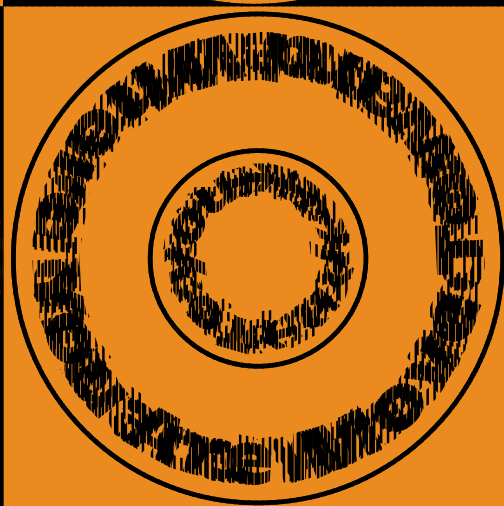
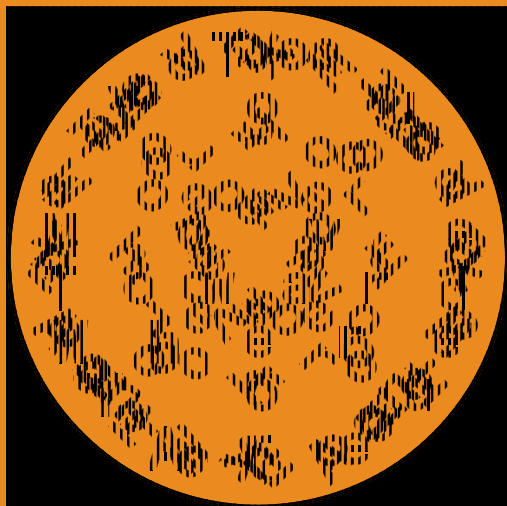
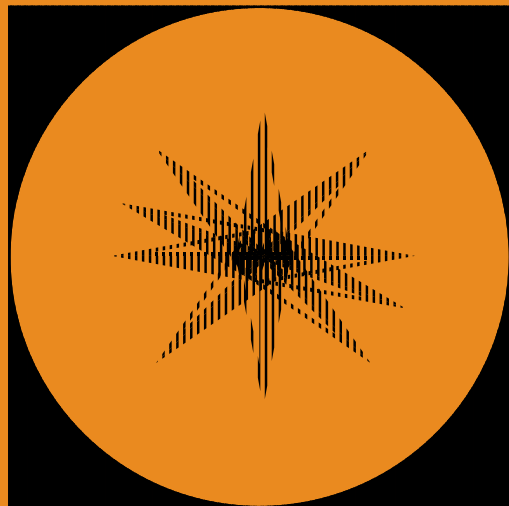
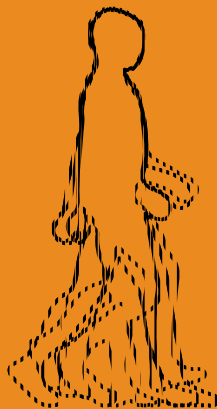


아르코미술관 주제기획전

2022. 02. 24. -
2022. 04. 24.

투 유: 당신의 방향 To you: Move Toward Where You Are



아르코미술관

AMH

건국대학교 모빌리티인문학 연구원
KU Academy of Mobility Humanities

2022 아르코미술관 주제기획전

투 유: 당신의 방향

2022. 2. 24. - 2022. 4. 24.

아르코미술관 제1, 2전시실

참여작가 김익현, 김재민이, 닷페이스, 송예환,
송주원, 오주영, 유아연, 정유진

큐레이터 김미정
코디네이터 서예원, 전솔아
그래픽디자인 유나킴씨
공간디자인 손정민
영문번역 이수진

주관 아르코미술관
협력 건국대모빌리티인문학연구원

미술관장 임근혜
미술관운영부장 최혜주
홍보 송수빈
시설 윤천학

아르코미술관
(03087) 서울 종로구 동숭길 3
02-760-4850
www.arko.or.kr/artcenter
인스타그램, 트위터: @arkoartcenter
페이스북: ARKOArtCenter
유튜브: ARKO Art Center

관람시간
오전 11시 - 오후 7시
매주 월요일 휴무
관람료 무료

2022 ARKO Art Center
Thematic Exhibition

*To you: Move Toward
Where You Are*

2022. 2. 24. - 2022. 4. 24.
ARKO Art Center, Gallery 1, 2

Artists Ikhyun Gim, Gemini Kim,
Dotface, Yehwan Song,
Joowon Song, Jooyoung Oh,
Ahyeon Ryu, Eugene Jung

Curator Mijung Kim
Coordinator Yewon Seo, Sola Jeon
Graphic Design Yunakimc
Exhibition Design Jungmin Son
English Translation Sujin Lee

Hosted by ARKO Art Center
Cooperation KU Academy of
Mobility Humanities

General Director Jade Keunhye Lim
Director Hyeju Choi
Communications Soobin Song
Facility Manager Cheonhak Yoon

ARKO Art Center
3, Dongsung-gil, Jongno-gu, Seoul 03087
+82-2-760-4850
www.arko.or.kr/artcenter
Instagram, Twitter: @arkoartcenter
Facebook: ARKOArtCenter
YouTube: ARKO Art Center

Opening Hours
11am - 7pm
Closed on Mondays
Admission Free

'모빌리티'

최근 친환경 모빌리티, 공유 모빌리티,
스마트 모빌리티 등 '모빌리티'와
연결된 단어들을 심심찮게 들을
수 있습니다. 팬데믹으로 이동이
제한되어 안전하고 효율적인 이동에
대한 관심이 급증하면서 모빌리티는
여러 단어들과 결합해 우리가
상상하던 기술의 현전을 기대하게
만듭니다. 그래서 모빌리티는
2022년의 키워드로 자리매김했다고
봐도 과언이 아닙니다.

그런데 이렇게 여러 단어와
결합하는 모빌리티의 의미는
무엇일까요. 사전상 모빌리티는
'이동성', '유동성'으로 꽤 큰 범위의
의미를 보유하고 있습니다. 결국
모빌리티가 주요한 키워드가 된 것은
그만큼 이동에 대한 관심이 높아졌기
때문일 것입니다.

돌이켜보면 팬데믹 이전
우리의 삶에서 이동하는 일은
의식할 필요가 없던 그저 당연한
것이었습니다. 세계인권선언 13조
1항에 “모든 인간은 자국 내에서
이동의 자유가 있다”고 명시되어
있듯 이동은 모든 생물의 삶을
영위하기 위한 기본적인 행위이자

권리입니다. 소와 말 등 비인간
동물을 통한 이동에서부터 마차와
자전거, 자동차, 기차, 비행기까지
인간은 움직임과 이동의 범위를
확장하여 역사를 형성해 왔습니다.
하지만 《투 유: 당신의 방향》이
이동수단으로서의 모빌리티의 미래와
그 기술의 가능성을 논하려는 전시는
아닙니다. 다만 주체적인 행위라고
믿었던 나의 이동이 통제될 수 있음을
확인하며 이에 따라 변화한 사회와
그 경험의 단면을 들여다보고 이동의
구조가 과연 모두에게 평등한가를
질문하고자 합니다.

국내외는 물론 근교를 이동할 수
있는 기회들이 줄어들거나 억제되며
각종 경제활동이 위축되는 한편
면세품을 소비할 수 있는 무착륙
관광 비행은 인기를 끌고 있습니다.
내비게이션이 없으면 길을 잃고,
인공지능을 기반으로 한 배달
시스템은 신선식품의 새벽 배송을
가능케 하며 식당에서는 사람이
아닌 로봇이 서빙하는 음식을 받을
수 있습니다. 농장, 공장 등 생산의
주체들이 혐오시설이 되어 개발의
논리를 통해 외곽으로 밀려나는 한편
신기술을 도입한 모빌리티 도시를



만들겠다는 정책들이 쏟아지고,
지하철에서는 장애인들의 이동권
투쟁이 계속됩니다.

이러한 풍경의 이상을 감지한
‘당신의 방향’은 인간을 포함한
모든 것들의 이동 방향이 어떻게
사회 구조의 형식과 결속의 방식을
변화시키는지를 질문하는 제목입니다.
그래서 《투 유: 당신의 방향》은
무한하고 동등하게 주어진 자유인 줄
알았던 이동이 권력과 배제의 수단이자
네트워크 자본(network capital)으로
기능하는 시대임을 감지하고 이동이
가진 오늘날의 다각적 의미와
작동의 형태를 들여다봅니다. 완벽한
일상으로의 복귀가 쉬이 도래하지 않을
시대를 통과하면서, 우리에게 이동의
방식과 형태의 문제는 지속적으로
감지될 것이기 때문입니다.

8명(팀)의 참여 작가들은 각자가
경험한 이동과 관련된 문제들을
펼칩니다. 중심(수도권)으로 이동,
떠나야하거나 혹은 남겨져야하는
존재들, 팬데믹 이후 더욱 각광받는
플랫폼 노동이 타인의 신체를 대여하고
서비스를 이용하는 방식, 오프라인의
대안처럼 부상했지만 실상 제한적인
웹(web)의 구조를 전복하고 감각

체계의 충돌을 재고하는 이미지,
사회적 소수자들의 신체와 상황이
고려되지 않은 모빌리티 상황을
전복하는 방식을 살핍니다.

《투 유: 당신의 방향》이 미처 닿지
못한 수많은 이동의 지점과 문제들을
함께 나누며, 전시장에서의 ‘당신’의
이동과 그 방향이 어떤 의미를 가질 수
있을지를 질문하고 상상하기를 기대해
봅니다.

‘Mobility’

Recently, one frequently
encounters compound
words containing “mobility,”
such as “eco-friendly
mobility,” “shared mobility,”
“smart mobility,” and others.
Moreover, as the pandemic
has hindered travel and
there is a fast-growing
interest in safe and efficient
movability, the word mobility,
joined by different terms,
allows one to anticipate
an emergence of the
technology that has been
dreamt of. Therefore, it is no
overstatement that mobility
has established itself as a
keyword of the year 2022.

Then, what is the
meaning of “mobility,”
which can be versatilely
combined with other terms?
Dictionaries show a wide
range of definitions of the
word, such as “movability”
and “fluidity.” Mobility has
become significant because
people are paying more
attention to moving from

one place to another.

Upon reflection, moving
in pre-pandemic life did not
require conscious awareness
and was therefore taken
for granted. However, as
the Universal Declaration
of Human Rights Article
13.1 states, “Everyone has
the right to freedom of
movement and residence
within the borders of each
state,” movability is all life
forms’ fundamental gesture
and right to carry on with
their life. As a result, humans
have enlarged the scope
of their movement from
traveling using non-human
animals like cows and horses
to wagons, bikes, cars, trains,
and airplanes and developed
their history.

However, the exhibition
*To you: Move Toward Where
You Are* does not intend to
discuss the future of mobility
as means of transportation
and its technological
possibilities. Simply, it
acknowledges that moving,
considered an independent



act, can be, in fact, very much regulated. While looking into the society and aspects of the experience altered by restrictions, the exhibit hopes to question whether everyone is treated equally in the structure of mobility.

As national and international travel opportunities, as well as trips to suburbs, are reduced and discouraged and various economic activities are declining, no-landing flights that include duty-free shopping are gaining popularity. Nowadays, it is easy to get lost without navigation, and AI-based delivery services allow one to receive fresh food early in the morning. And robots wait tables instead of humans at restaurants. The subjects of production, such as farms and factories, are now considered “hateful facilities” and pushed out to the outskirts of the

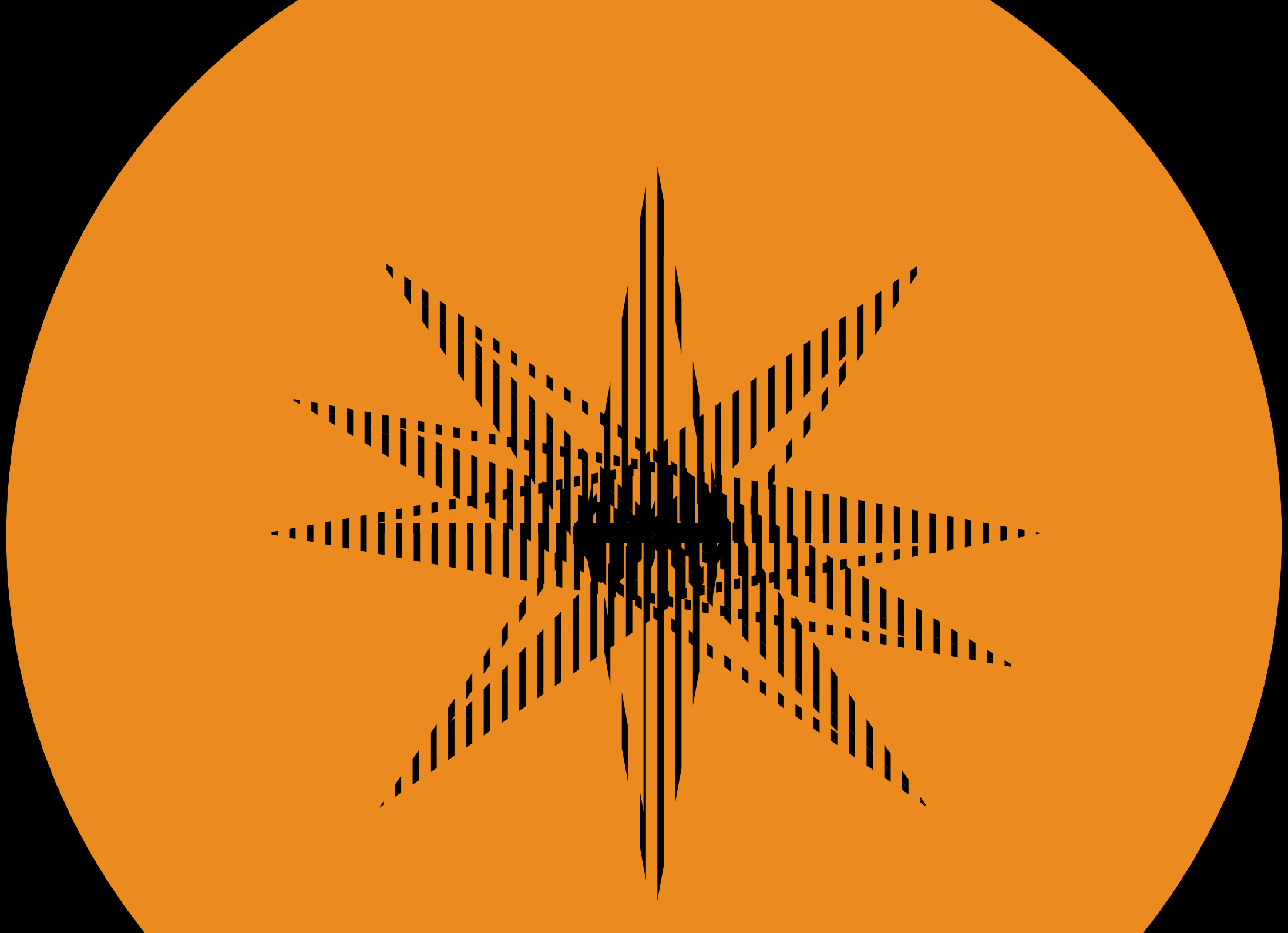
cities, surrendering to the developmental logic. Politicians are pouring out policies for creating cities with mobility featuring cutting-edge technology. On the other hand, the disabled are fighting continuously for their mobility rights on the subways.

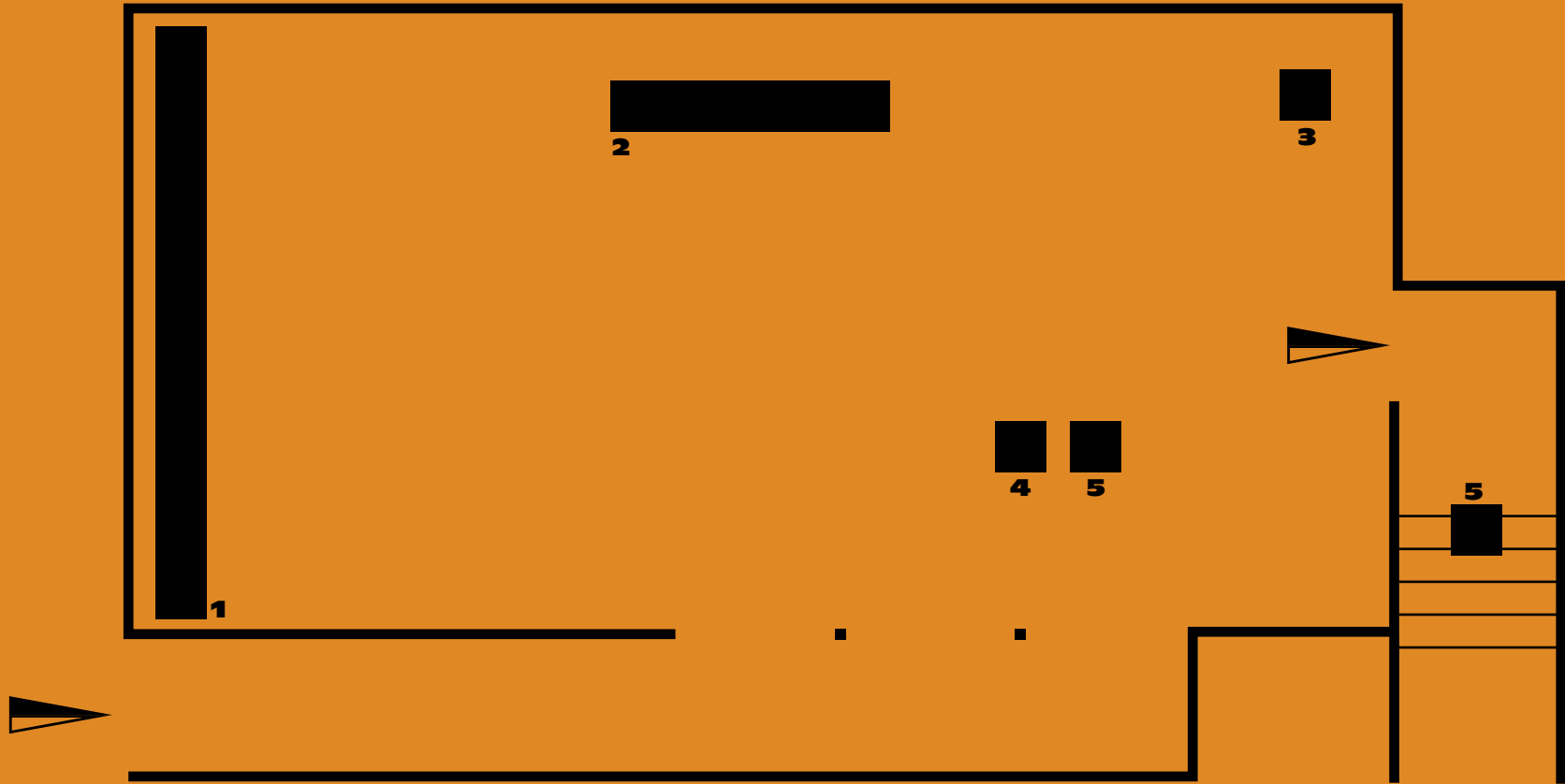
With a suggestion of the peculiarity of the circumstances mentioned above, the exhibition title *Move Toward Where You Are* asks how the moving directions of all things, including human beings, alter the structure of society and solidarity. Thus, *To you: Move Toward Where You Are* notes the current time when mobility, which used to be considered infinitely and equally available, functions as a means of power, exclusion, and network capital. At the same time, it investigates the multilateral aspects of today's mobility and its operation. As one

goes through an era when returning to everyday life seems almost unrealistic, the issues raised in how one moves around will keep being reminded.

The eight artists (teams) in the exhibition present mobility-related concerns discovered from their own experiences. They are about those who have to move to the center (metropolitan areas) or be left behind; how platform labor, which has received more attention since the pandemic, borrows the bodies of others and utilizes services; images that overturn the web system, which has emerged as an alternative to offline activities but are rather inadequate in reality, and that reconsider the collision between sensory systems; and the ways of turning over the state of mobility in which social minorities' bodies and circumstances are overlooked.

To you: Move Toward Where You Are hopes to inspire sharing of the numerous points and problems of movement that have not yet been reached. The exhibition will also help ask and envision what your movement and direction in the gallery can signify.





송주원 Joowon Song

- 1** 〈마후라〉, 2021, 3채널 비디오, 10분 22초
Muffler, 2021, three-channel video, 10min 22sec

오주영 Jooyoung Oh

- 2** 〈구름의 영역〉, 2021, 아케이드 PC게임, 컨트롤러, 네온사인, 가변크기
Scope of the Cloud, 2021, PC arcade game, game controller, neon signs, dimensions variable

송예환 Yehwan Song

- 3** 〈월드 와이드〉, 2022, 폼보드 위에 프로젝션 매핑, 폼보드, 빔프로젝터, 혼합매체, 가변크기
woldeu waideu, 2022, projection mapping on the foam board, projector, foam board, mixed media, dimensions variable

유아연 Ahyeon Ryu

- 4** 〈벌레스크〉, 2021, 단체널 비디오, 29분 9초
Burlesque - Delivery, 2021, single-channel video, 29min 9sec
- 5** 〈공손한 님들〉, 2022, 진동벨, 서빙 로봇, 스피커, 파워 뱅크, 배너, 동작 감지 센서, 가변크기
Polite Guys, 2022, wireless calling pagers, food server robots, speakers, power banks, banners, motion sensor, dimensions variable



1 <마후라>, 2021, 3채널 비디오, 10분 22초

Muffler, 2021, three-channel video, 10min 22sec

<마후라>는 아시아 최대 중고차 시장이었지만 재개발을 앞둔 장안평 일부와 자동차의 풍경을 담는다. 자동차는 인간의 두발을 대신해 시간과 노동을 절약한 대표적 모빌리티로, 시대의 흐름과 가장 빠르게 맞물려 변화하며 미래를 지향하는 대표적인 산업이다. 장안평은 ‘모빌리티 장안’이라는 문구로 지역의 성격을 가시화하고자 한다. 그러나 견잡을 수 없이 빨라지는 기술의 변화 속도와 코로나19로 인해 사장된 시장 상황 등으로 금세 구형이 된 자동차 기체들은 중고차 시장에서 해체를 기다린다. 작가는 이들을 퍼포머의 신체와 결합해 생명력을 부여하여 유령처럼 지역을 맴돌게 만든다. 전시의 인트로인 이 작품은 이동, 기계 모빌리티, 그리고 도시를 구성하는 존재들이 밀려나고 밀려드는 관계를 고찰한다.

Muffler shows areas of Janganpyeong with “carscapes.” Once Asia’s largest used car market, the site is now about to undergo redevelopment. Automobiles represent mobility, substituting for being on foot by saving time and effort. Janganpyeong tries to make its regional characteristics visible with the phrase “Mobility Jangan.” However, the cars, already outdated models due to the swift technology development and the market situation shaped by the Covid-19 outbreak, are now waiting for disassembly at used car stores. The artist enlivens them by adding performers’ bodies, leaving them to roam around the region like ghosts. Serving as an introductory piece to the exhibition, *Muffler* delves into the relationship between movement, machine mobility, and the city-dwellers driving out each other and being pushed out.



2 <구름의 영역>, 2021, 아케이드 PC게임, 컨트롤러, 네온사인, 가변크기

Scope of the Cloud, 2021, PC arcade game, game controller, neon signs, dimensions variable

당신이 타고 있는 비행기 앞에 새가 날아든다면, 그를 사살할 것인가 아니면 부딪히면서 생길 위험을 감수할 것인가? <구름의 영역>은 최근 각광받는 항공 모빌리티(UAM, Urban Air Mobility) 등 새로운 이동 기술이 가진 딜레마를 고찰한다. 세 개의 아케이드 게임으로 구성된 이 작품은 미래의 어느 시대, 뜨거워진 대기로 인해 상공 도시에 살아야 하는 기후 위기 난민과 인간에게 하늘을 빼앗겨 날지 못하는 새의 생존 관계를 다룬다. 각 게임은 새, 설계자, 연구자를 주인공으로 플레이할 수 있으며 주인공이 처한 상황에 따라 어떻게 대처할지를 질문한다. 플레이어의 선택으로 달라지는 엔딩에는 미래 이동 기술이 내재한 생명윤리 및 환경문제를 반영한다.

If a bird flies to the front of the airplane you are on board, would you shoot it down or keep moving forward despite collision-induced risks? *Scope of the Cloud* looks into the dilemma introduced by the new, popular technologies such as UAM (Urban Air Mobility), which have recently been in the spotlight. The work consists of three arcade games that deal with the survival of birds, which can no longer fly in the sky taken over by climate crisis refugees. The refugees must dwell in the raised up buildings above the atmosphere that has become too warmed up. One can play each game as a bird, designer, or researcher, and they are faced with how to cope with each character's situation. The ending, dictated by the player's decisions, reflects the bioethics and environmental issues inherent in future mobility technology.



3 <월드 와이드>, 2022, 폼보드 위에 프로젝션 매핑, 폼보드, 빔프로젝터, 혼합매체, 가변크기

woldeu waideu, 2022, projection mapping on the foam board, projector, foam board, mixed media, dimensions variable

팬데믹 이후 가상세계에서의 정보 공유는 더욱 각광받으며 새로운 세계를 여는 포털처럼 보인다. 그러나 그래픽 디자이너인 송예환은 이러한 환상에 제동을 걸고 제한된 웹 환경이 개인의 환경이나 문화적 차이를 경시한 채 일반화된 상호작용과 시각을 강요하는 현실을 드러낸다. 또한 우리가 사용하는 웹 플랫폼들이 과연 ‘모두’에게 공평하게 혹은 충분히 접근 가능한 공간인지를 질문한다.

Since the pandemic, information sharing in the virtual world has been more enthusiastically received and treated like a portal to a new world. However, graphic designer Song puts the brakes on such an illusion by revealing that the limited web environment disregards cultural differences between individuals and enforces generalized interaction and perspective. The artist also questions whether the web platforms are equally and fully accessible to everyone.



4 <공손한 님들>, 2022, 진동벨, 서빙 로봇, 스피커, 파워 뱅크, 배너, 동작 감지 센서, 가변크기

Polite Guys, 2022, wireless calling pagers, food server robots, speakers, power banks, banners, motion sensor, dimensions variable

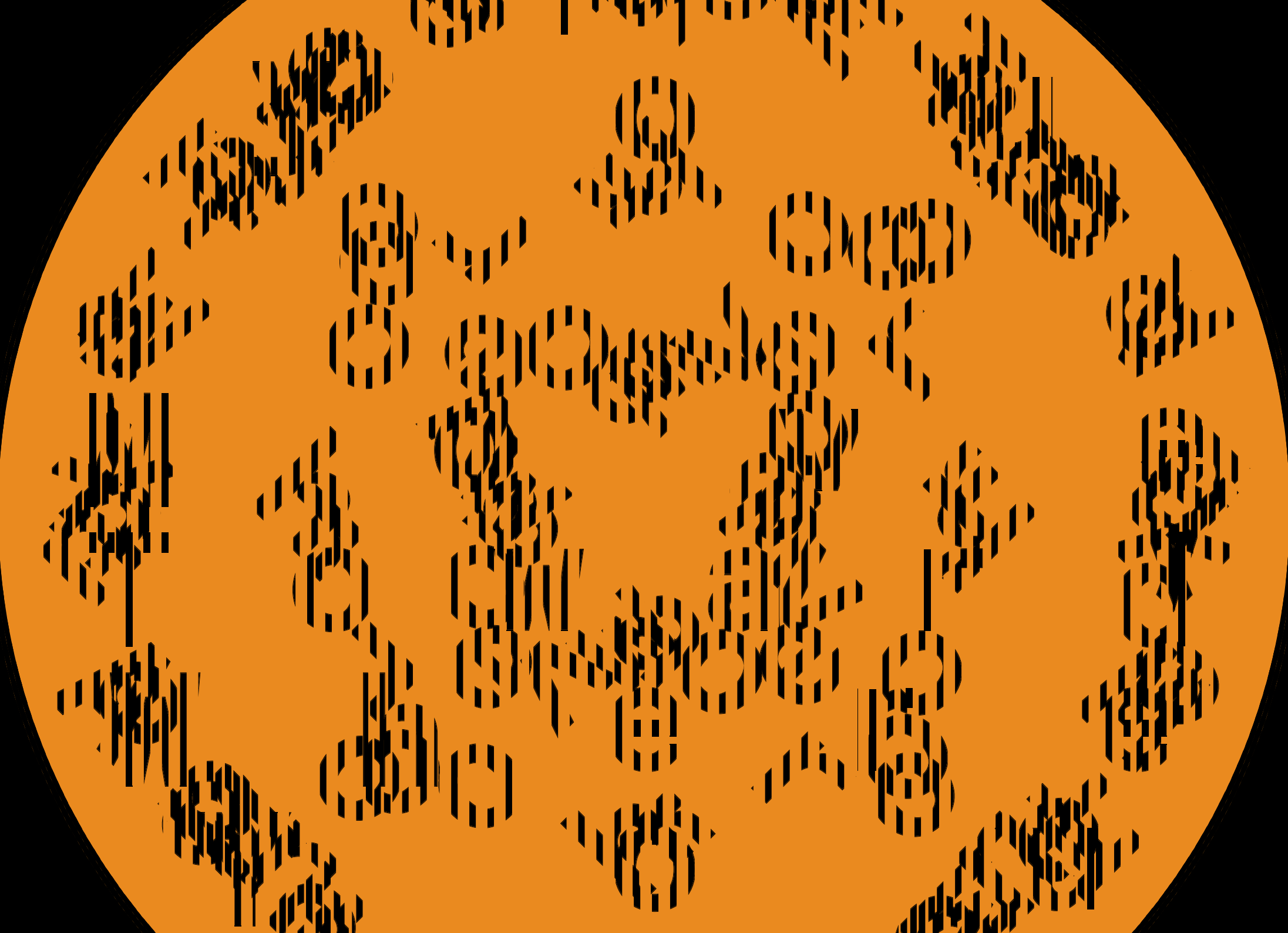
5 <벌레스크>, 2021, 단채널 비디오, 29분 9초

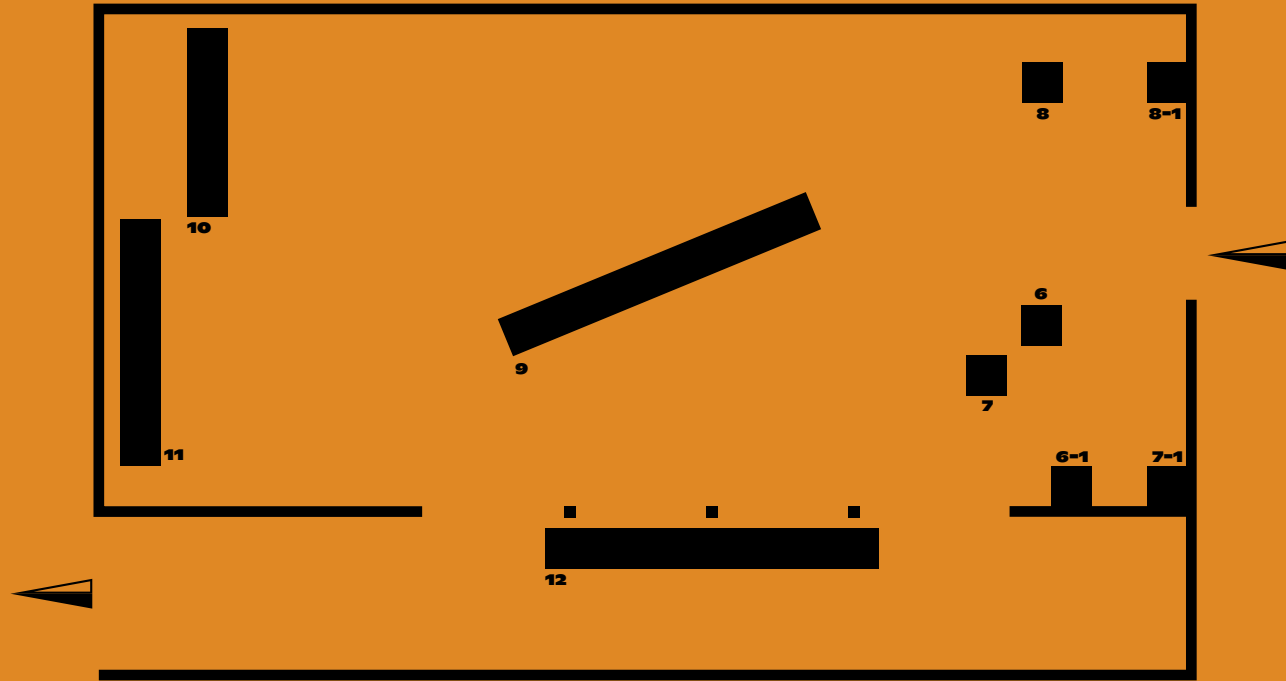
Burlesque - Delivery, 2021, single-channel video, 29min 9sec

<벌레스크>에는 플랫폼 노동자인 작가가 배달을 위해 이동하는 장면이 재생되는데, 여기에 신체를 통제하라는 필라테스 코치의 목소리가 겹쳐진다. 이처럼 서로 다른 목적의 노동을 위해 오늘날 우리의 신체는 제한과 통제를 반복한다. 시대에 따라 변하는 노동의 양상에 주목하는 작가는 신작 <공손한 님들>로 노동을 수행하고 서비스를 제공받는 관계를 전시장에 구현한다. 입구에서 받은 진동벨이 울리면 관객은 전시장을 돌아다니는 서빙 로봇에게 이를 반납할 수 있다. 로봇은 반납대이자 관객의 미션 수행을 매개하는 동시에 광고 이미지를 통해 관객이 소비와 유통 시스템에 동참할 것을 촉구한다. 로봇과 관객의 물리적 동선이 얹히고 나셔야 정보 확인이 가능한 전시장에서의 경험은 터치 몇 번으로 끝나는 일상의 서비스와는 차이가 있다. 작가는 반납이라는 이동 행위를 전제로 제공되는 서비스에 불필요한 접촉 및 정보를 끼워 넣음으로써 서비스 노동, 플랫폼 노동 등 노동의 주체는 삭제되고 용이하게 결과만을 소비하는 작금의 구조를 가시화한다.

Burlesque-Delivery features the artist, a platform worker, in motion for a delivery. A pilates instructor's voice asking to control the body plays over the image. Today, one's body continuously regulates and restricts itself to perform various labors. Ryu recognizes aspects of labor, which differ in each era. The artist's new work *Polite Guys* realizes a relationship between employees and customers. The audience picks up a buzzer at the entrance, and when it goes off, they return it to a serving robot in the gallery. While functioning as a drop-off place and mediating the audience's task performance, the robots display the ads that encourages the audience to join the system of consumption and distribution. The experience—in which information can only be confirmed after a robot's and the audience's physical movements are crossed—differs from typical services requiring just a few touches. By introducing unnecessary contacts and information to the service based on the movement, which is an action of returning, the work visualizes current systems where the subjects of labor—such as service labor and platform labor—are erased, and only the end products are easily consumed.







김재민이 Gemini Kim

- 6** 〈냄새의 경계선1〉, 2022, 합판과 혼합재료, 80 x 70 x 150cm
Borderline/Ordorline1, 2022, plywood and mixed media, 80 x 70 x 150cm
- 6-1** 〈안부TV 용산편〉, 2022, 단채널 비디오, 6분 35초
AnbuTV_Yongsan, 2022, single-channel video, 6min 35sec
- 7** 〈냄새의 경계선2〉, 2022, 아크릴과 혼합재료, 80 x 70 x 150cm
Borderline/Ordorline2, 2022, acryl board and mixed media, 80 x 70 x 150cm
- 7-1** 〈돼지똥과 아파트〉, 2022, 단채널 비디오, 15분
Pip poop & Apartment, 2022, single-channel video, 15min
- 8** 〈냄새의 경계선3-기생충 순례길〉, 2022, 시바틀, 종이 및 혼합재료, 180 x 180 x 140cm, 협업 제작: 우아미
Borderline/Ordorline3-Parasite Pilgrimage, 2022, sibatool, paper and mixed media, 180 x 180 x 140cm, Designed by Gemini and Ami Woo
- 8-1** 〈오근세씨를 찾아서〉, 2021, 단채널 비디오, 6분 19초
Finding Mr. Ogeunse, 2021, single-channel video, 6min 19sec
- 〈국문광씨를 찾아서〉, 2022, 단채널비디오, 12분 52초
Finding Mrs. Gookmoonkwang, 2022, single-channel video, 12min 52sec

정유진 Eugene Jung

- 9** 〈돌고 돌고 돌아〉, 2022, 혼합매체, 가변크기
Round and round, 2022, mixed media, dimensions variable

김익현 Ikhyun Gim

- 10** 〈그늘과 그림자〉, 2022, 단채널 비디오, P3 LED 매트릭스, 컬러, 사운드, 25분 30초
Shade and Shadow, 2022, single-channel video on P3 LED matrix, color, sound, 25min 30sec
- 11** 〈산책 2018.11.24. - 2021.10.25〉, 2022, 사진, 종이에 잉크젯 프린트, 가변크기
A walk 24.11.2018 - 25.10.2021, 2022, photographs, inkjet print on paper, dimensions variable

닷페이스 Dotface

- 12** 〈우리는 어디서든 길을 열지〉, 2021, 10초 반복재생
 캠페인 및 광고 기획, 제작: 닷페이스, 캐릭터 디자인: 김헵시바
 모션 그래픽: 따예, 웹사이트 제작: 스투키 스튜디오
Pride Open Road Everywhere, 2021, 10sec loop
 Campaign Producer: Dotface,
 Design: Hepziba Kim, Motion Graphic: Daye,
 Website creation: Stuckyi Studio



김재민이

Gemini Kim

6 <냄새의 경계선1>, 2022, 합판과 혼합재료, 80 x 70 x 150cm

Borderline/ Ordorline1, 2022, plywood and mixed media, 80 x 70 x 150cm

7 <냄새의 경계선2>, 2022, 아크릴과 혼합재료, 80 x 70 x 150cm

Borderline/ Ordorline2, 2022, acryl board and mixed media, 80 x 70 x 150cm

8 <냄새의 경계선3-기생충 순례길>, 2022, 시바툴, 종이 및 혼합재료 180 x 180 x 140cm, 협업 제작: 우아미

Borderline/ Ordorline3- Parasite Pilgrimage, 2022, sibatool, paper and mixed media, 180 x 180 x 140cm, Designed by Gemini and Ami Woo

작가는 과거 용산과 나주에 있던 공장 및 농장의 이동 과정을 좇는다. 이들이 계속해서 자리를 옮겨야 하는 이유는 바로 '냄새'이다. 깨끗하고 청량한 신도시를 위해 혐오감을 조성하는 존재들은 모두 눈에 보이지 않는 곳에 있어야 하기 때문이다. 이에 공장의 노동자와 농장의 가축들은 늘 그림자로 존재해야 한다. 이러한 현실은 영화 「기생충」(2019)의 주요 인물인 오근세와 국문광을 주인공으로 한 <냄새의 경계선3-기생충 순례길>(2022)에서도 드러난다. 작가는 극 중 부천과 광명 출신인 이들이 어떻게 서울의 상류층에 입성하고 한편으로 실패했는지를 순례길로 상징해 상상의 기념품들과 아카이브를 비치한다. 이를 통해 중심으로 이동하려는 열망의 과열, 지역 위기와 개발 등 삶과 그 터전이 놓인 다층적인 상황을 되돌아본다.

The artist follows the relocation of the factories and farms that used to be in Yongsan and Naju. Their odors keep pushing them out to regions. For a clean and exhilarating new city, anything that invokes disgust must go somewhere invisible. Therefore, factory workers and livestock must hide in the shade. Such reality is presented in *Borderline/Ordorline3-Parasite Pilgrimage* (2022), which features Geun-sae Oh and Moon-kwang Guk, main characters of the film *Parasite* (2019). Following how the two (one from Bucheon and the other from Gwangmyeong) enter a high-class society in Seoul and how their efforts fail, the artist recreates their paths into a pilgrimage with imaginary souvenirs and archives arranged. Through this project, Kim reflects on the multilateral circumstances of life, including one's overflowing desire to move to a central area, local crisis and development, and others.



9 <돌고 돌고 돌아>, 2022, 혼합매체, 가변크기

Round and round, 2022, mixed media, dimensions variable

팬데믹으로 인해 쉬이 해외로 이동할 수 없는 상황에서 항공사들과 면세업계는 땅에 멈춘 비행기의 연료와 주차비를 절약하기 위해 '무착륙비행'이라는 상품을 개발하게 되었다. 면세품 구매를 촉진하고 이벤트로서의 비행을 자처하는 무착륙 비행의 움직임은 정착 없이 돌아오는 롤러코스터를 닮아 있다. 작가는 '플라이트레이더24'라는 앱을 통해 돌고 돌아 다시 원점인 무착륙 비행기의 노선 기록을 롤러코스터의 움직임에 비유해 조각을 제작한다. 찰나의 즐거움을 위해 고점과 저점을 반복하는 돌의 모습은 이동을 위한 이동으로, 소비의 흐름을 끊지 않으려는 시스템과 맞닿아있다.

As international travel has been restricted, airline companies and duty-free shops came up with "no-landing flight" services to save fuel and parking costs. The route of a no-landing flight, which stimulates duty-free shopping and presents itself as an event, resembles a rollercoaster that leaves and comes back without stopping. Using the Flightradar24 app, the artist compares the recorded passage of no-landing flights, which depart only to return to their starting points, to a rollercoaster's path and creates a sculpture. Their motions, which repeatedly go up and down for a short-lived joy, are moving for the sake of moving. They are also closely connected to the system that maintains the flow of consumption.



10 <그늘과 그림자>, 2022, 단채널 비디오, P3 LED 매트릭스, 컬러, 사운드, 25분 30초

Shade and Shadow, 2022, single-channel video on P3 LED matrix, color, sound, 25min 30sec

11 <산책 2018.11.24 - 2021.10.25>, 2022, 사진, 종이에 잉크젯 프린트, 가변크기

A walk 24.11.2018 - 25.10.2021, 2022, photographs, inkjet print on paper, dimensions variable

두 작품은 2018년 11월 24일부터 2021년 10월 25일의 시간 동안 촬영한 사진들로 구성된다. 양일은 모두 KT 통신망 마비로 인해 일상 및 경제활동이 일시적으로 멈춘 날이다. 작가는 그 시간 사이를 걸으며 망이 손상되면 사라져버릴 사진들을 기록한다. 매일매일 수많은 사진들이 광케이블을 타고 반짝이는 빛으로 변환되어 눈앞에 나타난다. 이들은 택배로 주문한 물건을 직접 확인하기도 전에 도착을 공지하거나, 클라우드에 남아 몇 년 전의 추억을 알리고, 알고리즘과 타임라인을 통해 당신의 눈을 실어 나른다. 혹은 과거나 미래의 이동을 어느 시점으로 옮기거나 판단을 유도한다. 인간의 눈과 기계의 눈이 공존하는 디지털 네트워크의 세계에서 사진 데이터는 정확한 기록도 현실도 아닌 채 감각과 인식을 혼동시키며 망과 망 사이를 유평한다. 작가는 우리의 눈앞에서 밝게 빛나는 사진 대신, 그 뒤에 존재하는 그림자를 살핀다.

The artist's new works consist of photographs taken from November 24, 2018 to October 25, 2021. The KT network was paralyzed on both dates, which paused daily and economic activities. The artist walks between the two times, recording photographs that will be gone when the network is damaged. Numerous pictures travel via fiber optic cables every day to be converted into shiny light and appear before the eyes. These pictures announce a package's delivery even before the recipient confirms its contents, and they remain in cloud storage, bringing out memories from several years ago. They carry one's eyes via algorithms and timelines. They also reposition the movement in the past or the future to a certain point or induce one's evaluation of them. In the world of digital networks where human and machine eyes coexist, being neither accurate documentation nor reality, photographic data drifts around between networks, confusing one's senses and perceptions. Instead of the illuminating photographs the eyes see, the artist looks into the shadows behind them.



12 <우리는 어디서든 길을 열지>, 2021, 10초 반복재생

캠페인 및 광고 기획, 제작:
닷페이스

캐릭터 디자인: 김헵시바

모션 그래픽:
따예

웹사이트 제작:
스투키 스튜디오

Pride Open Road Everywhere, 2021, 10sec loop

**Campaign
Producer:**
Dotface

Design:
Hepziba Kim

Motion Graphic:
Daye

Website creation:
Stucky Studio

미디어 스타트업 닷페이스는 2020년 팬데믹으로 인해 퀴어 퍼레이드를 개최할 수 없는 상황에 대응하여 온라인 퀴어 퍼레이드를 기획했다. 자신만의 캐릭터와 메시지를 만들어 SNS 등에 공유, 확산되었던 이 행사는 사회적 소수자들을 물리적으로 혹은 정신적으로 제약하는 시대에 자신의 목소리를 내고 연대할 수 있는 기회가 되었다. 이 퍼레이드에는 행사의 취지를 지지하는 이들과 반대에 놓인 이들도 함께 참여해 함께 걸어가는 풍경을 만들기도 했다. “우리는 어디서든 길을 열지”, “우리는 없던 길도 만들지”라는 문구는 이동이 어려운 혹은 불가능한 시대를 사는 이들이 편견 없이 자신의 생각을 적극적으로 발화, 협력할 수 있는 장소에 대한 기대이자 가능성을 상징한다.

Media start-up Dotface organized an online queer parade to respond to the 2020 pandemic that prohibited an outdoor queer parade. Participants were able to design their own characters, write slogans, and spread them over social media. The event allowed people to voice their opinions and solidarity with one another when social minorities were physically and psychologically discriminated against. This online parade ultimately created a picture where both their supporters and opponents walked together as participants. Phrases such as “Pride Open Road Everywhere” and “We will make a road that never existed” represent the eagerness and prospects for a place where those living with their mobility impeded and disabled can speak their minds and cooperate without prejudice.



작가 역량

김익현

실재하는 것과 보이는 것, 과거와 현재 사이의 시차(視差, parallax)를 연구하고 사진과 글쓰기를 통해 추측한다. 그는 메르카토르 도법으로 그려진 세계와 해저 광섬유 케이블, 나노미터의 세계와 글로벌 가치사슬 같은 것이 만드는 연결과 단절을 기억, 상상, 관찰한다. 개인전 《머리 비행》(경기도미술관, 2020), 단체전 SeMA비엔날레 《네리리 키르르 하라라》(서울시립미술관, 2016), 《스노우 플레이크》(국제갤러리, 2017) 등에 참여했다. 《더 스크랩》(2016-2019), 2018 서울사진축제 특별전 등 사진 전시와 이벤트를 기획/공동 기획했고 2014-2016년 공간 '지금여기'를 공동 운영했다.

김재민이

김재민이는 지역리서치와 프로젝트 중심으로 활동해왔다. 거대 담론이 비껴간 변두리, 주변부로 칭해지는 도시 외곽의 이야기에 천착, 이를 주변 나라와 함께 하는 시도를 하고 있다. 한-중-일로 이어지는 '공장 달리기'와 '베트남 쌀 짓기'를 진행 중이다.

닷페이스

변화의 필요성이 점점 더 커지는 사회 문제들에 집중하여, 현실의 변화를 만들어내기 위한 영상, 글, 프로젝트를 진행한다. 코로나19로 광장에 모이지 못한 2020년과 2021년 <온라인퀴퍼>를 열었다. <세탁소의 여자들>(2017)을 통해 '낙태죄' 폐지를 이야기했고, <우리가 여기에 있다>(2017-2018)와 <N번방>(2019-2020)을 통해 디지털 여성 성폭력 문제를 알렸으며, 고발에 그치지 않고 피해 경험자들의 일상 회복을 지원하는 <내가 만드는 하루>(2020)를

진행했다. 인천국제공항 환승 구역에서 423일 동안 방치됐던 공항난민 A씨를 알리고 지켜보기 위해 <프로젝트 공항난민>(2021)을 진행했고, 현재는 <차별금지법 끝까지 지켜보기>(2021)를 진행 중이다. 닷페이스에 대한 더 자세한 정보는 dotface.kr 에서 확인할 수 있다.

송예환

송예환은 웹 디자이너이자 웹 아티스트이다. 사용자의 행동을 결정짓는 표준화된 디자인과 인터페이스, 사용자의 습관에 의지하는 사용자 친화적 디자인의 개념에 의문을 제기하는 작업을 한다. 뉴욕 뉴뮤지엄의 뉴링크 레지던스 아티스트로 소속되어 있으며, 2020 베니스 건축비엔날레 한국관, 2021 서울 도시 건축 비엔날레, 《월드 온 어 와이어》(현대자동차 x 뉴뮤지엄 라이즈, 2021), 《오픈 유어 스토리지》(서울시립미술관, 2019) 등 다수의 전시에 참여했다.

송주원

송주원은 안무가이자 댄스필름 감독이다. 현대무용을 기반으로 다양한 예술 장르와 적극적으로 교류하며 비언어의 매체인 무용의 신체성 발화에 대해 지속적으로 연구해 왔다. 전문 무용수, 비전문 무용수와 함께하는 커뮤니티 무브먼트 그룹 '일일댄스프로젝트'를 운영하고 있다. 시간을 축적한 도시의 장소들에 주목하고 그 장소에 투영되는 신체가 말하는 삶에 대한 질문들을 특정 장소의 리서치와 퍼포먼스, 전시, 상영의 형식으로 구현한다.

오주영

오주영은 게임, 인공지능 챗봇 등 인터랙티브 기술을 활용하는 미디어아트 작가이다. 시각 디자인과 엔지니어링이라는 두 학제적 배경 하에 작품을 발전시켜 왔다. 연구자로서

기술을 연구하고 활용하는 동시에 작가의 입장에서는 과학, 기술의 한계에 대해 끊임없이 질문을 던져왔다. 주요 개인전으로는 《내가 무엇을 모르는지 알자》(플레이스막, 2020)과 백남준아트센터의 랜덤 액세스 프로젝트 Vol.8 《주사위 게임》(2020) 등이 있으며, 단체전 《제로원데이 2021》((구)현대서비스센터, 2021), 《밤에 해가 있는 곳》(이응노미술관, 2021)과 《게임과 예술: 환상의 전조》(대전시립미술관, 2021) 등에 참여하였다.

유아연

유아연은 디지털 리터러시를 학습해온 개체들이 어떻게 정치, 경제적 현상들을 인지하는지 탐구하며, 사회 현상을 경험하는 개인이 타인을 마주하는 방식에 주목한다. 작업 전반은 움직임을 통해 물질의 고유한 특성을 재정의하며, 현실과 가상이 중첩된 환경에서 확장된 권력 이미지가 대중에게 무엇을 강요해왔는지 가시화한다. <화이트 미러>(2019), <스팸 워닝 원도우>(2020), <트레이서>(2021) 등의 퍼포먼스 작품을 발표하였고, 《당신은 단절이 두렵나요》(사가, 2021)에서 <벌레스크>(2021)를 출품했다.

정유진

작가는 미디어에서 접하는 정보, 이미지, 만화의 세계관을 통해 지금 시대의 재난을 바라보는 시선을 드러낸다. 개인전 《해적판미래+인간백해무익가든》(아트선재센터 아트홀, 2019), 《적어도 현실답게》(화랑자리, 도쿄, 2019)와 단체전 《해류병》(시창각랩, 2021), 《II-MMXX》(Hall1, 2020), 《유어서치, 내 손 안의 리서치 서비스》(두산갤러리, 2019) 등 다수의 전시에 참여 하였다.

Artist Bios

Ikhyun Gim

Ikhyun Gim delves deep into the parallax between what exists and being visible, and past and present, and further speculate it through the practice of photography and writing. He recalls, imagines, and scrutinizes the connection and the rupture that have been made by a world drawn with Mercator's projection, undersea fiber-optic cables, a world of nanometers, and the Global Value Chain. Gim had solo exhibitions *Chair Flying* (Gyeonggi Museum of Modern Art, 2020). He has participated in *SeMA Biennale: Mediacity Seoul 2016* (Seoul Museum of Art, Seoul, 2016), *A Snowflake* (Kukje Gallery, Seoul, 2017) among other group exhibitions. He also curates and organizes photography exhibitions and events. Between 2014 and 2016, he had run an art space called Nowhere in Seoul supporting photographic practices.

Gemini Kim

Gemini Kim's practice is concerned with local-based research and projects. The artist inquires into the stories of so-called suburbs or outskirts of the city, overlooked by metadiscourse, and makes joint attempts to deal with the subject with neighboring nations. Kim's current projects include *Invisible Factories*, which connects Korea, China, and Japan, and *We Grow Rice in Quy Nhon*.



Dotface

Dotface focuses on public issues, which are in critical need of change, and they create moving images, text, and projects to make the shifts. For example, they organized the *Online Queer Parade* in 2020 and 2021 when the pandemic disallowed public gatherings. *Women in Laundry* (2017) urges for decriminalizing abortion, and *Here I am* (2017-2018) and *chat room N* (2019-2020) have made known sexual violence against women in digital media. Not limited to filing charges, they organized *A Day I Build* (2020) to help survivors recover their everyday life. *Project Airport Refugee* (2021) brought to light and observed an airport refugee abandoned in the transit zone for 423 days, and *Project Equal Law* (2021) is currently taking place. For more information, please visit dotface.kr.

Yehwan Song

Yehwan Song is a web designer and web artist. Song's works raise questions about standardized designs and interfaces, which determine the user's behaviors, and the notion of user-friendly design, established on the user's habits. The artist is a NEW INC artist-in-residence at the New Museum. Song participated in numerous exhibitions, such as the 2020 *Venice Biennale Korean Pavilion* and the 2021 *Seoul Biennale of*

Architecture and Urbanism. Other shows include *World on a Wire* (Hyundai Motor Company and Rhizome of the New Museum, 2021) and *Open Your Storage* (Seoul Museum of Art, 2019).

Joowon Song

Joowon Song is a choreographer and dance film director. With her practice rooted in contemporary dance, Song has vigorously cooperated with those from various art disciplines and continuously studied the utterances of physicality in dance, which is a non-language medium. In addition, the artist formed a community movement group called 11 Dance Project with professional and non-professional dancers. The group investigates different places in cities with accumulated time and looks into life questions invoked by the body projected onto those sites through research about the particular spots, performance, exhibition, and screening.

Jooyoung Oh

Jooyoung Oh is a media artist who utilizes interactive technologies such as games and AI chatbots. The artist has developed work based on two academic disciplines: visual design and engineering. As a researcher, Oh has studied technology and applied the knowledge into practice. Simultaneously, as an artist, Oh has persistently asked questions

about the limitations of science and technology. The artist's solo exhibitions include *Projectionist's Nightmare* (PlaceMAK, 2020) and Nam June Paik Art Center's *Random Access Project Vol. 8: Dice Game* (2020). In addition, Oh participated in group exhibitions such as *ZERO1NE DAY 2021* (previously Hyundai Service Center, 2021), *where the sun goes at night* (Leeungno Museum, 2021), and *Game & Art: Auguries of Fantasy* (Daejeon Museum of Art, 2021).

Ahyeon Ryu

Ahyeon Ryu explores how those who studied media literacy perceive political and economic phenomena. The artist also highlights how individuals experiencing social phenomena deal with others. Overall, Ryu's work redefines materials' authentic characteristics through movement. It also visualizes what expanded power images have forced the public to do in the overlaps of reality and virtual. The artist's performance works include *White Mirror* (2019), *Spam Warning Window* (2020), and *Tracer* (2021). Ryu's artwork *Burlesque* (2021) was featured in the exhibition *Are You Afraid of Severance?* (SAGA, 2021).

Eugene Jung

Eugene Jung's work reveals their outlook on today's crisis through information, images, and cartoon worldviews in the media. The artist

participated in many exhibitions, including solo exhibitions *Pirated Future+Doomsday Garden* (Art Sonje Center Art Hall, 2019) and *At Least, Realistic* (Site of Chuohonsen Gallery, Tokyo, 2019). Jung's group exhibitions are *Drift Bottle* (AVP Lab, 2021), *II-MMXX* (Hall1, 2020), *Your Search, On-demand Research Service* (Doosan Gallery, 2019), and others.



