

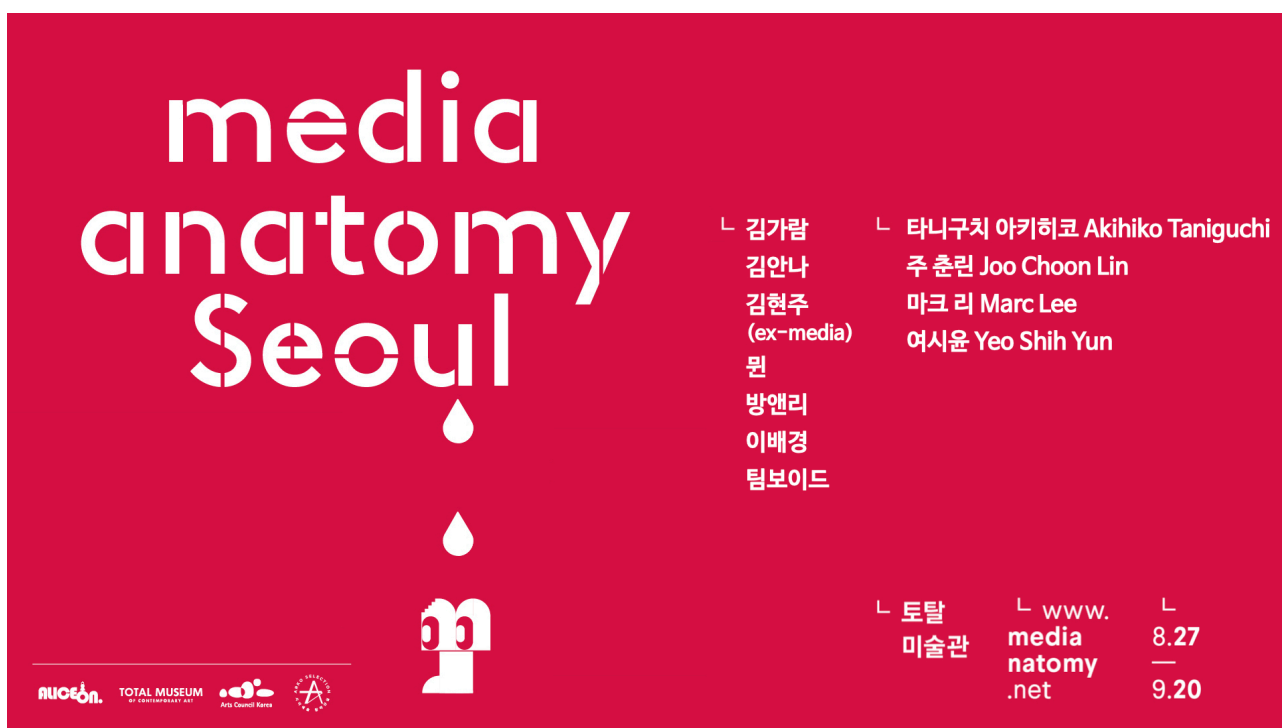
수신: 담당 기자님

발신: 토탈미술관

큐레이터: 허대찬, 이승아

코디네이터: 정수연 (토탈미술관)

연락처: MEDIA.ANATOMY.INFO@GMAIL.COM / 02-379-3994 (토탈미술관)



media anatomy Seoul

김가람 김안나 김현주 (ex-media) 원 방앤리 이배경 팀보이드
 타니구치 아키히코 Akihiko Taniguchi 주춘린 Joo Choon Lin 마크 리 Marc Lee 여시윤 Yeo Shih Yun

토탈미술관 www.mediaanatomy.net 8.27 - 9.20

AUCEON TOTAL MUSEUM A

1. 전시개요

전시제목 미디어 아나토미

전시장소 토탈미술관, 평창동 일대

전시날짜 2020. 8. 27(목) - 2020. 9. 20(일)

참여작가

김가람, 김안나, 김현주(ex-media), 원, 방앤리, 이배경, 팀보이드, 타니구치 아키히코 Akihiko Taniguchi, 주춘린 Joo Choon Lin, 마크 리 Marc Lee, 여시윤 Yeo Shih Yun

총감독 허대찬

큐레이터 이승아

주최주관 앨리스온

협력 제로랩, 가라지가게

후원 한국문화예술위원회

별도오프닝없음

클로징파티 2020. 9. 20(일) 오후 5-7시 예정

2. 전시소개

“미디어아트 접촉과 향유를 위한 시야 확장의 제안, (미디어 아나토미 - BRAINSTORMING FOR MEDIA ANATOMY)”

2020년 8월 27일부터 토탈미술관 및 온라인 페이지에서 진행되는 <미디어 아나토미>는 기술 미디어가 가진 직접적이고 밀접한 영향력과 형식에 기반해 활동하는 예술가의 작업 전반의 과정을 해부하듯 관찰하며 접근하고, 그 의미와 맥락, 에너지를 탐구하여 그를 공유하는 시도로서의 플랫폼 제안이다. 이를 통해 우리에게 보다 넓고 깊게 열린 작품과 작가의 세계로의 진입을 꾀한다.

“과정을 주목하여 의미를 끌어내는 시도”

어떤 몇 가지 측면, 특히 향유의 측면에서 미디어아트는 스스로가 던질 수 있는 다양한 가능성을 발산하는 데 미치지 못하고 단지 빛나거나 움직이고, 매끈한 표면의 ‘작품’이라는 일차원적 자극에 머물 여지가 크다. 그만큼 작품 표면이 제공하는 자극의 강도가 크고 반대급부로 그 안쪽의 과정이 숨어버리기 때문일 것이다. 본 기획, <미디어 아나토미>는 이 지점을 이름처럼 파고든다.

“아나토미라는 은유, 조그만 단서로부터 시작하는 첫 발걸음”

작품에서 ‘어떤 기술을, 어떤 소프트웨어를, 어떤 연장을 사용했는지. 이들이 왜 선택되었는지. 시작과 연결은 어떤 맥락인지’ 등 과정에 담긴 여러 이야기는 작가가 마치 전자기기 안의 전선처럼 치밀하게 직조하는 구조이지만 보이지 않는 곳에 위치한다. 이를 확인할 수 있는 작품과 관련된 여러 글은 깊거나 정교하지만 친절하지는 않으며 아티스트 토크는 시간과 장소가 제한된다. 이에 작가의 말과 글, 스케치, 도면, 목업, 레퍼런스 등 다양한 물적, 인적 요소를 세세하고 집요하게 파고들어 그 전선 하나 하나를 표면 밖으로 끌어내려 시도한다. 이들이 우리의 시선 앞에 놓이고 흥미라는 에너지를 통해 흐름이 형성되어 몸과 마음이 동할 때 비로소 미디어 아트 작품을, 그 창작자를 더욱 깊이 이해했고 비로소 좀 더 제대로 경험할 수 있는 지점에 서게 되었다고 할 수 있을 것이다. 이번 시도는 제목의 ‘아나토미’라는 은유처럼 사소한 부분 부분의 조인트 하나, 구성 오브제와 구동 소프트웨어 하나에서부터 시작될 수 있는 이야기들을 가능한 한 끌어올려 펼쳐놓는 자리이며 이들을 확인하며 가능성을 탐구하는 브레인스토밍이라는 첫 번째 발걸음이다.

“영상 콘텐츠와 물리적 장소”

과정에 대한 이번 행사는 크게 두 가지 축으로 구성된다. 한 축은 참여작가와와의 대면과 제공된 자료를 통해 리서치/기획/영상팀이 작성한 시나리오를 중심으로 제작된 영상이다. 참여작가 7인의 영상을 통해 작품 완성의 과정 중에 직조된 다양한 자취와 이야기, 단서들이 일상적이고 친근한 언어를 통해 소개되고 정리된다. 그리고 영상에서 언급된 여러가지 과정의 요소들은 작가들에게 제공된 아카이빙 박스에 배치되어 바로 이곳, 현실 장소인 토탈미술관으로 모인다. 전시장은 영상을 통해 소개된 자취와 증거들이 한 데 모여 물리적으로 그를 확인할 수 있는 집적소이다. 동시에 사전 프로그램으로써 진행된 다양한 기획, 연구, 기록 과정에 대한 자료와 행동 자취들이 모이는, ‘과정’을 물리적으로 확인할 수 있는 장소이다.

“플랫폼으로서의 출발”

기술과 미디어, 또는 기술미디어가 우리에게 영향을 끼친 모습과 앞으로의 예측에 대해 예술가와 연구자들의 다양한 사고와 행동이 구현되는 작품에 대한 추적/분석/기록/가시화한 과정 기록 결과물이 한 곳에 모였다. 이 전시는 과정과 행동을 펼쳐놓은 자리이자 의미를 정리해 볼 수 있는 자리이다. ‘미디어 아나토미’는 미디어아트를 이해하고 향유할 수 있는 시야의 범위를 넓히는 방법으로서의 시도이자 그러한 시도가 지속되고 모일 수 있는 플랫폼으로서 제시되었다. 그 첫 발걸음인 이번 <미디어 아나토미 - 미디어 아나토미에 대한 브레인 스토밍> 행사가 소개하는 과정탐구를 즐기고 이해와 경험의 폭을 넓힐 수 있기를 기대한다.

3. 작가 및 작품정보

(1) 김가람_Corona Blue, 스테인레스 스틸, UV led, 혼합매체, 27x26x75cm, 2020

작가 웹사이트 <http://www.garamkim.com/>

작품 페이지 <https://www.instagram.com/p/CCP5gm7JC4N/>



김가람은 우리의 사회가 내포하고 있는 문화적, 사회적 이슈들을 설치, 퍼포먼스, 미디어, 참여형 작품 등의 다양한 방식을 통해 유희적인 실험으로써 풀어내고 있다. <코로나 블루>는 ‘코로나바이러스감염증-19’라는 범유행전염병 발생 이후 달라진 일상 속 언어를 수집하여 UV 자외선 광선을 통해 공간에 투사하는 작품이다. ‘언어’는 한 시대의 정신과 문화를 알 수 있는 주요한 단서다. 작가는 포스트코로나 시대 ‘뉴-노멀’의 시작을 사람들의 대화 속에 자연스럽게 녹아 있는 신조어, 유행어를 통해 제시한다. 작품의 파란색 UV자외선은 자체적으로 살균소독이 가능한 전시환경에 대한 제안으로 제시되었다. 그리고 8월 말 코로나로 인한 사회적 거리두기가 2단계로 격상된 현재에 대응하여 작가는 전시장이 닫은 이후 전시장과 전시작품 전체를 살균 소독할 수 있는 이동형 구조와 퍼포먼스를 제안했다.

(2) 김안나_Oh, Brother-Floating Boy, HMD, 컴퓨터, 모니터, VR, 2018

작가 웹사이트 <http://www.an-kim-na.com/>



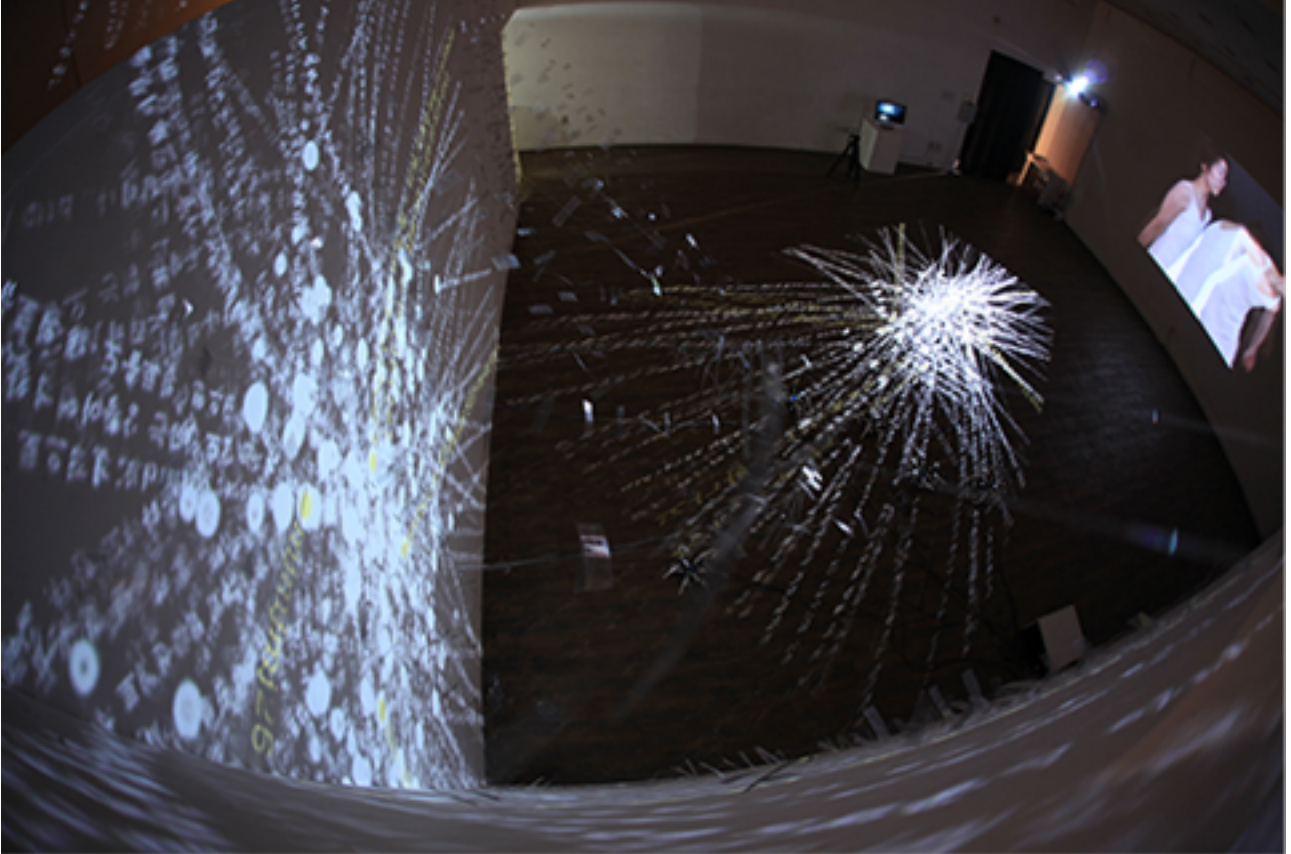
김안나는 로스앤젤레스 출신의 멀티미디어 작가로 현재 한국에서 작업을 하고 있다. 그녀는 자연과 기술의 관계, 그리고 이것이 어떻게 우리의 사회적, 심리적 의식을 형성하는지에 관한 문제들을 다룬다. 현재 전세계적으로 일어나고 있는 사건들의 시작과 함께, 그녀는 점점 더 두드러지고 있는 환경 문제를 다루는 데 더 관심을 집중하고 있다.

그녀의 작업은 전쟁과 주체, 인간, 자연 등 거대한 주제에 대하여 화사한 애니메이션의 풍경과 움직임, 등장인물을 통해 다루어낸다. 작가는 가상현실의 세계에서 살아가는 남자를 설정하고 이를 제시하며 그와 우리 사이를 오가며 인간의 정체성에 대한 질문을 던진다.

(3) 김현주(ex-media)_Pieces of Me Project, 커스텀 소프트웨어, 마이크로컨트롤러, 센서, 모터, 가변설치, 2013

작가 웹사이트 <http://ex-media.org/>

작품 웹사이트 <http://ex-media.org/wordpress/pieces-of-me-project>



김현주(ex-media)는 확장미디어적 접근으로 기술 환경에서의 인간의 상황을 고민해왔다. 그녀는 디지털 테크놀로지가 이루어낸 미학적, 사회 문화적 변화들에 관심을 가지면서, 디지털 테크놀러지의 비물질성과 인간이 테크놀로지와 상호 작용함으로써 변화된 일상, 여기에서 작가가 느낀 편치 않음과 불안, 더 나아가 포스트 휴먼적인 현상들을 개인적이고 관조적인 톤으로, 때로는 융합적이고 혼성적 매체로 풀어낸다.

〈Pieces of Me Project〉는 2013년 3월 어느 날 밤과 새벽, 트위터와 페이스북을 통해 전파되는, 작가가 알지 못하는 수많은 이들의 외로움의 글들을 수집, 출력하는 작품이다. 작품은 90초에 한번씩 고독에 대한 불특정 다수의 글을 영상으로 흘뿌린다. 가상의 SNS 공간과 실제 갤러리의 물리적 공간에 트윗봇(TweetBot)이 있고, 서로 다른 객체와 공간을 이어주는 에이전트로, 또한 기술적 상징으로 공존한다. 관람자는 오랜 독백을 하나씩 트윗봇(TweetBot)을 통해 전달받는다.

(4) 뮌, Auditorium(Template A-Z), 캐비닛,오브제,조명,모터, 700×500×320cm, 2014
 작가 웹사이트 <http://www.mioon.net/>



뮌은 네트워크 미디어 시대에 존재하는 군중과 집단에 대한 관심을 기반으로 스펙터클한 사회로 대변되는 이 시대의 풍경과 그 속에 살아가는 개인의 문제를 사진과 영상을 통해 제시한다. 그들은 사회적 발언으로서의 작업을 통해 보이지 않는 사회 제도와 그것이 파생시키는 여러 의미를 가시화한다. 이번 전시에서는 작품 대신 최근 작업실 전소에 대한 기록을 확인할 수 있다. 작가에게 작업실과 소장하고 있는 작업은 기록과 기억으로서 큰 의미를 지닌다. 그런 궤적이 한 순간 사라진 것에 대한 작가의 이야기와 그렇게 소실된 기억에 대한 자료를 확인하며 작업의 과정에 대한 자취에 닿을 수 있는 기회를 가진다.

(5) 방앤리_Transparent Study 2020, 가변설치, 2020

작가 웹사이트 <https://bangandlee.com/>



방앤리는 방자영과 이윤준으로 구성된 2인 컬렉티브이다. 그들은 어떤 모순되거나 부조리한 상황에 대한 관심을 중심으로 다양한 픽션, 논픽션의 레퍼런스를 연구·연결·재해석·통합한다. <Transparent Study>는 책장처럼 보이는 철재 골조를 기반으로 그동안 그들이 관심을 가진 주제를 연구하며 정리한 자료와 수집한 오브제들이 모여 거대한 군집을 이룬다. 구조물은 해당 공간을 연결하거나 단절하는 한편 발산하거나 투과하며 공간을 아울러낸다. 작품은 다양한 요소들이 모인 아카이브이자 공유하고 열람하는 서재로 작동한다. 관람자는 이런 구축 풍경속에서 아날로그 AR(증강현실) 인터페이스처럼 기능하는 아크릴판을 가지고 작품-공간을 탐험한다. 관람자는 스스로 작품 내부와 과정으로 침투하여 표면 아래 숨겨진 다양한 이야기와 의도, 구조를 파악할 수 있는 기회에 닿는다.

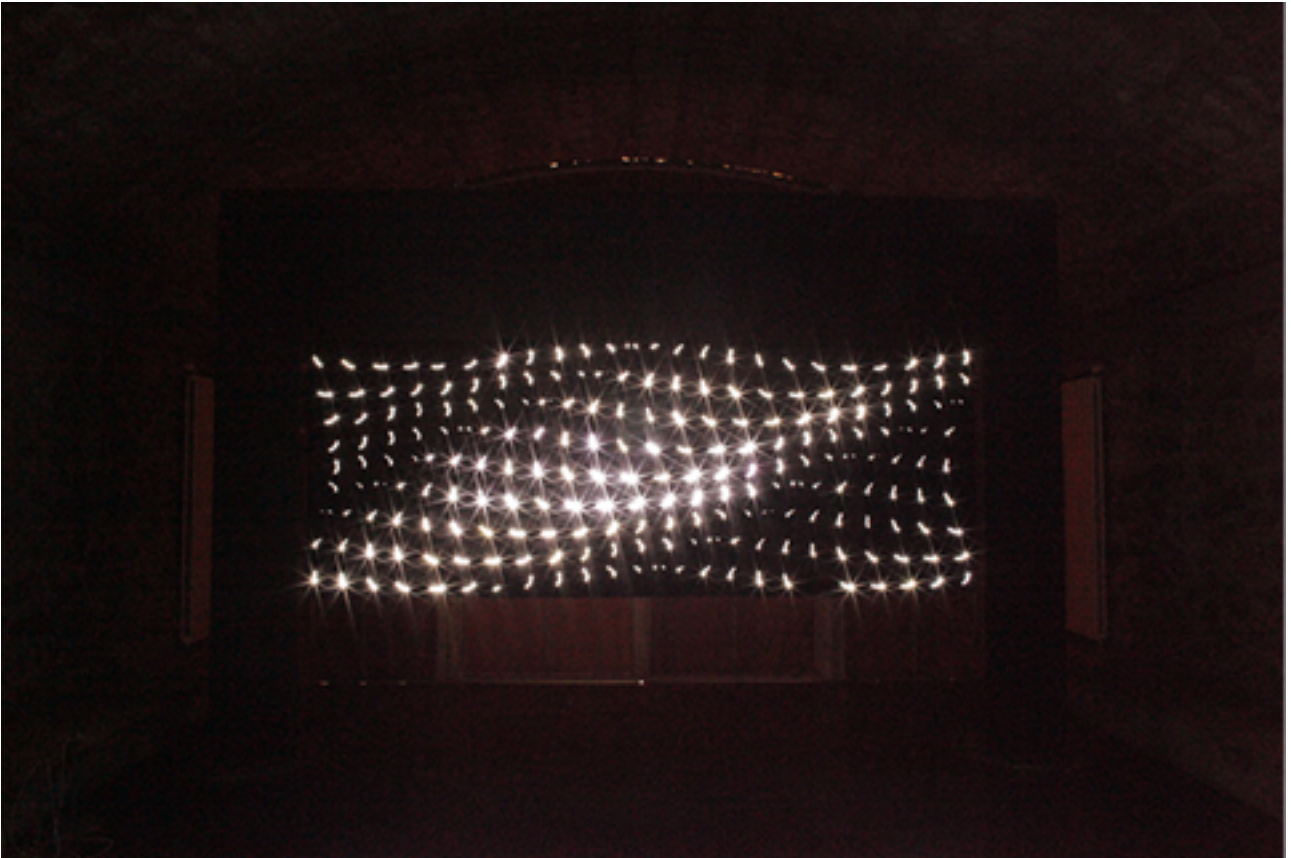
(6) 이배경_Metropolis Metaphor, 에어모터, 초음파센서, 키네틱 설치, 450 x 450 x 70cm, 2012



이배경은 영상과 인터랙티브 작업을 통해 시간과 공간, 개인의 경험에 관한 새로운 인식의 영역을 확장시키는 미디어 작업을 진행해왔다. 그의 작업은 작품과 관람객과의 상호 작용성을 강조하여 관객과의 소통을 통해 미디어의 발달로 인한 감각의 확산과 새로운 인식의 세계를 열기 위한 다양한 실험이었다. 이를 통해 상호작용으로 만들어지는 새로운 소통의 체계와 기능의 무한한 가능성을 여는 작업을 시도했다.

〈Metropolis Metaphor〉는 인터랙티브적 요소 대신 송풍기와 초음파 센서, 그리고 에어모터 64개로 이루어진 지속적으로 유지되는 유체 시스템을 구성하여 선보였다. 이 시스템을 통해 공중을 부유하는 흰색 정육면체는 그 스스로가 비현실적인 풍경을 자아내며 불안감과 균형감을 동시에 드러낸다.

(7) teamVOID, **Light Wave**, 스텝모터, AL프레임, 컨트롤러, 2014
작가 웹사이트 <http://teamvoid.net/>



팀보이드(teamVOID)는 송준봉, 배재혁, 석부영으로 이루어진 미디어 아티스트 그룹으로 기술과 예술의 융합을 통해 시스템적 관점에서 작업을 시도하는 스튜디오이다. 인터랙티브 미디어, 키네틱 조형, 라이트 조형, 로봇 등의 다양한 매체를 통해 실험적인 시스템을 구상하고 그것을 작품으로 구현을 시도하고 있다. 공학 전공과 뉴미디어아트 전공인 구성원들은 다양한 매체를 재료로 '빈 공간'이라는 의미를 갖고 있는 'VOID'의 이름 속에 다양한 작업들을 채워 나가려 한다.

〈Light Wave〉는 그들의 첫 작품으로 작은 모듈로 이루어지는 하나의 시스템, 그리고 이를 통해서 시스템 자체의 성격을 시각적으로 표현한다는 주제를 현실화한 것이다. 평면에서 조도의 변화를 이용해 깊이감을 느낄 수 있게 해주는 작업이며 세 가지 빛을 이용한 키네틱 작품의 세트로 각각 빛과 모터의 조합에 의해 형성된 패턴의 움직임이 착시효과를 만들어낸다. 관객은 움직이는 빛의 회전과 빛을 통한 경험 및 관계를 통해 다른 공간 인식을 경험할 수 있다.

(8) 해외작가

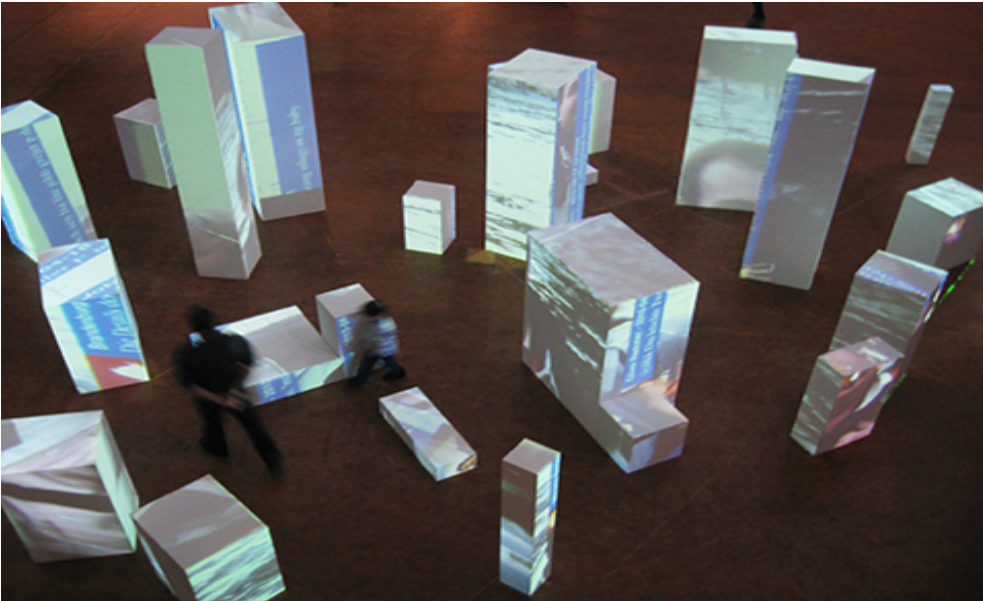
코로나 상황으로 해외작가는 온라인 프로젝트의 형식으로 프로젝트에 참여 예정이다. 각자 미리 전달된 질문에 대한 v-log 형식의 영상을 촬영, 전달하고 이에 대한 과정 소개 콘텐츠가 제작된다. 또한 국내 작가와 같은 규격의 80cm x 80cm의 아카이브 박스 규격을 각자의 스튜디오에 공유했다. 참여작가들은 공통 규격 위에 창작과정에 사용한 스케치, 사진, 목업 등의 물적 자취를 수집하여 이를 사진으로 기록하고 영상 설명과 함께 전달하였다. 이 자료들은 전시공간과 웹사이트의 아카이브 섹션에서 소개될 예정이다.

a. 마크 리 Marc Lee(스위스)

10.000 Moving Cities - Same but Different, AR (Augmented Reality)

Mobile App, AR Multiplayer Game, 2018

작가 웹사이트 <http://marclee.io/en/home/>



마크 리(스위스)는 인터랙티브 설치, 미디어 아트, 인터넷 아트, 퍼포먼스, 비디오 아트, 증강 현실(AR), 가상 현실(VR) 및 모바일 아트 등 네트워크 중심의 인터랙티브 아트 프로젝트를 진행해오고 있다. 그는 정보 통신 기술을 실험하며 현대 미술에 비판적으로 접근하고, 창의적, 문화적, 사회적, 경제적, 정치적 측면을 작품에 반영해오고 있다.

〈10000 Moving Cities〉는 증강현실 앱을 통해 가상 건물의 사이를 이동할 수 있다. 각 건물 외벽에는 소셜미디어 게시물이 출력되는데, 각 게시물에서 우리시대의 디지털 커뮤니케이션 흐름과 사회현상을 드러낸다. 앱을 컨트롤 하다보면, 건물이 사라지는데 이에 비례하여 더 많은 생물이 가상 공간에 모습을 드러낸다. 즉 도시건물이 많아질수록 동물의 종이 감소하는 상황을 역설적으로 체험해 볼 수 있다. 이를 통해 그는 도시의 문제점들을 은유적으로 드러낸다.

b. 주춘린 Joo Choon Lin (싱가포르)

INTESTINOLOGY SERIES # 04, 2019

The Cold Purity of Mathematic Love/Trust Equations =

{∅arbonHz [Golden Milk / Ω 1.618 -W+ Se{E}d of ∅ ΦnsciΦusness [TIME/MOT^{10Ω}] [In/out]}

작가 웹사이트 <http://www.joochoonlin.com/>



주춘린(싱가포르)의 작업의 근간은 현실의 본질에 대한 철학적인 관심에 있다. 그는 시각적인 것과 촉각적인 경험 사이의 관계를 연구하는 수단으로써 광범위한 재료와 매체들을 실험해왔다.

〈INTESTINOLOGY〉는 신체시스템과 유기체(organism)를 참고하여 기술, 시각, 청각 및 촉각의 다중 감각의 통합을 통해 일어나는 시각적인 현상에 대해 연구하고 있다. 작가는 인체를 가장 정교한 기계(Machine)으로 간주하거나, 기술의 한 형태로 바라보고 있는 생물학, 세상을 새롭게 소화하고 육체를 빚대어 작품으로 표현한다. 그녀의 작품은 전자, 기술적 장치로 되어있는 형태의 물건들이 등장하는데 이를 인간의 육체와 비슷하다고 간주하며 생성하고 부서지는 등의 진행과정이 매우 유기적으로 연결되어 관람자에게 제시된다.

c. 타니구치 아키히코 Akihiko Taniguchi (일본)

Softplay, 52min, 2019

작가 웹사이트 <https://okikata.org/>



타니구치 아키히코(일본)는 직접 제작한 장치 및 소프트웨어를 사용하여 미디어 아트, 넷아트, 라이브 퍼포먼스, 비디오 및 조각 분야에서 다양한 형식의 작품을 제작한다.

〈Softplay〉는 쿠션 소재로 만들어진 아이들을 위한 놀이터 ‘소프트 플레이’를 모티브로 제작되었으며 현실을 구현한 가상 공간과 실제현실과의 관계를 주제로 한 퍼포먼스 작품이다. 작품체험은 무대 위에서 작가 자신의 아바타를 조작하면서 진행된다. 초기 컴퓨터와 마우스의 관계, 마우스와 인터페이스로서의 터치패널, 하멜른(Hamelin)의 피리부는 사나이, VRchat에서 일어난 특정사건을 이야기하며 부분적으로 비슷하고, 부분적으로 닮지 않은 가상 공간과의 관계를 고찰하고 있다.

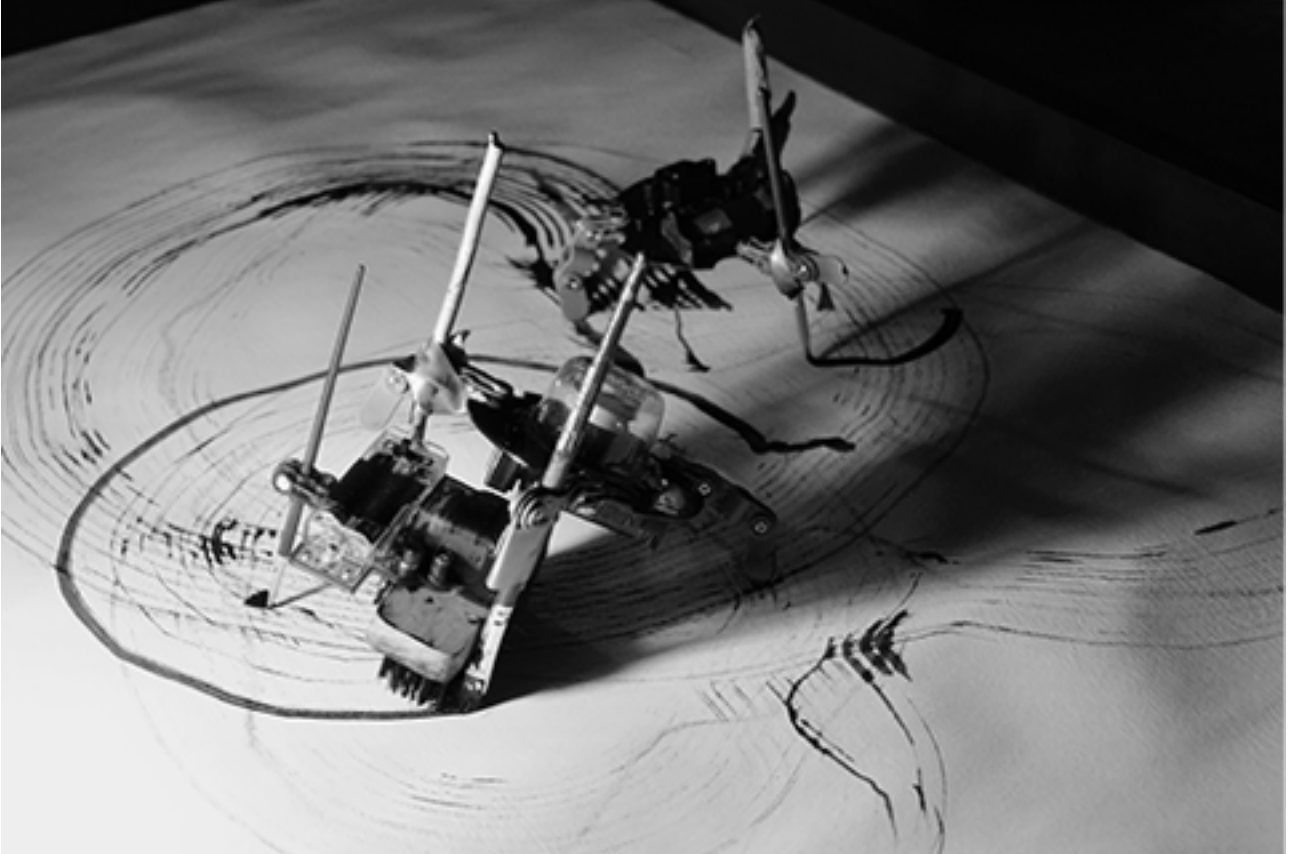
d. 여시윤 YEO Shih Yun (싱가포르)

Till death do us part, 2020

Installation of Chinese ink on Chinese scrolls and LED fluorescent tubes and mobile phone

Size Variable

작가 웹사이트 <https://www.shihyunyeo.com/>



여시윤(싱가포르)은 회화와 디자인적 관점을 중심으로 현대 서예 작업의 충격적인 재해석 활동으로 알려져 있으며 전통적 형식과 현대매체를 융합한 공연 예술 작업을 진행하는 한편 독립예술공간 'INSTINC'에서 전통과 뉴미디어 영역을 아우르는 다양한 기획을 진행해왔다.

〈Till death do us part〉는 ‘죽음이 우리를 갈라놓을때까지’ 라는 결혼서약을 빗대어 기술을 추종하는 현실상황을 드러내는 퍼포먼스이다. 이제 우리와 분리될 수 없는 기술을 은유하는 로봇에 붓을 설치하고 로봇이 그려내는 드로잉으로 작품이 완성된다. 여기에서 로봇의 드로잉은 인간의 통제와 권위를 벗어난 로봇의 존재와 행위의 즉흥성, 무작위적 발생을 통해 창의적 과정에서의 변화와 가능성을 탐구하는 것이다.

4. 단체 소개

(1) 협력단체

a. 제로랩 (장태훈·김동훈)

STOOL365

<https://zero-lab.co.kr/>

<https://www.instagram.com/stool365/>

제로랩은 그래픽, 제품 디자인 스튜디오로 전방위적인 문화활동을 지향하는 단체이다. 이들은 다양한 창작 활동을 통해 실험적 디자인과 상업적 디자인, 그리고 디자인이 가진 현실적 문제와의 격차를 줄이는 협의점을 찾고 있다.

b. 가라지가게 (장영철·전숙희(대표), 신소영(팀장))

<http://garagegag.com/>

가라지가게는 가라지(Garage, 차고)에서 쓰임새가 좋고, 모양새가 검소하며, 알맞은 가격의 좋은 수납가구들을 만들고 판매하는 가게이다. 이들의 뽀뽀가구는 삶을 간결하게 만드는 가구이다. 자작나무 막대기를 재료로, 가볍지만 힘의 균형을 이루어 튼튼한 가구이다. 가라지가게는 다양한 가구 제작을 통해 여백이 만드는 간결한 삶의 방식을 추구하고 있다.

c. 리서치팀

- 해시태그

팀 해시태그는 2019년 ACC 전문인력 아카데미 융복합문화기획자 과정을 수료한 5인으로 구성된 팀으로, 기존의 전시 에 #해시태그)를 붙여 새로운 시각의 전시를 기획하는 활동을 해오고 있다. 2019년에는 ACC에서 열린 <해킹푸드>전에 해시태그를 붙인 <#해킹푸드> 전을 열었으며, 2020년에는 토탈미술관에서 열리는 <미디어 아나토미>전의 준비과정 부터 함께하여 리서치와 인터뷰 등을 통해 새로운 <#Media_Anatomy> 전을 기획중이다. (@archive_hashtags)

- CMAA(Corea Media Arts Archive)

예술가에게 아카이브는 새로운 예술을 위한 영감의 원천으로 작용한다. 하지만 현재 한국 미디어 아트에 관한 기록 자료는 소장 기관에 따라 산재해 있으며, 제대로 관리되고 있지 않아 분실의 위험에 처한 실정인 가운데 본 프로젝트는 미디어아트와 관련된 디지털 아카이빙 시스템을 구축함으로써 대한민국 미디어아트의 흐름을 기록하고, 작품을 보존하는 데 그 목적을 두었다. 미디어아트를 카테고리화하고 태그로 분류하고 메타 데이터를 활용하여 이용자가 미디어아트를 손쉽게 접하고, 작가들이 작품을 보관할 수 있는 디지털 아카이빙 사이트 CMAA를 구축 과정을 소개한다.

(2) 주최주관단체

미디어 문화예술채널 앨리스온 www.aliceon.net

앨리스온(AliceOn)은 2007년 온라인상에서 첫 발걸음을 한 한국 최초의 뉴미디어 문화예술 채널로 과학 기술 발달에 기초한 새로운 미디어들에 의해 파생된 예술과 문화 현상들을 분석, 소개하고 있다. 그러한 활동은 웹 채널을 중심으로 다양한 온-오프라인 기획과 활동을 통해 진행중이다. 이를 통해 미디어 문화 예술의 장의 확장을 시도하고 있다.

5. 행사정보

- (1) 영상콘텐츠 (토탈미술관 및 공식웹페이지 공개)
 - a. ATM 토크 - 참여작가의 창작 과정 소개 영상
 - b. 아카이브 박스: 스레드 - 창작과정 자취의 모음인 '박스: 매터리얼 콜렉션'의 구성물에 대한 소개 영상

* 주 단위 유튜브와 웹페이지에 순차 공개 예정
- (2) 전시공간 (토탈미술관)
 - a. 아카이브 박스: 매터리얼 콜렉션 - 참여작가의 작품 및 창작과정의 자취에 대한 아카이빙 박스 전시 (김가람, 김안나, 김현주, 뎀, 방앤리, 이배경, 팀보이드)
 - b. 참여작품 - 방앤리(Transparent Study 2020), 김가람(Corona Blue), 김안나(Oh, Brother), 팀보이드(Light Wave)
 - c. 협력작품 - 제로랩 (Stool 365)
- (3) 집적소 (토탈미술관 및 공식웹페이지 공개)
 - a. 기획과 리서치 과정의 기록수집장소
 - b. 오프라인 - 토탈미술관 (토탈미술관) 중층의 전시공간

* 열람자료: 기획과정기록 및 해외작가 자료
(타니구치 아키히코 Akihiko Taniguchi, 주 춘린 Joo Choon Lin, 마크 리 Marc Lee, 여시윤 Yeo Shih Yun)

 - c. 온라인 - 공식웹페이지 아카이브 섹션 (상동)

6. 채널

웹페이지 www.medianatomy.net/
 인스타그램 www.instagram.com/media_anatomy/
 페이스북 www.facebook.com/mediantomy
 유튜브 <https://tinyurl.com/y5fux5h8>