in Fukushima-
city on 15th August, with other musicians and artists

including the composer, Ryuichi Sakamoto.

- Sendai Mediatheque (smt) the municipal center in Sendai, where the interior of Toyo Ito's building was partly destroyed, set up the "Center for not forgetting 3-11 (or Center for remembering the 3-11)" on 9th May with the "Studio" and "Broadcast Center" for citizens, specialists, smt staffs to collaboratively stream the recovery process, and the information will be archived in the form of video, photo, sound, text.

What is emerging here and there are: Bridging the gap: city and local area, various kinds of artists, specialists and general public... various collaborations, based on the new info-ecosystem.

Felix Guattari once wrote, "The purpose of new ecological practices is to processually activate the singularity that has been isolated, depressed and failed to engage".^{6/} Now is the time to act and realize the new ecological practices, after 3-11: Alternatives in the age of Info-Ecosystem.

⁶ 펠릭스 카타리(Felix Guattari) "Les Trois Ecologies", 1989. 생태환경의 세 부분은 정신, 사회, 자연환경으로 이루어져 있다 (인용한 부분은 일본어로 번역된 내용을 시카타가 다시 영문으로 번역했다).

Felix Guattari "Les Trois Ecologies", 1989. Three ecologies is consisted of mind, society and nature. (the cited part was translated into English by Shikata from the Japanese translation).

November 11, 2011

Yukiko Shikata (Media Art Curator/ Critic, Tokyo)

올로프 반 빈든 Olof van Winden은 네덜란드 헤이그 초등학교를 졸업하였으며 몇 년 간 호텔 분야의 일을 해오다가 완전히 다른 경력을 선택하였다. 2002년 헤이그의 말리벨트 Malieveld에서 열린 사운드비전 페스티벌과 디트로이트 일렉트로닉 뮤직 페스티벌에 참여하면서 새로운 길로 들어섰다. 2004년에 제너레이터 재단 The Generator Foundation이라는 젊은 작가들의 조직을 설립하며, 전문적인 페스티벌과 프로그램 운영으로 성장하도록 조직하였고, 이러한 노력을 통하여 매년 헤이그에서 투데이스 아트 페스티벌 Todays Art Festival이 열리게 되었다. 올로프 반 빈든은 실험적인 미디어아트 분야와 퍼포밍 아트, 비주얼 아트 분야 등에서 단기간에 놀라운 활동을 보여왔다. 현재는 투데이스 아트 페스티벌 Todays Art Festival 및 로테르담 Rotterdam 대학의 예술문화 학과와 몬드리안 재단에서 활동하고 있다.

Olof van Winden was trained at the Hotel School in The Hague. After working in this sector for some years Olof opted for a totally different career. His first step into the new field was in The Hague in 2002, with the Sound/Vision Festival on the Malieveld, and after that he was involved with Detroit's Electronic Music Festival. In 2004 he established The Generator Foundation, an organization of young creative spirits that grew into a professional festival and production platform, from which the adventurous annual Todays Art Festival in The Hague - among other activities - is organized. In only a few short years Olof has built up a fascinating list of activities and has gained broad experiences on the cutting edge of media art, the performing arts and visual arts. In addition to his work for Todays Art he sits on committees for the Department of Art and Culture in Rotterdam and for the Mondriaan Foundation.

From Visual Media to Social Media

비주얼 미디어에서 소셜 미디어로

올로프 반 빈든

20세기에 제작 기술이 발달하면서, 비주얼 아트분야에서 사진, 영화, 비디오, 컴퓨터 등과 같은 비주얼 미디어가 부각되기 시작했고 라디오, TV, 영화 등과 같은 대중 미디어는 자기 중심적이고 단일 방향의 유통 기술을 발전시켜왔다. 21세기는 개인화된 유통 기술이 발달하고 있는 시대로 인터넷의 등장으로 인해 누구나 손쉽게 유통 기술을 이용할 수 있게 되었다. 사진의 등장으로 화가와 같은 전문가들은 이미지 만들기에 대한 독점권을 잃게 되었고 뉴미디어의 등장으로 예술가라는 창조 전문가들은 창조할 수 있는 독점권을 잃어버렸다.

1970년에 독일 출생의 화가 요셉 보이스(Joseph Beuys)는 "누구나 예술가가 될 수 있다"고 주장했다. 대중 미디어는 인터넷의 등장으로 유통에 대한 독점권을 상실할 수밖에 없게 되었다. 오늘날에는 누구나 예술가가 될 수 있고, 발신자(sender)도 될 수 있다. 그리고 대중을 위한 예술뿐만이 아니라 대중 예술도 할 수 있게 된 것이다. 작품을 유통할 수 있는 플랫폼인 박물관이 이제 인터넷으로 대체되고 있다. 앞으로 예술가는 무엇을 해야 할까? 이러한 새로운 환경에서 예술은 어떻게 변하게 될까?

In 20th century a technology of production was developed, which in the visual arts produced visual media (photography, film, video, computer). The mass media (radio, television, cinema) developed also a technology of distribution that was centralized and uni-directional. The 21st century develops a personalized distribution technology. With the advent of the internet a distribution technology for everybody is at hand. With the advent of photography the class of experts, called painters, lost the monopoly on image making. With the advent of the new media the experts of creativity, called artists, lost the monopoly on creativity. "Everybody is an artist", Joseph Beuys, 1970. With the advent of the internet the mass media loses its monopoly on distribution. Today everybody can be an artist and a sender. Today we have not only art for the masses, but also art of the masses. The platform for the distribution of their works, their museum, is the internet. What will the artist in the future do? How will art change under these new conditions?

정부의 예산 삭감에 대한 뉴미디어와

예술 기관의 반응

혁신의 원천을 제거하다.

2011년 6월

질스트라(Zijlstra)님께

하원의원님께

귀하의 예술정책 보고서 “품질을 넘어: 예술 정책에 대한 새로운 비전”에서 내린 많은 결정 중 하나는 뉴미디어와 예술을 위한 전체 인프라 구축 중단이었습니다. 지난 8년간 예술 정책에서 한 부분을 차지했던 미디어 아트 및 기술 부문을 중단했습니다. 이로 인해 STEIM, Waag Society, V2_, Submarine Channel, WORM, Mediamatic 등과 같은 소위 ‘개발 기관’은 구조기금을 받지 못하게 되었습니다. 미디어 아트 부문을 전문적으로 다루고 있는 비주얼 아트 기관인 Netherlands Media Art Institute은 더 이상 정부로부터 자금 지원을 받지 못하게 되었습니다. 이러한 구조 기관 자금은 창조산업의 전반적인 사회 경제적 가치를 높이기 위해서 창조산업의 새로운 기금으로 조성되어야 합니다. **뉴미디어 아트는 독립적인 예술 분야입니다.** 최근 제안된 새로운 예술 정책에서는 예술 작품, 관객, 국내(세계) 네트워크, 이벤트 등을 포함하는 독립적인 예술 학문으로서 뉴미디어의 존재를 전면적으로 부인했습니다. 하지만 뉴미디어 아트에는 기술 발전과 우리 시대의 과제를 조사하고 연구하고 해당 문제에 대한 새로운 적용 방식을 계획하는 학문이며, 독자적인 표현 양식과 예술 양식이 있습니다. 독립적인 주제, 미디어 랩의 국제 네트워크, 축제, 출판, 발표회 등을 하는 독립적 학문인 것입니다. 뉴미디어 랩을 크로스오버와 함께 사회, 교육, 경제 등의 다른 분야로 통합하는 네덜란드 모델은 수 년 동안 모범적인 모델이었습니다. 앞에서 언급한 “개발 기관”은 세계적으로 잘 알려져 있는 거대한 국제 네트워크의 일부이며 뉴미디어와 예술 분야에서 네덜란드의 위상을 드높이는데 기여해 왔습니다. **성공을 하기 위해 노력하고 있는데 벌을 준다는 것은 역설적입니다.** 다른 예술 분야와 달리, 뉴미디어 아트는 다른 분야와 결합된 예술입니다. 뉴미디어의 R&D 기능은 문화 유산

Response new media and art institutions to governmental cuts

Source of innovation is eliminated

June 2011

Dear Mr Zijlstra

Dear Members of the House of Representatives

One of the many decisions in your arts policy paper “More than quality; a new vision on arts policy” is the liquidation of the total infrastructure for new media and art. The media arts & technology sector, which has acquired a place in arts policy in the past 8 years has been abolished. The so-called ‘development institutions’: STEIM, Waag Society, V2_, Submarine Channel, WORM and Mediamatic are losing their structural funding. In addition to that the Netherlands Media Art Institute, a visual arts institution which also works in the media arts field, loses its government funding. These structural institutional resources will be rerouted into a new Fund for the Creative Industry, which’s mission is to stimulate the social and economic value of the creative industry as a whole. **New media art is an independent art discipline.** The existence of new media as an independent art discipline, including artistic production, audiences, (inter)national networks, and events, is completely denied in this proposed new arts policy. New media art is a discipline which questions and researches the technological developments and challenges of our times, and designs new applications for these issues. It has its own idiom and art practice. It is an independent discipline sustaining independent thematics, international networks of media labs, festivals, publications and presentations. The Dutch model of these cooperating new media labs with crossovers into other fields (social, educational, economical) has been an exemplary model since years. The above mentioned ‘development institutions’ are internationally renowned, part of vast

및 미디어뿐만 아니라 문화의 전체 영역과 관련이 있습니다. 과학과 지속적으로 교류를 확대하면서, 사회 영역의 혁신에 중요한 역할을 하며, 오늘날의 교육 개선에도 영향을 주고 있습니다. 뉴미디어 아트가 널리 인정받고 여러 분야와 관련을 갖고 있지만, 관객 지원, 자체적인 예술 작품 제작, 국제 네트워크를 포함한 예술 연구를 이제 중단해야 한다는 것은 정말 역설적입니다. **프로젝트 기반이나 구조적 기반이나 하는 문제.** 정책 보고서에는 프로젝트를 기반으로 하는 업무방식을 선택해야 한다는 것을 보여 주면서, 이러한 이유로 기관의 R&D 기금을 전체적으로 삭감한다는 내용이 포함되어 있었습니다. R&D는 실험을 통해 결과를 이끌어내기까지 장기간 노력해야 하는 활동이기 때문에 단편적인 관점에서 이런 결정을 내리는 것은 지나친 처사입니다. 그리고 사회 분야, 경제 및 과학과의 복합적인 관계를 포함한 훌륭한 네트워크와 지속 가능한 기반시설이 필요합니다. 다른 기관과는 달리 뉴미디어 기관은 이러한 협력 관계를 위해 노력해왔고 예술, 과학, 경제 및 사회가 의미 있는 관계를 맺고 전체적으로 협력할 수 있다는 점을 보여주었습니다. 그리고 네덜란드의 파트너에게 개방한 국제 협력은 장기적인 정책으로 인해 가능할 수 있는 것입니다. 뉴미디어 아트기관에 대한 구조적 지원을 폐지한다면, 공간이 사라지기 때문에 향후 장기적인 노력을 시도하는 것이 아예 불가능할 것입니다. 연구 및 프로젝트에 참여하고 국내 연구 프로그램에 참여하는 유럽 기금처럼 프로젝트 별 업무방식은 지속성을 저해합니다. **인재 개발 문제.** 그리고 창조산업을 위한 새로운 기금은 프로젝트별 업무방식으로 인재를 개발하도록 되어 있습니다. 이는 구조적인 연관성이 필요한 교육 분야의 요구와 상충합니다. 따라서 뉴미디어 및 예술 기관은 이 점을 인식하고 직업 교육 기관 및 대학과 함께 마련한 프로그램을 통해 인재와 기술을 개발하는데 노력을 다하고 있습니다. 그리고 인턴십을 제공할 뿐만 아니라 박사 과정 학생들을 지도하고 있습니다. 교육을 하면서 조직적으로 일할 수 있도록 하기 위해, 이와 같은 지속 가능한 장기적인 구조가 필요합니다. **또 창조산업을 위한 기금 모금은 계속되어야 합니다!** 기금으로 (1) 장기적인 기관 보조금을 제공하고, (2) 활동을 기준으로 한 예술 연구, 예술작품 제작 및 관객을 위한 방법을 명쾌히 제

international networks, and contribute to the position of the Netherlands in the fields of new media and art. **Paradox: punished for success.** Like no other arts field, new media art makes connections to other fields. Its R&D functions are relevant towards the total field of culture, as well as heritage and media. Exchange with science is continually growing, it plays a vital role in the innovation of social domains, and has a large impact on the current renewal of education. The paradox now is that new media art is widely acknowledged and seen as very relevant, but its source: artistic research including its audience outreach, autonomous art production and international network, will now be discontinued. **Project based vs structural.** The policy paper indicates a choice for a project based way of working, and for that reason a total cut in institutional funding for R&D. This is a very remarkable way of reasoning as R&D activities need long term commitment in order to be able to develop from experiment to result. It also requires excellent networking and a sustainable infrastructure, including complex relationships to social fields, business and science. The new media institutions like no other have paved the way for such cooperations, and have shown that arts, sciences, business and society in general can work together in meaningful coalitions. International cooperations that have been opened up to Dutch partners also exist thanks to long term policy. With the abolishment of structural support of these new media art institutions, the basis is washed away and it will be impossible in the future to enter into long term commitments. Like European funding for and participation in research and projects, and participation in national research programmes. A project based way of working interferes with continuity. **Talent development.** The new Fund for the Creative Industry is also supposed to work on talent development in a project based manner. This is contrary to the needs of the educational field where there is a demand for structural connections. The

시할 수 있을 때, 뉴미디어 아트는 창조산업의 사회 경제적 가치의 증대라는 목표에 기여할 수 있습니다. 이 글을 보고 새로운 기금을 결정하고 마련하는 과정에 뉴미디어 및 예술 기관이 참여할 수 있도록 해주시기를 바라며, 앞서 저희가 제기했던 주장을 이해하고 바람직한 방향으로 조정해주시기를 바랍니다. 앞으로도 계속해서 국제 뉴미디어 아트 정책 분야에서 우리의 지식과 의견을 함께 공유할 수 있기를 바랍니다.

V2_

Waag Society

STEIM

Mediamatic

WORM

Submarine Channel

NIMk

과연 복고 혁명은 일어날 것인가?

오래 전 터키의 레제프 타이이프 에르도안(Recep Tayyip Erdogan) 총리는 네덜란드 정치에서 목격한 '급진화'를 지지하는 현상을 우려한다고 발표했었다. 터키에서 회교 원리주의가 다시 부상하고 있는 상황에서 보면 에르도안 총리의 경고는 터무니없어 보일 수도 있지만, 유럽 연합과 유엔 내에서 비슷한 여론이 형성되면서 간접적인 지지를 받았다. 국내 문제, 사법, 기본권, 시민권, 고용, 사회 문제 등을 맡고 있는 말름스트룀(Malmström), 레드링(Redding), 앤더(Andor) 등과 같은 EU 위원들은 새로운 이민법이 차별을 심화시키고 유럽 법에 어긋난다는 점을 들어 네덜란드에게 수 차례 경고했다. 유엔도 네덜란드 국제정책의 변화에 대해 크게 우려하고 있다고 발표했다. 유엔환경계획(UNEP) 사무총장인 아킴 슈타이너(Achim Steiner)는 네덜란드가 국제적인 추세를 역행하고 있다고 말했다.

그럼에도 헤르트 빌더스(Geert Wilders)가 이끄는 반이슬람 PVV 당의 지지를 받고 있는 진보기독민주당인 소수 여당정부의 네덜란드 내각은 '고립주의' 정책을 유지하기 위한 문제에 몰두하고 있다. 영국의 캐머론

new media and art institutions have acknowledged that and play an important role in development of talent and skills through the programmes they have set up together with vocational institutions and universities. They also offer internships and work with PHD students. The very same sustainable long term structures are necessary here in order to be able to structurally work within education. The way the Fund for the Creative Industry should work! New media art can only contribute to the mission of enlarging the social and economic value of the creative industry, in case the Fund is enabled to: (1) issue longer term institutional subsidies and (2) means are explicitly made available for artistic research, artistic production and audience based activities. We sincerely hope that you will involve the new media and art institutions in the set up and creation of the new Fund, and that the above arguments will lead to the desired adjustments. We will be more than happy to share our views with you, as well as the knowledge that we have in the area of international new media arts policy. Yours sincerely,

V2_

Waag Society

STEIM

Mediamatic

WORM

Submarine Channel

NIMk

Revolution in Reverse?

A while ago, Prime Minister Erdogan of Turkey announced that he is concerned about the support for 'radicalization' being seen in Dutch politics. Erdogan's warning might seem absurd in the light of a general concern about the rise of Islamic Fundamentalism in Turkey, but his claim is indirectly supported by a plethora

(Cameron) 총리의 '큰 사회(Big Society)'를 희석시키는 발언을 하면서, 네덜란드 총리 마르크 뤼터(Mark Rutte) '시민의 회복력과 책임 강화'와 '시장을 순리에 맡기는' 문제를 계속해서 암암리에 언급했다. 지난 수십 년 동안 세계에서 스칸디나비아 국가 다음으로 가장 진보적인 사회민주주의 국가 중의 하나로 인정받았던 네덜란드는 한때 자랑했던 시민권과 사회 인프라가 급속도로 약화되고 있을 뿐만 아니라 거의 사라지고 있다고 해도 과언이 아니다.

또한 무단 거주를 불법으로 규정하고 있다. 여성을 선출가능 정치인으로 정당 명부에 올리지 않는 기독교 정당 SGP는 상원에서 정부의 공식적인 연정 파트너이다. 정부는 3개월간 실직 상태로 있었던 폴란드 EU 시민을 추방하기 위해서 그리고 루마니아인과 불가리아인에게 취업 허가증을 거부하기 위해서 규정을 도입했다. 네덜란드인이 아닌 시민이 커피숍에서 마리화나를 살 수 없도록 하기 위해 상정된 법안은 현재 논의 중이며 네덜란드 의회는 코셔(Kosher)와 할랄(Halal) 도살을 불법으로 정하는 새로운 규정을 논의하고 있다. 그리고 교육, 과학, 사회 및 의료 서비스 분야의 예산 삭감을 발표하면서, 정부는 예술 및 문화에 대한 2013년 예산을 대폭 삭감한다고 발표했다. 예술 비평가인 스벤 뢰틱켄(Sven Lütticken)은 이러한 정책을 '초토화 정치'라고 비난했으며, 세무 공무원들은 '인습 타파'라는 새로운 물결을 당연하다고 생각했다. 이러한 비유는 충격적이기도 하지만 적절하다고 볼 수 있다. '비주얼 예술' 분야는 국내 및 국제적인 차원에서 관객에게 치명적인 결과를 초래했을 뿐만 아니라 가장 분명한 결과 중의 하나로 '지식층 유출'이 발생할 가능성으로 인해 제 기능을 하지 못하고 있다.

네덜란드에 거주하는 사람으로서 우리가 지금 현재 살고 있는 국가를 평가하기란 어려운 일이다. 영국 태생 미국 시인인 W.H. 오든(W.H. Auden)이 말했듯이 '제대로 사는 사람이 없는 우리 사회(this country of ours where nobody is well)'라고나 해야 할까? 혁명을 반대하는 혁명이 일어날 수 있을까? 즉, 복고 혁명이란 것이 일어날 수 있을까? 유럽의 겨울 전에 오는 네덜란드의 가을은 아랍의 봄과 어떻게 다를까? 물론 이는 단순히 발생하는 현상일 수도 있다. 지난 십 년간 북반구에 있는 대부분의 국

of similar concerns voiced within the EU and the UN. Euro-Commissioners Malmström, Redding and Andor - responsible for Home Affairs, Justice, Fundamental Rights, Citizenship, Employment, Social Affairs and Inclusion - have warned the Netherlands repeatedly that its new immigration laws foster discrimination and transgress European law. The UN has announced that it is greatly concerned about the changes in the Netherlands' international policy. Achim Steiner, the head of the UN's environmental program, says that the Netherlands is withdrawing from the international arena. Nevertheless, the Dutch cabinet - a minority government of liberals and Christian Democrats supported by the anti-Islam PVV Party of Geert Wilders - is intent on continuing something that constitutes an 'isolationist' policy. Referencing a watered-down version of Cameron's 'Big Society', Prime Minister Rutte continuously and insidiously refers to 'strengthening the responsibility and resilience of citizens' and 'letting the market take its natural course'. The Netherlands, which has for the past decades been perceived as one of the world's most progressive social democracies after the nations in the Scandinavian region, is rapidly allowing the civil rights and social infrastructure upon which it had once prided itself to erode, and even be eliminated.

Squatting has become illegal. The Christian party, SGP, which does not allow women on its party list as electable politicians, is the official coalition partner of the government in the Upper House. Rules are being introduced to expel Polish EU citizens after they have been unemployed for three months and to refuse work permits to Romanians and Bulgarians. A proposed law that would forbid non-Dutch citizens to buy marijuana in coffee shops is under discussion and the Dutch parliament is debating a new regulation that would render Kosher and Halal slaughtering illegal. In addition to announcing major cuts in social and health care as well as education and science, the government announced humongous cuts in

가처럼 극도로 새로운 보수주의 사상이 천천히 점차적으로 증가하는 모습을 보아 왔다. 그리고 2010년 8월 이후, 이러한 지속적인 발전이 '네덜란드 정부의 덴마크화'로 인해 고조되었다. 최근까지 주류 언론이 퍼뜨리고 확대해 온 물밀 운동 또는 소문으로 주변 지역에서 별다른 주목을 받지 못했던 반 진보주의 사상이 이제 중심 무대로 부상하며 사상에서 행동으로 바뀌었고, 그러한 행동은 '우리'와 '그들' 사이를 분명히 구분하고 있다.

영국의 소설가이자 시인인 루디어드 키플링(Rudyard Kipling)은 일반적으로 인종주의자나 제국주의를 지지하는 영국인으로 잘 알려져 있는 인물이다. 그러나 다음 인용문에서도 볼 수 있듯이, 키플링의 작품은 단지 '노스웨스트 프런티어의 숲 속에 유색인을 가두는 헬멧을 쓴 녀석'을 설명하고 있지는 않다.

착한 사람은 모두 그렇게 생각한다.
그리고 착한 사람은 모두 말한다.
우리처럼 멋진 사람은 모두 우리라고
그리고 나머지 사람은 그들이라고
하지만 당신이 길 위에 서있지 않고
저 바다를 건너간다면
우리를 바라보며 생각하게 될 거야.
그들 또한 한 부류라고!

지금 우리는 '우리'와 '그들' 사이의 틈이 생기는 상황에서 어떻게 대응해야 하는지 전혀 모르고 있다. 우리는 1960년대의 '과격 청년(Provo)들의 반란'을 찬양하며 '저항운동 박물관'을 세웠지만, 이제는 모든 것이 발전해 있는 현실 세계에서 별다른 움직임 없이 평화롭게 살고 있다. 우리는 '효과적인 저항운동'의 전략을 이제까지 고안할 수 없었으며, '결속'을 대체할 수 있는 새로운 형태를 재창조할 수 없었다. 지난 수십 년 동안 이러한 용어에 대해 생각해볼 필요가 없었기 때문에, 이러한 용어가 과장되거나 부적절하게 들릴 수 있다. 왜냐하면 우리가 알고 있는 사회 민주주의를 보존하는데 필요한 보건, 과학, 교육, 문화 등과 같은 이러한 사회영역과 최소한으로 접촉하면서 우리가 무관심하게 살고 있었기 때문이다. 지난 40년 동안 정치는 실재와 이성의 영역에 있었고 예술은 추측과 비이

the budgets for art and culture that will take immediate effect in 2013. Art critic Sven Lütticken describes this policy as 'scorched earth politics'; collectors talk about a new wave of 'iconoclasm'. The comparison is striking and appropriate. The field of the 'visual arts' is being crippled, with fatal consequences for audiences on both the national and international levels and a potential 'brain drain' as one of the most obvious results.

It is difficult to assess the country we, the inhabitants of the Netherlands, are living in right now. Could it be comparable to W.H. Auden's 'this country of ours where nobody is well'? Can a revolution happen in reverse? Is there such thing as a retrograde revolution? The Dutch Autumn - precursor to a European Winter - in contrast to the Arab Spring? This might be just what is happening. In the past decade we - like the majority of countries in the Northern hemisphere - have witnessed the slow and steady rise of ultra-neo-conservative ideas. Since August of 2010, this steady advancement has turned into a ground swell as a result of the 'Danification of the Dutch government'. The anti-progressive ideas that until now had existed on the fringe, in the margins, as a subcutaneous movement or even rumours that were spread and magnified by the mainstream media are now at centre stage and being transformed from ideas into actions - actions that cause a sharp divide between 'us' and 'them'.

Rudyard Kipling would generally be thought of as a racist, or at least as a British person who advocated imperialism. His writing, however, is not just 'chaps in pith helmets keeping the wogs at bay on the Northwest Frontier', as the quote below demonstrates:

All good people agree
And all good people say
That all nice people, like Us, are We
And everyone else is They
But if you cross over the sea,

성의 영역에 있었다. 이제 이 역할이 서로 뒤바뀌었다고 할 수 있다. 우리는 '우리'와 같은 멋진 사람 모두가 '그들'과 함께 동맹을 맺기 위한 미래를 준비해야 할 것이다.

Instead of just over the way,
You may end by (think of it!) looking on We
As only a sort of They!

For now, we do not really know how to respond to this fostering of the rift between 'We' and 'They'. We venerate the 'Provo revolts' of the sixties and have set up a 'Museum of Resistance' but remain paralysed and pacified in the light of current developments. We have not yet been able to devise strategies of 'efficient resistance', to reinvent an alternative form of 'solidarity'. These terms sound bombastic and inappropriate, for perhaps we had no immediate need to think about them in the past decades. We have just been living in isolated sectors, with a minimum of contact between societal domains that have a shared concern for the preservation of social democracy as we know it - domains such as health care, science, education and culture. In the past 40 years, politics has been the realm of the factual and the rational, while the arts have been the domain of the speculative and the irrational. Now the roles have been reversed. We should get ready for that future; a future in which 'all nice people, like Us' should form an alliance with 'They'.

Ruth Bain

루스 배인 Ruth Bain 은 공공기관과 상업갤러리에 종사하며 200차례가 넘는 개인전을 기획하고, 호주 전역에서 여러차례 공공예술 커미션을 진행하는 등 예술분야에서 방대한 경력을 가지고 있다. 런던에 있는 거트루드 쾨렘포러리 아트 스페이스와 세인트 킬다 현대미술 센터의 아사를 역임하였으며, 현재는 현대무용 컴퍼니인 루시 개렌 컴퍼니 Lucy Guerin Inc. 의 위원장을 맡고 있다. 그녀는 넥스트 웨이브 Next Wave 라는 젊은 층을 위한 다양한 예술 활동을 아우르는 페스티벌의 총책임자를 역임했으며, 호주에서 유명한 현대 갤러리 중 하나인 엘버튼의 인나 슈왈츠 갤러리 Anna Schwartz Gallery 의 디렉터를 지냈다. 현재 루스 배인은 엑스퍼리멘타 미디어 아트센터의 액팅 디렉터로 활동하고 있으며, 호주 현대미술 센터의 특별 이벤트를 맡아 호주 작가 토니 클라크 Tony Clark 에 관한 출판물을 제작 중이며, 모나시 Monash 대학 교수로 재직 중이다.

Ruth Bain has an extensive background in the arts. She has worked in both public and private galleries, overseen more than 200 individual exhibitions, and managed many major public art commissions throughout Australia. She has been a board member of Gertrude Contemporary Artists Spaces, and of Linden, St Kilda Centre for Contemporary Arts, and is the current chairperson of Lucy Guerin Inc., a leading contemporary dance company. She was the General Manager of Next Wave, a multi art form youth festival, and the Director of the Anna Schwartz Gallery, Melbourne, one of Australia's foremost contemporary galleries. In addition to Acting Director at Experimenta Media Arts, she is currently working on a major publication on Australian artist Tony Clark, special events for the Australian Centre for Contemporary Art, and in the Faculty of Art and Design, Monash University.

Media Art and the Contemporary Audience

미디어 아트와 현대의 관람객

루스 베인

미디어 아트는 관람객들이 현대미술이나 익숙한 전시공간에 개입하는 방식에 끊임없이 도전해 왔다. 일종의 틈새장르(a niche)로 시작된 실험적인 현대미술은 여러 부속 장르를 거느린 확고한 예술장르로 진화했으며 현대의 관람객들이 예술을 정의하고 경험하는 방식을 변화시켰다.

1986년 설립된 익스페리멘타 미디어 아트(Experimental Media Arts)는 관람객의 참여를 가장 우선시 한다. 비엔날레를 위해 호주작가들에게 작품제작을 의뢰하고 국내외의 다양한 관람객들이 향유할 수 있는 양질의 전시를 순회전 형식으로 기획하고 개최한다. 미디어 아트의 광범위한 분야에서 여러 예술가들과 작업한 풍부한 경험을 바탕으로 익스페리멘타는 현대미술 관람객들의 높은 기대를 충족시키고 이들에게 경이와 영감(surprise and inspire them)을 불러일으키는 독특한 입지를 유지하고 있다.

Media Art continues to challenge the way audiences engage with contemporary art and familiar exhibition spaces. What started as a niche, experimental strand of contemporary art practice has developed into a robust artistic field with multiple sub-genres and is reshaping the way contemporary audiences define and experience art. Established in 1986, Experimenta Media Arts continues to be at the forefront of audience engagement, commissioning new artworks by Australian artists and curating and touring high caliber exhibitions of Australian and International media art, that are enjoyed by wide audiences both nationally and internationally. With a wealth of experience working with artists right across the breadth of media art, Experimenta is uniquely positioned to meet the evolving expectations of contemporary art audiences and continue to surprise and inspire them.

미디어 아트와 오늘날

오늘날 미디어 아트는 비디오 아트, 애니메이션, 로봇공학으로부터 몰입적 환경(immersive environments)에 이르기까지 광범위한 분야의 현대미술 장르를 망라하며 종종 다양한 기반(multi-platform)과 감각에 근거한다. 미디어 아트는 뉴미디어 아트, 비디오 아트, 디지털 아트, 전자 미술, 기술기반미술, 시간기반미술 등 다른 어떤 미술장르보다도 다양한 변종과 분야로 분화되었다. 이들을 하나로 묶어주는 공통분모(the common thread)는 작품의 창조와 전시를 위해 특정 기술을 이용한다는 점이다. 미디어 아트는 수십 년의 역사를 가지고 있다. 신세대 예술가들뿐만 아니라 신세대 기술을 통해 미디어 아트는 현대 미술 전시를 제시하고 관람객들에 의해 경험되는 방식과 현대미술 자체를 정의하는 방식에 기여했다.

미디어 아트는 과거 단순한 오락이나 단추를 눌러 작동시키거나 중지시키는 예측가능한 상호작용으로부터 전 시가 끝난 후에도 오랫동안 반향을 일으키는 강력하고 쉽게 잊을 수 없으며 종종 놀라운 경험을 가능케 하는 방향으로 진화하고 있다. 관람객들은 창작을 위해 예술가들이 채용하고 있는 기술에 쉽게 접근할 수 있으며 세세한 부분까지 자세히 파악하고 있다. 그러므로 이러한 기술에 대해 지나치게 친근하게 느끼거나 심지어 심드령해진 현대의 관람객들은 보다 많은 영감을 불러일으키고 도전적이며 경이로운 미디어 작품을 기대한다. 이러한 경험을 통해 관람객들은 미디어 아트의 정교함과 다양성을 감상할 수 있으며 이러한 작품들을 제작하고 상호작용하는 과정을 통해 관련을 맺으며 영감을 얻는다.

미디어 아트 작품의 제작과 전시를 위해 이용된 기술과 미디어 아트에 대한 경험을 특징짓는 세 'I'(접점 interface, 상호작용 interactivity, 몰입 immersion) 개념이 갖는 참신함은 이제 거의 사라져버렸다. 새롭게 대두된 개념은 현대 관람객들의 기대가 높아졌다는 명백한 현실이다. 미디어 아트는 유희와 진지함, 참여와 실험 사이의 경계를 허문다. 이는 다양한 기반의 전시로 예술적 경험을 순차시키며(domestication) 인터넷이나 개인용 컴퓨터, 휴대장치 등을 통해 강화된 접근성은 관람객들이 작품에 개입하는 방식과 문화적 경험으로부터 그들이 갖는 기대를 변화시킨다. 과거의 관람객들은 수동적이었다.

MEDIA ART TODAY

Media Art today encompasses a broad range of art making in contemporary practice today, ranging from video art, animation and robotics to immersive environments and is often multi-platform and multi-sensory. No other art form has so many variants and labels; new media art, video art, digital art, electronic art, technology-based art, time-based art, etc., etc. The common thread is that the work is created and exhibited using some form of technology. Media Art has a strong history spanning several decades. With each new generation of artists, as well as with each new generation of technology, Media Arts contribute more and more to the way contemporary art exhibitions are presented and experienced by audiences and to the very definition of contemporary art itself.

Media Art moves past mere entertainment and predictable binary interactions of on or off button pressing, to generate powerful, memorable and often surprising experiences that resonate long after an exhibition closes. Technologies utilized by artists for creative endeavors are highly accessible and audiences are increasingly confident and knowledgeable about the ins and outs of such technologies. Therefore, being generally familiar, and perhaps sometimes blasé about the technologies being utilized, contemporary audiences look to being inspired, challenged and surprised by media artworks. Such experiences empower audiences to not only appreciate the sophistication and variety of the genre, but also feel connected and inspired by the innovation of the processes involved in making and interacting with the work. This familiarity with technology also challenges artists to move beyond the 'technology' to continually reinvest in the ideas and conceptual framework of the art.

The spectacular novelty of the three I's (interface, interactivity, immersion), which often characterize media art experiences and the use of technology in the

이와 대조적으로 오늘날의 관람객들은 자신들의 문화적 경험이 쌍방향적이고, 참여적이며 전시와 활동에 자신들이 보다 많이 기여할 수 있길 기대한다. 미디어 아트의 힘은 기술적 조합이 아니라 자신들이 진정으로 무언가 매우 특색 있는 것을 경험하고 있다는 믿음으로부터 비롯된다. 현대의 관람객들은 미디어 아트에서 단순히 기술에 의해 매개되는 삶의 단면 이상의 것을 기대한다.

예술은 더 이상 호사스럽게 한 곳에 머물러있지 않으며, 스스로를 개방해 대중의 참여를 이끌어내고 대중에 의해 공유된다. 온라인에 기반한 전시(online platforms)는 예술작품을 전시하는 배타적인 공간으로서 기존의 환경과 경쟁한다. 미디어 아트는 주류 화랑이나 미술관에서 전시가 진행되는 방식에 기여하며 관람객들의 전통적인 화랑이나 전시공간에 대한 경험을 변화시킨다. 미디어 아트는 조용히 해야 하며 작품을 바라볼 수는 있으나 만질 수 없는 공간을 놀이와 상호작용, 소리와 동영상이 통합된 공간으로 변화시킨다. 이에 조응해 익스페리멘타의 전시에 소개된 미디어 아트 작품들은 우리 일상의 친근한 현실을 변화시키며 평범함 속에서 비범함을 발견하는 공간을 제시한다. 익스페리멘타 전시는 불가능한 것, 미래적인 것, 불합리한 것, 불길한 것, 그리고 낙관적인 것 등을 표현하며 관람객의 참여를 확대시키고 다감각적인 경험(a multi-sensory experience), 도전과 경이로움을 제공한다.

익스페리멘타 미디어 아트에 관해

익스페리멘타 미디어 아트는 산업에 의해 주도되는 국제적인 조직이다. 이는 공공공간, 전시공간, 기업환경을 매력적이고 쌍방향적이며 사고를 촉발하는(thought-provoking) 장소로 변화시킨다. 거대한 야외설치작품부터 친근하며 탁월한 실내전시작품에 이르기까지 익스페리멘타에 의해 전세계에 소개된 작품들은 기억을 환기시키고 호기심을 자아내며 다양한 감각(multi-sensory)에 의존한다. 익스페리멘타의 3대 운영목표는 작품의뢰, 전시, 최고의 미디어 아트 작품으로 순회전 개최이다. 호주 멜버른에서 열리는 국제 미디어아트 비엔날레 본전시와 연이어 2년 동안 국내외에서 개최되는 순회전이 이러한 목표를 잘 보여준다.

production and exhibition of artworks has generally worn off. What has emerged is the evident reality of contemporary audience expectation. Media art continues to facilitate the blurring of boundaries between play and seriousness, engagement and experimentation. The domestication of art experience through diversified platforms of display and increased access through the Internet, personal computers and mobile devices, has brought about a shift in how audiences engage with art and what they expect from cultural experiences. In the past audiences often subscribed to a passive viewing experience. Today, in contrast, audiences increasingly expect their cultural experiences to be interactive, participatory and to facilitate individual contributions to exhibitions and activities. The potency of Media art is not so much found in its technological composition, but in its audiences trust that they will walk away having truly experienced something quite unique. Audiences now simply expect more just like in every other facet of their technologically mediated lives.

Art no longer has the luxury of a sedentary existence and must open itself up to shared, public participation. Online platforms are rivaling the built environment as the primary and exclusive space of exhibition for art and in-turn, Media Arts are contributing more and more to the way exhibitions are being presented in mainstream galleries and museums and changing the way audiences experience the traditional gallery or exhibition space. Media Art can transform a space from one in which we have been taught to be quiet, to look but not touch, to an integrated space of play and interaction, sound and moving image. In response to this, the media artworks in Experimenta's exhibitions transform the familiar reality of our everyday environment and open up a space in which we may discover the extraordinary within the ordinary. Experimenta's exhibitions have represented the impossible, the futuristic, the absurd, the ominous and the optimistic; always trying to shift and extend audience

각각의 전시는 작품제작을 의뢰 받은 작가들에게 야심만만하며 의미 깊은 작품을 제작할 수 있는 새로운 기회를 제공한다. 이러한 기회는 재정적, 전문적 개발과 기업체의 지원 등을 포함한다. 과거 익스페리멘타로부터 작품제작을 의뢰 받은 작가들은 여러 차례 외국에서 전시할 기회를 얻었으며 공사립 미술관에서 이들의 작품을 구매했고 이익이 많이 남는 공공미술작품을 수주했으며 상업적으로 크게 성공했다. 이들은 또한 미디어 비엔날레에서 호주미술의 특성을 보여주는데 기여했다. 익스페리멘타 전시는 호주가 기술적이며 예술적인 혁신의 최선봉에 서 있음을 명확히 보여준다.

익스페리멘타는 하나의 정형화된 기관이 아니다. 이는 상설 전시공간을 가지고 있지 않다. 네 명의 정규직원이 있으며 어떠한 상황에도 즉시 대처할 수 있는 능력을 지니고 있다. 익스페리멘타의 핵심전시 프로그램은 돌발적인 전시(pop-up), 축제, 공공적이며 상업적인 프로젝트의 다양한 조합이다. 익스페리멘타가 기획한 전시들은 혁신적인 참여적 쌍방향 동영상작품을 포함하는데 이는 개념적 기술적으로 뛰어나며 다양한 계층의 관람객들이 쉽게 감상할 수 있다. 특별하게 정해진 전시장소가 없으므로 각각의 전시들은 익스페리멘타와 협력하는 기관이나 특정 장소, 특정 전시맥락에 부합하도록 기획된다.

익스페리멘타와 관람객

미디어 아트 본질의 전통적인 화랑의 관람객들 외에 지역주민들(communities)을 전시장으로 끌어들이는 것이다. 미디어 아트의 관람객들 중에는 젊은 세대를 포함하는데 교육프로그램이나 최근 유행하는 어린이 공간에서의 프로그램을 제외하고, 화랑에서 이들을 거의 찾아보기 힘들다. 익스페리멘타는 현대미술을 거의 경험해보지 못한 사람들을 포함해 다양한 관람객들에 의해 향수된다. 과거 우리는 두 어린이 축제, 그리고 국립 빅토리아 미술관, 멜버른 미술제, 여러 화랑과 같은 기존의 문화관련 기관들뿐만 아니라 ANZ 은행, 라이프 랩, 독랜드와 같은 여러 기업들과 협력했다.

기획프로그램이나 국내 일정과 함께 우리는 교육이나 공공프로그램을 개발했으며 전문가와 일반 대중을 대상으로 학술대회를 개최했다. 우리는 종종 쌍방향 예술작품을

participation and provide a multi sensory experience, a challenge and a surprise.

ABOUT EXPERIMENTA MEDIA ARTS

Experimenta Media Arts is an international industry leading organization. Experimenta transforms public spaces, exhibition venues and corporate environments into captivating, interactive, and thought provoking destinations. From large-scale outdoor installations to intimate and extraordinary indoor exhibitions, the artworks shown worldwide by Experimenta are always evocative, intriguing and uniquely multi-sensory. Experimenta has three major operational objectives: commissioning, exhibiting and touring the best of contemporary media art. These three objectives unite in the realisation of a major international biennial of media art, launched in Melbourne Australia before embarking on a subsequent two-year national and international tour.

Each biennial exhibition brings with it new opportunities for commissioned artists to realise significant and ambitious art works. These opportunities include financial, professional development and industry support from Experimenta. Experimenta's past commissioned artists have exhibited internationally, been acquired by major public and private collections, attracted lucrative public commissions and received significant commercial success. Experimenta's commissioned artists also contribute to the Australian component of the biennial exhibition. Experimenta exhibitions confirm Australia's place at the forefront of technical and artistic innovation. Experimenta is not an institution, we have no permanent exhibition space, we have 4 full time staff and we rely on our ability to be responsive and reactive to any current situation. In addition to Experimenta's core exhibition program is a varied suite of pop-up, festival, public and commercial projects. Experimenta's curated exhibitions include a range of innovative interactive and engaging

- Cao Fei/China Tracey
The Birth of RMB city
2009
Internet project produced in
'Second Life'
Standard definition video,
audio, 10:32
Installation view
Experimenta Utopia Now
International Biennial of
Media Art, Museum of Old
and New Art,
Hobart, Tasmania 2011.
Photography: Grant Nowell



- Laurent Mignonneau and
Christa Sommerer
Life Writer
2006
Interactive installation
Installation view
Experimenta Utopia Now
International Biennial of
Media Art, Museum of Old
and New Art,
Hobart, Tasmania 2011



집중적으로 다룬다. 이 결과 익스페리멘타의 경험적이며 참여지향적인 전시와 전문지식에 의한 기술적으로 복잡하며 실험적인 프로젝트는 많은 관람객들을 끌어들이는다.

익스페리멘타는 교육 프로그램을 통해 다양한 전시와 활동을 지원한다. 이 프로그램을 통해 전시주제, 전시작품, 작품에 이용된 기법 등을 깊이 살펴볼 수 있고 관람객들에게는 작품을 창조하거나 전시를 기획한 큐레이터, 제작자, 작가들을 만날 수 있는 기회를 제공한다. 때론 독립적으로 (unique) 혹은 전시를 보완하기 위해 기획된 이러한 프로그램들을 통해 익스페리멘타는 참여적이며 작품에 정통한 관람객들을 보다 많이 전시에 끌어들이 수 있으며 물리적인 전시 자체를 넘어 이들의 경험을 확장시킬 수 있다. 익스페리멘타는 미술계 내부나 언론계 종사자들이 지속적으로 전시에 관심을 갖고 호주에서 미디어 아트 분야를 발전시키기 위해 노력하며 다양한 차원에서 관람객들의 참여를 유도한다.

익스페리멘타, 나에게 말하다

익스페리멘타의 차기 국제미디어아트 비엔날레 “익스페리멘타, 나에게 말하다”전은 우리 시대의 소통과 친밀함의 문제에 대해 집중적으로 다룰 것이다. 2012년 9월 RMIT 화랑에서 열릴 전시는 외국과 호주작가들의 미디어 작품을 전시할 계획이다. 멜버른에서 개막전을 가진 후 비엔날레는 2013년부터 2014년까지 호주 전역에서 순회전 형식으로 개최되며 비엔날레의 주제, 개념, 기법 등에 관해 소개할 예정이다.

이 비엔날레는 이 시대에 우리가 함께 한다는 것이 무엇을 의미하는지 생각하게 한다. 우리는 오래 전부터 시간이나 장소를 불문하고 상호 소통할 수 있는 (궁극적으로 상호연관성이라 할 수 있는) 능력을 키워왔다. 상호소통을 가로막는 경계(impermeable boundaries)는 불필요한 것이 되었으며 우리의 관계는 동일한 세계 속에 존재한다. 관계를 위한 이러한 능력이 우리의 삶과 보다 긴밀하게 통합됨에 따라 이는 의미 있는 일상의 행위와 주변 장소에 개입하는 우리의 방식에 영향을 미친다. 급속하게 변하는 기술분야에서 기술과 그 밖의 다른 것, 세계와의 새로운 관계를 어떻게 설정할 것인가? 이러한 관계가 우리에게 가져다 주는 것은 무엇인가?

moving image artworks, which are both conceptually and technically strong and accessible to a wide range of audiences. As we do not have a specially designated exhibition space, we curate and design each of our exhibitions to suit the site specificity of each venue/organisation we partner with or the context of the specific exhibition.

EXPERIMENTA AND AUDIENCE

The very nature of media arts attracts communities beyond the traditional gallery audience. This includes a younger generation who, except through educational programs and the recent vogue of children's spaces within larger institutions, have been largely missing from gallery demographics. Experimenta has always enjoyed a very diverse audience often including those who have very little experience within a contemporary art context. In the past, we have partnered with two children's festivals, established cultural institutions such as the National Gallery of Victoria, the Melbourne Art Fair, many regional galleries as well as corporate entities such as the ANZ Bank and Life Lab at Digital Harbour, Docklands, Melbourne.

In concert with the curatorial program and national curriculum we have developed strong education and public programs, and host academic forums that attract both industry professionals and the general public. We often have a strong focus on interactive artwork.

As a result an audience is drawn to Experimenta both for its experiential and engaging exhibitions, and also its expertise in facilitating technologically complex and experimental projects.

Experimenta's education programs and resources support its multiple exhibitions and activities. The programs allow for an in-depth investigation into exhibition themes, artworks and the techniques behind the works in the exhibitions and gives audiences the chance to meet the curators, producers and artists involved in their

익스페리멘타 비엔날레는 전통적인 공간과 비전통적인 공간을 연계시키며 다양한 기반 위에서 여러 경험을 제공하기 위해 멜버른의 중심상업지역 다섯 곳에서 영상이나 설치기반 작품뿐만 아니라 공공미술과 쌍방향 작품을 전시할 것이다. 익스페리멘타는 또한 아이폰이나 스마트폰을 위한 응용프로그램을 개발해 관람객들이 장소에 구애받지 않고 전시된 작품이나 작가들에게 보다 가까이 다가갈 수 있도록 할 것이다.

이 특색 있는 전시는 익스페리멘타가 크리스토퍼 폴햄, 제스 맥네일, 웨이드 매리노프스키, 케이티 턴볼과 같은 네 명의 호주작가들에게 제작을 의뢰한 작품들을 소개할 계획이다. 이 전시의 핵심은 이들 작가들의 작품을 전시하는 것이다. 이들이 실험적이며 혁신적인 예술형식을 이용해 의미 있는 대작을 제작할 수 있도록 익스페리멘타를 통해 기금, 재료, 기업체 후원 등이 제공된다.

손 글레드웰, 킷 와이즈, 반 소위와인 & 이소벨 노울스와 같은 호주의 유명한 미디어 작가들은 과거 익스페리멘타의 작품제작 의뢰를 계기로 본격적인 작품활동을 시작했으며 각국의 전시에 초대되었고 주요 공사립 미술관들이 이들의 작품을 구매하는 등 상업적인 성공을 거뒀다.

2011년 익스페리멘타 작품제작의뢰 작가들

제스 맥네일

제스 맥네일은 회화, 설치, 비디오, 사진 등의 교차점에서 작업하며 인간과 환경 사이의 역동적인 관계를 작품의 소재로 삼는다. 작가는 디지털 비디오 이미지의 교묘한 조작을 통해 지속적으로 사라져가는 것에 대한 기억을 보존하며 일시적이나 소중한 것에 대한 경의, 환경 내에서 우리의 유동적인 상태(our state of flux)를 표현한다. 익스페리멘타에서 제작을 의뢰한 작품 "참새매"(Sparrowhawk)는 어린 시절 얼음놀이를 표현한 것으로 높은 기술적 완성도와 아름다움을 보여 줄 것이다. 이 작품에서 디지털적인 개입을 통해 표현된 존재와 부재 사이의 상호작용은 물질적인 현존(physically present)이 어떤 의미를 갖는지에 대해 질문한다.

케이티 턴볼

케이티 턴볼은 멜버른을 중심으로 활동하며 주로 애니메이션과 쌍방향 디자인 분야에서 작업하고 있다. 턴볼이

creation and display. Sometimes unique and sometimes developed to specifically compliment the exhibitions on offer, these programs allow Experimenta to continue our quest to build savy, engaged and informed audiences and extend and embellish their experience beyond the physical exhibition itself. From young children, through our media tykes program to practitioners and industry peers through workshops and forums, Experimenta endeavours to ensure a continuation of industry/media audiences and to strengthen and develop the media arts sector in Australia, engaging audiences on multiple levels.

EXPERIMENTA SPEAK TO ME

Experimenta's next International Biennial of Media Art, Experimenta Speak to Me, focuses on communication and intimacy in our contemporary age. Launching at RMIT Gallery in September 2012, Experimenta Speak to Me will showcase media artworks by international and Australian artists. Following the Melbourne launch, the exhibition will tour nationally to a number of locations across Australia from 2013-2014 exposing audiences across Australia to the themes, ideas and technologies encompassed in this highly anticipated cultural event. Experimenta Speak to Me is an invitation to consider what it means, at this time, to be together. Our ability to communicate with each other anywhere, all of the time - ultimate interconnectivity - has been with us for some time. We have seen previously impermeable boundaries become redundant to an extent where relationships can now exist in a parallel universe, a second life.

As this capacity for connectedness is integrated more and more into our lives, it affects many of our significant, daily actions and the way we engage with places around us. In a rapidly changing technological field, how do we now consider these new relationships to the world, technology and each other? What does this connectedness offer us?

익스페리멘타에 출품할 작품 “현대의 베니타스: 모든 것은 무의미하다”(Modern Vanitas: utterly meaningless! Everything is meaningless)는 실험적인 애니메이션과 다중적인 사용자 공간에 대한 탐색을 보여줄 것이다. 이 작품은 애니메이션사(animation histories)를 근간으로 하는 현대적이며 디지털적인 페나키스코프(phenakoscope: 원형의 두꺼운 종이에 연속동작을 그려 거울을 통해 돌려 보는 간단한 애니메이션: 역주)라 할 수 있다.

크리스토퍼 풀햄

크리스토퍼 풀햄은 캠버라를 중심으로 활동하며 디지털 비디오나 사진과 같이 시간(time-based)과 관계된 매체로 작업한다. 풀햄의 작업은 일상의 순간을 절묘한 것으로 전환시키고 반영의 느낌(a sense of reflection)을 강화하며 작가 자신의 주변환경에 대한 탐색을 보여준다. 익스페리멘타가 제작을 의뢰한 풀햄의 작품 “융합”(Coalescence)은 디지털 이미지와 일상의 조작에 대한 그의 지속적인 연구를 보여줄 것이다.

웨이드 메리노프스키

웨이드 메리노프스키 박사는 로봇공학, 몰입형 쌍방향 설치, 퍼포먼스, 음악, 비디오 등의 여러 분야에서 작업하는 미디어 작가이다. 그의 작업은 ‘인공생명’(artificial-life)이나 ‘라이브 아트’(live art 일종의 퍼포먼스로 살아있는 사람의 몸에 그림을 그리는 등의 방식을 이용·역주)와 관련이 있으며 작업이 계속 이루어지도록 프로그램된 매개변수에 의해 기술이 실행된다. 2007년 메리노프스키는 새로운 예술작업을 연구하기 위해 캐나다 몬트리올을 방문했으며 미디어 아트기술 핵사그램 연구소에서 로봇예술을 연구했다. 이 연구를 통해 그는 ‘기이한 자동화’(uncanny automation)를 보여주는 일련의 작품을 개발했다. 또한 이 연구를 익스페리멘타로부터 의뢰 받은 “아콘치 로봇”(The Acconci Robot) 프로젝트를 위해 활용할 예정이다.

팀 디바인

우리가 멜버른을 중심으로 활동하고 있는 예술가 한 명과 함께 현재 개발 중인 작품은 “뉴스리크스”(Newleaks)로 이 작업은 팀 디바인과 소셜 비츠 그룹이 합동으로 제작하고 있다. 혼성적인 미디어를 이용한 출판물인 이 작품은 잠정적으로 실제와 가상 공간을 결합시킨다. 이 작품

Connecting traditional and non-traditional exhibition spaces and endeavoring to craft a multiplatform experience for our audiences, the Experimenta biennial will be presented across five sites in the Melbourne CBD and will include public and interactive works, as well as screen based and installation based works.

Education resources will make use of iPad and digital technologies in schools, Experimenta are also working to develop an iPhone/smartphone application, enabling audiences to connect more deeply with the exhibition's artworks and artists, wherever they are.

Most importantly, engaging with both new and old technologies, the works in Experimenta Speak to Me move beyond a pure fascination with technology and it's collision with art, each work communicates something relevant and poignant about our contemporary times, presenting our world back at us in new and surprising ways.

This unique exhibition will also present four newly commissioned artworks from Australian artists Christopher Fulham, Jess MacNeil, Wade Marynowsky and Katie Turnbull. Commissioning Australian artists is key to Experimenta's mission. Through the support of Experimenta, commissioned artists are provided with the funds, resources and unique industry support to create new works of significant ambition and scale utilising experimental and emerging art forms.

Past Experimenta commissions have helped launch the careers of celebrated contemporary Australian media artists such as Shaun Gladwell, Kit Wise and Van Sowerwine & Isobel Knowles, attracting international exhibitions, acquisition into major public and private collections and received significant commercial success 2011 Experimenta Commissioned artists

Jess MacNeil (NSW)

Jess MacNeil works at the points of intersection between painting, installation, video and photography, often taking as her subject matter the dynamics of

은 세계 각국의 최신 뉴스, 현재 위치에 관한 정보, 인터넷 문화에 관한 소식, 사건, 경향, 그리고 소셜 미디어에 관한 소식 등을 축약한 형태로 인쇄하는 분홍색 상자(a pink box)의 형태로 제작된다. 이 작품은 실제와 디지털 문화, 그리고 미디어의 기능적인 결합을 보여준다. 분홍색 상자의 버튼을 누르면 국내외 문화나 사건과 관련된 사진이 출력된다.

이 작품은 멜버른의 중앙상업지역 다섯 곳에 설치될 예정이다. 제작에 참여한 작가들은 이를 보다 뛰어난 지각력을 갖춘(sentient) 작품으로 개발할 것이다. 자율적이며 인식능력이 있고 역동적인 "뉴스리크"는 주변 환경을 인지하고 공공 공간에서 익명의 정보를 수집하며 사회의 정서적, 시사적 상황을 이해할 수 있으며 보다 방대한 사이버 공간 내에서 이를 재맥락화시킬 수 있다.

이 작품은 생체컴퓨터 시각인식 기술을 이용해 행복, 슬픔, 경악, 분노와 같은 감정을 드러내는 행인들의 얼굴 표정과 성별을 식별할 수 있으며 각각의 작품이 설치된 실제 공간의 분위기(emotional state)를 수량화해 나타낼 수 있다. 이 작품은 인터넷이 우리 주변에 편재해 있음을 명확히 드러낸다.

예술가들은 종종 혁신가들이거나 선지자들이다. 이들은 자신들이 해온 방식으로 자신들의 한계를 시험하거나 조형에 의문을 제기하며 신기술을 수용해왔다. 우리는 우리의 삶에서 얼마나 다양한 참여와 매개가 이루어지며 비록 온라인 상일지라도 기술적이며 가상적인 경험과 진정하고 의미 깊은 문화적 개입을 위한 우리의 욕구를 이해할 필요가 있다. 문화관련 기관들은 관객들의 기대가 변하고 있으며 공동체의 모든 분야와 대화할 필요가 있음을 인식하고 있다. 다양한 전시맥락이나 기반을 통해 익스페리멘타에 의해 소개될 작업과 같은 미디어 아트는 우리의 일상 생활에 보다 친숙하게 다가오는 기술을 작품에 개입시키고 이에 대해 의문을 제기할 기회를 제공한다. 아울러 이러한 대상들이 우리의 삶에서 어떤 역할을 하는지 물을 수 있다. 미디어 아트는 즉각적인 만족과 반응을 기대하는 세대와 대화할 수 있다.

the human/environment relationship. Her subtle manipulations of digital video footage preserve the memory of something which is constantly erasing itself, and act as a homage to something precious though fleeting, and our state of flux within our environment. Jess's Experimenta commissioned work, Sparrowhawk is a technically accomplished and beautiful rendition of a childhood game played out on ice. This interplay between presence and absence afforded by digital intervention questions what it means to be physically present.

Katie Turnbull (VIC)

Katie Turnbull is a Melbourne based artist working primarily in animation and interactive design. Her Experimenta commissioned work, entitled Modern Vanitas: Utterly meaningless! Everything is meaningless, will continue her investigation into experimental animation and multi-user spaces. Drawing upon animation histories, the work will be a contemporary, digital version of a phenakiscopes. The work will be presented as a large scale installation that is interactive; allowing the users to engage with the moving image.

Christopher Fulham (ACT)

Christopher Fulham is a Canberra-based artist working across a range of time-based media including digital video and photography. Fulham's work is an exploration of the environment around him; transforming everyday moments into sublime and engaging works that promote a sense of reflection. Fulham's Experimenta commissioned work, with the working title of Coalescence, will continue his investigation into manipulations of the digital image and the everyday.

Dr Wade Marynowski (NSW)

Dr Wade Marynowski is a media artist working across robotics, immersive and interactive installation, performance, music and video. His work straddles both 'artificial-life' and 'live art', causing technology to perform within a system of programmed parameters that



0101

0101 Tim Devine
 Newsleaks
 2010
 Mixed media, dimensions variable
 Installation view, Istanbul 2010
 Photography by Tim Devine

0101 Jess MacNeil
 Revolution
 2011
 Video still
 High Definition Video with audio
 8 minutes 23 seconds



0101

allow the work to continually unfold and evolve. In 2007 Marynowsky travelled to Montréal, Canada to further his research into new artistic practice by studying robotic art at Hexagram Institute for Research/Creation in Media Arts and Technology. From this research he has developed the recent body of work, which explores 'the uncanny automaton'. This research will contribute to his commissioned project for Experimenta, a project named The Acconci Robot.

Tim Devine (VIC)

Another work we are currently developing with a Melbourne based artist is entitled Newsleaks, by Tim Devine and his collaborative group Social Bits. A hybrid media publication, Newsleak is working in conjunction of real and virtual space. Presented as a pink box that prints out a summary of the latest news from around the world, news of your current location, news of internet cultures, events, trends and social media. It is a motivated functional hybrid of real and digital cultures and media. Press the button on a pink box to instantly receive a printed snapshot of local and global culture and happenings. This work will be presented across five sites in the Melbourne CBD and the artists will be further developing the work to make it almost sentient. Autonomous, aware and dynamic, the Newsleak will be able to sense the environment around it, gathering anonymous information in public space; comprehending the emotional and topical state of society surrounding it, and recontextualising it with greater cyberspace. Using non-invasive biometrics computer vision technology, the work will detect the facial expressions of passers by - happy, sad, surprised or angry, along with their gender, quantifying the emotional state of the real space surrounding each Newsleak unit. This work is an articulation that the

internet is everywhere around us.

Artists are often the innovators and visionaries and have traditionally embraced the newest technologies, testing their limits or interrogating form in the way that they are used. Increasingly we need to understand how the multiplicity of possible engagements or mediations there are in our lives albeit online, technological or the virtual experiences that we have and our desire for an authentic or meaning cultural engagement. Cultural institutions are aware of the shift in audience expectations and also the need for these institutions to speak to all sectors of the community. Media art, such as the work presented by Experimenta in multiple exhibition contexts and across platforms, provides this opportunity to engage with and interrogate the technologies that are increasingly familiar with in our daily lives and ask what role these objects play in our lives. For a generation whose expectations are now for immediate gratification and response, where and when they decide, this work can speak to them.

현재 라이프치히HGB의 미술사 및 미디어 이론 교수인 디터 다니엘스Dieter Daniels는 2005년부터2009년까지 오스트리아 린츠에 위치한 루드비히 볼츠만 Ludwig Boltzmann 미디어아트 라서치 연구소에서 디렉터로 활동한 바 있다. 플릭서스, 조지 브레히트, 마르셀 뒤샹, 미디어 이론 등 20세기 미술에 관한 글을 다수 출판하였고, 최근 저서로는 Kunst als Sendung (2002), Vom Ready-made zum Cyberspace (2002), Media Art Net 1 & 2 (루돌프 프렐링 Rudolf Freling 공저, 2004-2005), Artists as Inventors - Inventors as Artists (바바라 U. 슈미트 Barbara U. Schmidt 공저, 2008), Audiovisuality I & II (신드라 뉴만 Sandra Naumann공저, 2010-2011) 등이 있다. 디터 다니엘스는 1984년부터 큐레이터로 활동하고 있으며2001년부터는 루돌프 프렐링과 함께 미디어아트 인터넷 플랫폼 mediaartnet.org 의 공동 편집장을 역임하고 있다. 또한 2009년부터는 신드라 뉴먼과 함께 시장가 예술과 과학이] 제목된 인터넷 플랫폼 see-this-sound.at 을 공동 편집하고 있다.

Dieter Daniels is Professor of Art History and Media Theory at Hochschule für Grafik und Buchkunst in Leipzig. 2005 - 2009 he was director of the Ludwig Boltzmann Institute Media Art Research, in Linz. He has published numerous texts on art of the twentieth-century, i.e. on Fluxus, George Brecht and Marcel Duchamp and on Media Theory. Daniels recent publications include: Kunst als Sendung (2002), Vom Ready-made zum Cyberspace (2002) Media Art Net 1 & 2 coedited with Rudolf Freling (2004 and 2005), Artists as Inventors - Inventors as Artists coedited with Barbara U. Schmidt (2008), and Audiovisuality I & II (2010 and 2011) coedited with Sandra Naumann. Daniels has worked as a curator since 1984, and from 2001 he has been co-editing mediaartnet.org, an Internet Platform for Media Art (also with Rudolf Freling) and from 2009 on see-this-sound.at, an Internet Platform for Audiovisual Art and Science (also with Sandra Naumann).

Whatever Happened to Media Art?

A Summary and Outlook

미디어 아트에는 어떤 일들이 있었나? 개요와 전망

Was war die Medienkunst? Ein Resümee und ein Ausblick » pp.80

디터 다니엘스

오늘날 미디어 아트에 위기가 왔다고들 한다. 2008년 스테판 하이덴라이히(Stefan Heidenreich)는 독일 프랑크푸르트 신문 지면에서 베를린 트랜스미디어레(transmediale)에 관련해 다음과 같이 쓴다. "미디어 아트는 하나의 에피소드였다. 미디어 아트 기관들이 없어지지 않은 관계로 계속해서 80년대와 90년대 속의 공룡처럼 살고 있는 것이다.

[...] 예술가는 드로잉에서부터 인터넷까지 자신이 원하는 미디어로 작업한다. [...] 아주 자연스럽게 미디어를 활용하는 좋은 예술은 충분히 많다. 그러나 미디어 아트라는 것은 없다."

이 글은 독일의 로어포스트(Rohrpost)라는 메일링리스트 내부에서 공감을 일으키며 e메일을 통한 광범위한 논의를 촉발하였다. 이와 비슷한 논의가 이어진 것은 2008년 10월 Live & Media Arts Department 행사에서였다. 런던 ICA의 예술감독 이코 이션(Ekow Eshun)은 클로징

These days there is much talk about a crisis of media art. Take, for example, Stefan Heidenreich's 2008 review of the Berlin transmediale:

"Media art was an episode. But since the institutions that support it are still extant, it survives as a dinosaur from the 1980s and '90s. [...] Artists work with any media they choose, from drawing to the Internet. [...]"

There is a wealth of good art that naturally works with media. But there is no media art." This text has provoked considerable debate, which can be retrieved from the archives of the German rohrpost electronic mailing list. Internationally, similar discussion followed an announcement from Ekow Eshun, director of the London ICA, that he would close the Live & Media Arts department. His justification read: "It's my consideration that, in the main, the art form lacks depth and cultural

신문 사설: Stefan Heidenreich, "Es gibt gar keine Medienkunst!", Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung, 2008.1.27.
Stefan Heidenreich, "Es gibt gar keine Medienkunst!", Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung, 27 January 2008.

미디어 아트에는 어떤 일들이 있었나?

개요와 전망
디터 다니엘스

2 링크 참조: <http://www.guardian.co.uk/stage/theatreblog/2008/oct/23/ica-live-arts-closure> or <http://imomus.livejournal.com/409301.html>. 최근 접속일 2011.11.1

See <http://www.guardian.co.uk/stage/theatreblog/2008/oct/23/ica-live-arts-closure> or <http://imomus.livejournal.com/409301.html>. All links accessed 1 November 2011.

3 참조지움: Neue Medien in der Kunst. Geschichte - Theorie - Ästhetik, Akademie der Bildenden Künste, 뮌헨, 2010.1.21-22
Neue Medien in der Kunst. Geschichte - Theorie - Ästhetik, symposium at the Akademie der Bildenden Künste, Munich, 21-22 January 2010.

4 전시 큐레이터 Sarah Cook & Steve Dietz, Walter Phillips Gallery, Banff, 2005.9.18 - 10.23
Curated by Sarah Cook and Steve Dietz, Walter Phillips Gallery, Banff, 18 September - 23 October 2005.

5 Sarah Cook & Beryl Graham 공저, Rethinking Curating: Art after New Media, Cambridge, Mass.: MIT, 2010.
Sarah Cook and Beryl Graham, Rethinking Curating: Art after New Media, Cambridge, Mass.: MIT, 2010.

멘트에서 다음 같은 말을 남긴다. "저는 본질적으로 예술 양식에는 깊이와 문화적 절박함이 없다고 여깁니다."² 독일 미디어 학자인 플로리안 뢰처(Florian Rötzer)는 2010년 "예술의 뉴 미디어. 역사 - 이론 - 미학"이라는 제목의 심포지엄 도입부에서 미디어 아트를 "그 자체에 주어진 기대치에 뒤처지면서도 예술을 먹고 사는 생명체"³라 지칭하였다. 이미 그 전에 미디어 아트 분야 사람들도 이러한 아이러니한 거리감에 직면한 적이 있었다. 전시제목 "The Art Formerly known as New Media"를 "Artist Formerly Known As Prince"에서 따 왔던 것 처럼 말이다.⁴ 5년 후, 사라 쿡(Sarah Cook)과 베릴 그레이엄(Beryl Graham)은 자신들의 저서인 큐레이팅 다시 생각하기: 뉴미디어 이후의 예술(Rethinking Curating: Art after New Media)에서 미디어 아트 규격의 합법화를 시도한다. "뉴미디어는 어떻게 다른가(How New Media Art is Different)"와 "뉴미디어 작가는 왜 미술관에서 전시하기를 원하는가? (Why Would a New Media Artist Want to Exhibit in an Art Museum?)" 이 두 챕터에서 이와 같은 내용을 찾을 수 있다.⁵

미디어 아트의 가장 최근의 비평은 새로운 미디어 및 디지털 기술이 1980년대와 90년대에 걸쳐 밝은 미래에 대한 약속과 행복감의 일부로 작용했다는 사실에 기초한다. 이들은 그 당시의 포스트모더니즘적 추세에 맞서 버티며, 아마도 모더니즘에 마지막으로 불타올랐던, 끝없는 욕망의 현상이었다.

1960년도 즈음에 오늘날 미디어 아트라 일컫는, 그러나 오랫동안 이 용어로 불려지지 않았던 - 이 개념은 게다가 나중인 1990년대부터 생겨났다. - 그 "영웅적" 설립 시기가 시작되었다. 이는 1950년대에서 1970년대까지 일부 서로 독립적으로 발전해 왔으나 이제는 점차 더 일관된 예술의 주제영역으로 볼 수 있는 다양한 요인들의 수렴 과정을 이룬다. 1950년대의 전자음악 (칼하인츠 스톡하우젠(Karlheinz Stockhausen)에서 부터 피에르 불레즈(Pierre Boulez)와 존 케이지(John Cage), 쾰른 WDR의 전자 스튜디오, Die Reihe 저널 등) 이나, 열린 예술 작품(예를 들어 존 케이지와 움베르토 에코(Umberto Eco)), 인공지능학 (이론 및 실험적인 응용), 매스 미디어 반영 (문학, 예술 및 음악 부분. 버로우즈(Burroughs)에서 위홀

urgency."⁶ German media theorist Florian Rötzer, in his introduction to a 2010 symposium called "New Media in the Arts. History - Theory - Aesthetics", characterized media art as a "creature artificially kept alive, lagging far behind expectations."⁷ Even earlier, some insiders of the media art scene had struck an ironic distance, as witnessed by an exhibition title like The Art Formerly Known as New Media from 2005 (a paraphrase on The Artist Formerly Known as Prince)⁸. Five years later, Sarah Cook and Beryl Graham would attempt to legitimize a specification of media art in their book Rethinking Curating: Art after New Media, under chapter headings that read "How New Media Art Is Different" or "Why Would a New Media Artist Want to Exhibit in an Art Museum?"⁹.
Most recent critique of media art thrives on the fact that the genre used to be part of the euphoria around new media and the bright future that digital technology seemed to promise during the 1980s and '90s. These were symptoms of a boundless desire for modernism blazing up for maybe the last time, bracing itself against looming postmodern tendencies.
The "heroic" founding time of what has come to be labelled media art began around 1960, while the term itself was used much later, roughly from the 1990s. Initially there was a convergence of multiple factors that developed, partly in independence, from the 1950s through the 1970s, which could increasingly be described as a coherent area. Electronic music of the 1950s belongs to those (from Karlheinz Stockhausen to Pierre Boulez and John Cage, the electronic studio of the WDR radio station in Cologne, the music journal Die Reihe etc.), the open work of art (John Cage and Umberto Eco), cybernetics (in theory as well as experimental practice), reflection on mass media (in literature, art and music, from Burroughs to Warhol and Cage), computer graphics, the Experiments in Art and Technology group (E.A.T.), the expanded cinema movement, intermedia

(Varhol)과 케이지까지), 컴퓨터 그래픽, 예술과 테크놀로지 그룹인 E.A.T.의 실험들, 확대 영화 운동, 인터미디어 아트(해프닝과 플럭서스(happenings and fluxus), 구타이(Gutai) 등), 신무용(이본느 라이너(Yvonne Rainer), 시모네 포티(Simone Forti), 트리샤 브라운(Trisha Brown) 등), 개념미술 (영상이나 사진으로의 구체화를 포함하여 게리 슈(Gerry Schum)의 대지 미술 방송에 이르기까지), 신체 예술과 실험 연극 (베크(Beckett)에서 브루스 나우만(Bruce Nauman)까지), 제도비판과 정치적 행동주의 (한스 하케(Hans Haacke)에서 댄 그레이엄(Dan Graham)까지) 등이 이에 포함된다.

오늘날 미디어 아트라는 개념 하에 정리할 수 있는 것은, 수많은 학제간 협력과 연계가 존재하면서도 아직 일반적인 개념 또는 전략적 자기 이해에 따라 형성되지 않는 혼합적인 환경이 이 시기에 정립되고 있다는 것이다. 자연과학과 사회과학의 '두 문화' 사이의 격차에서 초학문적인 가교로 선전하는 인공지능학의 동시대적 발전으로 인하여 기술 응용 및 예술 이론에 대한 1960년대의 주요 원동력이 생겨나게 되었다. 1960년대에 이러한 환경은 마치 오늘날 처럼 종종 미디어 아트의 개념으로 생각하는 것 처럼 순수 예술의 하위 영역에 속한 것이 아니라 자연스럽게 문학, 음악, 공연 예술 같은 영역에도 포함되었다. 그렇기에 이 예술 분야는 이미 1960년대 말 유럽 인터미디어 아트와 인공지능학, 그리고 '예술과 과학, 테크놀로지' 운동이 무너지는 상황에서도 살아남게 되었던 것이며, 한편으로는 점차적으로 그 특이성의 정의와 '클래식' 예술 간의 한계에서 압박을 받게 되기도 하였다.

이러한 점은 백남준을 예를 들어 볼 수 있다. 1963년의 유명작인 '음악의 전사-전자 텔레비전'은 새로운 음악-임의성-열린 예술 작품-매스 미디어-모든 감각을 위한 참여 종합 예술 인터미디어 등의 요소들을 이어주고 있다. 백남준이 사용하고 또 직접 변형한 피아노, 테이프 레코더, 레코드 플레이어와 텔레비전은 일종의 DIY 브리콜라주로, 이미 유통 및 생산 미디어의 미래 변화 잠재력과 그 상호적 사용 가능성을 보여 주었다. 지금은 대부분 찾을 수 없거나 흑백 사진 기록으로만 남아있는 앙상블은 비디오 아트, 사운드 아트, 공간설치와 인터랙티브 아트 등과 같은 비종으로 가히 그 선구자라 볼 수 있겠다.

art (fluxus, happenings, the Gutai group etc.), the New Dance (Yvonne Rainer, Simone Forti, Trisha Brown etc.), conceptual art and site specific art (including its manifestations on film and photographs, right up to the Land Art piece for Gerry Schum's TV Gallery), body art and experimental theatre (from Samuel Beckett to Bruce Nauman) and also institutional critique and political activism (from Hans Haacke to Dan Graham).

What today trades under the name of media art used to be a hybrid area where multiple interdisciplinary cross connections and collaborations had become possible without forming a common conceptual or strategic identity. Important stimuli for both technological practice and artistic theory originated from the simultaneous developments in cybernetics during the 1960s, a transdisciplinary bridging of the gap between the "two cultures" of natural sciences and the humanities. In the 1960s, these contexts were not limited to the fine arts - in the way that media art is categorized today - but as a matter of course would include literature, music as well as the performing arts. This let the genre survive the crumbling contexts of intermedia art, cybernetics and the Art, Science and Technology movement, though it increasingly came under pressure to define its special characteristics and to distance itself against the more "classical" arts.⁶

The work of Nam June Paik is exemplary for this situation: in his famous Exposition of Music - Electronic Television from 1963, he combined the elements of New Music, randomness, the open work of art, mass media and intermedia to arrive at a participatory total work of art "for all senses".⁷ Paik used and modified pianos, tape recorders, record players and TV sets for a kind of DIY bricolage that anticipated the future potential of distribution media turned production media and the new interactive uses for them. Paik's complete ensemble - most of which does not survive and has only been documented in black-and-white photographs

⁶ Douglas Davis 는 여기서 예술과 미래 발전의 마지막 파노라마를 묘사하고 있다.: A History-Prophecy of the Collaboration between Science, Technology and Art, 런던: Thames & Hudson, 1972.

Douglas Davis paints a last panorama of these developments in Art and the Future: A History-Prophecy of the Collaboration between Science, Technology and Art, London: Thames & Hudson, 1972.

⁷ 백남준 참조: Exposition of Music, Electronic Television, Revisited, 에디터 Susanne Neuburger, 전시 카탈로그 Museum Moderne Kunst Stiftung Ludwig Wien, 쾰른: Walther König, 2009.

See Nam June Paik: Exposition of Music, Electronic Television, Revisited, edited by Susanne Neuburger, exhibition catalogue Museum Moderne Kunst Stiftung Ludwig Wien, Cologne: Walther König, 2009.

1960년 미디어 개발자 실제 현장에서 암시적인 미디어 이론을 찾을 수 있다는 Claus Pias의 연구 사실을 참조하라. 이는 오늘날 미디어 현실의 토대가 되도록 그 운용성을 증명 한 이론들로서, 이론으로 알려 져 있지 않거나 이론으로 사용 할 수 없는 것들을 의미한다. Cf. Claus Pias' attempt to find implicit media theories within the practice of developers of 1960s media technology - theories that proved so operational that they became the foundation of today's media reality, but are no longer familiar or even available as theory (see for example "Asynchron - Einige historische Begegnungen zwischen Informatik und Medienwissenschaft", Informatik-Spektrum 31/1 (2008), pp. 5-8).

이 미디어 아트와 "영웅적" 시기에서 보여지는 인터미디어성은 1970년대 초반 별개의 학문으로 분리되었다. 인터미디어성 대신 이제 미디어 특수성이 상정되었다. 그리고 오늘 날의 관점에서 본 이 발전의 근거라는 것들은 마치 서로 맞지 않는 두개의 이론을 그냥 대충 섞어놓은 것 같이 들린다. 그 하나는 클레멘트 그린버그(Clement Greenberg)의 모더니즘으로, 미디어 내적·요인적 자기 지시성의 패러다임과 모든 상호 매체적인 경향들에 대한 그의 평가를 다루고 있으며, 다른 하나는 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)의 명언으로, 매체 스스로에게 혹은 매체 선정 과정 속에 이미 하나 혹은 바로 그 제대로 된 중심 메시지가 있다는 것이다. 1970년대를 거치면서는 이제 미디어 예술의 영역이 나뉘게 된다. 특화된 텍스트와 예술 현상이 1960년대의 인터미디어를 대체한 것이다. 여기 몇 가지를 언급하자면 컴퓨터 그래픽, 비디오 아트, 실험 영상, 퍼포먼스 예술 같은 것들이다. 이러한 예술 형태 각자가 독특한 정체성을 발전시키기 시작하였다. 정체성은 다른 연관된 예술 형식과의 미디어적인 차이점으로 특정 지어지며, 자체적 분야를 기술 매체를 통해 정의하는 데 그 목표를 둔다. 1980년대 비디오 아트 경연 대회에서 평가단은 아직 비디오로 옮긴 실험 필름 영상을 사기라고 평가하였다. 그리고 마찬가지로 수작으로 보정한 컴퓨터 그래픽은 모조품이라고 여겼다.

이 예술 영역은 급속도로 순수 예술이라는 한지붕 아래로 모여 들었다. 아마도 일부 실용적인 이유에서였을 것이다. 순수 예술 분야의 담론이나 제도가 이런 류의 실험 예술에는 음악, 문학, 영화, 연극 같이 아방가르드와 주류 간의 대립이 더 강한 분야에서 보다 더 유연하게 열려 있기 때문이다.

또한 이러한 영역들 내부에서 여러 예술적인 기본 접근법이 세분화 되었다. (예를 들어 비디오 아트라면 실험 영상에서 볼 수 있듯이) 구조적이고 전형적이거나, 형식적이거나, 서술적이거나, 정치사회적인 작업 방식 등이다. 비슷하게는 이미 1950년대 전자 음악 분야에 여러 "학교"들 간의 경쟁이 있었는데, 일부는 특별한 국가적 배경에 있기도 하였다. 프랑스의 위지크 콩크레트(Musique Concrète - 구체음악)처럼 찾아낸 소리를 이용하는 경우, 그리고 무엇보다 독일에서 개발된 "음렬주의

- can be seen as a precursor of video art, sound art, installation art and interactive art in equal measure. This kind of intermediality defined the "heroic" phase of media art, but by the beginning of the 1970s distinct disciplines began to establish themselves more strongly: the craze of mixing media gave way to a quest for media-specific artworks. The reasoning behind this development today seems like a crude mixture of two irreconcilable theories: on the one hand Clement Greenberg's modernism, driven by the paradigm of a self-referentiality immanent to the artistic medium, as well as his judgment against intermedial tendencies; on the other Marshall McLuhan's maxim that the medium itself - or the choice of a medium - carries one, if not the central message. During the course of the 1970s, the field of media arts diversified, highly specialized scenes and contexts replaced the intermedial blend of the 1960s. Among the major categories were: computer graphics, video art, experimental cinema and performance art. Each of these art forms started developing a specific identity that would rely on its medial difference from related forms - the aim was to define an autonomous genre by virtue of its technical medium. In video art competitions of the 1980s, juries would still consider experimental film transferred to video as attempted fraud and in computer art manually complemented computer graphics were seen as gaffes at best.

Increasingly, these genres have been collected under the fine arts umbrella. This may partly be due to pragmatic motifs, since discourses and institutions within the fine arts are more open for experiments than those of music, literature, film or theatre who are often stuck in a conflict between avant-garde and mainstream. Also, each of these genres developed subdivisions between the diverse artistic approaches - for example in video art or in experimental film between a more structural/formal, conceptual, narrative or sociopolitical

(serielle Musik)은 엄격한 수학 개념을 바탕으로 하였고(위에서 언급된 Die Reihe 저널 참조), 기존 개념을 비판한 존 케이지(John Cage) 같은 미국의 우연성 음악(Indeterminacy)도 그 예가 되겠다.

한편 이러한 다양한 예술 작업방향은 이미 미디어 기술적으로 정의된 이 영역의 문제점을 보여주기도 한다. 여러 상당히 이질적인 접근방식들이 모두 가까운 관계에 있는 것 처럼 보이게 되나, 중국에는 그저 공통적인 기술 형식만 강조되고, 그리하여 다양한 미디어 사용이라든가 서로 각기 다른 예술적 의도를 가려 버리게 되는 것이다. 여기 두 가지 예를 들어 보겠다. 브루스 나우먼(Bruce Nauman)의 초기 비디오 작업들은 갤러리 전시 사정을 염두하여 카메라 앞에서의 퍼포먼스를 기반으로 하였다. 저급기술의 미학이었던 데다 실시간 공연 시간이 긴 관계로 TV 방송에는 적합하지 않았다. 반면 백남준의 비디오 대부분은 1969년 이후로 명백히 방송국 용으로 만들어졌고, 백남준이 직접 함께 개발하기도 했던 실험적 하이테크 TV 스튜디오 기술은 방송국의 경제적인 지원 없이는 불가능한 것이었다. 오늘날 예술사에서 이 비디오 테이프들을 그저 예술 컨텍스트로만 보는 것은 그래서 틀린 것이다. 실증적 미디어 이론 그 자체로 봐야한다.⁹ 1973년 '글로벌 그루브(Global Groove)'에서 백남준의 모토는 다음과 같았다. "이것은 지구상의 어떤 TV 채널도 쉽게 돌려 볼 수 있고 TV 가이드북은 맨해튼의 전화번호부만큼 두꺼워질 미래의 비디오 풍경이다." 이 비디오에서 볼 수 있는 "글로벌 채널 돌리기(global channel zapping)"를 이해하기 위해서는 필수적으로 1970년대에 아직 위성 TV가 없었던 데다 TV라는 것이 국가적인, 특히 미국에서는 강하게 지역적인 매체였다는 사실을 알아야 한다. 백남준은 이 비디오의 이론적인 기초를 이미 3년 전에 수립했었다. "모든 나라의 음악과 춤으로 구성된 주간 TV 페스티벌을 만들 수 있다면, 또 잠정적 일반 비디오 시장을 통해 그것이 무료로 세계 전체에 퍼질 수 있다면, 그것은 교육과 엔터테인먼트에 놀라운 영향을 미칠 것이다"¹⁰ [미디어아트는 더이상 예술 발전을 위해 경쟁하지 않는다. 되려 반대이다. 미디어 기술과 사회적 영향의 미래를 예상하는 것이다. - 백남준의 작품은 긍정적인 유토피아 시나리오를 전제하는 경우이다. (다른 그렇지 않은 경우에는

practice. This is comparable to the rivalry between the different, partly national "schools" of electronic music in the 1950s: French musique concrète and composition based on found sound, "serial music", which had been mostly developed in Germany, based on rigid mathematical concepts (see the above-mentioned journal Die Reihe), and American indeterminacy after John Cage, who criticized conventional concepts of authorship. Within these diverse artistic practices there already lay the problematic behind defining genres through their use of media technology. Completely heterogeneous approaches stood in apparently close relation, but this just overemphasized the shared technological format and suppressed the differences in use and artistic intention. To name a couple of examples: Bruce Nauman's early video pieces were based on performances in front of a camera, intended to be shown in a gallery context. Their low-tech aesthetics and long real-time durations made them unfit for TV broadcast. On the other hand, almost the complete videos that Nam June Paik produced since 1969 have been explicitly made for TV shows, and the use of experimental high-end studio technology - partly developed by Paik himself - was made possible by the financial support of TV channels. Today these tapes are wrongly viewed by art historians only within an art context, while really they are media theory in practice.⁹ Accordingly, Paik started his Global Groove from 1973 with the motto: "This is a glimpse of a video landscape of tomorrow when you will be able to switch on any TV station on the earth and TV guides will be as fat as the Manhattan telephone book." To understand the "global channel zapping" simulated in this video, it becomes necessary to realize that in the 1970s television, long before satellite broadcasts, was still a national, or, especially in the US, even regional affair. The theoretical groundwork to the video piece had been developed by Paik three years earlier: "If we could compile a weekly TV festival made up of music and dance from every country,

⁹ 백남준, "Global Groove and Video Common Market" (1970), in Judson Rosebush, ed., Video 'n' Videology 1959-1973, Syracuse: Everson Museum of Art, 1974, unpag. Online: <http://www.mediaartnet.org/source-text/88/>.
¹⁰ Nam June Paik, "Global Groove and Video Common Market" (1970), in Judson Rosebush, ed., Video 'n' Videology 1959-1973, Syracuse: Everson Museum of Art, 1974, unpag. Online: <http://www.mediaartnet.org/source-text/88/>.

¹⁰Dieter Daniels, "Touching Television: Participation Media with Marshall McLuhan, John Cage and Nam June Paik" 향후 다음 간행물에 수록: the Television, de-, inter-, trans- seminar, 백남준 아트 센터, 서울, 2011.10.7/8.

See Dieter Daniels, "Touching Television: Participation Media with Marshall McLuhan, John Cage and Nam June Paik" in the upcoming publication accompanying the Television, de-, inter-, trans- seminar, Nam June Paik Art Center, Seoul, 7/8 October 2011.

¹¹Marshall McLuhan, Understanding Media: The Extensions of Man, 뉴욕: McGraw Hill, 1964, pp. 199. Marshall McLuhan, Understanding Media: The Extensions of Man, New York: McGraw Hill, 1964, pp. 199.

미디어 비평을 통한다.)

예술 작품에 내재된 미디어 이론은 백남준의 경우 이미 1963년 "참여 TV(Participation TV)"에서 시작되었다. 이는 TV를 이용한 상호작용(interaction)을 이룬다. 독일에 아직 방송 채널이 하나밖에 없던 시절, 백남준은 인터랙티브 매스 미디어 개발의 선구자였다.¹⁰ 동시에 마셜 맥루한은 미디어 이론의 요구를 정리하며, 현상태의 분석 뿐만이 아니라 진지하게는 그 주제분야의 영향력도 가져야 함을 강조했다. "변화를 제어한다는 것은 함께가는 의미에서가 아니라 그 방향으로 움직인다는 것에 있는 것 같다. 기대치라는 것은 무력을 제압하고 조절 할 수 있는 힘을 만든다."¹¹

비록 1970년대에 방송이나 컴퓨터 산업이 전자 예술을 위해 열리고 일부 광범위한 지원과 생산 수단이 공급되었다고는 하나, 지속적인 경제 기반과 문화 담론적인 컨텍스트는 여전히 순수예술과 갤러리, 수집가, 박물관 시스템에 머물러 있다. 전자 예술의 생산과 장비 비용을 커버하는 시장화도 멀리 1980년대 까지는 거의 불가능했다. 그래서 대부분의 미디어 예술가들은 이중 경제 방식으로 살아가야 한다. 지원을 받는다면, 산업 혹은 방송 판매 같은 오더를 받아 예술 컨텍스트를 결합한 형태로 문화 매체를 이용하는 방법이다. 글로벌 그루브를 기초로 한 첫 대공간 설치 작업이며 독일 카셀(Kassel)의 도큐멘타 6 (documenta 6)에서 전시하고 이후 구겐하임 박물관 (Guggenheim Museum)에 팔린 백남준의 1977년 작 "TV 정원(TV-Garden)"에서 처럼 매스 미디어 방송용으로 작업하여 다시 예술 작품으로 돌릴 수 있는 것은 소수의 예술가들에게만 가능한 일이다. 반대로 상당수의 성공한 작가들이 자신의 창조 가능성을 미디어 산업에서 좀 더 유리하게 사용하기 위해 예술 현장에서 사라져 버렸다. 존 윌트니(John Whitney)와 존 샌본(John Sanborn)을 예로 들 수 있겠다.

이러한 상황에서 1960년대 말에 미디어 아트의 첫 기관화 과정이 시작된다. (그러면서도 아직 확실한 용어 사용을 한 것은 아니었다. - 그러나 지금은 시각 전자 미디어라는 확실한 초점을 맞추고 있다.) 여기 몇몇 예술 이니셔티브를 나열한다.

and distributed it free-of-charge round the world via the proposed common video market, it would have a phenomenal effect on education and entertainment."¹²

Media art aims to anticipate the future of media technology and its repercussions in society - in Paik's work through an affirmatively utopian scenario (and elsewhere through media critique).

Paik included implicit media theory in his art as early as 1963 with Participation TV. Way back when Germany had a single television channel, Paik was a precursor of interactive mass media developments.¹³ These were the days when Marshall McLuhan postulated that media theory should not just analyze the status quo, but instead, if it wanted to be taken seriously, must influence the area under investigation: "Control over change would seem to consist in moving not with it but ahead of it. Anticipation gives the power to deflect and control force."¹⁴

Despite the fact that in the 1970s electronic art was supported by TV channels and the computer industry, both of whom supplied grants and means of production, the long-term economic base and also the cultural discourse were still with the fine arts and their network of galleries, collectors and museums. Far into the 1980s, it remained impossible to even cover the expenses for production and hardware through the art market. Most media artists would thus live within a dual economy and combine grants and other art world resources with industry commissions or TV broadcast sales. Only few artists could successfully transfer their work for the television mass medium back into an art context - like Paik with TV-Garden from 1977, a room-filling installation based on the Global Groove video, which he presented at documenta 6 in Kassel and later sold to the Guggenheim Museum. By contrast, many quite successful media artists vanished from the art scene because their creativity could be used more profitably in the media industry - John Whitney and John Sanborn come to mind here.

- E.A.T.
Experiments in Art and Technology,
약 1967년 - 1970년
- 레오나르도 매거진
Leonardo Magazine,
1968년 - 현재
- 컴퓨터 예술 협회
Computer Art Society(CAS),
1968년 - 1980년대
- 게리 슐의 텔레비전 갤러리
Fernseh Galerie Gerry Schum,
1969년에서 1973년까지
- 실험예술 인터믹스
Experimental Arts Intermix(EAI),
1971년 - 현재
- 실험TV 센터
Experimental TV Center,
1971년 - 현재
- 어드밴스트 비주얼 연구 센터
Center for advanced visual studies(CAVS/MIT),
1968년 - 현재

이들 이니셔티브는 다양한 조직 모델에 의존하고, 또한 다양한 목표를 따른다. 공통적으로 이들은 개인적인 주도 방식을 갖고 있다. 즉, 공공사업에 나서지 않는다는 것이다. 이들은 오늘날 '공공 민간 파트너십(public private partnership)'이라 칭하는 것을 통해 기반했다. 다시 말해 그 당시엔 (최소한 유럽에서는) 아직 공공 자금과 민간 후원의 조합이 드물었다. 특별한 경우로는 Center for Advanced Visual Studies가 있는데, MIT를 강력한 상위 기관으로 두었기에 이후 1980년대에 걸쳐 새로운 기관 설립의 표준 모델이 되었다.

이 모든 이니셔티브들은 기존의 예술 기관 이외의 전자 예술의 생산과 배포를 위한 플랫폼을 개발했다. 이들은 동시에 고전적인 예술 장르 및 위에서 설명한 이중 경제 방식 내에서의 예술, 경제적 성공의 다양한 모델 사이에 자리를 잡았다. 그리하여 개발의 과정에서 이들은 유사한 문제에 봉착하게 된다.: 전자 예술은 문화 산업적, 그리

The beginning of the institutionalization of media art at the end of the 1960s is an outcome of this situation even if the term itself still wasn't used. A selection of initiatives would include:

- E.A.T. (Experiments in Art and Technology),
ca. 1967-1970
- Leonardo Magazine,
1968-today
- Computer Arts Society (CAS),
1968-1980s
- Television Gallery Gerry Schum,
1969-1973
- Electronic Arts Intermix (EAI),
1971-today
- Experimental TV Center,
1971-today
- Center for Advanced Visual Studies (CAVS/MIT),
1968-today

These initiatives depended on diverse organizational models and followed different aims. They had in common that they were initiated by individuals fighting for the cause - not by public institutions in top-down decisions. They were based on what we today call public-private partnership, a combination of public funds and private sponsors that was uncommon then (at least in Europe). The Center for Advanced Visual Studies was a special case, since the MIT functioned as its potent parent organization - and later became the standard model for new-founded institutions throughout the 1980s.

All these initiatives developed platforms for the production and distribution of electronic art outside of the established art institutions. At the same time, they explicitly positioned themselves between the cracks of classic artistic genres and of the diverse models of artistic or economic success within the dual economy described above. In the course of their development

고 예술 테크놀로지적이라는 중간 지점에 서서 스스로를 방어하고 확장할 수 있을까? 혹은 계속하여 경제 및 미적 기준의 비적합성과 다양한 컨텍스트의 미적 평가기준에 걸려 실패할 것인가?

이 질문은 1980년대에도 여전히 유효하다. 제도화의 두번째 단계에서 개별 이니셔티브가 제한되지는 않는 것 같으나 더 큰 차원에서 더욱 공공 문화 중요성을 인식하게 되었다. 미디어 아트는 개념 자체도 최근에 와서야 사용하고 있다. 불행히도 아직 실제 개념화 역사의 기초를 다져 줄 미디어 아트 제도화의 역사는 누락되어 있다.

다음은 1980년대 미디어 아트 제도화에 관련한 이니셔티브의 목록이며, 설립 년도를 함께 표기한다. (정확성은 보장할 수 없으며 몇몇은 오늘날 더이상 운영되지 않는다.)

- 1978 몬테비데오 암스테르담
Montevideo Amsterdam
- 1979 아르스 일렉트로니카 린츠
Ars Electronica Linz
- 1980 로카르노 비디오 아트 페스티벌
Video Art Festival Locarno
- 1981 오스타브뤼크 실험 영화 워크숍
Experimental Film Workshop Osnabrück
(1988부터 유러피안 미디어 아트 페스티벌
European Media Art Festival)
- 1982 헤이그 국제 비디오 페스티벌
Worldwide Video festival den Haag
- 1982 인퍼멘탈 비디오 매거진
Videomagazin Infermental
- 1983 암스테르담 타임 베이스트 아트
Time Based Arts
(1993년 몬테비데오와 통합이후
네덜란드 미디어 아트 연구소
The Netherlands Media Art Institute)
- 1983 몽벨리אר 국제 비디오 페스티벌
Manifestation Internationale de Video Montbeliard
- 1984 본 비데오날레
Videonale Bonn

they met with similar problems: could the electronic arts defend and extend their cultural-industrial and artistic-technological in-between position, or would they time and again founder at the incompatibility of economic and aesthetic criteria?

That this question would remain relevant for the 1980s became obvious during the second phase of institutionalization, which was no longer restricted to individual initiatives but took on larger dimensions and more public cultural significance. Only now the term media art came into use. Unfortunately, a history of media art institutions is missing to this day, which also makes it difficult to write a history of the term. Here are some major initiatives from the institutionalization of media art in the 1980s, sorted after founding date (without claim to completeness; some are no longer active):

- 1978 Montevideo Amsterdam
- 1979 Ars Electronica Linz
- 1980 Video Art Festival Locarno
- 1981 Experimental Film Workshop Osnabrück
(after 1988 European Media Art Festival)
- 1982 World Wide Video Festival The Hague
- 1982 Infermental video magazine
- 1983 Time Based Arts Amsterdam (1993 fused with Montevideo to form Netherlands Media Art Institute)
- 1983 Manifestation Internationale de Video Montbeliard
- 1984 Videonale Bonn
- 1984 Marler Video-Kunst-Preis
- 1984 Hull Time Based Arts (HTBA)
- 1986/1987 V_2 Rotterdam, Manifestatie voor de Instabiel Media
- 1988 Videofest Berlin (after 1997 transmediale)
- 1989 Artec Biennale, Nagoya
- 1989 Multimediale, ZKM Karlsruhe

- 1984 말러 비디오예술상
Marler Video-Kunst Preis
- 1984 HTBA
Hull Time Based Arts
- 1986/87 로테르담 불안전 미디어 연구소 V2
V_2 Rotterdam, Manifestatie voor de Instabiel Media
- 1988 베를린 비디오페스트
Videofest Berlin
(1997/98년 이후 트랜스미디어레
transmediale)
- 1989 나고야 아르텍 *Artec* 비엔날레
- 1989 멀티미디어레 *Multimediale*,
칼스루에 예술 미디어 센터 *ZKM Karlsruhe*

이러한 페스티벌과 기관들이라는 맥락에서 미디어 아트는 이제 국제적으로 연결된 특정 커뮤니티의 사회적 네트워크 내에서 전문 분야로의 모습을 갖춰 가기 시작했고, 각 지역에서 주변화의 경쟁에 밀려 나지 않으려고 애를 쓰고 있다. 이런 의미에서 미디어 아트는 사실 지구촌(global village) 속에 자리 잡은 것이라고 볼 수 있겠다. 전 세계로 퍼져 있으나 그 규모는 꽤나 명확하다. 이와 달리 각 이니셔티브의 제도적 상황은 매우 다양하다. 예를 들어 아르스 일렉트로니카(Ars Electronica)는 이미 아주 예전부터 공식적인 문화 명소로 린츠(Linz)시와 국영 방송국 ORF로부터 큰 지원을 받고 있었다. 반면 학생들이 프로젝트 연구실에서 시작한 독일의 본 비데오날레(Videonale Bonn) 경우에는 겨우겨우 몇몇 시립 미술관의 안정적인 지원을 받을 수 있었다. 이러한 활동들은 대부분 공통적으로 처음에는 일회성 이벤트로 시작하였다가, 성공적인 개최 결과 라던가 주최자의 지속성 등을 이유로 이후 정기적인 행사로 자리매김 하게 되었다. 일부는 최종적으로 지속적인 페스티벌의 성격에서 기관의 형태로 성장하게 된다. 여기서 다시 아르스 일렉트로니카 센터(Ars Electronica Center)를 예로 들 수 있다.

개념화의 관점에서 기관화의 두번째 시기의 의미는 오스나브뤼크와 암스테르담, 베를린의 이니셔티브들이 1990년대에 그 이름을 바꾼 것에서 분명해 진다. 미디어

In the context of these festivals and institutions, finally media art was taking shape as a specialized discipline defined by the social network of an international community, that each in their own location had to win a similar fight against the marginalization of an art between the cracks. In a sense, since the 1980s media art has really taken place in a “global village”, spread over the globe but still familiar in size. The institutional standing of these initiatives varied widely: Ars Electronica, for example, received support from the city of Linz and national broadcaster ORF early on and became an official cultural attraction for the area, whereas the Videonale Bonn, initiated by a group of students in a small project room, only very slowly worked itself into stable funding and an institutional haven in the municipal art museum. Often these activities started as one-offs which met with such success, or were so persistently pushed by the initiators, that they became recurring events. Some of those developed from the festival stage into more durable institutional forms - again the Ars Electronica Center is a good example here. The significance this second phase of institutionalization had for the implementation of the term media art becomes clear in the renaming of the Osnabrück, Amsterdam and Berlin initiatives during the 1990s. The term now came to stand for a reintegration of the different genres like video art, sound art and interactive art. In return, the “global village” increasingly distanced itself from the field of “contemporary art”, and media art was more rarely seen in biennials and documentas, the art market and museum collections of the 1980s than it had been a decade earlier. A central cause for the marginalization of media art within the fine arts context was that the latter became museum-friendly again, with newly opened postmodern museum buildings and the rising importance of the private collections for public opinion. From the end of the 1980s a stronger interest in

이 학교의 다른 학과들로는 미디어아트, 미디어 디자인, 문화 인터페이스 등을 들 수 있다. 물론 각 과의 독자적인 텍스트에 유념해야 할 것이다.

Many other new study courses for media art, media design, interface culture etc. could be named here, but this would require its own essay.

아트라는 개념 하에 비디오 아트, 사운드 아트, 인터랙티브 아트 등의 개별 장르들이 재통합되기도 하였다. 반면 이 지구촌은 점차 현대미술의 분야에서 멀어졌고, 미디어 아트는 1980년대에 이르러 비엔날레나 도큐멘타, 예술 시장과 미술관 컬렉션 등에서 1970년대 보다 되려 훨씬 드물게 발견된다. 순수 예술의 영역에서 볼 때 미디어 아트는 1980년대 순수 미술이 다시 미술관 전시로 돌아섬과 동시에 새로운 포스트모던 미술관 건립과 개인 컬렉션의 중요성이 강조되는 과정에서 그 후면으로 밀려나게 되었다.

1980년대 후반에 들어 미디어 아트와 미디어 이론의 결합에 대한 관심이 높아졌다. 이미 언급한 순수 예술 토론 환경에서의 분리와 독립적인 학문으로 미디어학이 성장한 것이 주요한 이유라 하겠다. 대중이 일상 생활에서 디지털 혁신에 광범위한 관심을 보이게 되었다는 점도 역시 중요하다. 이와 관련한 이니셔티브는 다음과 같다.

- ISEA Inter-Society for the Electronic Arts, 1988년 시작
- Interface Konferenz Hamburg, 1990년부터 2000년까지
- HyperKult - 매체로서의 컴퓨터 *Computer als Medium*, 1990년 시작

1990년대에 들어서는 명백한 미디어 아트 대형 공공 기관들이 건립되었다. 기관화의 세번째 시기에는 다음과 같은 예시가 있다.

- 칼스루에 미디어 아트 센터 ZKM, 재단 및 연구소는 1989년 건립, 건물 개관 1997년.
- 프랑크푸르트 슈테델슐레 *Städelschule*의 뉴미디어 연구소 INM, 1989년 건립.
- 쾰른 미디어 전문 대학 KHM¹², 1990년 건립.
- 린츠 아르스 일렉트로니카 센터 AEC, 1993년 건립.
- 도쿄 인터커뮤니케이션 센터 ICC, 1997년 건립.

이러한 설립의 모델로는 언제나 다시금 MIT 캠퍼리지 (Cambridge)의 Center for Advanced Visual Studies

connecting media art and media theory became obvious. The reasons for that, besides the fact that media art was disconnected from the fine arts discourse, lay in the growing establishment of media studies as an academic discipline in its own right. The broader public's growing interest in digital innovations was also important for artistic interventions in the field. Three initiatives were typical for these developments:

- ISEA Inter-Society for the Electronic Arts, since 1988
- Interface Conference Hamburg, from 1990 until 2000
- HyperKult - Computer als Medium, since 1990

Then, during the 1990s, large public institutions explicitly founded for media art, finally established themselves. Major institutions of this third phase were:

- Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe (ZKM), institutes and foundation since 1989, opening of the centre 1997
- Institut für Neue Medien (INM) at the Städelschule Frankfurt am Main, since 1989
- Academy of Media Arts Cologne (KHM), since 1990¹²
- Ars Electronica Center Linz (AEC), since 1993
- Intercommunication Center Tokyo (ICC), since 1997

A reference model for these institutions was the Center for Advanced Visual Studies (CAVS) at the MIT Cambridge, since it was connected to a large university and research institute. The economic power of the MIT was a political factor, while the mission of the institutions was clearly defined as cultural. This can be shown in two longer excerpts from the concept papers of the two German institutions, which deserve a closer look.

From Concept '88, the founding document of the ZKM Karlsruhe:

(CAVS)를 들 수 있다. CAVS는 거대 대학과 연구소의 지원 하에 있기 때문이다. 여기서 MIT의 경제력은 정치경제적인 논의로 이어졌으나 그 사명만은 확실하게 문화적인 것으로 정의되었다. 여기 좀 더 자세한 설명을 위해 두 군데 독일 기관의 설립이념을 밝힌 글에서 발췌한 글을 인용한다.

1988년 ZKM 칼스루에의 설립이념 중:

"오늘날 인간의 예술이나 기술에 대한 관계는 새로운 미디어(즉 텔레비전, 라디오, 컴퓨터그래픽, 홀로그래픽, 카세트레코더, 워크맨, 콤팩트 디스크 등)의 확장과 제한 없는 이용 가능성으로 인하여 확고하게 변했다. 이와함께 예술은 기술과 함께 일상에서 공존하는 절대적이고 결정적인 부분, 즉 일상문화의 구성요소가 되었다. 그런 의미에서 예술과 미디어 테크놀로지의 중심은 휴먼테크닉 중심이다. 그리하여 직접적인 인간 정신의 삶의 표현·표현하고자 하는 의자 범위가 넓어지고 기술과 화해하게 될 것이다." 13

1989/90년 KHM 쾰른(Köln)의 설립이념 중:

"우리 아카데미는 창조적이고 예술적인 활동범위 구성요소가 점점 늘어나는 이미지 생산과 전달의 최신 기술과 방법에 몰두하고 있다. 이는 특히 미디어 문화의 비평과 대량의 미디어를 책임의식적이고 도덕적으로 다루는 것을 포괄하며, 미디어 문화와 매스 미디어의 책임과 도덕적 사용의 중요한 분석을 포함하고 있다.

목표:

1. (예술적이고 창작적이며 학문적인) 미디어적인 발전에 영향력 행사. 문화적 융합을 통하여 단독적인 기술 중심적 해체를 피하는 것이다.
2. 그에 해당하는 예술가, 창작자, 영화와 방송 작가와 감독, 학자들과 과학자들 사이의 긴밀한 결속을 지원한다." 14

이러한 개념은 우리가 이미 미디어 아트에 이전에 설명된 역사에서 알고 있는 수많은 논쟁을 포함한다. 1960년대의 "인터미디어성"이나 "두 문화 간의 대화" 같은 주제들이 디지털 영역에서 예술과 테크놀로지 사이의 관계에

"Because of the distribution and almost limitless availability of new media like e.g. television, radio, video, computer graphics, holography, cassette recorders, personal stereos, CDs etc. people relate to art and also to technology in a different manner today. Art like technology now plays an integral and decisive role in all matters of everyday life and culture. [...] The Centre for Art and Media Technology therefore will be a centre for a human technology. It will develop one of the most immediate manifestations of life in the human spirit - the desire for aesthetic expression - and reconcile it with technology." 13

From the founding concept of the KHM Cologne, ca. 1989/90:

"The academy is devoted to modern methods and technologies of image production and transmission, which increasingly become part of current design and art practice. This especially includes a critical analysis of media culture and a responsible and moral use of mass media.

Objectives:

1. An influence on media developments (through arts, design and sciences). The aim is cultural integration to prevent an expansion that is purely technologically oriented.
2. Promotion of a close cooperation between artists, designers, authors and directors working for movies and TV, scientists and engineers." 14

These concepts contain some of the arguments we have already encountered during the above quick sketch of media art history: themes from the 1960s, like intermedia and the dialogue between two cultures, were now applied to the relation between art and technology in the digital realm. The remains of a futurist desire for an artistic design of things to

13 Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe : Konzept '88, Karlsruhe 시에서 발행, pp. 5, 8.

Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, Konzept '88, ed. by Stadt Karlsruhe, pp. 5, 8.

14 "Grundkonzept der Kunsthochschule für Medien Köln", 오디오 비주얼 미디어학과, 1990/91 겨울학기 학과 정보, 쾰른, 1990.10.

"Grundkonzept der Kunsthochschule für Medien Köln", in Studiengang Audiovisuelle Medien, Studieninformation Wintersemester 1990/91, Cologne, October 1990.

15. Dieter Daniels의 "Video / Art / Market" 부분 참조. 다 음 출간물 중: Rudolf Frieling, Wulf Herzogenrath 공동 발 행: 40yearsvideoart.de - Digital Heritage: Video Art in Germany from 1963 to Today, Ostfildern: Hatje Cantz 출판, 2006, pp. 40-49.
See Dieter Daniels, "Video / Art / Market", in Rudolf Frieling, Wulf Herzogenrath (eds.): 40yearsvideoart.de - Digital Heritage: Video Art in Germany from 1963 to Today, Ostfildern: Hatje Cantz, 2006, pp. 40-49.

적용된다. 예술의 미래 설계와 '더 나은 세상을 만들자'는 사망감 등의 나머지 부분은 사회문화적인 컨텍스트에 포함된다.

미디어 이론과 테크놀로지 철학의 표준 요소들도 여기에 등장한다. 기대치를 통하여 미디어를 조절하고 바꿀 수 있다고 믿었던 맥루한의 테크놀로지 낙관론은 테오도르 아도르노스(Theodor Adornos)의 문화 산업 비평이나 마틴 하이데거(Martin Heidegger)의 기술을 통한 자기소외와 같은 전형적인 독일 기술 회의론과 섞이게 된다.

그러나 이러한 개념들에서는 이미 더 이상 예술가 선언이나 신념을 가진 '확인범'들의 개별적인 이니셔티브에 관한 것을 찾을 수 없다. 반면 이제는 정치적인 의사 결정과 예산, 직원 임명 계획이나 장비 보관, 큰 빌딩 등과 직접적으로 연결되는 텍스트가 중요한 부분이다. 실제로 이 미디어 아트 이전의 "영웅적 시기" 내의 프로그램과 프로젝트들은 30년 후 실질적 정치 단계에 도달하였다. 이것은 관련된 작가의 지속성에 기인하는 것이 아니다. 되려 뒤늦은 문화 및 교육 계획의 부응을 대체할 미디어 환경의 변화들이 더 확실시 되고 있다.

1990년대의 세번째 시기에서 볼 수 있듯, 오늘날의 기관설립의 합법화 위기에 중요한 또 다른 요인은 현대미술에 전자 이미지가 지속적으로 통합되는 양상을 보인다는 점이다. 특히 비디오 아트 작품은 모든 주요 전시회에서 볼 수 있게 되었으며, 더이상 비디오 아트라고 불려지지 않고 사진과 그림 옆에는 동일한 개념으로 이해된다. 1980년대에 아직 비디오테이프가 예술가의 인지도와 상관없이 당시 미술관 보관용으로 1000마르크에 불과한 너무 낮은 일반가에 판매 및 대여되었다면, 오늘날은 한 정된 비디오 카피의 경우 유료화로 여섯자리 숫자가 되는 가격이 예술 시장에 발전된 가격 영역으로 공고히 그 자리를 잡았다.¹⁶ 이러한 시장 메커니즘은 사진이 1970년대의 미술 시장에 흡수되며 그 영향력을 보여준 것 처럼 반복되는 것이다. 반면 비디오와는 달리 인터랙티브 아트, 네트워크 아트, 소프트웨어 아트 등의 디지털 미디어 아트는 오늘날 까지도 판매 가능성이 희박하다. 기관이 작품을 보존하고 검토하는 데 동의하는 경우에는 작가가 무료로 작품을 기증하는 경우도 많다. 이것은 작품의 예술적인 의미와는 아무 상관이 없다. 이는 미술관과 개

come, and a mission to improve the world, were now embedded in a sociocultural context.

Standard elements of media theory and the philosophy of technology also came into play. The technological optimism of McLuhan, who believed that it was possible to control and change the media through anticipation, went together with a characteristically German technology scepticism that harks back to Theodor Adorno's critique of the culture industry and Martin Heidegger's warning that technology would make us fall into self-estrangement.

These concepts were no longer artist manifestos or individual initiatives drawn up by ideological motivation, these were texts immediately connected to political decision-making and lead toward budgets, appointment schemes, equipment depots and huge buildings! In fact the programmes and projects of the "heroic age" before media art have now, after 30 years, reached the stage of practical politics. This is not due to the persistence of the artists involved. Instead the changes in the medial environment have now become so obvious that the necessary reaction from culture and education planners seems almost belated.

An artistic and theoretical reflection of the changes that the (at that time) "new media" brought to the living environment was a central motive of these founding concepts. Still it didn't become clear how the cultural mission of these institutions would be positioned in face of the growing self-evidence of digital media. Simultaneously to the founding of these specialized institutions, digital technologies radically de-specified. They have become everyday tools, implemented in all reaches of social experience, which makes the status of a special institution, designed to develop them artistically, so much harder to justify. It doesn't help that the research mandate stressed in the founding concepts of the ZKM and the AEC since then has gradually been sacrificed for the more effective publicity of event

인 컬렉션을 지배하는 힘이 되어 버린 기본적으로 보수적인 미술 시장에 점유되어 있을 뿐이다. 1990년대에 비디오 아트와 미디어 아트가 분리되면서 관련 도서들의 제목에 또한 변화가 일어났다.¹⁶ 미디어의 아이콘이라 할 수 있는 비디오가 예술 컨텍스트 내에서 급격히 변한 사이, 과정적이고 실험적이며 참여적 미디어 아트는 그 어떤 다른 예술 전문 분야보다도 그 자리를 지키고 있다. 1980년대 기관화의 두 번째 단계에서 나타난 비디오 아트, 컴퓨터 아트, 사운드 아트, 인터랙티브 아트 등의 미디어 기술적으로 제한된 예술 장르 재통합 모델은 미디어 아트와 같은 지붕 아래에서는 더이상 의미가 없다. 오늘날 예술 작업에서 디지털이라는 것은 더이상 혁신의 척도가 아니다.

그러므로 대형 기관 설립의 세번째 시기를 누가 이끌어 가는가 하는 물음은 오늘날에 있어 그 어느때 보다 활발하다. 그러나 이런 물음은 순수 예술, 음악, 영화, 연극등을 포함하는 예술사나 미디어 이론, 철학 및 문화연구 등을 통해 디지털 미디어의 역할을 연구하는 과정을 거쳐 문화적으로 교차되는 연구 계획을 통하여 다루어져야 한다.

미디어 아트를 역사적으로 문화, 테크놀로지, 사회과학의 혼합 컨텍스트로 정의하는 미디어 아트 기관화의 그 네번째 시기에서 몇 가지 예로 몬트리올에 있는 다니엘 랑글로와(Daniel Langlois) 재단과 린츠에 위치한 루트비히 볼츠만 미디어.예술.연구 연구소(Ludwig Boltzmann Institut Medien. Kunst. Forschung)를 들 수 있다. 이들 두 기관은 중요한 작품을 보존, 명시적으로 접근, 문서화하고 인터넷의 새로운 유통 채널을 통합하고 다양한 온라인 콘텐츠를 제작한다.¹⁷ 그러나 위의 두 이니셔티브도 광범위한 영향력을 만들 수 있기 이전에 여러 다양한 이유로 각각 중단 또는 재정 삭감 되었다. 80년대 이후부터 미디어 아트 기관들의 국제적인 특별한 장을 발전 시켰던 네덜란드에서, 최근 정부가 대대적으로 문화예술분야 지원을 삭감하고 폐쇄하려 하고 있다. '미디어 아트에 관심을(media art, we care)'라는 온라인 창원에서서는 각종 토론을 통하여 문화 기관의 지원 자금이 크리에이티브 산업으로 옮겨가는 데 반대하고 있다. 특히 다음 논문의 주제에서 이와 같은 모습이 드러난다. '뉴 미디어 아트는 독립적인 예술 분야이다 ... 이를 통해 테크놀로지 발전을 논의, 연구하며 우리 시대의 도전이 되어 이 문제에 대

organization.

Another central factor contributing to the current legitimization crisis of institutions founded during this third phase in the 1990s, is that by now the electronic image is by and large integrated into contemporary art. Especially video art pieces are presented on all major survey exhibitions - and they are no longer labelled video art, since the medium has been taking its equal place beside photography and painting. While during the 1980s, video tapes still sold for low standard prices even if the artist was quite prominent, today there is a fully developed price structure on the art market, and limited edition copies can demand six-figure prices.¹⁸

These market mechanisms repeat the way photography was absorbed into the art market in the 1970s. On the other hand, unlike video, digital media art (interactive art, net art, software art etc.) is still a tough sell, often donated by the artist for free if an institution agrees to preserve and review it. This has nothing to do with artistic significance of the work, it speaks of a basically conservative art market that has become the ruling force for museums and private collections.

Even the titles of pertinent book publications suggested a growing separation between video and media art. While the "iconic" video medium changed over into an art context, processual, experimental, participative media art more than ever remained a specialized artistic discipline. The model of a re-integration of media art genres (video art, computer art, sound art, interactive art etc.) under a common media art umbrella, which had come up during the second phase of institutionalization in the 1980s, seems to be no longer viable. Today "being digital" is no longer a criterion for artistic or even cultural innovation.

This is why the initial motives of a cultural separation between "high art" and media innovation, which led to the founding of institutions during the third phase, are not outdated - but they should be integrated in

¹⁶ 독일 Taschen 출판사의 기본 예술서 시리즈의 두 권 참조: Sylvia Martin, Video Art 및 Reena Jana & Mark Tribe 공저, New Media Art. Thames & Hudson 출판사의 The World of Art 시리즈에서는 다음 네 권을 참조: Michael Rush, Video Art; Michael Rush, New Media in Art; Christiane Paul, Digital Art; Rachel Greene, Internet Art.

The Basic Art series of the publisher Taschen offers separate volumes: Sylvia Martin, Video Art and Reena Jana and Mark Tribe, New Media Art. The World of Art series from Thames & Hudson has four volumes: Michael Rush, Video Art; Michael Rush, New Media in Art; Christiane Paul, Digital Art; Rachel Greene, Internet Art.

¹⁷ Daniel Langlois 재단의 Art, Science and Technology : <http://www.fondation-langlois.org/>, Ludwig Boltzmann Institute Media. Art. Research.: <http://media.lbg.ac.at/>, 프로젝트 홈페이지 "See This Sound": <http://www.see-this-sound.at>, "Netpioneers": <http://www.netpioneers.info/>. See Daniel Langlois Foundation for Art, Science and Technology, <http://www.fondation-langlois.org/>, and Ludwig Boltzmann Institute Media. Art. Research., <http://media.lbg.ac.at/>, as well as the subsequent project websites "See This Sound", web archive, <http://www.see-this-sound.at>, and "Netpioneers", <http://www.netpioneers.info/>.

18 1997년에 설립된 Daniel Langlois 재단의 활동은 2008년 이후 급격히 격감된다. 또한 미디어 아트 역사에 관련된 원본 서류 수집물들은 공공기관으로 보내지게 된다. 작가가 직접 총괄했던 Ludwig Boltzmann Institut는 4년 후 Ludwig Boltzmann Gesellschaft에 의해 다시 문을 닫게 된다.

The activities of the Daniel Langlois Foundation, privately founded in 1997, have been heavily curtailed in 2008, and their collection of original documents on the history of media art is to be transferred to a public institution. The Ludwig Boltzmann Institute, directed by the author from 2005 to 2009, has been closed by the Ludwig Boltzmann Gesellschaft after only four years.

19 링크 참조: <http://nimk.nl/eng/response-new-media-and-art-institutions-to-governmental-cuts-source-of-innovation-is-eliminated> 및 <http://nimk.nl/eng/media-art-we-care>.

See <http://nimk.nl/eng/response-new-media-and-art-institutions-to-governmental-cuts-source-of-innovation-is-eliminated> and <http://nimk.nl/eng/media-art-we-care>.

한 새로운 적용법을 디자인하는 것이다. 뉴 미디어 아트는 나름의 표현양식과 예술 실천 방식을 갖고 있다.¹⁸ 이 내용을 통해 출발점으로 돌아가 생각해 볼 수 있겠다. 즉, 위 논문의 주제는 비단 이론적인 관련성에만 있는 것이 아니라, 이 문화 분야에서 기대하고 있는 미래 발전적 의의에 있다는 것이다.

본 에세이의 원본인 "Was was die Medienkunst?"는 클라우스 피아스(Claus Pias)가 편집하고 디아파네스(Diaphanes) 출판사가 2011년에 발행한 책 <Was waren Medien?> 중 pp. 57-80에 수록되어 있다.

an overarching cultural research concept, where art history (for the fine arts, music, film and theatre alike), media theory, scientific theory and the cultural sciences study the role of the digital media from a multitude of perspectives.

There are few examples for a fourth phase of institutionalization, where media art is historically defined within the hybrid contexts of culture, technology, society and science. Institutes like the Daniel Langlois Foundation in Montreal and the Ludwig Boltzmann Institute Media.Art.Research, in Linz tried to fulfil the task of making media art accessible in all its complexity, of documenting it and preserving important works, explicitly integrating the new distribution channels of the internet into their approach and creating extensive online content.¹⁷

Both initiatives, however, have been discontinued or cut down respectively, for quite different reasons, before they could make a widespread impact.¹⁸ Most recently in the Netherlands, where an internationally outstanding set of media art institutions developed since the 1980s, government cuts on funding will come to close down most of them. They oppose the shift of funding, from cultural institutions to creative industries, in the online petition "media art, we care", with the arguments under discussion in this essay: "New media art is an independent art discipline...which questions and researches the technological developments and challenges of our times, and designs new applications for these issues. It has its own idiom and art practice."¹⁹ This brings us back to the beginning: the topics of this essay are not only of theoretical importance, but they are central to the future developments we are expecting in this field.

A longer version of this essay was first published as "Was war die Medienkunst?" in Claus Pias (ed.), *Was waren Medien?*, Zürich/Berlin: Diaphanes, 2011, pp. 57-80.

Translated from the German by **Lutz Eitel**
영문 번역 루츠 아이텔

MAINTAIN A CONSTRUCTIVE CLIMATE FOR THE RECOGNITION OF THE NEW TECHNOLOGY AND THE ARTS BY A CIVILIZED COLLABORATION BETWEEN GROUPS UNREALISTICALLY DEVELOPING IN ISOLATION. ELIMINATE THE SEPARATION OF THE INDIVIDUAL FROM TECHNOLOGICAL CHANGE AND EXPAND AND ENRICH TECHNOLOGY TO GIVE THE INDIVIDUAL VARIETY, PLEASURE AND AVENUES FOR EXPLORATION AND INVOLVEMENT IN CONTEMPORARY LIFE. ENCOURAGE INDUSTRIAL INITIATIVE IN GENERATING ORIGINAL FORETHOUGHT, INSTEAD OF A COMPROMISE IN AFTERMATH, AND PRECIPITATE A MUTUAL AGREEMENT IN ORDER TO AVOID THE WASTE OF A CULTURAL REVOLUTION.

- Experiments in Art and Technology, Statement of purpose, 1967. Courtesy of Bill Klüver. Published by E.A.T. News(New York, United States)
- ZKM, Center for Media Art Karlsruhe, Institutes and Departments, 2011

ZKM | Institutes and Departments
für Gestaltung, Kunst und Medien

MUSEUM OF CONTEMPORARY ART

DEPARTMENT — COLLECTION OF CONTEMPORARY ART
SELECTED WORKS FROM PRIVATE COLLECTIONS
SPECIAL EXHIBITIONS

MEDIA MUSEUM

DEPARTMENT — COLLECTION OF INTERACTIVE MEDIA ART
SPECIAL EXHIBITIONS

MEDIA LIBRARY

DEPARTMENT — LIBRARY
TEXTS AND AUDIO COLLECTION

VISUAL MEDIA

INSTITUTE FOR — RESEARCH AND DEVELOPMENT OF ARTISTIC APPLICATIONS IN
THE FIELD OF VISUAL MEDIA, TECHNOLOGY
ARTIST-IN-RESIDENCE PROGRAM

MUSIC AND ACOUSTICS

INSTITUTE FOR — CONTEMPORARY MUSIC WITH COMPUTERS / AUDIO FROM
EVENTS / RESEARCH / STUDIES / PUBLICATIONS
ARTIST-IN-RESIDENCE PROGRAM

MEDIA, EDUCATION, AND ECONOMICS

INSTITUTE FOR — ECONOMIC AND SOCIAL RESEARCH WITHIN A MEDIA-FOCUS CONTEXT
LEARNING OF BUSINESS, RESEARCH WITHIN MEDIA-FOCUS, AND
APPLICATION-ORIENTED CONSULTING SERVICES

LABORATORY FOR ANTIQUATED VIDEO SYSTEMS

LABORATORY — RESTORATION, PRESERVATION AND REPAIR, STORAGE

EXHIBITION

DEPARTMENT — THEMATIC EXHIBITIONS

MUSEUM AND EXHIBITION TECHNICAL SERVICES

DEPARTMENT

PUBLIC RELATIONS

DEPARTMENT — PUBLIC RELATIONS

GUIDED TOURS, WORKSHOPS, EDUCATIONAL PROGRAMME

DEPARTMENT — GUIDED TOURS, WORKSHOPS, EDUCATIONAL PROGRAMME

PUBLICATIONS

DEPARTMENT — ZKM EXHIBITION CATALOGUES
— COOPERATION WITH INTERNATIONAL PUBLISHERS

EVENT MANAGEMENT

DEPARTMENT — EVENT MANAGEMENT
— RENTALS

MUSEUM SHOP

DEPARTMENT — PUBLICATIONS AND GIFTS OF THE ZKM
— BOOKS ON CONTEMPORARY THEORETICAL ISSUES
— INTERNATIONAL EXHIBITION CATALOGUES / GIFTS

EU-COORDINATION OFFICE

DEPARTMENT

¹ Stefan Heidenreich:
»Es gibt gar keine
Medienkunst!«, in:
Frankfurter Allgemeine
Sonntagszeitung, 27.1.2008.

² Vgl. <http://www.guardian.co.uk/stage/theatreblog/2008/oct/23/ica-live-arts-closure> und <http://imomus.livejournal.com/409301.html>. Letzter Zugriff 24.02.2011

³ Neue Medien in der Kunst. Geschichte - Theorie - Ästhetik, Symposium an der Akademie der Bildenden Künste München, 21./22. Januar 2010.

⁴ Kuratiert von Sarah Cook und Steve Dietz, Walter Phillips Gallery, Banff, 18. September-23. Oktober 2005.

⁵ Sarah Cook und Beryl Graham, Rethinking Curating: Art after New Media, Cambridge, Mass., 2010.

Was war die Medienkunst? Ein Resümee und ein Ausblick

Es ist heute viel von der Krise der Medienkunst die Rede. So schreibt Stefan Heidenreich 2008 in einer Besprechung der »transmediale« in der Frankfurter Allgemeinen Sonntagszeitung »Medienkunst war eine Episode. Da ihre Institutionen nicht vergehen, lebt sie als Dinosaurier der 80er und 90er Jahre weiter.

[...] Künstler arbeiten mit beliebigen Medien, von der Zeichnung bis zum Internet. [...]

Es gibt genug gute Kunst, die ganz selbstverständlich Medien einsetzt. Aber es gibt keine Medienkunst.¹

Dieser Text hat eine umfangreiche Debatte ausgelöst, die sich auf der rohrpost-Mailingliste nachvoll- ziehen lässt. Eine vergleichbare Debatte folgte im Oktober 2008 auf die Ankündigung des Direktors Ekow Eshun zur Schließung des Live & Media Arts Department am Londoner ICA mit der Begründung: »It's my consideration that, in the main, the art form lacks depth and cultural urgency«.²

In der Einführung zum Symposium »Neue Medien in der Kunst. Geschichte - Theorie - Ästhetik« bezeichnete Florian Rötzer 2010 die Medienkunst als ein »künstlich ernährtes Geschöpf, das den in sie gesetzten Erwartungen hinterherhinkt.«³ Auch Insider der Medienkunst-szene nahmen schon zuvor eine ironische Distanz zu ihrem Thema ein, wie es der Ausstellungstitel »The Art Formerly known as New Media« von 2005 als Paraphrase auf »The Artist Formerly Known As Prince« zeigt.⁴ Fünf Jahre

später folgt in der Buchpublikation Rethinking Curating Art after New Media von Sarah Cook und Beryl Graham der Versuch einer Legitimation der Spezifik von Medienkunst, siehe unter anderem die Kapitel »How New Media Art Is Different« und »Why Would a New Media Artist Want to Exhibit in an Art Museum?«⁵

Die aktuelle Kritik an der Medienkunst ist vor allem darin begründet, dass diese in den 1980ern und 1990ern Teil der Medieneuphorie und der Zukunftsversprechungen waren, die sich aus der Digitaltechnik ergaben. Sie waren Symptome für das vielleicht bisher letzte Aufblühen eines unbändigen Willens zur Moderne und stemmten sich mit Vehemenz gegen den postmodernen Trend ihrer Zeit.

Um 1960 beginnt die »heroische« Gründungsphase dessen, was heute als Medienkunst bezeichnet wird, allerdings noch lange ohne diesen Begriff zu verwenden - ein Begriff, der allerdings erst später (ab den 1990ern) aufkommt. Es handelt sich um eine Konvergenz aus multiplen Faktoren, die sich von den 1950ern bis in die 1970er teils unabhängig voneinander entwickeln, die jedoch zunehmend als ein zusammenhängendes künstlerisches Themenfeld betrachtet werden. Dazu gehören unter anderem die elektronische Musik der 1950er (von Karlheinz Stockhausen bis Pierre Boulez und John Cage, das elektronische Studio des WDR Köln, die Zeitschrift Die Reihe etc.), das offene Kunstwerk (beispielsweise bei John Cage und Umberto Eco), die Kybernetik (als Theorie und als experimentelle Praxis), die Massmedia-Reflexion (in Literatur, Kunst und Musik, von Burroughs bis Warhol und Cage), die Computergrafik, die

Experiments in Art and Technology-Gruppe (E.A.T.), die Expanded Cinema-Bewegung, die Intermedia Kunst (Fluxus, Happening, Gutai usw.), der Neue Tanz (Yvonne Rainer, Simone Forti, Trisha Brown usw.), die Konzeptkunst (inklusive ihrer Materialisierungen als Film oder Foto bis hin zur Land Art TV-Sendung von Gerry Schum), die Body Art und experimentelles Theater (von Beckett bis Bruce Nauman) und die Institutionskritik und der politische Aktivismus (von Hans Haacke bis Dan Graham).

Was heute unter dem Begriff Medienkunst zusammengefasst wird, bildet zu dieser Zeit ein hybrides Umfeld, in dem es zahlreiche interdisziplinäre Zusammenarbeiten und Querverbindungen gibt, das sich jedoch noch nicht unter einem gemeinsamen konzeptuellen oder strategischen Selbstverständnis formiert. Von der zeitgleichen Entwicklung der Kybernetik, die eine transdisziplinäre Überbrückung der Kluft zwischen den »two cultures« von Natur- und Geisteswissenschaften propagiert, gehen in den 1960ern wichtige Impulse sowohl für die technische Praxis als auch für die künstlerische Theoriebildung aus. Dieses Umfeld lässt sich in den 1960ern noch nicht als Untergattung der bildenden Kunst subsumieren, wie es heute oftmals im Begriff der Medienkunst mitgedacht wird, sondern umfasst ebenso selbstverständlich Literatur, Musik und darstellende Kunst. Deshalb überlebt dieser künstlerische Bereich auch die schon Ende der 1960er wieder zerfallenden Kontexte von Intermedia Art, Kybernetik und »Art Science and Technology«-Bewegung, gerät aber zunehmend unter den Zwang zu einer Definition seiner Spezifik und zur Abgrenzung gegen die »klassischen« Künste.

Exemplarisch lässt sich dies an Nam June Paik zeigen: Seine berühmte »Exposition of Music - Electronic Television« von 1963 verbindet die

Elemente Neue Musik - Randomness - Offenes Kunstwerk - Mass Media - Intermedia zu einem partizipatorischen Gesamtkunstwerk »for all senses«. Die von Paik verwendeten und modifizierten Klaviere, Tonbandgeräte, Schallplattenspieler und Fernsehapparate sind eine Do-it-yourself-Bricolage, die jedoch bereits das Potential der zukünftigen Wandlung von Distributions- in Produktionsmedien und ihre interaktive Nutzung aufscheinen lässt. Das heute größtenteils nicht erhaltene und nur in Schwarzweißfotos dokumentierte Ensemble kann als Vorläufer für die Videokunst, die Klangkunst, die Rauminstallation und die interaktive Kunst gleichermaßen gelten.

Diese Intermedialität der »heroischen« Phase der Medienkunst wird Anfang der 1970er von einer Disziplinenbildung abgelöst: Statt Intermedialität wird nun die Medienspezifität gefordert. Dabei hören sich die Begründungen aus heutiger Sicht nach einer kruden Mischung von zwei eigentlich unvereinbaren Theorien an: einerseits Clement Greenbergs Modernismus unter dem Paradigma der medienimmanenten Selbstreferentialität und sein Verdikt gegen alle intermedialen Tendenzen - andererseits Marshall McLuhans Diktum, dass im Medium selbst bzw. in der Wahl des Mediums schon eine oder sogar die zentrale Botschaft liegt. Im Laufe der 1970er teilt sich das Feld der Medienkünste auf, spezialisierte Kontexte und Szenen treten an die Stelle der integrativen Intermedialität der 1960er. Hier wären u.a. zu nennen: Computergrafik, Videokunst, Experimentalfilm und Performancekunst. Jede dieser Kunstformen beginnt ein spezifisches Selbstverständnis zu entwickeln, das stark von einer medialen Differenz

zu den verwandten Kunstformen geprägt ist und letztlich auf die Definition einer eigenständigen Gattung durch ihr technisches Medium zielt. In Jurys zur Videokunst wurden noch in den 1980ern auf Video übertragene Experimentalfilme als Betrugsversuch gewertet, und

⁶ Ein letztes Panorama dieser Entwicklung gibt Douglas Davis: *Art and the Future: A History-Prophecy of the Collaboration between Science, Technology and Art*, London 1972.

⁷ Vgl. NamJunePaik, *Exposition of Music. Electronic Television. Revisited*, hrsg. von Susanne Neuburger, Ausst.-Kat. Museum Moderne Kunst Stiftung Ludwig Wien, Köln 2009.

⁸Vgl. das Anliegen von Claus Pias, implizite Medientheorien in der Praxis der Medienentwickler der 1960er aufzuspüren - Theorien, die sich durch ihre Operationalisierbarkeit zur Basis der heutigen Medienrealität entwickelt haben, die aber als Theorie oftmals nicht mehr bekannt oder greifbar sind (z.B. ders.: »Asynchron - Einige historische Begegnungen zwischen Informatik und Medienwissenschaft«, in: Informatik-Spektrum, 31/1 (2008), S. 5-8).

⁹Nam June Paik: »Global Groove und der gemeinsame Videomarkt«, in: ders.: Niederschriften eines Kulturnomaden. Aphorismen, Briefe, Texte, hrsg. von Edith Decker, Köln 1992, S. 132.

ebenso galten von Hand ergänzte Computergrafiken als Fauxpas.

Als gemeinsames Dach dieser Gattungen dient dabei zunehmend die bildende Kunst. Dies mag teils auf pragmatischen Motiven beruhen, da sich die Institutionen und Diskurse der bildenden Kunst als offener und flexibler für solche Experimente erweisen als die von Musik, Literatur, Film und Theater, welche stärker von dem Konflikt zwischen Avantgarde und Mainstream geprägt sind.

Auch innerhalb dieser Gattungen bildet sich eine Differenzierung verschiedener künstlerischer Ansätze (beispielsweise in der Videokunst und im Experimentalfilm): strukturell-formale, konzeptuelle, narrative oder politisch-soziale Arbeitsweisen. Vergleichbar gab es bereits in den 1950er in der elektronischen Musik die Konkurrenz verschiedener »Schulen« mit teilweise spezifisch nationalem Hintergrund: die französische *Musique Concrète*, die mit gefundenen Klängen arbeitet; die vor allem in Deutschland entwickelte »serielle Musik«, welche auf rigiden mathematischen Konzepten basiert (vgl. die Zeitschrift *Die Reihe*); die US-amerikanische *Indeterminacy* im Sinne John Cages, welche die traditionellen Konzepte der Autorschaft kritisiert.

Anhand dieser verschiedenen künstlerischen Arbeitsrichtungen zeigt sich jedoch bereits die Problematik der Ausbildung von medientechnisch definierten Gattungen. Sehr heterogene Ansätze werden in eine scheinbare verwandtschaftliche Nähe zueinander gestellt, die aber letztlich nur das gemeinsame technische Format betont und damit die verschiedene Verwendung des Mediums ebenso wie die unterschiedliche künstlerische Intention überdeckt. Um nur zwei Beispiele zu nennen: Die frühen Videoarbeiten von Bruce Nauman, die auf Performances für die Kamera basieren, zielen auf

den Kontext der Galerieausstellung. Durch ihre Low-tech-Ästhetik und die langen Realzeitwiedergaben sind sie für eine Fernsehausstrahlung völlig ungeeignet. Hingegen sind fast sämtliche Videos von Nam June Paik seit 1969 explizit für den Kontext einer Fernsehsendung entstanden, und die Verwendung von experimenteller High-tech-TV-Studio-Technik, die Paik selbst mitentwickelt, ist nur durch eine finanzielle Unterstützung der TV-Sender möglich. Dass diese Tapes heute von der Kunstgeschichte nur noch im Kunstkontext betrachtet werden, ist deshalb falsch, denn sie sind eigentlich praktizierte Medientheorie.¹⁰ Entsprechend lautet das Motto von Paiks »Global Groove« 1973: »This is a glimpse of a video landscape of tomorrow when you will be able to switch on any TV station on the earth and TV guides will be as fat as the Manhattan telephone book.« Für das Verständnis des in diesem Video simulierten »Globalen Zapping« ist es essentiell, dass es in den 1970ern noch kein Satelliten-TV gab, sondern Fernsehen ein national und vor allem in den USA stark regional geprägtes Medium war. Die theoretische Basis zu diesem Video entwickelt Paik schon drei Jahre zuvor: »Wenn wir ein wöchentliches Fernsehfestival zusammenstellen könnten, das aus Musik und Tanz einer jeden Nation besteht, und es über den vorgeschlagenen gemeinsamen Videomarkt frei an die ganze Welt verteilen, würde die Wirkung auf Erziehung und Unterhaltung deshalb phänomenal sein.«¹¹ Die (Medien-)Kunst versucht also nicht mehr mit dem Fortschritt der Kunst zu konkurrieren - sondern umgekehrt: Sie antizipiert die Zukunft der Medientechnik und ihre gesellschaftlichen Rückwirkungen - in diesem Fall mit einem positiv-utopischen Szenario (in anderen Fällen durch eine Medienkritik).

Die in Kunstwerken praktizierte Medientheorie beginnt bei Paik schon 1963 mit dem »Participation TV«, d.h. der Interaktion mit dem TV-Apparat. Er antizipiert dadurch die Entwicklung von interaktiven Massenmedien zu einer Zeit, als es in Deutschland nur ein einziges Fernsehprogramm

gab.¹⁰ Zeitgleich formuliert Marshall McLuhan den Anspruch der Medientheorie, nicht nur Analyse des Status quo zu sein, sondern eine Rückwirkung auf ihr Gegenstandsfeld zu haben, wenn man sie denn ernst nimmt: »Control over change would seem to consist in moving not with it but ahead of it. Anticipation gives the power to deflect and control force.«¹¹

Obwohl sich in den 1970ern sowohl die Fernsehsender als auch die Computerindustrie für elektronische Kunst öffnen und teilweise umfangreiche Förder- und Produktionsmittel zur Verfügung stellen, bleibt die nachhaltige ökonomische Basis und auch der kulturell-diskursive Kontext dennoch die bildende Kunst mit ihrem System von Galerien, Sammlern und Museen. Eine auch nur die Kosten der Produktion und Geräte deckende Vermarktung der elektronischen Kunst ist jedoch bis weit in die 1980er fast unmöglich. Die meisten Medienkünstler leben deshalb in einer Art doppelten Ökonomie: Stipendien oder Kulturmittel aus dem Kunstkontext kombiniert mit Aufträgen aus der Industrie oder Einnahmen aus TV-Verwertungen. Nur wenigen gelingt es so wie Paik, ihre für das Massenmedium Fernsehen entstandenen Arbeiten geschickt in den Kunstkontext zurück zu übertragen, etwa mit der auf dem Video »Global Groove« basierenden ersten raumgreifenden Installation »TV-Garden« von 1977, die er auf der documenta 6 in Kassel präsentiert und später ans Guggenheim Museum verkauft. Hingegen verschwinden viele durchaus erfolgreiche Medienkünstler aus dem Kunstkontext, um ihr kreatives Potential in der Medienindustrie gewinnbringender einzusetzen; hier seien nur John Whitney und John Sanborn als Beispiele genannt.

Auf diese Situation reagiert Ende der 1960er die erste Phase der Institutionalisierung von

Medienkunst (dabei immer noch ohne den Begriff zu verwenden - nun aber mit deutlichem Fokus auf den visuellen elektronischen Medien). Hier wären beispielhaft folgende Initiativen zu nennen:

- E.A.T. (Experiments in Art and Technology), ca. 1967-1970
- Leonardo Magazine, 1968 - heute
- Computer Arts Society (CAS), 1968-1980er
- Fernseh Galerie Gerry Schum, 1969-1973
- Electronic Arts Intermix (E A I), 1971-heute
- Experimental TV Center, 1971-heute
- Center for advanced visual studies (CAVS/MIT), 1968-heute

Diese Initiativen basieren auf unterschiedlichen Organisationsmodellen und verfolgen ebenso unterschiedliche Ziele. Gemeinsam ist ihnen, dass sie von Individuen ausgehen, d.h. keine Gründungen im öffentlichen Auftrag sind. Sie funktionieren durch das, was heute »public private partnership« heißt, d.h. die damals (zumindest in Europa) noch nicht übliche Kombination öffentlicher Gelder und privater Sponsoren. Ein Sonderfall ist das Center for Advanced Visual Studies mit dem MIT als potenter Dachorganisation, das deshalb auch als Modell für die Institutionsgründungen der 1980er dient.

Die größte inhaltliche Gemeinsamkeit liegt in der Entwicklung von Plattformen für die Produktion und die Distribution von elektronischer Kunst außerhalb der bis dahin etablierten Institutionen. Zugleich positionieren sich diese Initiativen »zwischen den Stühlen« der klassischen künstlerischen Gattungen und zwischen den verschiedenen Modellen des künstlerischen oder ökonomischen Erfolgs in der bereits genannten doppelten Ökonomie. Sie stehen deshalb im Laufe ihrer Entwicklung vor vergleichbaren Problemen: Kann die elektronische Kunst ihre kulturell-industrielle und

¹⁰ Siehe Dieter Daniels, "Touching Television: Participation Media with Marshall McLuhan, John Cage and Nam June Paik" in der demnächst erscheinenden Publikation zum Seminar Television, de-, inter-, trans-, Nam June Paik Art Center, Seoul, 7./8. Oktober 2011.

¹¹ , Marshall McLuhan: Understanding Media: The Extensions of Man, New York 1964, S. 199.

künstlerisch-technische Zwischenstellung ausbauen und verteidigen oder wird sie immer wieder an der Unvereinbarkeit der ökonomischen und ebenso ästhetischen Bewertungskriterien dieser verschiedenen Kontexte scheitern?

Diese Frage bleibt auch für die 1980er relevant. Dies zeigt sich an der zweiten Phase der Institutionalisierung, die nun über die Initiative von Individuen hinaus größere Dimensionen und öffentliche kulturelle Bedeutung annimmt. Erst damit wird auch der Begriff der »Medienkunst« geprägt. In der Tat fehlt bisher eine Institutionsgeschichte der Medienkunst, welche auch die Basis für ihre Begriffsgeschichte liefern könnte.

Initiativen zur der Institutionalisierung der Medienkunst in den 1980ern, mit Gründungsdatum (ohne Anspruch auf Vollständigkeit, einige davon sind heute nicht mehr aktiv):

- 1978 Montevideo Amsterdam
- 1979 Ars Electronica Linz
- 1980 Video Art Festival Locarno
- 1981 Experimental Film Workshop Osnabrück (ab 1988 European Media Art Festival)
- 1982 Worldwide Videofestival den Haag
- 1982 Videomagazin Infermental
- 1983 Time Based Arts Amsterdam (ab 1993 Zusammenschluss mit Montevideo zum Netherlands Media Art Institute)
- 1983 Manifestation Internationale de Video Montbeliard
- 1984 Videonale Bonn
- 1984 Marler Video-Kunst Preis
- 1984 Hull Time Based Arts (HTBA)
- 1986/87 V_2 Rotterdam, Manifestatie voor de Instabiel Media
- 1988 Videofest Berlin (ab 1997/98 transmediale)

- 1989 Artec Biennale, Nagoya
- 1989 1. Multimediale, ZKM Karlsruhe

Im Kontext dieser Festivals und Institutionen entsteht die »Medienkunst« als eine Spezialdisziplin und als soziales Gefüge einer international vernetzten Community, die an ihren jeweiligen Standorten einen vergleichbaren Kampf gegen ihre Marginalisierung »zwischen den Stühlen« auszufechten hat. In diesem Sinne findet die Medienkunst tatsächlich ihren Ort in einem »global village«, das ebenso weltweit verteilt wie überschaubar ist. Der institutionelle Status dieser Initiativen ist hingegen sehr unterschiedlich: Beispielsweise wurde die Ars Electronica schon sehr früh mit großer Unterstützung der Stadt Linz und des ORF zur einem offiziellen kulturellen Standortfaktor von Linz, während die Videonale Bonn, von einer Studentengruppe in einem Off-Space gegründet, sich erst ganz langsam in die dauerhafte Förderung und die institutionelle Verankerung im städtischen Kunstmuseum vorarbeitet. Gemeinsam ist vielen dieser Aktivitäten, dass sie zunächst als einmaliges Event beginnen, aufgrund des Erfolgs oder der Hartnäckigkeit ihrer Initiatoren dann aber zu regelmäßigen Ereignissen werden. Einige führen schließlich auch über den Festivalcharakter hinaus zu dauerhaften Institutionsformen; hier ist wiederum das Ars Electronica Center als Beispiel zu nennen.

Die Bedeutung dieser zweiten Phase der Institutionalisierung für die Begriffsbildung zeigt sich an der Umbenennung der Initiativen in Osnabrück, Amsterdam und Berlin im Lauf der 1990er. Unter dem Begriff Medienkunst findet nun auch eine Reintegration der Einzelgattungen (Videokunst, Klangkunst, interaktive Kunst) statt. Im Gegenzug spaltet sich dieses »global village« zunehmend vom Feld der »Contemporary Art« ab - und die Medienkunst ist z.B. auf den Biennalen, Documentas, im Kunstmarkt und in Museumssammlungen der 1980er sehr viel weniger präsent als noch in den 1970ern. Dabei spielt die Re-

Musealisierung der bildenden Kunst in den 1980ern in den Museumsneubauten der Postmoderne und die steigende Bedeutung von Privatsammlungen eine wichtige Rolle für die Marginalisierung der Medienkunst im Kontext der bildenden Kunst. Ab Ende der 1980er zeichnet sich ein verstärktes Interesse an der Verbindung von Medienkunst und Medientheorie ab. Die Gründe liegen unter anderem in der genannten Abkoppelung der Medienkunst vom Diskursumfeld der bildenden Kunst und ebenso an der zunehmenden Etablierung der Medienwissenschaften als eigenständige akademische Disziplin. Ebenso wichtig ist das steigende Interesse einer breiten Öffentlichkeit an digitalen Innovationen, die sich auch im Alltagsleben immer deutlicher bemerkbar machen. Hier sind folgende Initiativen zu nennen:

- ISEA Inter-Society for the Electronic Arts, ab 1988
- Interface Konferenz Hamburg, ab 1990 bis 2000
- HyperKult - Computer als Medium, ab 1990

Im Laufe der 1990er etablieren sich schließlich die großen öffentlichen Institutionen, welche explizit für Medienkunst gegründet werden. Zu dieser dritten Phase der Institutionalisierung gehören:

- Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe (ZKM), Stiftung und Institute ab 1989, Eröffnung Gebäude 1997
- Institut für Neue Medien (INM) an der Städelschule Frankfurt, ab 1989
- Kunsthochschule für Medien Köln (KHM), ab 1990¹²
- Ars Electronica Center Linz (AEC), ab 1993
- Intercommunication Center Tokyo (ICC), ab 1997

Als Modell für diese Gründungen dient immer wieder das Center for Advanced Visual Studies (CAVS) am MIT Cambridge, weil es unter der Trägerschaft einer großen Universität und Forschungsinstitution. Dabei wird auch der Wirtschaftsfaktor des MIT als politisches und ökonomisches Argument eingebracht, doch der zentrale Auftrag dieser Gründungen ist kulturell definiert. Dies zeigt sich an zwei längeren Zitaten aus den Konzepten der beiden deutschen Institutionen, auf die hier genauer eingegangen werden soll.

Aus dem Gründungskonzept des ZKM Karlsruhe von 1988:

»Heute hat sich durch die Verbreitung und fast unbegrenzte Verfügbarkeit neuer Medien wie z.B. Fernsehen, Rundfunk, Video, Computergrafik, Holografie, Kassettenspieler, Walkman, Compact-Disc etc. das Verhältnis der Menschen zur Kunst wie auch zur Technik in entscheidender Weise verändert. Kunst ist damit neben Technik zu einem integralen und bestimmenden Teil alltäglicher Lebenszusammenhänge, zum Bestandteil der Alltagskultur geworden. [...] Das Zentrum für Kunst und Medientechnologie ist Zentrum einer in diesem Sinne humanen Technik. Denn es wird eine der unmittelbaren Lebensäußerungen des menschlichen Geistes - seinen ästhetischen Ausdruckswillen - zur Entfaltung bringen und mit der Technik versöhnen.«¹³

Aus dem Grundkonzept der KHM Köln, ca. 1989/90:

»Sie widmet sich den modernen Techniken und Methoden der Bilderzeugung und -übertragung, die zunehmend Bestandteil der gestalterischen und künstlerischen Praxis werden. Die umgreift insbesondere die kritische Analyse der Medienkultur, den verantwortungsbewussten und moralischen Umgang mit Massenmedien.

¹² Hier wären zahlreiche weitere neue Studiengänge für Medienkunst, Mediengestaltung, Interface Culture usw. zu nennen, deren Darstellung einen eigenen Text erfordern würde.

¹³ Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe: Konzept '88, hrsg. von der Stadt Karlsruhe, S. 5, 8.

¹⁴ »Grundkonzept der Kunsthochschule für Medien Köln«, in: Studiengang Audiovisuelle Medien, Studieninformation Wintersemester 1990/91, Köln, Oktober 1990.

¹⁵ Vgl. Dieter Daniels, »Video / Kunst / Markt«, in: Rudolf Frieling, Wulf Herzogenrath (Hrsg.): 40jahrevideokunst.de - Teil 1, Digitales Erbe: Videokunst in Deutschland von 1963 bis heute, Hatje Cantz Verlag 2006, S. 40-49.

¹⁶ Die Basic Art Serie des Taschen Verlags enthält zwei Bände: Sylvia Martin, Video Art; Mark Tribe/Reena Jana, New Media Art. Die World of Art-Serie des Verlags Thames & Hudson enthält vier Bände: Michael Rush, Video Art; Michael Rush, New Media in Art; Christiane Paul, Digital Art; Rachel Greene, Internet Art.

Aufgaben:

1. Einflußnahme auf die mediale Entwicklung (künstlerisch-gestalterisch und wissenschaftlich).

Ziel ist es, durch ihre kulturelle Integration einem allein technikzentrierten Ausbau vorzubeugen.

2. Dementsprechende Förderung einer engen Kooperation zwischen Künstlern, Gestaltern, Autoren und Regisseuren für Film und Fernsehen, Wissenschaftlern und Technikern.¹⁸

Diese Konzepte enthalten viele Argumente, die wir bereits aus der bisher skizzierten Geschichte der Medienkunst kennen: Themen aus den 1960ern wie »Intermedialität« und »Dialog der zwei Kulturen« werden nun auf die Kunst-Technik-Relation im Digitalen angewendet. Reste eines futuristischen Willens zur künstlerischen Gestaltung der Zukunft und der Auftrag zur »Weltverbesserung« werden in einen soziokulturellen Kontext eingebettet. Auch Versatzstücke der Medientheorie und Technikphilosophie klingen hier an. Der Technooptimismus McLuhans, der Glaube, dass Antizipation die Macht zur Kontrolle und Veränderung von Medien gibt, mischt sich mit einer typisch deutschen Technikskepsis, welche sich bis zu Theodor Adornos Kritik der Kulturindustrie oder zu Martin Heideggers Warnung vor der Selbstentfremdung durch Technik zurückverfolgen lässt.

Aber bei diesen Konzepten handelt es sich nicht mehr um Künstlermanifeste oder individuelle Initiativen von »Überzeugungstätern«, sondern um Texte, die unmittelbar an politische Willensbildung gekoppelt sind und die zu Budgets, Stellenplänen, Geräteparks und großen Gebäuden führen! Tatsächlich haben die Programme und Projekte der »heroischen Phase« der Vor-Medienkunst nach dreißig Jahren die Realpolitik erreicht. Der

Grund liegt jedoch nicht in der Hartnäckigkeit der Künstler. Vielmehr sind die in der Medienkunst antizipierten Veränderungen der medialen Umwelt so evident geworden, dass nun eine fast schon verspätete Reaktion der Kultur- und Bildungsplanung einsetzt.

Ein Leitmotiv dieser Gründungskonzepte bildet die künstlerische und theoretische Reflexion der Veränderung der Lebenswelt durch die damals »Neuen Medien«. Es wird aber noch nicht darauf eingegangen, wie die Spezifik des kulturellen Auftrags dieser Institutionen sich gegenüber der zunehmenden Selbstverständlichkeit der digitalen Medien positionieren kann. Denn zeitgleich mit dieser Gründung spezialisierter Institutionen vollzieht sich die radikale Entspezialisierung der digitalen Technologien. Sie werden zu Alltagsinstrumenten, die heute soweit in jegliche Bereiche gesellschaftlicher Praxis integriert sind, dass der Status einer besonderen Institution zu ihrer künstlerisch-gestalterischen Entwicklung immer schwieriger zu legitimieren ist. Erschwerend kommt hinzu, dass der in den Gründungskonzepten des ZKM und des AEC vorgesehene Forschungsauftrag im Laufe ihrer Etablierung weitgehend ihrer Öffentlichkeitswirksamkeit als Event-Produzenten geopfert wurde.

Ein weiterer wesentlicher Faktor für die heutige Legitimationskrise der Institutionsgründungen aus der dritten Phase der 1990er Jahre liegt in der weitgehenden Integration des elektronischen Bildes in die Gegenwartskunst. Dies gilt insbesondere für die auf fast allen großen Überblicksausstellungen präsente Videokunst, die allerdings heute gar nicht mehr unter diesem Begriff läuft, sondern als gleichberechtigtes Medium neben Fotografie und Malerei fungiert. Während noch in den 1980ern Videotapes unabhängig von der Prominenz des Künstlers zu niedrigen Standardpreisen (1000 DM für Umatic-Museumskopien) verkauft oder auch verliehen wurden, hat sich heute ein voll entwickeltes Preisgefüge auf dem Kunstmarkt etabliert, sodass limitierte Videokopien sechsstellige Preise erzielen können.¹⁹

Hiermit wiederholen sich Marktmechanismen, die bereits bei der Integration der Fotografie in den Kunstmarkt ab den 1970ern ihre Wirkung zeigten. Andererseits ist die digitale Medienkunst jenseits von Video (interaktive Kunst, Netzkunst, Software Art etc.) bis heute nur sehr schwer verkäuflich. Sie wird von den Künstlern im Zweifelsfall sogar umsonst abgegeben, wenn sich eine Institution zu ihrer Erhaltung und Aufarbeitung bereit erklärt. Dies sagt nichts über ihre künstlerische Signifikanz aus - sondern belegt nur die radikal konservative Grundtendenz des Kunstmarkts, die sich mittlerweile zur beherrschenden Kraft in Museen und Privatsammlungen entwickelt hat. Dass es in den 1990ern zu einer Trennung von Videokunst und Medienkunst kommt, lässt sich auch an den Titeln von einschlägigen Buchpublikationen nachvollziehen.¹⁶ Während das »ikonische« Medium Video in den Kunstkontext übergewechselt ist, bleibt die prozessuale, experimentelle oder partizipative Medienkunst mehr denn je eine künstlerische Spezialdisziplin. Das in der zweiten Phase der Institutionalisierung im Laufe der 1980er entstandene Modell einer Re-Integration der medientechnisch abgegrenzten Gattungen (Videokunst, Computerkunst, Klangkunst, interaktive Kunst usw.) unter dem gemeinsamen Dach der Medienkunst ist nicht mehr tragfähig. Für die heutige künstlerische Produktion ist das Digitale kein Kriterium der Innovation mehr. Deshalb sind die Fragestellungen, welche zur Gründung der großen Institutionen der dritten Phase geführt haben, heute mehr denn je aktuell, sie müssten aber eher durch ein kulturell übergreifendes Forschungskonzept behandelt werden, in dem Kunstgeschichte (für bildende Kunst, Musik, Film und Theater), Medientheorie, Wissenschaftstheorie und Kulturwissenschaften

die Rolle der digitalen Medien multiperspektivisch untersuchen. Beispiele für eine vierte Phase der Institutionalisierung, die von einer historischen Verortung der Medienkunst in ihren hybriden Kontexten der Kultur, Technologie, Gesellschaft und Wissenschaft ausgeht und es sich zur Aufgabe machen, diese in ihrer Komplexität zu erschließen, zu dokumentieren und auch an ausgewählten Beispielen von Werken zu erhalten, sind die Daniel Langlois Foundation in Montreal und das Ludwig Boltzmann Institut Medien. Kunst. Forschung in Linz. Beide haben explizit die neuen Vermittlungswege der digitalen Medien einbezogen und umfangreiche Online-Angebote entwickelt.¹⁷ Aus je ganz unterschiedlichen Gründen wurden diese Ansätze jedoch vorerst wieder abgebrochen bzw. stark beschnitten, ehe sie eine breitere Wirkung entfalten konnten.¹⁸ Aktuell werden in den Niederlanden eine Reihe international herausragender Institutionen, die sich hier seit den 1980er Jahren etablierten, aufgrund von Kürzung ihrer Förderung durch die Regierung voraussichtlich schließen. In der online Petition "media art, we care" wehren sie sich gegen die Verschiebung von Mitteln aus der Kultur in die Creative Industries mit vergleichbaren Argumenten, wie sie Thema dieses Essays sind: "New media art is an independent art discipline... which questions and researches the technological developments and challenges of our times, and designs new applications for these issues. It has its own idiom and art practice."¹⁹ Das bringt und zurück an den Ausgangspunkt: Die Themenstellung dieses Essays hat nicht nur von theoretischer Relevanz, sondern entscheidende Bedeutung für die Zukunft, welche wir in diesem kulturellen Feld erwarten.

Gekürzte und aktualisierte Fassung des Textes: Dieter Daniels, "Was war die Medienkunst?" in: Claus Pias (ed.), Was waren Medien?, Zürich/Berlin: Diaphanes, 2011. pp. 57-80.

¹⁷ Vgl. Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology: <http://www.fondation-langlois.org/> und Ludwig Boltzmann Institut Medien. Kunst. Forschung: <http://www.media.lbg.ac.at/> sowie die Projektwebsites See this Sound Webarchiv, <http://www.see-this-sound.at>, und Netpioneers, <http://www.netzpioniere.at>.

¹⁸ Die Aktivitäten der 1997 gegründeten privaten Daniel Langlois Foundation wurden ab 2008 stark reduziert, ihre Bestände an Originaldokumenten zur Medienkunstgeschichte sollen an eine öffentliche Institution übergeben werden. Das vom Verfasser 2005-2009 geleitete Ludwig Boltzmann Institut Medien. Kunst. Forschung wurde von der Ludwig Boltzmann Gesellschaft nach nur vier Jahren wieder geschlossen.

¹⁹ Siehe <http://nimk.nl/eng/response-new-media-and-art-institutions-to-governmental-cuts-source-of-innovation-is-eliminated> und <http://nimk.nl/eng/media-art-we-care>.

page.08

유진성

그림자의 중심

Center of the Shadow

Jinsang Yoo

page.20

Marc Gloede

시각 입자의 가속기:
영상, 공간 그리고 주의

**A Visual Particle
Accelerator: Moving
Images, Spaces and
Attention**

마크 그뢰드

page .32

유키코 시카타

3. 11 이후:
예술, 삶, 과학 및 사회 통합을
시도하는 신대중을 위하여

**After 3.11:
For the New Public to Merge
with Art, Life, Science and
Society.**

Yukiko Shikata

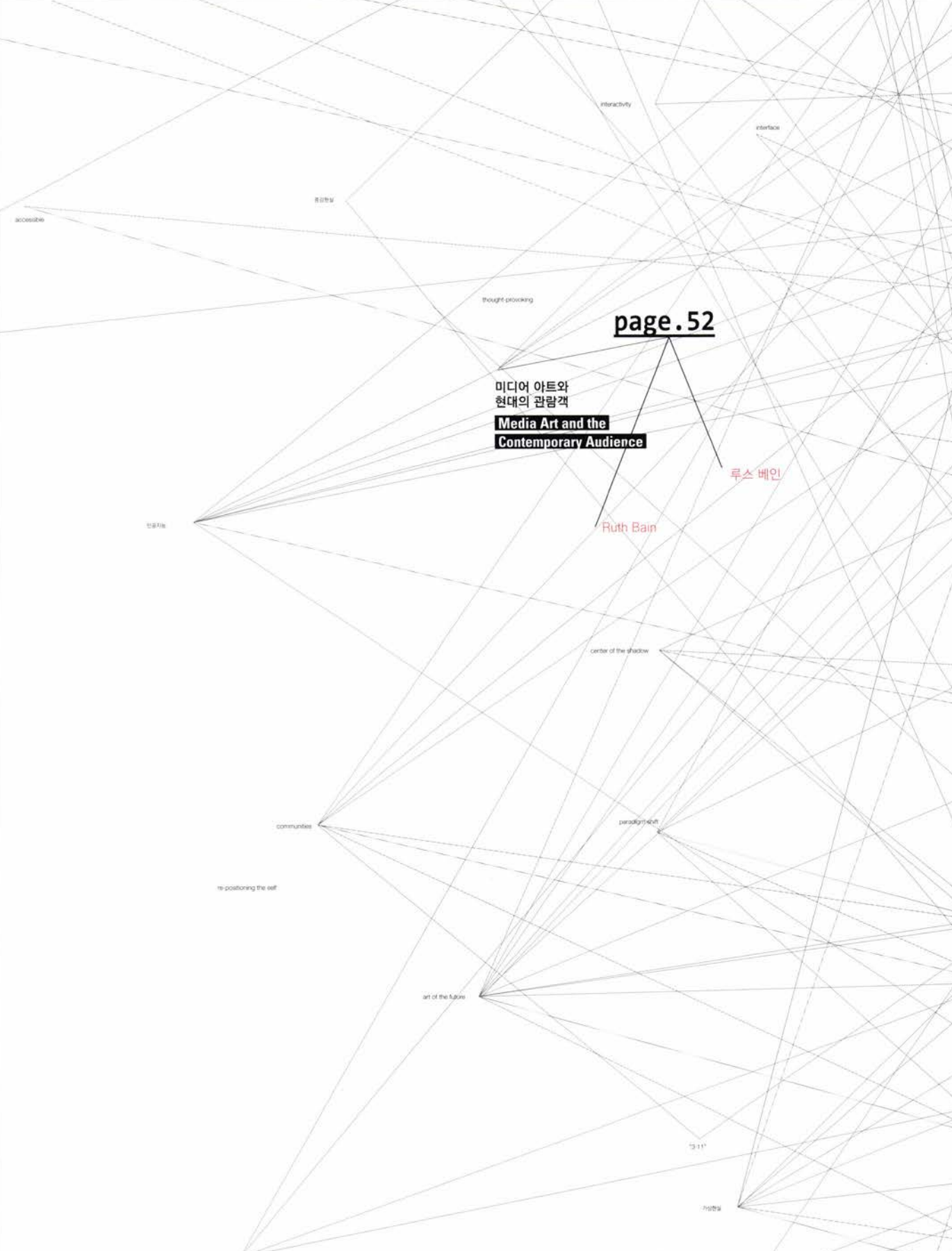
page .44

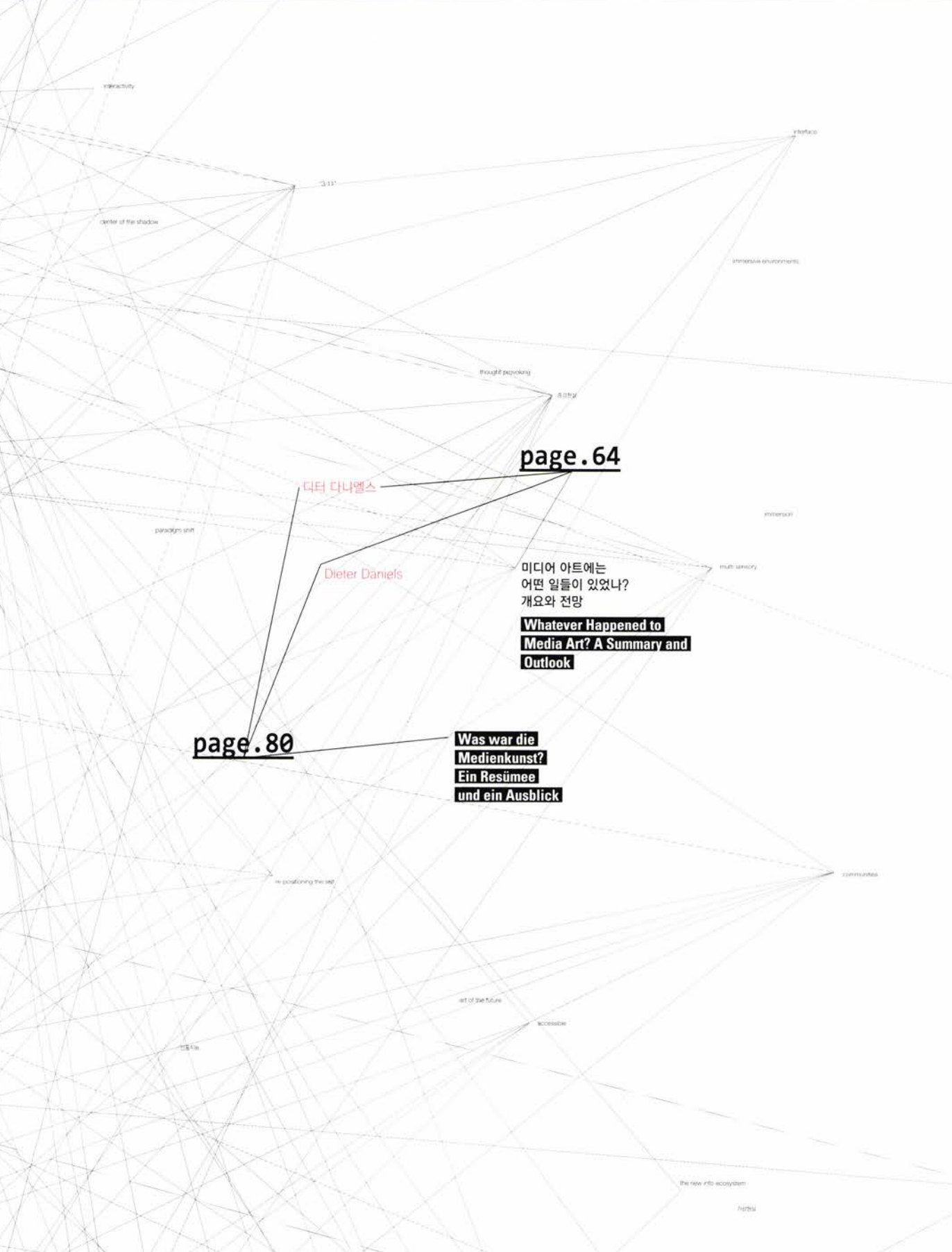
올로프 반 윈덴

비주얼 미디어에서
소셜 미디어로

**From Visual Media to Social
Media**

Olaf van Winden





page.64

디터 다니엘스

Dieter Daniels

미디어 아트에는
어떤 일들이 있었나?
개요와 전망

**Whatever Happened to
Media Art? A Summary and
Outlook**

page.80

**Was war die
Medienkunst?
Ein Resümee
und ein Ausblick**

주최 서울특별시

주관 서울시립미술관

기획총괄 유진상 (제7회 서울국제미디어아트 비엔날레 총감독)

기획진행 이기모 (서울시립미술관 큐레이터)

업무지원 정효임 (서울시립미술관 큐레이터)

해외업무 코디네이터 민유진

코디네이터 이유진, 오현영, 문다운

번역 이정룡, 김나리, 추명지

발행인 박원순 서울특별시장

편집인 유희영 서울시립미술관장

발행처 서울시립미술관

발행일 2011. 12

디자인 AGI Society

번역후원 독일문화원

Hosted Seoul Metropolitan Government, Seoul Museum of Art

Director Jinsang Yoo *Artistic Director, The 7th Seoul International Media Art Biennale*

General Manager Gimo Yi *Curator, Seoul Museum of Art*

Administration Support Hyo-Im Jung *Curator, Seoul Museum of Art*

International Co-ordinator Yujin Min

Co-ordination Youjin Lee, Hyunyoung Oh, Dawoon Moon

Translation Chong Ryong Lee, Nari Kim, Myung-Ji Chu

Publisher Park, Won-Soon *Mayor of Seoul*

Editor Yoo, Hee-Young *Director of Seoul Museum of Art*

Design AGI Society

© 2011 SeMA

Acknowledgment

Göthe-institut Korea

