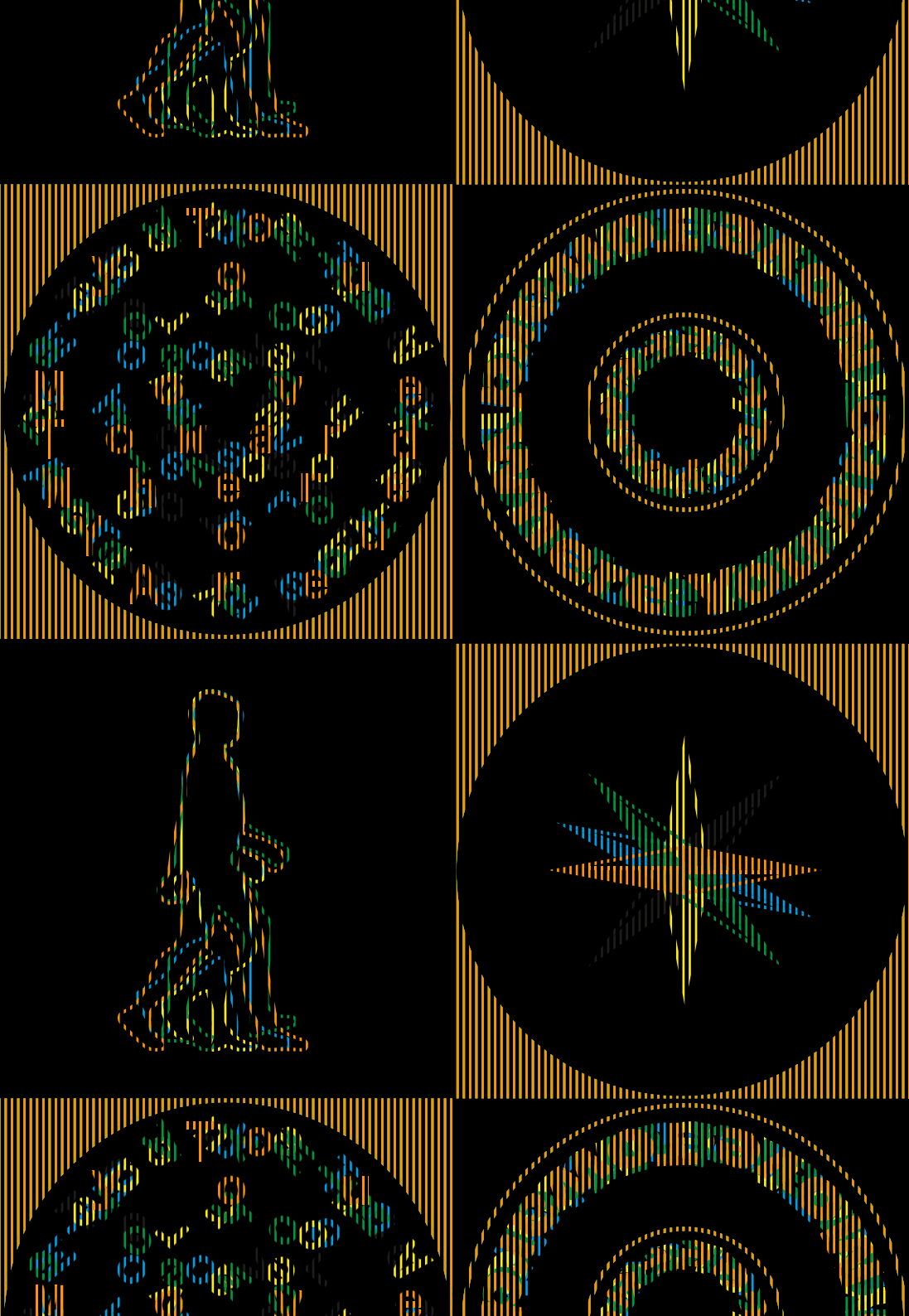
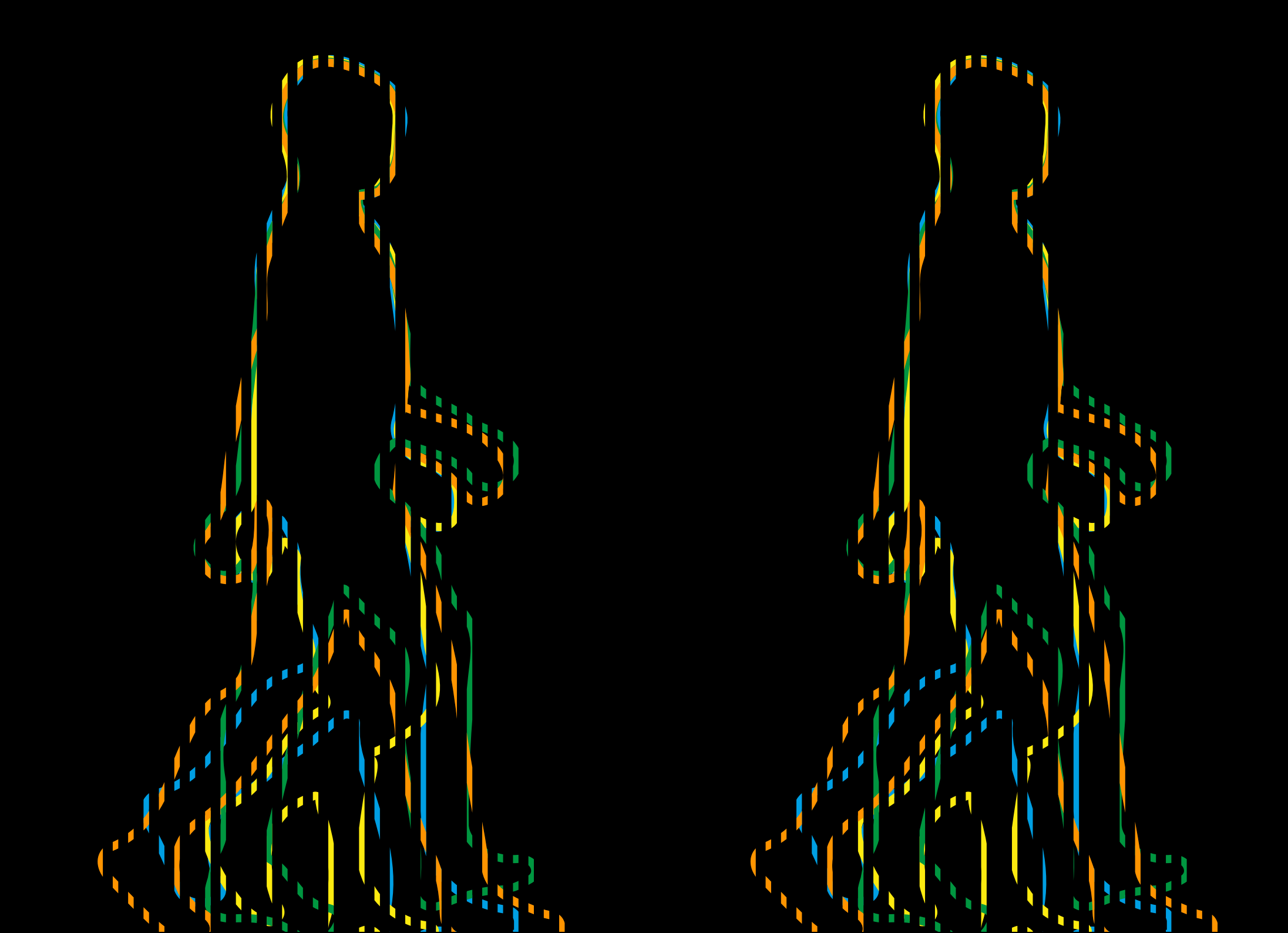


2022 아르코미술관 주제기획전

투 유: 당신의 방향

2022 ARKO Art Center
Thematic Exhibition

To you: Move Toward Where You Are



인사말

아르코미술관은 빠르게 변화하는 사회를 성찰하여 시각 언어로 소통하는 작가들에 주목하고 이들의 이야기를 전시에 담아내고 있습니다. 지난해에는 인간과 자연과 문명이 공존하는 방식에 대한 다양한 관점을 교차시키고 이에 대한 새로운 인식과 감각을 확장하여 포스트 팬데믹 미술 담론을 형성하고자 노력했고, 이어서 올 한 해는 경계·이동·지역이라는 화두를 중점적으로 다루고 있습니다.

전시를 비롯한 아르코미술관의 모든 프로그램은 지난해 수립한 4대 운영 방향을 근간으로 하여 기획되고 있습니다. 이번 《투 유: 당신의 방향》 역시 팬데믹 시대의 이동 제한을 다룬 시의적 주제를 통해 사회와 공명하는 미술관으로서 사회적 역할을 강화하고(유용), 휠체어 장애인이 미술관에 쉽게 접근할 수 있도록 돕는 가이드맵 제작과 휠체어 체험을 통해 장애인 이동권과 관련한 차별과 배제에 관한 관심을 환기시키며(포용), 다학제 방법론으로 '모빌리티'의 다층적 의미를 연구하는 '건국대 모빌리티인문학 연구원'과 심포지움을 공동 개최하여 전시의 학문적 깊이와 전문성을 더하고(협업), 첨예한 사회적 이슈에 대한 다양한 관점을 담은 신작 제작을 지원하고 이를 폭넓게 소통할 수 있는 공론장으로서 기능하고자(공유) 노력했습니다.

아르코미술관의 전시는 새로운 의제를 개발하여 포스트 팬데믹 시대의 미술 담론을 형성하고자 노력하는 한편, 단순히 관람 대상으로 소비되는 데 그치지 않고 미술현장의 역동을 이끌어가기를 바랍니다. 이번 전시를 통해 '이동'이 마땅히 주어지는 자유와 권리가 아니라 다양한 욕망이 충돌하는 장이며 끊임없는 협상과 때로는 쟁취의 대상이라는 사실에 공감했습니다. 코로나19라는 전례 없는 재난의 시대를 함께 관통하며, 발달과 진보라는 미명 하에 인간의 노동과 윤리적 가치가 경제와 기술의 논리에 가려지는 상황에 대한 새로운 인식을 촉발하는 예술가의 목소리가 그 어느 때보다 소중하게 느껴집니다. 전시를 만드는데 함께 해주신 참여 작가와 연구자에게 감사의 뜻을 전합니다.

2022.4.

임근혜
아르코미술관 관장

Foreword

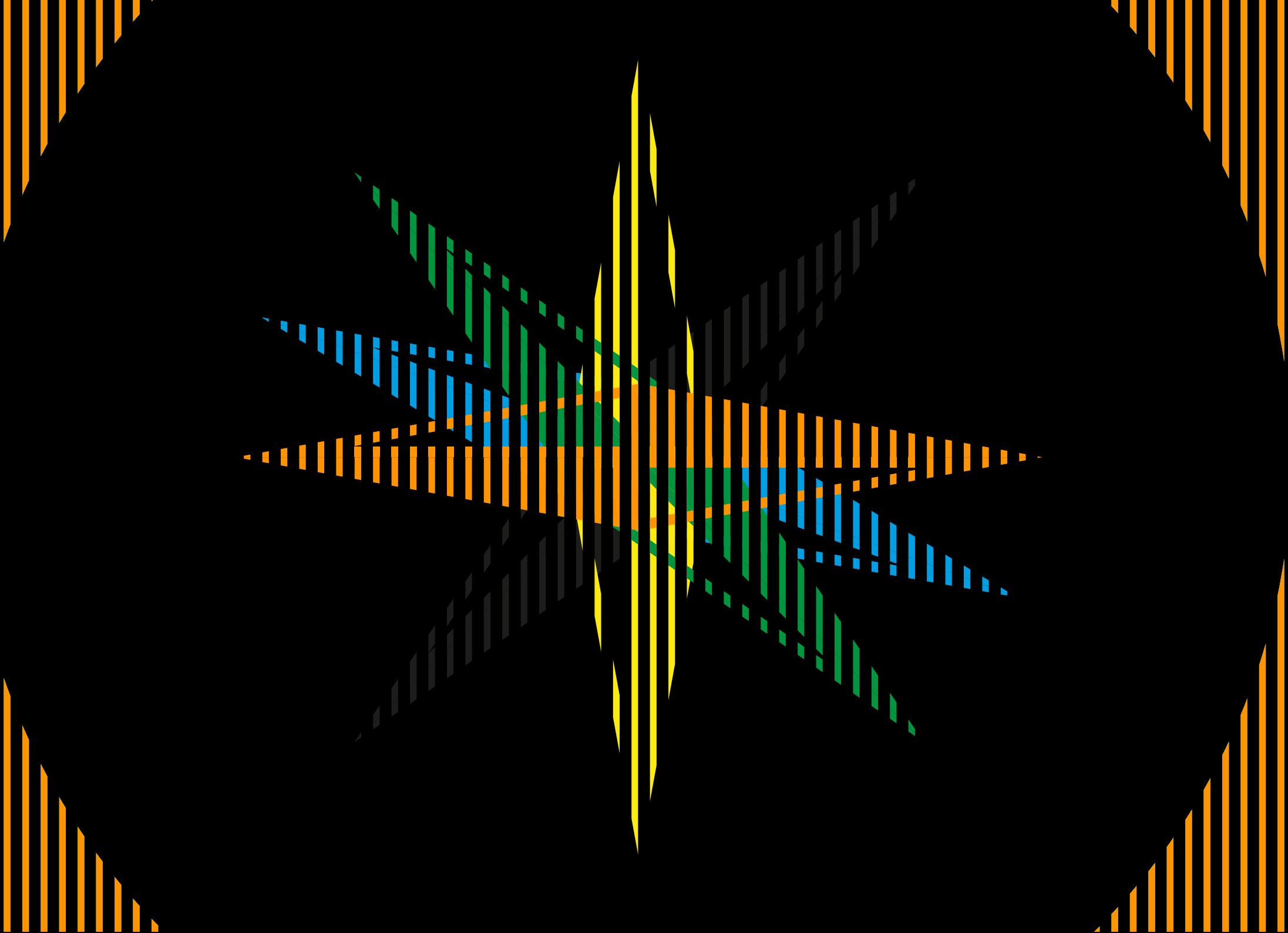
ARKO Art Center aims to respond to the rapidly changing social landscape through visual art, paying particular attention to artists with keen senses and creative intellect whose work reflects engagement with relevant contemporary discourse in our exhibitions. In 2021, ARKO Art Center contributed to the post-pandemic discourse of the art world by exploring the intersections of various perspectives on how humans, nature, and civilization coexist, and now ARKO Art Center is expanding the discourse to the topics of borders, mobility and locality.

All of ARKO Art Center's programs, Including the exhibition *To you: Move Toward Where You Are*, are based on four principles - relevance, inclusivity, collaboration, and community. First, we have strengthened our social role as an art museum that resonates with society by discussing relevant themes such as the issues of limitations placed on social and geographical mobility under the pandemic situation. Also, we organized a wheelchair experience workshop and created a museum guide map for people with disabilities in accordance with our goals of enhancing inclusivity, while eliminating discrimination and exclusion. Meanwhile,

to further engage with academic discourse, we collaborate with academics and researchers from the Konkuk University's Academy of Mobility Humanities. Lastly, ARKO Art Center supports artists who pay special attention to relevant social issues by commissioning new works, which function as a public forum for broad communication with the general public.

I expect ARKO Art Center 's exhibitions not to be consumed as objects of spectacle but to promote the art scene's dynamism. Through *To you: Move Toward Where You Are*, I believe many viewers may learn that freedom or the right to mobility is not granted for nothing. Instead, it is a contested field in which various desires collide and must be continually negotiated to achieve a common objective. I kindly invite viewers of this exhibition to enjoy the voices of the artists who have used their work to shed a new light on the value and ethics of human labor and the ways in which it has been overshadowed by the economy and technology. I would like to express my gratitude to the participating artists and researchers who made this exhibition possible.

Jade Keunhye Lim
General Director, ARKO Art Center



이동 제한이 쏘아올린 신호탄: 《투 유: 당신의 방향》 기획 후기

김미정
(아르코미술관 큐레이터)

매일 아침 11시쯤에는 오늘 이 지역의 확진자가 몇 명인지를 알리는 문자가 도착한다. 이 글을 쓰고 있는 지금(2022년 3월 말) 일일 신규 확진자는 20만 명을 넘어섰다. 그 바이러스에 걸리지 않은 게 이상할 정도로 확진자는 도처에 산재한다. 주변에 감염자가 없다면 친구가 없는 것이라며 질병을 농한다.

팬데믹 발발 후 2년은 변화된 환경에 적응하기에 충분한 시간이었다. 더 이상 오늘의 확진자가 몇 명인지 검색하지 않게 되었고, 마스크 없는 얼굴은 어색했으며 모니터 너머로 서로의 얼굴을 보며 업무를 보는 일에 익숙해졌다. 뉴노멀에서 '뉴'는 사라지고 이제 '노말'만 남았다.

이러한 상황에서 연대와 협력, 포용을 부르짖는 목소리도 분명 있었고 거리두기 단계도 점점 완화되면서 코로나 전의 일상으로 돌아갈 수 있다는 기대감도 고조되고 있다. 그러나 봄과 함께

도래하는 희망 속에서 마스크를 벗고 자유로이 돌아다닐 수 있게 된다면-그렇다면 질병이 남긴 문제들도 함께 사라지는 것일까. 앞서 2년이라는 시간이 적응에 충분하다고 말했지만, 그 일상의 반복 속에서도 낯설었던 장면들을 기억한다. 《투 유: 당신의 방향》은 그 장면들의 마찰을 인지한 순간에서부터 시작한다.

우선 이 전시를 계획하게 된 배경은 2021년 인미공에서 진행되었던 『월간 인미공』 9월호에서부터였다.[1] 기획 프로그램이 부재했던 인미공을 활성화하는 동시에, 팬데믹 이후 가시화된 문제들을 들여다보기 위해 시도한 이 프로젝트의 마지막이었던 9월호의 주제는 〈이동하는 세계: 단축과 연장〉이었다. 이 주제를 선정하게 된 것은 코로나로 인한 이동 제한도 있었지만, 그와 함께 대두되는 '모빌리티'라는 단어에 대한 의문점 때문이기도 했다. 팬데믹으로 인해 '합법적으로' 자유로운 이동이 제한되면서 자연스레 안전한 그리고 빠르고 효율적인 '모빌리티'는 유행처럼 번져갔다. 2022년의 주요 키워드를 예측하는 매체들도 모빌리티를 우선으로 뽑았다. 이미 이름만 대면 알만한 여러 기업들이 새로운 모빌리티 시스템을 내세웠고 친환경 모빌리티, 공유 모빌리티, 수소 모빌리티 등의 단어가 자주 보였으며 모빌리티는 이동의 불안에서 벗어날 수 있는 방안이자 자본 구조의 새로운 구심점이 될 것처럼 보였다.

결국 모빌리티는 교통수단에 가까워 보이지만, 실상 이 단어는 많은 층위를 보유한다. 크레스웰(Tim Cresswell)은 모빌리티에는 전치(displacement), 즉 위치 사이를 이동하는 행위가 포함되어 있다고 설명한다. 이동(movement)이 역사,

1 https://c11.kr/ujlu (2022년 4월 5일 접속).

이념이 결여된 움직임이라면 모빌리티(mobility)는 우리가 경험하는 장소의 역동적 등가물이라는 것이다. 그래서 모빌리티는 인간의 세계 경험에서 핵심이며 환원 불가능한 구체적인 경험이다.[2] 결국 개인 혹은 사회적으로 의미를 가진 이동은 모빌리티로 전환된다. 그렇다면 모빌리티가 더 이상 교통수단 혹은 매개로서만 이해되어서는 안 될 것이다. 동시에 이동으로 역사를 형성하는 모든 존재들에게 이것이 제한되었을 때 야기되는 문제들을 충분히 인지해야 한다. 그저 모두에게 무한한 자유인 줄 알았던 이동이 제한되기 시작하면서, 마치 디스코 팡팡이 요란하게 휩쓸고 간 지면에 남은 잔해처럼 각종 문제들이 산재했기 때문이다. 미미 셸러(Mimi Sheller)의 말처럼 동등한 이동이라는 건 어쩌면 존재하지 않았을지도 모른다.[3]소유한 자본과 시간에 따라 나와 당신의 이동 수단에는 차이가 있었다. 돈은 거짓말을 하지 않는다는 말을 실감하게 된 건 이동 수단의 탓도 있을 테다. 택시와 버스, 비즈니스와 이코노미, S석과 A석 등, 시스템은 추가 금액으로 효율과 시간을 맞바꿀 준비가 되어 있었다.

이동과 삶이 얽힌 범위가 상당하다 보니 전시 주제의 키워드가 필히 압축되어야 했음에도 놓쳐서는 안 되는 것들 또한 분명 있었다. 지역, 노동, 소비와 사회적 소수자에 대한 문제부터 시작해서 온라인 플랫폼으로까지 이동의 문제가 이어지기 때문이었다. 국내외는 물론 근교를 이동할 수 있는 기회들이

2 팀 크레스웰, 『온 더 무브』, 최영석 (역), 서울: 엘피, 2021, pp.18-20.

3 모빌리티는 항상 우발적이고, 갈등적이고 수행적이다. 모빌리티는 결코 자유롭지 않다. 다양한 방법으로 항상 연결, 추적, 통제, 지배되며 감시와 불평등 아래 놓인다. 미미 셸러, 『모빌리티 정의』, 최영석 (역), 서울: 엘피, 2019, p.53

줄어들거나 억제되며 각종 경제활동이 위축되는 한편 면세품을 소비할 수 있는 무착륙 관광 비행은 인기를 끌고 있다. 내비게이션이 없으면 길을 잃고, 인공지능을 기반으로 한 배달 시스템은 신선식품의 새벽 배송을 가능케 하며 식당에서는 사람이 아닌 로봇이 서빙하는 음식을 받을 수 있다. 개발의 논리로 인해 농장, 농장, 공장 등 생산의 주체들이 혐오 시설이 되어 외곽으로 밀려나는 한편 지역소멸이 급박한 문제가 되면서 각 지역의 공무원들은 이를 상쇄할 수 있는 대책을 마련하기에 급급했다. 단시간에 각 지역을 오가는 방안이 시급했기에, 이들은 스마트 모빌리티 시스템을 구축하겠다고 나섰다. 지하철에서는 장애인들의 이동권 시위가 계속되고 있다.

8명(팀)의 참여 작가들은 이러한 충돌들에 깊이 공감하고 작품 제작 과정에 반영했다. 김익현 작가는 KT 통신망이 마비되었던 두 날을 중심으로 광케이블을 타고 이동해 우리 눈앞에 빛으로 나타나는 사진들을 말한다. 이 사진들은 과거나 미래를 공지하거나 이동의 순간을 알린다. 하지만 작가는 밝게 빛나는 사진 대신, 그 뒤의 그림자를 보는 일을 택한다. 김재민이 작가는 우리 삶에서 꼭 필요한 것들을 생산하는 공장과 농장이 계속해서 도시 외곽으로 '쫓겨나는' 이유가 냄새임을 파악했다. 청결한 신도시에 악취는 진입할 수 없기 때문이다. 이렇게 보이지 않지만 빠른 속도로 흘러가 혐오를 자아내는 냄새의 경계를 통해 삶이 분리되고 이동해야 하는 존재들을 논한다. 더불어 안무가 송주원은 〈마후라〉(2021)를 통해 과거 아시아 최대 중고차 시장으로 명성을 알렸던 장안평의 오늘을 담는다. 가장 대표적인 모빌리티이자 시대의 변화에 맞물려 빠르게 바뀌어야 하는 자동차와 재개발을 목전에 둔 쇠퇴한 장안평의 풍경이 겹쳐지면서 도시를 구성하는 요소들이 밀려들고 밀려나는

관계를 고찰한다. 또한 오주영 작가는 〈구름의 영역〉(2021)에서 발전하는 모빌리티 기술과 다른 생물이 공생하는 문제를 게임의 형식으로 유쾌하게 질문한다.

닷페이스는 이미 잘 알려진 〈우리는 어디서든 길을 열지〉(2021)를 통해 다양한 소수자들을 인정하고, 그들이 자신의 목소리를 낼 수 있는 통로를 개방했다. 송예환 디자이너와는 신작 기획 단계에서부터 오프라인 활동의 제한으로 대안처럼 활용되는 온라인 공간에서의 이동이 과연 자유로운지를 논의했다. 그러나 당신의 마우스 커서가 멈춘 시간과 좌표까지 계산하여 광고를 송출하는 각종 플랫폼들은 도리어 우리의 방향을 이끌고 있었고, 이에 디자이너는 다양한 주체가 이용하는 이 세계의 '불편한' 웹사이트를 인정해야 한다고 주장한다. 한편 팬데믹으로 급격히 증가한 플랫폼 노동과 그 소비의 형태에 대해 유아연 작가는 배달 서비스 업체의 서빙 로봇과 관객에게 쥐어지는 진동벨의 관계를 통해 노동의 주체가 삭제된 채 서비스의 결과물만 수령하는 과정을 불편하게 드러낸다. 정유진 작가는 항공사와 면세점이 개발한 '무착륙 비행'에 착안해 롤러코스터 형태의 설치를 제작한다. '플라이트레이더24(Flightradar24)'라는 앱에 포착된 무착륙 비행기의 노선과 롤러코스터는 찰나의 소비와 즐거움을 위해 돌고 돌아 결국 원점에 다다른다. 다시 발이 땅에 닿은 후에 우리는, 마치 아무 일도 없었다는 듯이 또 다른 소비의 방향을 찾아 나설 것이다.

작품 외 전시를 구성하면서 가장 고심했던 부분은 실질적으로 이동이 어려운 이들의 이야기를 어떻게 전시장에서 풀 것인가였다. 더불어 미술관에 가까이 위치한 혜화역은 장애인 이동권 시위와 긴밀하게 연결된 장소였기에, 어떤 작품을

가져오더라도 그에 다다르기 쉽지 않아 보였다. 결국 작품이 아닌 전시 기획 자체가 이를 어떻게 대응하고 실천할 것인지를 고민해야 했다. 이에 협동조합 '무의'와의 협력을 통해 이동약자를 위한 아르코미술관 이용 매뉴얼을 제작했다. 그리고 미술관 직원들과 함께 휠체어를 타고 미술관을 돌아다니며 달라진 이동의 감각을 체감하고 미술관의 무엇이 달라져야 하는지 의견을 나누었다. 한편 이동이 비단 인간의 문제만이 아니기에, 김화용 작가의 퍼포먼스 <'집에 살던 새는 모두 어디로 갔을까' 두 번째 쇼케이스-<어쩌면 이상한 만남>>을 전시장 빈 공간에 개입시켜, 비인간 동물과 장애인이 처한 고립, 착취, 소비의 구조와 현실을 들여다보게 했다.

서울의 지하철에서는 얼마 전까지만 해도 "불필요한 이동을 자제해 달라"는 안내방송을 들을 수 있었다. 방송을 들을 때마다 '불필요한 이동'이 과연 무엇인지를 생각했다. 이유 없는 이동이 있을까? 공공장소에 울리는, 사적 자유를 통제하는 언어를 들으며 또 이상을 감지한다. 김재민이 작가의 작품인 〈돼지똥과 아파트〉(2022)의 한 장면을 빌어 이야기해보자. 신도시에 악취를 전달하는 농장이 사라지자 '축제가 시작되었다'라고 말하는 인터뷰이가 등장한다. 그리고 이 작품의 내레이션을 맡은 이름 모를 화자는 자신의 축제도 곧 시작될 것이라 끝맺는다. 이들의 축제는 결국 그들을 불편하게 하는 누군가가 제거되거나 사라져야 시작된다. 이렇게 서로를 밀어내고 밀려나는 충돌이 반복되는 오늘날 이동의 문제는 계급, 환경, 사회와 치밀하게 얽히고설켜 이질적인 풍경을 만들어낸다.

'마지막 거리두기'가 시행되면서 팬데믹도 새로운 국면에 접어들었다. 하지만 마스크를 벗은 후에도 우리 앞에 놓인

과제들은 여전히 남아있다. 그렇기에 8명(팀)의 작가와 무의, 김화용 작가 등의 논의는 이 불안한 이동의 사회에서 여전히 유의미할 것이다.

The Flare Shot off by Movement Restrictions: Reflections on the Exhibition *To You: Move Toward Where You Are*

Mijung Kim
(Curator, ARKO Art Center)

Every morning around 11 o'clock, a text alert arrives with the number of confirmed cases of COVID-19 in the area. As I am writing this now (the end of March, 2022), there are over 200,000 new cases. People with COVID-19 are everywhere—as if not having been infected is abnormal. There is a joke that if you do not know anyone who has had the disease, that means you have no friends.

Since the outbreak of COVID-19, two years have

passed—which is enough time to get accustomed to the changed environment. People no longer look up the number of cases daily. It now feels awkward to see someone not wearing a face mask, and people are used to working while looking at each other on the screen. In the "new normal," "new" is now gone, and only "normal" remains here.

Indeed, there have been voices exclaiming solidarity, cooperation, and acceptance in this circumstance. As the social distancing measures are gradually relaxed, there is a growing anticipation of returning to life before the pandemic. If one can freely walk around without a mask in this hopeful spring, will the problems caused by the disease be gone as well? I have stated that two years was enough time to make adjustments; however, I remember some moments that felt out of the ordinary in the repeated daily activities. This exhibition was initiated from those moments when one acknowledges the frictions in the unfamiliarities. *To You: Move Toward Where You Are* derived from the September issue of the *Monthly Insa Art Space* at Insa Art Space in 2021.[1]

The project was intended to vitalize the institution's curatorial programs while delving into the problems that the pandemic has

1 http://c11.kr/ujlu (accessed April 5, 2022).

made visible. The September exhibition, the last section of the project, was titled *World on the Move: Shortened vs. Extended*. The theme was chosen due to the movement restrictions prompted by the pandemic and doubts about mobility, a term that was becoming prominent. As the pandemic *lawfully* allows movement to be regulated, safe, fast, and efficient mobility has spread like a trend. The media predicting the keywords of 2022 also put "mobility" on top of their lists. Many prominent corporations came up with new mobility systems, and it was common to encounter the terms such as "eco-mobility," "shared mobility," and "hydrogen mobility." It seemed that mobility would be a solution for releasing anxieties about movement and a new centripetal point of the capitalist structure.

Mobility sounds more approximate to transportation; however, the term contains many layers. Tim Cresswell points out that mobility includes the idea of displacement. In other words, it signifies the act of moving between locations. If movement is free from history and ideology, mobility is the dynamic equivalent of the place that one experiences.

Therefore, mobility is the center of the irreplaceable, concrete human experience of the

world.[2]

The movement that holds personal or social significance is converted into mobility. However, mobility should not be understood just as transit or a medium of transportation. At the same time, there should be an adequate acknowledgment of the problems caused by imposing movement restrictions on every life form that builds history through migration. As movement is believed to be infinitely unbound, various issues are scattered all over the place—resembling the debris left behind after a tagada ride.
As Mimi Sheller points out, equality in movement may not exist.[3] It turns out that capital and time dictate the difference between one's transportation method and others'. One's understanding of the phrase "money doesn't lie" may owe to what the mode of transportation does. The system was ready to exchange the efficiency and time for extra charges in taxi cabs and buses, business class and economy class,

2 Tim Cresswell, *On the Move: Mobility in the Modern Western World*, trans. Youngseok Choi (Seoul: LP, 2021), pp.18-20.

3 "Mobilities are always contingent, contested, and performative. Mobilities are never free but are in various ways always channeled, tracked, controlled, governed, under surveillance and unequal." Mimi Sheller, *Mobility Justice: The Politics of Movement in an Age of Extremes,* trans. Youngseok Choi (Seoul: LP, 2019), p.53.

orchestra seats and dress circle seats.

The scope of where mobility and life are intertwined is considerable. Although the keywords for the exhibition should be made concise, some issues must still be addressed. Mobility problems run from regions, labor, consumption, and social minorities to online platforms. While national and international travel opportunities and trips to suburbs are regulated and suppressed, and various economic activities decline, no-landing flights combined with duty-free shopping are gaining popularity. It is now easy to get lost without navigation, and AI-based delivery systems allow fresh food to arrive early in the morning. At restaurants, robots bring our people's orders. According to the developmental logic, farms and factories—the subjects of production—are now considered "hateful facilities" and forced out to the outer part of a city, which has led to a critical issue, local extinction. Local civil servants are busy thinking up solutions to counterbalance the problem. With an urgent demand for making travel between regions fast, there has been an eagerness to implement smart mobility systems. Meanwhile, the disabled continue protesting for their mobility rights on the subway.

The eight artists (teams) deeply empathize

with these conflicts and reflect them in their art-making process. Referring to the two days when the KT network was down, Ikhyun Kim's work talks about photographs that travel via fiber optic cables and appear as light. These photographs announce the past or the future or notify of the instant of movement. However, the artist chooses to look into the shadows behind the illuminating images. Gemini Kim realizes that odors drive out factories and farms that produce necessities to the suburbs. Stenches should not be permitted in a clean, new city. Through the borders of invisible, fast-dispersing smell that evoke hostility, the artist brings up the beings whose life becomes disconnected and who must move out. In *Muffler* (2021), choreographer Joowon Song shows the current state of Janganpyeong, which once made a name for being the largest used car market in Asia. The images of automobiles--the best representation of mobility--which must go with the changes of the time quickly, and Janganpyeong, which looks rundown before redevelopment, overlap, allowing one to think about how different parts of the city push each other out and in. In *Scope of the Cloud* (2021), using a game as a medium, Jooyoung Oh whimsically questions the coexistence of the developing mobile technologies and other life forms.

Dotface embraces diversity in minorities and opens up a path where they can speak in their voices in *Pride Open Road Everywhere* (2021). From the early stage of the new work, there have been discussions with the graphic designer Yehwan Song about whether online mobility, used as an alternative to offline activity, is more unrestricted. Conversely, those diverse platforms are, in fact, directing us by measuring the pause of your mouse cursor and coordinates to send out advertisements. Song argues that "inconvenient" websites that various individuals use worldwide should be accepted.

Regarding the rapidly-grown platform labor and its consumption, Ahyeon Ryu addresses the relationship between the food delivery robot and the buzzer, which the audience holds, exposing the uneasy process where the subject of an action is erased, and only the end product is received. Finally, Eugene Jung produces a roller coaster-like structure inspired by the "no-landing flight" service invented by airline companies and duty-free shops. Captured by an app called Flightradar24, the no-landing flight and the roller coaster go round and round for momentary spending and excitement, only to return to their starting points. When one comes back to the ground, they will search for another expenditure as if nothing had happened.

Besides the exhibited artworks, I painstakingly thought about how to present the stories of people who struggle with practical problems with mobility. Moreover, Hyehwa station, adjacent to ARKO Art Center, has been closely associated with the protests for disabled mobility rights. Therefore, it seemed that it would not be sufficient to have an artwork to address the issue. It was, after all, a matter to be resolved and put into practice by the exhibition organizers. In collaboration with the cooperative Muii, ARKO Art Center produced a manual for visitors who are transport vulnerable. Museum staff members tried out wheelchairs, moved around inside the museum to experience an altered sense of mobility, and discussed the changes the museum needs to make. Since mobility is not an issue only specific to human beings, Hwayong Kim's *Birds Who Lived Home - Where Did You All Go?* was arranged in different corners of the exhibition space so that the audience could look into the structure of isolation, exploitation, and consumption and the reality that non-human animals face.

It was fairly common in the Seoul Metro system to hear an announcement that said, "Don't make an unnecessary movement," until not long ago. Whenever I heard that, I wondered what they meant by "unnecessary movement." Is there any movement without purpose? I sensed something

wrong with the language that restricts personal freedom.

In *Pig Poop & Apartment* (2022) by Gemini Kim, an interviewee declares, "This is the feast day," after the foul-smelling factories are gone. The unidentified narrator closes the film by stating their own party will also begin soon. After all, their celebrations will kick off only when the source of their inconvenience is eliminated or disappears. Today's mobility, in which things repeatedly clash, driving each other out, is densely interconnected with class, environment, and society, painting a strange landscape.

As the "final social distancing measures" are being implemented, the pandemic has entered a new stage. However, even when we finally take off the face masks, our homework will still be here to be done. Therefore, the discussions brought up by the eight artists (teams), Muii, and Kim Hwayong will still be meaningful in this society of unsettled movements.

팬데믹 이후 모빌리티스 사회의 특성

윤신희
(고양시정연구원 데이터센터 센터장)

윤신희는 고양시정연구원 데이터센터장/부연구위원으로 재직하고 있다. 경희대 지리학과에서 인문지리 전공으로 박사학위를 받았다. 주요 저서와 논문으로는 「모빌리티스 주요 구성요인의 타당성 검증」, 「새로운 공간 개념으로의 모빌리티스」, 「모빌리티스 개념의 주요 구성요소 및 측정변수 분석」, 「새로운 모빌리티스 개념에 관한 이론적 고찰」, 「모빌리티와 생활세계의 생산」(공역) 등이 있다. 현재는 모빌리티 정의, 보행친화도시에 대한 정책연구를 수행하고 있다.

필자는 2015년 모빌리티에 대한 담론을 국내에 처음 소개하며 모빌리티가 이 시대의 새로운 자본임을 강조한 바 있다. 그러나 그 당시만 하여도 지리학 분야에서 주로 연구되어 오던 주제로 모빌리티를 다양한 영역에서 연구하려는 시도는 저조하였다. 그러나 몇 년 사이 모빌리티에 대한 관심이 집중되며 이동에 대한 의미를 다층적으로 접근하려는 노력들이 많아졌다. 그 결과 지리학 외에도 문학, 사학, 예술, 철학, 관광 심지어 공학, 이학 분야에서도 모빌리티 이론에 대한 연구가 확산되는 추세이다. 특히 인문사회과학 내에서 관심 주제로 급부상한 상황이다. 아르코미술관의 《투 유: 당신의 방향》을 본 전시회를 통해 느낀 것은, 모빌리티스라는 담론이 인간 삶의 전반적인 분야와 맞물려 설명되고 있다는 것이다. 그럼, 이야기를 풀어나가기 전에 용어에 대한 정의부터 제대로 하고자 한다.

우리는 '모빌리티(Mobility)'라는 용어를 현재 여러 개념으로 사용하고 있다. 하지만, 저자는 모빌리티 담론을 소개하며

모빌리티가 아닌 '모빌리티스(mobilities)'라는 용어를 사용하였다. 모빌리티스는 모빌리티의 복수형이지만 기존의 모빌리티와는 분명히 개념적으로 다르기 때문이다. 모빌리티는 일반적으로 화물, 자본, 정보를 제외한 사람의 이동을 말한다. 물리적인 이동 과정의 수월성, 편의성을 포함하는 이동성을 말하는 개념이라고 할 수 있다. 최근 들어서는 교통학 및 자동차 분야에서 모빌리티를 이동성의 개념이 아닌 스마트 기술을 접목한 교통수단 혹은 시스템을 뜻하는 용어로 사용하기도 한다.

반면 모빌리티스는 모빌리티의 상위 개념으로, 화물, 자본, 정보뿐 아니라 이동과 관련된 다양한 기술까지 포괄한다. 정확히 말해 현재 우리가 다양하게 해석하고 있는 이동성과 그 내재적 의미들은 모빌리티스로 수렴될 수 있다. 모빌리티스는 이동이 중심이 된 사회과학을 새롭게 접근하는 틀이며, 이동과 잠재적 이동, 고립된 이동 그 모든 이동이 경제적 • 사회적 • 정치적 관계를 구성하는 것으로 개념화된다. 이동은 사람, 사물, 가상세계, 상상 등의 모든 국면에서 이루어지는 것이며, 이러한 이동들이 내재한 다양한 의미를 설명할 수 있는 것이 바로 모빌리티스이다. 이것은 이동을 포괄적인 사회적 과정에 영향을 미치는 중요한 요인으로 인식하여 이동 현상을 접근하는 방법론이 된다. 모빌리티스는 이동의 권리, 정의를 통해 다양한 현상들을 다층적으로 해석할 수 있게 한다. 결국 모빌리티스는 오늘날의 또 하나의 자본개념으로 설명될 수 있다.

그렇다면 모빌리티스 자본이란 무엇인가? 모빌리티스는 이동할 수 있는 능력, 즉 모빌리티 자본과 네트워크를 형성하고 유지할 수 있는 네트워크 자본으로 구성된다. 모빌리티스 자본은 과거

사회경제적, 문화적 우위와는 다른 개념으로 기존의 경제적, 사회적, 문화적 자본을 더욱 강화시키는 새로운 또 하나의 자본을 의미하는 것이다. 따라서 모빌리티스 사회는 시간과 장소를 넘나들며 인간에게 자유를 제공하기도 하고 때로는 제약이 되기도 한다. 사회적 차원에서는 정의와 불평등의 문제를 구성하는 요소가 된다. 결론적으로 모빌리티스 사회는 모빌리티 자본의 차이 정도에 따라 네트워크 형성이 달라져 결국 사회 구성원들 간의 불평등을 발생시킨다. 이것은 단순히 차이가 아닌 사회적 배제로까지 이어질 수 있는 중요한 문제이다.

코로나19 확산 이전 시대는 고이동성 사회로 이동은 우리 삶의 중요한 수단이자 목적이 되었다. 그러나 팬데믹 이후 우리는 이동이 아닌 부동이 더욱 중요한 시대를 살며, 이동과 부동이라는 이율배반적인 의미 속에서 삶을 이어가고 있다. 2019년 중국 우한에서 코로나19가 처음 발생했을 당시 우한지역의 최고 권력가, 재력가 등은 우한지역이 폐쇄되기 전에 모두 인근 지역으로 이동하였고, 상대적으로 우한에 남은 집단들은 저소득층, 정보 취약집단, 고령자 등이었다. 이들은 모두 모빌리티 자본이 낮은 집단들로 이동하지 못한 채 고립된 것을 지켜볼 수 있었다. 이 사례는 팬데믹 초기 극단적인 사례에 해당이 된다. 또 다른 측면에서 살펴보면 우리나라의 경우 방역패스 도입으로 백신 미접종자들의 이동권은 박탈당하였다. 이동은 인간의 기본 권리임에도 팬데믹 상황에서는 그 기본권을 지킬 수가 없었다. 우리 사회는 무엇에 더 가치를 두느냐에 따라 우선권을 정하는데, 정부는 개인의 이동권보다 방역에 더 큰 가치를 두었던 것이다. 과연 방역이 우선시 되어야 하는지, 인간의 이동권 확보가 우선인지 깊은 고민에 빠질 수밖에 없는 시대를 살고 있다.

또한 팬데믹 이후 우리 사회는 지금까지와 다른 삶의 양상을 보이고 있다. 수많은 나라로 뻗어나가던 항공노선은 축소되었고, 가족 간의 만남 역시 멀어졌으며, 재택근무가 일상이 되었다. 학교는 온라인 강의로, 기업은 영상회의로 대체되어 대면 만남이 아닌 비대면 만남이 더욱 빈번한 사회가 되었다. 이러한 현상은 현시대가 이동이 아닌 부동성의 개념이 더 중요하다는 것을 단면적으로 보여주는 사례가 된다. 모빌리티스 사회는 대면 만남이 매우 중요한 사회를 일컫는다. 대면 만남을 통해 사회적 관계를 형성하고 이러한 만남을 유지하고 지속하기 위해서는 모빌리티 자본이 중요하다는 것이 본 이론의 중심이다. 그렇다면 현시대는 모빌리티스 사회가 아니라고 말할 수 있는가?

그렇지 않다. 현시대는 모빌리티스 사회의 연속이다. 부동이 중요해진 만큼 정보 접근력이 더욱 우위를 차지하게 되었기 때문이다. 모빌리티스 사회는 단순히 인간의 이동만을 의미하는 것이 아닌 정보의 이동, 정보기술의 활용정도, 가상의 이동 등을 중요시한다. 현재 우리는 메타버스(metaverse), 디지털 트윈(digital twin) 등 증강현실 속에서 살아가고 있다. 정보 접근력이 낮은 집단은 이동능력이 낮은 집단만큼 현시대에서 사회적 배제의 대상이 된다. 팬데믹 이전 시대에도 정보 접근력은 모빌리티 자본의 중요한 요인으로 작용하였다. 그러나 코로나19 사태 이후 정보 접근력이 중요한 모빌리티 자본으로 더욱 부각된 상황이다. 과거 우리는 문해교육을 중요시하여 왔다.

그러나 현시대는 디지털 리터러시(digital literacy)가 중요한 시대로 집단 간의 정보 격차에 따라 사회적 참여와 배제 정도는 차이가 난다. 모든 사회적 관계는 정보를 중심으로, 이동을

토대로 공간적으로 구성된다. 공간적 구조는 사회적 관계의 차이를 가져온다. 모빌리티스 자본은 다양한 정치와 권력에 의해 구체화되어 이동이 내재한 권력관계를 이해하게 해준다. 결국, 다양한 공간 스케일에서 작동하는 이동의 권력관계가 모빌리티스를 의미한다.

그동안 이동성을 주제로 한 단편적인 연구결과를 보면 자가용 운전 여부는 개인의 이동능력에 매우 중요한 요인이 되고 있다. 특히 자가용 운전여부는 모든 연령층에게 중요한 모빌리티 자본이 되지만, 그중에서도 노년층에게는 중요한 자본으로 작용하고 있다. 서울시 시민 천 명을 대상으로 조사[1] 한 결과 자동차 운전 여부는 사회적 배제와 깊은 연관성을 보이며, 특히 노년 집단에서는 운전을 하지 못하는 경우 경제적, 사회적, 공간적, 문화적 배제의 상태에 놓이게 되는 결과를 얻은바 있다. 따라서 노년층에게 모빌리티 자본은 사회적 배제의 상태에 놓이지 않기 위한 중요한 요소가 된다. 또한 노년층은 정보접근 능력에 따라 사회적 배제의 상태가 달라진다. 젊은 집단과 달리, 정보 활용능력이 낮은 고령자 집단은 상대적으로 정보 활용능력이 높은 집단에 비해 사회적 배제 정도가 높게 나타나고 있다.

모빌리티 자본은 개인 및 집단별로 차이를 보이며 그 요소들이 미치는 영향은 크다. 그렇다면 모빌리티 자본의 차별로 발생하는 사회적 배제 문제에 대한 대안은 존재할까? 과거 모빌리티에 대한 논의가 활발하기 이전에는 교통의 정의에 대한 논의들이 있었다. 지리학 내에서도 교통지리학을 연구하는 분야에서 그 논의가

1 윤신희, 「모빌리티스(Mobilities)와 사회적 배제 간의 연관성 연구」 (박사학위논문, 경희대학교, 2016)

활발하였다. 교통의 정의란 교통자원의 재분배와 접근성 차원에 초점을 두고 논의되어 오던 주제이다. 그러나 모빌리티스 이론이 대두되며 이러한 교통의 정의는 모빌리티 정의로 확산된다. 교통의 정의가 교통자원의 재분배와 접근성에 초점을 둔 반면, 모빌리티 정의는 개인의 이동역량, 지역사회 조직력, 지역사회 자원 등 접근성의 측면보다 이동성의 측면을 중요시한다. 또한 모빌리티 정의는 인간 이동 행위 전반에 걸친 정의를 필요로 하며, 모빌리티 시민권 확보와 연계된다.

현재, 모빌리티 정의를 실현하기 위안 대안으로 공유 모빌리티 개념이 확산 중이다. 대다수의 도시에서는 공유 모빌리티 사업을 주도적으로 추진하고 있으며, 민간 공유 모빌리티 역시 활성화된 상황이다. 그렇다면 “공유 모빌리티가 모빌리티 정의를 구현할 수 있는가?”라는 질문을 던져본다. 현시대의 공유경제는 도시문제를 위한 새로운 패러다임으로 등장하였다. 전통적인 자본주의에 대한 반성에서 시작하여 정보통신 기술의 발달에 힘입어 성장하였고, 물품, 공간, 지식 및 재능 등 다양한 분야의 공유 사업들이 추진 중이다. 그중 하나가 공유 모빌리티가 된다. 공공분야의 공유 모빌리티는 공유 자전거, 공유 퍼스널 모빌리티, 공유 자동차 등이 있고 민간 주도의 공유 모빌리티로 대표적인 것이 카카오T, KT, 네이버 등 다수가 모빌리티 플랫폼에 해당된다. 그러나 현재 대다수의 공유 모빌리티 플랫폼 기업은 이용자 정보를 독점하여 사업을 활성화시켰다. 공유되어야 할 공유 플랫폼이 독과점 되고 있는 상황 속에서 또 다른 차별과 배제를 발생시키는 약탈경제로 변모 중이다. 따라서 공공 공유 모빌리티 플랫폼을 통한 사용자 정보의 공유가 필요하며, 무엇보다도 거래조건 협의체가 제도화되어야 한다.

이를 통해 스타트업 기업의 진입이 활성화되어야 한다.

그렇다면, 모빌리티 정의가 실현될 수 있는 도시는 어떤 모습일까? 아직 그 그림이 잘 그려지지 않지만, 아마도 도시 자체가 디지털 플랫폼이 되어있지 않을까 생각한다. 디지털 플랫폼 도시로 성장하기 위해선 공공 및 민간의 역할이 중요하지만 그중에서도 모빌리티 정의 차원은 공공의 역할이 더욱 중요하다. 즉, 공유적 자산에 대한 가치가 부여된 커먼즈의 중요성이 인식되어야 한다. 결핍된 요소들을 찾아내고 채워내서 공공재가 높은 경제적 가치를 가질 수 있도록 하는 것이 공공과 사회의 역할이 아닐까 생각한다. 모두가 접근할 수 있는 공유재산, 즉 커먼즈의 구축이 중요하다. 또한 데이터 독점이 아닌 데이터의 공유를 통한 진정한 공유 플랫폼 도시로 나아갈 때 비로소 모빌리티 정의도 첫걸음을 뗄 수 있지 않을까 생각한다. 그러나 모빌리티 정의는 단순히 공유 플랫폼 도시 속에서 실현되는 단순한 차원의 문제는 아니다. 모빌리티 정의 역시 모빌리티스 담론이 담고 있는 다층적인 개념처럼 지속적으로 논의되어야 하는 주제이다. 모빌리티 정의를 위한 대안으로 공유 모빌리티, 디지털 플랫폼을 이야기하였지만, 이것은 단편적인 대안이 될 뿐이다. 그렇다면 '모빌리티 정의는 어떻게 실현되어야 하는가' 이 문제에 대한 해답은 여전히 우리 모두가 풀어나가야 할 이 시대의 과제이다. 과거 시대적 변화에 따라 자본의 개념이 경제자본에서 문화자본으로 다시 사회자본으로 변화하였듯이, 현시대의 자본은 모빌리티스 자본임을 다시 한번 강조한다.

본 전시를 통해 모빌리티스 이론이 예술 분야를 통해서도 새롭게 창출될 수 있다는 것이 새로웠으며, 모빌리티스가 이 시대의 진정한 화두가 되고 있음을 깨닫는 소중한

기회가 되었다. 모빌리티스 연구자로서, 본 전시회를 개최한 아르코미술관에 감사의 마음을 전하며 글을 마친다.

Characteristics of the Mobilities Society after the Pandemic

Shinhee Yun
(Director of Data Center, Goyang Research Institute)

Shinhee Yun is the director of Data Center/ Associate Research Fellow at Goyang Research Institute. She received her PhD in Humanities and Geography from the Department of Geography at Kyunghee University. Her major books and papers include *Validation of the major components of mobility, Mobilities as a new spatial concept, Analysis of major components and measurement variables of the concept of mobility*, *Theoretical consideration on the new concept of mobility*, and *Mobility* and *Production of Lifeworld* (co-author). Currently, she is conducting policy research on mobility definitions and pedestrian-friendly cities.

When I first introduced the discourse on mobility to Korea in 2015, I emphasized that mobility is the new capital of this era. At that time, there had been few attempts to study mobility, a subject that had been mainly studied in the field of geography, in different fields. However, as interest in mobility has increased over the past few years, there have been many studies that approach the meaning of mobility in a multi-layered manner. As a result, research on mobility theory has spread from geography to other

fields including literature, history, art, philosophy, tourism, and even engineering and the sciences. In particular, it has emerged as a topic of interest within the humanities and social sciences. My experience with the exhibition *To you: Move Toward Where You Are* at the ARKO Art Center left me feeling that the discourse of mobilities is intertwined with the overall field of human life.

First of all, I would like to properly define the term. We currently use the term mobility in several ways. However, when introducing the discourse of mobility, I used the term mobilities rather than mobility. Although mobilities is the plural of mobility, it has a clear conceptual difference from the original meaning of mobility. Mobility generally refers to the movement of people excluding cargo, capital, and information. In other words, this concept of mobility refers to the ease and convenience of the physical movement process. Recently, in the field of transportation and automobiles, the term mobility has been used not in relation to the concept of movement, but as a term that refers to a means of transportation or a system that incorporates smart technology.

On the other hand, mobilities is a higher concept of mobility and includes not only cargo, capital, and information, but also various technologies

related to movement. To be precise, mobility, which we currently interpret in various ways, and its intrinsic meanings related to movement can be interpreted as mobilities. Mobilities is a framework for a new approach to social science centered on mobility. Furthermore, all kinds of movement such as movement, potential movement, and isolated movement are conceptualized as constituting economic, social, and political relations. Movement takes place in all phases of people, objects, virtual worlds, and imagination. It is mobilities that can explain the various meanings inherent in these movements. Mobilities becomes a methodology to approach the movement phenomenon by recognizing it as an important factor influencing a comprehensive social process. Mobilities enables multi-layered interpretation of various phenomena through the definition of and rights to mobility. Ultimately, mobilities can be explained as another concept of capital today.

So what is mobilities capital? Mobilities is the ability to move. In other words, it consists of mobility capital and network capital that can form and maintain networks. Mobilities capital is a different concept from the socio-economic and cultural superiority of the past, and it refers to a new capital that further strengthens the existing economic, social and cultural capital.

Therefore, mobilities society provides freedom to humans and sometimes limits them across time and place. At the social level, it becomes a factor that constitutes the issue of justice and inequality. In conclusion, in the mobilities society, network formation varies according to the degree of difference in mobility capital, which in turn causes inequality among members of society. This is an important issue that can lead to social exclusion, not just difference.

Society was highly mobile before the era of the spread of COVID-19, and mobility was an important process that brought meaning to our lives. However, following the start of the pandemic, we now live in an era in which immobility, not mobility, is more important, and we continue to live our lives in the antinomy of movement and immobility. When COVID-19 first broke out in Wuhan, China in 2019, the most powerful and wealthy people in the Wuhan area all moved to neighboring areas before the Wuhan area was closed, while the groups remaining in Wuhan were relatively low-income groups, information-vulnerable groups, and the elderly. The elderly are a group with low mobility capital, and they are isolated and unable to move. These events illustrate an extreme case in the early stages of the pandemic.

Looking at the case of South Korea from another aspect, those who were not vaccinated with the introduction of the quarantine pass were deprived of the right to move. Although movement is a basic human right, it was impossible to protect that basic right in a pandemic situation. Priority was set in accordance to Korean societal values. The Korean government placed greater value on quarantine than the individual's right to move. We are living in an era in which we cannot help but fall into deep contemplation as to whether priority should be given to quarantine or securing human rights to move.

Also, since the onset of the pandemic, our society has shown different aspects of life than ever before. Air routes to many countries have been reduced, family meetings have become farther away, and telecommuting has become a daily routine. With online lectures in schools and video conferencing in businesses, non-face-to-face meetings have become more frequent than face-to-face meetings. This phenomenon is a representative example demonstrating that the concept of immobility rather than movement is more important in the present age. Mobility society refers to a society in which face-to-face encounters are very important. The main issue of the theory I have mentioned is that mobility

capital is important to forging and sustaining social relationships through face-to-face encounters. If this is the case, can it be said that the present age is no longer a mobilities society?

My answer is no. The present era is a continuation of mobilities society, because, as immobility has become more important, access to information has become more dominant. Mobilities society does not simply refer to the movement of human beings, but it places importance on the movement of information, the degree of utilization of information technology, and virtual movement. Currently, we are living in augmented realities such as metaverse and digital twin. Groups with low access to information are subject to social exclusion in the present age as much as groups with low mobility. Even in the pre-pandemic era, access to information was an important factor of mobility capital. However, after the COVID-19 crisis, access to information has emerged as an important factor of mobility capital.

In the past, we have given importance to literacy education. However, in the present age, digital literacy is important, and the degree of social participation and exclusion differs according to the information gap between groups. All social relationships are spatially constructed based

on information and movement. Spatial structure leads to differences in social relationships. Mobilities capital is embodied by various political and power structures, allowing us to understand the power relationship inherent in mobility. After all, the power relationship of movement operating in various spatial scales means mobilities. According to the results of my research on mobility,[1] the availability of a private vehicle is a very important factor in an individual's mobility ability. In particular, drivability is an important contributor to mobility capital for all age groups, but it is especially important for the elderly. According to the results of a survey conducted on 1,000 citizens of Seoul, the ability to drive a car is strongly related to social exclusion. In particular, in the elderly group, inability to drive has resulted in economic, social, spatial, and cultural exclusion. Therefore, for the elderly, mobility capital becomes an important factor to avoid being placed in a state of social exclusion. In addition, the status of social exclusion varies according to the ability of the elderly to access information. Unlike the young group, the elderly group with low information literacy has a higher degree of social exclusion than the group with relatively

1 Shinhee Yun, "A Study on the Relationship between Mobilities and Social Exclusion" (Ph.D. Dissertation, Kyunghee University, 2016)

high information literacy. Mobility capital varies by individual and group, and it significantly impacted by the aforementioned factors. Is there an alternative to the social exclusion problem caused by the discrimination of mobility capital? Prior to the active discussion of mobility, there were discussions about the definition of transportation. Even within geography, discussions on the definition of transportation were actively conducted in the field of transportation geography. The definition of transportation is a topic that has been discussed focusing on the redistribution of transportation resources and the level of accessibility. However, as the mobilities theory emerges, this definition of transportation spreads to the definition of mobility. While the definition of transportation focuses on the redistribution and accessibility of transportation resources, the definition of mobility places more importance on the aspects of mobility than on the aspects of accessibility to individual mobility, community organization, and community resources. In addition, the definition of mobility requires consideration for the entirety of behaviors related to human mobility and their links to securing mobility citizenship.

Currently, the concept of shared mobility is proliferating as an alternative to realizing the definition of mobility. Most cities are leading the

shared mobility business, and private shared mobility is also active. Can shared mobility implement a mobility definition?
The sharing economy of the present era has emerged as a new paradigm for urban problems. Starting from reflection on traditional capitalism, it has grown with the development of information and communications technology, and shared projects in various fields such as goods, space, knowledge, and talent are being promoted.
One of these projects is shared mobility. Shared mobility in the public sector includes shared bicycles, shared personal mobility, and shared cars. Representative examples of private-led shared mobility include Kakao T, KT, and Naver, which are mobility platforms. However, most of the current shared mobility platform companies have monopolized user information to revitalize their business. Situations in which the sharing platform is being monopolized transform the platforms into a predatory economy that causes another source of discrimination and exclusion. Therefore, it is necessary to share user information through a public shared mobility platform, and above all, a consultative body for transaction terms should be institutionalized. Through this, the entry of start-up companies should be activated.

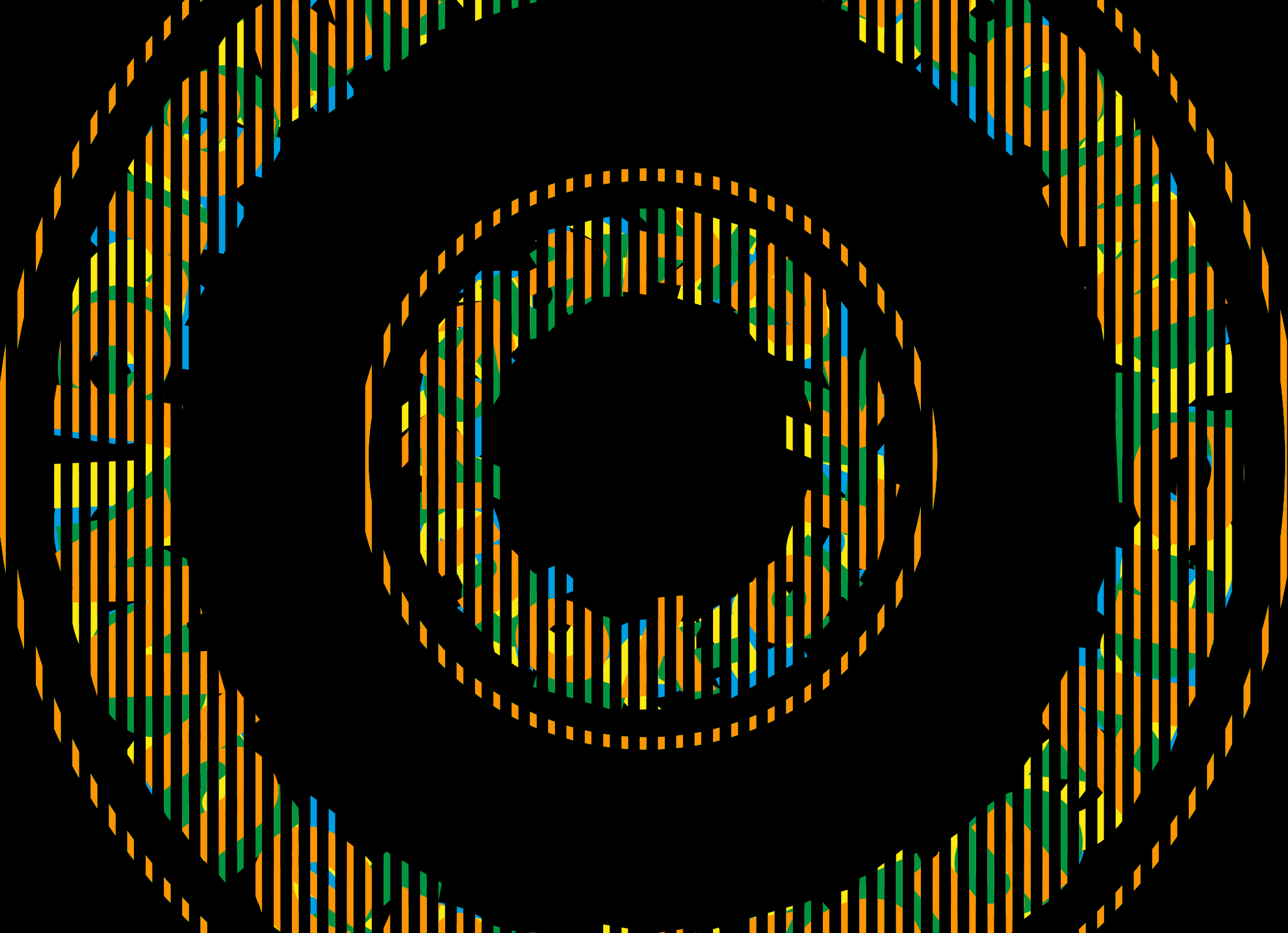
What would a city look like where mobility justice

is realized? I cannot imagine it concretely yet, but I think maybe the city itself would become a digital platform. In order to grow into a digital platform city, the roles of the public and private sectors are important. Among them, the role of the public is more important in the definition of mobility. In other words, the importance of commons given a value to shared assets should be recognized. I think it is the role of the public and society to find and fill in the missing elements so that public goods can have high economic value. It is important to build common property that everyone can access, that is, the commons. Also, I think that the definition of mobility can only take the first step forward when moving toward a truly sharing platform city through data sharing rather than data monopoly.

However, the definition of mobility is not simply a matter of a simple dimension realized in a shared platform city. The definition of mobility is also a topic that needs to be continuously discussed, like the multi-layered concept contained in the discourse of mobilities. Shared mobility and digital platforms were discussed as an alternative to defining mobility, but this is only a fragmentary alternative. The answer to the question of how the definition of mobility should be realized is still the task of this age that we all have to solve.

The concept of capital has changed from economic capital to cultural capital and back to social capital. In this way, it is emphasized once again that capital in the present age is mobility capital.

It was refreshing to see that the theory of mobilities can be newly created through the art field through the exhibition held at ARKO, and it was a valuable opportunity to realize that mobilities is becoming an important topic of this era. As a mobilities researcher, I would like to express my gratitude to the ARKO Art Center for hosting the exhibition, *To you: Move Toward Where You Are*.



송주원

Joowon Song

〈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 걷잡을 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.




판금부품
일절
승민상사
2216-5136








HYUNDAI
GOLD


밤바수리









1. 작가님의 작업에는 '이동'의 현상과 변화, 이를 둘러싼 도시 구조 안에서의 다양한 맥락 등이 드러납니다. <마후라>는 작가님의 작품에서도 드문 3채널 작품인데, 다채널의 형식으로 작품을 보여주고자 하신 이유가 궁금합니다.

그동안의 작업은 싱글채널 영상이었고, 이 형식에서 안무의 방법론으로 확장하려는 시도를 계속해왔습니다. 2014년부터 춤을 카메라로 읽는 작업을 지속하였고, 장소특정형 공연을 기록하는 방식에서 영화적 구성 방식을 통해 실험 다큐멘터리 작업으로 이어가고 있습니다. 카메라를 통한 작업을 하면서 카메라의 시선과 안무가의 시선은 충돌하는 지점으로 스크린에 드러나지만, 관람자(해석자)의 시선은 안무로서 보이지 않거나 드러나지 않기도 하는 스크린에서의 관계를 고민하게 되었습니다. 도시의 풍경(장소)을 춤의 언어로 번역하여 이를 카메라에 담아낼 때, 도시의 풍경과 결합한 몸짓은 예상치 못한 잠재성을 도출하기도 합니다. 더하여 프레임 안에서의 서사를 만들기 위해 다면적인 안무적 해석을 적용하였고, 여기서 프레임의 효과로 인해 안무가 평면적으로 드러나는 부분에 대해서도 고민하였습니다. 이번 다채널 작업을 통해 신체와 프레임의 공간, 장소의 리듬감을 중점적으로 살려보고 싶었습니다.

2019년부터 <마후라> 촬영을 시작했지만 팬데믹으로 인해 현장에서의 촬영이 어려워져 중단되었는데, 세화미술관으로부터 전시 제안을 받아 작업을 완성할 수 있었습니다. 야외 장소가 아닌 공연장 무대에서 촬영을 시도한 건 처음이었는데요. 블랙박스라는 가상의 장소와 도시개발의 장소적 판타지, 또 마을 내면의 이야기에 대한 장소적인 시도를 블랙박스로 가져오고 싶었습니다. 그래서 장소 안에 장소를 드러내기 위해 다채널로 구성하게 되었고, 이 과정에서 또 다른 질문과 숙제를 가지게 되었습니다.

영상 매체의 시간적 특성을 활용하여 장안평이라는 물리적인 시공간과

무브먼트를 해체하고자 하였고, 서사적으로는 판타지 픽션 요소를 개입하여 장소에 대한 또 다른 상상과 SF적 이미지를 연결하고자 하였습니다. 이 작업은 장소와 교우하는 기계 신체와 퍼포머의 기묘한 춤을 더해져, 장소-사물/신체-시간의 제약을 초월하는 무브먼트로 드러나게 됩니다. 기계와 인간의 신체, 감정이 마주하는 역사의 풍경이자 자동차 마을의 생성과 쇠퇴에 대한 단편으로 3개의 채널로 배치하였습니다. 또한 편집 과정에서도 안무로서의 방법을 시도하고 고민하였습니다.

2. 동물이 원활한 신체활동을 위해 배설을 꼭 필요로 하듯 자동차도 그 잔해를 배출해야 하나 이를 머플러라는 소음기로 숨기거나 튜닝해버립니다. 1970년대 국내 최초이자 최고의 중고차 시장이었던 장안평이 점점 쇠퇴하는 과정의 충돌과 소음은 마치 머플러를 단 듯 묵인되었다는 생각도 듭니다. 그렇다면 이 '머플러(마후라)'가 작품의 제목이 된 이유는 무엇일까요.

작업 중 만나게 된 중고차 시장의 지하 '대지다방' 주인아주머니는 20대부터 60대인 지금까지 평생을 장안평에서 지내신 분입니다. 필드워크를 하며 자주 다방에 들러 미숫가루와 쌍화차를 마셨는데, 당시 장안평 중고차 시장이 최초 상업지역의 재개발지로 결정이 되어 2년 후면 사라질 것이라는 얘기를 들었습니다. 주인아주머니는 재개발이 되면 갈 곳이 없다고 하셨는데 그때 마음이 너무 쓰였습니다. 기름때 묻은 현실 자체인 마을이 사라진다고 생각하니 끔찍했지요. '머플러'를 '마후라'라고 부르는 것이 일제식 발음이라 하여 저도 고민하기도 했지만, 이 또한 우리의 역사라고 생각합니다. 역사의 흔적이 켜켜이 쌓인 한 마을이 도시재생 사업으로 죽음을 맞이하게 되고, 그 죽음의 비명을 무력하게 만드는 소음기인 '마후라' 내장 기관이 이 자동차 마을과 맞닿아 있다는 생각으로 상징적인 제목을 짓게 되었습니다.

도시의 지형이 세월에 따라 바뀌는 부분은 어쩔 수 없지만, 사람보다

자본 중심의 편의에서 자본의 폭력에 의해 삶의 내면이 위협받지 않았으면 좋겠습니다. 마후라는 자동차 마을의 들리지 않는 비명입니다.

3. 도시는 개발과 보존이라는 양가적인 태도와 입장을 가지고 있습니다. 특히 한국은 변화의 속도가 매우 빠른 편인데, 작가님의 작업에는 그 변화를 잠시 멈추고 그곳에 남은 존재들을 들여다보려는 듯한 몸짓들이 있다고 생각합니다. <마후라>에서 작가님이 장안평이라는 도시를 바라보는 입장은 어떠셨는지, 그 도시의 어떤 지점들을 작품에 중점적으로 구현하고 싶으셨는지 궁금합니다.

이 작업은 2018년 6월부터 지켜본 '장안평' 마을에 대한 이야기입니다. 도시개발로 인해 장안평이 허물어진다는 이야기를 듣고 도시의 원형과 그 내부에 있는 이야기를 몸짓으로 기록하는 작업을 하게 되었는데요. 현장에 가서 보니 마을 풍경이 너무 독특하고 매혹적이라 흥미로운 지점이 많았습니다. 장안평은 자동차 부품 시장과 중고차 매매시장, 자동차 매장들이 빼곡히 들어서 있고, 자동차 부품이 마을 곳곳에 쌓이고 늘어져 놓여있습니다. 타이어뿐만 아니라 백 라이트, 사이드미러 등 부품들이 부위별로 놓여있는 것이 마치 고깃덩이같이 줄줄이 매달린 신체 같았고, 이 풍경은 SF영화에 나오는 죽은 자들의 도시, 기계 세상처럼 보였습니다. 자동차가 사람처럼 느껴지고 기계 부품들은 죽어서 장기를 따로 떼어낸 것과 같은 풍경은 그로테스크하고 생경했습니다. 이것이 진짜 이 마을의 모습이라고 생각했습니다.

현장에서의 풍경도 좋았지만 마을의 역사를 리서치하고 나니 더욱 흥미로웠습니다. 장안평은 1970년대 중고차, 기계 부품시장의 거점으로 우리나라 자동차 산업의 역사를 지녀온 마을이기도 하고, 더 오랜 과거에는 군마를 키우는 방목장이자 기마 훈련장이기도 했다는 것입니다. 산업화 시대부터 유통과 거래, 정비, 재제조 산업이 활발히 이루어진 마을이지만, 사실 훨씬 더 과거에도 '이동'의 역사가 계속 이루어졌고, 사람과 사람을 '연결'하는 역할을 가진 것이 이 지역의

특성이었다는 것입니다. 이 마을의 역사적 특수성과 공간적 특성이 특별하게 다가왔기 때문에, 이 장소를 통해 탄생과 소멸을 반복하는 인간의 삶을 들여다보고 싶었고, 우리 안에 이런 역사가 있었고 여전히 현재 진행 중이라는 것을 기록하고자 했습니다. 이 곳이 가진 특수성을 최대한 살려내고 작업으로 담아보고 싶었습니다.

오주영

Joo young Oh

〈구름의 영역〉,
2021,
아케이드 PC게임,
컨트롤러,
네온사인,
가변크기

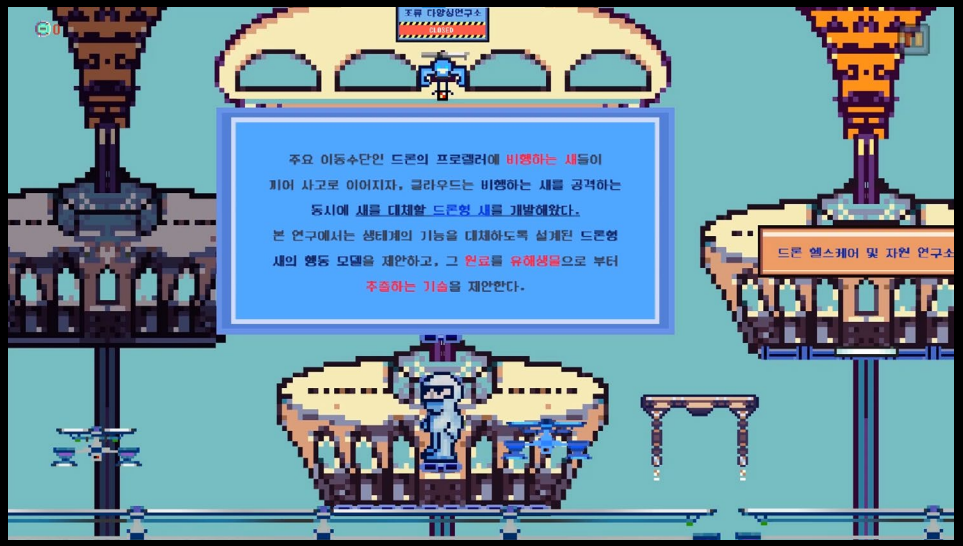
Scope of the Cloud,
2021,
PC arcade game,
game controller,
neon signs,
dimensions variable

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.

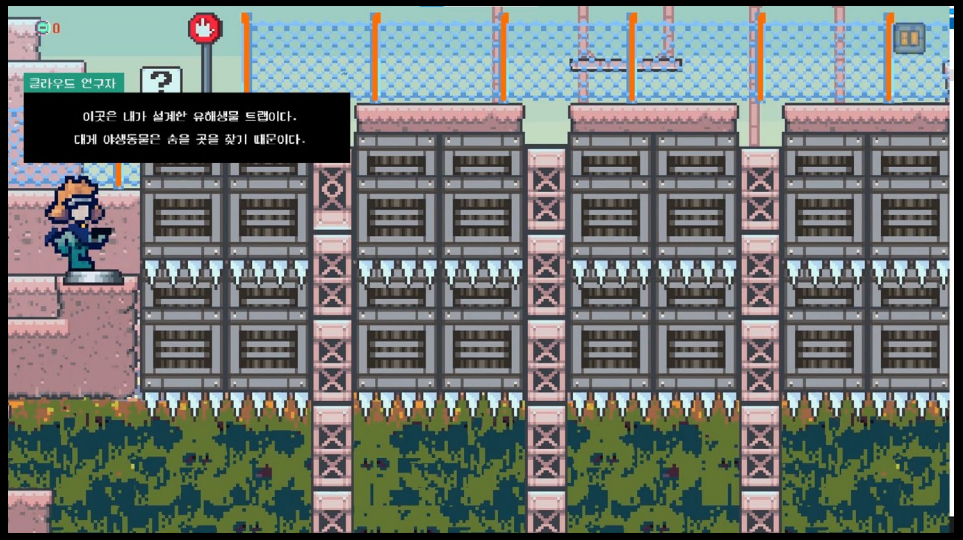


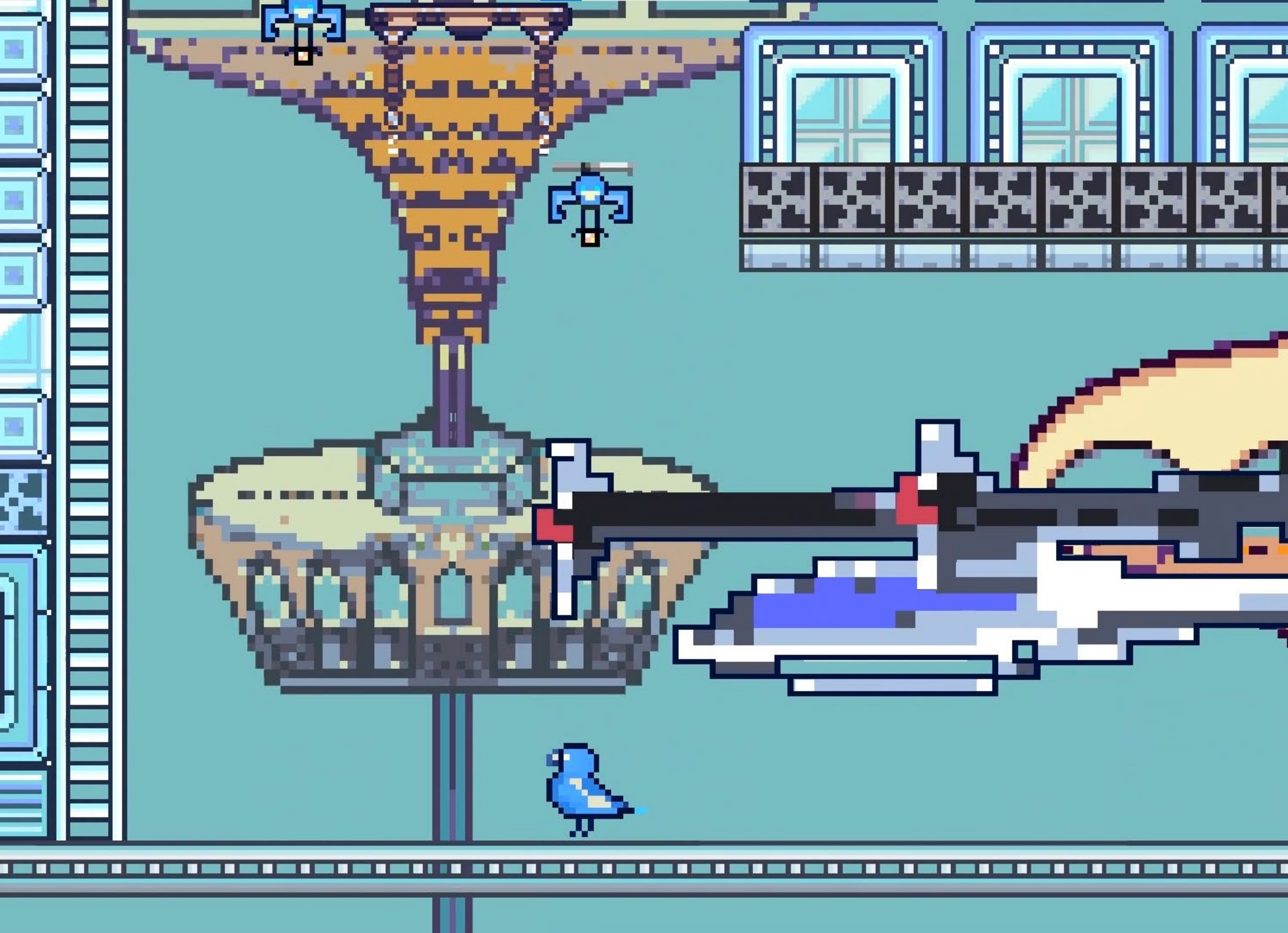






이 도시는 기후 쇼크를 이겨낸 인간의 성과다.
물론 많은 것들이 희생이 있었지만....
인간의 희생이 아닌 것이 얼마나 다행인가!






start game
GAME ROOM
날지 못하는 새
THE FLIGHTLESS BIRD
새 로봇 연구자
THE Researcher
도시 설계자
THE Planner of CLOUD


날지 못하는 새
THE FLIGHTLESS BIRD
새 로봇 연구자
THE Researcher
POWER : ★★★
TECH: 연구하기
SPEED :★★★
JUMP : ★★★★
새를 연구하던 연구자는 새의 멸종으로 더 이상 연구 실적을
내지 못하자 더 낮은 층의 거주지로 쫓겨났다.
"새를 모방한 로봇"을 만들고 고치는 기술을
연구하게 된 연구자는 깊은 회의를 느낀다.
The researcher who had previously studied birds evicted
to lower floors of residence due to extinction of the
birds. The researcher feels deeply skeptical about
his recent work creating and repairing
"bird mimicking robots".
도시 설계자
THE Planner of CLOUD


이 게임은 클라우드 도시의 연구소에 고용된
리서처의 시점으로 진행하는 게임이다.
그의 직장은 새의 멸종과 동시에 사라졌다.
새로 발명한 연구소에 적응하여 실적을 내야
점기


start
GAME
ROOM

1. 이번 전시에 출품하신 작품에 대해 설명을 부탁드립니다.

이 작품은 실제 UAM(도심형 항공 모빌리티)을 위한 설계안을 보던 중 시작되었습니다. 드론형 모빌리티가 대다수 사람들이 사용하는 이동수단이 된다면, 기존에 그 높이의 대류권을 날던 새들은 어떻게 될까? 라는 질문이 시작되었습니다. 앞으로 이동성이 목표로 하는 방향이 인간뿐 아니라 지구 전반에 큰 영향을 주게 될 것이라는 생각이 들었습니다. 미래의 기후 위기 속에서는 사람의 이동 반경에도 더 큰 제약이 올 것이고, 그럼에도 인간의 편의를 위한 기술은 계속 발전할 테니까요.

2. 전시장에서 작품을 마주한 관객들에게 기대하는 바가 있다면 무엇일까요.

관객들이 게임을 통해서 가볍게 이 문제를 들여다보다가 문제의 본질을 질문하게 될 수 있기를 기대합니다. 결과가 어떻게 되었든, 저는 그 과정에서 변화가 가능하다는 것을 관객의 선택을 통해 보고 싶었습니다.

3. '이동'을 주제로 한 전시 참여를 제안받으셨을 때 공감이 되셨는지, 그리고 전시 주제와 출품작이 어떻게 연결될 수 있겠다고 생각하셨는지 궁금합니다.

〈구름의 영역〉은 이동 기술이 인간과 환경을 제어하는 방식에 대한 질문을 던지는 게임형 그래픽 노블(graphic novel) 작업입니다. 실제 게임성도 이에 맞게 철저하게 이동성의 계층화로 연결됩니다. 전시된 다른 작품들과 함께 이동성의 맥락 안에서 엮일 때 새로운 해석이 가능해져서 흥미로운 제안이었습니다. 이번 출품작에서는 관객이 스스로 게임의 캐릭터를 정해 주체가 되어 더 몰입할 수 있게 했습니다.

4. 전시는 이동의 여러 양상과 그 변화가 우리에게 어떤 영향을 미치는지를 질문하고 있습니다. 작가님이 최근 가장 관심 갖고 계신 이동과 관련된 문제는 무엇일까요

저는 이동의 양상이 더 이상 우리의 물리적 이동에서 그치는 것이 아닌 개인의 이동에 대한 관념에도 영향을 준다고 생각합니다. 지하철로만 이동하는 사람들에게 어떠한 역은 관념적으로 밖에 읽히지 않습니다. 한 역당 2분이 걸리고 그다음 역은 어디인지 정도로만 인식되지요. 그 공간에는 사실 아스팔트가 깔려있고 전선과 빌딩, 이동 수단이 얽혀있고 여러 사람이 부대끼고 있어요. 이런 문제는 앞으로의 이동 수단을 기획하는 모든 기술의 설계에도 고려돼야 한다고 생각합니다. 〈구름의 영역〉은 그 밑그림을 누가 어떻게 그릴 것이며, 어떤 것이 배제되는지를 질문합니다. 하늘을 날아다니는 자동차가 그려진 많은 일러스트를 보면 하나같이 청명한 하늘 아래 멋진 모빌리티가 수놓고 있어요. 그럴 때 새들은 어디로 가야 할지를 질문해보았습니다.

5. 〈구름의 영역〉의 세계관을 아케이드 게임 형식으로 보여주고 싶으셨던 이유가 무엇인가요? 그리고 캐릭터마다 여러 가지 버전의 엔딩을 만드셨는데, 가장 마음에 드는 엔딩이 있을까요?

아케이드 게임은 게임을 진행하면서 그 서사를 따라갈 수 있습니다. 아케이드 게임의 시스템을 만든 사람의 의도를 많이 반영해 게임을 진행할 수 있다는 장점이 있어요. 또한 익숙한 게임이기 때문에 많은 사람이 이미 알고 있는 '점프', '공격' 등의 세부사항을 전유하고 활용해서 의외의 기능을 통해 메시지를 전달하기에도 적합하다고 생각했습니다. 게임에는 3개의 캐릭터가 미래의 이동성을 속도와 자신의 이야기로 대변하는데, 이때 관객의 선택에 따라 게임 내 이야기가 지속해서 바뀌며 결말이 달라집니다. 저는 개인적으로 게임들의 엔딩 중 슬픈 결말들에 마음이 갑니다. 게임 자체를 만들면서도 행복한 결말을 이루기는 매우

어렵게 설계한 것도 있고요. 게임일 때만 가능한 해피 엔딩들보다는 그렇게 되지 못하기에 벌어지고 있는 현실적인 엔딩이 더 재밌는 것 같습니다. 제 의도 안에서 게임은 더이상 현실도피처가 아닌 새로운 현실 그 자체가 되어버리니까요.

6. 기술의 발전과 (생명)윤리는 늘 함께 동반되는 문제입니다. UAM을 리서치하시면서 〈구름의 영역〉을 제작하시게 되었는데, 리서치 및 작품 제작 과정에서 모빌리티 기술에 대해 새롭게 인지하게 되었거나 기억나는 부분이 있다면 무엇인지 궁금합니다.

연구 및 작품 제작 과정에서 제일 기억에 남는 것은 2021년 9월에 실제 구글 배송 서비스가 진행되던 중 까마귀의 공격을 받고 해당 서비스가 전면 중단되었던 사건을 연구하던 것입니다. 드론형 모빌리티에서는 항상 중간 단계급 위험으로 취급되는 항목이 바로 새의 충돌인데요, 이는 드론 자체의 비행 기술과 안전성이 먼저이기 때문에 환경적 요인으로 새의 충돌은 깊이 고민을 못 한 것이죠. 하지만 당장 자신의 영역을 누비던 새에게는 일생일대의 위기였던 것이고요. 기술이 인간의 목적과 가치를 중심으로 발전하기 때문에 간과할 수밖에 없던 사건이라고 생각되어요.

7. 작가님의 이전 작품 〈쥐들에게 희망을/연구자 P의 실패일지〉에서도 '연구자'와 관련된 캐릭터가 등장합니다. 〈구름의 영역〉에는 세 가지 게임 캐릭터가 있지만, 작가님의 시선이 가장 담겨있는 캐릭터는 연구자인 것 같습니다. 연구자로 대변되는 우리가 공존을 위해 준비해야 할 것은 무엇이라고 생각하시나요.

연구자는 어느 정도의 지식을 가지고 있어도, 그 의사결정에 참여할 수 없는 모든 개인을 상징합니다. 게임 속 연구자는 문제의식을 느끼고 있고, 문제의 배경을 다 파악하지는 못해도 눈앞에 벌어진 일을 가장 가까이서 목격하게 되는 역할을 합니다. 한편으로 시스템의

한 구성원으로 큰 영향력은 없다는 특징이 있습니다. 공존을 위해서는 함께 논의하고 의사결정에 참여할 수 있는 시스템이 필요하지만 그게 과학/기술에 관해서는 더 폐쇄적일 수밖에 없습니다. 전문성의 한계도 있을뿐더러, 기술에 한해서는 여러 이권과 국가적 차원으로는 신기술 선도 등 패권싸움이 걸려있으므로 일개 연구자가 쉽게 방향을 정할 수 없거든요. '오픈 사이언스 랩(Open Science Lab)'과 같은 시민 참여형 과학 단체가 운영되고 있고 과학 기술 정책적으로도 많은 변화가 생기고 있지만, 개개인이 실질적으로 참여할 수 있고 사안을 검토하기엔 아직 어려운 점이 많은 것 같습니다.

송예환

Yehwan Song

〈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*.

















1. 이번 전시에 출품하신 작품에 대해 설명을 부탁드립니다.

월드와이드는 한국어 '월드 와이드'를 로마자표기법에 맞춰 표기한 것입니다. 'World wide'가 한국어 '월드 와이드'로 표기되듯, '월드 와이드'가 영어로 역 표기하는 모습을 상상해 보았을 때, 'woldeu waideu'는 월드 와이드 웹이 한국의 문화를 포함한 다양한 문화를 포용할 수 있게 되는 모습을 비유적으로 표현할 수 있는 단어라는 생각을 했습니다.

이 작품은 우리가 바라보는 각자의 웹 화면을 실제 공간(아르코미술관 전시실)에 모아 놓으면서 시작합니다. 우리는 항상 웹사이트를 만들거나 사용하면서 내가 보는 사이트와 타인이 보는 웹사이트가 같은 웹사이트라고 생각합니다. 하지만 사실 웹사이트는 사용자 환경에 따라 많이 다른 모습을 보여줍니다. 화면 사이즈나 사용하는 기기들, 인터넷 속도, 위치와 국가에 따라 보여주는 정보나 수집해가는 정보, 혹은 보여주는 정보의 질은 다릅니다. 만일 각자 집에서 보는 웹사이트 화면을 한 공간에 모아 놓는다면, 각 화면 사이즈, 화면 속에 보이는 이미지의 해상도나 영상의 속도, 그리고 사용자의 인터렉션이 모두 다르게 되겠죠. 그 모습은 분명 아고라 광장과 같은 모두에게 열린 만남의 장소가 아닌, 우리가 살아가는 주택가의 모습과 더 닮아 있을 것입니다. 각자의 환경에 따라 높이도, 면적도 채광도 다른 모습인 것이죠.

작품도 마치 주택가를 만든다는 생각으로 만들었습니다. 서로 다른 화면들, 서로 다른 높이들, 때로 어떤 화면은 웹사이트를 로드(load) 하지도 못한 채 빈 화면으로 남아있고, 어떤 화면은 다른 화면에 가려져 반쯤 사이트가 보이지 않습니다. 각 사이트에 들어가는 폭발하는 이미지는 무료 스톡(stock) 영상으로, 이 우리가 흔히 사용하는 플랫폼들, 예를 들면 유투브, 인스타그램 페이스북 등에 한 번 업로드한 뒤 다운로드한 영상들입니다. 위와 같은 온라인 플랫폼들은 사용자가 영상을 업로드하면 여러 가지 파일 포맷으로 영상을 재압축합니다. 압축하는 이유에는 여러 가지가 있으나, 그중 하나는 사용자의 인터넷

속도와 환경에 따라 서로 다른 용량의 이미지를 보여주거나, 로딩시간이 오래 걸릴 것을 고려해 프리뷰 이미지를 보여주기 위함입니다. 즉 영상을 업로드한 뒤 다운로드하면 같은 영상을 서로 다른 해상도, 속도, 포맷으로 압축한 영상을 다운로드할 수 있는 것이죠. 이 또한 우리가 보는 웹은 각자의 환경에 따라 다르다는 메세지를 전달합니다. 설치물 중간중간에 숨어있는 한 공간을 계속 빙빙 도는 마우스들은 사용자가 웹을 사용하는 모습을 시각화합니다. 웹은 마치 거리와 환경으로 인해 불가능했던 만남과 이동을 가능하게 하는 대안적 공간으로 여겨지고 있으나, 실제로 사람들이 웹을 사용하는 방식은 알고리즘과 사용 구조에 의해 제공되는 유사한 정보 사이에서 빙빙 돌고 있는 경우가 대부분입니다. 타인와의 자연스러운 만남보다는 각자의 울타리 속에서 머무는 모습에 가까운 것이죠. 이는 만남과 이동의 문제가, 단순히 발전된 기술을 바탕으로 대안을 제시함으로써 해결할 수 있는 문제가 아님을 이야기합니다.

즉 작품은 환경의 문제로 인한 이동과 만남의 한계, 더불어 현실 공간에서 해결하지 못하는 세대, 문화, 인종, 국가 간의 대화가 웹이라는 가상공간을 통해서 해결될 수 있다는 미숙한 접근을 경계해야 한다는 메세지를 전달합니다.

2. 전시장에서 작품을 마주한 관객들에게 기대하는 바가 있다면 무엇일까요.

전체적으로 구경해주셨으면 좋겠습니다. QR이나 각 페이지들, 마우스, 작품명 모두 모여 하나의 메세지를 만들고 있으니 모든 요소들을 함께 감상해주시면 좋겠습니다. 각 작업이 전달하는 메세지가 하나의 문제의식의 시작 혹은 담론의 시작이 되었으면 좋겠습니다.

3. 처음 전시 참여 제안을 받으셨을 때 전시 주제와 그간의 작품이 어떻게 연결될 수 있겠다고 생각하셨나요?

평소에 문제의식을 가지고 있던 부분과 잘 맞았었습니다. 저는 웹 공간 속에서의 불평등과, 지금 제공되고 있는 웹 사용자 환경의 한계, 그리고 이 모든 획일화된 기술을 미숙하게 받아들이고만 있는 다수의 대중들에게 적극적으로 문제의식을 가지고 목소리를 내야 한다는 이야기를 전달하는 작업을 합니다. 마치 이동의 대안처럼 제시되는 가상공간 위주의 웹사이트들도 이와 유사하게 사용자에게 충분한 선택지를 제공해주지 않으며, 이 환경을 지나치게 이상화하고 있다는 점, 그리고 사용자는 이 문제점에 대해 적극적으로 목소리를 내지 않은 채 수용하고만 있다는 점이 연결점이었습니다.

4. '이동'을 주제로 신작을 제작하면서 가장 중점을 두었던 부분은 무엇인지요.

'드러내기'였던 것 같습니다. 사실 가상환경의 가장 큰 문제점은 가상환경이 동반하는 추상화와 기술적 유토피아니즘(Technological utopianism)을 통해 문제점을 가리기 쉽다는 점에 있습니다. 물리적 환경에서는 문제시될 부분들이 웹 공간에서는 가려지기 쉬운 것이죠. 이런 부분들을 작품을 통해 드러내고 싶었습니다. 추상화된 웹을 물리적 공간에 설치한다는 시작점만으로도 많은 문제점을 시각화할 수 있을 것이라고 생각했습니다.

5. 이번 신작에서 웹에서의 제한된 상황을 벗어나고자 하는 시도를 현실(전시장)과 웹(QR을 통해 접속하는 홈페이지)를 연결하는 방식으로 풀어내고 계시는데, 이를 통해 이야기하고 싶었던 것은 무엇인가요.

자신의 핸드폰으로 QR코드를 스캔해 접속한 관객은 자신의 핸드폰에서 스크롤함으로써 전시장에 위치한 웹 공간을 돌아다니게 됩니다. 관객이 위치한 웹사이트는 전시작품에 QR에 따라 빨강, 파랑, 초록의 박스로 표시됩니다. 이때 관객이 이동해 다니는 웹 또한 같은 자리를 빙빙 맴도는 모습을 확인할 수 있습니다. 획일화된 인터렉션(스크롤)에 의존해 웹을 사용하게 되면 결국 유사한 정보를 계속 반복해 보게 되며 타인과의 자연스러운 접점은 생기지 않는다는 점, 즉자연스러운 이동과 만남이 어려운 웹 공간에 대해 이야기합니다.

6. 어디든 갈 수 있다고 일컬어지는 웹 공간은 어쩌면 '제한'을 기본으로 만들어진 것 같습니다. 그런데 웹에서의 정해진 틀 혹은 인터페이스는 어쩌면 사용자들의 편의를 위한 것이라고 생각합니다. 만약 틀을 벗어난다면 사용자들은 훨씬 더 불편함을 얻을 거 같은데, 작가님은 이 불편함에 대해서 어떻게 생각하시나요? 웹 사용자의 자유도가 얼마나 주어져야 한다고 생각하시는지, 궁극적으로 상상하는 웹 이용의 모습도 궁금합니다.

웹 환경에서 가장 요구되어야 하는 가치는 '다양성'이라고 생각합니다. 편의만을 추구하는 것이 아닌, 덜 편리하고 더 불편한 환경이나 인터렉션도 인정할 수 있는 태도의 전환이 필요합니다. 어떤 디자인이나 환경이 맞고, 틀리다는 가치판단을 그만두고 다양한 디자인이나 환경을 있는 그대로 존중하는 태도가 필요합니다. 웹은 다양한 문화권과 세대, 인종, 성별의 사람들이 사용하는 공간이기 때문입니다. 나에게 편리한 환경이 특정 세대에게 그렇지 않을 수 있으며, 나에게는 신속하지만 특정 세대에게는 따라잡기 힘든 속도일 수 있습니다. 결과적으로 다양성이 인정된 공간은 사용자에게 충분한 선택지를 제공하는 역할을 해야 하며, 사용자가 주도적으로 선택해 사용하는 환경을 조성해야 합니다.

그런 관점에서 불친절한 특정 웹사이트들은 인정되어야 하며, 더 나아가 불친절한 웹사이트들을 인정하는 태도를 긍정적으로 바라봐야 한다고 생각합니다. 그리고 웹 사용자는 주도적으로 웹을 선택하는 입장이 되어야 합니다. 그러기 위해선 주도적으로 웹을 이해하고 문제의식을 이야기하는 적극적인 태도가 필요합니다. 그 결과가 효율성이 극대화된 웹으로 돌아올지라도 선택의 주도권이 사용자에게 있음이 중요하다고 생각합니다.

유아연

Ahyeon Ryu

〈공손한 님들〉,
2022,
진동벨, 서빙 로봇,
스피커, 파워 뱅크,
배너, 동작 감지 센서,
가변크기

〈벌레스크〉,
2021,
단채널 비디오,
29분 9초

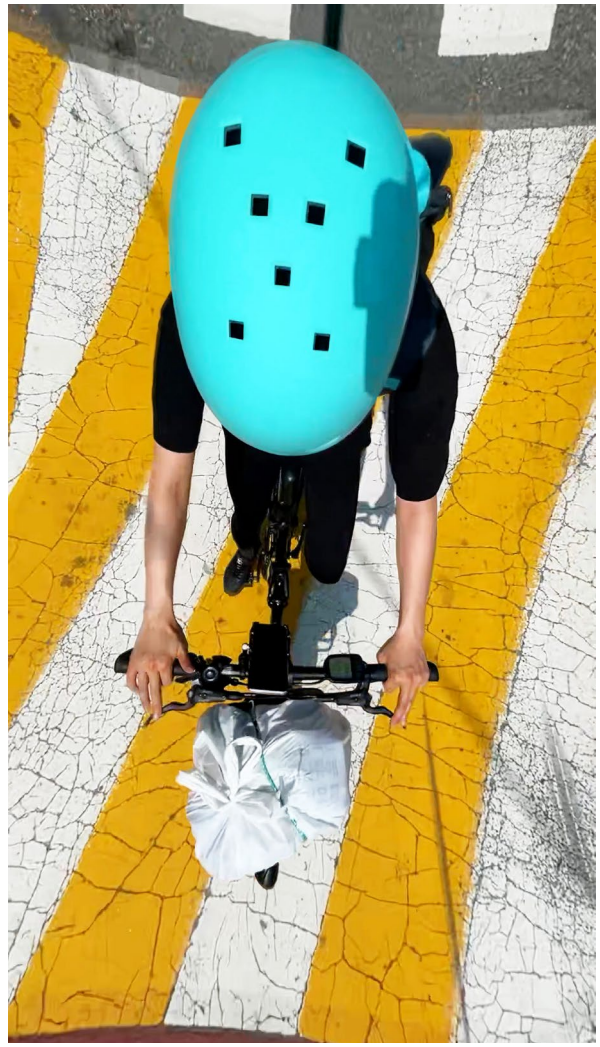
Polite Guys,
2022,
wireless calling pagers, food server robots, speakers, power banks, banners, motion sensor, dimensions variable

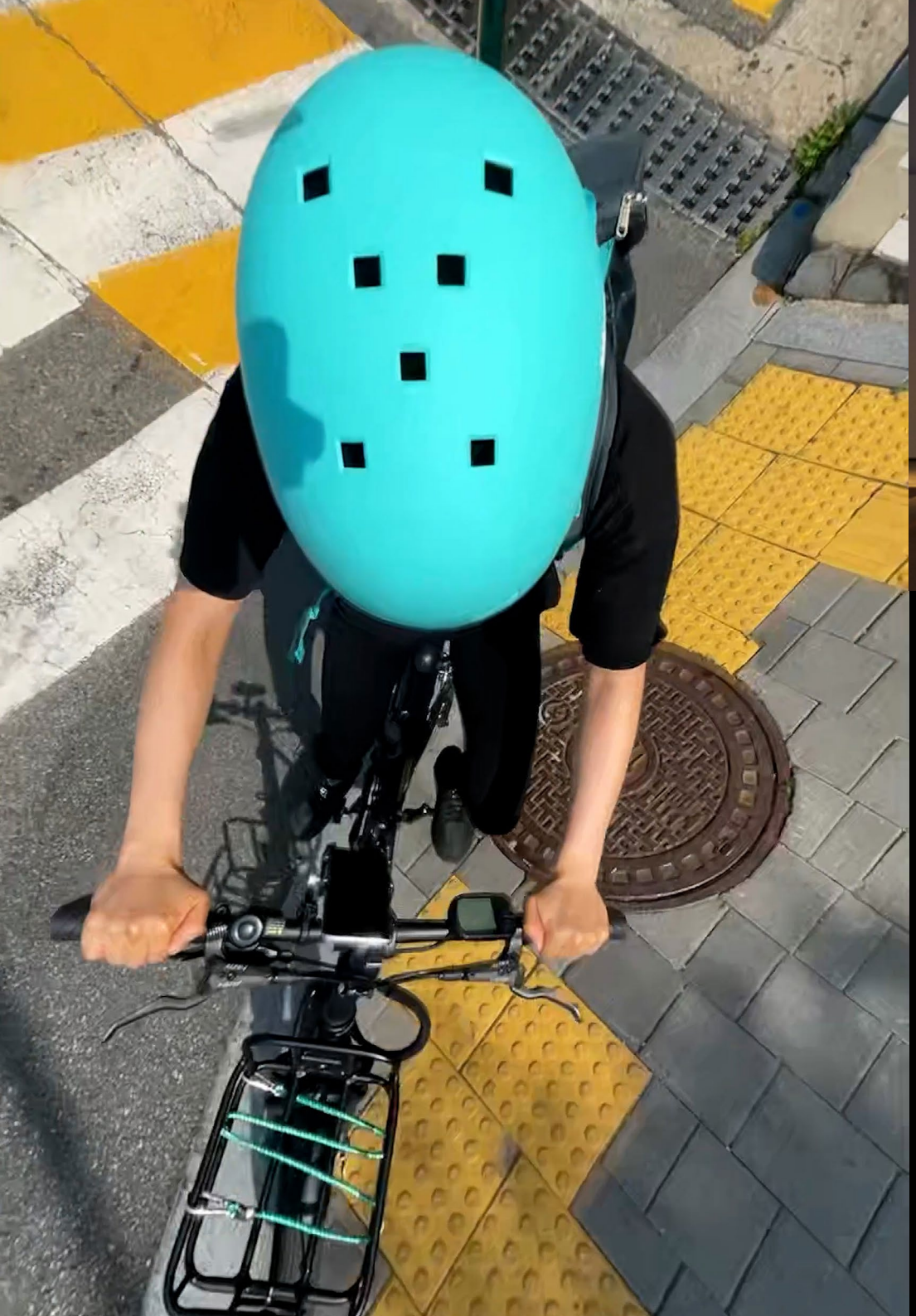
Burlesque - Delivery,
2021,
single-channel video,
29min 9sec

〈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 얽히고 나서야 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.








연세 루첸 음악원
02 -536-9993
도시 설계자
THE Planner of CLOUD
배민


SCOPE OF THE CLOUD
새 로봇 연구자
THE Researcher
도시 설계자
THE Planner of CLOUD
연세 루첸 음악원
YONSEI RUCHEN MUSIC ACADEMY
- 예원 수석 배출
- 서울시 교육청 영재
- 건국대 영재
- 다수 콩쿨 대상 수상
02 -536-9993
ruchen_piano
연세루첸음악
루첸음악원
Gongjoongdosie
배민

1. 처음 전시 참여 제안을 받으셨을 때 전시 주제와 그간의 작품이 어떻게 연결될 수 있다고 생각하셨나요?

팬데믹으로 이동이 제한된 상황에 대한 다층적인 고민을 담은 이번 전시에 참여 제안을 주셨을 때는, 2021년 전시된 〈벌레스크〉 작업과 함께 신작을 요청해주셨습니다. 〈벌레스크〉 작업은 팬데믹으로 인해 '물리적 단절'이 일어났지만 이로 인해 더욱 편리한 '디지털 소통'을 하게 된 지금, 우리는 어떻게 재화를 생산하며 유통하는지에 대해 이야기하고 있습니다. 〈벌레스크〉에서는 '시스템 내 물리적 재화를 생산하는 자'와 '노동력을 재생산하기 위해 재화를 쓰면서 노동을 하는 자'로 노동의 영역을 양분화하고, 두 영역의 이미지 순환 구조를 기록하였습니다. 구체적으로, 이 순환 구조는 전시장 내에서 '조각'의 역할을 수행하고 있는 노동자들로 전이되어, 관객에게 관람 현장 또한 이미지가 교환되는 노동의 현장이자 생산-소비 구조를 강화하는 관계의 장임을 환기했습니다. 전시장 내 '조각' 노동자들은 노동이 유통되는 인터페이스의 역할을 하며, 관객에게 노동자의 주체성까지도 가치 생산 요소로 포함되는 경험을 제공합니다. 이번 전시에서 상영되는 〈벌레스크-딜리버리〉 영상은 필라테스 코치의 신체 통제 소리와 함께 시간 내 배달을 완료하기 위해 바삐 움직이는 모습을 보여주는데요. 이는 오늘날의 노동을 위해 신체가 통제되는 과정을 적나라하게 가시화 한 것입니다.

위와 같은 노동에 대한 해석이, '조각적 구축'에서 '이동성'이라는 경험적 서사로 전이된 것은 매우 유효한 시도였습니다. 신작 〈공손한 님들〉에서는 권력과 배제의 수단으로 작동할 수 있는 플랫폼 내부로 관객을 들여와 시각적 대상화, 규정화를 행하기 이전에, 관객이 직접 본인의 위치를 이동시킴으로써 경험하고 습득하는 데이터에 초점을 맞춰 누락되었던 노동을 조형화하고자 하였습니다. 이는 자연스럽게 물리적 대상을 배달하며 생산성에 기여하는 과정을 담은 〈벌레스크-딜리버리〉 영상 제작 경험과도 이어질 수 있었습니다. 신작 〈공손한 님들〉은 배달 앱을 통해 타인의 신체를 대여해 행했던 이동을 몸소 관객에게 경험시킴으로써, 서비스 소비로 감춰졌던 노동 구조를 전시장 내에 적극적으로 구현합니다. 전시장 입구에서 진동벨을 받은 관객은 진동이 울리면 서빙 로봇을 찾아가 반납해야 합니다. 이렇게, 관객은 전시장을 들어서면서부터 수행자 역할을 맡게 됩니다. 그들은 로봇과의 물리적 접촉을 하며, 플랫폼 내부에서 추상화되었던 이동을 몸소 체험하고, 그 속의 소외 구조를 조형해 낼 수 있을 것입니다.

2. '이동'을 주제로 신작을 제작하면서 가장 중점을 두었던 부분은 무엇인지요.

이번 전시에서 가장 중점을 두었던 부분은 플랫폼 내부에서 소외되었던 이동을 어떻게 직접 경험으로 바꾸어 놓을지에 대한 것이었습니다. 개인의 데이터들은 물리적 혹은 가상으로 이동하고 접촉하기 위해 사용하는 플랫폼 안에서 자본 그 자체가 되어버렸습니다. 이러한 환경에서는 경험적 이동의 개념은 증발하고 정보의 순간적 이동만이 목도될 뿐입니다. 모빌리티 서비스 직종은 사용자에게 내부의 서사를 경험하지 않아도 되는 편안함을 선사하는데, 이는 전적으로 타인의 신체를 대여함으로써 이루어질 수밖에 없습니다. 하지만 플랫폼 편의성 때문에 사용자들은 데이터의 결괏값만을 볼 수밖에 없으며, 내부에서 그들의 노동을 대신하고 있는 이들의 존재는 쉽게 지워져 버립니다. 저는 이렇게 자본에 의해 누락되었던 실체를 미술관 현장에 구현함으로써 사회 구조 속에서 당연히 이루어졌던 차별의 작동 형태를 고발하고자 합니다.

작업을 제작하면서 가장 고민이 되었던 지점은 누락되었던 '이동'의 시간성을 어떻게 형식적으로 구현해 내는가였는데요. 보다 적극적으로 관객을 현장에 개입시키기 위해서는 결괏값으로 해석될만한 이미지를 제거하는 것이 필수적이었습니다. 하나로 통일된 이미지가 없는 이번 작품은 관객이 으레 기대하는 결괏값을 획득하기 위해 직접 작품의 가이드라인에 따라 이동하게끔 만듭니다. 전시장 입구에서 배포되는 진동벨은 그 이동에 대한 표지판이자, 교환 토큰으로 역할을 하고 있죠.

이렇게 진동벨의 알림은 관객을 단순히 '보는' 수동적 위치에서 벗어나게 도와주며, 실제 생활 영역과 단절되기 쉬운 전시장에 중력을 제공해 담론이 관객 개인적 경험으로까지 확장되도록 유도합니다. 결론적으로, 저는 〈공손한 님들〉을 통해, 관객이 '이동하고 교환하는 자'로서 직접 새로운 접촉을 만들어내고, 주체적으로 정보를 인식하기를 기대합니다.

3. 버스나 택시 등의 이동수단에서부터 플랫폼 서비스에까지 광고는 항상 빠지지 않습니다. 그렇다면 이번 〈공손한 님들〉에서 서빙로봇에게 광고를 붙이신 이유는 무엇이며, 그 광고는 어떤 역할을 하는지요?

관객은 전시장에 입장하자마자 광고 배너를 이고서 공간을 끊임없이 배회하고 있는 서빙 로봇 두 대를 마주하게 됩니다. 로봇에 붙어있는 배너들은 간판들로 빈틈없이 장식된 상가 건물을 연상시키기도 하는데요. 이는 곧 서빙 로봇을 정크스페이스(Junk-Space)로 만들어버렸다고 생각해볼 수 있습니다. 렘 쿨하츠(Rem Koolhaas)가 정의한 정크스페이스는 내부 콘텐츠만 담론화되며 구별을 거부하고 축적만 반복하는 텅 빈 공간으로, 즉 이 공간은 즉각적인 욕구들만 충족시키기 위해 작위적으로 건축된 공간이라고 할 수 있습니다. 기업의 자본 축적으로 건설된 공간 안에서는 그 유통 구조를 파악하기 매우 어렵습니다. 매끈하게 정렬된 상품과 이미지들만 보이기 때문이죠. 이러한 공간은 효율성을 위해 제작자의 노동력과 사용자의 흔적마저 말끔히 지워버립니다. 이는 이동 주체를 지워버리고 결괏값만을 과시했던 플랫폼의 형태와도 유사합니다.

시각 자극의 특정한 규칙을 갖고 있는 광고는 더욱 공간에 작위적인 느낌을 부여하며 동시에 황폐하게 만들어 버립니다. 공간 안의 사용자는 콘텐츠만을 소비하게 되며, 재현 과정과 구조를 파악하기란 쉽지 않습니다. 하지만 백화점 크기에 버금가는 데이터나 공간으로 사용자를 마취시켰던 정크스페이스가 사람과 유사한 크기로 줄어들고, 이용자의 대척점에서 서비스를 제공해주고 있다면, 그 보이지 않던 외벽의 흔적을 조형해낼 수

있을 것이라 생각했습니다. 이렇게 서빙 로봇은 내부 콘텐츠만 소비되는 빈 공간을 표방하며 관객과 접촉합니다. 진동벨을 수거하는 로봇은 동시에 전시 서버(스탭)으로도 역할하는데, 이러한 중첩된 역할로 전시장 내 누락된 노동을 다시 한번 꼬집어 내기도 합니다. 즉, 효율성을 위해 '노동'을 지워낸 플랫폼 공간이 구현된 대상인 동시에 노동 수행자가 되는 것이죠.

로봇에 부착된 광고 배너는 실제로 작동하는 광고들입니다. 전시장에서 접근이 비교적 용이한 상점들 중 대략 600곳에 문의하여 참여를 요청했고, 이미지 자료에 따라 대략 스무 곳으로 광고를 추려냈습니다. 로봇에 부착된 배너는 실제 광고 패널이 바뀌듯 일정 주기에 따라 교체됩니다. 광고는 전시장 밖의 실제 광고와 같은 기능을 수행하는데, 관객에게 적극적으로 소비와 유통 시스템에 참여하길 장려합니다. 이는 앞서 언급한 '이동 관계'가 단순히 연극적 미메시스로 귀결되지 않게끔 이끄는 역할을 수행합니다. 즉, 실제 상점들의 광고가 미술관이라는 공간 내부로 들어오며, '정지된 전시품'이 아닌 '작동하는 오브제'로서 관객이 실생활에서 사용되던 플랫폼의 어법에 대해 환기해볼 수 있도록 이끕니다.

4. 최근 이동의 주체를 대신하는 사람과 기계가 다수 등장했습니다. 〈벌레스크〉에서는 작가님이 직접 그 역할을 경험했다면, 〈공손한 님들〉에서는 움직임을 대체하거나 경험하는 기계와 사람들이 더 복잡한 시스템을 이루고 있는 듯합니다. 이번 전시에서 작가님은 관객들에게 무엇을 서빙 혹은 전달하고 싶으셨나요?

관객은 교환될 물건을 기대하며 진동벨 반납을 위해 서빙 로봇에게 접촉하지만, 서빙 로봇에는 광고 배너들이 붙어있습니다. 〈공손한 님들〉은 통일된 실체적 이미지가 부재한 작업인데요. 이는 관객에게 부여된 육체의 이동 경험을 보다 효과적으로 체험시키기 위함입니다. 시각 정보 교환의 목적을 지닌 전시장에서 이미지를 부재하게 함으로써 그들이 경험하고 있는 시간에 시선을 돌리고, 만남이라는 육체적 사건에 더욱 주목하게끔 할 수 있겠지요.

이러한 점에서 관객에게 주어진 진동벨은 접촉의 순간을 하나의 사건으로 만드는 도구로도 볼 수 있습니다. 진동벨이 울려 만남이 이루어지기까지 기다리는 시간 때문에, 관객은 전시장에 설치된 작품들을 감상하기 위해 '이동하는 상태'를 동시에 인지할 수 있게 됩니다. 구체적으로 로봇에게 다가갔을 때 들을 수 있는 〈벌레스크〉 사운드는 전시장 내부의 이동성에 대한 인지 확장을 도와줍니다. 다음 전시장으로 향할 때 들을 수 있는 반납 안내 사운드 또한 이러한 경험의 마지막 단계임을 지시하고 있고요. 이 일련의 과정은 결과적인 정보만을 제공하기보다는, 취득을 위한 이동적 경험 자체를 조형해내는 것입니다. 이러한 방식으로, 서빙 로봇은 노동을 지워냈던 매끈한 플랫폼의 구조를 그대로 드러내며 관객에게 다가갑니다.

5. '노동'은 작가님의 작업에서 주요한 키워드일 텐데요. 노동의 주체는 점점 더 비가시화되고 있습니다. 즉 자본을 제공하는 주체에게 노동을 수행하는 주체는 삭제되고, 그저 그 서비스를 어떻게 제공받을 수 있느냐에 시스템의 초점이 맞춰져 있는 것 같아요. 작가님께서는 근래 이러한 노동의 구조를 어떻게 인지하고 계신지, 그리고 앞으로 작업을 통해 노동의 어떤 부분들을 좀 더 드러내야겠다고 생각하시는지 궁금합니다.

지난달에도, 쿠팡 물류센터에서 일하는 노동자가 높은 노동 강도로 인해 뇌출혈로 사망하였지만, 여전히 그들의 노동 환경은 개선될 여지가 희박해 보입니다. 실제로 코로나 팬데믹 이후 택배 노동자 사망은 7건이나 발생하였습니다. 하지만 노동환경의 현실은 플랫폼의 편의성으로 손쉽게 지워집니다. 플랫폼 노동에 대한 산재보험, 산업안전보건법 등이 재건돼야 하지만, 자본 유행에 따라 빠르게 변화하는 노동 양태로 인해 보호 대상에서 쉽게 소외됩니다. 자본을 거머쥐고 있는 플랫폼들은 소비자와 보다 잘 포장된 상태로 대면하기 위해 이러한 노동의 과정을 말끔히 지워내기 때문입니다.

하지만 역설적으로 노동을 지워낸 플랫폼 "덕분에" 개인 주거 공간에서 일터까지의 순간 이동은 물론, 유체이탈까지 할 수 있게 된 우리에게, 여가 시간은 데이터 노동을 하는 또 다른 근무 시간이 되어버렸습니다. 우리가 이러한 시스템을 이용하며 그들에게 제공하게 되는 데이터는 편의성을 더욱 유려하게 만들기 위해 새로운 재화로서 재사용되고 있습니다. 현대 삶의 형태에 대한 분석을 했던 이탈리아 철학자 파울로 비르노(Paolo Virno)는 포스트 포드주의 경제에서 잉여가치는 더 이상 상품으로 구현된 노동에서 추출되지 않으며, 그것은 유급 노동과 무급 노동 사이의 차이, 즉 물질적이지 않은 노동의 결실을 계속 풍부하게 하고 인정받지 못하는 정신의 유휴 시간에 존재한다고 말하기도 했습니다. 생활 세계의 하위 영역에서부터 서서히 물들여온 이러한 노동과 비노동의 뒤섞임은 심지어 타인과 개인의 정체성까지 뒤섞어버리고 있습니다. 이는 그들이 플랫폼 내부 노동을 말끔히 지워버렸듯, 우리도 소외화, 대상화를 무의식적으로 내면화하게끔 만들 것입니다. 저는 이러한 플랫폼 속 데이터 노동으로 체내화된 차별들이 지속해서 타인을 향할 때, 소외를 야기하는 지배적인 습관들과 그 역전 가능성에 대해 앞으로 연구해보고 싶습니다.

김재민이

Gemini Kim

〈냄새의 경계선1〉,
2022,
합판과 혼합재료,
80 x 70 x 150cm

〈냄새의 경계선2〉,
2022,
아크릴과 혼합재료,
80 x 70 x 150cm

〈냄새의 경계선3-
기생충 순례길〉,
2022,
시바툴, 종이 및
혼합재료
180 x 180 x 140cm,
협업 제작: 우아미

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

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

*Borderline/
Ordorline3-
Parasite
Pilgrimage*,
2022,
sibatool, paper
and mixed media,
180 × 180 × 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 상정해 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.

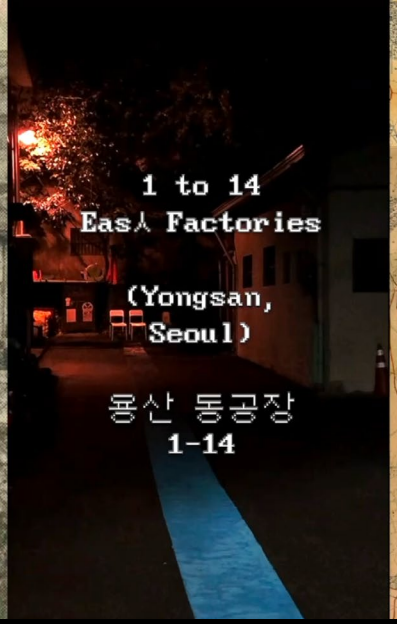


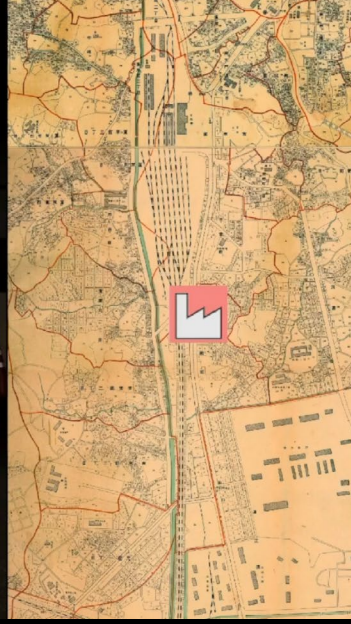

서발턴은 말할 수 있는가?
아파트 게임
Epi
dyrnellow
SAND SANITIZER GEL


서발턴은 말할 수 있는가?
아파트 게임


'국문광'의 길




1 to 14
Eas人 Factories
(Yongsan,
Seoul)
용산 동공장
1-14






Voice / Yves Toiser



〈냄새의 경계선3-기생충 순례길〉, 2022, 시바툴, 종이 및 혼합재료 180 x 180 x 140cm,
협업 제작: 우아미
Borderline/Ordorline3-ParasitePilgrimage, 2022, sibatool, paper and mixed media, 180 × 180 × 140cm,
Designed by Gemini and Ami Woo


중심용산
오십시오
Welcome to Yongsan-gu



〈냄새의 경계선1〉, 2022, 합판과 혼합재료, 80 x 70 x 150cm
Borderline/Ordorline1, 2022, plywood and mixed media, 80 × 70 × 150cm

1. 이번 전시에 출품하신 작품에 대해 설명을 부탁드립니다.

공장이나 축사 같이 냄새나거나 소음이 있는 비즈니스가 도시 밖으로 밀려나는 이야기를 준비했습니다. 대도시 사람들에게만 좋은 거죠. 첫 부분은 용산인데요. 서울역부터 용산역 근처까지 1호선 라인 좌우로 70년대까지 공단이었던 곳을 소개하고, 공장들이 없어진 경로를 따라 밤에 뛰는 루트를 만들고 달리기를 했습니다. 두 번째 부분은 돼지농장과 아파트의 충돌 이야기입니다. 나주, 김해, 양주 도시 등의 아파트와 이해관계에서의 충돌 이후 후퇴한 돼지농장들을 리서치하고 그 과정을 공유합니다. 세 번째는 순례길을 만들어 걸어보는 프로젝트였습니다. 저의 성장기에 겪은 변두리로 치부된 환경과 현재 거주하는 서울이 어떤 동선으로 이어지는가를 몸으로 체험해봅니다. 관심받고 싶은 도심 외곽의 이야기는 이제 중심부보다 더욱 흥미로웠습니다. 더욱 후퇴하기도 하고, 혹은 다시 중심으로 돌아오기 위한 반발력을 이야기합니다.

2. 전시장에서 작품을 마주한 관객들에게 기대하는 바가 있다면 무엇일까요.

그저 동네 사람 입장에서 우리 동네, 고향, 내가 살고 싶은 동네를 그려보시길 기대했습니다. 내가 꿈꾸는 도시생활을 누리기 위해 도시 밖으로 나가줬으면 하는 업종들과 사람들이 있다면, 그럼에도 공존할 수 있는 기회와 미래가 있다면, 내가 위선과 이해의 어디쯤 위치하는지 생각한 바를 공유하고 싶었습니다.

3. 처음 전시 참여 제안을 받으셨을 때 전시 주제와 그간의 작품이 어떻게 연결될 수 있다고 생각하셨나요?

다행히 전작들을 인미공(〈월간 인미공 7월호〉, 2021)에서 보여드리게 되어서 자연스럽게 이어지게 되었습니다. 항상 조금 더, 조금 더라는 생각을 하면서 뒤로 미루고 있던 이런 주제들을 이번 기회를 통해 어느 정도 정리하게 되어 행복하게 생각합니다. 전작 〈오근세 씨를 찾아서〉는 오근세 씨의 부인인 '국문광'의 동선으로 발전시키고 싶었고, '공장 달리기' 또한 계속 이어가는 중이었습니다. 돼지농장과 아파트 이야기는 몇 년째 탈서울을 꿈꾸고 있는 중 자연스럽게 이번 작품으로 연결되었습니다.

4. '이동'을 주제로 신작을 제작하면서 가장 중점을 두었던 부분은 무엇인지요.

완결보다 과정에 집중하다 보니 과정을 자연스럽고 흥미롭게 드러내 보고 싶었습니다. 실제 삶에서 엎치락뒤치락하는 생각과 신념이 변하는 경험들은 작업을 할 때도 쉽게 결론 내기를 꺼려지게 만들었습니다. 그래서 우리가 어디로 향할지는 어떤 공부를 하고 있는가에 따라 달라지며, 이는 자연스럽게 '이동'에도 영향을 미친다고 생각했습니다. 나의 희망과 노력, 실현 욕구는 또 누군가의 원치 않는 이동에도 영향을 미친다는 것을 스스로 상기시키려 하였습니다.

5. 이번 신작은 영상뿐 아니라 아카이브 자료와 오브제들이 전시 중에도 계속 더해지면서 현재 진행 중인 것처럼 보입니다. 이번 작품에 시도했던 설치 방식에 대한 설명을 부탁드립니다.

원래 생각은 전시 기간에 설치된 독서실 책상에 나와 공부도 하고, 노트도 하고 독서도 하려고 했습니다. 설치된 아카이브는 여러 방향으로 뻗어있어서 어떤 의견만 옳다고 하기엔 난감한, 상반된 이야기들이 있어서 저도 생각을 정리해보고 싶었어요. 예를 들어 각기 다른 사람들이 모여 사는 것이 더 좋은지, 아니면 갈라져 사는 일이 자연스러운지와 같은 얘기들이요. 소망과 욕망 그리고 생존이 상충하면서 힘센 쪽이 우위를 점하는 모습을 좀 더 복기해보고 싶었습니다. 여러 사정으로 여의치 않지만 앞으로도 가능하면 전시 기간 동안 틈틈이 책상에 앉아 공부하려 합니다. 상황은 계속 변하고 정해진 건 없으니 그때그때 유연하게 대처하고 싶다는 생각으로 설치물들을 준비했습니다.

6. 팬데믹으로 우리의 후각은 차단되고, 차단해야 했습니다. 아울러 감염 증상 중 하나가 후각 상실이기도 한데요, 이번 전시에 보여주신 작품들은 모두 '냄새의 경계선'이라는 제목 아래 묶여있는데 작가님이 생각하는 냄새 그리고 그와 관련한 이동의 문제에 대해 추가 설명을 부탁드립니다.

저에게는 도시와 문명이 냄새로 어느 정도 규정되는 듯합니다. 상황에 따라서는 개인이 노력해도 좋은 냄새를 갖기 힘들더라고요. 이웃에서 쓰레기를 태워댄다던가 축사가 근처에 있다거나 하면 널어놓은 빨래에서도 냄새가 나기도 합니다. 도시 생활을 하면서는 그래도 에티켓을 위해 괜찮은 냄새를 몸에 지니고 다니고 싶어 바디 제품에 신경 쓰고 그랬습니다. 이런 경험을 모아서 도시와 도시인의 '좋은 냄새'를 위해, 도시에 맞지 않는 비지니스가 경계 밖으로 물러나게 되는 모습을 기록해 보고 싶었습니다. 제목에 묶여있긴 하지만 저는 냄새뿐 아니라 소음도 결코 쉽지 않은 요소 같습니다. 좋지 않은 냄새나 소음과 함께하기엔 도시의 삶은 팍팍하고 버겁지 않나 생각합니다. 저도 이 둘은 못 참겠어요. 책을 읽다 보니 살던 곳에 계속 머물 권리가 침해되는 이야기도 있더군요. 도시민의 쾌적한 삶을 위해 후퇴해야 하는 직군과 사람들, 그 갈등이 제 프로젝트의 일부입니다.

7. 영화 「기생충」의 극 중 인물인 '국문광과 오근세'를 추적하는 〈냄새의 경계선3-기생충 순례길〉은 비수도권에서 중심권으로 이동하려는 열망과 정치적 사건, 개발 위기의 서사를 드러냅니다. 이 과정에서 작가님은 걷기, 뛰기, 순례길과 같은 수행을 직접 하고 계시는데요. 이런 형식을 채택하시게 된 이유가 궁금합니다.

여러 이유로 실생활에서 걷기와 뛰기를 반복하고 있습니다. 그 과정에서 이런저런 생각도 하게 되고, 보게 되는 광경이 있어서 미술관에서 나누고 싶었어요. 〈냄새의 경계선3-기생충 순례길〉 같은 경우 실제로 걸어보면 하루 평균 20에서 35km를 걷는 산티아고 순례길에 비해 짧은 거리(17km와 27km)인데요, 작업을 보신 분은 아시겠지만 실제 거리보다 심리적인 거리가 만만치 않아요. 부천에서 걸어서 서울로 들어온다든지, 광명에서

동대문까지라고 하면 엄두도 안 나고 '굳이 이걸?'이라고 생각할 듯합니다. 경계가 그런 성격이 있는 듯해요. 그런데 실제로 걸어보면 꽤 걸을만 하고 무척 재미있어요. 변두리라 치부되는 도시 외곽이 이제 중심에 부럽지 않게 변화하고 있고, 늘 그랬듯이 어떤 주민들은 더욱 외곽으로 떠나기도 하고 새로운 분들이 진입합니다. 어쩌면 앞으로도 흥행할 수 없는 성격의 순례라 집착적으로 수행한 것도 있고, 저의 성장기 때 겪었던 변두리 피해의식 같은 것을 풀어내려 한 이유도 있습니다.

그리고 먼 거리를 걸어 서울로 들어올 때 어떤 뭉클함 같은 감정도 있어요. 신체 경험에서 비롯된 것일 테지만 비-서울인에게 서울이 주는 의미는 뭘까 다리를 건너며 생각해 보게 되더라고요. '엘리시움'에 들어갈 자격은 어떤 걸까 이런 생각이요.

정유진

Eugene Jung

〈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 둘의 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.












Please do not touch



1. 이번 전시에 출품하신 작품에 대해 설명을 부탁드립니다.

이번 전시의 설치작업 〈돌고 돌고 돌아〉 (이하 돌돌돌)의 경우 팬데믹으로 인해 새롭게 생겨난 '무착륙 비행'이라는 시스템에서 시작하였습니다. 무착륙 비행은 이동이 제한된 상황에서 비행기의 연료와 주차비를 절약하고, 면세품 구매를 촉진하는 등 다양한 이유로 시작되었는데요. 이를 이동이 제한되는 재난의 시대에 멈출 수 없는 자본의 흐름이라고 봤습니다. 본래의 목적인 출발지와 종착지 없이 이동만을 위한 이동으로, 같은 노선을 반복하는 무착륙 비행의 경로는 롤러코스터와 닮아 있습니다. 찰나의 즐거움을 위해 고점과 저점을 반복하는 둘의 모습은 소비의 흐름을 끊지 않으려는 시스템과 맞닿아 있습니다.

〈돌돌돌〉은 돌고 도는 무착륙 비행의 노선 기록과 롤러코스터 트랙의 관계를 시작으로 구조물을 제작한 것입니다. 실시간으로 비행기의 항로를 추적할 수 있는 'Flightrader24' 앱을 통해 일본 항공을 경유하는 무착륙 비행기의 경로를 확인하고, 비행의 고도, 속도 그래프 등을 참고하여 공간에서의 스케일과 시선의 높낮이를 조정하며 설치하였습니다.

2. 전시 참여 제안을 받으셨을 때 전시 주제와 그간의 작품이 어떻게 연결될 수 있다고 생각하셨나요?

그간의 작업들의 경우 미디어나 이미지를 통해 접할 수밖에 없었던, 직접 경험하지 못한 재난에 대해 이야기했습니다. 2020년 코로나 바이러스로 인한 팬데믹으로 본인을 포함해 전 세계의 모든 사람들이 재난을 경험하고 있습니다. 재난의 한가운데서 사회와 제도는 붕괴되고 모든 것이 멈출 것이라 생각합니다. 하지만 소용돌이의 가운데서 목격하게 된 것은 오히려 멈추지 않고 어떻게든 길을 찾아 가속화되는 시스템이었습니다.

이러한 혼란의 시기에서 드러나는 제도와 자본의 문제들 또한 재난의 범위로 확장할 필요성을 느꼈습니다. 불안감을 기반으로 요동치는

가상화폐와 투기자산, 항공업계의 무착륙 비행과 같이 자본의 흐름을 끊지 않으며 멈추지 않는 현실이야말로 또 다른 재난의 모습이었습니다. 〈돌돌돌〉은 그간의 맥락에서 어느새 턱 끝까지 차오른 수많은 위협을 이동의 측면으로 바라보는 것부터 시작한 작업입니다.

3. 이동'을 주제로 신작을 제작하면서 가장 중점을 두었던 부분은 무엇인지요.

팬데믹으로 국가 간의 이동이 불가능해지고 새롭게 생겨난 이동의 형태는 '유사 해외여행'으로 주목받은 무착륙 관광 비행이었습니다. 해외 상공을 선회한 뒤 돌아오는 방식의 무착륙 비행은 한국에서도 티웨이, 에어부산, 에어부산 등 여러 항공사에서 매달 3번 이상씩 실시되며, 매 운항 탑승률은 85% 이상이라고 합니다. 형식적인 측면에서 고려한 부분은 무착륙 비행의 경험 또한 핸드폰 화면으로 대체되었기 때문에 'Flightrader24' 앱 속의 경험을 어떻게 물리적인 공간에 구현할 것인가였고, 이 진행 과정을 가장 집중하였습니다.

최근 2년간 모든 것은 물리적인 부피와 무게를 잃고 스크린 속으로 들어가게 되었습니다. 급속도로 성장하는 스크린 속 세상에서는 오히려 시공간의 제약 없이 모든 곳으로 이동이 가능해졌습니다. '이동'이라는 주제의 맥락과 함께 공간에서의 관람객의 이동(전시장에서의 동선) 또한 고려하며 전체 스케일과 시선의 움직임을 유도하였습니다.

4. 롤러코스터는 레일의 경사, 길이 등으로 구간마다 속도와 감각을 달리하지만 결국 하나로 이어진 루프입니다. 다시 출발지로 되돌아온다는 점에서 무착륙비행의 경로와 롤러코스터는 닮아있고요. 이를 결합한 〈돌고 돌고 돌아〉는 두 개의 덩어리로 끊어져 있기도 하고, 녹슬고 낡아 있거나, 드로잉이 붙어있습니다. 이 요소들이 작품에 어떤 영향을 주는지 궁금합니다.

어플리케이션의 화면을 통해 무착륙 비행의 경로를 확인했고,
경로가 구조화되어가는 과정에서 작가 본인이 개입할 수 있는 지점들을
찾았습니다. 단순히 경로를 롤러코스터의 트랙으로 재현하는 것이 아니라
먼저 소형 모델을 제작해 공간에서 설치될 시 어떤 스케일을 가질지
가정해보았고, 조각적 접근을 통해 절단하고 붙여보며 기존의 구조에서
개입할 수 있는 부분을 탐색했습니다.

재료적 접근에 있어서도 구조목과 고강도 스펀지를 활용하여 이를 설계에
맞게 재단하였고, 부식 페인트를 이용해 급속하게 표면을 부식시켜 녹슬고
낡아 있는 질감을 주었습니다. 급박하게 날조된 〈돌돌돌〉 표면의 흔적들은
마치 원래 있었던 것처럼 우리 주변에 자리하고 있는, 어느새 당연한 듯 매주
항공사의 스케줄이 자리한 무착륙 비행과 같습니다.

5. 재난은 이제 라이브로 송출됩니다. 재난을 화면으로 '관람'하며 댓글을
달거나 공유하는 현실에서, 작가님이 지속적으로 재난에 관심을 갖는
이유와 그리고 오늘날의 재난이 확산 혹은 소비되는 상황을 어떻게 보고
계시는지 궁금합니다.

최근 우크라이나 전쟁 상황에서 수많은 언론사들이 키이우를 비롯하여
여러 시내에 설치된 CCTV를 통해 라이브로 전쟁을 송출하는 모습을
목격하였습니다. 영화 같은 장면들 앞에서 한국뿐 아니라 전 세계의
사람들이 끊임없이 '화면전환'과 'cam2'라는 댓글을 달고 있었습니다.
수많은 재난 이미지의 스펙타클은 타임라인을 통해 공유되며 스크롤을
올리면 저 먼 곳의 현실은 곧바로 사라져버립니다. 저 또한 미디어를 통해
바라본 디스토피아적인 세계와 현실 사이를 부유하는 사람으로서,
우리를 둘러싸고 확산되는 재난 이미지들을 어떻게 받아들이고 현실을
감각해야 할지 고민합니다.

너무 멀거나 혹은 너무 가깝게 불쑥 다가오는 재난과의 거리를 어떻게
조절할 것인가. 과거에 상상했던 종말의 형태가 현실로 실현된 지금, 현재의

우리는 어떤 또 다른 미래를 상상해야 할지 질문합니다.

김익현

Ikhyun Gim

〈그늘과 그림자〉,
2022,
단채널 비디오,
P3 LED 매트릭스,
컬러, 사운드,
25분 30초

〈산책 2018.11.24 - 2021.10.25〉,
2022,
사진, 종이에
잉크젯 프린트,
가변크기

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

A walk 24.11. 2018 - 25.10.
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 유영한다. 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 illuminatingphotographs the eyes see, the artist looks into the shadows behind them.





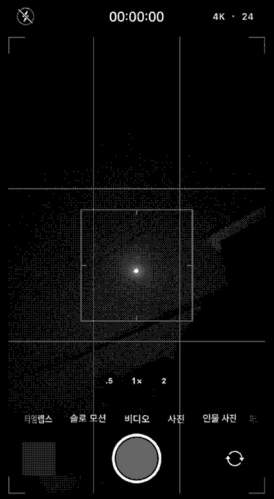


이 스크린 캡처의
일부는 과다
노출되었는데

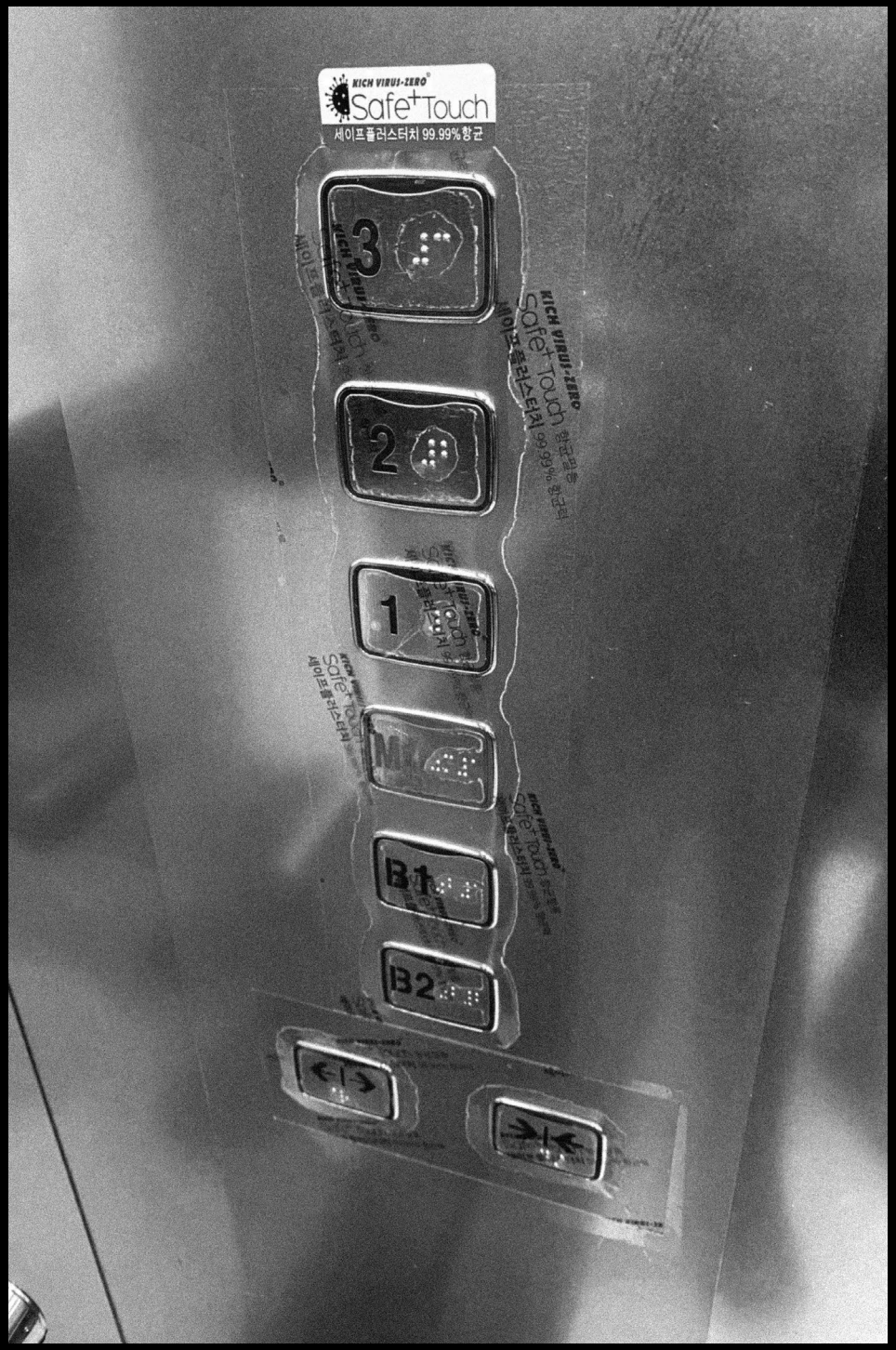
A part of this
screen capture
is overexposed

이곳엔 정보가
가득 차 있어
텅 비 어 보인다

and it seems
empty since it's
full of data

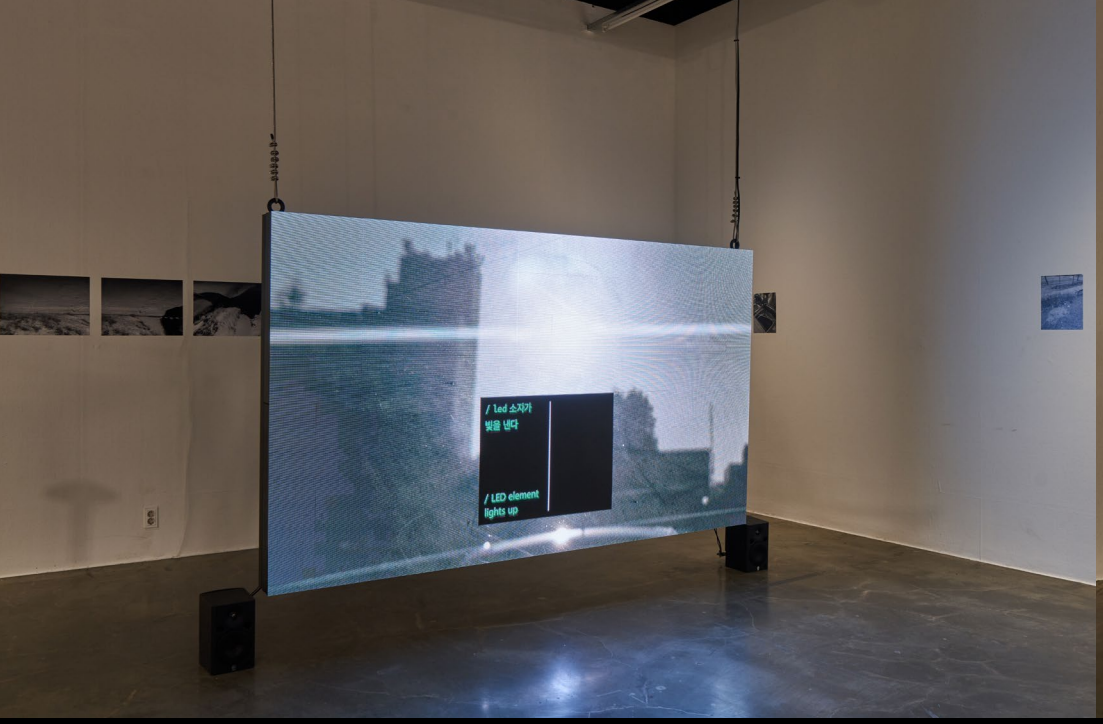





KICH VIRUS-ZERO
Safe+Touch
세이프플러스터치 99.99%항균
3
2
1
B1
B2




9610
Y2 SWUA
FedEx
INTL PRIORITY
SWUA


/ led 소자가
빛을 낸다
/ LED element
lights up










화재 시 엘리베이터 사용금지
Do not use elevators in case of fire
계단 이용 Use stairways

1. 처음 전시 참여 제안을 받으셨을 때 전시 주제와 그간의 작품이 어떻게 연결될 수 있다고 생각하셨나요?

지난 몇 년간 저는 글로벌 가치 사슬, 광케이블 통신망 같은 것이 어떤 방식으로 작동하는지 그것이 우리의 삶에, 특히 보는 일에 어떤 영향을 주는지를 관심을 두고 있었습니다. KT 통신망의 단절과 같은 '사건'을 겪는 주기가 점점 짧아지고 있습니다. 이럴 때면 우리는 손에 쥔 스마트폰으로 사진을 찍을 수는 있지만, 그것을 전송할 수는 없는 그런 일을 겪습니다. 통신망 마비의 규모가 커지면 그 스마트폰을 충전할 수도 없는 상황이 생길 수도 있습니다.

문제는 점점 더 큰 문제로 이어지고, 이는 연쇄 작용 같은 것입니다. 사람과 사물이 이미 망으로 이어져 있기 때문입니다. 코로나바이러스 초기에 우리는 집에 머무르기를 요청받았습니다.

바이러스가 항공기의 속도로, 고속열차의 속도로, 자동차의 속도로 걷는 속도로 움직였습니다. 사람은 바이러스를 실어 나르는 모빌리티였습니다. 사람이 가는 모든 곳으로 바이러스가 퍼져나갔습니다. 통신망 마비와는 비교할 수 없을 만큼 큰 문제를 일으켰습니다. 이는 우리의 삶의 방식과 제도가 움직이는 것을 전제로 만들어졌기 때문입니다. 봉쇄와 격리 말고는 그 움직이는 바이러스를 막을 방법이 없었습니다. 저는 통신망 마비와 봉쇄와 격리를 겪고서야 이동이라는 감각, 관념에 관해 깊게 생각해볼 수 있었습니다.

2. '이동'을 주제로 신작을 제작하면서 가장 중점을 두었던 부분은 무엇인지요.

신작을 제작할 당시, 코로나 바이러스의 변이 전염인 오미크론이 한국에서 폭발적으로 증가하던 시기였습니다. 이전과는 확진자 수가 비교할 수 없을 만큼 컸고요. 저는 준비하는 작품을 사람들이 전시장에 와서 볼 수 있을까

하는 생각을 하곤 했습니다. 사진-led 소자-이 내는 빛이 사람들에게 닿아 그들의 다리에 그림자가, 등 뒤에 그늘이 붙기를 바라면서 작품을 만들었습니다.

사람들이 걷고, 뛰고, 무언가를 타고 전시를 보러 올 수 있어 다행이라고 생각합니다. 그런 이동 끝에 작품을 보면 좋겠다고 생각했습니다.

3. 팬데믹 이후 사진 매체에 대한 성찰이 흥미롭습니다. 신체를 경유하는 과정이 생략되어 눈앞에 보여지는 오늘날의 사진이지만, 동시에 신체를 지나 세계에 접근할 수밖에 없는 사진과 둘러싼 구조에 대한 견해를 듣고 싶습니다.

우리는 하루의 많은 시간을 액정을 들여다봅니다. 어디에 저장되어 있는지 알 수도 없는 그런 데이터들이 빛의 속도로 광케이블 통신망을 지나 액정에 나타납니다. 사람, 사물, 장소가 이런 방식으로 이미지가 되어 움직이고 있습니다. 저는 이런 사진의 움직임-이동-에 큰 관심을 두고 있습니다.

주문한 물건보다 먼저 도착하는 배송 인증 사진을 따라, 집 바깥으로 이어지는 광케이블을 따라나서는 순간 길을 잃고 맙니다.
제가 움직이는 속도로는 가서 닿을 수 없는 그런 세계를 포개서 살고 있습니다. 제가 보는 사진이 어디에 어떤 형태로 저장되어 있는지는 알 수 없고요. 지금은 길을 잃더라도 손에 잡히고 눈에 보이는 가까운 곳부터 관찰하는 일을 해야 하지 않을까 생각합니다.

4. 사진을 빛으로 바라보고 그것이 이동하는 방식에 대한 고찰은 그동안 이미지를 받아들였던 방식을 다시 생각하게 만듭니다. KT 통신망 마비, 팬데믹 등을 겪으면서 작가님이 새롭게 인식하게 된 '이동'의 단면들을 이야기해주시면 좋겠습니다.

2021년 가을에 KT 통신망이 다시 마비되었을 때 저는 경주 삼릉에

있었습니다. 사진을 찍고 지도 앱으로 삼릉의 규모를 보려고 했지만, LTE 통신이 잘 작동하지 않았습니다. 그때 저는 시골이라 신호가 잘 잡히지 않는다고 생각했습니다. 지금 돌이켜보면 참 어리석은 생각이었습니다.

삼릉을 돌아보고 주차장 키오스크가 작동하지 않을 때도 통신망이 마비되었다고 생각하진 않았고, 기계가 고장이 났다고 생각했습니다. 다음 목적지로 가는 내비게이션 앱도 작동하지 않았고, 차에 내장된 내비게이션은 통신망과 연결되어 있지 않아 무리 없이 작동하였습니다. 그리고 다음 목적지에 도착해 뉴스 앱을 통해 KT 통신망에 문제가 있었다는 사실을 뒤늦게 알게 되었습니다.

스마트폰으로 하는 대부분의 일, 지도와 내비게이션으로 하는 나의 위치를 확인하고 길을 찾는 일, 키오스크를 통한 결제 시스템 그리고 그 다음은 무엇일까요? 아마도 곧 알게 되겠지요. 다음에 나타날 전염병도 그렇고요.

5. “사진이 온 길의 반대편으로 갈 수 있다면 거슬러 갈 것이다.”라는 문장을 계속 곱씹게 됩니다. 이에 대한 설명을 부탁드리며 이번 신작을 토대로 더 고민하게 된 지점이나, 사진을 중심으로 앞으로 보여주고자 하는 작업의 방향이 무엇인지 궁금합니다.

사실 제가 그렇게 쓰긴 했지만, 그 반대편이 어디인지는 모르겠습니다. 작품에도 쓰여있지만, 사진이 온 케이블을 따라가면 클라우드 서버에 닿을 수 있겠지요. 그렇지만 그곳으로 가는 것은 제가 해야 할 일이 아니라고 생각합니다. 지금 사진이 매 순간 빛을 내고 있다면 그 사진의 -정확히 말하면 액정이 내는 빛이다- 빛이 닿는 곳의 근처에는 그늘과 그림자가 생긴다고 생각했습니다.

수많은 사진이 닿는 곳 그곳으로 향해야 지금의 사진과 사진의 이동

-빛의 속도로 움직이는-에 관해 이야기할 수 있지 않을까 합니다. 이 이야기를 하고자 하는 것은 사진은 찍는 순간 사진에 담긴 세계가 생겨나는데 동시에 사진에 찍히지 않은 세계도 생겨나기 때문입니다.

닷페이스

Dotface

174

〈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

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.




우리는 어디서든
킬을 열지
같이 열자!
.face
함께 열기


우리는 어디서든
길을 열지
.face
우리는 어디서든
길을 열지
.face
우리는 어디서든
길을 열지
.face


우리는 어디서든
길을 열지
.face
▲ 함께 열기


우리는 어디서든
길을 열지
같이 열자!
.face
▲ 함께 열기


우리는 어디서든
길을 열지
.face

1. 이번 전시에 출품하신 작품에 대해 설명을 부탁드립니다.

닷페이스의 두 번째 온라인 퀴어 퍼레이드 옥외 광고영상입니다. “우리는 어디서든 길을 열지”라는 슬로건을 가진 온·오프라인 캠페인이었어요. 2020년, 코로나 때문에 광장에서 퀴어 퍼레이드가 열리지 못했는데요. 1년에 한 번 가장 나다운 모습으로 광장에서 만나 연대할 수 있는 행사가 사라진 것 같았어요. 그 아쉬운 맘을 잘 아는 닷페이스는 온라인 퀴어 퍼레이드를 기획해 진행했습니다.

“우리는 없던 길도 만들지”라는 슬로건으로 진행했던 첫 번째 온라인퀴퍼에 총 8만 명이 참여하셨어요. 큰 온라인 행사로 많은 곳에서 소개되기도 했습니다. 그리고 2021년에도 코로나는 이어졌고, 온라인퀴퍼를 한 번 더 한다면 어떻게 이 의미를 확장할 수 있을까 많은 고민이 있었습니다. 그때 한 정치인의 말이 이슈가 됐는데요. “보이지 않는 곳에서 해라” 이런 이야기를 했거든요. 그래서 오히려 퀴어 퍼레이드가 더 잘 보이게, 공공장소에서 보이게 해야겠다, 이런 생각을 했습니다.

온라인퀴퍼를 하면서도 온라인 안에서만 하는 게 아니라, 오프라인에서도 보이도록, 퀴퍼를 응원하는 사람들의 후원을 받아 공공장소의 옥외광고판을 예약하고 광고를 실었습니다. 광고는 지하철과 도심을 중심으로, 포스터는 전국에서 신청한 공간에 모두 보내드렸습니다. 총 1,425명의 서포터분들의 후원으로 서울, 대구, 부산 지하철역, 길거리 전광판, 버스 정류장에 이 영상이 실렸습니다.

2. 전시장에서 작품을 마주한 관객들에게 기대하는 바가 있다면 무엇일까요.

영상을 보시면, 다양한 모습의 사람들이 함께 걸어가는 모습인데요. 이는 온라인퀴퍼 캐릭터들입니다. 장애인과 비장애인, 머리카락이 길거나 짧거나 없는 사람들, 그리고 원하는 옷을 입은 캐릭터들이 자유롭고 당당하게 함께 걷고 있어요. 실제로 길을 걷는 분들과 함께 걸어가는 모습이 되도록 기획되었습니다. 전시 기간 이 옆을 걸어가는 모든 사람들이, 잠시나마 퀴어 퍼레이드에 온 것처럼 자유롭고 당당한 기분, 연대하는 느낌을 받으셨으면 좋겠습니다.

3. ‘이동’을 주제로 한 전시 참여를 제안받으셨을 때 공감이 되셨는지, 그리고 전시 주제와 출품작이 어떻게 연결될 수 있겠다고 생각하셨는지 궁금합니다.

온라인 퀴퍼는 코로나 시대에 광장을 온라인 SNS 피드로 옮기고, 지난해에는 다시 한번 공공장소로 그 온라인 장소를 옮겨놓는 일이었다고 생각해요. 원래 광장이라는 공공장소에서 일어나던 만남을 온라인 SNS 피드인 인스타그램으로, 그리고 다시 불특정 다수가 우연히 마주칠 수 있는 지하철역과 버스 전광판으로 옮겼습니다. 그리고 공공장소에 게시된 영상 광고는 걷고 이동하는 사람들과 함께 걷는 듯한 모습으로 기획했는데요. 이동하는 사람들에게 ‘잠깐의 광장’을 경험하도록 하고, 일상의 이동을 행진의 경험으로 바꾸는 의도였습니다.

4. 전시는 이동의 여러 양상과 그 변화가 우리에게 어떤 영향을 미치는지를 질문하고 있습니다. 작가님이 최근 가장 관심 갖고 계신 이동과 관련된 문제는 무엇일까요.

얼마 전 닷페이스에서 지하철 출근길 장애인 시위에 대해 취재하고 왔습니다. 지하철은 누군가 학교를 가기 위해, 출근을 하기 위해, 혹은 누군가를 만나기 위해 이동하는 수단입니다. 그리고 이 지하에서 아침도 먹고, 꽃도 사고, 책도 읽고, 누군가는 잠을 자기도 하는 사회적 광장 같은 역할도 있고요. 장애 인권 활동가들은 ‘우리도 아침에 출근하고, 학교 가고, 이동하고 싶다. 이동권이 모든 권리의 시작이다’라고 이야기합니다. 아침 출근 시간에 한 전동차에 휠체어 세 대가 타는 일도 버겁고 어려운 일이더라고요. 같은 시간대에, 같은 권리를 위해 출발하는 것이 현재는

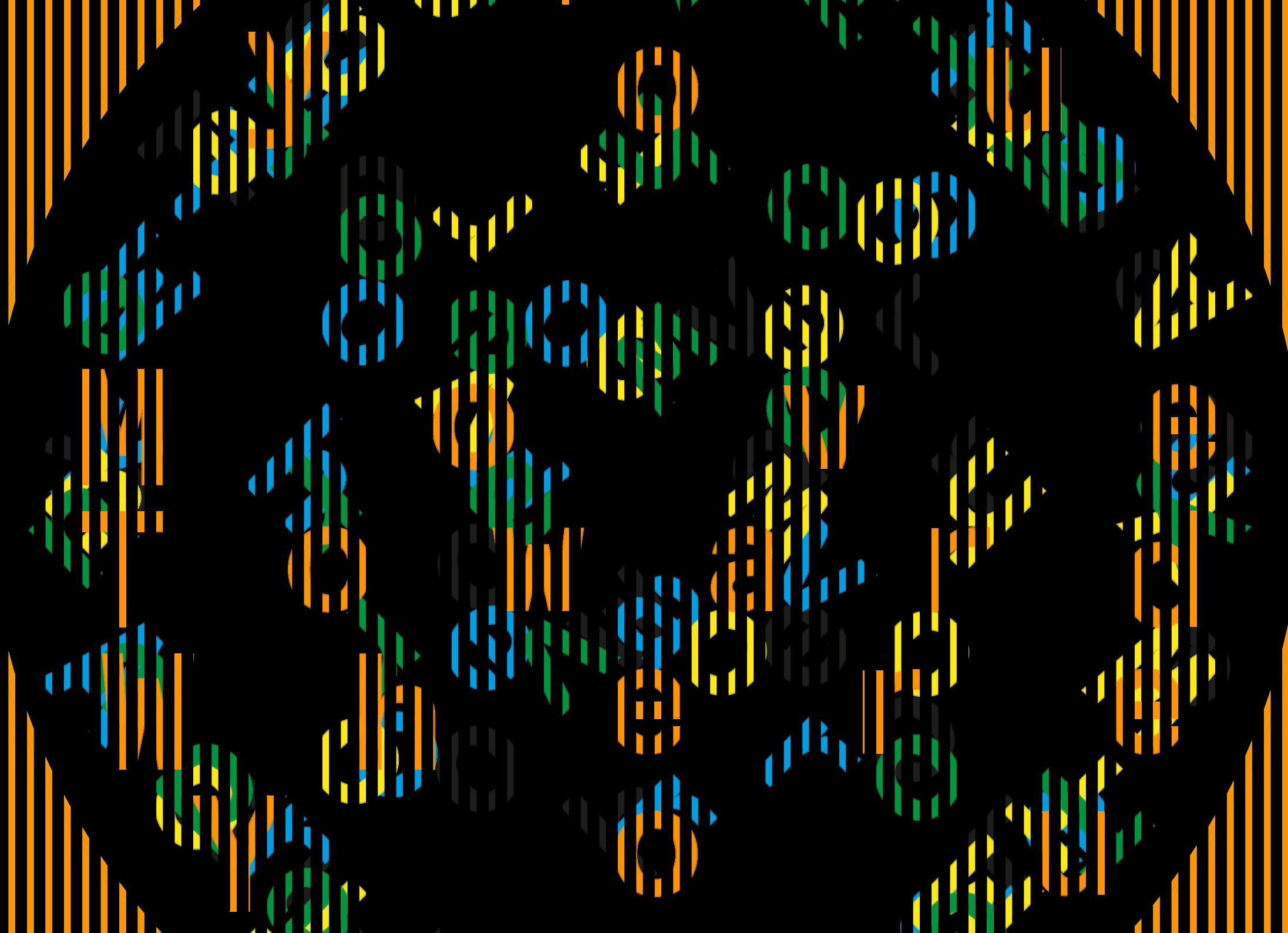
어려운 일이구나 생각했습니다.

5. 퀴어퍼레이드를 온라인이라는 장소에서 진행하면서 오프라인 행사와의 가장 큰 차이라고 생각했던 지점은 무엇인지 궁금합니다.

닷페이스는 2016년부터 매년 서울 퀴어문화축제에 오프라인 부스를 마련했었는데요. 퀴퍼에는 사람들과 함께 행진하고 하이파이브를 하는 에너지가 있어요. 서로 우연한 마주침도 가능하고요. 같이 구호를 외치거나 노래를 부르면서 행진할 때의 일체감이 있어요. 온라인에서는 그런 일체감을 물리적으로 느끼긴 어렵고, 인스타그램 피드나 웹사이트라는 형태로 '시각적' 경험으로만 표현하게 되는데요. 실제 광장에서의 물리적 경험은 정말 강렬하기 때문에 그런 부분이 아쉽습니다.

6. 닷페이스는 가려진 이들의 목소리를 드러내는 일에 주력하고 있는데, 최근 대선과 함께 여러 이슈가 있었고 그와 관련된 콘텐츠를 계속 제작하고 계신 것으로 압니다. 앞으로 닷페이스가 다룰 혹은 다루고 싶은 이슈들은 어떤 것이 있을까요.

닷페이스는 말해지지 않은 현실을 우리의 이야기로 열자고 생각하고 있습니다. 많은 사람들이 겪지만, 이야기되지 않는 것들이 있다고 생각하고 그런 이야기들을 발굴하려고 해요. 기성 매체에서 다뤘더라도 제대로 다뤄지지 않거나 말하고자 하는 사람을 소외시키는 방식으로 이야기되었다면, 좀 더 섬세하게 다룰 수 있는 것들을 고민하고 이슈를 선정합니다.



프로그램
program

무의

협동조합 무의는 ‘장애를 무의미하게’라는 슬로건 하에 장애 접근성과 이동권 확대를 촉구하는 컨텐츠를 만든다. 휠체어 접근 가능 장소 데이터를 장애인-비장애인이 함께 수집하고 접근성 데이터가 확대될 수 있도록 하는 캠페인을 진행한다. 서울지하철 교통약자 환승지도를 비롯해 접근성 지도를 직접 제작하기도 한다. 장애-비장애를 아우르는 통합적인 활동을 통해 장애에 대한 부정적, 의존적인 인식을 바꾸어 무의가 무의미해지는 세상을 만들고자 한다.

Muui

Under the slogan "Normalize Disability," Muui, a cooperative, creates content that encourages an expansion of accessibility and mobility rights. For example, they organize campaigns that allow the disabled and the non-disabled to work together to collect data of wheelchair-accessible places, which is for building accessibility data. In addition, they produce maps, including the one with Seoul Metro's transfer stations for the transport vulnerable. With their inclusive projects that encompass disability and non-disability, Muui aims to change the view of disability as negative and dependent, hoping that their organization will eventually no longer have the reason to exist.

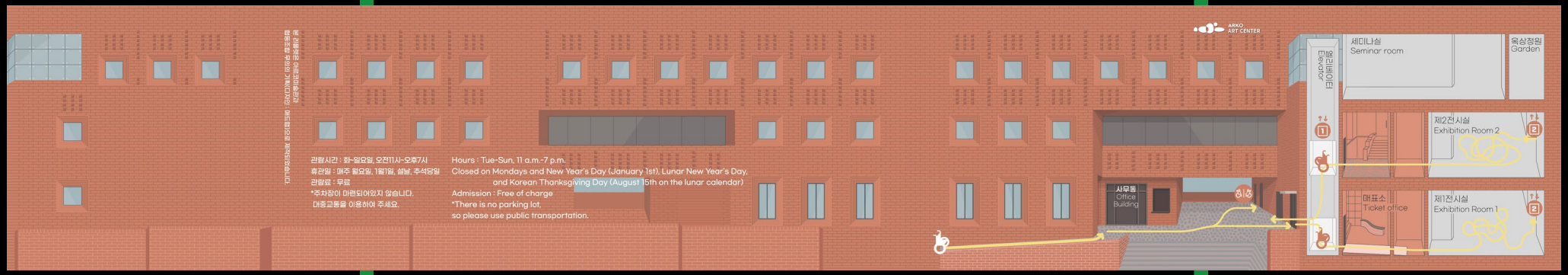



STORY









이동약자를 위한 아르코미술관 동선 안내



한국문화예술위원회가 운영하는 **아르코미술관**은 '문화예술현장의 파트너'라는 위원회의 비전 하에 사회적 전환기의 예술 환경 변화에 대응하는 시각예술의 가치 발굴과 공유를 위하여 연구, 창작, 전시, 교류 활동이 선순환하는 플랫폼 기능을 수행합니다. 또한, 「유용 · 포용」의 가치와 「협업 · 공유」의 방법을 「미술관 접근성 및 사회적 역할 확대(+)」, 「협오 · 차별 없는 포용적 환경 조성 및 친환경 실천(−)」, 「학제간 협업을 통한 포스트 팬데믹 시대의 미술관 담론 생성(×)」, 「다양한 예술 주체 간의 지식과 자원의 공유와 소통(÷)」의 4대 운영 전략으로 구체화하고 다양한 프로그램을 통해 실천합니다.

ARKO Art Center, affiliated with Arts Council Korea (ARKO), upholds its vision to be a 'partner in the art scene.' To develop and share the value of visual art responsive to the cultural environment in the time of social transformation, we serve as a platform where a virtuous circle of research, production, exhibitions, and cultural exchanges is created. We foster our values, which is to be 'useful' and 'inclusive,' by 'collaborating' and 'sharing.' This goal is specified in our four mission statements:
「Expand the museum's role in society by increasing accessibility (+)」,
「Create an inclusive environment free of discrimination and hatred and implement eco-friendly practices (−)」,
「Generate post-pandemic museum discourses by promoting multi-disciplinary practices (×)」,
「Provide diverse subjects of the art world a place to share and communicate their knowledge and resources (÷)」.
We strive to accomplish our missions with a variety of programs every year.

미술관 입장 안내

엘리베이터 [1]는 안전상의 이유로 이용 요청 시에만 개방됩니다. 미술관 입구에서 전화(02-760-4850) 또는 사무동 1층 직원에게 엘리베이터 사용을 요청하고, 매표소가 위치한 1전시실로 이동합니다.

For safety reasons, the elevator [1] is opened only upon request. At the entrance of the ARKO Art Center, please call(+82 2 760 4850) or ask the staff on the 1st floor of the office building to use the elevator, and go to the ticket office located in Exhibition Room 1.

장애인화장실 위치

미술관 입구(사무동)를 기준으로 오른쪽에 자리합니다. 화장실은 오후 7시까지만 개방합니다. 이외에도 아르코예술극장(1층) 장애인화장실이나 마로니에공원 장애인화장실을 이용할 수 있습니다.

An accessible restroom is located on the right side of the entrance to the art center (Office Building). Restrooms are only open until 7pm. Additionally, you can use the accessible restroom at the ARKO Arts Theater (1st floor) or the accessible restroom at Marronnier Park.

미술관 관람 동선 안내

Accessibility Information

엘리베이터 [1] 하차 후 좌측 매표소에서 이용 안내를 받습니다.
* 엘리베이터 하차 후 매표소로 이어지는 바닥이 울퉁불퉁합니다.
매표소에서 입장 확인 후 제1전시실 입구로 진입하세요.
* 제1전시실 진입 경사로가 가파릅니다. 조심하세요.
1전시실 관람 후 엘리베이터 [2] 를 이용해 제2전시실로 이동하세요.
* 제2전시실로 들어가는 문이 무겁습니다. 대부분 열려 있지만 혹시 닫혀 있다면 도움을 요청하시기 바랍니다.
(전시관리요원에게 도움 요청 가능, 필요시 02-760-4850으로 전화)
* 미술관 2층에 위치한 아카이브 및 라운지는 현재는 휠체어로 이동 할 수 없습니다. 이동약자의 이용이 가능하도록 공사 계획 중에 있습니다. (2022년 2월 현재)
제2전시실 관람 후 출입문을 나서면, 엘리베이터 [1] 가 보입니다.
엘리베이터를 타고 처음 왔던 미술관 입구로 나갈 수 있습니다.
* 엘리베이터 앞쪽 바닥이 울퉁불퉁합니다. 조심하세요.
* 전시장 출구문이 무겁습니다. 닫혀있다면 도움을 요청하세요.

You will receive a guide at the ticket office on the left after getting off the elevator [1].
* Please be careful as you exit the elevator, as the floor leading to the ticket office is uneven.
Please check in at the ticket office before entering the art center.
* Please be careful as the entrance to the art center is steep.
Use the elevator [2] to move from Exhibition Room 1 to Exhibition Room 2.
* The door to Exhibition Room 2 is heavy. It is usually open, but if it is closed, please contact us for help. (If necessary, the exhibition guide staff can be reached by calling +82-2-760-4850)
* The archive and lounge located on the 2nd floor of the art center are not currently wheelchair accessible. Construction has been planned to accommodate those with limited mobility. (Updated in Feb 2022)
The exit door of Exhibition Room 2 leads to the elevator [1], which will take you back to the entrance of the art center where you first arrived.
* Please be careful entering and exiting the elevator, as the floor in front of the elevator is bumpy. The exit door of the exhibition hall is heavy. If it is closed, please ask us for help.

오시는길

Directions to ARKO Art Center

지하철 4호선 혜화역 2번 출구 방향
엘리베이터 하차후 80m 직진
Get off the elevator in the direction of Exit 2 at Hyehwa Station on Subway line 4, go straight 80 meters.

마로니에공원에서
좌회전 후 80m이동
Turn left at Marronnier Park and go 80 meters.

우측 경사로 이용하여 미술관 입구 도착
You arrive at the entrance of the ARKO Art Center to the right at the end of the entrance.

마로니에공원
Marronnier Park

아르코미술관-건국대
모빌리티인문학 연구원
협력 학술대회:
모빌리티 권리와
공동체 윤리

아르코미술관은 건국대
모빌리티인문학 연구원과의
공동기획으로 주제기획전
《투 유: 당신의 방향》과 연계하여
2022년 4월 15일(금) 온라인
국내학술대회를 개최했다.

이번 학술대회에서는 인간과 사물의
이동이 복잡한 층위를 내재하고
있다는 데 주목하여 기존의 모빌리티
구조를 전복하는 방식 및 사례 등을
살펴보고, 모빌리티 권리와 공동체
윤리에 대해 논의했다.

건국대학교 모빌리티인문학 연구원

건국대학교 모빌리티인문학 연구원은 모빌리티
테크놀로지의 발전과 그에 따른 만물의 일상적
이동 상태, 그리고 그에 수반해서 발생하는
다양한 인간적·사회적 문제들을 다루기 위한
혁신적인 연구 플랫폼이 필요하다는 인식하에
만들어졌습니다.

저희 연구원 산하의 HK+ 모빌리티인문학
사업단은 2018년 교육부인문한국플러스
(HK+)사업의 주관연구기관으로서
“인간과 테크놀로지의 공진화에 기초한
모빌리티인문학: 인문-모빌리티 사회의 조망과
구현”을 주제로 연구를 수행하고 있습니다.

나아가 HK+ 모빌리티 인문교양센터는
모빌리티인문학 연구성과를 시민사회에
환원하기 위해 다양하고 창의적인
교육 프로그램을 운영하고 있습니다.
이를 통해 시민들이 모빌리티 지식을 함양하여
고-모빌리티 시대에 적합한 인문학적 소양을
갖추어 나가는 것을 목표로 정진하고 있습니다.

Mobility Humanities Conference: Mobility Rights and Community Ethics

ARKO Art Center held an online conference on April 15 (Fri) in collaboration with Konkuk University's Academy of Mobility Humanities. This conference theme is connected to the exhibition *To you: Move Toward Where You Are*.

At the conference, we focused on the fact that the movement of humans and objects is inherent in complex layers, looked at the ways and examples of overthrowing the existing mobility structure, and discussed mobility rights and community ethics.

Academy of Mobility Humanities (AMH) at Konkuk University

Academy of Mobility Humanities (AMH) at Konkuk University intends to create innovative research platforms to deal with the development of mobility technology, the daily movement of things, and their connected issues.

The HK+ Mobility Humanities Institute (MHI), a sub institute of the Academy of Mobility Humanities (AMH), is the leading research institute for Humanities Korea Plus (HK+), supported by the Ministry of Education of the Republic of Korea and the National Research Foundation of Korea in 2018. We are conducting a seven-year-long research project entitled “Mobility Humanities based on the co-evolution of human being and technologies: worlding the human-mobility societies in the future”.

The HK+ Mobility Humanities Education Center, another sub institute of the AMH, operates a variety of creative education programs to disseminate the achievements of mobility humanities research to civil society. Through this, we aim to help citizens cultivate knowledge of mobility and humanities in the era of high-mobility.




용산, 돼지똥
그리고 아파트



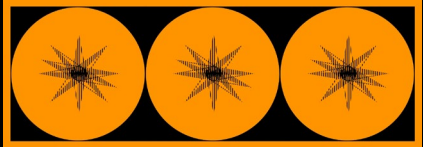


건국대학교 모빌리티인문학 연구원
국내학술대회

아르코미술관 주제기획전
《루 유: 당신의 방향》연계

모빌리티 권리와 공동체 윤리

2022. 4. 15.(금)
13:30-18:30



		시간	발표 및 내용	사회자
1부	개회사	13:30 — 13:40	신인섭(건국대 모빌리티인문학 연구원장) 임근혁(아르코미술관장)	이진형 (건국대)
	발표1	13:40 — 14:20	용산, 돼지풍 그리고 아파트 발표: 김재한이(작가), 토론: 정은혜(건국대)	
	발표2	14:20 — 15:00	관광객과 방랑자: 모빌리티 자본의 불평등과 이동의 위계성 발표: 연한국(미술비평가), 토론: 권태현(미술비평가)	
	발표3	15:00 — 15:40	가상현실로 들어가기 전에: 게임의 물리적 토대와 접근성 발표: 박이선(독립연구자), 토론: 윤혜영(건국대)	
	휴식 15:40—16:00			
2부	발표4	16:00 — 16:40	장애인의 교통 모빌리티에 관한 법제와 현실 발표: 임보미(건국대), 토론: 김강원(장애우 권익문제연구소)	김태희 (건국대)
	발표5	16:40 — 17:20	모빌리티와 도시빈민운동 발표: 최영석(연세대), 토론: 윤석민(강원대)	
	휴식 17:20—17:30			
	종합토론	17:30 — 18:30	발표자 전원	김태희 (건국대)
	폐회			

—공동 주최 및 협력 기관
건국대학교 모빌리티인문학 연구원,
아르코미술관

—당일 아르코미술관 유튜브 채널
(www.youtube.com/user/arkoartcenter)을
통해 라이브 송출

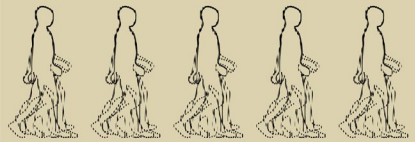
아르코미술관
ARKO ART CENTER

건국대학교 모빌리티인문학 연구원
국내학술대회

아르코미술관 주제기획전
《루 유: 당신의 방향》연계

모빌리티 권리와 공동체 윤리

2022. 4. 15.(금)
13:30-18:30



		시간	발표 및 내용	사회자
1부	개회사	13:30 — 13:40	신인섭(건국대 모빌리티인문학 연구원장) 임근혁(아르코미술관장)	이진형 (건국대)
	발표1	13:40 — 14:20	용산, 돼지풍 그리고 아파트 발표: 김재한이(작가), 토론: 정은혜(건국대)	
	발표2	14:20 — 15:00	관광객과 방랑자: 모빌리티 자본의 불평등과 이동의 위계성 발표: 연한국(미술비평가), 토론: 권태현(미술비평가)	
	발표3	15:00 — 15:40	가상현실로 들어가기 전에: 게임의 물리적 토대와 접근성 발표: 박이선(독립연구자), 토론: 윤혜영(건국대)	
	휴식 15:40—16:00			
2부	발표4	16:00 — 16:40	장애인의 교통 모빌리티에 관한 법제와 현실 발표: 임보미(건국대), 토론: 김강원(장애우 권익문제연구소)	김태희 (건국대)
	발표5	16:40 — 17:20	모빌리티와 도시빈민운동 발표: 최영석(연세대), 토론: 윤석민(강원대)	
	휴식 17:20—17:30			
	종합토론	17:30 — 18:30	발표자 전원	김태희 (건국대)
	폐회			

—공동 주최 및 협력 기관
건국대학교 모빌리티인문학 연구원,
아르코미술관

—당일 아르코미술관 유튜브 채널
(www.youtube.com/user/arkoartcenter)을
통해 라이브 송출

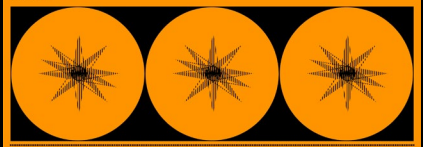
아르코미술관
ARKO ART CENTER

Mobility Humanities Conference

In connection with the ARKO Art Center's special exhibition, *To You: Move Toward Where You Are*

Mobility Rights and Community Ethics

2022. 4. 15.(FRI)
13:30-18:30



		Time	Program	Moderator
1	Opening Ceremony	13:30 — 13:40	Inseop Shin(Director, Konkuk University HK+ Academy of Mobility Humanities) Jade Keunhye Lim(General Director, ARKO Art Center)	Jinhyoung Lee (Konkuk University)
	Session 1	13:40 — 14:20	Yongsan, Pig poop & Apartment Presenter: Gemini Kim(Artist), Discussant: Eunhye Choung(Konkuk University)	
	Session 2	14:20 — 15:00	Tourist and Vagabond: The Inequality in "Mobility Capital" and the Hierarchy in Mobility Presenter: Lev AAN(Art Critic), Discussant: Taehyun Kwon(Art Critic)	
	Session 3	15:00 — 15:40	Before Entering Virtual Reality: The Base and Accessibility of Games Presenter: Leesun Park(Independent Researcher), Discussant: Hyeyoung Yun(Konkuk University)	
	Break Time 15:40—16:00			
2	Session 4	16:00 — 16:40	Legal System and Current Status on Transportation Mobility for Persons with Disabilites Presenter: Bomi Lim(Konkuk University), Discussant: Kangwon Kim (The Research Institute of the Differently abled Person's Rights in Korea(RIDRIK))	Taehee Kim (Konkuk University)
	Session 5	16:40 — 17:20	Mobility and Kwangju-daedanji Uprising Presenter: Yeongseok Choe(Yonsei University), Discussant: Seokmin Yoon (Kangwon National University)	
	Break Time 17:20—17:30			
	Wrap-Up Discussion	17:30 — 18:30	All Participants	Taehee Kim (Konkuk University)
	Closing Ceremony			

—Co-Organizers
Konkuk University's Academy of Mobility Humanities, ARKO Art Center

—Broadcasting live through the ARKO Art Center's YouTube channel (www.youtube.com/user/arkoartcenter)

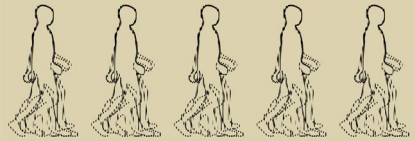
ARKO ART CENTER

Mobility Humanities Conference

In connection with the ARKO Art Center's special exhibition, *To You: Move Toward Where You Are*

Mobility Rights and Community Ethics

2022. 4. 15.(FRI)
13:30-18:30



		Time	Program	Moderator
1	Opening Ceremony	13:30 — 13:40	Inseop Shin(Director, Konkuk University HK+ Academy of Mobility Humanities) Jade Keunhye Lim(General Director, ARKO Art Center)	Jinhyoung Lee (Konkuk University)
	Session 1	13:40 — 14:20	Yongsan, Pig poop & Apartment Presenter: Gemini Kim(Artist), Discussant: Eunhye Choung(Konkuk University)	
	Session 2	14:20 — 15:00	Tourist and Vagabond: The Inequality in "Mobility Capital" and the Hierarchy in Mobility Presenter: Lev AAN(Art Critic), Discussant: Taehyun Kwon(Art Critic)	
	Session 3	15:00 — 15:40	Before Entering Virtual Reality: The Base and Accessibility of Games Presenter: Leesun Park(Independent Researcher), Discussant: Hyeyoung Yun(Konkuk University)	
	Break Time 15:40—16:00			
2	Session 4	16:00 — 16:40	Legal System and Current Status on Transportation Mobility for Persons with Disabilites Presenter: Bomi Lim(Konkuk University), Discussant: Kangwon Kim (The Research Institute of the Differently abled Person's Rights in Korea(RIDRIK))	Taehee Kim (Konkuk University)
	Session 5	16:40 — 17:20	Mobility and Kwangju-daedanji Uprising Presenter: Yeongseok Choe(Yonsei University), Discussant: Seokmin Yoon (Kangwon National University)	
	Break Time 17:20—17:30			
	Wrap-Up Discussion	17:30 — 18:30	All Participants	Taehee Kim (Konkuk University)
	Closing Ceremony			

—Co-Organizers
Konkuk University's Academy of Mobility Humanities, ARKO Art Center

—Broadcasting live through the ARKO Art Center's YouTube channel (www.youtube.com/user/arkoartcenter)

ARKO ART CENTER

‘집에 살던 새는 모두 어디로 갔을까’
두 번째 쇼케이스-
〈어쩌면 이상한 만남〉

김화용의 전작 〈집에 살던 새는 모두 어디로 갔을까〉(2020-21)는 조선시대 그림부터 현대미술 작품 그리고 상업 광고까지 시각 재현물에 닭으로 대표되는 가금류(家禽類)가 어떻게 등장해 왔는지 살펴보며 인간이 그들을 다뤄온 역사를 추적한다. 길들이고 이용하는 것을 넘어 자본주의 대량 생산물로만 취급되는 '닭'의 생(生)을 통해 우리가 비인간 동물과 소수자를 대하는 태도에 대해 질문한다. 이 작업을 기반으로 시도된 퍼포먼스 프로젝트는 다루었던 이미지 자료를 매개로 확장된 이야기를 듣는 자리이다. 이번 아르코미술관에서 두 번째로 실행되는 퍼포먼스는 《투유: 당신의 방향》의 주제와 연계해 비인간동물과 소수자에게 강요되는 정주와 이동의 문제가 만든 편견, 오해, 관계 단절을 점검하며 함께 그 선을 넘는 연습을 시작한다.

기획 및 연출: 김화용
퍼포머: 박하늘, 김용옥, 서지원
목소리 출연: 한승태
프로듀서: 김민경(mk)
조연출: 최윤정
디자인: 어라우드랩
음향: 전유진
조명: 박동희, 임오정
영상: 홍민기,
수어통역: 고은미, 문혜영
문자통역: 에이유디 사회적협동조합

김화용
정관념과 이데올로기가 만들어낸 정체성에 질문을 던지며 이를 둘러싼 경계, 젠더, 비체, 인간-비인간 대한 고민을 여행, 만남, 연대, 워크숍, 퍼포먼스 등의 방법으로 작업해온 미술작가이자 기획자이다. 예술 경계 안팎에서 여러 협업의 가능성을 실험했고, 사회와 예술의 관계 및 공존을 고민하는 ‘옥인 콜렉티브’ 멤버로 활동했다. 최근에는 예술의 신화 뒤에 가려져 있는 비인간 동물과 자원의 착취에 대한 연구 그리고 인간중심적 세계가 만든 재난과 폐허에서 발견하는 비인간 생명종의 가능성에 대한 관심을 기반으로 작업하고 있다. 《간척지, 뉴락, 들개와 새, 정원의 소리로부터》(2021, 인천아트플랫폼) 《어스바운드》(2020, 아마도예술공간) 등의 전시에 참여했고, 전시 《몸이 선언이 될 때》(2021)와 《Go-vegan, Un-learning: 비거니즘으로 그리는 문화 예술의 새로운 지형도》(2020), 《제로의 예술》(2020-21)등의 프로젝트를 기획했다.

Birds Who Lived Home -Where Did You All Go?
The Second Showcase -
〈Maybe Strange Encounter〉

Hwayong Kim's *Birds Who Lived Home - Where Did You All Go?* (2020-2021) shows how poultry, specifically chickens, have emerged in visual representations ranging from paintings of the Joseon Dynasty to contemporary art and commercial advertisements. The show also explores the history of humans with poultry. Beyond the domestication and use of poultry, it questions the attitude of humans toward non-human animals and minorities through the life of a 'chicken,' which is treated only as a mass product of capitalism. The performance project based on this series contains an expanded story focusing on the images that were presented in the exhibition (p.s. the performer explains the subject based on images related to chickens and the disabled during the performance).
In connection with the theme of the exhibition of *To you: Move Toward Where You Are*, the second performance hosted at the ARKO Art Center examines the prejudices, misunderstandings, and severance of relationships created by the problems of settlement and movement imposed on non-human animals and minorities, which practices crossing the line with the audience.


혹시 여러분 앞은 사람일 고양이 좀
아하시는 거 혹시 아시나요?
앞쪽에 이 번상백 그림의 진가를 알
아보고 지금 일본의 우수한 작품에
는 번상백의 작품을 많이 소장하고
있다고 합니다.
본격적인 그림 설명으로 들어가에야
할 것 같아요.
제가 작품이 아쪽에 있습니다.
혹시 보이시나요?
이쪽으로 환번 보실까요? 작품에 이
쪽에 있어서 여러분이 작품이 보이지
않을 것 같습니다.
제가 소개하는 작품이에요.
천천히 안전하게 이동해주세요.
가까이 오지 않으셔도 되요.
시작하도 될까요?
시작하겠습니다.
전면에 보이는 이 작품은 번상백보다
훨씬 앞서 200년 전에 조선 중기에
조소이라는 화가가 그린 그림입니다.
여러분 박학기에 린생생에 혹시 아


"시설을 폐쇄하라"




이 안에서는 앉았다
일어서는 것밖에는 할 수 없습
니다.
뒤를 돌아보지도 못합니다.
모든은 대략
2년 반에서 3년 정도를 지내게
됩니다.
이렇게 비좁은 공간에 오랜 시
간 동안
갇혀 있음으로 인해서
동물의 정신과 신체 양쪽 모두
에 고통주고
왜곡을 가지십니다. 모든이 보
이는 정형 행동의 예는
스톨의 철봉을 이빨로 갉아 댄
다던가
아니면 스톨을 머리로 들이 받
는 것을 들 수 있습니다.





김화용
프로젝트
Kim
Hwayong
Project

《투 유: 당신의 방향》 전시 연계 퍼포먼스

2022.
4.22.Fri.
19:00

아르코미술관
1,2층 전시장

두번째 쇼케이스

어쩌면 이상한 만남

Birds Who Lived Home
-Where Did You All Go?

작가
김화용

퍼포머
박하늘
김용옥
서지원

목소리 출연
한승태

프로듀서
김민경(mk)

조연출
최윤정

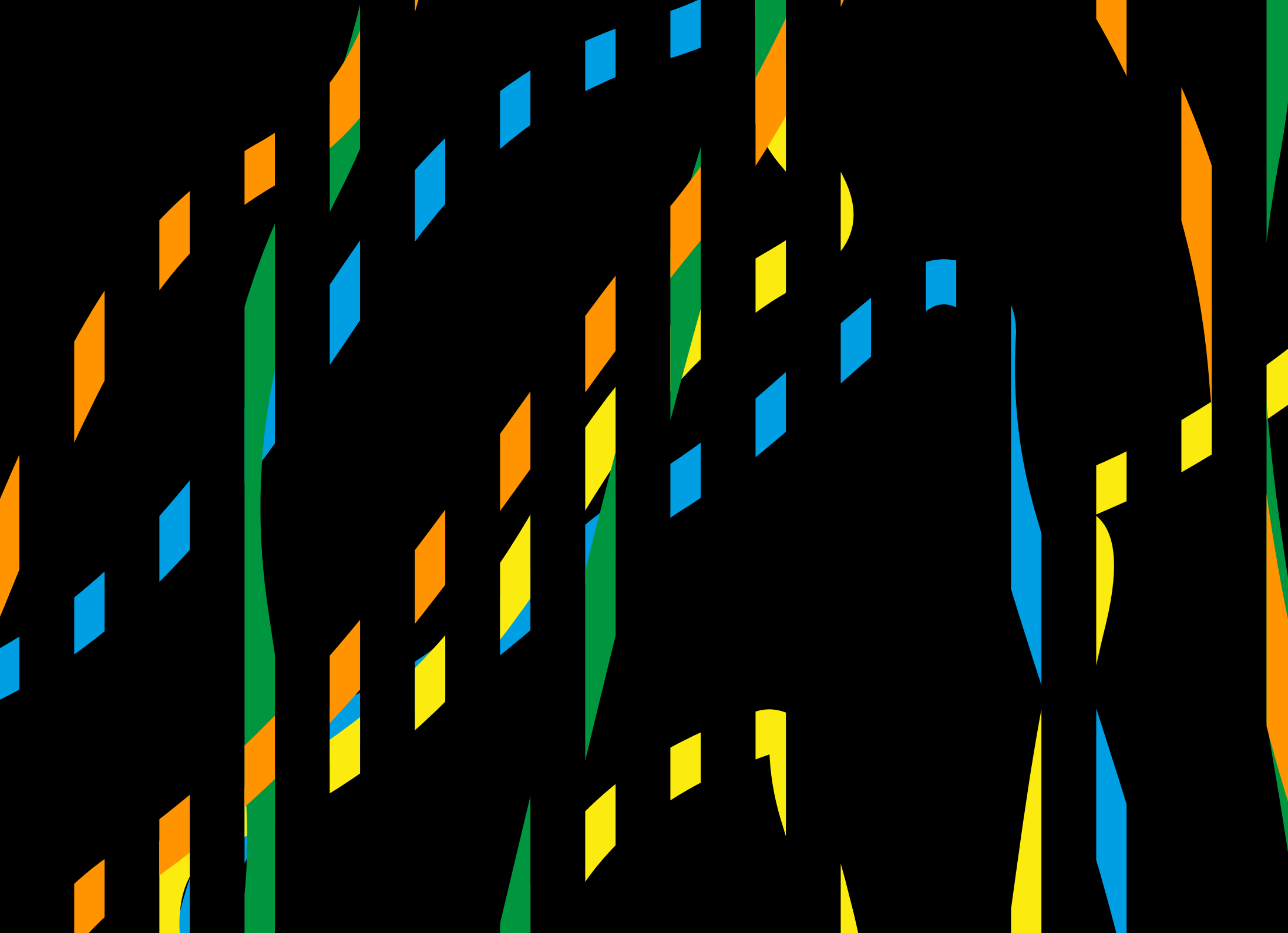
디자인
어라우드랩

수어통역
고은미, 문혜영

문자통역
에이유디
사회적협동조합

*제목은 '장애여성공감'이 쓴 책 『어쩌면 이상한 몸』(오월의 봄, 2018)에서 가져왔습니다.

아르코미술관



작가 약력

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 지역 리서치와 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 뉴잉크 레지던스 아티스트로 소속되어 있으며, 2020 베니스 건축비엔날레 한국관, 2021 서울 도시 건축 비엔날레, 《월드 온 어 와이어》(현대자동차 x 뉴뮤지엄 라이좀, 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.7 《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 윈도우〉(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》(시청각랩, 2021), 《II-MMXX》(Hall1, 2020), 《유어서치, 내 손 안의 리서치 서비스》(두산갤러리, 2019) 등 다수의 전시에 참여하였다.

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.

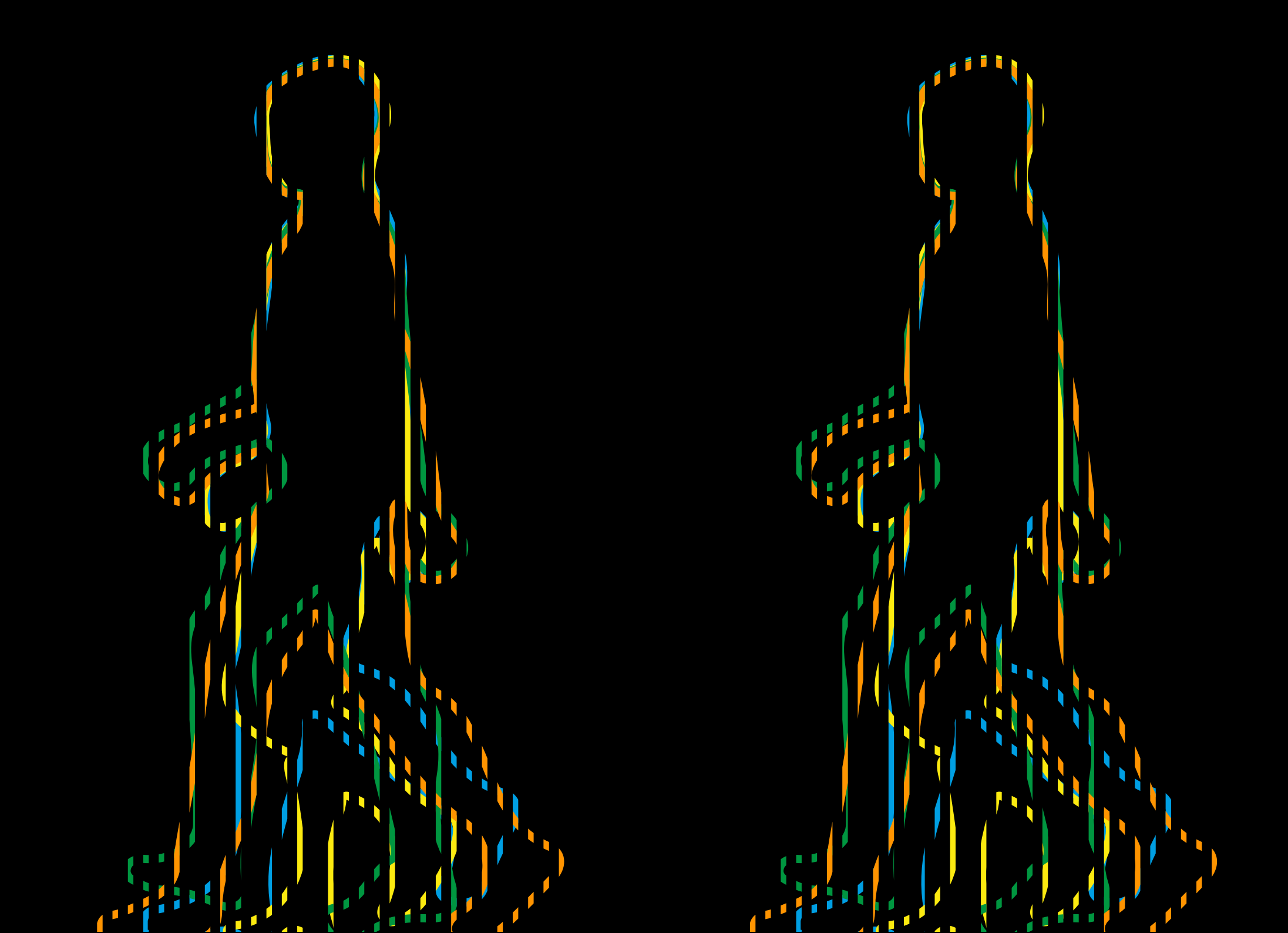
Yehwan Song
Yehwan Song is a web designer and web artist. Song's works raise questions about standardized designs and interfaces, which determine the user's behaviors, and the notion of user-friendly design, established on the user's habits. The artist is a NEW INC artist-in-residence at the New Museum. 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.7 Dice Game* (2020). In addition, Oh participated in group exhibitions such as *ZER01NE 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.



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

주관 아르코미술관

협력 건국대HK모빌리티인문학연구원
미술관장 임근혜
미술관운영부장 최혜주
큐레이터 김미정
코디네이터 서예원, 전솔아
미술관매니저 이상미
시설 윤천학
홍보 송수빈, 박상은
전시운영 스태프 강다솜, 강채연, 김정민, 김하영, 노수현, 박상언, 박재은, 배연서, 안서연, 이경민, 전보배, 최유라

전시

글 김미정, 윤신희
그래픽디자인 유나킴씨
공간디자인 손정민
사진기록 홍철기
영문번역 이수진, 인가희
영문감수 벤 맥브라이드
전시공사 스페이스 다울
영상장비 ㈜솔로몬기술단
영상 엽태준
전시에 도움 주신 분 강민형, 김화용, 안진국, 협동조합 무의

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

Hosted by ARKO Art Center

Cooperation KU Academy of Mobility Humanities
Director Jade Keunhye Lim
Director of Operations Hyeju Choi
Curator Mijung Kim
Coordinator Yewon Seo, Sola Jeon
Museum Manager Sangmi Lee
Facility Manager Cheonhak Yoon
Communications Subin Song, Sangeun Park
Museum Staff Dasom Kang, Chae Yeon Kang, Jeong Min Kim, Hayoung Kim, Soo Hyun Roh, Sang Eon Park, Jaeeun Park, Yeon Seo Bae, Seo Yeon An, Gyeongmin Lee,

Exhibition

Text Mijung Kim, Shinhee Yun
Graphic Design Yunakimc
Exhibition Design Jungmin Son
Photography Photography
English Translation Sujin Lee, Gahee In
Proofreading Ben Mcbride
Construction Space Dawol
Electronic Equipment SOLOMON Professional Engineering
Video Taejoon Yeop
Thanks to Min-hyung Kang, Hwayong Kim, Jinkook Ahn, Cooperative Muui

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

아르코미술관

AMH 건국대학교 모빌리티인문학 연구원 KU Academy of Mobility Humanities