

INAUGURATION

CONNECTING_UNFOLDING

THE ALEPH PROJECT

O

OUTDOOR SCULPTURE AT NATIONAL MUSEUM OF
MODERN AND CONTEMPORARY ART, SEOUL

N

C

ZEITGEIST KOREA

S

E

U

U

L

BIRTH OF A MUSEUM:
DOCUMENTING THE CONSTRUCTION OF MMCA, SEOUL

F

SPECIAL SCREENINGS
FOR THE MMCA FILM AND VIDEO

M

A

SITE-SPECIFIC ART PROJECT

서울관
개관
특별전



국립현대미술관 서울관 개관 특별전
NATIONAL MUSEUM OF
MODERN AND CONTEMPORARY ART, SEOUL

초판 1쇄 인쇄
2014년 6월 24일

초판 1쇄 발행
2014년 6월 30일

발행인
Publisher Chung Hyung-Min

발행처
Published by (재)국립현대미술관진흥재단
National Museum of Modern and Contemporary Art Foundation

도록 디자인
Catalogue Design Artisanplace
02-2272-5691 ~ 2

인쇄일
2014년 6월 24일

인쇄 및 제작
Printing & Binding (주)가나씨엔피

Publication (재)국립현대미술관진흥재단
National Museum of Modern and Contemporary Art Foundation

주소 110-200 서울시 종로구 삼청로 30(소격동 165)
전화 02-3701-9834, 32
팩스 02-3701-9835

이 책에 수록된 도판 및 글의 저작권은 해당 저자와 국립현대미술관에 있습니다.
도판과 텍스트를 사용하시려면 미리 저작권자의 사용허가를 받으시기 바랍니다.

All rights reserved. No part of this publication can be reproduced
in any manner whatsoever without permission in writing from the copy holders.

ISBN 978-89-6303-069-2 93600

국립현대미술관 개관특별전 영상



INAUGURATION

CONNECTING_UNFOLDING

THE ALEPH PROJECT

OUTDOOR SCULPTURE AT NATIONAL MUSEUM OF
MODERN AND CONTEMPORARY ART, SEOUL

ZEITGEIST KOREA

SPECIAL SCREENINGS
FOR THE MMCA FILM AND VIDEO

SITE-SPECIFIC ART PROJECT

BIRTH OF A MUSEUM:
DOCUMENTING THE CONSTRUCTION OF MMCA, SEOUL

004 인사말
FOREWORD

INAUGURATION OF MMCA, SEOUL
NATIONAL MUSEUM OF MODERN AND CONTEMPORARY ART, SEOUL

006

연결_전개
Connecting_Unfolding

118

알레프 프로젝트
The Aleph Project

246

MMCA FILM AND VIDEO 특별프로그램
Special Screenings
for the MMCA Film and Video

284

현장제작 설치 프로젝트
Site-specific Art Project

352

미술관의 탄생: 건립기록전
Birth of a Museum:
Documenting the Construction of
MMCA, Seoul

442

자이트 가이스트 - 시대정신
Zeitgeist Korea

542

야외조각 프로젝트
Outdoor Sculpture at
National Museum of Modern and
Contemporary Art, Seoul

타시타 던
김 존스
아마르 칸와르
마크 리
리 밍웨이
키시오 스가
양민하

Tacita Dean
Kim Jones
Amar Kanwar
Marc Lee
Lee Mingwei
Kishio Suga
Minha Yang

필립 비슬리
척도 없는 네트워크
에드윈 판 데르 헤이데
하태석
극동 아시아 네트워크
복잡계 액자-퍼포먼스
태싯그룹

Philip Beesley
Scale Free Network
Edwin Van Der Heide
Hah Tesoc
Far East Network
Lecture-Performance on Complex Systems: Kissing Complexity
Tacit Group

영화적 발산發散
<3X3D>

Cinematic Divergence
<3X3D>

한진해운 박스 프로젝트: 서도호
<집 속의 집 속의 집 속의 집 속의 집>

Hanjin Shipping The Box Project: Do Ho Suh
<Home within Home within Home within Home within Home>

현장제작 설치 프로젝트: 최우람
<오펜루스 루놀라 움브라>

Site-specific Art Project: U-Ram Choe
<Opertus Lunula Umbra>

현장제작 설치 프로젝트: 장영혜중공업
<GROOVIN' TO THE BEAT OF THE BIG LIE>

Site-specific Art Project: Young-Hae Chang Heavy Industries
<GROOVIN' TO THE BEAT OF THE BIG LIE>

노순택
백승우
양아치

Suntag Noh
Seung Woo Back
Yangachi

엄태정
김정숙
이우환
박영숙
김승영
정승
알렉산더 칼더

Um, Tai-Jung
Kim, Chung-Sook
Lee, U-Fan
Park, Young-Sook
Kim, Seung-Young
Jung, Seung
Alexander Calder

560
Credit



Marc Lee

마크 리

마크 리, <10,000개의 움직이는 도시>

2013, 인터랙티브 미디어 설치, 가변크기, 작가소장
사진: 국립현대미술관 서울관 현장 설치 전경, 2013, 촬영: 마크 리

Marc Lee, 10,000 moving cities - same but different

2013, Interactive net-based installation, Dimension variable. Courtesy of the artist
Installation view at MMCA, Seoul, 2013, Photo by Marc Lee

마크 리, 10,000개의 움직이는 도시들-같지만 다른 예술과 사회에의 참여 전략

베르나르트 제백세
독일 ZKM 수석 큐레이터

CONNECTING_UNFOLDING

디지털 미디어 시대가 도래하며 예술의 향유 방식은 종래의 수동적 작품 감상에서 작품과 즐겁고 창의적으로 상호 교류하는 방식으로 급속히 변화했다. 인터넷에 기반한 마크 리(Marc Lee) 관객 참여형 설치작품 〈10,000개의 움직이는 도시들〉은 예술에 대한 새로운 인식과 실천, 즉 관객들이 작품의 내용, 형식, 소개, 보급 등에 광범위하게 기여하며 예술은 고독한 천재 예술가의 작업이라는 전통적 관념을 대체해가는 과정을 보여준다.

한국에 선보이는 작품은 2013년 11월 국립현대미술관 서울관 개관전을 위해 새롭게 제작되었다. 본질적으로 참여적이며 "진행 중인" 〈10,000개의 움직이는 도시들〉은 한국 순수미술의 새 시대를 열고 다양성과 글로벌 문화를 촉진한다는 국립현대미술관 서울관의 사명을 수행하는데 일익을 담당할 것이다.

수십 년 전 '뉴미디어'라는 용어는 정보와 통신을 개인화하고 동시에 글로벌화하는 대단한 기술적 비전과 연관되어 회자되었다.¹⁾ 이 비전에 따르면 개인은 지구 어디에서나 다른 곳에 있는 타인과 실시간으로 연결될 수 있어야 하고, 누구나 세계 어느 곳에서건 글로벌 정보에 접근할 수 있어야 한다. 그러나 글로벌 네트워크 통신이 긍정적인 결과만 가져올 것이라는 기대와 달리 1960년대부터 전체주의 시스템에 의한 조작의 위험이 인식되었고 이에 관한 글들이 발표되었다.²⁾

모두의 변역을 위한 궁극적 자원으로 인식된 정보고속도로가 지난 20년간 모든 기대를 뛰어넘으며 급속히 발전했음에도 불구하고 오늘날 '뉴미디어'라는 용어는 시대에 뒤떨어진 미디어 이론에 속하는 듯 보인다. 아날로그에서 디지털로 되돌릴 수 없는 문화의 전환을 거치며 세상은 소수의 글로벌 기업들이 시장에 내놓고 통제하는 기술에 절대적으로 의존하게 되었고, 종속이라고까지 부를 있는 이러한 의존성은 '전체주의적'이라고 평가할 수 밖에 없다. 뉴미디어에 대한 찬양과는 별개로 대중의 확대와 같은 뉴미디어의 부정적 영향이 점차 인식되고 있다.³⁾ 그러나 우리는 이미 이러한 상황을 숙명이라 체념하며 심지어 '정상적'이라고 여기고 있다. 완벽히 네트워크로 연결된 사회에서 뉴미디어의 부정적 영향들은 '가정 사실'로 여겨지고, 따라서 어떠한 목적으로도 활용될 수 있기 때문이다. 앞서 언급한 뉴미디어 시대의 비전들은 1960년대에 등장한 두 기술, 즉 아날로그 비디오와 인터넷의 전신인 미군의 아파넷(ARPANET)에 기원을 두고 있다. 1967년 최초의 휴대용 카메라인 소니 포타팩이 출시되기 전, 한국의 선구적 예술가 백남준은 뉴미디어 테크놀로지의 참여적 속성은 물론 조작 가능성에 주목하고 이미 1963년에 12대의 조작된 텔레비전을 독일 뒤셀도르프의 갤러리 파르나스에 전시한 바 있다. 수많은 퍼포먼스와 작품들에서 백남준과 그 세대의 모든 미디어 아티스트들⁴⁾은 1927년 독일의 극작가 베르톨트 브레히트가 그의 라디오 이론⁵⁾에서 밝힌 근본적인 민주화를 상기시키며 대중매체인 텔레비전에 대중이 직접 참여할 것을 요구했다. 대중의 예술 참여는 이미 1920년대 다다이즘에서 시작되어 플럭서스로 이어졌고, 1960—70년대에 옵아트, 키네틱아트 및 뉴 텐던시(New Tendencies)의 핵심 요소로 재등장했다.

디지털과 네트워크 기술이 사용자에게 더욱 많은 정보와 커뮤니케이션 기회를 제공하는 것과 마찬가지로 오늘날 예술도 '사용자'들에게 작품의 내용, 디자인, 표현 방식에 참여할 기회를 제공하고 있다. 우리는 테크놀로지의 발전은 예술에도 새로운 변화를 가져온다고 늘 가정해왔다. 그러나 무엇이 먼저고 그러한 자극은 어디에서 왔으며 변화는 어떠한 것을 가져왔는지 무엇을 통해 이해할 수 있는가? 창의적이고 비판적인 태도, 전통적 가치에 대한 끊임없는 도전, 아이디어와 발명, 실험, 새로운 결과물들을 통한 기술 진보와 사회 변화를 준비하고 실행한 사람들은 언제나 예술가들이 아니었는가? 자본주의 세계관과 그에 따른 가부장적 정부 속에서 인본주의적이고 민주적인 새로운 사회 모델이 등장한 것은 화가, 조각가, 건축가, 음악가, 극작가, 해부학자, 기술자, 공학자, 철학자, 발명가, 시인, 작가와 같은 예술가들이 그들이 배운 전통과 기술에 얽매이지 않고 각 분야에서

1) '지구촌'이라는 용어는 1962년 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)이 그의 저서 〈구텐베르크 은하계(The Gutenberg Galaxy)〉에서 만들어낸 신조어이다.

2) 마셜 맥루한은 이미 1964년 그의 주요 저서 〈미디어의 이해〉에서 다가올 글로벌 네트워크의 전체주의적 성격을 인식한 바 있다. "전기기술시대에 들어선 후 1세기가 지난 오늘날, 우리는 적어도 이 지구상에서 시간과 공간을 철폐하며 우리의 중추신경을 글로벌 차원으로 확장해왔다." Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man* (Cambridge, MA: MIT Press, 1994), 3.

3) 에드워드 스노든(Edward Snowden)과 같은 내부고발자들의 용감한 폭로 덕분에 일급 비밀로 숨겨지던 미 정보당국 등의 대중 감시 프로그램들이 세상에 알려졌다. 이러한 프로그램들은 전자 네트워크를 통해 개인과 기업을 광범위하게 감시할 수 있다. 모든 미디어가 영구적으로 인터넷과 연결되며 정보당국들은 언제 어디서나 개인이 사용하는 모든 기기, 컴퓨터, 스마트폰 등에 침투할 수 있게 되었다.

4) "창조 행위는 예술가 홀로 행하는 것이 아니다. 관람자는 작품의 내적 의미를 해석하고 해석해 작품을 외부 세계와 연결하며 창조 행위에 기여한다. 후세 사람들이 작품에 대한 최종 평가를 내리고 때로 잊혀진 예술가를 복원할 때 이러한 사실은 더욱 분명해진다." 1957년 4월 텍사스에서 개최된 미국미술연령(AFA) 회의의 '창조 행위 재선'에서 마르셀 뒤샹이 발표한 〈창조 행위(Creative Act)〉중에서 Robert Lebel, *Marcel Duchamp* (New York: Paraglyphic Books, 1959), 77–78.

5) 라디오는 양방향이어야 하지만 일방행이다. 순전히 보급만 하는 도구이다. 따라서 다음과 같은 공정한 제안들 하고자 한다. 라디오를 보급에서 소통의 도구로 바꾸자. 그러면 라디오는 공공 생활의 가장 훌륭한 소통의 도구이자 다양한 채널들을 연결하는 방대한 네트워크가 될 것이다. 즉, 라디오가 전송뿐 아니라 수신도 하고, 청취자들이 들을 뿐 아니라 말할 수 있도록 하고, 청취자를 고립시키는 대신 관계 속으로 끌어들이도록 하는 것이다. 이러한 원칙에 입각해 라디오는 공공 업무를 중단하고 청취자들을 공공자로 조직해야 한다. 공공의 기회에 진정한 공공적 성격을 부여하려는 라디오의 모든 시도는 이러한 방향으로의 진일보를 의미한다." Bertolt Brecht, "The Radio as an Apparatus of Communication," 1932. http://telematic.walkerart.org/telematic/bit_brecht.html

자신들의 지식과 능력을 이용해 새로운 해석을 내놓고 인간 존재에 관한 포괄적인 새 비전을 표현했기 때문이 아닌가? 예술은 능력과 지식, 인식과 실천, 주어진 한계를 넘어서는 인식의 확장을 의미한다. 좀 더 자세히 살펴보면 예술에서 새로운 발전은 언제나 사회 변화는 물론 기술 변화에 앞서 등장했음을 알 수 있다. 예술의 발전은 사회의 변화가 수반하는 사고, 모델, 행동 양식, 기술 도구를 예고하고 시작하며 준비한다. 우리는 "전쟁이 모든 것의 아버지"가 아니라 "예술이 모든 것의 어머니"라는 사실을 분명히 이해해야 한다. 예술은 모든 변화와 진보의 근본 원천이다.

동시에 일부 비판적 전망과는 달리 새로운 기술의 등장으로 인해 전통적 형태의 예술 창작이 결코 약화되지 않았음을 분명히 밝혀야 한다. 사진의 발명으로 회화가 쓸모 없어지지 않았듯 디지털 기술의 등장으로 사진이 사라지지는 않았다. 오늘날 비대해진 대중매체와 엔터테인먼트 시장에 경계의 시선을 던지는 사람들은 이러한 시장의 생산품을 대부분이 미적으로 지극히 평범하다는 것을, 불행히도 문화 상품들이 더욱더 평범하다는 사실을 알게 될 것이다. 많은 경우 이러한 상품들은 손쉬운 글로벌 마케팅을 위해 동질화되고 무비판적인 다수 대중의 취향에 맞추어 제작되고 있다.

이러한 상황은 우리 시대의 문화에 근본적이고 위협적인 변화를 예고한다. 오늘날 문화는 인터넷의 방대한 전송능력과 동질화 효과, 대량 생산되는 개인용 DVD와 컴퓨터 게임들, 그리고 예술적 의도와 창작은 거의 찾아볼 수 없는 음악, 영화, 텔레비전의 대중 엔터테인먼트로 인해 수 없이 많은 이미지와 소리들로 이미 넘쳐나고 있다. 따라서 예술에 뉴미디어를 적용한 새로운 '각본'이 쓰여지고 있다면, 이 새로운 참여적 글쓰기를 어떻게 다뤄야 하며, 이 각본 또한 의심해 볼 필요성을 어떻게 이야기할 수 있을까? 작품과의 상호 교류가 가져오는 변화를 관찰하며 우리는 제한적인 감상자 역할을 버리고 작품의 독자이자 플레이어, 사용자가 된다. 또한 비록 제한된 시간 동안이나마 수천 가지 다양한 모습으로 변화할 수 있는 작품의 공동 창작자, 공동 저자, 공동 제작자가 된다. 작품의 내용을 선정하고 형태를 조직하며 결과물을 배포하는 과정에 참여하며 아무것도 할 수 없는 수동적 소비자가 아닌 작품 제작에 능동적으로 참여하는 제작자가 되는 것이다.

디지털 미디어는 우리의 지평을 넓혔지만 즉각적으로 원래 수준으로 되돌렸다. 이토록 방대한 정보를 얻는 대가로 우리는 실체와의 직접적이고 감각적인 접촉을 잃고 있다. 따라서 영향력 있는 서비스와 그 공급자들에게 영속적으로 지배당하지 않도록 적극적으로 저항해야 한다. '멋진 신세계'라는 거짓된 약속에 대한 저항은 오늘날 예술가의 가장 고귀한 임무가 되었다. 이를 위해 예술가들은 새로운 도구를 고안하고, 사회의 현실을 함께 밝히기 위해 우리 에게도 이 도구를 제공하며 창조적인 혁명 행위를 완성해간다.

〈10,000개의 움직이는 도시들〉은 장소, 문화, 사람, 운동들에 관한 정보와 뉴스의 세계이다. 관람자는 검열을 거치지 않은 방대한 인터넷 자료를 통해 실시간으로 온라인 상의 시청각 정보를 검색하고, 그 결과는 갤러리 내에 놓인 도시와 도시의 광장들을 상징하는 수 많은 정육면체 모형들 안으로 투사된다. 관람자는 자신이 선택한 도시의 끊임 없이 변화하며 움직이는 수많은 단편들에 둘러싸인 채 이러한 모형들 사이를 돌아다니며 3D 정보를 경험하게 된다.

세계의 도시들이 모두 다르듯 이 작품 속에 투사되는 생생한 이미지와 소리들도 각기 다르다. 새로운 정보가 요청될 때 마다 관람자와 디지털 매트릭스는 실제 세계에 대한 새로운 해석을 만들어내고, 나아가 우리에게 하여금 우리 시대의 사회 운동에 적극적으로 참여하도록 한다.

Marc Lee, 10,000 Moving Cities - Same but Different

Strategies of Participation in Art and Society

Bernhard Serexhe
Chief Curator, ZKM, Germany

Since the advent of digital media, art has undergone a rapid change from admiration or contemplation of the work to creative and playful interaction with the work. Marc Lee's participatory net-based installation *10,000 Moving Cities - Same but Different* bears witness to an essentially new perception and practice of art, in which the traditional cliché of the isolated artistic genius is superseded by the invitation and the real possibilities, as well as the extensive contribution of the public to the content, form, presentation, and dissemination of the artwork.

The Korean version of this new work has been created for the grand opening exhibition of the new branch of the National Museum of Modern and Contemporary Art in Seoul in November 2013. As a profoundly participatory "work in progress" by its very nature *10,000 Moving Cities* plays a part in the new museum's mission statement to establish and advance a new era in Korean fine arts in conjunction with the promotion of diversity and global culture.

Some decades ago the term "new media" was linked with far reaching technological visions aiming both to individualize and globalize information and communication.¹⁾ It should be possible, as an individual, to connect in real time from any location on the globe to any other individual on the planet. The totality of global information ought to be accessible for anyone at any place in the world — this was the vision. But besides the expectation that globally networked communication and understanding would have uniquely positive outcomes, even in the 1960s the imminent danger of manipulation by totalitarian systems was recognized and described.²⁾

By becoming the ultimate and vigorous resource of general prosperity, and by surpassing all expectations, the rapid and irresistible development of the presaged information super highway over the last two decades, the term "new media" today strikes us as belonging to an obsolete, outdated media theory. The irreversible transition from analog to digital culture has also brought forth absolute dependence on a technology that is marketed and controlled by only a few global players, a dependency or even addiction, which can only be termed "totalitarian." Apart from the permanent doxologies to new media, increasingly their negative consequences are being discovered, including the broader public.³⁾ However, faced with the superiority of these consequences, we can already discern a fatalist tendency of being resigned, of considering these consequences as "normal," because in a totally networked society they are obviously "given as factual," and thus can be exploited for any purpose.

In the 1960s, the above-mentioned visions were sourced by the emergence of two new technologies, analog video and the U.S. military's ARPANET, the precursor of the Internet. Long before the first portable video system, Sony's Portapack, came on the market in 1967, the visionary Korean artist Nam June Paik had highlighted the manipulative as well as the participatory potential of new media technologies. Already in 1963, Paik presented twelve manipulated television sets at the Gallery Parnass in Düsseldorf (Germany). In countless public performances and artworks Paik — and with him a whole generation of media artists⁴⁾ — demanded the direct participation of the audience in television as a mass medium — recalling the profoundly democratizing intentions which had been expressed, since 1927, by German playwright Bertolt Brecht in his radio theory.⁵⁾ The initial impetus can be already found in the Dadaism of the 1920s. This was pursued further by the strong movement of Fluxus and reappeared as a decisive element, inter alia, in Op art, Kinetic art, and the New Tendencies of the 1960s and early 1970s.

In the same way that new digital and networked technologies provide users with expanded opportunities for information and communication today, art, too, allows its "user" to participate in content, and forms of design and expression. In considering the relationship between art and technology, it has always been assumed that changes in technology also gives rise to new developments in art. However, what indications do we have in order to understand what came first, from where the impulse came, what the change has triggered and brought about? Was it not always the artists, who prepared and unleashed social transitions through their critical and creative attitudes, and their continuous interrogation of traditional valuations, and technical advancement through their ideas, inventions, experiments, and new productions? Are not, for instance, the pervasive redemptions of the theocentric worldview and the subsequent subordination to paternalistic forms of government, and the

1) The term "global village" was coined in 1962 by Marshall McLuhan in his famous book *The Gutenberg Galaxy*.

2) Already in his important book *Understanding Media: The Extensions of Man*, (1964, New York: McGraw-Hill) (Cambridge, MA: MIT Press 1994, p. 3.) Marshall McLuhan recognized the totalitarian character of the upcoming global network: "Today, after more than a century of electric technology, we have extended our central nervous system in a global embrace, abolishing both space and time as far as our planet is concerned."

3) Thanks to the disclosures of the courageous whistleblower Edward Snowden and others the top-secret mass surveillance programs particularly of U.S. intelligence agencies are now known about world-wide. Above all that they have the capability of using electronic networks to spy on individuals and commercial companies extensively. When all media are connected permanently to the Net enables intelligence agencies to penetrate all appliances used by individuals, every computer, every smartphone, anywhere and everywhere in the world.

4) THE CREATIVE ACT, by Marcel Duchamp: "All in all, the creative act is not performed by the artist alone; the spectator brings the work in contact with the external world by deciphering and interpreting its inner qualification and thus adds his contribution to the creative act. This becomes even more obvious when posterity gives a final verdict and sometimes rehabilitates forgotten artists." Session on the Creative Act, Convention of the American Federation of Arts, Houston, Texas, April 1957. THE CREATIVE ACT, by Marcel Duchamp. Published in: Robert Lebel: Marcel Duchamp. New York: Paragraphics Books, 1959, pp. 77–78.

5) "...radio is one-sided when it should be two. It is purely an apparatus for distribution, for mere sharing out. So here is a positive suggestion: change this apparatus over from distribution to communication. The radio would be the finest possible communication apparatus in public life, a vast network of channels. That is to say, it would be if it knew how to receive as well as to transmit, how to let the listener speak as well as hear, how to bring him into a relationship instead of isolating him. On this principle the radio should step out of the supply business and organize its listeners as suppliers. Any attempt by the radio to give a truly public character to public occasions is a step in the right direction." Bertolt Brecht, *The Radio as an Apparatus of Communication*, 1932, p. 129, online: http://telematic.walkerart.org/telearea/bt_brecht.html.

emergence of the new anthropocentric and democratic model of society in essence due to the knowledge and influence of whole generations of painters, sculptors, architects, musicians, playwrights, anatomists, mechanics, engineers, philosophers and inventors, poets and writers, yes indeed due to these "artists" who did not restrict themselves to the learned tradition and craftsmanship, but with their knowledge and capability in all disciplines expressed a different interpretation, and thus a comprehensive new vision of human existence?

Art means capability and knowledge, awareness and practice, and it also means expansion of consciousness beyond given boundaries. Upon closer examination it becomes clear that new developments in "art" precede technological as well as social change at all times. They anticipate, initiate, and prepare the thinking, models, forms of action, and even the technical tools that lend themselves to all of the other social domains for and during change. Finally and definitely, we have to understand that not "war is the father of all things," but that "art is the mother of all things." Art is the profoundest source of all change and evolution.

At the same time it must be clearly stated that, contrary to some pessimistic anticipations, the rise of new technologies has by no means undermined the traditional forms of artistic formation. As little as painting has become superfluous with the invention of photography, photography has not disappeared with the utilization of digital technology. Anyone who observes the gigantic mass media and entertainment market with alert eyes today will identify the aesthetic mediocrity of the majority of its products. Unfortunately, particularly of those that are associated with the cultural field. Moreover, in most cases these products are homogenized for easy global marketing and customized according to the taste of a broad and therefore uncritical public. This statement anticipates a threatening and profound change in our cultural landscape: today this landscape is already flooded with an ocean of images and sounds by means of the vast transmission capacity and the homogenizing effect of the Internet, as well as mass-produced, individually used DVDs and computer games and also new mass entertainment formats in music, film, and television, out of which only minimal artistic intention and creation emerge.

Thus, if a new "script" is being created through the application of new media in art, how we deal with this new, participatory writing, and how can we define that it must also be questioned? By observing the impact of our own interactions, we abandon the limited role of the beholder and simultaneously become the reader, player, and user, but above all, for a limited time we become the co-creator, co-author, and co-producer of a work that can unfold into thousands of variations. Just by taking over the selection of content, the organization of form, and the distribution of the work, we become a participating producer of the work rather than a disabled passive consumer.

Digital media has broadened our horizon, yet has immediately retracted this broadening. The price we pay for this unbelievable mass of information is frequently a loss of direct sensory contact with reality. The debt we should actively reject is to fall under permanent control of powerful services and providers. Rejecting false promises of a "brave new world" has today become the most noble task of the artist. For this purpose he/she appropriates new tools. For mutual investigation of social reality he/she avails us the new tools and thereby constitutes the creative (r)evolutionary act.

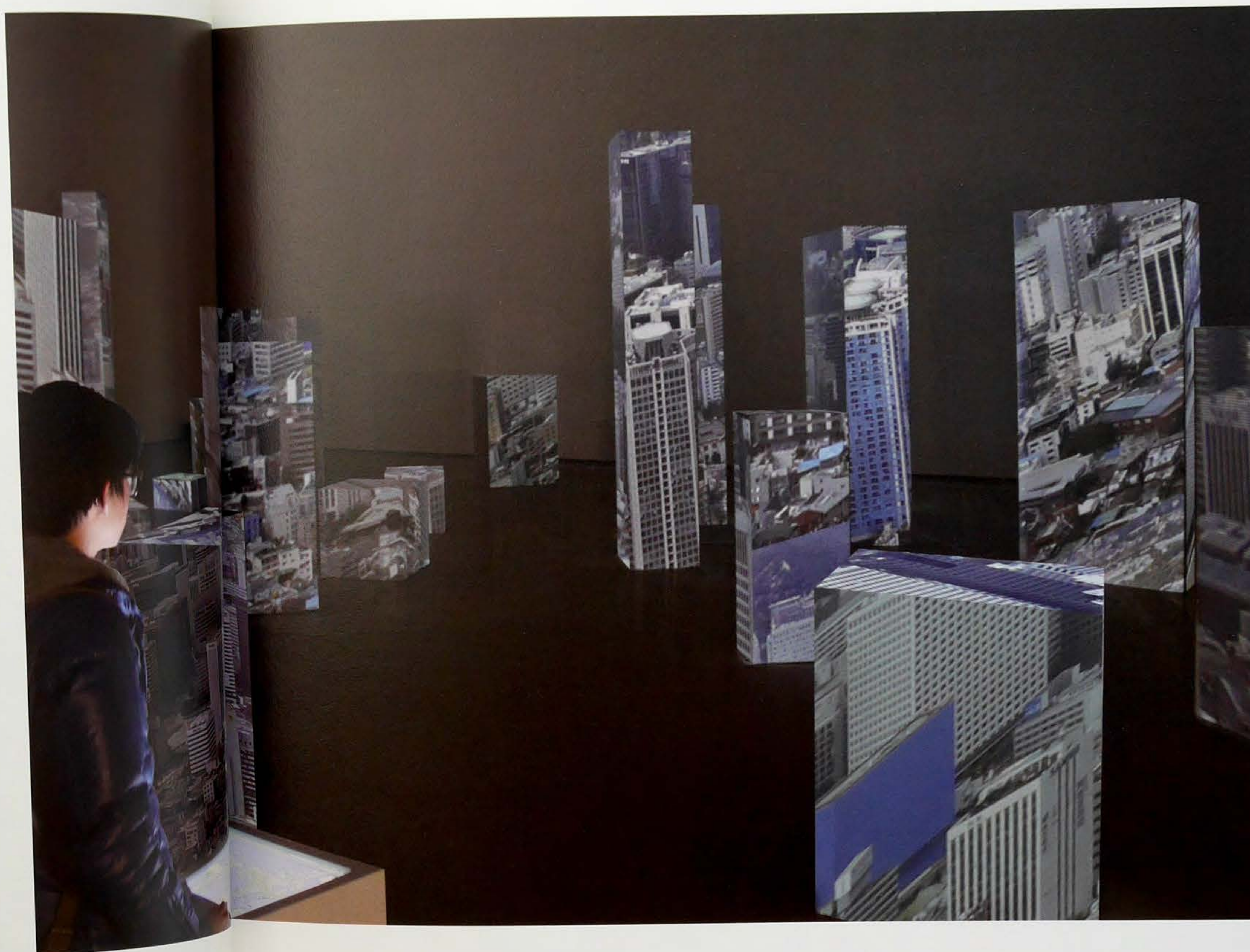
The artwork *10,000 Moving Cities - Same but Different* engages with the world of information and news about places, cultures, people, and movements. Audiovisual information can be sought online from a large number of uncensored Internet sources in real time, and the results are projected onto a number of cubes in the space of the gallery, symbolizing architectural models of cities and their squares. Visitors can walk around these models and experience the information in 3D. They are surrounded by countless moving fragments of the selected place, which are in constant change.

Just as all cities in the world are different, the projections and sounds in this work appear so different and alive. Each new request creates ever new representations of the real world as a combination of visitors and digital matrix. And what is more: Each request enables us to join and actively participate in the social movements of our time.



마크 리
<10,000개의 움직이는 도시(인터페이스)>
2013
인터랙티브 미디어 설치
가변크기
작가소장

Marc Lee
10,000 moving cities - same but different (Interface)
2013
Interactive net-based
installation
Dimension variable
Courtesy of the artist



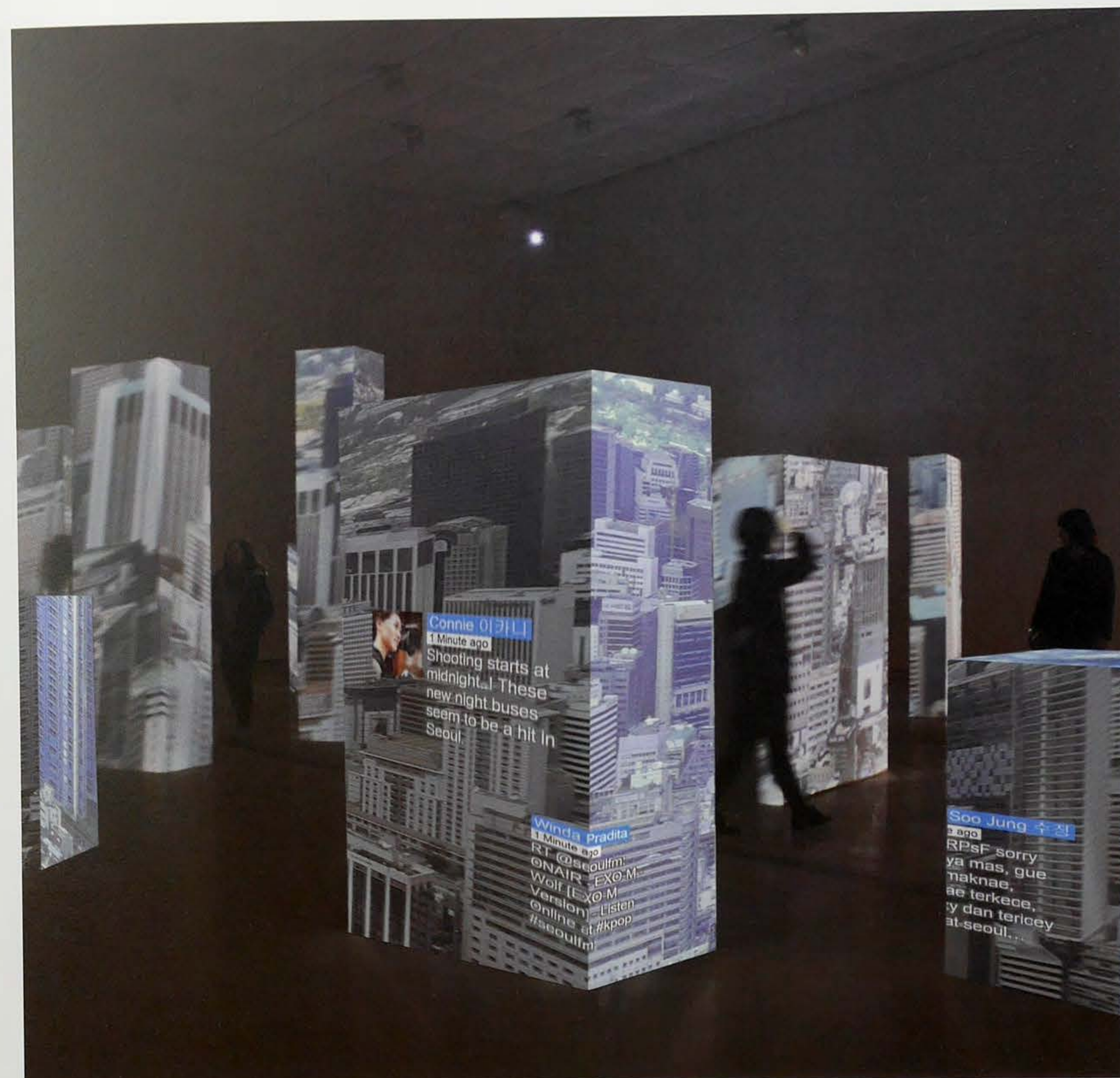
마크 리
<10,000개의 움직이는 도시>
2013
인터랙티브 미디어 설치
가변크기
작가소장
사진: 국립현대미술관 서울관 현장 설치 전경, 2013
촬영: 마크 리

Marc Lee
10,000 moving cities - same but different
2013
Interactive net-based installation
Dimension variable
Courtesy of the artist
Installation view at MMCA, Seoul, 2013
Photo by Marc Lee



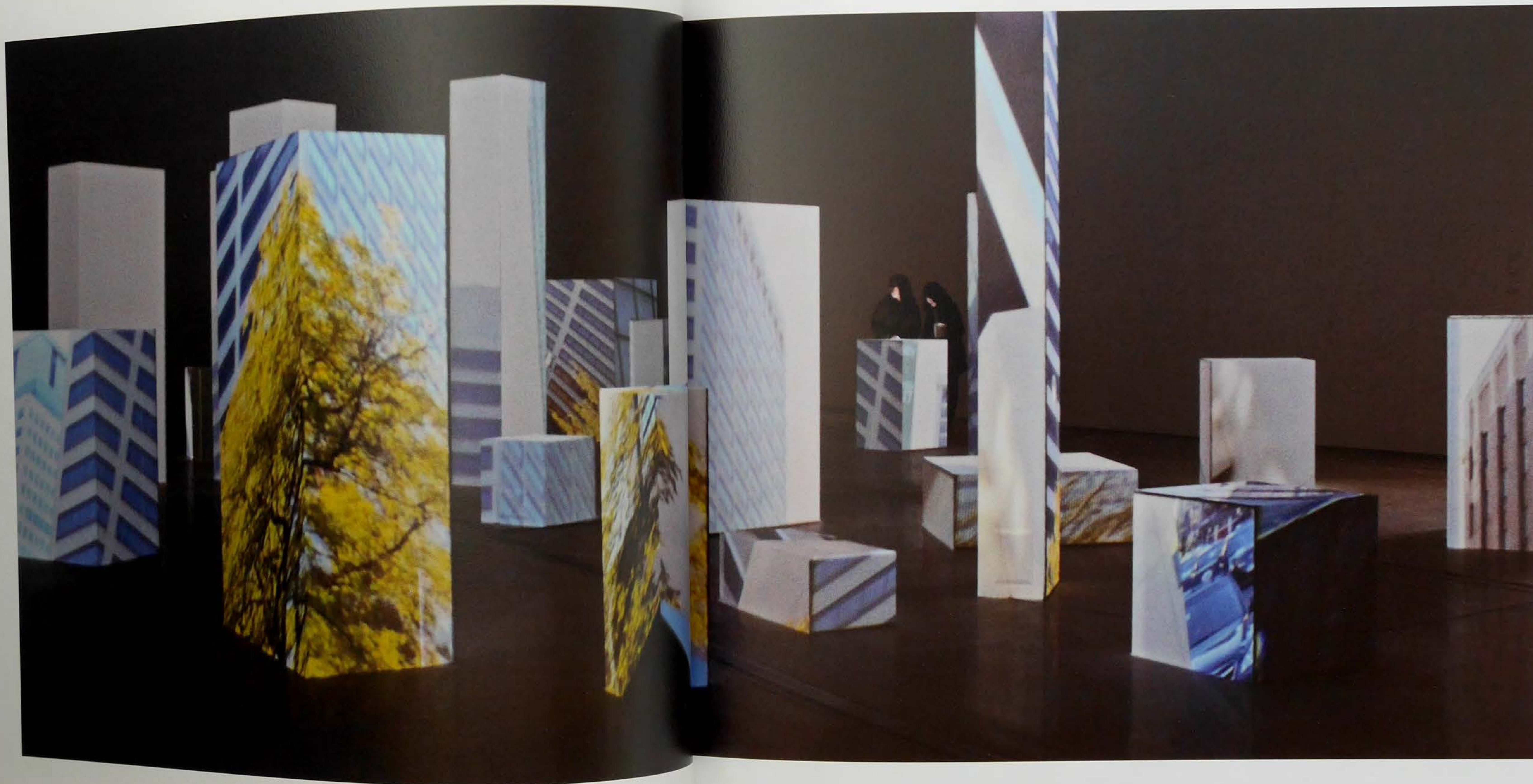
마크 리
<10,000개의 움직이는 도시>
2013
인터랙티브 미디어 설치
가변크기
작가소장
사진: 국립현대미술관 서울관 현장 설치 전경, 2013
촬영: 마크 리

Marc Lee
10,000 moving cities - same but different
2013
Interactive net-based installation
Dimension variable
Courtesy of the artist
Installation view at MMCA, Seoul, 2013
Photo by Marc Lee



마크 리
<10,000개의 움직이는 도시>
2013
인터랙티브 미디어 설치
가변크기
작가소장
사진: 국립현대미술관 서울관 현장 설치 전경, 2013
촬영: 마크 리

Marc Lee
10,000 moving cities - same but different
2013
Interactive net-based installation
Dimension variable
Courtesy of the artist
Installation view at MMCA, Seoul, 2013
Photo by Marc Lee



마크 리
 <10,000개의 움직이는 도시>
 2013
 인터랙티브 미디어 설치
 가변크기
 작가소장
 사진: 국립현대미술관 서울관 현장 설치 전경, 2013
 촬영: 마크 리

Marc Lee
 10,000 moving cities - same but different
 2013
 Interactive net-based installation
 Dimension variable
 Courtesy of the artist
 Installation view at MMCA, Seoul, 2013
 Photo by Marc Lee