

2020 심포지엄
백남준의 선물 12

2020 SYMPOSIUM
GIFT OF NAM JUNE PAIK 12

미술관
없는 사회,
어디에나
있는 미술관

Living in the
Postdigital,
Reliving
the Museum

2020. 11. 6. - 7. Fri. - Sat.

백남준아트센터
유튜브 온라인 생중계 

LIVING IN THE POSTDIGITAL, RELIVING THE MUSEUM

미술관 없는 사회, 어디에나 있는 미술관

POSTDIGITAL, RELIVING THE MUSEUM

미술관
없는 사회,
어디에나
있는 미술관

Living in the
Postdigital,
Reliving
the Museum

발표

이광석 | 서울과학기술대학교
심효원 | 국민대학교
유현주 | 연세대학교
김해주 | 아트선재센터 부관장
양아치 | 작가
언메이크랩 | 작가

2020. 11. 6. - 7. Fri. - Sat.

백남준아트센터
유튜브 온라인 생중계 

해외기고

지그프리드 질린스키 | 베를린예술대학교
웬디 전 | 사이먼프레이저대학교
육 휘 | 홍콩시티대학교

1부. 포스트디지털 미술관-기술-관객

11.6.(금), 14:00

14:00	개회사	
14:05	베를린에서 보내는 인사	지그프리드 질린스키 베를린예술대학교
14:10	호혜적 기술감각 배양의 커먼즈로서 미래 미술관	이광석 서울과학기술대학교
14:50	포스트미디어 시대 웹 기반 미술관에서의 사용자-관객	심효원 국민대학교
15:30	디지털 매체의 발달과 상호작용적 미술관의 미래 : 피상성 너머로의 시선	유현주 연세대학교
16:10	토론	김성은 백남준아트센터 관장

2부. 만남과 공유의 의지

11.7.(토), 14:00

14:00	2부 소개	
14:03	어쿠스틱 행성의 두려움	김해주 아트선재센터 부관장
14:40	백/아베 비디오 신디사이저, 윌리-릴리 버전, 그리고 여덟가지 이야기	양아치 작가
15:20	아포페니아 그리고 시시포스 데이터셋	언메이크랩 작가
16:00	토론	김윤서 백남준아트센터 학예사

해외 연구자는 심포지엄 연계 웹저널 기고로 참여합니다. 심포지엄 종료 후 2021년 봄, 백남준아트센터 홈페이지에서 『NJP 리더 #10』을 통해 연구논문 전문을 공개합니다.

해외기고

경이를 만들어내는 공간으로서의 미래 미술관	지그프리드 질린스키 베를린예술대학교
미술관 맥락에서 본 머신 언러닝의 교훈	웬디 전 사이먼프레이저 대학교
전시와 감수성	육 휘 홍콩시립대학교

Session 1. Postdigital Art Museum-Technology-Audience

November 6. Fri. 14:00

14:00	Opening Address	
14:05	Greetings from Berlin	Siegfried Zielinski Berlin University of the Arts
14:10	Future Museums as the Commons to Cultivate a Convivial Sense via Technology	Lee Kwang-Suk Seoul National University of Science & Technology
14:50	The User-Viewer at Web-based Museums in the Post-media Era	Shim Hyowon Kookmin University
15:30	The Development of Digital Media and the Future of Interactive Museums: Looking beyond Superficiality	Yoo Hyun-Joo Yonsei University
16:10	Discussion, Q&A	Kim Seong Eun Director, NJP Art Center

Session 2. A Willingness Towards Meeting and Sharing

November 7. Sat. 14:00

14:00	Introduction	
14:10	Fear of an Acoustic Planet	Kim Haeju Deputy director, Art Sonje Center
14:50	Paik/Abe Video Synthesizer, Willy-Nilly Version and Eight Stories	Yangachi Artist
15:40	Apophenia and the Sisyphus Dataset	Unmake Lab Artist
16:20	Discussion, Q&A	Kim Yoonseo Curator, NJP Art Center

Three speakers overseas will contribute to this symposium with writings for a symposium-linked web journal. The full text of their papers will be published after the symposium ends, in *NJP Reader #10* accessible at Nam June Paik Art Center's website in the spring of 2021.

Foreign Contributions

Future Museums as Generators of Surprises	Siegfried Zielinski Berlin University of the Arts
Lessons from Machine Unlearning in the Context of the Museum	Wendy Hui Kyong Chun Simon Fraser University
Exhibiting and Sensibilizing	Yuk Hui City University of Hong Kong

아니라 정보의 데이터가 순환하는 인공지능대사를 하고 있습니다. 그리고 그 인공지능대사가 바이러스의 침투로 오작동하는 시대에 직면했습니다. 커뮤니케이션의 채널인 미디어가 곧 우리의 가치관이 되고 그래서 미디어는 사회적 모체라는 백남준의 언설이 뼈저립니다.

열두 번째를 맞은 이번 백남준의 선물 “미술관 없는 사회, 어디에나 있는 미술관”은 전 세계 미술관들이 한꺼번에 문을 닫아야 했던 그 시간, 한시적이었지만 출구가 보이지 않았던 그 시간, 미술관이라는 공간을 다급하게 온라인으로 쏟아낼 수밖에 없던 그 시간에 대한 성찰로부터 출발하는 심포지엄입니다. ‘포스트 코로나’여서가 아니라 그동안 계속 탐문해 왔던 문제들을 이제 더욱 엄중한 현실로 마주하려는 것입니다. 백남준의 이름으로 모이는 심포지엄에 열 분이 함께했습니다. “포스트 디지털 미술관-기술-관객” 세션의 이광석, 심효원, 유현주 교수, “만남과 공유의 의지” 세션의 김해주 아트선재센터 부관장, 양아치 작가, 언메이크랩, 해외에서 연구논문을 기고해 주실 지그프리드 질린스키, 웬디 전, 육 휘 교수, 그리고 기획자인 김윤서 학예사가 지금 이 시대 예술과 미술관이 던져야 할 질문들을 꿰어 나갑니다. 학술적 연구, 예술적 사유를 나눠 주신 데 대해 깊이 감사드립니다.

김성은
백남준아트센터 관장

새로운 상황은 새로운 개념을 만듭니다. 그 상황을 이해하고 설명하기 위해서입니다. 그런데 때로는 개념이 먼저 등장하기도 합니다. 아직 감지되지 않은 변화와 현상이 그 개념으로 인해 비로소 실체를 드러내기도 하고, 그 개념이 아예 새로운 방향의 움직임을 일으키기도 합니다. 2020년은 전 지구적 감염병으로 온 세상이 요동치며, 차분한 생각과 침착한 행동에 내어 줄 겨를이 없다고 느껴질 만큼 긴박합니다. 모든 문제들이 생명과 직결되는 것 같아, 옳고 그름으로 서슴없이 극명한 판단을 내리기를 요구받습니다. 당연시되던 ‘접촉’ ‘대면’ ‘만남’이 변종의 개념들을 낳고, 서로의 체온과 촉감을 느끼는 것, 직접 만나고 만지는 것이 ‘그른’ 일처럼 여겨지기도 합니다. 이 같은 재난의 위기에서 미술관의 역할에 대해 다시 생각하게 됩니다. 긴급할수록 예술로써 겨를을 비집어 질문하는 일이 필요합니다.

올해 많은 미술관들이 온라인의 세계로 뛰쳐나갔습니다. 물리적인 미술관 건물에 빔장을 걸 수밖에 없는 조건에서 어떻게든 관객과 만나고자 하는 노력입니다만, 이제 예전으로는 돌아갈 수 없다며 삶의 방식을 완전히 바꿔야 한다는 거센 목소리들 속에서 좌표를 잃고 휩쓸리기 쉽습니다. 온라인은 ‘가상의’ 현실, 즉 현실처럼 보이지만 실재하지는 않는 현실이라고 한때는 엄격하게 분리되었던 세계이지만 이제는 그 자체로 엄연히 구체적인 현실이 된 지 오래입니다. 온오프라인이라는 구분자가 있는 말은 점차 사용이 줄고, 온라인이 오프라인의 연장이면서 또 오프라인이 온라인의 연장이기도 한 하나의 세계가 자연스럽게 받아들여지고 있습니다. 미술관 역시 보다 많은 관객에게 다가가기 위해 그 세계로 영역을 확장한 지 오래입니다. 비물질성과 전시, 소셜 미디어를 통해 연결된 미술관에 대한 논의도 심층적으로 전개되어 왔습니다. 미디어 아트 작업에서는 기술과 예술의 단순한 접목에서 나아가 디지털 기술의 인간화, 즉 디지털 기술로 담아내는 아날로그 인간관계의 정서라든가 수평적인 연결망으로 쌓아가는 공동체 문화를 담아내는 포스트디지털 미학도 이미 상당히 의미 있는 진전을 이뤘습니다.

그런데 이 같은 토대 위에서 있었음에도 막상 닥친 팬데믹의 상황에 우리는 크게 당황하고 있습니다. 지금껏 놓치고 있던 문제들, 알고 있었지만 간과했던 문제들이 그 어느 때보다 살갓을 파고들어 닿기 때문입니다. 탈신체화, 탈물질성으로 특징지던 디지털 기술이 실은 얼마나 신체적이고 물질적인 현실인지, 기술이 삶을 매개하는 것이 아니라 아예 삶을 구성하고 구축하고 있어서 우리가 얼마나 기술적 무의식 속에 살아왔는지 말입니다. 데이터로부터 비롯되는 기술 권력의 지배와 통제, 즉각적으로 뱉어내고 이내 휘발되는 무차별적인 정보의 유통과 이로부터 정당화되는 배제와 혐오, 네트워크 하부구조와 사회 시스템의 접근성에 구조적으로 내재되어 있는 불평등의 문제가 첨예하게 대두합니다. 백남준이 말했듯이 우리는 인공지능을 만들어 냈을 뿐만

2020년 팬데믹 위기에서 미술관의 변화는 세계적인 화두이다. 과거에도 여러 모양으로 지속된 '위기의 시대'라는 진단은 늘 미술관의 존재와 역할을 의문에 붙여왔다. 이는 미술관이 사회적 영향력을 가지고 있음을 전제로 한다.

제2차 세계 대전 이후 뮤지엄의 위기론과 동시에 사회적 책임을 내세우고자 국제박물관협의회(ICOM)가 1946년 설립되었고, 2019년 총회에서 뮤지엄의 정의를 다시 내리기 위한 논쟁을 치른 사실은 70년이 넘는 시간동안 사회의 변화와 더불어 미술관의 역할을 되물어왔으며, 앞으로도 계속 질문해야 함을 방증한다.

올해로 12회를 맞는 백남준아트센터 학술심포지엄 '백남준의 선물'은 팬데믹의 위기에서 "미술관이라는 공간을 다급하게 온라인으로 쏟아낼 수밖에 없던 그 시간에 대한 성찰로부터 출발"한다. 백남준아트센터는 2018년 심포지엄에서 "미래 미술관: 공공에서 공유로"(기획 이수영) 주제로 연구자 9인—마시밀리아노 몰로나, 조선령, 이진경, 임태훈, 프랑코 '비포' 베라르디, 최태윤, 최빛나, 아데 다르마완, 박소현—과 함께 공유지로 작동하기를 희망하는 미래 미술관에 대해 논의한 바 있다. 미래의 미술관이 커먼즈로서 존재하기 위해서는 이질적인 성질들이 어우러진 혼돈 가운데 생태계로서의 역할을 감당해야 한다는 실천의 근거를 다졌다면, 2020년에는 팬데믹의 위기와 맞물려 세계가 떠밀리듯 디지털화하는 전환에서 미술의 변화로 초점을 맞춰 보고자 한다.

심포지엄을 준비하며 기술 문화 연구자, 큐레이터, 작가 등 심포지엄 참여 연구자들에게 디지털 기술의 신체와 물질이라는 속성, 미술관의 장소성에서부터 시작하자고 제안했다. 2020년 2월부터 전세계 미술관이 물리적 운영을 중단하거나 축소하며 공간과 소장품 너머 유튜브 영상으로 전시를 소개하는 등 비물질적인 서비스에 매달리면서 어디서나 접속 가능한 미술관을 운영하는 데 주력했기 때문이다. 온오프라인의 삶이 통합된 전염병의 시대에 심포지엄을 계기로 디지털화된 예술 자체에 치우친 현재의 실태와 미술관 무용론을 논의하고, 위기 국면을 전환하는 공유지이자 접촉 지대로서 미술관의 방향성을 다시 찾는 데 지향점을 두었다. 이때 주요하게 숙고할 질문은 다음과 같다. 비물질화된 공유 자산은 누구에게나 접근 가능한 것인가? 공유의 주체는 누구이며 실시간 연결의 실패와 위험은 무엇인가? 코로나 이후, 미술관 공간을 매개로 일어나는 신체의 경험과 상호작용은 어떻게 변화하는가? 관객은 어디에 있는가? 미술관 없는 사회는 어떠한가?

"포스트디지털 미술관-기술-관객" 세션에서는 이광석(서울과학기술대학교), 심효원(국민대학교), 유현주(연세대학교) 교수가 주제 발표를 통해 심포지엄의 제목에서 언급하고 있는 포스트디지털 시대에 미술관 없는 사회를 질문하고, 기술과 연동해 어디에나 있는 미술관을 비판적으로 점검한다. "만남과 공유의 의지" 세션의 김해주 아트선재센터 부관장, 양아치 작가, 언메이크랩 작가는

포스트디지털 미술관에서 전자와 전기로 연결된 네트워크 이면의 물질성과 접촉에 주목하여 퍼포먼스, 프로젝트, 전시를 통해 예술/예술가의 자리를 숙고한다. 이는 전염병의 세계가 지향하는 온라인은 역설적으로 피땀눈물의 신체가 지탱하고 있는 세계라는 점을 전제로 한다. 결국 비물질 환경에서 몸과 접촉은 다시 중요해진다. 여러 갈래의 질문과 논의의 과정을 통해 예술이 근본적으로 지향하는 만남과 공유의 의지, 나아가 온오프라인이 통합된 세계에서 사고의 전환과 더불어 예술을 창작하고 감각하는 방식의 변화를 살핀다.

말과 글의 기록이 인류의 역사가 되었다면, 오늘날의 역사는 영상이나 비디오로 기록되어 "히스토리history"는 사라지고 "이미저리imagery" 혹은 "비디오리videory"만 남게 될 것이라는 1972년 백남준의 통찰을 상기한다. 백남준은 지구의 반대편을 연결하는 쌍방향 교신의 실현과 소통 가능한 예술, 시차의 극복, 국가 간에 존재하는 다양한 상식, 선입견, 문화적 차이에 즉각적으로 대처하는 방법에 대해 고민했다. 당시 전망이나 상상의 영역으로 보였을 백남준의 질문 이후에 우리는 쌍방의 수평적 메시지 교환이 가능한 사회를 맞이했지만, 동시에 초연결 사회에서조차 편견과 차별의 골이 깊어진 '경련'의 시공간을 살고 있다. 그러나 현재의 문제들을 백남준식 사유로 변환해 끊임없이 질문하는 일은 이전에는 보지 못한 것을 마주하고, 상상을 실현하는 계기가 되기도 한다는 점에서 심포지엄에 기대하는 바가 있다. 팬데믹 한가운데서 미술관이 없는 사회를 상상하는 일, 온라인으로 어디에서나 접속할 수 있는 기술 환경과 비물질적인 미술관이 과연 누구에게나 허용된 것인지 질문하는 일은 예술이 근본적으로 지향하는 연결, 만남과 공유의 의지를 새삼 떠올리게 한다.

2009년 시작된 백남준아트센터 심포지엄 시리즈의 제목을 '백남준의 선물'로 지은 것은 백남준이 예술에 대해 가졌던 이념, 다시 말해 예술은 자본주의의 작동 방식과는 달리 한 사람이 독점하거나 사유화할 수 없는 것으로 모든 사람이 자유롭게 누릴 수 있는 것이라는 생각에서 비롯한다. 이번 심포지엄은 백남준아트센터가 현재의 비전 "경계를 넘는 미술관, 관계를 쌓는 미술관"을 시작으로, 오늘날 위기 이후 미술관을 재설계하거나 역설계하기 위한 지침이 될 수 있을 것이다. 심포지엄에 함께 해주신 연구자들, 그리고 이 주제를 함께 논의하고자 의지를 보여주시는 모든 분들께 감사드린다. 온라인 심포지엄을 통해 생성된 질문들이 이어지고 불어나고 응답되어 또 다른 만남이 촉발되기를 바란다.

김윤서
백남준아트센터 학예사

백남준아트센터 심포지엄 시리즈, 백남준의 선물 12, “미술관 없는 사회, 어디에나 있는 미술관”에 참여하시는 모든 분들께 베를린에서 인사드립니다.

지그프리드 질린스키입니다. 예술가, 철학자, 과학자 등 인생에서 만난 많은 사람들 중에서 제가 진정한 대가라고 부를 만한 사람은 많지 않습니다. 백남준은 저에게 진정한 대가였습니다. 미디어와 함께, 미디어를 통한 새로운 예술에 열정을 지닌 젊은 지성인으로서 우리는 어디를 가든 백남준의 흔적과 마주했습니다. 백남준은 이미 그 지점을 지나간 것입니다. 1980년대초에 시청각 타임머신으로서의 비디오를 주제로 박사학위 논문을 쓸 때 백남준은 비디오 아트에 기여에 대한 흥미로운 서신을 보내 저를 지원해주었습니다. 그리고 제가 1990년대 초 쾰른에 최초로 미디어 아트 아카데미를 세울 때 백남준은 예술적인 천재성뿐 아니라 놀라운 유머와 경쾌함과 심오한 철학적 사고를 통해 함께 해주었습니다. 그래서 저는 백남준아트센터를 통해 조금이라도 그분에게 보답할 수 있게 되어 매우 기쁩니다.

이번 심포지엄 기고문에서, 저는 아주 특별한 ‘타임머신’으로서의 미술관을 고찰합니다. 그것은 두 개의 상반된 시간 화살표의 에너지로 가동합니다. 하나는 과거의 현존이 겹겹이 쌓인 층 안으로 깊이 들어가고 다른 하나는 아직 오지 않은 현존이라는 가능성의 공간으로 들어갑니다. 두 가지 시간 관점의 충돌은 ‘팩타(facta)’와 ‘푸투라(futura)’ 사이의 긴장, 즉 기존의/주어진 제한된 세계와 우리가 미래로 정의하고 가능한 한 열린 행동의 장으로 보존되기를 원하는 무한히 다양한 가능성의 공간 사이의 긴장으로 이해할 수 있습니다. 과거의 미술관은 주로 시간의 ‘회고적인’ 방향에 전념합니다. 미래의 미술관들은 다른 방식으로, 즉 ‘장래를 바라보는’ 타임머신에 초점을 맞춥니다. 작가 일생, 작품, 맥락 사이에 상당히 문화적으로 관습화된 방식으로 사실과 해설을 나열하는 대신, 철학자 에른스트 블로흐(Ernst Bloch)가 유토피아적 사고의 잠재력을 강조했듯 ‘전향적인 꿈꾸기’를 향하여 급진적으로 선회하게 될 것입니다.

‘미래의 미술관’은 예술적이면서도 과학적인 ‘매체(medium)’로 보아야 합니다. 그러나 미술관이 만들어내는 지식은 보통 대학에서 발전시키는 과학 지식과 같지 않습니다. 오히려 그것은 학문 분야에 대각선으로 비껴서서 추상화와 감각적인 물질 사이에서 진동하는 ‘횡단적 지식’입니다. 사고(추상)와 확장된(구체적인) 사물을 구분하는 것은 미래를 위해 현명하지도 매력적이지도 않습니다. 정신적, 물리적인 대상들은 끊임없는 상호 작용 속에 발전합니다. 가장 앞서가는 인공 엑스텔리전스(artificial extelligences) 탐구는 바로 이 통찰력을 ‘체화된 지능(Embodied Intelligence, EI)’으로 실천하고 있습니다.

미래의 미술관에서 가장 중요한 변화는 제도로서 미술관에 대해 계속 질문하고 새로운 과제를 개발하게 될 것이라는 점입니다. 사실(사물)들을 미묘하게 병치시키고, 예술가들의 삶과 역사적 맥락을 신중하게 재구성하여

전달하는 대신 ‘급진적 현재’와 그에 따르는 도전을 끊임없이 접해야 합니다. 그런 것들을 살살이 살피볼 수 있으려면, 새로운 기술 훈련—제가 ‘새로운 능력’이라고 부르는 것—이 필요할 겁니다. 그중 일부는 우리가 이미 감지할 수 있습니다. 우리는 미래의 가장 큰 도전에 대해 알고 있기 때문이지요. 기고할 논문에서 저는 그 중 몇 가지만 다음과 같이 살피보려 합니다.

존엄성, 대기 안에 살기, 특이한 활동, 크리티컬 엔지니어링,
팔레오퍼처리즘, 카오스 조종사와 카이로스 시인, 검열 불가능한 시스템,
조건 없는 환대.

이번 행사가 훌륭한 심포지엄이 되기를 기원합니다. 알찬 대화가 가득하고, 가장 중요하게는 결과물로 예상 밖의 인식론적 깨달음이 가득하기를 바랍니다. 이 심포지엄도 경이로움의 생성자로 만듭시다.

지그프리드 질린스키
베를린, 2020년 10월 23일

이광석 서울과학기술대학교

이광석은 테크놀로지, 사회, 문화예술이 상호 교차하는 점점에 비판적 관심을 갖고 연구와 집필 활동을 해오고 있다. 현재 서울과학기술대학교 IT정책대학원 디지털문화정책 전공 교수로 일한다. 문화이론 전문지 『문화과학』 공동 편집인으로 활동하고 있다. 주요 연구 분야는 테크노문화, 인류세, 포스트휴먼, 플랫폼과 커먼즈, 비판적 제작문화에 걸쳐 있다. 대표 저서로 『디지털의 배신』, 『데이터 사회 비판』, 『데이터 사회 미학』, 『뉴아트행동주의』, 『사이방가르드』, 『디지털 야만』 등이 있다. 그 외 『사물에 수작부리기』, 『불순한 테크놀로지』, 『현대 기술-미디어 철학의 갈래들』 등을 기획하고 같이 썼다.

코로나바이러스 팬데믹은 우리 일상 모든 것을 뒤바꿔냈다. 코로나19는 물리적 대면보단 마스크 착용과 '사회적(물리적) 거리두기'가 바이러스 감염을 막는 필수 조건으로, 그래서 '비대면(언택트)' 관계를 재난 사회의 뉴노멀로 받아들여게끔 하고 있다. 우리 사회는 재난형 자본주의에 동조해 이른바 '한국판 (특히 디지털) 뉴딜'을 통해 미래 국가의 명운을 걸고, '비대면(언택트)' 경제를 통해 플랫폼 자본주의와 인공지능(AI) 자동화 사회를 서두른다. 게다가 이제 교육부는 고등교육 기관인 대학에서 아예 디지털기반 사이버 교육을 뉴노멀의 새 일반 규칙으로 삼고자 한다.

코로나바이러스 위기 상황은 미술관에도 예외가 아니다. 창·제작자와 관객을 매개하던 국·공립 미술관들은 국민 방역과 대민 안전을 목적으로 진즉부터 문을 걸어잠근 지 오래다. 상대적으로 주춤하던 비대면 디지털 창작, 가상 전시와 관람의 방식이 재조명받고 있다. 과연 지금과 같은 혼돈의 세계 속 비대면 플랫폼 기술, '소셜' 기술, 원격 소통 기술은 우리의 미래 기술일까? 이들의 사회적 수용에 문제는 없는가? 오늘 거의 모든 현실이 비대면, 자동화, 인공지능 알고리즘의 매끄러운 포스트디지털 사회로 향하는 현실을, 과연 백남준이라면 어떻게 바라볼까? 일상의 물리적 거리두기로 인한 사회적 접촉과 관계의 소멸, 비대면 활동과 소비의 시야에서 사라지는 생산과 유통의 위태로운 플랫폼 배달노동, 데이터 알고리즘에 의해 촘촘히 관리되는 방역 통제와 자동 기술예측의 강화, 넷플릭스가 만들어내는 양자이론의 알고리즘 영상미학 트릭에 갇힌 자가격리 시청자의 모습, 굳게 닫힌 미술관을 뒤로 하고 가상의 세계로 옮겨간 미술관 등등은 아마도 그가 바라는 '포스트디지털' 국면이 아니리라.

백남준은 누구보다 뛰어난 매체 기술의 해석자이기도 했지만, 처음부터 주류화된 첨단 매체 기술의 사회적 쓰임새와 기능적 한계를 넘어서고 전복하는데 충실했다. 코로나19가 만든 지구 위기 상황은, 단순히 바이러스 공포에 따른 뉴노멀에 수동적으로 순응할 것인지, 아니면 백남준이 우리에게 대안적 기술미학적 실천으로 보여줬던, 기술 미학적 전복과 혁명을 통해 기술-인간이 맺을 수 있는 새로운 공생 관계에 대한 상상력을 발휘할 것인지에 대한 궁극의 선택을 요청한다. 따져보면 우리 현실에서 테크놀로지는 타자와의 연대와 호혜를 복돋고 이를 매개하는 역할을 하기 보단, 안타깝게도 이를 흔드는 부정적인 문명의 산물이 됐고 기술숭고의 대상으로 퇴화하고 있다. 동시대 미술관들은 동시대 기술 문제를 화두로 삼아 우리 인간 사회의 기술 질감에 깊게 드리운 이상 징후를 드러내고, 어떻게 이를 호혜 관계적 감성 구조에 연결시킬 것인가를 고민할 필요가 있다. 보다 적극적 의미에서, 미래 미술관은 인간 신체에 가로놓인 첨단 기술과 미디어의 신생 정서와 질감을 해부하고 이로부터 기술미학적 성찰 감각을 배양하는 실험실(커먼즈)이

되어야 한다.

또 다른 바이러스 감염병들의 창궐을 막기 위해서나 지속가능한 지구 회복력의 관점에서 보더라도, 재난형 기술사회로 나아가며 비대면 뉴노멀 논리에 순응하는 태도는 파국에 대한 미봉책일 뿐이다. 외려 (비)인간 상호 연대와 관계성의 구축을 새롭게 준비하는 일이 더 근원적이다. 우리가 추구하는 비대면 자동화의 세련된 알고리즘의 투명한 세계에 비교되는, 기술 지체, 지연, 흑백, 저해상, 잡음, 물질 관계와 접촉, 버그, 좀비미디어 등은 우리가 넘어서야 할 투박한 과거의 미숙한 오류의 기술 유산으로 치부되어왔다. 어쩌면 우리 삶의 왜곡은 오히려 후자를 무시하고 배제하며 크게 이뤄졌다고 본다. 우리를 둘러싼 사물의 온전한 이해를 위해서라도 이젠 이들의 생김대로의 리얼리즘적 복권과 인간과의 양상불적 지위까지도 인정해야 한다. 그러자면 가상의 갤러리 전시를 미래 미술관의 모습으로만 보는 기술주의적 관성을 우리의 뉴노멀로 받아들여서는 곤란하다. 재난형 첨단 기술사회의 구상에 맞서 '어디에나 존재하는' 미술관이 되기 위해서는, 기술중독을 넘어선 기술 사유와 성찰이 요구된다. 가령, 미래 미술관은 온·오프라인 모두에서, 기술소외로 인한 약자와의 접촉을 시도하고, 공생공락의 기술/매체 감각을 도모하며 사회적 관계 회복의 매개역을 맡고, 지금과 다른 '탈'인류세의 생태정치학적 실험을 모색하려는, 다른 삶을 위한 커머닝의 공통 거점이 되어야 하지 않을까.

포스트미디어 시대 웹 기반 미술관에서의 사용자-관객

심효원
국민대학교

심효원은 연세대학교 대학원 비교문학협동과정에서 前영화사 미디어 연구로 박사학위를 받았고 국민대, 경희대, 연세대 등 다수의 대학에서 강의했다. 미디어의 문화, 사회, 자연적 순환을 관찰하는 데 관심이 있다. 「인류세와 21세기 간학제적 접근론: 차크라바르티, 파리카, 해러웨이를 중심으로」, 「매클루언의 미디어 이론으로 본 1960-70년대의 텔레비전과 제3세계 영화운동」 등의 소논문을 쓰고 『21세기 사상의 최전선』에 공저로 참여했다. 또한 『평행한 세계들을 꺼안기』(공역), 유시 파리카의 『미디어의 지질학』(근간) 등을 우리말로 옮겼다.

본 발표는 포스트미디어 시대의 동시대 미술관 사용자-관객 유형을 주제로 한다. 구체적으로 현재의 팬데믹으로 인해 비대면 중심으로 일시 운영되는 미술관의 상황에 집중해보기로 한다. 온라인 비대면 강의, 재택근무 등과 마찬가지로 미술관 역시 시시각각 변하는 상황 속에서 급작스럽게 내려오는 정부의 권고수칙에 따르고 안전한 환경에 일조하려는 다양한 분야에서의 대처 과정에서, 현재의 기술미디어 인프라를 통해 비대면으로의 대규모 전환이 이미 가능했음을 확인했다. 이 당면한 상황 속에서 여러 미술관은 일시성 속에 거스를 수 없는 항구적 기류를 감지하고, 물리적인 진입과 조우 없이 가능한 작동 방식과 방향성을 모색 중이다. 오늘날 비대면으로의 전환은 컴퓨터로 연결되는 웹 기반 기술을 바탕으로 하기에, 이러한 모색은 컴퓨터와 인터넷 환경과 사용자에 대한 미디어학적 고찰과 자연스럽게 연계된다. 특히 관객은 대면하는 미술관과는 다르게 컴퓨터라는 미디어를 매개로 하기에, 관객에 덧붙여 사용자라는 정체성을 함께 획득한다. 본 발표에서는 편의상 이를 사용자-관객이라고 부르며, 조작과 응시 사이를 진동하는 미디어 경험을 분석한다. 그것을 바탕으로 공유지로서의 생태계인 웹 기반 미술관의 가능한 방향성들을 모색하고 이 생태계에서 행위하는 사용자-관객의 역할 혹은 자격에 대한 시사점을 제시한다.

디지털 매체의 발달과 상호작용적 미술관의 미래 : 피상성 너머로의 시선

유현주
연세대학교

유현주는 연세대학교 독문학과와 같은 과 대학원을 졸업한 뒤, 독일 훔볼트대학 독문학과에서 박사학위를 받았다. 현재 연세대학교 독문과 교수로 재직 중이다. 지은 책으로 『프리드리히 키틀러』(공저), 『텍스트, 하이퍼텍스트, 하이퍼미디어』, 『하이퍼텍스트: 디지털 미학의 키워드』 등이, 옮긴 책으로 『축음기 영화 타자기』(공역), 『보이지 않는 것의 경제』, 『예술·매개·미학』(공역) 등이 있다.

전세계적인 팬데믹이 지속되는 가운데 우리를 둘러싼 삶의 양상은 현재 다시 한 번 큰 변화를 겪고 있다. 지난 30년간 휘몰아쳤던 디지털화의 물결 속에서도 현장성을 굳건히 지켰던 공연예술이나 미술전시의 자리도 이제는 빠르게 원거리 소통으로 대체되고 있으며, 이러한 소통을 가능하게 한 '상호작용적인' 디지털 테크놀로지의 면모는 보다 더 굳건해지고 있다. 특히 가상의 전시 그 이상을 목표로 하는 전자 미술관에 있어 관객체험의 문제는 새로운 매체기술이 구현하는 상호작용성과 밀접한 관련을 가진다. 여기에서 새로이 제기되는 질문은, 이러한 기술이 제공하는 관객체험이란 어떠한 방향성을 지니고 있는지에 대한 논의이며, 또한 여기에서 처음부터 배제되거나 탈락되는 관객 혹은 비관객의 존재에 대한 숙고이다. 이에 대해 가능한 하나의 답변을 구하기 위해, 여기에서는 상호작용성 개념의 역사 및 디지털 문학에서 상호작용성의 역할에 대해 비판적으로 탐구해보고자 한다.

디지털 테크놀로지의 시작에서부터 상호작용성은 주목받았던 바, 이는 새로운 매체의 예술형식을 수용하는 방식이 전환되었다는 사실뿐만 아니라, 매체를 다루는 사용자가 가지고 있는 이미지 또한 변화했다는 것을 알려주는 계기였다. 새로운 디지털 매체 사용자의 이미지는, 매체를 잘 다루며, 자신이 무엇을 원하는지 분명히 알고 매체를 사용하는, 자의식이 뚜렷한 지식인들로 상정되었다. 이러한 이미지는 전 세계를 촘촘한 전자 그물망으로 뒤덮은 새로운 매체가 1990년대 초반 우리 일상의 모습을 바꾸어놓던 그 시기부터 나타났다. 미국 서부해안을 중심으로 확산되었던 일명 '캘리포니아 이데올로기'는 디지털 매체가 가져올 미래상을 현실의 모든 경계가 사라진 모습으로, 매우 희망적으로 바라보았던 것이다. 새로운 네트워크 사회에서 시민들의 관심사는 '제한 없는 정보의 흐름'이었으며, 이러한 흐름 속에서 가장 강조된 것은 많은 정보 가운데 취사선택할 수 있는 자기주체적 모습이였다. 바로 '결정하는 자'의 이미지이다. 네트워크 사용자들은 매체가 제공하는 여러 가능성 사이에서 스스로 결정을 내리고, 이러한 과정을 통해 수용하고자 하는 대상의 구성에까지 직접적으로 참여할 수 있어야 했다. 실제로 컴퓨터 테크놀로지의 발전사에서 상호작용성 개념의 시작은, 기계와의 파트너십이라는 비전 속에서 인간에게 창조적인 공간을, 그리고 기계에게 루틴한 업무를 맡기도록 하면서, 언제라도 인간이 그 과정 속으로 개입할 수 있는 가능성을 강조했던 것이다. 이러한 초기의 낙관적인 믿음은 다시금 테크놀로지에 의존하여 새로운 문화적 향유방식을 구상하여야 하는 우리의 상황에도 많은 영향을 미치고 있다.

그러나 여기에서 간과되고 있는 것은 실제 테크놀로지를 통해 구현된 상호작용 속에서 인간은 창조적인 공간을 할당받지 못했다는 사실이며, 또한 모든 경계가 사라졌다고 간주되었던 네트워크는 새로운 경계들로 다시

빼곡이 채워졌다는 관찰이다. 여기에서 우리는 디지털 문화의 발달사를 반성적으로 성찰하며, 테크놀로지와 예술의 관계에 보다 비판적으로 접근해 볼 수 있다. 지난 30년동안의 디지털 문학의 (그다지 성공적이지 못한) 성과를 살펴보면, 작품을 형성하는 프로그래밍이 고도화될수록, 작품 수용 형태가 점점 더 외부의 영향에 좌우된다는 점을 쉽게 발견할 수 있다. 이것은 소비자가 쌍방향 테크놀로지를 통해 쉽게 생산자로 바뀔 수 있다는 관점을 정면으로 반박하는 결과로, 디지털 문학에서 작가의 권력은 오히려 어느 때보다 강화되고 있다는 점에서 증명된다. 작가는 이제 프로그래머로서, 혹은 프로젝트의 지휘자로서 독자의 연상에까지 영향을 미치는 존재가 되었다. 인간과 기계, 혹은 예술작품의 생산자와 수용자가 서로 가까워지는 것을 목표로 테크놀로지가 발달할수록, 이것은 매체의 표면 위에서만 그러할 뿐, 그 뒤에 놓인 기술적 간격은 한없이 커지고 있는 것이다. 마지막 단계에서 우리는 한없이 친절하게 아이콘으로 모든 것을 설명해주는 사용자 친화적 환경 이면에 있는, 극단적인 양극화로 나뉜 세계를 보게 된다. 표면 아래 코드에 접근이 허용된 소수 집단과 표면 위에만 머무는 평범한 다수의 사용자로 말이다.

이것은 최근 각광받고 있는 소셜 네트워크의 구조에도 그대로 적용될 수 있다. 페이스북이나 트위터, 인스타그램의 적극적인 참여자는 과연 1인 미디어를 실현하는 창조적 생산자인가, 아니면 상업적으로 완성된 프로그램의 단순한 소비자일 뿐인가? 디지털 문학 발전사에서 도출된 여러 인식은 예술작품의 수용과 관련된 첨단 테크놀로지의 이용을 보다 근본적으로 숙고하도록 도와줄 것이다.

김해주 아트선재센터 부관장

김해주는 서울을 중심으로 활동하고 있는 큐레이터로 2017년 7월부터 현재, 아트선재센터 부관장으로 일하며 전시 및 프로그램 기획과 기관 운영을 맡고 있다. 예술의 다양한 형식들 안에서 특히 '움직임'이 생성되는 방식에 관심을 갖고 있으며, 글쓰기와 기획을 통해 신체, 시간, 기억, 이주, 언어, 공존에 대한 말과 이미지가 얽혀서 구성되는 장면과 질문들을 드러내려고 한다. 아트선재센터에서 《먼지 흙 돌》(2020), 《밤이 낮으로 변할 때》(2020), 《색맹의 섬》(2019) 등의 기획전을, 《다나카 고카: 상처 입기 쉬운 역사들 (로드 무비)》(2020), 《남화연: 마음의 흐름》(2020), 《구동화: 달리버리》(2019), 《리킷: 슬픈 미소의 울림》(2019) 등의 개인전을 기획했고, 퍼포먼스를 시각예술의 여러 매체적 특성과 교차해 보는 전시 및 퍼포먼스 프로그램인 《무빙 / 이미지》를 세 차례—문래예술공장(2016), 아르코미술관(2017), 서울시립미술관 《하나의 사건》, 2020)—기획했다.

아직 진행 중인 팬데믹 안에서 미래의 상황을 예측해보는 것은 막연하게 다가온다. 지금 할 수 있는 것은 단지 스스로 체감하는 변화와 경험에 대해 기록해 보는 것이다 특히 전시 관람의 경험과 퍼포먼스 관람 경험의 변화로부터 이야기를 시작해보려고 한다. 타인의 신체에 대한 불안, 모임에 대한 공포 그리고 이와 동시에 일어나는 타인과의 접촉 및 모임의 욕망 사이에서 전진과 후진을 반복하며 고심하는 상황에 대한 것이기도 하다. 달라진 관람의 상황과 경험을 돌아보는 것은 동시에 어떻게 관객을 맞고, 그들에게 어떤 경험을 제공할 것인가, 즉 전시 및 미술관의 기획과 운영에 관련된 이야기로 연결된다. 과연 지금은 오래된 익숙한 방식이 불가역적인 변화를 맞이하는 전환기일까?

지난 몇 년간 미술에서는 스마트폰을 중심으로 이미지를 접하는 방식이 일상의 영역이나 신체 감각에 일으키는 변화들을 다루는 작업들이 다수 소개되었다. 작업 자체에 특별히 기술적으로 새로운 장치를 사용하지 않아도 기존의 미술 매체인 영상, 조각, 회화의 방식 안에서 일상에 잠식한 기술을 해석하고 보여줘 왔다. 온라인이 편재하는 일상이 이미 있기 때문에 물리적인 전시의 공간에서는 기존의 미술의 방식들을 사용하여도 일상과 조응을 이루며 이 현상의 비평적 재현이나 해석을 보이는 구조가 가능했다. 그런데 지금 물리적 전시의 공간의 불이 자꾸 꺼졌다 켜지고 오히려 기존의 미술 전반을 온라인 공간으로 옮겨 보여주려는 시도들이 생겨나면서 이러한 대조에 흔들림이 일어나고 있다. 미술의 여러 형식들 그리고 이를 아우르는 전시가 갖고 있는 신체의 경험 방식과 그 인지의 특징들을 온라인 전시가 반영할 수 있을까? 매끄러운 VR 기술이 실제의 전시 관람 경험을 기준으로 하고, 발생하는 오차와 부채를 메꾸려 애써야 할까? 전시로부터 온라인으로의 서로 다른 경험의 방식을 상호 이전 또는 번역하려는 시도보다, 온라인의 기술적 특성, 보는 방식의 특성에 맞는 작업을 새로 만들어야 하는 것이 아닐까? 라는 질문이 생긴다.

이러한 온라인으로의 확장에는 '공유'에 대한 의지가 있다. 어쩔 수 없이 소수 관람이 필수 조건이 되고 이동을 제한하면서 전시에 접근할 수 있는 여건과 가능성이 더 불균형해지는 것을 고려할 때, 누구나 접근할 수 있는 통로를 열고자 하는 의지이고 이것은 미술과 미술관을 다수를 위한 공동체로서 설정하려 하는 바람에서 출발하기도 한다. 그러나 접근성의 확대가 반드시 충실한 경험을 보장하는 것은 아니다. 모더니즘 이후의 미술에서 하나의 '기본'으로 유지되어 온 현재의 전시 형식이 팬데믹과 함께 작동의 어려움을 겪고 있는 이 시기에 전시의 다른 형식을 상상해 볼 수 있을까? 온라인과 오프라인 전시는 서로 상호작용하며 현재의 감각과 이야기를 전달할 수 있을까?

전시도 그러하지만 여러 사람들이 모여있는 상황을 기반으로 신체를 매개로 일어나는 퍼포먼스는 감염의 상황에서 더욱 취약하다. 최근 두 가지 퍼포먼스 관련 프로젝트를 기획하고 실행했다. 하나는 퍼포먼스의 특성을 해석하여 긴 시간 동안 소개하는 전시의 형식으로 구현하는 것이고 다른 하나는 3일간 라이브 퍼포먼스를 진행한 것이었다. 두 프로젝트 다 코로나19로 인해 작품의 구성, 관객을 만나는 방식에 영향을 받았다. 아직 기존의 퍼포먼스의 경험이 전제와 습관으로 남아 있는 상황에서 갑자기 달라진 관객과 퍼포머와의 거리, 신체에 대한 해석, 그리고 퍼포먼스를 기록하여 공유하는 문제에 대해 이야기해보고자 한다.

미술관의 활동이 정지와 작동을 반복하는 요즘, 전시나 퍼포먼스를 포함 미술관의 활동 방식과 그 효용 자체에 대해서도 근본적인 질문을 던지게 되는 시기가 되었다. 그동안 당연하게 여겨왔던 전시의 관람 방식이 주었던 것이 무엇이었는지, 보는 것과 관람자로서 움직이는 것을 함께 하며 지각을 열어두는 총체적 경험이 무엇이며, 이렇게 신체 감각을 사용하는 공간으로서의 미술관에 대해 생각해 보려고 한다.

*밴드 타히티80가 2019년 발매한 앨범 제목 'Fear of an Acoustic Planet'에서 가져왔다.

백/아베 비디오 신디사이저, 윌리-릴리 버전, 그리고 여덟가지 이야기

양아치
작가

양아치는 넷아트, 감시, 해킹, 전자정부를 시작으로, 택티컬 미디어, 위치기반 미디어에 주목한다. 이후, 전기, 전자를 배제한 미디어 아트를 선언한다. <미들코리아>, <밝은 비둘기 현숙씨>, <뺨와 살이 타는 밤> 등을 발표한다. 최근에는 AI, 모빌리티, 에너지, 로봇, 스마트 시티와 관련한 '갤럭시' 프로젝트를 진행 중이다.

백/아베 비디오 신디사이저, 윌리-릴리 버전

백남준, 808, 아베, 전미래, 어떤 오브제, 오픈소스, 새로운 농담, 스스로 1인칭, 2인칭, 3인칭, 빛, 스크린, 신세계, 스코어, 당신, 어떤 소실점 안경, 어떤 소실점을 위한 장치 그리고 어떤 원근법을 위해 의심, 볼모, 오차범위, 질문, 최호적시광(最好的時光), 나쁜 매너, 네 개의 레이어, 영화, 혹은, 허세, 맛, 계기, 황홀경, 보편성, 시각체제, 동일시, 오인, 순간, 30개의 눈, (가짜)백인, 찬미, 결핍, 21세기, 광물적 기운, 설록 홈즈 vs. 제임스 본드, 블랙 홀, 최면, 화이트 홀, 사물, 샘플러, 칠보시(七步詩), 라운드, 스무우스, 진실로 애리스토크라틱이다.

그리고

백남준, 미술

백남준이 떠난 자리를 '미술'이라고 한다.

백남준, 808, 오픈소스

백남준은 박물관, 미술관의 유물처럼, 작품처럼 전시된다. 그럼에도 백남준 Roland TR-808처럼 사용할 수 있으며, 테슬라의 전기 자동차처럼 오픈소스화될 수 있다.

과학, 기술에 대하여

과학과 예술이 만나는 일을 잠시 멈추고, 과학과 기술이 만나는 일을 제안한다. 그리고 기술이 주도하는 사회적 질서에 대해, 예술은 어떤 역할을 할 것인가?

백남준, 전미래

백남준 아카이브에서 미래를 진단하는 것과 전미래 시제에서 백남준의 미래를 진단하는 것을 제안한다.

백남준, 1인칭, 2인칭, 3인칭, 시각체제

백남준, TV가 전하는 1인칭, 2인칭, 3인칭을 기반하는 시각체제를 업데이트 하는 것을 제안한다. 인류는 2025년에는 8억 명과 연결되고, 2030년에는 12조 개의 사물들과 연결되는 시대를 맞이한다. 그리고 당신의 눈을 시작으로, 렌즈, CCTV, 라이다 카메라, 열화상 카메라, 포인트 클라우드 카메라, 바이오 눈, Low Visibility Compensation System Filter, 360° 카메라, 전파 카메라 등은 당신의 새로운 시각체제로 등장할 것이며, 심지어 '어떤' 데이터를 발생한다.

백남준, 사물

백/아베 비디오 신디사이저, 사물 혹은 중요한 타자를 생각할 시점이다.

셜록 홈즈 vs. 제임스 본드

셜록 홈즈는 죽은 것을 다룬다, 제임스 본드는 살아있는 것을 다룬다, 그리고 셜록 홈즈는 과거를 다루며, 제임스 본드는 미래를 다룬다. 그렇다면, 백남준은 무엇을 다룰 것인가.

백남준계

존 케이지, 요셉 보이스, 머스 커닝햄, 아르놀트 쇤베르크, 슈톡하우젠, 조지 머추너스, 샬럿 무어먼, 슈야 아베, 구보타 시게코, 로봇 K-456, 벤 보티에, 아놀프 라이너, 헤르만 니치, 다니엘 스포에리, 잉고 쿤터, 윌버 슈럼, 레이 존슨, 앨런 긴즈버그, 빌리 클루버, 이건우, 백남준아트센터.

언메이크랩 작가

언메이크랩은 인간, 기술, 자연, 사회 사이에 새롭게 나타나는 현상에 관심을 가지고 그것들을 전시, 교육, 연구의 형태로 만들어 활동하고 있다. 특히 데이터와 알고리즘의 영향력 아래 새롭게 부상하는 힘들이 우리에게 어떻게 작동하는지에 대해 관찰하고 있다. 최근에는 그 힘들을 특정한 알고리즘으로 통과시켜 다른 서사로 출력해 내는 것에 대한 작업을 하고 있다.

www.unmakelab.org

언메이크랩은 이 연구에서 인공지능의 '아포페니아적* 시각'과 '배제된 것들의 데이터셋'이라는 개념을 통해 새롭게 도래하는 질서에서도 여전히 부재하는 것들을 이야기하려고 한다.

인공지능의 특성은 그것이 미래에 대한 예측적 기술이라는 면으로 강렬하게 우리에게 드러난다. 그러나 그것은 종종 서로 연관성 없는 것들을 연결 짓는 아포페니아적 '오류'를 일으킨다. 언메이크랩은 그간의 리서치를 기반으로 인공지능의 이러한 오류적 속성을 오히려 혼성적 발견을 해낼 수 있는 가능성으로 이야기 한다.

한편 인공지능을 학습시키기 위한 데이터의 더미라는 의미에서 데이터셋은 일반적으로 실용적 쓸모의 가능성, 경제적 가능성 등을 위해 만들어 지는 경우가 많다. 언메이크랩은 깨어진 돌로 이루어진 '시시포스 데이터셋'을 구성하는 행위를 통해, 데이터셋을 오히려 과거의 기억을 비판적으로 유추하고 재구성하는 행위로 바꾸어 놓는다.

이러한 접근을 통해 미래적 눈과 사회를 구성할 때 배제된 것들을 함께 이야기 할 수 있는 방법을 보고한다.

*전혀 관계 없는 것들을 연결 짓는 연상작용

해외 연구자는 심포지엄 연계 웹저널 기고로 참여합니다.
심포지엄 종료 후 2021년 봄, 백남준아트센터 홈페이지에서 『NJP 리더 #10』을 통해
연구논문 전문을 공개합니다.

지그프리드 질린스키 | 베를린예술대학교
경이를 만들어내는 공간으로서의 미래 미술관

웬디 전 | 사이먼프레이저대학교
미술관 맥락에서 본 머신 언러닝의 교훈 ●

육 휘 | 홍콩시티대학교
전시와 감수성 ●



경이를 만들어내는 공간으로서의 미래 미술관

지그프리드 질린스키
베를린예술대학교

지그프리드 질린스키는 유럽대학원 (European Graduate School) 미디어 고고학 & 테크노컬처의 미셸 푸코 교수로 재직 중이며, 부다페스트예술대학의 명예박사이자 교수, 베를린예술대 미디어이론 분야의 명예교수이기도 하다. 쾰른 미디어예술대학의 창립 총장(1994-2000), 빌렘 플루서 아카이브의 관장(1998-2016) 및 칼스루에 아트디자인대학의 총장 (2016-2018)을 역임했다. 예술과 미디어의 고고학 및 변종학에 대한 광범위한 저서를 출간했다.

백남준의 예술적, 철학적 작품이 지닌 중요한 원리와 패러다임을 논하며 필자는 경이를 만들어내는 공간으로서의 미래 미술관을 투영하고자 한다. 이는 '실험문화' 개념과도 밀접한 관련이 있으며, 근본적으로 미술관 담론에 있어서 관람객과 참여자, 그리고 미술관 자체 모두에게 요구되는 능력이 무엇인가에 대한 질문이 될 것이다. 그러한 능력들을 발전시키기 위한 키워드는 연금술, 존엄성, 물질학, 카오스 파일럿 & 카이로스 시, 크리티컬 엔지니어링, 진보기술의 불합리성 등이다. 백남준도 파타피지시스트로 논의 할 것이다.

웬디 전
사이먼프레이저대학교

웬디 전은 사이먼프레이저대학교의 캐나다 150주년 기념 연구 프로그램 뉴미디어 분야 석학으로 선정되어 2019년 출범한 디지털 민주주의 그룹을 이끌고 있다. 이 그룹은 연결에 대한 비판적이고 창의적인 사용자 관행과 대안적 패러다임을 육성함으로써 온라인상의 “에코 챔버”, 폭언, 차별적 알고리즘, 잘못된 허위정보의 확산에 대처하고자 인문학과 데이터 과학분야의 연구를 통합하여 평등과 사회 정의 문제를 다루는 것을 목표로 한다.

이 심포지엄의 주제는 “미술관이 어떻게 모든 사람에게 평등한 공간이 될 수 있으며, 얼마나 다양한 공동체가 차별과 배제 없이 비물질화된 미술관에 접근할 수 있는가?”라고 질문한다. 이러한 질문들은 매우 중요하며 인터넷이 초기의 약속을 이행하는 데 얼마나 실패했는지 보여준다. 20세기 후반에는 모든 정치적 문제와 불평등의 해결책으로 “사이버스페이스”가 받아들여졌다. 그것은 벽 없는 “앙드레 말로의” 미술관, 아테네의 아고라 2.0, 마찰 없는 자본주의의 전조, 그리고 “차별이 없는” 구역이었다. 그런데 이제 인터넷은 이 세상의, 온갖 나쁜 것의 원인으로 지목되고 있다. 군사적 수준의 심리전에 의해 작동되는 소셜 미디어 알고리즘이 거짓말을 퍼뜨리고, 음모론을 부채질하고, 사용자들을 급진화하고, 유행병을 연장시키고, 지구 파괴적인 수준의 소비를 조장한다. 그리고 기존의 불평등을 악화시키며 인류의 미래를 위협하는 인공지능 프로그램이 있다.

그렇다면 그 꿈은 어떻게 악몽이 되었을까? 이 질문에 답하려면 약속과 위협이 동전의 양면임을 깨달아야 한다. 둘 다 정치적 문제에 대한 기술적 해결책을 통해 미래를 확보하려 한다. 약속과 위협은 둘 다 학대와 억압에 대항하는 가장 좋은 방법이 그것들을 무시하는 것이라 생각한다. 즉, 기술과 자아가 차이와 차별에 “눈감고” 모른 척하는 것이다.

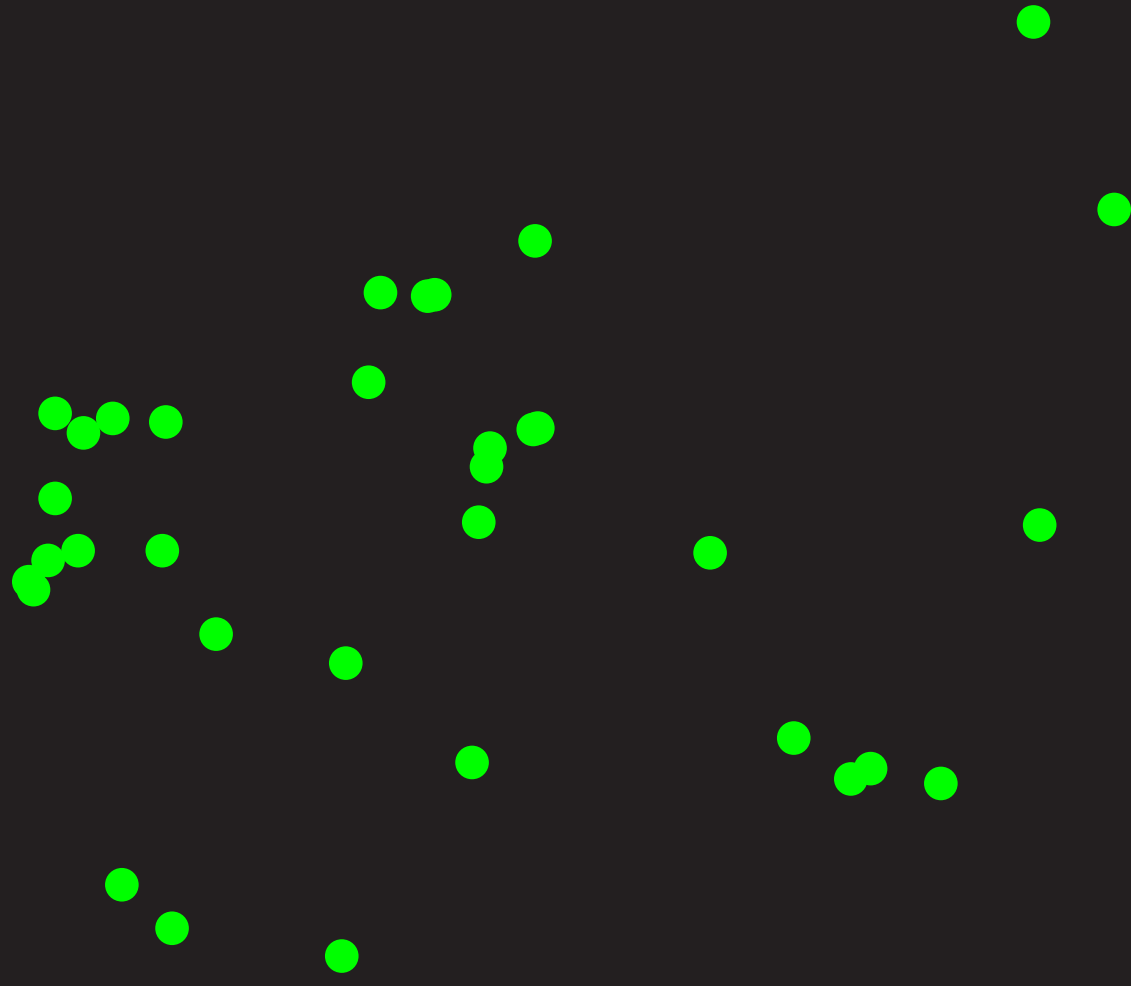
그래서 이 악몽을 극복하려면, 우리는 기술을 다르게 사용하는 방법들을 상상할 필요가 있다. 이를 위해 본 논문에서는 “머신 언러닝(machine unlearning)”을 개략적으로 설명한다. 아리엘라 아줄레이(Ariella Azoulay)의 잠재적인 역사(“우리 세계의 역사적 한계에도 불구하고 지속되는 다양한 세계의 이야기를 되찾고, 재구성하고, 설명하고자 하는” 역사의 유형)에 대한 요구에서 이끌어낸 논지로, 이 논문에서는 미술관을 전통적으로 뒷받침해온 식민주의 진보의 논리에 의문을 제기하는 AI 예술 형식을 검토하고 요약한다.

전시와 감수성: 《비물질》 전의 재맥락화

육 휘
홍콩시티대학교

육 휘는 홍콩시티대학교와 골드스미스에서 컴퓨터엔지니어링과 기술철학을 공부하고, 독일 뤼네부르크 로이파나 대학교, 바우하우스대학교, 중국미술대학, 홍콩시티대학교 등 여러 대학에서 가르치며 연구를 이어왔다. 『메타필로소피』, 『현상학 연구』, 『안게리키』, 『파르헤지아』, 『카이에 시몽동』, 『기술철학연감』 등의 저널에 기술철학 및 매체철학에 관해 발표해왔으며, 지은 책으로 『디지털 대상의 실재에 대하여』, 『중국의 기술에 관한 질문: 코스모테크닉에 관한 에세이』 등이 있다. 『《비물질》 이후 30년: 예술, 과학, 이론』의 공동 편집을 맡기도 했다.

1985년 3월 파리 조르주 퐁피두 센터에서 열렸던 인기는 없었지만 전설적인 전시 《비물질(Les Immatériaux)》을 재맥락화하는 것은 어떤 의미가 있을까? 현재 20세기의 가장 중요한 전시 중 하나로 널리 여겨지는 《비물질》 전은 디자인 이론가 티에리 샤푸트와 철학자 장 프랑수아 리오타르가 공동으로 기획했는데, 리오타르는 1979년에 출판된 『포스트모던의 조건』으로 국제적인 명성을 누리고 있었다. 수십 년 후에야 프랑스 밖에서 인정받은 이 전시의 가치는, 특히 2009년 테이트 페이퍼 특별호와 2014년 “《비물질》 이후 30년”이라는 제목으로 뤼네부르크에서 이틀간 열린 컨퍼런스를 통해 인정받았다. 본 에세이는 이 전시를 재맥락화하여 전시의 중요성을 역사적으로 부각시키고 우리 시대 《비물질》에 새로운 의미를 부여하려는 시도이다.



New situations create new concepts so that people can understand and process situations. However, sometimes a concept emerges first. A change or phenomenon that has not yet been detected can only reveal itself due to a concept, or the concept can cause a whole new direction of movement. The situation is so urgent in 2020 because the whole world is in a state of flux due to the global pandemic, and it feels like there is no time for calm thoughts and actions. All the problems seem to be directly related to life, and people are required to make clear judgments about whether something is right or wrong without hesitation. Words like “contact,” “face-to-face” and “encounter” (all of which seem to have been taken for granted over the years) give rise to mutated concepts, and the act of meeting and touching others in person—is now considered wrong sometimes. We have thus come to rethink the role of museums in this crisis. The more urgent the situation is, the more necessary it is to ask questions through art.

This year, many museums moved to the online world. This was made in an effort to somehow come together with viewers under conditions that could inevitably lead to the closing of physical museum buildings, but now it is easy to get lost and be swept away amid strong voices calling for a complete change in our way of life, as we cannot go back to the way things used to be. The online used to be strictly separated from the offline, and simply considered virtual reality. Put another way, it was a reality that seems to be real but does not exist. Now, however, the virtual world has long become a very specific reality in itself. Terms that distinguish “online” from “offline” are gradually used less often these days, and a world where “online” is an extension of “offline,” and “offline” is an extension of “online” is slowly being naturally accepted. In addition, the museum has expanded its reach in such a world to entice more viewers online over many years. In-depth discussions have also been made about immaterial exhibitions, and museums connected through social media. In media art practices—not limited to the simple combination of technology and art—the humanization of digital technology, the idea of analog human relationships that digital technology captures, and postdigital aesthetics that cultivate community culture based on a horizontal network have already made significant progress.

Even though we approached today’s world in this way, we were not prepared for the current pandemic. As a result of the problems that we have not addressed, those that we have known but overlooked, are close to home more than ever before. That a physical and material reality is actually equal to digital technology which used to be characterized by disembodiment and dematerialization; that technology is not mediating our lives, but rather constituting and building our lives. The following is

acutely coming up: the problems of dominance and control of technological power derived from data; the distribution of indiscriminate information that is immediately released and soon volatilized; the exclusion and hatred that are justified from it; and the inequalities that are structurally inherent in the accessibility of network infrastructure and social systems. As Nam June Paik said, we have not only created artificial intelligence, but we are also going through artificial metabolism where the data of information circulates. Furthermore, we are facing an era in which this artificial metabolism malfunctions due to the virulence of virus. We strongly agree with Paik’s opinion that the media—channels of communication—turns into our values and into our social matrix.

Gift of Nam June Paik 12, “Living in the Postdigital, Reliving the Museum” is a symposium that starts with reflection on a time when museums around the world had to all close down at once, when no escape seemed to be available. Even though the situation was temporary, they were forced to quickly release the museum space online. We are dealing with this theme not because we will be facing the “post-COVID-19” era, but because we would like to face the issues that we have continuously explored as more critical reality. Those who joined this symposium in the name of Paik are professors Lee Kwang-Suk, Shim Hyowon, and Yoo Hyun-joo of the “Postdigital Museums-Technology-Viewers” session; Art Sonje Center’s deputy director, Kim Haeju, artists Yangachi and Unmake Lab of the “A Willingness Towards Meeting and Sharing” session; professors Siegfried Zielinski, Wendy Hui Kyong Chun and Yuk Hui, all of whom are contributing their research papers from overseas, and curator Kim Yoonseo. They are weaving questions that today’s art and museums should address. I am deeply grateful to them for sharing their scholarly research and artistic thoughts.

Kim Seong Eun
 Director, Nam June Paik Art Center

Changes in museums are a topic being discussed around the world during the 2020 pandemic crisis. In the past, talking about an “era of crisis” always led to questioning the existence and role of museums. This presupposes that museums have an influence on society. The fact that the International Council of Museums (ICOM) was established in 1946 to highlight museums’ crises and social responsibilities after World War II, and that its 2019 general assembly had debates to redefine the term “museum,” shows that people have questioned the role of museums along with changes in society for more than 70 years, and that we should continue to ask the same question in the future.

The 12th edition of Nam June Paik Art Center's symposium series, *Gift of Nam June Paik* starts with a reflection on a time when museums were forced to quickly release the museum space online in the era of a pandemic crisis. The 10th symposium in 2018 discussed the future of museums, which we hope will work as commons, with nine researchers: Massimiliano Mollona, Cho Seon Ryeong, Lee Jinkyong, Lim Taehoon, Franco “Bifo” Beradi, Choi Taeyoon, Choi Binna, Ade Darmawan, and Park Sohyun. The symposium paved the way for practicing the idea that in order for future museums to exist as commons, they have to play a role as an ecosystem amid chaos with diverse entities. In 2020, we are going to adjust the focus on changes in art as part of a transition in line with where the world is inevitably digitalized as a result of the pandemic crisis.

While preparing for the symposium, I suggested to participating researchers—including technology and culture scholars, curators, and artists—that we start with the physical and material nature of digital technology and the museum's placeness. Since February 2020, museums around the world have stopped or reduced their physical operations, and consequently introduced exhibitions through YouTube videos, preoccupied with providing immaterial services. What was rediscovered while real-world encounters were decreasing is that physically closed museums led people to online museums that anybody could access anywhere. In a pandemic era where online and offline life is integrated, the symposium discusses the extent to which art could be digitalized and museums would become useless. It also aims at rediscovering the direction of museums as commons and contact zones to transform the crisis situation. The main questions to be considered are: Are immaterialized resources accessible to everyone? Who is the subject of sharing and what are the failures and risks of real-time connections? After COVID-19, how are the physical experiences and interactions that occur through the medium of the museum space changing? Where is the audience? What is a society without museums like?

In the “Postdigital Museums-Technology-Viewers” session,

professors Lee Kwang-Suk (Seoul National University of Science and Technology), Shim Hyowon (Kookmin University), and Yoo Hyun-joo (Yonsei University) question a society without museums in the postdigital era, just as the symposium title indicates while critically examining ubiquitous museums linked with technology. In the “A Willingness Towards Meeting and Sharing” session, Art Sonje Center’s deputy director, Kim Haeju, and artists Yangachi and Unmake Lab contemplate the positions of art and artists through performances, projects, and exhibitions, paying keen attention to materiality and contact behind the electronic and electrical networks at postdigital museums. This presupposes that online services, which the pandemic world aims at, is paradoxically a world supported by the body. Eventually, contacts with the body become important again in the immaterial environment. Through various questions and discussions, we examine the willingness towards meeting and sharing that art fundamentally aims at. It also includes the transformation of thinking as well as the changes in the way art is created and sensed in a world where online and offline are integrated.

When thinking back to the insight of Nam June Paik in 1972, he said that if history came into being because it was told and written down, “Now history is being recorded in image or video. Therefore from now on there is no more ‘History,’ but only ‘Imagery’ or ‘Videory.’” Paik thought deeply about the realization of two-way communication connecting different sides of the globe, communicable art, the issue of overcoming time difference, and how to immediately deal with the various common senses, prejudices and cultural differences that exist between countries. After Paik raised questions like these, which would have been seen as visionary and imaginary the time, we faced a society where horizontal communication between two sides is possible, but at the same time, we live in a time and space of “convulsion,” where prejudices and discrimination have deepened—even in a hyper-connected society. However, converting current issues into Paik’s style of thinking and constantly asking questions will provide opportunities to face things that have never been seen before and to realize our potential for even greater imagination. In that sense, we have certain expectations about this symposium. Imagining a society without museums in the middle of a pandemic, asking whether everyone is allowed to access the Internet everywhere, as well as immaterial museums, reminds us of a willingness towards connecting, meeting and sharing, which art fundamentally aims at in the end.

The title of Nam June Paik Art Center’s symposium series *Gift of Nam June Paik*, which began in 2009, comes from the ideas that Paik had about art, in other words, the idea that art, unlike the way capitalism works, cannot be monopolized or privatized, and is something that everyone

can freely enjoy. Starting with the current vision of Nam June Paik Art Center, “art defying boundaries, the museum drawing up relations,” the symposium can serve as a guide to redesign or reverse engineer the museum after today’s crisis. I would like to thank all those who took part in the symposium and who showed their willingness to talk about this topic together. Hopefully, questions generated through the online symposium will continue to be responded to actively, and trigger more opportunities for exchanges and encounters.

Kim Yoonseo
Curator, Nam June Paik Art Center

Hello from Berlin to everybody, who is joining “Living in the Postdigital, Reliving the Museum”, the 12th edition of Nam June Paik Art Centre’s symposium series *Gift of Nam June Paik*.

I’m Siegfried Zielinski. From all the many people I met in my life—artists, philosophers, scientists—there are not many, whom I would call a true master. Paik was a true master for me. Wherever we were going as young intellectuals passionate for the new arts with and through media, we fell over Paik’s traces. He had been there already. When I wrote my PhD on video as an Audiovisual Time Machine in the early 1980s he supported me with an interesting correspondence about the origins of video art; and when I build up the first Academy of Media Arts in Cologne at the beginning of the 1990s he was around. Not only with his artistic genius, but also with his wonderful humor, his lightness, his deep philosophical thoughts. So, I am very happy, that I can give a little back to him through the NJP Art Centre in Seoul.

In my contribution to our symposium I am reflecting the museum as a very special time machine. It is driven by the energy of two opposite time arrows—one going deep into the layers of past presences, the other into the possibility spaces of the presences yet to come. The clash of the two time perspectives can also be understood as a tension between *facta* and *futura*, a tension between the limited world of the existing/given and the infinitely diverse spaces of possibility which we define as the future and which we want to see preserved as open fields of action as possible. The museum of the past is primarily dedicated to the retro-spective arrow of time. Museums of the future focus on the time machine in a different way, namely pro-spectively. Instead of the highly culturally conventionalised juxtaposition of facts and their narrations between the artist’s biography, work and context a radical turn to dreaming forward would take the place, as the philosopher Ernst Bloch accentuated the potential of utopian thought.

The Museum of the Future should see itself both as an artistic and scientific medium. But the knowledge it generates is not identical with the scientific knowledge developed at ordinary universities. Rather, it is a transversal knowledge that stands diagonally to the disciplines and oscillates between abstraction and sensual material. The division between the thinking (abstract) and the extended (concrete) things is neither wise nor attractive for the future. Mental and physical things develop in constant interaction. The most advanced explorations of artificial extelligences are practicing precisely this insight as Embodied Intelligence (EI).

The most important change in museums of the future will be that they permanently will question themselves as institutions and develop

new tasks. The subtle juxtaposition of (arti)facts, the discreet retelling of artists’ biographies and historical contexts has to be replaced by a constant encounter with the radical present and its challenges. To be able to scope with them the training of new skills—I call them new faculties—will be necessary. Some of them we can already sense, because we know about the biggest challenges of the future. In my contribution I only sketch a few of them like:

Dignity, Living in the Atmosphere, Unusual Activities, Critical Engineering, PaleoFuturism, Chaos Pilots and Kairos Poets, Uncensorable Systems and Unconditioned Hospitality.

I wish you an excellent symposium—full of fruitful dialogues and—most important—full of epistemic things you did not expect as an outcome. Let the symposium become a generator of surprises too.

Oct 23, 2020 in Berlin,
Siegfried Zielinski

Future Museums as the Commons to Cultivate a Convivial Sense via Technology

Lee Kwang-Suk
Seoul National University of Science & Technology

Lee Kwang-Suk has conducted studies and written extensively as a critic on the interface of technology, society, and arts & culture. Lee is associate professor in the Graduate School of Public Policy and Information Technology at Seoul National University of Science and Technology. Lee earned his Ph.D. in Radio-TV-Film at the University of Texas at Austin. He is working as an editorial board member (Jan 2017 ~ present) of *Internet Histories: Digital Technology, Culture & Society*, and also as a co-editor-in-chief of *Culture/Science*, the 28-years long radical journal of cultural theory in Seoul (Jan 2020 ~ present). His research areas include critical studies of technology, platform labor culture in East Asia, techno-subculture, the commons, the Anthropocene, and critical making. He is the author of several books, *Against Techno-Fetishism* (Seoul, 2020), *Data Aesthetics in Society* (Seoul, 2017), *Rethinking the Datafied Society* (Seoul, 2017), *Aesthetic Notes from the Edge: Art Activism Responding to a Social Crisis* (Seoul, 2016), *New Art*

Activism: The Cultural Politics in the Era of Post-media (Seoul, 2015), *Digital Barbarism: Techno-glut, Big Data and Information Disaster* (Seoul, 2014), *IT development in Korea: A Broadband Nirvana?* (London: Routledge, 2012), *The Art & Cultural Politics of Cyber Avant-gardes* (Seoul, 2010), including the several edited books of *Impure technology* (Seoul, 2014) and *Some Branches of the Contemporary Techno-media Philosophies* (Seoul, 2016). Lee's scholarly writing has appeared, including *热风学术 (Refengxueshu, Shanghai)*, *Media, Culture & Society*, *The International Communication Gazette*, *The International Journal of Cultural Policy*, *Info*, *The Government Information Quarterly*, and *The Information Society*. As a columnist, Lee has contributed numerous columns and essays related to digital society to Korean newspapers, magazines, and other publications.

The coronavirus pandemic has changed everything in our daily lives. It is essential to wear masks to prevent COVID-19 while also ensuring social distancing, making “non-contact”—which is sometimes described as “untact”—relationships the new normal in this challenging time. In line with disaster capitalism, Korean society risks the future fate of the country because of the so-called Korean version of America's New Deal (especially digitally). It also hastens platform capitalism, artificial intelligence (AI), and an automated society through a non-contact economy. In addition, the Ministry of Education now wants to make digitally based cyber-education a new general rule of the new normal in universities.

The coronavirus crisis has also affected museums and galleries. National and smaller public museums that have long worked between creators/producers and viewers were in lockdown for months in 2020. Non-contact digital creation and virtual exhibitions and viewing methods, which in the past had been relatively slow to catch on with the public, have been gaining new publicity. Will non-contact platform technologies, social technologies and remote communication technologies in this chaotic world be our future technologies? Is there any problem with the social reception of these technologies? How would Nam June Paik look at today's reality, where almost every reality is headed toward a smooth post-digital society of non-contact, automation, and artificial intelligence algorithms? The reduction of social contact and one-on-one meetings due to daily physical distancing, non-contact activities, and the precarious platform delivery labor related to production and distribution that disappear from consumers' view, as well as quarantine control closely managed by data algorithms and the reinforcement of automatic subordination to technology, images of self-quarantined viewers trapped in the video aesthetic tricks of Netflix quantum theory algorithms, and museums that moved to the virtual world leaving tightly closed museums would not be the “post-digital” situation that Nam June Paik might have wanted.

Although Nam June Paik was also a highly respected and knowledgeable critic of media technology, he was faithful to overthrowing and transcending social uses and functional limitations of high-tech media technologies that had become mainstream from the beginning of his career. The COVID-19 pandemic calls for the ultimate choice between whether we will simply adapt passively to the new normal following the pandemic, or whether we will imagine a new symbiotic relationship that technology and human beings can establish through techno-aesthetic subversion and revolution, something which

Nam June Paik showed us with alternative techno-aesthetic practices. In today's reality, technology does not play the role of encouraging and mediating solidarity with others and offer mutual benefits; unfortunately, it has become a negative product of a civilization that destabilizes such solidarity and mutual benefits. Furthermore, technology is devolving into an object of the sublime. Using contemporary technology issues as a topic, contemporary museums need to think carefully about how to reveal the abnormalities that are deeply embedded in the technological texture of our society, and how to link them to a convivial structure of feelings. In a more active way, future museums should become a laboratory (commons) that analyzes the newly emerging emotions and textures from cutting-edge technology and new media that have an important influence on the human body. And Future museums and galleries need to cultivate a sense of techno-aesthetic reflection from this analysis.

To prevent the outbreak of other viral diseases or from the perspective of sustainable global resilience, the attitude of moving toward a disaster-driven technology society and complying with non-contact new normal logic is nothing but a stopgap measure to the catastrophe. On the contrary, it is more important to prepare for the establishment of mutual solidarity and a relationship between people (and non-humans). When compared to the transparent world of the sophisticated algorithms of non-contact automation we pursue, a delay in technology development, black-and-white, low-resolution, and noise contacts with material relations, bug and zombie media have been dismissed as the immature technological legacy of a past that was not very exact and which we must overcome. Perhaps the distortion of our lives was caused largely by ignoring and excluding the latter. In order to completely understand things surrounding us, we should now recognize their realistic reinstatement and even their ensemble status with humans. To that end, we should not accept the technicist inertia—of viewing virtual gallery exhibitions only as the image of a future museum—as our new normal. To become an “omnipresent” museum against the idea of a disaster-driven high-tech society, thoughts and reflections on technology beyond technology addiction are required. For example, the future museum will probably need to become a common hub of commoning—acts of mutual support, conflict, negotiation, communication and experimentation that are needed to create systems to manage shared resources for different people—attempting to connect with technologically challenged people both online and offline, promoting a sense of technology/media for co-prosperity, acting as a medium for restoring social relations, and

seeking ecopolitical experiments in the coming de-Anthropocene era, unlike today.

The User-Viewer at Web-based Museums in the Post-media Era

Shim Hyowon
Kookmin University

Shim Hyowon received her Ph.D. in pre-cinema media studies at the Interdisciplinary Programme of Comparative Literature at Yonsei University Graduate School. She has since lectured at many universities, including Kookmin University, Kyung Hee University, and Yonsei University. She is interested in observing the cultural, social, and natural circulation of media. She has written academic essays that include “Anthropocene and 21st Century Interdisciplinary Approach: Focusing on Chakrabarty, Parikka and Haraway” (2020) and “On Marshall McLuhan’s Media Theory and the Concept of World Cinema in the 1960s and ‘70s” (2020), and co-authored a Korean book, *The Front Line of 21st Century Ideas* (2020). In addition, she is the translator of books such as *Embracing Parallel Worlds* (co-translation, 2018), and Jussi Parikka’s *A Geology of Media* (forthcoming).

This presentation is based on a theme featuring the user-viewer type of contemporary museums in the post-media era. Due to the current pandemic, I will focus on the current situation of museums, which are temporarily open, but mainly on a non-contact basis. Like online non-contact lectures and telecommuting, museums have already confirmed that a large-scale transition to non-contact operation has been made possible through today’s technology media infrastructure. This has been accomplished in the process of coping with various areas that are trying to follow the government’s recommendations and regulations—often delivered suddenly—while ensuring a safe environment for everyone amid the ever-changing situation. Under the current situation, several museums are looking for ways to operate without physical entry and encounters, sensing a potentially permanent atmosphere that cannot be ignored in temporariness. Today’s transition to non-contact operations is based on computer-connected, web-based technology, so what is happening now with the exploration of new options is naturally linked to considerations of computer and Internet environments, as well as focusing on users from the perspective of media studies. For example, unlike museums where the viewer actually visits, the viewer of the non-contact museum acquires the identity of a user in addition to that of the viewer because the medium of computers is used. For the sake of convenience, this presentation calls it a user-viewer experience, and analyzes the media experience that vibrates between manipulation and gazing. Based on this thought, this presentation seeks to discover the possible direction of the web-based museum, an ecosystem as a public territory, and suggests implications about the role or ability of the user-viewer to appreciate and act in this ecosystem.

The Development of Digital Media and the Future of Interactive Museums: Looking beyond Superficiality

Yoo Hyun-Joo
Yonsei University

Yoo Hyun-joo graduated from Yonsei University's Department of German Language and Literature and the graduate school of the same university before she received a Ph.D. from Humboldt University of Berlin's Department of German Studies and Linguistics. She is currently a professor at Yonsei University's Department of German Language and Literature. She is the co-author of the Korean book *Friedrich Kittler*, and the author of *Text, Hypertext, Hypermedia and Hypertext: Keywords of Digital Aesthetics*. She also co-translated books such as *Grammophon, Film, Typewriter and Ästhetik der Medialität*, and translated *Die Wirtschaft des Unsichtbaren* into Korean.

With a pandemic going on around the world, the way people live their lives is now undergoing another major change. The venues for performing arts and art exhibitions, which have traditionally relied on in-person visits even in the midst of the digital wave that has been increasing over the last 30 years, are now rapidly being replaced with remote communication, while the aspect of interactive digital technology that enabled such communication has become more important than ever. In particular, for electronic museums that aim at something more than virtual exhibitions, the issue of viewer experience is closely related to the interactivity that new media technology allows for. Newly raised questions here include the discussion of what direction the viewer experience provided by this technology is going, and also the consideration of the presence of viewers or non-viewers who are excluded or eliminated altogether. To find one possible answer to this, I would like to critically explore the history of the interactivity concept and the role of interactivity in digital literature.

People were discussing interactivity since the advent of digital technology. This indicated not only that the new digital media's way of receiving art forms had changed, but also the fact that the image of users who dealt with the digital media had changed. The image of new digital media users was assumed to be clearly self-conscious intellectuals who could navigate the medium well, but who knew exactly what these people wanted while using this type of technology. This became apparent in the early 1990s when a new media covering the world with a vast electronic network changed our daily lives. The so-called "Californian Ideology," which spread around the west coast of the United States, looked optimistically at the future in that digital media would bring about a day when all the boundaries of reality would be removed. In the new network society, the interest of people lied in an unlimited flow of information, and what was most emphasized in this trend was the independent image of users who could choose from a great deal of information. It was the image of the "one who makes decisions." Network users had to be able to make their own decisions between the various possibilities offered by the media and directly participate in the formation of what they wanted to accept through the media. Indeed, in the history of computer technology development, the concept of interactivity began when people emphasized the possibility of human intervention into the process at any time, allowing people to occupy "creative areas," while the devices carried out routine tasks as users envisioned a partnership with devices. This early optimistic belief also had a great impact on our situation in that we needed to devise new ways of enjoying culture once again while relying on technology.

What is overlooked here, however, is the observation that in the interactivity actually implemented through technology, people were not afforded creative areas, while the Internet—where all boundaries were thought to have disappeared—has formed new boundaries. This urges us to reflect on the history of digital culture development and take a more critical approach to the relationship between technology and art. Looking at the (not very successful) achievements of digital literature over the past 30 years, it is easy to see that the more advanced programming to form a work is, the more ways users receive the work depend on external influences. This result is a direct rebuttal to the view that consumers can easily turn themselves into producers through interactive technology, and is evidenced by the fact that the author's power in digital literature is being strengthened more than ever. The author is now a programmer or project director who influences even the reader's associations. As technology develops with the aim of bringing people and devices closer together, or of bringing producers and recipients of works of art closer, this is realized only on the surface of digital media, and the technological gap behind it is growing infinitely. In the final step, we see a world divided into extreme polarization behind a user-friendly environment that explains everything with icons in an infinite kindness: a small group of people who are allowed access to the code below the surface and a large number of ordinary users who only stay on the surface.

This can also be directly applied to the structure of social networks that have been in the spotlight recently. Are active users of Facebook, Twitter and Instagram really creative producers that realize one-person media, or are they simply consumers of commercially completed programs? Various perceptions derived from the history of digital literature development will help us to more fundamentally contemplate the use of advanced technologies related to the reception of artworks.

Fear of an Acoustic Planet*

Kim Haeju

Deputy Director, Art Sonje Center

Kim Haeju is a curator based in Seoul, currently working as the deputy director of Art Sonje Center (July 2017-present). She is in charge of the organization of exhibitions and programs as well as the operation of the art center. She is especially interested in the way movements are generated within diverse forms of art. Through writing and curating, she is trying to reveal scenes that combine words and images about the body, time, memory, migration, language, and coexistence. At Art Sonje Center, Kim has curated exhibitions, including *Dust, Clay, Stone* (2020), *Night Turns to Day* (2020), *The Island of the Colorblind* (2019), as well as solo exhibitions of artists such as *Koki Tanaka: Vulnerable Histories* (2020), *Hwayeon Nam: Mind Stream* (2020), *Donghee Koo, Delivery* (2019), *Lee Kit: Resonance of a Sad Smile* (2019), and the exhibition and performance program that crosses over performance and various mediatic characteristics of visual arts, *Moving/Image* (Seoul Art Space Mullaee 2016; Arko Art Center 2017; SeMA 2020).

It feels impossible to predict the future while still groping with the ongoing pandemic. All we can do now is to record the changes we feel and experience. I am going to start a discussion about the changes going on in people's viewing experience of exhibitions and performances. This is also about the juxtaposition in which one struggles repeatedly between anxiety about another person's body and a fear of meetings, yet still has a desire for contact with other people. Looking back on the changed viewing situation and experience leads to issues about how to greet viewers and what experiences museums can offer them; this includes the planning and operation of exhibitions and museums. Is this really a turning point for the old, familiar way to face irreversible changes?

Over the past few years, the art world has introduced numerous works that deal with changes in everyday areas or physical sensations caused by the way people view images, which centers around smartphones. Even without using a particular new technological device for artworks themselves, people have been interpreting and displaying technologies that have eroded everyday life within the realm of traditional art media, such as videos, sculptures, and paintings. Even with a ubiquitous online media network already in place, physical exhibition venues have been using the existing methods of presenting art to make it possible to critically represent or interpret this phenomenon while staying in touch with everyday life. Now, however, the lights in physical exhibition venues keep turning off and on; attempts to move existing art media (whatever they are) to an online space are being made, so this contrast between offline and online exhibitions is being blurred. This has led to questions such as: Can online exhibitions reflect the different forms of art and the way that people physically experience exhibitions for those forms of art and the characteristics of such recognition? Should smooth VR technology be based on actual exhibition experience and try to make up for the errors and absence that occur online? Should we not create new projects that fit the technical characteristics and the nature of viewing online media rather than trying to transfer or translate different ways of experience from offline exhibitions to online platforms?

There is a willingness to share in this expansion of art online. Given that the conditions and possibilities of access to exhibitions are becoming more challenging as fewer people will inevitably be able to view these exhibitions in person and travel is limited, it is a willingness on the part of museums and galleries to open a passage that is accessible to anyone, which sometimes starts with the desire to establish art and museums as a common good for the public. However,

expanding accessibility does not necessarily guarantee a fulfilling experience. At a time when the current exhibition format, which has not changed significantly with art after modernism, is having difficulty working with the pandemic, can we imagine other forms of exhibitions? Can online and offline exhibitions interact with each other and continue to stimulate the senses and deliver meaningful stories?

These days, exhibitions face risks of infection, but performances taking place with two or more people are more vulnerable to infectious diseases. Recently, I planned and carried out two performance-related projects. One was to interpret the characteristics of a performance and implement it in the form of a long-term exhibition, while the other was to conduct a live performance for three days. In both projects, the composition of the work and the way viewers experienced it were influenced by COVID-19. With the existing experience of performance still remaining the premise of these projects, I would like to discuss the change in the distance between the audience and performers, the interpretation of the body, and the issue of recording and sharing the performance.

When the activities of museums are repeatedly suspended and then reopened, it is now time to ask fundamental questions about the way museums work, including exhibitions and performances, as well as their purpose itself. I want to think about what the existing way of viewing exhibitions—something long considered natural—has provided us with, what the total experience of opening one's senses while looking, viewing, and moving about as an audience means, and about a museum as a place that makes use of physical senses as such.

*This title comes from the French pop band Tahiti 80's 2019 album of the same name, *Fear of an Acoustic Planet*.

Paik/Abe Video Synthesizer, Willy-Nilly Version and Eight Stories

Yangachi Artist

Starting with Net.Art, surveillance, hacking, and e-government, the artist **Yangachi** gave attention to tactical media and locative media. Later, he declared media art is that which excludes electric and electronic elements. Yangachi has exhibited works such as *Middle Corea*, *Bright Dove Hyunsook*, and *A Night of Burning Bone and Skin*. Recently, he is working on a project called “Galaxy” that is related to AI, mobility, energy, robots, and smart cities.

Paik/Abe Video Synthesizer, Willy-Nilly Version

Nam June Paik, 808, Abe, Le Futur Antérieur, Some Objects, Open Source, New Root, New Joke, First Person, Second Person, Third Person, Light, Screen, New World, Score, You, Some Vanishing Eyewears, Apparatus for Some Vanishing Points and Suspect for Some Perspectives, Hostage, Error Range, Question, Best of Our Times, Bad Manner, Four Layers, Movie, Or, Bluff, Taste, Moment, Ecstasy, Universality, Visual System, Identification, Mistake, Instant, 30 Eyes, (Fake) White, Praise, Deficiency, 21st Century, Mineral Aura, Black Hole, Hypnosis, White Hole, Object, Sampler, Seven-Step Poem, It's Round, Smooth and Truly Aristocratic.

And

Nam June Paik, Art

We refer to the place that Nam June Paik left as art.

Nam June Paik, 808, Open Source

Nam June Paik is exhibited like relics at museums. Nevertheless, Nam June Paik can be used like a Roland TR-808 Rhythm Composer, and can be open-sourced like Tesla's electric cars.

About Science and Technology

This work stops the encounter of science and art for a moment, and suggests the meeting of science and technology. If social order is to be led by technology, what role will art play?

Nam June Paik, Le Futur Antérieur

This suggests diagnosing the future in the Nam June Paik Archive and diagnosing the future of Paik in le futur antérieur tense.

Nam June Paik, First Person, Second Person, Third Person, Visual System

The work proposes to update visual systems based on the first-person, second-person and third-person points of view as delivered by Nam June Paik and televisions. By 2025, 800 million people will be connected with one another, and all these people will be connected to 12 trillion objects by 2030. Starting with your eyes, things like lenses, CCTVs, LiDAR cameras, thermal imaging cameras, point cloud cameras, bio-eyes, low-visibility compensation system filters, 360° cameras, and radio cameras will emerge as everybody's new visual systems, even generating certain new data.

Nam June Paik, Objects

Now is the time to think about the Paik/Abe Video Synthesizer, the first machine designed to distort existing video, and which can be seen as an object or a significant Other.

Sherlock Holmes vs. James Bond

Sherlock Holmes deals with the dead, while James Bond deals with the living; Sherlock Holmes deals with the past, and James Bond deals with the future. So what would Nam June Paik deal with?

Nam June Paik World

John Cage, Joseph Beuys, Merce Cunningham, Arnold Schönberg, Karlheinz Stockhausen, George Maciunas, Charlotte Moorman, Shuya Abe, Shigeko Kubota, Robot K-456, Benjamin Vautier, Arnulf Rainer, Hermann Nitsch, Daniel Spoerri, Ingo Gunther, Wilbur Schramm, Ray Johnson, Allen Ginsberg, Billy Klüver, Lee Geonwoo, Nam June Paik Art Center.

Apophenia and the Sisyphus Dataset

Unmake Lab Artist

Unmake Lab is interested in newly emerging occurrences among humans, technology, nature and society, and turns them into exhibitions, as well as education and research opportunities. They are especially interested in a variety of different spaces, labor, and nature—all of which are newly created under the influence of data and algorithms—and observe how these are returned to us through what has happened in the past. They make different predictions by passing these observations through different algorithms.

As part of this research, Unmake Lab wants to explore how we can still discuss what is missing in the emerging world order through concepts like the “apophenia—an association that connects totally unrelated things—perspective” of artificial intelligence (AI) and the “dataset of excluded things.”

The characteristics of AI are clearly a predictive technology for the future. However, it often causes apophenia—an “error”—by linking things that are not related to each other. Based on its previous research, Unmake Lab looks at this errant attribute of AI as a possibility of making hybrid discoveries.

On the other hand, a dataset is often made for potential practical use and economic potential as it is a group of data to enable AI learning. Unmake lab turns a dataset into an act of critically analogizing and reconstructing past memories through the act of forming a Sisyphus dataset consisting of “broken stones.”

Through this approach, this research reports on how to discuss those excluded things together when constituting a futuristic view and society in the present day.

Future Museums as Generators of Surprises

Siegfried Zielinski
Berlin University of the Arts

Siegfried Zielinski is Michel Foucault Professor of Media Archaeology & Techno-Culture at the European Graduate School (CH), honorary doctor and professor of the Budapest University of Arts, and Professor emeritus of media theory at Berlin University of the Arts. He was founding rector (1994–2000) of the Academy of Media Arts Cologne, director of the Vilém Flusser Archive (1998-2016) and rector of the Karlsruhe University of Arts & Design (2016-2018). Zielinski has published extensively on the archaeology and variantology of the arts and media.

Discussing some of the outstanding principles or even paradigms in Nam June Paik's artistic and philosophical oeuvre I'll project a museum of the future as a generator of surprise. It is closely connected with the idea of a cultura experimentalis. Basically I'll ask, what kind of faculties are needed from both sides—the visitor and and participant of museum discourses and the museum itself. Keywords for developing those faculties are Alchemy, Dignity, Matériologie, Chaos Pilots & Kairos Poetry, Critical Engineering and the Absurdity of Advanced Technologies. Paik is also discussed as a 'Pataphysicist.'

Lessons from Machine Unlearning in the Context of the Museum

Wendy Hui Kyong Chun
Simon Fraser University

Wendy Hui Kyong Chun is the Canada 150 Research Chair in New Media at Simon Fraser University, and leads the Digital Democracies Group which was launched in 2019. The Group aims to integrate research in the humanities and data sciences to address questions of equality and social justice in order to combat the proliferation of online “echo chambers,” abusive language, discriminatory algorithms and mis/disinformation by fostering critical and creative user practices and alternative paradigms for connection.

This special issue asks, “how might the museum become an equal space to all, and how diverse communities can access the dematerialized museum without discrimination and exclusion?” These questions are crucial and indicate how greatly the Internet has failed to deliver on its early promise. During the late-twentieth century, “cyberspace” was sold as the solution to all political problems and inequalities: it was “Andre Malraux’s” museum without walls; the Athenian agora 2.0; the harbinger of friction free capitalism; and a “discrimination-free” zone. In contrast, it is now blamed for everything bad in this world: social media algorithms, powered by military-grade PSYOPs that spread lies, fuel conspiracy theories, radicalize users, prolong pandemics, and foster planet-wrecking levels of consumption; and artificial intelligence programs (AI) that exacerbate existing inequalities and threaten humanity’s future.

So how did the dream become the nightmare? To answer this question, we need to realize that the promise and threat are two sides of the same coin: they both seek to secure the future through technological solutions to political problems. They assume that the best way to fight abuse and oppression is by ignoring them: by “blinding” one’s technology and self to difference and to discrimination.

To move beyond this nightmare, we thus need to imagine different ways to use technology. To this end, this paper outlines “machine unlearning.” Drawing from Ariella Azoulay’s call for potential history— a mode of history that seeks “to retrieve, reconstruct, and give an account of diverse worlds that persist despite the historical limits of our world”—it examines and outlines AI art forms that question the colonial logics of progress that have traditionally undergirded the museum.

Exhibiting and Sensibilizing: Recontextualizing *Les Immatériaux*

Yuk Hui
City University of Hong Kong

Yuk Hui currently teaches at the School of Creative Media, City University of Hong Kong. His latest book is *Recursivity and Contingency* (2019).

What could it mean to recontextualize *Les Immatériaux*, an unpopular yet legendary exhibition that took place in March 1985 at the Centre Georges Pompidou in Paris? *Les Immatériaux*, now widely considered one of the most important exhibitions of the twentieth century, was co-curated by design theorist Thierry Chaput and philosopher Jean-François Lyotard, the latter of whom was enjoying the international fame of his *The Postmodern Condition*, published in 1979. Only decades later was the value of the exhibition recognized outside France, notably in a special issue of *Tate Paper* in 2009 and in 2014 at a two-day conference in Lüneburg titled “30 years after *Les Immatériaux*.” This essay is an attempt to recontextualize the event, to position the importance of this exhibition historically, and to give new meanings to *Les Immatériaux* in our time.

본 심포지엄은 유네스코가 COVID-19 이후 예술가와 문화 전문가의 회복력을 강화하려는 목적으로 주도하는 예술의 회복력 운동 ResiliArt Movement에 동참하며, 논의 결과를 분석·정리하여 유네스코 문화예술 정책 입안을 위한 참고 자료로 제출합니다.

The symposium joins the UNESCO world cultural movement "ResiliArt," the completion of the debate will be analyzed and shared with UNESCO's Member States and decision makers.

#ResiliArt

백남준아트센터
17068 경기도 용인시 기흥구 백남준로 10
njpartcenter.kr

Nam June Paik Art Center
10 Paiknamjune-ro, Giheung-gu,
Yongin-si, Gyeonggi-do, 17068 Korea
njpartcenter.kr

백남준아트센터 심포지엄 : 백남준의 선물 12 미술관 없는 사회, 어디에나 있는 미술관

2020.11.6.(금) - 7.(토) 오후 2시
백남준아트센터 유튜브 온라인 생중계

이광석 | 서울과학기술대학교
심효원 | 국민대학교
유현주 | 연세대학교
김해주 | 아트선재센터 부관장
양아치 | 작가
언메이크랩 | 작가
지그프리드 질린스키 | 베를린예술대학교
웬디 전 | 사이먼프레이저대학교
육 휘 | 홍콩시티대학교

총괄

김성은 | 백남준아트센터 관장

기획·진행

김윤서 | 백남준아트센터 학예사

학술지원

이채영 | 백남준아트센터 학예팀장
박상애 | 백남준아트센터 아키비스트
이기준 | 백남준아트센터 테크니션
정윤희 | 백남준아트센터 학예사

디자인

김유진

번역

김현경

영상송출

크리스앤파트너스

주최·주관



SYMPOSIUM : GIFT OF NAM JUNE PAIK 12

Living in the Postdigital,
Reliving the Museum

November 6 - 7, 2020, 2pm
Online

Lee Kwang-Suk
Shim Hyowon
Yoo Hyun-Joo
Kim Haeju
Yangachi
Unmake Lab
Siegfried Zielinski
Wendy Hui Kyong Chun
Yuk Hui

Supervised by
Kim Seong Eun

Editor
Kim Yoonseo

Editorial Support
Lee Chaeyoung
Park Sang Ae
Lee Kijun
Jung Yunhoe

Graphic Design
Kim Yujin

Translation
Kim Hyunkyung

Live streaming
Chris & Partners

Hosted and Organized by

