

SNAPSHOTS

Larissa Hjorth 라리사 호스

스냅사진들



contents 목차

01 Contents page

에세이

02 Artist's Introduction

달지 못한 연락의 스냅사진들(라리사 효스)

Korean perspectives on mobile media:

07 Dong-Hoo Lee: *Pictures in My Hand: Some Thoughts on Cultural Practices with Camera Phones*

사이좋은 사람들의 사이좋은 대화 창구 한편(신현진)

10 Heewon Kim: *Just make it flow through your media!*

이벤트 탄생(김예란)

12 Hyunjin Shin: *Cellphone: a Friendly channel for Friendly people*

미디어를 타고 흘러넘치는 일상들(김정희원)

16 Joo Yun Lee: *"Bottom up" media art: Media Art interventions in Daily Media*

내 손 안의 사진 : 카메라폰의 문화적 실천에 대한 소고(이동후)

18 Yeran Kim: *Invention of event: moving and feeling*

Projects:

22 Snapshots of *almost* contact

프로젝트

26 Colourings

달지 못한 연락의 스냅사진들

30 Mini-home and mini-me

손가락 편지와 친구들

34 Finger's letters: Mobile Media Seminar at Hallym University

미니홈과 미니미

37 Acknowledgements

한림대학교 모바일 세미나



SNAPSHOTS OF ALMOST CONTACT

Larissa Hjorth

Recently I played the role of the awe-inspired tourist whilst visiting some beautifully picturesque temples and monuments. However, as is the case for so many people these days, I didn't have enough time to *really* appreciate (and experience) them. Luckily I had my trusty friend, my mobile phone ('hand phone' in Korea), to help "capture" the experiences so I could meditate on and contemplate them at a later date. I was not alone in this – the walls of the temple echoed with a cacophony of camera phone snapshots as others, both young and old, sought to capture their special moments, framed through the miniature and personal canvas of the mobile phone. They too would be contemplating, savouring and sharing these images in a deferred and regulated mode common to contemporary practices of co-presence. We know it's real because we re-live the experience afterwards through the warm glow of the electronic mobile canvas. We have more instantaneous *proof* of the moment – and potential co-present representation/ sharing (via MMS) – than ever before.

It would be easy to become dystopian and argue that the ubiquitous 'power of the now' (Wilhelm 2005) of the camera phone is destroying a once-unmediated experience of the world; however such a position neglects the fact that intimacy has always been mediated – by language, memories, and gestures (Morse 1998). Many of the ethnographies on mobile phone practices have demonstrated that place and physical intimacy/ contact is reinforced – rather than displaced – by the 'micro-coordinations' of time schedules (Ling 2004) using hand phones (Yoon 2003). The practices of representing, re-presenting and sharing experiences and memories through camera phones – either *physically* through the mobile phone whilst with friends at a café or *virtually* via blogs and so on – has become an important mode of everyday practice for many people at a personal level; in turn, the significance of camera phone practices in revolutionising the agency of the everyday user and their 'voice' in mass media has led to many examples whereby users become photojournalists (as witnessed in the recent London bombings and in the Korean 'cetizen' website), artists, and even media activists.

Whilst the history of mobile phone uptake is specific to each cultural and social context one generalization can be made – the history of the mobile phone is also bound with the rise in empowerment of the everyday user. The mobile phone converging many devices/ applications/ functions – and thus also attendant social networks such as Internet communities – has led to the rise of the 'user as producer' whereby users can be active makers of content in a digital age; in this sense, presence shifts from a noun to a verb (Ito 2005). And yet there is much contestation between the industry "image" of the user and the actual identification and practice of users; it is in this space that one can gain insight into the performativity of identity.

As a DMB (Digital Multimedia Broadcasting) and broadband "centre", South Korea represents a prime source for new mobile and yet remediated (Bolter and Grusin 1999) technologies and hence seemed (for me at least) an



Grusin 1999) technologies and hence seemed (for me at least) an appropriate location in which to explore user mobile phone practices. Recently, the streets of Seoul were coloured with posters advertising for a DMB mobile phone content competition by TU mobile (mobile TV). Utilising the Korean national rainbow-like colours (that are also – coincidentally – similar to a TV test pattern), these ads were clearly converging Korean national identity with its prescient state as “global DMB centre”. Here, the role of technology is bound up in the way in which Korea exports itself globally; and I was curious on many levels as to how this constructed image was being manifested at individual and micro levels. I couldn’t help but wonder also how Raymond Williams’s ultimate example of ‘mobile privatization’ (the extension of the private sphere in the public) in the form of mobile TV would be adapted in public spaces such as trains.

I was faced with a wall of questions... Would the once domestic “hearth” create new forms of public sociality/ anti-sociality? And would TU mobile make the most of the hand phone’s key characteristics – namely, interactivity, personalization and miniaturization? Would the aural histories of the mobile phone and TV (“radio with pictures”) and the technique of personalization in the form of the “talking heads” phenomenon – so prevalent in both camera phone practices and TV genres – be addressed? Or, am I witnessing an example of discontinuous innovation (i.e. a technology promoted strongly as the next “killer application” by the industry and yet irrelevant to everyday Korean youth)? In order to address some of these questions, I decided to undertake a series of projects exploring mobile technologies – starting from the well-publicised TU mobile – in order to explore issues of co-presence and intimacy via mobile technologies. I wanted to articulate the user voices rather than the industry hype. I also wanted to acknowledge my very culturally specific lens in this process to highlight the ways in which mobile technologies are very much augmented by the local. This was to be my art of being mobile.

My series of projects at SSamzie space sought to explore the *social* and *cultural* implications of everyday mobile technologies so as to contemplate the ways in which such media plays a role in how we communicate both *literally* and *symbolically* to others. To an Australian artist such as myself, the Korean overdrive into new technological spaces and networks (and the Korean pop wave engulfing the region) seems light years away from my Australian everyday practices... and yet, like all adaptation of technologies, one can find paradoxes, resistance and contradictions. My series of projects investigate the role of mobile media technologies in considering intimacy and co-presence particularly from the grass-roots/ micro view of the user. Each project is detailed in the catalogue at the beginning of each project section. These projects are part of my ongoing research into gendered customization of mobile phones in the Asia-Pacific region. As I have noted in my ethnographic research in case study locations – Seoul, Hong Kong, Tokyo and Melbourne – users have often been innovative in their adaptation and personalizing of the mobile phone.

I will conclude with a camera phone incident I witnessed the other day whereby two girls were happily sitting together on a park bench soaking in the amber



rays on a warm autumn day. Obviously, the special moment had to be “captured” as a memento so out came the souvenir-collector, the hand phone. One friend held the camera phone above in the typical portrait framing mode and the two girls smiled. Then they looked at the photo. It was obviously not a good depiction of the moment. So they deleted and tried again. Once again, they looked – with growing dissatisfaction – at the image and tried again. With each failed attempted the smiles became more and more plastered until, on the tenth try, they unhappily decided to quit and walked off with disappointment as their guide. And yet I have witnessed similar mobile performances in Melbourne (Australia). Gone are the days when the surprise of moments documented would be delayed and thus re-presented differently through analogue; now there is a demand for instantaneous perfection, no less. This incident of the two friends and their ‘failed moment’ (failed because it couldn’t be documented “correctly”) could be seen as a metaphor for the series of projects I have conducted at SSamzie space whereby I have been less concerned with mobile technology as just a functional technology but, rather, as a repository for how we make, delete, re-make, share and store meanings in contemporary everyday culture and how the very agency of the media that has afforded so many everyday users with authorship and creativity, could also be the vehicle for frustration and disappointment. Like snapshots of *almost* contact....

Larissa Hjorth is an artist, researcher and lecturer in the games programs at RMIT University. This catalogue is part of her Asialink visual art residency at SSamzie space in Seoul, Korea.

REFERENCES: Bolter, Jay & Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media* (Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999). Ito, Joichi (2005), 'The Creative Commons: intellectual property and public broadcasting – opportunities for common sense and public good', presented as part of the *Alfred Deakin innovation lecture series*, held at the Melbourne Town Hall, Sunday 8th May. Ling, Rich. *The mobile connection* (San Francisco, Morgan Kaufmann Publishers, 2004). Morse, Margaret. *Virtualities: television, media art, and cyberculture* (Bloomington: Indiana University Press, 1998). Wilhelm, Anita, Yuri Takhteyev, Risto Sarvas, Nancy Van House, and Marc Davis (2004), 'Photo Annotation on a Camera Phone', presented at CHI2004, 24-29 April, Vienna, Austria. Williams, Raymond. *Television: Technology and Cultural Form* (London: Fontana, 1974). Yoon, Kwongwon. 'Retraditionalizing the mobile: Young people's sociality and mobile phone use in Seoul, South Korea', in *European Journal of Cultural Studies* 6(3) (2003): 327-343.



최근 나는 자연에 대한 경외심에 젖은 관광객이 되어 그림 같은 풍경의 절과 산을 여행하였다. 그런데 많은 바쁜 현대들이 그러하듯 그 아름다운 풍경들을 천천히 즐길만한 시간적 여유가 나에게 없었다. 하지만 운 좋게도 내게는 그 풍경들을 '저장'하여 나중에라도 그것들을 감상하고 즐길 수 있도록 도와주는 나의 믿음직한 친구 휴대폰(한국에서는 '핸드폰'으로 통용되는)이 있었다. 고요한 산사에서 카메라 폰의 셔터 소리만이 울려 퍼지는 가운데 나이에 상관없이 나를 포함한 많은 이들은 휴대폰에 부착된 작고 내밀한 캔버스 속에 자신들의 소중한 순간들을 담아 두고자 여념이 없었다. 그들 역시 현대의 공존적 관습에서 공통적으로 보여지는 일정한 방식으로 나중에 그 이미지들을 감상하고 다른 이들과 공유하게 될 것이다. 우리는 전류가 흐르는 따뜻한 모바일 화면을 통해 지난 경험을 되살릴 수 있기 때문에 그 순간이 진짜였다는 것을 알고 있다. 또한 잠재적인 공존적 표상, 이의 MMS서비스를 통한 공유 등을 통해 즉각적인 순간의 증거들을 어느 때보다 많이 보유하고 있다.

염세주의자들은 카메라 폰이 가진 유비쿼터스적 '현재의 힘(power of the now(Wilhelm 2005))'이 세상에 대한 직관적인 경험을 파괴한다고 주장할 지 모른다. 그러나 그러한 입장은 친밀성이란 언어, 기억, 그리고 제스처어(Morse 1998)에 따라 언제나 조정 되어 왔다는 사실을 간과하고 있다. 휴대폰의 사용 습관에 관한 많은 인류학 보고서들은 장소와 신체적 친밀성, 접촉이 휴대폰을 이용한 세부 스케줄 관리(Ling 2004)에 의해 더욱 강화 되었다는 사실을 보여준다(Yoon 2003). 카페에 앉아 친구들과 함께 실제 카메라 폰을 보거나 블로그 같은 가상 공간을 통해 이미지를 저장, 재현하고 경험과 기억을 공유하는 것은 많은 이들에게 개인적 일상을 영위해 나가는 중요한 삶의 방식이 되었다. 카메라 폰을 매일매일 사용하게 된 혁명적인 변화와 매스 미디어 속에서 개인 사용자들의 목소리가 가지고 있는 힘은 사용자들 스스로가 사진기자나(최근의 런던 폭파사건이나 한국의 '세티즌' 웹사이트의 경우에서 볼 수 있듯이) 예술가, 심지어 미디어 액티비스트가 되어 버린 사례들을 양산하고 있다.

휴대폰의 역사는 각 나라의 문화나 사회적 문맥에 따라 다르게 해석되지만 변하지 않는 사실은 그 휴대폰의 역사가 매일매일 이용하는 사용자들의 세력에 영향을 받는다는 사실이다. 인터넷 커뮤니티와 같이 사회적 네트워크 효과를 수반한 많은 기능들이 통합된 휴대폰은 디지털 세대의 사용자 중 많은 이들이 스스로 능동적인 '콘텐츠 생산자'가 되는 결과를 낳았다. 우리는 이러한 의미에서 명사에서 동사로 전환된 현존의 의미를 짚어 볼 수 있다. 그러나 산업화된 사용자의 '이미지'와 실제 사용자의 정체성, 습성 사이의 간극에 대한 논쟁은 여전히 존재하며, 여기서 우리는 자기동일적 실행에 대한 통찰을 얻게 된다.

적어도 나에게 DMB(디지털 멀티미디어 방송)방송의 '센터'로서 새로운 모바일과 리메디에이션(Bolter and Grusin 1999) 기술의 전초기지가 될 한국은 사람들의 휴대폰 사용 습관을 연구해 볼 만한 적절한 장소라고 생각된다. 최근 서울의 거리는 TU 모바일이 주최하는 DMB 모바일 폰 콘텐츠 공모전의 홍보를 위한 포스터들로 넘쳐 났었다. 우연히도 TV의 화면 조정색과 유사한 한국의 전통 색채들로 이루어진 이 광고는 미래에 '세계적 DMB 센터'로 자리잡을 한국의 위상을 선전하고 있었다. 여기서 테크놀러지의 역할은 한국이 세계 속에서 스스로를 어떻게 포장할 것인지의 문제와 밀접한 관계를 맺고 있다. 나는 이렇게 구축된 이미지가 개인적, 미시적인 수준에서 과연 어떻게 드러날 것인지에 대해 궁금증을 가지게 되었고, 또한 레이몬드 윌리엄스가 제시한 '모바일의 사유화'(공적 공간 내에서의 개인적 영역의 확장)에 대한 예로서 모바일 TV와 같은 형식이 어떻게 기차 같은 공공 장소에 적용될 수 있을지 의문이 들었다.

나는 곧 수많은 질문들에 직면하였다. 한때 가정의 중심점이 되었던 TV는 새로운 형태의 공적 교류 혹은 반사회적인 형식들을 만들어 낼 것인가? TU 모바일은 휴대폰의 핵심적

특성인 상호교류, 개성화, 소형화와 같은 성격들을 여전히 가질 수 있을까? 휴대폰과 소리나는 라디오로서 TV가 가진 청각 기능, 카메라 폰과 TV 화면에서 흔히 볼 수 있는 “토크 헤드(talking heads(몸은 보이지 않고 화면에 말하는 이의 얼굴만 등장하는))” 방식은 어떻게 다루어질 것인가? 혹시 나는 단절적 상황을 몰고 오는 기술혁신, 다시 말해 아직까지 한국의 대중에게는 영향을 미치지 않고 있으나 다음 세대를 힐끗기 위해 준비된 ‘킬러 어플리케이션’을 목격하고 있는 것은 아닐까? 이러한 몇 가지 질문들에 대답하기 위해 나는 한창 선전되고 있는 TU 모바일을 시작으로 모바일 기술의 특성을 탐구하고 모바일 기술을 통한 공존성과 친밀성을 연구하기 위해 프로젝트 시리즈를 계획하였다. 나는 기업의 선전에 주목하기보다는 사용자 개인의 목소리를 담아내고 싶었으며 또한 모바일 기술이 지역적 특성에 의해 강화되는 방식을 밝히기 위해 문화적 특수성에 초점을 맞추고 있음을 알고자 하였다. 그리고 이는 나의 작업 자체가 모바일화 되는 것을 의미하였다.

쌩스페이스에서의 프로젝트들에서 나는 우리가 타인과 실제로 혹은 상징적으로 소통하는 데 있어 미디어가 어떤 역할을 하는지를 살펴보기 위해 모바일 기술들이 가진 사회적, 문화적 함축들을 파헤쳐보고자 하였다. 나를 포함한 호주 작가들에게 새로운 기술과 네트워크(그리고 한국을 뒤흔든 코리안 팝 웨이브까지)에 대한 한국인들의 과열된 관심은 호주의 일상적인 모습과 너무나도 동떨어진 것이다. 그럼에도 불구하고 모든 기술의 습득 과정이 그러하듯 사람들은 역할과 저항, 모순점들을 발견하게 된다. 나의 프로젝트들은 개인 사용자를 대상으로 친밀함과 공존성을 고찰하는 데 있어 모바일 미디어 기술이 어떠한 역할을 하는지를 살펴보고 있으며, 각각의 프로젝트에 대한 설명은 해당 프로젝트 부분의 첫 머리에 제시되어 있다. 이 프로젝트들은 아시아 태평양 지역에서 볼 수 있는 휴대폰과 관련된 성별 취향에 대한 나의 지속적 연구의 한 부분이다. 서울, 홍콩, 도쿄, 그리고 멜버른에 이르는 지역에서의 케이스 스터디를 통해 살펴본 나의 문화인류 연구보고서에도 썼듯이, 사용자들은 자신의 휴대폰을 개조하고 개성화하는 과정에서 종종 매우 창조적인 모습들을 보여준다.

카메라 폰에 관한 일화를 소개하며 이 글을 마무리 지으려 한다. 어느 날, 나는 두 명의 소녀가 따뜻한 가을의 햇살을 받으며 공원 벤치 위에 행복한 표정으로 앉아 있는 풍경을 보았다. 마치 당연하다는 듯, ‘추억의 수집가’인 휴대폰이 등장하였고 그들의 소중한 순간들은 저장될 준비에 들어갔다. 한 소녀가 흔히 쓰이는 프레임 모드에 카메라 폰을 고정시킨 뒤, 두 친구는 휴대폰 화면을 향해 미소를 지었다. 둘은 즉시 찍힌 사진을 살펴 보았는데, 아마도 그 결과가 그들의 맘에 그리 들지 않았었던 모양이다. 그들은 사진을 지우고 다시 찍었지만 역시나 만족할 수 없는 사진을 보고는 곧장 새로운 포즈를 취하였다. 점점 찍고 지우는 횟수가 더해갈 수록 두 소녀의 표정은 굳어만 갔고 열 번째 썸의 시도가 물거품이 되었을 때 결국 그들은 사진 찍기를 포기하고 실망한 채 그 자리를 떠나버렸다. 나는 이런 비슷한 광경을 오스트리아 멜버른에서도 목격한 적이 있다. 순간이 사진으로 저장이 될 때 이미 그 경이로운 순간은 지나가 버리고, 이러한 시간적 간극은 유사한 이미지들이 실제와 다른 모습으로 그 순간을 재현하는 결과를 낳는다. 이제 우리에게 즉각적인 완벽함만이 요구될 뿐이다. 두 소녀의 ‘좌절된 순간(그들의 순간은 성공적으로 저장되지 못했으므로)’에 관한 일화는 쌩스페이스에서 이루어진 나의 프로젝트들에 대한 은유로 비춰질 수 있다. 나에게 모바일 기술이란 단지 기능적인 것이라기보다는 어떻게 우리가 현대의 일상적인 문화 속에서 의미들을 생산하고 제거하고 재조합하고, 공유하고, 저장하는지에 대해 고찰하고, 수많은 개인들에게 창조성과 개성을 제공하는 모바일 미디어가 어떻게 동시에 좌절과 실망의 기제로 작용하는지를 밝혀주는 자료이다. 마치 닿지 못한 연락의 스냅사진들처럼 말이다.

REFERENCES: Bolter, Jay & Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media* (Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999). Ito, Joichi (2005). 'The Creative Commons: intellectual property and public broadcasting – opportunities for common sense and public good', presented as part of the *Alfred Deakin innovation lecture series*, held at the Melbourne Town Hall, Sunday 8th May. Ling, Rich. *The mobile connection* (San Francisco, Morgan Kaufmann Publishers, 2004). Morse, Margaret. *Virtualities: television, media art, and cyberculture* (Bloomington: Indiana University Press, 1998). Wilhelm, Anita, Yuri Takhiteyev, Risto Sarvas, Nancy Van House, and Marc Davis (2004). 'Photo Annotation on a Camera Phone', presented at CHI2004, 24-29 April, Vienna, Austria. Williams, Raymond. *Television: Technology and Cultural Form* (London: Fontana, 1974). Yoon, Kwangwon. 'Retraditionalizing the mobile: Young people's sociality and mobile phone use in Seoul, South Korea', in *European Journal of Cultural Studies* 6(3) (2003): 327-343.



PICTURES IN MY HAND

Some Thoughts on Cultural Practices with Camera Phones

Dong-Hoo Lee

Mobile phones have evolved from social instruments of interpersonal communication to multi-functional media centers. They have allowed us to communicate beyond the constraints of time and space, even while on the move, and have transformed the absolute and transcendental concepts of time and space into relative ones. And at the same time, we can use mobile phones as multi-media devices, such as digital cameras, PDAs (personal digital assistants), camcorders, game players, MP3 players, wireless Internet tools, DMB (digital multimedia broadcasting) sources and so on. Accordingly, the functions of mobile phones have changed from those designed for our personal, business and social networking needs, and have now moved into the realm of serving a presentational function, and offering users an outlet for expressing themselves.

In particular, mobile phones equipped with digital cameras don't simply offer an additional function, rather, they reconstruct the mobile phone experience by transforming not only the processes through which users represent and circulate images, but also the ways users remember events. Photographic images that are processed as a form of calculable, digital data can easily be duplicated and manipulated; thus, the cultural meaning of analogue photographs has changed as well. The camera phone, with its mobile communicability, can accelerate the mass production and circulation of digital photography and create a new "image culture." With camera phones, people can record the moments of their everyday lives, the scenes they witness while on the move, and, thereby, make the world in private and public spaces more visible and transparent. Rather than taking photographs as a part of a conventional social rite or reproducing "typical imagery" by recording and commemorating special events, people with camera phones can photograph the temporary and trivial state of everyday life and then find meaning within it.

These activities are likely to be private, subjective and impromptu. People can create images that reflect their feelings and affections of the time, and yet can just as easily forget or delete these same images. They can also use them as materials for personal pleasure and to spark social conversations. Although most camera phone screens are not large enough to truthfully represent the time and space of the past, they are large enough to allow users to retrieve traces of their personal memories and to be used as a tool for one's own pleasure.

Meanwhile, as images taken by camera phones can easily be sent and relocated to other mobile phones and the Internet, they can also be objects for others' voyeuristic gazes or serve as a resource for one's cultural self-presentation. As photos are remediated within a dematerialized communication space, they become sharable signs that can be used by both the spectator and the image producer. While a photographic image is decontextualized at the moment it is taken, it can be recontextualized on the the Web as an item for self-exhibition and social interaction. With these cultural practices in mind, people begin to

internalize how to communicate and imagine via images.

With the camera phone, our ways of remembering, expressing, and communicating are beginning to change. The camera phone, as a private medium used to convey an individual's affection by image, and as a social medium that allows us to communicate using images, reconstructs our greater communication opportunities in a new way.

Dong-Hoo Lee is an Assistant Professor in the Department of Mass Communication at University of Incheon.



내 손안의 사진 : 카메라폰의 문화적 실천에 관한 소고 이동후

현재의 휴대전화는 단순한 대인커뮤니케이션의 도구에서 멀티미디어 기능을 가진 복합 매체로 진화해왔다. 우리는 휴대전화로 언제 어디서나 심지어 이동할 때에도 공간적 제약을 초월해 의사소통을 할 수 있을 뿐만 아니라, 디지털 카메라, PDA(휴대용 디지털 보조 단말기), 게임, MP3, DMB (디지털 멀티미디어 방송), 인터넷 서비스 등 다양한 멀티미디어 기능을 사용할 수 있게 되었다. 이에 따라 휴대전화의 기능도 휴대전화의 연결성과 이동성을 기초로 한 사회적 상호작용이나 관계를 위한 기능, 일상생활의 조정 및 업무를 위한 도구적 기능 등을 넘어 자신의 패션이나 문화적인 정체성을 표현하는 기능과 멀티미디어 기기로서의 기능 등으로 확대되어 왔다.

특히 카메라가 장착된 휴대전화는 휴대폰에 디지털 카메라가 단순히 더해진 것이 아니라 휴대전화의 경험을 확대시키며 기억의 방식이나 이미지의 재현과 유통 과정을 새롭게 재구성하고 있다. 연산 가능한 데이터로 처리되는 디지털 사진 이미지가, 자기 복제나 조작을 쉽게 가능하게 함으로써 아날로그 사진이 갖는 문화적 의미를 바꾸어왔다면, 카메라폰은 특유의 이동성과 연결성을 기반으로 이러한 디지털 사진 이미지의 생산과 유통을 더욱 확대시키며 새로운 이미지 문화를 만들어내고 있다. 카메라폰을 통해 사람들은 자신의 모습이나 일상 혹은 스쳐가는 장면들을 쉽게 포착할 수 있게 되고 이러한 이미지를 일상생활의 즐거움이나 사회적 상호작용의 질료로 활용할 수 있게 된다. 사회의 각종 통과의례로서의 사진을 찍으며 상투적인 개인의 몸짓이나 기념비적인 광경을 담아내기보다는, 사사로운 일상을 기억하고 의미를 부여하며 이미지를 연출하기까지 한다.

이러한 사진 찍기의 행위는 사적이고 주관적이며 즉흥적이기 쉽다. 당시의 감흥이나 정동에 따라 쉽게 생성되어다가 쉽게 잊어지거나 삭제되기도 하고 사적 즐거움이나 친구와의 대화를 위한 질료가 되기도 한다. 부재한 과거의 시간과 공간을 생생하게 재현하기에는 화면이 너무 작고 왜곡이 심하지만, 기억의 흔적을 복원시키거나 사적 유희의 도구로 사용되는 데 부족함이 없다. 카메라폰을 통해 사람들은 '저기에 있었던' 실재가 아닌 일상생활에 대한 정감을 시각적으로 포착하고 이러한 시각적 감각을 확대시켜갈 수 있게 된다.

한편 카메라폰으로 찍은 사진 이미지가 휴대전화망이나 인터넷 망을 통해 재배치되면서 다른 사람들의 관음증적 시선의 대상이 되거나 다양한 관계 맺기의 문화적 자원이 될 수 있다. 탈물질적 커뮤니케이션 공간에 재매개화 되면서 이미지 생산자나 관람자 모두가 공유할 수 있는 기호로 통용되게 된다. 사진에 포착된 순간 탈맥락화되었던 사진 이미지가 자신을 전시하거나 사회적 상호작용을 위한 질료로 재맥락화될 수 있다. 이러한 문화적 실천과정을 통해 사람들은 이미지로 소통하고 상상하는 방식을 내면화 시켜간다.

일상세계를 이미지화하고 이러한 이미지를 유통시키는 방식이 발달하면서 우리가 기억하고 표현하고 소통하는 방식에 변화가 일어나고 있다. 카메라폰은 개인의 정감을 이미지로 담아낼 수 있게 하는 사적인 매체인 동시에 이미지로 상호작용을 할 수 있게 하는 사회적 매체로서 우리들의 커뮤니케이션 공간을 새롭게 구성해가고 있다.

(인천대학교 신문방송학과 교수)

JUST MAKE IT FLOW THROUGH YOUR MEDIA!

Heewon Kim

A blogger acquaintance of mine explained that to write posts on a blog is not “a publication” – rather, it is a “flow”. A few days ago, at the award ceremony of a certain “video clip” contest – it was not a film contest – hosted by Daum Communications and Samsung Electronics, the winners spoke about today’s young people who produce and edit video files easily with their mobile phones. The winners had no hesitation in saying that ‘now the mainstream is making moving images [not just taking pictures]’. In fact, recently a friend of mine has taken up the habit of producing ‘(virtual) mixed martial art fighting clips’; often he calls his friends together to shoot some clips with his mobile phone. Where can we see these clips directed by him? Just visit his mini-hompy. The activity of adding and sharing images and movies taken using a mobile phone when writing an online diary has become an integral part of our everyday lives. Now the scenes of everyday lives are ‘scrapped’ through digital media and widespread networks.

These practices imply various ways of understanding and appropriating ICT (Information and Communication Technology). For example, some people may regard ICT as a medium through which to archive their memories; other people may regard it as a ubiquitous space in which to relay their lives in real time. We know, however, there is an axis in the changing trends: people want to capture their everyday anywhere, anytime. Now they are equipped to produce texts and images whenever they want to. People have come to understand how these ‘private’ things are valuable and meaningful. Increasingly, people construct their identities and lives reflexively as they watch their own images on various kinds of screens; mobile phones and the Internet have become intricately intertwined within the practices of our daily lives. People enjoy using and customizing ICT to make their experiences more bountiful. In this aspect, ICT is not an object of fear, but of fun.

Larissa Hjorth investigates the meaning and role of ICT for people in Korea where broadband is fully deployed and mobile phones are widely adopted. Hjorth is no stranger to the Internet culture and mobile phone usage in Korea, having previously conducted empirical academic research in the region. This time Hjorth shows us the dynamic interactions between technologies and agents through her media art works – photos, films, and web projects. In particular, she takes an outsider’s stance so that we can gain various insights from her works. As an Australian who is staying in Korea for three months, she tries grasping Korean mobile identities and Korean cultures. Uncategorically these identities and cultures are neither essential nor fixed ones – rather, conceptualized as constructive ones. When spectators encounter her works, they will be able to experience the process of ‘distantiation (from themselves)’. Through this procedure, they can question and contemplate the roles and meanings of ICT in their lives. Just as ICT seems unavoidable in everyday life, Hjorth’s insightful and playful artworks seeks to provide a space to reflect and analyse (our) digital life.

Heewon Kim is from the Center for Youth and Cultural Studies, Yonsei Univ.



미디어를 타고 흘러넘치는 일상들 김정희원

나의 한 지인은 블로그에 글을 쓰는 행위는 ‘출판(publication)’이 아니라 ‘흐름(flow)’이라고 표현하였다. 또한 얼마 전에 열렸던 한 ‘동영상’ 컨테스트 - 영화 컨테스트가 아니다 - 시상식에서는 당선자들이 휴대폰으로 손쉽게 동영상을 만드는 젊은 세대에 관해 언급하며 “대세는 동영상이다”라고 단언하기도 했다. 실제로 요즘 내 친구는 휴대폰으로 ‘(가상) 이종 격투기’ 동영상을 만드는 재미에 빠져있어서 친구들을 종종 소집한다고 한다. 이 동영상이 공개되는 곳은? 자신의 미니홈피다. 온라인 일기를 쓰면서 적절한 이미지를 첨부하고, 휴대폰으로 촬영한 사진과 동영상을 미니홈피에서 돌려보는 것은 이미 익숙한 풍경이 되었다. 사람들의 일상은 다양한 미디어와 끝없는 네트워크를 타고 ‘스크랩’되고 있다.

이러한 실천들은 정보통신기술을 해석하고 전유하는 다양한 방식을 보여준다. 어떤 사람들에게는 추억을 저장하는 매개체가 될 것이고, 다른 어떤 사람들에게는 실시간으로 자신의 삶을 중계하는 유튜브터스 방송국일지도 모른다. 그러나 변화의 맥을 관통하는 주된 흐름은 분명히 존재한다: 손쉽게 텍스트와 이미지를 생산할 수 있게 되면서 언제 어디서든 사람들이 자신의 일상을 포착하려 한다는 것, 그리고 이처럼 ‘사적인’ 것들이 얼마나 가치 있는 것인지를 사람들이 깨닫고 있다는 것이다. 각종 미디어들 속에 반영된 자신의 모습을 보면서 현대인들은 다시 스스로의 일상과 정체성을 구성한다. 특히 휴대폰과 인터넷은 우리의 삶과 밀접한 관계를 맺고 있으며, 이 때 기술은 복잡하고 어려운 것이라기보다는 오히려 사람들이 가장 즐기고 아끼는 대상이 된다.

Larissa Hjorth는 휴대폰이 일상화되고 브로드밴드가 완벽하게 갖추어진 한국 상황에서 정보통신기술이 갖는 의미를 탐색한다. 이미 한국의 인터넷 문화 및 휴대폰 활용에 관하여 통찰력 있는 연구 결과를 발표했던 그녀는 이번에는 사진, 영화, 그리고 웹 프로젝트로서의 미디어아트를 통해 기술과 사람들 사이의 역동적인 상호작용을 드러낸다. 특히 이 과정에는 외부자의 시선이 개입된다. 3개월간 한국에 머무르는 호주인으로서 그녀는 기술을 통해 반영되는 한국적 정체성과 문화적 특성을 포착한다. 물론 이 때 정체성과 문화는 본질적이거나 고정적이라기보다는 구성적인 것으로 개념화된다. 이렇게 그녀의 손을 거쳐 펼쳐진 장면들과 마주칠 때, 관객들은 ‘(자신으로부터) 거리 두기’를 경험하면서 기술의 역할과 의미에 대해 자문해볼게 될 것이다. 이러한 자문의 과정은 자연히 스스로의 일상을 반추하는 과정으로 이어질 것이다. 앞서 이야기했듯 정보통신기술은 우리의 삶과 뗄 수 없는 관계가 되었기 때문이다. Larissa Hjorth의 통찰적이면서도 유희적인 작품을 통해 디지털 라이프에 관한 흥미로운 해석을 얻을 수 있으리라 기대한다.

연세대 청년문화원

CELLPHONE: A FRIENDLY CHANNEL FOR FRIENDLY PEOPLE

Hyunjin Shin

If you were a Korean aged between 20-30s and happened *not* to own a cellphone, life would be so inconvenient for yourself and others, resulting in numerous complaints. Maybe sometimes you hide your cellphone, and do not answer your SMS, providing some lame excuse like “oh, I didn’t realise you sent me a message”, or “really, did you call me?” Alternatively, you may use your cellphone as if it is a walkie-talkie coordinating rendezvous points... talking to a specifically chosen one until the battery runs out; perhaps preferring the safe distance of talking via mediation rather than face to face? The cellphone – which gives you convenience and yet encroaches on ones’ sense of freedom simultaneously – is bound by our individual needs. We realize our usage of this technology is part of how ‘we’ function as a member of society; thus it could be said that the cellphone usage is a barometer for representing a culture.

This is, I believe, one of the core aspects of Larissa Hjorth’s current projects. The art of Larissa Hjorth can be described as commenting on the everyday patterns of society. Whether she is making art, curating, or conducting ethnographic research, she investigates ways of communicating (and not communicating) in particular cultures; in her SSamzie space projects she explores the way technology mediates, regulates and represents social practices. Her recent project, for example, deals with the gendered usage of cell phones in Asian region; how individuals customize and adapt cellphones to suit their needs as well as how this “essential” everyday machine for socialization has changed the lifestyles of the users. There are several different components to Hjorth’s SSamzie space projects. In one project, Hjorth takes the perspective of an outsider trying to master Korean DMB (Digital Multimedia Broadcasting) technology, whereby the technology is too sophisticated and advanced for her to even make a simple voice call... instead she takes camera phone pictures of missed calls as if to attempt the impossible – capture and collect lost moments and memories she never experienced. In another project she and Kylie Robertson adapt the performance of the “Cyworld” (“mini-hompy”... similar to a blog social network) which has become daily routine for many Koreans; Robertson occupies Hjorth’s actual house in Australia and they send camera phone images and emoticon text back and forth so that each can become the avatar of the “other”. Larissa role-plays Kylie’s avatar and vice versa. Here, issues of trying to represent co-presence and intimacy are prevalent.

The growing primacy of the Internet and cellphones in Korean everyday life has resulted in some (like me) being unable to fully handle the potentialities of the technologies’ function. The ease and skill with which one utilises technology somehow corresponds to one’s position within a culture. What are the implications of such technological convenience? Is the growing mediation of technologies facilitating a collective “we” or is it over-emphasising individuality? If the adaptation of cellphones can be seen as a barometer of each culture what is this symbol revealing about our patterns of socialization and identification? As we become more and more comfortable with using these technologies, one

can find one's identity as a "user" becoming more and more prevalent in forms of identification and socialization.

One example is the burgeoning and so-called "revolutionary" (or we thought it was revolutionary) world presented by Cyworld – the friendly world for friendly people. Cyworld has succeeded in obtaining 14 million members and up to \$260,000 dollars a day (equated in acorns, or "dotory" exchange currency) is made as users buy avatars, gifts and other paraphernalia to personalize their Cyworld mini-hompy site. As many as 14 million Koreans participate in this service ("virtual community") from the Cyworld's "friendly world" catering for "friendly people", demonstrating that it is no longer a subcultural activity of a select few but now a mainstream preoccupation. But does it display a distorted image of Korean society whereby commodification and mediation thrives? How realistic is the picture presented by the social network of Cyworld as a window onto contemporary Korean culture?

Daily lives open only to one 'chon' are, thanks to Cyworld, afforded the opportunity to present emotional connection as us (woori in Korean). However, one wonders about the integrity of some of the social networks in the configuring of "individual" home pages. To increase the daily number of hits on the personal mini-home p (that is, home page), mini-home p owners are willing to trespass on a stranger's home page and leave the invitation to their home pages. Daily life photographs that the mini-home p owners upload are carefully documented and edited; usually their faces are taken from 45 degree angle looking up, then groomed with Photoshop-like programs into a now-familiar generic glamour look. Once edited, represented images are up loaded, users waiting for validation from the friends saying "ah! you are so cute!" or "cool!" It is then that users can start to think that their virtual images of themselves are actual images and identities in actual lives. In these communities of co-presence, intimacy must be understood as a practice that has always been mediated, even before the virtual worlds of mini-hompy.

The selected, recreated 'me' is one example of co-presence that Hjorth is investigating. In other words, there are two co-present "me's", each feeding the other's identity. One is me practicing "presence", the other is me representing my "presence". Presence is most notably a verb in the fast and rapid uploading of photographs and experiences as users try with more and more efficiency to take, edit and upload images in order to secure the consistent approval and an increased number of visits. Maybe there is something "universal" about this changing image making psychology or maybe this is specifically characteristic of Korean society. Maybe we have to wait for Hjorth's research results... and maybe we may find that the virtual world may not be as virtual as it seems. I have heard that Cyworld – the friendly world for friendly people – is targeting for foreign users now. I am very interested in seeing what transpires...

Hyunjin Shin is first curator of Ssamzie Space and currently working on a survey exhibition on culture of the internet.

*There are many names for the mobile phone which are culturally specific. "Hand phone" is the Korean name, "cellphone" is often used in places such as the US.



한국에서 핸드폰이 없는 20-30대라면 얼마나 불편할까 그리고 얼마나 많은 불평을 들으면서 살까? 전화를 슬쩍 숨겨 놓거나 메시지를 씌고도 "아, 몰랐어요" 라고 둘러대거나 그리고 "어! 전화 했었어요?" 라고 잡아떼거나 혹은 전화기를 위키토기로 사용하거나 특별히 선택된 한 사람과는 배터리가 다 닳도록 수다를 떨거나 ... 아마도 직접 말을 함으로써 생겨나는 불필요한 침묵 감을 조정하려 함은 아닌... 편리함과 불편함을 수반하는 한편의 기술은 처음 새로 산 기기의 기술 자체에 대한 생경함이나 경이로움이 가시기 전에 우리는 자신의 용도 맞춘 기술로 사용되기 마련이다. 그리고 우리는 이러한 한편 사용의 행태가 사회의 한 구성원으로써 사회를 재연하는 도구임을 발견하게 된다.

이 지점이 내가 발견한 라리사 효스의 최근 연구 프로젝트의 핵심이다. 라리사 효스의 작업은 사회를 꿰뚫는 일상의 패턴에 대한 코멘트를 시각 예술을 통해 보여주는 것이다. 큐레이팅을 하거나 인류학적 입장에서의 연구 조사를 하는 동안에도 한 문화 안에서의 의사소통(불통) 구조와 개개인의 역할, 여기에 관여하는 기술들이 어떻게 상관 관계를 맺으며 사회적 관계의 거미줄을 엮어가는지를 바라보고 있다. 근자의 프로젝트에서는 아시아의 여성들과 남성들이 자신의 한편이라는 기기를 어떻게 개인적 용도에 짜 맞추어 가는지 그리고 사회생활을 위해서 필수 불가결한 이 기기가 우리의 삶을 어떻게 변화시켰는지를 연구하고 이를 시각화한다. 라리사 효스의 씘지스페이스 작업은 몇 가지의 요소로 구성된다. 첫째는 DMB를 포함한 다양한 기능을 갖춘 핸드폰에 적응해가기 위해 진땀을 빼는 호주인인 자신의 모습이다. 그는 단순히 전화 받는 것조차도 거의 불가능 했었기 ??문에 자기가 받지 못한 (받을 뻔한) 부재 중 통화표시가 있는 한편 사진을 향유할 수 없었던 기억의 기록으로 사진을 찍었다. 그리고 두번째의 프로젝트는 한국 사회에서 일상적 활동이 되어버린 싸이월드 미니 홈페이지에서 행해지는 행위를 각색한 프로젝트로서 카일 로버트슨과 함께 진행 중이다. 로버트슨은 효스의 호주 집에 살면서 디카폰으로 찍은 사진과 이모티콘으로 쓴 텍스트를 주고 받고 서로의 정체성을 가상으로 대신 지어낸다. 효스는 로버트슨의 역할을 하며 로버트슨은 효스의 아바타가 되는 것이다. 여기에 내재하는 존재의 양립 가능성과 친밀감이 연구가 되는 것이다.

인터넷, 한편의 하루 사용량이 엄청난 수준에 다다르고 있는 지금 이 모든 것들이 제공하고 요구하는 그 어느 기술도 100 % 이해하기란 적어도 내겐 어려운 일이다. 그리고 그 사실들이 우리들을 조금하게 만들고 우월감을 갖게 만드는 현재의 사회에서 과연 인간은 문명의 이기에 놀아나는 것인가? 아니면 이 이기들을 통해서 우리의 사회생활을 편리하게 조정해 나가는 것일까? 아니면 내면을 드러내는 것은 아닐까? 아니 드러내는 것이 목적은 아니겠지만 이 또한 인간이 상상해 낸 물질과 서비스라는 점에서 그리고 이런 문명과 기술에 조금씩 편애해짐을 느끼면서 우리는 기술의 메카니즘을 통해 우리 자신을 바라보는 입장에 설 수 있게 되었다.

어쨌거나 새로운 혁명을 이루어내었던 그리고 혁명이 아닐까 생각했던 이 인터넷의 한 현상인 사이 좋은 사람들의 사이 월드는 한국적 사고 방식이 걸맞았던 탓에 1,400만 명의 회원과 하루 2억6천만 원 (up to 260,000 US dollars)에 다다른 도토리 판매 실적을 이루어내고 있다. 1,400만 명이 동의하는 사이 좋은 세상이 제공하는 '세상'은 회원의 수만큼이나 표본이 아닌 현실로서 한국 사회구조를 시각화 하고 있다. 오히려 현실과 다른 이미지들의 조합들은 우리의 인간상을 적나라하게 비틀고 엑기스를 상품화한다는 명제를 예시하고 있다.

또한 일촌에게만 공개되는 나만의 일상은 '우리'라는 감정적 유대 관계를 일종의 특권으로 선사할 수 있는 기회가 된다. 미니홈피에는 방문자 수를 높이기 위해 모르는 사람의 미니홈피에 불청객으로 방문하여 방명록에 자신의 홈페이지로 초대하는 글(웃) 남긴다. 그리고 여기에 올리는 나의 생활상이 담긴 사진들은 보통 디카편을 사용, 45도 각도로 살짝 올려다보며 찍은 후 얼굴 이미지들을 포토샵에서 뽀샤시하게 터치를 해서 올린다. 다시 편집된 나의 이미지가 올라가고

나면 "음 정말 예뻐요, 멋있어요" 라는 관객의 승인을 기다리며 이제는 슬슬 자기가 창조해 낸 이 이미지들이 나의 정체성으로 확립되었으리라 생각하기 시작한다. 이 취사 선택된 그리고 편집된 '나'가 라리사 효스가 연구하는 co-presence의 한 예이다. 다시 말하면 진정한 전인으로서의 내가 아니라 나의 부분을 선택하여 설정한 인간상과 별도의 내가 양립하는 것이다. 싸이월드에 의해 매개된 '내'가 만든 인간관계들은 현실과는 또다른 차원에서 존재함을 인식해야 할 것이다. 그리고 지속적인 승인을 보장받기 위해 정기적으로 사진을 업로드해야 관객이 지루하지 않게 댓글을 남기며 다시 찾아준다. 이것이 인지상정인지, 한국 사회에서 유독 필요한 사회생활의 일환인지는 라리사의 연구 결과를 기다려 봐야 할지는 모르겠다. 그러나 가상의 공간이라는 말에서 가상은 생각보다 가상이 아닌 듯하다. 지금 사이좋은 싸이월드가 외국인을 공략하려 한다는 말을 듣고 있다. 결과가 궁금하다.

(쌈지스페이스 제1큐레이터)

“BOTTOM UP” MEDIA ART : MEDIA ART INVENTIONS IN DAILY MEDIA

Joo Yun Lee

Nowadays it seems as every area of our life is experienced through media and technology. Just as our window to the world is changing from 'bare' vision to various forms of screens, people and media are supposedly becoming one unity in the media environment. Without inserting implants into human body, we can be symbolized as cyborgs – people can be connected to the world through media. In this sense, the media in every facet of our life is no longer just about convenience; it has become a reality. Media is influencing our life directly and changing our cultures – even our ways of thinking. In the light of this change, media artists take on the role of hyper-sensitive antennas for society, keeping their eyes on new phases and fluctuations in a society immersed in new media and technologies.

Media art is unfolding in ways as diverse as the spectrum of media and technologies. On one side of the spectrum, media art explores the connotation of high technology and science as a valuable way of opening a new chapter of history – reflecting on nano technology, genetic engineering, artificial life and so on. On the other side of the spectrum, media art reveals the social and cultural implications of our increasing use of media in our everyday life. In this case, media art functions to provide spaces to analyse, critique and contemplate the intimate and yet publicized role of media. The latter case could be called “bottom up” media art because it begins with curious observations on daily media and points out properties and connotation of media culture; this is where we find the media art projects of Larissa Hjorth. In Hjorth's SSamzie space project, she focuses on how new media and technologies domesticate and evoke cultural transition in Korea, especially in terms of mobile media, one of the most widely used media in Korean culture, and one that conjures a particular Korean experience.

Hjorth observes the combination and interaction between media and users in different social and cultural contexts. In one of her projects – ‘snapshots of *almost* contact’ – we follow Hjorth's experiences of trying to master the DMB (Digital Multimedia Broadcasting) phone. With a 150 page long manual in Korean condensed into only 2 pages in English, the DMB phone represented a technology overwhelmed with functions; especially overwhelming for Hjorth. Unlike a Korean teenager who would quickly work out the required functions without a manual, Hjorth struggles to master basic functions like voice calling. For the teenager, it would be a matter of time before she takes a picture of herself and places it on her phone monitor, then choosing caller rings, followed by customised ‘colourings’ (the music that plays when a caller phones the user)... and then she would maybe rush out to show off her phone to her friends. Not so for Hjorth.

Here, we can consider the users' role in personalizing new media and how different cultural and social factors inform the adaptation of media. Drawing from this idea, Hjorth explores the role of ‘user as producer’ or what has become known as the practice of ‘cetizen’ (cellular/ Internet + citizen); that is, how the everyday user plays an important role in the imaging and shaping of mobile media culture.

Joo Yun Lee is editor at aliceon, media art webzine, graduate student at Honig-ik University majoring in Visual Arts.

미디어아트 “뒤집기” : 일상매체 속의 미디어아트 발명 이 주 언

오늘날 우리 삶의 상당 부분은 미디어를 통해 매개된 경험들로 채워지고 있는 듯하다. 세상을 보는 창이 이제 눈이 아니라 다양한 형태의 스크린으로 변화하듯, 미디어 환경 속에서 인간과 미디어는 그 사이의 경계가 흐릿해진 하나의 통일체가 되어가고 있다. 인간의 몸에 보철물이 삽입되지 않더라도, 미디어를 통해 세상을 경험하고 그곳에 연결되는 인간은 사이보그로 상징될 수 있다. 이러한 관점에서 생활 곳곳에서 접하게 되는 미디어는 단지 편리함을 더해 주는 도구적 차원 이상을 의미한다. 미디어는 우리의 삶에 직접적으로 영향을 미치고 인간의 문화와 우리의 사고방식까지 변화를 가져온다. 이러한 변화의 흐름 속에서, 사회의 민감한 안테나로서 존재하는 예술가들은 새로운 기술과 미디어, 그리고 그것을 매개로 영위되는 삶의 양상과 사회적 변화에 주목하고 있다.

미디어 아트는 기술과 미디어의 폭 넓은 스펙트럼만큼이나 다양한 양상으로 전개되고 있다. 나노테크놀로지, 유전공학, 인공 생명 등 인간 역사의 새로운 장을 열만한 하이테크놀로지와 교감하며 첨단 과학 기술과의 교류를 감행하는 예술이 있을 수 있겠다. 한편, 우리의 삶에 보다 깊숙이 침투해 있는 일상의 미디어가 갖는 사회, 문화적 함의를 드러내고, 익숙하고 대중화된 미디어의 이면에 담겨진 의도와 목적을 파헤치는 작업을 수행하는 미디어 아트 또한 존재한다. 후자의 경우, 보편적 미디어의 일상적 측면에 대한 호기심어린 관찰로부터 출발하여 그것이 가지는 미디어 문화적 속성과 함의를 짚어 낸다는 점에서 ‘밑에서 위로’의 미디어 아트로 이름 붙여 볼 수 있을 것이며, 라리사 호스의 미디어 아트 작업들은 이러한 관점에서 이해해 볼 수 있을 것이다. 라리사 호스는 <쌈지스페이스 프로젝트>에서 한국에서 가장 보편적인 미디어 가운데 하나이며 한국의 독특한 미디어 문화의 원천이 되고 있는 모바일 미디어를 중심으로, 새로운 기술과 미디어가 한국이라는 토양에서 어떻게 흡수되고 문화적 변이를 일으키는가에 주목하고 있다. 이를 통해 작가는 미디어가 서로 다른 정체성과 문화, 사회적 배경을 가진 사용자들과 결합하고 상호작용하는 양상에 대한 보다 총체적인 관찰을 시도하고 있는 것이다.

그녀의 프로젝트 가운데 하나인 ‘snapshots of almost contact’에서는 복잡한 기능의 DMB 휴대폰을 정복하려는 작가의 경험을 목격하게 된다. 한국에서 완벽한 기능의 DMB폰을 구입했지만, 150페이지 분량의 사용 설명서를 단지 두 페이지의 영문 설명으로 일축해버린 불친절함 덕분에 작가는 DMB폰에 내장된 엄청난 기술에 그저 압도되어 버리고 만다. 사용 설명서 없이도 필요한 기능들을 금세 파악해 버리는 한국의 10대들과는 달리, 작가는 걸려오는 전화를 받는 가장 기본적인 기능을 파악하는 데조차 어려움을 겪는다. 똑같은 상황에서도 핸드폰이란 미디어에 너무나 친숙한 10대들이었다면 얼마의 시간이 지나고 나면 자연스럽게 핸드폰의 바탕화면을 자신의 사진으로 바꾸고 컬러링을 바꾸고 신기한 DMB 기능을 친구에게 자랑하러 나갔을 텐데 말이다. 여기서 우리는 새로운 미디어를 자신만의 것으로 개별화하는 사용자들의 역할과 서로 다른 문화적 사회적 요인들이 어떻게 미디어를 흡수하는 방식을 특징짓는가와 같은 문제들을 생각해보게 된다. 작가는 이러한 생각들로부터 긴밀하게 연관된 주제들로 논의를 확장시켜 나간다. 즉, ‘제작자로서의 사용자’의 문제와 모바일 미디어 문화의 새로운 주제로 등장한 ‘cetizen’(cellur + citizen: 휴대전화 사용자), 그리고 카메라 폰과 같은 모바일 이미지 생산과 전송 미디어를 통한 이미지 커뮤니케이션의 새로운 양상 등의 주제로 미디어 아트 프로젝트들을 확장시키고 있다.

(앨리스온 에디터)

INVENTION OF EVENT: MOVING AND FEELING

Yeran Kim

Larissa Hjorth's work explores the sense of feeling, as in both the feeling of being and feeling of feeling. Her work starts with standing, gazing and questioning: 'how is it possible for me to be with another?' Maybe, initially, there is trial and error. Her trials of reaching the other fails... for as one knows, mobile media is sometimes familiar but, more often (paradoxically and realistically) than not, strange – even to the owner. OK, that is reality. With this cool acceptance, her experiment begins. Hjorth constructs bricolages with balloons, fabric, and leaves; the mobile phone operates as an omnipresent, but impotent, voyeur as the wind, colors, sounds and visions move. Hjorth observes these various material and dematerial elements in intimate conversation whilst yearning for/ threatening impending distance. Hjorth calls this process 'customization' – an activity integral to the practice of co-present moments.

The familiarity of Hjorth's work is in her playing with, or de Certeau's words, making – doing – things. Anything that has its own volume, shape, smell and sound can be used as resource in her play. At the same time, the uniqueness of Hjorth's work lies in the unexpected and unpredictable consequences of her play whereby inanimate objects take on a 'life': balloons (looking similar to a previous Hjorth project that involved 'happy terrorists') stand still co-habiting a rock, their intimacy disturbed by wind that swiftly seeks to draw them apart. Their desire for co-presence defers to a never-arriving moment; just like the perpetual ringing of mobile phones that often fail to connect. Mobile phones, for Hjorth, are a machine less of communication but more of frustration and isolation. Furthermore, mobile phones for Hjorth are – and this may be the most beautiful virtue of her project of mobile phones – the agent through which people's ever-lasting desire for having and becoming the other is revealed. That is, the process of becoming the self, despite the repetitive and (perhaps more likely eternal) experiences of disconnection.

In the sense that she scrutinizes the potential possibility of one's co-presence with the other, Hjorth's work seems to be subjective. Nevertheless, she is quite brave in drawing our attention to post-capitalist culture's industrial logic of consumption. Her wit leads us into the recognition of the absurdity of the routinized order of consumption, which has been controlled and tamed by dominant political and economic power. Moreover, she invites us to re-think alternative ways for making – doing – things. For instance, her mix and match of diverse materials like a yellow color contrasted by a strong artificial aroma of rose or the DMB mobile phone with the traditional (or even nationalistic) Korean pattern of coloured stripes (Saekdong), reveals her critical approach to the hegemonic politico-economic power of structuring cultural sensibility. How then is it possible for me to customize commodities in my own creative ways? Hjorth gives us some 'happy' guides. Her collection of anonymous people's thoughts on their own mobile phones, for example, suggests that there is a third space of mobile storytelling, in which people visibly and invisibly continue to intertwine their own narratives of lives with those of mobile phones.

The rich resources of Asia-Pacific contemporary consumerist culture, which appear in Hjorth's projects, also demonstrate the importance of Hjorth's practice in remapping digital cultural discourse in the context of globalization. Digital culture, in this region, has been fetishized in the existing cultural discourse, most notably through west-centric frameworks. However, Hjorth excavates ordinary people's everyday narratives of digital joys and tries to argue that the digital culture is real – real both as fantasy and actuality in this dynamic region. The meanings of mobile phones in this sense, therefore, can vary: from a sign of transition represented by a Japanese girl growing up decorating her mobile phone to a topology of global cultural politics in the era of digital network societies.

Hjorth's artwork embodies mobile communication as an essential way of life, both for the individual and the social. She pursues a desire for liveness within a world of commodities, that is, a desire for breathing, hearing/ listening, talking, and living with another; that is, the very ideal of human communication and its inherent mobility – whether through the mobile phone or not!

Yeran Kim is an Associate Professor in Media and Communications at Hallym University.

탄생이벤트 : 움직임과 느낌
김예란

라리사 효스의 작품은 느낌의 감각을 탐색한다, 존재의 느낌 그리고 느낌의 느낌. 그녀의 작업은 서있기, 응시하기, 그리고 질문하기로부터 출발한다 - 과연 내가 무언가와 함께 공존하는 것이 가능한가라고. 어쩌면 가능할 수도 있지, 그러나 적어도 처음에는 시행착오가 있기 마련이다. 타자에게 도달하려는 그녀의 시도는 실패를 겪는데, 그 이유는, 우리가 줄곧 아다시피, 모바일 미디어는 때때로 친절하지만 그러나 더더욱 때로는 이게 바로 현실의 역설이다 그 소유자에게까지 낯설은 대상이기 때문이다. 오케이. 그게 현실이라면. 이처럼 쿨한 동의와 함께 그녀의 실험이 본격적으로 시작된다. 효스는 풍선, 형검, 앞사귀들을 가지고 브리콜라주를 만든다 그리고 휴대폰은 바람, 소리, 시각이 움직이듯, 어디나 존재하지만 무기력한 관찰자로 작동한다.

효스의 작품의 친밀성은 그녀가, 드 세르또가 말했던 ‘무언가 - 만들어 - 내기’로 장난하는 데에서 느껴진다. 부피, 형태, 냄새, 소리를 지닌 것이면 무엇이든지 간에 그녀의 장난을 위한 재료가 될 수 있다. 또한 효스 작품의 독창성은 그녀의 장난을 통해 무생물이 ‘생명’을 지닐 수 있도록 하는, 기대하지 않았으며 예측불가능했던 결과를 만들어 내는 데에 있다. 예를 들어 (마치 그녀의 이전 프로젝트에 등장했던 ‘해피 테러리스트’와 유사하게 보이는) 풍선들이 바위 위에 함께 앉아 있다. 그러나 그들 사이를 휘리릭 스쳐가는 바람 때문에 그들의 은밀한 애정 공간은 부서진다. 그리고 공존을 향한 그들의 욕망은 영원한 미래의 순간이 된다. 이는 끊임없이 울리지만 대체로 접촉되지 못하는 휴대폰의 경우에서도 발견된다. 효스에게 휴대폰은 커뮤니케이션을 위한 기계라기보다는 절망과 단절의 기계에 가깝다. 나아가 휴대폰은 - 이것이 그녀의 휴대폰 프로젝트의 가장 아름다운 미덕이기도 하다 - 타자를 소유하고 타자가 되어가려는 결코 사라지지 않을 인간 욕망을 대변하는 도구이다. 이는, 반복적인 (그리고 아마도 영원히 계속될) 단절의 경험에도 불구하고, 주체가 자신을 형성해가는 치밀없는 과정이기 때문이다.

타자와의 잠재적 공존 가능성을 탐색한다는 점에서 효스의 작품은 주관적인 성격이 강하다. 그러나 동시에 그녀는 후기 자본주의 문화산업의 소비 논리에 주목할 것을 우리에게 대담하게 요청한다. 그녀는 재치있게, 실제로 지배적인 정치적, 경제적 권력에 의해 길들여진 산물인, 일상적 소비 질서의 부조리함을 깨달도록 일깨워준다. 나아가 무언가 - 만들어 - 내기 의 대안적인 방식을 생각하기를 제안한다.

예를 들어 그녀의 믹스 앤 매치 수법은 노란색과 강한 인공 장미향을 대립시키고 DMB 휴대폰을 한국의 전통적인 색동천과 대치시킨다. 이는 문화적 감수성을 구조화하는 정치적-경제적 패권에 대한 그녀의 비판적인 인식을 드러내려는 시도이다. 그렇다면, 과연, 내가 나만의 독창적인 방식으로 상품들을 애용하는 것이 어떻게 가능할 것인가?

이 질문에 대해 효스는 우리에게 ‘행복한’ 가이드를 제공한다. 예컨대 그녀가 익명의 사람으로부터 모은 휴대폰에 관한 의미들의 콜렉션은 모바일 스토리텔링의 제 3 공간이 존재함을 시사한다. 그 제 3의 공간에서 사람들은 보이게, 혹은 보이지 않게 자신의 삶의 내러티브를 휴대폰과 끊임없이 엮어내고 있는 것이다.

아시아 태평양 지역의 현대 소비 문화에 관한 풍부한 자료를 통해 효스는 지구화의 디지털적 전망을 재구성하고자 한다. 이 지역의 디지털 문화는 기존의, 그리고 대체로 서구 중심적인, 인식을 안에서 물신화되어져 왔다.

그러나 효스는 이 지역의 보통 사람들이 일상적으로 누리는 디지털 즐거움의 내러티브를 발굴함으로써 이 디지털 문화가 ‘현실’임을 주장하고자 한다 - 이 역동적인 지역에서 디지털 문화는 판타지로서 그리고 실재로서 현존하는 것이다. 이런 점에서 휴대폰의 의미는 다양하게 읽혀진다. 예컨대 휴대폰은 한 일본인 소녀가 자신의 휴대폰을 꾸미면서 성숙해져 가는 성장기의



기호이면서 동시에 디지털 네트워크 사회의 전지구적 문화정치학 지형도이기도 하다.

효스의 작업은 개인적, 사회적인 삶의 본질적인 양식으로서 모바일 커뮤니케이션을 체현한다. 그녀는 상품들의 세계에게 생동의 욕망을 추구한다. 생동의 욕망이란 세계와 함께 숨쉬고 듣고 말하고 사는 것이다. 이것은 인간 커뮤니케이션과 그에 본질적으로 내재하는 이동성에 대한 이상 그 자체이기도 하다 - 휴대폰, 혹은 그 무엇을 통해서이든!

(한림대학교 언론정보학부 교수)



Snapshots of *almost* contact

SNAPSHOTS OF ALMOST CONTACT

This first project – ‘snapshots of *almost* contact’ – is a story about my inability to fully utilize the high tech TU mobile. In this project, consisting of a collection of short videos, I play a technophobe who can't even answer voice calls. I am “reduced” to taking pictures of the missed calls. Underlying this ineptness is a comment on the role of mobile technologies in feeling connected to others and the so-called increasing needs to be technologically adept as a social perquisite. I become a tourist of the camera phone world: snapping, deleting, saving lost moments as toy-like “talking heads” observe my attempts to capture the impossible; to capture the moment when *connection* transforms into *contact*. The camera phone becomes like a one-way mirror – grasping at the rapidly growing collection lost moments.

This project (with me as the Shakespearean fool) is a comment on the increasing demand for everyday users to have digital (and multi-tasking) skills to “narrate” their life simultaneously to “performing” their life. We perform “presence”. The acceleration of taking, editing and sharing images is undoubtedly affecting how we experiences and “collect” memories (sequences). The camera phone pictures of “talking head” hooded balloons – dressed in Korean fabrics reminiscent of a colour TV test pattern – stare at me as if willing me to “get with the program” (i.e. get skilled in the technology and thus become a “real” social human). Instead, I wait for the call...

달지 못한 연락의 스냅사진들

첫 번째 프로젝트인 ‘달지 못한 연락의 스냅 사진들 Snapshots of *Almost* Contact’는 하이테크놀러지인 TU 모바일을 사용하며 느끼는 나의 무력함에 관한 이야기이다. 짧은 비디오 작업들로 구성된 이 프로젝트에서 나는 보이스콜에 대답조차 할 수 없는 기계치로 나오며, 받지 못하고 놓쳐버린 전화들을 유추할 수밖에 없는 처지이다. 이러한 서툰 모습들은 사람들로 하여금 서로서로 연결되어 있다고 느끼게 만드는 모바일 테크놀러지의 기능과 점점 더 강하게 요구되는 테크놀러지 사용 능력에 대한 나의 코멘트이다. 나는 카메라 폰 세계를 유랑하는 여행자로서 사진을 찍고, 다시 지우고, 잊혀진 순간들을 저장한다. 장난감처럼 생긴 ‘토크 헤드 (몸은 안 보이고 말하는 얼굴만 등장하는 화면 속 인물)’는 접속이 이루어지는 찰나의 순간, 정지될 수 없는 순간들을 포착하려는 나의 시도를 관찰하고 있다. 한쪽 면에서만 볼 수 있는 유리 거울처럼 카메라 폰은 빠르게 증식하는 잃어버린 순간들을 붙잡으려 한다.

세익스피어에 나오는 어릿광대 같은 나를 포함한 이 프로젝트는 현대를 살아가는 사람들이 자신의 삶을 영위하고 그 일상의 면면을 서술하는 데 있어 갈수록 다양한 디지털 기술들이 요구되고 있는 현실에 대한 비평이다. 우리는 현재를 살아가며 그 속에서 행위 한다. 이미지를 찍고, 편집하고 공유하는 행위들은 의심의 여지없지 인간의 경험과 기억의 재조합에 영향을 미친다. 카메라 폰 속에 모자 쓴 풍선 모양의 ‘토크 헤드talking heads’는 화면 조정 색을 연상시키는 한국 의상을 입고서 마치 나에게 프로그램에 접속하기를 권유하는 듯, 그리하여 테크놀러지를 자유롭게 사용할 줄 하는 사회적 인간으로 변모시키려는 듯 나를 뚫어지게 쳐다보고 있다. 그리고 나는 전화를 기다린다...







Colourings

COLOURINGS

Have you ever wondered what story can be told by someone's mobile phone (hand phone)? Was Igor Kopytoff (1986) correct in asserting that objects – like people – have life histories? What story would your hand phone tell and what trail of clues does it leave in its travels (both actual and electronically)? Is the hand phone the new diary and, if so, what does it say about its owner? Just as pets can be seen as an extension of one's identity so too does the hand phone "speak" of its owners. In this project I venture into "stage one" of mobile storytelling.

In the project – entitled 'Colourings'* – I documented various people's "hand phones" and asked them two questions:

1. What does your hand phone mean to you?
2. How have you made your hand phone yours (i.e. personalized)?

In this project viewers are left with fragments of mobile identities... just an image and a text. Eradicating the actual owner's identity, we are left with material objects imbued with their owner's personalities; and we see how hand phones can communicate details *symbolically* about their owners to strangers... like 'intimate strangers' (Habucchi 2005). Sometimes there is an obvious correlation between the phone and the text; at other times there is great contrast. Arguably, the hand phone takes on a personality – shy, happy, friendly etc. We also see a shift in the customization of hand phones whereby the overt, conspicuous decorating on the outside the phone – so particular to previous trends in the Asia-Pacific region – is being replaced by increasingly internalized modes as users personalize their software inside their phone with intimate details, particularly with features such as 'colourings'.

* is a term used for the music (replacing the conventional dial tone) callers hear when ringing a person's hand phone. According to many users, this is the most personal and "telling" feature of the hand phone user's personality.



컬러링

당신은 다른 이의 휴대폰이 어떤 이야기를 들려줄까를 상상해본 적이 있는가? 사물들에게도 사람처럼 그들만의 인생사가 존재한다고 주장한 이고르 코피토프(Igor Kopytoff, 1986)의 말은 과연 사실이였을까? 당신의 휴대폰은 어떠한 이야기를 들려줄 것이며 휴대폰이 경험한 물리적인 혹은 통신상의 여행에는 어떠한 단서들이 남겨져 있나? 휴대폰은 새로운 형태의 일기장이 되었나? 만약 그렇다면 그 휴대폰은 자신의 주인에 대해 어떤 이야기를 하고 있는 걸까? 애완동물을 보면 그 주인을 알 수 있듯 휴대폰들도 그들의 주인에 대해 무언가를 ‘말해’주고 있다. 이 프로젝트에서 나는 모바일 이야기들의 ‘첫 번째 단계’에 접어들고 있다.

‘컬러링’이라고 명명한 이 프로젝트에서 나는 다양한 사람들의 핸드폰을 수집한 뒤 그들에게 두 가지 질문을 던졌다.

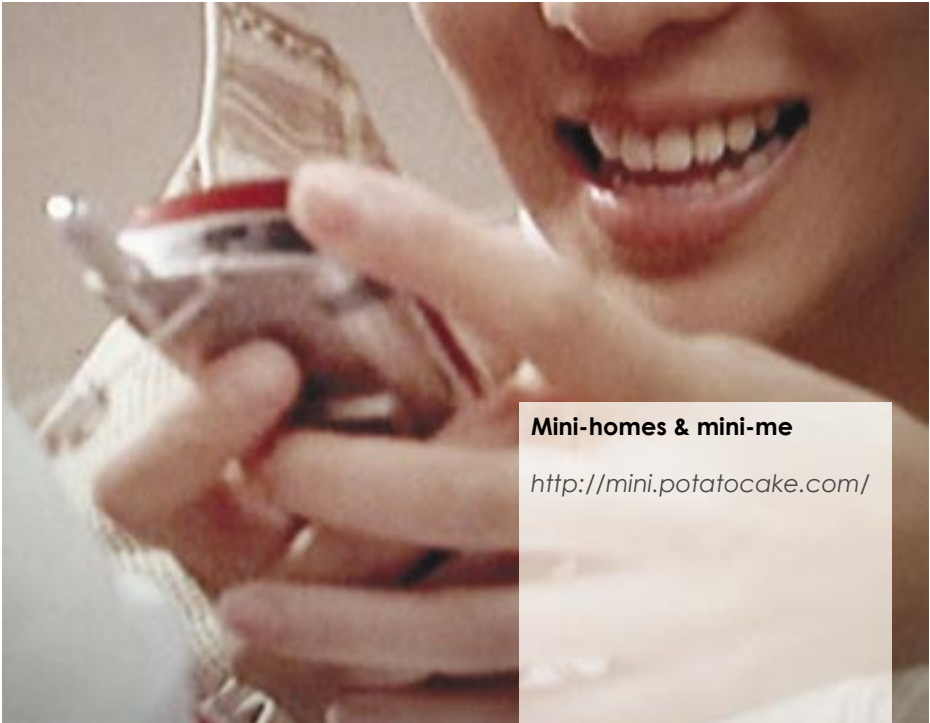
1. 당신의 휴대폰은 당신에게 어떤 의미인가?
2. 당신은 어떤 식으로 휴대폰을 진정한 당신만의 것으로 만들었나?

이 프로젝트에서 관람객은 이미지와 텍스트로만 이루어진 모바일의 정체성에 관련된 여러 단면들을 마주하게 된다. 실제 소유자들의 정체성은 제거되고 물질적 특성만이 남아 있는 휴대폰들은 주인의 개성을 내재적으로 드러내며, 우리는 이 휴대폰들이 마치 ‘친밀한 이방인들(Habucchi 2005)’처럼 그들의 주인이 가진 상징적이고 세부적인 모습들을 타인과 어떻게 소통하게 되는지 목격할 수 있다. 휴대폰과 텍스트는 극명하게 대조되기도 하고 때로는 훌륭한 대비를 이루기도 한다. 어쩌면 휴대폰은 인간과 같이 부끄럼 많고, 행복해 하고, 친절할 성격을 가지고 있을 지도 모른다. 또한 우리는 휴대폰의 개성화에 부는 변화의 바람을 느낄 수가 있는데, 아시아 태평양 지역에서 유행하였던 요란한 휴대폰의 외부 장식은 점차 사용자의 취향을 반영한 소프트웨어, 예를 들어 ‘컬러링’과 같이 은밀하고 내적인 장식으로 대체되고 있다.

‘컬러링’이란 전통적인 신호음을 대신하는 음악 신호음이다. 많은 휴대 전화 사용자에게 따르면, 이 컬러링은 휴대폰 사용자 개인의 인간적인 면모를

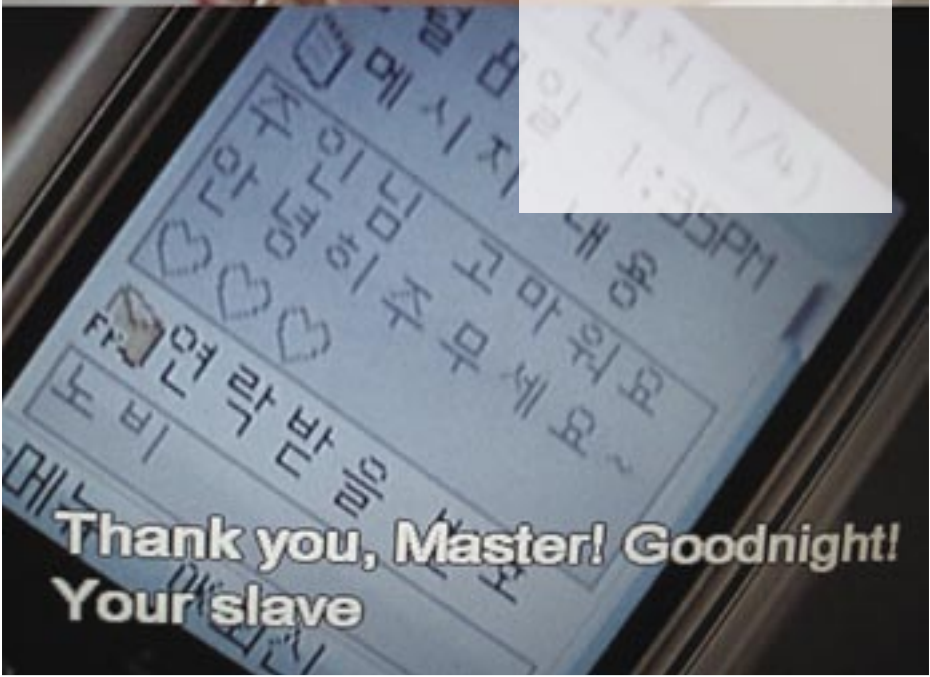


<p>1. Rhythm of my physical and emotional life. For example when I feel depressed I never answer it and even switch it off. When I feel like socialising, I just send more messages than usual.</p> <p>2. My style is minimalist so I never put anything on it. But I have saved some pictures inside the phone; just in some rare cases when I take phone pictures.</p>	<p>1. 나의 물리적이고 감성적인 삶의 리듬이다. 예를 들면, 나는 우울할 때 절대 전화를 받지 않고 심지어는 꺼놓기까지 한다. 다른 사람들과 어울리고 싶은 기분이 들 때는 평소보다 많은 문자를 보낸다.</p> <p>2. 내 스타일은 미니멀리스트와 같아서, 핸드폰을 절대 꾸미지 않는다. 그렇지만 어쩌다가 폰카메라로 찍은 약간의 사진들을 핸드폰에 저장해두기는 했다.</p>
<p>1. My mobile phone can be both a mediator and a connector; it is also a part of me.</p> <p>2. I was given my mobile phone by my brother and I make it mine by attaching accessories which were given from a friend and displaying a photo of my favourite star. And I save sms messages from my friends when it means something to me.</p>	<p>1. 내 핸드폰은 매개체와 연결자가 되며, 나의 일부이기도 한다.</p> <p>2. 이 전화기는 오빠로부터 받았으며, 나는 친구로부터 받은 액세서리를 붙이고 내가 좋아하는 연예인의 사진을 배경화면에 깔아놓는다. 또한 친구들로부터 받은 문자 메시지 중 나에게 의미 있는 것들을 저장해 둔다.</p>
<p>1. It is a keeper of my memories.</p> <p>2. Usually I use my phone until it breaks. When my phone needed fixing, I recoloured using paint and I have collected these... so my first phone was blue, my second phone was yellow. I will colour my third phone using black.</p>	<p>1. 내 기억들의 저장소이다.</p> <p>2. 나는 보통 핸드폰을 망가질 때까지 쓴다. 핸드폰을 고쳐야 할 때가 되면 물감을 이용해서 색깔을 바꾸고, 그런 핸드폰들을 모아 둔다. 내 첫번째 핸드폰은 파란색이었고, 두번째 핸드폰은 노란색이었으며, 세번째 핸드폰은 검정색으로 바꿀 예정이다.</p>
<p>1. My mobile is like my friend. I can't live without my mobile; it would be really hard.</p> <p>2. I designated my own picture for the screen saver.</p>	<p>1. 내 핸드폰은 내 친구다. 난 핸드폰 없이 살 수 없다; 그러면 정말 괴로울 거다.</p> <p>2. 내 사진을 배경에 올려 놓았다.</p>
<p>1. I think... my mobile phone is part of my body... because it always lives with me.</p> <p>2. I put the sticker about my email ID 'ADGUY' and the name of phone screen is also ADGUY</p>	<p>1. 내 생각에...내 핸드폰은 내 몸의 일부이다. 항상 나와 붙어다니니...</p> <p>2. 내 이메일 아이디인 'ADGUY' 가 적힌 스티커가 붙어 있으며, 배경화면에 있는 이름도 역시 'ADGUY' 이다.</p>



Mini-homes & mini-me

<http://mini.potatocake.com/>



Thank you, Master! Goodnight!
Your slave

MINI-HOMES AND MINI-ME

In a collaborative project with Kylie Robertson entitled 'Mini-homes and mini-me', Kylie and I 'role play' by exchanging identities for three months. Over the period when I live in Korea, Kylie lives in my house in Melbourne. Drawing from such virtual communities as Cyworld's mini-hompy, this project revolves around a website that converges several mobile media. In the mobile "diary" we include everyday camera phone images and SMS; this data is then 'swapped' as I become Kylie's avatar and she becomes mine. In this way the project tries to explore how much one can understand, reflect and construct about a person without using actual words and without actual contact... instead relying on the burgeoning realm of SMS emoticons to convey "feelings".* This project explores the limits of communication and the idea, put forth by Joichi Ito, that "presence" has shifted from a noun to a verb. This continual "doing" of presence through co-presence suggests implications for the ways in which "context" is informing content; especially in the case of mobile media. In particular, this project plays with the specific characteristics of mobile virtual media – personalization/ individualization/ privatization, portability, miniaturization, everydayness, and ubiquity – in order to question some of the extreme arguments about the role of technology in mediating experiences of communication, sociality and geography. We are left with the question: what are these new mobile phone languages saying about individual and social formations?

미니홈과 미니미

'미니홈과 미니미 Mini-Homes and Mini-Me'는 칼리 로버트슨과 함께 작업한 프로젝트로 우리는 석 달이란 시간 동안 나는 한국에서 생활하고, 칼리는 멜버른에 있는 나의 집에 사는 방식으로 서로의 역할을 바꾸어 정체성의 교환을 시도하였다. 싸이월드라는 가상의 커뮤니티에서 착안한 이 프로젝트는 모바일 미디어의 정점인 웹사이트를 중심으로 이루어졌다. 우리는 모바일 '일기'에 매일 찍은 카메라 폰의 이미지와 문자 메시지를 입력하였는데 이러한 자료들은 내가 킬리의 아바타가 되고 킬리가 나의 아바타가 되면서 교환되었다. 이러한 방식으로 우리는 직접적인 단어사용이나 만남 없이 '감정'을 전달하는 이모티콘 사용에 의존하여 얼마만큼 타인에 대해 이해하고 파악할 수 있는지를 탐구하였다. 또한 이 프로젝트를 통해 소통의 한계를 시험하고, 특히 조이치 이토가 주장했듯이 명사에서 동사화된 '현존'의 개념에 대해 검토해보고자 하였다. 지속적인 '행위'에 초점을 맞춘 공존적 수단을 의한 '현존'의 개념은 모바일 미디어의 경우에서처럼 '컨텍스트'가 콘텐츠를 이끄는 방식을 설명하고 있다. 다시 말해, 이 프로젝트는 개인화, 사유화되고 휴대화, 소형화되며 일상화, 유틸리티화되고 되어가는 모바일 미디어의 특성을 이리 저리 살펴보고 이를 통해 소통과 사회적, 지리적 경험을 중재하는 기술의 역할에 대한 극단적인 논쟁에 불을 붙인다. 이제 우리는 다음의 질문과 마주하게 된다. 이와 같은 새로운 휴대폰 언어는 개인과 사회의 구성에 관해 무엇을 말해주고 있는가?

* There is a burgeoning use of "emotionising" modes in technological spaces in order to humanise/ personalise them. This could be called "emotology" (the semiotics of emotions as witnessed in emoticons such as ^^) and examples can be found in virtual communities – such as Cyworld mini-hompy's (with cute avatars) and the newly launched Korean virtual community, Gopets (produced for global consumption with already 13 operating languages). Gopets features a system called IKU (image chatting system) that seeks to provide a mode for communication between people from different linguistic backgrounds.

* 가상 공간에서 보다 인간적이고 개인적인 감정의 전달을 위한 시도들이 점점 증가되고 있다. '이모톨로지(이모티콘과 같은 감정의 기술들)'라 불리는 그러한 시도의 예는 싸이월드의 미니홈피나 13개국 언어를 사용, 세계 수요를 겨냥하여 새롭게 선보이는 한국의 가상 커뮤니티, 그리고 고포츠 등에서 많이 찾아 볼 수 있다. 고포츠는 이미지를 이용한 채팅 시스템인 IKU 시스템을 선보이고 있는데, 이것은 서로 다른 언어를 사용하는 외국인 간의 의사소통 수단을 제공한다.



mini-homes + mini-me

ABOUT

SHOW STORES

MILKBOOME STORES

CONTACT

Week 1 Seoul

I feel displaced. [o] in-between here and there. Everything is new, but old. Will this place ever feel like home? I have a lot of catching up to do... simple domestic things, but then there are technical things. How will I know if I am right? Will anyone bother to tell me? oo,

In the meantime, I'll just scatter pieces of me about the place. [, ...]



MINI-HOMES



New perspectives



Adaptation

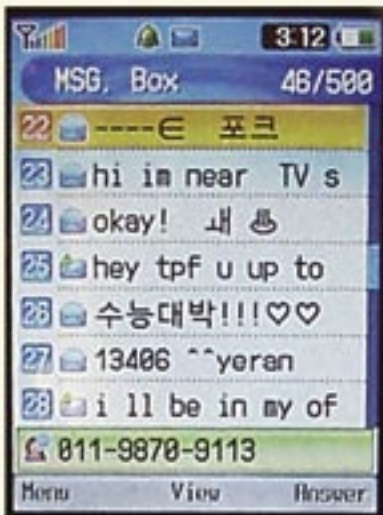


History in the making



Infinite regress

MORE >





mini-homes + mini-me

ABOUT

BOOK STORES

MELBOURNE STORIES

CONTACT

Week 1 Melbourne

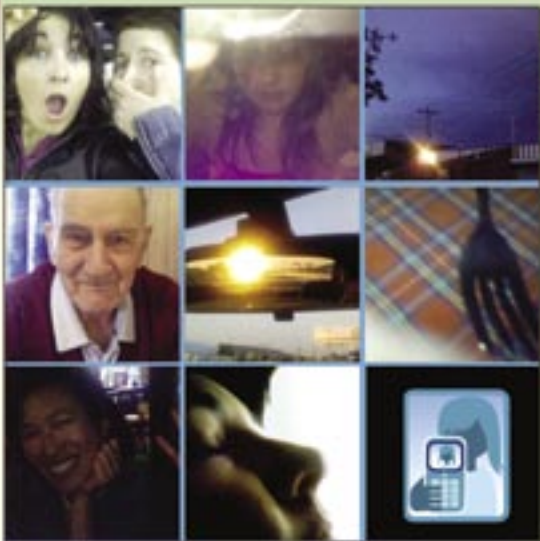
Today I awake to an inbox brimming with messages from the night before. As I open each message, the night before becomes more vivid. My friend D has sent some very humorous "moments" that make me giggle into the mobile. **

It was such a great evening... but endless evenings the next day is so hard. ? I'm looking forward to visiting the parents and grandparents today... I just wish my body were not feeling so heavy with lack of sleep.

Dream sequence drive to the parents. The day is quite sublime; a perfect postcard day. The car fills with music interrupted occasionally by the beep of my mobile. It is accumulating some more moments and I resist her of other events. I know we are simultaneously laughing at our mobile.

The next day I come back to town. I'm supposed to have a PT session but I text to say it is cancelled. "Dend" eyes one side of me... :)

**



kimchi/ smile



New perspectives



Adaptation



History in the making



Infinite regions

MORE >

Finger's Letters

Mobile media seminar
at Hallym University



2005.
11. 03.
Thursday

LOVE

FINGER'S LETTERS: MOBILE MEDIA SEMINAR AT HALLYM UNIVERSITY

The final project – entitled 'finger's letters'* – consists of sample works and images made by some of my students at Hallym University as part of a mobile media seminar. In the seminar students made visual and textual diaries of their hand phone practices and worked in pairs to analyse their everyday usage. Here we can gain a small insight into the multiple and complex ways in which young users are relating and identifying with their hand phones.

Thanks go to the students who participated in the mobile media seminar at Hallym University, Chuncheon. Cariogan, Airah; Chang, Kyoung-jin; Cho, Keun-hyoung; Choi, Hee-jun; Choi, Jong-Bum, Choi, Jun-sik; Choi, Ye-ji; Song, Young-eun; Heo, Nam-young; Jeon, Joon-sung; Yoo, Hyo-jin; Jung, Jin Hee; Jung, Hyung-kwan; Jung, Na Young; Kang, Min-soo; Kim, Bo-ram; Kim, Dae-whan; Kim, Jae-Hwa; Kim, Jung-wook; Kim, Minsun; Kim, Sungjin; Kim, So-ra; Kim, Si-yoon; Kim, Sung-lae; Kim, Youn-na; Lee, Byoung-moo; Lee, Jea-yeon; Moon, Jeung-woo; Olympia, Adrian; Shin, Hyunjin; Song, Joong-young.

손가락 편지: 한림대학교 모바일 세미나

'손가락 편지Finger's Letters'* 라고 이름 붙여진 마지막 프로젝트는 모바일 미디어 세미나에 참가한 한림 대학교 학생들이 만든 샘플작업과 이미지들로 구성되었다. 세미나에서 나의 학생들은 그들의 핸드폰 사용 습성에 대해 비주얼과 텍스트로 구성된 일지를 제작하였고 두 명씩 짝을 지어 이를 분석 하였다. 여기서 우리는 젊은 핸드폰 사용자들이 각자의 핸드폰과 관계를 맺고 그들의 정체성을 구축해나가는 수많은 복잡한 방식들을 엿볼 수 있다.

장경진, 조근형, 조희준, 최중범, 최준식, 최예지, 송영은, 허남영, 진준성, 유효진
정진희, 정명관, 정라영, 강민수, 김보람, 김대환, 김제화, 김정욱, 김민선, 김성진
김소라, 김시윤, 김성래, 김윤나, 이병무, 이제연, 문정유, 신현진, 송중영

* This term was borrowed from one of my students at Hallym University who used this word to describe SMS (or texting) practices.

* 이 용어는 내가 가르치는 한림 대학교에 재학중인 한 학생이 SMS의 사용을 묘사하며 사용한 단어이다.





Mobile Communication

by www.mcafee.com Mar 2005

Investment & Telecommunications Division - Group 100, 101, 102, 103, 104, 105



Sora's data- SMS



"tension"



2005.
10.17.
Monday



2005.
11.03.
Thursday



ACKNOWLEDGEMENTS

This project is an Asialink Project supported by the Australia Korea Foundation and Australia Council.

There are many people and institutions that need to be thanked for their wonderful support. Firstly, I would like to thank the writers for taking time from their busy schedules to write succinct and insightful texts – so thank you Yeran Kim, Dong-Hoo Lee, Heewon Kim, Hyunjin Shin, and Joo Yun Lee. Secondly, and just as importantly, I would like to thank all the fantastic staff at SSamzie space for all their endless help and generosity. And, of course, their great sense of humour! So thank you Hyunjin Shin, Soohyun Park, Kim Hyunjeung, Yoon-Jeung Hwang and Woosun Kim.

Thirdly, a billion “thank yous” go to my master “superstar” designer and collaborator, Kylie Robertson. Her skills, general brilliance and friendship were essential to this project. And thanks to Ben Alpass for his wonderful illustrations!

Fourthly, to the great people at RMIT University’s Creative Media for being so supportive; special thanks goes to the games programs ‘pro-leaguers’ – Jennifer Lade and Gaye Swinn – whose guidance, support and humour has been absolutely wonderful and essential. Also thanks to the ever efficient and witty David Barlas.

I would also like to thank the ever-prolific and entertaining Shin Dong Kim at Hallym University for helping to make the mobile media seminar a reality. Thanks to my students for their participation.

In addition, thanks to all those ‘anonymous’ hand phone users that took the time to have their phone photographed and to answer the two questions. Much appreciated ^^

Lastly, thanks to Moonsun Choi and Hyo-Jin (Jinny) Lee at the Australian Embassy and Penelope Aitken at Asialink. And, in general, thanks go to “Pucca”, Sooyun Park, blogger queen Heewon, Alexie Glass and “Remediation man”.

감사의 글

이 프로젝트는 한호재단과 호주예술위원회의 지원을 받고 있는 아시아링크 프로젝트입니다.

깊이 감사해야 할 분들과 단체들이 정말 많지만 첫째, 바쁜 와중에도 간결하면서 통찰력 있는 글을 써주신 다음 분들께 감사를 드리고 싶습니다. -김예란, 김정희원, 신현진, 이주연, 이동후님 감사합니다...

두번째로, 그렇지만 똑같이 중요한 쌍지스페이스의 환상적인 스태프분들의 끝없는 도움과 자상함, 그리고 물론 그 유머감각!에 감사를 드립니다. 신현진, 박수현, 김우선, 김현정, 황윤정님 감사합니다.

그리고 제 '사부'이자 '수퍼 스타' 디자이너이고 함께 작업을 하고 있는 칼리 로버트슨에게 수억번의 "땡큐"를 보냅니다. 그녀의 능력, 현명함, 그리고 우정은 이 프로젝트의 핵심입니다.

네번째로는 RMIT 대학 Creative Media 팀원의 협조에 감사드리며 "프로리거"의 제니퍼 레이드씨와 게이 스윈씨가 주신 지도와 유머는 의심할 여지 없이 꼭 필요한 것들이었습니다. 또한 언제나 유능한 데이빗 발라스씨께 감사의 표시를 하고 싶습니다.

그리고 언제나 능률적이고 재미있는 한림대학의 김신동님께, 이동 통신 세미나 과정을 현실화해 주신 데에 대해 감사드립니다. 우리 반 학생 여러분 모두 참가해 주셔서 감사합니다.

또한, 시간을 내서 자신의 전화기를 사진 찍도록 해 주시고 2개의 질문에 답변을 해주신 무명의 핸드폰 사용자분들께 감사를 드립니다.

마지막으로 호주 대사관의 최문선님, 이효진님, 아시아링크의 페넬로페 앳킨, 그리고 '푸까', 박수연, 블로거의 여왕 회원, 알렉시 글라스, 그리고 "교정맨"께 감사를 드립니다.