Axolotl Dumplings

도끼와 모조머리들

Kula!

Axe and Dummy Heads

Kula!

1
전시 전경
6-33

2
Aftermath
Kula!의 멤버인 A, 다른 멤버인 B,
또 다른 멤버인 C와 에디터인 E의 후유증
34-67

3
퍼포먼스적인 것에 관한 질문
허호정
68-77

4
해가 질 땐 공제선을 따라 걸어라
이한범
78-85

5
도끼와 모조머리들
차승주
86-91

1
Installation view of Exhibition
6-33

2
The aftermath
of one member of Kula! A,
another member B,
the other member C and the editor E
34-67

3
Question about Performance
Hojeong Hur
68-77

4
Walk Along the Skyline at Sunset
Hanbum Lee
78-85

5
Axe and Dummy Heads
Seungjoo Cha
86-91



《도끼와 모조머리들 Axe and Dummy Heads》 1층 전시전경, 인사미술공간, 2020
Installation view of *Axe and Dummy Heads* at Insa Art Space, 2020



《도끼와 모조머리들 Axe and Dummy Heads》 1층 전시전경, 인사미술공간, 2020
Installation view of *Axe and Dummy Heads* at Insa Art Space, 2020



《도끼와 모조머리들 Axe and Dummy Heads》 2층 전시전경, 인사미술공간, 2020
Installation view of *Axe and Dummy Heads* at Insa Art Space, 2020

〈Ethereal, Punch, Yellow〉, 2020, 3채널 비디오 설치, FHD, 2'03"
Ethereal, Punch, Yellow, 2020, 3 channel video installation, FHD, color, silent, 2'03"

〈Test cross〉, 2020, 에폭시 레진, 분사 도장, 낚시바늘, 110×160×0.3cm
Test cross, 2020, polyurethane, spray paint, hook, 110×160×0.3cm





《도끼와 모조머리들 Axe and Dummy Heads》 2층 전시전경, 인사미술공간, 2020
Installation view of *Axe and Dummy Heads* at Insa Art Space, 2020





〈그리드와 협박〉 세부, 2020
아기 침대, 건축 미니어쳐, 아크릴 패널, 조명, 전선, 126×70×76cm
Detail of *Grid and duress*, 2020
crib, architectural miniature, acrylic panel, light, cord, 126×70×76cm

↓
〈Big Shoes〉, 2020
LCD 모니터, 에폭시 클레이, 22×28cm, 28×9cm, 7×12.5cm, 18×40cm
Big Shoes, 2020
LCD monitor, epoxy clay, 22×28cm, 28×9cm, 7×12.5cm, 18×40cm



1 <그리드와 협박>
퍼포먼스를 예고하는 이 물건은 거꾸로 쓰인 룸펠슈틸츠헨(Rumpelstilzchen) 이야기에서 출발했다.

2 <Big shoes>

3 <Shape memory alloy>
이 영상에서는 촬영자가 관객의 동선을 염두에 두고 설계되는 공간(전시 공간)에서 익힌 몸의 궤적을 단일한 시선을 위해 조성된 공간인 사진 촬영 스튜디오(호라이즌 스튜디오)로 옮겨 재연한다. 퍼포머로서 촬영자의 임무는 건축적 요소를 자신의 시선으로 대면하고 안무화하는 것이다. 벽과 가벽으로 둘러싸여 있고 못자국이 가득한 곳에서 걷고 바라본 경험을 부딪힐 곳이 없고 위치 감각이 불분명해지는 공간으로 매개하면서, 촬영자는 앞선 공간의 건축과 휴먼스케일을 리허설로 안무화시킨 몸이 된다. 여기서 그가 겪는 것이 첫 번째 촬영이 된다. 첫 번째 촬영이 기억과 신체에 귀속된 촬영이라면, 두 번째 촬영은 근육과 중력의 제약이 제거된 촬영이자 앞선 촬영의 대척점으로 호러무비에서 자주 등장하는 도형적이고비유기적인 무빙에서 파생한다. 퍼포머들은 각각의 능동적인 움직임보다 카메라를 쫓는다. 카메라가 그들을 따라 가는 게 아니라 역전된 공연은 늘 중요한 순간에 대상으로부터 시선을 거두고 미리 외워진 방향으로 나아간다. 이곳에 버드 드론이 수직 수평의 구분이 사라진 렌즈, 몸 사이에 난입한다. 다른 움직임은 신경 쓰지 못하는 렌즈를 쫓으며 퍼포머들은,

1 *Grid and duress*
This work, which predict the upcoming performance, started with the story of Rumpelstilzchen written upside down.

2 *Big shoes*

3 *Shape memory alloy*
The cameraperson learns the body's trajectory in an exhibition designed with the audience's movements in mind. She then reenacts this predetermined flow in the horizon studio, a seamless, concave surface which lacks horizontal and vertical axes. She has walked the exhibition frequently and again, though she will not shoot there. Instead, the premise of this performance is to capture the choreography of a memory acquired in a place familiar in one that is unfamiliar, unpracticed. As a performer, the cameraperson's trial is to confront the architectural elements of the exhibition space equipped only with her gaze. Walking and looking in a place surrounded by walls permanent and those temporarily erected, filled with the markings of nails once hammered, she later mediates this space with one that lacks obstacles, a place in which one's sense of location becomes unclear. The cameraperson assumes a body that has memorized the architecture and human scale of the exhibition through the discipline of rehearsal. This choreography becomes the camera of the first shot, vested in body and memory.
Its counterpoint, the second—that of the jimmy jib—is freed from constraints of muscle and gravity, deriving its movements from the often geometric and inorganic





〈Shape memory alloy〉, 2020
2채널 비디오 설치, 4K, 10'53"
Shape memory alloy, 2020
2 channel video installation,
4K, color, sound, 10'53"

마치 뮤직비디오에서 감정 연기를 하며 렌즈와 눈을 맞추는 것, 몰입과 기계적인 립싱크를 동시에 해야 하는 가수가 당면하는 분열적인 연기의 차원처럼, 카메라가 "날" 어떻게 보고 있는지 자꾸 생각한다. 움직이는 그 생각들과 자꾸 어긋나는 걸음— 눈동자—화면의 모습에서, 퍼포먼스 기록 촬영은 어디까지 퍼포머들을 믿고 배반할 수 있을까? 안무가 카메라가 될 때, 역할을 빼앗긴 퍼포머는 카메라를 의식하며, 같은 움직임을 반복한다. 그들은 육상 경기의 스타팅 블록과 스포츠 다이빙 보드를 하나의 몸짓에서 겪고, 고전 발레의 리프팅에서 발레리노의 몸짓을 두 명으로 쪼개어 반복한다. 돌아서는 렌즈와 쫓아가는 눈동자가 기계와 신체가 서로를 반사하는 원리와 닮아갈 때, 멍든 몸은 많은 것이 어긋났던 속도를 드러낸다.

camera pans of horror movies.

The performers pursue the cameras' scrutiny, reversing the typical relationship in which the machine dutifully tracks its subjects. Here, the camera of the first shot abandons tradition and averts its gaze at the peak of an important moment, moving instead in the direction of its memory. The bird drone intrudes between lens and body in the axis-less space, fluttering its wings in neglected futility. The performers (who continue to chase the lens that pays them no mind) assume a schizophrenic dimension of acting, reminiscent of the singer who must deliver an affective performance while mechanically lip-syncing in a music video. The performers wonder of the camera: What does it see in 'me?'. Keeping in mind these moving thoughts and the steps/eyes/screen from which they are so estranged, to what extent can the documentation of a performance trust and betray its performers? The choreography assumes a camera, the performers are stripped of their central role, and they enact the same movements in an empty repetition. They endure in one, combined gesture the starting movements of a track race and a diving match, and split into two the singular role of the ballerino. This, they repeat. Turning lenses and chasing eyes call to mind the principle that machines and bodies may in fact be reflections of one another. A bruised body reveals the speed at which many things went wrong.

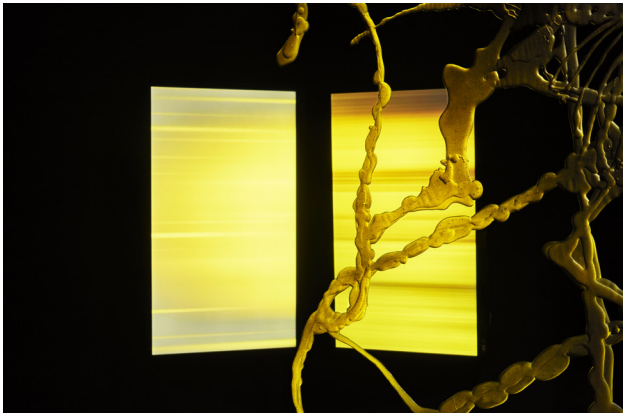
김무영 Muyeong Kim



→
〈Shape memory alloy〉, 2020
2채널 비디오 설치, 4K, 10'53"
Shape memory alloy, 2020
2 channel video installation,
4K, color, sound, 10'53"

↓
《도끼와 모조머리들 Axe and DummyHeads》
1층 전시전경, 인사미술공간, 2020
Installation view of *Axe and Dummy Heads* at Insa Art Space, 2020





↓
〈Border, tongue〉, 2020
2채널 비디오 설치, FHD, BW, silent, 3'56"
Border, tongue, 2020, 2 channel video installation, FHD, BW, silent, 3'56"

↑ 〈Ethereal, Punch, Yellow〉, 2020
3채널 비디오 설치, FHD, 2'03"
Ethereal, Punch, Yellow, 2020
3 channel video installation, FHD, color, silent, 2'03"



4 〈Eleven, 474g〉
추에 각인되어 있는 숫자 11은 수직추의 형태로 인해 기울어져 있으며 한 점에서 만난다.

5 〈Border, tongue〉
조각을 위한 무빙 이미지 1. 맞붙는 순간 무엇이 더 어두운지를 알게 된다. 평균에 대해 생각할수록 이미지는 점점 더 부적절하고, 엉성한 것이 되어갔다.

6 〈Ethereal, Punch, Yellow〉
조각을 위한 무빙 이미지 2. 김솔이의 '이미지 기립 조각'과 짝을 이루는 이 비디오 작업에서 중요한 것은 속도와 밝기이다. Kula! 멤버들이 선별한 단어들은 밝기를 선택하는데 단서를 제공해주었고, 나는 이 작업을 조명 만들기로 이해했다.

7 〈Bent〉
내부를 보호하기 위해 바깥을 감시하는 자동차의 블랙박스는 물리적인 충격을 감지하여 기록할 만한 사건(이벤트)을 영상으로 남긴다. 이러한 블랙박스의 '작동 조건'을 퍼포머의 몸이 수행한다. 퍼포머들은 충격 감지 센서가 부착된 김솔이가 제작한 라텍스 조각을 입고 움직였다. 이들의 몸에 전달된 충격은 영상과 그래프로 기록되었다.

주인을 싫어하는 개에 대해 상상하며 움직임을 만들었다. 보통의 개는 주인을 등지고 짖지만, 이 개는 주인을 마주 보고 짖는다. 보호의 대상과 감시의 대상이 역전되고, 경계와 보초의 방향이 바뀌면서 만들어지는 비운의 상태이다.

4 *Eleven, 474g*
The number 11 engraved on the weight is inclined due to the shape of a vertical weight and it meets at one point.

5 *Border, tongue*
The Moving image 1 for sculpture. As soon as you meet, you know what is darker. The more I thought about the average, the more inappropriate and sloppy the image.

6 *Ethereal, Punch, Yellow*
The Moving image 2 for sculpture, What is important in this video work paired with sollee Kim's sculpture is speed and brightness. The words selected by the members of Kula! provided clues to choosing the brightness and made me consider that this is a lighting work.

7 *Bent*
The black box of a car that monitors the outside to protect the inside detects a physical shock and leaves a recorded event as a video. The performer's body performs these "operating conditions" of the black box. The performers wore a piece of latex sculptures made by Sollee Kim with a shock sensor attached to it. The impacts delivered to their bodies were recorded in videos and graphs.

I made the movements by imaging a dog that hates its owner. Normal dogs barks with their owners behind them, but this dog barks facing his owner. It is a state of misfortune that is created when the object of protection and the object of surveillance are reversed, and the direction of the border and the direction of the





회복 불가능한 상태로 폐차장에
폐기된 자동차의 창문 너머로
블랙박스의 푸른 불빛이 깜빡이는
것을 보았다. 내부로부터 탈출할 수
없는 바깥에 대해 생각했다.

퍼포머들이 집으로 돌아가고
기록할만한 사건을 선별해야 할 때가
왔을 때, 구부러진 채 펴지지 않는
라텍스 조각이 남아있었다.

∞ <Eleven, 0g>
회전하는 LED바가 보여주는
홀로그램 추 이미지는 전체가
되는 즉시 다시 부분에서 시작한다.

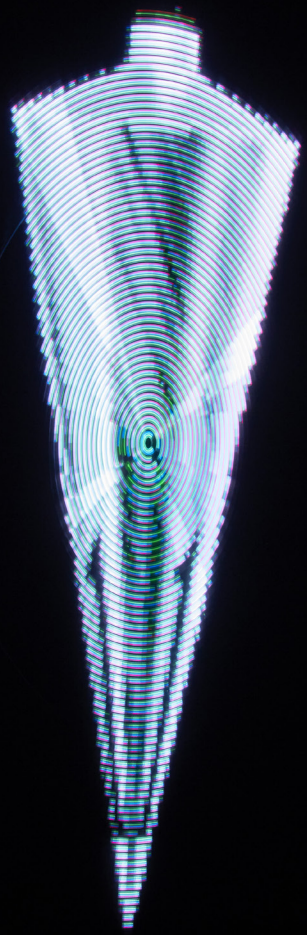
guard is changed.

I saw the blue light of the black box blinking through the window of a car that was discarded in a junkyard in an irreparable condition. I thought about the outside, to which I can't escape from the inside. I collected the crumpled outside, the shiny outside, the grafted outside, the detached outside, and the hanging outside.

When the time came that the performers returned home and had sort out a recorded event, there was a piece of latex sculpture that was bent but not straightened.

∞ *Eleven. 0g*
The holographic weight image shown by the rotating LED bar restarts as soon as it becomes whole.

←
〈Bent〉, 2020
2채널 비디오 설치, 4K, 8'11"
Bent, 2020, 2 channel video installation, 4K, color, sound, 8'11"



〈Eleven, 0g〉, 2020, LED 홀로그램 디스플레이, 50×50cm, 1600×576px
Eleven, 0g, 2020, LED hologram display, 50×50cm, 1600×576px

곽소진 Sojin Kwak

〈Eleven, 474g〉, 2020
쇠, 와이어, 9.3×10.4×4.9cm
Eleven, 474g, 2020
iron, wire, 9.3×10.4×4.9cm



누에의 일생은 뽑아낸 실의 길이와 거리로 바뀐다. 누에는 내부와 외부가 뒤집히며 죽음을 맞이한다. 내부와 외부가 뒤집히는 순간을 상상한다. 유체이탈. 유체 이탈의 부유하는 감각은 반고리관의 이상 증세를 떠올리게 한다. 간혹 찾아온 이러한 이상증세들은 육체를 무겁게 느껴지게 한다. 육체는 라텍스 슈트(Latex suit) 혹은 요상한 동물 털옷(Fursuit, ケモノ)으로 덧씌워지면 역으로 한 꺼풀 벗겨질 것만 같다. 다시 누에로, 누에는 누에고치를 짓고 나면 실을 뽑기 위해 삶아져 죽는다.

일생과 맞바꾼 실 한가닥을 해치지 않기 위해 자신을 소멸시켜야 하는 운명들을 위한 조각.

9 <쥐끈끈이>
주머니쥐 조각(Opossum sculpture). 그 가여운 주머니쥐와 같은 감정들을 어떻게 붙잡을 수 있을까?

The life of a silkworm depends on the length and distance of the tread pulled out, and the inside and the outside are reversed at the time of death. The floating sense of an astral projection is nothing but an abnormal symptom of the ear's semicircular canal. The body that cannot escape is peeled off by overlaying it with latex or furry suits.

A piece for the fate of having to destroy themselves in order not to harm their own products surrounding them.

9 *The glue trap*
Opossum sculpture. How can you capture those opossum-like emotions?

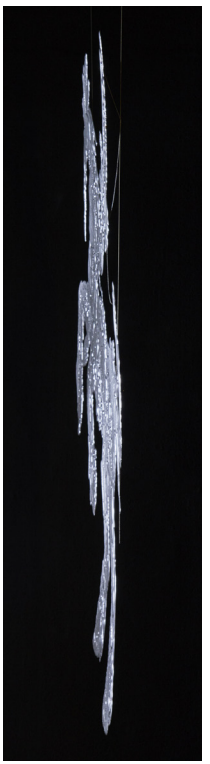


→
〈쥐끈끈이〉, 2020
인화 이미지, 가위날, 머리카락, 체인, 라텍스, 14×27×0.3cm, 18×19×0.3cm
The glue trap, 2020
image print, blade, hair, chain, latex, 14×27×0.3cm, 18×19×0.3cm

←
〈Round-leaves sundew〉, 2020
에폭시 레진, 분사 도장, 낚시바늘, 160×110×0.7cm
Round-leaves sundew, 2020
polyurethane, spray paint, hook, 160×110×0.7cm



〈Nostepinne of three sisters〉, 2020
거치대, 에폭시 클레이, 와이어, 낚시바늘, 라텍스, 200×50×50cm
Nostepinne of three sisters, 2020
display stand, epoxy clay, wire, hook, latex, 200×50×50cm



〈Pony〉, 2020, 에폭시 레진, 분사 도장, 낚시바늘, 168×110×0.3cm
Pony, 2020, polyurethane, spray paint, hook, 168×110×0.3cm

10 〈Round-leaves sundew〉
11 〈Pony〉
12 〈Test cross〉

이미지 기립 조각은 평면 이미지를 덩어리로 전환한다. 평면 이미지의 다양한 정보 값을 해석하여 부피를 가진 레이어로 전환한다. 레이어는 층층이 축적되어 이미지로부터 독립된 개체가 된다. 기립 조각은 전면을 모두 색면으로 처리한다. 반면, 후면에서는 투명히 볼 수 있도록 제작하여, 레이어의 생성 과정 혹은 작가의 흔적을 추적할 수 있다. '색면과 투명함', '단단함과 연약함', '평면성과 입체감', '방부한 미래와 박제된 시간' 등 평형의 감각이 미묘하게 무너지시길.

13 〈Nostepinne of three sisters〉

세 자매의 실타래 조각(Nostepinne of three sisters)
누에와 실을 잣는 모이라이 세 자매와 그라이아이의 회전성을 상상하며 제작한 세 자매의 실타래 조각.

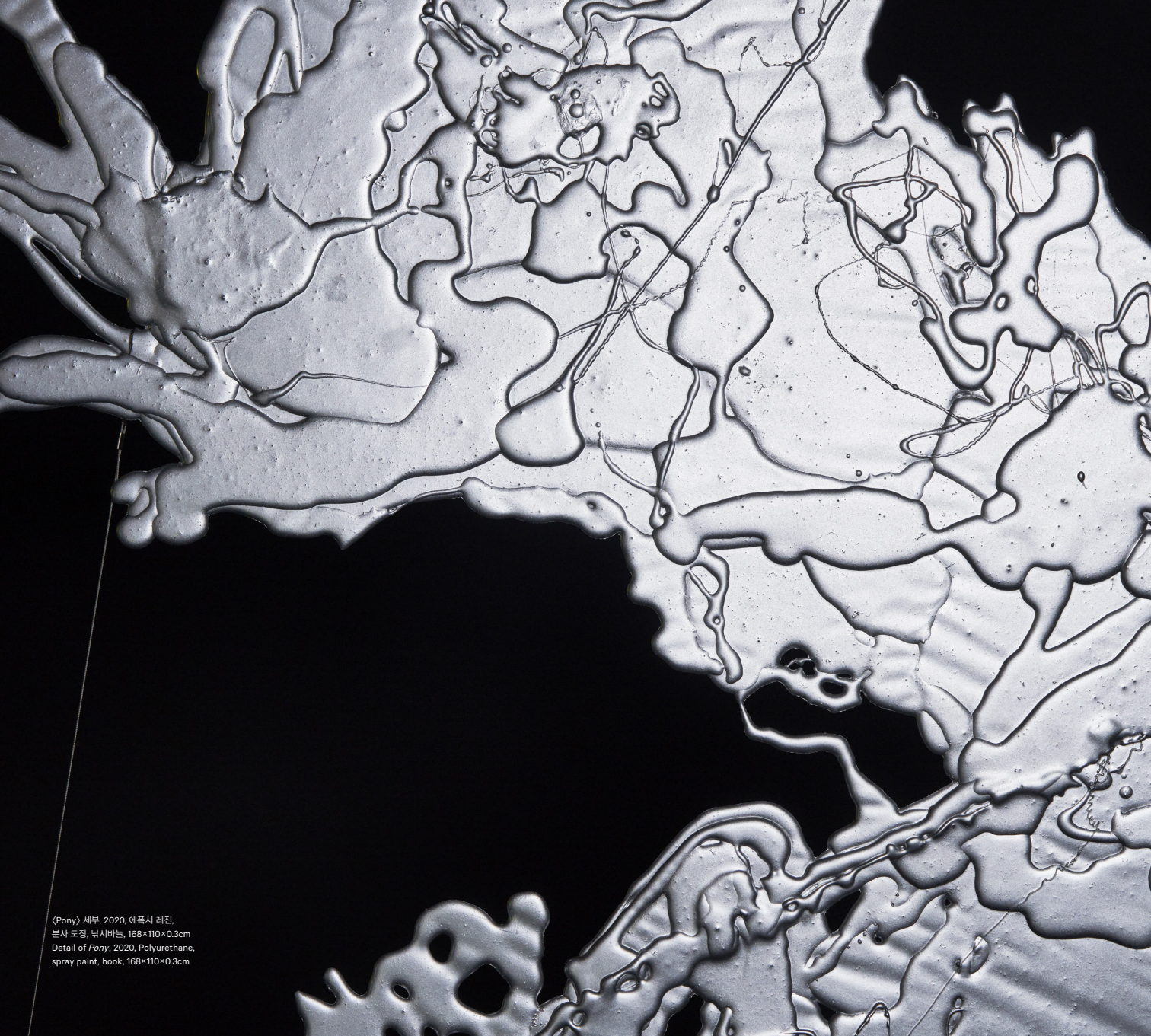
10 *Round-leaves sundew*
11 *Pony*
12 *Test cross*

Image standing sculptures convert flat images into chunks. They interpret various information values of flat images to switch to layers with volume. Layers are layered and become objects independent of the image. The foreside of the standing sculptures are all color field. On the other hand, it is made to be crystally in the rear, so you can trace of the layer's creation process or the artists' touch. May the sense of equilibrium be subtly broken, such as 'color field and crystallinity', 'rigidity and fragility', 'flatness and depth', and 'antiseptic future and stuffed time'.

13 *Nostepinne of three sisters*

Thread Fragment of the Three Sisters: Nostepinne of three sisters.
Thinking about the rotation of the 3 Moirai sisters who spinning threads, Graiai and silkworms.

1 모이라이(고대 그리스어: Μοῖραι, 운명들)은 그리스 신화에 나오는 세 명의 "운명의 여신"을 말한다. 이들은 인간의 생명을 관장하는 실을 관리하는데 한 명이 그 실을 자으면 다른 한 명은 이를 감고 나머지 한 명은 인간의 목숨이 다하면 그 실을 끊는다고 한다.
2 그라이아이(그리스어: Γραῖαι, 한국어 뜻은 늙은 여자들, 노파들)는 그리스 신화에서 눈 하나와 이빨 하나를 함께 사용하는 세 자매 괴물이다.



〈Pony〉 세부, 2020, 에폭시 레진,
분사 도장, 낚시바늘, 168×110×0.3cm
Detail of *Pony*, 2020, Polyurethane,
spray paint, hook, 168×110×0.3cm

Aftermath —— Kula!의 멤버인 A, 다른 멤버인 B, 또 다른 멤버인 C와 에디터인 E의 후유증

발목 잡힌 '우리'의 과제

C : 처음 작업을 시작할 때 코로나19 때문에 많은 전시 공간이 문을 열지 못하는 상황이었다. 역설적으로 Kula!가 만들어지게 된 계기 역시 세 사람이 동시에 서울에 발이 묶였기 때문이었다.

전시를 여는 것이 가능할지 알 수 없는 상황 속에서 《도끼와 모조머리들》을 준비했다. 이전에는 '전시 공간'이 재개발이나 운영난으로 문을 닫지 않는 이상(5년 전 즈음에 전시 공간을 위협하는 가장 큰 문제는 재정적 위협이었던 것으로 기억한다) 항상 거기에 있는 단단하고 영원한 곳으로 여겨졌다면, 이제는 보다 더 불확실하고, 가상적이고, 임시적인 공간처럼 느껴진다.

웹사이트를 통해 먼저 공개한 〈Shape memory alloy〉는 계획 단계부터 예기치 못한 상황에 대비해야 했던 맥락과 제약 조건이 큰 영향을 주었으리라 짐작된다. 더불어 조각의 경우 작품과 대면하는 것이 감상에 있어 절대적인 역할을 하는 만큼 더욱 작업자에게 매체의 특성에 대해 다시 인식하도록 하는 계기가 되었을 것 같다. 각 작업자가 매체와 맺는 관계 속에서 이 상황을 어떻게 소화했는지 궁금하다. 더불어 전시가 열린, 코로나 이후의 인사미술공간에 대해서는 각자 어떤 생각을 했는가?

A : 퍼포먼스 작업에 이례적인 상황이기도 했다. 2020년은 나를 포함한 많은 사람에게 퍼포먼스와 영상 매체와의 관계 설정을 깊이 가늠해 볼 수 있는 시간을 촉발했다고 생각한다. 새롭게 돌출된 조건들을 어떻게 이해하면서 작업을 해야 하는가에 관한 문제에 대해서는 당장 답을 내리기보다 마음 한 켠에

The aftermath of one member of Kula! A, another member B, the other member C and the editor E

What to do when we are stuck

C : When we first started working, many exhibition spaces could not be opened due to Covid-19. Paradoxically, the reason for the creation of Kula! was that three people were tied to Seoul at the same time.

We prepared *Axes and Dummy Heads* while we were wondering whether we could open the exhibition at all. It had been considered a solid and eternal place in the past unless closed due to redevelopment or operational difficulties (I remember that the biggest problem threatening the exhibition space around five years ago was a financial threat), so an 'exhibition space' is now felt as a more uncertain, virtual, and temporary space.

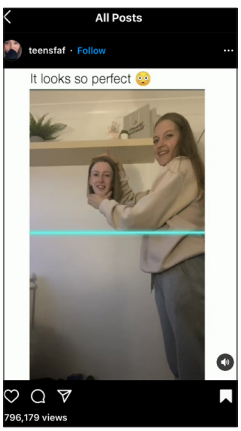
It is presumed that *Shape memory alloy*, which was first released through the website, had been affected by the context and constraints for which we had to prepare, as there were unexpected situations from the planning stage. In addition, in the case of sculpture, confronting the work plays an absolute role in appreciation, so it could have been an opportunity for the workers to recognize the characteristics of the medium again. I am curious about how each worker handled this situation in relation to the medium. Moreover, what did you think about the situation of the post COVID-19 at the Insa Art Space, where the exhibition was held?

A : It was an unusual situation for performance work. I think 2020 sparked a time for many people, including myself, to take a deeper look at the relationship between performance and video. As for the question of how to work while understanding the new conditions, I am trying to put it in the corner of my mind and look into it often rather

두고 자주 들여다보려고 한다. 한편, 지난 6개월간 사용한 작업실이 전시 공간과 같은 건물에 있었기 때문에 누구나 들어올 수 없는 곳에 자주 출입하고, 그곳을 하염없이 볼 수 있었다는 점은 굉장히 독특한 경험이었다. 〈Shape memory alloy〉에서 인사미술공간의 2층 공간이 촬영자가 구보로 외우는 스코어로 변환된 것도 이러한 이상한 환경의 영향을 직접적으로 받은 것이다.

B : 조각은 공간 없이는 처음부터 끝까지 존재할 수 없다. 이전부터 부동산 문제와 가장 밀접했기에 곧 또다시 짐들을 옮겨야 할 것 같은, 가지고 있던 작업을 폐기해 버려야 할 것 같은 감각은 다소 낯설지 않다. 비대면 모임과 낮은 인구 밀집도로 인해 조각은 온전히 홀로 감당할 수 있어야 하는 스케일로 '약속'되어야 한다. 이번 Kula!의 활동으로 집약적인 프로덕션 매뉴얼을 고안하고, 몸으로 익힐 수 있었다. 작업 상황은 꽤 쓸쓸하게 느껴지지만 등져오던 사안을 마주할 수 있게 된 것 같다.

C : 온라인 스크리닝과 라이브 스트리밍에서 보여주는 이미지의 최종 표면에 대해 작가가 통제하거나 책임지는 것은 거의 불가능하다. A가 깨진 아이폰 화면으로 감상하는 영상의 텍스처에 대해 이야기 해준 적이 있다. 이러한 통제 불가능성은 더 자율적인 감상에 열려 있기 때문에 작가가 상상하지 못했던 가능성을 보여준다는 점에서 매력적이다. 하지만 작업 감상이 거대한 자본과 미디어의 기술성에 의존적이라는 점에서 경계가 필요하다고 생각한다. 작가는 미디어 기기를 이용하는 동시에 그것을 배반하기 위해 노력하기도 하는데, 이러한 과정에서 작가의 작업이 전자 기기의 일상적인 사용 범위로 축소되는 것이 아닌가 우려되기도 한다.



Instagram@teensfat

than answering it right away. On the other hand, it was a unique experience if I could frequently go and see the studio, which I used for the past 6 months, but which no one could get in now, as it was in the same building as the exhibition space. The fact that the 2nd floor space of the Insa Art Space at *Shape memory alloy* was converted into a moving score that the cameraperson should memorize was directly influenced by this unfamiliar environment.

B : Sculpture cannot exist from start to finish without space. Since it has been most closely related to the real estate problem from before, it is not that unfamiliar with the feeling that I have to move my luggage again soon and discard the work in my hand. Due to non-face-to-face gatherings and low population density, the sculpture must be "promised" on a scale that I must be able to handle entirely alone. With the activity as Kula!, I was able to devise an intensive production manual and learned it with my body. The work situation feels quite lonely, but it seems that I can face issues that have been ignoring.


Evan Calder Williams. Shard Cinema. Repeater, 2017, p.52.

C : It is almost impossible for an artist to control or take responsibility for the final surface of the images shown in online screening and live-streaming. A talked about the texture of the video he/she watched on the screen of a broken iPhone. This uncontrollability is attractive in that it shows possibilities that an artist could not imagine because audiences are free to see and understand it. However, I think it is necessary to be vigilant because the appreciation of a work depends on the huge capital and media technology.
As an artist tends to use media devices and tries to betray them, there are concerns that his/her work may be reduced to the range of the daily use of electronic devices in the meantime.

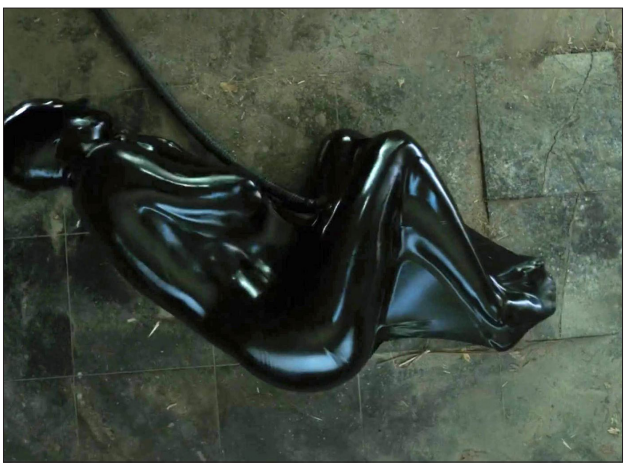
합의를 초과하는 긴장, 기억된 감각으로 종합하기

E : 첫번째 사이클의 결과물인 〈Shape memory alloy〉에서 촬영자를 포함한 퍼포머(인간들)와 기계들이 교차, 흡수, 충돌, 평행하는 시선이 특유의 긴장감을 만들어내고 있다. 그러한 긴장감이 Kula!의 활동이 지닌 진동을 닮아 있는 것 같기도 하다. 더불어 세 작가의 상호교환을 더러 서로의 실천에 '개입'한다거나 '협업'한다는 말로 요약하기 어려운 이유는 기계들이 유효한 행위자였기 때문이라 생각한다.
〈Shape memory alloy〉에 등장한 비행체와 같이, 카메라(시선)나 착장(피부)등 다종의 기계가 Kula!를 A, B, C의 총합을 초과하게 했던 것이 아닐까?

A B C : 매달 지급되는 예산, 만나는 빈도, 카메라 장비나 촬영 장소, 각자가 쓴 글 등은 A, B, C 각자를 운용하고, 생산하고, 결정하는 요소가 아니라 Kula!가 나아가는 방향을 도출하고, 언제나 세 사람의 합의를 초과한다는 대화를 한 적이 있다. 이 지점은 물질과 사람의 순서나 관계에 대한 것이기도 하다. 우선, 〈Shape memory alloy〉 촬영 시 안무가 되었던 인사미술공간 2층의 특정한 너비와 꺾임은 그 자체로 유효한 행위자였다. 다음으로, 퍼포머의 눈동자와 몸을 아랑곳하지 않는 기록 촬영과 자기만의 속도로 움직이며 녹화하는 360도 카메라는 애초에 Kula!의 기획이나 퍼포머가 의도적으로 움직일 수 있는 범위에 넘친 채로 어긋나 있었다. 사람이 화면에서 관객과 눈을 맞추려면 렌즈와 눈을 맞춰야 한다는 간단한 원리는 끊임없이 움직이는 기계들(카메라) 앞에서 어지러울 정도로 지연되거나 어느 정도 훼손되었다. 인간 촬영자가 보폭과 근육으로 인사미술공간의 공간을 복기할 때, 촬영 대상은 오히려 방해물처럼 인식되었을 것이다. 360도 카메라, 스마트폰과 버드 드론은 사람들의 움직임을 무작위로 녹화하는 동시에 말 그대로 밟히거나 부딪히면 안 되는 부피이자 예상을 벗어나는 어긋남의 박자로서 현장에 참여했다.

Tension beyond consensus, piecing together what bodies remeber

E : In *Shape memory alloy* articular tension where gazes of performers - or humans in motion including the cameraperson - and machines intersect, consume, clash, and go parallel with one another. This very tension reminds me of the tremors that Kula! give out. On top of that, a series of machines are present as critical actants, preventing conventional discourse of 'engagement' or 'collaboration' to elaborate what A, B, and C are doing.
Like the drone from Shape memory alloy, a set of machines including cameras (eyes) and wardrobe (skin) may have agitated the equation, pushing the total sum of A, B, and C to exceed itself?



Screenshot of *The Girl in the Spider's Web*

A B C : I had a conversation stating that our monthly budget, our frequent meetings, camera gears, filming location, and the individual writings are not the factors that operate, produce, and determine each of A, B, and C, but induce the direction of Kula! and always exceed the agreement of these 3 people. This point is also about the order or relationship between matters and people.
First, the specific width and bending of the 2nd floor of

B : 〈Shape memory alloy〉는 회의와 퍼포먼스 리허설 및 촬영, 셀렉션 단계까지 다수의 인원, 많은 이야기와 레퍼런스, 정교한 구조를 발생시켰다. 이후 A가 외로이 진행했을 편집과정에서 어떤 것들을 유의하며 진행했나? 또한 어떠한 고충이 있었나?

A : 제목인 'Shape memory alloy'는 직역하면 형상기억합금이다. 충격을 가한 뒤 특정한 범위의 '기억된' 열을 가하면 원래 형상으로 되돌아올 수 있는 금속 혹은 이러한 기억의 공정을 거친 금속을 말한다. 혼자 진행한 편집 과정에서는 셋이 나누었던 오랜 대화, 공유했던 레퍼런스, 특히 실제로 함께 편집했던 적이 있는 트레일러의 편집 리듬을 떠올리며 작업했다. 협업하면서 의사소통의 '공평함'이란 무엇인지, 심지어 그것이 이상적인 협업의 대체어가 되거나 매혹적인 작업을 담보할 수 있는지에 대해 많이 생각했다. 분명 이렇게 혼자 편집하는 과정에서 결과물이 두 사람에게도 어떤 설득력 혹은 매력을 가지게 되었는지 조금 불안하기도 했다.

Near the beginning of Alexander Kluge and Oscar Negt's gargantuan History and Obstinacy, an immediate concern is the difference between types of grasping. First, between the "crude grasp"(Rohgriff) of primitive accumulation — "its particular grasp annihilates what is actually supposed to be accumulated," as if the Hulk tried to seize a communal rose garden — and a finer one that "resembles a legislative machine," self-regulating and -perpetuating, not destroying what it snatches.

Shard Cinema, Evan Calder Williams, Repeater, p52, 2017

Evan Calder Williams, Shard Cinema, Repeater, 2017, p52.

the Insa Art Space, which were choreographed of *Shape memory alloy*, were valid performers in themselves. Next, the 360-degree camera recording the performers' eyes and bodies its own pace was initially out of line with Kula!'s plans and the extent to which the performer could intentionally move. The simple thing that the subject needs to gaze the lens with his/her eyes to make eye contact with the audience later on the screen was dizzyingly delayed or considerably damaged to a certain extent in front of constantly moving machines. When the cameraperson reconstructed the space of the Insa Art Space with his/her steps and muscles, the subject of the filming would have been xaperceived as an obstacle. The 360-degree camera, smartphones, and the bird drone participated in the field as a volume that literally cannot be stepped on or bumped into, as an unexpected beat, while recording people's movements randomly.

B : *Shape memory alloy* forged numerous people, many stories and references, and detailed structures, performance rehearsals and filming, into the selection stage. Afterwards, what things did A take note of in the editing process that would have been done alone? Also, how much has he/she suffered?

A The title, *Shape memory alloy*, literally refers to a metal that can return to its original shape by applying a certain range of "remembered" heat after applying an impact, or a metal that has undergone such a process of memory. In the editing process, I remembered the long conversations 3 of us had, and the references we shared, especially the editing rhythms of the trailer we had actually edited together. During the collaboration, I thought a lot about what 'fairness' of communication is, and even whether it could be an ideal alternative to collaboration or if it could secure a fascinating work. Obviously, in the process of editing this alone, I was a little anxious about what kind of persuasion or charm the result had for the other two.

퍼포먼스를 기록하는 영상, 영상으로서 퍼포먼스 기록

C: 〈LESSON〉의 경우, 퍼포먼스 작업이지만 결국에는 비디오로 송출하기로 선택했다. 지금까지 퍼포먼스를 기록한 일련의 작업은 퍼포먼스의 단순한 기록이 아니라 카메라의 존재를 더 적극적으로 개입하도록 하는 매체 차원의 고민이 있는 것 같다. 렌즈나 기계 장치의 활용하는 방식이나 카메라를 퍼포머로 사용하는 접근에서 말이다. 퍼포먼스 기록에서 카메라는 어떤 역할을 하는가? 퍼포먼스 기록이 비디오아트와 다른 점이 있다면 무엇인가?

A: 김성환 작가의 인터뷰에서 연극에서 관객이 앉는 방식에 대한 이야기를 읽은 적이 있다. 김성환 작가는 연극은 앉아서 보기 때문에 관객이 선택한 자리에서 유일무이한 관점, 즉 원근법이 생긴다고 말한다. 관객은 카메라처럼 자신이 보는 것을 녹화하듯 존재한다. 영상 매체는 어지러울 정도로 복잡한 여러 원근법이 파열된 시간으로 재배치되는 것 같아 보인다.

C가 "영상은 절대 뒤를 돌아볼 수 없다"고 한 적이 있다. 퍼포먼스에서는 대개 관객이 뒤를 돌아볼 수 있고, 떠나거나 가까이 갈 수도 있는데, 이 점이 엄청난 결과를 낸다고 생각한다. 복수의 원근법은 우연에 열려 있고, 철저히 자의적일 수 있는 것이다. 여기서 중요한 점은 퍼포먼스가 기록될 때 촬영자도 당연히 이러한 시공간적 구조를 당면한다는 사실이다. 비록 화면 뒤에 있더라도 촬영자의 몸은 균질한 재현을 담보할 수 없는 한 명의 몸에 의한 원근법을 만들어낸다. 촬영 매뉴얼이 아무리 상세하더라도, 촬영자 자신이 본 것에 대한 반응이 녹화되는 일을 막을 수 없고, 촬영자의 연출이 우연에 빚지는 경우도 상당히 자주 일어난다. 따라서 나에게 퍼포먼스 기록은 그 순간의 경험을 감히 객관적이고 투명하게 복기하는 것이 아니라 퍼포먼스를 보는 잠재적으로 무한한 경우의 수의 원근법 중 단 하나를 내어 보이는 것이다. 이러한 단상을 따라 지금까지 촬영 기록을 아예 퍼포먼스의 내부로 가져오려 하고, 기록 촬영을 또 다른 안무적 흐름으로 보려고 했다. 이러한 생각을

Documenting performance, and performing the documentation

C: In the case of *LESSON*, it was a performance work, but in the end, I chose to release it as a video. The series of works that have recorded performances so far seem to have a media-level concern that makes the presence of the camera more actively intervened, not just a record of the performance. Especially in the approach of using lenses or mechanical devices or using cameras as performers. What role does the camera play in recording performances? What is the difference between performance recording and video art?

A: I read an interview with artist Sung Hwan Kim about the way audiences sit in a play. He says that because we sit down to watch a play, a unique perspective is created in the seats the audience chooses. The audience exists like a camera, recording what they see. The video medium seems to be rearranged into a time when many excessively complex perspectives.

C once said, "Video can never look back". In performances, the audience can usually look back, leave or get closer, which I think it makes tremendous results. Multiple perspectives are open to coincidence and can be completely arbitrary. The important point is the fact that when the performance is recorded, the cameraperson naturally encounters this spatio-temporal structure. Even if it is behind the screen, the cameraperson's body creates a perspective by one body that cannot guarantee a homogeneous reconstruction. No matter how detailed the shooting manual is, it is impossible to prevent the recording of reactions to what the cameraperson himself/herself saw, and it quite often happens the direction depends on chances.



The Jungle Book, 1967 ⓒ Disney

따라가다 보면 퍼포먼스와 그것의 기록 촬영을 선후 관계로 보는 입장에서 조금씩 멀어지게 된다.

또한, 퍼포먼스 기록이 영상 매체와 다른 점은 촬영 시간동안 대개 전자에 후자에서 흔한 '테이크' 구조가 없다는 점이다. 전자의 촬영은 마음에 드는 순간이 나올 때까지 반복할 수 없고, 한 번 시작되면 곧 끝나는 구조를 보존하려 한다. 사실 퍼포먼스의 기록은 영상 작업의 집합 아래에 있다고 보아야 하지 않을까? 아무리 선형적으로 진행된다 해도 앞서 언급한 복수의 원근법이 어지러이 혼합되면서 시간의 편집이 일어나기 때문이다. 관련해서, 현재 적잖이 볼 수 있는 '퍼포먼스 필름' 같은 범주에 의문을 품고 있다. 그런 면에서 〈LESSON〉은 영상 작업으로 불려야 될 것이다.

C: 퍼포머의 의상도 인상적이다. 의상이 작업의 분위기를 구축하는 데 많은 역할을 하는 것처럼 느껴진다. 의상은 어떻게 고르나? 퍼포먼스에서 의상은 어떤 역할을 할까?

A: 의상은 작업의 분위기에 많은 기여를 한다. 지금까지는 퍼포머 자신의 옷을 활용할 것을 일차적인 규칙으로 삼았다. 다만 전체적인 톤을 조정하고 주어진 것과 의도하는 것을 조율하려 한다. 퍼포머에게 세 벌에서 다섯 벌 정도의 옷 사진을 부탁하고, 거기서 다른 의상을 의식하며 한 벌씩 선택했다. 처음에는 이런 방법이 자연스럽고 좋다고 여겼지만, 시간이 갈수록 예산의 규모와 관련이 있었다는 생각이 든다. 작업의 분위기와 촉각적인 감각에 기여하는 옷을 어떻게 연출, 선택할 것인지 늘 관심이 많다.

퍼포먼스 현장에서 퍼포머는 멋진 옷을 입고 있는데 스태프나 촬영자는 상당히 대비되는 옷차림을 한 것을 본 적이 있다. 퍼포먼스에서는 누가 어디를 볼지 모른다는 점에서 역설적으로 외화면이 도드라지게 가시화될 때가 많다. 잃어버린 물건을 찾을 때, 결국 찾아내거니 찾으려는 의지가 다 할 때까지 그 물건 빼고 모든 것을 봐야 하는 것처럼. 스태프나 촬영자의 그러한 옷이 모종의

Therefore, for me, the documentation of performance does not dare to objectively and transparently reconstruct the experience of that moment, but rather presents only one of the perspectives of the potentially infinite number of cases. Following these steps, I tried to bring the documentation so far into the interior of the performance and see the documentation as another choreographic flow. If you follow this thought, you will gradually move away from the position of seeing the performance and the recording of it as a sequence.



Instagram@britneyspears

Also, what makes performance recording different from video media is that it has no "take" structure in the former, which is common in the latter. The former cannot be repeated until a satisfying moment comes out, and tries to preserve the structure that ends once it starts.
In fact, shouldn't it be considered that the record of performance is under the set of video works? This is because, no matter how linearly it proceeds, time edits occur as the multiple perspectives mentioned above are mixed with dizziness. In relation to this, I am questioning the category like "performance film" that is often seen. In that sense, *LESSON* should be called a video work.

C: The performers' outfits are also impressive. It feels like the clothes play a lot in building the atmosphere of the work. How do you choose costumes? What role do the costumes play in the performance?

A: Clothing contributes a lot to the atmosphere of the work. Until now, I have regarded the use of the performers' own clothes as the 1st rule. However, have just been trying to adjust the overall tone and tune what is given and what is intended. I ask the performers for photos of 3 to 5 clothes they own to get the gist of it, and I choose one by one, conscious of the different outfits there.

소격 효과를 위한 것일 수도 있겠으나 퍼포먼스에서는 의외의 관객이나 우연에 의해서 공연을 구성하는 사람들 모두가 잠재적으로 동등한 존재감을 갖게 된다고 믿는다.

물리적 세계의 재편, 수평과 수직을 맞추는 일

A : 〈Eleven〉은 0g과 474g으로 쪼개어져 있다. '11'이라는 숫자를 표기하는 물리적인 지지체가 다르고, 이것을 구별하는 방법으로 무게를 언급한다. 0g은 눈높이, 474g은 발치에 두어 위치 설정도 대비를 이루고 있는데, 이러한 선택에 이르게 된 과정이 궁금하다.

C : 추의 높이와 위치는 전시장에 함께 설치되는 다른 작업을 의식하여 결정했다. 〈Eleven, 474g〉은 〈Shape memory alloy〉를 상영하는 모니터가 부착된 쇠기둥에 매달려 있는데, 듀얼 모니터가 공간을 횡단하는 쇠 지지대에 매달려 약간은 불안한 느낌을 주며 허공에 떠 있다면, 추가 날카로운 긴 선을 만들어 아래로 떨어지면 좋겠다는 생각에 바닥에 거의 닿을 듯이 설치했다. 〈Eleven, 0g〉은 〈Nostepinne of three sisters〉와 어울리는 높이에 두었다. 이 두 작업이 지니는 운동성은 중력과 공간의 수직, 수평에 대한 〈Shape memory alloy〉, 회전하는 실타래에 대한 〈Nostepinne of three sisters〉와 연결되어 있다.

작업자는 일상적으로 수직과 수평을 고려한다. 전시 설치를 하거나 단순히 포스터를 붙일 때도 수평을 의식한다. 특히 나는 삼각대에 달린 수평계를 매 촬영의 매 컷마다 사용한다. 촬영 전 수평계의 화면을 확인하며 삼각대의 회전축을 돌려 카메라를 바로 세우는 단순한 행동을 반복하는 것이 일종의 의식인 셈이다.

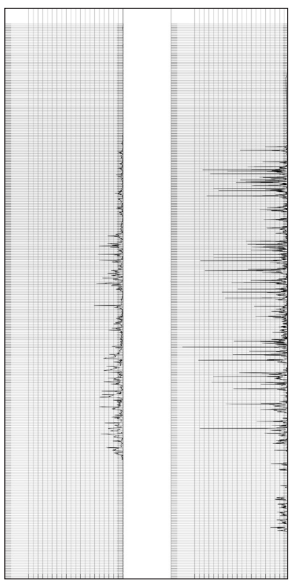
올해 초 모두가 그랬듯 나 역시 코로나19로 인하여 공간에 대한 감각이 재편되는 것을 경험하고 있었다. 이동이 제한되어 동선이 단조로워지자 위치나 공간을 인지할 때 매우 원시적인 감각만

At first, I thought this was natural and good, but I felt it was related to the size of the budget as time went on. I am always interested in how to direct and choose clothes that contribute to the atmosphere and tactile sense of my work.

Once I saw the performers were wearing nice clothes, but the staffs and the cameraperson were wearing quite contrasting clothes at a performance. Paradoxically, there are many times when the external scene is most visible that we don't know who will see or where they see in a performance. As you must look at everything except that item until you find it or lose your will of finding it when you are trying to find a lost item, so I believe that unexpected audiences or all of the people who compose the performance by chance will potentially have an equal presence, unless though the clothes of staffs or cameraperson may be for some sort of estrangement.

Rearranging the world of physics and aligning the horizontal and the vertical

A : *Eleven* is divided into *Eleven, 0g* and *Eleven, 474g*. The physical support for the number "11" is different, and the weight is mentioned as a way of distinguishing it. The position setting is also in contrast by putting 0g at the eye-level and 474g at the foot, and I am curious about the process that led to this choice.



2020년 12월 6일 〈Bent〉 촬영의 센서 반응 노트 ⓒ 정상구

C : The height and position of the weight were decided in consideration of other works installed in the exhibition hall. *Eleven, 474g* hangs on a metal pillar with a monitor that screens *Shape memory alloy*.

남게 되는 듯했다. 그래서 당시 우리는 수직과 수평에 대한 이야기를 많이 나누었고, 그 결과는 〈Shape memory alloy〉로 만들어졌다. 〈Shape memory alloy〉를 촬영을 할 때는 수직과 수평을 맞추지 않았다. 그래서 대부분의 화면이 기울어져 있다.

〈Eleven, 474g〉과 〈Eleven, 0g〉은 〈Shape memory alloy〉로부터 얻은 부산물이라고 할 수 있다. 〈Eleven, 474g〉이 오리지널이고, 〈Eleven, 0g〉이 무게 없는 이미지로서 이를 재현하는 관계를 생각하며 만든 것은 아니다. 특별히 관심을 기울인 것은 운동성이었는데, 하나는 중력과 이를 잡아당기는 힘이 팽팽히 맞서며 정지해 있다는 것이고, 다른 하나는 매우 빠르게 회전하는 것으로 정지된 이미지를 모방한다는 것이었다.



http://knitforwardsunderstandbackwards.blogspot.com/2010/06/turns.html

기계 장치에 편집을 맡기기

A : 〈Bent〉는 두 화면을 한 번에 볼 수 없게 설치했는데, 앞뒤로 송출되는 영상의 관계는 어떻게 설정했나?

B : 전시장에 설치된 스크린이 가벽의 기능을 하는 것처럼 보인다. 이러한 구성을 (비물질을 구현하기 위한) 물질에 대한 관심으로 볼 수 있을까?

The dual monitor hangs on a metal support traversing the space made me feel a little unstable and I thought the weight should fall down as an extra sharp long line is drawn while the weight stays afloat in the air, so I installed it as low as it almost touches the floor. *Eleven, 0g* was placed at a height matching *Nostepinne of 3 sisters*. The mobility of these 2 works is linked to *Shape memory alloy* for the vertical and horizontal of gravity and space, and *Nostepinne of 3 sisters* for the rotating skein.

Artists routinely consider vertical and horizontal. They are conscious of the horizontal, even when installing their works or simply attaching a poster. In particular, I use a level on a tripod for every cut of every shot. It is a kind of ritual to repeat the simple action of turning the rotation axis of the tripod to set the camera straight while checking the screen on the level before shooting.

As everyone did earlier this year, I was also experiencing a reorganization of my sense of space due to COVID-19. As movement was restricted and the movement became monotonous, it seemed that only a very primitive sense remained when recognizing a location or space. So, we talked a lot about vertical and horizontal, which resulted in *Shape memory alloy*. When filming *Shape memory alloy*, we were not aligned vertically and horizontally. Thus, most of the scenes are slanted.

It can be said *Eleven, 474g* and *Eleven, 0g* are the by-products of Shape memory alloy. It was not made that *Eleven, 474g* as the original, and *Eleven, 0g* as a weightless image with the thought of the relationship to reproduce. Particular attention was paid to motility, one being that gravity and its pulling force stood at a standstill and the other being that it rotated very quickly by imitating a stationary image.

Let machines do the editing

A : *Bent* was so installed that 2 screens could not be seen at once. Then, how the relationship between the images transmitted back and forth was set?

C: 〈Bent〉는 자동차의 블랙박스 카메라로부터 출발한 작업이다. 차량에는 전후방 카메라가 있어서 작업을 구상할 때부터 자연스럽게 앞뒤로 송출되며 등을 맞대고 있는 듀얼 채널의 형태를 생각했다. 이는 퍼포머들의 안무에도 영향을 미쳤다. 앞면이라고 부를 수 있는 화면에서 퍼포머들이 충격을 발생시키기 위해 몸의 대결을 하는 움직임이 송출될 때, 뒷면에는 맞붙은 상태로 일그러진 자동차를 촬영한 영상이 바운스 효과로 반복된다. 자동차의 이미지는 일견 방금 일어난 사고 현장 같지만, 자세히 들여다보면 사고가 발생했을 때 일그러진 형태 그대로 오래전 폐차장에 폐기된 자동차라는 사실을 알 수 있다. 앞면이 충격을 움직임으로 반복 재현한다면, 뒷면은 일그러진 표면으로 변환된 충격량이 고정된 채 머물러 있다. 자동차를 일그러지도록 한 충격은 그 형태를 살펴보는 것으로 거꾸로 추적할 수 있다. 이 작업을 통해 영상과 조각이 충격(스펙터클, 사건)을 다루는 방식에 관해 생각해볼 수 있었다.

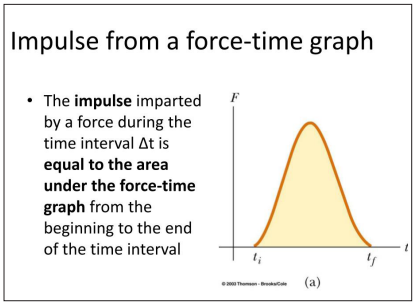


https://steemkr.com/life/@mandyteacup/i-hate-you-i-love-you-my-bpd-part-1

가벽을 이루는 스크린은 〈Bent〉의 촬영 방식과 관련이 있다. 광각렌즈의 이미지는 가까운 곳부터 먼 곳까지 담을 수 있도록 만든 블랙박스 카메라의 화각을 따른 것이다. 이 렌즈는 공간을 휘어보이도록 왜곡한다. 스크린이 공간의 벽과 비슷한 규모로 설치되었을 때, 그 거리감과 왜곡이 더 강조될 수 있을 것이라고 생각했다.

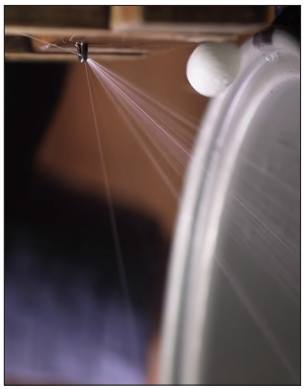
B: The installed screen seems to function as a temporary wall. Can this composition be viewed as an interest in materials (for realizing non-materials)?

C: *Bent* is a work that started from a dashboard camera in a car. Since the vehicle has front and rear cameras, I had thought of the form of a dual channel that is naturally transmitted back and forth since I envisioned the work. This also influenced the choreography of performers. When the body fighting movement of the performers to generate an impact is transmitted on the screen that can be called the front, the image of the distorted car in a confronted state is repeated with a bounce effect. At first glance, the image of the car looks like the scene of the accident that just happened, but if you look closely, you can see that the car was discarded in a junkyard a long time ago as it was distorted when the accident occurred. While the front side repeatedly reproduces the impact as a movement, the back side remains fixed with the amount of impact converted into a distorted surface. The impact that distorted the car can be traced backwards by looking at its shape. Through this work, I was able to think about the way both images and sculptures deal with impacts like spectacle, events.



https://www.teachpe.com/biomechanics/forces/impulse

The screen that forms a temporary wall is related to the filming method of *Bent*. The image of the wide-angle lens follows the angle of view of a dashboard camera made to capture from near to far. This lens distorts the space so that it looks bent. I thought that the sense of distance and distortion could be emphasized more when the screen is installed on a similar scale to the walls of the space.


https://youtu.be/YhoxIK6ajI

A : 〈Bent〉에서는 블랙박스의 '충격량'을 기준으로 영상이 편집되도록 했다. 충격량의 사건을 만들기 위해 안무는 상대 몸과 충돌을 유발하는 방식으로 구성된 것 같다. 달리 말해 작가는 촬영할 때부터 편집의 꼭지들을 설계하고, 안무를 만드는 단계에는 이미 편집의 청사진이 유령처럼 그려지게 된 것 같다. 블랙박스라는 디바이스에게 편집권을 넘기기 위해 역설적으로 인간에 의한 편집의 청사진이 프로덕션 과정부터 편집 직전까지 늘 반투명하게 들러붙어 있었다. 도리어 이러한 인간적 노력이 편집 과정에서 다시 다른 리듬으로 절단되는 것이다. 이렇게 기계(블랙박스)의 알고리듬과 인간(작가)의 리듬이 주객이 전도되거나 무언의 경합을 벌이는 것은 다시 작업의 내부 구조와 닮은 쌍으로 놓인다.

조각을 비추는 영상, 실패로부터 기립하는 조각

C : 전시 공간에서 영상은 조각을 비추는 역할을 겸한다. 우리는 서로의 결과물이 어떻게 만들어질지 모르는 상태로 작업을 진행했고, 전시 공간에 배치하면서 그 결과를 알 수 있었다. 그 과정과 결과에 대해 어떻게 생각하는가?

A : '이미지 기립 조각군'을 만들 때, 이미지가 다른 멤버들에 의해 선정되도록 의도했다. 이런 접근이 작업에 불러온 효과가 있다면 무엇이라고 생각하는가?

B : '이미지 기립 조각'에서는 형태를 구현하기 위해 적당한 물질을 선정해오던 방식을 역으로 적용해서 물성 연구를

A : In *Bent*, the video was so edited as to be based on the "impact amount" of the dashboard. The choreography seems to be constructed in a way that causes a collision with the opponent's body to create an impulsive event. In other words, it seems that the artist designed the editing taps from the time of shooting and already drew the blueprint of the editing like a ghost in the stage of making the choreography. Paradoxically, in order to hand over the editing rights to a device called a black box, the blueprint by human editing was always semi-transparently attached from the production process to just before editing. Rather, this human effort is cut back into a different rhythm in the editing process. In this way, the algorithm of the machine(black box) and the rhythm of the human(artist) are placed in pairs that resemble the internal structure of the work as the subject is inverted or competing silently.

Videos as lighting devices for sculptures and the sculptures that stand on failure

C : In the exhibition, a video also serves to illuminate the sculpture. We worked without knowing how each other's results would be made, and we were able to see the results when they were placing in the exhibition space. What do you think of the process and outcome?

A : When creating "Image Standing Sculptures", the images were designed to be selected by other members. What do you think is the effect this approach brings to your work?

B : In "Image Standing Sculptures", I chose a method of taking a shape for the study of physical properties by inversely applying the method of selecting an appropriate material to realize the shape. When A and C presented an image, I started to relieve the sense of "stereo-reality"embedded in the body. However, afterwards,

위하여 형태를 취하는 방법을 택했다. A와 C가 이미지를 제시하면 몸에 배어 있는 '입체-실현성'의 감각을 덜어내는 것이 시작이었다. 하지만 이후 물리적인 기립을 위해 이미지를 다시 구성했고, 외곽이나 선택된 영역의 레이어가 단단히 쌓이면서 조각이 독립하게 되었다. 그리고 전시장에서 조각은 영상의 빛을 마주하게 된다. 제작할 때는 그 빛을 염두에 두지 않았지만, 설치된 순간 두 작업이 상합했다. 그로 인해 조각이 가지고 있던 '노하우-포기'라는 방법이 실패했다는 것을 격감하게 된 것 같다. 제작 과정에서 고려하지 못했던 부분이 실현에 성공했기 때문이다.

B : 조각을 위한 무빙 이미지 작업이 어떻게 발생하였는지 이야기해준 것이 인상 깊었다. 멤버들이 선별한 단어가 작업 구동에 어떤 단서가 되는 과정에서 겪은 일화를 듣고 싶다.

C : 규모가 큰 전시 공간에서 작품을 감상할 때, 스크린에 투사되는 비디오 작업이나 모니터가 반대로 의자를 비추는 조명처럼 느껴질 때가 있었다. 갤러리에서 사용하는 의자들이 작품으로 보일 만큼 세련되었기 때문이기도 하고, 영화관과 달리 전시 공간은 의자가 비어 있을 때가 많아서 이러한 인상을 받는 것 같다.

〈Border, tongue〉과 〈Ethereal, Punch, Yellow〉는 영상을 조각을 비추는 조명으로 상정하며 만든 작업이다. 이 영상이 상영하는 이미지는 빛의 계조를 만드는 재료다. 이미지가 발생시키는 내러티브는 중요하지 않다. 영상의 소스는 멤버들이 선별한 단어를 구글에 검색하여 무작위로 수집한 것이다. 이 과정에서 특정 단어가 특정 계조를 지니고 있다는 것을 발견하였는데, 각 단어가 만들어내는 빛의 평균값을 찾아낼 수 있었다. 이미지를 조명으로 만들기 위해서는 두 가지 테크닉을 사용했는데, 하나는 이미지가 가지고 있는 색상의 평균값을 통해 흐리게 만드는 것이고, 다른 하나는 매우 빠른 속도로 지나가게 하는 것이었다.

the image was reconstructed for a physical standing, and the sculpture became independent as the layers of the outer or selected areas were firmly piled up. And in the space, the sculptures face the light. The light was not in my mind when making them, but the moment it was installed, the 2 works coincided. As a result, I felt the "know-how giving up" method in the sculpture had failed. It is because the parts that were not considered in the production process were successfully realized.

B : It was impressive to hear about how the moving image work for sculpting took place. I hope to hear an anecdote from the process that the words selected by the members serve as a clue to the work operation.

C : When I saw works in a large exhibition space, sometimes the video project projected on the screen or the monitor looked like a light shining on chairs in the opposite direction. This may happen because the chairs used in the gallery are stylish enough to look like works, and unlike movie theaters, the space is often empty.



Unknown

Border, tongue and *Ethereal, Punch, Yellow* are the works created by assuming a video as a lighting that illuminates the sculpture. The image displayed in this video is a material that creates the gradation of light. The narrative the image generates is not important. The source of the video was randomly collected by searching Google for words selected by the members. In this process, it was discovered that a specific word has a specific gradation, so the average value of the light produced by each word was found. To make an image as a lighting, two techniques were used, one was to blur through the average value of the colors of the image, and the other was to make it pass at a very high speed.

실타래 조각, 셋이서 자아내기

C : B는 조각 작업의 이름은 어떻게 결정하는가? 이름을 먼저 짓고, 그 형상에 걸맞은 것을 만들어 내는지 아니면 완성된 형태에서 나오는 것인가? 조각 제목의 모티브가 된 신화 속 세 자매 이야기도 궁금하다.

A : B가 쓴 글에서는 누에, 유체이탈, 동물 털옷 등의 소재가 등장한다. 다양한 소재를 통해 B가 몸을 언급하는 방식, 그리고 대상의 외부와 내부의 관계 설정을 상상할 수 있어서 흥미로웠다. B가 말했던 "육체는 라텍스 슈트(Latex suit) 혹은 요상한 동물 털옷(Fursuit, **ケモノ**)으로 덧씌워지면 역으로 한 꺼풀 벗겨질 것만 같다"는 살갗을 숨길 때 해방될 수 있다는 육체의 반어적인 모습을 이야기하는 것 같다.

누에의 일생도 이를 극단적으로 보여주고 있는데, 이 두 일화는 어떤 필연을 담고 있는 듯하다. 다만, 이런 필연의 과정에서 전자는 특정 문화에 스스로 참여하는 것을 동반하고, 후자는 명백하게 타의에 의한 것으로 대비를 이루고 있다. 흥미로운 점은 본인은 작업에서 이러한 두 사례를 자의냐 타의냐 가리지 않고 있는 듯한 인상이 느껴진다는 것이다. 다시 말해, 상반되어 보이는 힘들이 모두 하나 혹은 비슷한 결론으로 수렴하기 때문에 어떤 운명적인 감정이 발생하고 있는 듯하다. 6개월간 다양한 층위의 시간에 만나며 B를 지켜보았을 때, 이러한 감정은 B가 작업을 제작하는 데 강력한 추동력이 되었던 것 같다.

B : 작업 구상 과정부터 조각과 긴밀해지기 위해 이름을 먼저 붙이곤 한다. 처음에는 개별 조각이 아닌 조각군의 이름을 생각하고, 이후 캡션 정보를 기입하기 직전에 각각의 이름을 발생시킨다. 세분된 이름을 붙이는 순간에 작업을 진행하며 아른거렸던 형상과 개념, 언어화 하지 않았던 의도와 마주하게 된다.

A piece of skein, weaving in threes

C : How does B decide the name of sculptures? Do you name it first, then create something that fits its shape, or does it come out of a finished form? I am also curious about the story of the 3 sisters in the myth that was the motif of the sculpture title.

A : In the writings written by B, materials such as silkworms, out-of-body experience, and animal hair appear. It was interesting to be able to imagine the way B refers to the body through various materials and to establish the relationship between the outside and the inside of an object. As B said, "If the body is covered with a latex suit or bizarre animal fursuit(**ケモノ**, kemono), rather, it is likely to be peeled off inversely", it may mean the ironic figure of our body we may be liberated by hiding our skin.



https://allbrightsilicone.com/7-reasons-to-mold-silicone-with-aluminum-tooling/

The life of a silkworm also shows this to the extreme, and these two episodes seem to contain some inevitable. However, in this inevitable process, the former accompanies self-participation in a specific culture, and the latter is clearly forced, making contrast with each other. Interestingly, in B's work, I can feel the impression that these 2 cases are not differentiating willingness from unwillingness. In other words, it seems that some fateful emotion is generated because all the seemingly opposite forces converge to one or a similar conclusion. When I was watching B while meeting him/her at various levels for 6 months, it seems that this feeling became a powerful driving force for B to produce the works.

B : From the process of conceiving the work, I used to naming it first to get closer to a sculpture. At first, I think of the name of the group of pieces rather

<Nostepinne of three sisters>는 처음에 '실타래 조각'이라고 불렸다. 이후 모이라이, 그라이아이 세 자매 신화로부터 '세 자매의 실타래 조각'이라는 이름을 붙였다. 처음 Kula!가 결성되면서 그라이아이 신화가 언급됐다. 눈 하나와 이 하나를 함께 사용하는 세 자매 괴물은 눈을 가진 자가 무언가를 보면 눈을 넘겨주고, 이를 빌려와 그것에 대해 말하고, 대답을 듣기 위해 다시 이를 넘겨주어야만 한다. 그라이아이 신화는 코로나 19이후에 서로 다른 매체를 사용하는 작업자의 협업 형태에 대한 비유가 되었다. 한편, 인간의 생명을 관장하는 실을 관리하는 모이라이 세 자매는 한 명이 실을 자으면, 다른 한 명은 감고, 나머지 한 명은 인간의 목숨이 다하면 그 실을 끊는다. 이 두 이야기는 (둘이 아닌) 세 명이 가질 수밖에 없는 회전성에 대해 떠올리게 했고, Kula!가 이런 회전 속에서 작업의 시작과 끝을 잘 맺어가길 염원하며 실을 잣고, 감고, 자르는 방식으로 조각을 만들었다.

E : A, B, C가 맺는 상호교환을 규명하려 할 때, 그라이아이 신화, 멜라네시아의 순환적 선물 교환 제도, 영화사 최초의 특수효과 등의 메타포가 등장한다. 이 메타포는 A, B, C 내부와 바깥 중 어느 것을 위한 것이었나? 내부를 보호하기 위한 메타포-외벽이었을까? 외부와 만나는 접촉면을 만들기 위한 접근이었을까?

A B C : 각 메타포는 처음에는 세 사람이 갑자기 생긴 Kula!의 결음을 따라가기 위해, A, B, C가 Kula!에 반응하기 위해 각자가 만들어 낸 피부 같은 것이었다. 동시에 한 사람이 나머지 두 사람의 운동 방식과 진동하기 위해 서로에게 던지는 힌트이기도 했다. 메타포가 그 시간을 설명하길 실패하면 다른 메타포로 옮겨가고, 또 갈아입곤 했다.

than the individual pieces, and then generate each name just before entering the caption information. As soon as the subdivided name is given, the work proceeds and faces the lingering forms and concepts, and the intentions that were not made verbalized.

Nostepinne of 3 sisters was initially called "a piece of thread". Since then, it has been named from the myth of the 3 sisters, Moirai and Graiai. When we made Kula!, the myth of Gryai was mentioned. This 3 sisters, who is sharing one eye and one tooth together, has to hand over her eye when a sister with an eye sees something and the other sisters borrow it to talk about it, and then they have to hand it over to their sister again to get an answer. The myth of Graiai has become a metaphor for the form of collaboration between workers using different media after Corona 19. Meanwhile, as for the 3 Moirai sisters, who manage the thread that governs human life, one spins the thread, another winds it, and the 3rd cuts it when a human life ends. These two stories reminded me of the rotation that 3 people (not 2) should have, and in the hope that Kula! has a good start and finish of the work in this rotation, I made this sculpture in the same way of spinning, winding, and cutting threads.

E : When trying to identify the exchange between A, B, and C, such metaphors as the myth of Graiai, Melanesia's cyclical gift exchange system, and the first special effects in the film history are mobilized. Are these metaphorical illustration for the sake of either the inside or the outside the dynamics of A, B, and C? Does these metaphors operate to protect the interior? Was this a measure to create a contact surface that meets the outside?

A B C : Each metaphor was initially like skin created by 3 people of A, B, and C to follow the sudden steps of Kula!, and react to Kula!. At the same time, it was also a hint that one person throws at each other to vibrate with the way the other two exercise. If the metaphor failed to explain the time, it would move to another metaphor and change over again.

Kula!, 무엇이 유실되고 무엇이 넘쳐나는지 살펴보겠다

E : Kula!의 작업의 물질적 기반은 인사미술공간에서 지원한 공간과 예산이었을 텐데, 그것을 동원할 때 어떤 원칙이 있었나? 자원의 분배와 운용에서 어려움이나 예상치 못한 변수가 있었는가? 이러한 물질적 기반이 작업에 영향을 준 부분이 있었나? 제공된 창작소를 작업실로 사용하고 2층을 촬영 장소로 삼으면서 본령이 전시장인 장소의 용도 변경을 겪었던 점이 흥미롭고, 세 사람이 한 팀이지만 각자 주력하는 작업이 있었다는 점에서 실질적인 운용에 협의가 있었을 것으로 예상된다.

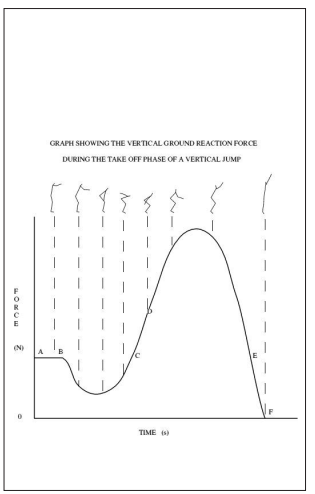
A B C : 먼저 인사미술공간의 공간과 예산은 코로나19 상황에서 Kula!가 모일 수 있었던 계기가 되었다고 할 수 있을 만큼 중대한 부분이다. 예산을 분배하고 사용하는 과정은 팀 내에서 투명하게 공개되었다. 처음에는 공동의 작업물을 목표로 두고 예산을 1/n으로 나눠서 사용했는데 이후 다른 어려움을 마주했다. 한 명씩 주도하는 사이클을 시작하며 공동작업에 대한 의견을 나누고 합의가 이뤄지면서 분배하는 방식을 취했다. 이때 각자 하고자 하는 역할이 각자의 필요한 예산으로 치환됐다. 사이클이 끝나면 각각 사용한 예산을 확인하고, 다음 사이클에서 어느 정도 사용할 수 있는지 가늠한 뒤 계획을 세웠다. 합리적인 방식을 택했다고 믿었지만 예상외로 마지막 사이클에서 예산 부족을 겪어서 아쉬웠다. 코로나19의 맥락도 있었지만 이처럼 예산상의 이유로 사용할 수 있는 공간 안에서 작업을 진행하게 되었다. 이 모든 과정은 팀 내 공유한 스프레드시트에 작성했는데, 서로의 예산 사용 내역을 보는 것은 작업에 대한 이야기를 나누던 것을 넘어서는 경험이 되었다. 서로의 선택을 수치로 보고 있는 기분과 같다고 할 수 있을까?

B : 6개월간 프로젝트는 'Task Toss'의 방법으로 진행됐다. 선물교환제도인 '쿨라'의 회전성과도 관계가 있는데, 한 공동체 안에서 선물을 받은 사람이 그에 대해

Kula!, what is lost and what is excessive?

E : The work of Kula! involves, somewhat crucially, the material basis such as the space and financial support of Insa Art Space. Have you discussed in advance how to mobilise it? Were there any difficulties or unexpected variables in the distribution and operation of resources? Was there any part of your works influenced by what I've noticed with interest is your way of converting what has mainly been used as a gallery space into a studio to produce work(B1) and a film set(2F).
Although you worked as an organic team, I assume there has also been a discussion at a practical level about how to allocate the budget for each project that A, B, or C led.

A B C : First, the space and budget of Insa Art Space are as important as we can say it served as a momentum for Kula! to gather under the COVID-19 situation. The process of allocating and using the budget was transparently disclosed within the team. At first, all the members shared the budget evenly with the goal of collaborative work, but later we encountered other difficulties. Therefore, we took the distribution method under mutual agreement as we began a cycle led by people one by one and sharing opinions on the joint work. At this time, the role each of them wanted to play was replaced with the individual budget. At the end of the cycle, everyone checked his/her own budget and made a plan after assessing how much they could use in the next cycle. It was believed to have chosen a reasonable approach, but unexpectedly, we suffered budget deficiency in the last cycle to our disappointment. It was



https://teaching.shu.ac.uk/hwb/sport/websites/jumpsite/impulse.htm

맞교환하는 것이 아니라 다른 이에게 선물하고, 이런 연쇄 끝에 처음 시작한 사람에게 돌아오게 되는 체계다. 우리는 각자가 당면한 매체적 질문을 다른 팀원들에게 던져보면서 세 번의 사이클을 진행했다. 이 과정이 서로에게 호혜적인 증여였는지 혹은 해결하지 못한 숙제를 떠넘기며 서로의 발목을 잡아 온 것인지, 그 과정에서 무엇이 소실되었고 무엇을 얻게 되었는지 각자의 경험이 궁금하다. 우리의 협업 방식은 팀 이름의 기원과 그 역학과 얼마나 가까웠나? 혹은 얼마나 멀어졌나? 그리고 각자가 주도한 순환에서 어떤 일들이 일어났나?

A: 첫 협업 작업을 구상하기 위해 정기적으로 창작소에 나오던 여름이 생각난다. 이때 〈Shape memory alloy〉를 제작했는데, 이후 두 번의 사이클 때보다 마음도, 시간도 상대적으로 여유로웠다. 아이디어를 가져온 한 사람이 사이클을 상대적으로 주도하더라도, 어느 날 대화 중에 쏟아져 나온 아이디어가 다른 것과 맞붙고 새로 자라나게 되는 것은 혼자 작업을 진행할 때 볼 수 없는 우연에 가까운 광경이었다. 조금 불안하면서도 무척 신났던 경험이었다. 때로는 스스로 결정하지 않아도 되는 상황이 흥미롭고 즐거웠다. 또 완전히 반대편에서 인상 깊었던 점은 혼자 작업을 할 때와 다르게 스스로가 방금 파악했거나 이제 밝히려 하는 경로를 나머지 두 명에게 최대한 선명하게 언어로 말해야 하는 동시성이 요구되었다는 것이다.



Hermes tötet den Argos in Gegenwart des Zeus, Vase in London (?) nach *Annali d. I.* 1865 Tav. d'agg. I K. s. Sp. 277, ff.

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hermes_to_Argus.jpg

attributable to COVID-19 partially, but the tight budget also forced us to carry on our work in an available space only. All of this was done on a shared spreadsheet within the team, and seeing each other's budget expenditures became an experience that went beyond talking about work. Could it be said we felt like seeing each other's choices with values?

B: For 6 months, the project was conducted in the way of "Task Toss". It is also related to the rotation of the Kula!, a system for exchanging gifts in which a person who receives a gift in one community does not exchange for it, but presents it to another, and returns to the person who first started after this chain in the end. We completed 3 cycles, asking other team members questions about the media each faced. I wonder if this process was a reciprocal gift to each other, or whether it seized each other's ankle by dumping unsolved homework, and what was lost and what they gained in the process. How close has our approach been to the origin and dynamics of the team name? Or how far has it been? And what happened in the cycle led by each of them?

A: I remember the summer when I regularly came to the studio to conceive of my first collaborative work. At this time, I made *Shape memory alloy*, which made me relatively more relaxed in terms of time and mind than the subsequent 2 cycles. Even if one person who brought the idea was mainly leading the cycle, it was almost a scene of coincidence that it could not see when I was working alone that an idea drawn during conversation on faced other ideas and grow up anew. It was a little anxious but very exciting experience. Sometimes it was interesting and enjoyable to be on a situation what I didn't have to decide on my own. Also, what impressed me from the other side was that, unlike when I was working on my own, it required the simultaneity to speak to the other 2 people as clearly as possible in a language on the path that anyone had just grasped or is trying to reveal. Eventually, the text production timing was unprecedentedly advanced in the work progress.

결국 작업의 진행에서 텍스트 프로덕션의 타이밍이 전례 없이 앞당겨졌다. 협업과 '공평함'에 대해 생각해보게 됐다. '언어적 공평함'의 척도 혹은 원활한 의사소통 지향은 두 명 이상의 창작자가 협업할 때 당연하듯 도입되지만, 작업을 관통하도록 하는 목표이자 도달해야 하는 목표가 되어야 하는지 고민했다. 협업에서는 각 창작자가 '공평하게' 몰입하고, 서로를 이해해야만 한다는 걱정이나 불안이 작용한다고 생각한다. 그러나 창작자가 각자의 기여도를 언어로 분석하고 헤아리는 것에 집중하다 보면 그것 밖에서 작업 자체가 무엇을 발생시키는지 살펴보는 것은 소홀하기 쉽다. 하나의 협업 작업에서 공평함을 창작자의 말이나 글이 아닌 다른 척도로 들여다 볼 수 있다. 물질적인 영역 도처에서 이미 비대칭적인 교환이 이루어지는 것을 인지해야 한다. 첫 번째 사이클이 끝나고, 나는 언어적 동의로 방어할 수 없는, 좀 더 위험하고, 공격적이고, 아예 오히려 단절되었다가 도약하는 협업에 대해 생각하게 되었다.

B : 두 번째 사이클에서는 같은 발단에서 시작하여 어떤 결과로 나아갈 수 있는지에 관해 의문을 제기했다. 다수가 한 작품을 쌓아가야 하는 협력에서는 자연스레 자신의 지분을 공고히 하려 하기에 매체적 노하우를 내려놓을 수 없게 되는 것 같았다. 몸은 당연하게도 익숙하지 않은 동작에서 실패를 예상하기 때문이다. 먼저 멤버들의 매체적 질문을 모아 세 갈래로 편성해 보았다. 타인의 질문을 받게 된 작업자는 해결 과정에서 자신의 매체적 노하우가 좌절되는 경험을 하게 될 것이며, 동시에 다른 멤버를 통해 실마리를 발견할 수도 있을 것이라는 기대가 있었다. 서로 사안에 대해 의논하고 합의와 해결의 과정보다 중요했던 것은 멤버들과 나누었던 이야기들이다. 그러던 중 낯설지 않은 서술을 발견하고 일종의 일체감 같은 것을 경험했다. 서로 되새기며 능숙했던 것 같고, 결과적으로 나의 경우에는 우리가 약속한 '실패'가 일어난 것 같지 않다. 신체는 기억으로 자신의 발목을 잡는 듯했고, 서로를 잊지 않아 동력이 되었던 것 같다.

I came to think about collaboration and "fairness". The measure of "linguistic fairness" or the intention of smooth communication is naturally introduced when two or more creators collaborate, but I wondered whether it should be a goal to penetrate the works and to be reached. In collaboration, I think that worry or anxiety may exist that each creator must immerse each other "fairly" and understand each other. However, when creators concentrate on analyzing and counting their contributions in a language, they normally neglect to look at what the work itself generates outside that. In one collaborative work, fairness can be viewed with other measure than the words or writings of the creators. It should be noted that asymmetric exchanges are already taking place throughout the material realm. At the end of the 1st cycle, I came to think of a more dangerous, aggressive, rather cut and then rebounding collaboration that couldn't be defended with verbal consent.

B : In the 2nd cycle, the question was raised as to what kind of outcome we could achieve if we made the same start. In cooperation that numerous had to build one piece of work, it seemed that the medium know-how could not be laid down because everyone naturally tries to solidify individual share. This is because the body, of course, expects failure in unfamiliar movements.
First, I collected the questions of the members and organized them into 3 categories. I expected, when a member received a question from another member, he/she would experience frustration of his/her medium know-how in the process of solving such a question and at the same time, he/she could discover clues through other members. What were more important than the process of discussing, agreeing, and solving issues were the stories we shared with the other members. In the meantime, I discovered a familiar narrative and experienced a kind of unity. It seems that we were good at reflecting on each other and as a result, in my case, the 'failure' that we promised hasn't occurred. It also seems the body seemed to be caught up with its memory, and they became a driving force as they didn't forget each other.

C: ‘Task Toss’ 방식으로 A, B와 함께 작업하기 전 협업에 관한 나의 이미지는 여러 개의 손이 상호적으로 협동하며 서로를 돕는 모습이었다. 상당히 생산적이고, 건설적인 이미지다. 그러나 “한 명의 작업자가 가진 어쩔 수 없는 매체 친화적 노하우가 두 사람의 시선에 의해 포기될 때, 무엇이 유실되고 무엇이 넘쳐나는지 살펴보겠다”라는 Kula!의 기조는 건설적인 생산과는 반대의 방향으로 나아가겠다는 선언이었다. 1과 1과 1을 모아 3을 생산하는 것이 아니라 자신이 가진 것을 상대에게 넘기는 회전의 구조 속에서는 일시적인 부재의 순간이 발생한다. 내가 가지고 있던 것을 다음 사람에게 주었으나 그 다음의 것이 아직 내게 도착하지 않았을 때 만들어지는 순간이다. 매 사이클의 사이에 찾아오는 이 짧은 순간이 인상적이었다. 혼자지만 혼자일 수 없는 시간이라고 해야 할까. 부재의 감정을 느끼고 있는 동시에 또 새롭게 도착할 것을 의식하고 있기 때문에 완전히 혼자가 될 수 없는 시간이었다. Kula!의 순환 구조 안에서 내가 했던 작업은 이 부재의 순간에서 발생하는 초조함, 불안, 그리움에서부터 만들어지는 것을 이해해보려는 노력이었다. 이 협업은 세 쌍의 손이 만들어내는 분업이라기보다 ‘나’와 두 개의 ‘유령 손’이 함께 하는 것이라 설명할 수 있을 것 같다. 두 사람의 유령 손이 실제의 손보다 나에게 더 많은 영향력을 행사할 때, 작업을 제작하기 위한 노동의 분업을 넘어서는 무언가가 발생하기 시작했던 것 같다. 마지막으로 아담 자가예프스키(Adam Zagajewski)의 시 〈* * *〉에 등장하는 문장을 덧붙이고 싶은데, Kula!의 협업 방식에서 느꼈던 감각을 잘 설명해주고 있다.

네게서 온 전화가
네게 쓰던 내 편지를 중단시켰다.
내가 너와 얘기하고 있을 땐, 방해하지마.
두 개의
부재는 엇갈리고
한 개의 사랑은
붕대처럼 찢긴다.

C: The image that I have had of collaboration that prior to working with A and B in the “Task Toss” method was that several hands help each other in mutual cooperation. It was a very productive and constructive image. However, Kula!’s stance of “When one member’s unavoidable medium-friendly know-how is given up by the gaze of the other members, we will look at what was lost and what overflew” was a declaration of going in the opposite direction to constructive production. A moment of absence occurs in the structure of rotation in which 1, 1 and 1 are not gathered to produce 3, but instead pass what one has to the other person. This is the moment when I gave what I had to the next person, but the next one hasn’t arrived at me yet. I was impressed with this brief moment that came between every cycle. Should I say that it is a time I cannot be alone though I am alone? It was a time when I couldn’t be completely alone because I was feeling absence and conscious of a new arrival. The work I did within the circular structure of Kula! was an effort to understand what was created from the nervous, anxiety, and longing that arises from this moment of absence. It can be explained that this collaboration is not a division of labor created by 3 pairs of hands, but rather “1” and 2 “ghost hands” work together. When these 2 ghost hands exerted more influence on me than actual hands, something beyond the division of labor to produce the work seems to have started to occur. Finally, I would like to add a sentence from Adam Zagajewski’s poem * * *, which well explains what I felt in Kula!’s collaborative approach.

A call from you
stopped me from writing to you.
Don’t disturb me when I’m talking to you.
Two
absences miss each other
and one love
is torn like a bandage.

퍼포먼스적인 것에 관한 질문

허호정

Kula!는 전시를 하나의 결과물이나 종착지로 삼지 않는다. 그보다는 연장된 협업의 과정이자 지속된 리허설로 이해하며, 보조 장치 혹은 가설된 무대가 항상적 가능태로 남기를 바란다. 비슷한 맥락에서 곽소진, 김무영, 김솔이는 각자의 작업이 서로에게 바탕 내지는 후경으로 간주되기를 적극적으로 바라는 듯 보였다. 그리고 유예된 결론이자 진행 중인 상태로서 이 작업들은 결국, 전시 내부에 지배적인 시선이나 주도적인 몸이 등장하는 것을 포기하게 되었다. 전시 내의 소실점이나 구심력을 포기, 상실하면서 《도끼와 모조머리들 Axe and Dummy Heads》는 스스로에게 그리고 관객에게 어떤 태도를 유도했다. 전시는 사물들이 아니라 움직임을 배치하고 집중된 단일시점 대신 가상성으로 흩어지는 다시점을 제안했다. 나는 이를 '퍼포먼스-전시'의 보여주기 및 보기를 구성했다고 주장하려 한다.



전술한 문장에서 '퍼포먼스-전시'라는 개념은, 클레어 비숍(Claire Bishop)이 21세기 초반 십여 년 동안 가속화한 뮤지엄에서의 퍼포먼스 유행을 갈무리하는 글에서 빌려왔다. 비숍은 동시대 시각 예술 퍼포먼스의 한 경향을 이른바 "춤-전시(dance exhibition)"로 갈음한다. 그는 통상 갤러리 문법으로 읽히는 전시/관람 형태를 '화이트 큐브'로, 전통적인 극장/시네마 담론에서 요구되는 관람의 방식을 '블랙박스'로 규정하며, 춤-전시가 이쪽도 저쪽도 아닌 상태를 자기 특징으로 갖는다고 보았다. 단순한 우연의 소산인지 알 수 없지만, 《도끼와 모조머리들 Axe and Dummy Heads》는 1층과

Question about Performance

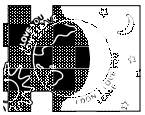
Hojeong Hur

Kula! does not use exhibition as an outcome or last stop. Rather, it is understood as an extended process of collaboration and continuous rehearsal, hoping that the auxiliary device or the stage will always remain possible. In a similar context, Kwak Sojin, Muyeong Kim, and Sollee Kim seemed to actively hope that their respective work would be considered based on each other. And as a suspended conclusion and also in progress, these tasks eventually give up the appearance of a dominant gaze or leading body within the exhibition. While giving up vanishing point and centripetal force in the exhibition, *Axe and Dummy Heads* induce a certain attitude to themselves and the audience. The exhibition proposed not objects but a multi-view scattered into virtuality instead of a single-focused point of view that movements are placed and focused on. I am going to argue that it constitutes showing and seeing of "performance-exhibition".



The concept of "performance-exhibition" in the sentence above is borrowed from Claire Bishop's article that summarizes the trend of performance in museums, which accelerated for more than ten years in the early 21st century. Bishop replaces a trend in contemporary visual art performance with "dance-exhibition". She defined exhibition/show form that is usually read in gallery grammar as "White Cube", and the way of viewing required in traditional theater/cinema discourse as the "Black Box", and she saw that "dace-exhibition" had its own characteristic, not the one or the other. It is now known whether it is a simple accidental occurrence, but *Axe and Dummy Heads* painted the

2층으로 나뉜 전시장의 벽을 각각 흰색과 검은색으로 칠했다. 나는 이 하얗고 검게 칠해진 두 개 층에서 화이트 큐브와 블랙박스의 은유를 도출한다. 그리고 Kula!의 이번 전시가 어느 한쪽도 아닌



것으로 스스로를 규정하며, 그 사이에서 진동을 도모하고 있음을 발견한다. 물론, 이 전시에서 관객이 보는 것은 어떤 실황 퍼포먼스가 아니며, 퍼포머의 신체도 아니고, 따라서 손쉽게 '퍼포먼스적인 것'으로 개념화되지 않는다. 전시에서 관객은 n개의 영상, n개의 평면, n개의 입체 작품을 볼 뿐이다. 그럼에도 불구하고 전시는 기존의 화이트 큐브도 블랙박스도 아닌 정황에서 시각 예술 퍼포먼스가 수행해 온 것으로 여겨진 특징들을 환기한다.

그 특징들을 정리해보자면 다음과 같다. 첫째, 21세기적 현상이라 할 수 있는 갤러리 공간에서의 퍼포먼스는 역설적이게도 기존의 전시/관람 조건과 전통적인 매체에 대한 재해석을 시도한다. 둘째, 퍼포먼스 담론에서 제기되었던 즉흥성, 현장성, 신체성 등을 전시 맥락에—무대와 극장에 비해 수평적이고도 물화된 층위에—재배치하면서 반성한다. 그리고 급진적으로는 디지털 평면에까지 편입되는 동시대 미디어의 매개(관람) 논리를 체화한다. 셋째, 결론적으로는 몸 자체의 가상성을 끊임없이 상기시킨다. 아래의 글은 위와 같은 생각의 타래를 따라 '퍼포먼스적인 것'과 '퍼포먼스-전시'를 염두에 둔 채, 《도끼와 모조머리들 Axe and Dummy Heads》와 작품들의 독해를 시도한다.

김무영은 〈Shape memory alloy〉에서 상하좌우의 경계가 사라진 공간의 가상성과 현실성을 실험한다. 전방의 삼면이 모두 흰색으로 처리된 영상 속 공간은 화면에 나타난 인물들이 구르고 일어나 걷고 서로의 몸을 붙잡고 들어 올리거나 주저앉는 와중에 공간감을 소거한다. 흰 벽면은 장소성 자체를 하얗게 지우는 경향이 있으며, 특히 영상으로 출력되었을 때 입체감을 급격히 덜어낸다. 그런데 〈Shape memory alloy〉는 카메라를 적극적으로 회전하고 촬영자에게는 자막으로 처리된 지시문으로 몇 걸음 앞으로 혹은 뒤로 등의 방향을 인지하게 하면서 사라진 공간감을 다시

exhibition walls black and white, divided into the first and second floor. I derived the color of the walls of the two floors as a white cube and a black box. Also, this exhibition of Kula! defines itself rather than one side and seeks oscillation in between. Of course, the things that the audience sees in this exhibition are not a type of live performance nor the body of a performer, so it is not conceptualized as "performance". The audience only sees number of images, number of planes, and number of sculptures works in the exhibition. Nevertheless, the exhibition evokes features believed to have been performed by visual art performances in the context of neither the existing white cube nor the black box.

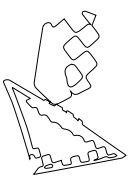
The summary of the characteristics is as follows. First, the performance in the gallery, 21st century-like phenomenon, paradoxically attempts to reinterpret existing exhibition/show condition and traditional media. Second, in the context of exhibition—on horizontal and materialized stratum compared to stage and theater, performance—exhibition casts doubt upon the concept of improvisation, liveliness, and physical presence emphasized in the performance discourse. Also, it embodies contemporary media condition, which is incorporated into the digital plane. Third, in conclusion, it continuously reminds us of the virtual nature of the body itself. The following article attempts to read the works with *Axe and Dummy Heads* with "performance-exhibition" in mind.

Muyeong Kim experiments with the virtuality and reality of the space in the *Shape Memory Alloy*, where boundaries of the upper and lower sides have disappeared. The space in the video, where all three sides of the front are white, eliminates the sense of space while the performers on the screen-roll, stand, and walk while holding each other's bodies to lift or collapse. The white wall has the tendency to whiten the place itself, and the dimensional effect is reduced when output, especially through video. However, *Shape Memory Alloy* actively rotates the camera and rekindles the sense of space that has disappeared by making the camerperson aware of the direction of a few steps forward or few steps back with



불러일으키려 한다. 또, 카메라를 향해 던지는 퍼포머들의 지속적인 시선 처리, 그리고 난입하는 렌즈들(아래로 내려꽂히는 드론이나, 착지한 스마트폰) 역시 장소성을 지시한다. 그런 반면, 모니터는 하얀색 평면을 계속 평평하게 보이면서 다만 가상성을 강조한다. 영상 밖의 전시장 1층은 두 대의 모니터와 레디메이드 오브제, 평면 등이 정연히 놓인 화이트 큐브의 정황을 시사했다. 한쪽 벽면에 붙은 김솔이의 위트 있는 작업은 "주머니쥐와 같은 감정들을 어떻게 붙잡을 수 있을까?"라고 질문을 던지며 전시 공간에 마련된 가상성 밖을 건드린다. 즉, 픽션 그 너머 또는 이전을 떠올리게 하여 현실과 실체의 유효성을 지적하는 것이다. 마찬가지로, 같은 공간에 배치된 —전시 이후에야 유튜브로 공개되는 영상을 대신하거나(〈그리드와 협박〉), 2층을 관람한다는 조건 안에서만 참조되는(〈Eleven, 474g〉) —자기 지시적 오브제 설치는 거의 보여주는 것이 없으면서 무언가 보도록 하여 획득되는 전시의 가상적 특징을 단적으로 보여준다.

김솔이는 가소성과 운동성을 가지고 공중에 떠 있으면서 입체도 평면도 아닌 무엇을 설치한다. 〈Round-leaves sundew〉를 비롯한 '이미지 기립 조각'은 좌대 위에 서 있는 대신 공중에 매달린 채 공기의 흐름에 미세하게 흔들렸다. 그리고 집중 조명을 거의 사용하지 않은 검은 전시장에서 동료의 작업이 송출하는 빛에 의해 확인되곤 했다. 가령, 곽소진의 〈Ethereal, Punch, Yellow〉와 〈Border, tongue〉이 노이즈에 가까운 이미지를 비정형적으로 송출하면, 그 빛이 밝거나 어두워짐에 따라 김솔이의 〈Pony〉, 〈Test Cross〉가 달리 보였다. 이들은 다른 작업으로부터 발생한 빛의 산란에 의해 자기 그림자를 만들고, 거기서 다시 자신의 플라스틱 소재의 요철과 표면을 적극 드러냈다. 이러한 '기립 이미지'의 상태는 단단한 벽 위에 도드라지거나 바닥 위에 직립하는 전통적 회화, 조각의 부동성과 상반된다. 대신, 가히 연극적이라 할 연출 속에 빛과 움직임으로 형상/인물(figure)을 노출한다.



또, 작금의 전시 관람에서 하나의 관행이 되어버린 (스마트폰) 사진 촬영을 거치고 나면 김솔이 작업의

instructions in the subtitles. Also, a continuous gaze of the performers towards the camera and the lenses (plunging drones or static smartphones) also indicates a sense of place. In contrast, the monitor emphasizes virtuality by continuously showing the flatness of the white plane.

The first floor of the exhibition outside the video suggested the situation of the white cube where two monitors, a ready-made object, and a flat surface were clearly placed. Sollee Kim's witty work on the wall touches outside the virtual nature of the exhibition space, asking the question, "How can I hold on to the emotions like an opossum?" In other words, the validity of reality and truth is pointed out by recalling beyond fiction or before fiction. Similarly, the installation of self-directed objects placed in the same



space, which substituted the video released on YouTube only after the exhibition (*Grid and duress*) or referred to its double on the second floor (*Eleven, 474g*)—demonstrates the virtual characteristics of the exhibition acquired by allowing something to be seen while showing little.

Sollee Kim installs something that is neither stereoscopic nor flat while floating in the air with plasticity and motility. *Round-leaves Sundew* and other "Standing Image Sculpture" were slightly swayed by the flow of air, hanging in the air instead of standing on the pedestal. Also, the work of colleagues in the black exhibition hall, which barely used concentrated light, was identified by the emitted light. For example, while Kwak Sojin's *Ethereal, Punch, Yellow* and *Border, Tongue* send out an unstructured image that is close to noise, Sollee Kim's Pony and *Test Cross* appear different as the ling becomes dark or bright. They created their own shadows by scattering the light from other works, and they actively revealed their plastic material bumps and surfaces. This "standing image" contradicts the immobility of traditional paintings and sculptures, which are raised on solid walls or upright on the floor. Rather, they expose their forms/figures with light and movement in what is called theatrical production.

Also, after taking photos (with a smartphone), which

어떤 효과는 심화되었다. 현재의 여타 전시가 처한 상황과 완벽히 동일하게도, 작품들은 종국에 SNS로 귀결할 전시 전경 사진, 그 박제의 장면을 시사한다. 그중에서도 특히 김솔이의 작업은 평평하게 휘발되는 디지털 이미지 안으로 들어갔을 때, 그림자 진 환영의 깊이를 직조하면서 평면과 입체의 이중적 상태를 극화한다고 할 수 있다.



2층에서 곽소진의 작업은 자주 어떤 사건의 이후 혹은 효과이기를 자처하는 것으로 보였다. 김솔이 작업에 대해 반응한 결과 "조명 만들기"로 이해된 〈Ethereal, Punch, Yellow〉를 비롯해 전시장의 같은 공간에서 진행된 퍼포먼스를 담고 있는 〈Bent〉가 그렇다. 영상은 서로를 포박하거나 쫓고 격렬하게 뒤엉키는 퍼포머들을 부동의 단일 시점에서 담아낸다. 이는 일견 작가가 지적하듯 "내부를 보호하기 위해 바깥을 감시하는 자동차의 블랙박스"의 원리를 따르는 것 같다. 그러나 여기서 자동차 블랙박스가 전제하듯 '그때 거기'를 사건의 '원 상태'이자 '사실'로 삼는 증언의 태도나 전제는 전혀 작동하지 못한다. 만약 라이브 이벤트에 대하여 〈Bent〉를 기록 혹은 재현으로서 간주할 수 있다면, 결과적으로 영상은 그것의 무화 지점을 내부에 심어 놓는다. 동작은 되감기고, 갑자기 당겨지거나 멀어지는 화면 속에서 거의 사라지고, 숏으로 시퀀스로 분절된다. 결과적으로 〈Bent〉는 '그때 거기'와 '지금 여기'의 불일치를 주장하게 되고, 적극적으로 이전 사건의 재연/재현으로 작업의 위상을 거부한다.

한편, 블랙박스로 가장된 2층의 전시장은, 현재의 사건 이전으로서 퍼포먼스 또는 선행된 과정의 결과물로서 작품/전시를 보여준 것이 아니었다. 대신, 선후, 전후, 내외부가 구별되지 않는 움직임들에 집중하게 했다. 특히, 공간을 돌아 안쪽으로 들어가면 '퍼포먼스의 기록'으로 간주되는 영상의 다른 면이 나타났다. 그리고 이면에는 폐차장에 켜켜이 쌓아 올려진 고철 덩어리(폐차)가, 좌우 운동하는 카메라에 잡혀 있었다.



has become a practice in exhibitions these days, some effects of Sollee Kim's works have deepened. Exactly the same as the current situation of other exhibitions, the works suggest pictures of the exhibition, which will eventually end up on social media, and the stuff scenes. Among them, Sollee Kim's work, in particular, can be said to dramatize the ambivalent state of the plane and the solid, fabricating the depth of the shadow when entering the flat and volatilized digital image.

Kwak Sojin's work on the second floor was seen as a post-event or some kind of effect like *Ethereal, Punch, Yellow* which was understood as "making lights", as a result of the response to Sollee Kim's work and *Bent*, which contains performance held in the same space of the exhibition space. The video captures performers who are trapped, chased, and tangled to each other violently at a single point. This seems to follow the principle of "black box of cars that monitor outside to protect the inside", as the artist points out. However, as the black box in cars presupposes, the attitude or premise of the testimony that makes "there at that time" the "original state" and "fact" of the case does not apply. If *Bent* can be considered as a recording or reproduction for a live event, the videos, as a result, instills neutralizing point in it. The motion is rewinded, almost disappears in a suddenly pulled or receded screen, and divided into a sequence of shots. As a result, *Bent* argues for the discrepancy between "there at the time" and "here, now" and actively rejects the status of work due to reenactment/reproduction of the previous case.



Meanwhile, the exhibition space on the second floor simulated as a black box did not show the current case resulting in a previous performance nor the outcome of a preceding process, but rather focused on movements that cannot distinguish first and last, before and after, and inside and outside. Particularly, when going around and then inside, there was another side of the image considered to be the "record of the performance." On this side, a stack of scrap metal piled up in the junkyard (scrap car) was captured by

블랙박스는 차 내부에서든 밖에서든 작동을 멈춘다.
무엇이 내부이고 무엇이 바깥이며 어느 쪽이 전면이고 어느 쪽이
후면인지 판단이 어려운 전시장 안에서, 카메라가 렌즈 밖에
실재하는 현실을 포착한다고 믿는 진술은 무효하다. 어쩌면 이러한
결론은 사실이나 증언을 애초에 전제로 여기기조차 하지 않는,
다른 종류의 렌즈(들)에서 출발하는 현상인지도 모르겠다.
당대의 '보기'는 어떤 몸과 눈을 마련하는가?

a left-right motion camera. Whether its lens is located inside or outside (of the car or exhibition space), black box does not work at all. In the exhibition where it is hard to determine what is inside, what is outside, which is front, and which is back, it is invalid to say that the camera captures the reality that exists outside the lens. Perhaps, this conclusion may be a phenomenon that starts from other types of lenses that do not even assume facts or testimonies in the first place.
What kind of body and eyes are provided in today's "seeing"?

해가 질 땐 공제선을 따라 걸어라

이한범

수평이든 수직이든 완만한 곡선이든 경계선에서 모습을 드러내는 것은 위험한 일이다. 보다 엄밀히 말하면 불안한 일, 환영 받지 못하는 일이다. 어느 편에 속하는지 식별되어야 하고 어느 편으로 넘어갈 것인지 결정되어야만 한다. 식별되지 않고 결정되지 않은 무언가를 못 견뎌 하는 것이 거기에는 반드시 있기 때문이다. 식별되지 않고 결정되지 않은 무언가를 못 견뎌 하는 것이 있기에 경계선이 만들어지는 건지도 모른다. 그 힘은 형태가 있을 수도 있고 없을 수도 있지만, 그것 앞에 선 우리는 선택지가 별로 없다는 것을 잘 안다. 경계를 만드는 데 힘을 보태고 근처로는 얼씬거리지



않는 게 가장 속 편한 일이다. 실수로라도 근처에 다가갔다면, 얼른 뒤로 물러나라. 이미 늦었다면 오던 길은 뒤도 돌아보지 말고 힘을 다해 앞으로 달려가 선을 넘어라. 이편이든 저편이든 선택하라. 경계선에서 가능한 한 멀어져라. 당신의 무게가 경계선의 또렷함을 망가뜨리지 않게 말이다. 그러면 거기서는 가쁜 숨을 쉬지 않아도 될지 모른다. 그 외의 결정은 아마 전투를 뜻할 것이다. 경계선에 머물고, 경계선을 따라 걸으며, 계속해서 거기에 형상을 출몰시키는 것은 전투를 각오하고 있다는 것으로 읽힐 것이다. 물론 많은 경우 (거의 모든 경우) 경계선 위에서의 움직임은 아무리 큰 각오를 해봐야 하찮게 여겨질 것이다. 존재함에도 불구하고 없는 듯 취급된다. 그래야만 가시적인 영토들은 그들만의 연결을, 관계를, 역사를, 서사를, 의미를, 현실을 만들 수 있기 때문이다. 피부라는 경계가 자아를 가능케 하고 세계를 인식하게 하는 것처럼 말이다.

Walk Along the Skyline at Sunset

Hanbum Lee

Whether line is horizontal, vertical, or has a gentle curve, it is dangerous when something is at a boundary. More precisely, it is uneasy, something that is unwelcome. It must be identified what side it belongs to and determined which side it will move on because something that cannot withstand something that is not identified and determined is certainly there. Or else, a boundary may be made due to something that cannot withstand something that is not identified and determined. The power may or may not be in form, but in front of it, we know very well that there are not many options. It is comfortable to help create boundaries and not get close to them. If being near due to a mistake, step back quickly. If it's too late, do not look back and run forward with everything you have to cross the line. Choose this side or that side. Keep as far away from the boundary as possible. This is so that the weight of you does not ruin the clarity of the boundary. Then, you may not have to be breathless there. All the other decisions would probably mean combat. Staying at the boundary, walking along the boundary, and continuing to make the appearance of the figure will certainly be read as preparing for combat. Of course, in many cases (or in almost all cases), movement on the boundary will be considered insignificant no matter how determined. Despite its existence, it is treated as if it is unrecognizable. Only then can visible territories create their own connections, relationships, history, narrative, meaning, and reality. It is just as the boundary of the skin enabling subject and to perceive the world. Even so, if you think that you have to fight that has been repeatedly defeated in any kind of form....

그럼에도 불구하고 전투를, 어떠한 형태로든 패배를 반복해 왔던 그 전투를 해야만 한다고 생각한다면....

온갖 고물 라디오, 카세트 플레이어를 가판대 위에 잡다하게 늘어놓고 손님들을 맞이하던 남루한 행색의 한 백인을 만난 건 햇살이 기분 나쁘게 따갑던 어느 늦은 가을날이었다. 그곳은 소리 가게였고, 그는 중고 소리를 파는 중이었다. 중고 소리라니? 그는 외 국 인 이라는 한국어가 적힌 우스꽝스러운 모자를 쓰고 있었다. 뭐라 설명하기는 어렵지만, 뭔가가 잘못 짜맞춰진 공간이라는 생각이 들었는데, 겉보기엔 장사를 하는 중이었지만 교환한다는 것에는 그다지 관심 없어 보이는 분위기 때문이었던 것 같다. 가판대 위에 놓여있던 물건들 중 눈에 띈 건 가정용 프린터로 인쇄해 직접 잘라 붙여 만든 작은 책자였다. 거기에는 거울 나라와 소리 사냥꾼에 대한 이야기가 기록되어 있었다. 요약하자면 이런 거다. 거울 나라와 사람 나라가 허물없이 교류하던 시절이 있었지만, 한 전쟁에서 거울 나라가 사람 나라에 패했고 사람 나라의 황제는 거울 나라 사람들을 거울 속에 가둬버렸다. 그리곤 그들에게 사람 나라 사람들이 하는 몸짓을 그대로 따라 해야만 하는 형벌을 내렸다고 한다. 거울 나라는 거울을 부수고 나와 사람 나라와 싸우기 위해 호시탐탐 칼을 갈고 있었다. 사람 나라들 사이에 그어진 국경은 마음만 먹으면 자유롭게 오갈 수 있었지만 결코 거울 나라로 들어갈 수 없었던 이야기의 주인공은 소리를 추적하기 시작한다. 이미 사람 나라에 잠입해있을지 모르는 거울 나라 음향부대원들의 흔적, 사람 나라에는 없고 오직 거울 나라만의 소리를 말이다. 소리를 찾아 나갈수록 주인공은 정체성에 혼란을 겪는다. 자신이 거울 나라로 넘어가기 위해 소리를 찾는 사람 나라의 사람인지, 거울 나라로 돌아가려는 거울 나라 사람인지 헛갈리게 된 것이다. 소리를 사냥할수록 내부자라 믿었던 자신이 외부자가 되어감을, 외부자로서의 내부자 됨을 느낀다. 그렇게 그는 이편도 저편도 아닌 합성된 현실을 마주하며 끊임없이 소리를 찾아 떠돌아다니게 된다.

On a late autumn day when the sun was burning so bad, I met a shabby white man who was greeting customers with all kinds of junk radio and cassette players on the stand. That place was a sound shop, and the man was selling used sounds. Used sounds? He was wearing a funny hat with the Korean word “외 국 인,” means foreigner. It is hard to explain, but something seemed to be wrong with that place. Even he was selling things, but it was probably because of the atmosphere of having no interest in exchange. One of



the items on the stand that stood out was a small booklet printed by home printer and cut and pasted by himself. The small booklet was a story about the Mirror Land and the Sound Hunter. To summarize the story, there was a time when the Mirror Land and the People Land made interaction with each other, but after a war, the Mirror Land was defeated by the People Land and the king of the People Land confined the Mirror Land people inside a mirror. The Mirror Land people were punished that had to follow the gestures of the people Land. The people of the Mirror Land sharpened their swords to break out of the mirror and fight against the People Land. The border drawn between the People Lands was free to come and go, but the main character of the story,



who could never enter the Mirror Land, starts to track the sound- to search for traces of the sonic army of the Mirror Land, who may already be hiding in the People Land and track the sound of the Mirror Land which cannot be found in People Land. As the main character continues to search for the sound, he becomes confused with his identity, whether he is a person of the People Land to find the sound to go to the Mirror Land, or whether he is a person of the Mirror Land trying to go back to the Mirror Land. As he hunts for the sound, he feels more like an outsider rather than an insider or sometimes feels that he is an insider as an outsider. Like that, he constantly wanders around in search of sound, facing a synthetic reality that is neither one side nor the other.

I read the whole story while standing and asked him how much this book is. He smiled and said that he would give it to

선 자리에서 이야기를 다 읽어버린 나는 주인장에게 책을 얼마에 파냐고 물었다. 그는 씨익 웃으면서 선물이라고 말하며 내게 책을 주었다. 한국어가 유창했다. 이후 오랫동안 소리 사냥꾼의 이야기를 곱씹어보며 나는 몇 가지 사실을 이해하게 됐다. 하나는 필드 레코디스트(혹은 다큐멘터리스트)라고 하는 이들이 경계선 위에서 전투를 벌이고 있는 군인들일 수도 있겠다는 것, 다른 하나는 경계선 위에서의 가장 은밀한 전투는 합성이라는 무기를 손에 쥐고 이루어진다는 것. 그들은 이편의 것도 저편의 것도 아닌 현실을 생산하면서 움직인다. 그 현실은 적군인가? 아군인가? 무엇도 아니다. 새로운 것도 아니다. 그저 보이지 않던 현실일 뿐이다.
그리고 이건 지금으로선 가설일 뿐이지만, 경계선은 부서지는 것이 아니라 바로 그 합성적 현실이 생성될 수 있는 조건인 것은 아닐까 생각했다. 이 가설이 증명해야 할 것은 합성적 현실이 어떤 현실이냐 보다는 그것을 현실화한 운동의 방식을 밝히는 것이다.



이후 나는 온갖 합성법에 관심을 가지게 되었고, 합성을 수행하는 존재들을 추적했다. 최초의 발견은 프레임과 프레임 사이를 바라보는 이들을 통해서였다. 그들은 프레임과 프레임의 연결을 의심했고 그 연결의 음모라고 할 수 있는 현실 효과에 문제를 제기하기 위해 사이 공간을 비집고 들어갔다. 그들의 전투는 바로 그 사이 공간에서 이루어졌다. 네트워크와 리듬을 간파하고 치열하게 재생산하려 했다. 믿음이 임의적이며 허위라는 것을 증명하기 위해서 사이 공간에 미시적인 순차(sequence)를 외삽했다. 소설가 행세를 하는 몇몇 치밀한 시인들은 엉뚱한 곳에 황당한 여담을 늘어놓기도 했고 영화 작가라 불렸던 몇몇 화학자들은 필름들을 겹치고 녹여 뒤섞기도 했다.
그런 수다한 이미지와 이야기는 사이 공간에 떡하니 자리를 차지하고 우리의 시간을 한없이 빼앗는다. 그래, 그것은 어쩌면 시간을 내건 전쟁이었을지도 모르겠다. 전투의 흔적은 그 격렬함을 상상하게 하지만 여전히 그것에 대해서는 모두가 침묵한다. 기억상실증이라도 걸린 것처럼.

me as a gift. He was quite good at speaking Korean.
For a long time, I thought about the story of the sound hunter and came to realize a few things. First, field recordists (or documentarists) may be soldiers fighting on the boundary. Second, while the most covert combat on the boundary takes place with the synthesis as a weapon. They only move by producing a reality that is neither this side nor that side. Is reality the enemy? Or the allies? Neither. It is nothing new. It is just an invisible reality. And this is only a hypothesis as of now; I came to think that the boundary line does not break but rather may be the place where synthetic reality can be produced. The thing that this hypothesis has to prove is the way of movement realizing the reality rather than to question what synthetic reality is.

Since then, I have found interest in all kinds of synthesis as a methods and traced the people performing the synthesis. The initial discovery was through whom looking between frames. They had doubts about the connection between frames and squeezed through the space between them to pose a problem with the real-word effect, which can be called the conspiracy of the connection. Their combat occurred in that space. They have been trying to find the secret of networks and rhythms and to reproduce them. To prove the belief is arbitrary and artificial, a microscopic sequence was extrapolated into space in between. Some poets posing as novelists put digression in the wrong place and some chemists who called themselves film maker overlapped, mixed, and distorted films. Such garrulous images and stories occupy the inbetween the space and take away our time endlessly. Yes, it may have been a war to own the time. The traces of the combat make us imagine how it was intense, but no one remember about it.



Recently, I saw a small spiral occurring in the inbetween space. First, it looked like some circular movement happening one after another, but there was a very subtle deviation found in the node. As the movement repeated, the deviation grew, and finally, a story and form were created

최근 나는 한 사이 공간에서 작은 나선 운동이 일어나는 것을 보았다. 처음에는 꼬리에 꼬리를 무는 원 운동처럼 보였지만, 꼬리가 꼬리를 무는 곳에서 아주 미묘한 어긋남이라고 할 것이 발견되었다. 운동이 반복될수록 어긋남은 커져갔고, 마침내 어긋난 곳에서 이야기와 형태들이 생겨났다. 꼬리 물기는 비록 몸의 일부를 떼어 주는 일이기는 했으나 결국 저마다의 이야기와 형태로 드러난 것이다. 이야기와 형태의 저자는 꼬리를 무는 운동성의 설계자들이기도 했다. 누군가에게는 이야기의 흥미로움과 형태의 아름다움이 중요할 수 있겠지만, 점점 더 내게 선명해진 것은 사이 공간을 위한 설계자들의 합성적 건축이었다.

여기서 나는 전투에 대한 다른 한 사실을 더 이해하게 됐다. 그것은 합성이 이미 아는 것의 상실을 감수하는 것이며 상실을 감수하며 순차를 만드는 일이라는 것이다. 상실을 감수할 것, 순차를 만들 것. 이 두 요구가 경계선 위의 전투를 위한 강령일지도 모른다. 상실을 감수하는 순차는 달리 말하자면 이미 있는 것과는 다른 속도와 방향의 운동을 추동하는 일이다. 거기서 어떤 이미지가, 어떤 사물이, 어떤 움직임이, 어떤 영토가 출몰할지는 누구도 예측할 수 없을 것이지만, 그 이미지, 사물, 움직임, 영토를 인식 가능하게 한 것이 합성이 추동한 진동임을 기억해야 한다. 바로 그 진동이 만들어내는 예측 불가능성만이 합성적 현실이 경계선의 시간을 차지할 수 있는 전술이다.

경계선은 전선이다. 합성은 경계선에서의 전투술이다.

in the node. Although a tail biting was taking off a part of the body, eventually, it was revealed as its own story and form. The author of the story and form was also the engineer of movement. Some people may think the interest of the story and the beauty of the form is important, but the engineer's synthetic architecture for the inbetween space became more and more memorable to me.

I've realized another fact about combat, that synthesis bears loss of already we know and creates a sequential order by bearing the loss. Bearing the loss and making a sequential order, these two requirements may be the doctrine for combat on a boundary. A sequential order that bears loss is, in other words, is driving the motion of speed and direction that is different from already have been existed. Nobody can predict which images, things, movements, and territories may appear there, but one must remember that what enabled the recognition of the images, things, movements, and territories is vibration driven by synthesis. Unpredictability created by the vibration is the only tactic for a synthetic reality to occupy time in a boundary.

A boundary is a front line. Synthesis is the tactic on a boundary.

도끼와 모조 머리들

차승주

전시명 'Axe and Dummy Heads (도끼와 모조 머리들)'은 영화사 최초의 특수효과로 알려진 1895년 영화 <메리 여왕의 처형>에 나오는 한 장면에 사용된 도구들이다. 이 영화는 스코틀랜드 여왕 메리의 참수 장면을 재현하기 위해 도끼와 모조 인형을 활용하는데, 여왕이 단두대에 얼굴을 대고 있는 장면과 참수 후 얼굴이 바닥에 떨어지는 장면 사이 생략된 시간 동안 화면의 외부인 현실에서는, 배우 대신 모조 인형으로 대체하려는 스태프들을 비롯하여 각기 특수 효과를 완벽히 이뤄내려는 다양한 역할과 노력이 존재한다. Kula!는 이 장면에서, 일종의 생략되고 잘려나간 시간 동안 소임을 다하는 스태프들의 움직임, 그리고 현장과 화면의 순간이 닫혔다 열리기를 반복하는 편집적 시간의 작동방식을 '자신의 몸을 깎아내리고 상대의 진영에 섞여 들어가는 모종의 약속'이라고 읽고 이를 자신들의 협업 방식과 연결한다. 본래 Kula!라는 명칭은 호주



주변의 섬인 멜라네시아 남동구 지역 주민들이 행하는 순환적 선물 교환제도에서 비롯된 말로, 세 명의 작가는 서로의 작업이 섞이고 관계 맺는 방식, 서로의 질문이 순환하는 과정에서 발생하는 감각과 부유물들에 주목하며, 하나의 방법론으로서의 Kula! 안에 나타나는 사유와 작업의 결합 양상들을 지속적으로 탐색해왔다. 그래서 영상, 퍼포먼스, 조각이라는 서로 다른 매체에 집중해온 세 명의 작가는 각 매체의 고유 언어와 익숙한 감각을 기꺼이 타자의 시선과 예술적 실행에 내맡기고, 시간의 축적으로 쌓이는 변이 과정 안에서도 변하지 않는 것과

Axes and Dummy Heads

Seungjoo Cha

The exhibition's name, *Axe and Dummy Heads* is the tools used in a scene from the 1895 movie *The Execution of Queen Mary*, known as the first special effects movie in film history. The film used an axe and a model of a doll to reproduce the beheading of Queen Mary of Scotland. And, in the reality, which is outside the screen during the elapsed time between the scene where the queen puts her head on the guillotine and the scene where her head falls to the floor of the apparatus after the beheading, there are various roles and efforts using staff members to achieve perfect special effects in order to replace the actors with models of dolls in the most perfect way. In this exhibition, the name 'Kula!' describes the movement of the staff members who do their job during a type of omitted and suspended time, and the way the editing time operates during which the moment of both the site and the screen is repeatedly opened and closed as 'a kind of promise to shave off one's body and blend into the other's camp' and connects it with their way of collaboration.



Originally, the name of 'Kula!' originated from the cyclical gift exchange system conducted by the residents of the southeastern region of Melanesia, the island near Australia. Three artists have continuously sought the trend/way of combining the thoughts with the works that appear within Kula! as a methodology, paying attention to the way each one's work mixes and relates, and the senses and floating matters that arise in the process of circulating each other's questions. So, these three artists, who have focused on different media, such as video, performance, and sculpture,

새로운 부산물의 양립적 거리 안에서 서로를 탄력적 관계 안에 위치시킨다. 이 과정에서 기존의 매체를 다루던 방식에서 조금씩 빗겨나 있는 서로는 각자의 신체를 관통한 질문들이 어느새 공통의 과제가 된다고 말한다. 그러나 이번 전시는 일종의 융합형 결과물에 집중한 전시이기 이전에, 서로 다른 매체를 경유한 작업이 현재 머무는 지점, 그리고 '전시'로 귀결되는 상태 이전에 유실된 시간성과 창작의 과정이 결과물로 이르는 경로를 열어 보여주는 자리라고 할 수 있다. 마치 상기한 최초의 영화적 편집술에서 탈각된 노동과 모종의 약속을 맺는 시간의 간격을 늘려, 화면 밖의 리얼리즘이 내재한 또 다른 층위의 시간성을 드러내듯 (그것을 전시명으로 앞세우듯), 전시를 통해 작업으로 이르는 탈각된 시간성을 보다 적극적으로 보여주고자 하는 것이다.
어쩌면 애초부터 '순환성', '교환'이라는 모티프를 팀의 방법론으로 택한 이상, 이렇게 전시라는 플랫폼 및 구조에 협업의 양태 자체를 개입시키는 점은 오히려 자연스러워 보인다.



작가들의 신체와 사유를 경유한 각 매체별 교환, 혹은 교란 방식을 좀 더 살펴보면, 세 작가 개별 작업의 모티프는 공교롭게도 협업 방식에서 환기되는 어떤 상황과 그에 따른 감정을 공통적으로 은유하고 있다. 이를테면 '등장인물이 이름 또는 정체를 숨겨야 살아남는다는 동화'(A의 작업), '스스로가 소멸해야 생산물이 유지되는 누에의 일생'(B의 작업), '충돌과 위협을 기록하는 블랙박스'(C의 작업)처럼, 개별 작업의 큰 윤곽이나 방향이 어느 정도 자신을 드러내지 않고 소멸해야 하거나, 이를 위한 위협 안에서 가치가 드러나는 형태로 존재하고 있다. 또한 형식적으로는 A의 퍼포먼스 연출과 C의 촬영자의 태도가 역전되면서 새롭게 맺는 관계성, A와 C가 제시한 이미지들이 B의 물질 실험으로 확장되는 방식, B의 재료적 탐색이 C의 퍼포먼스 의상으로 밀착되는 방식, C의 작업이 B의 작업을 드러내기 위한 일종의 장치로 기능하는 방식 등을 통해 세 작업의 교환방식을 엿볼 수 있다. 결국 세 명의 문제의식이 하나의 작업적 결과물로 수렴되는 것이 아니라, 다양한

are willing to entrust the unique language and familiar sense of each medium to the gaze and artistic execution of others, and to place each other in an elastic relationship within the mutual distance between unchanging and new by-products, even in the process of transformation performed by the accumulation of time. In this process these artists, who deviate slightly from the way they dealt with the existing media, say the questions that pass through their bodies and this became a common task in no time. However, this exhibition can be said to be a place where the work through different media stays in the present, the temporality lost before the state that results in the 'exhibition', and the process through which a creative process makes a result, rather than an exhibition focused on a kind of fusion-type result. As if the gap between labor and some kind of promise made from the above-described first cinematic editing technique was increased to reveal the temporality of another layer of realism inherent outside the screen was revealed (as if it were put in front of the exhibition name). It is to show more positively the deprived temporality leading to work through the exhibition. Perhaps, since the team chose the motif of "circularity" and "exchange" as its own methodology from the beginning, it seems rather natural to involve the mode of collaboration itself in the platform and structure called an exhibition.

If we look into the ways of exchange or disturbance by each medium through the bodies and thoughts of the artists, the motifs of the three artists' individual works coincidentally share a common metaphor for a certain situation that is evoked in the collaborative method and in the accompanying emotions. For example, as seen in 'A fairy tale in which a character must hide his or her name or identity to survive' (A' work), 'A silkworm's lifetime to maintain the product only by sacrificing itself' (B's work), and 'A black box that records collisions and threats' (C's work), it exists in a form in which a large outline or direction of an individual work must be extinguished without revealing itself to some extent, or in which the value is revealed within



부산물로 형성된 결과 안에서 어떻게 서로의 '매체 친화적 노하우'가 다른 시선으로 포기되는지 드러나고 있다고 할 수 있다.
그리고 한편으로는 어떤 형태의 부산물이나, 혹은 어떤 종류의 텍스트에서 언어화된 또 다른 흔적을 통해 결코 포기될 수 없었던 개별성들과 조우하며, '이상'과 '현실', '환영'과 '외화면(offscreen)' 사이 보다 솔직한 내적 심상들을 가감 없이 펼쳐내고 있다.

a threat to this. Besides, superficially, we can peep at how 3 works are exchanged through the way the images presented by A and C are expanded into B's material experiment, the way B's material exploration closely adheres to C's performance costume, and the way C's work functions as a kind of device to reveal B's work. In the end, it can be said that the three people's problem consciousness does not converge into a single work as a result, but reveals how the others' 'media-friendly know-how' is abandoned due to different perspectives within the result formed by those various by-products. And, on the other hand, they are unfolding more honest inner images between the 'ideal' and 'reality', and 'welcome' and 'offscreen', while encountering individualities that could never be given up in a certain form of by-products from the exhibition or through another trace verbalized in some kind of text.

인미공 창작소

'인미공 창작소'는 2020년 아르코미술관이 신규 도입한 다원 예술 창작 활성화 사업이다. 장르화 예술의 경계를 벗어나 다양한 예술적 가치와 실현을 목적으로 하는 예술 창작 활동 및 창작 공간 지원에 대한 미술계 수요에 반응한 것이다. 그래서 다양한 분야의 예술인과 전문인이 지식과 창작물을 생산할 수 있는 과정 중심의 플랫폼을 지향하고, 특히 작가 개인이 아니라 창작 집단으로 활동하는 한 팀의 창작 과정과 결과를 집중 지원한다. 또한 6개월의 입주 기간 동안 매월 창작비를 지급하고, 마지막 달에 결과 공유를 위한 장소 및 예산, 기획 지원을 통해 단순한 예산 지원의 방식이 지닌 사각지대를 좁히고자 한다. 1기 입주팀으로 선정된 Kula!는 6개월의 입주 기간 동안 총 5회에 걸쳐 전문인과의 튜터링을 진행했으며, 온라인에 소개된 중간 과정 공유를 거쳐, 결과보고 전시에서 사업의 전 과정을 아우르는 화두들과 이에 대한 다감각적 사유를 관객과 공유하고자 하였다.

Kula!

"Kula!는 비디오, 사진에서 활동하는 곽소진과 조각과 디제잉을 넘나들며 활동하는 김솔이, 퍼포먼스, 영상을 활용하는 김무영이 서로의 매체적 관점을 주고 받으며 서로의 사유에 교란을 주고, 도래할 작업의 교집합을 탐구해보기 위해 만든 팀이다. 예상치 못한 것은 서로의 테크닉을 차용했을 때만 생길 수 있다는 믿음 아래, Kula!는 선물과 증여의 형태를 띈 임무를 교환한다. 한 명의 작업자가 가진 어쩔 수 없는 매체 친화적 노하우가 두 사람의 시선에 의해 포기될 때, 무엇이 유실되고 무엇이 넘쳐나는지 살펴보고 질문들이 서로를 왕래할 때 생기는 부산물에 주목한다."
www.kula2020.com

IAS Studio

"IAS Studio" is a place to share the creative results of the 1st resident team, an interdisciplinary art creation revitalization project newly introduced by the ARKO Art Center. The "IAS Studio" is a project that responds to the demand of the art scene to support creative artistic activities and creative spaces for the purpose of realizing various artistic values beyond the boundaries of genre-oriented art. Therefore, artists and professionals from various fields aim at a process-centered platform where they can produce knowledge and creations, and in particular, intensively support the fusion-type creative processes and results of one team working as a group rather than an individual artist. In addition, it is a project to narrow the blind spot rather than a simple budget support method by paying creative expense every month during a 6-month residency period and by providing a place to share the results in the last month, with a budget, planning support. Kula!, which was selected as the final resident team, proceeded with tutoring with specialists, more than 5 times during the 6-month residency period in order to share with the audience the topics covering the whole process of the project and multi-sensory thoughts in the *Axe and Dummy Heads* by sharing the intermediate process introduced online.

Kula!

Kula! is a group formed by Sojin Kwak, Muyeong Kim, Sollee Kim. They engage in an exchange of artistic discipline, confounding one another's thoughts and exploring the merging of work that follows. Following the belief that unexpected things might occur when using and adapting each other's techniques, Kula! swaps missions in the form of gift. When the particular proficiencies of an artist are abandoned in an attempt to learn the perspective or medium of another's, they may together consider what is lost and what is overflowing and scrutinize the byproducts that arise when questions travel to and from one another.
www.kula2020.com

2020 아르코미술관 인미공 창작소
1기 입주팀 Kula! 결과보고 전시
《도끼와 모조머리들
Axe and Dummy Heads》

2021.1.21-2.20
인사미술공간

한국문화예술위원회 위원장 박종관
아르코미술관장 임근혜
미술관운영부장 최혜주

전시
기획 차승주
코디네이터 이숙진
전시 홍보 이숙진, 임석호
그래픽 디자인 YinYang
사진 및 영상기록 이의록

도록
글 이한범, 차승주, 허호정
Kula! 인터뷰 진행 및 편집 유지원
기획 및 편집 이숙진
그래픽 디자인 YinYang
번역 오즈, 티브릿지

발행인 박종관(한국문화예술위원회 위원장)
발행처 한국문화예술위원회

한국문화예술위원회 인사미술공간
03057 서울시 종로구 창덕궁길 89
전화 02-760-4721~3
팩스 02-760-4723
www.arko.or.kr

이 책은 한국문화예술위원회
인사미술공간에서 제작하였으며,
책과 이미지의 저작권은 인사미술공간과
필진에서, 출판권은 인사미술공간에
있습니다. 이 책은 저작권법에 의해
보호받는 저작물이므로 무단 전제 및
복제를 금합니다.

ISBN 978-89-6583-173-0

2020 ARKO Art Center
IAS Studio Exhibition
Axe and Dummy Heads

2021.1.21-2.20
Insa Art Space

Chairperson Jongkwan Park
ARKO Art Center Director Jade Keunhye Lim
Management Director Hyeju Choi

Exhibition
Curator Seungjoo Cha
Coordinator Sookjin Lee
Communication Sookjin Lee, Seokho Lim
Graphic Design YinYang
Photography & Filming Euirock Lee

Exhibition Book
Text HanbumLee, Seungjoo Cha,
Hojeong Heo
Produce & Edit of Kula!'s Interview
Jiwon Yu
Organize & Edit Sookjin Lee
Graphic Design YinYang
Translation OZ, T-bridge

Publisher Jongkwan Park(Chairperson)
Publication Arts Council Korea

Insa Art Space, Arts Council Korea
89 Changdeokgung-gil, Jongno-gu,
Seoul, 03057, Republic of Korea
Tel 02-760-4721~3
Fax 02-760-4723
www.arko.or.kr

This book was published by Insa Art Space.
The copyrights of the book and images are
retained by the editor and Insa Art Space,
and the publication-right by Insa Art Space.
All rights reserved. No reproduction,
copy or transmission of the publication
may be allowed without permission
of the publisher.