# Asian Culture Complex Multispace

## International Workshop

국립아시아 문화전당 멀티 스페이스 국제워크숍

**프로그램**

행사소개글

행사일정표

01 발제1.
아시아문화중심도시의 비전과 국립아시아문화전당
최인기_ 멀티스페이스 구상자, 문화관광부 문화중심도시 조성추진기획단, 문화전당 운영 팀장

39 발제2
The Re-enchantment of Everyday Life
펠리프 드 레옹 _필리핀 대학교 예술학 교수National Commission for Culture and the Arts (NCCA))의 커미셔너

109 발제3
'박물관과 자연'에 대한 발표 제안
세르쥬 소미에_현재 프랑스 부르고뉴 대학의 사회학교수, 대학의 문화와 박물관 그리고 지식확산을 위한 연구소의 소장

121 발제4
오늘날의 문화에 대한 새로운 접근
마르틴 졸리_현재 프랑스 보르도 제3 대학교(몽테뉴 대학) 커뮤니케이션학과 명예 석좌 교수로 재직 중, 정보커뮤니케이션연구소(ISIC)의 시청각자료 제작 교육 책임자

151 발제5

센터(center)에서 매듭(node)으로 : 크리에이티브 인큐베이터로서의 미술관

**시카타 유키코_**현재 일본의 미디어아트 센터인 NTT ICC (일본 통신 전화국 인터커뮤니케이션 센터 Nippon Telegraph & Telephone Cooperation InterCommunication Center)의 큐레이터로 재직 중, 독립 미디어 아트 큐레이터이자 비평가로 활동

155 발제6

제네바 현대 이미지 센터, 뉴미디어 아트 실험실

**앙드레 이튼_**스위스 셍 제르베 제네바 현대미술관 (Centre pour l'image contemporaine à Saint-Gervais Genève) 의 창설자이며현재 동 기관에서 아트디렉터로 재직 중, 이동 이미지 비엔날레 (la Biennale de L' image en Mouvement)의 디렉터로 활동

161 발제7

멀티스페이스 순례자를 위한 프랙탈 지도

멀티스페이스 도시 - 광주 아시아 문화중심도시

**존 우드_**前 영국 런던대학교 골드스미스 예술조형학부의 학장으로 재직, 현재는 예술가로 활동,

185 발제8

인터랙티브 아트는 전시 가능한 것인가 ?

질문을 던지는 무대장치

**장 루이 부아시에_**현재 프랑스 파리 8대학 미학과 교수, 현대미술과 뉴미디어 석사과정의 주임교수로 재직 중, 동 대학의 인터렉티브 미학연구소인 씨렌연구소(www.ciren.org)의 소장

Program

Foreword

Time Table

01 Presentation 1.

The Vision of Asia's Cultural Hub City and the Asian Culture Complex

Choi, In-Gee_Concept Creator of "Multispace" Project, Director of the Asian Culture Complex management Team of the Executive Agency for Cultural Cities at the Ministry of Culture and Tourism

39 Presentation 2.

The Re-enchantment of Everyday Life

Felipe M. De Leon, JR._Professor of Art Studies at the University of the Philippines, He is currently Commissioner and Head of the Subcommission for the Arts of the National Commission for Culture and the Arts (NCCA)

109 Presentation 3.

PROPOSITION D'INTERVENTION SUR LE THEME Musée & Nature

Serge Chaumier_Serge Chaumier is a professor of the Department of Sociology at UNIVERSITE DE BOURGOGNE in France,and the head of Centre de Recherche sur la Culture, les Musée et la Diffusion des savoir (CRCM) in the university.

121 Presentation 4.

New Approach to the Current Culture

Martine Joly_Martine Joly is a chair professor emeritus of the Department of Communication at UNIVERSITE DE BORDEAUX 3 (UNIVERSITE MICHEL DE MONTAIGNE) and is responsible for production and education of audio and video materials at L'Institut Supérieur de l'Information et de la Communication(ISIC).

151 Presentation 5.

From Center to Node: Museum as Creative Incubator

Yukiko Shikata_Yukiko Shikata works as a curator of NTT InterCommunication Center, and an independent media art curator & critic. She is a specially-assigned professor at Tokyo Zokei University, guest professor at Tama Art University, Kyoto University of Art and Designand Osaka Seikei University lecturing directing of contemporary art exhibition.

155 Presentation 6.

Le Centre Pour L'image Contemporaine de Genève, un Laboratoire Pour L'art des Nouveaux Médias

André Iten_André Iten is the founder and art director at the Centre pour l'image contemporaine à Saint-Gervais Genève. He is also the director of "The Biennale of moving images(la Biennale de L'image en Mouvement).

161 Presentation 7.

Fractal Maps for Multi-Space Pilgrims

The Multi-space City - Gwangju International Culture Hub

John Wood_John was deputy head of the Fine Art Department at Goldsmiths before writing and coordinating several innovative design courses including the MA Design programme. As an artist he has exhibited in 21 countries including the Australian Biennale (1988). His site-specific installations include a full size fake peep show built in Soho, London (1986).

185 Presentation 8.

Can interactive art be displayed?

Stage setting that casts the question

Jean-Louis Boissier_Jean-Louis Boissier is a professor of the Department of Aesthetics and the Chief Instructor of the modern arts and new media master course at UNIVERSITE de Paris 8 and the head of CIREN, the interactive aesthetics research center.

## 행사 소개글

우리는 한 시대를 읽으면서 부정확한 생성의 역사만을 증언하기를 거부합니다.
우리는 미개척의 토양에 창조의 씨를 뿌리는 일을 시작함으로써 시대를 바꾸고 관점의 전복을 꿈꾸고 있습니다.
'아시아문화중심도시 광주' 조성사업은 쇠락해가는 한 도시를 재생(Urban Regeneration)하여 경제부흥의 끈을 잡아당기고자 하는 욕망을 넘어서서, 부정적인 세계관을 극복하고 새로운 긍정성을 확장시키고자 한다는 점에서 서구의 문화도시계획과는 차별성을 갖고 있습니다.
이러한 기본인식을 토대로 아시아문화전당 내의 멀티스페이스는 과거의 사고체계가 작동하여 만들어낸 형식에 결코 종속되지 않는 공간으로 기획되었습니다.
다시 말해 이 공간에서는 아시아의 자원과 사유체계가 우리의 감각과 어우러지면서 생산과 소비, 주체와 객체의 구분이 없이 누구든 상상력의 최대치를 이끌어낼 수 있는 것이 가능하도록 구상되었습니다.
이번에 개최되는 워크숍에서는 참석하신 석학들의 경계 없는 창의력이 미래의 테크놀로지와 아시아의 자원 그리고 아시아의 사유체계와 만나서 식별과 인식의 지평이 무한히 확장되는 지점, 즉 멀티스페이스의 가능성과 환상적인 조우를 이루시길 기대합니다.
상상력의 우주가 당신들을 기다리고 있습니다. 충분히 즐기십시오.
감사합니다.

2007년 1월
문화관광부
문화중심도시조성추진기획단
추진본부장

**이 영 진**

As we live through an age, we defy the testimony of distorted procreation of history.
By sowing the seed of creation in the unexplored land, we dream of shifting the course of history, changing the way people view the world.
Outgrowing the traditional fulfillment of the desire of building the economy through the urban regeneration of a declining city, the project of "Gwangju, Asia's Cultural Hub," aims to overcome a negative historical view while expanding the horizon of renewed positiveness. This is what sets Gwangju apart from other planned cultural cities in the West.
Against this backdrop, *Multi Space* in the Asian Hall of Culture stands independent of past formalities of thoughts.
In other words, in this multi space, Asian resources and structure of thoughts exist in harmony with our senses and any one is welcome to fulfil his or her imagination to the greatest extent possible regardless of the division of production and consumption and of subjectivity and objectivity.
Borderless creativity of renowned scholars participating in the workshop will hopefully converge with future technologies, Asian resources and Asian system of thoughts, opening up the horizon of cognitive awareness. That exquisite convergence is where you can identify and appreciate the potential of multi space.
The universe of imagination awaits you. Enjoy it to your heart's content!
Thank you.

January, 2007
Ministry of Culture & Tourism
The Executive Agency for Culture Cities
**Lee, Young-Jin**
Chief Executive Officer

옛 부터 전해 내려오는 빛의 고향 광주 에서 국내외 전문가, 정부와 지역의 문화 정책 책임자들과 함께 21세기 새로운 미술관이란 어떻게 운영되고 설립되어야 하느냐에 대한 한 가지의 질문에 답하기 위하여 한자리에 모였습니다.

이 한 가지 질문에 대한 해답을 찾기 위하여 프리 워크숍, 워크숍, 포스트 워크숍으로 시기를 구분하여 단계적으로 논의를 심화 시켰습니다. 또한 워크숍 전체의 일정에서 자유토론방식을 강화하여 전문가들 간의 소통을 극대화하고 심도 깊은 논의에 따른 유익한 결과를 기대합니다.

아무쪼록 본 워크숍을 통하여 광주의 문화를 세계에 알리는 계기가 되고 본 행사에 참여하는 국내외 인사들의 돈독한 학문적 교류와 우정이 이어 지고 모든 분들이 기억에 남는 즐거운 여행이 되기를 희망합니다.

2007년 1월
아시아문화창조센타
멀티스페이스 사업단장

**조 태 병**

Experts from home and abroad as well as government and local leaders responsible for cultural policies are gathered together here in the time-honored city of light, Gwangju, to deliberatea single question: How should a new art museum of the 21st century be established and operated?

The efforts to find the answer to this question will be escalated through a three-staged in-depth discussion process, namely, the workshop and the pre- and post-workshop discussions. Furthermore, we put the great effort to organize time for free discussions to maximize communication and interactions among participating experts and to ensure productive and useful outcomes.

I wish this event to serve as a precious opportunity for the culture of this city to be introduced to and appreciated in the wider world. Also, I wish the academic exchanges and friendship among participants to continue and deepen in the future. In closing, I'd like to wish you all a memorable, pleasant sojourn. Thank you!

January, 2007

**Cho, Tai-Byung**

Chief Manager of Multi-Space Division

Asian Culture Creation Center

## 일 정 표

MultiSpace International Workshop

2007 1 22 – 2007 1 25

Damyang Resort

## 1월 22일 월요일

### _개회식

10:00-10:15 개회인사: 이영진 본부장
10:15-10:20 진행사항소개: **조태병사업팀장**
10:20-11:10 특별강연: **우규승-ACC설계안'빛의숲'과멀티스페이스**
11:10-11:30 **Tea Time**
11:30-12:00 특별강연: **김홍남-국립광주박물관과아시아문화중심도시**
12:00~13:30 **점심식사**

### _ 워크숍 1 (사회: 김성도)

13:30-14:20 **최인기-아시아문화중심도시의비전과국립아시아문화전당**
14:20-14:35 **Tea Time**
14:35-15:05 **펠리프드레옹-일상적매력의재발견/Re-enchantmentof EverydayLife**
15:05-15:35 **세르쥬소미에-박물관과자연/Muséé&Nature**
15:35-16:05 **마르틴졸리-오늘의문화,새로운접근/LaCultureAujourd'hui, Nouvelles Approches**
16:05-16:20 **Tea Time**
16:20-18:00 **전체토론**
토론자/ 김홍남, 이영진, 우규승, 펠리프 드 레옹, 세르쥬 소미에, 마르틴 졸리, 시카타 유키코, 앙드레 이튼, 존 우드, 정 루이 부아시에, 강호숙,

김형숙, 김광명, 김명환, 김동윤, 박광무, 최인기, 이원곤, 조태병, 박순보

18:00~20:00 **저녁식사 및 주제별 환담**

## 1월 23일 화요일

### _ 워크숍2 (사회: 이원곤)

10:00-10:30 **시카타유키코-센터에서매듭으로:크리에이티브인큐베이터로서의 뮤지움**
**FromCentertoNode:MuseumasCreativeIncubator**

10:30-11:00 **앙드레이튼-제네바현대이미지센터/LeCentrePourL'imageContemporainede Genève,unLaboratoirePourL'artdesNouveauxMédias**

11:00-11:15 Tea Time

11:15-11:45 **존우드-멀티스페이스순례자를위한프랙탈지도/FractalMapsforMultispacePilgrims**

11:45-12:15 **장루이부아시에-인터랙티브아트는전시가능한것인가?/LesArtsInteractifs, s'exposent-ils?**

12:15-14:00 **점심식사**

### _ 워크숍3 (사회: 이원곤)

14:00-15:00 **최인기-멀티스페이스란?**

15:00-16:00 **전체토론 (자유토론 형식)**
토론자/ 펠리프 드 레옹, 세르쥬 소미에, 마르틴 졸리, 시카타 유키코, 앙드레 이튼, 존 우드, 정 루이 부아시에, 강호숙, 김형숙, 김광명, 김명환, 김성도, 김동윤, 최인기, 조태병, 박순보

16:00-16:20 Tea Time

16:20-18:00 **전체토론**
토론자/ 펠리프 드 레옹, 세르쥬 소미에, 마르틴 졸리, 시카타 유키코, 앙드레 이텅, 존 우드, 정 루이 부아시에, 강호숙, 김형숙, 김광명, 김명환, 김성도, 김동윤, 최인기, 조태병, 박순보

18:00-20:00 **저녁식사 및 자유시간**

## 1월 24일 수요일

**_종합토론1 (사회: 김형숙)**

10:00-12:00 **자유토론 1**

**토론자**/ 펠리프 드 레옹, 세르쥬 소미에, 마르틴 졸리, 앙드레 이튼, 존 우드, 정 루이 부아시에, 강호숙, 김광명, 김명환, 김성도, 김동윤, 최인기, 이원곤, 조태병, 박순보

12:00-13:30 **점심식사**

**_종합토론2 (사회: 이원곤)**

13:30-16:30 **토론자**/ 펠리프 드 레옹, 세르쥬 소미에, 마르틴 졸리, 앙드레 이튼, 존 우드, 정 루이 부아시에, 강호숙, 김광명, 김명환, 김성도, 김동윤, 최인기, 조태병, 박순보

16:30-17:00 **폐회식**

Multispace International Workshop 2007

## Time Table

MultiSpace International Workshop

2007 1 22 – 2007 1 25

Damyang Resort

## Monday, 22nd January

### _Opening Greeting

10:00-10:15 Introduction 1

Young-Jin Lee/ The 'Culture of Light' Project

10:15-10:20 Introduction 2

Tai-Byung Cho/ Introduction of The Organizing Division for Multispace

10:20-11:10 Special Speech

Kyu-Sung Woo/ ACC planning 'Forest of Light' and Multispace

11:10-11:30 Tea Time

11:30- 2:00 Special Speech

Hong-Nam Kim/ National Museum of Korea and Asian Culture Hub

12:00-13:30 **Lunch**

### _Workshop 1 (Moderator: Sung-Do Kim)

13:30-14:20 Presentation 1.

In-Gee Choi/ The Vision of Asia's Cultural Hub City and the Asian Culture Complex

14:20-14:35 Tea Time (15min)

14:35-15:05 Presentation 2.

Felipe M. de Leon, JR./ Re-enchantment of Everyday Life

15:05-15:35 **Presentation 3.**
Serge Chaumier / Musée & Nature

15:35-16:05 **Presentation 4.**
Martine Joly/ La Culture Aujourd'hui, Nouvelles Approches

16:05-16:20 **Tea Time**

16:20-18:00 **Free Discussion**
Debaters/ Hong-Nam Kim, Young-Jin Lee, Kyu-Sung Woo, Felipe M. de Leon, Serge Chaumier,
Martine Joly, Yukiko Shikata, André Iten, John Wood, Jean-Louis Boissier, Ho-Sook Kang, Hyung-Sook Kim, Kwang-Myung Kim, Myung-Hwan Kim, Dong-Yoon Kim, Kwang-Moo Park, In-Gee Choi, Won-Kon Yi, Tai-Byung Cho, Soon-Bho Park

18:00-20:00 **Dinner**

## Tuesday, 23th January

### _Workshop 2 (Moderator: Won-Kon Yi)

10:00-10:30 **Presentation 5.**
Yukiko Shikata/ From Center to Node: Museum as Creative Incubator

10:30-11:00 **Presentation 6.**
André Iten/ Le centre pour l'image contemporaine de Genève, un laboratoire pour l'art des nouveaux médias

11:00-11:15 **Tea Time**

11:15-11:45 **Presentation 7.**
John Wood/ Fractal Maps for Multispace Pilgrims

11:45-12:15 **Presentation 8.**
Jean-Louis Boissier/ Les arts interactifs s'exposent-ils?

12:15-14:00 **Lunch**

_Workshop 3 (Moderator: Won-Kon Yi)

14:00-15:00 Speech

In-Gee Choi/ What is Mutispace?

15:00-16:00 Free Discussion

Debaters/ Felipe M. de Leon, Serge Chaumier, Martine Joly, Yukiko Shikata, André Iten, John Wood, Jean-Louis Boissier,, Ho-Sook Kang, Hyung-Sook Kim, Kwang-Myung Kim, Myung-Hwan Kim, Sung-Do Kim, Dong-Yoon Kim, In-Gee Choi, Tai-Byung Cho, Soon-Bho Park

16:00-16:20 Tea Time

16:20-18:00 Free Discussion

Moderator/ Won-Kon Yi

Debaters/ Felipe M. de Leon, Serge Chaumier, Martine Joly, Yukiko Shikata, André Iten, John Wood, Jean-Louis Boissier, Ho-Sook Kang, Hyung-Sook Kim, Kwang-Myung Kim, Myung-Hwan Kim, Dong-Yoon Kim, Sung-Do Kim, Sung-Do Kim, In-Gee Choi, Tai-Byung Cho, Soon-Bho Park

18:00-20:00 Dinner

## Wednesday, 24th January

_Final Discussion 1 (Moderator: Hyung-Sook Kim)

10:00-12:00 Debaters/ Felipe M. de Leon, Serge Chaumier, Martine Joly, André Iten, John Wood, Jean-Louis Boissier, Ho-Sook Kang, Kwang-Myung Kim, Myung-Hwan Kim, Sung-Do Kim, Dong-Yoon Kim, In-Gee Choi, Won-Kon Yi, Tai-Byung Cho, Soon-Bho Park

12:00-13:30 Lunch

_Final Discussion 2 (Moderator: Won-Kon Yi)

13:30-16:30 Debaters/ Felipe M. de Leon, Serge Chaumier, Martine Joly, Yukiko Shikata, André Iten, John Wood, Jean-Louis Boissier, Ho-Sook Kang, Hyung-sook Kim, Kwang-Myung Kim, Myung-Hwan Kim, Sung-Do Kim, Dong-Yoon Kim, Kyung-Nyun Son, In-Gee Choi, Tai-Byung Cho, Soon-Bho Park

_Closing Ceremony

16:30-17:00

Multispace International Workshop 2007

Presentation 1.

아시아문화중심도시의 비전과 국립아시아문화전당

최인기_문화관광부 문화중심도시 조성추진기획단, 문화전당 운영 팀장, 멀티스페이스 구상자

Presentation 2.

일상적 매력의 재 발견

**펠리프 드 레옹**_멀티스페이스 국제워크숍 발제자

Presentation 3.

박물관과 자연

**세르쥬 쇼미에**_멀티스페이스 국제워크숍 발제자

Presentation 4.

오늘의 문화, 새로운 접근

**마르틴 졸리**_멀티스페이스 국제워크숍 발제자

## Presentation 5.

센터에서 매듭으로

**시카타 유키코**_멀티스페이스 국제워크숍 발제자

## Presentation 6.

제네바 현대 이미지 센터

**앙드레 이튼**_멀티스페이스 국제워크숍 발제자

## Presentation 7.

멀티스페이스 순례자를 위한 프랙탈 지도

**존 우드**_멀티스페이스 국제워크숍 발제자

## Presentation 8.

인터랙티브 아트는 전시 가능한 것인가 ?

**장 루이 부아시에**_멀티스페이스 국제워크숍 발제자

Presentation 1.

The Vision of Asia's Cultural Hub City and the Asian Culture Complex

**In-Gee Choi**

Presentation 2.

Re-enchantment of Everyday Life

**Felipe M. de Leon, JR**

Presentation 3.

Musée & Nature

**Serge Chaumier**

Presentation 4.

La Culture Aujourd'hui, Nouvelles Approches

**Martine Joly**

Multispace International Workshop 2007

Presentation 5.

From Center To Node: Museum as Creative Incubator

**Yukiko Shikata**

Presentation 6.

Le Centre Pour L'image Contemporaine de Genève, Un Laboratoire Pour L'art des Nouveaux Médias

**André Iten**

Presentation 7.

Fractal Maps For Multospace Pilgrims

**John Wood**

Presentation 8.

Les Arts Interactifs, s'exposent-ils?

**Jean-Louis Boissier**

**Choi, In-Gee _ Concept Creator of "Multispace" Project, Director of the Asian Culture Complex management Team of the Executive Agency for Cultural Cities at the Ministry of Culture and Tourism**

Choi, In-Gee is a director of the Asian Culture Complex management Team of the Executive Agency for Cultural Cities at the Ministry of Culture and Tourism. He has participated in the Cultural Hub City and Cultural Hub of Asia Projects from the very beginning of the planning stage. Before that, he worked in movie production and investment, having been involved with the movies "Peppermint Candy", (Lee, Chang-dong, 1999), "Oh! Soojung"(Hong, Sang-soo, 2000), and "Il Mare"(Lee, Hyeon-seung, 2001). Except for those well-known movies, he planned various movies such as feature-length films, experimental movies and documentaries. He has also been actively engaged in various cultural & art fields including stage design, record producing, props design and performance planning.

**최인기_ 멀티스페이스 구상자, 문화관광부 문화중심도시 조성추진기획단, 문화전당 운영 팀장**

문화관광부 문화중심도시조성추진기획단 문화전당운영팀장 및 도시운영팀장으로 재직 중이다. 아시아문화중심도시와 국립아시아문화전당의 초기 기획단계에서부터 참여하였으며, 국립아시아문화전당 및 멀티스페이스의 구상자이다. 그 이전에는 영화 제작 및 투자 분야에서 일했으며, 관련 영화로는 <박하사탕(이창동, 1999)>, <오! 수정(홍상수, 2000)>, <시월애 (이현승, 2001)>등이 있다. 이처럼 잘 알려진 작품 이외에도 장편독립영화, 실험영화, 다큐멘터리 등 다양한 영화를 기획했다. 무대미술과 소품디자인, 음반기획, 공연기획 경력을 포함해 폭 넓은 문화예술활동을 벌여왔다.

최 인 기

국어원본
Korean

# 아시아문화중심도시의 비전과 국립아시아문화전당

Multispace International Workshop 2007

## 1. 조성사업의 추진 배경과 미션 그리고 비전
### 문화를 통한 국가균형발전의 실현과 국가 수준의 문화 발전 전략

아시아문화중심도시 조성사업은 21세기 국가 발전의 토대이자 신성장 동력인 문화를 중심에 둔 국가 차원의 프로젝트 추진을 통해 국토균형발전의 새로운 모델을 창출하고, 동시에 교류에서 시작, 창조·연구·교육으로 집적·순환되는 아시아문화의 발전소를 조성함으로써, 광주를 시발로 하여 국가 수준의 문화 발전을 도모하려는 참여정부의 국책 사업이다.

본 사업은 건설과 개발 위주의 도시계획이 아닌 문화를 통한 도시발전의 모델과 비전 제시를 통해 후속되는 여러 도시의 문화도시 추진사업에 전범으로서의 역할을 담당할 것이다.

### 정부의 문화 정책= ‘창의 한국(Creative Korea)’ 실현

또한 정부는 21세기 지식기반사회에 맞는 문화정책의 비전과 전략을 재정비하였는데 그것의 핵심은 개인, 지역, 국가의 창의성이 곧 국가발전의 모태가 된다는 인식을 바탕으로, ‘창의 한국’을 비전으로 삼아 창의적인 문화시민, 다원적인 문화국가, 그리고 역동적인 문화국가를 추진 목표로 삼고 있다. 이에 따라 광주지역은 창의성 제고, 문화의 정체성, 다양성의 모색을 통한 ‘창의 한국’과 ‘문화국가의 실현’을 도모하는 구심점으로서의 역할을 수행할 것이다.

### 아시아문화교류도시, 미래형문화경제도시, 아시아평화 · 예술도시의 전망을 품은 광주

아시아문화중심도시, 광주는 아시아 문화자원이 집적되고 다양한 커뮤니티와 문화적 가치가 공존·상생·교류하여 국제 수준의 문화향수가 도시 내에서 일상적으로 가능한, 세계가 주목하는 아시아의 문화허브를 지향한다.

또한 문화가 지역경제의 성장 엔진이 됨으로써 고부가가치 감성경제를 구현하는 미래형 도시발전의 모델이 되는 도시로 삶이 문화 일상으로 그 자체가 브랜드이며 시민의 취향이 시장을 만들고 역으로 시장이 시민의 취향을 드높이는 도시를 꿈꾼다.

마지막으로 평화를 지향하는 아시아 문화·예술가들의 실험적인 창작활동의 장으로서 세계 문화예술 지형을 새로운 차원으로 이끄는 도시이다. 뿐만 아니라 NGO들의 자유로운 활동을 지원·보장하여 미래 아시아의 평화를 위한 연대가 일상화되고 평화의 정신을 계승해나가는 도시를 꿈꾼다. 이를 통해 아시아의 문화예술이 미래 산업의 동력이 되는 동시에 아시아의 자유와 평등 및 평화 구현의 물적 토대를 마련할 것이다.

## 2. 이념과 가치

아시아문화중심도시의 가치 이념은 신인본주의가 구현되는 도시이다. 신인본이란 인간다운 인간과 규범에 벗어난 인간, 인간과 자연의 구분 자체가 존재하지 않고 인간 또한 자연의 일부임을 자각함으로써 인간을 진정한 주체로 바라본 동양 사상에서 도출해 낸 개념이다. 아시아문화중심도시는 이러한 신인본도시의 이념과 가치를 바탕으로 아시아 국가들과의 활발한 문화교류를 통해 광주가 아시아문화의 계승, 발전, 창조의 거점이 되는 도시로 만들고자 한다. 또한 도시 전체가 흥미와 가치가 묻어나는 곳으로 시민의 일상 자체가 문화상품이 되는 도시, 도시 자체가 문화적 향취를 가져 그것이 바로 경제 발전의 동력이 되는 도시 모델로 만들어 국가 수준의 미래형 도시발전모델 및 '문화국가'의 이정표를 제시하는 것이 목표이다.

## 3. 왜 아시아인가?

아시아문화중심도시 조성사업에서 아시아는 지리적 인근관계를 뛰어넘어 여러 가치를 공유하고 다양한 문화집단을 포용하는 의미에서의 아시아를 전제한다. 지금까지 아시아는 소통할 수 있는 공통의 언어뿐만 아니라 스스로 아시아를 말하는 '목소리'가 부재했다. 아시아인으로 살고 있음에도 불구하고 서구의 시선을 내재함으로써 아시아를 서구의 언어로 해석해 왔다. 물론 아시아는 언어나 전통생활양식 등 많은 부분이 다양하여 공통점을 찾기 어렵다고 한다. 그러나 광주를 비롯하여 베트남, 필리핀, 말레이시아, 미얀마 등 아시아 국가들은 피식민지 경험과 서구 기준을 무비판적으로 수용하여 파행적인 근대화 과정을 겪는 등 유사한 경험을 가지고 있다. 이러한 과정에서 아시아인들은 자기 정체성과 세계관의 혼란, 자연과 삶터의 위기, 문화의 위기를 겪어왔다. 따라서 정교하면서도 독특하게 발달시켜온 아시아의 미학과 문화가치가 그 빛을 잃어 온 것이 사실이다. 아시아문화의 가치를 다시 찾고 이를 세운다는 의미는 자문화중심주의와 문화지배, 타문화중심주의와 문화종속을 극복하고 삶의 존엄성과 다양한 문화가치를 재발견하는 일이다. 이를 위해 아시아문화중심도시는 문화를 통해 아시아의 평화적 연대를 도모하고자 한다.

21세기, 세계의 관심은 아시아로 집중되고 있다. 이러한 집중은 아시아의 다양한 역사와 문화, 다기한 인종적 상상력이 빚어내는 높은 생산성, 우수한 생태환경 등이 어우러진 총체성에서 비롯된다. 합리성과 이성의 기획이 바닥을 드러내어 모든 것이 실험되고 모든 해답이 낡은 것이 되어 버리는 세기에 아시아는 미래를 향해 열린 혼돈이자 미로이며 출구이다.

이렇게 새롭게 구축될 패러다임은 자기 긍정성에서부터 출발한다. 익명의 수십억 아시아인들이 저마다 빚어내는 고유한 삶의 모멘트가 바로 타문화의 교류와 존중을 가능하게 하는 구체성이다. 또한 그 구체성을 기반으로 한 소통과 흐름은 아시아문화의 가치를 새롭게 인식하게 할 것이며 그 가치들은 미래를 향한 대안 문화를 창출하게 할 것이다.

아시아문화중심도시 광주와 국립아시아문화전당의 전망 또한 이와 동일한 맥락속에 있다.

너무도 오랫동안 자신과 이웃의 존재를 망각하며 살아온 아시아인들이 흐름의 장애를 걷어내 서로의 문화를 이해하고 연대를 통해 아시아문화를 계승, 발전, 창조, 교육하는 새로운 비전을 제시하고자 한다.
오래된 미래로써의 아시아와 저마다 독특한 형상을 지닌 생활세계 그리고 디지털 테크놀로지가 새로운 아시아를 끌어낼 것이며 이의 시작은, 문화가 하나 이상의 상호교환 과정을 통해서만 가능하듯, 아시아인들간의 광범위한 교류에서 비롯될 것이다.

## 4. 조성원리

### 순환의 원리

아시아문화중심도시는 전당의 각 시설들뿐만 아니라 전당과 도시문화거점 간, 도시와 도시 간, 생산품과 생산력 간, 프로그램들 간, 인력간의 긴밀한 네트워크 시스템 구축을 통해 문화 에너지의 순환을 극대화하여 도시 전체의 문화산업을 활성화할 것이다.

또한 이러한 순환의 원리는 국가의 경계를 뛰어 넘어 아시아 국가들 간, 아시아와 서구 국가들 간, 그리고 세계의 도시들 간의 활발한 교류와 네트워크로 확장되어 아시아의 문화 창조를 활성화하고 세계의 문화시장에 아시아의 문화적 가치를 제고할 것이다.

### 생성, 가치, 흐름의 원리

아시아문화중심도시, 광주는 도시를 정체되어 있는 것이 아닌 그 자체가 움직여나가면서 새로운 무엇을 생성하는 과정의 유기체로 바라본다. 또한 빈부격차, 고밀도, 환경문제를 무시한 채 아름다움만 추구하는 도시가 아니라 공동체가 요구하는 가치들과 도시경관의 아름다움이 공존할 수 있는 가치의 도시를 구현할 것이다. 도시를 조성하는데 있어서도 계획에 의해 도시를 대상화하지 않고 도시가 가진 정치, 경제, 사회문화적인 흐름을 파악하여 도시계획의 방향에 반영·반응하는 흐름의 도시를 만들어 갈 것이다.

## 신 유목민적 공동체의 원리

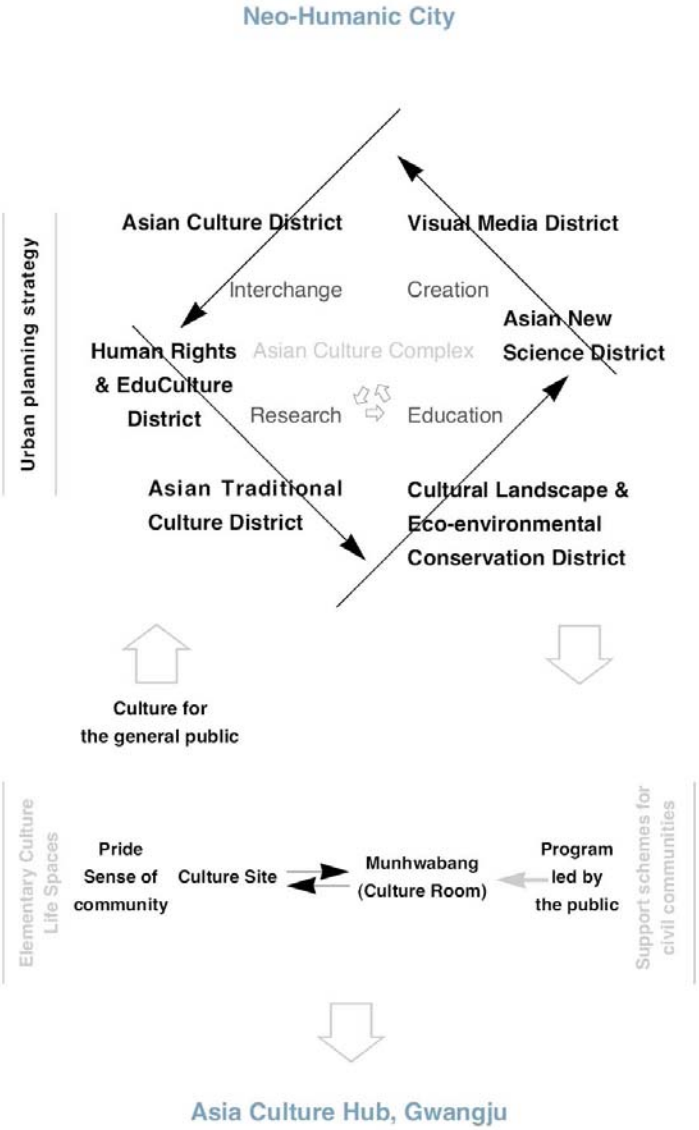
유목민의 공동체는 정주민의 사회와는 달리 소통과 흐름이 강조됨으로서 문화적 교류가 활발하게 일어나는 사회이다. 필요에 의해 끊임없이 이동하는 삶의 방식으로 타문화에 대한 개방적인 사고와 인간을 자연의 일부로 바라보는 독특한 자연관을 형성하였다.

이러한 유목민의 삶의 원리는 디지털 테크놀로지와 문화의 시대로 접어드는, 그리고 국가의 개념이 더 이상 도시의 개념을 포괄하지 못하고 도시 자체가 독자성을 갖는 현대 사회의 문화적 교류에 있어 중요한 가치로 대두되고 있다.

아시아문화중심도시 조성사업에 있어서 국제 및 국내 교류에 관통하는 원리는 이러한 소통과 순환, 흐름의 가치가 존중되는 신 유목민적 공동체의 원리이다. 광주는 자기 폐쇄성과 막힘에서 벗어나 아시아 및 세계의 여러 도시들과 활발한 문화적 교류를 형성하여 문화적 자생력을 높이고 경제를 활성화할 것이다.

Multispace International Workshop 2007

<아시아문화중심도시 조성원리도>



이러한 문화적 교류는 국가레벨, 지역레벨 및 개인레벨에서 동시에 일어나야 한다. 국가레벨에서 아시아 제국가들과의 문화적 교류는 패권주의로부터 아시아의 평화공동체를 유지시켜 줄 것이다. 교류를 통한 아시아 약소국가들 간의 자연스런 연대망 구축은 아시아의 평화를 위한 버팀목이 될 것이다.

지역레벨에서 문화적 교류는 광주가 폐쇄성을 극복하고 자 문화에 대한 자긍심을 갖기 위한 전제이다. 광주가 아시아문화중심도시가 되기 위해서는 교류의 흐름을 막는 지역 사회의 여러 장애요인들을 제거해야한다. 오랫동안의 지역 폐쇄성이 낳은 타문화에 대한 배타심과 자 문화에 대한 몰이해를 극복하기 위한 여러 심리적, 제도적, 물리적, 인적 인프라가 구축되어야한다.

이를 위해 본 프로젝트에서는 국가, 지역, 개인 레벨에서의 문화적 교류를 지원·촉진·활성화하기 위해 유목민적 공동체의 원리를 디지털 시대에 구현하는 디지털 노마드 네트워크 전략을 수립하였다.

광주 시민뿐만 아니라 아시아 시민들의 문화적 상상력과 문화적 자긍심을 촉발하는 다양한 형태의 목적을 지닌 시민 자치적, 시민 주체적인 문화커뮤니티를 활성화하고 이러한 커뮤니티가 디지털 네트워크를 통해 전국, 아시아, 세계로 확산되어 문화생산자와 향유자 그리고 문화 동지들이 자연스럽고 용이하게 교류의 장을 형성할 것이다. 이를 통해 광주는 더 이상 일국가의 소도시가 아닌 아시아를 무대로, 세계를 무대로 자유스럽게 만나고 소통하는 문화 교류의 허브가 될 것이다.

## 5. 국립아시아문화전당의 역할 및 도시운영전략

국립아시아문화전당은 교류를 통해 아시아문화를 창조, 연구, 교육하는 공간으로 주요 시설로는, 전당과 도시 곳곳에서 일어나는 교류 사업에 물적, 인적, 정보적인 지원을 해주는 아시아문화교류센터, 전당의 헤드쿼터인 아시아문화원 그리고 창작자들의 자유로운 활동

공간인 아시아 문화창조센터, 심미성이 결합된 교육 콘텐츠를 생산하고 전시하는 어린이 지식문화센터, 아시아의 다양한 공연예술을 실험하고 인큐베이팅하는 아시아아트플렉스가 있다. 이러한 각 시설들의 성격과 기능은 자기 완결적 구조가 아닌 상호 연관관계 속에서 확장·심화되어 결정될 것이다.

**〈전당의 시설별 세부구성〉**

| 시설구성 | | | 주요 세부 시설 | 면적 | | 기능 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | ㎡ | 평 | |
| ①레노베이션 대상 건물 | 아시아문화교류센터 (경찰청 본관) | | 문화전당지원실, 온라인&미디어실, 교류실, 교류지원실, 시민센터 | – | – | 아시아문화교류사업 총괄 |
| | 방문자서비스센터 | | 라운지, 정보안내실, 정보검색실 등 | | | |
| | 5·18 상징시설 경찰청(리모델링) | | ※도청본관,민원실, 경찰청별관, 상무관 –5,18관련 단체에서 TF팀을 통한 통합안 마련, 2월중 협의 예정 | | | |
| ②아시아문화원 | 문화콘텐츠 경영전략센터 | | 개발기획실, 행정지원실, 회의실 | 455 | 138 | 아시아문화콘텐츠 총괄 경영 |
| | 아시아문화연구소 | | 연구실, 자료실, 프로젝트 실습실, 세미나실, 행정지원실 | 1,576 | 477 | 아시아문화에 관한 창의적인 기획연구소 |
| | 전문교육기관 | | 개별연구실, 자료실, 프로젝트 실습실, 행정지원실 | 2,286 | 692 | 창의적인문화 기획자 · 경영자 양성기관 |
| | 문화자원센터 | 라이브러리파크 | 문화강의실, 소모임방, 열람실, 창고실 | 14,895 | 4,506 | 아시아문화 도서관과 아카이브가 결합 |
| | | 멀티미디어 영상관 | 상영관, 영사실, 비디오룸, 영화아카이브 자료실 | | | |
| | | 전문자원센터 | 멀티미디어실, 열람실, 자료조직공간, 인쇄출판문화 보존 복원실 | | | |
| ③아시아문화창조센터 | 문화콘텐츠창조센터 | | 창작 아뜰리에, 창작&실험센터, 프레젠테이션 룸, 제작스튜디오 | 2,844 | 860 | 여러 장르의 자유로운 표현과 여러 형식을 융합하는 자유로운 창작공간 |
| | 디지털 | 디지털AV | 액션실, 사운드실, 편집실, 멀티미디어실 | 4,99 | 1,509 | 문화콘텐츠 |

Multispace International Workshop 2007

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | M&E랩 | 스튜디오 | | 0 | | 제작스튜디오 |
| | | 텔레매틱스 스튜디오 | 텔레매틱스 스튜디오, 멀티미디어실 | | | |
| | | 기계조형물 스튜디오 | 기계전자작업실, 모형작업실, 도자작업실 | | | |
| | | 공동스튜디오 | *※스튜디오와 미디어랩의 공동작업 공간* | | | |
| | | 미디어랩 | *※제작스튜디오의 기술력 업데이트를 위한 연구개발, 실험 및 지원* | | | |
| | 멀티 스페이스 | 상설전시관 | *※120m 이상 높이의 1,000평 규모* | 8,720 | 2,638 | 첨단멀티미디어기술을 활용한 인터랙티브 R&D공간 |
| | | 기획전시관 | *※120m 이상 높이의 600평 규모, 2-3개 공간분할가능* | | | |
| | | 유비쿼터스 체험관 | *※유비쿼터스형 콘텐츠 테스트 베드, 300평 규모* | | | |
| ④ 아시아 아트 플렉스 | 다목적 복합 공연장 | 공연장 | 공연장, 로비, 안내 데스크, 물품보관소, 리셉션룸 | 6,278 | 1,899 | 인큐베이팅을 표방하는 아시아공연예술 팩토리 숍 |
| | | 백오브하우스 | | | | |
| | 시민이용 소공연장 | 동아리룸 | 리허설룸, 무대제작실, 영사 · 조명 · 음향조정실, 장비 반출입구 | 1,329 | 402 | 시민들의 공연예술작품 시연기회를 제공하는 공유/체험공간 |
| | 기타공간 및 편의시설 | | 사무실, 회의실, 소품 · 의상 · 장치 보관소, 수장공간 프론트오브하우스, 쇼케이스 룸, 매표소, 안내소, 유아방 | 2,426 | 734 | |
| ⑤ 어린이 지식 문화센터 | 어린이 지식 박물관 | 전시공간 | 상설전시관, 기획전시관 | 16,770 | 5,073 | 교육이 깃든 문화를 창출하는 에듀컬처 콘텐츠의 윈도우 공간 |
| | | 어린이 미디어공간 | 어린이 공연장, 어린이 도서관 | | | |
| | | 교육시설 | 창작스튜디오, 창작교실, 미취학어린이 놀이터, 다목적 강당 | | | |
| | | 편의시설 | 대기실, 탁아소, 휴대품 보관실, 뮤지움숍, 카페테리아 | | | |
| | 에듀컬처 콘텐츠 개발원 | 콘텐츠 개발공간 | 콘텐츠프로그램기획실, 콘텐츠개발실, 디지털콘텐츠 개발실, 워크숍 공간, 기자재보관실, | 4,206 | 1,272 | 에듀컬처콘텐츠를 기획개발, 교류, 연구, 산업화하는 총괄본부 |
| | | 운영지원 | 사무실, 회의실, 자료실 | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 수장공간 | 일반수장고, 작업실, 창고, 수장관리실 | | |
| ⑥ 공용 지원시설 | | 통합전산운영실, 방재센터, 영선 · 용역관리실 | 1,390 | 420 |
| ⑦ 부대 시설 | | 아트숍, 시네숍, 북까페, 레스토랑, 푸드코트, 소매시설 | 3,457 | 1,046 |
| **총 계** | | ①+⑦ | **79,477** | **24,042** |
| | | ①+⑦+공용면적+주차시설 | **133,073** | **40,255** |

국립아시아문화전당은 아시아 문화의 상상력과 첨단정보통신기술의 결합을 통해 아시아 문화예술의 가치를 발굴, 계승, 발전시켜나가는 아시아문화의 허브가 될 것이다. 문화허브란 위계가 없는 네트워크를 통해 문화 교류가 활발하게 이루어지는 지점이다. 이를 위해 전당은 프로젝트 중심으로 핵심 문화 동력을 형성하고 이러한 전당의 문화에너지를 도시 문화지구 및 문화거점, 나아가 세계 전역으로 선 순환시키고자 한다. 또한 프로젝트 단위의 운영시스템을 구축하여 개별 시설 간 혹은 도시거점들과의 기능별 협력체계도 마련할 것이다.

뿐만 아니라 이러한 원리는 전당과 도시의 관계에서도 적용된다. 전당이 도시의 거대한 섬이 아닌 도시와 호흡하는 문화발전소가 되기 위해서는 도시 곳곳에서 발생하는 다양하고 소소한 자생적인 문화에너지들을 촉발시키고 그 에너지들과 소통해야한다. 이를 위해 전당은 프로그램만이 아니라 인력과 콘텐츠 등 다양한 문화생산 기제들을 도시와 순환하는 구조를 만들어낼 것이다.

국립아시아문화전당이 일종의 공장, 혹은 발전소라면 문화지구는 그것들이 유통되고 향유되는 공간이다. 아시아문화전당은 문화발전소로서 역할하고, 전당에서 만들어지는 창조적 에너지는 도시문화거점의 전문가 및 창작자의 활동 공간과 연계되어 그 에너지가 도시 전체로 확산된다. 이러한 시스템은 시민 일상공간으로 확장되어 시민들의 문화해득력을 향상시키고 문화향유를 일상화할 것이다. 궁극적으로 광주는 개인 각각의 기호가 새로운 문화양식을 만들어가면서 이것이 시간과 공간 속에서 퇴적되어 이루어진 도시가 될 것이다.

Choi, In-Gee

영어번역본
English Version

# The Vision of Asia's Cultural Hub City and the Asian Culture Complex

## 1. Background, Mission and Visions of the Asian Culture Hub Gwangju Project Balanced National Developmentthrough Culture and Strategies for Cultural Development on the National Level

The Asian Culture Hub Gwangju Project, is a government-led initiative of the Roh Moo-hyun's participatory government to pursue the nation's cultural development starting from Gwangju. To this end, by having its focus on culture, the new growth engine for the country in the 21st century, the project aims at creating new models for balanced national development and fostering a cultural powerhouse for Asia with a cycle of cultural development beginning with exchanges to inspire creative activity and lead to in-depth research and education.

This project will present us with models and visions for urban development with culture as their main driver, not urban planning driven by reckless construction and development. In this sense, the project will set a precedent for future culture city development projects of many cities.

### Government' s cultural policies = Building a Creative Korea

The government also refinedits visions and strategies for cultural polices to better align them with the knowledge-based economy of the 21st century. What lies at the heart of the refinement is the determination to achieve the goals of "Creative Cultural



Multispace International Workshop 2007

Citizens," a "Pluralistic Culture State," and a "Culture State raging with Dynamism" under the vision of building a "Creative Korea". This is based on the recognition that the creativity of an individual, region, and nation is fuel for a country'sprogress. Gwangju is determined to play a central role in realizing a "Creative Korea" and a "Culture State" through promotion of creativity, cultural identity and diversity.

### Gwangju, a City of Asian Culture Interchange, Future Type Culture Economy and Asian Peace Arts

Asian Culture Hub Gwangju pursues the aim to be a cultural hub city for Asia attracting global attention to the place where the cultural resources of the continent are gathered and a diverse range of communities and cultural values coexist and prosper so that foreign cultures as well as domestic cultures are lived and exchanged on a daily basis.

In addition, the city of Gwangju aspires to be a model for future urban development where culture serves as a driver for regional growth while building a value-added economy and thriving on emotional sensitivities and creative imagination. In the city, every facet of life will be filled with exposure to a broad range of cultural experiences. As a result, life in the city itself becomes a unique brand, and citizens' cultural taste andexperience create cultural markets, while the markets, in turn, enhance their tastes and experiences.

Lastly, Gwangju seeks to lead in terms of global culture and arts into a new dimension by providing a space for experimental and creative activities by Asian artists and culture experts. The city will support NGO's activities to embed the solidarity for future Asian peaceinto the daily lives of the public and to uphold the spirit of peace. This will ensure that Asian culture and arts will serve as a driving force for industries in the future and also that a physical foundation for Asian freedom, equality, and peace will be built.

## 2. Philosophy and Values

The philosophy and values of the Asian culture hub focus on building a "Neo-Human City," a city where neo-humanism is embodied. Neo-humanism originates from oriental philosophy that distinguishes neither humans who fulfill theirduties as a human in a genuine sense from those who fail to do so, nor humans from nature. Rather, they perceive humans to be part of the nature and embrace humans at their heart. With such philosophy and values of the Neo-Human City in mind, Asian Culture Hub Gwangju seeks to be a base for succession, development, and creation of Asian culture through active cultural exchanges with Asian countries. The project is aiming at providing a milestone for a "culture state" and future urban development models by transforming Gwangju into a futuristic city branded by charm and aesthetics where every facet of the popular cultural lifestyle can become a commodity, and hence have a culture drive the economy.

## 3. Why Asia?

The Asian Culture Hub Gwangju Project is based on the understanding of Asia as a region embracing a variety of values and culturalgroups beyond its geographic proximity. So far, there has been neither a common language of communication nor an Asian voice to speak on behalf of Asians. Although we live as Asians, we have internalized the perspectives of various western countries and view ourselves through the eyes of westerners rather than our own. Of course, it is not an easy job to find commonalities among Asian countries with our varying languages and traditional ways of living. However, ahost of Asian members including Gwangju, Vietnam, Malaysia, and Myanmar share similar experiences in the course of their history, such as colonial rule, dictatorship, blind adoption of western standards, and crippled modernization. During this period, the people of Asia fell into an identity crisis amidst confusion with

regard to the view of the world around them, and suffered devastations in nature, living space, and culture. As a result, the once-radiant aesthetics and cultural values of Asia that had evolved to highly exquisite and unique dimensions have been seriously corroded. Recovering and rebuilding the cultural values of Asia signify an endeavor to overcome one's sense of cultural supremacy and dominance while at the same time breaking free from subordination to a foreign culture. The effort will help rediscover the dignity and diverse cultural values inherent in human life. For this, the Asian culture hub pursues to build a peaceful solidarity for Asian through culture.

In the 21st century, the world's attention is on Asia, especially its general frameworks made up of a wide-range of historical experiences and cultures, high productivity from ethnic imaginative power, and excellent ecological environments. In this century where all has been experimented and all the answers have become outdated with the exhaustion of planning and schemes crated by rationality and reason, Asia is a chaos and also an exit open to the future.

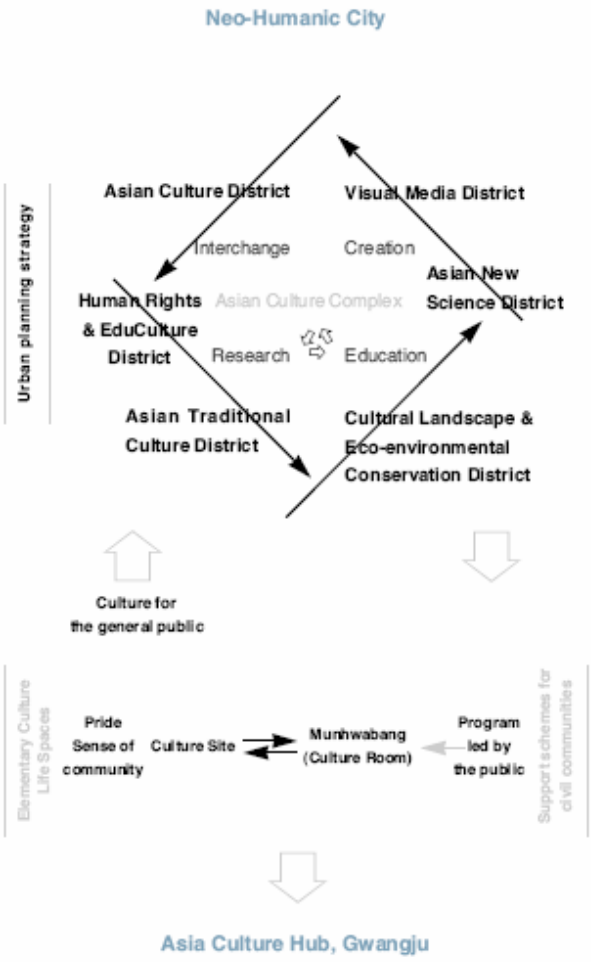
This new set of paradigms starts from a sense of positive self-regard. Every unique moment created by billions of anonymous Asians in their life is the very power enabling exchanges of and respect for other cultures. Communication and exchanges based on this will renew our recognition of values of Asian cultures and the values, in turn, will create alternative cultures for the future.

What Asian Culture Hub Gwangju and the Asian Culture Complex pursue is also in line with this thinking. For Asians, the existence of self and neighbors has been in oblivion for too long. As this is the case, the project hopes to present a new vision in succeeding, developing, creating, and educating Asian cultures by eliminating blockades in communication and interchange among Asians and building solidarity and understanding about each other's cultures.

Asia's unique lifestyles and digital technologies will extract a "new Asia" from "the old future Asia". This can start only from extensive communication and exchanges between Asians, just as a new culture can be created and grow only through exchanges of more than one different culture.

Multispace International Workshop 2007

**Diagram of the Underlying Principles**



## 4. Conceptual Framework

### Circulation

The Asian Culture Hub City fosters inter-entity communication and life-giving circulation among the different functions of the Asian Culture Complex (ACC) as well as between and among the following pairs: the ACC and the city, city to city, city and state, product and productivity, creator and consumer, and culture to culture.

This principle of circulation will go beyond national boundaries to be expanded into active exchanges and networks of Asian countries, between Asian countries and western countries and among cities around the world to facilitate the creation of Asian cultures and enhance cultural values of Asia in the global market.

### Creation, Values and Change

Asian Culture Hub Gwangju views a city not as something stagnant, but as a “city of creation,” an organic existence constantly in the process of generating something novel, always on the move toward creative dynamism. The Hub City will build a "city of values"where things and ideas cherished by the community coexist in harmony with the beauty of the urban environment, instead of blindly pursing external beauty ignoring the gap between the rich and the poor, high density, environmental problems, and so on. It is a “city of change” incorporating the evolving political, economic, and social contexts of our times in the blueprint for urban development and welcoming future change to come.

## "Nomadic" Neo-Community

Unlike communities of people with permanent abodes, nomadic communities emphasize communication and change. This naturally leads to active cultural exchanges between them and other cultures. As their ways of living change continuously whenever such needs arise, they have developed an open mind and attitude toward new cultures and a set of unique perspectives on nature, that view humans as part of nature.

These principles running through the life of nomads are emergingas important values in cultural exchanges in modern societies where the era of digital technology and culture is appearing on the horizon, while cities enjoy full independence, instead of just being encompassed by the concept of a "nation".

In the Asian Culture Hub Gwangju Project, the principles commonly found in communication and exchanges with countries abroad and within a country are those cherished by the Nomadic Neo-Community that highly values and respects communication, circulation, and change. The city of Gwangju will move away from self-alienationand separation to form active cultural exchanges with cities in Asia and other regions around the world with a view to promoting its cultural viability and economy.

Such cultural exchanges should be conducted on the national, regional, and individual levels simultaneously. On the national level, exchanges with all the Asian countries will be instrumental in shielding the Asian peace community from hegemony. Exchanges among relatively poor and weak Asian countries will naturally lead to their strong solidarity that will buttress Asian peace.

Meanwhile, on the regional level, cultural exchanges are a prerequisite for Gwangju to overcome its self-alienation and consequently to developpride in itself and its culture. For the city to be anAsian Culture Hub in a genuine sense, obstacles to

communication and exchanges in the region should be removed, and mental, physical, and human infrastructure should be in place to overcome the by-products of the century-long regional alienation, mainly its exclusive attitude against and lack of understanding of other cultures.

In this context, to support and facilitate cultural exchanges on the national, regional, and individual levels, the project established the Digital Nomad Network (DNN) strategy applying the principles of nomadic communities to the era of digital technology.

The Hub City shall promote a sense of cultural community existing in diverse forms for unique purposes governed by the spirit of autonomy in order to inspire creative energies and cultural pride of not only Gwangju citizens, but also other citizens in Asia. Such a community shall leverage a digitalized network to expand its cultural boundaries above and beyond national borders to bring together both producers and consumers of culture and those who have many cultural experiences to share with others. Then, Gwangju will not be just a small city of a country any more, but a hub for cultural exchanges where Asian cultures and those from other regions around the world meet together and interact.

### 5. Role of the Asian Culture Complex and City Management Strategy

The Asian Cultural Complex(ACC) is designed as the place for Asian cultureto be created, studied and educated through cultural exchanges. Its main facilities are: the Asian Culture Interchange Center which supports cultural exchange projects conducted within the ACC and elsewhere in the city in terms of physical and human resources and information; the Asian Culture Center which is the headquarters of the ACC; the Asian Culture Creation Center which is the seat of free art activities by creators; the Children's EduCulture Center where aesthetically-appealing education contents are

produced and displayed and the Asia Artplex where various forms of performing arts of Asia are experimented and incubated. The characteristics and functionality of each of these facilities should be determined not by a self-completing structure, but through consistent extension and deepening based on the interrelations among them.

<The Structure of the ACC>

| Facility | | | Main Sub-Facilities | Area | | Function |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | ㎡ | *pyung* | |
| ① Buildings targeted for renovation | Asian Culture Interchange Center (Police Agency Main Bldg.) | | Asian Culture Complex Support Div., Online & Media Room, Exchange Div., Cultural Support Div., Citizens' Center | – | – | Overseeing cultural exchange projects in Asia |
| | Visitor Service Center | | Lounge, Information Center, Computer Room, etc. | | | |
| | Police Agency symbolizing the May 18 democratic movement (remodeling) | | *※Provincial Government Main Building, Complaint Office, Police Agency Annex, Commercial Aattache -An integration plan to be prepared by a taskforce formed by the May 18-related organizations and be discussed during February* | | | |
| ② Asian Culture Center | Management Center for Cultural Contents Strategy | | Development and Planning Div., Administrative Support Div., Conference Hall | 455 | 138 | In charge of the overall management of Asian cultural contents |
| | Research Institute for Asian Culture | | Research Room, Data Room, Project Exercise Room, Seminar Room, Administrative Support Div. | 1,576 | 477 | A research institute for creative planning concerning Asian culture |
| | GTI(Global, Trans, Inter) Institute of Asian Arts & Culture | | Individual Research Room, Data Room, Project Exercise Room, Administrative Support Div. | 2,286 | 692 | A facility to foster creative cultural planning · Management experts |
| | Resource Center for Asian Culture | Library Park | Culture Lecture Room, Small Meeting Room, Reading Room, Storage Room | 14,895 | 4,506 | The fusion of the Asian Culture Library and Archive |
| | | Multimedia Image Center | Showing Room, Projection Room, Video Room, Film Archive Data Room | | | |
| | | Specialized Support Center | Multimedia Room, Reading Room, Material Organization Space, | | | |

Multispace International Workshop 2007

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | Printing Publication Culture Preservation/ Restoration Room | | | |
| ③ Asian Culture Creation Center | Creative Studio for Cultural Contents | | Creation Atelier, Creation & Experimentation Center, Presentation Room, Production Studio | 2,844 | 860 | A space for free creation where free expression techniques and various forms of different genres are fused into one |
| | Digital M&E Lab | Digital AV Studio | Action Room, Sound Room, Editing Room, Multimedia Room | 4,990 | 1,509 | A studiowhere cultural contents are produced |
| | | Telematics Studio | Telematics Studio, Multimedia Room | | | |
| | | Mechanic-Plastic Studio | Mechanic-electronic Workroom, Model Workroom, Ceramic Sculpture Workroom | | | |
| | | Joint Studio | *※A work space shared by Studio and Media Lab* | | | |
| | | Media Lab | *※R&D, experimentation and support for the update of technological power of the Production Studio* | | | |
| | Multi-Space | Permanent Exhibition Hall | *※1,000 pyung in area and more than 120m in height.* | 8,720 | 2,638 | An interactive R&D space based on advanced multimedia technologies |
| | | Temporary Exhibition Hall | *※ 600 pyung in area and more than 120m in height. Can be divided into 2~3 separate spaces* | | | |
| | | Ubiquitous Experience Room | *※Test bed for ubiquitouscontents, A 300-pyung area* | | | |
| ④ Asian Artplex | Multipurpose Performing Hall | Theater | Theater, Lobby, Information Desk, Checkroom, Reception Room | 6,278 | 1,899 | A factory and outlet for Asian performing arts, functioning as an incubator |
| | | Back of House | | | | |
| | Citizen's Performing Theatre | | Rehearsal Room, Stage Production Room, Projection · Lighting · Sound Control Room, Equipment Receipt/Issue Office | 1,329 | 402 | A space for sharing/ experience, where opportunities to demonstrate citizens' performing art works are |
| | | Club Room | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | offered |
| | Other space and amenities | | Office, Conference Room, Prop · Clothing · Device Storage Room, Storage Space<br>Front of House, Showcase Room, Ticket Office, Information Office, Nursery | 2,426 | 734 | |
| ⑤ Children's EduCulture Center | Children's EduCulture Museum | Display Space | Permanent Exhibition Hall, Temporary Exhibition Hall | 16,770 | 5,073 | A window for EduCulture contents designed to create an education-based culture |
| | | Media Space for Children | Theater for Children, Children's Library | | | |
| | | Education Facility | Creation Studio, Creation Class, playground for preschoolers, Multi-purpose Hall | | | |
| | | Amenities | Waiting Room, Nursery, Checkroom, Museum Shop, Cafeteria | | | |
| | EduCulture Contents Development Institute | Contents Development Space | Contents Program Planning Div. Contents Development Div., Digital Contents Development Div.,<br>Workshop Space, Equipment and Material Storage Room | 4,206 | 1,272 | The headquarters in charge of overall planning and development, exchange, research and industrialization of EduCulture contents |
| | | Operation Support | Office, Conference Room, Data Room | | | |
| | | Storage Space | General Storage Room, Workroom, Warehouse, Storage Management Div. | | | |
| ⑥ Common Support Facilities | | | Integrated IT Operating Room, Disaster Prevention Center, Maintenance · Service Management Div. | 1,390 | 420 | |
| ⑦ Auxiliary Facilities | | | Art Shop, CineShop, Boo Cafe, Restaurant, Food Court, Retail Outlets | 3,457 | 1,046 | |
| **Grand Total** | | | ①+⑦ | **79,477** | **24,042** | |
| | | | ① + ⑦ + Common Area + Parking Facilities | **133,073** | **40,255** | |

Multispace International Workshop 2007

The ACC aims to establish itself as the hub of Asian culture that will explore, inherit and develop the values of Asian culture and art through the combination of the imaginative power of Asian culture and state-of-the-art information and communication technologies. A cultural hub is where cultural exchanges occur vibrantly through non-hierarchical networks, and, to this end, the ACC will generate "core cultural energy" mainly through the implementation of relevant projects and then create a virtuous cycle where this energy can proliferate throughout cultural districts and bases across the city and the world. Further, the ACC will establishfunctional cooperation among individual facilities or cultural bases across the city by building a project-based operating system.

This principle applies also to the relationship between the ACC and the city. To become a true cultural powerhouse throbbing together with the city and avoid shutting down itself as a colossal island within the city, the ACC should boost and embrace variegated and feeble cultural energies indigenous to the city. As such, the ACC will create an environment where various culture-producing factors including relevant programs, human resources and contents can interact organically with the city.

If the ACC is a factory or powerhouse of culture, cultural districts are the very place where culture is distributed and appreciated. As a cultural powerhouse, the ACC will generate creative energy, and then the energy will be channeled through the workspaces of experts and creators in the city's cultural bases to spread across the city. It then will permeate into the everyday life of citizens and improve the citizens' cultural literacy and ability to enjoy culture as part of daily life. Further, it will encourage individual citizens to build their own cultures reflecting their unique tastes. Ultimately, these cultures will redefine the city of Gwangju through their spatial and temporal accumulation.

Choi, In-Gee

불어번역본
French Version

# La Ville-Pôle culturel pour l'Asie et le complexe national de la culture asiatique

Multispace International Workshop 2007

## 1. Environnement, objectifs et vision du projet

### L'aboutissement du développement équilibré du territoire à travers la culture et la stratégie du développement culturel à l'échelle nationale

Le projet de la construction de la ville-pôle culturel pour l'Asie a pour objectif de créer un nouveau modèle du développement équilibrédu territoire et de construire une sorte de centrale asiatique où des échanges culturels se concentrent, s'accumulent et se croisent pour aboutir à la création, à l'étude et à l'éducation. Un projet d'envergure nationale résolument axé sur la culture, nouveau moteur de la croissance aussi bien que base du developpement du pays au 21ème siècle, et activement menépar le gouvernement actuel qui, partant de la ville de Gwangju, ambitionne de favoriser le développement culturel du pays dans son ensemble.

Le projet, en proposant un modèle et une vision du développement de ville reposé sur la culture, loin de l'aménagement urbain basé sur les travaux publics et l'expansion des villes, assumera un rôle d'exemple édifiant pour d'autres projets de la construction du pôle culturel qui viendront certainement.

### La politique culturelle du gouvernement= Construction d'une «Corée Créative»

Le gouvernement, prenant conscience que le développement national puise sa source,

en fin de compte, dans la créativité des individus, des régions et du pays,a raffiné sa stratégie et sa vision en matière de culture pour une politique culturelle plus adaptée à la société basée sur le savoir du 21ème siècle. Trois objectifs affichéssous le slogan «Corée Créative»: citoyen culturel et créatif, pays culturel et pluraliste et pays de la culture dynamique. Ainsi Gwangju, comme pôle culturel, contribuera à réaliser une « Corée Créative» et à construire un pays de la culture.

### Gwangju, ville d'échanges culturels asiatiques, ville-pôle économico-culturelle de pointe et ville de l'art et de la paix pour l'Asie

En premier lieu, Gwangju se veut ville d'échanges culturels asiatiques où des ressources culturelles du contient se concentrent et que diverses communautés et valeurs culturelles coexistent, se soutiennent et s'échangent. Une ville dont les habitants jouissent, dans leur vie quotidienne, d'une culture de niveau international. Il s'agit donc d'un «hub» culturel en Asie qui attirera à coup sûr l'attention du monde entier.

En deuxième lieu, elle veut proposer un futur modèle du développement de ville oùvoit le jour l'économie sensible à haute valeur ajoutée grâce à un nouveau moteur de la croissance de l'économie régionale, c'est-à-dire, la culture. Les habitants y mènent une vie culturelle quotidiennement. La vie y est ainsi assimilée à une marque de bien. Leurs goûts créent désormais le marché qui, à son tour, les améliore.

En dernier lieu, elle ambitionne non seulement de redessiner la carte culturelle et artistique du monde, en accueillant tous les artistes asiatiques qui aspirent à la paix et en servant pour ces derniers d'un lieu de création expérimentale, mais aussi de généraliser la solidarité pour la paix en Asie d'avenir et de porter l'esprit de la paix, en protégeant les ONG pour qu'elles puissent mener leurs activités en toute liberté. La culture et l'art d'Asie devienent alors un moteur de l'industrie future. Une base solide pour la réalisation de la liberté, de l'égalité et de la paix dans l'Asie sera ainsi montée.

Multispace International Workshop 2007

## 2. Idées et valeurs

Le projet de la construction de la ville-pôle culturel pour l'Asie a pour valeur fondatrice le néo-humanisme, idée qui trouve sa racine dans la philosophie orientale selon laquelle, l'homme étant une partie de la nature, il ne peut y avoir aucune distinction entre homme et nature et homme humain et celui qui échappe aux normes. Ainsi l'homme est vu comme un véritable auteur de sa vie. Basé sur ces valeurs et idées du néo-humanisme, le projet se fixe comme objectif de faire de Gwangju une ville-pôle qui accueille, crée et développe la culture asiatique. Un objectif qui deviendra réalité avec la multiplication et l'approfondissement des échanges culturels entre pays asiatiques. Ville intéressante où la vie quotidienne est elle-même devenue un bien culturel et dont la flaveur culturelle joue un rôle de locomotive du développement économique, Gwangju offrira un futur modèle du développement à toutes les autres villes dans le pays et montrera une nouvelle voie vers un «pays de la culture».

## 3. Pourqoui l'Asie?

Dans le projet, s'agissant de l'«Asie», au-delà de la proximité géographique des pays, elle rassemble divers groupes culturels qui partagent plusieurs valeurs. Jusqu'ici elle ne dispose pas d'une langue commune avec laquelle peuvent se communiquer les uns et les autres. Pire encore, restant sans «voix», elle ne parle pas d'elle-même. Les Asiatiques, quoi qu'ils vivent leur vie en Asie, ont continué à regarder leur région avec les yeux de l'Occiendent et à l'interpréter en langue occidentale. Il est vrai que les pays asiatiques ont peu de choses en commun, compte tenu de tant de langues et de modes de vie traditonnels qui y existent. Mais les pays comme le Vietnam, les Philippines, la Malésie, la Birmanie et la Corée ont tous connu, entre autre, une colonisation douloureuse et une modernisation précipitée lourde de conséquences, due à l'adoption sans réfléchir des critères occidentaux. Bref, ils ont vécu une expérience

assez similaire. C'est pourquoi les Asiatiques ont connu des crises d'identité, de lieux de vie comme de nature, de culture et de confusion dans leurs visions du monde. Par conséquent, on constate aujourd'hui que l'esthétique propre à l'Asie et développée de manière à la fois originale et fine et sa valeur culturelle se sont effacées dans une certaine mesure. Retrouver la culture asiatique et la mettre en valeur sont une question de mettre fin au nombrilisme, à la domination et àla dépendance culturels et de redécouvrir diverses valeurs culturelles et la dignité de la vie. Pour atteindre cet objectif, la ville-pôle culturel envisage d'établir une solidarité pacifique en Asie à travers la culture.

Au 21ème siècle, l'Asie, vue dans son ensemble, monopolise l'attention du monde entier. Un phénomène qui s'explique par la prise de consience par le monde occidental de la diversité culturelle et historique, de la productivié impressionnante due à l'imagination pluri-ethnique et de l'environnement écologique relativement bien préservé de l'Asie. A cette époque où l'entreprise de la raison et de la rationnalité perd de tout son sens, que toutes sortes d'expérimentation sont possibles et que toutes solutions sont devenues obsolètes, l'Asie représente à la fois le chaos, le labyrinthe et la sortie ouverts vers l'avenir.

Le nouveau paradigme ainsi mis en place trouve son point de départ dans la positivité de soi. Le moment de vie que façonne chacun de plusieurs milliards d'Asiatiques constitue la réalité concrète qui rend possible l'échange culturel et le respect des autres. A cela s'ajoute la communication et le flux qui permettront d'apprécier la culture asiatique à sa juste valeur et qui donneront lieu à une culture alternative orientée vers le futur.

Les projets de la construction de la ville-pôle culturel pour l'Asie et du complexe national de la culture asiatique s'inscrivent dans ce contexte. Il vise à enlever le rideau faisant obstacle aux échanges entre les Asiatiques qui ont très longtemps oublié l'existence de soi et celle d'autrui, de sorte que ceux-ci se comprennent mieux. La solidarité étant renforcée, la ville-pôle culturel propose une nouvelle stratégie qui

consiste à accueillir, créer, développer et enseigner la culture asiatique.

Une nouvelle Asie apparaîtra grâce à la technologie numérique, au monde de la vie quotidienne caractérisée par l'originalitéde chacun qui le compose et à l'Asie compris comme le vieux futur. Son premier pas, comme la culture ne peut exister qu'à partir au moins plus d'un processus d'interaction, sera de multiplier les échanges entre pays asiatiques.

Multispace International Workshop 2007

## 4. Principes du projet

### Principe de circulation

Mettant en place un dense système de réseau entre les villes, le complexe et chaque zone culturelle dans une ville, les produits et les forces productives, les programmes et les personnes, sans parler d'un réseau entre chaque installation au sein du complexe, le projet contribuera à maximiser la circulation de l'énergie culturelle pour dynamiser finalement l'industrie culturelle de la ville dans son ensemble.

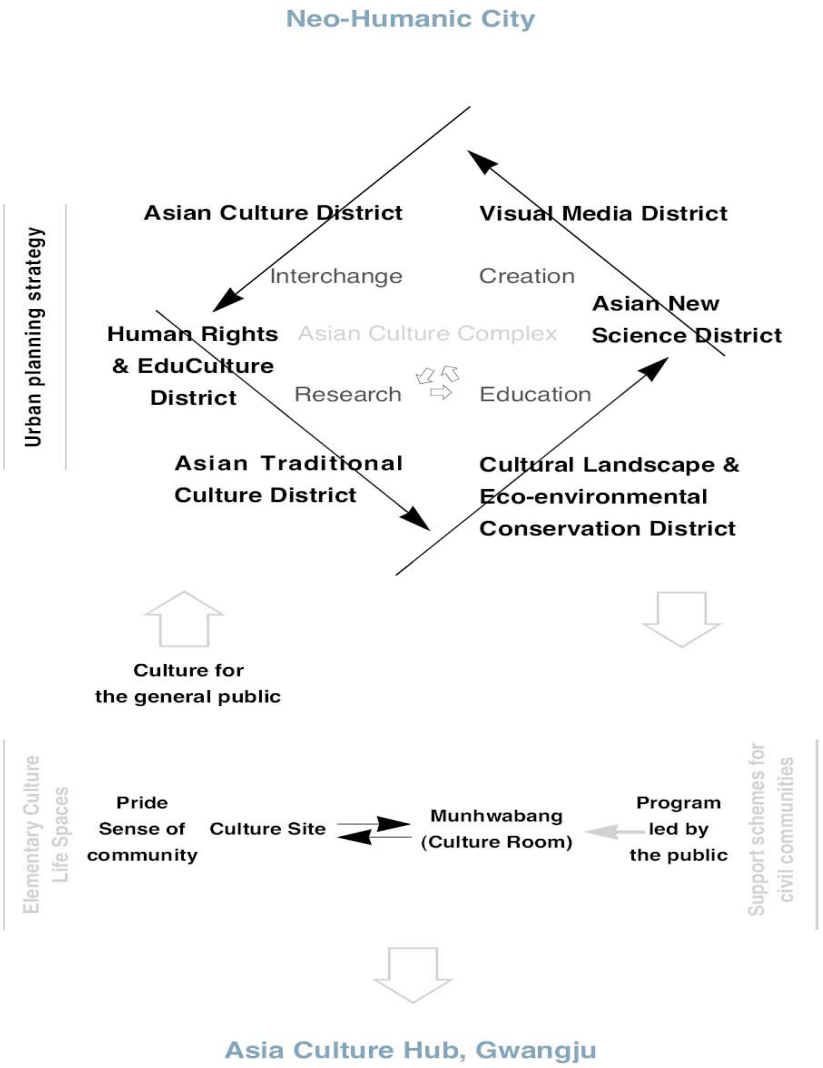
Par ailleurs, ce principe de circulation, franchissant les frontières nationales, conduira à créer des réseaux d'échanges plus larges et plus enrichissants entre pays asiatiques, Orient et Occident, et villes du monde entier, ce qui favorisera la création culturelle et valorisera la culture asiatique dans le marché mondial de la culture.

### Principe de création, valeur et flux

Dans le projet, la ville est considérée comme un corps organique en évolution permanente qui est toujours en train d'engendrer quelque chose. Elle ne s'arrête jamais. Il ne s'agit pas d'une ville qui ne poursuit que la beauté, sans prendre en

considération la fracture sociale, la forte intensité démographique et le problème de l'environnement. Au contraire, ce sera une ville de valeur qui assure la coexistence des valeurs communautaires et du manifique paysage. Concernant la construction, la ville ne sera jamais vue comme un simple objet. Le projet s'affiche promoteur d' un urbanisme qui adopte et reflète des flux politques, économiques et socio-culturels de la ville en question.

Le tableau des principes de la construction de la ville-pôle culturelle pour l'Asie


Neo-Humanic City
Urban planning strategy
Asian Culture District
Visual Media District
Interchange
Creation
Asian New Science District
Human Rights & EduCulture District
Asian Culture Complex
Research
Education
Asian Traditional Culture District
Cultural Landscape & Eco-environmental Conservation District
Culture for the general public
Elementary Culture Life Spaces
Pride Sense of community
Culture Site
Munhwabang (Culture Room)
Program led by the public
Support schemes for civil communities
Asia Culture Hub, Gwangju

## Principe de communauté néo-nomade

A la différence de la société sédentaire, dans la communauté des nomades qui met l'accent sur la communication et les flux, les échanges culturels se déroulent de manière très active. Leur mode de vie itinérante adopté au besoin leur permet d'avoir un esprit ouvert à toutes les autres cultures et une vision particulière de la nature dans laquelle l'homme en est une partie.

Ce principe de vie chez les nomades retrouve toute son importance pour notre société qui vit une époque de la technologie numérique et de la culture. L'autonomie étant accordée à la ville, la notion de l'Etat ne comprend plus celle de la ville. Voilà la réalité des échanges culturels d'aujourd'hui.

Ainsi le principe de communauté néo-nomade, dans le cadre du projet de la construction de la ville-pôle culturel pour l'Asie, règle les échanges nationaux comme internationaux. Un principe qui respecte la communication, la circulation et le flux. Gwangju, sortie du repli sur soi, établira des relations d'échanges culturels renforcées avec différentes villes en Asie et au monde, afin d'améliorer la capacité de survie culturelle et de stimuler l'économie.

Or, les échanges culturels doivent se faire aux niveaux du pays, des régions et des individus en même temps. Tout d'abord, à l'échelle du pays, l'échange culturel avec les autres pays asiatiques, créant de façon tout naturelle un réseau de solidarité liant les petits pays dans la région, protègera la communauté pacifique d'Asie contre l'hégémonisme.

Au niveau des régions, l'échange culturelle est même une condition nécessaire pour que Gwangju puisse écarter à jamais le risque du repli sur soi et avoir une fierté culturelle. Si elle se veut ville-pôle culturel pour l'Asie, elle doit supprimer tous obstacles profondément enracinés dans la société locale et qui empêchent le flux des échanges. Pour résoudre le problème de l'incompréhension de sa propre culture et de la méprise envers les autres cultures, il faut construire des infrastructures psychologiques,

physiques, institutionnelles et humaines.

Pour ce faire, le projet a élaboré la stratégie de réseau numérique nomade consistant à appliquer le principe de communauté néo-nomade, dans le but de soutenir, de favoriser et de raviver les échanges culturels aux niveaux du pays, de la région et des individus.

Plus précisément, il vise à inciter la création des communautés culturelles de différents types d'objectifs gérées par les citoyens eux-mêmes et susceptibles de raviver l'imagination et la fierté culturelles des habitants d'Asie en général, non seulement de Gwangju en particulier. Ces communautés se généraliseront par le réseau numérique dans tout le pays, en Asie et au monde entier, ce qui fera apparaître un lieu de rencontre où producteurs, consommateurs et alliés culturels s'échangent plus facilement et plus librement. Enfin, Gwangju, n'étant plus une petite ville d'un pays, s'ouvrira à l'Asie, voire au monde et s'imposera ainsi comme un « hub» culturel.

## 5. Le rôle du Complexe de la Culture Asiatique et la stratégie sur la gestion de la Ville culturelle

En tant quelieu de création, de recherche et d'éducation sur la culture asiatique à travers le dialogue culturel, ***le Complexe de la Culture Asiatique*** abrite notamment *le Centre d'échanges de la culture asiatique*, qui sert à appuyer des projets culturels progressés partout dans la ville et dans le complexe, par des aides financiers, humaines et informatiques. Au sein du complexe se trouvent également *l'Institut de la culture asiatique*, siège du complexe, *le Centre de création de la Culture asiatique*, espace d'activité libre pour les créateurs, *le Centre de culture et de savoir des enfants* où se produisent et s'exposent les contenus éducatifs, munis de l'esthétique, et enfin *Artplex asiatique* où l'on expérimente les arts du spectacle puis les fait mûrir. La nature et la fonction de ces équipementsculturels ne seront pas décidées dans une structure individuelle mais dans une relation interactive. Tout sera étendu et approfondi dans cette interconnexion.



Multispace International Workshop 2007

<Composition en détail des installations du Complexe>

| Installations | | Equipements en détail | Surface (㎡) | Fonction |
|---|---|---|---|---|
| ① Bâtimentsexistants (Faits l'objet de rénovation ) | Centre d'échanges de la culture asiatique (Bâtiment principal de la Préfecture de Police) | Salle pour le Service de soutien au Complexe culturel, Salle de média et de réseau, Salle pour le Service d'échanges, Salle pour le Service de soutien d'échanges, Centre des citoyens | – | Direction des projets d'échanges de la culture asiatique |
| | Centre des visiteurs | Salon, Salle d'information, Salle de consultation d'Internet etc. | | |
| | Monument symbolique du mouvement démocratique du 18 mai 1980 Préfecture de Police (Remaniement du bâtiment) | *※ Bâtiment principal de la Préfecture, Salle de requête, Bâtiment extérieur de la Préfecture de Police, Bureau de Mission économique*<br>*– L'équipe de travail organisée par les associations de mouvement du 18 mai proposera le projet d'intégration puis la discutera ensemble au mois de février.* | | |
| ② Institut de la culture asiatique | Centre de stratégie sur la gestion des contenus culturels | Salle pour le Service de plan du développement, Salle pour le Service de soutien administratif, Salle de réunion | 455 | Direction gnraledes contenus sur la culture asiatique |
| | Centre de recherche sur la Culture asiatique | Salle de recherche, Salle de documentation, Salle de pratique des projets, Salle de séminaire, Salle pour le Service de soutien administratif | 1 576 | Institut du plan cr atif sur la culture asiatique |
| | Institut de formation professionnelle | Salle de recherche individuelle, Salle de documentation, Salle de pratique des projets, Salle pour le Service de soutien administratif | 2 286 | Établissem ent de formation des managers et des orga– nisateurs culturels originaux |

Multispace International Workshop 2007

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | Centre de ressources culturelles | Library Park | Salle de conférence culturelle, Salle de petit groupe, Salle de lecture, Entrepôt | 14 895 | Rencontre entre la bibliothè que de la culture asiatique et les archives culturelles |
| | | Espace d'image multimédia | Salle de cinéma, Salle de projection, Salle de vidéo, Salle d'archives cinématographiques | | |
| | | Centre de ressoueces spéciales | Salle de multimédia, Salle de lecture, Salle d'organisation de données, Salle de conservation et de réparation des données sur l'imprimerie et de l'édition d' ouvrage | | |
| ③ Centre de création de la Culture asiatique | Centre de création des contenus culturels | | Atelier de création, Centre de création et d'essais, Salle de présentation, Studio de production | 2 844 | Lieu de creation libre fusionnant les expressions et les formules de plusieurs genres d' art |
| | Laboratoire de spectacle et de média numérique | Studio audiovisuel numérique | Salle d'action, Salle d' acoustique, Salle de montage, Salle de multimédia | 4 990 | Studio de production des contenus culturels |
| | | Studio Télématique | Studio Télématique, Salle de multimédia | | |
| | | Studio du moulage traditionnel et mécanique | Salle de travail mécanique et electronique, Salle de travail des maquettes, Salle de travail céramique | | |
| | | Studio commun | *※Lieu de travail commun du studio et du labo de media* | | |
| | | Laboratoire de média | *※R&D, essai et soutien pour l' amélioration de la technologie du studio de production* | | |
| | Espace de multimédia | Salle d'exposition permanente | *※Une surface de 3 300㎡à plus de 120m de hauteur* | 8 720 | Espace de R&D interactive utilisant la technologie de multimedia de pointe |
| | | Salle d'exposition spéciale | *※Une surface de 1 980㎡ à plus de 120m de hauteur, Division possible à deux ou tois espaces* | | |
| | | Salle de démonstration de l'Ubiquité numérique | *※Champs d' essai des contenus à ubiquitous, une superficie de 990㎡* | | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ④ Artplex asiatique | Salle de spectacle polyvalent | Salle de spectacle | Salle de spectacle, Hall, Bureau d'information, Consigne, Salle de réception | 6 278 | Champs d'essai et d'incubation des arts du spectacle asiatique |
| | | Arrière de la maison | | | |
| | Petite Salle de spectacle pour les citoyens | Salle de groupe | Salle de répétition, Salle de production du plateau, Salle de projection, de lumière et d'acoustique, Entrée et sortie des équipements | 1 329 | Espace partagée permettant aux citoyens de montrer leurs spectacles artistique |
| | Autre espace et Installations de commodité | | Bureau, Salle de réunion, Dépôt d'accessoires, de vêtements et d'appareils, Espace supplémentaire de dépôt<br>Devant de la maison, Salle des vitrines, Bureau des tickets, Bureau d'information, Chambre de bébés | 2 426 | |
| ⑤ Centre de culture et de savoir des enfants | Musée du savoir des enfants | Espace pour l'exposition | Salle d'exposition permanente, Salle d'exposition spéciale | 16 770 | Espace vitré des contenus culturels à des fins éducatifs |
| | | Salle de média des enfants | Salle de spectacle des enfants, Bibliothèque des enfants | | |
| | | Établissement d'éducation | Studio de création, Salle du cours de création, Terrain de jeu pour les enfants d'âge préscolaire, Salle d'audience à multifonction | | |
| | | Établissement de commodité | Salle d'attente, Crèche, Consigne, Boutique de musée, Cafeteria | | |
| | Institut de développement des contenus culturels à des fins éducatifs | Espace pour le développement des contenus | Salle de programmation des contenus, Salle de développement des contenus, Salle de développement des contenus numériques,<br>Espace pour l'atelier, Salle de conservation des équipements, | 4 206 | Organisateur général qui sert à concevoir, developer, échanger, étudier et industrialiser les contenus éducatifs-culturels |
| | | Soutien d'opération | Bureau, Salle de réunion, Salle de documentation | | |
| | | Espace supplémentaire de dépôt | Dépôt général, Salle de travail, Entrepôt, Salle pour le contrôle du dépôt | | |
| ⑥Centre de service pour les visiteurs | | | Salle d'opération centrale informatique, Sapeur-pompier, Salle | 1 390 | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | du contrôle de réparation et du service | | |
| ⑦ Installations supplémentaires | Boutique d'art, Boutique de cinéma, Book Café, Restaurant, Food Court, Autres boutiques | 3 457 | |
| Au total | ①+⑦ | 79 477 | |
| | ①+⑦+Surface publique+Terrain de parking | 133 073 | |

Le Complexe culturel deviendra le «hub» de la culture asiatique, qui sert à trouver, hériter et développer les valeurs asiatiques dans les domaines des arts et de la culture, par le biais du mariage entre l'imagination culturelleet la technologie de pointe de l'information et des télécommunications. Un «hub» culturel est une zone d'interface où se réalisent les échanges culturels sur un réseau sans hiérarchie. Dans ce but, le Complexe de la Culture Asiatique tente de créer un moteur de culture avec la mise en oeuvre des projets. Des énergies culturelles ainsi créees seront bien circulées dans la zone urbaine et la base culturelle, voire dans toute la planète. De plus, avec l'établissement d'un système d'opération selon des projets, le système de coopérationentre chaque établissement ou avec les bases de ville sera établi d'après leur fonction.

Ce principe s'applique également àla relation entre le Complexe et la Ville culturelle. Pour que le Complexe devienne une véritable «*centrale culturelle*» qui se dialogueavec la ville, mais ne reste pas seulement une île géante, il faudra promouvoir plusieurs énergies culturelles générées partout dans la ville et communiquer avec elles. Pour cela, le Complexe ne produira pas seulement des programmes culturels, mais aussi il créera une structure où les producteurs des valeurs culturelles tels que les hommes ou les contenus communiquent avec la ville.

Si le Complexe de la Culture Asiatique est une sorte d'usine ou de centrale culturelle, la Ville est un espace où ses produits circulent et se valorisent.Associées avec l'espace d'activité des créateurs artistiques et des experts sur la culture urbaine, les énergies



Multispace International Workshop 2007

créatives générées duComplexe qui se fonctionne comme la centrale culturelle seront diffusées dans toute la ville. Une fois pénétré dans la vie quotidienne des citoyens, ce système permettra d'améliorer leur lisibilité culturelle et de réaliser la « *démocratie culturelle* ». Finalement, la ville Gwangju sera progressivement transformée en une ville formée de l'accumulation de nouveaux styles de culture, reflétant le goût de chaque citoyen, dans le temps et dans l'espace.

Multispace International Workshop 2007

## Felipe M. De Leon, JR.

Felipe M. De Leon, JR. is a Professor of Art Studies at the University of the Philippines. He is currently Commissioner and Head of the Subcommission for the Arts of the National Commission for Culture and the Arts (NCCA). He was a Commissioner of UNESCO Philippines (1999-2002) and a President of the National Association for Philippine Psychologyfrom (l985-1986). His distinct contribution to scholarship is the way he has developed the use of the arts as an instrument for understanding the culture of a people. He has also specialized in establishing the principles of culturally-rooted governance or management for sustainable development, especially in the context of Philippine society. Among his published works are Philippine Art and Literature, Volume III of the Filipino Nation Encyclopedia, published by Grolier International in l982, and On Art, Man and Nature: Selected Readings in the Humanities. He has done many studies in Philippine music and also worked as a composer, he has written music.

## 펠리프 드 레옹

펠리프 드 레옹은 현재 필리핀 대학교 예술학 교수로 재직 중이며, 문화예술을 위한 국립 커미션 (National Commission for Culture and the Arts (NCCA))의 커미셔너이다. 그는 또한 필리핀 유네스코의 커미셔너 (1999-2002), 국립 필리핀 심리학 협회의회장 (1985-1986)을 역임한 바 있다. 펠리프 드 레옹은 예술 및 인문학 분야, 특히 민속학 및 필리핀의 문화 정체성 연구 분야에서 다양한 연구활동을 진행해왔으며, 필리핀 백과사전의 『필리핀의 예술과 문학』 (Grolier International 출판사, 마닐라, l982)편, 그리고 『미술에 대하여, 인간과 자연: 인문학 선집』을 저술한 바 있다. 국내에 소개된 그의 논문으로는「문화적 다양성의 보존과 교류」가있다. 그는 또한 민속 음악에도 관심이 많으며 작곡가로도 활동 중이다.

펠리프 M. 드 레온

국어원본
Korean

# 일상적 매력의 재발견

보다 도시화되고 산업화된 아시아의 많은 도시에서 서구 미학이 부상하고 전통예술이 쇠락함으로써 서구 주류 예술은 이제 우리에게 가깝고 익숙해진 듯하다. 그러나 이는 대중의 일상에서 우리 예술가들, 심지어 저명한 이들까지 효과적으로 괴리시키는 결과를 초래했다. 왜냐하면 서구예술에서 예술가의 비전은 그 고매함이나 심원함에 상관없이 종종 그 예술가 개인의 경험이란 사적인 영역에 속하는 까닭에 대중의 가치관이 진실되게 반영되지 않을 수 있기 때문이다.

반면 전통예술은 한 민족의 지혜의 산물이자 그 민족정서의 승화인 동시에 그 민족적 특성을 충실하게 반영하는 거울이다. 그리하여 그 민족의 인식과 이해에 뿌리를 내리고 그 민족의 신화와 꿈, 이상을 구체화한다.

본질적으로 진정한 인간의 성취감과 행복의 토대, 그에 따른 안녕의 진정한 토대는 일시적이건 보다 지속적이건 상관없이 인간이 존재나 자아, 정체성의 제한된 정의를 초월할 수 있도록 하는 활동들과 경험들, 조건들이다.

이는 다음과 같은 범주로 분류된다:

*사회적(social)*

*창의적-미학적(creative-aesthetic)*

*신화적(mythical)*

*신비적(mystical)*



Multispace International Workshop 2007

사회적

한 사람이 -그 개인으로서의 본인뿐만 아니라 그 직계가족과 친척, 친구, 관련인까지 포함하는 존재(being)의 영역인- **확대된 자의식(expanded sense of self)**을 개발하는 법을 배울 경우, 거기에는 매우 긍정적인 심신적(psycho-physical) 결과를 가져오는 것으로 관찰된 놀라운 수준의 개방성, 표현성, 소속감이 존재한다. 그 가운데 **우울증 발병률**은 **하락**하고, **정신건강 및 안녕감(sense of well-being)**이 **개선**되며, **수명**이 상당히 **연장**된다.

창의적-미학적

현대 사회의 병폐는 일(work)을 다수의 무의미한 소작업으로 과도하게 분할하는 데 있다. 그리하여 개개 노동자가 전체 작업 과정에 창의적으로 기여할 여지가 없어진다.

인간을 단지 기계처럼 취급하는 것보다 더 심한 비인간화는 없다. 조직에 있어 그 결과는 급속한 이직률, 무단결근, 안전규칙위반, 높은 사고율, 높은 발병률, 낮은 생산성으로 나타난다.

**인간으로 산다는 것은 창의성을 발휘한다는 것, 성장하여 한계를 뛰어넘는 것**을 말한다. 모든 인간은 고유하고 따라서 **신성하다**.

핵심은, 전통문화와 중세 길드조직에서 예술가나 장인에게 그러했듯, 개별 완전 작업 단위(unit)에 개시에서 종료까지 전체 작업 과정에 대한 책임을 부여함으로써 '일'을 인간화하는 데 있다.

인간은 본질적으로 ***호모 파베르(homo faber)***(제작자 혹은 창조자로서의 인간)다. 따라서 우리는 ***전체(wholes)*** 혹은 ***게슈탈트(gestalts)***의 측면에서 지각하고 사고한다

무언가를 행하거나 만들 때, 우리는 처음부터 끝까지 그에 대해 책임을 지고자 한다. 이야기를 들을 때, 우리는 그 이야기가 완전하고 일관성 있는 전체이기를 바란다.

우리는 공장과 사무실에서 혹은 대부분의 다른 상황에서 관찰되는 '일'의 파편화를 용인할 수 없다. 우리는 항상 시작하고 시작한 것을 끝까지 추구하며 종결지을 기회를 환영한다

### 게슈탈트(GESTALT) 경향

캠리브지 대학의 연과구결에 따르면, 한 단어 내 글자가 어떤 순서로 배되어열있는가는 중하요지 않고 첫째번와 마지막 글자가 제리자에 위하치가는만 중하요고한다.

그러면 나머지 글자의 순서가 뒤박죽이죽라 해도 그 단어를 문없제이 읽을 수 있다. 이는 인간의 두뇌가 모든 글자를 하하나나 읽는 것이 아니라 단어 하나를 전적으체로 인하식기 때이문다.

놀않랍은지가?

### 내재적(Intrinsic), 외재적(Extrinsic), 외생적(Extraneous) 보상

**내재적 보상(intrinsic rewards)**은 작업 과정에서 생성된다. 일을 하는 과정 자체에서 이미 만족감을 얻기 때문에 일은 그 일 자체를 위해서 수행 한다



Multispace International Workshop 2007

**외재적 보상(extrinsic rewards)**은 작업 과정이 아닌 작업의 산물로부터 오는 것이다.

**외생적 보상(Extraneous rewards)**은 작업 과정은 물론 그 작업의 산물과도 무관하며, 작업 수행에 대해 우리가 획득한 **보상(compensations)** 혹은 **대가(payments)**를 말한다.

### 고역(drudgery)으로서의 일

현대 사회에서 대부분 유형의 일은 단지 외생적 보상만을 제공할 수 있다.

**대부분의 사람들은 월급만을 위해 일한다.** 그렇다면 일이 즐거움이 아닌 고역이 되는 것도 놀랄 일은 아니지 않을까?

작업 과정 자체에 내재되지 않은 보상을 얻기 위한 단순한 수단으로서의 일은 노동(labor)이 된다. **노동으로서의 일**은 **사회갈등**을 **고조**시킬 뿐 아니라 **심신의 건강**을 **위협**한다.

### 내재적 보상을 제공할 수 있는 활동 유형

소설, 시, 드라마, 노래, 무용, 공예, 마술, 영화제작, 컴퓨터 소프트웨어 설계, 과학적 발명 등 예술적 활동과 유희, 게임 및 스포츠 그리고 재능 표출과 긴장의 해소를 가능케 하는 기타 유형의 행동과 같은 창의적-미학적 개입을 위한 풍부한 기회를 개인에게 부여하는 활동을 말한다.

**많은 전통 문화에서 그러한 내재적 보상 제공 활동이 공동체적인 배경에서 이루어진다**는 사실은 필연적으로 그러한 활동이 자아초월을 위한 기회를 제공하는 능력을 강화시킨다

이와 반대로 고도 산업화된 많은 현대 사회는 소비주의적 방종과 자기도취의 천국으로 개인의 정체성을 준(準)유아론적 프라이버시 및 고립 의식이라는 보다 협소한 범위로 제한한다.

### 소비주의적 사회에서의 자살

특히나 가장 소비주의적인 사회에서는 (대단한 부유층도 아닌) 대다수의 사람들이 채워지지 않는 유혹과 갈망을 잠재우기 위해 가장 다양한 종류의 제품을 시장에서 취득하고자 하지만 그러지 못할 때 가장 큰 좌절감을 겪는다는 점을 감안한다면, 고혈압과 스트레스성 질환, 자살이 가장 소비주의적인 사회에서 더 많이 발생하는 경향이 있다는 것이 놀랄만한 일인가?

### 예술의 재매혹

하자 아미나 아피(Haja Amina Appi)와 다르하타 사와비(Darhata Sawabi), 에두아르도 뮤턱(Eduardo Mutuc) 등 필리핀 인간문화재(Philippine National Living Treasures)가 만든 작품의 창조적 생명력과 순수한 아름다움은 그 예술가들의 예술적 천재성뿐만 아니라 그들이 살고 있고 그들의 재능을 유지시켜 준 우수한 문화적 배경에 대한 증거다. 이러한 문화적 환경의 연속성은 우리 전통예술의 생존과 안녕에 필수 조건이다. 필리핀 전통예술이나 비슷한 맥락의 여타 아시아 예술을 살찌우고 이러한 예술이 꽃피울 수 있게 하는 문화적 배경은 무엇인가?

아시아 문화의 저변에는 인류의 정신적 단일성(psychic unity)에 대한 믿음이 있다. 개별 존재는 단지 겉모습이며 상대적일 뿐이다. 우리 모두는, 존재의 우주적 모반(cosmic matrix of being) 내, 창조적인 삶의 원칙이나 에너지적(energic) 프로세스가 있는 가장 깊은 중심에 존재한다. 모든 인간 - 그리고 보다 작은 수준에서 동물과 식물, 미네랄까지-은 가장 깊은 곳에 이러한 신성한 고갱이(core)를 공유하고 있다. 여기에 패러독스가 있다. 모든 인간에게는 상상력이 풍부하고 창의적인 노력에서 성취감을



Multispace International Workshop 2007

추구하는 성스러운 본질이 있다. 동시에 공유된 존재의 모반이 내포하는 상호의존성 경우, 그 확인(affirmation)은 '함께 함(togetherness)'을 찬양하는 데서 추구된다. 여기서 '함께 함'이란 아시아 문화의 핵심인 강력한 공동체 의식(sense of community)을 말한다.

이러한 사회적 세계관 때문에 아시아인들은 화합 지향적이며 결합력이 있다. 이는 우주 사회적 질서 내 최고 지위의 존재에 대한 헌신적 태도(devotional attitude)를 북돋워주는데 그 이유는 최고 지위의 존재와 하나가 됨으로써 전 세계와 하나와 하나가 되기 때문이다.

그러므로 성스러운 제식은 아시아의 모든 전통적인 마을과 도시에서 헌신적 열정을 이끌어낸다. 강력하게 공유된 헌신(devotion)은 자의식의 확대, 즉 개인주의적이기 보다는 공동체 지향적이고, 논리적이고 분석적이라기 보다는 직관적이고 전체적이며, 자기주장과 프라이버시보다는 상호의존성과 관계를 선호하는 성향을 발현시킨다.

아시아인들은 고도로 관계지향적이다. 먹거나 자거나 일하거나 여행을 하거나 기도하거나 창조하거나 경축할 때, 혼자인 경우가 드물고 여럿이 함께 하는 것을 좋아한다. 최소한의 프라이버시 의식만을 가지고 있어, 개방적이고 신뢰적이며 쉽게 사교적으로 접근할 수 있다. 서구인들처럼 치밀하게 개인적인 영역을 보호하는 대신, 많은 아시아인들은 자신의 삶과 타인의 삶 간 수렴(convergence)을 적극 추구한다. 예를 들어 이 지역에서 공통적으로 쓰이는 "어디 가니?"나 "어디 갔었니?"와 같은 인사말만 보아도 이러한 관심의 공유를 확인할 수 있다. 가족과 공동체 내에서 작업과 책임의 분담은 삶의 방식이다. 그리하여 이들은 대인관계 및 사회적 상호작용 면에서 고도로 숙련되고 창의적이 된다. 사회적인 통합 능력은 성숙함을 나타내는 특징이 된다.

공동체 지향성은 아시아의 전통적인 마을생활의 제 측면은 물론 상당한 정도로 도시 생활에서까지 분명하게 나타난다.

## 통합적 예술(Integral Art)의 속성

이러한 공동체 지향성을 가장 섬세하게 반영하는 것은 아시아 전통예술이다. 한 문화의 가치관을 가장 명료하고 표현 풍부하게 상징하는 예술은 또한 그 문화의 본질적인 특성을 탐구하는 데 있어 가장 강력한 도구다. 다음과 같은 예술의 기본 개념 및 속성 그리고 예술적 창조와 표현 및 경험의 조건은 공동체적 혹은 통합적인 아시아 문화의 환경에서만 발생할 수 있었음은 부인할 수 없다:

다른 가치관 및 기능과 예술의 통합. 예술은 그 자체만으로 평가되지 않는다. 미학은 실리적, 종교적, 도덕적, 영적, 사회적, 생태적 관심과 괴리된 것이 아니다. 이는 인간의 능력 - 신체적 기술 및 내적 잠재력 -의 균형 있는 배양 및 개발을 보장한다. 그리하여 아피(Appi)의 매트와 사와비(Sawabi)의 피스 야비트(pis yabit), 뮤턱(Mutuc)의 은공예품은 섬세한 예술품일 뿐만 아니라 이에는 다른 가치관과 기능도 부여되어 있다.

예술의 통합성(unity). 기능의 통합과 궤를 같이 하는 것은 예술적 감수성의 통합이다. 어떤 감각 모드(sensory mode)와 미학적 지성(aesthetic intelligence)도 다른 모든 것의 희생으로 배양되지 않는다. 최대한의 미학적 복리(aesthetic well-being)를 위해서는, 비록 어느 하나에 중점을 두더라도, 문학적, 시각적, 공간적, 음악적, 운동미학적(kineaesthetic), 미각적, 후각적 감각들이 모두 함께 활용되고 증진되어야 한다.

예술은 일상과 통합되어 있으며 별개의 활동으로 간주되지 않는다. 예술은 전문화(specialism)(문화 비평가 자크 바전(Jacques Barzun)이 정의한 바, 협소하거나 여타 모든 것을 희생한 특화)가 될 수 없다. 예술은 전문가만을 위한 것이 아니라 모두를 위한 것이다. 이는 예술이 사실상 인간 활동이 있는 언제 어느 곳에서나 존재하기 때문에 예술을 위한 특별한 장소나 공간은 없다는 것을 시사한다. 이것이 바로 사마(Sama) 매트가, 그 예술적 우수성에도 불구하고, 그 문화적 맥락에서 일상과 통합되어 있는 이유이다. 그러나 마닐라(Manila)에서 사마 매트는 예술 애호가의 수집품으로 수집되고, 순수예술로서 미술관이나 거실 벽을 장식하고 있다.

예술적, 창작적 과정에의 참여를 위한 기회 균등. 예술에 있어 힘의 원천은 개인이 아니고 개인은 단지 성스러운 영감이나 창의성의 통로일 뿐이므로 슈퍼스타는 비교적 존재하지 않는다. 따라서 작가나 창작자는 무명인 경우가 흔하다. 필리핀 인간문화재에게서 종종 관찰되는 사실상 예술적 저명인사임에도 놀라운 겸손과 소박한 태도가 이로써 설명될 수도 있다.

예술가는 그 청중이나 사회와 괴리될 수 없고, 공동체적 참여는 그 규범이다. 서구와 달리, 예술가와 사회는 이분법적으로 나뉠 수 없다. 이는 예술이 전문가만의 전유물적인 관심사가 아니기 때문이다. 모든 이가 예술가가 되어 창작적이고 표현적인 활동(expressive activities)에 참여하도록 기대된다.

소재적, 기술적, 형식적 요건의 유연성. 예술적 창작과 표현의 소재와 기법, 형식의 선택에 있어 어떤 엄격하거나 고정된 기준은 없다. 예를 들어 류트와 플루트, 징과 같은 악기의 튜닝에 있어, 명확한 원칙은 있지만, 유럽의 균등한 평균율(equal temperament)과 같은 독단적이며 고정된 튜닝 체제는 없다. 그러한 유연성은 예술적 활동에 있어 대중의 보다 광범위하고 보다 민주적인 참여를 보장한다.

예술적 창조를 위한 가용 자원의 활용. 예술에 있어 중요한 것은 예술을 일상의 일부로 만드는 것과 예술적 우수성 혹은 창의적 아이디어이므로, 예술이 곧 막대한 제작비용을 의미하는 것은 아니다. 따라서 매트용 판단(pandan, 註: 아시아 열대지방에서 자라는 덩굴식물)이나 연 재료인 종이처럼 가장 저렴한 매체가 높이 평가되며 보다 값비싼 매체에 비해 열등한 것으로 간주되지도 않는다. 코코넛 강판이나 용기, 나이프 자루, 나무 그루터기, 매트, 모자처럼 가장 실용적인 물체조차 가장 순수한 예술의 매체가 될 수 있다. 에두아르도 뮤턱 경우, 효과적인 완충제로 낡은 고무 슬리퍼를 사용한다.

형식의 계획적이고 종종 고립된 개념화 및 구성보다 우발적이며, 즉흥적이고, 무의식적인 창조적 표현에 더 높은 가치를 두는, 완성품이 아닌 창조 과정의 강조. 이러한 결과물이 아닌 과정의 강조는 창조적 안녕(creative health)을 배양하고, 걸작의 단순한 우상화와 영속성에 대한 집착을 억제한다.

구상과 실현의 동시성, 창조 과정에 대한 강조와 더불어 공동체적 참여를 위한 우수한 조건을 제공하는, 즉각적인 반영(mirroring)이나 바이오피드백(biofeedback)을 통한 창의적 상상의 확인. 최종 작품에 임하기 전에 무수한 연구와 스케치를 해야 하는 과도하게 분석적이며, 고도로 지성적인 처리를 추구하는 도시 예술가의 관점에서 이러한 문화적 전통은 마법과 같다. 다른 한편으로 전통 예술가는 외생적이다. 다르하타 사와비는 어떤 지침이나 사전에 결정한 패턴도 따르지 않는다. 사와비가 베틀로 작업을 할 때 그 정교한 디자인과 색상, 모티브는 그녀의 창조적 초의식으로부터 자발적으로 흘러나온다. 아미나 아피도 어떤 스케치나 사전에 구상된 계획도 없이 종횡으로 교차하는 기하학적 선과 서로 엇갈리는 면으로 구성된 복잡하고 추상적인 문양의 태피스트리를 직조해낸다.

### 도시 환경에서 통합적 예술의 쇠락

많은 아시아 사회가 보다 서구화되면서 특히 보다 도시화, 산업화된 지역에서는, 이러한 환경이 그 정반대의 것으로 교체되었다. 예술적 창조는 일상에서 괴리되어 협소하게 전문화되고, 개인의 자아에 대한 찬양으로 전락하여 상업적 성공에 집착하게 되었다. 또, 주로 기교와 감각적 충격, 오락, 고도로 세속적인 가치관을 위한 매체로 전락했다. 예술은 마법적이고, 신화적이며, 신비적인 속성을 상실했다.

### 필리핀의 불춤 무용수:

### 현대 예술에서 마법적이고 신화적이며 신비적인 예술이 설 자리가 있는가?

서구 방식으로 교육받거나 우리 중의 서구 엘리트 및 대중문화를 위한 대대적인 선전에 의해 조건화된 많은 아시아인들은, 아시아의 통합적 혹은 공동체적 예술을 예술로서 전적으로 무시하지는 않더라도 열등하거나 원시적인 것으로 치부할 정도로 그러한

예술로부터 거리를 두어왔다. 그러한 사고방식은 사실에 기초한 것이 아니며, 주로 무지의 소산이자 우수한 전통예술을 접하지 못한 결과이다.

공동체적 예술에 있어 최고의 대표자들- 중국의 미아오 족과 같은 소위 아시아 "소수민족들"-은 공동체나 개인의 온전성(integrity)를 희생하며 삶과 예술을 이분화하는 오류를 범한 적이 없다. 서구와 달리, 우리의 통합적 예술은 항상 스스로를 완전하게 만들고 타인과 자연, 삶과 조화를 이루도록 하는 방법이 되어왔다. 이러한 방식의 온전성(wholeness)은 명료하고 확실한 목소리로 말한다.

서구 관점에서 본 민속 혹은 전통 예술가의 최대 "오류"는 자신의 작품에 미학적 가치관뿐만 아니라 다른 가치관도 부여한다는 것이다. 자신의 예술이 남녀노소 가릴 것 없이 광범위한 공동체에 도움이 되고 공동체적 정체성과 안녕, 화합을 조장할 수 있도록 가능한 많은 용도와 기능을 부여한다.

### 다기능적 예술: 정교한 조각, 가구 및 닭장의 일체화

전통 예술가 자신은 협소한 의미의 전문가가 아니다. 그의 목적은 자신의 인격 내에 일상에서 타인과 상호작용하고 소통하는 가장 광범위한 토대를 유지하는 것이다. 이는 예를 들어 제식 전문 징 연주자가 행사가 없을 때는 치과의사로 활약할 수도 있는 이유가 된다. 2현 류트인 쿠티아피(kutyapi) 전문 연주자이자 명인으로 필리핀의 인간문화재인 사마온 술래이만(Samaon Sulayman)은 그의 고향에서는 이발사로 사랑 받고, 특별한 경우에는 무슬림 이맘(imam: 지도자)으로 존경 받는다. 통합적인 전통적인 사고방식으로 볼 때 개인의 가치를 높이기 위해 그 개인을 사회와 맞서게 하는 것은 전혀 이치에 맞지 않는다.

예술을 위한 서구 예술의 기술적, 경제적 힘은 많은 아시아 예술가들에게 경외심을 불러일으키며 그들로 하여금 서구의 개인주의적 미학을 포용하도록 했다. 전통적인 공동체에서 볼 수 있던 창조적 협력과 화합은 낭비적인 경쟁과 불안이 이끄는 현대적인

생활방식으로 교체되었다. 현대생활에서 전통예술의 문화적 환경을 부흥시킨다는 것은 온전성(wholeness)과 지혜의 길로의 복귀를 의미한다.

신화적(MYTHIC)

"사람들이 그들의 세계를 이해하기 위한 아이디어나 형상"이란 점에서 신화는 우리 삶에 막대한 영향력을 발휘한다.

신화적 세계관과 제식에 대한 강조는 공동체에 시간의 경과라는 경험을 초월하기 위한 뛰어난 기술을 제공한다. 그러나 현대 라이프스타일은 개인이 시간의 경과로부터 더 이상 도피할 수 없는 지경까지 점차적으로 개인에 대한 시간의 통제를 강화한다. 그리하여 개인은 시간을 민감할 정도로 의식하게 된다.

**시간에 대한 지각이 보다 예민해지면서 경험되는 고통의 강도가 보다 심해짐**을 보여주는 연구가 많다.

시간감각을 잃음으로써 고통을 경감할 수 있을까?

약물을 제외하고, 시간의 자취를 잊거나 시간을 멈추도록 하는 어떤 장치나 기법이 있다면 이 역시 예를 들어 명상이나 최면, 바이오피드백(biofeedback), 자발요법(autogenic therapy), 점진적 근 이완법, 심상(imagery), 시각화처럼 진통제로 사용할 수 있다.

Multispace International Workshop 2007

전통적인 아시아 문화에는 요가와 명상, 선 공안(禪 公案), 만트라, 예술, 의식 등 잘 문서화되고 입증된 심신적 "시간 무효화" 기법이 풍부하다.

### 무시간적(Timeless) 순간

우리가 과업에 몰두하거나 즐거운 활동에 참여하거나 내재적으로 보상이 있는 작업, 특히 예술적 창조를 수행할 때처럼 불시에 혹은 우발적으로 영원한 순간이 찾아올 수 있다.

명상이나 예술적 활동 등 여타 심신적 시간 초월 기법을 통한 것처럼 선택에 의해 영원한 순간에 돌입할 수도 있다.

### 시간-증후군(Time-Syndrome)

강화된 시간감각, 즉 "질주하는 시계바늘이나 사라지는 시간"의 지각이 우리 자신의 생물학적 리듬을 가속화하고, "심장병, 고혈압, 면역기능의 저하, 감염과 암에 대한 취약성 증가"로 표현되는 어떤 형태의 "조급증(hurry sickness)"을 야기한다는 것을 입증하는 확실한 증거가 있다.

"조급증"을 앓고 있는 사람들은 예민한 시간감각을 가졌다는 점에서 만성 통증에 시달리는 환자들과 비슷하다.

시간과 관련된 불안은 치명적일 수 있다. 시간에 대한 과장된 반응은 높은 혈중 콜레스테롤 수치와 심박수 및 호흡수의 증가, 전신적인 근긴장도의 증가와 같은 생리학적 영향으로 전환된다.

이러한 생리적 작용은 시간에 예민한 이들에게 특징적으로 나타나 시간-증후군이라 부를 수 있을 정도다.

Multispace International Workshop 2007

시간감각을 바꾸는 행위가 시간-증후군에 영향을 미칠까? 흥미롭게도 대답은 '그렇다'이다. 연구에 따르면 피실험자가 명상을 하도록 배운 경우, 혈중 콜레스테롤 수치는 평균 20% 감소하는 것으로 나타났다. 또한 시간-증후군의 다른 측면들 역시 반응을 보인다.

### 리듬을 통한 무시간성(Timelessness)

#### 리듬과 안녕감(Well-Being)

리듬과 안녕감은 항상 상호 동반적이다. 따라서 어느 하나가 다른 하나를 야기할 수 있다. **안녕감이 증대될수록 나타난 리듬이 있는 행동의 정도가 명백해진다.**

실제로 최고 수준의 기쁨과 안녕감은 인간이 창조할 수 있는 최고의 리듬, 즉 음악과 춤의 형식으로 표현되는 경향이 있다. 리듬과 안녕감의 상관관계를 검증하기는 어렵지 않다. 싱가포르에서조차 현재 볼룸댄스(ballroom dancing) 열풍이 불고 있으니 이를 포함, 전세계적으로 사람들이 모든 종류의 춤에서 느끼는 듯한 즐거움과 건강상 혜택만 생각해보라.

### 자아의 확대를 통한 시간의 초월

음악과 춤, 웃음, 말장난, 시, 제식, 직조 및 기타 공예, 지속적인 창조 작업, 유희, 만트라, 시각적 패턴의 리듬은 자의식의 확대를 야기하고, 선적 시간(linear time)을 초월할 수 있게 해주며, 자발적 기쁨과 충만한 안녕감을 자아낸다.

### 공동체 문화 내 음악성

고도로 공동체적이고 전통적이며 상호협조적인 非소비주의적 문화에서는 사람들이 **보다 개방적이고 표현이 풍부하여, 느긋하고 리듬감이 있으며 음악적이라** 안녕에 있어 중요한 전제조건을 만족시킬 **가능성이 보다 큰** 경향을 보인다. 필리핀인들의 음악성과 표현성은 개방성과 신뢰, 삶의 수용이라는 심원한 태도에서 그 근원을 찾을 수 있다.

### 영속적 지속음(Drone)

음악에서 ***지속음(drone)***은 지속적이고 부단한 소리 혹은 오스티나토(ostinato: 어떤 음형을 동일 성부로 반복하는 것), 즉 강조(stresses)와 간격(intervals)의 주기적 교대(periodic alternation)나 그 둘의 상이한 조합을 말한다.

지속적인 형식이든 오스티나토 형식이든 상관없이 지속음은, 지속적인 빗소리와 강물 흐르는 소리, 벌레 소리, 개구리 울음소리 같은 현상에서처럼, 휴식과 무아지경(trance), 최면 상태로 이어지는 무시간성의 감각을 불러일으키는 강력한 유도체다.

### 샤머니즘적 의식 상태

중앙아시아와 동아시아, 동남아시아의 샤먼들과 호주 원주민들은 지속음(drone)이 심신 상태에 미치는 강력한 영향을 잘 알고 있다. 그들은 북(그들이 "말(horse)"이라 부르는 악기)소리에 맞춰 특정 유형의 오스티나토(ostinato)를 수행함으로써 평상적인 의식 상태와 구별되는 "샤머니즘적 의식 상태"에 도달할 수 있다.

샤머니즘적 의식 상태에 진입함으로써 **우리는 숨겨지거나 깊숙이 저장된, 행복감과 안녕감을 증진할 수 있는 에너지를 활용할 수 있다.**

### 세타파(THETA WAVES)

세타파(초당 주파수(cps) 4~7)는 명상의 최고 경지에 특징적으로 나타난다. 우리는 보통 수면 상태로 접어들거나 델타 수면(delta sleep)에서 벗어날 때 세타파를 경험한다. 잠이 들거나 깨어나면서 지각하는 상(像)은 세타파로 이루어져 있다. 세타파 명상 중, 우리는 생생한 형상이 내면의 눈(inner vision) 앞에서 번쩍이는 깨어있는 꿈(waking dream)을 꾼다. 이 상태에서 우리는 고차원에서 전송된 정보에 대해 극도로 수용적이다

고속도로를 자주 질주하는 개인은 세타 상태에 있는 동안 종종 좋은 아이디어가 떠오르기도 한다. 야외에서 조깅을 하는 개인은 종종 알파(alpha)파보다 느린 세타파가 발생되는 심적 휴식 상태에 있기도 하는데 그런 세타 상태에서 아이디어를 떠올리기 쉽다. 이러한 아이디어의 흐름은 또한 샤워 중이나 목욕 중, 심지어 머리를 빗는 동안에도 발생할 수 있다. 이는 수행 중인 작업이 너무나 자동적이어서 정신적으로 작업에서 해방될 수 있는 상태다. 세타 상태에서 발생하는 관념작용은 종종 자유로운 흐름으로 검열이나 죄책감 없이 발생한다. 전형적으로 이는 매우 긍정적인 심적 상태다.

### 더 높은 지평을 향한 여정

뇌에서 세타파가 흐르는 샤머니즘적 의식 상태에서 우리는 보다 높은 지평으로 여행을 할 수 있다. 초당 4.5회로 울리는 일정한 리듬이 있는 북소리(초당 주파수(cps) 4~7의 세타파)가 샤먼이 의식의 가장 깊숙한 곳에 위치한 샤머니즘적인 탈아(脫我)상태에 이르도록 하는 열쇠다. 승려와 듣는 이를 지복의 명상의 경지로 이끄는 일정하고 리듬감 있는 지속음(drone)인 티베트 불교의 염불 또한 이러한 리듬에 따른다.



Multispace International Workshop 2007

## 헌신의 리듬과 세타(Theta)

불교인들은 성구의 암송으로 고통 받고 있는 이에게 위안을 가져다 줄 수 있다고 믿는다. 부처의 상을 늘려가는 행위가 그 자체로 효력이 있고 마법적이라고 믿어졌다. 성스러운 부처 본래의 힘과 같은 것이 가장 사소한 면까지 가능한 정확하게 실제 부처를 모사한 복사물에 흡수될 수 있다고 여겨졌다. 따라서 수세기에 걸쳐 서로 구별하기가 힘든 부처상이 많이 제작되었다.

실제로 반복은 헌신의 리듬이며, 세타(theta) 경지까지 정신을 고양한다.

기독교인들은 묵주를 돌리며 기도함으로써 하느님에 대해 묵상한다. 예수 기도(Jesus prayer: "하느님의 아들, 주 예수 그리스도, 제게 자비를 베푸소서")의 반복은 동방정교회 신자들에겐 일반적인 관행이다. "지속적인 내적 예수 기도는 영혼으로, 마음 속에서 예수 그리스도의 신성한 이름을 입술로 부단히 지속적으로 암송하는 것으로.... 깊은 위안을 줄 수 있다."

이슬람에서는 신(알라)의 이름들이 성스러운 것으로 여겨져 묵상된다. "아름다운 이름"이라 불리는 알라를 칭하는 이름이 99개나 있다

이러한 이름들은 타지마할과 같은 기념물이나 이슬람사원 벽에 새겨진다. 이러한 이름들은 99개의 구슬로 이루어진 이슬람 묵주를 돌리며 찬송된다. 예배자들은 알라에게 정신을 집중하는데 도움이 되기 위해 이러한 이름들을 암송한다. 알 라만(Al-Rahman)과 알 라힘(al-Rahim)은 모두 "인정 많고 자비로우신 신"이란 의미로 코란의 각 장은 모두 이 두 호칭으로 시작된다. 불교에서도 염주가 널리 사용된다. 승려는 큰 염주를, 일반 신자는 작은 염주를 사용한다. 큰 염주에는 108개의 구슬이 꿰지는데 절반에 해당하는 각 54개 구슬은 보리살타(boddhi-sattva: 보살, 깨달음을 얻은 이)이 되는 54 단계를 상징한다. 중간에 있는 큰 구슬은 부처를 상징한다.

현대 산업화된 라이프스타일의 불규칙적이고 비주기적이며 분열된 특성은 인간을 병들게 한다. 습관의 불균형은 신체 내의 불균형을 초래한다. 미국인구의 60% 이상이 위험할 정도로 과체중이다. 우리는 과도하게 수면을 줄이고 과도하게 일정을 잡는다. 스트레스는 현대인의 삶에 있어 정상적인 일부로 여겨지고, 우울증과 심장병, 암은 신체가 "긴급 제동을 걸기" 위한 방법이 되었다.

### 세타파와 즉각적인 치유

세타파는 또한 학습과 기억의 관문으로도 확인되었다.

세타 명상은 창조성을 증진하고, 학습을 강화하며, 스트레스를 감소시키고, 다른 초감각적 지각(extrasensory perception)과 함께 직관을 일깨운다.

세타 의식(theta consciousness)은 우리가 우리의 창조적 영감과 영적 지침, 절정경험(peak experiences)과 접속할 수 있게 해준다.

세타 상태(theta state)는 즉각적인 치유와 가속화된 학습이 발생하는 상태다. 아인슈타인 경우, 이러한 상태를 오랜 시간 유지할 수 있도록 스스로 훈련을 했다고 한다.

### 신비적(MYSTICAL): 고매함과 성스러움의 찬양

아마도 안녕(wellness)의 가장 심오한 근원은, 자신보다 무한히 큰, 힘과 에너지, 창조적 지성(creative intelligence), 지혜, 사랑, 동정의 원천에 대한 헌신이다.

만약 안녕의 믿을만한 토대가 인간이 존재나 자아나 정체성의 제한된 정의를 초월할 수 있도록 해주는 활동들과 경험들, 조건들이라면, 무한한 자아(Infinite Self)나



Multispace International Workshop 2007

힘(Force)이나 대의(Cause)나 원칙(Principle)과의 합일(oneness)은 안녕의 궁극적인 원천이다.

이러한 확대된 정체성이 꼭 궁극적 존재(Ultimate Being)나 신이나 모신 (Mother Goddess)일 필요는 없으며, 보편적인 힘(universal force)이나 에너지, 가이아(Gaia)나 유기적 전체로서의 자연, 숭고한 대의, 고결한 원칙 혹은 포괄적인 이데올로기나 인간성(humanity) 그 자체일 수도 있다.

토착민들은 대지의 여신이나 생태계와 일체감을 가진다. 이슬람교도들은 알라의 뜻에 복종한다. 불교도들은 부처의 사성제(四聖諦)를 준수한다. 기독교인들은 자아를 예수 그리스도에게 바친다. 당원들은 당의 궁극의 이데올로기(Supreme Ideology)를 따른다. 적절한 제식과 명상, 기도, 꿈꾸는 시간, 공감, 서비스, 공부, 동정을 통한 기타 등등이 있다.

마치 자신을 감싼 확대된 의식이 지금까지 이용되지 않은 힘과 에너지의 통로를 열어주기라도 하는 것처럼, 개인은, 이러한 확대된 정체감(sense of identity)을 가정하는 순간, 기쁨과 해방, 힘, 활기라는 고양되는 기분을 경험한다.

도교와 유교, 힌두교, 불교, 기독교, 이슬람교처럼 창의적이고 이타적인 사랑(selfless love)의 아이디어를 바탕으로 한 위대한 윤리-종교(ethico-religious) 조직들은, - 그 추종자들이 얼마나 이상에서 떨어져 있든 상관없이- 가장 오래된 조직들로서 앞으로도 무수한 세월 동안 살아 남을 것이다. 반면 증오와 정복, 강압의 토대 위에 세워진 사회적 조직은 - 대체로 - 수명이 짧다.

**자아 확대의 최적 조건**

다른 요소들은 신(the Infinite)에 대한 헌신과 보다 고차원적인 안녕과 행복감 간 밀접한 연관성(close association)을 설명할 수도 있다. 일례로 많은 전통 문화들이 가장 정교한

제식과 호화로운 축제를 실행하여, 공동체적 참여, 창의적 유희 및 상호작용, 리듬 있는 표현, 무시간적 순간의 경험, 기타 내재적으로 보상이 있는 활동들을 위한 최적 조건을 만들어주는 것은 성스러움에 대한 찬양 중이다. 이 모두가 우리의 자의식을 보통의 일상적 범위를 훌쩍 뛰어넘는 수준으로 확대하고, 우리에게 엄청난 활력을 부여한다.

### 진보(Progress) 혹은 발전(Development)은 무엇인가?

이러한 안녕과 행복의 확장적인 조건들로 인해, 인간 안녕 지수(human well-being index)나 이보다 낫게는 경제-인본주의적(eco-humanistic) 안녕 지수 대신, 기술적 혹은 경제적인 면에 한정된 전진(advancement)의 개념들은 심각한 위험에 처했다. 왜 인간 창의성과 자결(自決), 동물적 충동의 통제, 지식, 사랑, 지혜의 발달 과정 중 단계 대신, 석기시대, 금속시대(metal age), 산업시대(industrial age), 우주시대(space age)와 같은 기술적 이정표에 따라 진보를 측정할까?

### 문화적 성취의 기초

근래 여타 체제에 대한 민주적 정치 체제의 추정된 승리에도 불구하고, "다수의 의지"가 예술적이고 문화적인 우수성과 어떤 관계있는 지는 의심스럽다. 흥행수익(box office) 기준과 TV 시청률은 기껏해야 절충적 대안에 불과하고, 창의적이고 예술적인 우수성의 진정한 기준을 충족시킬 때가 매우 드물다. 미국 경우 소위 "대중적(popular)," 소비주의 문화가 우세함에도 불구하고, "경멸 받는" 귀족정치적 혹은 군주제적 혹은 은둔적 정권의 창작적 활력에 필적할 수 있으리라는 보장은 전혀 없다. 제정 러시아에는 톨스토이(Tolstoy), 도스토예프스키(Dostoevsky), 투르게네프(Turgenev), 체홉(Chekov), 푸쉬킨(Pushkin), 차이코프스키(Tchaikovsky), 라흐마니노프(Rachmaninoff), 무소르그스키(Moussorgsky)가 있었다. 중세 유럽은 장대한 문화유산을 남겼다. 중국과 인도, 일본이 제국 정권 아래 예술적 융성기를 누렸다는 점에는 의문의 여지가 없다.

Multispace International Workshop 2007

심지어 “인기도” 순위와 흥행 성공작과 같은 명백한 상업적 전략의 압력으로도 “(허구이건 실제건) 다수의 의지”를 소수에게 강요할 수는 없다. 문화는 극히 중요한 아이디어들의 체계이며, 어떤 문화의 운반인(bearer)들을 그 문화권 인구 중 가장 창의적이고, 박학하며, 가장 현명한 부류로 인정하지 않는 한, 단순히 운반인의 수를 기준으로 그 문화의 우열을 가릴 수는 없다. 고대 로마의 제국적 위대함에도 불구하고 그 문화가 중세 초 유럽의 신생 기독교 문화보다 반드시 우수한 것은 아니었다.

전제주의로의 회귀를 주장하는 것은 아니지만 확실한 것은 우리가 상업적 성공과 무관하게 문화적 우수성을 위한 조치들을 고안하고 이행할 수 있어야 한다는 점이다. 영화 ″타이타닉(Titanic)″은 수백만 달러를 벌어들였지만 그것이 그 문학적, 영화적 우수성을 보증하지는 않는다는 점을 명심하라. 또한 대중에게 공개되기 전 문화 산물의 예술적 장점을 검토할 조직과 같은 과두정치 체제의 설립을 제안하는 것도 아니다. 오히려 예술적 창작 및 예술 감상의 기준 제고에 있어 참여적 접근법을 추천하고 싶다. 최선의 방법은, 그 직업에 상관없이, 모든 이가 예술적 생산에 참여하고 창작 과정과 예술적 원칙을 직접 경험하는 것이다. 이는 인도네시아 발리(Bali) 문화나 필리핀 남코타바토(South Cotabato)주의 티볼리(Tboli) 문화 같은 문화들의 창작의 번성에 있어 가장 중요한 사회적 토대이다.

문화적 인식(cultural awareness)과 해독력(literacy)을 통한 수동적인 감상(passive appreciation)은 필요하긴 해도 충분치는 않다. 깊은 사고가 동반되지 않을 경우, 감상은 여전히 소모적이고 비생산적이다. 엘리트/ 대중 문화는 사회를 예술의 생산자와 소비자라는 두 부류로 이분화하면서 대중을 합성(synthetic) 혹은 유사(pseudo) 문화에 취약하게 만든다. 그러나 인간의 영혼은 본질적으로 창의적이다. 이러한 창의적 잠재력의 실현은 사회 안녕에 있어 필수조건이다. 문화적 진보를 위한 유효한 조치들은 이 점을 고려한 것이어야 한다.

우리는 전통적인 아시아 문화에서 삶에 대한 통합 철학(integral philosophy)이 인간 영혼의 가장 심오한 노력이 표현되도록 보장한다는 점을 주목한 바 있다. 모든 직업의 사람들이 예술적 창작과 수행에 관여하도록 기대된다. 농부이면서 동시에 꼭두각시 인형

조종의 대가일 수도 있고, 주술사가 최고의 서사 작품 저자일 수도 있으며, 이발사가 걸출한 류트 연주자일 수도 있다.

현대 소비주의 사회에서 협소한 특화(specialization)와 전문지식에 주어진 중점은 - 학계에서건 전문직업에서건 직장에서건 상관없이- 비전문가들이 생산적 문화적, 표현적 노력에 유의미하게 참여하는 것을 효과적으로 막는다. 사람들은 단순한 소비자로, 수동적인 대중으로 전락한다. 예술가, 창작자, 수행자(performer)(전문가, 특기자 혹은 엘리트)와 관중 혹은 청중(문외한, 비전문가 혹은 대중) 간, 적극적인 생산자와 수동적인 소비자 간 뚜렷한 구별이 지어지고 - 결과적으로 엘리트/대중 문화라 명명한 것이 생긴다.

강력한 기술적, 경제적, 정치적 압력은 대중을 효과적으로 위협하여 예술을 창조하고 해석하고 이해하는 데 있어 -예술가, 예술 평론가, 예술사학자, 기타 예술 전문가 등- 특정 개인들의 권위를 인정토록 한다. 대중은 그 예술적 판단력과 창의성을, 문화 비평가인 웬델 베리(Wendell Berry)의 표현에 따르면 "한가지 일을 수행하도록 비싼 비용을 치르며 세밀하게 훈련 받은 사람들"인 전문가에게 양도한다. 대중은 전문가들이 정한 바에 동의하도록 조건화된다.

협소한 특화는 - 논란의 여지는 있지만 경제주의적(economistic) 소비주의 사회가 성공하기 위한 전제조건이라고 해도- 지성(the intellect)을 수축시키고 그 사람(the person)을 산산이 분해하므로, 본래 문화적 창의성에 해롭다. 폭넓게 교육을 받거나 다재다능한 사람의 마음속에서 일어나는 아이디어들과 심상들의 적극적인 상호작용과 상호교류, 혹은 그러한 마음들 간 상호작용은 창의적 사고의 토대다. 인류 역사를 통틀어 예술, 과학, 철학, 종교 분야에서 위대한 창의적 사상가들은 주로 비전문가나 "진지한" 아마추어였음을 주목하라. 아인슈타인은 특허사무소 직원이었고, 간디는 변호사였으며, 다윈은 의학 및 신학 전공 대학 중퇴자였고, 부처는 왕자였으며, 예수는 목수였고, 레오나르도 다빈치는 예술 및 과학의 열렬한 애호가였으며, 호세 리잘(Jose Rizal)은 안과의였는데 그 사고의 범위와 다재다능은 특히 그가 35세에 사망했다는 점을 깨닫는다면 다빈치를 훨씬 능가할 정도였다.



Multispace International Workshop 2007

우리가 단일특화(monospecialization)라 명명한, 협소한 특화와 전문지식에 주어진 중점은, 사람들을 제한된 특화 분야를 제외한 여타 모든 분야에서 비생산적인 성향으로 조건화한다. 많은 전문가들은 그들 자신조차 즐겁게 해주지 못한다. 그들은 자신을 즐겁게 해 줄 다른 전문가들을 고용해야 한다. 현대 사회에서는, 주로 광고를 통해 너무나 많은 명성(prestige)이 상품의 생산보다는 자본의 소유자에 의한 상품의 소비에 주어진다. 이리하여, 과거 문화 상품의 적극적인 생산자였던 사람들이 지금은 단순한 수동적 소비자와 청자, 구경꾼으로 전락했다. 창의적 표현의 통로로서 작업이 기쁨이었다면 지금은 노동과 고역으로 전락하여 작업자를 그 영혼의 본질로부터 소외시키고 있다.

그러나 보다 큰 문제는 - 전자키보드, 플루트, "10강좌로 배우는 쉬운 요가" 따위의 입문서 같은- 생산적, 창의적 성향을 상실하거나 단순히 사회-경제적 환경에 의해 그들을 수용하도록 강요받은 사람들을 위해 설계된 분명한 문화적 상품까지 대량생산되는 현대의 현상이다. 전통적인 아시아 문화에서, 가믈란(인도네시아 전통 합주용 타악기)이건 매트이건 옷이건 똑 같은 것을 찾아볼 수 없다. 문화 상품의 대량생산은 아시아 사회의 창의적 자원 풀을 심하게 제한한다.

전통적인 아시아 문화에서 대다수의 사람들이 창조적 삶에 참여하는 것은 아이디어의 다양함과 풍부함을 보장한다. 또한 이는 보통 사람들이 외부의 영향력에 가장 덜 영향을 받기 때문에 외국 문화의 맹목적인 모방으로부터 아시아 문화를 "면역시킨다." 반면 엘리트들은 수단을 보유하고 있기 때문에 외국의 아이디어에 가장 많이 노출되고 취약한 경향을 보인다.

전기한 모든 요소들과 조건들은 아시아의 문화적 창의성과 아시아적 관점의 표현을 억제하는 경향이 있다. 이러한 요소들과 조건들을 요약하면 다음과 같다. 가) 감각적 가치관(sensory values)을 위해 신성한 내적 가치관(inner values) 상실 나) 천박한 방식(shallow formulae)과 고정관념에 대한 편애 다) 문화적 표현 범위를 제한하고 보다 심오하고 완전한 아시아적 정체성의 부상을 방해하는 협소한 특화 라) 상품의 대량생산 체제, 소비주의 성향을 낳고 창조적이고 혁신적인 정신의 소유자조차 그 재능을 활용하지

못하게 하기 때문에, 경제적으로 이익이 있어도, 문화적 창의성에 도움이 되지 않을 수 있다.

문화적 발전을 위한 문화적 기획 및 프로그램을 위한 노력은 실행 가능한 대안 개발을 위해 이러한 부정적인 요소들을 인지하는 데서 시작될 것이다. 우리는 무엇보다 다음을 강조하는 철학과 정책, 프로그램, 사업을 채택함으로써 소비주의 성향에서의 탈피를 시작해야 한다.

※창의적 의사결정과 생산적 작업에 대한 참여 평등. 사회는 억지로 생산자와 단순 소비자로 분리해선 안 된다. 모든 개인이나 공동체는 공유할 독특한 경험과 문화적 의사결정에서 그 의견이 경청될 권리가 있다.

※문화적 정의(cultural justice) 실현을 촉진하고, 문화적 권리를 인지하며, 최대한의 창의적 다양성을 보장하는 진정한 다문화주의(multiculturalism)의 달성

이는 아시아의 많은 국가에서 국가성(nationhood)에 대한 강력한 노력과 문화적 온전성의 보전에 대한 보다 약한 노력 간 불가피하게 발생하는 긴장감을 명확하게 인식해야 할 부분이다. 정치적으로 우세한 엘리트층은 자기네 문화를 국가적 문화로 추진하고 효과적으로 국가 내 다른 모든 하위문화를 소외시키려는 경향이 있다. 물론 효과적인 통치는 고도로 이질적인 성격을 띤 전체 내에서 질서를 정립하고 유지하는 권력 중심부의 능력에 달려있다. 그러나, 그것이 얼마나 어렵고 힘들지라도 권력 중심부는 그 정치적 의제를 위해 문화적 의제를 혼란 시켜서는 안된다. 그렇지 않으면 정치적 권력의 변방에 있는 다른 모든 하위문화를 축소시키게 될 것이다. 권력 중심부의 패권주의적 경향을 저지하려면 다양한 하위문화의 지도자들이 단결하여 그들의 문화를 국가적 문화의제의 일부로 주장해야 할 것이다.

※ 무형의 유산 혹은 창조적 내적인 삶(inner life)의 보존에 대한 재강조

※ 모든 것을 경제주의적 기준에 따라 판단하는 대신 인간 활동과 산물을 다면적 평가(multivaluation)

※ 삶과 세계에 대해 비도구적(non-instrumental), 비조작적(non-manipulative) 태도 배양, 진정하고 내재적으로 보상이 있는 활동을 중요시

※ 아시아 예술가가 타 문화를 맹목적으로 모방하지 않고 자신만의 독특한 비전을 키우고 실현하도록 고무키 위해 타국으로부터의 문화적 상품의 특별성(particularity) 혹은 非보편성(non-universality)을 이해

※ 아시아 문화는 항상 컨셉트와 용도 및 기능, 형식 및 양식의 엄청난 다양성으로 번성해왔지만, 자본주의와 상업주의의 압력 속에 감각적 가치관과 상품, 오락의 세계적인 단일문화(monoculture)에 압도당하고 있다. 그렇다면 여기서 우리가 해야 할 일은 무엇인가? 예를 들어 아시아 음악은 항상 인간 경험의 다차원성(multidimensionality)을 탐구해온 바, 우리에겐 치유와 마술, 제식을 위한 음악과 사회적 상호작용의 수단으로서의 음악, 상이한 상태/단계의 의식을 일깨우는 음악, 그리고 여타 수많은 기능의 음악이 있다. 우리가 할 일은 바로 그런 우리 문화의 심원함과 풍요로움, 다양성, 다단계적 온전성(multi-leveled wholeness)과 중요성(significance) 등을 보존하는 것이다.

Multispace International Workshop 2007

**아시아 문화의 개선을 위한 구체적인 권고:**

경제적 풍요는 바람직한 것이지만 경제적인 관점으로만 삶을 바라보는 것은 좋지 않을 수 있다. 우리는 모든 것에 경제적인 가치를 부여해야 하는가? 창의성, 사랑, 지혜, 다른 내적인 덕목들과 같은 신성한 가치는 측정할 수 없는 가치들이기 때문에 물질적인 사고를 초월한다. 인간은 본질적으로 창조적이고 영적인 존재이지 기계적인 존재가 아니기 때문에 인간 자체를 수량화할 수 없다. 우리는 창의적인 인간 행동을 예측하고자 하는 시도에 도전한다!

인간을 경제의 관점에서 보는 가치관은 인간 자체를 목적이 아닌 경제 발전의 수단인 물질적 생산의 세분화된 단위로 대하고 평가하므로 잘못된 것이다. 인간의 신성한 존엄성에 대한 존중이 없다면 인간은 창조를 향한 영감을 받을 수가 없다. 그러나 불행하게도 고도 산업화 사회에서 필수적인 업무의 분화로 인해 대부분의 사람들에게는 창의력을 발휘하거나 적극적으로 생각하고 결정할 기회가 없다. 오직 소수의 엘리트만이 그러한 기회를 얻게 된다. 많은 사무실과 공장에서의 일은 노동으로 전락하였다. 오전 8시부터 오후 5시까지 보내는 근로자의 시간은 주로 지루하고 단조로우며 창의적이거나 예술적인 도전과 기쁨이 없다. 이러한 여건은 정신적 건강과 안녕에 해가 된다.

오랜 시간을 일한 근로자는 신경증 및 특정 질병의 위험을 안게 된다. 내면의 평화와 건강에 도움을 주는 아시아 문화의 전통적인 강점은 일이 창조적이고 예술적인 성격을 지니고 일상 생활이 많은 활동으로 이루어 져 있다는 것이다. 오늘날의 과제는 그러한 일상적인 생활을 산업화 생활에서도 가능하도록 하는 것이다. 이를 위한 권고 사항은 다음과 같다.

문화적 진보에 대한 지표를 포함한 문화 정책, 프로그램, 프로젝트들은 정량적인(유형의) 면과 비정량적인(무형의) 면에 모두 중점을 두되, 전자를 가능하게 하는 것은 후자이므로 후자에 더욱 중요성을 두어야 할 것이다.

우리는 미인대회 우승자, 운동 선수, 경제인, 정치인들뿐만 아니라 우리의 문화적, 정신적 영웅들을 인정하고 존중하는 체계적이고 지속적인 프로그램을 시작해야 한다. 표현의 형태가 더 큰 무형성을 가질수록 우리는 더욱 그들의 영웅성을 인정해야 한다. 우리는 유형의 예술품을 만들어내는 예술가와 문화계 종사자들을 넘어서서 예를 들면 다도, 예불, 시가 등 더욱 과정 중심의 예술에 종사하는 이들을 인정해야 한다.

우리는 물질적인 상품이 아닌 기술의 획득, 인성의 발전, 내적인 잠재력의 실현을 강조해야 한다. 우리가 문화적 유산을 창조할 능력을 모두 잃어버린다면 유형의 문화적 유산을 박물관에서 세심하게 보존하는 것이 무슨 소용이 있겠는가? 박물관의 소장품들은 우리가 영감을 받기 위해 우리가 할 수 있는 최고의 것들을 떠올리기 위해 존재하는 것이지 우리의 능력을 대체하기 위해 존재하는 것이 아니다. 완전히 소비중심적인 사회적 환경 속에 백 개의 박물관이 있는 것보다 인도네시아의 발리 또는 필리핀의 세부의 존재 하나가 훨씬 나은 일이다. 이러한 목적을 위해 아시아 국가들은 지역 여러 곳에 비정규 교육기관인 전통학교 설립(박물관과 연계하여 설립할 수 있을 것이다) 지원을 고려할 수 있다.

또한 소비주의가 우리의 의식에 너무나도 파고들어 심지어 "창조적 과정"도 DIY 만들기 제품처럼 즉석 패키지 제품으로 나오는 상황에서 더 이상 우리 스스로 아무것도 생산할 수 없는 지금 우리에게 모든 편안함과 쾌락을 제공하는 삶의 방식이 무슨 소용이 있는 것인지 질문해볼 수 있다. 진정한 창조성은 즉석 패키지 제품에서 나올 수 없다. 진정 창조성이 있는 사람은 가장 생각할 수 없었던 자원과 재료로 예술을 만들어낸다. 마지막으로, 자신의 내적 잠재성을 표현하는 사람들은 폭력, 자극의 추구, 약물 중독의 위험이 적다. 그러한 사람들은 자기 충족도가 높고, 평화로우며, 행복하다.

우리는 할 수 있는 최대한 탈전문화적인 예술로 (그리고 다른 분야로) 나아가야 한다. 단일분야의 전문가와 전문 예술가들은 그들의 좁은 전문분야를 추구하는 활동을 멈춰서는 안될 것이다. 사실상 그들은 지도자, 안내자로서의 역할을 담당할 수 있다. 다른 전문 분야에 있는 더 많은 사람들에게 예술적 창조에 참여할 수 있는 기회가 열릴 것이다.

이러한 움직임은 창조적인 표현을 위한 통로를 다시 열고 생기를 불어 넣을 것이다. 그 후 우리는 건축 등에서 전문가에게만 의존한 결과로 나타나는 양식과 디자인의 단조로운 동일성을 지양할 수 있을 것이다. 재능있는 아마추어의 능력을 이용함으로써 우리는 사회의 창조적인 인력 풀을 크게 확장하고 예술 카스트의 경직성을 무너뜨릴 것이다. 이는 비생산적인 파벌 형성, 자기 영역 보호주의, 기술지상주의, 힘을 잃고 있는 예술지상주의를 크게 억제할 것이다. 또한 우리의 감성에 충격과 자극만을 주는 예술이 줄어들고 우리는 그러한 예술이 분명하게 편협하고 공허한 특수화의 산물이라는 것을, 중요한 무언가가 부족하다는 점에 관심을 기울이게 될 것이다. 예를 들어 우리는 비전문가로 이루어진 창조적이고 예술적인 길드 형성을 지지하고 직장에서는 업무 순환제를 권장, 체계화하고 발전시킬 수 있다. 문화적 인식과 이해는 필수적이지만 단지 첫걸음일 뿐이다. 전인교육에는 문화적 창조적 기술의 훈련과 연습이 포함되어야 한다. 우리에게 더 필요한 것은 이론가들이 아닌 실천가들이다.

우리는 작가, 스타, 유명인의 지위를 숭배해서는 안될 것이다. 한 사람이 독창적인 아이디어를 생각해내는 것은 매우 드문 일이다. 보통 그 뒤에는 여러 사람으로 이루어진 집단이 있다. 이제 문화적 노력에 대한 공동 참여를 인정하고 장려하며 가능하다면 금전적인 지원을 함으로써 창조적인 능력 지원을 민주화할 때이다. 우선 우리는 지적재산권 관련 법이 공동의 지적재산권 - 예를 들어 가치 있는 전통을 전승하고 있는 문화계의 지적재산권-을 보호하도록 해야 한다.

사람들이 예술적 창조에 참여하도록 유도하기 위해서는 비자본집약적 예술 형태를 진지하게 도모해야 한다. 예술가 개인을 천재 영웅으로 낭만적으로 숭배하는 예술에 대한 엘리트적인 인식은 천재 예술가는 너무나도 드물고 소중하여 예술은 고가여야 한다는 잘못된 믿음을 전파하고 있다. 피카소의 그림 한 점이 미화 1억 달러 이상이라고 하더라도 예술품 수집가들이 그리 놀라지 않는 것도 이러한 이유 때문이다. 그러나 예술은 고가일 필요가 없다. 진정 중요한 것은 독창적인 아이디어이다. 연, 종이접기, 종이오리기, 꽃꽂이 예술 등의 자본집약적이지 않은 형태의 예술은 더욱 진지한 관심의 대상이 되어야 한다. 아시안 게임이나 올림픽에 기울이는 노력만큼 예술의 창조에도 중요성을 부여하면 어떨까?

예술가 개인을 영웅으로 보는 유럽의 낭만주의적 숭배의 영향으로 우리는 기교적인 탁월성을 예술적 탁월성의 전제조건으로 보고 큰 비중을 두고 있다. 그러나 자본과 마찬가지로, 이 또한 필수 조건이 되지 않는다. 예술적 창조에 매우 다양한 기법이 필요한 것은 당연한 일이다. 어떤 아이디어들은 매우 고도의 기법을 필요로 하지만 대부분의 아이디어들은 그렇지 않다. 필요한 것은 창조적인 상상력이다. 14세기의 유럽의 연가 마드리갈은 매우 뛰어난 작품들이지만 전문적 교육을 거의 받지 않은 아마추어들이 작곡한 것이다. 인도네시아의 음악 가멜란도 놀라운 예술이지만 주로 아마추어 연주자들이 연주를 한다. 오늘날 기법에 대해 지나치게 관심을 갖는 것은 관현악곡 작곡을 엄청나고 두려운 작업으로 만든 서구의 영향 때문이다.

탈전문화된 예술을 위해서는 가능한 예술에 많은 가치와 역할을 부여해야 한다. 이를 통해 더 많은 사람들이 예술에 다가갈 수 있고 예술을 일상생활의 일부로 받아들여 Soetsi Yanagi가 다음과 같이 설명하는 현상을 다시 실현할 수 있다.

> 오늘날 세계의 음악은 공연 음악이 되었다. 이는 음악과 멜로디가 일상생활로부터 나오던 시기와는 다른 상황이다. 삶과 분리되는 음악은 자연으로부터도 분리되므로 이러한 변화는 바람직하지 않다. 공연 홀의 분위기는 감탄만 할 것이 아니다. 공연 홀을 찾는 사람들은 박식하거나 전문 지식이 있는 사람이다. 그들은 위대한 작곡가 또는 지휘자의 음악을 들으러 간다. 보통 사람들에게는 하찮은 것들이 남을 뿐이다. 음악의 뿌리가 단절된 것인가? 나는 삶 속에 음악이 살아있을 당시에는 공연 홀이 거의 필요하지 않았을 것이라고 믿는다. 음악은 거리에 가정에 벌판에 살아있었다.

> 예술을 일상생활로 다시 가져옴으로써 사람들의 삶 속의 아름다움이 회복될 것이다. 이러한 상황이 현실화된다면, 건강과 마음의 평화가 가득할 것이다. 엘리트 대중문화는 우리의 창조적 근원을 억누르기 때문에 진정한 인간의 성장과 안녕을 도모하지 못한다. 예술이 일상생활로 돌아온다는 것은 요리나 상차림, 옷차림, 패션, 상품의 포장과 진열뿐만 아니라 진부하고 지루해진 많은 사회적 의식과

행사들까지, 우리가 하는 모든 것에 예술을 실현할 수 있다는 것을 의미한다. 또한 이는 우리가 치유를 위한 음악, 식물 생장을 촉진하는 음악, 명상과 의식 고양을 위한 음악, 개성과 고결함을 찾기 위한 심미적인 만다라 등 예술의 다른 의미와 역할을 찾고 활용해야 한다는 것을 의미한다. 우리는 예술을 감각적인 여흥에만 국한시켜서는 안 된다.

예술의 탈 전문화, 예술의 탈개인화, 또는 예술의 공동체화는 세계를 안정시키는 강력한 효과를 가질 것이다. 빠르고 숨 차는 변화를 만드는 사람들은 자신이 갖고 있는 이미지대로 세상을 바꾸려는, 극도로 개인주의적이고 경쟁심이 높은 사람들이다. 극단적인 경우 개인주의자들은 때때로 자신들이 변화의 동인이 되어 관심을 받고자 변화를 만들고자 하는(즉, 변화를 위한 변화) 비뚤어진 쾌락을 느끼고자 한다. 변화에 대한 집착은 우리의 인간 본질로부터 격리됨에 따라 나타나는 신경증적 상태로 진단할 수 있다. 철학자 George Santayana는 "자신의 목적을 잃어버린 자는 속력을 두 배로 높인다."라고 말하였다.

빠른 변화는 많은 것들을 바꾸기 전에 신중하게 고려하지 않으므로 바람직하지 못한 경우가 많다. 점진적이고 진화적인 변화만큼 좋은 것이 없다. 이러한 변화는 자연스럽고, 부드러우며, 이성적이다.

아시아 문화는 항상 즉석 즉흥적인 요소가 강한 동시성의 문화였다. 또한 동시대의 요구와 조건에 민감하게 반응한다. 아시아 문화는 서양 문화에서 나타나는 경향인 이국정서와 역사주의의 전통이 없다. 아시아에는 특히 동남아시아에서는 걸작을 숭배하는 경향이 존재하지 않는다.

중요한 것은 창조적인 삶의 원칙과 하나가 되는, 삶에 대한 창조적인 융화이다. 그러므로 우리는 과거의 아시아 예술을 화석화하여 앞으로 나가기 위한 역사적인 요소로만 사용하는 것을 지양해야 한다. 그러나 이는 문화적 유산의 보존에 소홀히 해도 된다는 것을 의미하지는 않는다. 우리는 과거의 기록을 계속 보존하여 문화유산이 미래로 나가는 우리들에게 지침이 되도록 해야 한다.

**<부록 1> - 문화적 가치의 일곱 가지 측면**

문화적 가치의 일곱 가지 측면은 어떤 문화 또는 지역에도 모두 적용될 수 있으며 문화 또는 장소의 매력, 특수한 창조성, 표현, 성과를 파악하기 위한 도구로 사용된다.

1. 독창성 (처음의)

2. 토착성 (특정 지역 고유의 또는 향토성이 있는)

3. 진정성 (순수한, 진짜인)

4. 고유성 (유일한)

5. 역사성 (과거 중요하거나 역사적인 사건과 관련 있는)

6. 최상급 (최고의 또는 정량적으로 측정한 최상의 정도)

7. 탁월성/위대함 (예술적, 지정, 과학적, 인문주의적인, 기술적인 측면에서의)

***독창성***은 전례가 없는 처음의 것을 의미한다. 탁월성을 제외하고는 경쟁할 다른 가치가 없다. 우리는 언제나 독창성을 추구하고 독창적이기를 바란다. 전례가 없는 처음의 것이 존재한다는 것은 동시에 진짜이며 고유하다는 것을 의미한다.

***토착성***은 특정 지역 고유의, 또는 향토성을 가진다는 것이다. 토착성은 지역의 특수한 성격을 정의한다. 지역 고유의 특정 음식, 춤, 축제가 있는 지역에 살고 있다는 것을 아는 것은 특별한 혜택을 받았다는 느낌을 준다. 토착성이 있는 한 절대 지지 않는다.

***진정성***은 장소, 물건, 사람에게 영혼을 부여하는 요소이다. 완벽하게 위생설비를 한 동네와 도시, 멋없는 모조품, 대량생산된 가짜와 같은 인공적인 것들은 세계 어느 곳에서나 관광객들을 내몰게 된다. 모방한 것에 누가 관심을 갖겠는가? 섬세함, 미, 풍요로움을 가진 진짜를 보여주는 것이 어떠한가?

***고유성***은 유일한 하나로서 무언가를 희귀하고 소중하게 만든다. 독창적이지 않을 수도 있지만 존재하는 유일한 하나이고, 그러므로 중요성을 갖는다. 사람들, 특히 관광객들은 다른 것과 구별이 되는 특별함에 공감하면서 고유성에 매력을 느낀다. 고유성에는 특별한 현상도 포함될 수 있다.

필수 조건이라고 할 수는 없지만 때때로 문화적 정체성에는 **역사성**의 측면이 있다. 물건이든, 또는 장소, 구조물, 행사, 기관이든 역사적 중요성을 가진 무언가는 관광에 있어서 매우 중요하다. 더욱 역사적이고 오래될수록 보여줄 수 있는 존엄성, 진정성, 권력, 권위가 더 커진다. 예를 들어 세계에서 가장 오래된 나무를 바라보는 것은 감동적인 경험이 될 것이다. 자신의 도시를 나라에서 가장 오래된 도시로 알리는 것은 다른 많은 혜택이 있는 것은 아니지만 국내 관광객들이 도시를 찾게 되는 충분한 이유가 될 것이다.

**최상급**이라는 것은 문화적 가치에 대한 피상적인 기준일 수도 있지만 많은 사람들의 관심을 불러일으키므로 중요한 요소가 될 수 있다. 가장 높은, 긴, 짧은, 큰, 작은, 빠른, 느린 것 등 최상급(정도)로 표현할 수 있는 것은 어디든 사람들의 관심을 집중시킨다.

문화적 정체성의 본질적인 조건은 예술적이든, 지적, 과학적, 기술적, 영적이든 분명히 **탁월성**이다. 탁월성은 정신과 영혼이 완전한 사람 또는 문화에서만 나올 수 있다.

관광과 관련하여 탁월성은 가장 중요한 요소이다. 인간의 정신은 최고의 인간 노력 또는 최고의 자연 현상을 거부할 수 없다.

Multispace International Workshop 2007

Felipe M. de Leon, Jr.

영어원본
English

# The Re-enchantment of Everyday Life

Multispace International Workshop 2007

The rise of Western aesthetics and decline of traditional art in the more urbanized and industrialized towns and cities in many parts of Asia may have connected us to the artistic mainstream of the West. But this has effectively cut off many of our artists, even the celebrated ones, from the everyday lives of our people. For no matter how lofty or profound their visions are, these often belong to the private realm of the artists' individual experiences and may notgenuinely reflect the people's values.

Traditional art, on the other hand, is the fruit of a people's wisdom, a distillation of their feelings, and faithful mirror of their character. It is rooted in their perceptions and understandings and embodies their myths, dreams, and ideals.

Essentially, the basis of genuine human fulfillment and happiness, and hence the authentic foundations of health are those activities, experiences and conditions which enable the human being to transcend limited definitions of being, self or identity, whether in a temporary or more lasting way.

According to category, they are the:

*social*

*creative-aesthetic*

*mythical*

*mystical*

## SOCIAL

Where a person learns to develop an **expanded sense of self**-- a sphere of being which includes not only his individual self but encompasses his immediate family, relatives, friends and associates -- there exists a remarkable degree of openness, expressiveness, and a sense of belonging that have been observed to bring very positive psycho-physical results. Among these are **lower rates of depression**, a **higher degree of mental health** and **sense of well-being**, and appreciably **longer life spans**.

## CREATIVE-AESTHETIC

The bane of modern society is the excessive fragmentation of work into a multiplicity of tiny, meaningless tasks. It leaves the individual worker no room for a creative contribution to the entire work process.

There is nothing more dehumanizing to a human being than to feel he is merely being treated as a machine The consequences for an organization are a rapid turnover rate, absenteeism, safety violations, high accident rate, high rates of illness, and low productivity.

**To be human is to be creative, to grow and transcend limits**. Every person is unique and, thus, **sacred**.

The point is to humanize work by giving the individual complete units of work, with responsibility for the entire work process from start to finish, just as the artist or the artisan in traditional cultures and medieval guilds enjoyed.

The human being is essentially ***homo faber*** (man the maker or creator). Thus, we perceive and think in terms of ***wholes*** or ***gestalts***.

When doing or making something, we like to be responsible for it from beginning to end. If we are listening to a story, we like it to be a complete and coherent whole.

We cannot tolerate fragmented work in both the factory,office,or most other situations. We always welcome the opportunity to initiate, follow through and conclude what we begin.

GESTALT TENDENCY

Aoccdrnig to rscheearch at Cmabrigde Uinervtisy, it deosn't mttaer in waht oredr the ltteers in a wrod are, the olny iprmoetnt tihng is taht the frist and lsat ltteer be at the rghit pclae.

The rset can be a total mses and you can sitll raed it wouthit a porbelm.Tihs is bcuseae the huamn mnid deos not raed ervey lteter by istlef, but the wrod as a wlohe.



Multispace International Workshop 2007

Amzanig, huh?

## Intrinsic, Extrinsic, and Extraneous Rewards

**Intrinsic rewards** are those generated by the process of work itself. We do the work for its own sake because the very process of doing it already gives us satisfaction.

**Extrinsic rewards** are those that come not from the process of working but from the product of that work.

**Extraneous rewards**are those that neither come from the process nor the product of this process. Extraneous rewards are the **compensations or payments we get for doing the work.**

### Work as Drudgery

Most types of work in modern societies are those that can provide only extraneous rewards.

**Most people work only for the salary.** Is it any wonder, then, that work, instead of becoming a joy becomes a drudgery?

Work that is only a means for earning rewards not inherent in the work process itself becomes labor. **Work as labor** not only **heightens social conflict** but **endangers psycho-physical health.**

Multispace International Workshop 2007

## TYPES OF ACTIVITIES THAT CAN PROVIDE INTRINSIC REWARDS

These are activities that grant the individual plenty of opportunities for creative-aesthetic involvement, such as play, games and sports, artistic activities like story-telling, poetry, drama, singing, dancing, crafts, magic, film production, designing computer software, scientific invention, and other types of behavior that allow for expression of individual talent and release of tension.

The fact that **in many traditional cultures such intrinsically-rewarding activities are done in a communal setting**necessarily enhances their capacity to provide opportunities for self-transcendence.

On the contrary many contemporary, highly industrialized societies are havens for consumerist self-indulgence and narcissism, confining personal identity into the ever-narrowing confines of quasi-solipsistic sense of privacy and isolation.

### Suicide in consumerist societies

Is it any wonder that hypertension, diseases of stress and suicide tend to be higher in the most consumerist societies, especially if we consider that here, the vast majority of people (not being extremely wealthy) will experience the greatest frustration in not being able to acquire the widest variety of goods available in the market to quiet their insatiable temptations and cravings?

The creative vitality and sheer beauty of the works of Philippine National Living Treasures like Haja Amina Appi, Darhata Sawabi and Eduardo Mutuc are not only a testament to their artistic geniuses but to the superior cultural context in which they live and which sustain their gifts. The continuity of this cultural environment is imperative for the survival and well-being of our traditional arts. What is this cultural matrix that can nourish and enable Philippine traditional artsor other Asian arts in similar contexts to flourish?

In Asian culture, there is an underlying belief in the psychic unity of humanity. Individual existence is only apparent and relative. For we all exist within a cosmic matrix of being at the deepest center of which is a creative living principle or energic process. All human beings - and to a lesser degree even animals, plants and minerals -- share this innermost sacred core. A paradox arises. In every person is a divine essence that seeks fulfillment in imaginative, creative endeavors. At the same time, the interdependence implied by a shared matrix of being seeks affirmation in a celebration of togetherness: a strong sense of community which is at the very core of Asian cultures.

This social view of the world makes Asians harmony-seeking and unitive. It encourages a devotional attitude towards the highest ranking being in the cosmic social order for the reason that becoming one with this figure unites one with the whole world.

Hence, sacred rituals attract so much devotional fervor in all traditional Asian towns and villages. A strongly shared devotion develops an expanded sense of self, an orientation that is communal rather than individualistic, intuitive and holistic rather than logical and analytic, and preferring interdependence and relationships over

self-assertion and privacy.

Asians are highly relational people. They are hardly alone, quite happy being together - when they eat, sleep, work, travel, pray, create or celebrate. Having a minimal sense of privacy, they are open, trusting and easily accessible socially. Instead of a meticulous concern for safeguarding their private sphere, as in the case of Western peoples, many Asians actively seek a convergence of their lives with the lives of others. For example, a sharing of concern is seen in a common form of greeting in the region such as, "Where are you going?" or "Where have you been?"Sharing of tasks and responsibilities within the family and the community is a way of life. Thus, they become highly skilled and creative in interpersonal relations and social interaction. The capacity to integrate socially becomes one of the hallmarks of maturity.

The communal orientation is manifested in all aspects of traditional Asian village life and, to a great extent, even in urban settings.

### Attributes of Integral Art

The traditional arts of Asia most sensitively reflect this communal orientation. Being the most lucid and expressive symbols of a culture's values, the arts are the most powerful instruments of inquiry into the essential character of a culture. It is undeniable that the following basic concepts and attributes of art and the conditions of artistic creation, expression and experience could only have arisen in communal or integral Asian cultural settings:

Integration of the arts with other values and functions. The arts are not valued for their own sakes. The aesthetic is not divorced from utilitarian, religious, moral, spiritual, social, and ecological concerns. This ensures a balanced cultivation and development of human faculties - physical skills as well as inner potentials. Thus,



Multispace International Workshop 2007

Appi's mats, Sawabi's pis yabits and Mutuc's silver works are not only exquisite art objects. They are endowed with other values and functions as well.

Unity of the arts. Consistent with the integration of faculties is the integration of artistic sensibilities. No one sensory mode and aesthetic intelligence is to be cultivated at the expense of the others. Although one may be given emphasis - literary, visual, spatial, musical, kineaesthetic,gustatory and olfactory senses have to be harnessed and promoted together for maximum aesthetic well-being.

Art is integrated with everyday life and not regarded as a separate activity. It does not become a specialism (specialization that is narrow or at the expense of everything else, as defined by cultural critic Jacques Barzun). It is not for the specialist alone but for everyone. This implies that there will be no special venues or spaces for art because it virtually exists whereverand whenever there is human activity. That is why in its cultural context, a Sama mat is integrated with everyday life inspite of its artistic excellence. But in Manila it is collected by art enthusiasts and displayed on walls of galleries or living rooms as pure art.

Equality of opportunity for participation in the artistic, creative process. There are relatively no superstars, for the source of power is not the individual, who is only a channel of divine inspiration or creativity. Thus, the author or creator is often anonymous. This may explain what has often been observed about the Philippines' National Living Treasures: their extraordinary humility and simplicity of bearing, even if they are virtually artistic celebrities.

The artist is not separate from his audience or society; communal participation is the norm. Unlike in the West, there is no dichotomy of artist and society because art is not the specialist's concern alone. Everybody is expected to be an artist and participate in creative, expressive activities.

Flexibility of material, technical, and formal requirements. No rigid or fixed standards dictate the choice of materials, techniques, and forms for artistic creation and expression, e.g. there is nothing like an arbitrary, fixed system of tuning as in the European equal-tempered system though definite principles underlie the tuning of musical instruments such as lutes, flutes and gongs. Such flexibility ensures a wider, more democratic participation of people in artistic activity.

Use of available resources for artistic creation. Art is not synonymous with big production costs because what matters is artistic excellence or the creative idea as well as making art part of everyday life. Thus, the least expensive mediums, e.g. pandan for mats or paper for kites, is regarded highly and not considered inferior to the costlier ones. And even the most practical objects like a coconut grater, container, knife handle, tree stump, mat, or hat can become a medium for the finest art. Eduardo Mutuc uses an old rubber slipper as an effective buffer.

Emphasis on the creative process rather than the finished product, endowing extemporaneous, improvisatory or spontaneous expressions of creativity a higher value than deliberate, often solitary, conceptualization and composition of forms. This valuing of process rather than product nurtures creative health and can inhibit mere idolizing of masterpieces and obsession with permanence

Simultaneity of conception and realization. Affirmation of the creative imagination through the tradition of instant mirroring or biofeedback, which, together with emphasis on the creative process, provides an excellent condition for communal participation. This cultural tradition seems magical from the standpoint of the over-analytic, highly intellectualized urban artist who has to do numerous studies and sketches before executing the final work. On the other hand, the traditional artist is extemporaneous. Darhata Sawabi follows no guide, no predetermined pattern. Intricate designs, colors and motifs flow spontaneously from her creative

superconscious as she weaves on the backstrap loom. Amina Appi weaves complex, abstract tapestries of crisscrossing geometric lines and alternating planes without a sketch or preconceived plan.

### The decline of integral art in urban settings

As many Asian societies become more Westernized, particularly in the more urbanized and industrialized areas, these contexts are replaced by their exact opposite. Artistic creation becomes narrowly specialized, separate from everyday life, a glorification of the individual ego, and obsessed with commercial success. It becomes primarily a medium for technical virtuosity, sensory impacts, entertainment, and highly secular values. Art loses its magical, mythical and mystical qualities.



Fire dancersin the Philippines: Is there a place for the
magical, mythical and mystical in
contemporary art?

Many Asians who have been educated in the Western way or conditioned by the massive propaganda for Western elite and mass cultures in our midst have distanced themselves from Asianintegral or communal art to the extent of denigrating it as inferior and primitive, if not ignoring it altogether as art. Such thinking has no basis in fact and is mainly the result of ignorance and lack of exposure to the excellence of our traditional arts.

The best representatives of our communal cultures – the so-called "ethnic" peoples in Asia, such as the Miao people in China – have never succumbed to the error of dichotomizing art and life or serving art at the expense of the integrity of the community or the individual. Unlike in the West, our integral art has always been a way of making oneself whole and of harmonizing oneself with others, with nature and with life. The wholeness of this way speaks with a clear and unmistakable voice.

The cardinal "error"of the folk or traditional artist, from a Western perspective, is to invest his work not only with the aesthetic but with other values as well. He endows his art with as many uses andfunctions to ensure that it will benefit a wide community of men, women and children and promote communal identity, well-being and harmony.



Multifunctional art: Exquisite carving, furniture and chicken coop all in one

The traditional artist himself is not a narrow specialist. His purpose is to maintain, within his person, the broadest basis for interacting and communicating with others in everyday life. This is why, for example, an expert gong player for rituals may be a professional dentist the rest of the time. A National Living Treasure in the Philippines, Samaon Sulayman, who is a specialist and master of the kutyapi or two-stringed lute is also the favorite barber in his home town and a Muslim imam on particular occasions. To the integral traditional mind, pitting individual against society to raise the individual's worth simply does not make sense.

The technical and economic power of Western art for art's sake has awed many Asian artists and led them to embrace its individualist aesthetics. Creative cooperation

and harmony in traditional communities have been replaced by the wasteful competition and anxiety-driven ways of modern living. To revitalize the cultural contexts of the traditional arts in contemporary life is to return to the path of wholeness and wisdom.

MYTHIC

Myths, being "ideas or images in terms of which people make sense of their world," have immense power of over our lives.

A mythical world view and insistence on ritual, provide a community with superior skills for transcending the experience of time's passage. But modern lifestyles progressively tighten time's grip on the individual until he can no longer escape from marking its passage. He becomes acutely aware of time.

Many studies have shown that **as our perception of time becomes keener, the degree of pain experienced becomes more acute**.

CAN WE LESSEN PAIN BY LOSING OUR SENSE OF TIME?

Aside from medication, any device or technique that makes us lose track of time or makes time stand still may be used as an analgesic, e.g. meditation, hypnosis, biofeedback, autogenic therapy, progressive relaxation, imagery, visualization..

Traditional Asian cultures abound in well-documented and proven psycho-physical techniques for negating time, such as Yoga, meditation, Zen koans, mantras, art, myth, rituals and the like.

### Timeless Moments

Can come unexpectedly or spontaneously, as when we become absorbed in our task, participate in a pleasant activity, or perform any intrinsically rewarding work, especially artistic creation

Can be entered by choice, as in meditation or through other psycho-physical techniques for transcending time, again including artistic activity

### Time-Syndrome

There is convincing proof that an enhanced time sense, that our perceptions of "speeding clocks and vanishing time" cause our own biological rhythms to speed up, resulting in some form of "hurry sickness" - expressed as "heart disease, high blood pressure, or depression of our immune function, leading to an increased susceptibility to infection and cancer."

Persons who have "hurry sickness" resemble patients who are in chronic pain in that they have an acute sense of time.

Multispace International Workshop 2007

Time-related anxiety can kill. The exaggerated response to time is translated into physiologic effects such as high blood cholesterol level, increased heart and respiratory rate, and increased muscle tension throughout the body.

These physiological events are so characteristic of time-sick persons, they could be called the time syndrome.

Does altering the time sense have any effect on the time-syndrome? The answer, interestingly, is yes. Studies have shown that if subjects are taught to meditate, blood cholesterol levels fall by an average of 20 percent. Moreover, other aspects of the time-syndrome respond as well.

## Timelessness Thru Rhythm

### Rhythm and Well-Being

Rhythm and well-being are always together. Hence, one can bring about the other. **The greater the sense of well being, the higher the degree of rhythmic behavior manifested.**

Indeed, the highest levels of joy and well being tend to be expressed in the highest forms of rhythm human beings create: music and dance. The correlation of rhythm with well being is not difficult to validate. Just consider the enjoyment and health benefits that people throughout the world seem to derive from dancing of all kinds, including the contemporary craze for ballroom dancing even in Singapore.

Multispace International Workshop 2007

### Transcending Time Through Expansion of Being

The rhythms of music, dance, laughter, word play, poetry, ritual, weaving and other crafts, sustained creative work, play, mantras, visual patterns - bring about an expanded sense of self, enabling one to transcend linear time, and evoking spontaneous delight and a pervasive feeling of well-being.

### Musicality in Communal Cultures

In highly communal, traditional, cooperative, non-consumerist cultures, people tend to be **more open and expressive, thus more likely to be relaxed, rhythmic, musical,** and, hence, satisfying an important precondition for health. Filipino musicality and expressiveness has its source in our deep attitude of openness, trust, and acceptance of life.

### The Eternal Drone

The ***drone*** in music is either a continuous uninterrupted sound or an ostinato, a periodic alternation of stresses and intervals, or different combinations of both.

The drone, whether in continuous or ostinato forms, as in the phenomena of continuous rain, river currents, insect buzz, and frog calls are powerful inducers of a sense of timelessness leading to relaxation, trance or hypnotic states

## SHAMANIC STATES OF CONSCIOUSNESS

Central Asian, East Asian, Southeast Asian shamans and Australian aborigines are well aware of the powerful effect of the drone on psycho-physical states. A particular type of ostinato played on the drum (an instrument they call their "horse") can transport them to "shamanic states of consciousness" as distinguished from ordinary states of consciousness.

Entering the shamanic state **enables us to tap hidden or deeper reserves of energy that can promote a sense of well being and health.**

## THETA WAVES

THETA WAVES (4-7 cps) are dominant in our highest state of meditation. We normally experience theta waves as we drift off to sleep and as we return from the depths of delta sleep. The pictures we perceive as we drift off and awaken are in theta wave. During theta wave meditations, we are in a waking dream where vivid imagery flashes before our inner vision. In this state, we are extremely receptive to information sent from the higher dimensions.

Individuals who do a lot of freeway driving often get good ideas during those periods when they are in theta. Individuals who run outdoors often are in the state of mental relaxation that is slower than alpha and when in theta, they are prone to a flow of ideas. This can also occur in the shower or tub or even while brushing your hair. It is a state where tasks become so automatic that you can mentally disengage from them. The ideation that can take place during the theta state is often free flow and occurs without censorship or guilt. It is typically a very positive mental state.

Multispace International Workshop 2007

### Journey Into the Higher Planes

The Shamanic State of Consciousness, which is theta brainwaves, allows us to journey into the higher planes. The steady-rhythmic beat of the drum struck four and one-half times per second (theta waves are 4-7 cps) is the key to transporting a shaman into the deepest part of his or her Shamanic trance. The constant and rhythmic-drone of Tibetan Buddhist chants that transport the monks and other listeners into realms of blissful meditation also follow this rhythm.

### Rhythm of Devotion and Theta

Buddhists believe that the repetition of sacred texts brings relief to all those who are suffering. It was believed that to multiply images of the Buddha was both virtuous and magical in itself. It was thought that something of the power of an original sacred Buddha could be absorbed by a copy which imitates the original as exactly as possible, down to its last detail. Hence, large numbers of barely distinguishable Buddha images were created through the centuries.

Actually, repetition is the rhythm of devotion and elevates the mind to the theta level.

Christians practice meditating upon God by chanting prayers on rosary beads. The repetition of the Jesus prayer ("Lord Jesus, Son of God, have mercy on me") is a regular practice among members of the Eastern Church. "The continuous interior prayer of Jesus is a constant uninterrupted calling upon the divine name of Jesus with the lips, in the spirit, in the heart…can give one a deep feeling of consolation."

In Islam, the names of God (Allah) are held sacred and meditated upon. There are 99 names of Allah, called "the Beautiful Names."

They are found inscribed on monuments such as the Taj Mahal and on the walls of mosques. These names are chanted on an Islamic rosary, which consists of three sets of 33 beads. Worshipers repeat the names to help them concentrate their minds upon Allah. The dual titles Al-Rahman, al-Rahim, meaning "God, the compassionate, the merciful," are invoked at the beginning of each chapter of the Koran. Rosaries are widely used in Buddhism; large ones by monks, smaller ones by the laity. The large ones have 108 beads, the two halves representing the fifty-four stages of becoming a boddhi-sattva (enlightened one). The large bead in the middle stands for Buddha."

The arhythmic, irregular, fragmented character of modern, industrialized lifestyles makes people sick. Imbalances in our habits create imbalances in our bodies. More than 60% of all U.S. Americans are dangerously overweight. We overschedule and undersleep. Stress is considered a normal part of modern life. Depression, heart disease, and cancer are some of the ways our bodies' use to "pull the emergency brake."

Theta Waves and Instantaneous Healing

Theta waves have also been identified as the gateway to learning and memory.

Theta meditation increases creativity, enhances learning, reduces stress and awakens intuition as well as other extrasensory perception skills.

Theta consciousness allows us to connect with our creative inspirations, spiritual guidance and peak experiences.

The Theta state is where instantaneous healings and accelerated learning occur.

Einstein trained himself to spend many hours in this state.

### MYSTICAL: Celebrating the Noble and Sacred

Perhaps the most profound ground of wellness is devotion to a source of power, energy, creative intelligence, wisdom, love and compassion infinitely greater than oneself.

If the authentic foundations of health are those activities, experiences and conditions which enable the human being to transcend limited definitions of being, self or identity, then oneness with an Infinite Self, Force, Cause or Principle is the ultimate source of wellness.

This greater Identity does not have to be an Ultimate Being, God, or the Mother Goddess, it could be a universal force or energy, nature as Gaia or organic whole, noble cause, lofty principle, an all-embracing ideology or humanity itself.

Indigenous peoples identify with the Earth Goddess or the ecology. The Muslims surrender to the will of Allah. The Buddhists abide by the Four Noble Truths of the Buddha.Christians relinquish their ego to Jesus Christ. Party members yield to their Supreme Ideology. And so on, throughproper ritual, meditation, prayer, dream time, empathy, service, study, and compassion.

The individual experiences exhilarating feelings of joy and liberation, strength and vitality upon assumption of this greater sense of identity, as if the expanded consciousness that envelops the person opens heretofore untapped channels of power and energy.

Multispace International Workshop 2007

The great ethico-religious organizations founded on the idea of creative, selfless love such as Taoism, Confucianism, Hinduism, Buddhism, Christianity and Islam - no matter how their adherents may fall short of the ideal - are the longest existing organizations and may live for countless millenia. While social organizations built on hate, conquest and coercion have - as a rule - a short life span.

### Optimum Conditions for Expansion of Self

Other factors may explain the close association between devotion to the Infinite and higher levels of health and well-being. For one, it is during celebrations of the sacred that many traditional cultures stage the most elaborate rituals and lavish festivals, thus setting the optimum conditions for communal participation, creative play and interaction, rhythmic expression, experience of the timeless moment, and other intrinsically rewarding activities. All of these extend our sense of self way beyond its ordinary, everyday confines and energize us tremendously.

### What is Progress or Development?

These expansive conditions for well-being and happiness place in serious jeopardy concepts of advancement limited to the technological or economic, rather than a human well-being index or better an eco-humanistic one. Why measure progress according to technical milestones such as stone age, metal age, industrial age, space age instead of marking stages in the development of human creativity, self-determination and mastery over our animal urges, knowledge, love and wisdom?

Notwithstanding the alleged triumph of the democratic political system over other systems in recent times, it is doubtful that the "will of the majority" has any bearing on artistic and cultural excellence. Box-office standards and television ratings are at best a compromise. Very rarely do they satisfy authentic criteria of creative and artistic excellence. Inspite of the dominance of so-called "popular", consumerist culture in the United States, there is no assurance that it can match the creative vigor of "despised"aristocratic, monarchic or monastic regimes, e.g. Csarizt Russia had Tolstoy, Dostoevsky, Turgenev, Chekov, Pushkin, Tchaikovsky, Rachmaninoff, Moussorgsky; medieval Europe left a majestic cultural legacy; the artistic exuberance of imperial regimes in China, India and Japan is unquestionable.

The "will of the majority"(whether fictive or real) cannot be imposed on the minority, even through the pressure of obviously commercial strategies like "popularity"ratings and box office hits. Culture is a system of vital ideas and cannot be considered superior or inferior simply on the basis of the number of its bearers, unless we qualify these bearers to be the most creative, learned and wisest of the population. The culture of ancient Rome was not necessarily superior to the emerging Christian culture during the early Middle Ages in Europe, in spite of the imperial magnitude of the former.

I am not advocating a return to despotism but certainly we should be able to formulate and implement measures of cultural excellence independent of commercial success. Note that the millions of dollars the movie "Titanic"raked in are not a guarantee of its literary and cinematic merit. Neither am I suggesting the setting up of an oligarchy such as a body that will review cultural productions for their artistic merit before they are presented to the public. Rather, I would recommend a participatory approach to raising standards of artistic creativity and appreciation of art. The best way is for every person, regardless of his profession, to be engaged in



Multispace International Workshop 2007

artistic production and have a first hand experience of the creative process and artistic principles. This is the primary social basis of the creative exuberance of cultures such as those of Bali in Indonesia or the Tboli of South Cotabato in the Philippines.

Passive appreciation, through cultural awareness and literacy, though necessary, is not enough. Appreciation, if not accompanied by deep thought, is still consumptive, not productive. Elite/mass culture dichotomizes society into producers and consumers of art, making the masses vulnerable to synthetic, or pseudo, culture. But the human spirit is essentially creative. Actualizing this creative potential is a pre-requisite of social health. Valid measures of cultural progress should take this into consideration.

We have noted that in traditional Asian cultures, an integral philosophy of life ensures that the deepest strivings of the human spirit are given expression People from all walks of life are expected to engage in artistic creation and performance. A farmer may at the same time be an expert puppeteer, a medicine man the best epic chanter, and a barber an outstanding lute performer.

The emphasis on narrow specialization and expertise in modern, consumerist societies - whether in the academe, the professions or workplace - effectively bars non-experts from meaningful participation in productive cultural, expressive endeavors. People are reduced into mere consumers, into passive masses. A sharp distinction is made between the artist, creator, performer (the specialist, expert or elite) and his spectators or audience (laypeople, non-experts or masses), between the active producer and the passive consumer - resulting in what we have termed elite/mass culture.

Powerful technical, economic and political pressures effectively intimidate the masses into accepting the authority of particular individuals - artists, art critics, art historians, and other art experts - to create, interpret and understand art. They surrender their power of artistic judgment and creativity to specialists, who, in the words of cultural

Multispace International Workshop 2007

critic Wendell Berry, are "people elaborately and expensively trained to do one thing." The masses are conditioned to subscribe to what the specialists prescribe.

Narrow specialization – though arguably a prerequisite for an economistic, consumerist society to succeed – is, by its very nature, detrimental to cultural creativity for its constricts the intellect, fragments the person. The active interplay and cross-fertilization of ideas and images within the mind of a broadly educated or well-rounded person, or interaction among such minds, is the basis of creative thinking. Note that the greatest creative thinkers in the arts, sciences, philosophy and religion throughout human history have been mainly non-specialists or "serious" amateurs. Einstein was a clerk in a patent office, Gandhi a lawyer, Darwin a "drop-out"of medicine and theology, Buddha a prince, Christ a carpenter, Leonardo an intense enthusiast in the arts and sciences, and Jose Rizal, an opthalmologist whose versatility and range of thought is much greater than Leonardo's, especially if we realize that he died at thirty-five.

The stress on narrow specialization or expertise, what we have termed monospecialization, conditions people toward a non-productive orientation in all other fields outside of their limited specialization. Many specialists cannot even entertain themselves. They have to hire other specialists to do it for them. In contemporary society, so much prestige is conferred onconsumption, rather than production, of goods by the owners of capital, mainly through advertising. Thus, people who used to be active producers of cultural phenomena are now merely passive consumers, listeners and spectators of such. Whereas work usedto be thing of joy because it was a channel for creative expression. Now it has been reduced to labor and drudgery, alienating the worker from his spiritual essence.

More disturbing, however, is the modern phenomenon of mass production even of patently cultural products – such as electronic keyboards, flutes, "meditation-in-ten easy lessons"manuals – designed for people who either have lost their productive,

creative orientation or are simply forced by socio-economic circumstance to accept them. In traditional Asian cultures, no two gamelans, mats or dresses are identical. The mass production of cultural goods severely limits the creative resource pool of Asian societies.

In traditional Asian cultures, the participation of the vast majority of people in creative life guarantees a wide diversity and richness of ideas. It also "immunizes"Asian cultures from a slavish imitation of foreign culture because the common people are the least affected by external influences. The elites, on the other hand, because they have the means tend to be the most exposed and vulnerable to foreign ideas.

All of the factors and conditions mentioned above tend to inhibit Asian cultural creativity and the expression of an Asian perspective, to summarize, these are a) the loss of the sacred and inner values in favor of sensory values b) predilection toward stereotypes and shallow formulae c) narrow specialization limiting the range of cultural expression and discourages a deeper, fuller Asian identity from emerging d) the system of mass production of goods, which, while economically profitable, may not be conducive to cultural creativity because it engenders a consumerist mentality as well as dissuades even creative, innovative minds from harnessing their gifts.

Any effort toward cultural planning and programs for cultural development may well begin by recognizing these negative factors in order to formulate viable alternatives. We should start weaning ourselves away from a consumerist orientation through the adoption of philosophies, policies, programs and projects that emphasize, among others,

※ Equality of participation in creative decision-making and productive work. Society should not be artificially divided into those who produce and those who simply consume. Every individual or community has a unique experience to share and the right to be heard in cultural decision-making.

※ The attainment of a genuine multiculturalism that promotes cultural justice, recognizes cultural rights and ensures the widest creative diversity

This where we have to clearly recognize the inevitable tension between the powerful push towards nationhood and the weaker pull towards the preservation of cultural integrity in many Asian countries. The politically dominant elite tends to promote its culture as the national culture, effectively marginalizing all the other subcultures within a nation. Effective governance, of course, depends on a power center's capacity to establish and maintain order within a highly heterogeneous whole. But, no matter how difficult and challenging, the power center must not confuse its cultural agenda for its political agenda. Otherwise it will diminish all the other subcultures which are in the periphery of political power. A counterforce to the hegemonic tendency of the power center would be for the leaders of the various subcultures to unite and assert their cultures as part of the national cultural agenda.

※ Renewed emphasis on the preservation of intangible heritage or the creative inner life

※ The multivaluation of human activities and products rather than judging everything according to economistic criteria

※ Cultivation of a non-instrumental, non-manipulative attitude towards life and the world, valuing the authentic and intrinsically rewarding activities

Multispace International Workshop 2007

※ Understanding the particularity or non-universality of cultural products from other countries to discourage Asian artists from slavish imitation of other cultures and encourage them to cultivate and realize their own unique visions

※ Asian cultures have always flourished as a great diversity of concepts, uses and functions, forms and styles but under the pressure of capitalism and commerce it is succumbing to the global monoculture of sensory values, goods and entertainment. Let us, then, preserve our cultural depth, richness and variety, and multi-leveled wholeness and significance, e.g. Asian music has always been an exploration of the multidimensionality of human experience, we have music for healing, magic, ritual, vehicle of social interaction, evoking different states/levels of consciousness, and musics for many other functions

## SPECIFIC RECOMMENDATIONS FOR THE ENHANCEMENT OF ASIAN CULTURE:

Though economic well-being is a desirable good, viewing life primarily from an economic viewpoint may not be good. Must we place an economic value on everything? Sacred values like creativity, love, wisdom, and other inner virtues transcend material considerations because they are non-measurable qualities. The human being himself is not quantifiable because he is essentially creative and thus, spiritual and not mechanical. We challenge anybody to try to predict creative human behavior!

The economistic view of the human being is a mistake because it treats and values him chiefly as a specialized unit of material production, an instrument for economic development rather than as an end in himself. Without respect for his sacred dignity, the human being cannot be inspired to be creative. In highly industrialized societies, unfortunately, because of the necessary specialization of tasks, most people have no chance to be creative agents, active thinkers and decision-makers. Only the elite

Multispace International Workshop 2007

few is granted this opportunity. Work in many offices and factories has been reduced to labor. An employee's existence from 8a.m. to 5 p.m. is largely humdrum, routine and bereft of creative or artistic challenges and joy. This condition is detrimental to mental health and well-being.

Carried over a period of time, the employee runs the risk of neurosis or certain ailments. A traditional strength of Asian culture that is conducive to inner peace and health is the creative, artistic nature of work and the many activities of everyday life. A contemporary challenge is to be able to invest daily existence in industrial society with the same. Some recommendations for achieving this follow.

Cultural policies, programs and projects, including indicators of cultural progress should stress both quantifiable(tangible) and non-quantifiable (intangible), perhaps giving more importance to the latter because it is what

makes the former possible.

※ We have to begin a systematic and sustained program for recognizing and honoring our cultural and spiritual heroes, instead of just beauty queens and athletes, industrialists and politicians. The more intangible their form of expression, the more we have to appreciate their heroism. We have to go beyond the recognition of artists and other cultural workers who create the most palpable objects to those who are most process-oriented, for instance, masters of the tea ceremony, chanting, poetry.

We must emphasize the acquisition of skills, development of character and actualization of inner potentials rather than material goods. Of what use is the meticulous preservation of tangible cultural heritage in our museums if we will lose altogether the ability to create them? Museum objects should exist only as reminders of the best of what we can do to inspire us to the better but not to replace our capacity to do them. It is infinitely preferable to have one Bali in Indonesia or Lake

Sebu in the Philippines rather than a hundred museums in a purely consumerist social enviroment. For this purpose, Asian countries may consider supporting the establishment of non-formal Schools of Living Traditions all over the region (which can be attached to museums).

We can also ask, of what use is a way of life that provides us with all kinds of comforts and pleasures but where consumerism so pervades our consciousness that we can no longer produce anything by ourselves, where even the "creative process" comes in a ready-made package, e.g. do-it-yourself art kits. True creativity cannot come in prepared packages. He who is truly creative can produce art from the most unlikely resources and materials available. Lastly, it has been proven that people who express their inner potentials are less prone to violence, sensation-seeking and drug-addiction. They are more fulfilled, serene and happy.

We have to move, as far as we can, towards deprofessionalizing art (as well as other professions). Monospecialist, professional artists will not be discouraged from pursuing their narrow specialization. In fact they can serve as teachers and guides. Participation in artistic creation will simply be opened to more people in other fields of specialization.

This move will reopen, revitalize the channels of creative expression. We will then be able to avoid the monotonous homogeneity of forms and designs, e.g. in architecture, that results from reliance on the specialists alone. By harnessing the talents of gifted amateurs we will vastly expand the creative resource pool of society and break down the rigidity of the artistic caste. This will greatly reduce unproductive inbreeding, turf protectionism, technicism and effete estheticism. We will also see less of art that merely aims to shock, offend our sensibilities and call attention to itself for lack of anything significant to say - clearly a product of narrow, empty specialization. We can advocate, for example, the settingup of non-professional creative, artistic guilds and in the workplace encourage and systematize further the idea of job rotation.

Multispace International Workshop 2007

Cultural awareness and literacy, though necessary, is only a first step. A well rounded education should include training in cultural and creative skills and practice.

What we need are more practitioners, not more theoreticians.

※ We have to deglamorize authorship, superstardom and celebrity status. Individuals alone very rarely give birth to original ideas. A whole community is often behind them. It is high time that we democratize support of creative talent by recognizing, promoting, and possibly subsidizing, communal participation in cultural endeavors. For one thing, we have to ensure that laws on intellectual property will protect communal intellectual property, e.g. the intellectual property of cultural communities who are bearers of worthy living traditions.

To really encourage people participation in artistic creation, we have to promote seriously non capital-intensive forms of art. Elitist notions of art, such as the romantic cult of the individual artist as genius-hero, have misled us into believing that artistic genius is so rare and precious that art has to be expensive. Thus, art collectors are hardly surprised that a Picasso painting might cost more than $100 million U.S. dollars. But art need no be expensive. It is the creative idea that really matters. Kites, origami, paper cuts, ikebana, and other non capital-intensive forms of art deserve more serious attention. Why can we not give the same importance to the creation of these things that we give to the Asian games or the Olympics?

Again, under the influence of the European romantic cult of the individual as hero, we have given so much weight to technical virtuosity as a precondition for artistic excellence. But just like capital, this is not a necessary condition. What is evident in artistic creation is the wide variability of techniques involved. Some ideas require highly complex techniques to realize but the majority of ideas do not. What is needed is creative imagination. European madrigals from the 14$^{th}$ century are impressive

creations but they were composed by amateurs who had very little technical training. Gamelan music in Indonesia is a stunning experiencebut its performers are essentially amateurs. The excessive concern for technique in our century because of western influence now makes the task of orchestral composition a formidable and intimidating one.

Deprofessionalizing art includes endowing it with as many values and functions as possible. This makes art accessible to more people and makes it part of everyday life, bringing back a phenomenon well described by Soetsi Yanagi:

> The world's music today has become concert music. This used not to be when music and melody flowered from a common life. The change is not for the better, for music that is separate from life is separate from nature. The atmosphere of the concert hall is not altogether admirable; Those who go tend to be erudite or specialized. They go to hear a great composer or a great interpreter. The dregs are left to the man in the street. Is this good? Has the root of music not been cut? I believe that when music was alive inlife there was little need for concert halls. The life of music was in the streets, the homes and the fields."

Returning art to everyday life will restore a sense of beauty in peoples' lives.

Once this happens, sanity and peace of mind will prevail. Elite-mass culture cannot promote real human growth and well-being because it tends to suppress our creative wellsprings. Bringing back art to everyday life means that we put art in everything that we do, not only in food preparation and presentation, grooming and fashion, packaging and display of goods, but also in many social rituals and occasions that have become routinary and boring . It also means that we have to explore and utilize other meanings and functions of art such as music for healing, music for hastening

plant growth, music for meditation and raising one's consciousness, artistic mandalas for achieving individuation or integrity, etc. We should not limit art to sensory entertainment alone.

Deprofessionalizing art, de-individualizing or bringing it back to the community will have a strongly stabilizing effect on the world. It is highly individualized, competitive people who bring about rapid, frenetic change because they all would like to change the world in their own image. In the extreme, individualists often find perverse pleasure in bringing about change simply to call attention to themselves as the agents of change ("change for change's sake"). Obsession with change may be diagnosed as a neurotic condition brought about by alienation from our creative human essence. The philosopher, George Santayana, once remarked: "He who has lost sight of his goal redoubles his speed."

Rapid change is often undesirable because many things are not carefully thought out before they are changed. There is nothing like gradual, evolutionary change. It is more natural, flowing, and intelligent.

Asian culture has always been contemporaneous, with strong elements of extemporaneity and improvisation. It is always responsive to contemporary needs and conditions. Asian art does not have a tradition of exoticism and historicism, which are western tendencies. There exists no tendency in Asia, particularly in Southeast Asia, to worship masterpieces.

What matters is a creative engagement with life, oneness with the creative living principle. Hence, we must avoid fossilizing Asian art in the past and only use historical elements as basis for moving forward. This does not mean, however, that we will neglect the preservation of our cultural heritage. We have to keep alive the record of the past so it may guide us towards the future.

Multispace International Workshop 2007

## Appendix 1 – Seven Facets of Cultural Worth

The seven facets of cultural worth may be applied to any culture or place as an instrument for identifying its attractions, distinctive creations, expressions or achievements.

1. Originality (First of its Kind)
2. Indigenousness (Original or Native to a Place)
3. Authenticity (Purity, Genuineness)
4. Uniqueness (The Only One of its Kind)
5. Historicity (Connection to Past Significant or Momentous Events)
6. Magnitude (Superlative Degree or Extent, Quantitatively Measured)
7. Excellence or Greatness (in Artistic, Intellectual, Scientific, Humanistic, or Technical Quality)

The **original** is the first of its kind. It has an attraction no other quality, except excellence, can beat. We always look for it and want to be original. It is at once authentic and unique, being the first of its kind to exist.

Multispace International Workshop 2007

The **indigenous,** is what is original or native to a place. It defines the special character of the place. Knowing that we are in a province where a particular type of food, dance or festival is indigenous gives us a privileged feeling. We can never lose with the indigenous.

**Authenticity** is the one that endows a place, object or person with soul. All over the world artificial things,such as sanitized towns and cities, tasteless imitations, and mass-produced fakes repel tourists. Who cares for derivatives? Why not present the genuine in all its subtlety, beauty and richness?

**Uniqueness** makes something rare and precious, beingthe only one of its kind. It may not be the original, but it is the only one in existence. So it is important. And people, especially tourists, will feel attracted to it since they can share in its distinctiveness. Special phenomena can be included under uniqueness.

Though not necessarily a condition, but often an aspect, of cultural integrity is the **Historic.** Something that has a historical significance, be it an object, site, structure, occasion or institution, is of great importance for tourism.The more historic and older an institution is, the more dignity, authenticity, power and authority it wields. It can evoke reverence and awe. Through time, an old object, structure or site reveals its soul and commands interest. For example, beholding the oldest tree in the world could be a moving experience. Promoting a city as the oldest in your country is actually enough attraction for some domestic tourists to visit it, even if it does not offer much else.

**Magnitude** may be a superficial measure of cultural worth but it excites many people and is therefore an important consideration. Anything that is the tallest, longest,

shortest, largest, smallest, fastest, slowest or that can be described in superaltive terms (or degrees) attract people everywhere.

The essential condition of cultural integrity is certainly **Excellence**, whether artistic, intellectual, scientific, technological, spiritual, or other. Excellence can only come from a person or culture in full possession of its mind and soul.

As far as tourism is concerned excellence is a sure winner. The best in any field of human endeavor or the best of any natural phenomenon is irresistible to the human psyche.

Multispace International Workshop 2007

## Serge Chaumier

Serge Chaumier is a professor of the Department of Sociology at UNIVERSITE DE BOURGOGNE in France,and the head of Centre de Recherche sur la Culture, les Musée et la Diffusion des savoir (CRCM) in the university. He has held seminars and acted as a committee member in Cite des Sciences et de L'industrie and Musée du Louvre. As one who has lots of interest in the stagnated reality of museums and eco-museum, he has participated in the international conference, <Change the museums in the world of mutation (Changer les musées dans un monde en mutation)>, held in the museum,Pointe à Calières of the University of Montreal in Quebec in 2005, and led a talk with the agenda of "The museums pursuing identification against globalization (Le Musée identitaire face à la mondialisation)". His representative published book is 『The museums looking for indentification: Ecomuseum-Technomuseum(Des musées en quête d'identité. Ecomusée-Technomusée)』(L'Harmattan, Paris, 2003).

## 세르쥬 소미에

세르쥬 소미에는 현재 프랑스 부르고뉴 대학의 사회학교수로 재직 중이며,동 대학에 소속된 문화와 박물관 그리고 지식확산을 위한 연구소(Centre de Recherche sur la Culture, les Musée et la Diffusion des savoir (CRCM))의 소장을 맡고 있다. 그는 또한 파리 과학 박물관과 루브르 박물관에서 세미나를 개최하고, 자문위원을 역임 한 바 있다. 박물관의 정체성과 생태박물관에 관심이 많은 그는 2005년 캐나다 몬트리올의 퀘백대학의 포앵트 아 칼리에르 박물관 (Pointe à Calières) 에서 개최된 국제회의인 <급변하는 사회 속에서 박물관의 탈바꿈 (Changer les musées dans un monde en mutation)> 에 참가하여, "세계화에 맞서 정체성을 추구하는 박물관 (Le Musée identitaire face à la mondialisation)"이라는 주제로 대담을 진행한 바 있다. 세르쥬 쇼미에의 주요 저서로는 『정체성을 찾아가는 박물관: 생태 박물관 - 기술 박물관(Des musées en quête d'identité. Ecomusée-Technomusée)』(L'Harmattan출판사, 파리, 2003) 가 있다.

세르쥬 쇼미에

국어번역본
Korean Version

Multispace International Workshop 2007

# ‘박물관과 자연’에 대한 발표 제안

요약:

우리가 한국측 프로젝트를 모르기 때문에, 우리는 환경 문제와 관련된 일반적 관계 유형들과 프랑스에서 박물관과 자연과의 관계에 대해 발표할 것을 제안한다. 본 발표는 여러 가지 접근 방식과 문제 제기를 통해 구체적으로 장소를 제시하며 진행될 것이다. 이러한 점에 입각해, 세미나에 대한 기대(소기의 목적)에 따라서 일부 문제점들은 좀 더 심도 있게 다룰 것이다.

파워 포인트를 이용해서 슬라이드를 상영할 것이다:

• 조르쥬 바랑디에에 따르면 ‘모든 사회는 그 사회만의 고유한 자연론을 가지고 있다. 이러한 자연론은 지적 논리뿐만 아니라 상징물의 배치나 기구, 관습을 통해 잘 드러나고 있다. 역사적 전환점을 이루는 급변의 시기에 자연에 대한 이러한 철학은 변화하기 마련이다. 자연철학은 발생할 조짐이 보이거나 혹은 이미 진행 중인 변화들을 준비하고, 동반하며, 또 예고한다.’

**풍경화:**

- 풍경화, 특히 16세기와 19세기의 미술 작품에 표현된 풍경들은 시대에 따라서 자연이 어떻게 묘사되었는지를 잘 보여 주고 있다. : 자연은 한 시대의 문화적 발현을 보여 주는 일종의 회고록이라 할 수 있다.

- 풍경은 자연과 민감하면서도 주관적인 관계인 반면 환경은 한 장소와 사실적인 관계, 즉 한 사회와 한 공간과의 관계이다.

### 1. 즐거움으로서의 자연

박물관의 공원과 같이 즐거움을 느낄 수 있는 장소

### 2. 장식으로서의 자연: 조각 정원

- 지베르니에 위치한 클로드 모네 박물관

- 특정 지역을 위한 창작물

- 조각 정원

- 자연 속의 현대 미술

- 예술과 일시적인 창작

- 야외 박물관

### 3. 연구 대상으로서의 자연

실외 공간 없이 자연을 연구할 수 있는 장소

- 소장품 박물관, 다양성에 관한 연구: 박물관, 식물 표본
- 자연을 재현: 소장품 박물관학
- 박물관이 자연을 세습 재산화 함

세가지 상관관계: 자연학자들에 의한 연구……

투시화 (dioramas)

파리 자연사 박물관

두 가지 결과: 담론과 생명체

- 먼저 소장품 중심의 박물관들을 살펴본 후 지식을 주요 주제로 하여 많은 활동을 전개하고 있는 과학 센터들을 살펴보겠다.

주제를 제시하기

Multispace International Workshop 2007

## 4. 도심 속에서 찾아 볼 수 있는 소장품으로서의 자연

과학 단지
라 제오드

패트릭 블랑의 식물벽
식물 극장 전시회

몬트리올 바이오돔
수족관

## 5. 도심 밖에서 찾아 볼 수 있는 소장품으로서의 자연

박물관과 관련된 수목원과 동물원

쇼몽 정원 페스티발

## 6. 토론장으로서의 자연

## 7. 전시회와 직접적인 상호작용을 하는 자연

- 에스파스 보투르(Espace Vautours)와 같이 내부와 외부간에 대화가 있는 장소
- 해석 센터의 개념

## 8. 보고 (immersion)로서의 자연

비브라크테 (Bibracte)의 고고학 박물관

라테니움 (스위스 뇌샤텔의 고고학 박물관)

## 9. 의문의 근원으로서의 자연

'시대를 변화시키기(Changer d'Ere)' 라는 전시회에서 볼 수 있는 것처럼, 점점 더 전시회라는 수단을 통해서 시민들이 환경에 대한 사회적 토론에 참여할 수 있게 되었다.

- 또한 CLIMAX: CSI나 CLIMAX, 어떻게 환경을 고려하면서 전시회를 개최할 수 있을까? 와 같은 많은 전시회에서 생물의 다양성, 동식물의 멸종 위기, 에너지나 물 부족 문제, 폐기물 처리 문제, 농업 문제 등이 다루어지고 있다.

### 결론

- 박물관과 자연과의 관계는 다양하다. 그 관계는 항상 존재하였지만 다음과 같은 여러 가지 변화도 있었다:

  _우리 사회가 자연을 자원이 아닌 '협력자'로 간주하면서 자연과의 관계도 변화하였다.

  _박물관은 전시회나 연구, 즐거움을 위한 장소만이 아니고 시민들이 서로의 의견을 나눌 수 있는 토론의 장이며 작가들이 자신의 의견을 옹호할 수 있는 장소가 되었다.

  _박물관에서 환경과 관련한 현대 사회의 시급한 문제점들이 다루어지고 있다.

Multispace International Workshop 2007

Serge Chaumier

불어원본
French

Multispace International Workshop 2007

# PROPOSITION D'INTERVENTION SUR LE THEME Musée & Nature

Résumé:

Ne connaissant pas le projet coréen, nous proposons de présenter une typologie générale de rapports entretenus àla question environnementale, et du rapport des musées à la nature, en France. Des approches et questionnements au travers d'exemples de lieux. Sur cette base, nous pourrons développer certains points en fonction des attentes du séminaire.

Nous proposons une série de dia sur Powerpoint

- «Toute société a une théorie de la nature qui lui est propre, qui s'exprime non seulement dans les configurations intellectuelles, mais aussi dans les agencements de symboles, des instruments et des pratiques. Durant les périodes de rupture, de remise en cause globale, qui effectuent un tournant de l'histoire, cette philosophie de la nature se modifie elle annonce, prépare, accompagne les changements en voie de se faire et en cours de réalisation», écrit Georges Balandier.

La peinture paysagiste

- Les paysages peints dans les beaux-arts nous offrent une représentation de la nature au travers les âges et plus particulièrement du XVI au XIXe siècle: sorte de mémoire de la représentation culturelle de la nature.
- Le paysage est le rapport sensible et subjectif àla nature, une relation,
- alors que l'environnement, c'est plutôt le rapport factuel à un milieu, le rapport d'une société à un espace.

1. La nature comme agrément

le parc de musée, comme lieu d'agrément

2. La nature comme décor : le jardin de sculptures…

- Musée de Claude Monet à Giverny
- La création pour sites
- Les jardins de sculptures
- L'art contemporain en nature
- Art et Création éphémère
- Le musée de plein air

3. La nature comme objet d'étude

Les lieux d'études de la nature sans espace extérieur

- du musée collection, étude de la diversité: muséum, les herbiers…
- la mise en scène reconstituée de la nature: muséologie de collection,
- le musée patrimonialise la nature

Trois rapports successifs: L'étude par les naturalistes...

Des dioramas

Le Muséum de Paris

Deux conséquences: le discours et le vivant

• On passe de musées centrés sur des collections d'objets à des centres de sciences qui place au cœur de leur action et de leur propos des récits sur des savoirs.

Servir un propos

### 4. La nature comme collection dans les murs

La Serre de la Cité des Sciences

La Géode

Les murs végétaux de Patrick Blanc

L'exposition Folies végétales

Le Biodome (Montréal)

Les aquariums…

### 5. La nature comme collection hors les murs

arboretum et zoo liés à un musée

Festival des jardins, Chaumont

### 6. La nature comme terrain du discours

### 7. La nature en interaction directe avec l'exposition

• Lieux où le propos dialogue entre intérieur et extérieur

Espace Vautours

• Concept du centre d'interprétation

### 8. La nature comme immersion

Multispace International Workshop 2007

Le musée archéologique de Bibracte

Le Latenium

### 9. La nature comme source d'interrogation

L'exposition est de plus en plus un outil, participant aux débats de société sur l'environnement

Changer d'Ere

- Beaucoup d'expositions mettent aussi en avantun point précis
- la menace sur la biodiversité, la disparition des espèces, la question de l'énergie, de l'eau, du traitement des déchets ou encore de l'agriculture...

CLIMAX: CSI

L'EXPOSITION CLIMAX

comment faire des expositions en respectant l'environnement

### En guise de conclusion

- Les liens musée – nature sont pluriels. Ils ont toujours existé mais ils se modifient, en cela il relate plusieurs évolutions:

_le changement du rapport àla nature dans nos sociétés, passant de ressource à un partenariat

_le changement du musée et de l'exposition, de lieu d'étude ou de délectation, à un musée forum et citoyen, lieu de discours, voire lieu ou un auteur soutient une thèse

_l'urgence des problématiques contemporaines en matière d'environnement

Multispace International Workshop 2007

## Martine Joly

Martine Joly is a chair professor emeritus of the Department of Communication at UNIVERSITE DE BORDEAUX 3 (UNIVERSITE MICHEL DE MONTAIGNE) and is responsible for production and education of audio and video materials at L'Institut Supérieur de l'Information et de la Communication(ISIC). Martine Joly has gained academic recognition on image analysis and image interpretation in France. Her main writings are 『The Dictionary of image(Dictionnaire de l'image)』(Vuibert, Paris, 2006),『Image and symbols (L'image et les signes)』(Nathan, Paris, 1994),『Introduction to the analysis of image(Introduction à l'analyse de l'image)』(Nathan, Paris, 1994). Of his books, two about the image semeiology were translated into Korean, which are 『Introduction to the analysis of image (Introduction à l'analyse de l'image)』(translated by Sunyoung Lee, Dongmunseon Publishing, 2004) and 『Image and symbols (L'image et les signes)』(translated by Dongyun Kim, Munyae Publishing, 1999). She also has a deep knowledge of film analysis.

## 마르틴 졸리

마르틴 졸리는 현재 프랑스 보르도 제3 대학교(몽테뉴 대학) 커뮤니케이션학과 명예 석좌 교수로 재직 중이며, 정보커뮤니케이션연구소(ISIC)의 시청각자료 제작 교육 책임자이다. 마르틴 졸리는 프랑스 학계에서 이미지 분석과 이미지 해석분야의 권위자로 인정받고 있으며, 주요저서로는 『이미지 사전(공저)(Dictionnaire de l'image)』(Vuibert 출판사, 파리, 2006), 『이미지와 기호 (L'image et les signes)』(Nathan 출판사, 파리, 1994), 『영상이미지 읽기(Introduction à l'analyse de l'image)』(Nathan 출판사, 파리, 1994)등이 있다. 이중 영상기호학 관련 저서인 『영상이미지 읽기』(이선영 역, 동문선, 2004)와 『이미지와 기호』(김동윤 역, 문예출판사, 1999) 는 각기 문예출판사과 동문선을 통해 국내에도 번역된 바 있다. 그녀는 또한 영화분석의 문제에도 조예가 깊다.

옛 부터 전해 내려오는 빛의 고향 광주 에서 국내외 전문가, 정부와 지역의 문화 정책 책임자들과 함께 21세기 새로운 미술관이란 어떻게 운영되고 설립되어야 하느냐에 대한 한가지의 질문에 답하기 위하여 한자리에 모였습니다.

마르틴 졸리

국어번역본
Korean Version

Multispace International Workshop 2007

# 오늘날의 문화에 대한 새로운 접근

오늘날 문화는 예술과 마찬가지로 화두가 되고 있다. 사람들은 예술의 위기에 대해 이야기하지만 예술의 정의, 예술에 대한 평가, 그리고 예술의 기능 및 예술가의 역할에 대해서도 이야기한다. 예술이나 예술 영역에 속하는 것은 무엇이고, 속하지 않는 것은 무엇일까? 문화 영역이나 '문화적 영향'을 끼치는 영역에 속하는 것은 무엇이고, 속하지 않는 것은 무엇일까?

몇 가지 고찰과 예시를 통해 우리는 문화의 개념과 문화에 대한 접근 방식이 변화했다는 것을 알게 될 것이다. 이를 위해 필자는 의미적인 변화, 기술적인 변화, 방법론적인 변화를 언급할 것이며, 이를 통해 종합적인 의견을 도출할 것이다. 문화에 대한 접근 방식의 변화를 분석하다 보면 과학적, 전문적, 교육적, 미디어적, 이용 측면의 접근 방식 등 다양한 방식을 관찰할 수 있게 된다. 이 과정에서 이미지가 기본이 되면서도 문제제기의 역할을 한다.

## 의미적인 변화:

'culture'라는 단어의 개념 변화를 살펴보면 문제의 복잡성을 알 수 있게 된다. '~의 재배(culture de)'를 본래적 의미에서부터 비유적 의미까지 살펴보면 농업에서 비유적 의미가 출발했다는 것을 알 수 있다. 즉 본래적 의미로 쓰인 예는 유채 재배 등이고, 비유적 의미로 쓰인 예는 문학 교육, 언어 교육, 과학 교육 등을 들 수 있다. 따라서 '~의 재배(culture

de)'는 우선 무언가를 경작하고 키우는 행위를 가리킨다. 그 후, 환유법에 따른 의미 변화를 통해 '재배(culture)'는 이 행위로 인한 결과를 지칭하게 되었다. 명사보어 없이 'culture'는 '교육을 통해 길러진 정신'을 뜻하게 되었으며, 나아가 20세기 초 로베르 사전에서는 이를 '비판정신, 취향, 판단력 등을 계발할 수 있도록 하는 습득된 지식의 총체'로 정의했다. 18세기부터 국가의 엘리트 계급을 뜻하는 용어로 쓰였던 문화는 19세기 초에 들어 학교의 평등성, 무상성, 중립성 원칙을 뒷받침하려는 목표를 위해 사용되었다. 이로 인해 엘리트들의 전유물로 여겨졌던 문화가 점차적으로 보편적인 가치가 되었다.

20세기 초에는 프랑스에서 니체의 발견과 더불어 문화에 대해 국가주의가 내포된 의미가 등장하였다. 독일 문화, 프랑스 문화 등으로 일컫는 것이 바로 그 예이다. 그리고 확장된 문화의 의미에 '지식·신앙·예술·도덕·법률·관습 등 인간이 사회의 구성원으로서 획득한 능력 또는 습관의 총체'(타일러, 1871)라는 민족학적 정의가 덧붙여지게 되었다. 이를 기점으로 사회과학 분야에서 문화라는 용어가 발전하여, 사회학자 앙리 라보리는 문화를 '정해진 시대, 정해진 사회 속의 가치에 대한 무의식적 자동성, 편견, 판단의 집합'이라고 정의했다.

이렇듯 우리는 문화의 의미가 시대의 흐름에 따라 5개의 축을 중심으로 확대되어 왔다는 것을 알 수 있다.

-인간을 교육하는 행위를 의미하는 문화

-교양 있는 사람의 정신을 의미하는 문화

-창조적인 능력이나 행동을 의미하는 문화

-한 공동체의 지적·정서적 삶을 의미하는 문화

-사회적인 삶을 의미하는 문화

-정신적인 삶을 위해 사상, 관념, 지식 등 필수불가결한 요소를 의미하는 문화

문화의 의미가 이토록 폭넓게 해석되는 점에 대해 리즈 디디에-물롱게는 문화에 매트릭스 개념을 적용하여 '문화 영역'에 포함되는 모든 분야를 아우를 것을 제안했다.

이렇게 해서 오랫동안 교육, 민족학, 인류학에 의해 정의되었던 문화는 이제 예술로서 정

의되어 인류 대문명의 걸작인 인류의 작품들을 집결하는 문화 영역으로 여겨지게 되었다. 문화부와 국립문화원은 많은 사람들이 이를 알 수 있도록 대중 교육을 제안했다.

예술과 문화는 거의 동의어로 여겨질 정도로 두 용어는 밀접한 관계를 이루게 되었다.

다음은 프랑스에서 1960년대에 문화회관의 창시자였던 앙드레 말로가 부르쥬 문화회관 개관식에서 발표한 내용이다. "우리가 문화에 대해 얘기할 때, 우리는 알렉산더 대왕, 시저, 르네상스 등 이미 일어난 것들에 대해 이야기합니다. 예술작품은 그 영속성으로 인해서 죽음보다도 강한 모든 형태, 모든 말의 총체로서 문화에 결부되는 것입니다." 우리는 예술을 그 자체로만 정의하기 보다는 문화와 예술이 긴밀한 관계를 맺고 있다는 데 주목한다. 뿐만 아니라 문화는 커뮤니케이션 및 매개체와 관계를 맺고 있다. 미국의 팔로 알토 에드워드 홀 학교의 한 민족학자는 같은 시기에 다음과 같이 밝힌 바 있다. "문화는 커뮤니케이션이다."

### 방법론적 · 기술적 변화:

백 년 동안 문화활동의 역사는 과학 이론을 공공교육이나 대중교육에 적용했을 때 혼란이 야기된 것처럼 투쟁의 역사와 혼동을 빚어왔다. 그러나 문화활동의 역사는 이제 사회학, 인류학, 민족학, 예술 등 전 학문 분야와 관련을 맺게 되었다. 이렇게 다양하고 분화된 지위, 공공의 정책 혹은 개인적인 정책으로 인해 우리가 '문화적'이라고 부르는 행동과 연구가 유발되고 교육부, 문화부, 산업부의 분리에서 비롯되는 모든 착오로 인한 논쟁 및 비방 역시 야기될 수 있다. 예를 들어 프랑스 국립영화센터(CNC)는 영화 산업을 발전시키는 기관으로서 산업부에 소속되어 있다가 지금은 문화부 산하에 있지만, 많은 예산을 들여 영화 및 영상 교육 활동을 할 때 교수법을 제도화하려는 교육부의 의지를 무시하고 있어 종종 혼란이 야기되고 있다.

그러면 이렇게 근본이 모호해진 상황에서 문화에 대한 현대적 접근 방식은 무엇일까?

### 다양한 접근 방식:

우선 다양한 접근법을 구분할 필요가 있다.



Multispace International Workshop 2007

-다양한 문화 영역에 관한 연구 및 연구 프로젝트를 집결하는 과학적 접근 방식

-문화 관련 직업이나 노하우, 박물관, 전시회, 협회, 액팅, 퍼포먼스, 페스티벌, 프로모션, 음악축제, 시 축제, 상품 전시회, 박람회, 애니메이션 등 여러 문화 공연 및 기관과 관련된 전문적 접근 방식

-문화 관련 종사자 교육과 관련된 교육적 접근 방식. 관광, 여행, 문화유산 등에 대한 교육. 전문적이며 적합한 교육 필요.

-신문, TV, 인터넷, 라디오 등 미디어 매체와 관련된 미디어적 접근 방식

-이용자, 시청자, 독자, 관광객 등과 관련된 이용 측면의 접근 방식. 대중과 '행복한 소수의 사람들(happy few)'을 위한 접근

이제 위의 접근법들의 몇 가지 예시와 접근법의 변화에서 얻을 수 있는 교훈을 소개하겠다.

과학적인 접근법에서 우리는 우선 사회학적 접근법의 특성을 떠올릴 수 있다.

피에르 부르디외를 비롯한 일부 사회학자들은 경제적 자본과 사회적 자본, 문화적 자본을 구분 지으면서 상징적 재화 시장과 실재적 재화 시장을 구별한다. 이들은 문화 생산 영역에 한정된 영역과 대량 생산 영역을 구분하는 개념을 도입하고 이 두 영역간 관계를 분석한다. 부르디외는 저널리즘이 고유의 수신 논리를 갖춘 문화 생산 영역이라고 저서 <구별짓기>(1979년)에서 주장하고 있다. 예를 들어, 4장에서 그는 서로 다른 사회 계층에 따라 신문 소비 양식이 어떻게 다른지 연구했다. 1992년에 그는 <예술의 규칙>에서 어떤 한 분야의 한정된 생산 영역과 외부 생산 영역의 내적·외적 논리를 연구하기 위해 다음과 같은 질문을 던졌다. 누가 심판들 중의 심판인가? 어떤 이가 위대한 지성인이라든가 위대한 예술가라고 누가 결정하는가? 그는 지식을 발전시키는 전문가들의 판단과 외부의 판단 즉 미디어를 구별하고 있다. 이 외부의 판단은 새로운 인물을 등장시키는데 바로 미디어에 강한 지성인 혹은 예술가이다. 이 사람은 미디어를 탄 지성인 혹은 예술가와는 구별된다.

이 접근법은 문화에 비평 및 미디어화가 포함된다는 문화 접근법을 보여준다는 면에서

논란을 야기한다. 비평 및 미디어 전파를 통해 제도적 고정관념이나 사람들의 예상을 잘 보여줄 수 있는 건 사실이다. 예술비평은 예술에 대한 정당성 문제를 제기한다.

전문적 접근법 중에서는 21세기 박물관의 예를 들어 보자.

우리는 사실 박물관의 기능을 변경할 필요성을 느끼고 있다. 유명한 알렉산드리아 도서관과 함께 잘 알려진 최초의 박물관인 알렉산드리아 박물관에서부터 산업혁명 시대에 정부의 지원을 받던 박물관, 민관 혼합경제 하의 박물관에 이르는 동안 박물관의 전통적인 수집, 보존, 전시 기능에 일련의 변화가 일어나고 있다.

'박물관은 영구적인 기관이자 비영리 기관이며, 사회의 발전을 도모하고 대중에게 개방되어 있다. 인간과 환경에 대한 물질적 증거에 대해 연구하며 이를 수집·보존·열람하며 특히 연구, 교육, 즐거움을 목적으로 전시한다.'-국제박물관협의회(ICOM)에서 내린 공식 정의.

그러나 우리는 점차 '방문자'에서 '이용자'가 되고 있으며, '전시'는 '지식 전달'로, '정보'는 '능력'으로 이동하고 있다. 이를 위해 박물관은 비공식적인 교육 현장이 되고 있으며, 신기술과 가상 기술을 매개로 하여 글로벌 마인드를 지향하는 지역 내 공간으로 탈바꿈하고 있다.

박물관의 기능 자체가 변하고 있는 것과 마찬가지로 박물관 내부의 모습도 변하고 있다.

전통적으로 예술과 기술 분야에 치우쳐 있었던 박물관이 이제 과학 분야에 많은 공간을 할애하고 있다. 우리는 과학자들이 더 이상 고립된 공간에서 연구에만 몰두하는 것이 아니라 전문가와 일반인 사이의 거리를 좁히기 위해 사람들의 나이, 교육, 문화 수준 등에 관계없이 활발히 활동하는 것을 볼 수 있다. 따라서 과학적 견해가 진보하는 것은 민주주의 제도의 산물로 이해될 수 있다.

전통적으로 건축술이 강조되었던 박물관 외부 구조물도 이러한 변화의 흐름을 따르고 있다. 자연 자체가 탐구, 교육, 박물관의 영감을 불러일으키는 장소로 점점 더 많이 이용되고 있다. 이제 박물관의 개념은 리차드 롱(Richard Long)이나 베람(Vérame)의 대지미술



Multispace International Workshop 2007

에서 마주하는 자연은 물론이고, 분수, 조개, 오솔길 등 테마로 다루어지는 자연을 비롯하여 잘 조직된 놀이까지 포함하는 개념으로 확장되었다.

그러나 수집, 전시, 연구가 무한대로 확대 가능한 웹사이트 가상 박물관에서는 이런 자연에 대한 개념이 해체될 수 있다.

마지막으로 텔레비전의 몇 가지 예를 통해 미디어적 접근 방식을 언급하고자 한다.

프랑스에는 겉으로도 명백하게 알 수 있는 TV 문화 프로그램이나 문화 시사 프로그램이 있다. 이들 중에는 일반 대중을 대상으로 하는 프로그램도 있지만 특정 시청자들을 대상으로 하는 방송도 있다. 그런데 이 두 방송 모두 대단히 파리 중심적이고 시류 편승적인 특성을 지니고 있다. 상대적으로 피상적이고 대단히 짧은 내용을 다루는 이런 방송들은 주제에 대한 내용을 다루는 것보다 어떻게 하면 짧게 만들 수 있는지 고심한다. 세련되게 옷 입는 법 등 아방가르드한 주제를 주로 다루는 이런 방송들에서는 짧고 간결한 말만 연속해서 한다. 만약 돈이 필요하다거나 이를 가능한 한 빨리 알려야 하는 상황이라면 타인과의 접촉 없이도 정보가 저장되어 있는 텔레비전 화면을 이용하여 해결할 수 있다. 화면에 여러 개의 창이 한꺼번에 뜨고, 화면 아래 부분에는 개별 텍스트가 배열된다. 구두로 코멘트가 이루어지고 인터뷰는 짧게 끊어지며 음악이 빠르게 연이어 나와 뒤죽박죽 섞인다.

뮤지션, 작가, 화가 등에 대해 심층적으로 길게 다루는 프로그램도 있긴 하지만 France5의 '지식 채널'에나 있고 그나마 문화 프로그램은 따로 떨어져 나갔다. 문화가 포함되어 있긴 하지만 문화는 명백히 지식과 별개인 모습이다.

그러면 문화의 정의에 대한 변화와 새로운 접근 방식에서 무엇이 새로운가?

우리는 대립되는 것들이 발전해 가는 역설적인 상황에 직면해 있다.

'지역적'과 '세계적'이라는 대립되는 두 단어는 개인적·사회적 삶의 모든 영역에 존재한다. 이런 거시사회적인 변화는 사회의 모든 영역, 특히 경제, 기술, 정치, 문화에 영향을 미친다.

문화, 조형예술, 공연예술에서는 낙서와 화가의 그림, 랩이나 테크노 음악과 순수 음악을 대립시키는 시도가 이루어지고 있다. 문화유산의 다양성을 주요 장점으로 소개하며, 이들의 특수성을 줄이는 대신 오히려 부각하고 보완가치로서 차이점을 모아 선보이는 것이다. 세계화는 지역과 문화의 동시 대비를 보여주는 현상이며 원시 문화 혹은 토착 문화에서 지역적 특수성을 재발견하는 것이다. 이는 '식민지' 전시회로 회귀하는 것인가?

물론 세계화는 경제 현상에 의해 부여된 유일한 사상을 유도한다는 단순도식화의 위험이 있는 것도 사실이다.

실제로 지구촌화와 세계화라는 두 용어는 단순한 단어를 뛰어넘어 문화에 대한 다양한 관점에서 충돌하고 있다는 것을 다양한 예를 통해 우리는 알고 있다.

오늘날 상업 박물관에서는 화랑과 상점가를 연결하고, 지역과 국가 차원의 활동을 세계와의 연관 속에서 소개한다. 박물관은 지역화와 더불어 세계화라는 흐름을 맞이하고 있다. 세계시민은 도시 외곽의 잊혀진 시민보다 뉴욕, 부에노스 아이레스, 리우, 멜버른 등의 시민과 더 가깝다. 다른 문화에 대한 지식은 한 가지 문화에 대한 맹신을 없애주고, 시간과의 관계를 재정립시키며, 새롭게 인접 기준선을 정할 때 세계화에서 비롯되는 긴장관계를 완화시켜주고, 새로운 접촉상대를 찾도록 해준다.

시간 또한 지역 시간과 반대되는 세계 시간이 출현하고 있다.

세계 시간은 각 사회가 공동으로 진지하게 시간 및 공간 관계를 재정립한 고유의 시간이 될 것이다. 세계 시간을 통해 근접성이 증가하고, 현재 우리의 일상생활을 지배하고 있는 시간의 벽을 뛰어넘어 인터랙티비티가 늘어날 것이다.

이에 반해 지역 시간은 낮과 밤이 반복되는 일반적인 시간을 의미하게 될 것이다.

현재의 박물관에서 그 예를 찾아보면 파리의 루브르 박물관은 고대 박물관인 반면 퐁피두센터는 현대 박물관이다. 루브르 박물관은 피라미드를 본뜬 건축물에 고대 유물, 장례문화 등을 전시하고 있는 반면 퐁피두센터는 방랑, 개방, 건축적 투명성 등을 대변하고 있다. 앞서 언급했던 과학박물관들의 경우에는 라 빌레트 과학관처럼 거대한 규모에 신기술과 가상 기술을 선보이고 있어 세계화 현상을 잘 따르고 있다.



Multispace International Workshop 2007

따라서 박물관도 세계화 시류에 발맞춰 근본적인 변화를 추구해야 한다. 공간과 시간, 근접성과 원거리성, 빛과 같은 세계 시간과 계절과 날이 반복되는 지역 시간 등의 관계를 연구하여 새로운 박물관의 모습을 구축해야 한다.

우리가 관찰했던 것들 중에서 멀티미디어적 접근 방식에 분할과 관계의 역설이 존재한다.

문화에 대한 미디어적 접근 방식에서 보면 우리의 TV 접근 방식이나 TV 수신 방식은 극도로 분화되거나 파편화되어 있다. TV 수신 방식만 보더라도 우리는 재핑(zapping)을 일삼거나 끊임없이 새로운 것을 보려 하거나 알 수 없는 어떤 곳을 보고자 한다. 문화에 대한 이러한 접근 방식이 바로 인터넷이나 CD-Rom에서 행하는 서핑과 일맥상통한다. CD-Rom의 트리구조는 합리적 추론을 가능케 하는 선형구조와의 관계를 단절시켜 무한대로 불법 개발을 가능케 한다. 이러한 방식이 관계지향 욕구와 상충되어 이율배반적으로 보이게 된다. 한편 '링크'라는 용어는 세계를 지배하고 세계화를 구성하는 인터넷에서 이제 가장 중요한 용어가 되었다.

이러한 일련의 모순을 이해하고 건설적인 의견을 제시하기 위해서 'culture'라는 단어의 어원으로 다시 돌아가 보자. 의미론과 언어연구를 통해 'culture'가 '경작된 땅'을 의미한다면 'culture'는 'couture(바느질)'이라는 단어의 기원이기도 하다. 투쟁의 시대에서 소비사회에 이르기까지 'culture'라는 단어에 이제 결속을 다질 때가 왔는가?

'culture'를 촘촘하고 조각 조각난 것들을 꿰맨 하나의 거대한 패치워크로 보는 미래적 접근 방식은 어떨까?

Martine Joly

불어원본
French

# La culture aujourd'hui, nouvelles approaches

Multispace International Workshop 2007

De nos jours la culture est en question, de même que l'art est en question. On parle en effet de crise de l'art aussi bien au sujet de sa définition, de son évaluation, que de

sa fonction, comme de celle de l'artiste : qu'est ce qui relève ou non de l'art ou du champ artistique, qu'est ce qui relève ou non du champ culturel, de " l'agir culturel " *sur* ou *dans* la culture, etc.? A partir de quelques réflexions et de quelques exemples nous verrons qu'aussi bien la notion de culture que les modalités de son approche se sont déplacées selon un certain nombre de glissements sémantiques, technologiques et méthodologiques à partir desquels nous proposerons quelques considérations généralisantes. En effet l'analyse de ces évolutions permet d'observer les modalités de leurs approches, qu'elles soient scientifique, professionnelle, pédagogique, médiatique, ou encore d'usage. La place de l'image dans ces parcours s'avère par

ailleurs à la fois problématique et fondamentale. *Glissements sémantiques :*

Un petit rappel de l'évolution de la notion de " culture " évoquera la complexité de la question : en passant du sens propre au sens figuré de " culture de " on est passé à l'utilisation de la " culture de " comme sens figuré de l'agriculture : de la culture du colza à la culture des lettres, de la langue ou des sciences. La " culture de " désigne donc d'abord une action, celle de cultiver quelque chose. Puis, dans un glissement métonymique, la " culture " en est venu à désigner le résultat de cette action. Sans complément de nom, " culture " devient " l'état d'un esprit cultivépar l'instruction ", et,

donc, associé à celle-ci le mot désigne " l'ensemble des connaissances acquises

qui permettent à l'esprit de développer son sens critique, son goût, son jugement… " C'est le sens que lui reconnaît le Robert au début du 20° siècle. Considérée comme le signe d'une élite de la nation dès le 18° siècle, la culture vise à soutenir les principes d'égalité, de gratuité et d'objectivité de l'école au début du 19° siècle. L'apanage d'une élite est ainsi progressivement considéré comme une valeur universelle.

Au début du 20° siècle, avec la découverte en France de Nietzsche, une connotation

nationaliste apparaît : on parle de culture allemande, de culture française, etc. L'élargissement du sens du terme à celui de civilisation, rejoint alors une définition ethnologique de la culture comme "complexe qui comprend les sciences, les croyances, les arts, la morale, les lois, les coutumes et les autres facultés et habitudes acquises par l'homme en tant que membre de la société " (Tylor

1871). C'est le développement que va suivre le terme en sciences sociales où l'on considère la culture comme " la somme des automatismes, des préjugés et des jugements de valeur d'une société donnée à une époque donnée " selon la définition du sociologue Henri Laborit. On voit ainsi s'opérer au fil des siècles une démultiplication des définitions selon cinq axes :

- la culture comme action de cultiver la personne,
- la culture comme état de la personne cultivée,
- la culture comme faculté ou action créatrice,
- la culture comme expression de la vie intellectuelle ou/et affective d'une

  communauté,
- la culture comme expression de la vie sociale,
- la culture comme matériau essentiel de la pensée, comme un acquis, un contenu, un

existant, par rapport à la vie de l'esprit. C'est ainsi que, devant une dérive si générale du sens, Lise Didier-Moulonguet propose de considérer le terme comme une *notion matricielle* ouvrant sur toutes sortes de champs relevant du "secteur culturel "

Ainsi, longtemps définie par l'éducation, l'ethnologie et l'anthropologie, la culture a été ensuite massivement définie par l'art, compris comme un champ culturel rassemblant les " oeuvres de l'humanité "en tant que chefs d'oeuvres de grandes civilisations. C'est leur connaissance par le plus grand nombre qui a constitué la préoccupation fondatrice du Ministère de la Culture, Institution culturelle d'Etat rejoignant l'idée d'éducation populaire d'une part, mais en l'enlevant à l'école d'autre part. Une étroite relation s'établit entre art et culture au point que les deux termes paraissent même synonymiques.

C'est ce que déclare André Malraux fondateur des " Maisons de la culture " dans les années 60 en France, lors de l'inauguration de celle de Bourges : " lorsque nous parlons de culture, nous parlons de tout ce qui a survécu (d'Alexandre à César, à la Renaissance etc.) " Par leur dimension d'éternité les oeuvres d'art se rattachent à la culture comme " l'ensemble de telles paroles et l'ensemble de toutes les formes (...) qui ont étéplus fortes que la mort ". Sans permettre de définir l'art en tant que tel, on voit que la culture est mise en étroite relation avec celui-ci comme elle est aussi mise en relation avec la communication et la médiation. L'ethnologue américain de l'Ecole de Palo Alto Edward Hall déclare en effet dans les mêmes années : " La culture *est* communication " *Glissements méthodologiques et technologiques :* Pendant cent ans l'histoire de l'action culturelle s'est confondue avec celle du militantisme comme application de théories scientifiques dans " l'Instruction publique "comme dans "

l'éducation

populaire ", mais elle s'est mise aussi àconcerner toutes sortes de discipline : la sociologie, l'anthropologie, l'ethnologie, les arts… Ces positions différentes et différenciées, ces politiques

publiques et/ou privées provoquent des actions et des études que l'on appellera "



Multispace International Workshop 2007

culturelles ″ aussi bien que des querelles et des pamphlets, toujours alimentés en particulier par la séparation entre les Ministères de l'Education, de la Culture et de l'Industrie et les aberrations que tout cela engendre. Par exemple, en France, le CNC (Centre National du Cinéma) dont la fonction est de développer l'industrie du cinéma dépend du Ministère de la Culture (après avoir dépendu du Ministère de l'Industrie) tandis que les actions d'éducation à l'image et au cinéma qu'il met en

place avec des budgets importants, court-circuitent les efforts du Ministère de l'Education pour en institutionnaliser la pédagogie et provoquent une certaine confusion.

Sur ce fond quelque peu flou, quelles sont les modalités des approches contemporaines de la ″culture ″ ? *Les différents types d'approches :*

Il nous semble nécessaire de distinguer différents types d'approches : - il y a l'approche ″ scientifique ″ rassemblant les projets d'études et de recherche concernant les

différents champs culturels : - l'approche ″ professionnelle ″ concernant les métiers de la culture, le savoir faire et le faire

savoir : les musées, les expositions, les associations, les actions, les performances, les festivals, les promotions (mois de ceci, de cela), les fêtes (de la musique, de la poésie), les foires, les salons, les animations etc. ;- coordonnée à l'approche professionnelle il y a l'approche ″pédagogique″ de la formation aux métiers de la culture : la multiplication des formations au tourisme, aux voyages, au patrimoines, etc. Mais le culturel demande des formations spécifiques et adaptées.

- l'approche ″médiatique″ propre aux journaux, aux TV, au net, à la radio, etc. ;

- l'approche des usagers, des publics spectateurs, lecteurs, visiteurs etc. Des foules et

de

leur gestion aux “ happy few ″, etc. Voyons quelques exemples de ces approches et les leçons que nous pouvons tirer de leur évolution. Parmi *les approches scientifiques*

Multispace International Workshop 2007

nous rappellerons d'abord quelques caractéristiques de l'approche *sociologique* :

Certains sociologues distinguent en effet, avec Pierre Bourdieu, le marché des biens

symboliques de celui des biens matériels, en distinguant le capital économique du capital social et du capital culturel. Dans le champ des productions culturelles ils introduisent encore une distinction entre champ restreint et champ industriel (de masse) et analysent les relations entre les deux champs. Pour Bourdieu le journalisme est un champ de production culturelle qui a une logique de réception propre qu'il expose précisément dans *La Distinction* (79). Au chapitre 4, par exemple, il étudie les différences de modalités de consommation des journaux par les différentes

classes sociales. En 1992 dans *Les règles de l'art*, il étudie la logique interne et externe des

champs de production restreints et extérieurs d'un domaine à partir de la question de

l'évaluation : qui est juge des juges ? Qui décide de qui est un grand intellectuel ou un grand artiste ? Il introduit une distinction entre les jugements des pairs comme experts (jugement faisant évoluer les connaissances) et celui des extérieurs (les médias) qui font apparaître un nouveau personnage : " l'intellectuel (ou l'artiste) médiatique " ou " fast thinker ", différent de l'intellectuel ou l'artiste médiatisé. Cette approche provoque une polémique révélatrice d'une certaine approche de la culture qui démontre que la culture implique aussi la question de la critique et de sa médiatisation, sans doute plus révélatrices des attentes et des stéréotypes institutionnels que d'un état des lieux

culturels. La critique d'art pose bien sûr toute la question de la légitimité de l'art,

Parmi les approches professionnelles, nous prendrons pour exemple celui des musées au XXI° siècle. On aperçoit en effet nettement un besoin de changement de la fonction du musée. Depuis le tout premier musée connu, le mousseion d'Alexandrie, petit frère de la célèbre bibliothèque, aux musées subventionnés de la révolution industrielle, puis aux musées de la nouvelle économie mixte privée/publique, il s'est opéré un certain

nombre de passages et de mutations depuis la fonction traditionnelle de collection, conservation et d'exposition. « Un musée est une institution permanente, sans but lucratif, au service de la société et de son développement, ouverte au public et qui fait des recherches concernant les témoins matériels de l'homme et de son environnement, acquiert ceux-là, les conserve, les communique et notamment les expose à des fins d'études, d'éducation et de délectation. » Définition officielle de l'I.CO.M. (le Conseil international des Musées). Or on constate que l'on est progressivement passé du " visiteur " à " l'usager ", de " l'exposition " au "transfert de connaissance ", de " l'information " aux " compétences " pour lesquels le muse devient un centre d'apprentissage informel pour lequel le lieu même du musée devient celui d'une action locale inscrite dans une pensée globale, par l'intermédiaire des nouvelles technologies et du virtuel. Si la fonction même du musée évolue, il en est de même de son contenu. Traditionnellement consacré aux arts et aux techniques, le musée s'ouvre plus largement au

scientifique. On voit en effet apparaître le désir des scientifiques de ne pas rester isolés et de participer à réduire la distance entre l'expert et le citoyen quel que soit son âge (dès l'âge de sept ans...), son éducation, son niveau culturel. Le développement d'une opinion scientifique est alors compris comme une exigence du système démocratique.

Quant au cadre du musée, traditionnellement concerné par l'architecture, il n'échappe pas non plus à cette évolution puisqu'on voit de plus en plus la nature même être considérée comme lieu d'exploration, d'éducation et d'inspiration muséales. La notion de musée englobe alors aussi celle

de corps à corps avec la nature que l'on rencontre bien sûr dans l'art landing (Richard Long, Vérame) mais aussi dans les rencontres thématiques (la fontaine, les coquillages, le sentier etc.) ou toutes sortes de jeux plus ou moins organisés. Mais cette ouverture à la nature peut aussi se dématérialiser dans les musées virtuels, sites web

extensibles à l'infini de collection, de représentation et d'exploration.

Multispace International Workshop 2007

Enfin nous évoquerons quelques aspects de l'approche médiatique à travers quelques

exemples de la télévision. Il existe en France des émisions explicitement consacrées à la " culture " ou à " l'actualité culturelle ". Certaines se veulent "grand public" tandis que d'autres s'adressent à un public plus " ciblé " et concerné. Les deux types d'émission néanmoins ont la caractéristique d'être très " parisiano-centristes " et " tendance ". Relativement superficielles, avec des rubriques souvent très réduites, plus que par le contenu même des sujets c'est par leur forme qu'elles se caractérisent, pour ne pas dire par leur format ou par leur formatage. Que l'habillage soit plus ou moins " branché ", les sujets plus ou moins d'avant-garde, ces émissions se caractérisent par leur morcellement, la brièveté, l'éparpillement des évocations. On sent la pression de l'argent, le besoin d'en signaler le plus possible dans le moins de temps

possible, tout en utilisant l'écran télévisuel comme un espace d'accumulation des

informations, avec ou sans rapport les unes avec les autres : morcellement de l'écran en

plusieurs fenêtres co-présentes, défilement de texte autonome en bas de l'écran,

commentaires verbaux, interviewes hachés, musiques mêlées à force de se succéder

rapidement, etc. Les émissions plus approfondies et plus longues sur tel ou tel musicien, écrivain, peintre, existent mais elles s'inscrivent dans la logique d'une " Chaîne du Savoir " (comme France Cinq) au sein de laquelle se détachent des émissions désignées comme culturelles. La " culture " étant incluse, mais cependant distincte, apparemment, du savoir. Alors quoi de neuf dans l'évolution de ces définitions et de ces nouvellesapproches ? On peut dire que l'on se trouve en face d'une situation paradoxale de développement des contraires. Ainsi l'opposition local/mondial se retrouve dans tous les champs de la vie individuelle et sociale. Cette transformation macrosociale affecte tous les champs et en particulier ceux de l'économie, de la technologie, du politique et enfin de la culture. Dans la culture, les arts plastiques ou les arts vivants, on voit en effet se manifester des désirs divergents opposant par exemple le tag à la peinture de chevalet, le rap ou la musique techno à

la musique " pure " et abstraite, bref présentant la diversité du patrimoine comme un atout capital permettant de rassembler et d'exposer les différences comme des valeurs complémentaires, accentuant leur spécificité au lieu de les atténuer. La mondialisation peut ainsi apparaître comme un phénomène permettant le contraste

simultané des locaux et des cultures. C'est ce que manifeste la redécouverte des particularismes locaux dans les cultures dites " premières " ou " indigènes ". S'agit-il d'un retour aux expositions " coloniales " ? Il y a certes le danger d'un discours simplificateur où la globalisation drainerait une pensée unique imposée par l'économique. En réalité, les termes de globalisation et de mondialisation, loin d'être de simples mots, témoignent d'un affrontement dans les divers aspects de la culture et que l'on peut voir à l'oeuvre dans nos différents exemples. Le musée commercial d'aujourd'hui associe les galeries d'art aux galeries marchandes et présente l'activité d'une région, d'une nation, en rapport avec le monde. Les musées, nous l'avons vu, sont pris dans l'événement de la mondialisation en relation à la localisation. Le citoyen mondial est plus près du citoyen de New york, de Buenos Aire, de Rio ou de

Melbourne que du citoyen rejeté aux périphéries de la ville. La connaissance d'une autre

culture pourrait avoir alors le mérite de relativiser toute adhésion à une seule culture, établir un rapport plus apaisé au temps et permettre de réduire la tension angoissante de la mondialisation pour suggérer de nouveaux repères de proximité et retrouver un autre

contact. Nous assistons à l'émergence d'un temps mondial par opposition à un temps local. Le temps mondial se définirait comme un moment privilégié où les sociétés renégocient en termes collectifs et de manière assez forte leurs rapports au temps et à l'espace. Les conséquences du temps mondial seraient la proximité, l'interactivité par un franchissement d'un " mur du temps " réel, celui qui régit notre vie quotidienne.

Celui-ci, le temps local, concernerait le temps qu'il fait, l'alternance des jours et des nuits. On en trouve des exemples spécifiques dans les musées actuels : ainsi à Paris

Multispace International Workshop 2007

le Louvre représente le musée " ancien " par rapport au musée " moderne " que serait le Centre Pompidou. Le premier présente en effet des oeuvres anciennes, sous l'architecture métaphorique de la pyramide, de l'art funéraire, de l'iceberg et du mystère, tandis que le second, " moderne ", lui oppose le nomadisme, la constellation, l'ouverture et la transparence y compris architecturale. Quant aux musées scientifiques que nous avons évoqués ils s'inscrivent radicalement dans l'événement de la mondialisation, par leur gigantisme (La Vilette), les nouvelles technologies et le virtuel.

Les musées, pris dans cet événement, en tant que changement radical et irréversible,

doivent donc trouver une nouvelle cohérence en retravaillant l'espace et le temps, la

proximité et l'éloignement, le temps " lumière " du global, et le temps local des saisons et des jours. Un autre paradoxe non négligeable qui se dégage de nos observations et celui du morcellement et du lien caractéristiques de l'approche multimédiatique.

L'approche médiatique de la culture, nous l'avons vu est extrêmement morcelée, éclatée,

dans son approche télévisuelle mais aussi dans la réception même de la télévision qui est soumise au "zapping ", au papillonnement, à la recherche ininterrompue d'autre chose que ce que l'on peut observer, à la quête d'un ailleurs aussi improbable qu'insaisissable. Cette forme d'accès à la culture se retrouve aussi dans le "surfing " que l'on opère sur le web ou encore sur les CDRom. La structure en arbre de ces derniers rompant radicalement avec la structure linéaire du raisonnement cartésien, incite à " explorer " des développements

parallèles ou bizeautés en nombre quasi infini. Cette façon partielle et quasi mosaïque

d'aborder tel ou tel sujet peut sembler antinomique avec le désir de relation qu'il dénote par ailleurs. Le terme même de " lien " devient le maître mot des " sites " web, corrélé qu'il est à l'image même de la " toile " enserrant la planète et fondant la mondialisation.

Pour essayer de comprendre cette série de contradictions et imaginer des perspectives constructives, peut-être pourrions revenir à l'étymologie du mot ″ culture ″. Entre sémantique et philologie, le mot ″ culture ″, s'il désigne le ″ champ cultivé ″, est aussi à l'origine du mot “ couture ″. Du militantisme à la consommation, la ″ culture ″voyagerait-elle maintenant vers une nécessaire solidarité ? Alors pourquoi ne pas imaginer les approches futures de la culture comme un gigantesque patchwork ? Etroites et morcelées mais immenses et cousues?

Martine Joly

영어번역본
English Version

# New Approach to the Current Culture

Multispace International Workshop 2007

Culture today has become an important topic for discourse as much as art. People talk about the crisis of art, but they also talk about the definition of art, critique of art, the function of art and the role of artists. What are the things that belong to art, or the realm or art, and what are the things that do not? Equally, what are the things that belong to the realm of culture, or the realm of "cultural influence," and what are the things that do not?

Through a number of observations and insights, we will understand that the concept of culture and the approach to culture have changed. In this context, I will mention semantic changes, technical changes, and methodological changes, based on which I will come to a general conclusion. When we analyze the changes in the approach to culture, we seedifferent methods of approach, be it scientific, professional, educational, media and usage. But throughout the process, what remains fundamental is the image - and it also raises many issues.

## Semantic changes:

A close look at the changes in the concept of the term "culture" will make us see the complexity of the issue. If we look at the original and figurative meaning of "cultivation of (*culture de*)," we can see that the analogy began from agriculture. The

original meaning was cultivation of vegetables, while the figurative meaning was literature education, language education, science education, among others. Thus, “cultivation of (*culture de*)" indicates the act of seeding and growing something. Since then, as the meaning changed through metonymy, “culture"came to indicate the result of such act. Without a noun complement, “culture" took on the meaning of “the mind fostered through education," while Robert Dictionary of the early 20th century defined it as "the sum of all knowledge acquired to develop a critical mind, preference and judgment." In the 18th century, the word was used to indicate a nation's elite, then in the 19th century, to back up the principles of equality, free education, and neutrality of schools. It gradually turned culture, once regarded as the exclusive domain of the elite, into a universal value.

In the early 20th century, as France discovered Nietzsche, the word “culture" also began to imply nationalism. Expressions like German culture or French culture are a good example. The expanded meaning of culture now had a nationalistic connotation to it, as Tyler in 1871 defined it as "the sum of all abilities and habits acquired by a human being as a member of a society such as knowledge, beliefs, arts, morals, laws and customs." This also signaled the beginning of the use of the word "culture"in social sciences, and sociologist Henri Laborit defined it as "the sum of the sub-conscious automatism, prejudices and judgmenton the values of a certain time and a certain society."

As such, we can see that the meaning of culture has expanded along five pillars over time.

- Culture that indicates the act of educating people.
- Culture that indicates the mind of a “cultured" person.
- Culture that indicates creative abilities or acts.
- Culture that indicates the intellectual and emotional life of a community.
- Culture that indicates social life.
- Culture that indicates the elements essential for a spiritual life, such as concepts, ideas and knowledge.

Multispace International Workshop 2007

To the many and varied interpretations of culture, Lise Didier-Moulonguet proposed to include everything that is found in the "realm of culture" using the concept of matrix.

As such, what has long been defined as an educational, ethnic or anthropological concept has now been defined as indicative of art as well, now considered as a realm of culture that combines the works of the human race, the masterpieces of the great human civilization. The Ministry of Culture and the national center of culture proposed public education so that as many people as possible can learn of it.

Art and culture came to be inextricably associated with each other, sometimes even known as close synonyms.

The following are the words of Andre Malraux, the founder of the French *maisons de la culture* (literally, "houses of culture") in the 1960s, at the opening ceremony of the *maisons de la culture Bourges*.

"When we talk about culture, we talk about what happened - King Alexander, Caesar, the Renaissance. But because of their perpetuity, works of art are associated with culture as the sum of all forms, all words that are stronger than death." Instead of defining art in and of itself, we take note of its close association with culture. Furthermore, culture is also associated with communication and media. Around the same time, an ethnologist of the U.S. Palo Alto Edward Hall School declared, "Culture is communication."

### Changes in methodology and techniques:

For over a century, the history of cultural activities was led down the path of struggle and confusion, as was the case when scientific theories were applied to public education or popular education. But today the history of cultural activities is associated with all academic disciplines including sociology, anthropology, ethnology and art. The many and varied status and collective or individual policies triggered a series of activities and research that we call "cultural," and the separation of the Ministry of

Education, Ministry of Culture and Ministry of Industry and the resulting confusion can also lead to controversies and condemnations. For example, the French National Cinematography Center (CNC), as an institution to promote the cinema industry, had been under the Ministry of Industry, but was moved to the Ministry of Education. But in the course of providing high-budgeted cinema and video education, it often causes conflicts by ignoring the intentions of the Ministry of Education that tries to institutionalize the teaching methods.

As the origin of "culture" increasingly gets lost with the passing of time, what should be the modern approach to culture?

### Different approaches:

First we need to differentiate between a number approaches.

- A scientific approach that collates studies and research projects in various fields of culture.
- A professional approach associated with different types of cultural performance and institutions, such as culture-related jobs and know-how, museums, exhibitions, associations, acting, performance, festivals, promotions, music fests, poem fests, product exhibitions, fairs and animation.
- An educational approach associated with education of the people working in different fields of culture, such as travel, tourism and cultural heritage; professional and appropriate education is needed.
- A media approach related to mass media such as newspapers, TV, Internet and radio.
- A user approach from the perspective of users, viewers, readers, tourists, etc.; an approach for the public and the "happy few."

In the following section, I will introduce a number of examples for the above-mentioned approaches and lessons from changes in the approach.

First, in the scientific approach we can think of the characteristics of the sociological approach.

Some sociologists such as Pierre Bourdieu distinguish between the market of symbolic goods and the market of real goods, by separating between the economic capital, social capital and cultural capital. They adopted the concept that delineates between the domain of culturalproduction and the domain of mass production, and analyze the relations between the two. Bourdieu argues in *Distinction* (1979) that journalism is a field of cultural production that possesses its own reception logic. For example, in chapter 4 he assesses the differentpatterns of consuming newspaper among the different social classes. In *The Rules of Art* (1992), he probes the internal and external logic of a specific field of production (limited to one area) and the external fields of production and raises the following questions. Who is the judge of judges? Who decides who is a great intellectual or a great artist? He was separating between the judgment of specialists who develop knowledge and the judgment of the outside, or the media. The external judgment creates a new breed of personalities - intellectuals or artists who are strong on media. They are different from the intellectuals or artists who have simply been exposed to the media. But this approach invites controversy as it represents a cultural approach that indicates that culture includes critique and media exposure. It is true that critique and dissemination through media well illustrate the institutional stereotypes and people's predictions. Art critique raises just questions about art.

As for the professional approach, let us see the example of the museum in the 21st century.

We actually feel the need to change the functions of a museum. As museums evolved through history, from the first known museum, the famed Alexandria Museum (and

the Alexandria library) to the government-funded museums of the Industrial Revolution, and museums under the public-private hybrid economy, their traditional functions of collection, preservation and display have been subject to a series of changes.

“A museum is a non-profit making, permanent institution in the service of society and of its development, and open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits, for purposes of study, education and enjoyment, material evidence of people and their environment.” - Official definition of a museum by the International Council of Museums (ICOM).

But “visitors” are gradually turning to “users,” “exhibition”to ”knowledge delivery,” and “information” to “ability.” In this process, a museum is becoming an informal forum of education, a space within a specific locality where people seek global mindset using new technology and virtual technology as the vehicle.

In line with the changes in the functions of a museum, its inner spatial layout is also changing.

Whereas it has been traditionally concentrated in art and technology, a museum is now allocating more space on science. Today we see more and more scientists who, instead of being hunched over in isolated spaces, actively engage withpeople of different ages, educational and cultural level in their effort to bridge the gap between professionals and the laymen. As such, the progress in scientific views can be understood as a product of democracy.

The outside structure of museums, traditionally with a heavy emphasis on architectural techniques, is also keeping up with these changes. Nature itself is increasingly preferred and used as the place of exploration, education and inspiration for the museum. The concept of museum now encompasses not only the nature encountered in the land artof Richard Long or Vérame, but also other elements of

nature such as fountains, shells and small pathways, and even well-organized games.

But such concept of nature may be deconstructed in the online virtual museum where the scope of collection, exhibition and research can expand without boundaries.

Last, I will mention the media approach citing a number of examples using TV.

In France, there are a number of visible cultural programs or culture and news programs on TV. Some of them target the general audience, and some target specific audience groups. But bothtypes are commonly characterized as highly Paris-centric and trendy. As these programs deal with relatively superficial and very short contents, they are more concerned about how to make them short rather than how to best handle the subject matter. These programs, usually dealing with such avant garde topics like how to dress fashionably, repeat short and concise sentences. If you need money or you need to announce it quickly, you can get it done without any human contact by using the TV screen that storesinformation. Several windows open on the screen at once, and individual texts are aligned at the end of the screen. Verbal comments are made, interviews are short, and music is played in quick succession and gets all mixed up.

There are some programs that take a long, in-depth look into musicians, authors or artists, but they are mostly confined to the "Knowledge Channel" of France5, and even then, the cultural programs have been taken out. Culture is still included, but clearly it appears to imply that culture is separate from knowledge.

Then what is new about the changes in the definition of culture and the new approaches?

We are now faced with a paradoxical situation where two contrasting forces are growing at the same time.

"Local" and "global" - these two contrasting words exist in all realms of our



Multispace International Workshop 2007

individual and social life. These macro-social changes have an impact on all areas of society, especially economy, technology, politics and culture.

In culture, plastic art and performance art, attempts are being made to contrast graffiti with paintings, rap or techno music with classical music. Emphasizing that diversity of cultural heritage is a majoradvantage, these attempts highlight, rather than reduce, the uniqueness of each art form, and display the differences as mutually complementary values. Globalization is a phenomenon that shows the contrasts in different regions and cultures, and rediscovers the regional characteristics of the aboriginalor indigenous culture. Is it a return to exhibition of the "colony"?

Granted, globalization also holds the risk of simplification, leading to a uniform set of ideas shaped by economic trends.

In fact, the expressions "global village" and "globalization" are more than mere words. We know through many examples that they are clashing on different views on culture.

Commercial museums today connect galleries and shopping streets, and introduce regional and national activities in the context of the world. Museums are welcoming localization and globalization at the same time. World citizens are closer to citizens of big cities like New York, Buenos Aires, Rio or Melbourne than those in the outskirts of their own cities. Knowledge in other cultures can ease the tension arising from globalization and allow the search for new contacts if it can eradicate blind faith in a certain culture, redefine the relationship with time and determine a new adjacent line.

In the realm of time as well, "global time" that stands in contrast with "local time" is appearing.

Global time will be unique, representing a new relationship with time and space redefined jointly and earnestly by each society. Through global time, proximity will spread and interactivity will increase by transcending the barrier of time currently

dominating our everyday life.

In contrast, local time will mean typical time where day is followed by night repeatedly.

To find examples among museums of today, the Paris Louvre is a history museum whereas the Pompidou is a contemporary museum. The Louvre, in a pyramid-inspired structure, exhibits ancient artifacts and funeral culture while the Pompidou Center represents vagrancy, openness and architectural transparency. As for science museums mentioned earlier, the La Villette science hall displays new and virtual technologies in an enormous structure, well keeping up with the trends of globalization.

Hence, museums must also seek fundamental changes to keep apace with globalization. They must build a new role for museums by studying the relationship between space and time, proximity and distance, global time like light, as well as local time where seasons and days repeat themselves.

Of the approaches we have observed, the multimedia approach holds the paradox of division and relationship.

From the perspective of the media approach to culture, our way of accessing or receiving TV is extremely divided or fragmented. Just thinking of how we receive TV, we are always zapping or constantly looking for something new, or trying to look into something we do not know. Such approach to culture is in line with "surfing" on the Internet or CD-Rom. The tree structure of a CD-Rom severs the relationship with a linear structure which allows for reasonable inference, enabling limitless illegal development. This method, as it clashes with the desire to seek relationships, looks antinomic. Meanwhile, "link" has now become the most important word in the Internet that dominates the world and shapes globalization.

To understand this series of paradox and offer constructive opinions, let us go back to the origin of "culture." According to semantics and linguistics, "culture" means

Multispace International Workshop 2007

“cultivated land,″ but it is also the origin for the word ″couture (sewing). “Having gone through the age of struggle to the age of consumerism, is it not the time to find unity in the word culture?

How about a future-oriented approach, seeing “culture″ as a magnificent patchwork of small sliced pieces sewn together?

Multispace International Workshop 2007

## Yukiko Shikata

Yukiko Shikata works as a curator of NTT InterCommunication Center, and an independent media art curator & critic. She is a specially-assigned professor at Tokyo Zokei University, guest professor at Tama Art University, Kyoto University of Art and Designand Osaka Seikei University lecturing directing of contemporary art exhibition.

Her works include projects at Canon ARTLAB (co-curator, 1990-2001), Mori Art Museum (Associate Curator, 2002-04) Mischa Kuball "Power of Codes - Space for Speech" (Tokyo National Museum, 1999), "Kingdom of Piracy" (online, co-curated, 2001-), Rafael Lozano-Hemmer "Amodal Suspension" (Opening project of YCAM, 2003), "SonarSound Extra" (sonarsound Tokyo, 2004), "EnigmaAnagmathe evening of Yukiko Shikata" (DEAF, 2004).

## 시카타 유키코

시카타 유키코는 현재 일본의 미디어아트 센터인 NTT ICC (일본 통신 전화국 인터커뮤니케이션 센터 Nippon Telegraph & Telephone Cooperation InterCommunication Center)의 큐레이터로 재직 중이며, 독립 미디어 아트 큐레이터이자 비평가로 활동하고 있다. 그녀는 또한 도쿄의 조케이 대학, 교토의 타마 대학, 오사카의 세이케이 대학에 출강하여 현대미술 전시기획에 대한 강의를 하고 있다. 시카타 유키코는 또한 과거 모리 미술관(Mori Art Museum(MAM))의 큐레이터로 재직(2002-2004)한 바 있으며, 디지털이미지 테크놀로지를 연구하여 새로운 예술 실험을 전개하고 있는 일본의 캐논 아트랩 (Canon ARTLAB)에서 큐레이터로 활동(1990-2001)하였다. 그녀가 기획에 참여한 대표적인 전시회로는 독일의 설치예술가인 미샤 쿠발 (Micha Kuball) 의 개인전, <코드의 힘 - 스피치를 위한 공간 (Power of Codes - Space for Speech)> (도쿄 국립미술관, 1999) 와 <해적 왕국 (Kingdom of Piracy)> (온라인전시, 2001), 세계적인 미디어예술가 라파엘 로자노 헤머 (Rafael Lozano-Hemmer)의<아모달 서스펜션 (Amodal Suspension)> (야마구치시립예술정보센터(YCAM)의 개막식, 2003), 그리고 <이니그마아니그마 (EnigmaAnigma)> (더블린 전자예술 페스티벌(DEAF), 2004)의 시카타 유키코의 밤이 있다.

시카타 유키코

국어번역본
Korean Version

Multispace International Workshop 2007

# "센터(center)에서 매듭(node)으로 : 크리에이티브 인큐베이터로서의 미술관"

**요약:**

1990이후, 독일의 ZKM Karlsruhe (칼스루에 시(市)의 예술과 매체기술센터), 오스트리아 Ars Electronica Center (전자예술센터)와 일본의 NTT InterCommunication (일본 통신 전화국 인터커뮤니케이션 센터) 을 비롯, 미디어 아트를 제공하는 많은 미술관들과 센터들이 개관하였다. 여기서 미디어 아트란 미래를 위한 비전을 모색하는 예술, 과학 그리고 기술분야를 걸치는 실험적인 예술을 의미한다. 위에 언급된 센터들은 80년대 후반, 최신 기기들과 엔지니어들을 접한 예술가에 의해 창출된 "인터랙티브 아트"표현을 위주로 한다. 이러한 전제로 90년대의 미디어 아트센터들은 주로 진보된 기술을 이용한 화려한 인스톨레이션을 제시하는 계몽적인 기관으로서 역할을 담당하였다.

2000년을 즈음하여, 미술관들과 센터들의 상황이 바뀌었다. 빠른 속도로 퍼져나가는 컴퓨터 인터넷 기술은 다방면의 많은 예술가들과 프로그래머들이 미디어 아트를 창조할 수 있도록 장려하였다. 특히 많은 온라인 아트와 소프트웨어 작품들이 90년대 중반 이후부터 선보였다. 그리고 대부분의 작품들은 물리적인 공간을 반드시 필요로 하지 않는다. 덧붙여 말하자면, 오늘날 미디어 아트는 사람들이 일상적으로 사용하는 컴퓨터를 이용하여 창조될 수 있다. 미디어 아트는 정보 공간 속에 있고, 모두를 위해 있다. 그렇다면, 과연 이러한 환경 속에서 미디어 아트 미술관과 기관들은 어떠한 전략과 전문성을 내세울 수 있을

까?

발표를 통해 본 발표자는 "크리에이티브 인큐베이터" 라는 키워드와 함께 21세기의 미디어 아트 미술관과 기관들이 담당하게 새로운 역할에 대해서 이야기하고자 한다. 1997년 동경에서 개관하고 2001과 2006년에 재개관한 일본의 ICC (인터커뮤니케이션 센터)와 야마구치에 2003년에 오픈 된 YCAM (야마구치시립정보센터)를 예로 들며 발표를 진행할 것이다.

Yukiko Shikata

영어원본
English

# "From Center to Node: Museum as Creative Incubator"

Abstract:

In later 1990s, many museums and centers featuring "Media Art", including ZKM Karlsruhe (Germany), Ars Electronica Center (Austria), NTT InterCommunication Center[ICC] (Japan) opened. "Media Art" here means that the experimental art expressions which traverse art, science and technology to seek the vision for the future, and the above centers were especially driven by the "interactive art" expressions, emerged in later 80s, by artists who had access to the high-end machines and engineers. In this premise, in 90s media art centers functioned as the device of enlightenment to mainly present the spectacular installations hiring advanced technologies.

Around 2000, the situation has changed for the museums and centers. The high-speed diffusion of computer and Internet technology encouraged wide range of artists and programmers to create media arts, especially many net art and software works were introduced since mid 90s, and most of them don't necessarily need the physical space. Additionally nowadays media art can be produced by using the computers people use in daily

life; Media art in informational space, media art for everyone. In this situation, what kind of strategy and specialty media art museums and centers can raise?

In this presentation, possible new roles of the media art museum and centers for the 21st century will be discussed with the keyword "Creative Incubator", by introducing examples such as ICC (Tokyo, opened 1997, reopened in 2001 and 2006 in Tokyo) and YCAM (Yamaguchi, opened 2003).



Multispace International Workshop 2007

## André Iten

André Iten is the founder and art director at the Centre pour l'image contemporaine à Saint-Gervais Genève. He is also the director of "The Biennale of moving images(la Biennale de L'image en Mouvement). As one who has interest in the utilization of media and new methods of exhibition, André Iten has planned exhibitions of a variety of videos, films, photos and other new media. He, as a planner and manager, is also now joining the project, "Encyclopedia of New Media (Encyclopedie Nouveaux Medias, www.newmedia-art.org)"that sets up the online encyclopedia of information about new media, together with the Centre Pompidou in Paris, France and the Museum Ludwig in Koln, Germany.

## 앙드레 이튼

앙드레 이튼은 스위스 셍 제르베 제네바 현대미술관 (Centre pour l'image contemporaine à Saint-Gervais Genève) 의 창설자이며현재 동 기관에서 아트디렉터로 재직 중이다. 그는 또한 이동 이미지 비엔날레 (la Biennale de L'image en Mouvement)의 디렉터로 활동하고 있다. 미디어의 활용과 새로운 전시방식에 관심을 갖고 있는 그는 다양한 비디오, 영화, 사진과 기타 뉴 미디어의 전시를 기획해왔다. 앙드레 이튼은 또한 프랑스 파리의 퐁피두 센터 (Centre Pompidou) 와 독일 쾰른의 루드비히 박물관 (Museum Ludwig)과 함께 뉴미디어에 관련된 다양한정보를 온라인 백과사전으로 구축하는 프로젝트인 "뉴미디어 백과사전 (Encyclopedie Nouveaux Medias, www.newmedia-art.org)" 의 창설자 중 하나로 참여 중이다.

앙드레 이튼

국어번역본
Korean Version

# 제네바 현대 이미지 센터, 뉴미디어 아트 실험실

**요약:**

현대예술작품을 수용할 수 있거나 수용해야 하는 건축물의 경우, '새로운 미술관' 관련 문제가 대두되는 것은 사실 어느 정도 당연하다고 할 수 있다. 마찬가지로 예술작품, 특히 뉴미디어 예술작품의 컬렉션 조성과 관련하여, 새로운 미술관 문제는 그야말로 중요한 문제라고 할 수 있다. 이 작품들의 구입, 보존, 그리고 향후 잠재적인 복원 작업은 미술관 내에서 새로운 수단과 역량을 필요로 하지만 대부분의 경우 그 중요성이 낮게 평가되고 있는 상황이다.

제네바 현대 이미지 센터는 1984년부터 비디오 및 컴퓨터 아트에 센터활동의 상당부분을 투자해 왔다. 오늘날 많은 작품들이 잊혀지고 있거나, 대부분의 미술관들에 의해 외면당하고 있는 상황을 고려할 때, 컬렉션을 구성함으로써 처음부터 예술작품의 생산 및 소개에 기초하여 문화자산을 구축하는 작업의 필요성이 빠르게 대두되고 있다.

1985년 제1회 비디오아트국제주간 당시, 우리 센터에서 회고전을 열었던 미국출신 아티스트 빌 비올라는 1984년에 제작된 마지막 작품, <앤섬Anthem>의 복제본과 전시권을 센터에 기증했으며, 이 작품은 오늘날 약 2000점에 달하는 제네바 현대이미지센터 컬렉션 중 첫 번째 작품이 되었다. 유럽에서 우리 센터의 컬렉션은 비디오아트의 가장 대규모 컬렉션 중 하나이다.



Multispace International Workshop 2007

비록 우리 센터에 비디오아트 분야를 담당하는 기술팀이 있다고는 하지만 이 같은 작품을 구성하고 보존하는 과정에서 발생하는 모든 문제를 해결하는 일은 간단한 작업은 아니었다.

그런데 소위 '디지털' 기술의 도래와 함께 해결될 것이라고 여겨졌던 문제들은 이 새로운 기술들이 제기하는 문제들이 사실 생각보다 훨씬 더 복잡하며, 그로 인해 우리 센터가 기술의 낙후와 소멸에 맞서 끊임없이 긴급조치를 취해야 하는 항구적인 악순환에 빠져있다는 것을 보여주고 있다.

온라인 작품과 사이버미술관의 도래로 우리는 아마도 더 이상 물리적인 의미에서의 미술관이 필요하지 않을 지도 모르며, 아트디렉터는 그저 숙련된 웹 마스터에 불과하다는 것을 발견하게 될지 모른다. 다행히 우리 센터 같은 작은 미술관에는 전혀 해당사항이 없는 얘기긴 하다.

André Iten

불어원본
French

# Le Centre Pour L'image Contemporaine de Genève, un Laboratoire Pour L'art des Nouveaux Médias

**Extrait:**

Si les questions autour d'un *Nouveau Musée* paraissent assez évidentes en ce qui concerne les architectures qui peuvent ou doivent accueillir les œuvres contemporaines, elles se posent aussi d'une façon cruciale avec la constitution d'une collection d'œuvres d'art, notamment celles liées aux nouveaux médias. Leurs achats, leur conservation et leur éventuelle restauration nécessitent des moyens et de nouvelles compétences internes au musée qui sont la plupart du temps sous-estimés.

Le Centre pour l'image contemporaine a développé depuis 1984 une importante activité consacrée à la vidéo et à l'informatique. Basée au départ sur la production et la présentation d'œuvres d'artistes, la nécessité de réaliser un travail patrimonial, en constituant une collection, est rapidement apparue, tant ces œuvres furent très largement oubliées ou parfois méprisées par la plupart de nos musées de l'époque.

En 1985, lors de la 1ère Semaine Internationale de la Vidéo, l'artiste américain Bill Viola, a qui je consacrai une rétrospective de ses vidéos offrit une copie et les droit de présentation à mon institution, de sa dernière œuvre réalisée en 1984, *Anthem*. Cette vidéo constitua la première œuvre de notre collection qui aujourd'hui possède près de



Multispace International Workshop 2007

2000 titres et qui constituent une des plus importantes collections d'art vidéo d'Europe.

Malgré le fait que notre Centre possédait au sein de son équipe des compétences techniques dansle domaine de la vidéo, il n'a pas été simple de résoudre toutes les questions que pose la constitution d'une telle constitution et sa conservation.

Mais les problèmes que nous pensions passagers grâce à la venue des techniques dites numériques, nous montrèrent que les questions qu' annonçaient ces nouvelles technologies, étaient encore plus complexes et mettaient notre Centre dans le cycle infernale et permanent des mesures d'urgence devant l'obsolescence et l'évanescence des techniques.

Avec la venue d'œuvres en ligne et du musée virtuel nous découvrions que peut-être nous n'avions plus besoin de musée physique et que le Directeur pouvait n'être qu'un Web Master avertit. Heureusement pour notre petite entreprise, il n'en fut rien…

Multispace International Workshop 2007

## John Wood

John was deputy head of the Fine Art Department at Goldsmiths before writing and coordinating several innovative design courses including the MA Design programme. As an artist he has exhibited in 21 countries including the Australian Biennale (1988). His site-specific installations include a full size fake peep show built in Soho, London (1986). As a performer he recorded four albums and toured extensively with cult band 'Deaf School'.

As a designer he created some of the first animated holograms, developed electronic toys and invented an authoring software application (IDEAbase). He has invented and marketed energy conservation systems and published in polemical journals. He has written over 100 papers and articles on ethics and design in the age of over-consumption. These include an edited book, 'The Virtual Embodied' (1998, Routledge) and a forthcoming book "The Design of Micro-Utopias" (Ashgate). His current research activities include leading an EPSRC/AHRC funded project exploring 'Design Synergy'. John is also co-founder of the Attainable Utopias Network.

## 존 우드

존 우드는 前 영국 런던대학교 골드스미스 예술조형학부의 학장으로 재직한 바 있으며, 현재는 예술가로 활동하며 인터랙티브 아트를 구현하기 위한 전기공학 연구 및 환경과 소비성, 그리고 디자인의 관계를 연구하는 디자인시너지 프로젝트 (Design Synergy Project) 프로젝트를 진행하고 있다. 예술가로서의 존 우드의 활동은 장소특정성 및 인터랙티브 설치, 그리고 다양한 뉴미디어 실험을 중심으로 전개되고 있다. 그는 과잉 소비중심사회에서의 디자인의 윤리에 대해 많은 논문을 썼으며, 대표저서로는『시각적으로 구체화된 것 (The Virtual Embodied)』(Routledge 출판사, 런던, 1998), 『마이크로 유토피아를 위한 디자인 (Designing for Micro-Utopias)』(Ashgate 출판사, 런던, 2007) 가 있다.

존 우드

국어번역본
Korean Version

Multispace International Workshop 2007

## 멀티스페이스 순례자를 위한 프랙탈 지도
## 멀티스페이스 도시 - 광주 아시아 문화중심도시

*"공동체는 신성한 것이다. 당신이 그러하다면: 그러나 신성함을 벗겨낸 신성함이다."*
*(장-뤽 낭시)*

백남준(1932-2006)은 오늘날 인터넷 시대의 예언자 혹은 창시자였다. 그는 고전음악에 대한 탐구에서 시작하여, 전위음악으로 나아갔으며, 비디오, 전자제품, TV에 대한 관심을 거쳐 미술활동에 전념하게 되었다. 세계의 가장 뛰어난 미술가 중 한 사람으로 이름을 올린 후, 10년간을 TV를 연구하는데 바쳤다. 이러한 탐구는 TV의 기술적인 가능성뿐만 아니라, 어느 누구도 이전에는 생각하지 못한 사회적, 경제적 밀접한 관계들에 관한 심오한 결론들을 이끌어냈다. 그는 미국철도회사(American Railroad)의 경제적인 목적과 TV의 사회경제적 잠재력 사이의 잠재적인 유사성을 규명하였다. 특히, 1974년경 그는 이러한 탐구로부터 '전자고속도로Electronic Superhighway'라는 개념을 이끌어냈다. '후기 산업사회를 위한 미디어 계획'이라는 1993년 10월 26일자 뉴욕타임즈의 기사에 의하면, "앨 고어 부통령이 추진하고 있는 기술 중 하나가 정보고속도로이다. 이는 가정이나 직장에 있는 모든 사람들을 그 밖의 모든 것들 즉 영화, TV프로그램, 쇼핑서비스, 전자메일, 그리고 집적된 거대한 데이터에 연결시켜준다." 유감스럽게도, 백남준의 '정보고속도로'는 "데이터구매자고속도로 data shopperhighway"로 바뀌어 버렸다. 이것은 빌 게이츠가 '불화 없는 자본주의capitalism without friction'라고 명명한 것에 의해 촉진되었다(Gates, 1999). 오늘날 우리는 지혜 집합적인 공동체, 즉 지식 생태환경을 필요로 한다. 그린 맵스(Green maps; http://greenmap.org/)는 그린 공동체들의

유인원(attractors)이 될 수 있다. 좋은 지도는 지도가 그려지는 순간 지도를 그리는 주체를 그려내며, 또 지도의 독자들이 자기 자신을 발견하도록 돕는다. 지루함이나 소외감에서 벗어나기 위해 인터넷 서핑을 할 때, 이 여정은 가상적인 것이기 때문에 이러한 지도는 그렇게 중요하게 취급되지 않는다. 그러나 실제 패키지여행은 종종 짧고, 사소하며, 저가에, 책임감을 크게 요구하지 않고, 지속력과 보상이 크지 않다. 그것은 대량의 복사물 더미를 대표한다. 그것의 반대항은 무엇일까? 아마도 그것은 원래 사건이 벌어진 장소나 특별한 무엇을 소장하고 있는 장소로의 순례일 것이다. 이것은 훨씬 장기간이고 더욱 풍요로우며, 깊이 몰두하고, 실제의 과제들과 의제들, 목표와 실적에 대한 많은 부담을 준다. 오늘날 대부분의 정부들이 관광을 경제적인 불가피성과 세계화, 기술의 변화로 바라보고 있음에도 불구하고, 새롭게 떠오르는 교역국들은 모두 시장의 힘에 대한 예측을 더 모호하게 만들었다. 2002년에 방영한 TV드라마 <겨울연가>는 다른 아시아 국가들로부터 일부 관광객을 유치하는 기대 밖의 성과를 이루었다. 이 사실은 세계 관광 시장의 급변, 특히 덜 전통적인 여행지를 찾는 변화를 잘 보여주는 사례이다. 19세기 관광시장에서의 선택이래, 2005년 현재 관광객들에게 프랑스가 가장 매력적인 관광지로 남아 있는 것은 놀라운 일이 아니다. 관광국으로서의 프랑스의 브랜드 정체성은 수세기 동안의 관례와 여행자들의 실천, 역사 속에서의 프랑스의 역할과 지위에 대한 인식에 기반하고 있다.

관광의 역사는 대여행(The Grand Tour)의 시기로 거슬러 올라간다고 하겠다. 이것은 대개 1660년부터, 대규모 철도 운송이 시작된 1820년대까지 이르는 유럽적인 관습이다. 파리는 가장 인기 있는 현장이 되었고, 제국주의적인 가치에 의해 추동되었기 때문에, 즉 여러 유형의 사람들을 통치해야할 필요에 영향을 받았기 때문에, 파리는 평화 시나 전시에 문화와 교양, 지식, 교육 등 영광스러운 업적들을 정신의 확대과정으로서 정복했던 자신의 역사를 되돌아보았다. 부유한 유럽인들은 수개월에서 수년에 이르는 대여행을 실행하였다. 그 과정은 순례에 참여하는 젊은이가 고대와 르네상스의 문화적 유산들을 더 잘 알게 하도록 계획되었다. 그리고 많은 여행자들이 개인교사나 하인들을 동반하였다. 20세기 후반 우리는 여전히 대여행의 이미지에서 영감을 얻는다. 최근 30-40년 동안, 많은 학생들(주로 영어권의)이 수학기간 중에 외국여행을 위한 휴식년(gap year)을 가진다.그 경험이 좀 더 적극적이고, 보람 있고, 심오하며, 진정성이 있다면 어떨까? 우리는 이것을 어떻게 성취할 수 있을까? '진정성(authenticity)'은 무엇인가? '거대 박물관으로서의 도시 a city-as-super-museum'라는 개념이 여행자들이 한 지역을 방문하며, 손실을 최소화하면서 이득을 최대한 공유하도록 하는 한 방법이 될 수 있을까?

이는 그것이 어떻게 디자인되고, 계획되며, 운영되는가에 달려있다. 그러나 이것이 더 크고, 화려하며, 비싸고, 기술적으로 더 앞선 것이겠는가? 만약 그렇다면, 박물관에 사는 것은 어떠할까? '문화'라는 개념에 집중하고 이를 강조함으로써 박물관에 관한 기존의 서구적 개념을 연장하게 될 것이다. 장-뤽 낭시(2000)는 '스펙터클의 사회'를 참고하여 복합적인 공동체를 만들어내는 경향을 비판해오고 있다. 왜냐하면, 이는 생존만을 위해 너무 균질화될 위험이 있기 때문이다. 정체성을 유지하면서 변화를 원하는 국가의 예로 아일랜드를 살펴보자. 아일랜드는 전통 음악을 보존하기 위해 인위적인 방법을 동원하지는 않는다. 아일랜드인들은 거부감 없이 그것을 다른 양식, 다른 국가적 유행과 혼합한다. 그 결과 아일랜드의 전통 음악은 특징적으로 아일랜드적인 동시에, 살아있는 것으로 남게 되었다.

기독교적인 맥락에서 볼 때, 박물관은 페티쉬적이거나(카톨릭), 우상적인 것(정통파)일 수 있다. 2006년 12월 말, 코너 크루즈 오브라이언(Connor Cruise O'Brien)은 "기독교 신자가 없는 베들레헴은 하나의 박물관과 같을 것이다"라고 했다. 장-뤽 낭시는 자본주의 발달 이후 진정한 공동체가 상실되고 나타난 현상, 예를 들어 리얼리티 TV나 다른 사람의 홈페이지를 들여다보는 관음자되는 것을 단지 "구경거리 때문에 모인 것"일 뿐이라고 비판했다. 그러나 소비주의처럼 민주주의가 꿈 꿀 자유라기보다는 선택할 자유라면, 사적인 꿈들은 공유될 수 있는 것일까? 또, 어떻게 공유될 것인가? 그것들은 함께하고, 공통인 것을 찾기 위해 계획할 장소에서 사람들을 만남으로써 공유될 수 있다.어떤 여행은 필요하다. 그러나 경제적인 기반에서 보면, 그것은 생태학적인 조건 내에서 의미가 있다. 21세기의 세속적인 순례는 삶을 고양하고, 일과 관련되며, 협력적이며, 오래 지속되고, 생산적일지도 모른다. 우리는 새로운 신성함을 찾을 다른 방법이 필요하다. 실현가능한 유토피아(Attainable Utopia) 가설에서 기적에 대한 계획은 극단적인 확실성을 매개로 예견된다. 장-뤽 낭시는 1982년 '작동하지 않는 공동체The Inoperative Community'에서, 한 공동체는 그것이 외부에서 조정된다면 살아남을 수 없다는데 동의하고 있다. 그는 협력의 내재성과 친밀성을 개발함으로써 공동체를 건설하고자 하는 것에 반대하여 경고한다. 그러나 공동체는 "하나의 생산적이고 작동하는 프로젝트"로서 세우고자 한다면 작동할 것이다. 낭시는 공동체 자체의 형성이 내재성이나 협력에 대한 어떤 구체적인 이상에 근거하다기보다는, 이러한 이상들의 필연적인 결핍이나 부재로부터 이루어진다고 주장한다. 로스 애쉬비(Ross Ashby)의 '필연적 다양성의 법칙Law of Requisite Variety' (Ashby, 1956)은 이러한 생각을 담고 있다.



Multispace International Workshop 2007

박물관은 살아있다고 할 수 있는가? 그렇다. 그것은 하나의 살아있는 시스템으로서 생각할 수 있다.홈베르토 마투라나(Humberto Maturana)와 프란시스코 발레라(Fransico Varela)의 '살아있는 시스템'에 관한 이론(1980)은 1990년대 기업들을 위해 개발된 '기업 아이덴티티CI'와 '브랜딩Branding' 이론들(예를 들면, Olins, 1995)을 넘어섰다. 살아있는 시스템에 관한 그들의 이론은 생태학과 신경학에 영감을 받았다.그것은 개별적인 생명체, 사회 집단, 혹은 기업일 수 있다. 그러나 건물, 공장, 기계는 아닐 것이다. 살아있는 시스템은 '순환인과율circular causality'에 의해 자신을 창조한다. 그것은 정체성을 유지함으로써 살아남을 수 있는 부분이다. 여기서 '정체성'이라는 용어는 그것의 페르소나와 관련된 통합, 즉 그것이 어떻게 인식되는가라는 문제와 그것이 수반하는 역량, 구조, 자원 등을 모두 포함한다. 따라서 하나의 유기체는 타자가 보는 것과는 매우 다르게 자신을 바라볼 수 있음에도 불구하고, 그것을 둘러싼 맥락이 이것이 진정 중요한 것인가를 결정짓게 된다. 그것은 통과하는 에너지와 물질의 흐름을 관리(규제)함으로서 생존한다.

> "[…] 자가번식적인 구조에 의해 규정되는 공간은 자기 자신을 포함하며, 다른 공간을 규정하는 차원들을 사용하여 기술 될 수는 없다. 그러나 우리가 구체적인 자가번식적인 구조와 우리의 상호관계를 참조할 때, 우리는 이러한 구조를 우리가 조작한 공간 위에 투사하며, 이 투사물에 대해 기술한다. (Maturana, Varela, 1973, p. 89)

프랙탈 지도는 도처에 편재하는 공동체 윤리를 촉진한다. 프랙탈적인 추론은 달성가능한 유토피아 프로젝트에 기반하여 개발한 4 겹의 MAP(Mutually Auspicious Protocols http://attainable-utopias.org/ )이다. 그것은 관계들의 오스피셔스 위상수학 - 4면체를 사용한다.(Euler, 1751; Fuller, 1975). 이것은 개인이나 집단들에 의해 사용되고 결부될 수 있는, 플랙탈과 유사한 체계이다. 그것은 자기내포적인 윤리적 관계들의 지도를 제공하기 위하여 사용된다(Wood, 2005). 2중 플레이어 시스템은 오직 하나의 관계를 가지지만, 여전히 하나의 상호 이익에 대한 가능성을 제공한다. 3중 플레이어 시스템은 3개 관계(win-win-win에 대한 가능성)를 가진다. 4중 플레이어 시스템(4면체)은 오직 4개의 노드를 가지지만, 6개의 관계를 제공한다('win-win-win-win-win-win').긍정적인 믿음은 구체적인 이익들을 촉진한다(Wiseman, 2003) http://www.luckfactor.co.uk/.리틀우드의 법칙(Littlewood's Law)은 초자연적인 맥락과는 상반되는, 통계적인 문맥에서 기적들을

기술한다. 그것은 유의미하게 큰 수에 관한 법칙들에 대한 해석이며, 이는 충분히 큰 표본크기는 특별한 조건들을 포함할 것임을 보여준다. 리틀우드(E. J. Littlewood)는 기적을 특별한 중요성을 지닌 예외적인 사건들로 정의하였다(1957).만약 우리가 이것을 100만분의 1의 확률로 정의한다면, 우리는 비록 알아챌 수 없다할지라도, 35일마다 한 번씩 기적이 일어날 것을 기대할 수 있다. 우리가 할 필요가 있는 일은 우리 주변 세계의 상서로움에 대해 우리 자신을 조화시킬 길을 찾는 일이다. 만약 누군가가 기적이 일어나지 않을 것이라고 확신한다면, 그들이 옳다고 증명될 가능성이 있다.(Sheldrake, 1981). 그러나 거부의 정치학(veto politics)과 함께, 급진적인 생각들은 무의미해 보인다. 왜냐하면 그것들은 정당에 기반한 대표정치와 함께 적합하지 않기 때문이다.

역사상 최초로 오픈 소스'Open Source' 설계와 상호 공약에 기반한 행위들

(예를 들어 BBC Action Network (http://www.bbc.co.uk/dna/actionnetwork/와

http://www.pledgebank.com/)

은 정치가 좀 더 긍정적이고, 자발적이며, 상호 창조적이며 발생적인 것이 되도록 한다.

몇몇 열성적인 사람들은 웹2(Web2), 즉 사회적 네트워킹에 대한 많은 이익들을 고대한다. 예를 들어 del.icio.us에는 키워드 카테고리 시스템이 사용되고 있는데, 사용자들이 그들의 북마크에 각각 자유롭게 선택된 많은 수의 키워드(예를 들어, folksonomy 같은)에 태그를 붙일 수 있게 하였다. 여기서는 하나의 주어진 태그와 모든 사람들의 북마크를 결합시키는 것이 가능하다. 예를 들어 "http://del.icio.us/tag/wiki"라는 URL에서는 "wiki"라고 태그가 붙은 가장 최근의 링크를 모두 보여준다. 이것의 집합적인 특성에 의해, 같은 생각을 가진 사용자들이 추가한 북마크들을 보이게 할 수 있다. 도시나 우편번호로 들어가는 Upmystreet - http://www.upmystreet.com/ 에는 지역 지도가 제시된다.이것은 거의 모든 방식으로 조작될 수 있다. 그 사이트의 'Find My Nearest'는 사용자의 물리적인 위치와 가장 근접해 있는 사업체들과 서비스들을 추적해 나가는 가장 빠른 방법을 보여준다. 순례자, 즉 동업자가 될 선구적인 여행자들에게 값을 치름으로써, 그리고 사용자가 태그를 붙인 웹 컨텐츠를 만드는데 그들을 끌어들임으로써 한국/광주는 같은 문화권의 다른 방문자들이 많은 층위에서 이해할 수 있는 형태로 자기반영적인 지도 제작을 할 수 있을 것이다.



Multispace International Workshop 2007

John Wood

영어원본
English

# Fractal Maps for Multi-Space Pilgrims
## The Multi-space City - Gwangju International Culture Hub

Multispace International Workshop 2007

*"Community is the sacred, if you will: but the sacred stripped of the sacred."*
*(Jean-Luc Nancy)*

Was Nam June Paik a prophet, or an inventor of the Internet? Actually, he was an artist. After studying classical and avant-garde music, he became one of the 21st century's most influential artists. He was well loved for his art installations that featured pianos and TV monitors, and he is credited with the invention of video art. Born at the start of the 1929 depression, Nam June Paik (1932-2006) arrived in America in 1964. This was around the time that Marshall McLuhan (1911-1980) was beginning to attract huge public interest. McLuhan's fame was driven by 'sound-bytes' such as the 'global village' and the notion of a 'cool' or a 'hot' media. Where McLuhan was a philosopher with theories of technology, Paik was a performer, artist and inventor. Always fascinated by new technology, he bought the world's first video tape recorder, and spent ten years thinking about the deep purpose and potential of TV. This included thinking about its potential for cultural and economic regeneration. It was partly inspired by the importance of rail and road-building programmes for helping societies to pull one other out of economic depression. In ancient China, the building of a bridge between two communities separated by a river was seen as (economically) auspicious, so the underlying principle behind Paik's idea is not entirely

new. However, his vision was original in its scale and complexity.

In the early to mid-twentieth century the oil and automotive industries pushed us towards having fewer trams and more private cars. Since then, the building of motorways (freeways) has proved problematic at the logistical, environmental, and social levels. By contrast, Paik's model did not share the same growth limits of the road system. He called his concept the 'Electronic Superhighway' (1974). Nineteen years later the US Government discovered his concept and presented it as its own. The 1993 issue of the New York Times said, "One of the technologies Vice President Al Gore is pushing is the information superhighway, which will link everyone at home or office to everything else—movies and television shows, shopping services, electronic mail and huge collections of data." In the same year, Paik created an artwork called "Bill Clinton stole my idea". Fourteen years later, everyone is aware of Paik's idea. Today's high-tech world is characterised by globalized markets, instantaneous transactions, and home delivery (whether 'real' or 'virtual'). Whilst virtual exchange may use less fuel and effort, it also stimulates the higher consumption of 'real'products, largely through advertising and ease of access. Bill Gates has called the techno-economic process behind this 'capitalism without friction' (Gates, 1999). However, many environmentalist critics of consumerism might see the 'Information superhighway' as a 'data shopper-highway'. In the age of climate change, how might the virtual economy transcend the problem of emotional and physical waste?

When we 'surf'the Internet out of boredom or alienation it does not matter much because our journey is virtual. However, a (real) package holiday is often brief, trivial, low-budget, low responsibility, weakly sustaining, and relatively low in benefit. It represents a massive carbon burden. However, for most countries tourism is seen as an economic imperative. Therefore, rather than a thinking about an 'information superhighway' perhaps we need to develop the idea of 'wisdom-clustering communities' that are founded on 'knowledge ecology'. This is an ambitious idea, because 'wisdom'cannot be contained by technology. It emerges from human society

Multispace International Workshop 2007

and lingers for short periods of time. Can technology nurture wisdom? Arguably, all technology can do for wisdom is to assist humans in facilitating the sharing of interdependent stories and emotions. Green Maps is an increasingly popular movement that is a possible attractor to 'real'green communities, and this is where wisdom may emerge. We need to devise a more sophisticated ethical system that would help us to enshrine human wisdom within Natural wisdom. A preliminary step is the creation of self-reflexive mapping systems. For example, where paper maps may be oblivious to the person using them, a good map might also map the mapper at the moment of mapping (Taylor & Wood, 1997). In other words, a good mapper helps map-readers to locate themselves within an unfamiliar context. It should also discourage journeys that are too fast to facilitate a deep process of sharing and understanding.

Since the 18$^{th}$century there has been a dramatic increase in the number of people travelling. However, this means far greater distances being travelled, within shorter and shorter timescales. Globalisation, changes in technology, newand emergent trading countries have all made market forces less predictable. Many of today's tourists are attracted by superficial factors – cost, weather conditions, picturesque local scenery. In 2002 the TV Soap Opera 'Gyeoul Yeonga' ('Winter Sonata') became an unexpected attractor to visitors from other Asian countries. This illustrates the volatility of the global tourist market, especially for destinations that are less traditional. Others seek more exotic experiences – e.g. colourful customs, cuisine and peoples, i.e. 'atmosphere'. The scale of the industry outweighs the improvements to emissions, fuel consumption etc. achieved by better aircraft designs, management, etc. We may therefore expect a succession of legal constraints, especially if climatechange continues to accelerate. All these factors may make non-local tourism less and less viable as a source of foreign currencies. Some types of tourism can put a strain on local communities and have a negative impact on local customs. At a deeper educational and cultural level the process is not effective. The history of tourism is interesting, because it shows a link between the deep historical and cultural values and the customer perceptions that guide tourist choice within the market. It is not surprising that, today (figures from 2005), France remains the top tourist attraction. Its brand identity as a tourist

attraction is based on custom and practice by travellers over centuries, and its perceived role and status in history.

The history of tourism can be traced to the era of the Grand Tour. This was a largely European custom that ran from 1660 until the arrival of mass rail transit in the 1820s.

Paris became the most popular venue. Probably driven by imperialist values (i.e. by the need to conquer and govern many types of people) it looked back to its own history of 'glorious' achievements as a form of liberal education. The Grand Tour was only available to the wealthy. It could take several months, or even several years. The process was designed to make young men of privilege more aware of the cultural artefacts of antiquity and the Renaissance. Many took with them a tutor and servants. In the late 20th we are still inspired by the image of the Grand Tour. What might be a viable opposite to an airline-sponsored tourist industry? Could it be a pilgrimage to a site of originary events, or a resting place for something unique? Banks could work with corporations and governments to sponsor 'live-work' projects in which business, recreation, and culture are intermingled. These might be like sabbatical vacations. Some visitors may need to become more enriched, more committed, perhaps even to experience the trip more as a personal 'burden', rather than as a zone of comfort (i.e. memorable tasks that have deeper meaning, or that have more realistic agendas. This might include creative projects that are more altruistic social-enterprises.

Alternatives to tourism would have to be more attractive and more rewarding than what we now consider to be a good holiday. Perhaps they need to be profound and 'authentic'? How might we achieve this? What might we mean by 'authenticity'? Could a 'city-as-super-museum'be a way for 'slow', or 'synergistic' tourists to visit a local habitat with minimum damage and maximum shared benefits? That depends how it is designed, planned, and managed. But would it be bigger…more spectacular…more extensive…more technologically advanced….? And, if so, what would it be like to live in a museum? By focusing and emphasising the idea of 'culture', this may stretch

Multispace International Workshop 2007

some of the received (western?) ideas of a museum. Perhaps it is more helpful to think of it as an intensification of one's usefulness as a worker, or citizen. In the last few thirty or forty years many (mainly anglophone) students undertake a 'gap year'(or 'overseas experience') between courses of study. What if the experience were to be more available to more of us? Ideas such as 'down-shifting', and 'job-sharing' are concepts that might be explored within this approach. An important aspect of this project would be the development of a new mode of temporality. Where the idea of 'slow food', and 'slow cities'has proved highly beneficial, the belief in a (mechanical) clock-time obstructs our (ecological) sense of 'flow' (Cziksentmihalyi, 1990) because it is still a vital element within everyday discourse. The development of a more synergistic mode of temporality (Wood, 2005:1) is, therefore, of some importance.

Jean-Luc Nancy (2000) has criticised the tendency to create a synthetic community (he refers to a 'society of spectacle') because it risks being too homogenised to survive properly. Ireland is a good example of a country that built its reputation on 'being itself'. It is always happy to change, but somehow maintains its characteristic identity. For example, it does not preserve its traditional music by artificial means. Irish people are relaxed about mixing it with other styles, national modes, and it therefore remains characteristically Irish and 'alive'. Some of today's immigrants to Ireland - whether Irish or otherwise - are attracted by the absence of taxes for artists. Others may choose to visit for long periods of concentrated writing, enjoying the solitude of studios and cottages of Achille Island, offered, each year by the Heinrich Boll Foundation. Local residents of Achille may be proud of its association with the work of celebrated writers, such as J. M. Synge, and Graham Greene. But what is it that seems authentic to visitors that may be overlooked by the local inhabitants? It is interesting to see how, in a Christian context, museums can be fetishistic or iconic. In other words, where some ideas of authenticity are maintained via unique relics (Roman Catholic), others (Orthodox Christian) revere icons that could, in theory, be copied without loss of meaning. In both cases, however, this heightened sense of meaning is sustained by shared religious belief.

At the end of December 2006, Connor Cruise O'Brien said, "Bethlehem without the Christians would be a museum". Jean-Luc Nancy criticised the loss of genuine community after the rise of capitalism as merely "being-together-at-the-spectacle". A conspicuous example of this is the influence of 'reality TV'. What might be the next step towards artificiality? Perhaps it wouldbe the chance to become a voyeur of all the HOMEPI of others. But if, like consumerism, democracy is a license to choose, rather than a license to dream, (how) can private dreams be shared? They may be shareable by meeting people in a place of contemplation to find the 'being-with,' or the 'being-in-common'. Some travel is needed, but on an economic basis that is meaningful within ecological terms. 21st century secular pilgrimage may be life enhancing, work-related, collaborative, and long lasting, rare, and productive. We need another way to find the (new) sacred. In the Attainable Utopias hypotheses, the design of miracles is envisaged (via an ultra-positive approach). Jean-Luc Nancy (1982) 'The Inoperative Community', agrees that a community cannot survive if managed from outside itself. He warns against trying to establish community by cultivating a sense of "immanence and intimacy of communion," nor will it work if established as "a productive or operative project." Rather than being grounded on any concrete ideal of immanence or communion, Nancy argues instead that it is precisely the necessary loss or absence of these ideals, which becomes "constitutive of 'community' itself". Ross Ashby's 'Law of Requisite Variety'(Ashby, 1956) endorses this idea.

Can a museum be alive? Yes, it can be thought of as a 'living system'. Humberto Maturana and Fransico Varela's (1973) theory of a 'living system' went further than the 'Corporate Identity' and 'Branding'theories that were developed in the nineties for corporations (e.g. Olins, 1995). Their concept of the living system was inspired by ecology and neurology. It may be an individual life form, social group, or corporation - but probably not a building, factory, or machine. A 'living system' creates itself by 'circular causality'. It can only survive by maintaining its identity. Here, the term 'identity' includes both its integrity in terms of its persona - i.e. how it is perceived,

and its attendant capabilities, structure, resources, etc. Hence although an organism may see itself quite differently from how it is seen by others, ultimately, its context will determine whether this really matters. It stays alive by managing (regulating) the flow of energy and materials that pass through it.

> "[…] the space defined by an autopoietic system is self-contained and cannot be described by using dimensions that define another space. When we refer to our interactions with a concrete autopoietic system, however, we project this system on the space of our manipulations and make a description of this projection." (Maturana, Varela, 1973, p. 89)

A fractal map facilitates a ubiquitous community ethics. Fractal reasoning is based on the need for shareable understanding that can be shown to exist at any scale of dimension. For many reasons it is usually characterised as a four-fold cluster of 'Mutually Auspicious Protocols'(MAP). We developed this within our Attainable Utopias project (Wood, 2007). It uses an auspicious topology of relations - the tetrahedron (Euler, 1751; Fuller, 1975). This is a fractal-like schema that can be used by (involved) individuals or groups. It can be used to offer a self-inclusive map of ethical relations (Wood, 2005:2).

A 2-player system has only 1 relation but still offers the possibility for 1 mutual benefit. A 3-player system has 3 relations (i.e. the possibility for 'win-win-win'). The 4-player system (tetrahedron) only has 4 nodes but it offers 6 relations ('win-win-win-win-win-win'). A positive belief encourages tangible benefits (Wiseman, 2003). Littlewood's Law describes miracles in statistical, rather than against a supernatural context. It is an interpretation of the Law of Truly Large Numbers, which shows that a big enough sample size will include extraordinary conditions. E. J. Littlewood (1957) defined a miracle as an exceptional event of special significance. If we define this as a 'one in a million'chance, we can expect a miracle every 35 days, although we may not notice it. What we need to do is to find a way to attune ourselves to the auspiciousness of the world around us. At present this is difficult because we live in a 'rational' world that tends to encourage a sceptical approach to what the academies regard as the 'irrational'. Therefore, if someone is convinced that a miracle will not happen, it is more than probable they will be proved right. Sheldrake (1991) has argued that rare phenomena become more probable the more often they occur. However, mainstream science and politics tends to exclude radical, or implausible ideas. This is a cause of the common confusion between what is



Multispace International Workshop 2007

'unthinkable' and what is 'impossible'.

Here, the 'net' society offers society a chance to change. For the first time in history, 'Open Source'design, and reciprocal pledge-based actions e.g. 'Pledgebank', and the BBC's 'Action Network' make it possible for large-scale politics to become more positive, spontaneous, co-creative and emergent. Some enthusiasts look forward to Web2 because it is hoped that this will bring many benefits for social networking etc. For example, a keyword categorization system is used on 'del.icio.us'where users can tag each of their bookmarks with any keyword they choose or invent. This offers a combined view of everyone's bookmarks with a given tag. Its collective nature makes it possible to view bookmarks added by similar-minded users. At the level of travel and location, the 'Upmystreet'system offers local details on a map when the user enters the appropriate postcode (or vice versa). It also offers a 'Find My Nearest' service, as a quick way to track down the businesses and services nearest to your physical location. By paying the first batch (guinea-pig/pioneer) tourists to be pilgrims, or cultural collaborators, and by inviting them to create their own user-tagged web content, other visitors would be able to form their own cluster-attractors. By developing this method in the appropriate way, Gwangju may become (self-reflexively) mapped in a form that may help to cultivate a genuine ecological and mutually respectful community.

---

I am most grateful to my colleague Andrew Carmichael, (Director of the Creative Lewisham Agency) for his helpful advice in the preparation of this paper.

---

## FURTHER READING

1. Ashby, W.R., (1956), Introduction to Cybernetics, Wiley, New York, 1956
2. Cziksentmihalyi, M., (1990), Flow: The Psychology of Optimal Experience", HarperCollins, New York
3. Gates, Bill, (1999), "Business @ the speed of thought", Svenska forlaget, NY
4. Maturana, Humberto & Varela, Francisco ([1st edition 1973] 1980). Autopoiesis and

Cognition: the Realization of the Living. Robert S. Cohen and Marx W. Wartofsky (Eds.), Boston Studies in the Philosophy of Science 42. Dordecht: D. Reidel Publishing Co.

5. Nancy, Jean-Luc, (1991), "The Inoperative Community". Minneapolis: University of Minnesota Press
6. Nancy, Jean-Luc, (1996), "Being-With", lecture given at the Centre for Theoretical Studies in Humanities and Social Sciences, University of Essex, 20/3/96
7. Sheldrake, R., (1991), "A New Science of Life. The Hypothesis of Morphic Resonance", Quality Paperback
8. Taylor, P., & Wood, J., (1997), "Mapping the Mapper", in "Computers, Communications, and Mental Models", eds. Donald Day & Diane Kovacs, Taylor & Francis, London, ISBN 0-7484-0543-7, pp. 37-44, January 1997
9. Wiseman, R., (2003), 'The Luck Factor', Century, London
10. Wood, J., (2005:1) "Clocks with Awareness; Enhancing the Quality of Time", Vol. 16, 2004, International Journal of Computing Anticipatory Systems, ed. Daniel M. Dubois, Centre for Hyperincursion and Anticipation in Ordered Systems Publications, Liege, Belgium (Proceedings of the Computing Anticipatory Systems Conference, Liège, August 11-16, 2003. ISSN 1373-5411, ISBN 2-930396-02-4, pages 315-325
11. Wood, J., (2005:2) "The Tetrahedron Can Encourage Designers To Formalise More Responsible Strategies", for the "Journal of Art, Design & Communication", Volume 3 Issue 3, Editor, Linda Drew, UK, ISSN: 1474273X
12. Wood, J., (2007), "Win-Win-Win-Win: synergy tools for metadesigners", a chapter for "Designing for the 21st Century" book, (ed. Tom Inns) Gower Publishing,

Multispace International Workshop 2007

## WEB REFERENCES


http://attainable-utopias.org/

http://www.creativelewishamagency.org.uk/

http://del.icio.us/

http://www.bbc.co.uk/dna/actionnetwork/

http://greenmap.org/

http://www.heinrich-boell.de/HeinrichBoellCottage.htm

http://www.liveworknet.com/

http://www.luckfactor.co.uk/

http://www.opendesigns.org/

http://www.pledgebank.com/

http://www.slowmovement.com/

http://www.upmystreet.com/

http://english.tour2korea.com/02Culture/TVMiniseries/wintersonata.asp?kosm=m2_6&k num=1 ('Gyeoul Yeonga' - 'Winter Sonata')

John Wood

불어번역본
French Version

# Carte Fractale Pour Les Pélerins du Multispace

Multispace International Workshop 2007

Baek Nam-june (1932-2006) a été le prophète, voire le fondateur de l'ère internet. Commençant l'exploration dans la musique classique, il s'est peu à peu lancé dans la musique avant-garde avant de s'intéresser au vidéo, à l'électronique, à la télévision pour enfin se consacrer dans les beaux-arts. Connu comme l'un des grands artistes dans le monde, Baek a dédié dix ans dans la recherche des tubes cathodiques des téléviseurs. Cette recherche qui concerne non seulement les fonctions techniques du téléviseur a permis de dégager des résultats intenses sur les relations sociales et économiques, domaine auquel nul n'avait étudié jusque là.

Le grand artiste a en effet réussi à définir la similarité protentielle entre l'objectif économique de l'American Railroad et le potentiel socio-économique du petit écran. Suite à ces recherches, il réussit notamment à créer vers 1974 le concept des «autoroutes électroniques (Electronic Superhighway)». Selon un article de *New-York Times*, daté du 26 octobre 1993 et publié sous le titre de «Plan du média pour une sociétépost-industrielle», «l'une des technologies promues par le vice-président Al Gore est justement les autoroutes informatiques. Celles-ci permettront aux gens à leurs maisons ou à leurs bureaux de se connecter aux différents services dont les films, les émissions télévisées, le télé-shopping, le courrier électronique et les immenses bases de données». Malheureusement, les autoroutes informatiques de Baek se sont dégradées en «data shopperhighway», provoqué par «un capitalisme sans fricitons» promu par Bill Gates (Gates, 1999).

Aujourd'hui, nous avons besoin d'une communautéde connaissances, c'est-à-dire d'un écosystème de connaissances. Green maps (http://greenmap.org) pourra probablement devenir des attracteurs de communautés vertes. Une bonne carte, dès qu'elle est dessinée, permet de décrire l'auteur de la carte, tandis que ses lecteurs peuvent facilement s'y retrouver. Lorsque nous surfons sur internet pour sortir de l'ennui ou de l'isolement, ce n'est qu'un voyage virtuel et ce genre de cartes n'est pas important. En ce qui concerne les voyages organisés dans la vie réelle, ils sont de courte durée, éphémères, bon marché, libres de toute responsabilité et à durabilité et compensation moindres. Ces voyages sont comparables à des photocopies de masse.

Qu'est-ce qui se trouve donc à l'oppositionC'est probablement un pélerinage de plus longue durée, plus riche, dans des lieux qui ont étédes scènes originales ou qui recèlent quelque chose de spécial. C'est un voyage qui exige plus de devoirs, d'objectifs et de résultats. A une époque où de plus en plus de gouvernements considèrent le tourisme comme un domaine incountournable dans l'économie, dans une perspective de mondialisation et de progrès technologique, il devient de plus en plus difficile de prévoir la force du marché avec l'émergence de nouveaux pays.

La «Sonate d'hiver», série télévisée qui diffusée en 2002, a connu un tel succès qu'elle a permis d'attirer des touristes des autres pays de l'Asie. C'est un exemple flagrant qui montre que les voyageurs recherchent aujourd'hui une destination moins classique. Il n'est pas surprenant de noter que, depuis le 19ème siècle, la France reste une destination privilégiée des touristes de 2005. L'identité de la France comme puissance touristique se base sur les pratiques de plusieurs siècles, sur les habitudes des voyageurs et sur le rôle du pays dans l'histoire.

L'histoire du tourisme remonte au temps du Grand Tour qui était une pratique européenne de 1660 jusqu'aux année 1820, période où commence le transport ferroviaire. Paris est devenue très vite le lieu le plus populaire, d'autant plus qu'avec l'impérialisme, elle a senti la nécessité de valoriser ses exploits glorieux dans la litérature, la culture, les connaissances et l'enseignement, que se soit pendant la guerre

ou non.Les Européens riches s'embarquaient ainsi dans un Grand Tour qui pouvait durer des mois jusqu'à plusieurs années. Le voyage permettait aux jeunes qui étaient souvent accompagnés de leurs tuteurs ou de leurs domestiques, de mieux comprendre le patrimoine culturel de l'Antiquité ou de la Renaissance.

Fin du 20ème siècle, et nous nous inspirons encore de ce Grand Tour. Durant ces 30 et 40 dernières années, beaucoup de jeunes (notamment anglo-saxons) ont pris une année de repos pour un voyage à l'étranger. Et si cette expérience pouvait être plus riche, profonde, authentique et valorisanteComment pouvons-nous arriver à cet objectifQu'est-ce qu'une authenticité? Est-ce que le concept de «ville en tant que super-musée (a city-as-super-museum)» pourra être un moyen pour minimiser les pertes et maximiser les bénéfices d'un voyage? Cela dépendra de la conception, du projet ou de la gestion. Toutefois cela sera-t-il meilleur? Si tel est le cas, si nous vivions dans un muséeEn mettant l'accent sur le concept de la culture, nous allons poursuivre la pensée occidentale sur les musées.

Jean-Luc Nancy (2000) critique, en se référant à «la société du spectacle», cette tendance àcréer une communauté complexe, car elle peut s'uniformiser uniquement pour la survie. Regardons l'exemple de l'Irlande qui souhaite le changement tout en préservant son identité. L'Irlande ne mobilise pas de moyens artificiels pour préserver sa musique traditionnelle. Les Irlandais mélangent, sans aucun sentiment de rejet, leur musique avec celle des pays étrangers. C'est ainsi que la musique irlandaise reste irlandais et vivant.

Du point de vue du christianisme, le musée peut être soit fétiche (catholique), soit idolâtre (orthodoxe). Fin décembre 2006, Connor Cruise O'Brien a affirmé que «Bethléem sans les chrétiens sera comme un musée». Jean-Luc Nancy dénonce les gens qui regardent la télé-réalité ou les blogs des autres car ils sont des voyeurs réunis juste pour «un peu de spectacle», phénomène de l'absence d'une véritable communauté depuis le développement du capitalisme. Or, si la démocratie, tout comme le consumérisme, est une liberté à choisirplutôt qu'une liberté à rêver, les rêves privés



Multispace International Workshop 2007

peuvent-ils être partagésDans ce cas, comment le partager? En participant, en rencontrant les gens à un endroit planifié pour trouver des points communs.

Certains voyages sont ainsi indispensables. Toutefois du point de vue économique, ces voyages n'ont un sens que dans un contexte écologique. Le pélerinage du 21ème siècle peut améliorer la vie, être lié à la vie, être coopérative, être durable et productive. Nous avons besoin d'un autre moyen pour pouvoir trouver le sacré qui soit nouveau. Dans la théorie de l'Utopie accessible, le projet du miracle est prévu à travers une certitude radicale. Dans «Lacommunauté désoeuvrée (The inoperative community)»de 1982, Jean-Luc Nancy consent qu'une communauté manipulée de l'extérieur ne peut survivre. Il s'oppose à construire une communauté en développant l'inhérence et l'intimité de la coopération. Or, la communauté peut opérer si l'on veut la bâtir comme «un projet constructif et opérationnel». Il explique que la formation d'une communauté ne se repose pas sur un idéal concret sur l'inhérence ou la coopération mais plutôt sur l'absence ou le manque inévitables de ces idéaux. «La loi de la variété requise (Law of requisite variety), 1956»de Ross Ashby reflète justement cette idée.

Pouvons-nous dire que le musée est vivant? Oui. Le musée peut être considéré comme un système vivant. «La théorie sur le système vivant (1980)» de Humberto Maturana et Fransico Varela dépassent les théories sur l'identité corporate ou sur le branding développées dans les années 90 pour les entreprises (par exemple, Olins, 1995). Leurs théories sur le système vivant s'inspiraient de l'écologie et de la neurologie. Cela peut être des organismes vivants individuels, des groupes collectifs, ou des entreprises, mais pas des immeubles, des usines ou des machines. Un système vivant se crée par «la causalité circulaire». Il survit en préservant son identité. Cette dernière comprend l'intégration avec sa persona, c'est-à-dire la question de la conception, les compétences, la structure ou les ressources qui l'accompagnent. Par conséquent, bien qu'un système organique puisse se considérer de manière totalement différente de celle des autruis, le contexte définit si c'est véritablement important. Le système survit en gérant (contrôlant) le flux de l'énergie et des matières qui le traversent.

> «*L'espace défini par la structure d'autoreproduction comprend le système lui-même et ne peut être décrit par des mesures qui définissent d'autres espaces. Toutefois, si nous considérons la structure d'autoreproduction concrètement et nos relations, nous pouvons projeter cette structure sur un espace manipulé et décrire cette projection. (Maturana & Varela, 1973, p. 89)*»

La carte fractale stimule les éthiques communautaires disséminées ici et là. La déduction fractale est un MAP (Mutually auspicious protocols http://attainable-utopias.org/ ) à 4 couches, développé sur la base du projet de l'eutopie accessible. Elle utilise le tétradère de la topologie des relations (Euler, 1751; Fuller, 1975). C'est un système similaire à la carte fractale qui peut être utilisé ou concerné par les individus et les groupes. Le système est utilisé pour fournir une carte de relations éthiques qui comprennent le soi (Wood, 2005). Le système bi-player ne détient qu'une seule relation et ne fournit qu'une possiblité d'un intérêt mutuel. Le système tri-player peut avoir trois relations (possibilités de win-win-win). Le système quadri-player (tétradère) n'a que 4 noeuds mais permet 6 relations (win-win-win-win-win-win).

Des convictions positives stimulent des intérêts concrets (Wiseman, 2003. http://www.luckfactor.co.uk/ ). La loi de Littlewood décrit les miracles dans un contexte statistique, soit à l'opposé d'un contexte surnaturel. C'est une interprétation significative de la loi des grands nombres et démontre qu'un échantillon suffisamment grand comprend des conditions particulières. E. J. Littlewood définit le miracle comme un incident exceptionnel d'importance particulière (1957). Si nous le définissons dans une probabilité d'un millionième, cela signifie qu'un miracle se produira tous les 35 jours, même si nous ne nous en rendons pas compte. Ce que nous devons faire c'est nous harmoniser avec le sacré de notre entourage. Si l'un est sûr qu'il n'y a pas de miracle, il est plausible qu'il puisse le prouver (Sheldrake, 1981). Toutefois, ceci semble aussi dénué de sens que la politique de veto car inadapté comme la politique représentative qui se base sur les système partite. Les actions qui se reposent sur des

promesses mutuelles (par exemple, BBC Action Network, http://www.bbc.co.uk/dna/actionnetwork/ et http://www.pledgebank.com/ )et la conception Open Source, imaginée pour la première fois dans l'histoire permettent à la politique d'être plus positif, volontaire, créatif et de croissance.

Certaines personnes enthousiastes attendent de grands bénéfices dans le réseau Web 2. Par exemple, del.icio.us utilise le système de catégorisation des mots-cléet les utilisateurs peuvent mettre un tag sur les nombreux mots-clé (ex. folksonomy) choisis dans leur marque-page. Ici, il devient possible d'associer un tag donné avec les marque-pages de tous les utilisateurs. Par exemple, sur la page URL de http://del.icio.us/tag/wiki, nous pouvons voir tous les liens récents sur le tag «wiki». La page peut également montrer toutes les marque-pages ajoutées par les utilisateurs qui ont la même pensée. Autre exemple, la page de Upmystreet, http://www.upmystreet.com/ qui affiche les cartes des lieux. Cette page peut être manipulée de différentes manières. La rubrique «Find my nearest» permet à son utilisateur de tracer par le chemin le plus rapide les sociétés ou les magasins le plus proche. Il sera possible de fabriquer une carte qui puisse être comprise à plusieurs niveaux par les visiteurs d'une même zone culturelle de la Corée et de la ville Gwangju en les impliquant à créer des contenus web par les tags et en les payant car ces voyageurs pionniers seront les futurs collaborateurs.

Multispace International Workshop 2007

## Jean-Louis Boissier

Jean-Louis Boissier is a professor of the Department of Aesthetics and the Chief Instructor of the modern arts and new media master course at UNIVERSITE de Paris 8 and the head of CIREN, the interactive aesthetics research center. He has involved in the movement of interactive art in the beginning step as an artist and researcher and exhibition planner, and his installation works have been displayed around the world. He is actively doing exhibition planning activities as seen in the Interactive Art Biennale held in Saint-Denis, Switzerland where he acted as an art director of <Artifices>. He is also doing research works on various experimental arts applying to the interactive concept. His main articles about interactive art can be read in his book, 『The relation as a form- Interactivity in arts(La relation comme forme- L'interactivitéen art)』(Mamco, Geneve, 2004).

## 장 루이 부아시에

장 루이 부아시에는 현재 프랑스 파리 8대학 미학과 교수이자 현대미술과 뉴미디어 석사과정의 주임교수로 재직 중이며, 동 대학의 인터렉티브 미학연구소인 씨렌연구소(www.ciren.org)의 소장을 맡고 있다. 아티스트이자, 연구원, 전시기획자로서 인터렉티브 아트 초창기 운동에 참여했으며 그의 설치작업들은 전세계에 전시된 바 있다. 스위스 생 드니에서 개최된 인터렉티브 아트 비엔날레 <아티피스 (Artifices)>의 예술감독으로 활동하는 등, 활발한 전시기획활동을 보이고 있으며, 인터렉티브 개념을 적용하여 다양한 실험예술연구를 진행 중이다. 인터렉티브 아트에 관한 그의 주요 기사는 그의 저서, 『형태로서의 관계- 예술에서의 상호작용성(La relation comme forme- L'interactivité en art)』(Mamco 출판사, 제네바, 2004) 에서 확인할 수 있다.

장 루이 부아시에



Multispace International Workshop 2007

# 인터랙티브 아트는 전시 가능한 것인가 ?
# 질문을 던지는 무대장치

요약:

논의를 진행하고, 구체적인 답변을 하기 위해서 본인이 커미셔너로서, 작가이자 이론가로서 직접 대면했던 작품들, 실험 및 연구들을 언급해야 할 것 같다. 장 팅글리의 작품의 경우, 나는 기본원리를 존중하면서 인터랙티브 작품의 이데올로기라고 믿는 것들을 작품 속에서 강조했다. 그건 바로 작동의 인터랙티비티와 촉각의 인터랙티비티였다. 본인의 설치작품 <관점을 지닌 자들 Les Perspecteurs >에서는 본인이 '상호관계적 관점 perspective relationnelle' 이라고 부르는 관계 형상화 장치를 묘사했다. 관객의 참여를 이끄는 놀이를 할 수 있는 작품을 선보였을 때는 특별한 전시 기술을 요하게 되었는데 나는 이를 간결유형론이라 부른다. 이를 더 설명하기 위해서 1985년의 <비물질들Immatériaux> 전시회, 1992~1996년에 퐁피두 센터에서 열린 <버츄얼 리뷰 Revue virtuelle> 전시회, 2002~2004년 동안 개최된 국제 젊은 아티스트 전시회 <쥬아블르 Jouable>, 본인이 장 자크 루소의 글을 기반으로 텍스트와 이미지를 상호 연결하고자 시도한 비디오 인터랙티브 설치작품을 언급하고 싶다. 마지막으로 아카이브와 현재의 실험을 잇는 태도를 정의하기 위해 '참조 consultation'라는 개념을 제안한다.

Jean-Louis Boissier



# Les arts interactifs s'exposent-ils
# Scénographie de la consultation

**Résumé:**

Parlant d'observations et de réponses concrètes, j'essaie de m'en tenir à des œuvres, à des expositions, à des expériences et à des recherches auxquelles j'ai directement été confronté, dont j'ai souvent été l'acteur, comme commissaire, auteur ou théoricien. À partir d'œuvres de Jean Tinguely, je souligne le principe, mais aussi ce que je qualifie d'*idéologie* de l'œuvre interactive. Il y a une interactivité du déclenchement, une interactivité du toucher. L'exemple de mon installation *Les Perspecteurs* permet de décrire le dispositif de figuration des relation que je nomme *perspective relationnelle*.

L'implication effective des spectateurs, les œuvres *jouables*, appellent une scénographie des expositions particulière dont je propose une typologie rapide. Je cite pour cela l'expérience des *Immatériaux*(1985) et de la *Revue virtuelle* (1992-1996) au Centre Pompidou, le cycle international d'expositions de jeunes artistes *Jouable* (2002-2004), ainsi que les installations vidéo-interactives que j'ai réalisées à partir de l'œuvre de Jean-Jacques Rousseau, qui associent texte et image. En fin, pour définir une attitude qui allie archive et expérience actuelle, je propose la notion de *consultation*.

장 루이 부아시에

국어번역본
Korean Version

# 인터랙티브 아트는 전시 가능한 것인가 ?
# 질문을 던지는 무대장치

Multispace International Workshop 2007

**원고 전문:**

먼저 이 질문에 대답하기 위해서는 인터랙티브 아트에 대한 정의를 내리는 것이 필요하다. 나는 일단 다음의 두 가지를 먼저 언급하고자 한다 : 첫째, 인터랙티브 아트란 한 작품이 가지고 있는 특별한 관계를 말한다. 둘째, 인터랙티브 라는 개념은 컴퓨터의 기능 및 사용과 연계되어있다. 이처럼 인터랙티브 아트는 은유적 또는 관념적인 의미가 아닌 기술적인 의미를 가지고 있으나 동시에 양과 성질의 면에서도 그 정의를 내려야 한다. 다시 말하자면, 인터랙티브 아트에도 다양한 기술적 방법, 방식 및 수준이 존재할 수 있다. 좀 더 섬세하고 복잡한 정의는 앞으로 언급하고자 하는 이야기 및 설명을 통해 말하고자 한다. 더 정확히 말하면, 내가 관찰한 "인터랙티브 아트는 전시 가능한 것인가?"에 대한 대답을 통해 말하고 싶다.

이 관찰이나 대답들은 가급적 내가 만들거나 주최한 예술작품, 전시회, 경험 또는 내가 연구자로 참여해 직접 관여한 프로젝트를 통해서만 말하도록 하겠다. 사실 작품들이 어떤 역사적인 배경을 가지고 언급이 된다 해도, 그 작품이 특수하게 구현된 상황 역시 고려해야 한다. 그러나 나의 관찰도 전적으로 내가 경험을 통해 얻은 것만은 아닌 이유는 인터랙티브 아트 전시의 가능성, 유효성 및 방법에 대한 질문은 내가 그 동안 끊임없이 문제를 제기하고 반복하여 고민해본 것이기 때문이다.

먼저, 1968년 프랑스 그르노블 문화의 집에서 전시된 장 팅글리 Jean Tinguely의 위대한 조각작품에 대해 말하고자 한다. 이 "고엽을 위한 레퀴엠 Requiem pour une feuille morte " 이라는 작품은 그 폭이 10미터가 넘는 벽화이다. 이 작품은 흰 배경 위에 검은 자동차 바퀴, 트랜스 벨트, 기어, 로드를 섞어놓은 소란스러운 기계이다. 그러나 팅글리의 다른 작품들과는 달리 이 작품은 마치 시계의 구조와 같이 정돈되고 명확한 것이 특징이다. 내가 기억하는 바로는 이 구조물은 바닥에 있는 버튼을 누르면 천천히, 그러나 힘차게 움직였다. 그러나 기억이 확실하지는 않아 인터넷에서 이 작품에 대한 정보를 다시 찾아보았다. 인터넷에 의하면 이 작품은 1967년 몬트리올 만국박람회의 스위스 관에 전시하기 위해 만든 것으로, 2000년 모던 아트 국립 박물관인 퐁피두센터 재개장 당시 갤러리 홀 입구에서 전시되었다. 또한 이 작품은 논란의 대상이 되기도 하였다. 프랑스의 엑스프레스 Express지를 인용하자면, 다니엘 뷰렝 Daniel Buren은 이 작품을 "죽었다"고 말하였는데 이는 "이 작품은 기계적으로 움직이지 않기 때문" 이라고 하였다. 국립 장식 미술 학교의 한 학생은 다음과 같이 말하였다. "고엽을 위한 레퀴엠은 반은 사라진 것이나 마찬가지이다. 만약 이 작품에 톱니바퀴가 모두 다 들어있고 물리적으로도 존재한다 해도 이 기계는 간헐적으로만 움직일 뿐이다. 또한 지금은 거의 존재하지 않고 사람들도 기억하지 못하는 부분은 이 작품의 음향적인 존재감이다. […] 보면대에 전시된 작가의 크로키는 이 작품의 기계적인 멜로디를 만드는 악보의 역할을 한다. […] 헤드폰에서 나오는 음은 크로키에서 재구성된 음이다." 내가 다시 생각을 해보니, 1968년 그르노블에서는 분명 이 작품에 시작 버튼이 있었다. 그 후 프랑스의 보부르에서 팅글리의 "그림 그리는 기계"의 버튼을 본적이 있다. 또한 나는 작가가 그 자리에 있었던 것을 기억하고 있고, 또 그 때 그 기계가 그린 그림을 지금도 가지고 있다. 스위스 바젤의 팅글리 미술관의 웹사이트에서는 "메타매틱스 Métamatics" 라는 단어와 "인터랙티비티의 관념 l'idéologie de l'interactivité" 이라고 내가 명명한 내용에 대해 다음과 같이 말하고 있다 : "1959년 팅겔리는 메타매틱스 작업을 시작하는데 이것은 그림을 그리는 기계로서 사용자가 직접 추상적인 예술작품을 자동적으로 만들 수 있게 하는 기계이다". 나는 계속 인터넷에서 검색을 해보았다. aveugle.ch (번역자 주: 맹인.com) 라는 웹사이트에서 바젤 미술관에 대한 자료를 찾아보았다. 참고로 이 웹은 맹인을 위한 웹사이트는 아니다. 여기에는 한 이야기가 소개되어 있는데, 한 맹인이 이 작품을 움직이게 하려고 바닥에 있는 커다란 버튼을 누르려고 했으나 계속 실패를 하였다. 그러나 이 맹인은 결국 작품들을 움직이게 하는 것의 형태를 그 소리를 통해 인지하였고 마침내 미술관의 직원을 설득하여 작품을 만져볼 수 있게 되었다.

이 맹인 관람객은 기계를 직접 움직이고 만져보았다. 결과적으로 관람객은 사용자라고 정의할 수 있고, 이 사용자 또한 작품을 만든 예술가가 되는 것이다.

또 다른 이야기가 있다. 1990년 퐁피두센터에서 기획한 "이미지의 이동 Passage de l'image" 이라는 전시회가 있었다. 레이몬드 벨루르 Raymond Bellour , 크리스틴 반 아쉬 Christine van Assche, 카트린 다비드 Catherine David가 주최한 전시회였다. 여기에 나의 "계산된 이미지의 선집 Anthologie d'images calulées" 이라는 설치미술도 포함이 되었는데 그것은 과학적이고 기계적인 영상으로 만들어 진 것이다. 우리는 미국 샌프란시스코의 콜럼버스 웩스너센터에서 전시를 하였다. "선집 L'Anthologie"은 종래의 동시대 예술의 공간인 화이트 큐브 White Cube 형태의 작품으로 현장에서 구한 의자와 낡은 책상 비디오 모니터, 2 대의 비디오디스크, 매킨토시 터치스크린 컴퓨터로 이루진 작품이다. 당시 모든 미술관들은 "작품에 손대지 마시오" 라는 안내문을 붙이고 있었다. 하지만 "스크린에 손을 대시오" 라고 쓴 안내문도 제작을 해놓았더라면 좋았을 것이다. 이 때 우리는 20세기 미술사에 영향을 준 뒤샹이 이룩한 중요한 역사적인 순간에 손을 대는 것이다. 뒤샹 Duchamp의 "만지시오 Prière de toucher" 라는 작품은 국제 초현실주의 전시회 카탈로그 특별판 표지 작품으로 1959년 파리의 위치한 다니엘 코르디에 갤러리 la galerie Daniel Cordier 에서 전시한 에로티즘 작품이다. 나는 전시회에 온 관람객들이 수동적으로 작품을 보기만 하는 존재라고는 생각하지는 않는다. 이것은 잘 알려진 사실이고 뒤샹 또한 다음과 같이 말하였다. "작품을 만드는 것이 관람객이다." 뒤샹은 "만지시오 Prière de toucher "를 통해 관람객의 행동을 규정하는 미술관의 규칙과의 단절을 한 것이다. 1990년은 관중은 물론 미술관의 직원들도 컴퓨터의 마우스나 터치스크린을 조작하는 것을 잘 모르던 시대이다. 하지만 여기서도 "만지지 마시오"나 "우리는 만지기가 싫다"와 같은 금지가 없어진 것이 아니라 한 종류의 금지에서 다른 종류의 금지로 이동을 한 것뿐이다. 사실 뒤샹 본인도 손을 대라고 명령을 하기는 했으나 사람들이 그의 책 작품을 실제로 만질 거라고 기대를 한 것은 아니었다. 좀 더 뒷부분에서는 관람객에게 작동을 요구하는 인터랙티브 예술이 정신적으로도 작품을 만지도록 하는 부분이 있음을 다룰 것이다.

Multispace International Workshop 2007

## 단순한 시작

빨간 단추와 "만지시오"를 통해 우리는 동시대 디지털 상호작용의 두 가지 형태를 살펴보았다. 먼저 "버튼을 누르시오" 인터랙티브에 대해 살펴보자. 이 용어는 종종 부정적인 의미로 사용되지만 나는 긍정적인 의미로 생각한다. 나는 이것이 인터랙티브의 첫 단계, 즉 순전한 시작이며 가장 단순한 분기점 degré zéro 이라고 본다. 즉 대기상태에서 변화의 상태로 옮겨지는 분기점이고 정지에서 시작으로, 중단에서 전개로 옮겨지는 상태라고 본다. 이 상호작용은 전시회에서는 누르는 버튼, 다양한 누르는 장치 또는 운동 감지 센서의 형태로 나타난다. 이의 가장 단순한 형태는 빨간 버튼인데 - 프랑스 인들은 이것을 "때리기 coup de poing" 라고 부른다 - 이 버튼은 팅글리 뿐 아니라 코발스키 Kowalski나 다른 작가들이 설치한 발로 누르는 버튼도 포함한다. 이 시작버튼의 새로운 버전 중 가장 최근 것으로는 2002년 파리 현대미술관의 전시회에서 필립 파레노 Philippe Parreno 가 전시한 작품이 있다. 2002년 발표한 "낯선 계절 Alien Season" 이라는 영화는 영상필름이 옆 공간에 전시된 인광 실크스크린 작품의 조명 on/off 스위치역할을 하여 실크스크린은 이 영화를 통해 충전을 받아야만 화면이 임시적으로 보이는 작품[1]이었다.

좀 더 전체적인 시각에서 작품에서 사용되는 시작장치를 통해 전시 예술의 역사를 살펴볼 필요가 있다. 이런 스위치 기능을 가지는 기계적인 장치들은 작품을 움직이게 하는 여러 가지 방법 중의 하나일 뿐이며 모든 극작품, 소설, 희곡, 영화, 건축 또는 미술작품에서 공통적으로 발견할 수 있는 장치이다. 롤랑 바르트 Roland Barthes 는 "모든 것은 하나의 차이점으로 설명할 수 있다"고 말하였는데, 그는 이원론을 주창하였으며 이원론은 그에게 있어서 "진정한 사랑의 대상"[2] 이었다. 바르트의 기호학은 사실 인터랙티비티의 미학과 연관성이 있다. 인터랙티브에서 on/off 스위치 - 단순하지만 존재, 부재를 결정하는 중요한 요소 - 는 관람객에게 작가의 위치에 서게 하는 역할을 한다. 바로 이 점에서 중요한 의미가 있다. 나는 여기서 관람객이 작가가 된다는 말을 하였다. 그러나 나는 인터랙티브를 말할 때 흔히들 언급하는 관람객이 작품의 작가와 동일하다는 이야기를 하는 것은 아니다. 작품의 실제에 있어서 관객의 역할은 분명 다양하며 또한 이것은 상호 작용하는 예술에서만 나타나는 현상은 아니기 때문이다. 나는 단지 예술의 관계적인 면모는 관객에 의해 시작되는 것임을 말하고 싶다.

팅글리의 기계를 움직이는 버튼을 누르는 발을 생각해 보자. 프랑스어에서 쓰이는 "발로 투표를 하다 voter avec ses pieds (투표는 안하고 놀러 다니다)" 라는 말은 칼 심스의 설치작품에서는 반대의 의미가 되었다. "유전적 이미지 Genetic Images" 라는 작품은 1993년 퐁피두센터에서 열린 "버츄얼 리뷰 la revue virtuelle"의 일환으로 전시한 작품이었다. 이 설치미술에서 그는 그의 슈퍼컴퓨터 "생각하는 기계의 연결 기계 Connection Machine of Thinking Machine" 를 통해 1초에 140억 건의 연산을 수행하는 예술을 선보였다. 활 모양의 받침대 위에 설치한 16개의 비디오 모니터에서 생물학적 이미지들을 나타나게 하였다. 이 모니터들 앞에는 센서를 부착한 타일을 설치되어 관객이 그 위에 발을 대면 어떤 이미지를 관객이 선택했는지를 파악한다. 이 모든 이미지들은 순간적으로 유전적 모델을 통해 컴퓨터로 연산이 되며 선택된 이미지를 "부모" 이미지로 인식을 한다. 이를 통해 나타나는 16개의 화면에서는 진화된 형질을 보여주는데 이것은 어떤 의미에서는 관객의 취향에 따라 달리 해석이 가능한 것이다. 나는 그 이미지들이 그 끔찍한 슈퍼컴퓨터를 통해 만들어진 것이 아니라면 그 이미지들은 오히려 작가의 취향과 관련이 있다고 생각한다.

## 만지기

브뤼노 자코미 Bruno Jacomy[3]가 수행하는 것과 같은 버튼의 역사학, 기술 그리고 인류학적인 연구는 버튼이 얼마나 문화적인 사물인가를 잘 보여준다. 버튼은 초인종이며 방아쇠이고 또한 키보드의 키들이다. 사용자는 이를 누르거나 돌린다. 얼마 전에 컴퓨터 주변기기인 파워메이트라고 하는 컨트롤러 버튼이 크게 인기를 얻은 적이 있다. 이것은 알루미늄으로 만들어진 상당한 크기의 마우스 같은 것으로 부드럽게 누를 수 있고 축이 없이도 자유롭게 돌릴 수 있는 기기이다. 예전의 디지털 기기들은 어떤 기능인지 알수 없는 주로 누르는 기능이 많았는데 요즈음의 많은 디지털 기기들은 점점 돌리는 형태의 버튼을 차용하고 있다. 이것은 단순히 예전의 라디오에 달린 버튼에 대한 그리움에서 나온 현상은 아니다. 이것은 강약을 조절하고 지속적으로 다양한 기능을 수행하고자 하는 의지가 사물을 통해 표현된 것이다. 파워메이트를 사용하면서 나는 이 기기가 키보드나 마우스는 수행하지 못하는 기능, 즉 계속적인 기능을 가능하게 한다는 것을 발견하였다. 회전하는 컨트롤러를 통해 내 맘대로 움직일 수 있고 방향도 마음대로 조정하여 움직이는 것이다. 또

한 계속해서 오랫동안 돌릴 수도 있게 한다. 만약 인터랙티브 비디오 영상을 움직일 때 다양한 기능이 필요하다면 – 비디오게임 콘솔의 손잡이의 경우 – 이 경우 먼저 필요한 것은 이 쌍방향 관계를 시간에 대입시키는 것이다. 왜냐하면, 영상이란 시간의 제약을 받는 순간적인 것이기 때문이다. 관계는 사물의 흐름 속에 적절히 배치된 시작점들을 통해서 형성되지만 동시에 고정된 행동도 포함하고 있다.

지금까지 많은 부분을 설명을 한 것은 다음의 작품에 대해 설명하기 위한 것이었다. 하지만 이를 위해서는 "만지시오"의 또 다른 상호관계에 대해 말할 필요가 있다. 왜냐하면 컨트롤러 버튼은 시작을 하는 도구이기도 하지만 그보다는 먼저 만지는 도구이기 때문이다. 나는 여기서 들뢰즈 Deleuze 가 말한 작품을 눈으로 만지는 기능 (haptique)에 대한 분석을 하지는 않겠다. 들뢰즈는 베이컨 Bacon 의 주장과 관련하여 디지털, 촉각, 수동, 눈으로 만지는 기능 및 시각적인 기능[4]들의 차이점에 대해 말한바 있다. 그러나 인터랙티비티에 있어서 만지기란 단순히 손으로 만지는 것은 아니며 이것은 들뢰즈가 말하는 바와 같이 눈으로 만지는 것이다. 즉 눈으로 보는 것이 아니며 손으로 만지는 것도 아니고 손으로 본다는 것이다. 분명 이 눈으로 본다는 단어는 비디오게임이나 가상현실과 같은 상호작용의 상황에서 느끼는 내부감각이나 촉각과는 다른 것이다. 사실 만지는 것에만 집중을 하면 뒤샹이나 많은 인터랙티브 작품들에서 느낄 수 있는 강력한 지명력과 암시력은 놓치기 쉽다.

가장 최근에 설치한 나의 작품 "관점을 지닌 자들 Les Perspecteurs[5]" 은 회전하는 컨트롤러를 통해 영상 필름을 영상화 할 수 있게 하였다. 화랑의 벽 중 한 곳에 투사한 영상필름은 공중에 매달린 상태로 뒤로 당기어져 있다. 관람객은 컨트롤러를 통해 영상필름의 저항성, 유연성, 균형성과 불균형을 경험한다. 그러나 이 필름은 직선적이며, 다양하거나 서술적인 이분법은 없다. 이 필름에서는 젊은 여성이 등장하는데 이 여성은 수태고지에서 나타나는 성모마리아일 수도 있다. 전통적인 수태고지처럼 이 여성은 5단계를 거치는데 괴로움, 생각, 질문, 이해, 그리고 수용의 과정을 거친다.

이 설치작품의 모습은 영상을 찍은 장소와 흡사하다. 인물은 지금은 비디오영사기가 놓인 의자 위에 앉아 있고 컴퓨터에 연결된 카메라는 파노라마와 줌으로 움직이는데 고정된 위치에 놓여있다. 카메라가 찍은 동작은 스크린에 이동하는 영상으로 나타난다. 영상필름

을 켜면 카메라는 찍힌 동작을 그대로 보여주고 인물이 없으면 인물이 더 이상 카메라에 찍히지 않는다. 카메라가 찍은 영상은 처음 의자와 대칭을 이루는 컨트롤러가 있는 다른 의자 위에 놓인 비디오 모니터에 나타난다. 이제 작동자 겸 재생장치인 관람객은 자기 가까이에 있는 비디오모니터와 멀리 투시 되는 비디오를 보는 동시에 컨트롤러를 돌리기 위해 몸을 숙여 무릎을 꿇어야 한다. 인물이 오른쪽이나 왼쪽으로 시선을 돌리면 인물을 따라 파노라마로 움직이는 영상은 사라지는 한편 움직임을 따라가는 카메라는 인물이 다른 의자로 돌아갈 때까지, 즉 관람객을 화면에 잡을 때까지 따라간다. 이와 같이 한 동작 안에서는 기록된 영상과 직접적인 영상이 대치된다. 그러나 만약 카메라를 실시간으로 실행한다면 이 동작은 현재에서는 영상에 옮겨지고 기록된 이미지에 의해 제약을 받게 된다.

"관점을 지닌 자들 Les Perspecteurs"는 이미 지나간 관계에 예속된 시각적, 행위적, 행동적 및 논리적인 관계를 영상에 담고 있다. 즉 현재는 과거를 통해 드러난다. 그러나 과거가 반복되는 것은 아니다. 현재란 체계가 잡힌 필터에 잡혀 있으며 내가 명명한 "관계적인 시각 perspective relationnelle"이란 기계적인 놀이에 의해 재구성되는 것이다. 이런 점에서 작품과 구성의 관계는 기하학과 시각적 원근법의 관계와도 같다. 관계적인 시각은 시간 안에서 만들어진 관계를 나타내고 여기에서 시각적인 관점은 공간 속에서 만들어진 관점을 나타낸다. 만지고 싶은 욕구는 작동자를 움직이는 동작의 영상과 일치한다. 컨트롤러 조작은 촉각과 동시에 눈으로 만지는 감각을 느끼게 한다. 추상적이지만 기능적인 촉각은 영상에 가상으로 투사된 만지는 감각과 이미지와의 관계에서 나타나는 눈으로 만지는 촉각에 밀려 사라진다. 결국 조작 시 나타나는 효과가 눈과 손으로 전달이 되기 때문에 피드백 효과로서 알루미늄 버튼을 누르는 손은 이미지를 만지는 듯한 느낌을 받는다. 그런 만큼 이미지란 침수되는 것이 아니라 오히려 그 반대이다. 피사체가 안 보이는 경우 과거의 가상 속에 인물의 살아있는 모습을 보여줄수록. 작품은 오히려 이미지의 소외효과를 가져온다. 영화와 인터랙티비티 사이의 연관성에 대한 많은 경험을 하면서 나는 행동과 관계의 재구성에 있어서 인터랙티비티가 묘사를 하는 능력이 있음을 발견하였다. 결국 재생자는 광학적이고 관계적인 이미지를 잡아내는 도구 안에서만 의미가 있다. 그래서 나의 설치미술에서 나타나는 실제적인 인터랙티비티들은 도구의 동작, 이미지의 구성과 생산에 직접 관여 하는 것을 기초로 하고 있다. 이 양면적인 도구 - 이미지의 포획이 작품에서 재연 되는 것 - 를 통해 우리는 내용에 영향을 미치지 않으면서 이미지와 그 이미지의 전개에 다가갈 수 있다. 이런 논리에서 나의 작품 "관점을 지닌 자들 Les



Multispace International Workshop 2007

Perspecteurs"는 실행된 도구의 전체를 나타내고 반어적으로 물질적이고 기술적인 존재, 산업적인 사물의 성질과 디자인 등의 가치를 창출한다.

2005년 리스본에서 열린 "이미지의 상태 States of the Image" 전시회에서 이 작품을 전시할 때 나는 예술계에 종사하는, 설치 미술에 익숙한 한 여성 관람객이 먼저 콘트롤러를 손으로 잡기 전에 - 디지털 인터랙티비티 분야에서 쓰이는 은어 "손에 대어보기 prendre la main" 처럼 - 발을 대보는 것을 보았다. 물론 이 버튼은 어떻게 보면 단순한 시작버튼처럼 보일 수도 있다. 빨간색은 아니며 푸른빛을 내며 바닥에 붙어 있고, 정확히 말하면 공간에서 매우 낮은 부분에 있기 때문이다. 이 관람객을 통해 나는 단순한 시작과 거리를 두고 만지는 인터랙티비티의 차이를 알게 되었다. 이런 인터랙티브 설치작품은 관람객의 공간과 행동을 의미 있고 건설적인 것으로 만든다. 한 관람객이 작품에 참여자가 될 때 - 나는 작동자라는 단어를 제안한다. - 다른 관람객들은 내가 그런 것처럼 그를 바라보고 관찰한다. 결국 "관점을 지닌 자들 Les Perspecteurs"는 수태고지의 대화에서처럼 천사의 역할을 하는 제 2의 인물이 필요한 것이고, 이 경우 작동자는 자신도 모르게 그 역할을 하는 것이다.

리스본에서 열린 같은 전시회에서 마사키 후지하타 Masaki Fujihata는 자신의 작품 "field-work@alsace"에서 가상 환경의 잠재성을 보여주기 위해 최소한의 인터랙티비티를 보여주었는데, 여기서는 관람객이 자유로이 이동을 하지만 이미 정해진 이동경로에 따라서 주어진 것만을 보게 된다. GPS에 따라 설정된 경로와 자신의 비디오 영상을 보며 다른 영상에서처럼 자신의 카메라 동작을 반복한다. 재생자는 받침 위에 놓인 디스크를 돌리고 그가 입체로 보는 3차원 공간 속에서 자신의 여정을 연이어 진행한다. 후지하타는 관객이 시스템이 가지고 있는 가능성 중 최소한 한 가지라도 소유하도록 해야 한다고 말하였다. 왜냐하면 인터랙티브 가상공간을 어떻게 사용하는 지 알 수 없다면 전시하는 것도 불가능하기 때문이다.

### 관계적인 작품의 무대장치

레이몬드 벨루르 Raymond Bellour 는 "이미지의 상태 States of the Image" 전시회를 이미지의 다양한 방법과 함축적인 순간 속에서의 여정의 형태로 구성하면서 두 개의 인터

랙티브 비디오 아트, 즉 마사키 후지하타와 나의 "관점을 지닌 자들 Les Perspecteurs" 을 선택하였다. 제프 월 Jeff Wall 의 사진, 마이클 스노우 Michael Snow 의 비디오, 페드로 코스타 Pedro Costa, 샨탈 아커만 Chantal Ackerman, 티에리 쿤첼 Thierry Kuntzel 의 비디오 아트, 다라 번바움 Dara Birnbaum, 셸리 실버 Shelly Silver 의 작품들은 관객과의 상호작용을 하는 작품들은 아니었다. 그러나 관객과의 행위적인 인터랙티브는 다른 여러 가지 이미지와의 관계 중 하나일 뿐이며 관객은 각각의 작품에서 특이한 경험을 하면 좀 더 적극적으로 작품에 관여하게 된다. 결국 인터랙티비티란 작품과의 교감을 위한 매개체로서 기술적인 요인인 동시에 감상을 위한 정상적인 조건이 된다. 바로 이것이 이 전시회의 핵심적인 부분으로 이미지의 상태들 간에 동질성과 차이점을 나타내는 것이다.

한편 2002년 2003년 제네바, 교토, 파리에서 개최한 "Jouable"전시회에 출품한 예술학교나 예술대학교의 젊은 학생들이 전시한 작품들은 상당히 다른 면이 있었다. 이 전시회에서는 작품의 "전시가능성"이 핵심이었다. 이 전시회에서 첫번째 법칙은 작품과 상호 교감하는 방법을 찾아내는 것이었다. 파리에서 열린 2004년 무대장치 전시회에서는 이와 같은 원칙을 폐쇄된 공간에 전시한 20여 개의 작품에 부여하였다. 마치 장식의 뒷면을 바라보듯이 다양한 작은 세계가 구성이 되었는데 무질서하게 구성된 한 도시의 모습, 시장의 모습과 아케이드에 많은 비디오 게임콘솔을 설치한 모습을 보여주었다.

인터랙티브 아트의 조건인 무대장치, 건축, 디자인 등의 요소를 강조하기 위해 나는 다시 인터랙티브라는 주제로 돌아가겠다. 다시 1968년과 그르노블 문화의 집에서 프랭크 포퍼의 전시회인 "시네티즘-볼거리-환경 Cinétisme-Spectacle-Environnement[6]" 에 대해 살펴보자. 시네틱 아트, 빛, 그리고 플라스틱 아트의 창시자요 선구자인 프랭크 포퍼 Frank Popper 는 관객의 환경과 참여에 관심을 기울였다. 그르노블 전시회는 1968년 5월 초에 열렸는데 이후 중단되었다가 다시 6월에 재개된 바 있다. 많은 예술가들이 관객과의 상호교감을 이루는 작품과 인지적이고 심리학적인 경험을 강조한 유희적인 작품 환경을 구현하였다. 이 시기는 열린 작품[7], 작품과 관객의 관계의 변화추구, 단체예술, 관객의 참여를 유도한 새로운 공연의 패러다임의 시기였다. 전시회에 참여한 GRAV(시각예술연구단체: 줄리오 르 파크 Julio Le Parc, 프랑소와 모를레 François Morellet, 이바랄 Yvaral 등 참여)는 예술을 거리로 나오게 해야 한다고 주장하였다. 전시회가 재개되었을 때 5월은 이미 지나가 버렸다. 자유화의 바람과 금지에 대한 항거와 관객의 참여는 인터랙티브 아트

의 파괴를 가져오게 되었다. 관객들에 의해 제수스 라파엘 소토 Jésus Raphaël Soto 의 뚫리는 금속가지는 구부러져 버렸고 타키 Takis 의 작품인 움직임에 따라 빛을 내는 천장에 달린 큰 공은 칼에 찔려 버렸다. GRAV 의 이태리 예술가와 디자이너협회에서 만든 놀이용 장애물 도로는 관객들이 넘어가 발로 밟고 말았다. 유일하게 야코브 아감 Yaacov Agam 의 작품인 "빛이 있으라 Que la lumière soit"의 공만이 피해를 입지 않고 관객들이 지르는 소리에 반응을 하였다.

10-20년 후에는 이와 같이 종종 교육적인 용도로 제작이 된 유희 작품들이 다시 유행을 하게 된다. 예술가들과 연계된 아트 에이전트들은 테마파크나, 새로운 과학기술 박물관들을 기획하였다. 나는 파리의 라 빌레트에 위치한 과학산업 파크가 만들어 질 당시 주최측에서 관객들이 만져도 부서지지 않는 재질로 작품을 만들라는 주문을 한 것을 잘 기억하고 있다. 예전의 빨간 단추나, "만지시오" 또는 "panique"등의 시대로 돌아가면서 이런 "시작버튼"들은 이제 부서지지 않은 재질로 만들어야 하는 데에까지 이르렀다. 그르노블 전시회에 참여한 엔조 마리 Enzo Mari, 지아니 콜롬보 Gianni Colombo,, 가브리엘 드 베치 Gabriele de Vecchi 등 이태리 예술가들의 경우 이때 디자이너로서의 경험을 다지기도 했다.

인터랙티브 아트 전시회는 다른 어떤 전시회 보다도 디자이너, 건축가, 무대장치 전문가의 도움이 필요하다. 그러나 인터랙티브 아트 예술가들은 작품의 형태 속에 사물의 관계적인 방법을 구현한다. 외부에서 가까이 사물을 바라 볼 때는 항상 놀라움이 있다. 90년대 초에는 새로운 예술사조가 등장을 한다. 60-70년대의 현대성을 추구하지만 새로운 미디어의 사용을 거부하고 고루한 내용과 패션을 등장시키면서 새로운 환경과 가구와 액세서리들을 배치하고 니콜라 부리오 Nicolas Bourriaud 가 말한 "관계적인 미학 esthétique relationnelle"과 그 부산물을 통해 만드는 사조가 그것이다. 토비아 레베거 Tobias Rehberger 의 매달린 의자와 텔레비젼, 피에르 위그 Pierre Huyghe 의 생물학적인 모양의 램프 의자, 릴크릿 티라바니아 Rirkrit Tiravanija 의 대화형의 공간 배치과 음식의 교환 등이 대표적인 작품들이다. 릴크릿 티라바니아는 예술가와 관객 사이의 상호관계를 요구하였고 군중의 필요에 의해 만들어지는 작품과 "존재들 사이에 작용하는 것"의 중요성을 강조하였다. 이런 관객과의 쌍방향 소통기술은 분명 사용이 되었으나 과도하게 사용하지는 않았다. 컨템포러리 아트 전시회에 주로 참여하는 디지털 아티스트 안젤라 뷜로크

Angela Bulloch 는 화려한 색의 의자에 센서를 부착 및 작동케 하여 관객이 좋아하는 이벤트를 구성하였다. 이를 통해 허구이지만 사실적인 사회적인 조화를 나타내었다.

1969년 무대장치전문가, 사진전문가[8]와 함께 나는 스트라스부르그의 "Les Drapiers" 극장에서 "환경 연극"이라고 이름한 "F3- une leçon d'observation" 라는 작품을 선보였다. 과거에는 너무나 감성적으로 치우쳤던 환경에 비판적이고 정치적인 수정을 가한 작품이다. 한 코메디언의 인솔 하에 코스별로 전시장을 돌던 한 그룹 관람객이 중산층 가정을 시뮬레이션해 놓은 작품을 관람한 적이 있었다. 이 작품은 사진과 필름 영상, 음향, 프로그램된 빛 등을 사용한 영상으로 구성된 작품이었다. 환경과 공연이라는 용어가 도미니크 곤잘레스 포에스터 Dominique Gonzalez-Foerster[9]의 최근 작품에서 사용이 되었다는 것은 재미있는 사실이다.

## 인터랙티브 전시회의 모델

앞서 살펴본 작품들을 경험한 후, 나는 나의 연구과정과 내가 참여한 전시회를 통해 많은 인터랙티브 아트들을 접하게 되었다. 그래서 다음에서는 앞서 우리가 살펴본 무대장치의 중요성과 관련한 질문을 위주로 간략한 요약을 해보고자 한다.

1985년 전시한 "비물질들 Les Immatériaux"는 신화적인 내용으로 퐁피두센터에서 장 프랑소와 리오타르 Jean-François Lyotard 의 기획 하에 제작되었다. 이 작품은 정보망에 연결된 문자를 경험할 수 있게 하는 많은 단말기들을 연결한 것이다. 기본적으로 컴퓨터를 책상에 올려놓은 형태의 이런 전시회는 20년이 지난 지금도 쓰이는 자연스런 방법이다. 왜냐하면 모니터, 키보드 마우스를 통한 인터랙티브는 이제 보편적으로 관객이 다가갈 수 있는 장치가 되었기 때문이다. 이는 어찌보면 단순히 연결만 하는 방법인 것이다. 이것에 대해서는 뒤에 다시 언급하겠다. "비물질들 Les Immatériaux"전시회에 나의 파리 8대학 학생들과 같이 작업하여 출품한 "버스 Le Bus"라는 나의 비디오 디스크 작품은 나에게 있어 최초의 인터랙티브 작품이었고 또한 사물과 인터페이스를 차용한 첫 발걸음이기도 했다. 관객이 친근하게 느끼는 상황을 언급하면서 인터랙티브 작품은 경험을 통해 어떤 사물이나 기구에 대한 특별한 의미를 부여한다. "버스 Le Bus" 작품에서는 파리의 버스 의자와 버스의 부착된 버튼, "다음 역에서 내리실 분은 누르십시오" 표시, "내리겠습니



Multispace International Workshop 2007

다" 표시 등 실제로 쓰이는 사물들을 사용하였다. 이 작품을 통해 우리는 인터랙티브라는 것은 그 작품자체나 관계적인 메커니즘에 있어서 사진이나 비디오를 통해 보는 것과 동일한 실제를 구현하는 원칙이 있음을 알게 되었다. 1990년 생 드니 아티피스 Artifices 비엔날레에서 우리가 기획한 제프리 쇼 Jeff Shaw의 "The Legible City"의 자전거나 1991년 과학 공원에서 전시한 동 작가의 "의사소통하는 기계", "가상의 박물관"의 의자, 또는 1996년 Artifices 4 에서 전시한 "The Golden Calf" 의 두 손으로 잡은 모니터 등은 모두 같은 관점에서 바라볼 수 있다. 1994년 Artifices 3 전시회에 출품한 로랑 미뇽노 Laurent Mignonneau 와 크리스타 소메러 Christa Sommerer 의 작품인 "사진 phototrophy"은 관객들로 하여금 진짜 손전등으로 가상의 나비를 모으도록 한 작품이다. 또한 가장 최근의 것으로 내가 떠올리는 것은 Jouable 전시회에서 출품한 히카루 후지 Hikaru Fujii의 쌍안경 모형, 장 미셸 게리당 Jean-Michel Géridan의 자동차 일주 놀이, 이네스 제레 Inès Jerray 의 작은 서랍 장 뤽 마르시나 Jean-Luc Marchina 의 조리 슬리퍼 등이 있다.

1990년 "컴퓨터 아트 Art à l'ordinateur" 라는 부제하에 열린 제 1회 아티피스 Artifices 전시회에서는 인터랙티브 아트와 단순히 작품을 만드는 과정에서 컴퓨터가 쓰인 작품사이의 명확한 차이가 있었다. 당시 장 프랑소와 라칼몽티 Jean-François Lacalmontie 의 작품 중 무작위로 그림을 그리는 기계가 있었는데 이에 대한 논란이 제기되었다. 결국 내재적인 인터랙티브 작품이라는 결론을 내렸다. 한 작품이 쌍방향 대화인 인터랙티브가 되기 위해서는 먼저 그 작품이 독립적이어야 한다. 관객의 반응이 없더라도 작품은 인터랙티브한 미학의 범주에 속해야 한다. 2004년에 파리에서 열린 Jouable 3 전시회에서 스테판 엘바즈 Stéphane Elbaz 가 전시한 2부작 비디오는 상당히 인터랙티브한 작품으로서 퍼포먼스를 하는 사람들이 지르는 소리에 반응하는 빛이 비추는 한밤중의 경주를 보여주었다. 1992년 Artifices 2 에 소개한 우디 바술카 Woody Vasulka 의 "하이브리드 오토마타를 위한 극장 The Theatre for Hybrid Automata"도 이런 종류의 작품으로 강력한 미스테리적인 힘을 보여주는 작품이었다. 작품의 중앙에 카메라가 설치되어 있고 관객은 자신이 카메라에 잡히는지 보게 된다. 한 작품이 관객으로 하여금 작품의 작가나 조정자가 되게 할 때, 한두 명 또는 여러 명의 관객은 다른 관객을 관찰하는 입장에 놓이게 된다. 결국 인터랙티브한 작품의 진정한 목표는 작품과 관객의 경계를 명확히 하는 데 있는 것이 아니라 관객조차도 작품에 포함시키는데 있다.

다음의 연극 형식의 인터랙티브 작품들은 표현이 잘 되었건 아니던 간에 아직은 규정이 되지 않은 영화와 연관성이 있는 범주에 속해있다. EVE 과 같은 공연작품이나 제프리 쇼의 작품들, 또한 "jouables films"에서 전시된 작은 영화들이 모두 이 경우이다. Jouable에서는 특히 그웨놀라 웨건 Gwenola Wagon과 알렉시스 샤자르 Alexis Chazard, 마이클 셀람 Michael Sellam 의 작품들이 비록 컨트롤러를 조정하는 기술자를 포함해 몇 안 되는 관객을 두고 전시한 작품이기는 하나 영화와의 연관성을 나타내었다. "Field-Work" 시리즈인 마사키 후지하타의 작품에서도 비록 입체의 가상공간에서 이루어지기는 했어도 영화와의 연관성이 나타났다.

60년대 말기 이후의 비디오 아트의 역사를 볼 때 종종 사회학적이고 심리적인 의미가 있는 "관계적인 이미지의 환경"이라고 하는 분야는 따로 구분해야 할 것이다. 나는 여기서 디지털 인터랙티비티 외의 다른 분야에 대하여는 언급하지는 않겠다. 그러나 1974년 우리가 과학 테마파크의 "의사소통하는 기계" 전을 위해 국립현대미술박물관에서 빌려온 댄 그래햄 Dan Graham 의 "현재 진행형 과거 Present Continuous Past(s)" 또는 2003년 베니스 비엔날레에서 다시 전시된 1974년 작 "Opposing Mirrors and Video Monitors on Time Delay"와 같은 위대한 작품들은 살펴볼 필요가 있다. 이 작품들만큼 작품의 본질을 통해 관객과의 교감을 이루어낸 성공작은 드물다. 또한 빌 비올라의 1976년 작 "그는 당신을 위해 운다 He Weeps for You"를 보면 작품에서 관객들은 어둡고 긴 복도에서 16개의 유령형상이 "너는 누구냐?"[10] 고 묻듯이 다가오는 것을 본다. 카스텐 니콜라이 Casten Nicolai 의 "Knobotic Research" 나  의 "Dumb type" 과 같은 단체작품의 경우 역시 특수한 멀티미디어 무대장치를 사용하였다. 이런 분야에 있어서 세이코 밀카미 Seiko Mikami 의 놀랍고 우아한 작품인 2004년 작 "중력과 저항 Gravity and Resistance"은 다양한 중력을 나타내는 그래픽 파장이 표현된 거대한 스크린 바닥 안에 들어온 모든 관객을 작품 안에 포함한다. 컴퓨터 게임의 경우는 처음부터 인터랙티브 아트와 연관을 가진 범주였으며, 가장 확실한 예는 토시오 이와이 Toshio Iwai, 펭 멩보 Feng Mengbo, 트로이 이노썽 Troy Innocent 그리고 토비아 베를스트럽 Tobias Bernstrup 의 작품들이다.

Multispace International Workshop 2007

## 질문하기

인터랙티브 작품은 도구와 점점 가까워지고 있다. 만약 보편성 속에 거의 인터랙비트한 면모를 숨기고 있는 매체가 있다면 그것은 책이다. 더 정확히 말하면 순서대로 책을 볼 수 있게 해주는 책 제본기가 바로 그것이다. 인터랙티브의 범주에 하나 더 추가할 것은 책과 백과사전이며 또한 전집이다. 한편 정보의 포획, 사용, 관조 그리고 관찰 외에 한 가지 더 추가할 범주는 "질문하기" 이다. 인터랙티브한 작품이 있을 때 우리는 겸손하고 담대한 자세인 질문하기 즉 의견을 취하기의 자세를 취할 수 있다. 이 태도는 과거와 현재의 경험을 연결하는 것이다. "모든 도구들 중 우리는 우리가 무엇인지(또는 우리는 더 이상 무엇이 아닌지), 우리는 무엇이 되고 있는 중인지를 분별해야 한다 : 전자는 역사이고 후자는 현재[11]이다." 라고 질 들뢰즈는 미셸 푸코에 관하여 언급한 바 있다.

분명 전집은 활동이나 개념, 사물의 도구처럼 영속적인 모델이다. 조지 르그라디 George Legrady 는 박물관과 고문서의 원칙에 따른 작품을 여러 개 발표한 뒤 2001년 "Des Souvenirs pleins les poches" 라고 하는 관객에게 사물의 전집의 풍요로움과 문서정보에 대해 알리는 인스톨레이션을 발표하였다. 전집의 모습을 계속 바꾸는 자동 셀 장치와 연결된 소프트웨어를 사용하여 조지 르그라디는 데이터베이스의 미학을 보여주었다. 퐁피두 센터에서 열린 그의 전시회에서 나는 "연필의 기억 Mémoire de crayons"이라고 하는 작품을 전시하였다. 이것은 1024개의 연필의 자전적인 콜렉션으로 데이터베이스를 통해 작품을 관람하고 "말을 하도록" 유도하였다. 아그네스 헤게뒤스 Agnes Hegedüs는 1999년 " 말해진 것들 Things Spoken" 이라는 작품을 개인적 사물과 발음되는 원고를 이용해 만들었다. 이 작품은 "핸드사이트 Handsight" (1992년작으로 1994년 "아티피스 Artifices" 전에서 전시)이나 "Memory Theatre VR" (1997년 ZKM 에서 발표) 등의 작품들이 발표된 후 만들어진 것이다.

1991년부터 1997년까지 내가 퐁피두센터에서 기획한 "버츄얼 리뷰 la Revue Virtuelle" 전시회 당시 우리는 질문을 위한 공간을 만들었다. 움직이는 구조로서 유리 프리즘의 형태를 띤 이 구조에 외부 관람객, 관련 관람객, 운영자의 3개의 영역을 새겨 관람객에게 제공되었다. 장 자크 루소의 텍스트를 사용한 많은 비디오 인터랙티브 작품은 나에게 중요한

연구소재가 되었다. 왜냐하면 이 작품들은 문자와 이미지를 인터랙티브 매체로서 다루며 새로운 관계를 설정하기 때문이다. 1993년 Karlsruhe의 ZKM에서 전시한 "flora petrinsualaris" 에서는 공책을 전시하였는데 이 공책은 고백의 파편을 모은 것임과 동시에 마치 루소의 식물연감 같은 역할도 하고 있다. 공책을 넘기면서 생동하는 이미지들과 내용에 담긴 소리가 나오는 것이다. 나는 1998년의 "두 번째 산책 La deuxième promenade " 전과 2000년 "센서티브 모랄 La Morale sensitive" 전에서 투사된 이미지와 인용구들이 적힌 페이지를 손동작으로 넘길 수 있는 서판을 제작하였다. 벤자민 부클로는 개념주의 예술가들의 작품을 분석하면서 "문서-이미지 texte-image"[12] 라는 범주에 있어서 문서와 이미지, 시와 미술은 과연 별개의 것인가라는 논쟁에 그 자신도 뛰어들게 된다.

Jouables 3부작 전시회는 다양하고 많은 종류의 작품이 전시되면서 무대장치분야에 대한 고찰을 하게 되었다. 이 분야는 결국 "기억으로 만들기" 라는 테마로 귀결된 1994년 Artifices 3 전의 핵심이 된다. 특수한 인터랙티브를 가지고 구성된 작품들에서 우리는 어떤 경우 관람객의 참여를 유도하면서 우리는 하나의 "방"을 만들었다. 예를 들어 직접 컴퓨터 화면, DVD 또는 웹사이트을 통해 질문받는 테이블을 준비한 것이다. 최근 대형 국제 컨템퍼러리 아트 전시회에서 보면 거대한 테이블에 문자 이미지, 인터랙티브 음향 등과 같은 것들을 설치하여 관람객이 사용할 수 있는 터미널 네트워크에 연결이 되어 있는 것을 볼 수 있다. 이런 예술작품이 전시된 "방" 이나 "테이블" 같은 공간들은 관객에게 예술을 통해 사고를 할수 있게 해주는 역할을 함으로 새롭고 합리적이고 또한 관객을 안심시키는 도구가 된다. 전시회는 이제 질문을 던질 수 있고 또한 모르면 물어도 볼 수 있는 도서관 같은 그런 공간이 되고 있다.

Multispace International Workshop 2007

노트

1. http://www.airdeparis.com/parreno/alien/alien.htm

2. *Roland Barthes par Roland Barthes*, Paris, Seuil, 1975, p.

3. Bruno Jacomy, «Enquête sur un bouton», *Alliage*, N° 14, 1992.

4. Gilles Deleuze, *Francis Bacon, Logique de la sensation*, Éditions de la Différence, 1981 et Paris, Seuil, 2002.

5. *Les Perspecteurs*, installation-performance vidéo-interactive, conçue et réalisée par Jean-Louis Boissier, avec Caroline Bernard et Gwenola Wagon, présentée à Sienne dans l'exposition *Invisibile*, 2004 et à Lisbonne, dans l'exposition *States of the Image*, 2005.

6. Catalogue *Cinétisme-Spectacle-Environnement*, sous la direction de Frank Popper, Grenoble, Maison de la culture, mai et juin 1968.

7. 움베르토 에코의 작품, *L'Œuvre ouverte*, 1962, 불어 번역본 1965.

8. Jean-Louis Boucher et Michel Séméniako. Les Drapiers étaient dirigés par Gaston Jung.

9. *Cosmodrome* de Dominique Gonzalez-Foerster et Jay-Jay Johanson, 2001.

10. Voir Regina Cornwell, «Interview with Gary Hill on Tall Ships», *Art Monthly*, N° 170, octobre 1993.

11. Gilles Deleuze, «Qu'est-ce qu'un dispositif», *Michel Foucault philosophe*, Rencontre internationale. Paris 9, 10 11 janvier 1988. Paris, Seuil, 1989, p.

12. Benjamin Buchloh, «Allégorie et appropriation dans l'art contemporain», *Essais historiques*, Claude Gintz 의 불어 번역본, Villeurbanne, Art édition, 1992.

Jean-Louis Boissier

불어 원본
French

# Les arts interactifs s'exposent-ils
## Scénographie de la consultation

Multispace International Workshop 2007

Il conviendrait, pour commencer à répondre à cette question, de donner une définition des arts interactifs. Je préfère donner deux indications seulement: premièrement, les arts interactifs impliquent une relation particulière à l'œuvre; deuxièmement, si l'on en est venu à parler d'arts interactifs, c'est à partir de la notion d'interactivité qui est elle-même attachée au fonctionnement et à l'usage des ordinateurs. Disons tout de suite aussi que, même si l'on s'en tient à cette définition technique, qui a le mérite de se séparer des acceptions métaphoriques ou idéologiques, on doit désigner l'interactivité en termes qualitatifs et même quantitatifs. Il existe plusieurs régimes de l'interactivité technologique, diverses modalités, divers degrés. Une définition plus nuancée et plus complexe devrait émerger, je l'espère, des récits et descriptions que je vais faire, ou plus exactement des diverses réponses que j'ai observées, à cette question que je répète: «les arts interactifs s'exposent-ils»

Parlant d'observations et de réponses concrètes, j'essaie de m'en tenir à des œuvres, à des expositions, à des expériences et à des recherches auxquelles j'ai directement été confronté, dont j'ai souvent été l'acteur, comme commissaire, auteur ou chercheur. C'est dire par conséquent que si les objets d'interrogation sont évoqués avec une certaine garantie historique, il faut les prendre aussi dans leurs limites d'échantillons d'une pratique particulière et contingente. Je ne dis pas cependant que mes

observations ont été exclusivement empiriques car cette question précisément de la possibilité, de la validité en même temps que des modalités de l'exposition de travaux interactifs s'est constamment formulée et renouvelée dans l'itinéraire que je vais décrire.

Je commence par une première image, celle d'une grande sculpture de Jean Tinguely, exposée en 1968 à la maison de la culture de Grenoble. Cette pièce, *Requiem pour une feuille morte* (1967), est un mural de plus de dix mètres. Se découpant sur fond blanc, c'est un assemblage noir de roues, de courroies, de leviers et de bielles, une machine bruyante mais, à la différence d'autres sculptures de Tinguely, ordonnée et nette comme un mouvement d'horloge. Dans mon souvenir, le mécanisme se met en marche, mouvement lent, puissant, lorsqu'on presse un bouton placé au sol. Mais je ne suis pas certain de ça, je cherche sur Internet. La sculpture, réalisée en 1967 pour le pavillon Suisse de l'exposition universelle de Montréal, a été exposée au Centre Pompidou, à l'entrée des galeries du Musée national d'art moderne au moment de leur réouverture en 2000. Je découvre que cette présentation fait l'objet d'une polémique. Daniel Buren — propos rapportés par *L'Express*— considère la pièce comme «morte» car «son mécanisme n'est pas actionné.» Une étudiante de l'École nationale supérieure des arts décoratifs considère — je la cite— que *Requiem pour une feuille morte* «a pour ainsi dire à moitié disparu. S'il n'en manque aucun rouage, si sa présence matérielle s'impose, son mouvement mécanique n'apparaît que de façon intermittente. Ce qui a presque totalement disparu, ce dont peu de gens gardent le souvenir, c'est sa présence sonore. [···] Les croquis de l'artiste, présentés sur les pupitres, ont valeur de "partitions" pour la mélodie de la mécanique. [···] La bande son diffusée dans des casques est une reconstitution faite à partir de documents.» À la réflexion, il y avait bien un bouton-déclencheur à Grenoble en 1968. Il est vrai que j'ai vu depuis les boutons des machines à peindre de Tinguely, à Beaubourg notamment — et je m'en souviens d'autant plus que c'était en présence de l'artiste et que j'ai aujourd'hui sous les yeux un dessin fait par une telle machine. Le site du musée Tinguely de Bâle mentionne les Métamatics et sacrifie à ce que je vais nommer *l'idéologie de l'interactivité*: «En 1959, Tinguely se met au travail sur les "Métamatics", machines à

Multispace International Workshop 2007

dessiner motorisées avec lesquelles l'utilisateur peut lui-même réaliser automatiquement des œuvres d'art abstrait.» Je continue donc mon enquête sur Internet. Je lis sur le site *aveugle.ch*, toujours à propos du musée de Bâle, qu'il «n'est pas conçu pour les aveugles». C'est le récit d'une aveugle à qui échappent les gros boutons rouges au sol, pour mettre les machines en mouvement, qui perçoit cependant par leur bruit la forme de celles qui fonctionnent et qui finit par convaincre un gardien de la laisser toucher les sculptures. Le visiteur déclenche, il touche. On le qualifie d'*utilisateur*, on prétend qu'il peut lui-mêmefaire des œuvres.

Je place ici un autre souvenir : l'exposition *Passages de l'image*, produite par le Centre Pompidou en 1990 —Raymond Bellour, Christine van Assche et Catherine David en étaient les commissaires— comportait une installation que j'ai réalisée, une *Anthologie d'images calculées* choisie essentiellement dans l'imagerie scientifique et technique. Nous l'avons présentée aux États-Unis, à San Francisco et au Wexner Center de Colombus.

L'*Anthologie* est inscrite dans le *white cube* réglementaire de l'art contemporain, avec un fauteuil et un bureau ancien, directement trouvés sur place, le moniteur vidéo, les deux lecteurs de vidéodisques, l'ordinateur Macintosh à écran tactile. Les musées disposaient d'étiquettes toutes faites avec la mention «Do not touch». Ils ont dû fabriquer l'étiquette «Please touch the screen». Et nous touchons là un point de l'histoire de l'art qui appartient, comme souvent pour les points cruciaux du XXe siècle, à Duchamp. C'est *Prière de toucher*, couverture qu'il produit pour l'édition de luxe du catalogue de l'*Exposition internationale du surréalisme*, consacrée à l'érotisme, à la galerie Daniel Cordier àParis en 1959. Je ne crois pas que les visiteurs d'une exposition, qui seraient de simples regardeurs, puissent être qualifiés de passifs. Tout cela est très connu; et Duchamp déjà avait affirmé: «ce sont les regardeurs qui font les tableaux.» Mais *Prière de toucher* annonce une coupure dans le dispositif muséal qui fixe le comportement des récepteurs. En 1990, le public, et avant tout les gens des musées, ignoraient la simple manipulation d'une souris d'ordinateur ou d'un écran tactile. Mais surtout, l'interdit demeurait, on ne touche pas, on n'a pas envie de

toucher, de passer d'un régime de contrainte à l'autre. Duchamp lui-même, malgré son injonction écrite, ne s'attendait pas à ce qu'on touche véritablement son livre exposé. Nous verrons plus loin que les œuvres interactives, si elles demandent une manipulation, mettent aussi en œuvre un toucher mental.

## Le simple déclenchement

Bouton rouge et *Prière de toucher*, nous venons de rencontrer deux modalités distinctes que l'interactivité numérique contemporaine prolonge. Examinons d'abord l'interactivité *presse-bouton*, appellation souvent péjorative, mais que je considère pour ma part positivement, comme le degré zéro de l'interactivité, celui du pur déclenchement, de la bifurcation la plus simple, celle qui fait passer d'un état d'attente à un état de transformation, du suspens à l'événement, de la boucle à la transition. Cette interactivitéfigure dans les expositions sous forme de boutons, de clics divers, y compris de détecteurs de présence et de mouvements issus du matériel de surveillance, mais aussi dans sa version la plus voyante qui est précisément le bouton rouge — «coup de poing» dit-on en français—, à actionner aussi avec le pied, que l'on a vu chez Tinguely, mais aussi chez Kowalski et d'autres. Autre version du déclencheur, plus récemment, Philippe Parreno a proposé dans son exposition du Musée d'art moderne de la ville de Paris en 2002 une œuvre «interrupteur»: le film *Alien Season*, 2002, était le «déclencheur on/off» de l'éclairage d'une autre salle où étaient exposées des sérigraphies phosphorescentes qui avaient besoin de se «recharger» pour être provisoirement visibles [1] .

Plus globalement, il faudrait s'intéresser à l'histoire des expositions sous l'angle des éléments déclencheurs qu'elles mettent en jeu. Et voir que l'appareil technique interrupteur, n'est que l'une des modalités du déclencheur, facteur commun précisément à toutes les dramaturgies, romanesques, théâtrales, cinématographiques, architecturales,

paysagères, etc. «Qu'on puisse dire tout avec une seule différence» c'est ainsi que Roland Barthes voyait avec «un étonnement continu» le *binarisme* devenu pour lui « un véritable objet amoureux» [2]. La référence sémiologique de Barthes peut être reportée vers l'esthétique de l'interactivité. Dans la proposition interactive, cette simple différence on/off, – simple mais puissante puisqu'il s'agit de la présence ou de l'absence–, le spectateur en est l'auteur et c'est là que réside sa signification. Je viens de prononcer ce raccourci qui fait du spectateur un auteur. Il ne s'agit pas pour moi d'assimiler, comme on le fait souvent en commentaire de l'interactivité, le spectateur (ou le lecteur) à l'auteur de l'œuvre. La part du destinataire dans la réalité de l'œuvre est éminemment variable et ce n'est pas l'exclusivité des œuvres interactives. Je pointe seulement ici le geste relationnel essentiel pour l'art qu'est celui d'un déclenchement par le spectateur.

Restons sur l'image, qui nous vient de Tinguely, d'un pied qui presse un bouton pour lancer une machine. L'expression française «voter avec ses pieds»(aller se promener au lieu de voter) est contredite par le dispositif de l'installation de Karl Sims, *Genetic Images*, que nous avons produite dans le cadre de la *Revue virtuelle*, au Centre Pompidou en 1993. Dans cette installation, le plus puissant des ordinateurs de l'époque, la Connection Machine de Thinking Machine, effectuait quatorze milliards d'opérations par seconde. Seize écrans vidéo, placés sur des socles en arc de cercle, affichaient des images aux formes biologiques. Devant chacun de ces écrans, une dalle sensible repérait oùle spectateur posait le pied, quelle image il élisait ainsi. L'ensemble des images se recalculaient alors dans l'instant, prenant comme origine, selon un modèle génétique, l'image «parent» choisie. Les seize images présentaient donc constamment un air de famille dont l'évolution dépendait en quelque sorte du goût des regardeurs. Je dois dire que, pour autant, le kitsch de ces images relevait bien du goût de l'auteur, à moins qu'il n'ait été inhérent àla rencontre avec un tel monstre de puissance de calcul.



Multispace International Workshop 2007

## Le toucher

Une étude historique, technologique et anthropologique du bouton, telle que celle menée par Bruno Jacomy [3], montre àquel point c'est un objet culturel. Le bouton est une sonnette, une gâchette, une touche de clavier. On le presse ou on le tourne. Une interface d'ordinateur, apparue il y a peu de temps, un bouton contrôleur nommé PowerMate, connaît un succès surprenant. C'est un assez gros bouton d'aluminium, au toucher très doux, tournant librement, sans butée. Les divers appareils numériques, pour lesquels on avait d'abord préféré les poussoirs apparemment plus conformes à la discrétisation des impulsions numériques, ont souvent retrouvé des boutons à tourner. Ce n'est pas seulement la nostalgie des postes de radio. La volonté d'augmenter ou de réduire, de faire varier de façon continue, est inscrite dans de tels objets. L'expérience que j'ai du bouton PowerMate me montre qu'il permet d'exercer une fonction que les claviers, les souris, avaient oubliée, celle de l'*insistance*. Le contrôleur rotatif transmet la volonté d'agir ou non, l'intention d'aller dans un sens ou dans l'autre. Mais on peut aussi continuer à le tourner plus ou moins longuement. Si la relation avec une image vidéo interactive, par exemple, peut nécessiter des fonctions variées – c'est le cas avec les manettes de jeux–, on aura d'abord besoin d'inscrire cette relation dans le temps car l'image a elle-même sa temporalité, un comportement temporel. La relation passera par des déclenchements judicieusement situés dans le cours des choses, mais elle impliquera aussi la possibilité d'une action maintenue.

J'ai pris le temps de cette description particulière pour conduire àune installation dont je souhaite parler maintenant. Mais il est nécessaire aussi de revenir à l'autre modalité relationnelle repérée précédemment, *Prière de toucher*. Car le bouton contrôleur, s'il est un déclencheur, est d'abord un transducteur du toucher. Je ne peux pas rappeler ici les analyses de Deleuze sur les dimensions haptiques de la relation à l'œuvre, ce qu'il démontre àpropos de Bacon, la distinction qu'il précise entre digital, tactile, manuel, haptique et optique[4]. Je pense utile de souligner cependant que le *toucher* de l'interactivité n'est certainement pas d'ordre strictement manuel, qu'il relève aussi de

Multispace International Workshop 2007

l'*haptique*, entendu, comme chez Deleuze, comme fonction distincte de la fonction optique mais appartenant à l'œil plutôt qu'à la main, bien que relevant du toucher. Cette compréhension du mot haptique est donc bien différente de son assimilation au retour d'effort, à la sensation kinesthésique et tactile effective que procurent certaines interfaces, en particulier dans les jeux vidéos et en réalité virtuelle. Il serait dommage de se priver, en recherchant le toucher, de sa puissance de désignation et d'allusion, celle que lui donne Duchamp et avec lui beaucoup d'œuvres, y compris parmi celles qui sont apparentées à l'interactivité.

L'installation que j'ai conçue le plus récemment, *Les Perspecteurs*[5] , utilise le bouton contrôleur rotatif pour donner accès au déroulement d'un film. Le film, projeté sur l'un des murs de la galerie, tend à se mettre en suspens, voire à revenir en arrière. Le spectateur qui actionne le contrôleur en explore ainsi la résistance, l'élasticité, les points d'équilibre et de déséquilibre. Ce film est malgré tout linéaire, il ne comporte pas de variantes, de bifurcations narratives, sauf celles qui résultent des variations de sa projection. Il présente le personnage d'une jeune femme, qui pourrait être la Vierge d'une Annonciation. Comme dans les Annonciations classiques, elle passe par cinq états, elle se trouble, réfléchit, interroge, comprend, accepte.

Le dispositif de l'installation est très proche de celui où a été tournée la vidéo: le personnage était assis sur la chaise où se trouve maintenant le vidéoprojecteur, la caméra, pilotée, dans ses mouvements de panoramique et de zoom, par un ordinateur, est restée à sa place. Les mouvements qu'a connus la caméra à l'enregistrement se traduisent par des déplacements de l'image sur l'écran. Lorsqu'on joue le film, la caméra rejoue exactement les mouvements du tournage, si ce n'est qu'elle ne rencontre plus le personnage désormais absent. Ce que capte la caméra s'affiche sur un moniteur vidéo placésur une autre chaise symétrique de la première par rapport à la caméra, à l'endroit où est placé le bouton de contrôle. Le spectateur qui devient opérateur et lecteur doit se baisser, s'agenouiller pour tourner le bouton en même temps qu'il observe le moniteur vidéo près de lui et la vidéo projetée plus loin. Au moment où, au

milieu de la séquence, le personnage tourne son regard vers sa gauche puis vers sa droite, l'image qui la suit en panoramique disparaît de sa zone de projection tandis que la caméra qui refait le mouvement d'accompagnement le poursuit jusqu'à se retourner vers l'autre  chaise, c'est-à-dire jusqu'à capter le lecteur. Sont ainsi confrontées les images enregistrées et les images directes, dans un mouvement qui, s'il actionne la caméra en temps réel, au présent, est contraint par les conventions des images mises en scène et enregistrées.

*Les Perspecteurs* mettent en scène une relation visuelle, mais aussi gestuelle, comportementale et logique, assujettie à des relations qui ont déjà eu lieu. Le présent se regarde à travers le passé. Pour autant, ce n'est pas le passé qui se répète. Il est soumis au filtre d'une capture organisée et reconstruite par le jeu instrumental de ce que je nomme *perspective relationnelle*. Dans une telle perspective, la programmation tient la place qu'a la géométrie dans la perspective optique. La perspective relationnelle est à même de présenter des relations inscrites dans le temps, là oùla perspective optique présente des visions inscrites dans l'espace. Le désir de toucher s'applique ici aux images elles-mêmes, dont le comportement guide l'opérateur. La manipulation du bouton prend une dimension double, tactile et haptique: le tactile fonctionnel mais abstrait tend à s'effacer au profit d'un toucher projeté virtuellement dans l'image, d'un haptique inscrit dans la relation à l'image. Par un effet de feed-back, parce que les effets de la manipulation sont perçus par l'œil et l'oreille, la main qui touche le bouton d'aluminium, assume le sentiment du toucher de l'image. Pour autant, je ne crois pas à une immersion dans l'image, bien au contraire. Le dispositif garantit une distanciation d'autant plus forte que son fonctionnement présent rencontre l'absence de l'objet et renvoie dans le virtuel du passéla figure vivante du personnage. Les diverses expériences que j'ai réalisées autour de l'alliance entre interactivité et cinéma m'ont convaincu des capacités descriptives de l'interactivité, en terme de restitution des actions et relations. La seule place légitime que l'on puisse prévoir pour les lecteurs est dans le dispositif de captation optique et relationnel. C'est pourquoi l'interaction effective que proposent mes installations porte sur l'accès aux mouvements d'appareil, au montage, à la production des images. C'est à travers ce dispositif compris comme

Multispace International Workshop 2007

réversible – le fonctionnement de la capture est en quelque sorte rejoué dans l'installation– que l'on accède aux images, à leur déroulement, sans toutefois en affecter leur contenu d'empreinte. C'est dans cette logique que *Les Perspecteurs* laissent apparente l'intégralité des appareils mis en œuvre et en exalte ironiquement la présence matérielle et technique, la nature d'objets industriels et design.

Lors de sa présentation à Lisbonne en 2005, dans l'exposition *States of the Image*, j'ai remarqué qu'une visiteuse, appartenant au milieu de l'art, habituée des expositions d'installations, a commencé par poser le pied sur le bouton contrôleur avant de le prendre en main – et de «prendre la main», comme on dit dans le jargon de l'interactivité numérique. Il est vrai que ce bouton peut apparaître comme un simple déclencheur. Il n'est pas rouge, il émet des pulsations de lumière bleue, mais il est au sol, ou plus exactement sur le socle très bas de la pièce. Cette observation me semble confirmer encore le partage que j'ai proposé entre interactivité du simple déclenchement et interactivité du toucher distancié. Qui plus est, une installation interactive de ce type conduit àconcevoir la place du spectateur et son comportement comme partie constitutive et signifiante de la proposition. Lorsqu'un spectateur devient ainsi acteur – j'ai proposé le nom d'opérateur–, les autres spectateurs sont fondés à le regarder, à l'observer, comme je viens de le faire moi-même. En l'occurrence, *Les Perspecteurs*, qui se réfère à la conversation de l'Annonciation, a besoin d'un deuxième personnage dans la position de l'Ange et c'est l'opérateur qui tient ce rôle, à son insu.

Dans la même exposition de Lisbonne, Masaki Fujihata a pris, pour son installation *Field-Work@Alsace*, l'option d'une interactivité minimum, simplement làpour signaler les potentialités de son paysage virtuel, dans lequel on pourrait se déplacer librement, mais qu'il choisit de donner àvoir selon un trajet déterminé. Il donne ainsi à voir son parcours tracé au GPS et ses rencontres vidéo, comme autant de projections mouvantes, répétant ses propres mouvements de caméra. Le lecteur tourne un disque placé sur un socle et lance ainsi de nœud en nœud le parcours dans l'espace

tridimensionnel qu'il perçoit en stéréoscopie. Fujihata considère avec raison que s'il est nécessaire de laisser au spectateur au moins l'une des possibilités que possède le système, on ne peut pas exposer un espace virtuel pleinement interactif dont personne ne saurait se servir.

## La scénographie de l'œuvre relationnelle

Raymond Bellour, qui a conçu l'exposition *States of the Image* comme un itinéraire au sein des diverses modalités de l'image et des instants prégnants ou quelconques qu'elle recèle, a donc choisi deux installations vidéo-interactives, celles de Masaki Fujihata et la mienne, dont je viens de parler. Les autres pièces, photographies de Jeff Wall, vidéos de Michael Snow, Pedro Costa, Chantal Ackerman, installations vidéos de Thierry Kuntzel, Dara Birnbaum et Shelly Silver, ne faisaient pas appel à une manipulation. Dans ce contexte cependant, l'intervention gestuelle d'un regardeur n'est qu'une version de la relation aux images parmi d'autres, tant il est vrai que les visiteurs s'impliquent activement dans l'expérience singulière qu'appelle chacune des pièces. L'interactivité est alors perçue comme appartenant en propre au médium de l'œuvre, àla fois comme facteur technique et comme condition normale de la réception. C'est précisément l'un des axes conceptuels de cette exposition que de montrer les contiguïtés et les différences entre les états performatifs de l'image.

Le parti pris était fort différent pour notre cycle d'expositions intitulé *Jouable*, en 2002, 2003 et 2004, travaux prototypes de jeunes chercheurs et artistes produits dans des écoles d'art et universités à Genève, Kyoto et Paris. Ces expositions plaçaient comme principe la jouabilité des pièces. Dans *Jouable*, on avait donc cette première règle du jeu, la découverte des modalités d'interactions. La scénographie de l'exposition de Paris, en 2004, assumait ce principe en donnant à chacune de la vingtaine de propositions un espace fermé. Vus comme l'envers d'un décor, cet ensemble de petits mondes spécifiques se construisait comme dans le désordre apparent d'un village, avec

le provisoire d'une fête foraine, la densité des cabines de jeux vidéo dans leurs arcades.

Pour souligner la part de scénographie, d'architecture et de design comme condition de possibilité d'une exposition d'art interactif, je fais un retour à cette interactivité avant la lettre qu'était la notion de participation du spectateur. L'année 1968 de nouveau, et l'exposition conçue par Frank Popper à la Maison de la culture de Grenoble, *Cinétisme-Spectacle-Environnement*[6]. Après avoir été l'un des inventeurs et historiens de l'art cinétique, de la lumière et du mouvement dans les arts plastiques, Frank Popper s'intéressa aux environnements et à la participation du spectateur qui en étaient les prolongements. L'exposition de Grenoble ouvrit au début du mois de mai 1968, puis ferma, puis rouvrit en juin. Beaucoup des artistes avaient conçu des pièces sollicitant les actions partagées du public, des environnements ludiques mettant l'accent sur l'expérience perceptive et psychologique. C'était l'époque de l'œuvre ouverte[7], de la recherche d'une mutation dans les relations œuvres/spectateurs, de la création collective, d'un nouveau régime du spectacle qui émergerait de la participation. Le GRAV (Groupe de recherche d'art visuel, Julio Le Parc, François Morellet, Yvaral, etc.), qui participait à l'exposition, voulait faire sortir l'art dans la rue. Il se dissoudra lorsqu'il constatera avoir être devancé par le public, qui lui aussi occupait la rue. Quand nous avons rouvert l'exposition, mai était passé par là. Les énergies libérées, beaucoup d'interdits contestés, la participation des visiteurs devaient aboutir très vite à la destruction des œuvres «participatives», les tiges d'acier du pénétrable de Jésus Raphaël Soto était tordues, le grand ballon suspendu, dont les mouvements faisait des flashs de lumière, de Takis, était percé d'un coup de couteau. Le parcours d'obstacles ludique conçu par un groupe d'artistes et designers italiens, associé au GRAV, était franchi et cassé à coups de pieds. Seule, peut-être, l'ampoule de *Que la lumière soit*, de Yaacov Agam, devait rester hors d'atteinte et continuer à réagir aux cris des visiteurs.

Multispace International Workshop 2007

De telles expositions ludiques, souvent à caractère pédagogique, seront de nouveau en vogue, dix ou vingt ans plus tard. Les agents culturels, souvent associés à des artistes théoriseront les parcs à thème, les nouveaux musées des sciences et des techniques. Je suis témoin, à la Cité des sciences et de l'industrie de La Villette, des exigences concernant la résistance du matériel livré au public. Reprenant le catalogue des boutons rouges, «coup de poing » ou «panique», on trouve aussi les interrupteurs «milieu sévère», autrement dit anti-vandalismec'est ce type de bouton qui était la norme. Quant aux italiens de l'exposition de Grenoble, Enzo Mari, Gianni Colombo, Gabriele de Vecchi, etc., ils ont fait d'intelligentes carrières de designers.

Une exposition d'art interactif, plus que toute autre, semble donc appeler la contribution de designers, d'architectes, de scénographes. Mais il est vrai aussi que les artistes de l'interactivité travaillent précisément à l'inscription dans la forme des modalités relationnelles de leurs objets. Regarder les choses de l'extérieur proche est toujours éclairant. Le début des années 90 verra émerger une démarche artistique qui, se réclamant d'une certaine modernité années 60 et 70 mais récusant l'usage direct des nouveaux médias et jouant ironiquement sur les clichés et la mode, proposera de nouveaux environnements, des agencements de meubles et d'accessoires, à l'appui de ce que Nicolas Bourriaud nommera l'«esthétique relationnelle» et de ses suites. Fauteuils et téléviseurs suspendus de Tobias Rehberger, sièges-lampes biomorphes de Pierre Huyghe, aménagements d'espaces conversationnels et d'échange de nourriture de Rirkrit Tiravanija. Ce dernier revendiquera une interaction entre artiste et visiteur, une œuvre produite avec le nécessaire concours du public, et affirmera l'importance «de ce qui se joue entre les êtres». L'emploi effectif des technologies de communication pourrait s'y reconnaître, mais sait parfois, heureusement, se faire plus critique. Angela Bulloch, qu'on a souvent vue dans le rôle de l'«artiste numérique» au sein d'expositions d'art contemporain, place des capteurs dans ses banquettes modernes de couleurs vives de façon à déclencher des événements gratifiants pour le public, proposant ainsi la fiction d'une harmonie sociale provisoire mais réalisée.

Multispace International Workshop 2007

En 1969, associé à un scénographe et à un photographe [8], j'ai réalisé pour le théâtre expérimental Les Drapiers, à Strasbourg, ce que nous avons nommé environnement-spectacle. *F3-Une leçon d'observation*, se voulait une rectification critique et politique des environnements, jugés trop exclusivement sensitifs, fréquentés dans les années précédentes. Un petit groupe de spectateurs visitait, dans un parcours en séquences et sous la conduite d'un comédien, une simulation de l'appartement d'une famille moyenne, construite àpartir de projections de photographies et de films, d'enregistrements sonores, de moulages, de lumières programmées. Il est amusant de constater que le terme environnement-spectacle a étéchoisi par Dominique Gonzalez-Foerster[9] pour l'une de ses œuvres récentes.

## Les modèles de l'exposition interactive

À la suite de ces premières expériences, mon travail de chercheur et les expositions auxquelles j'ai contribué m'ont confronté à de nombreuses œuvres interactives. Je vais maintenant tenter d'en faire une rapide typologie en m'attachant aux questions de leur scénographie, dont on vient d'apercevoir l'importance.

*Les Immatériaux*, exposition de 1985, désormais quelque peu mythique, conçue au Centre Pompidou sous la direction de Jean-François Lyotard, présentait tout un ensemble de terminaux avec des expériences textuelles en réseau. Ce mode d'exposition, qui consiste globalement à poser un ordinateur sur une table, reste, vingt ans après, une solution naturelle puisque les interfaces écran, clavier et souris sont désormais universellement accessibles pour le public. C'est au fond une méthode de simple accrochage. J'y reviendrai. *Le Bus*, un vidéodisque que j'ai réalisé pour *Les Immatériaux*, avec mes étudiants de Paris8, fut non seulement pour moi la première installation interactive exposée mais le prototype d'une démarche d'emprunt d'objets-interfaces. En citant des situations que le public connaît, les piècesinteractives prennent en compte l'apprentissage acquis en même temps que les significations

attachées à certains objets et instruments. L'installation *Le Bus* reprenait tels quels un siège d'autobus parisien mais surtout le bouton et sa plaque «Appuyer pour obtenir le prochain arrêt», le boîtier lumineux «Arrêt demandé». Dans cette proposition, nous avions le sentiment que l'interactivité elle-même, son diagramme relationnel comme ses instruments, relevaient d'un principe de saisie du réel, homogènes en cela à la prise de vue photographique et vidéo. On peut considérer sous cet angle la bicyclette de *The Legible City*, de Jeffrey Shaw, que nous avons montrée en 1990 dans la biennale *Artifices* de Saint-Denis, ou encore, toujours chez Jeffrey Shaw mais dans *Machines* à *communiquer* à la Cité des sciences en 1991, le fauteuil de *Virtual Museum*, ou même, dans *Artifices*en 1996, l'écran que l'on saisit à deux mains de *The Golden Calf*. L'installation *Phototropy*, de Laurent Mignonneau et Christa Sommerer, créée pour *Artifices*en 1994, invitait le spectateur à attirer des papillons virtuels avec une véritable lampe de poche. Ou encore, pour s'en tenir aux exemples les plus récents pour moi, dans l'exposition *Jouable*, l'emprunt de jumelles par Hikaru Fujii, d'un jeu de circuit de voitures par Jean-Michel Géridan, d'une petite commode àtiroirs par Inès Jerray, de tongs par Jean-Luc Marchina.

La première édition d'*Artifices*, en 1990, sous-titrée «Art à l'ordinateur», séparait nettement les pièces interactives de celles où l'ordinateur était intervenu dans la production seulement. La question se posa de la place d'un générateur aléatoire de dessins conçu par Jean-François Lacalmontie. La notion d'interactivité interne fut retenue. Pour qu'un système soit interactif au sens du mode conversationnel, il faut aussi qu'il soit autonome. Même sans feed-back du public, le spectacle de ce qui se joue dans un dispositif appartient aussi au registre esthétique de l'interactivité. Le diptyque vidéo de Stéphane Elbaz, dans *Jouable 3* à Paris en 2004, était ainsi la mémoire d'un épisode hautement interactif, une course dans la nuit, éclairée par une lampe sensible aux cris du performer. Créé pour *Artifices*, en 1992, *The Theatre for Hybrid Automata*de Woody Vasulka appartenait aussi à cette famille, dans le registre d'une très grande puissance énigmatique, plaçant en son centre une machine-caméra dont le spectateur cherchera à voir si elle capte sa présence. Quand une pièce incite un spectateur àdevenir acteur, opérateur, le spectacle de l'interactivité inclut une ou

Multispace International Workshop 2007

plusieurs personnes dans une scène qui légitime la position voyeuriste des autres spectateurs. Sans en être une qualité exclusive, ce n'est pas le moindre intérêt des scénographies interactives que de faire jouer aussi nettement les frontières de l'œuvre, jusqu'à inclure le corps des visiteurs.

Les tels petits théâtres de l'interactivité, extériorisée ou non, sont donc une catégorie scénographique à identifier, à laquelle j'ajoute tout de suite celles des cinémas. Non seulement des salles spectaculaires comme *EVE* et d'autres dômes de Jeffrey Shaw, mais de petits cinémas pour films jouables. Dans *Jouable*, précisément, les pièces de Gwenola Wagon et Alexis Chazard, de Michael Sellam, revendiquaient cette appartenance au cinéma en tant que salle, si ce n'est qu'elles s'adressaient à un public très restreint, y compris un opérateur disposant d'un contrôleur ou manette de jeu. Les pièces de Masaki Fujihata, de la série *Field-Works*, déjà citées, mettent en œuvre un dispositif relevant lui aussi du cinéma, même s'il est démultiplié dans un espace virtuel stéréoscopique.

Au regard de l'histoire de la vidéo en art depuis la fin des années 60, il convient de distinguer une catégorie que l'on peut désigner d'environnement d'images relationnelles, souvent à connotation sociologique et psychologique. Ce n'est pas le lieu ici d'en faire l'inventaire hors de l'interactivité numérique proprement dite. Je pense cependant qu'il faut avoir en tête de grandes pièces comme celles de Dan Graham, *Present Continuous Past(s)*, 1974, que nous avions empruntée au Musée national d'art moderne pour *Machines* à *communiquer* à la Cité des sciences, ou *Opposing Mirrors and Video Monitors on Time Delay*, 1974, revue à la Biennale de Venise en 2003. Rarement œuvre n'a réussi avec une telle évidence à faire de l'interrelation des regardeurs sa substance même. Citons encore, pour ne s'en tenir qu'à une seule pièce de Bill Viola, *He Weeps for You*, 1976, où une goutte d'eau capte et projette en grand l'image du visiteur, qui est elle aussi une machine de vision miroirique procurant une émotion unique. Et enfin, de Gary Hill, *Tall Ships*, 1992, où les visiteurs sont confrontés, dans un long couloir obscur, à seize figures fantomatiques venant vers eux,

comme pour leur demander «qui es-tu»[10]. Des installations comme celles des collectifs Knobotic-Research et Dumb Type, de Carsten Nicolai, assument ainsi pleinement leur scénographie multimédia spécifique. Dans ce registre, la très élégante et impressionnante installation de Seiko Mikami, *Gravity and Resistance*, 2004, a la particularité d'inclure interactivement tous les participants qui pénètrent son vaste plancher-écran, parcouru d'ondes graphiques révélant les variations de gravité. Le modèle des jeux, qui entretient un lien d'origine avec les arts interactifs, donne à cette dernière catégorie une variante explicitement ludique dont on a les exemples les plus convaincants avec les pièces de Toshio Iwai, de Feng Mengbo, de Troy Innocent, de Tobias Bernstrup.

## La consultation

On voit que l'installation interactive s'approche ainsi de l'instrument. S'il est une forme instrumentale dont l'universalité masque l'efficience quasi interactive, c'est le livre, ou plus précisément, la reliure qui permet d'en consulter les pages tout en les conservant ordonnées. Dans notre typologie sommaire, il faut ajouter un dispositif qui est celui du livre, de l'encyclopédie, auquel on rattachera le cabinet de curiosités, la collection. Aux catégories de captation et d'utilisation, de contemplation et d'observation, j'ajoute celle qui a ma préférence, la *consultation*. Auprès d'une proposition interactive, on peut avoir l'attitude modeste et ambitieuse d'*interroger*, de *prendre un avis*. Cette attitude allie archive et expérience actuelle. «Dans tout dispositif, il faut distinguer ce que nous sommes (ce que nous ne sommes déjà plus), et ce que nous sommes en train de devenirla part de l'histoire, et la part de l'actuel.[11] » écrit Gilles Deleuze, à propos de Michel Foucault.

La collection, comme activité, comme concept, comme dispositif d'objets, est incontestablement un modèle pertinent. George Legrady, après plusieurs pièces conçues sur le principe du musée et de l'archive a ainsi réalisé en 2001 *Des Souvenirs plein les poches*, une installation qui sollicite le public pour l'enrichissement d'une collection

Multispace International Workshop 2007

d'objets et pour l'apport d'informations textuelles. Utilisant un logiciel fondé sur les automates cellulaires qui reconfigurait constamment la présentation de la collection, George Legrady illustrait ce que peut être une esthétique de la base de données. Parallèlement à son exposition au Centre Pompidou, j'ai montré *Mémoire de crayons*, une collection autobiographique de 1024 crayons, à explorer et à «faire» à l'aide d'une base de données. Agnes Hegedüs, quant à elle, avait réalisé en 1999 le programme *Things Spoken*, à partir d'objets intimes et de textes prononcés. Ce projet faisait suite à ses réalisations en réalité virtuelle référées aux arts de la mémoire, aux théâtres de la mémoire, *Handsight*, 1992, montrée dans *Artifices* en 1994, *Memory Theatre VR* au ZKM en 1997.

Pour la *Revue virtuelle*, dont j'ai étécommissaire de 1991 à 1997 au Centre Pompidou, nous avions ainsi conçu des *modules de consultation*, constructions mobiles, vitrées, dont de forme en prisme inscrivait les trois registres d'attention possibles pour les visiteurs: spectateur extérieur, regardeur concerné, opérateur actif. Plusieurs installations vidéo-interactives, travaillant les textes de Jean-Jacques Rousseau, ont été des étapes importantes de mes recherches, précisément parce qu'elles exploraient de nouvelles modalités du rapport texte/image dans les supports interactifs. *Flora petrinsularis*, produite au ZKM de Karlsruhe en 1993, présentait ainsi un cahier, qui était à la fois un recueil de fragments des *Confessions*et un herbier véritable, fait à la manière de Rousseau. C'est en tournant les pages que l'on appelait les images animées et les sons contenus dans le programme. Pour *La deuxième promenade* en 1998, puis *La Morale sensitive* en 2000, j'ai mis en œuvre des tables sensibles où l'on pouvait feuilleter, d'un geste de la main, les images et les citations projetées sur elles. Benjamin Buchloh, analysant l'apport des artistes conceptuels, n'a-t-il pas été conduit à intervenir à son tour dans le très vieux débat de ce qui sépare irréductiblement texte et image, poésie et peinture, en parlant de «texte-image» [12].

Parce qu'elles devaient rassembler des travaux nombreux et variés, les trois éditions de *Jouable* ont conduit à des scénographies qui, sans concertation, ont retrouvé les

principes de l'exposition *Artifices*, qui avait été, en 1994, dédiée au thème de la «mise en mémoire». Pour chacune des installations construites autour d'interfaces spécifiques, appelant une certaine performance des visiteurs, nous avons construit une «chambre». Pour les propositions à consulter directement sur l'écran d'un ordinateur, DVD, sites Web, etc., nous avons construit des tables. On l'a observé récemment dans les grandes expositions internationales d'art contemporain, images textes et sons interactifs se sont installés sur de vastes tables, dans les alignements de terminaux de réseaux proposés aux visiteurs. À côté des chambres noires ou des cubes blancs des installations, un dispositif s'est déplié, inattendu mais rationnel et somme toute rassurant quant au statut réflexif de l'art, des tables et des sièges. Le modèle des expositions est désormais celui, par exellence, de la consultation, celui de la bibliothèque.

Multispace International Workshop 2007

NOTES

1. Voirhttp://www.airdeparis.com/parreno/alien/alien.htm
2. *Roland Barthes par Roland Barthes*, Paris, Seuil, 1975, p.
3. Bruno Jacomy, «Enquête sur un bouton», *Alliage*, N° 14, 1992.
4. Gilles Deleuze, *Francis Bacon, Logique de la sensation*, Éditions de la Différence, 1981 et Paris, Seuil, 2002.
5. *Les Perspecteurs*, installation-performance vidéo-interactive, conçue et réalisée par Jean-Louis Boissier, avec Caroline Bernard et Gwenola Wagon, présentée à Sienne dans l'exposition *Invisibile*, 2004 et à Lisbonne, dans l'exposition *States of the Image*, 2005.
6. Catalogue *Cinétisme-Spectacle-Environnement*, sous la direction de Frank Popper, Grenoble, Maison de la culture, mai et juin 1968.
7. L'ouvrage d'Umberto Eco, *L'Œuvre ouverte*, publié en 1962, est traduit en français en 1965.
8. Jean-Louis Boucher et Michel Séméniako. Les Drapiers étaient dirigés par Gaston Jung.
9. *Cosmodrome*de Dominique Gonzalez-Foerster et Jay-Jay Johanson, 2001.
10. Voir Regina Cornwell, «Interview with Gary Hill on Tall Ships», *Art Monthly*, N° 170, octobre 1993.
11. Gilles Deleuze, «Qu'est-ce qu'un dispositif», *Michel Foucault philosophe*, Rencontre internationale. Paris 9, 10 11 janvier 1988. Paris, Seuil, 1989, p.
12. Benjamin Buchloh, «Allégorie et appropriation dans l'art contemporain», *Essais historiques*, traduit de l'anglais par Claude Gintz, Villeurbanne, Art édition, 1992.

Jean-Louis Boissier

영어번역본
English Version

# Can interactive art be displayed?
# Stage setting that casts the question

In order to answer this question, we need to define interactive art. First of all, I would like to mention two things. First, interactive art refers to special relationships an art piece has. Second, the concept of 'interactive' is related to functions and use of a computer. As such, interactive art has technical, rather than metaphorical or conceptual, meaning. However, we need to define interactive art from the perspectives of quantity and quality as well. In other words, there can be several technical means, methods, and levels in interactive art. I will further elaborate on more delicate and complicated details about the definition through stories and explanations that I will mention later in this lecture. More accurately speaking, I will try to present my views by answering the question "Can interactive art be displayed?" based on my observations.

These observations and answers, to the extent possible, come from art pieces I created, exhibitions I organized, my experiences, and the projects I was personally involved in as a researcher. In fact, when a piece of artwork is mentioned with a certain historical background, we have to consider the specific circumstances under which it was created. However, I cannot say that my observations come solely from my experiences because I have so far asked the questions about the possibility,

Multispace International Workshop 2007

efficacy and methods of displaying interactive art continuously and repeatedly.

First, I want to talk about a masterpiece by Jean Tinguely displayed in the House of Culture in Grenoble, France in 1968. The sculpture entitled 'The requiem for a dead leaf' is a huge mural with its width over 10 meters. It is a loud machine that has a mixture of black tires, drive belts, transmission, and rods on a white background. However, unlike Tinguely's other works, this piece is characterized by its orderliness and clarity as can be seen inside of a clock. As far as I can recall, the sculpture moved slowly but powerfully at the touch of a button on the bottom. However, my recollection is rather hazy, so I did a search on the Internet for information about this piece. According to my search results, this work was created to be showcased in Swiss Hall at the1967 World Expo and placed in the entrance hall of Pompidou Museum of Modern Art when it reopened in 2000. The sculpture stirred up quite a controversy, too. To quote the French magazine Express, Daniel Duren called it "dead" because "it does not move mechanically."One student at the National School of Decorative Art said, "The requiem for a dead leaf is halfway disappeared. Even if it has all the toothed wheels and it has a physical existence, the machine moves only intermittently. Furthermore, the part that barely exists now literally and in the memory of viewers is its acoustical presence. […] The artist's croquis displayed on a Canterbury serves as musical notes that form mechanical melodies of this artwork. […] The sounds that come from a headphone are reconstructed from the croquis." On second thought, this piece certainly had a start button in Grenoble in 1968. Later, I saw a button for Tinguely's 'drawing machine' in Bobourg France. I also remember the artist being there and I still have the picture that the machine drew then. The website of Jean Tinguely Museum in Basel, Switzerlandsaid the following as to what I call 'metamatics' and 'the concept of interactivity'. "In 1959, he begins work on his "Métamtics", motor-driven drawing machines that the user can operate to create automatically abstract works of art." I kelp searching the Web. At aveugle.ch (translator's note: blind person.com), I looked for information about the Basel museum. For your information, this website is not really for the blind. The website tells a story about a blind man, who kept trying to make the machine move by pushing the

big button on the bottom but to no avail. In the end, however, the man recognized the shapes of things that made the artwork move through the sounds it made and he ended up persuading the employee at the museum into letting him touch the machine. The blind man himself operated and touched the machine. From this, we can say that onlookers can be defined as users, who become another artists who create the art piece.

Here is another story. There was an exhibition called "Movements of images" planned by Center Pompidou in 1990. It was organized by Raymond Bellour, Christian van Assche, and Catherine David. This included my installation art piece called "A selection of calculated images," which consist of scientific and mechanical images. We held an exhibition at the Columbus Wexner Center in San Francisco. The "selection" is in the form of 'White Cube', a conventional contemporary art space and comprised of a chair, an old desk, a video monitor, two video disks, and a Macintosh touch screen computer. At that time, all the other museums had 'Do not touch' signs inside their facilities, but it would have been better if they had 'Please touch the screen' signs made as well. When we touch the screen, we are putting our hands to a historic moment achieved by Marcel Duchamp, who greatly influenced the art history of the 20$^{th}$ century. Duchamp's masterpiece "Please touch" graced the special-edition catalogue cover of the international surrealism exhibition and this work of eroticism was displayed in 1959 at the Daniel Cordier gallery in Paris. I do not believe that visitors to an exhibition are passive onlookers who just came to see art. This is a well-known fact and Duchamp himself also said, "art is created by those who see it." Through 'Please touch', Duchamp said adieu to museum rules that prescribe the behaviors of viewers. In 1990, even museum employees not to mention art viewers didn't know much about how to work with a computer mouse or touch screen. However, even in this art piece, prohibitions such as 'do not touch' or 'we don't like touching' did not disappear, but it simply moved from one type of prohibition to another. Although Duchamp himself instructed people to touch his work, he didn't expect them to actually touch his work, which was in the form of a book. Later, you will learn that interactive art, which requires viewers to operate artworks, encourage

Multispace International Workshop 2007

them to mentally touch the works as well.

## A Simple Beginning

Through the red button and 'Please touch', we explored two types of contemporary digital interaction. Let's look at 'Push the button' interactivity first. This phrase is often used with negative connotations, but view it positively. I reckon that this is the first step of interactivity, or a pure beginning and the simplest watershed. In other words, it was a turning point from a change waiting to happen to an actual transformation, a transition between stop and start, between suspension and resumption. This type of interaction is expressed in the form of buttons at exhibitions, various pushing devices or motion censors. Its simplest form is a red button—the French calls this 'hitting'—that includes buttons or pedals operated by foot employed not only by Tinguely and also by Kowalsky and other artists. The latest version of this type of start buttons can be seen in a work by Philippe Parreno shown at the Paris Museum of Modern Art in 2002. The work, 'alien season' employs an image film serving as an on/off switch for the phosphorescent silkscreen work displayed next to it. So the silkscreen[1] art can be seen temporarily only when charged through the film.

From a more holistic perspective, we need to look at the history of exhibition art through visual devices used in art works. Such mechanical devices that function as switches are just one of many means to make the cinematic artworks move and they are used throughout all types of drama pieces, novels, plays, movies, architecture, or artworks. Roland Barthes said, "everything can be explained by one difference." He espoused dualism, which was the 'true object of affection'[2] to him. Barthes' semiology is in fact related to the aesthetics of interactivity. The on/off switch in interactive art -- simple but essential element that determine sexistence or non-existence - allows the viewer to assume the role of artist. That's where the importance lies. Here I said the viewer becomes the artist. By this, I don't mean to say that the viewer is the

same as the artist as is often said when talking about interactive. It is because, when it comes to artworks, the viewer's roles are, without a doubt, various and multiple and this is not unique to interactive art. I simply want to say that the relational aspect of art is initiated by viewers.

Let's think about the foot that presses the button to operate Tinguely's machine. The French expression, to vote with one's feet (which means, to horse around without voting) means exactly the opposite in an installation art piece by Karl Sims. The piece "Genetic Image" was part of the exhibition "la revue virtuelle" held at the Centre Pompidou in 1993. In this installation, Sims showcased the art of performing 14 billion calculations per second using his supercomputer "Connection Machine of Thinking Machine." The 16 video monitors installed on arc-shaped stand showed biological images. In front of each monitor was placed a tile which has a censor attached to it and when a spectator puts his foot on the tile, the computer recognizes which image he/she selected. All the images are then computed instantly by the computer using a genetic model and the selected images are recognized as 'parent' images. The resultant 16 screens exhibit evolved characteristics, which, in some senses, can be interpreted differently depending on the viewer's tastes. I think that if those images are not created by the awful supercomputer, the images have more to do with the artist's tastes.

### Touching_

Study of history of buttons, technology, and anthropological research conducted by Bruno Jacomi[3] clearly illustrate what cultural objects buttons are. Buttons are doorbells, triggers, and keys on keyboards all at the same time. Users either push or turn them. Not so long ago, a controller button called PowerMate, which is a computer peripheral, gained huge popularity. A computer mouse with a considerable size made with Aluminum, PowerMate can be pushed gently and turned freely without using axis. Existing digital devices had lots of control buttons mostly for pushing with dubious

functions, but now more and more gadgets employ twisting wheels. PowerMate's popularity cannot be simply explained with nostalgia for the good old radio buttons. It is an expression of a desire to control strength and continuously perform various functions. Having used PowerMate, I learned that the gadget enables a continuous functioning, which neither a keyboard nor a mouse can support. By using this controller than turns, I can freely manipulate movements and change directions. Furthermore, I can do so continuously for much longer. For example, if you need multiple functions while manipulating interactive video images—in the case of knobs on video game consoles, the first thing you need is to correspond the interactive relations to time. It is because images are a transient thing limited by time. Though relations are formed through starting points aptly placed during the flow of things, they also include fixated actions.

A lot of the explanations so far were needed to describe the next work. However, to do that, I need to talk about another interaction involved in "Please touch." It is because a controller button is, first and foremost, a device for touching as well as a starting device. Here, I am not going to analyze haptic (haptique in French), a concept introduced by Deleuze that refers to touching artworks with eyes. As to what Bacon proposed, Deleuze talked about differences among functions such as digital, tactile, passive, touching with eyes and visual functions.[4] However, when it comes to interactivity, touching does not simply mean touching by hands but touching with eyes as Deleuze said. In other words, it is not seeing with eyes nor touching with hands, but touching with eyes. For sure, this phrase touching with eyes means something different from internal or tactile sensations felt during interactions such as video games or virtual reality. In fact, if we focus only on touching, we will inevitably miss the insights and suggestive power so strong in Duchamp's and other interactive works of art.

My most recent installation piece "**les Perspecteurs**[5]" uses a spinning controller to allow an image film to be shown. The film projected onto one of the walls at the gallery is pulled backwards while hanging in the air. The onlookers experience



Multispace International Workshop 2007

resistance, flexibility, balance, and imbalance of the film through the controller. However, this film is straightforward and there is neither variety nor descriptive dualism. In this film appears a young woman who can be viewed as a Virgin Mary in the Annunciation. As in the traditional Annunciation story, this woman goes through the five stages of agony, thoughts, questions, understanding, and acceptance.

This installation work looks very similar to where the images are shot. The character was sitting on a chair where the video projector is placed now and the camera connected to a computer moves in panorama and zoom modes and is placed at a fixed location. The movements photographed by the camera are shown on the screen as a moving image. When the film is turned on, the camera shows the exact movements as they are shot, and if there is nobody in front of the camera, the person is no longer shot by the camera. The images that the camera took appear on a video monitor placed on another chair with a controller that lies in symmetry with the first chair. Now the viewer, who is both the operator and playback device, should kneel down in order to see the video monitor close to him/her and the video projected afar and at the same time to turn the controller. When the viewer turns his/her eyes to the right or left, the images moving in panoramic view following the person disappear while the camera that follows the motions moves along until the person returns to the other chair, or in other words, until the viewer is caught on the screen. As such, within a single movement, there is a conflict between recorded images and real-time images. However, if the camera is operated in real-time, the movement will be transferred to the screen at present and restricted by recorded images of the past.

"Les perspecteurs" describes visual, behavioral, and logical relations subjected to relationships that already passed. In other words, the present is seen through the past. However, it does not mean that the past is repeated. The present is caught in a structured filter and reconstructed by a mechanical play that I call 'the relational view.' In this respect, the relation between a work and its composition can be likened to a relation between geometry and visual perspective. The relational view shows

Multispace International Workshop 2007

relations made within a time rame and the visual perspective here means a perspective created in space. The desire to touch corresponds to the images of movement that make the operator move. Manipulating the controller makes one feel like touching with eyes as well as tactually. The sense of touch, abstract but functional, disappears overwhelmed by the sense of touching with eyes created from the relations between images and the sense of touch virtually projected into the images. In the end, since the effect created during the manipulation is transferred to the eyes and hands, the hands that push the aluminum buttons feel, due to a feedback effect, as if they are touching the images. As a result, images are not submerged. Rather the opposite is true. When a subject is not visible, the more the images of a virtual person in the past are shown, the more the installation work creates a sense of alienation from the images. After undergoing many experiences related to the connection between movies and interactivity, I discovered that in reconstructing actions and relations, interactivity has an ability to describe. In the end, the person who plays back is meaningful only within an instrument that catches optical and relational images. Therefore, all the practical interactivities that appear in my installations are based on direct involvements in the operation of tools and the construction and production of images. Through such two-faced tools—the replay of captured images in my installation works, we can approach the images and the development of such images without affecting their content. Following this logic, my installation work "Les perspecteurs' embodies the whole of executed tool and ironically creates values such as physical and technical beings and industrial quality and design of objects.

When this work was shown at the "State of Image" exhibition held in Lisbon in 2005, I saw a female spectator, who is involved in art community and thus familiar with installation art, touch the controller with a foot before holding it in her hand—as the digital interactivity jargon 'putting a hand to it' implies – Of course, this button, depending on how you see it, can be construed as a simple start button. It is not red and attached to the ground with a bluish glow. And to be precise, it is installed very low within the installed space. Through this viewer, I learned the difference between a simple start and interactivity which involves a touch at distance. Such an interactive

installation makes the space and action of on-lookers meaningful and constructive. When a viewer becomes a participant in an artwork—I suggest the term operator, other spectators, like I did, see and observe the person. Ultimately, the "les perspecteurs" needs a secondary person who plays the role of an angel in the Annunciation tale and, in this case, the operator unwittingly plays that role.

At the Lisbon exhibition, Masaki Fujihata, in his work "field-work@alsace", displayed a minimum interactivity to illustrate the potential of virtual environment. In this work, spectators seem to move freely but they follow a pre-determined path and get to see only what is offered. The viewers repeat their own actions on camera as in other images while looking at the path set by a GPS system and their own video images. The person who plays back the image turns the disk on a stand and proceeds with his journey in the three-dimensional space that he sees. Fujihata said that the spectator should possess at least one out of all possibilities that the system has. It is because it is impossible to display the art if one does not know how the interactive virtual space is used.

### Stage setting for relational works

Raymond Bellour constructed the "State of Image" exhibition with various methods of expressing images and journeys within all-encompassing moments and he chose two interactive video art pieces by Masaki Fujihata and my "Les Perspecteurs." Jeff Wall's photograph, Michael Snow's video, video art by Pedro Costa, Chantal Ackerman, and Thierry Kuntzel and works by Dara Birnbaum and Shelly Silver do not really interact with spectators. However, interactivity with viewers as an act is only one of the many various relationships with images and the viewers tend to get involved in the works more actively if they have a unique experience with them. Hence, interactivity, as a medium for building rapport with art, becomes a technical factor and a normal condition for appreciating art as well. This is exactly the essence of this exhibition. That is, to show homogeneity and differences between images.

Multispace International Workshop 2007

On the other hand, there was something quite different in the pieces done by young students from art schools and colleges who presented their works to "Jouable" exhibitions held in Geneva, Kyoto, and Paris in 2002 and 2003. The theme of the exhibitions was 'exhibitivity'. The first principle at the exhibitions was to find a way to build mutual rapport with artworks. The 2004 stage setting exhibition held in Paris applied this principle to about 20 pieces displayed in a closed space. There formed a small world with variety as if one is looking at the back of decorations. It showed a disorderly city, a market and an arcade with myriads of video game consoles installed.

To emphasize the elements such as stage setting, architecture, and design, which form conditions to interactive art, I will revert back to the topic of interactive. Let's go back in time to 1968 and to the House of Culture in Grenoble, which held Frank Popper's "Cinetism-sights-environment[6]" exhibition. Frank Popper, father and pioneer of cinetic art, lighting art, and plastic art paid attention to the environment and participation of spectators. The Grenoble exhibition took place in the early part of May, 1968 and re opened in June after a suspension. Many artists created works that bonded with viewers and playful environment that stressed cognitive and psychological experiences. It was a period of new performance paradigm that encouraged open art[7], changes in relations between art and spectators, group art, and viewer participation. The GRAV (Group for Research in Visual Art: Julio Le Parc, François Morellet, Yvaral and others participated) claimed that art should come out into the streets. When the exhibition resumed, May was already past. The wind of liberalization, resistance to prohibitions and viewer participation led to destruction of interactive art. The piercing metal branch of Jesus Rafael was bent by viewers and Taki's big ball hanging from the ceiling that glowed following movements got stabbed with a knife. The spectators went over into and stepped on the playful road with barricades made by an Italian artist from the GRAV and the designers' association. The only piece that survived was Yaakob Agam's ball ("Let there be light"), which reacted to the viewers' hollers.

Fast-forward 10 to 20 years from then, such playful artworks often created for educational purposes fell en vogue again. Art agents linked with artists planned theme parks or new science and technology museums. I clearly remember, when a science and industry park located in La Villette, Paris was being built, that the organizers asked me to work with materials that will withstand viewers' touch. Going back to the times of the a forementioned red buttons, "Please touch", or "haptique", we reached a time when such "start buttons" should be made with unbreakable materials. The Italian artists who participated in the Grenoble exhibition such as Enzo Mari, Gianni Colombo, and Gabriele de Vecchi honed their skills as designers during this period.

Interactive art exhibitions, more than any other exhibitions, need help from designers, architects, and stage setting experts while interactive artists themselves materialize relations among objects in their artworks. There is always a surprise when one looks at objects up close from the outside. A new art trend enters the stage in the early 1990's. It seeks the modernity of the 60's and 70's but rejects the use of new media. It brings outdated content and fashion to the fore, arranges new surroundings, furniture, and accessories, and creates art through what Nicholas Bourriaud called "relational aesthetics" and its by-products. Tobias Rebeger's hanging chair and television, Pierre Huyghe's lamp chair with a biological shape, Rirkrit Tiravanija's space arrangements geared for dialogues and food exchange. Rirkrit Tiravanija demanded mutual relationship between artists and viewers and stressed the importance of art created from people's needs and "what works among beings." This kind of two-way communications technology with the audience was undoubtedly used but not excessively. Angela Bulloch, a digital artist who mostly take part in contemporary art exhibitions, attached a censor to a colorful chair to construct an event that entertains visitors. Through this, she portrayed a fabricated but realistic social balance.

Multispace International Workshop 2007

In 1969, I, along with a stage setting expert and a photographer[8], presented "F3- une leçon d'observation" which was dubbed an "environmental play" at "les drapiers" theatre in Strasburg. It added a critical and political touch to the environment, which in the past tended to be too emotional. A group of visitors saw an installation that simulated a middle-class family during a tour of all the different sections of the exhibition guided by a comedian. This work was comprised of images from photographs, filmed images, sound, and programmed lights. It is interesting that the term 'environment and performance'was used in the latest work by Dominique Gonzalez Foerster.

### Models for Interactive Exhibitions

After experiencing the aforementioned works, I came into contact with a great deal of interactive art through my own research and the exhibitions I participated in. Therefore, I am going to write a brief summary as follows centering on questions regarding the importance of stage setting that we dealt with before.

"Les immatériaux" exhibition at the Pompidou Center in 1985 had a mythical theme and was designed and produced by Jean-Francois Lyotard. The work consisted of multiple computer terminals connected to enable the users to experience texts connected to information networks. This type of display which basically had a computer placed on top of a desk is a natural and common technique still used now after some twenty years have passed. It is because interactive through a monitor, keyboard, and a mouse has become conventional instruments to approach the audience with. This, to some people, might seem like a simple method of connecting gadgets. I am going to elaborate on that later. At the "Les immateriaux" exhibition, a video disk work called "Le Bus" on which I worked with my students at Paris 8$^{th}$ University was my first interactive endeavor and also the first step in employing interface with objects. While commenting on situations that the audience is familiar with, this interactive work attaches a special meaning to certain objects or instruments through

an experience. In "Le Bus", we used the chairs and buttons, a sign that says "Please push this if you want to get off at the next stop", and a sign saying "Iam getting off" that are actually installed in Paris buses. Through this work, we learned that interactive art has a principle of materializing the same objects as what we see in pictures or videos in terms of the artwork themselves or their relational mechanisms. We can view the bicycle in Jeffrey's Shaw's "the legible city" that we planned at 1990's Saint-Denis Artifices Biennale, the "communicating machine"and the chair in "the virtual museum" by the same artist exhibited at a science park in 1991, or the monitor held by two hands in "the golden calf" showcased in 1996 Artifices 4 from this perspective.

The "phototrophy" by Laurent Mignonneau and Christa Sommerer presented at the 1994 Artifices 3 allows spectators to gather virtual butterflies using a real flashlight. And the latest works I recall are a binocular model by Hikaru Fuji shown at Jouable, automobile tour play by Jean-Michel Géridan, a small drawer by Inès Jerray, and a slipper by Jean-Luc Marchina.

At the first Artifices exhibition in 1990 held under the subtitle "Computer Art", there was a clear distinction between interactive art and works that used computers in their creation. At that time, there was a drawing machine among Jean Francois Lacalmontie's works that drew pictures randomly. This machine raised a controversy, but the conclusion was that it is inherently an interactive artwork. In order for a piece of art to be interactive which involves a two-way dialogue, it has to be independent. Therefore, even without responses from the audience, the work should belong to the realms of interactive aesthetics. At the Jouable 3 held in Paris in 2004, Stephane Elbaz's two-part video series are very interactive, showing a midnight race with lighting that responds to performers'cries. Woody Vasulka's "the theatre for hybrid automata," displayed at Artifices 2 in 1992, also belongs to the same category and demonstrated the power of the mysterious. In the middle of the installation was a camera and the viewer can see if he/she is caught on the camera. When an

Multispace International Workshop 2007

installation makes a spectator become the artist or the mediator, one, two, or several other spectators become observers of other spectators. Therefore, the true objective of interactive art is to include even spectators into the art itself rather than clarifying the boundary between the art and the audience.

The following interactive works in the format of plays, whether they expressed the intended ideas well or not, belong to a still undetermined category related to motion pictures. Performances like EVE, Jeffrey Shaw's works, and small-scale movies presented at "Jouables films" are all examples of this category. At Jouable, works of Gwenola Wagon, Alexis Chazard, and Michael Sellam were shown to a small audience including technicians for adjusting controllers, but they still demonstrated connection to movies. In Masaki Fujihata's "field-work"series works, such connections were visible even though they took place in three-dimensional virtual space.

If we look at the history of video art after the late 1960's, we have to separate an area called "the environment of relational images"that often have sociological and psychological significance. I am not going to mention areas other than digital interactivity here. However, we need to study great works such as Dan Graham's "past in the present progressive" that we borrowed from the National Museum of Modern Art for "the Communicating Machine" exhibition at the Science Theme Park in 1974 or "opposing mirrors and video monitors on time delay" which was created in 1974 and reintroduced in Venice Biennale in 2003. There are few other works that so successfully struck a chord with the audience through the essence of the artworks. Furthermore, Bill Viola's 1976 masterpiece, "he cries for you," the spectators see 16 ghost-like shapes approaching from a long dark hallway as if to ask "who are you?" Knobotic Research or group works like Carsten Nicolai's "Dumb type" also used special multimedia stage settings. In this field, Seiko Mikami's amazing and elegant work "gravity and resistance" incorporate within the work all the spectators who entered a huge screen floor expressing graphic wavelengths that represent various forces of gravity. Computer games were a category that had a connection with

interactive art from the beginning and the most prominent examples are works by Toshio Iwai, Feng Mengbo, Troy Innocent, and Tobias Berelstrup.

### Asking questions

Interactive artworks are becoming ever closer to instruments. If there is a medium that almost hides its interactive quality within its universality, it is books. To be more precise, it is a bookbinder that enables us to read books in the right order. Further additions to the interactive category are books, encyclopedia, and complete collections. Another category to add to capture, use, contemplation, and observation of information is "questioning."When there is interactive art, we can assume the modest and bold attitude of asking questions, or, in other words, taking opinions. Such attitude is linking the past and present experiences. "Among all the tools, we have to discern what we are (or what we are not any more), and what we are becoming. The first is history and the latter present.[11]" said Gilles Deleuze of Michel Foucault.

Complete collections are clearly permanent models just like activities, concepts, and instruments of objects. George Legrady, after presenting several works that complied with the rules of museums and old documents, introduced to the public his work entitled "des souvenirs pleins les poches" in 2001, which informed the audience of the richness and document information contained in complete collections of things. Using software connected to an automatic shell device that constantly change the appearance of the corpus, George Legrady demonstrated the beauty of databases. At his exhibition held at the Pompidou Center, I displayed a work called "a memory of a pencil."It was an autobiographical collection of 1024 pencils where spectators viewed the work through a database and encouraged it to "talk." Agnes Hegedüs in 1999 created a piece called "things spoken" using personal objects and manuscript being pronounced. This work came after "Handsight" (created in 1992 and displayed at the 1994 "Artifices") or "Memory theatre VR." (exhibited at ZKM in 1997) During the "la

Multispace International Workshop 2007

revue virtuelle" exhibition I designed between 1991 and 1997 at the Pompidou Center, we created a space for questions. A movable structure shaped like a glass prism was provided to the spectators with carvings indicating three domains such as outside viewers, related viewers, and operators. Many video interactive works that use Jean-Jacques Rousseau's documents have become important sources of research for me because such works deals with texts and images as an interactive medium and establishes new relations. In the "flora petrinsualaris"by Karlsruhe shown at ZKM in 1993, a notebook was displayed which collected fragments of confessions and also played a role of Rousseau's almanac of plants. Flipping the pages of this notebook, one can see lively images and sounds relevant to the contents. I produced a tablet where one can turn a page containing projected images and quotations with hand motions at the "second stroll" exhibition of 1998 and the "la Morale sensivie" exhibition of 2000. While analyzing the works of conceptualism artists, Benjamin Buchloh himself jumped into the debate about whether document and image, or poetry and fine art are two different things in the category of "document-image." [12]

The three-part Jouables exhibitions displayed a wide variety of works and by doing so started an examination into the area of stage setting. This area became the centerpiece of 1994 Artifices 3 exhibitions who ended up with a theme "transforming into memory. In works formulated with special type of interactivity, we encouraged viewer participation in some cases and created a "room." For example, we prepared a table where questions are accepted directly from computer screens, DVDs or websites. Recently at large-scale international contemporary art exhibitions, one can see huge tables with installations of text images and interactive sound systems connected to terminal networks that visitors can use. Such spaces as those "rooms" and "tables"where those artworks are exhibited allow viewers to think through art and thus become a new and rational instrument that can also provide spectators with peace of mind. Now exhibitions are becoming a space like libraries where people can freely pose questions and ask about things they don't know.

NOTES

1. Voirhttp://www.airdeparis.com/parreno/alien/alien.htm
2. *Roland Barthes par Roland Barthes*, Paris, Seuil, 1975, p.
3. Bruno Jacomy, «Enquête sur un bouton», *Alliage*, N° 14, 1992.
4. Gilles Deleuze, *Francis Bacon, Logique de la sensation*, Éditions de la Différence, 1981 et Paris, Seuil, 2002.
5. *Les Perspecteurs*, installation-performance vidéo-interactive, conçue et réalisée par Jean-Louis Boissier, avec Caroline Bernard et Gwenola Wagon, présentée à Sienne dans l'exposition *Invisibile*, 2004 et à Lisbonne, dans l'exposition *States of the Image*, 2005.
6. Catalogue *Cinétisme-Spectacle-Environnement*, sous la direction de Frank Popper, Grenoble, Maison de la culture, mai et juin 1968.
7. L'ouvrage d'Umberto Eco, *L'Œuvre ouverte*, publié en 1962, est traduit en français en 1965.
8. Jean-Louis Boucher et Michel Séméniako. Les Drapiers étaient dirigés par Gaston Jung.
9. *Cosmodrome*de Dominique Gonzalez-Foerster et Jay-Jay Johanson, 2001.
10. Voir Regina Cornwell, «Interview with Gary Hill on Tall Ships», *Art Monthly*, N° 170, octobre 1993.
11. Gilles Deleuze, «Qu'est-ce qu'un dispositif», *Michel Foucault philosophe*, Rencontre internationale. Paris 9, 10 11 janvier 1988. Paris, Seuil, 1989, p.
12. Benjamin Buchloh, «Allégorie et appropriation dans l'art contemporain», *Essais historiques*, traduit de l'anglais par Claude Gintz, Villeurbanne, Art édition, 1992.

## Multispace International Workshop

### Participants 참가자분들

**특별강연 Special Speech**

**김홍남 Hong-Nam Kim**

국립중앙박물관 관장/ 이화여자대학교대학원 미술사학과 교수

Director, National Museum of Korea/ Professor, Department of Art History, Ewha Womans University

**우규승 Kyu-sung Woo**

건축 사무소 운영/ 국립아시아문화전당 "빛의 숲" 프로젝트 설계

Founder, Kyusung Woo Architect/ Planner, Asian Culture Complex "Forest of Light" Project

**발제 Presentation**

**최인기 In-Gee Choi**

Team Director, Strategy Planning Team, The 'Culture of Light' Project

**펠리프 드 레옹 Felipe M. de Leon, JR.**

필리핀 대학교 예술학 교수/ 국립 커미션 NCCA 커미셔너

Professor, Art Studies, University of the Philippines/ Commissioner of National Commission for Culture and the Arts (NCCA)

**세르쥬 쇼미에 Serge Chaumier**

부르고뉴 대학 사회학교수/ 문화 연구소 (CRCM)의 소장

Professor, Department of Sociology, Universite de Bourgogne/ Head of Centre de Recherche sur la Culture

**마르틴 졸리 Martine Joly**

보르도 제3 대학교(몽테뉴 대학) 커뮤니케이션학과 명예 석좌 교수

Chair Professor Emeritus, Department of Communication, Universite de Bordeaux 3

**시카타 유키코 Yukiko Shikata**

NTT ICC의 큐레이터

Curator of NTT ICC

**앙드레 이튼 André Iten**

셍 제르베 제네바 현대미술관 창설자

Founder of Centre pour l'image contemporaine à Saint-Gervais Genève

**존 우드 John Wood**

영국 골드스미스 런던대학교 예술조형학부 학장

Head of Fine Art Department Goldsmiths University of London

**장 루이 부아시에 Jean-Louis Boissier**

파리 8대학 미학과 교수/ 동 대학의 씨렌연구소-인터렉티브 미학연구소의 소장

Professor, Department of Aesthetics, Universite de Paris 8/ Head of CIREN-interactive aesthetics research center

**강호숙 Kang, Ho-Sook**

CIREN 연구소 연구원/ 스위스제네바 현대미술관 큐레이터

Researcher of CIREN-interactive aesthetics research center/ Curator of Centre pour l'image contemporaine à Saint-Gervais Genève

**김광명 Kim, Kwang-Myung**

숭실대학교 인문학부 철학과 교수/ 멀티스페이스 사업단 자문위원

Professor, Department of Philosophy, Soongsil University/ Adviser of Organizing Division for Multispace

**김동윤 Dong-Yoon Kim**

건국대학교 인문학부 EU 문화정보학과 교수/ 멀티스페이스 사업단 자문위원

Professor, College of Liberal Arts, KonKuk University/ Adviser of Organizing Division for Multispace

**김명환 Myung-Hwan Kim**

계원조형예술대학 전시디자인 교수/ 멀티스페이스 사업단 자문위원

Professor, Department of Display & Exbition Design, Kaywon School of Art & Design/ Adviser of Organizing Division for Multispace

**김성도 Sung-Do Klm**

고려대학교 문과대학 언어학과 교수/ 멀티스페이스 사업단 자문위원

Professor College of Liberal Arts , Korean university/ Adviser of Organizing Division for Multispace

Multispace International Workshop 2007

**김형숙 Hyung-Sook Kim**

서울대학교 미술대학 동양화과 교수/ 멀티스페이스 사업단 자문위원

Professor, College of Fine Arts, Seoul National University/ Adviser of Organizing Division for Multispace

**이원곤 Won-Kon Yi**

단국대학교 예술대학 서양화과 교수/ 아시아 문화창조센터 PM

Professor, College of Arts, Dankook University / PM of Asian Culture Creation Center (ACCC)

**조태병 Tai-Byung Cho**

한성대학교 미디어디자인학부 교수/ 멀티스페이스 사업단장

Professor, College of Arts, Hansung Univeristy/ Chief Executive Officer, Organizing Division for Multispace

**박순보 Soon-Bho Park**

한독공학대학원 예술공학혁신 연구소장/ 멀티스페이스 사업 부단장

Prof. PhD. Korean German Institute of Technology/ Executive Officer, Organizing Division for