



국립현대미술관 다원예술 2024 «우주 엘리베이터»  
MMCA Performing Arts 2024: Space Elevator

국립현대미술관의 다원예술 2024 «우주 엘리베이터»는 또 다른 현실인 우주와 이와 관련된 감각을 탐구하는 프로젝트였습니다. 인간이 자기 충족적인 지구를 떠나 새로운 현실인 우주로 가야 하는 '이유'와 지구 바깥으로 가기 위한 기존과 다른 '방법론'은 무엇인지 질문했습니다. 이를 위해 우리에게는 다소 생소할 수 있지만, 공학적으로 꽤 오랫동안 검토된 구상인 '우주 엘리베이터'라는 흥미로운 개념에 주목했습니다.

현재 우주로 갈 수 있는 유일한 방법은 로켓 발사입니다. 엄청난 에너지와 막대한 연료가 필요하며 폭발의 위험성을 가지고 있는 불안정한 방식입니다. 로켓 발사보다 효율적인 방법으로 언급되는 우주 엘리베이터는 콘스탄틴 치올코프스키가 1895년에 제안한 개념으로, 중력의 영향을 받지 않는 정지 궤도까지 엘리베이터로 연결하는 건축 방식입니다. 지구 적도에서 정지 궤도인 35,785km 높이까지 연결하는 거대한 구조물, 과거 방식으로 미래에 가닿는 우주 엘리베이터를 상상해봅니다.

하지만 지구 풍경을 바꾸는 이 공학 구조물은 그 규모가 커질수록 더 큰 행성 차원의 불안과, 우리가 굳이 우주로 가야 하는가에 대한 본질적인 반감을 불러일으킬 것입니다. SF 소설가 아서 클라크는 「낙원의 샘」에서 이 우주 엘리베이터를 심도 있게 다룹니다. 주인공 공이자 공학자인 모건은 야심차게 우주 엘리베이터 건설 프로젝트를 진행하지만 여러 어려움에 직면합니다. 3천 년 전에 지어진 위대한 왕의 사원 위에서만 엘리베이터를 건설 할 수 있다는 소설의 설정으로 인해 과거와 미래, 영성과 과학이 정면으로 충돌합니다. 이 사원은 전설 속 왕인 칼리다사가 자신의 아버지를 죽이고 왕위에 오른 후, 자신만의 영원 한 낙원을 꿈꾸며 바위 궁전을 건설하면서 만든 것이었습니다. 그러나 역사는 반복되듯이 당시 가장 거대했던 이 공학 프로젝트는 곧 또 다른 공학 프로젝트에 의해 사라질 운명에 처합니다.

미래와 우주에 대한 사라지지 않는 열망, 현실적 어려움 그리고 본질적인 두려움을 우리는 예술에 빚대어 봅니다. 새로운 예술은 무엇이며, 새로운 예술을 왜 굳이 해야 하는지, 과거의 구상은 어떻게 유효한지, 예술에 대한 간절함과 어려움 그리고 결코 사라질 수 없는 본질적인 신체성과 두려움을 생각해 봅니다.

*The MMCA Performing Arts 2024: Space Elevator* explored different imaginations and sensibilities toward outer space, here conceived as an alternate reality. The project began by asking “why” humans desire to leave the already self-sufficient Earth and move to yet another reality in outer space, and “how” this goal can be achieved through imaginations of unconventional methodologies. To this end, the project proposed an intriguing concept called the “space elevator”—an idea that may seem somewhat unfamiliar to many, but which has actually been extensively explored in the field of engineering for a long period of time.

Currently, the only way to get into space is to launch a rocket. It is an unstable method that requires an enormous amount of energy and fuel, and carries the risk of explosion. Often cited as a more efficient alternative to rocket launches, the space elevator is a concept proposed by Konstantin Tsiolkovsky in 1895, which suggests an architectural method of reaching the geostationary orbit with an elevator, to a point where it is no longer affected by gravity. Imagine an enormous structure connecting the equator to the geostationary orbit at an altitude of 35,785 km, a space elevator that touches the future using a method from the past.

And yet, as this monumental piece of engineering grows in scale, it will also trigger a deeper sense of planetary anxiety, and evoke a fundamental reluctance to venture into space. Arthur C. Clarke explores the space elevator in depth in his science fiction novel *The Fountains of Paradise*. Morgan, the protagonist and engineer, embarks on an ambitious project to construct a space elevator, but faces numerous challenges. The novel’s setting, in which the elevator can only be built atop a grand 3,000-year-old temple of a great king, creates a direct clash between the past and the future, spirituality and science. The temple was built by King Kalidasa, who, after killing his father and ascending to the throne, built a rock palace and dreamed of his own eternal paradise. But as history tends to repeat itself, this monumental engineering project, the largest of its time, is destined to be replaced by yet another engineering marvel.

We set art as a mirror to reflect these enduring desires, practical difficulties, and fundamental fears about our future and the universe. What is innovation in art, and why must we insist on it? How do ideas from the past remain relevant today? The project contemplated on the longings, difficulties, physicality, and intrinsic fears that we have in art that will never dissipate.

체르핏추 / 토시키 오카다

chelfitsch / Toshiki Okada

우주선 ‘인-비트윈’호의 창문

The Window of Spaceship ‘In-Between’

토시키 오카다는 일본의 극작가, 연극 연출가, 소설가이며 1997년에 극단 체르핏추(チエルフィツチュ, chelfitsch)를 설립했다. ‘chelfitsch’라는 명칭은 ‘selfish’를 유아기적 발음으로 표현한 것으로, 이는 작가의 작업 특성과 출발점을 나타내는 힌트이다. 그는 자신의 작품에서 어린이처럼 서툴고 과장된 발화와 신체 행위를 강조하고, 미시적이고 자기중심적인 세계를 탐구해왔다. 토시키 오카다는 일반적인 연극 무대에서 의도적으로 제거되는 구어체나 비속어, 중요하지 않은 단어와 말 사이의 망설임 그리고 의미 없는 신체 동작 등을 오히려 과장되게 드러내 왔다. 최근에는 그는 개인과 사회의 관계를 질문하고, 현실에서 벌어지는 여러 복잡한 문제를 재현과 연극이 어떻게 다룰 수 있을지 고민하며 작업을 하고 있다. <3월의 5일간>으로 제49회 키시다 쿠니오 연극상, 『우리에게 허락된 특별한 시간의 끝』으로 제2회 오에 겐자부로상, 태극작가와 협업한 『프라타나 - 소유의 초상』으로 제27회 요미우리 연극상 선정위원회 특별상을 수상했다.

인간 승무원 네 명과 안드로이드 승무원 한 명을 태운 우주선 인-비트윈호는 우주를 여행하고 있다. 이들은 ‘우주 음악’에 대한 이야기를 시작으로 복잡하고 근원적인, 또는 사소하고 일상적인 대화를 이어간다. 작품에는 일본에 살면서 일본어를 배웠지만 그것이 모국어는 아닌 네 명의 배우가 참여했다. 이러한 다국어 배경으로 인해 극에서 발화되는 언어는 다중적인 의미와 뉘앙스를 가진 채 우주선의 상황과 겹쳐져 다중우주처럼 병렬적으로 제시된다. 인-비트윈호는 불현듯 더 이상 우주선의 이름이나 두 은하 사이의 터널 이름이 아니라, 하나로 정의되지 않는, 사이에 낀 존재와 다원적인 현실을 가리키는 말이 된다.

5.25 13:00 17:30 / 연극 / 100분

Playwright·Director: Toshiki Okada  
 Cast: Mari Ando, Qiucheng Xu, Tina Rosner, Ness Roque, Robert Zetzsche, Leon Kou Yonekawa  
 Set Design: Ayami Sasaki  
 Sound Designer: Raku Nakahara  
 Sound Creator: Kimitoshi Sato  
 Lighting Designer: Yukiko Yoshimoto  
 Costume: Kyoko Fujitani  
 Technical Director: Marie Moriyama, Daijiro Kawakami (Scale Laboratory)  
 Assistant Director: Justin Karera Yamamoto (Dr. Holiday Laboratory)  
 English Translation: Aya Ogawa  
 Publicity Design: Jujiro Maki  
 Artwork: Masanao Hirayama  
 Producer: Tamiko Ouki (precog), Megumi Mizuno (precog)  
 Production Manager: Nanami Endo, Yichun Chen (precog)  
 Assistant Production Manager: Ema Murakami (precog)  
 Production: chelfitsch  
 Co-Production: KYOTO EXPERIMENT

Toshiki Okada is a Japanese playwright, theater director, and novelist who founded the theater company chelfitsch in 1997. The name “chelfitsch” is a playful rendering of the word “selfish” in a childish pronunciation, alluding to the characteristics and the starting point of Okada’s work. His artwork consists of childlike, clumsy, and exaggerated speech and bodily gestures, as well as explorations into microcosmic and self-centered worlds. Okada deliberately exaggerates colloquial language, curse words, pauses between words, and meaningless body movements that are consciously removed from conventional theater stages. Recently, he has been questioning the relationship between the individual and society, and how theater and representation can address the complexities of reality. His play *Five Days in March* won the prestigious 49th Kishida Kunio Drama Award, his collection of short stories *The End of the Special Time We Were Allowed* was awarded the Oe Kenzaburo Prize, and his Thai artists-collaboration piece *Pratthana - A Portrait of Possession* won the 27th Yomiuri Theater Awards Selection Committee Special Prize.

The spaceship In-Between is cruising through the universe with a crew of four humans and one android. Their conversation, which initially began over “space music,” continues and touches on complex, existential issues as well as trivial and mundane matters of life. The work features four non-native Japanese speaking actors who learned Japanese while living in Japan. Because of this multilingual background, the language spoken in the play begins to take on multiple meanings and functions, which are presented parallel to the situation on board like a multiverse. In-Between suddenly becomes more than just the name of the spaceship or the tunnel between two galaxies, but a name for the multiplicity of different realities, an entity caught in-between that cannot be defined in single terms.

5.25 13:00 17:30 / Theater / 100 min.

Technical Director: Park Ki Nam  
 Lighting Supervisor: Hwang Jong Ryang (Trigger company)  
 Sound Supervisor: Kim Sung Wook (Sound Tech)  
 Video Supervisor: Park Sung Won (Fun Media)  
 Costume: Kim Jung A  
 Scene Shop: Lee Jong Min (Makers)  
 Korean Translation: Choi Youngwon

노경애

Ro Kyung Ae

박민희

Park Minhee

마스

MARS

신들이 모이는 산에서 바람이 불어온다

Wind Blows from the Mountain  
where Spirits Gathered

노경애는 몸의 움직임을 텍스트, 시각 요소, 건축으로 확장하며 안무의 방식을 찾아오고 있다. 퍼포먼스를 기반으로 전시와 리서치 프로젝트까지 작업의 형식을 확장하고 있으며, 최근에는 청각과 시각의 감각을 실험하며 감각의 번역과 전이를 발견하고 있다. <21°11'>(음신페스티벌, 모두예술극장, 서울, 2023), <들다: 소리와 언어>(JCC 아트센터, 서울, 2021), <더하기 놓기+>(플랫폼엘 아트센터, 서울, 2016-17), <가로세로>(국립아시아문화전당, 광주, 2013) 등의 작업을 해왔다.

Ro Kyung Ae explores the possibilities of choreography by extending body movement into text, visual elements, and architecture. Beginning with performance, she has expanded the scope of her work to include exhibitions and research projects. Recently, she has been probing into ways of transforming and transferring the senses through experiments with the senses of hearing and seeing. Her works include *21°11'* (Ob/Scene Festival, Modu Art Theater, Seoul, 2023), *Listen/Hear: Sound & Language* (JCC Art Center, Seoul, 2021), *Combining Placing +* (Platform-L, Seoul, 2016-2017), and *GaroSero* (Asia Culture Center, Gwangju, 2013).

박민희는 한국전통음악을 교육 받고 공연창작자로 활동하고 있다. 오늘날 한국사회에서 전통음악을 한다는 것이 무엇인지, 그 의미와 방법론에 대한 고민이 작업의 시작점이다. 산업화된 감각 바깥에 존재하는 한국전통음악의 미학과 구조로부터 사회적 현상을 바라보고, 수행과 관람의 관계를 구성한다. <패스, 퍼레이드, 대취타>(2020), <춘면곡>(2018), <가곡실적> 시리즈(2012-2014) 등의 작품을 통해 관객과 함께 질문하는 작업을 이어가고 있다.

Park Minhee is a performing artist trained in traditional Korean music. As a starting point for her work, she questions what it means to make traditional music in contemporary Korean society and explores different methodologies to address this question. She examines social phenomena through the aesthetics and structure of Korean traditional music, which exists outside the industrialized sensibilities of our time. She constructs complex relationships between performance and spectatorship. Through works such as *Pass, Parade, and Daechwita* (2020), *The Song of Spring Sleep* (2018), and *No Longer Gagok Series* (2012-2014), she continues to share her questions with the audience.

신체는 일련의 물리 법칙에 따라 ‘동작’을 만든다. 탄성, 중력, 마찰, 관성, 회전 등이 그것이다. 세상을 이루는 움직임의 원리는 무엇인가라는 안무가의 단순한 질문에서 시작한 이 작업은, 떨어지고, 지탱하고, 휘어지거나, 지속되는 움직임의 원리를 사물과 신체를 통해 구현한다. 여기에서 무용수의 신체는 내면의 정서를 표현하거나 조형적인 아름다움을 만들어내는 매개가 되지 않고, 순수한 ‘운동체’가 된다. 그러면서 <마스>는 기본적인 물리 개념이 어떻게 안무에 적용되는지를 보여준다. 말하자면 무용은 ‘지구특정적’인 예술인 셈이다.

A body creates “movements” based on certain laws of physics, such as elasticity, gravity, friction, inertia, and rotation. The work, which began with the choreographer’s simple question, “What are the principles of movement that make up the world?” presents objects and bodies that embody basic principles of movement, such as falling, supporting, bending, or continuing. In this work, the dancer’s body becomes a pure “movement body” rather than a medium for expressing inner emotions or creating sculptural beauty through aesthetic gestures. *MARS* thereby demonstrates how the basic laws of physics are applied to choreography. Dance becomes, so to speak, an “earth-specific” art.

반복 훈련은 수양(修養)을 동반한다. 반복 훈련을 통해 음악이 신체 혹은 마음 안에 들어온 순간, 신체는 음악이 생동하는 장소로 전환된다. 풍류(風流)\*는 음악 형태가 아닌 상태로 나타나 몸과 마음에 우주를 짓는다. 음악가의 신체가 장소가 되듯 맥락은 초월한 ‘영산회상’(靈山會相)\*\*이 어둠 속에서 진동할 때, 장소는 다른 상태로 전환될 수 있을까?

Repetition accompanies discipline. The moment music enters the body or mind through repetitive training, the body is transformed into a place where music vibrates with life. Pungnyu—a genre in Korean traditional music and a term that refers to the enjoyment of art—no longer takes the form of music, but a state of the body and mind that constructs an entire universe within it. Similar to how the musician’s body turns into a place, when Yeongsanhoesang\* vibrates in the darkness, transcending any specific context, could space be transformed into another state?

기본적인 물리학적 상식이 ‘작품’을 미학적으로 재발견하는 도구가 될 수 있을까. 마치 과학 실연을 해주듯 사소한 신체 사건의 물리학 원칙을 보여주지만, 그것은 더 먼 곳으로의 자유로운 외도를 스케치하기 위한 초석이 된다. 마치 ‘화성’에서 가벼워진 몸을 허공에 던지듯, 상상의 여정은 지적이고도 즐거운 감각의 궤적을 만든다. 그 여정을 만드는 과정이 곧 ‘안무’가 된다.

Could basic physical knowledge serve as a tool for the aesthetic rediscovery of a “work of art”? Although the work presents simple physical principles that lie behind seemingly trivial bodily events as if it were a scientific demonstration, it simultaneously lays the groundwork for a liberating departure into the distance. As if throwing one’s lightened body into the air on Mars, this imaginative journey creates a trajectory of the senses that is both intellectual and joyful. The process of creating this journey becomes “choreography” itself.

눈에 보이는 바가 없으니 구별해 가를 것이 없고  
귀로 듣는 소리가 없으니 옹고 그름이 없다.  
구별해 가르거나 옹고 그름 모두 내려놓고  
오직 마음의 부처를 보며 자신에게 돌아가자.  
— 부설거사\*\*\*

\* A representative instrumental piece of Pungnyu music. According to the *Akhak Gwebeom* (a traditional musical canon of 1493), it was once a Buddhist music that sang the seven-character lyrics of “Yeongsanhoesang Buddhist Bodhisattva.” After the new edition was established in 1680, only the instrumental score remained and was transmitted as the current “Yeongsanhoesang”.

6.21, 6.22 15:00 / 무용 / 40분

7.20, 7.21 15:00 / 퍼포먼스, 음악 / 60분

7.20, 7.21 15:00 / Performance, Music / 60 min.

Concept · Choreography: Ro Kyung Ae  
Creation · Performance: Kim Myeung Shin, Cho Myung Hee,  
Kim Hyo Jin, Kim Han Bee  
Dramaturg: Jaime Llopis  
Video: An Ma No  
Brochure Text: Seo Hyun-Suk

6.21, 6.22 15:00 / Dance / 40 min.

Concept · Director: Park Minhee  
Cast: Park Minhee (Singer), Son Ji Min (Choreographer, Dancer),  
Sim Woonjung (Janggu), Lee Kipum (Singer), Lee Hyuna (Singer),  
Jo Seonah (Gayageum), Cho Yoonyoung (Singer)  
Stage Manager: Kim Sangyoeb  
Lighting Designer: Seo Gayeong  
Sound Designer: Lee Seongrock

김치앤칩스는 디지털 예술을 전공한 손미미와 물리학을 전공한 엘리엇 우즈가 2009년에 결성했다. 다양한 재료, 기술, 자연현상 등 여러 물질과 비물질을 소재로 삼고, 그 틈에서 발생하는 우발적이고 복잡한 현상을 주제로 작업하고 있다. ‘Drawing in the air’(허공에 그리기)라는 실천적 개념으로 제한이나 형식 없는 이미지를 만든다. <라이트 배리어 세 번째 에디션>으로 아르스 일렉트로니카 상에서 우수상(2017)을 수상했고, 미디어 건축 비엔날레(2014)에서 미디어아트 부문 대상을 받았다. 영국 런던의 소머셋하우스와 국립현대미술관에서 <헤일로>(2018, 2021)를 전시했고, 독일 ZKM 30주년 기획전 <네거티브 스페이스>(ZKM, Karlsruhe, 2019) 등의 전시에 참여했다.

<또 다른 달>은 특수 제작된 레이저 프로젝터와 태양에너지를 이용하여 밤하늘에 또 다른 달을 띄우는 대형 야외 설치 작업이다. 달의 모양이 태양 빛의 반사로 만들어진다면, <또 다른 달>은 낮에 저장된 태양 에너지로 만들어진다. 낮 동안 태양 에너지로 충전된 30여 개의 레이저 프로젝터 모듈은 일몰 후 밤하늘의 한 지점으로 원뿔 형태의 레이저를 쏘아 올리고, 허공에서 중첩된 레이저 빔은 구 형태의 달을 그린다. 현실과 가상이 불안정하게 섞였던 팬데믹 시기, 작가는 치밀하게 계산된 기술과 통제불가능한 자연을 엮어 인공의 푸른 달을 처음 띄웠다. 전기를 전혀 사용하지 않는 이 작품은 그날의 날씨에 따라 구동 시간이 결정되며, 레이저 모듈 각각의 태양 에너지가 소진되는 깊은 새벽, 하나씩 자연스럽게 스스로 소등된다.

미술관마당 / 8.31.-9.12. 20:00-태양에너지가 소진되는 늦은 밤 / 설치

Kimchi and Chips was founded in 2009 by Son Mimi, who studied visual art, and Elliot Woods, who studied physics. The duo works with material and immaterial subjects—various ingredients, technology, and natural phenomena—and derives themes from the contingent and complex phenomena that occur in the relationship between such subjects. Based on the practical concept of “drawing in the air,” the duo creates images that have no boundaries or concrete forms. In 2017, the duo won the Award of Distinction at the PRIX ARS Electronica for their work *Light Barrier*, a version of which is now in the permanent collection of Seoul Museum of Art, and in 2014 they won the Spatial Media Art Prize at the Media Architecture Biennale. The artists have presented the work *Halo* at Somerset House and MMCA (2018, 2021) and participated in major exhibitions such as ZKM’s 30th anniversary exhibition, *Negative Space* (ZKM, Karlsruhe, 2019).

*Another Moon* is a large-scale outdoor installation that uses specially designed laser projectors and solar energy to create an apparition of a second moon in the sky. Just as the original moon is visible as a reflection of sunlight in the sky, *Another Moon* is created using sunlight gathered during the day. Approximately thirty laser projector modules, charged with solar energy during the day, shoot a cone-shaped laser beam into the night sky after sunset, and the superimposed laser beams form a three-dimensional moon. During the pandemic, when the real and the virtual were halfway intertwined, the artists created the first artificial blue moon in the air, interweaving meticulously calculated technology with uncontrollable nature. This work, which does not use any energy from the grid, operates based on the weather conditions of the day, and when the solar energy of each laser module is depleted, they gradually shut down one by one.

Museum Madang / 8.31.-9.12. 20:00-Late at night when solar energy is used up / Installation

Artist: Kimchi and Chips (Mimi Son, Elliot Woods)  
 Design and Technology: Kimchi and Chips  
 Production: C2Artechnology  
 Producer: Nakyoung Kang  
 Co-Commissioner: Arts Council Korea, RAG Stiftung  
 Project Supported by: LaserAnimation Sollinger  
 The Another Moon 2024 Seoul Edition is supported by the National Museum of Modern and Contemporary Art

다원예술은 장르, 매체, 학제 ‘사이’ 혹은 ‘경계지점’에서의 예술이라고 말할 수 있다. 올해 프로그램에서는 별과 별, 우주와 우주 사이를 상상해 본다. <온-보딩: 우주로 가기, 우주에서 사랑하기>는 기존과 다른 방식으로 우주에 갈 수 있을지를 다각적으로 고찰하는 자리이다. 곧 현실이 될 ‘우주로 가기’에 얽힌 인간의 감각, 감정과 성(性)을 생각해 본다. 다양한 사유와 학제는 상상력이라는 동력으로 우리를 어딘가로 쏘아 올릴지도 모른다. 그곳은 공학적이거나 미학적인 것, 사변적이거나 윤리적인 것 ‘사이’ 어디쯤 일 것이다.

세션 1 <우주로 가기>에서는 우주 엘리베이터라는 첨단 기술의 기본 원리부터 구현 가능성과 지속가능성 등을 논의하고, 그것이 실현될 경우 우리의 일상과 사회적 관계가 어떻게 변화할지 상상해 본다. 세션 2 <우주에서 사랑하기>에서는 우주 성과학을 통해 우주에서의 사랑, 교류, 그리고 친밀한 관계 형성에 대해 탐구하며, 우주라는 새로운 환경에서 사랑할 수 있는 가능성을 모색한다.

10.26 13:00-17:30 / 심포지엄

참여자: 피터 스완 박사(ISEC 수석 기획자, 이사회 임원, 전 회장), 애드리안 닉슨(ISEC 임원, 테더 부문 의장), 존 넵맨 박사(ISEC 임원, 연구 부문 의장), 엘레노어 암스트롱 박사(레스터 대학교 우주 연구소 연구원), 구분철 이학박사(KIST 책임연구원), 문숙영 공학박사(KIST 책임연구원)  
 협력 기획: 이해원(기획자, 연구자)

Multidisciplinary art, which MMCA Performing Arts presents, can be described as art that takes place “between” or “at the boundaries” of genres, media, and academic disciplines. This year’s program imagines what takes place between the stars, between universes. *On-Boarding: Going to Space, Loving in Space* is an opportunity to explore alternative ways of traveling to space other than the conventional spaceship. It contemplates the sensory experiences, emotions, and sexuality of humans involved in going to space, which will soon become a reality. Diverse ways of thinking and interdisciplinary approaches may catapult us to an unknown place, fueled by imagination. This place will be somewhere “between” the technical and the aesthetic, the speculative and the ethical.

Session 1: Going to Space discusses the basic principles, feasibility, and sustainability of the advanced technology of a space elevator. It imagines how our daily lives and social relations might change if it were realized. Session 2: Loving in Space explores the possibility of love, interaction, and the formation of intimate relationships in space through space sexology, seeking to understand whether love would be possible in this new environment.

10.26 13:00-17:30 / Symposium

Participant: Peter A. Swan, Ph.D. (Chief Architect, Member BoD and Past President, ISEC), Adrian Nixon MBA, C.Chem, MRSC. (Director, Chair for Tether, ISEC), John M. Knapman, MA, Ph.D. (Director, Chair for Research, ISEC), Eleanor S. Armstrong, Ph.D. (Space Research Fellow, Institute for Space, University of Leicester), Bon-Cheol Ku, Ph.D. (Principal Research Scientist, KIST), Moon, Sookyoung, Ph.D. (Principal Research Scientist, KIST)  
 Co-Curator: Hyewon Lee (Curator and Researcher)

메모리아

Memoria

태양과의 대화 (VR)

A Conversation with the Sun (VR)

아피차퐁 위라세타쿤(Apichatpong Weerasethakul)은 세계적인 영화감독이자 시각예술가로, 기억, 정체성, 욕망, 역사 등의 주제를 비선형적인 스토리텔링으로 독특하게 풀어내고 있다. 영화, 비디오, 설치, 공연 및 예술/기술 매체를 결합하여 개인적인 무의식을 사회적이고 문화적인 집단 무의식으로 확장하는 작업을 이어가고 있다. 그의 작품은 기억되어야 하지만 잊혀진 현실을 수면과 꿈으로 은유하고, 다시 그 꿈의 세계로부터 현실을 소환하여 몽환적이면서도 현실적인 세계를 창조해낸다. <영를 분마> (칸 영화제 심사위원대상 수상, 2010), <메모리아>(칸 영화제 심사위원상 수상, 2021) 등 수많은 걸작을 통해 영화사에 새로운 지평을 열고 있다. 최근 작품으로는 <별자리>(2018), <픽션>(2018), <슬립시네마호텔>(2018), <사소한 역사>(2021, 2022), <솔라리움>(2023) 등이 있다.

콜롬비아 보고타에서 촬영된 <메모리아>는 새벽에 난데없이 들린 커다란 소리의 근원을 찾아 나선 제시카(틸다 스윈튼 분)의 여정을 담고 있다. 폭죽이나 총성 혹은 자연재해를 연상시키는 소리의 파동은 집단적 경험에서 비롯된 트라우마를 진동시키는 물리적 매개가 된다. 영화 내내 제시카를 따라다니는 소리와 그가 걷는 길은 자신과 인류에 대한 존재론적인 질문으로 이어진다. 제시카는 터널 공사장에서 발견된 인골을 연구하는 아그네스, 작은 마을에서 물고기를 저울질하는 헤르난을 만나며 기억을 공유한다. 그는 사람과 장소에 깃든 기억을 흡수하고 증폭시켜 마치 안테나처럼 전달하면서 영화 속을 떠돈다. 감독은 10년간 콜롬비아를 자주 왕래하며 얻은 영감을 바탕으로, 산을 관통하는 '라 리네아' 터널 공사 현장의 다이내믹한 폭발음을 통해 숨겨진 기억을 찾아가는 여정을 담아냈다. <메모리아>의 청각적 경험과 <태양과의 대화>(VR)의 시각적 경험은 서로 미묘하게 공명하며 다른 시공간으로 이어지는 길을 드러낸다.

11.29-12.1 15:00 / 영화 / 135분

Apichatpong Weerasethakul is recognized as a major international filmmaker and visual artist. His works are characterized by their use of non-linear storytelling, often dealing with themes of memory, identity, desire, and history. His works have won him widespread international recognition and awards, including the Cannes Jury Prize in 2021 for *Memoria*, his first film shot outside of Thailand. He also won the Cannes Palme d'Or in 2010 with *Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives*. His recent installations include *Constellations* (2018), *Fiction* (2018), *SleepCinemaHotel* (2018), *A Minor History* (2021, 2022), and *Solarium* (2023).

Filmed in Bogotá, Colombia, *Memoria* follows Jessica (played by Tilda Swinton) as she embarks on a journey to find the source of a mysterious, loud sound she hears at dawn. The sound waves—evocative of an explosion, a gunshot, or a natural disaster—become a physical medium that awakens and reverberates with collective trauma. The sound that follows Jessica throughout the film, and the path she takes lead to an existential question about herself and humanity.

Jessica encounters Agnes, who studies the human remains found at the tunnel construction site, and Hernán, a fish scaler from a small village. Their memories intertwine. She drifts through the film, absorbing and amplifying the memories embedded in places and people, passing them on to others like an antenna.

Drawing on his own experiences traveling in Colombia, Apichatpong Weerasethakul captures a journey of discovering hidden memories through the sound of dynamite explosions at the massive tunnel construction site called la línea. The aural experience of *Memoria* and the visual experience of *A Conversation with the Sun* resonate subtly with each other, revealing paths that lead to different spaces and times.

11.29-12.1 15:00 / Film / 135 min.

영화감독 아피차퐁 위라세타쿤은 태국 북동부 지역을 배경으로 하는 전설과 민화, 숲에 관한 개인적인 기억, 전생에 관한 이야기들, 오늘날의 현안들을 고요하고 서정적인 특유의 미학으로 다뤄왔다. 2022년 아이치 트리엔날레가 위촉한 이번 작품은 일본 창작자들과의 협업을 통해 체험형 퍼포먼스 작품으로 탄생했으며, 작가가 처음으로 VR 기술을 도입한 작품이기도 하다.

작가는 보이지 않는 유령적 존재들, 혹은 잠을 자고 있거나 병든 몸들과 교감하고, 순환 속에서 멈춰 있는 시간을 경험하며, 자신만의 고유한 시각 어휘를 통해 만질 수 없는 것, 볼 수 없는 것, 들을 수 없는 것들에 생명을 불어넣어 왔다. 이번 작품에서는 VR을 통해 이 세계를 가상현실 속에서 더욱 확장한다. 언어를 넘어선 시각적 시, 류이치 사카모토의 음악이 만들어 낸 물결, 허공에 떠다니는 빛의 입자. 이는 꿈일까, 생명의 근원으로서의 회귀일까, 아니면 죽음에 가까운 경험일까? 작품은 우리를 완전히 새로운 시공간으로 초대한다.

11.29-12.1 / VR 퍼포먼스 / 60분

Concept and Direction: Apichatpong Weerasethakul  
 Creative Assistant: Sompot Chidgasornpongse  
 Cast: Jenjira Pongpas Widner, Sakda Kaewbuadee Vaysse, Chai Bhatana, Sam Mitchell, Sita Kiatneramit  
 Music: Ryuichi Sakamoto  
 Sound Designers: Akritchalerm Kalayanamitr, Koichi Shimizu  
 Director of Photography: Chatchai Suban  
 Camera Assistant and Production: Thanayos Roopkhajorn  
 Set Director: Natchanon Pribwai  
 Film Production Crew: Jirayu Rattanakhahanutanon, Pongsakorn Nanta, Suttipong Nanta  
 Film Production Manager: Phatsamon Kamnertsiri  
 Film Production Assistant: Somporn Ruensai  
 Film Production by Kick the Machine Films  
 VR Creator: Katsuya Taniguchi  
 VR Production: Taisei Yamaguchi, Hideyuki Kido, Nuttanit Thiantanukij, Kana Kondo, Satomi Yoshizawa, Hisashi Sato, Yoshinori Ikeda, Hikaru Takatori  
 VR Adviser: Tsuyoshi Nomura  
 Technical Manager: So Ozaki  
 Stage Manager: Sato Oikawa  
 Lighting Designer: Kazuya Yoshida  
 Sound and Lighting Operation: Shinjiro Doi  
 Producer/Curator: Chiaki Soma  
 Production Coordinator: Haruka Shibata  
 Production Coordinator Assistant: Nanami Hanzawa  
 Premier Performance  
 Produced by Arts Commons Tokyo  
 Premier Performance  
 Co-Production: Aichi Triennale 2022, The Japan Foundation, Theater der Welt 2023  
 Special Support: Shane Akeroyd  
 Co-Operation: RHINO STUDIOS INC., SCAI THE BATHHOUSE, Museo Larco  
 Equipment Support: STYLY, Inc.  
 Produced by Arts Commons Tokyo

Technical Director: Park Ki Nam  
 Assistant Stage Manager: Kim You Jung  
 Lighting Supervisor: Hwang Jong Ryang (Trigger company)  
 Sound Supervisor: Kim Sung Wook (Sound Tech)  
 Video Supervisor: Park Sung Won (Fun Media)  
 Scene Shop: Lee Jong Min (Makers)

유코 모리

Yuko Mohri

이미래

Mire Lee

피아노 솔로: 1900년 1월 12일

Piano Solo: 12 January, 1900

미래의 고향

Hometown to Come

유코 모리는 다양한 조건에 따라 끊임없이 변화하는 ‘사건’에 초점을 맞춘 설치 및 조각 작품을 만든다. 최근에는 비디오와 사진을 통해서도 이러한 아이디어를 탐구하고 있다. 2024년 베니스 비엔날레 일본관 작가로 참여했다. 제14회 광주비엔날레(호랑가시나무 아트 폴리곤, 광주, 2023), 제23회 시드니비엔날레(피어 2/3 및 호주현대미술관, 시드니, 2022), 제34회 상파울루비엔날레(시시로 마타라초관, 상파울루, 2021) 등 다수의 국제 단체전에 참여했다.

〈피아노 솔로: 토마리〉(2025)는 〈피아노 솔로〉 시리즈의 새로운 버전으로 선보이는 사운드 설치 작품이다. 팬데믹으로 인해 여행이 제한되기 직전인 2019년 말에 구상되었으며 이후 테스트, 실험, 전시를 거듭하고 있다. 이 작품의 메커니즘은 단순하다. 연주에서 발생하는 소리와 앰비언트 사운드를 마이크로 포착하고, 음계로 변환한 후, 다시 피아노가 연주하게 하는 것이다. 소리의 음정을 정확히 포착하여 연주하도록 시스템을 프로그래밍하는 대신, 작가는 인간과 사물의 소리가 기계를 통과하며 미묘하게 비틀리고 왜곡되는 순간에 주목한다.

“피아노 솔로: 1900년 1월 12일”의 퍼포먼스인 〈네 손과 네 발을 위한 피아노〉는 일본의 1세대 사운드 아티스트인 아키오 스즈키가 함께한다. 아키오 스즈키와의 협업은 2017년 유코 모리가 런던 캠든 아트 센터에서 개인전을 가졌을 때로 거슬러 올라간다. 2020년 여름, 팬데믹이 전 세계를 휩쓸 때 제한된 관객 앞에서 펼친 두 사람의 공연은 후에 〈격리를 위한 주차〉라는 영상으로 재제작되었다. 전시 기간 동안 별도의 공간에서 이 작품도 선보일 예정이다. 교토의 해안가에 있는 아키오 스즈키의 집에서 토마리까지는 차로 약 1시간 거리다. 아키오 스즈키 역시 1900년 당시 사람들이 보았던 것과 같은 바다를, 유코 모리가 영상에 담아낸 그 바다를 보아 왔다는 점도 언급할 만하다.

2025.2.24-3.16 / 전시  
2025.2.22-23 15:00 / 퍼포먼스: 네 손과 네 발을 위한 피아노 / 45분

Artist: Yuko Mohri  
Assistant (Japan): Koshiro Shikine  
Technical Assistant (Korea): Seoyoung Kwak  
Coordination: Shintaro Tokairin  
Special Thanks: Kazuyoshi Oomori, Yui Yoshizumi, Akio Suzuki, Hiromi Miyakita, and YAMAHA Korea  
Commissioned by The National Museum of Modern and Contemporary Art, Korea

Yuko Mohri is an artist who creates installation and sculpture not to compose (or construct) but to focus on “events” that constantly shift according to various conditions such as their environment. In recent years, she has also explored this idea through video and photography. She represented the Japanese Pavilion at the Venice Biennale in 2024. She has also participated in numerous international group exhibitions including The 14th Gwangju Biennale (Horanggasinamu Art Polygon, Gwangju, 2023), The 23rd Biennale of Sydney (Pier 2/3 and Museum of Contemporary Art Australia, Sydney, 2022), The 34th Bienal de São Paulo (Ciccillo Mattarazzo Pavilion, São Paulo, 2021), among others.

*Piano Solo: Tomari* (2025) is a sound installation presented by Yuko Mohri as a new iteration of her *Piano Solo series*. Mohri first conceived the work in late 2019, shortly before travel became impossible due to Covid-19, and has since been testing and experimenting with. Its mechanism is followed by a microphone which picks up ambient sounds and those emitted during an accompanying performance, converts and plays them on a piano. She felt that the technology does not always need to follow accurately, rather, the more inaccurate the conversion, the result revealed plenty of true nature of those who emitted the sounds (both humans and things) so that’s how she ended up programming it. As an opening act of Mohri’s presentation “Piano Solo: 12 January, 1900” for the first time in Korea, Akio Suzuki, a legendary sound artist is joining Yuko Mohri to present a live performance *Piano for Four Hands and Four Feet*.

The collaboration between the improvising musician Suzuki and Mohri dates back to 2017, when Mohri presented her solo exhibition at Camden Art Centre in London. In summer of 2020, when the pandemic swept the world away, a video documentation of their performance in front of a very limited audience was later compiled into *Parking for Quarantine*. MMCA will also showcase this work during the exhibition period in a separate space. It takes about an hour by car from Suzuki’s home on the coast of Kyoto to Tomari. It is also fair to mention that Suzuki has also seen the same sea Mohri captured in the video that people saw back in 1900.

2025.2.24-3.16 / Exhibition  
2025.2.22-23 15:00 / Performance: *Piano for Four Hands and Four Feet* / 45 min.

10

이미래는 서울과 네덜란드 암스테르담을 기반으로 활동하는 작가로 기계와 인간의 경계, 산업 시스템과 유기적 생명력 사이의 관계를 탐구하는 작업을 선보이고 있다. 액체, 체인, 점토, 실리콘 호스, 철제 구조물 등 다양한 재료를 활용해 상호의존적인 기계 유기체를 구현하며, 특히 단순하고 기초적인 모터 장치들을 사용하여 기계의 한계와 물질의 취약성을 드러내는 작업으로 잘 알려져 있다.

〈미래의 고향〉은 이미래의 신작으로, 음악가 이민휘의 동명 앨범에서 영감을 받아 제작된 작가의 첫 퍼포먼스 작품이다. 이미래는 리허설 기간 동안 블랙박스 공간 전체를 활용한 설치 작품을 제작한 뒤, 음악가 이민휘와 배우 배선희에게 각각 퍼포먼스 작품을 의뢰했다. 다원공간에는 서울 근교에서 수집한 폐기물과 작가의 기존 작업을 해체하고 결합한 설치물이 블랙박스 공간 내부 여섯 개의 바턴(batten, 극장 천장에 설치된 조명과 무대 장치용 가로대)에 매달려 있다. 각 바턴은 전통식으로 높이를 조절할 수 있어, 설치물을 관객 시선 높이로 내리거나 천장 가까이 올리는 움직임이 가능하다. 〈미래의 고향〉은 공간에 울려 퍼지는 돌메탈 음악 「Dopesmoker」와 함께 독특한 분위기를 형성한다.

퍼포먼스가 시작되면 관객들은 바턴의 움직임을 통해 여닫히는 무대와 사람들의 안무를 통해 잔해의 풍경을 새로운 시점에서 경험하게 된다. 음악가 이민휘는 즉흥적 사운드 퍼포먼스를, 배우 배선희는 낭독과 신체 움직임을 통한 퍼포먼스를 각각 별도로 진행한다. 이미래의 이번 퍼포먼스는 바턴의 기계적 움직임과 실연자들의 유기적 퍼포먼스, 그리고 폐기물로 구성된 설치물이 만들어내는 수행성(performativity)을 통해 과거와 미래, 기계와 생명, 성공과 실패 사이에서 새로운 공존의 가능성을 탐색하는 여정을 제시한다.

2025.3.28-3.30 / 전시  
2025.3.28-3.30 / 퍼포먼스 / 40분

Artist: Mire Lee  
Collaborated Performance: Minhwi Lee, Sunhee Bae  
Production Stage Manager: Cha Yeonsâ, Kim Hye Jeong (NACA)  
Light Technical Director: Youngjun Kim (WAVELUX)  
Light Crew: Moonhwa Hong, Jaejun Kim, Junseo Bae  
Light Operator: Kuesang Jeon  
Installation Technical Director: Choi Jisu (Gongzak Lab)  
Installation Crew: Jung Minji, Kang Jeonghyun, Jihoon Chung  
Sound Technical Director: Gyeongmin Woo (ProductionLUCI) / Sound Crew: Seok Kyung Mok  
Stagehand: Mire Lee, Kim Hye Jeong, Choi Jisu  
Flyman: Cha Yeonsâ / Special Thanks: Rita Yeonsook-Lee, Haneyl Choi  
Music: Sleep, Dopesmoker (2022 Remastered Version)  
Quoted Title From: Minhwi Lee, Hometown to come (2023)  
Performance with Sunhee Bae / Performer: Sunhee Bae / List of Quoted Texts: 1. The complete poem, “Mailbox Without a Roof” in Min Kyung Kwon’s poetry collection, How Many Dreams Has the Pillow Endured? / Literature Village Poet Selection 114, Munhakdongne (2018)  
2. Excerpt from Clarice Lispector’s novel, The Hour of the Star, Penguin Classic(2014)  
Performance with Minhwi Lee / Performers: Minhwi Lee, Nah Kyung Ho / Text: Kim Sung Il, Dumping Swallow (2025)  
Technical Assistance: Park Hyun Wung  
Commissioned by The National Museum of Modern and Contemporary Art, Korea

11

Mire Lee is an artist based in Seoul, Korea and Amsterdam, Netherlands, whose work explores the threshold between machines and humans, as well as the dynamics between industrial systems and organic life forces. Using various materials such as liquid, chains, clay, silicone tubes, and metal structures, she creates interdependent mechanical organisms. She is particularly known for her use of simple, rudimentary motor devices to expose the limitations of machinery and the fragility of matter.

*Hometown to Come* is a new performance work by Mire Lee. The work is the artist’s first performance piece, inspired by the album of the same name by musician Minhwi Lee. During the rehearsal period, Lee created an installation that occupies the entire black box space and commissioned Min-hwi Lee and actor Sunhee Bae to develop their own performance pieces within it. In the black box of Multi-Project Hall, discarded materials collected from the outskirts of Seoul are combined with deconstructed parts of the artist’s previous works and suspended from six battens (horizontal beams mounted on the ceiling for hanging lighting and stage equipment in theaters). Each batten is motorized and can be lowered to the audience’s eye level or raised closer to the ceiling. Installed alongside the doom metal track “Dopesmoker”, *Hometown to Come* creates a unique atmosphere.

As the performance begins, the stage begins to open and close through the movement of the battens unfolding a choreography of objects and inviting the audience to experience the landscape of the ruins from a new perspective. Musician Minhwi Lee presents an improvised sound performance, while actor Sunhee Bae delivers a performance consisting of recitation and physical movement. Through the mechanical movements of the battens, the organic performance of the performers, and the performativity of the installation composed of discarded materials, Mire Lee’s performance presents a journey that explores the possibility of new forms of coexistence between past and future, machine and life, and success and failure.

2025.3.28-3.30 / Exhibition  
2025.3.28-3.30 / Performance / 40 min.

눈에 보이는 바, 귀에 들리는 바 없는 어떤 음악

신예슬

음악 비평가

Music That Is Neither Visible to the Eyes Nor Audible to the Ears

Shin Yeasul

Music Critic

시작과 끝을 가늠할 수 없는 우주여행 중, 인-비트윈호의 승무원들은 그린 룸으로 모여든다. 몇백 광년을 여행해야 하는 그들에게 시간엔 쫓긴다는 감각은 도무지 없어 보인다. 누군가는 느긋하게 서성이고, 누군가는 뜨거운 커피를 추출해 마신다. 누군가는 그저 한 구석에 앉는다. 누군가는 음악에 대해 이야기하기 시작한다. 무한에 가까운 그 시간 속에서 한 승무원이 음악을 떠올린 건 어쩌면 그 시간의 흐름을 다르게 감각하고 싶어서였을까?

난 예전에 음악을 즐겨 들었어. 근데 요즘엔 안 들어. 아니 최근엔 못 듣게 되었어. 왜냐하면 존재하는 음악이 아직 전부 지구 음악이니까. 나는 순수하게 음악을 즐기고 싶은 사람이라 들으면 생각하고 싶지 않은 일이 생각나 버릴 것 같은 그런 음악은 듣고 싶지 않아. 듣고 있으면 그리움이 몽글몽글 피어오르는 그런 음악은 피하고 싶거든. [...] 그래서 우주 음악이 있었으면 좋겠다는 생각을 한 거야.

체르핏추 / 토시키 오카다의 ‘우주선 ‘인-비트윈’ 호의 창문’에서 한 승무원은 지구 음악과 우주 음악에 대해 이야기하기 시작한다. 그들에게 보이저호에 실렸던 골든 레코드 같은 것이 있었는지, 혹은 영화 ‘가디언즈 오브 갤럭시’ 속 스타로드의 우주선에서 재생됐던 ‘어썸 믹스’ 같은 것이 있더라도 했는지는 알 수 없지만, 그가 떠올리는 지구 음악이 우리가 떠올리는 음악의 범주와 크게 어긋나지는 않을 것 같다. 코끼리를 생각하지 말라고 하는 순간 코끼리를 떠올리게 된다는 이야기처럼, 기억과 감정을 담아내지 않는 음악을 만드는 것은 어쩌면 불가능한 일이나.

우주 음악을 찾는 승무원의 이야기를 듣고는, 다른 승무원이 그에게 “이건 우주 음악이야”라며 보이지 않는 헤드폰을 건넨다. 헤드폰을 받은 승무원은 잠시 멈추어 그것이 우주 음악이라고 보증할 수 있는가, 혹은 적어도 좋은 음악인가, 그건 누구의 주관에 따른 것인가, 우주 음악의 정의는 지구 음악이 아닌 음악인데 지구 음악이 아닌 것을 정의할 수 있는가 등 여러 물음을 논하다가 우주 음악을 듣는다. 그리고 곧바로 우주 음악을 이해한다.

한편 우주선에 함께 탑승해 있던 외계의 지적 생명체 사자레이시는 그들의 대화를 듣고, 자신은 무엇보다 ‘음악’이라는 것을 이해할 수 없다고 말한다. 그러자 한 승무원이 답한다. 음악은 청각을

During a seemingly infinite space journey, with neither its beginning nor end in sight, the crew of the spaceship “In-Between” gathers in the green room. With hundreds of light-years still ahead, the crew members seem to have no sense of time pressure. Some stroll leisurely, others brew hot coffee and sip it. Some simply sit in a corner. Someone begins talking about music. In this seemingly endless expanse of time, could it be the urge to perceive the flow of time differently, that prompted this crew member to ponder upon music?

*I used to enjoy listening to music. But I don't listen to it anymore—actually, I can't. Because all existing music is still Earth music. I'm a person who wants to enjoy music purely for its sake, so I don't want to listen to music that pulls me into memories I'd rather not think about. I want to avoid music that stirs up a nostalgic sentiment. [...] That's why I thought it'd be nice to have space music.*

In chelfitsch / Toshiki Okada's *The Window of Spaceship 'In-Between'*, one crew member begins talking about Earth music and space music. It remains unclear whether the spaceship carried something akin to the “Golden Record” aboard Voyager or the “Awesome Mix” played on Star-Lord's spaceship in *Guardians of the Galaxy*. Nonetheless, the Earth music recalled here likely aligns with what we conventionally categorize as music. As the saying goes, the moment you say “don't think of an elephant,” you can't stop thinking about it. Similarly, it may be simply impossible to create music devoid of memory and emotion.

After hearing the musings on space music, another crew member hands over an invisible headphone, saying, “This is space music.” The crew member who receives the headphone pauses for a moment to debate whether something can truly be certified as space music, whether it qualifies as good music, and whose subjective decision that would be. And if the definition of space music is music that isn't Earth music, can one define something completely outside of Earth music? Finally, the crew member listens—and immediately understands what space music is.

Meanwhile, Sazareishi, an extraterrestrial intelligent lifeform aboard the ship, listens to their conversation and comments that “music” itself is in-

이용하여 공기의 진동을 소리로 감지하는 활동인데, 사자레이시는 공기의 진동을 공기의 진동으로 받아들이기 때문에 음악을 이해할 수 없을지도 모른다고. 사자레이시는 되묻는다. 공기의 진동을 공기의 진동 그대로 감지하는 걸로는 음악을 감지했다고 할 수 없는 건가? 선문답 같은 그들의 대화는 이런 질문을 남긴다. 우주 음악은 도대체 무엇인가? 그리고 그 무엇보다도, 우주 음악은 성립 가능한가?

무엇과 무엇이 아닌 것의 사이에서

‘지구 음악이 아닌 음악’이라는 말과 함께 우리는 머릿속에 떠오르는 모든 음악을 하나의 집합으로 묶고 그 바깥에 있을 만한 우주 음악을 상상한다. 물론 그마저도 쉽지 않다. 승무원들의 대화가 이어지는 동안 우리는 그 집합의 경계선에서 조금이라도 우주 쪽으로 넘어가 보려 시도하지만, 우주 음악의 형체는 상상 속에서도 잘 잡히지 않는다. 무대 위에서 들려오는 소리라고는 커피 추출이 완료되었다는 신호음뿐, 존재하지도 않는 헤드폰에서 어떤 우주 음악이 흘러나왔는지 우리는 힌트조차 얻을 수 없다. 진공 상태의 우주에서 음파가 전달될 수 없다는 단순한 사실이 아무래도 조금은 찝찝하지만, 마음속으로 곳곳이, 무언가의 부정으로서 우주 음악을 떠올려본다. ‘코끼리 아닌 것’을 코끼리의 형체가 검게 숨겨진 것, 혹은 코끼리의 형체를 제외한 그 여집합으로 떠올려보듯이. 우주 음악의 정체는 끝내 드러나지 않지만 승무원들은 그 음악 이야기를 시작으로 지구의 조건으로부터 조금씩 멀어지는 대화를 계속한다. 외계의 지적 생명체 사자레이시와 인간 승무원들과 안드로이드 승무원의 차이, 이 거대한 우주 속 행운에 대한 입장, 일의 보람, 감정에 대한 이야기가 차례로 흘러간다. 그 과정에서 인간 승무원들이 여전히 지구를 중심으로 생각하고는 있지만, 그들에게 지구 중심의 ‘인간조건’이 흐려지고 있다는 사실도 함께 드러난다. “근데 솔직히 말해서 지구를 떠난 지 몇 년, 며칠이 지났네 같은 건 이제 별로 중요하지 않은 것 같아. [...] 하루라는 단위가 일 년이라는 단위는 그저 지구가 한 바퀴 자전하고, 지구가 한 바퀴 공전한다는 그런 의미밖에 없잖아.”

자연스럽게 여겨졌던 ‘하나의 질서’는 그렇게 흐트러진다. 그들이 태양계 바깥으로 빠져나가기 위해 월홀로 들어간 이후, 그 사이 공간에서 그들의 경험과 감각과 믿음은 계속해서 무언가와 충돌하며 다시 재고된다. 그 무렵, 어느 순간 무대를 사선으로 가로지르는 조명 중 정중앙에 놓인 조명 하나도 함께 깜빡인다. 우주 음악에 대한 생각 또한 한 걸음 더 나아간다. 우주선 ‘인-비트윈’ 호의 비밀 임무는 사라져가는 우리 말을 보존하기 위해 외계 지적 생명체에게 우리 말을 습득시키는 것이었지만, 그들은 오히려 지구가 아닌 우주 음악을 찾고, 우주 음악에 가사가 있다면 그것은 어떤 가사여야 우주 음악으로 ‘OK’일지를 역으로 되묻는다.

comprehensible to it. A crew member responds as follows. Perhaps Sazareishi cannot comprehend music, because while music involves perceiving air vibrations as sound through the sense of hearing, Sazareishi perceives vibration of air simply as vibration of air. Is perceiving vibration of air as vibration of air not enough to be considered as perceiving music? Their dialog, reminiscent of a Zen riddle, leaves these lingering questions: What is space music? And more importantly, is space music even possible?

Between What Is and What Is Not

When we hear the phrase “music that is not Earth music,” we lump all the music that comes to our mind into a single set and imagine space music as something that exists beyond this boundary. Of course, even that is not easy. As the crew's conversation continues, we try to venture just a little further past this boundary towards space. Yet the shape of space music remains elusive, even as imagination. The only sound we hear on stage is the beeping signal indicating that coffee is ready; we have no clue what kind of space music is playing through the invisible headphone. The unsettling fact that sound waves cannot travel through the vacuum of space lingers, but we persist in imagining space music—as a negation of Earth music. It's like trying to imagine “something that isn't an elephant”—either as the blacked-out silhouette of an elephant or as a complementary set of everything that isn't shaped like an elephant.

What space music truly is remains hidden until the end. Still, the crew continues their conversation, which began with music but gradually veers away from the conditions of Earth. They discuss the differences between the extraterrestrial intelligence Sazareishi, the human crew, and the android crew. They discuss their different positions on fortune in this vast universe, the gratification of work, and emotions. Along the way, it becomes apparent that while the human crew's mindset still gravitates around Earth, their Earth-centered “human condition” gradually begins to blur. “But, to be honest, I don't think it matters how many years and days it's been since we departed Earth. [...] The unit of one day or one year just refers to one rotation of the Earth or one orbit around the sun. That's all it means.”

The “unified order” that once seemed natural begins to disintegrate. After entering the wormhole in order to leave the solar system, the crew members find themselves in an in-between space, where their experiences, senses, and beliefs continually clash against something, prompting them to re-think these matters. At this point, one of the lights cutting diagonally across the stage—the one at the center—begins to flicker. The idea of space music also takes a step further. The secret mission of spaceship In-Between was to teach extraterrestri-

지구 언어의 전파를 꿈꿨던 이들은 우주 음악의 가능성을 꿈꾸는 단계에 진입한다. 그 변화의 공간에서 이런 질문들이 재고된다. 우리의 언어를 소리내거나 표현하는 방식, 문법과 구어, 그에 갖든 고유한 사고방식을 다른 존재자에게 전파시킨다는 것은 가능한가. 혹은 다른 존재가 우리에게 그것을 전파할 수 있는가. 무대 위에서 이들은 서로 다른 언어로 소통한다. 자연스럽게, 간혹 어렵사리, 더러 실패하면서. 이따금 관객이 알 수 없는 방식으로 의사가 전달되기도 한다. 그 소통은 합의점에 이르기 위한 것이 아니라 차이를 파악하고, 그 정도를 가능하기 위한 것이다. 관객은 보이는 것과 보이지 않는 것, 들리는 것과 들리지 않는 것의 사이, 그 무중력의 공간에서 부유한다.

### 들을 수 없는 것

무대에는 아무 개입도 하지 않은 채 중이를 넘기며 이 모든 것을 관찰하는 한 인물이 있다. 움직이는 다른 이들과 마찬가지로 스포트라이트를 받고 있는 식물도 있다. 커피머신의 소리는 승무원들의 대화 사이사이에 개입한다. 외계의 지적 생명체 사자레이시는 우주선에 들어와 처음 인간을 만났던 순간을 회고하며, 인간들은 자신이 아무 말도 하지 않았다고 여겼지만 자신은 가청영역 밖에서 구성된, 자신의 이름을 의미하는 진동을 내고 있었다고 말한다. 이어서 사자레이시는 자신이 인간의 언어로 사고하기 시작하는 순간부터 더욱 확장되어 쓰일 그 언어가 인간의 가청영역에 머무를 필요는 없을 것이라 말한다.

이 모든 말들은 서로 제각각의 악센트를 가진 일본어로 발화되는데, 대부분 일본어를 모국어로 사용하지 않는 배우들이어서 발화자에 따라 그 유창함의 정도가 사뭇 다르다. 그 어조와 유창함의 정도의 차이는 느낄 수 있지만 그 말들을 모국어로 이해할 수 없는 서울의 관객들은 자막에 의지해 그들의 대화를 듣는다. 완벽할 수 없는 외국어 번역의 한계는 연극이 다루는 주제와 긴밀한 관계를 유지하며 계속해서 관객에게 침투한다. 이처럼 우리가 극히 일부의 언어와 소리만을 이해할 수 있다는 사실이 다양한 층위로 제시되며, 그로 인해 ‘인-비트윈’ 호에 승선한 인물들의 소통의 간극은 무

대 바깥의 관객에게 그대로 전이된다. 음악으로부터 출발한 이야기는 시간의 단위, 언어, 소통, 가청영역의 문제까지 건너오며 우리가 듣고 겪고 이해하는 세계가 어느 조건에 귀속되어 있는지를 하나둘 되짚게 한다. 그리고 인간의 운명과 마찬가지로, 음악 또한 공기 없이는 존재하지 못하며 가청영역 안에 국한되어 있다. 음악은 ‘우주선 ‘인-비트윈’ 호의 창문’에서 인간은 과연 인간조건 너머에서 소통할 수 있느냐는 질문을 계속해서 작동시키는 에너지원처럼 쓰인다. 우주 음악은 가능한가, 라는 질문은 다름의 문제, 닮음의 문제, 언어의 문제, 공기의 문제, 귀/신체의 문제, 인지의 문제로 확장된다. 이 모든 문제가 유연하게 맞

al intelligent lifeforms Earth’s vanishing languages in order to preserve them. But instead, the crew begins searching for space music that is not Earth music. They ask themselves: If space music had lyrics, what kind of lyrics would be “ok” for it to truly qualify as space music?

Those who once dreamed of spreading Earth’s language now dream of the possibility of space music. In this space of transformation, new questions arise: Is it possible to transmit our way of vocalizing and expressing a language, our grammar and syntax, and the unique way of thinking embedded in it? Conversely, can other beings transmit theirs to us? The beings on stage communicate in different languages. Sometimes communication flows naturally; at other times, it is strained or breaks down altogether. Occasionally, intentions are conveyed in ways incomprehensible to the audience. This communication is not aimed at achieving consensus, but at recognizing differences and measuring their extent. The audience hovers in this gravity-free space, somewhere between the visible and the invisible, between the audible and the inaudible.

### The Inaudible

On stage, a figure flips through papers, merely observing all of this without interfering. Like other moving characters, a plant also receives a spotlight. The sound of the coffee machine cuts through the crew’s conversations. The extraterrestrial intelligence Sazareishi recalls its first moment of encounter with humans after boarding the spaceship. While humans believed it had remained silent, Sazareishi explains that it had actually been emitting vibrations composed of tones beyond the human audible range, trying to convey its name. Sazareishi goes on to say that once it begins thinking in terms of human language, that language will expand in use and no longer need to remain within the human audible range.

All of these words are spoken in Japanese, each with a different accent, as most of the actors are non-native Japanese speakers with varying level of fluency. While differences in tone and fluency are perceptible, the audience in Seoul—who do not speak Japanese natively—must rely on subtitles to follow the conversation. The inherent imperfections of translating a foreign language persist, resonating closely with the theme of the piece. The audience is reminded that we can only ever grasp fragments of language and sound. This idea is conveyed through multiple layers, transferring the communication gap experienced by the characters aboard In-Between directly to the audience off stage.

The story, which began with music, gradually transitions to matters of times units, language, communication, and audible ranges, prompting us to reflect on the conditions that shape how we hear,

부딪히며 결론 없이 다음 질문으로 넘어가는 동안, 우리는 무언가의 사이에 머무는 불확정적인 상태를 시종일관 창문으로 엿본다. 그러나 극이 끝나기 직전, 어떤 하나의 확언이 등장한다. 음악을 공기 없이도 존재할 수 있는 것으로 생각하는 사자레이시는 이렇게 선언한다. “음악이란 것은 그렇게도 허약한 것인가? 진공의 진동이라는 것이 있다면, 그리고 그것을 소리로 변환하는 기관이 있다면 하다면 공기가 없는 곳에도 음악은 존재할 수 있다. 나는 그것을 우주 음악이라고 부르겠다.” 우리가 상상하고 향유해온 어떤 개념을 지구에 귀속된 것으로, 인간에 귀속된 것으로 보지 않는 순간 우주 음악의 가능성은 비로소 생겨난다. 우리는 인간조건을 완전히 떠나는 상상을 통해서만 우주 음악에 가까워질 수 있다. 그건 지구 음악의 바깥으로서 흑과 백처럼 구분되는 세계가 아니다. 우리의 눈과 귀로는 보고 들을 수 없지만 누군가에게는 아주 또렷한 어떤 것이다.

### 보이지 않는 곳에서

박민희의 ‘신들이 모이는 산에서 바람이 불어온다’에서 소리는 암중에 불현듯 나타난다. 악기 소리와 목소리와 몸이 움직이는 흐릿한 소리만 땀을 뺀, 아무것도 보이지 않는 곳에서 시작되는 그 소리들은 ‘영산회상’을 각자의 어조로 담는다. 모든 것은 ‘영산회상불보살’이라는 일곱 글자를 노래하며 시작됐지만 수많은 세기가 지나는 동안 어느새 그 목소리는 사라지고 악기의 소리만 남아 연주되고 있었다. 그러나 고요히 소리내고 움직이는 자들이 있는 이 짙은 세계에서는 그 오래 전의 사라진 목소리들이 출현한다. 눈으로 보고서는 가닿을 수 없었던 어떤 세계에서, 아마도 모든 것의 출발점에 놓여있었을 목소리가 악기 소리의 틈에서 다시 나타난다.

목소리들이 허공에 떠다니는 그곳에서 목소리 주인들의 모습을 떠올릴 필요는 전혀 없다고 느껴지는데, 그건 소리를 세세히 듣는 것만으로도 차고 넘치는 정보들을 얻을 수 있기 때문이다. 세 개의 목소리. 그들 목소리가 가진 특유의 습관과 특징. 서로 다른 목소리의 두께와 떨림. 목소리의 주인이 목소리를 사용하는 서로 다른 방식—땅에 붙었다 튀어오르는 공 같거나 탄력적인 선 같거나 혹은 어느 바람 한 점 없는 곳에서 비행하는 듯한 움직임. 그곳에서는 이렇듯 형상도 필요치 않은 목소리들이 노래한다. 그 소리를 듣고 있으면 목소리를 가진 이들이 아니라 목소리 자체가 하나의 주체인 것처럼 들린다.

곳곳에서 울려 퍼지는 목소리들은 크고 작은 소용돌이들을 들여놓았다가 다시 내보내기를 반복한다. 노래는 쉼 없이 움직이는 기류를 형성하고, 꺾어 내려갔다가 꺾어 올라가고, 그 안에서 목소리들은 정교하게 움직이며 잔바람을 만든다. 그 목소리들의 움직임에 따라 들으며, 그 움직임을 만든 바깥의 지형을 떠올린다.

experience, and understand the world. And just like human fate that binds our existence, music cannot exist without air and remains constrained by the human audible range. In *The Window of Spaceship ‘In-Between’*, music serves as an energy source that continues to fuel the question of whether humans can communicate beyond the boundaries of the human condition. The question, “Is space music possible?” expands to reflections on difference, similarity, language, air, ear/body, and cognition. As these questions fluidly collide and shift from one to the next without reaching a conclusion, we consistently glimpse through the window into an indeterminate state hovering between things.

However, just before the work ends, one affirmative statement emerges. Sazareishi, who believes music can exist without air, declares: “If there are vibrations in a vacuum and if there is an organ capable of converting them into sound, music can exist even in a space without air. I will call that space music.” The possibility of space music emerges at the very moment we abandon the idea that our cherished concepts are inherently earthbound and exclusive to humanity. Only by imagining a complete departure from the human condition can we approach the idea of space music. This is not a world defined by black-and-white distinctions, such as the outside of Earth music. It is something we cannot see or hear with our eyes and ears—but perfectly lucid and clear to others.

### From a Place Where the Eye Can’t See

In Park Minhee’s *Wind Blows from the Mountain Where Spirits Gathered*, sound suddenly emerges from the black. Faint sounds of instruments, voices, and bodies in motion hover in the space where nothing is visible, capturing “Yeongsanhoesang” in different tones. While it all began with the singing of the seven syllables, *Yeong-san-hoe-sang-bul-bosal*, over countless centuries, the voices have faded, leaving only the sounds of instruments. However, in this world of darkness filled with hushed sounds and movements, the long-lost voices reappear. From a realm beyond the reach of sight, a voice that might have existed at the beginning of everything seeps through the sounds of the instruments.

In this space where voices float through the air, it feels unnecessary to visualize the owners of the voice, because by paying close attention to the sound alone, one already receives rich layers of information. Three voices. Each with distinctive habits and characteristics, their different depths and tremors, the varied ways of using the voice—like a ball bouncing off the ground, an elastic line, or a flight through a windless expanse. In this space, voices that need neither name nor form sing. Listening to these voices, it feels as though the voices themselves, rather than their owners, are the subjects.

꺾어 내려가야만 했던 어떤 절벽, 저 먼 아래에서 일렁이는 파도, 높게 솟아오른 산. 소리가 가지 못했던 영역에서 째깍한 풍경이 뒤늦게 드러나고, 그것은 망막이 아닌 마음속에 새겨진다.

### 영산회상불보살

‘영산회상’은 총 아홉 곡으로 구성된 기악 모음곡으로 조선 시대 풍류방에서 주로 연주되어 왔다. 어떤 이들은 이를 줄풍류라고도 부른다. 사전에 의하면, ‘영산회상’의 유래는 『악학궤범』에 최초로 언급되었는데, 향악정재인 「학연화대처우무합설」을 할 때 음악이 「영산회상만」(靈山會相慢)을 연주하면 “여기와 악공이 일제히 소리내어 가사 ‘영산회상불보살’(靈山會相佛菩薩)을 부르며 춤추고 박과 대고를 치면 「영산회상령」(靈山會相令)을 연주한다”는 것이 그 내용이었다.

영산회상불보살, 영산회상불보살, 춤추며 악기를 연주할 동안 목소리들이 부르던 그 말은 언제는 움직임과 함께, 언제는 어긋나며 영산회상불보살이라 노래해 왔겠지만 어느 순간 사라져 그저 기악곡으로만 남아있었다. 그리고 지금 박민희의 공연장에서 들려온 목소리들은 다시 무언가를 노래한다. 물론 그 목소리가 실어느는 흔적 같은 자음과 글자로 포착되지 않는 모음을 들고 그것이 어떤 문장이었는지를 생각할 수는 없다. 어쩌면 그건 말소리를 곱씹고 또 곱씹어 말의 형체가 남지 않을 때까지 고아낸 것이라 이제는 더 이상 말의 표면을 필요로 하지 않는 것처럼 느껴지기도 한다. 그 노래에 담긴 의미는 재빠른 말의 속도로 전하기에는 너무 거대해서, 더욱 요동치는 목소리로 그 안의 동세를 충분히 풀어내고 더욱 기나긴 소리로 늘어야만 했던 것일까?

신령 영(靈), 뫼 산(山), 모일 회(會), 서로 상(相), 부처 불(佛), 보리 보(菩), 보살 살(薩). ‘영산회상’은 부처가 제자들에게 설법하던 영산회의 모습을, 부처의 공덕을 그리는 마음을 아주 긴 호흡으로 반복해서 노래하는 일에 대해 생각한다. 이 자음이 다음 자음으로 모음을 걸고 넘어가는 순간들, 말과 말 사이의 연음에서 태어나는 소리들, 소리로서는 또렷하지만 말로서는 전혀 명확지 않은 음절을 들으며 이 말들이 노래가 되기까지 얼마나 많은 형태 변화를 거쳐왔을지를 떠올려본다. 그 문장으로부터 이 노래가 나왔다 하더라도 더 이상 노래가 그 문장으로 되돌아갈 수 없는 마지막 지점이 있다. 역행할 수 없는 긴 시간을 지나와, 이제는 말이 아닌 소리가 그 언어에 담긴 마음을 등글게 부풀린다.

말의 형태를 알아보기 어려운 그 목소리들을 듣고, 누군가 영산회상불보살이라 노래하지 않을 수 없었던 마음을 떠올린다. 노래하며 춤추고 박과 대고를 치는 일이 되기 전, 최초로 그 일을 행한 사람들의 마음을 비집고 나왔을 아주 오래된 바람을 상상한다. 마음속으로 떠올리는 것으로 만족할 수 없는 마음, 말을 읊조리는 것만으로는 충분하지 않은 마음, 가만히 앉아 목소리로 소리내는 것만

The voices, reverberating here and there, continue to bring in small and large whirlwinds, and release them again. The singing generates endless currents that dip downward before rising again, while the voices within the singing craft delicate breezes. Following the movements of the voices, one conjures images of a vast terrain that shaped these movements. A cliff demanding a dipping descent, waves undulating far below, and mountains soaring high. The dark landscape, that sound could not reach, belatedly reveals itself—etching itself not in the retina but in the heart.

### Yeongsanhoesangbulbosal

“Yeongsanhoesang” is a nine-part instrumental suite traditionally performed in Pungnyubang (chambers where art was enjoyed) during the Joseon Dynasty. Some refer to it as Julpungnyu (string music). According to the encyclopedia, the origin of “Yeongsanhoesang” is first mentioned in the *Akhak Gwebeom* (a nine-volume treatise on music). The text describes how, during the ceremonial dance *Hakyeonhwadaecheoyongmuapseol*, musicians began by playing *Yeongsanhoesangman*, followed by dancers and musicians chanting in unison the syllables *Yeong-san-hoe-sang-bul-bo-sal* while dancing. When gongs and drums were struck, *Yeongsanhoesangryeong* was played.

“Yeong-san-hoe-sang-bul-bo-sal, Yeong-san-hoe-sang-bul-bo-sal”—these words, sung while dancing and playing the instruments, were sometimes combined with movements and at other times sung separately. However, at some point in history, the voices disappeared, leaving only the instrumental music. Now, in Park Minhee’s performance space, the voices begin to sing once more. Yet, through trace-like consonants and vowels that refuse to form words, it becomes impossible to discern any coherent sentences in their singing. Perhaps the voices have been brewed over and over again, dissolving the form of words to the extent that these sounds no longer require the shell of language. Could it be that the meaning carried by the song was too vast to be conveyed at the speed of spoken language, necessitating a more fluid voice to unravel its full dynamics, a prolonged voice to stretch the sound to its fullest?

*Yeong* (spirit), *san* (mountain), *hoe* (gathering), *sang* (together), *bul* (Buddha), *bo* (enlightenment), *sal* (bodhisattva). “Yeongsanhoesang” depicts the scene of the Yeongsan-gathering—in which Buddha preached to his disciples—as well as the hearts of those who revere the virtuous deeds of Buddha. The music expresses these scenes and feelings through long, repeated breathes and chants. While listening to the moments when one consonant glides over a vowel to shift to the next consonant, the sounds that are born between the syllables, the syllables that make a clear sound but do not form a word, one begins to ponder how many transfor-

으로 다 담아지지 않는 어떤 마음. 그것은 보이는 세계에서, 손뼉으면 닿을 수 있는 세계에서 찾을 수 있는 것이 아니다.

### 스치는 바람

어둠과 안개만 가득하던 곳에서 어느 순간엔 똑바로 서서 노래하는 이들과 한편에서 춤추는 이, 연주하는 이들의 모습을 아주 잠시 보았다. 누군가는 제자리에서 가야금을 계속해서 타고 있었고, 누군가는 장구를 치고 있었으며, 무대 뒤편 어딘가에는 누군가 단 한 순간도 멈추지 않고 움직이며 어떤 상태에 도달하고 있었다. 유령 같은 그들이 내 곁에 있었다는 사실을 모르지 않았으나, 그들이 끊임없이 분투하며 수양하고 있었다는 사실은 내 안의 무언가를 조금은 바꾸어 놓는다. 그들이 무엇을 향해 가고 있었을지, 그들이 무엇에 의지해 움직이고 춤추고 연주하고 노래하고 있었을지를 떠올리게 하기 때문이다.

그들이 어둠 속에서 노래하고 춤추고 연주하는 동안, 듣는 이들은 멀리서 들려오는 악기 소리, 움직이는 목소리들, 산산이 흩어진 채 노래 위에 고여있는 말들이 떠도는 그 공간에서 바람처럼 훑날리는 소리를 듣는다. 소리 말고는 그 무엇도 읽어들 수 없는 곳에서 의지할 수 있는 것은 무언가를 듣는 동시에 마음속에 떠오르는 생각들, 질문들뿐이다. 나는 여기서 무엇을 듣는가. 어떻게 듣는가. 그보다 앞서 왜 듣는가. 듣는다는 것은 무엇을 하는 일인가. 듣는 일로부터 다른 무엇을 기대할 수 있는가. 이 어둠이 두렵거나 불편하다면 그것은 왜이고, 반대로 이 어둠 안에서 모든 것이 비로소 제자리로 돌아갔다고 느낀다면 그것은 왜인가. 사방팔방으로 흩어지며 움직이는 소리는 그것을 따라가는 내가 길을 잃게 만드는가, 혹은 길을 찾게 만드는가. 드러내기 위한 노래가 아니라 안으로 향하는 노래를 듣는 일은 어떻게 다른가. 눈으로 보지 않을 때만 들어갈 수 있는 세계에서만 감각할 수 있는 바람은 나를 어떤 상태로 나아가게 하는가.

눈에 보인 것 없고 그 시작과 끝이 정확히 어땠는지 가늠하기 어렵지만 남아있는 기억만큼은 선명하고 또렷하다. 째깍한 눈앞에서 빛나는 소리들. 손바닥을 뒤집듯이 아래로 떨어져 천장을 바라보던 목소리들. 잠시 보였던 무정한 표정들. 탄식을 담은 목소리들. 말과 말 사이에서 생겨난 노래만을 위한 음절들. 그리고 바람처럼 스치는 노래와 소리와 움직임들 통과한 후에야 가까스로 찾기를 시도해 볼 수 있었던 어떤 마음. 보이지 않는, 만져지지 않는, 들리지 않는, 무어라 말할 수 없는 마음. 높디높은 산에서 떠들 수 있었던 건 어딘가에서 흘러들어온 미풍 덕이고, 그 바람을 통과한 내게 남은 감각은 보편의 소리, 음악 너머의 어떤 것이다.

mations these sounds must have undergone to become a song. Even if this song originated from a sentence, it has reached a final point where it can no longer return to that sentence. Having traveled an irreversible stretch of time, the sounds, rather than the words, now breathe life into the beliefs once carried by those words.

Listening to these voices, whose forms are difficult to discern as words, one imagines the heartfelt longing of someone who could not help but sing those words, *Yeong-san-hoe-sang-bul-bo-sal*. Before it became ritualized into songs, dances, gongs, and drums, there must have been an ancient longing that finally burst forth from someone’s heart to become a sound—a longing so vast that it could no longer be contained within one’s heart, could no longer be whispered softly, could no longer be murmured while sitting still. This longing is not something that can be found in the visible, tangible world within one’s arm reach.

### Brush of Wind

In the space filled only with darkness and fog, I caught glimpses of those singing upright, alongside others dancing and playing instruments. One person continuously played the gayageum in one position, while another played the janggu. Towards the back of the stage, ceaseless movements were reaching toward a certain state. Although I was not unaware of their spectral presence, realizing that they were relentlessly struggling and striving all this while, changes something within me. For it makes me wonder: What are they heading toward? What do they hold on to, to keep moving, dancing, playing, and singing?

As they sing, dance, and play instruments in the darkness, listeners hear distant sounds of instruments, voices in motion, and sounds drifting like wind in a space where words linger as scattered fragments atop a song. In a space where nothing can be read except for the sounds, all one can resort to are the thoughts and questions that arise while listening. What am I listening to here? How am I listening? More importantly, why do I listen? What does it mean to listen? Can one expect something else to happen while listening? If this darkness is frightening or unsettling, why is that? Conversely, if everything feels as though it has finally fallen into place, why does it feel that way? Do the sounds scattering in all directions cause me to lose my way, or, conversely, help me find it? How does listening to a song meant to turn inward differ from listening to one intended to reveal itself outward? What state does the breeze, perceptible only in a world beyond sight, lead me toward?

Although I could not see anything with my eyes and could not discern how the work began or ended, the memory that remains is vivid and clear. Sounds gleaming in the pitch-black. Voices dropping to the ground and gazing toward the ceiling like a flipped

palm. Brief glimpses of expressionless faces. Voices that resemble sighs. Syllables born between words, existing solely for the song. Certain longings that I could barely begin to grasp only after passing through songs, sounds, and movements brushing past like the wind. Longings invisible, intangible, inaudible, and unspeakable. It was a gentle breeze that seeped through and allowed me to wander, afloat in the high mountains. After passing through that breeze, the sensation that lingered in me was something universal—something beyond music.

또 다른 시공

또 다른 형식

서현석  
연세대 커뮤니케이션대학원 교수

A Different Time and Space

A Different Form

Seo Hyun-Suk  
Professor, Yonsei Graduate School of Communication and Arts

달은 최초의 텔레비전이다.

— 백남준

영화로서의 우주<sup>[1]</sup>  
— 알렉산더 클루게

*Moon is the oldest TV*

— Nam June Paik

*Cosmos as cinema*<sup>[1]</sup>  
— Alexander Kluge

하늘은 인간에게 시간을 부여했다. 17세기에 진자시계가 발명되기 이전까지 인간은 일정한 간격을 두고 발생하는 자연 현상에 의존하며 시간 감각을 익혔다. 하늘을 응시하면서다. 좀 더 정확하게 말하자면, 프톨레마이오스에게 주어진 옵션은 21가지다. 태양이 나타나는 시간과 위치(1+1), 그리고 달과 육안으로 관찰할 수 있는 다섯 개 행성들이 각각 세 가지 변수를 통해 나타내는 시간(6×3)은 너무 불규칙적이다. 그나마 절대적인 규칙성을 보이며 움직이는 유일한 것은 아리스토텔레스가 세상의 가장 바깥 층 위라고 여겼던 ‘천구’였다. 너무 멀리 있어서 개별적인 별들 간의 궤적의 차이는 나타나지 않은 채 하나의 거대한 구면이 회전하는 것으로 보이면서 일관된 위치와 리듬을 띄게 된 것이다.<sup>[2]</sup> 시간은 하늘에서 태어났다. 인간은 하늘을 바라보며 세계상을 만들었다. 만물의 중심에서 지구를 탈구시킬 수 있었던 것도 지구의 ‘바깥’을 면밀히 관찰했기에 가능했던 일이다. 인간이 세상의 중심이라는 착각을 선사한 것도, 그 영예로운 자리를 냉혹히 박탈한 것도 우주다.

The cosmos bestowed time upon humanity. Before the invention of the pendulum clock in the 17th century, humans depended on natural phenomena that occurred at regular intervals to gain a sense of time, in other words, by gazing at the sky. More precisely, Ptolemy had 21 options to consider. Among them, the time and position of the Sun (1+1) and the time indicated by three variables corresponding to the Moon and the five planets visible to the naked eye (6×3) were too irregular. The last and only entity that exhibited absolute regularity was the “celestial sphere,” which Aristotle considered to be the outermost layer of the world. Because the differences in the trajectories of individual stars were not discernible due to their far distance, the sphere appeared to be one giant rotating body that seemed to maintain a constant position and rhythm.<sup>[2]</sup> Time was born in the sky. Humans formed their worldview by gazing at it. The subversion of geocentrism was also possible only after a meticulous observation of what lay “beyond” the Earth. While it was the cosmos that gave humans the illusion of being the center of the world, it was also the cosmos that ruthlessly stripped them of that glorious position.

18

손미미와 엘리엇 우즈(Elliot Woods)가 이루는 창작 듀오 김치앤칩스의 <또 다른 달>은 프로젝터도 모니터도 아닌 ‘또 다른’ 빛 장치에 힘입어 하늘에 뜬다. 허공에 그려진 구(球)는 서른세 개<sup>[3]</sup>의 레이저 원뿔이 서로 겹치면서 만들어내는 합성체다. 온전한 구라기보다는 여러 면들로 이뤄진 다면체라 해야겠지만, 그 ‘면’이란 것도 원뿔의 곡선으로 이뤄졌기에 하늘의 형상은 실제로 구에 근접한다. 여기서 구는 하나의 점으로부터 같은 거리에 놓인 점들을 연결한 형상으로서 만들어진다는 정의를 따르는 대신 원주를 이루는 기술적 도구들로부터 같은 거리에 파생된다. 그것은 치밀한 수학적 계산의 결과값이라는 점에서 실제 달의 궤적과 위치를 파악하기 위한 인간의 오랜 지적 노동을 역으로 환산한다. 그것이 제목이 호명하는 ‘달’이라는 대상과 공유하는 특징은 둥글다는 사실, 하늘에 떠 있다는 사실, 밤에 보인다는 사실

19

*Another Moon*, created by Kimchi and Chips, the artist duo founded by Son Mimi and Elliot Woods, is a work that rises in the sky not through projectors or monitors, but by means of “another” light device. The sphere generated in midair is a composite of 33<sup>[3]</sup> overlapping laser cones. Although the creation is not a perfect sphere but rather a polyhedron composed of multiple faces, these “faces” are themselves formed by the curves of cones, making the figure in the sky closely approximate a sphere. In this work, rather than adhering to the definition of a sphere—a figure in which every point on its surface is equidistant from a center—the sphere emerges at an equal distance from the technical instruments that shape its circumference. As a result of a meticulous mathematical calculation, the sphere is a reverse action of humanity’s long intellec-

정도다. 즉, 제목이 가리키는 ‘또 다른 달’은 어쩌면 실제 달이 아니라 관념으로서의 달이다. ‘달다움’이라는 마음의 추상을 형상화한 것이다. 사실상 달을 달로 여기게 하는 실제 달 고유의 ‘이것됨(haecceity)’은 ‘또 다른 달’이라는 ‘작품’과의 교집합을 훌쩍 초과한다. 그럼에도 작품 제목이 ‘달’을 소환하는 이유가 있다면, 작품이 전시되는 제한된 공간 너머의 지구 바깥을 인식의 영역으로 끌어오기 위함일지도 모른다. ‘달’이라는 단어는 인식을 이끌어 내고 은은히 사라지는 백거핀인 셈이다.

얼마 전 노경에 안무가는 한 작품의 출발점으로서 “단어를 마주해보자”라는 발상을 드러낸 바 있다.<sup>[4]</sup> 안무가로서 몸을 질료로 삼아 무대 위의 조형적인 불거리를 ‘연출’하는 대신 움직임의 기본적인 원리에 대한 면밀한 탐색을 방법론으로 취했던 그가 안무가로서 다음 단계로 성장하기 위해 디딘 발판은 언어였다. 움직임에 대한 집중을 움직임을 묘사하는 동사에 대한 탐색으로 옮기자 그 근원적인 의미 작용과 그로부터 파생되는 다양한 신체적, 개념적 변형들을 사색의 공간 안으로, 무대 안으로 가져올 수 있게 되었다. 이를테면 ‘떨어지다’라는 동사를 화두로 삼으니 ‘떨어진다’는 신체 현상에 작용하는 중력, 관성, 근육 등에 의한 물리적인 힘들뿐 아니라 그 어원적 의미로부터 개념적 함의에 이르는 비가시적 층위들을 들여다볼 수 있게 된 것이다. 몸이 점유하는 물질적 세계에 침투하는 인식론적인 문제들을 비로소 가시화하고 직면할 수 있게 된 것. 즉, 언어는 사물의 ‘본질’이 무엇인가를 질문하게 만들며, 나아가 본질이 변화도록 하는 촉진제이자 변화의 궤적을 파악하기 위한 척도로 작용한다. 관념은 언어 너머의 가능성을 붙잡는 대신 그 내면에 겹겹이 진 현상의 결들을 열어젖히는 열쇠를 건넨다. 안무는 개념과 물성의 교류로서 발생했다. 그 과정은 언어와 단단히 결합해 있는 사물의 ‘본질’의 와해를 목도하는 여정이다.

그 어떤 지지대도 갖지 않은 채 허공에 ‘그려진’ 이 기하학적 형상에는 실체가 없다. 마치 관념이 그러하듯. 실체가 없기에 어두운 면도 없고 달무리도 없다. 아예 표면 자체가 없다. 일식이나 월식도 발생할 여지가 없다. 절대성의 달이랄까. 인간이 수십만 년 동안 머나먼 동그라미에 투사해온 서사와 욕망이 무화되며 제목으로 맺어지는 달과의 ‘밀월’ 관계도 뿔뿔이 흩어진다. 관념을 허물처럼 벗는 형상은 은유나 상징을 불허하는 기하학적 추상으로 거듭나며 눈앞에 현현한다. 안개 입자로 가시화된 허공에 필름프로젝터를 떠나는 빛의 궤적으로 삼십 분 동안 원뿔을 그려가는 앤서니 맥콜의 ‘원뿔을 그리는 선’(Line Describing a Cone, 1973)

tual labor to understand the position and trajectory of the Moon. The only characteristics it shares with the actual Moon—as the title indicates—are that it is round, that it appears in the sky, and that it is visible at night. In other words, “another moon” alluded to in the title may not refer to the actual Moon, but rather to a moon as an idea. It is a figuration of the mental abstraction of “moon-ness.” The haecceity (thisness) of the real Moon—the particular property that makes it the Moon—far exceeds the commonality between the Moon and the artwork *Another Moon*. Nevertheless, if there is a reason for the title to invoke the moon, it might be to bring what is beyond the Earth into our cognitive realm. The word “moon” is essentially a MacGuffin that draws out the viewer’s cognition and subtly drifts away.

Recently, choreographer Ro Kyung Ae presented the idea of “encountering words” as the starting point of her work.<sup>[4]</sup> Ro, whose methodology until now has been to engage in a meticulous exploration of the fundamental principles of movement rather than using the body as a material for visual spectacle, has chosen language as a stepping stone to the next level as a choreographer. By shifting her focus from movement itself to the exploration of verbs that describe movement, she was able to bring their underlying semantic processes and the multiple physical and conceptual variations they engender into the space of contemplation, onto the stage. For instance, by placing the verb “to fall” as the work’s thematic focus, it was possible to examine not only the physical forces of “falling” that act upon the body—such as gravity, inertia, and muscle—but also the invisible layers associated with it, from its etymological origin to its implication as an idea. It was now finally possible to visualize and confront the epistemological questions that pervade the material world the body occupies. In other words, language prompts inquiries into the “essence” of things, and further acts both as a catalyst for the transformation of the essence and as a yardstick for understanding the trajectory of that transformation. The idea, instead of grappling with possibilities beyond language, provides a key to penetrate into the layers of linguistic phenomena. Choreography thus emerges as an exchange between concept and materiality. It becomes a journey of witnessing the dissolution of the “essence” of things tightly entwined with language.

This geometric figure, “drawn” in the air without any support, has no substance—much like an idea. Because it is devoid of any tangible substance, the figure has no shadow

이 평면 스크린의 원으로부터 삼차원의 원뿔을 끄집어냈다면, 김치앤칩스의 ‘구를 그리는 원뿔들’은 허공을 스크린 삼아 원뿔들에 잠재된 평면의 원들을 겹쳐냄으로써 삼차원의 구를 도출한다. (실로 ‘또 다른 달’을 이루는 원뿔들은 맥콜에 대한 오마주로서 빛을 발한다.) 맥콜이 “바라보며 사유할 수 있는 무언가”로서 자신의 작품을 설명했듯, ‘또 다른 달’은 환영적 스펙터클을 희석하며 목상의 느린 시간을 밤 공간에 유입한다. 공간에 대해, 지각과 관념에 대해, 형상에 대해, 형상을 만드는 인간적 행위에 대해, 방직기 안에서 질서 정연하게 짜이는 실들처럼 서로 엮이는 빛에 의해 형상이 나타나듯 목상이 직조된다. 물질과 관념 사이, 형상과 추상 사이의 어딘가에서 인식을 뒤흔다. “현실의 경계들이 무엇인가를 재정의”<sup>[5]</sup>하기 위한 시간-형상적 목상은 하나의 단순한 형태로 응집되고 발산된다.

노경에 안무가의 ‘마스’는 2012년의 최초 공연 이후 개작이 되면서 변신해왔다. 2013년 페스티벌 봄에서 재공연되었고 십일 년 만에 세 번째로 무대에 올려졌다.<sup>[6]</sup> 작품이 작가의 생각을 보존하는 아카이브라면, 재공연은 곧 아카이브로서의 작품에 담긴 과거의 방법론을 작가 스스로가 오늘의 관점에서 반추하는 특별한 기회가 된다. 수년의 변화 과정을 거친 새로운 시공간에서 바라보는 타임캡슐 속의 발상은 어떤 새로운 의미와 사유의 단상들을 품게 될까? 노경에가 말하는 창작이란 자신의 생각에 집중하면서 은연중에 만들게 되는 한계를 극복하는 과정이다. “나의 관점이 나만의 것으로 남겨져 있을 때에는 움직이지도 않고 변화하지 않는 것 같아요. 그런데 다양한 시선이 교차되었을 때 우리가 던지는 하나의 질문이 깊이를 더해가기도 하고 예상치도 못했던 가능성들이 열리기도 하는 것 같아요.”<sup>[7]</sup> 교차와 변화를 맞는 다양한 시선들에는 한때 자신이 아집처럼 지켰던 시선이 포함된다. 바깥의 관점에서 스스로를 깨우치기. 창작자로서 자신의 경계들이 무엇인가를 재정의하는 제식이랄까. ‘마스’의 재공연은 이러한 깨우침과 타협하며 원래의 질문과 구조를 재고하고 재조직하는 과정이었다. “자신이 달라져 있음을 발견”하는 경험은 창작을 더 어렵게 만들기도 했다. 시간이라는 거리를 가로지르는 시선은, ‘본질’을 허물고 계속 변형하는 세계를 인식하는 공모에 합세한다.

지구가 우주의 중심이던 시절, 그러니까 지구를 중심으로 달, 수성, 금성, 태양, 화성, 목성, 토성, 그리고 가장 바깥의 배경인 천구가 원운동을 하는 아리스토텔레스의 세계관 속에서, 왜 하늘의 물체들이 정확하고 규칙적인 원운동을 하지 않고 불규칙한 움직임을 보이는지는 난공불락의 난제였다. 말하자면 화성을 비롯한 대부분

side, no blurry rim. It has no surface at all. It has no possibility of solar or lunar eclipse. One could posit that it is an absolute idea of the moon. The narratives and desires that humans have projected onto this distant circle for hundreds of thousands of years dissolve, as does its “honeymoon” relationship with the Moon established by the work’s title. The figure, shedding the skin of its idea, evolves into a geometric abstraction that excludes any metaphor or symbolism, and manifests before our eyes. If Anthony McCall’s *Line Describing a Cone* (1973)—a work in which he takes 30 minutes to draw a cone in the air made visible by fog particles, using the trajectory of light emitted by a film projector—derived a three-dimensional cone from a two-dimensional circle on a flat screen, in Kimchi and Chips’ work, the “cones that draw the sphere” create a three-dimensional sphere on the mid-air screen by superimposing flat circles latent in the cones. (Indeed, the cones that make up *Another Moon* glow as an homage to McCall.) As McCall described his work as “something to look at and reflect upon,” *Another Moon* diffuses the illusory spectacle and introduces the slow temporality of contemplation into the nighttime space. Contemplations—of spaces, of perceptions and ideas, of figures, of the human act of creating figures—are woven together like neatly intersecting threads in a loom, just as the figure appears through intertwining rays of light. Somewhere between the material and the conceptual, between the figure and the abstract, the work distorts our cognition. The temporal-figurative contemplation that aims to “challenge the limits of realities,”<sup>[5]</sup> coagulates and emanates as a single, simple shape.

Premiered in 2012, choreographer Ro Kyung Ae’s *MARS* has undergone several transformations since then. It was restaged at Festival Bo:m in 2013 and returned to the stage for the third time after eleven years.<sup>[6]</sup> If a work is an archive of the artist’s thoughts, then its restaging provides a unique opportunity for the artist to reflect on the past methodologies captured in that archive from today’s renewed perspective. What new fragments of meaning and thought do the ideas preserved in this time capsule acquire when viewed from a new time and space shaped by years of transformation? For Ro, creation is a process of overcoming certain limitations that inevitably take shape as a result of immersing in one’s own thoughts. “When my perspective is left on my own, it seems to become immobile and stagnant. But when different perspectives intersect, questions begin to gain depth and unexpected possibilities open up.”<sup>[7]</sup> Among these

의 행성들은 밤하늘을 가로지르다가 어느 순간 밝아지면서 방향을 바꾸어 역주행하고 다시 한 번 우턴하여 원래의 방향으로 복귀한다. 2세기에 프톨레마이오스는 이러한 관찰 데이터를 수학적으로 계산해냈다. 바로 주전원(epicycle)이라는 마법 같은 발상을 통해서다. 지구를 중심에 둘 때 발생하는 모순을 해결하기 위해, 지구 근처의 보이지 않는 지점을 중심으로 다른 행성들이 공전한다고 주장했다. 만물의 움직임은 하나 혹은 둘 이상의 원운동으로 설명되어야 한다는 아리스토텔레스의 원칙을 수호하며 가장 단순한 방식으로 복합적인 움직임을 설명한 것이다. 태양을 중심으로 공전하는 지구에서 같은 중심을 공전하는 다른 행성을 볼 때 나타나는 불규칙한 궤적을 자연스러운 것으로 받아들이는 지동설 시대의 이해력에, 인간을 초월한 수학 천재조차도 이르지 못할 정도로 지구가 중심이어야만 한다는 절대적 전제조건은 막강했던 것이다. 천동설의 감옥에서 벗어나지 못했음에도 프톨레마이오스는 수학적 이론과 감각적 관찰을 일치시키는 근대 과학의 방법론을 적용하여 태양계 행성들의 움직임을 거의 정확하게 파악했다. 이로써 프톨레마이오스가 남기게 된 결정적인 유산은 등속운동을 나타내고 지지하는 규칙적인 기준이다. 우리는 이를 시간이라 부른다. 우주는 인간에게 시간을 부과했다.

《마스》의 첫 공연 이후 노경애 안무가는 동시대 무용이 요구하는 공간적, 개념적 확장에 응대하며 다채로운 형식적 이질성들을 ‘무용 작품’에 이식시켜왔다. 언어와 신체의 다층적인 접목을 촉진하고 변형시키는 와중에 그림 그리기, 사진 찍기, 영상 만들기 등의 창작 행위들이 춤추기와 관계를 맺었다.<sup>[8]</sup> 몸짓을 묘사하는 데 그치지 않고 유도하는 ‘동사’들은 창작의 과정에도 창발적인 결들을 만들었다. 프로시니엄으로부터 벗어나 갤러리에서 공연하면서는 ‘바라보다’라는 동사/행위의 일방향성에 근원적인 질문이 가해졌다. 공간의 변화가 사유의 조정, 언어의 변용을 가져온 것이다. 이는 곧 ‘형식’의 과격한 변형을 의미했다. 무대가 열리고 객석이 흩어지는 공간적 재편성은 작품의 모든 구성요소들이 완전히 다른 방식으로 관계 맺기를 이루도록 하는 새로운 조건이 되었다. 열린 공간에 대한 무용수들의 감지와 반응은 정형화된 무대와는 전혀 다른 역학을 만들었고, 프로시니엄의 일방향성에서 벗어나 온 방향으로 분산되는 겹겹의 응시는 ‘바라보기’와 ‘춤추기’의 접점들을 다채로운 다원성으로 확장시켰다. 마치 시선 그 자체를 ‘형상화’하듯. 본인의 말대로, “무대는 추상이 된 것”이다.<sup>[9]</sup> 2024년에 《마스》로 돌아온 것은 분산된 시선으로부터 일방향의 무대로의 복귀를 의미했다. 무대 바깥으로 나갔다가 돌아오니 무대의 특징들이 새롭게 다가왔다.<sup>[10]</sup> 미술관에서의 자유에 대한 기억은 무대의 공간적 제한을 한계로 좁히는 대신 오

various intersecting and transforming perspectives is one’s own obstinate perspective. Awakening through external perspectives. For an artist, this may be a ritual of redefining one’s limitations. The restaging of MARS was a process of negotiating this realization, rethinking and restructuring the original question and format. The experience of “discovering that one has changed” made the restaging process more challenging at times. The gaze that traverses the trajectory of time collaborates in the project of recognizing the world as an ever-changing place where the “essence” is constantly dismantled.

In the days when the Earth was the center of the world, that is, in the Aristotelian cosmology in which the Moon, Mercury, Venus, Sun, Mars, Jupiter, Saturn, and the outermost celestial sphere moved in a circular motion, an insoluble conundrum lingered: why do the celestial bodies fail to follow a precise and regular circular orbit, but instead exhibit irregular movements? Most planets, including Mars, traverse the night sky, brighten at a certain moment and reverse their direction, and then make another U-turn to resume their original course. In the 2nd century, Ptolemy mathematically explained this anomalous observational data through a magical concept called the *epicycle*. To resolve the contradiction that arises if the Earth is at the center of the world, he postulated that the other planets revolve around an invisible point near the Earth. He succeeded in explaining a series of complex motions with a simple model, while still upholding Aristotle’s principle that all motion in the universe must be explained in terms of one or more circular motions. (Of course, his idea of an empty center was only possible because the concept of gravity had not yet been found.) The power of the absolute premise that the Earth must remain at the center of the universe—a premise that even the superhuman mathematical genius could not overcome—led humans to accept the irregular orbits as a natural phenomenon, when in fact, it was an anomaly observed only because the planets and the Earth all orbit a common center, the Sun. Although he was a captive of the geocentric model, Ptolemy managed to determine the motions of the planets in the solar system with near accuracy by adopting what would become the fundamental principle of modern science, the alignment of mathematical theory with sensory observation. After all, Ptolemy’s lasting legacy was a standard for expressing and supporting uniform motion. We call this time. The cosmos bestowed time upon humanity.

Since the premiere of MARS, Ro has been responding to the spatial and conceptual expansion demanded by contemporary dance, implementing various formal heterogeneities in her “dance works.” While she developed

히려 또 다른 형태의 무한성에 대한 상상으로 이어졌다. 이를테면 장면 전환을 위한 기능 외에 아무런 의미가 없던 암전은 무대를 구획하던 경계를 없애며 관객과 무용수들을 하나로 엮는 마법적인 추상으로 변신했다.<sup>[11]</sup> ‘무대’란 사실 여러 관념들의 총체였던 것이다. 극장은 세계를 바라보는 하나의 형식이다.

구상(figurative) 회화나 자연주의적 모사에 충실한 재현체의 경우 그 너머의 원형적 실체를 중심으로 삼아 그로부터 멀거나 가까운 관계만을 갖는다면, 이와 대조적으로 들뢰즈가 말하는 ‘형상화(figuration)’는 원형의 구심력으로부터 벗어나 재현체만의 자체완결성을 추구하는 자유로의 의지를 담는다. 허공의 형상화로서 ‘또 다른 달’이 불러 일으키는 우리의 감각은 물리적 실체가 없기에 여러 요소들의 조합으로 이뤄진다. ‘또 다른 달’이 뜬 세계는 불변하는 ‘본질’에 기반을 둔 고전적 세계가 아닌, 가변적이고 비정형적인 ‘성질’들로 이뤄진 세계다. 이 세계에서 인간과 만물은 불변하는 정체성을 확보한 견고한 존재로서가 아니라 끊임 없는 변화의 양상 속에서 더불어 흘러가는 일시적인 사건의 파편으로 현현한다. 실로 ‘또 다른 달’은 낮 동안 비축된 태양 에너지가 전환된 에너지 상태이기도 하다. 그런 면에서 태양빛을 반사하는 달의 원리를 재구성하는 셈이다. 에너지는 하나의 형태에서 다른 형태로 변환되며, 그 중간 과정이 ‘작품’으로서 우리 앞에 현현한다. 사실 모든 예술 작품이 그러하다. 물질의 불안정성을 아주 짧은 시간 동안 극복하며 특수한 형태로 정착시키며, 우리의 미적 체험은 물질의 변화가 계속 이뤄지는 와중에 찰나 동안 발현할 뿐이다. 형상화는 물질적 현상인 것이다. 태양열 흡수판, 레이저 모듈 등이 고스란히 노출된 ‘또 다른 달’의 전체적인 전시 광경은 우리 머리 위에 뜬 ‘달’이 연속적인 흐름 속에서 잠시 발광하는 일시적 사건임을 묵언적으로 드러낸다. 그것이 지시하는 바는 인간의 시간을 왜소하게 만들며 훌쩍 초과해버리는 아찔한 시공이다.

“무엇이 만물을 움직이게 할까?” 《마스》를 낳게 한 최초의 질문은 어떤 무용수든 궁극하게 여겼을, 그러나 정작 작품의 조형성을 위해, 동작의 아름다움을 위해 결국은 한낱 공상처럼 증발했을, 단순한 질문이었다. 몸의 움직임을 정제하여 조형적 스펙터를 만드는 행위로서의 ‘안무’에는 이미 관심을 잃고 몸의 가장 기본적인 현상들에 눈을 떠가던 노경애 안무가가 《마스》를 만들기 위해 십이 년 전에 집중했던 것은 간단한 물리적 원리를, 그러니까 탄성, 관성, 중력, 위치 에너지, 운동 에너지, 마찰 등의 현상들이었다. 이들은 몸을 움직

and transformed the multilayered grafting of language and body, she wove various other creative activities such as drawing, photography, and video-making into dance.<sup>[8]</sup> “Verbs” that not only describe but also induce movement also generated creative textures in the process of creation. Performing in galleries rather than on a proscenium stage, the unidirectionality of the verb/action “to look” was fundamentally questioned. The change in space triggered modification of thought and transformation of language. This implied a radical metamorphosis of the “form.” The spatial reconfiguration—the opening of the stage and the dispersal of the audience—became a new condition that required each component of the work to relate in a completely different way. The dancers’ perception of and response to the open space generated an entirely different dynamic from that of the conventional stage. Moving away from the unidirectionality of the proscenium, the dispersed, multidirectional gazes of the audience expanded the point of contact between “looking” and “dancing” into a rich multiplicity. It was as if the gaze itself became a “figuration.” As Ro puts it, “The stage became an abstraction.”<sup>[9]</sup> When she decided to restage MARS in 2024, it meant a return from the dispersed gaze to the unidirectional stage. Her venture outside the stage created a new perspective on the characteristics of the stage.<sup>[10]</sup> The memory of freedom in the gallery space continued as an imagination of a different form of infinity, rather than rendering the spatial limitation of the stage as a constraint. For instance, the blackout, once a functional device for scene transition, became a magical abstraction that effaced the boundary of the stage and brought the audience and the dancers together.<sup>[11]</sup> In essence, the “stage” has always been a totality of ideas. Theater is one form of looking at the world.

In figurative painting, or in representations faithful to naturalistic imitation, the original substance is at the center, and its representation can only form relationship with it in degrees of distance or proximity. In contrast, in what Deleuze calls “figuration,” the representation breaks free from the centripetal force of the original substance and embodies a will to freedom by pursuing its own self-contained perfection. As a figuration of the void, “another moon” evokes a sensory experience that arises from the synthesis of multiple elements because it lacks a physical substance. The world in which “another moon” rises is not a classical world based on an immutable “essence,” but rather a world consisting of variable and atypical “properties.” In the latter,

이는 방법론으로 적용되었다. 이러한 운동의 원리를 설명하는 물리학적 용어들과 문장들이 매우 시적으로 느껴졌다고 안무가는 회상한다.<sup>[12]</sup> 이는 무용의 ‘테크닉’을 버리고 움직임의 언어에 대한 새로운 제안을 하기 위한 몸짓이었다. 제목이 호출하는 또 다른 행성의 이름은 우리에게 너무 익숙하여 경외감을 불러일으키지 않는 일상적인 물리작용을 생경하게 바라보도록 유도하는 언어 장치다. 인식을 이끌어 내고 은은히 사라지는 맥거핀인 셈이다. 그동안 인식론적 질문들의 여정을 거친 창작자의 시선은 바깥을 경험하고 고향으로 돌아온 고전적 영웅의 관점이 그러하듯 익숙한 것들에 대한 새로운 통찰을 빚어내기 시작했다. 과거의 작품은 ‘바라보며 사유할 수 있는 무언가’로서 다시 다가왔다. 사유하는 안무가는 모든 요소들을 관통하는 보다 근본적인 인식의 틀에 대한 더 깊은 이해가 필요함을 깨닫게 되었다. 개별적인 원리에 의해 한번 발생한 몸동작이 계속 지속되도록 하는 힘은 뭘까? 동작과 동작을 연결시켜주는 것은 뭘지? 개별적인 것들은 어떻게 서로 관계를 맺고, 그러한 관계의 망을 ‘작품’으로 만드는 보이지 않는 원리는 뭘까? 그동안 ‘중견’에 접어든 안무가에 있어서 이는 곧 형식과 구조의 문제였다. 2013년의 ‘마스 II’가 개별적인 질문들에 대한 집중이었다면, 2024년의 ‘마스’는 전체적 질서에 대한 사유를 야기하는 과정이었다. 형식은 바깥에서 봐야 보인다.

24

과학은 세계를 바라보는 하나의 방식이다. 물리학을 전공한 엘리엇 우즈에 있어서 과학은 은유들로 이뤄졌다. 그가 말하듯, “‘입자’, ‘파동’, ‘힘’ 등의 은유들은 물리학에 지속적으로 출현하지만, 어떤 현상이든 깊이 바라보면 은유들이 와해되며 이들은 현실이 아니라 그 근사치임이 드러난다. 은유들은 서로를 묘사하는 데에 활용되지만 우리의 상상 속이 아니고서는 그 자체만으로는 존재하지 않는다.”<sup>[13]</sup> 언어나 과학, 여러 예술 형식들이 각기의 방식으로 특정한 형태의 사유를 불러일으킨다면, 김치앤칩스의 작품은 기존의 소통 방식들에 상응하지 않는 세계의 단상을 포착하는 것을 목표로 삼는다. 고정된 관념을 표상화하지 않는 새로운 발상을 위한 신호와 자극을 모색하는 여정은 ‘또 다른 세계’의 형식을 만들기 위한 수행이다. 기술은 그를 지행하는 골격이자 그를 직조하는 도구이며 그 과정을 설명하는 서사의 체계이다. ‘또 다른 달’이 개척하는 ‘형식’은 장치들의 물리적인 배치에 따르는 외형적인 형태와 그 내적 조직을 넘어 그것이 촉발시키는 새로운 세계관의 낯선 궤적과 요구들의 관계망이다. 우리는 (공적으로 마주치는 현상들을 근거로) 어떤 세계를 만드는가? 어떻게 만드는가? 김치앤칩스가 창작의 원동력으로 삼는 이러한 질문들은 미적 판단을 넘어 세계와 인간이 조우

humans and entities manifest not as stable solids with fixed identities, but as fragments of transient events, flowing together in a constant flux of transformation. “another moon” is indeed a state of energy that has been converted from the solar energy accumulated during the day. In this sense, it reconstructs the principle of the moon, which becomes visible through the reflection of sunlight. What we see as the “artwork” is the manifestation of an intermediate process of this energy conversion. In fact, this is true of all works of art. A work of art overcomes the instability of matter for a brief moment, coagulating it into a particular form, from which our aesthetic experience emerges for a split second in the midst of an ongoing material transformation. Figuration, then, is a material phenomenon. The scene of the exhibition of *Another Moon*, where its solar panels and laser modules are exposed, implicitly reveals that the “moon” above our heads is a transient event, a brief emanation in the midst of a continuous flow. What it points to is a bewildering expanse of time and space that dwarfs that of humans and transcends far beyond.

“What moves entities in this world?” This initial question that led to the creation of *MARS* was a simple one, one that any dancer would have pondered upon, but one that would ultimately have evaporated like a daydream in favor of the visibility of the work or the beauty of the movement. Ro, who had lost interest in “choreography” as an act of refining body movement into a visual spectacle and had instead begun to question the most fundamental phenomena of the body, focused on basic physical principles in the creation of *MARS* twelve years ago, including elasticity, inertia, gravity, potential energy, kinetic energy, and friction. These principles became a methodology for moving the body. The choreographer recalls that the terms and phrases used in physics to explain these principles of movement felt profoundly poetic.<sup>[12]</sup> The work became a gesture of abandoning dance “techniques” to propose a new language of movement. The title, which refers to the name of another planet, is a linguistic device that prompts us to look at these everyday physical phenomena—familiar to the point that they no longer inspire awe—from an unfamiliar perspective. It is a MacGuffin that draws out the viewer’s cognition and subtly drifts away. Having undergone a journey of epistemological questioning, the artist’s gaze has begun to conjure new insights from the familiar, much like the gaze of a classical hero returning home after experiencing the outside world. The work of the past returned as “something to look at and reflect upon.”

하는 방식에 대한 근원적인 탐구를 촉진한다. 이들이 기술을 활용하는 이유는 아마도 그것에 내재하는 경이로움을 재활동하기 위함이 아니라 이를 통해 세계에 대한 새로운 상상의 ‘형식’을 창출하기 위해서다.

우리가 중심이 아니라는 생각은 그 바깥으로 직접 나가보지 않고 어떻게 가능할까? 코페르니쿠스의 혁신은 인간 스스로를 우주의 중심에서 끌어내렸음에 있다. 인간의 바깥으로 관점을 이동시켜 인간을 바깥으로 이끌기. 우주를 본다는 것은 지구를, 인간을, 나를 바깥에서 보는 것이다. 이 놀라운 결과에 다다르기 위해 그가 의존한 결정적 기반은 프톨레마이오스가 천사백여 년 전에 남긴 관측 결과와 수학적 계산이었다. 물리학자 줄리안 바버가 엄격한 문헌 탐색을 통해 밝혀낸 바에 따르면, 코페르니쿠스의 기념비적인 창의력은 프톨레마이오스의 업적을 재해석한 것에 있다.<sup>[14]</sup> 총체적인 질서를 만들지 못하고 각기 흩어져 있는 선배 천문학자의 파편들을 다르게 조립하여 하나의 완전한 구조를 제시한 것이다. 바버는 이 사건을 ‘형식’의 탄생이라 부른다. ‘형식’은 시공간을 나타내는 조리 있는 구조적 체계이다. 세계관을 담은 합리적인 그릇일 뿐 아니라 세계를 질서로서 성립시키는 틀이다. 우주는 인간에게 형식을 선사했다. 형식은 사유의 방식이다.

[1] 클루게의 이러한 발상은 지구 표면에 반사된 빛이 우주로 발산되며 마치 무빙이미지처럼 지구의 역사를 투사할 것이라는 상상에서 왔다. Alexander Kluge, *Cinema Stories*, trans. Martin Brady (New Directions, 2007)

[2] Julian B. Barbour, *The Discovery of the Dynamics* (Oxford University Press, 2001)

[3] 이 작품이 최초로 발표된 독일 줄리아인의 ‘뉴 나우’ 페스티벌(2021)에서는 모두 마흔 대의 레이저 프로젝터모듈이 사용되었다.

[4] 노경애, “패스, 킁, 플 앤 런: 노경애 작가 인터뷰,” 아트선재센터, 2020년 10월 31일. <https://www.youtube.com/watch?v=YJfyqFvIPg> [2024년 10월 10일]

[5] Lee Woo-Young, “Korea-British Artist Duo Creates Physical Expressions of Light and Space.” *Korea Herald*, 2016. <https://www.koreaherald.com/view.php?ud=20160628000719> [2024년 10월 10일]

[6] 2024년의 공연에는 2013년 버전에도 출연했던 김효진이 다시 무용수로 참여했고, 김명신, 조명희, 김한비 무용수들이 새로이 가세했다.

[7] 노경애, “예술교육실천가와와 대화,” 한국문화예술교육진흥원, 2022년 4월 5일. <https://www.youtube.com/watch?v=5zdW6D1bUis> [2024년 10월 10일]

[8] 노경애, “예술교육실천가와와 대화.”

[9] 서현석, 노경애 안무가와와의 대화, *한남작업실*, 2024년 10월 27일.

[10] 같은 출처.

[11] 같은 출처.

[12] 같은 출처.

[13] Advance Imaging & Artificial Intelligence Festival (interview), 2021. <https://www.kimchiandchips.com/archive/2021/1111%20%20Chung-ang%20University%20AIIF%20Festival/chungang.pdf>

[14] Barbour, *The Discovery of the Dynamics*.

25

The choreographer realized the necessity of a deeper understanding of the fundamental framework of cognition that permeates all elements. What is the force that sustains a movement initiated by a particular principle? What connects one movement to another? How do individual elements relate to each other, and what is the invisible principle that renders this network of relationships into an “artwork”? For a choreographer entering her “mid-career” phase, these questions boiled down to form and structure. If *MARS II* in 2013 focused on individual questions, *MARS* in 2024 became a process of generating reflections on the overarching order. The form becomes visible only from the outside.

Science is one mode of looking at the world. For Elliot Woods, trained in physics, science itself is a network of metaphors. As he notes, “[m]etaphors such as ‘particles’, ‘waves’, ‘forces’ show up repeatedly in physics, and yet if we look deep enough into any phenomena, we see that the metaphors themselves break apart and are approximations rather than reality. The metaphors are often used to describe one another, but never exist truly by themselves except in our imagination.”<sup>[13]</sup> If language, science, and various art forms each generate certain shapes of thought in their own unique ways, the works of Kimchi and Chips aim to capture fragments of the world that do not conform to established modes of communication. Their journey in search of signals and stimuli that lead to new ideas, away from representations of preconceived notions, becomes a practice of creating a form for “another world.” Technology is the supporting framework of this practice, its organizing tool, and the narrative system for explaining its process. The “form” that *Another Moon* sets forth transcends the external appearance and internal organization of the physical arrangement of its devices, evolving into a network of unfamiliar trajectories and demands posed by newly inspired worldviews. What kind of world are we creating (based on the phenomena we encounter in public)? How do we create it? These questions, which serve as the creative impetus for Kimchi and Chips, trigger a fundamental inquiry into the ways in which humans and the world encounter each other, extending well beyond aesthetic judgment. Perhaps, the reason they utilize technology is not to repurpose the wonder inherent in it, but to create a new “form” of imagination about the world.

How do we arrive at the idea that we are not the center of the world without stepping out of it? Copernicus’s revolution was that he, as a human be-

ing, dethroned humanity from the center of the cosmos. Shifting the perspective beyond the human being and thus leading humans outward. To see the cosmos is to see the Earth, human beings, and oneself from the outside. The decisive foundation on which he based this remarkable conclusion was the observational data and mathematical calculations bequeathed by Ptolemy 1,400 years earlier. As physicist Julian Barbour demonstrates through a rigorous literature research, Copernicus's monumental creativity lay in the fact that his work was a pure reinterpretation of Ptolemy's achievement. [14] He rearranged the scattered fragments of his predecessors, which had previously failed to form a uniform order, and proposed a unified, complete structure. Barbour calls this event the birth of the "form." A "form" is a coherent structural system that expresses space and time. It is not only a rational container that carries a worldview, but also a framework for establishing the world as an ordered system. The cosmos bestowed form upon humanity. Form is a way of thinking.

26

[1] Kluge's idea is derived from the imagination that light reflected from the Earth's surface would radiate into space, projecting the history of the planet like a moving image. Alexander Kluge, *Cinema Stories*, trans. Martin Brady (New Directions, 2007)

[2] Julian B. Barbour, *The Discovery of the Dynamics* (Oxford University Press, 2001)

[3] When the work was first presented at the festival New Now (2021) at Zollverein, Germany, it incorporated 40 laser projector modules.

[4] Ro Kyung Ae, "Pass, Kick, Fall, and Run: Interview with Ro Kyung Ae," Art Seonje Center, October 31, 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=YjFyqrFvIPg> [October 10, 2024]

[5] Lee Woo-Young, "Korea-British Artist Duo Creates Physical Expressions of Light and Space." *Korea Herald*, 2016. <https://www.koreaherald.com/view.php?ud=20160628000719> [October 10, 2024]

[6] For the 2024 version, Kim Hyojin, a dancer who performed in the 2013 version participated once more, while new dancers such as Kim Myungsin, Jo Myunghee, and Kim Hanbee joined the team.

[7] Ro Kyung Ae, "A conversation with an art education practitioner," *Korea Culture and Arts Education Service*, April 5, 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=5zdW6D1bUis> [October 10, 2024]

[8] Ro Kyung Ae, "A conversation with an art education practitioner"

[9] Seo Hyun-Suk, *Conversation with Choreographer Ro Kyung Ae, In a Studio in Hannam*, October 27, 2024.

[10] *ibid.*

[11] *ibid.*

[12] *ibid.*

[13] Advance Imaging & Artificial Intelligence Festival (interview), 2021. <https://www.kimchiandchips.com/archive/2021/1111%20-%20Chung-ang%20University%20AIF%20Festival/chungang.pdf>

[14] Barbour, *The Discovery of the Dynamics*.

밤과 잠과 꿈 — 가상의 태양 아래서(혹은 안에서)

유운성

비평가

내가 기억하는 아피차퐁 위라세타쿤은 대단히 정중한 사람이다. 그를 마지막으로 만난 것은 벌써 십수 년 전이다. '영클 분미'가 칸 영화제 황금종려상을 수상하고 얼마 지나지 않았을 때다. 그는 상대방의 이야기가 그다지 자신의 흥미를 끄는 것이 아니어도 주의 깊게 듣는다. 나의 착각일 수도 있지만, 적어도 상대방에게 그런 느낌을 준다. 그러다 자신에게 질문을 던지거나 의견을 구하면 차분하게 답하곤 한다.

물론 그의 인내심에 한계가 없지는 않다. 이런 일이 떠오른다. 공동 기자회견이 마련되어 있었음에도 일군의 기자들이 기어이 그와 단독으로 만나야겠다고 고집을 부리고 있었다. 정말이지 그답게도 몇 시간을 할애해 그를 각각과 차례로 인터뷰를 한 다음이었다. 그가 대답 장소를 나와 한숨을 쉬고 넋더리를 치며, 하지만 예의바른 그 미소를 띠고 "정글! 정글! 또 정글!"이라고 내뱉는 것을 나는 보았다.

위라세타쿤에게 정글이라는 장소의 의미를 묻는 것은 서부극을 만드는 감독에게 사막이나 황야 같은 장소의 의미를 묻는 것만큼이나 열없는 일이다. 그에게 정글은 관념적 형상이 아니라 실제적 질료이기 때문이다. 하지만 그에게 이런 질료가 어디 정글뿐일까? 밤과 잠, 그리고 꿈 또한 그런 질료에 속한다. 그러니 그에게 굳이 장소의 의미를 묻겠다면 차라리 침대의 의미를 묻는 편이 낫다. 그가 빛어내는 것이 아니라 그를 둘러싸는 것, 영원한 것이 아니라 덧없는 것, 날숨에 반응하는 것이 아니라 들숨에 작용하는 것, 이런 질료들을 따라 우리가 배회하게 되는 세계는 그가 창조한 예술적 세계라기보다 그를 매개 삼아 예술로 드러난 세계에 가깝다. 여기엔 "시인이 끊임없이 세계의 모든 사물들을 생각하는 것이 아니라 사물들이 그를 생각한다"고 말했던 호프만슈탈의 태도에 한없이 가까운 시학이 있다.

그래서일까. 그의 작품에는 언제나 관능적으로 충만한 행복한 수동성의 감각이 있다. 간단히 규정하기 힘든 이 수동성은 작품마다 다른 양상으로 나타난다. 그렇기는 해도 위라세타쿤의 경력 초기부터 어떤 식으로든 뚜렷이 감지되었던 것임은 분명하다. 그것은 '정오의 낮선 물체'나 '아시아의 유령'에서처럼 영화의 진행을 타인들의 우발적 발화에 기꺼이 유희적으로 의탁하는 것일 수도 있다. 그것은 '천애하는 당신'에서처럼 한낮의 태양 아래 느긋하게 몸을 내맡긴 인물들의 시간 속에 영화 자체가 한껏 잠겨버리는 것일 수도 있다. 그것은 '아이언 푸시의 모험'이나 '세계의 욕망'에서처럼

Night, Sleep, and Dream — Under (or Inside) the

Virtual Sun

Yoo Un-Seong

Critic

The Apichatpong Weerasethakul I remember is an exceedingly polite person. The last time I met him was more than a decade ago, shortly after *Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives* won the Palme d'Or at the Cannes Film Festival. He is someone who listens attentively to others, even when the conversation topic may not particularly interest him. Perhaps this is just my perception, but at least that's the impression he gives to those speaking with him. Then, when asked a question or for his opinion, he responds calmly.

Of course, his patience is not without limits. I recall one incident: a group of journalists were insisting on interviewing him individually, even though a joint press conference had been organized. True to his character, he spent hours meeting with each of them one by one. I saw him leave the interview venue, sighing and shaking his head—but still with that polite smile on his face—muttering "Jungle! Jungle! Jungle again!"

Asking Weerasethakul about the significance of the jungle is as futile as asking a western film director about the meaning of the desert or the wilderness. After all, for him, the jungle is not a conceptual form, but a real material. But is the jungle his only material? Night, sleep, and dreams are also such materials. So, if you insist on asking him about the significance of a place, it might be better to ask him about the significance of the bed. Something that surrounds him, not something he conjures; something ephemeral, not eternal; something activated on inhalation, not reacting on exhalation. Following these materials, we begin to wander into a world that is not an artistic world that Weerasethakul crafted, but rather one revealed through art based on his mediation. Behind this lies a poetics closely aligned with Hofmannsthal's attitude, who said, "it is not the poet who constantly thinks about all things in the world, but the things that think through him."

Perhaps that is why his works always exude a blissful passivity charged with sensuality. This passivity, which defies simple definition, manifests in different modes across his works. Regardless of its form, it has been clearly present since the earliest works of his artistic career. For instance, it may take the form of willingly and playfully entrusting the progression of the film to the contingent articulations of others, as seen in *Mysterious Object at Noon* or *Ghost of Asia*. It could also involve allowing the film to immerse itself entirely in the temporality

27

공동 연출의 방식으로 작가적 권한을 나누어 행사하는 것일 수도 있다. 어느 경우이건, 수동성의 양상이 다를 뿐 관능적 행복의 강도는 언제나 최대로 치솟는다. 위라세타쿰의 쿼어 시네마는 정체성의 정치보다는 수동성의 경제와 밀접하게 관련되어 있다.

‘태양과의 대화’. 이 표현이 가리키는 대상은 복수이며 확정적이지 않다. 그 가운데 내가 아는 것은 다음의 셋이다.

첫 번째 대상은 전시다. 이것은 2022년 5월 28일부터 7월 10일까지 태국 방콕 시티시티 갤러리에서 열린 위라세타쿰의 개인전 제목이다. 나는 이 전시를 보지 못했다. 유튜브에 올라와 있는 짧은 공식 기록물을 보았을 뿐이다. 그가 몇 년 동안 직접 촬영해 모아둔 영상들을 가지고 “그의 개인적 기억이 없는 존재의 가능성을 탐문”한다는 다소 모호한 전시 소개문이 어쩐지 눈길을 끌었다. 분명 위라세타쿰이라는 개인에게서 연유한 것이지만 그에게 귀속되지 않는 존재라니, 어쩐지 그 특유의 수동성에 너무나도 잘 부합하는 표현처럼 다가왔다. 저런 탐문에 가장 잘 어울리는 사람은 창작자보다는 매개자다.

두 번째 대상은 책이다. 방콕에서 열린 전시에 맞춰 발간된 이 동명의 책에는 GPT-3 플랫폼을 통해 구성된 대화들이 담겨 있다. 이 책은 한국어로도 번역되어 미디어버스에서 출간되었다. 대화 참여자들 가운데는 위라세타쿰 자신을 비롯해 살바도르 달리, 크리스티나 나무르티, 아서 C. 클라크, 틸타 스윈튼, 올리버 섹스 같은 실존 인물도 있지만 이름 모를 인도 소녀도 있고, 늑대 그리고 블랙홀과 태양 같은 비인간 존재들까지도 있다. 이들의 모든 대화는 위라세타쿰과 공학자인 팻 파타라누타폰이 입력한 프롬프트를 따라 인공지능이 만들어낸 것이다. 그는 이 작업이 배우들에게 뭐라 말해야 할지 알려주지 않은 채 그들 주위를 서성이며 영화를 연출하는 느낌이었다고 말한다. ‘정오의 낮선 물체’에서 효과적으로 운용해 성공을 거두었던 ‘우미한 시체’라 불리는 초현실주의적 방법을 인공지능 플랫폼에 적용해 본 수동성의 사례랄까?

세 번째 대상은 가상현실 퍼포먼스다. 이것은 2022년 7월 30일부터 10월 10일까지 열린 아이치트리엔날레의 커미션을 받아 제작되었다. 큐레이터 치아키 소마와의 인터뷰에서, 위라세타쿰은 “다른 미디어를 탐구하면서도 시네마로 되돌아온다는 것”에 흥미를 느꼈다고 했다. 그런가 하면 폰피두센터에서 이 작품을 선보일 때는 이렇게 말했다. “VR은 무언가 다르다. 그건 전혀 시네마가 아니다. [...] 나는 VR이 꿈에 가깝다는 것을 발견했다.” 꿈은 분명 꿈꾸는 자의 기억에서 연유하는 것이지만 꿈꾸는 자의 의지로 결코 통어할 수 없는 수동적 창조력의 극치다. VR에 관한 위라세타쿰의 언급에는 모호한 구석이 없지 않다. 그의 말은 VR이 관람자에게 꿈과 유사한 체험을 선사한다는 뜻일까? 하지만 그의 말은 그것을 다루는 작가에게 VR은 꿈과 기능적으로 닮은 장치이자 도구는 뜻으로도 받아들일 수 있지 않은가?

of the characters as they bask under the midday sun, as in *Blissfully Yours*. It might take the form of sharing authorship through co-direction, as in *The Adventures of Iron Pussy* and *Worldly Desires*. In each case, the modes of passivity may vary, but the intensity of sensual bliss always reaches its peak. Weerasethakul’s queer cinema is more concerned with the economy of passivity than with politics of identity.

The expression “A Conversation with the Sun” points to multiple and indeterminate subjects. Among them, here are three that I know of.

The first is an exhibition. This was the title of Weerasethakul’s solo exhibition held from May 28 to July 10, 2022, at Bangkok CityCity Gallery in Thailand. I didn’t see this exhibition in person and only watched its brief official documentation on YouTube. I was intrigued by the rather ambiguous introduction of the exhibition, which states that the artist “interrogates the possibilities of an existence without his personal memories,” drawing on selected self-documented footage accumulated over several years. These are existences that clearly stem from Weerasethakul himself but are not possessed by him. This expression seemed perfectly aligned with the characteristic passivity in his works. A person best suited to such an inquiry is a mediator rather than a creator.

The second is a book. Published in conjunction with the Bangkok exhibition under the same title, it contains a series of conversations generated using the GPT-3 platform. The book has also been translated into Korean and published by MediaBus. The conversations include real-life figures such as Salvador Dalí, Krishnamurti, Arthur C. Clarke, Tilda Swinton, and Oliver Sacks, as well as an anonymous Indian girl and nonhuman entities such as a wolf, a black hole, and the sun. These conversations were all generated by AI based on prompts input by Weerasethakul and technologist Pat Pataranutaporn. Weerasethakul described the process as akin to directing a film by merely circling around actors without telling them what to say. Perhaps this can be seen as an example of passivity, where the surrealist “exquisite corpse” methodology is applied to an AI platform—a method also effectively utilized in *Mysterious Object at Noon*.

The third is a virtual reality performance. This work was commissioned for the Aichi Triennale, which took place from July 30 to October 10, 2022. In an interview with curator Chiaki Soma, Weerasethakul said he was intrigued by the idea of “exploring another media, yet returning to cinema.” Meanwhile, when presenting the work at Centre Pompidou, he stated, “VR is something else. It’s not cinema at all. [...] I discovered that VR is more like a dream.” Dreams certainly stem from the dreamer’s memory, but they represent the pinnacle of passive creativity, always beyond the dreamer’s control. Weerasethakul’s comments on VR are not without

이제 우리는 위라세타쿰에게 정글에 관해 물기보다는 태양에 관해 물어야 한다. 다시 강조하자면, 그에게 정글은 실제적 질료다. 하지만 태양은 더는 그렇지 않다. 태양은 여러 실제적 질료들을 통해 그가 드러내려 하는 어떤 관념적 형상이다. 물론 그는 VR이 우리를 태양으로부터 떼어놓는 매체인지도 모른다고 말하기도 한다. 여기서 태양은 지구가 그 주위를 도는 천체를 가리키는 것이 분명하다. 하지만 이런 무심한 말에 오도되어서는 안 된다. 그가 제 공하는 가상현실 이미지는 컴퓨터로 만들어낸 시뮬레이션이고, 거기 등장하는 태양은 진짜 태양의 모사물일 뿐이라는 상식적인 발언에 자칫 길을 잃어서도 안 된다. 대화의 상대로서 태양은 현실의 천체와 무관한 형상이다. 이 태양은 천체가 아니라 매체다. 이 태양은 하나가 아니라 여럿이다.

태양과의 대화라고 명명된 전시와 책과 퍼포먼스는 하나의 태양과 나는 세 개의 다른 대화일 수 없다. 오히려 그것은 서로 다른 ‘태양들’을 드러내기 위한 세 번의 다른 시도처럼 보인다. 내가 실제로 접할 수 있었던 두 개의 시도만을 고려한다 해도, 위라세타쿰의 첫 VR 작업은 GPT-3가 생성한 대화를 엮은 책과는 전혀 무관한 퍼포먼스처럼 보인다. 하지만, 그로 하여금 창조적 수동성의 열락을 누릴 수 있게 하는 장치, 그의 기억을 소재로 삼되 그의 통어에서 풀려난 세계를 만들어내는 장치, 달리 말하자면 꿈의 기제를 기술적으로 전유한 비개인적 또는 탈개인적 장치의 고안이라는 점에서는 놀랄 만큼 닮았다. 태양은 이런 장치를 가리키는 이름이다. 위라세타쿰의 영화는 그 자체로 이런 장치는 아니다. 하지만 그의 영화에는 이런 장치의 특성을 띤 인물이 종종 등장한다. 의인화된 장치라고 해도 좋겠다. 그의 영화에서 골짜기 마주치게 되는 잠자는 사람들 가운데 ‘메모리아’의 후반부에 등장하는 에르난은 이런 장치의 특성을 고스란히 간직한 아주 특별한 존재다. 그는 꿈조차 꾸지 않고 잠에 폭 빠져드는 존재다. 영화의 주인공인 제시카는 이런 상태를 죽음과 다를 바 없는 것이라고 여긴다. 하지만, 잠재적으로 세계의 모든 기억을 저장하는 ‘하드 디스크’임을 자처하는 에르난은 접촉을 통해 제시카에게 진정 수동성의 창조적 열락이란 어떤 것인지를 체험케 한다. 여기에는 ‘열대병’에서 보았던 인간과 비인간의 조우를 둘러싼 애니미즘적 신비 대신 오토마티즘적 경향이 있다. 그것과 대화하고 접촉하는 이를 이런 경리로 이끄는 인격적 비인격이야말로 오늘날 위라세타쿰을 매혹하는 가상적 태양이다.

즉, 에르난은 이런 태양의 형상이다.

위라세타쿰의 VR 퍼포먼스를 체험하는 공연장 안으로 들어간다. 우리는 한가운데 커다란 양면 스크린이 설치된 공간에서 헤드셋을 착용하고 이리저리 느리게 배회하는 일군의 관람자들을 보게 된다. 우리보다 앞서 입장한 이들이 보고 있는 가상현실 속 풍경은 어떠한지 당장은 알 수 없다. 공연장 가운데 놓인 커다란 스크린 양편에는 서로 다른 영상이 프로젝션되고 있지만 그 둘을 동시에 보

ambiguity. Does he mean that VR creates an experience similar to dreaming? But could it also mean that VR is an apparatus, a tool for the artist using it that has a functionality similar to a dream?

We must now begin to ask Weerasethakul about the sun, not the jungle. To reiterate, for him, the jungle is a real material. The sun, however, is no longer so. The sun represents a conceptual form that he seeks to reveal through various real materials. Of course, he also mentions that VR may be a medium that detaches us from the Sun. Here, he is clearly referring to the celestial body around which the Earth orbits. But we shouldn’t be misled by these casual remarks. Nor should we lose our way by following common-sense notions that the virtual reality images he provides are computer-generated simulations, with the sun depicted there merely imitating the real one. After all, as a partner of a conversation, the sun is a form irrelevant of the physical celestial body. This sun is not a celestial body but a medium.

This sun is not one but many. The exhibition, book, and performance titled “A Conversation with the Sun” cannot be seen as three different conversations with a single sun. Rather, they seem like three different attempts to reveal several distinct “suns.” Based solely on the two attempts I experienced firsthand, Weerasethakul’s first VR work appears as a performance completely unrelated to the book compiling GPT-3-generated dialogues. And yet, as apparatuses that allow one to immerse in the bliss of creative passivity, as apparatuses that create a world that takes his memories as material but is released from his language, in other words, as non-personalized or de-personalized apparatuses that technologically appropriate the mechanism of dreams—they share surprising similarities. The sun is the name for such apparatuses.

Weerasethakul’s films themselves are not such an apparatus per se. However, his films often feature characters that take on its characteristics—a personified apparatus, one could say. Among the many sleeping figures we encounter in his films, Hernán, who appears in the second half of *Memoria*, stands out as a distinctive character embodying these characteristics. He is a person who falls into deep sleep without even dreaming. Jessica, the film’s protagonist, considers this state to be no different from death. However, Hernán, who likens himself to a “hard disk” potentially capable of storing all the world’s memories, offers Jessica the experience of true creative bliss of passivity. Here, in place of the animistic mystery surrounding the encounter between the human and the nonhuman, as seen in *Tropical Malady*, lies an automatistic wonder. The personal impersonality, which leads those who come in conversation and contact with it into such wonder, is precisely the virtual sun that mesmerizes Weerasethakul today. In other words, Hernán is a form of this sun.

기는 어렵다. 이처럼 동시적 관람을 어렵게 하는 더할 프로젝트 방식은 위라세타쿰이 초기 설치 작업인 <홍콩에서의 두 번째 사랑>에서부터 이미 사용했던 터다. 먼저 입장해 헤드셋을 쓰고 배회하는 관람자들의 몸짓을 나중에 입장한 관람자들이 일종의 퍼포먼스처럼 보게 하는 방식도 오늘날의 VR 작업에서 낯선 것은 아니다. 이 작업에서 진정 흥미를 끄는 것은 스크린에 프로젝션되는 두 개의 영상과 헤드셋에 재생되는 가상현실 영상을 위라세타쿰이 흡사 생성형 AI의 작동을 활성화하는 프롬프트처럼 활용하고 있다는 점이다. 그럼 이때 생성형 AI에 해당하는 장치는 무엇인가? 그것은 ‘휴먼 러닝’의 역량을 갖춘 관람자 각각을 유닛으로 삼아 일종의 신경망처럼 기능하는 공연장 자체다. 이렇게 해서 우리는 또 다른 가상적 태양을 마주하게 된다. 아니, 이렇게 말하는 것은 부정확하다. 여기서 우리는 아예 그 태양 속에, 태양의 일부로 있다. 스크린에 비치던 두 개의 영상이 끝나고 크레딧이 올라갈 즈음, 우리는 앞서 입장한 관람자들이 벗어든 헤드셋을 착용한다. 이 체험형 퍼포먼스에서 헤드셋을 쓴다는 것은 눈을 감고 잠에 빠져 꿈을 꾸는 상태와 같다. 정확히 말하자면, 잠들어 있되 서서 배회하는 몽유의 상태라고 해야 옳겠다. 헤드셋을 쓴 다른 관람자들은 허공에서 떠도는 하얗게 빛나는 조그만 점의 형상으로 보인다. 우리보다 늦게 입장해 아직 헤드셋을 쓰지 않은 관람자들은 알아서 조심스레 우리를 피해 다닐 것이다. 두 부류의 관람자는 스크린이나 디스플레이에 비치는, 러닝타임이 정확히 맞춰진, 이따금 확실히 시선을 유도하는 시각적 요소들이 나타나고 사라지는 영상을 보며 각자의 움직임을 그린다. 류이치 사카모토의 음향은 청각적인 수준을 넘어 종종 촉각적으로 다가온다.

이 퍼포먼스를 관통하는 원리는 단순하고 강력하다. 모두가 다른 것을 보면서도 하나의 응시 안에 놓여야 한다. 이것은 장치의 명령이고 장치적 명령이다. 헤드셋을 쓰고 나면 곧바로 보이는 것은 공연장 전체가 모델링된 증강 현실이다. 공연장 가운데는 여전히 커다란 양면 스크린이 있다. 그런데 공연장 사면의 벽 위쪽으로 더 많은 스크린이 나타난다. 하지만 이 스크린은 이내 하나둘씩 사라지고 하나의 강력한 형상, 하얗게 빛나는 태양의 형상이 떠오른다. 이 태양은 이 퍼포먼스에서 가장 눈길을 끄는 스펙터클한 형상이다. 여기서 위라세타쿰이 이처럼 컴퓨터로 시뮬레이션된 태양의 형상을 노골적으로 보여주는 것은 왜일까? 치야키 소마에게 말하길, 그는 이 작업을 진행할 때 “스크린을 축복하는 동시에 스크린과 작별을 고하는 느낌”을 받았다고 했다. 헤드셋을 쓰지 않고 공연장을 배회하는 관람자들이 성물로서의 스크린에 경의를 표하는 자리에 놓인다면, 헤드셋을 쓴 관람자들은 스크린에 작별을 고하면서 태양을 환대하는 자리에 놓인다. 그러다 보면, 어느새 우리는 태양의 응시 가운데 있다 [...]

[...] 그러다 보면, 어느새 우리는 심해의 구덩이 같은 곳에서 부

We enter a performance space to experience Weerasethakul’s VR performance. We encounter a group of viewers wearing headsets, slowly wandering around the space, where a large double-sided screen stands at the center. For the moment, we don’t know which landscape this group of people, who entered before us, are seeing in virtual reality. Different images are projected on both sides of the large screen in the center, but it is difficult to watch both simultaneously. This double-projection method, which limits simultaneous viewing, was already used in his earlier installation work, *Second Love in Hong Kong*. The format of letting spectators observe the “performance” of movements and gestures created by previously entered spectators wearing headsets is also not unfamiliar in contemporary VR works.

What is truly fascinating about this work is how Weerasethakul uses the two videos on the screen and the virtual reality image played in the headset as something akin to a prompt that activates the operation of a generative AI. If so, what is the apparatus that corresponds to the generative AI in this work? It’s the performance space itself, which functions as a kind of neural network, with each individual audience member acting as a unit of “human learning” capacity. In this way, we encounter another virtual sun. No—perhaps that is an inaccurate expression. Here, we exist inside that sun; we are part of it.

As the two videos on the screen come to an end and the credits roll, we put on the headsets left by our previous audience members. In this experiential performance, wearing the headset equates to closing one’s eyes, falling asleep, and beginning to dream. To be more precise, you enter a somnambulant state—asleep but standing and wandering. Other spectators wearing headsets appear as small white dots floating in the air. The next group of spectators, who have not yet put on their headsets, will carefully avoid colliding with us. These two groups of spectators trace their own movements, guided by the images displayed on the screen or in the headset, precisely timed and designed to draw attention from time to time. Ryuichi Sakamoto’s sound often transcends the auditory realm, feeling almost tactile.

The principle that runs through this performance is simple yet powerful. Everyone sees different things but must remain within a single gaze. This is the command of the apparatus; it is an apparatusic command. As soon as you put on the headset, what you see is an augmented reality modeled after the performance space. The large double-sided screen remains in the center. However, additional screens soon appear along the upper parts of the four walls. These screens gradually disappear one by one, giving way to a single, powerful form—the form of a white, glowing sun. This sun becomes the most attention-grabbing spectacle of the performance. Why would Apichatpong so blatantly show

유하고 있다. 어쨌든 이걸 위라세타쿰이 자신의 아득한 기억에서 끄집어낸 무언가를 시뮬레이션한 것 같다. 지금은 아니지만, 그는 어렸을 때부터 컴퓨터 게임을 즐겼고, 아타리가 1982년에 출시한 <E.T.>는 유년기의 그를 사로잡은 게임 가운데 하나였다. 그야말로 배회하는 일이 전부라 할 이 악명 높은 게임은 잘 알려져 있다시피 역사상 최악의 컴퓨터 게임으로도 꼽히곤 한다. 어린 시절 이 게임을 플레이해 본 이라면(위라세타쿰이나 나와 동년배라는 뜻이겠지만) 태양과의 대화라 명명된 가상현실 퍼포먼스가 우리에게 제공하는 움직임의 감각이 <E.T.>의 그것과 매우 유사하다는 점을 문득 깨닫게 될 터다. 배회하고, 구덩이에 빠지고, 때로 공중으로 붕 떠오르는 것. 그렇다면 여기서 게임의 플레이어는 과연 누구일까?

행복은 누구의 것일까?

this computer-simulated sun? To Chiaki Soma, he mentioned that while working on the piece, he felt as though “he was celebrating the screen while saying goodbye to it at the same time.” If the audience wandering the performance space without headsets are in a position to revere the screen as a sacred object, those wearing the headsets are bidding farewell to the screen and welcoming the sun. Along this process, we find ourselves caught within the sun’s gaze [...]

[...] Before we know it, we find ourselves hovering in what feels like the deep trench of an ocean. Somehow, this feels like a simulation conjured from Weerasethakul’s far distant memories. Although not anymore, he used to enjoy computer games as a child, and *E.T.*, a game released by Atari in 1982, was one of those that captivated him. This infamous game, in which one essentially does nothing else than wander around, is often regarded as one of the worst computer games in history. Those who played it as children (which would imply they are of the same generation as Weerasethakul and I) may suddenly realize that the virtual reality performance titled *A Conversation with the Sun* evokes a strikingly similar sensation to that of *E.T.*—wandering, falling into pits, and occasionally floating into the air. If so, who are the players in this game? And to whom does the bliss belong?

31

온-보딩: 우주로 가기, 우주에서 사랑하기

이혜원

독립큐레이터, 연구자

On-boarding: Going to Space, Loving in Space

Lee Hyewon  
Curator, Researcher

충분히 고도로 발전된 기술은 마법과 분간할 수 없다.

— 아서 C. 클라크, 『미래의 모습: 가능성의 한계에 관한 탐구』

Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic.

— Arthur C. Clarke, *Profiles of the Future: An Inquiry into the Limits of the Possible*

들어가며

Introduction

2024년 6월, 일본 우주항공연구개발기구(JAXA)는 우주 공간에서 최초의 우주 엘리베이터 예비 실험을 진행하기 위해 초소형 위성(큐브셋) ‘스타스-미(stars-me) 2’를 탑재한 화물우주선 ‘고노토리 7호기’를 발사했다. 우주 공간에서 두 위성을 10m 길이의 강철 케이블로 연결하여 실험용 엘리베이터를 작동시키는 실험이다. 케이블을 타고 두 위성 사이를 왕복할 엘리베이터의 크기는 가로 세로 각 3cm에, 높이 6cm인 초소형 엘리베이터였다. 지구를 넘어 우주로 나아가고자 하는 인류의 오랜 꿈에서 우주 엘리베이터는 우주 이동의 새로운 지평을 열어 인류의 우주 진출 가능성을 극대화하는 핵심 기술로 주목받고 있다. 미국, 유럽, 일본 등 ‘우주 선진국’들은 앞다투어 우주 엘리베이터 연구 개발에 박차를 가하고 있다. 우주 엘리베이터가 실현되면, 지구에서 출발한 지 8일 만에 국제우주정거장에 도착한다고 한다. 일본 우주 엘리베이터 프로젝트의 기술 자문을 맡고 있는 건설 업체 오바야시 구미에 따르면, 이들은 2050년까지 우주 엘리베이터를 기술적으로 구현하여 공급할 계획이며, 우주 엘리베이터는 타원형 객실 6대로 구성되어 있고, 각 객실은 30명을 수용할 수 있다고 한다. 마치 고층 빌딩의 전망대에 오르는 것처럼 엘리베이터를 타고 우주까지 도달하는 것이다.

『낙원의 샘』에서 우주 엘리베이터가 건설되는 과정을 생생하게 그려내며 대중의 인식에 그것의 존재를 각인시켰던 아서 C. 클라크의 말처럼, 고도의 기술이 만들어 내는 미래는 때때로 마법처럼 보인다. 하지만 그 마법은 인간의 호기심과 열망이 추동해 온 오래된 탐험의 역사의 연장선상에 있는 것일지도 모른다. 인류는 늘 자신이 가진 힘보다 훨씬 크고 무거운 것을 들어 올리고, 자신의 속도보다 훨씬 더 빠른 속도로 이동하길 바랐다. 보이는 것 너머에 대한 호기심과 열망으로 말미암아 인간은 태곳적 방식인 도르래의 원리를 지렛대 삼아 이제는 우주로 나아가려 하고 있다.

우주로 간다는 것은 무엇을 의미하는가? 만약 우주로의 이동이 인류 탐험의 다음 여정이라면, 우리는 그 여정에서 무엇을 가져가고, 무엇을 새롭게 발견할 수 있을까? 그리고 그 여정을 통해 우리가

In June 2024, the Japan Aerospace Exploration Agency (JAXA) launched the cargo spacecraft *Kounotori 7*—carrying the ultra-small satellite (CubeSat) named *STARS-Me 2*—to conduct the first preliminary experiment of a space elevator in outer space. The experiment involved connecting two satellites in space with a 10-meter-long steel cable and operating an elevator designed specifically for the experiment. The elevator, which would travel back and forth between the two satellites along the cable, is ultra-small in size, measuring just 3 cm in width and length, and 6 cm in height. After humanity’s long-standing dream of traveling beyond Earth into space, the idea of the space elevator is attracting attention as a core technology that could open a new horizon of space travel and maximize the potential for human expansion into space. The so-called “advanced spacefaring nations” such as the United States, Europe, and Japan are accelerating their research and development of space elevators. If realized, the space elevator could reach the International Space Station within just eight days after departing from Earth. According to Obayashi Corporation, a construction company serving as a technical advisor for Japan’s space elevator project, the plan is to achieve the technical construction of the space elevator and commercialize it by 2050. The space elevator would consist of six oval cabins, each capable of accommodating 30 people. With this elevator, one could reach space as easily as riding an elevator to the observation deck of a skyscraper.

As Arthur C. Clarke—who vividly portrayed the construction process of the space elevator in *The Fountains of Paradise* and imprinted the idea of a space elevator into public consciousness—notes, the future conjured by any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic. However, this magic is perhaps an extension of a long history of exploration driven by humanity’s curiosity and passion. Humans have always aspired to lift things much heavier than their natural strength and to move much faster than their natural speed. Fueled by a longing for what lies beyond the visible, we

마주할 새로운 공간과 삶의 방식을 어떻게 재구성할 수 있을 것인가? 국립현대미술관 다원예술 2024 «우주 엘리베이터»의 다섯 번째 프로젝트, ‘온-보딩: 우주로 가기, 우주에서 사랑하기’는 이런 사변에서 시작된 심포지엄이다.

세션 1: 우주로 가기

첫 번째 세션에서는 미국의 연구단체 국제우주엘리베이터컨소시엄(ISEC) 학술 대회의 일부를 서울에서 공동 개최하며 우주로 이동하는 대안적이고 미래적인 수단으로서 우주 엘리베이터를 소개했다. ISEC의 피터 스완 박사, 애드리안 닉슨, 존 냅맨 박사는 우주 엘리베이터의 기본적인 개념부터, 그것의 구현을 가능케 하는 핵심적인 물리적 조건, 그리고 최신 연구 성과까지 우주 엘리베이터를 다각도로 조명했다. 또한 한국과학기술연구원(KIST)에서 우주 엘리베이터 관련 연구를 수행하고 있는 구분철 박사와 문숙영 박사를 모더레이터로 초청하여 발표에 대한 심도 있는 토론을 진행했다.

ISEC의 수석 설계자로서 단체를 이끌고 있는 스완 박사는 우주 엘리베이터가 우주로의 접근 방식을 혁신적으로 변화시킬 수 있는 ‘게임 체인저’로서 기존의 로켓 발사 방식과는 근본적으로 다른 접근을 제공한다고 말한다. 그는 오랜 연구 끝에 현대적 우주 엘리베이터가 이제 공학적 시험 단계에 접어들었으며, 2030년대 후반에는 실제 운용이 가능할 것이라고 전망한다.

그에 따르면, 우주 엘리베이터의 기본 구조는 지구에서 100,000km 상공까지 연결되는 테더 시스템을 기반으로 한다. 이 테더를 따라 화물을 운반하는 ‘클라이머’가 작동하며, 정지궤도 및 그 이상으로 물자를 지속적으로 수송하는 역할을 수행한다. 이는 ‘지구 포트’, ‘정지궤도 노드’, ‘최상부 앵커’ 등의 주요 요소로 구성된다. 이 중 최상부 앵커는 테더의 안정성을 유지할 뿐만 아니라, 우주선 조립 및 연료 보급과 같은 다양한 임무를 수행할 수 있는 거점 역할을 한다.

로켓 방식에 비해 우주 엘리베이터가 혁신적인 이유는 첫째, 기존 로켓의 연료 효율이 매우 낮은 반면, 우주 엘리베이터는 전기 에너지를 활용하여 화물을 운송하기 때문에 지속 가능성과 경제성이 뛰어나기 때문이다. 로켓은 연료 중량 대비 극히 적은 비율(2% 이하)의 화물만을 유용하게 운반할 수 있지만, 우주 엘리베이터는 운송량 대비 70% 이상을 실제 유효 화물로 활용할 수 있다고 한다. 둘째, 환경적 영향을 최소화할 수 있다는 점에서 우주 엘리베이터는 ‘녹색 우주 접근 방식’으로 불린다. 로켓과 달리 대기 중 연료 연소가 없고, 발사 후 잔해물이 남지 않기 때문이다.

특히 스완 박사는 우주 엘리베이터가 실현되면 연간 170,000톤 이상의 화물을 정지궤도 및 그 이상으로 수송할 수 있을 것이라 강조한다. 이는 1957년부터 2022년까지 인류가 발사한 총 화물량

are now adopting the ancient principle of the pulley as leverage to reach space.

What does it mean to go to space? If going to space is the next step in human exploration, what will we bring with us, and what might we discover anew along the way? How might we reconstruct the new spaces and ways of living that we will encounter on that journey? The fifth project of *MMCA Performing Arts 2024: Space Elevator, On-boarding: Going to Space, Loving in Space* is a symposium born from such speculations.

Session 1: Going to Space

In the first session, part of the academic conference of the International Space Elevator Consortium (ISEC) was co-hosted in Seoul, introducing the space elevator as an alternative and futuristic means of traveling to space. Dr. Pete Swan, Adrian Nixon, and Dr. John Knapman presented a multifaceted overview of the space elevator, covering its basic concept, the key physical conditions necessary for its realization, and the latest research achievements. Dr. Ku Bon-Cheol and Dr. Moon Sooyoung, who are currently conducting research on space elevators at the Korea Institute of Science and Technology (KIST), were also invited as moderators to lead an in-depth discussion following the presentations.

Dr. Swan, who is leading ISEC as the organization’s chief architect, describes the space elevator as a “game changer” that will revolutionize space travel, offering a fundamentally different approach from traditional rocket launches. According to him, after years of research, a modern form of the space elevator is now in the engineering testing phase and could become operational by the late 2030s. He explains that the basic structure of the space elevator is based on a tether system that extends from Earth to an altitude of 100,000 kilometers. Cargo-carrying “climbers” will operate along this tether, providing continuous transportation of goods to geostationary orbit (GEO) and beyond. Key elements of the system include the Earth Port, Geosynchronous Node, and Apex Anchor. Among these, the Apex Anchor not only maintains the stability of the tether but also serves as a base for various missions, such as spacecraft assembly and refueling.

What makes space elevators so innovative compared to rocket launches is, first, that they are more sustainable and economical because they utilize electrical energy to transport cargo, whereas conventional rockets have very low fuel efficiency. While rockets can carry only a very small percentage of their fuel weight (less than 2%) as cargo, space elevators can utilize more than 70% of their transporting load as actual cargo. Second, the space elevator is also described as the “Green Road to Space” because it significantly minimizes environmental impact. Unlike rockets, it does not

(22,000톤)을 훨씬 뛰어넘는 수준이다. 또한 현재 로켓을 이용한 화성 탐사는 발사 기회의 제한으로 인해 26개월마다 한 번씩 이루어지지만, 우주 엘리베이터를 활용하면 매일 화성을 향해 물자를 수송할 수 있기에, 전대미문의 변화를 이끌 것이라는 게 그의 설명이다. 그 결과, 화성까지의 운송 기간이 61일로 단축될 수 있으며, 이를 통해 대규모 화성 정착 계획이 더욱 현실화될 수 있다는 것이다.

하지만 모든 연구자들이 지적하듯, 우주 엘리베이터 기술이 본격적으로 구현되기 위해서는 몇 가지 핵심 도전 과제가 남아 있다. 가장 중요한 요소는 테더의 소재일 것이다. 그럼에도 ISEC의 연구자들은 향후 기술적 문제가 해결되고 우주 엘리베이터가 실현되면, 단순한 기술 혁신을 넘어 인류의 우주 진출 방식 자체를 근본적으로 바꿀 것이라 설명한다. 국제 우주 정거장과 같은 현재의 우주 거점뿐만 아니라, 지구-달 라그랑주 점(L5) 거주지, 화성 식민지 건설 등 다양한 미래 우주 계획이 보다 현실적인 목표가 될 수 있다는 것이다. 덧붙여 장기적으로는 우주 태양광 발전 프로젝트를 통해 지구에 청정 에너지를 공급하는 역할도 기대할 수 있다고 전망했다.

스완 박사에 따르면, 현재 우주 엘리베이터 기술은 본격적인 공학적 시험을 앞두고 있으며, 12~14년의 개발 기간을 거쳐 실용화될 것이라 한다. 그리고 이는 궁극적으로 단순한 우주 수송 수단을 넘어, 인류의 우주 확장을 위한 필수적인 기반 시설로 자리하게 된다. 스완 박사는 ‘우리가 왜 기다려야 하는가?’라는 질문을 던지며, 지금이야말로 우주 엘리베이터 개발을 본격적으로 추진해야 할 시점을 강조한다. 이를 통해 우주 엘리베이터가 로켓을 보완하는 ‘이중 우주 접근 전략’의 핵심 요소로 자리 잡으며, 인류의 미래를 더욱 확장할 수 있을 것이라 역설한다.

## 세션 2: 우주에서 사랑하기

우주로의 이동은 필연적으로 우주에서 새롭게 펼쳐질 인간의 삶과 경험에 대한 논의를 촉발한다. 첫 번째 세션이 우주로의 기술적 이동을 다루었다면, 두 번째 세션에서는 우주에서의 삶과 관계, 특히 성(性)과 친밀감에 대한 논의를 진행했다. 이는 “우주 이동 과정에서 우리의 신체와 감각은 어떻게 변화할 것인가?”라는 질문에서 출발하며, “인간이 우주에서도 지구에서처럼 타인과 사랑하고, 접촉하며, 친밀감을 쌓으며 살아갈 수 있는가?”라는 보다 근본적인 질문에 대한 탐구로 이어졌다.

이 세션에서는 영국 레스터 대학교 우주연구소에서 우주 성과학을 연구하고 있는 엘레노어 암스트롱 박사가 발표자로 초청되었다. 암스트롱 박사는 쿼어 이론과 비판적 페미니즘 시각에 기반하여 우주 공간에서의 인간의 성과 관계를 연구하며, 우주 공간에서의 성, 친밀감, 돌봄, 동의에 대해 탐구하는 디자인 스튜디오

involve fuel combustion in the atmosphere and leaves no debris after launch.

Dr. Swan emphasizes that once realized, the space elevator could transport over 170,000 tons of cargo annually to GEO and beyond. This figure far exceeds the total amount of cargo launched into space by humanity from 1957 to 2022 (22,000 tons). Additionally, while current rocket missions to Mars occur only once every 26 months due to limited launch opportunities, the space elevator would allow for daily deliveries to Mars, leading to groundbreaking transformations. As a result, transportation time to Mars could be shortened to just 61 days, making large-scale plans for Mars settlement much more feasible.

However, as all researchers point out, several key challenges remain before space elevator technology can be fully realized. The most critical factor is the material for the tether. Nevertheless, ISEC researchers say that once the technical issues are resolved and the space elevator is realized in the future, it will represent more than just a technological innovation—it will fundamentally transform humanity’s approach to space exploration. Expanding beyond the current base in space—the ISS—various space projects, including settlement in Earth-Moon Lagrange point (L5) or construction of colonies on Mars, could become realistic goals. In the long term, the space elevator could also support the provision of clean energy to Earth through Space Solar Power projects.

According to Dr. Swan, space elevator technology is currently on the brink of full-scale engineering testing and could become operational after a development period of 12 to 14 years. Ultimately, he asserts, the space elevator could become more than a mere transportation method—it could serve as essential infrastructure for humanity’s expansion into space. He questions, “Why should we wait?” and emphasizes that now is the time to push forward with the development of the space elevator. Advancement with the space elevator will become a key element of the “Dual Space Access Strategy,” complementing rockets and enabling the expansion of humanity’s future.

## Session 2: Loving in Space

The move to space inevitably sparks discussions about the new forms of human life and experience that will unfold there. If the first session dealt with the technical aspects of traveling to space, the second session focused on life and relationships in space, particularly sexuality and intimacy. This discussion began with the question, “How will our bodies and senses change as we travel through space?” and evolved into a more fundamental question: “Can humans love, touch, and build intimacy with others in space as they do on Earth?” For this session, Dr. Eleanor Armstrong from the Institute for Space at the University of Leicester,

엑소-모안을 운영하고 있다. 박사의 발표는 크게 세 가지 질문을 중심으로 전개되었다. 첫째, 우주의 물리적 구조와 인프라가 성에 대한 개념에 어떻게 영향을 미치는가? 둘째, 성이 우주의 물질적 환경과 일상적 사물에 미치는 영향은 무엇인가? 셋째, 보살핌과 친밀감의 고려가 우주에서의 성적 괴롭힘 및 폭력 문제와 어떻게 연관되는가?

첫 번째 질문에서 암스트롱 박사는 우주 공간의 설계가 성적 관계를 제한하는 방식으로 구성되어 있음을 지적했다. 국제우주정거장의 수면 공간은 철저히 개인화되어 있으며, 이는 우주 공간을 영구 거주지보다는 일시적인 방문지로 간주하는 시각을 반영한다. 국제우주정거장의 수면 공간은 좁은 캡슐 형태로 설계되어 있으며, 벽이 얇고 프라이버시를 보장하기 어려운 구조로 되어 있다. 이는 개인적인 친밀감과 신체적 접촉을 배제하는 환경을 조성하며, 우주 공간이 주로 업무 중심으로 설계되어 있음을 보여준다. 그러나 최근 민간 우주 여행이 활성화되면서, 우주 공간이 군사적 목적의 생존 공간에서 관광과 상업적 기능을 갖춘 공간으로 변화하고 있다. 일부 기업들은 우주 호텔과 관광 패키지를 개발하며, 우주 공간에서의 숙박과 생활을 보다 인간 친화적으로 설계하려는 시도를 보이고 있다. 예를 들어, 미래 우주 호텔 개념에서는 더 넓은 개인 공간과 사회적 상호작용이 가능한 환경을 조성하는 방안을 모색하고 있다. 이는 우주가 ‘비장소’로 기능하는 방식과 밀접한 관련이 있으며, 향후 정서적 케어와 사회적 관계를 고려한 우주 공간 설계가 필요함을 시사한다.

두 번째 질문에서는 성적 친밀감을 위한 기술적 해결책과 디자인적 접근이 논의되었다. 우주라는 환경에서 인간의 신체적 접촉과 친밀감을 유지하는 것은 중력 결핍, 공간 제한, 생리적 변화 등의 요소로 인해 더욱 어려워진다. 엑소-모안은 이러한 한계를 극복하기 위해 새로운 형태의 성적 상호작용을 탐구하는 프로젝트를 진행하고 있으며, 특히 비전통적인 성적 접근 방식에서 영감을 받아 혁신적인 해결책을 모색하고 있다. 엑소-모안은 다양한 연구자 및 예술가들과 협업하여, 우주에서의 성적 경험과 감각적 욕구를 충족시키기 위한 도구를 제안했다. 예를 들어, 원격 조작용 가능한 성적 보조기구나, 신체를 지탱할 수 있는 특수한 하네스 시스템, 그리고 감각을 증폭시키는 웨어러블 기술 등이 연구되고 있다. 이러한 기술들은 단순히 성적 경험을 제공하는 것뿐만 아니라, 우주에서의 정신적 안정과 정서적 교류를 강화하는 수단으로도 고려되고 있다. 특히 장애인 성기술과 BDSM(Bondage, Discipline/Domination, Submission, Masochism/Sadism)에서 영감을 받은 기술이 우주 환경에서의 신체적 한계를 극복하는 데 기여할 수 있음을 강조했다. 또한 우주에서 새롭게 구성되는 성적 권리와 관계의 형태가 지구의 성문화에 미칠 영향에 대한 질문도 제기되었다.

마지막으로, 우주에서의 성적 동의와 괴롭힘 문제에 대한 논의가

who studies space sexology, was invited as the speaker. Dr. Armstrong researches human sexuality and relationships in space from the perspectives of queer theory and critical feminism, and runs the design studio EXO-MOAN, which explores issues of sex, intimacy, care, and consent in space environment. Her presentation revolved around three main questions: First, how do the physical structures and infrastructures of space impact the concept of sexuality? Second, how does sexuality affect the material environment and everyday objects in space? Third, how does consideration of care and intimacy relate to issues of sexual harassment and violence in space?

In response to the first question, Dr. Armstrong pointed out that space environments are often designed in ways that restrict sexual relationships. The sleeping quarters in the ISS are strictly individualized, reflecting the view that space is a place for temporary stay rather than permanent residence. The sleeping spaces are narrow capsules with thin walls that provide little privacy, creating an environment that precludes personal intimacy and physical contact. This shows that space environments have been primarily designed as spaces of work. However, with the recent rise of private space travel, space is beginning to shift from a survival-oriented, militaristic domain to one that accommodates touristic and commercial functions. Some companies are developing space hotels and tourism packages, attempting to make lodging and living in space more human-friendly. For example, the concept of a future space hotel seeks to create an environment that provides larger personal spaces and allows for more social interaction. This is closely related to the notion of space as a “non-place,” and suggests that future space design must increasingly consider emotional care and social relationships.

The second question led to discussions about technological solutions and design approaches for maintaining sexual intimacy in space. In the space environment, maintaining physical contact and intimacy becomes even more challenging due to factors such as the lack of gravity, limited space, and physiological changes. To overcome these limitations, EXO-MOAN is carrying out a project that explores new forms of sexual interaction, finding innovative solutions particularly inspired by non-traditional approaches to sex. EXO-MOAN collaborated with various researchers and artists, proposing tools that satisfy sexual experiences and sensory desires in space. For example, remotely operated sexual devices, special harness systems that support the body, and wearable technologies that amplify sensations are being explored. These technologies are intended not only to provide sexual experiences but also to enhance mental stability and emotional connection in space. In particular, technologies inspired by sex-tech for disabled bodies and BDSM (Bondage, Discipline/Domination,

이루어졌다. 우주는 폐쇄적이고 제한된 환경으로 인해 개인 간의 관계가 더욱 밀접하게 엮힐 수밖에 없으며, 이에 따라 성적 동의와 경계 설정이 더욱 중요한 문제로 대두된다. 기존의 우주 탐사 및 연구 기지에서는 성적 관계를 금기시하는 경향이 강했지만, 이러한 접근이 오히려 문제를 숨기거나 예방책을 마련하는 것을 어렵게 만든다는 지적이 제기되고 있다. NASA 및 민간 우주 기업들에서 이미 성적 괴롭힘 문제가 발생하고 있으며, 우주 환경에서의 성적 동의와 보호 시스템의 부재가 심각한 문제로 대두되고 있다. 예를 들어, 남극 기지와 같은 극한 환경에서 수행된 연구에서는 공동체 내에서 성적 괴롭힘과 권력 불균형 문제가 빈번하게 발생했으며, 이는 우주에서도 유사한 문제를 야기할 가능성이 높다는 경고로 작용하고 있다. 이에 따라 암스트롱 박사는 사전 교육과 예방 시스템을 구축하고, 성적 동의에 대한 명확한 지침을 마련하는 것이 필요하다고 강조했다. 암스트롱 박사는 LGBTQ+ 커뮤니티의 논의와 접근 방식을 우주 산업에 반영하는 것이 보다 포괄적인 성적 권리와 자율성을 확보하는 데 도움이 될 수 있다고 제안한다.

## 나가며

〈온-보딩: 우주로 가기, 우주에서 사랑하기〉는 우주 엘리베이터에 대한 단순한 기술적 논의를 넘어, 우주 이동이 가져올 인간 경험의 근본적인 변화를 탐색하는 자리였다. 한편 ISEC 연구자들의 발표를 통해 우주 엘리베이터가 우주로의 접근 방식을 기술적으로 바꾸고, 대량의 물자를 안정적으로 수송할 수 있는 지속 가능한 인프라로 작용할 가능성을 확인할 수 있었다. 이런 마법과도 같은 기술이 실현된다면, 인류는 SF 영화와 소설에서와 같이 보다 효율적으로 지구를 벗어나 행동반경을 우주로 확장할 수 있으며, 어쩌면 화성 이주 및 우주 정착의 기반을 마련할 수도 있을 것이다.

또한 엘레노어 암스트롱 박사의 발표에서 강조되었듯, 우주로의 여정은 단순히 기술이 가능케 하는 공간적 확장이 아니라 인간의 기존의 삶과 관계를 새롭게 정의하는 장이기도 했다. 무중력 환경에서의 신체적 경험, 프라이버시 문제, 성적 관계와 동의의 개념, 그리고 장기적인 우주 생활에서 요구되는 감각적·정서적 돌봄의 문제까지, 우주 이동은 오히려 현재 우리가 밟고 있는 이곳에서 인간다운 삶을 영위하기 위해 선결해야 하는 문제들을 상기시켜 주었다.

우주에 대한 인간의 열망은 미래를 향한 열망의 다른 이름이다. 우주 엘리베이터와 같은 혁신적 기술이 우주를 ‘도달할 수 있는 공간’으로 만든다면, 우주에서의 인간의 감각과 관계 맺음에 대한 연구는 우주를 ‘살아갈 수 있는 공간’으로 만드는 역할을 한다. 기술과 인간 경험의 접점을 탐구하는 이번 논의는 미래의 우주 사회가 단순한 공간적 확장이 아닌 현재의 보다 나은 삶을 위한 새로운 가능성의 장이 될 수 있음을 보여주었다. 공학적 상상과 함께

Submission, Masochism/Sadism) can contribute to overcoming physical limitations in space environments. Additionally, questions have been raised about how these newly constructed forms of sexual rights and relationships may impact sexual cultures on Earth.

The final discussion revolved around the issue of sexual consent and harassment in space. Due to the closed and restricted nature of space environments, relationships between individuals become more complex and entangled, making the issue of sexual consent and boundary-setting even more critical. While sexual relationships have traditionally been treated as taboo in space missions and research stations, it has been criticized that this atmosphere conceals problems and makes it difficult to establish preventive measures. Cases of sexual harassment have already been reported within NASA and private space companies, where issues of sexual consent and the lack of protective systems have emerged as serious problems. Sexual harassment and power imbalances have frequently occurred in research communities operating in extreme environments like Antarctic bases. These examples serve as a warning for similar risks in space. Dr. Armstrong emphasized the importance of implementing proactive education and prevention systems, as well as establishing clear guidelines on sexual consent. She proposed that incorporating discussions and approaches from the LGBTQ+ community into the space industry could help ensure more inclusive sexual rights and autonomy.

## Closing

*On-boarding: Going to Space, Loving in Space* was an event that delved deeper than a mere technical discussion of the space elevator, exploring the fundamental transformations to the human experience that space travel will bring. The presentations by ISEC researchers elucidated that the space elevator has the potential to radically change how we travel to space, serving as a sustainable infrastructure capable of reliably transporting massive amounts of cargo. Just as in SF films and novels, if this magical technology is realized, humanity could more efficiently leave Earth to expand its sphere of action, perhaps even paving the way for Mars migration and space settlement.

Additionally, as Dr. Eleanor Armstrong’s presentation emphasized, the journey into space is not merely a spatial expansion enabled by technology, but also an arena for redefining our existing ways of living and forming relationships. The challenges of physical experience in zero gravity, issues of privacy, the concepts of sexual relationships and consent, and the need for sensory and emotional care for long-term life in space all remind us of the issues that must first be resolved for us to lead a humane life where we are now—on Earth.

우리는 우주라는 공간을 다시금 인간적인 시선으로 바라보며, 그곳에서 우리가 만들어 갈 관계와 삶의 형태를 적극적으로 상상해 볼 수 있었다.

이런 의미에서 우주는 우리의 사고방식과 감각, 존재 방식을 근본적으로 확장하는 실험의 장이 된다. 아득한 우주로 마주하며 별무리처럼 떠오르는 의문 가운데 우리가 진정 마주해야 할 질문은 이 긴 여정을 통해 우리가 살아갈 새로운 공간과 삶의 방식을 어떻게 재구성해 나갈 것인가에 있을 것이다. 그리고 그것은 기술적 도전을 넘어 새로운 감각, 새로운 관계, 새로운 존재 방식을 받아들이는 일일 것이다. 이렇게 우리는 먼 우주를 돌아 지구로 돌아온다. 먼 미래의 이야기 같았던 우주의 이야기가 결국은 지금 우리가 살고 있는 세계에서 새로운 가능성을 모색하고, 더 포괄적이고 유연한 삶의 형태를 만들어 나가는 이야기였음을 확인하면서 말이다.

Humanity’s yearning for space is another name for our yearning for the future. If innovative technologies such as space elevators make space “reachable” for us, research on human senses and relationships in space serves to make space “livable.” This discussion at the intersection of technology and human experience shows that the future society in space is not just about spatial expansion, but may also become a space of new possibilities for better living. Together with imaginations in the field of engineering, we can look at space through a human lens once again, actively imagining the relationships and forms of life we will create there. In this sense, space becomes an arena of experimentation that radically expands our ways of thinking, sensing, and being. Amidst the many questions that arise like stars facing the vastness of space, the true question we must address is how we will reconstruct new spaces and ways of life through this long journey of exploration. This is a challenge that surpasses technical difficulties, for it requires embracing new senses, new relationships, and new ways of being. And so we return to Earth after our journey into distant space. We realize that the story of space—which once seemed like a story of the distant future—is, after all, a story of exploring new possibilities and creating more inclusive and fluid forms of life in the world we inhabit today.

## 사람들의 에너지, 인간이 마주해야 하는 거울

이경미

연극 평론가

## The Energy of Objects, A Mirror Humans Must Face

Lee Kyung Mi  
Theater Critic

우리가 아는 예술이 언제부터, 어떻게 시작되었는지 다시 생각해 본다. 인간의 서사로 기록되기 훨씬 전, 자신과 자기 주변에 있는 모든 것을 가지고, 자신의 생각과 감정을 밖으로 드러내어 주변의 존재들과 공유했을 그때, 거기였을 것이다. 극장이 지어진 건 그로부터 한참의 시간이 흐른 뒤였다. 사람들은 벽을 두르는 것도 모자라 결국에는 지붕까지 덮어 자연의 바람과 햇살을 막았다. 닫힌 극장 안을 현실보다 더 완벽하고 이상적인 세상으로 만들기 위해, 그곳에서 공유할 글쓰기와 말과 소리, 노래와 음악, 이미지와 몸짓의 규칙을 계속 정교하게 다듬어 나갔다. 그것을 드러내 표현할 수 있는 자격을 갖춘 자들과 그런 그들을 바라보는 자들이 구분되었다. 그렇게 예술과 예술 아닌 것 사이의 경계는 점점 더 분명해졌다. 그럴수록 인간은 현실과 구분되는 예술만의 선택된 영역을 더 단단히 다지고자 무수한 담론을 쏟아내며 그에 상응하는 실천을 이어 나갔다. 아름다움과 선, 진실, 형상과 조화, 균형과 통일... 그것은 인간이 더 완벽한 형이상학적 주체로 거듭나기 위해 스스로에게 거듭 부여한 과제, 즉 이상적이고 완벽한 진실의 실재에 진심을 담아 다가가려는 열망의 다른 이름이었다.

이렇게 이어진 예술의 행보는 그때까지 인간이 자기 중심으로 통제, 배치해 온 공간과 시간의 영토에 온갖 부정적 균열들이 본격적으로 발생했던 20세기를 전후로 흔들리기 시작했다. 세상 도처에서 발생하는 균열들을 목도하며 지독한 회의감과 더불어 문제의식을 느낀 많은 예술가들은 그때까지 구축된 예술의 모든 틀을 각자의 관점에서 자발적으로 해체했다. 혼돈스런 세상과 균열된 인간의 진짜 모습을 정확히 직시하고 주체적으로 대응할 수 있는 단초를 찾는 장(場)으로 전환시켰다.

그런데 2025년 현재 우리가 마주한 상황은 이렇게 이어진 예술의 질문과 실천이 무색할 정도로 유례 없는 불안과 절망, 회의감의 정점을 찍고 있다. 이제는 정말 인간다움과 관련해 추구해야 할 단 하나의 근원적 가치는 존재하지 않는다는 것을 받아들여야 할 때가 되었다. 더 늦기 전에 모두의 차이와 다양성을 존중하고, 더 나아가 인간 안에서뿐 아니라 인간을 넘어 종을 횡단하는 협력과 상생의 네트워크 건설이 시급하다. 과학기술 또한 인간의 질주하는 욕망을 그 이상으로 빠르게 실현하는 도구가 아니라 세상과의 관계를 새롭게 구축할 수 있는 중요한 정동의 동력이다. 오늘날 예술이 이어가는 질문과 실천은 이와 밀접하게 잇닿아 있다. 예술이라는 이름으로 이제껏 본의 아니게 간과했던 것, 대상화했던 것들을

Let us think back to when and how art began—art as we know it today. It must have originated long before it was recorded in human history, when people used themselves and everything around them to express their thoughts and emotions and to share them with others. Only much later were theaters constructed. People not only enclosed spaces with walls but eventually added roofs, shutting out natural wind and sunlight. To transform these enclosed spaces into worlds more perfect and ideal than reality itself, they continually refined the rules of writing, speech, sound, singing, music, imagery, and gesture. A distinction was drawn between those qualified to express these elements and those who could only watch. Thus, the boundary between what was art and what was not grew increasingly clear. Humans sought to solidify art as an exclusive domain, separate from reality, through endless discourse and corresponding practices. Beauty and virtue, truth, form and harmony, balance and unity... These were the tasks humans assigned to themselves in their effort to become more perfect metaphysical subjects. Art was nothing other than a sincere desire to approach an ideal and perfect reality governed by truth.

This trajectory of art began to falter around the 20th century, when negative ruptures began to appear in the spatio-temporal territories that had thus far been anthropocentrically controlled and assembled. Witnessing these fractures, which were unfolding across the world, numerous artists—gripped by profound skepticism and a sense of crisis—voluntarily deconstructed the established frameworks of art from their own perspective. They turned art into a space for searching ways to confront the chaotic world and the fractured state of humanity, and to actively respond to it.

However, the situation we face in 2025 seems to mark the culmination of unprecedented anxiety, despair, and skepticism—rendering previous trajectories of artistic inquiry and practice almost irrelevant and powerless. Perhaps it is time to accept that there may no longer be a single fundamental value defining what it means to be human. Before it is too late, we must urgently respect difference and diversity and build networks of cooperation and coexistence—not only among humans but also across species boundaries. Likewise, science and technology should no longer be seen merely as tools to accelerate humanity's desires at an even greater speed, but as vital affective forces capable of reshaping

중요한 주체로 초대한다. 이를 위해 예술은 130여 년 전과 또 다르게 기존의 인간중심적 영토마저 벗어나고 있다. 모든 것을 제로(zero) 상태로 되돌려, 이제껏 예술의 기호화 과정에서 간과되고 배제되었던 존재들의 몸과 소리를 담는다.

2024년 5월부터 올해 4월까지 이어진 국립현대미술관 다원예술 «우주 엘리베이터»가 많은 국내외 창작자들과 더불어 이어간 질문도 이것이었다. 이제 먼 우주까지 나아가는 기술의 진보를, 지금까지 인간이 가졌던 팽창 욕망의 도구로 간주해서는 안 된다는 것이다. 유례 없는 획기적 전환 앞에서 더 늦기 전에 인간 자신을 비판적으로 성찰하면서, 상상과 공존의 지구 공동체를 위해 수행해야 할 과제와 역할이 무엇인지를 확인하고 다지는 것이 되어야 한다고 말하고 있었다.

### 사물 행위자들, 다름이 구성하는 진정한 조합

커다란 스크린과 그랜드 피아노 한 대, 두 대의 커다란 스피커, 양쪽에 놓여 있는 두 개의 테이블과 그 주변의 여러 가지 사물들. 극장 객석에 앉아 바라본 이 모든 것의 배치는 낯설기 짝이 없다. 공연이 시작되면 스크린 화면은 바람을 타고 파도가 밀려오는 어느 해안가의 풍경이 파도 소리와 함께 가득 채워진다. 이어 일본 1세대 사운드 아티스트인 아키오 스즈키가 공간 앞 쪽으로 등장한다. 그리고 아무 말 없이 테이블 사이를 오가며 그 주변에 놓인 여러 사물들을 가만히 만져 보고, 번갈아 다른 사물을 가지고 두드려 보고 다시 내려놓기를 반복한다. 유코 모리는 손에 든 마이크에 공간을 가득 채운 다양한 엠비언트 사운드를 담고, 그렇게 담겨진 소리들은 음계로 변환되어 피아노 연주로 이어진다. 음악적으로도 그렇고 그저 일상적 감각에 기대어 보아도 전혀 어울리지 않는 것들의 조합으로 가득하다. 그런 가운데 공연 시간 내내 별다른 특이사항 없이 계속 같은 행위와 리듬이 조용하게 반복된다.

하지만 이 모든 낯설의 골짜기를 천천히 넘어가다 보면, 어느 순간 소리들이 계속해서 접촉하고 공명하며 결합하고 겹쳐지는 것이 보이고 느껴진다. 스크린 영상 속 햇빛은 파도와 거둬 만나고, 파도는 바람과 만나고 모래와 만난다. 아키오 스즈키의 몸은 나무 막대, 양철통과 음료수 캔과 만나고, 동전과 만난다. 그때 발생하는 소리는 다시 스크린의 파도 소리와 만나고 포개진다. 유코 모리가 든 마이크는 이 모든 소리와 접촉하고, 그것을 다시 피아노에게 전달한다. 피아노는 그 소리들을 건반을 움직여 연주하는 것으로 반응하고, 스피커는 이를 다시 모아 공간 안으로 다시 내어놓는다. 그러면 그 소리는 다시 다른 소리들과 새롭게 만난다. 중요한 것은 이때 발생하는 리듬은 어떤 의도된 합(습) 혹은 조화를 향하지 않는다는 것이다. 모두가 각자의 고유한 존재성을 잃지 않고 자신 안에 담긴 소리를 통해 다른 것에 접촉하고 접촉된다. 하나하나가 저마다의 고유한 질감과 소리를 품고 있다. 발생하는 모든 소리들은 깊이와 넓

our relationship with the world. The inquiries and practices that art is pursuing today are deeply connected to this matter. Artists are inviting what has been previously overlooked and objectified in the name of art, to become central subjects. To do so, in ways even more radical than its transformation 130 years ago, art is now stepping beyond its anthropocentric territory. By returning everything to a state of zero, it seeks to capture the bodies and voices of existences that have been marginalized or excluded in the process of art's semiotization.

*MMCA Performing Arts: Space Elevator*, held at the MMCA Seoul from May 2024 to April this year, explored these very questions together with artists from Korea and abroad. The project suggested that technological advancement—which even enabled humans to reach out to outer space—should no longer be considered as a tool for fulfilling humanity's expansive desires. In the face of an unprecedented time of transition, the project urged us to critically reflect on ourselves as humans before it's too late, and to identify and reaffirm the tasks and responsibilities we must undertake for the coexistence of the global community.

### Object Actors, True Assemblage Composed Through Difference

A large screen, a grand piano, two large speakers, two tables placed up front, and various objects scattered around them—the arrangement of all these elements, viewed from the theater seats, feels strikingly unfamiliar. As the performance begins, the screen shows an image of a beach where waves roll in with the wind, accompanied by the sound of the sea. Then, Akio Suzuki, a first-generation Japanese sound artist, appears at the front of the space. Without saying a word, he moves among the tables, gently touching the various objects surrounding them—picking them up, tapping them one after another, and then setting them down again. Yuko Mohri, holding a microphone, records the various ambient sounds that fill the space. These sounds are converted into a musical scale and played by the piano. Musically and in terms of everyday perception, the space becomes filled with combinations that seem disjointed or incompatible. The same actions and rhythms are quietly repeated throughout the performance, without any notable event.

But as you slowly move through this valley of unfamiliarity, a moment arrives when you begin to sense the sounds coming into contact, resonating, merging, and layering over one another. In the video, sunlight repeatedly meets the waves; the waves meet the wind and the sand. Akio Suzuki's body encounters wooden sticks, tin canisters, soda cans, and coins. The sounds generated from these encounters overlap with the sound of the waves on the screen. The microphone that Yuko Mohri holds connects with all these sounds and relays them to the

38

39

이를 거듭 더해가며 다른 감각으로 다가온다. 평평하고 넓게 열린 그물처럼 연신 출렁대며 사방으로 확장되는 열린 리듬들로 채워지는 공간, 그 안에 존재하는 모든 것은 천천히 이제껏 그들에게 지시된 기호의 틀로부터 벗어나고 있었다. 소리들은 그것이 어떤 상황에서 무엇과 연결되고 어떻게 배치되는가에 따라 거듭 제2, 제3의 새로운 질감의 소리로 생성되고 있었다. 예컨대 피아노 건반이 마이크 음악에 반응해 연주를 하지만, 그 위에 돌맹이가 놓이면 소리는 또 달라진다.

어디까지가 음악이고 음악이 아닌지에 대해, 소리와 소음의 차이에 대해, 악기와 악기가 아닌 것의 구분에 대해, 그리고 연주의 주제에 대해 다시 생각한다. 애초부터 하나의 고정된 경계나 형태, 지시된 기능 같은 것은 없다. 오히려 그 틀을 벗어나는 순간, 모두가 악기가 되고, 예술이 되고, 행위자(actor)가 된다. 무엇보다 이 공간에서 인간은 더 이상 모든 것을 주관하는 절대적 존재가 아니다. 80세가 넘는 아키오 스즈키의 몸은 각 사물들의 열린 이 모든 연결을 열어주는 보조적 매개자이고, 마이크를 든 유코 모리는 창작자가 아니라 기록자/연결자이다. 이것은 예술뿐 아니라 현실에서도 매우 중요한 화두가 아닐까 싶다.

전시 «피아노 솔로: 1900년 1월 12일»은 또 다르게 예술의 역할에 대해 구체적으로 질문한다. 스크린 영상에 담긴 바다는 일본의 토마리 해변으로 매우 중요한 장소성을 담고 있다. 바로 1900년, 블라디보스톡을 출발, 바다를 표류하다 태풍을 만나 끔찍한 생사의 갈림길에 놓여 있던 93명의 조선인들이 이곳 주민들의 도움으로 구조되었던 곳이다. 당시 조선과 일본의 민간인들이 권력이 만든 모든 정치적, 군사적 틀을 벗어나 진심으로 서로 연결되며 상생했던 기억의 장소이다. 작가는 그로부터 130여 년이 지난 후 그곳을 찾아 그 해안의 풍경을 영상으로 담았는데, 다양한 파동을 일으키며 끝없이 밀려왔다 멀어지는 파도의 리듬에는 공간과 시간을 비롯해 인간이 만든 모든 틀을 벗어나 서로 연결되는 흐름이 오롯이 담겨 있었다. 그리고 앞서 퍼포먼스에서와 같은 원리로 그 소리를 음계로 전환해 피아노가 연주하게 한다. 여기에서 연결과 접속 외에 예술의 역할이 하나 더 추가된다. 바로 예술의 역할은 모든 고유한 존재들의 소리가 서로 연결될 수 있게 안내하고 매개하는 장이면서, 인류의 선형적 시간의 흐름 속에서 잊혀지고 간과된 것들을 불러 다시 환기할 수 있는 장(場)이라는 것을 말이다.

쓰레기, 인간이 마주해야 할 것들에 대해

이 순간에도 세계 도처에서는 과도할 정도로 많은 것들이 끊임없이 제조되지만, 거듭 새로운 것들을 만들어 내고 이것을 소유하고자 하는 욕망에 의해 어김없이 거듭 폐기당하고 있다. 시각을 달리 하면 이들 쓰레기는 인간 욕망의 실체와 그것이 남기고 있는 것들의 실체를 단적으로 보여주는 집합체이다. 이미래는 무언가를 만

piano. The piano reacts by moving its keys to play out these sounds, while the speakers gather and release them back into the space. These sounds then encounter other sounds anew. Crucially, the rhythm that emerges from this process is not aimed at any deliberate unity or harmony. Each sound particle maintains its unique quality, connecting to and being connected by other sounds on its own terms. Each element retains its distinct texture and tone. Each sound accumulates depth and breadth, each offering a different sensation. The space becomes filled with open rhythms, constantly undulating and expanding like a wide, flat net. Everything that exists in this net begins to break free from the framework of signs previously assigned to it. Depending on what it is connected to, how it is arranged, and under what conditions, each sound evolves into something new—with second, third layers of texture. For example, the piano keys respond to the sounds captured by the microphone, but when a stone is placed on the keys, the sound changes once again.

The work invites us to question what qualifies as music and what does not; the difference between sound and noise; the distinction between an instrument and a non-instrument; and who or what constitutes a performing subject. From the outset, there are no fixed boundaries, forms, or prescribed functions. Instead, the moment things begin to escape these boundaries, everything becomes instrument, art, actor. Most importantly, in this space, the human is no longer the absolute being who governs all. The body of Akio Suzuki—now in his 80s—acts as a supplemental mediator, opening connections between objects. Yuko Mohri, holding the microphone, does not take the role of a creator, but rather a recorder or connector. This, I believe, poses an important question not only within the realm of art, but also within reality itself.

The exhibition *Piano Solo: 12 January, 1900* poses a concrete question about the role of art in a different way. The ocean shown on the screen depicts Tomari Beach in Japan, a location of deep historical significance. In 1900, 93 Koreans who had departed from Vladivostok found themselves in a life-or-death situation after encountering a typhoon. They were rescued by local residents at Tomari Beach. This site holds memories of sincere connection and coexistence between Korean and Japanese civilians—beyond the political and military frameworks imposed by power regimes. The artist visited the site 130 years later and captured the coastal scenery on video. The rhythm of the waves—endlessly surging and receding in varied undulations—embodies a flow of connection that transcends spatial, temporal, and human-made boundaries. Following the same principle as the performance, these sounds of connection are translated into a musical scale and played by the piano. Here, one more role is given to art, in addition to connection and conjunction: it becomes an arena that guides and medi-

하고 조합하는 인간이 아니라, 이들 폐기당한 쓰레기들을 자기 작업의 중심 행위자(actor)로 초대한다.

전선과 비닐, 건전지, 페트병, 샤워기 헤드, 고무호스… 문을 열고 들어선 극장 공간은 근처 쓰레기 처리장에서 직접 가져온 온갖 폐기물과 작가 본인이 자신의 작품을 해체하고 재조립하는 과정에서 발생한 잔여물들로 가득하다. 폐기장이라는, 자신에게 일방적으로 지시된 장소에서 벗어나 극장으로 초대되었다는 것 자체로도, 이 폐기물은 매우 낯설게 다가온다. 다양한 크기와 형상으로 묶여 배튼에 매달려 서서히 움직이거나, 바닥 곳곳에 무덤처럼 쌓여 있는 이들 폐기를 위로 노란색 조명이 비추진다. 그리고 헤비메탈 그룹 ‘Sleep’의 뒤편 음악 ‘Dopesmoker’의 무겁고 큰 사운드 사이사이를 파고든다. 천천히 공간 안을 걸으며 곳곳의 폐기물들을 하나하나, 가깝게 마주한다. 그러는 사이 처음의 낯선 감각을 넘어, 한편으로는 제어할 수 없는 인간의 욕망을, 다른 한편으로는 그 욕망에 의해 일방적으로 쓰레기로 지시되어 폐기당한 존재들이 내쉬는 숨을, 그리고 사이에 있는 나 자신을 발견하고 있었다.

그 감정은 이 공간에서 시차를 두고 각각 진행된 두 개의 퍼포먼스와 연결되면서 또 다른 방식으로 확장된다. 특히 객석의 위치를 극장 2층에 배치해, 관객은 두 퍼포먼스를 정면에서가 아니라 위에서 아래로 내려다보게 되는데, 이러한 낯선 거리두기는 관객으로 하여금 기존과 다른 위치에서, 인간인 자신과 폐기물 사이에 대해, 그리고 이 둘의 관계에 대해 새롭게 마주할 수 있게 해준다. 무대와 빈 객석을 연신 오가며 수행하는 배선희의 발화, 그리고 끊임없이 망치 같은 것을 들고 바닥에 쌓인 폐기물을 내리치거나(나경호) 바닥에 고정된 자전거 위에서 땀을 흘리며 죽도록 페달을 밟는(이민휘) 동작 하나하나가 인간이 자신의 욕망에 휩쓸려 스스로 폐기시킨 것들을 다시 소환한다. 특히 폭력적일 만큼 세계 내리치는 나경호의 땀에 젖은 몸과 그때 발생하는 날카로운 소리들, 이민휘가 발전기를 연결해 자전거 페달을 돌릴 때마다 스피커에서 나오는 소리들을 통해, 이들 폐기물 안에 여전히 살아 있는, 그러나 인간 본인만 모르는 숨의 흔적들이 공간 전체로 확장되고 있었다.

점점 늘어나는 폐기물의 양은 갈수록 그 이상으로 확장되는 인간의 욕망과 정확히 비례한다. 그러나 이들 폐기물은 한때 누군가에게는 진정한 무엇이었고, 또 다른 누군가에게는 자기 삶을 이어가는 생존의 소중한 바탕이었을 것이다. 그렇게 그 안에는 우리가 모르지만, 아니 무시하고 외면하지만 반드시 더 풀고 지켜야 했을 무언가들의 흔적이 고스란히 남아 배어 있다.

[...] 심장 좋게. 심장이 의미하는 바를 알고 싶다. 심장이 의미하는 바를 모른 척하고 싶다. 버려진 곳에 버렸다고 말해주고 싶다. 버리는 곳에 버렸다고 말해주고 싶다. 무심코 버렸다고 말해주고 싶다. 엄청난 죄책감을 느끼고 싶다. 네 이름이 등장하는 노래를 불러주

ates the sounds of all unique entities so they can be connected with each other, an arena where things forgotten and overlooked in humanity’s linear flow of time can be summoned back to life.

Waste, On Things Humans Will Have to Confront

Even at this very moment, an excessive number of things are being manufactured across the world, only to be discarded again and again—driven by our relentless desire to create and possess something new. From another perspective, this very accumulation of waste vividly reveals the true nature of human desire and the remnants it leaves behind. Mire Lee invites these discarded wastes to become the central actors of her work, replacing the humans who perpetually produce and assemble.

Wires, vinyl, batteries, plastic bottles, showerheads, rubber hoses… The theater space is filled with all kinds of waste collected from a nearby dump site, as well as remnants from the artist’s own process of dismantling and reassembling her works. The simple fact that these materials are invited to the theater—rather than left at the dump site where they had been unilaterally cast aside—renders them strangely unfamiliar. They are bundled in various shapes and sizes: some move slowly up and down, suspended from the battens, while others are heaped like graves across the floor, illuminated in yellow light. The heavy, resonant sound of Sleep’s doom metal track “Dopesmoker” seeps through the gaps. As you walk slowly through the space, you encounter these wastes up close, one by one. You start to sense things beyond the initial feeling of unfamiliarity; the force of uncontrollable human desire on one hand, and on the other, the exhaled breath of these discarded objects—designated as waste by that very desire. You begin to sense your own position somewhere in between.

This sentiment deepens through two performances staged in the same space at different times. The audience seating is placed on the second floor, allowing viewers to look down on the performance—not from the front, but from above. This unusual vantage point invites the audience to reexamine the relationship between themselves—humans—and waste, from a different perspective. Sunhee Bae’s spoken articulation as she repeatedly moves between the stage and empty seats; Nah Kyung Ho’s constant act of smashing waste piles with a hammer-like object; Minhwi Lee’s ceaseless pedaling on a bike fixed to the floor and connected to a generator—each gesture summons the things humans have discarded in the pursuit of their own desires. In particular, through the sweaty body of Nah Kyung Ho smashing almost violently on the objects and producing shrill sounds, as well as the sounds that come from the speakers whenever Minhwi Lee steps on the bike pedals, the traces of breath still alive within these discarded wastes—traces only unacknowledged by humans—permeate through the space.

고 싶다. 이름을 알고 싶다 […]

— 김승일, 〈버리는 제비〉 중에서

퍼포먼스가 진행될수록 극장으로 초대된 폐기물들은 두 개의 퍼포먼스에 참여한 세 명의 퍼포머를 통해 더 이상 무의미하고 무력한 것이 아니라, 인간 스스로 인간을 성찰하게 만드는 행위자가 되고 있었다. 그들은 자신들의 권리를 주장하는 살아 있는 활력소였다. 이미래의 퍼포먼스 작업에서 또 하나 주목할 것은 바로 관객의 위치이다. 두 퍼포먼스 모두 한쪽 바닥에 쌓여 있던 폐기물들이 정리되고 그때까지 벽 쪽으로 밀려나 있던 객석이 천천히 앞으로 밀려나와 다시 배치되는 것으로 시작된다. 물론 그렇게 다시 공간 안으로 초대된 객석은 텅 비어 있다. 관객은 그런 객석을 맞은편에 배치된 폐기물과 함께 2층에서 아래로 내려다보는데, 이런 낯선 위치는 관객에게 또 다른 낯선 감각을 불러일으킨다. 세상이 거침 없이 질주하는 인간의 욕망에 의해 만들어지고 함부로 폐기당한 것들로 짓눌리고 있는 가운데, 어쩌면 극장 안에서 세상에서도 여전히 구경하는 자, 방관하는 자였을지도 모를 자신에 대해 생각해 본다. 어쩌면 있어도 없는 것이나 다름없는 존재가 아니었을까.

유코 모리와 이미래, 두 작가 모두 이제 더 이상 다음으로 막연히 지연시킬 수 없게 되어버린 불확실성과 불안정성으로 가득 채워진 미래를 위해, 더 늦기 전에 인간이 해야 할 일이 무엇인지에 대한 질문을 반성과 함께 차곡차곡 쌓아 가고 있었다. 세상에 죽어 있는 것은 아무것도 없다. 폐기당해도 되는 것은 아무것도 없다. 모든 것을 그냥 무엇이라 단언하고 대상화하는 순간, 어떤 소통도 공감과 연대도 가능하지 않다. 예술이건, 예술 바깥 세상이건 모두가 소중하고 모두가 행위자이다. 우리는 그렇게 나 아닌 것들에게 나와 함께할 자리를 내어주면서 미래를 향해 나아가야 한다. 더 늦기 전에 절대 놓쳐서는 안 되는 것들, 더 늦기 전에 반성해야 하는 것들에 대해 생각한다.

The ever-increasing amount of waste is directly proportional to the ever-expanding desires of humanity. Yet this waste must have once been something truly dear to someone—perhaps even a precious basis for survival to others. It is imbued with traces of things we are unaware of—or things we choose to ignore and neglect—but that we should have cherished and protected.

[…] I give you my heart. I want to understand the meaning of the heart. I want to ignore the meaning of the heart. I want to tell you that I discarded it where it was discarded. I want to tell you that I discarded it where it was meant to be discarded. I want to tell you that I discarded it without intention. I want to feel a crushing guilt. I want to sing a song with your name in it. I want to know your name. […]

— From *Dumping Swallow*, Kim Sung Il

As the performance progressed, the waste invited into the theater was no longer meaningless or powerless. Through the three performers, these discarded materials were transformed into actors—forces that compelled humans to reflect upon themselves. They became living sources of vitality, asserting their own right to exist. Another compelling element in Mire Lee’s performance is the positioning of the audience. Both performances begin with clearing the waste piled on either side of the theater, while the seating—initially pushed back against the wall—is slowly brought forward. Yet even in this newly arranged space, the seats remain empty. From the second floor, the audience gazes down at the vacant seating area and the opposing mound of waste. This unfamiliar vantage point evokes a strange sensation. You begin to question whether, in a world overwhelmed by things created and carelessly discarded through humanity’s reckless pursuit of desire, you may have chosen to remain a spectator or bystander—both in the theater and in life. Perhaps you have been a presence that did not fully act out your presence after all.

Both Yuko Mohri and Mire Lee raise urgent questions and reflections about what humanity must do—before it’s too late—in the face of a future marked by uncertainty and instability that can no longer be blindly deferred. Nothing in the world is dead. Nothing deserves to be discarded. The moment we begin to objectify something by defining it merely as a thing, communication, empathy, and solidarity become impossible. Whether within art or in the world beyond it, everything holds value—everything is an actor. We must move forward by making space for what is not us. We must ponder upon the things that must not go lost before it’s too late, things that we must reflect on before it’s too late.

세상 밖의 세상

성용희, 김재연

국립현대미술관

World Outside of the World  
Sung Yonghee, Kim Jaeyeon  
National Museum of Modern and Contemporary Art, Korea

2024년부터 시작한 다원예술 쇼케이스는 신진 작가 발굴과 국제 교류를 목표로 계획되었다. 2024년, 덴마크 아트 허브 코펜하겐 (Art Hub Copenhagen)과 협력하여, 9월 국립현대미술관에서 첫 번째 쇼케이스가 열렸고 2025년 4월 아트 허브 코펜하겐에서 두 번째 쇼케이스를 선보였다. 이번 쇼케이스는 아트 허브 코펜하겐의 디렉터 야곱 파브리시우스(Jacob Fabricius)와 국립현대미술관 성용희 학예연구사, 김재연 학예원이 함께 기획하고 진행했다.

서울 쇼케이스 이후, 학예팀은 이를 되돌아보며 프로젝트의 맥락을 다시 정리했다. 쇼케이스는 단순한 발표의 장이 아니라, 서로 다른 환경과 조건에서 탄생한 예술적 실천을 비교하고 대조하는 과정이기도 했다. 이러한 맥락에서 쇼케이스의 기획 특징을 구성하는 두 축을 중심으로 한국 작가들의 작업을 조명해보고자 한다. 쇼케이스는 몇 가지 대척점을 설정하여 프로젝트의 성격을 좌표화한다. 다원예술 2024 «우주 엘리베이터»의 기획글에서 「낙원의 샘」을 언급하듯, 여기에서도 같은 책의 인용문을 통해 서두를 열고자 한다.

당연히 인간은 자신의 모습을 반영해 신을 만들었습니다. 하지만 어떤 대안이 있었을까요? 지구 외의 다른 행성을 연구할 수 있게 되기 전까지는 지질학을 진정으로 이해하는 게 불가능했던 것처럼 신학이 유효하려면 외계 지성과 만날 때까지 기다려야 합니다. 인간의 종교관을 연구하는 한 비교종교학이라는 주제를 있을 수 없습니다.[1]

쇼케이스는 두 대척점을 중심으로 이야기를 전개한다. 첫 번째 축은 월별 프로그램과의 관계, 두 번째는 국가 간의 대비다. 쇼케이스는 다원예술 프로그램의 전체 틀 안에서 월별 프로그램이 다루지 않는 주제와 작가들을 조명하기 위해 기획되었다. 일반적으로 월별 프로그램은 중견 작가를 중심으로 진행되는 경우가 많기 때문에, 쇼케이스에서는 1980년대 후반 및 1990년대생 작가들을 선보이며 월별 프로그램과의 차별성을 부각시켰다. 또한 국가 간의 대비를 통해 다른 국가에서 젊은 작가로 분류되는 작가들의 퍼포먼스를 한국 작가들의 작업과 함께 배치함으로써, 각국 예술의 미래가 교차하는 효과를 도모했다.

Launched in 2024, MMCA Performing Arts Showcase aimed to discover emerging artists and foster international exchange. The first edition was hosted in collaboration with Art Hub Copenhagen, Denmark, with its showcase taking place at MMCA in September 2024, followed by the second showcase at Art Hub Copenhagen in April 2025. The showcase was co-curated and co-organized by Jacob Fabricius, Director of Art Hub Copenhagen; Sung Yonghee, curator at MMCA; and Kim Jaeyeon, curatorial assistant at MMCA. After the showcase in Seoul, the curatorial team reflected on the event and sought to recontextualize it. The showcase was not merely an event for presenting artworks, but also a process of comparing and contrasting artistic practices born in different environments and conditions. This review intends to examine the works of Korean artists, focusing on two axes that were characteristic in the curation of the showcase. The showcase exhibited points of contrast that mapped out the characteristics of the project. As the curatorial statement of *MMCA Performing Arts 2024: Space Elevator* references Arthur C. Clarke’s *The Fountains of Paradise*, we would also like to begin this text with a quote from the same book.

Of course man made God in his own image; but what was the alternative? Just as a real understanding of geology was impossible until we were able to study other worlds besides earth, so a valid theology must await contact with extraterrestrial intelligences. There can be no such subject as comparative religion as long as we study only the religions of man.[1]

The showcase unfolds around two main axes of contrast. The first axis is its relationship with the monthly program, and the second axis is the contrast between the two countries. The showcase was curated within the overall framework of the MMCA Performing Arts program, while also casting light on themes and artists not covered by its monthly programs. The showcase differentiated itself from the monthly programs—which usually present mid-career artists—by featuring artists born in the late 1980s and 1990s. Furthermore, by juxtaposing these performances with those of emerging artists from another country, the program sought to create a space where the future of

그러나 이러한 대척점들은 단순히 대비되는 것이 아니라 서로 연결되고 교차한다. 한스 울리히 오브리스트가 말했듯이<sup>[2]</sup>, 큐레이팅은 개별 점들을 연결하고 교류시키는 작업이다. 쇼케이스는 개별 요소들을 연계하여 보다 확장된 다원예술 프로그램을 만들어 내고자 했다.

쇼케이스와 월별 프로그램과의 관계에서 가장 두드러지는 차이는 ‘세대’일 것이다. 쇼케이스의 기획 과정에서 1980년대 후반 및 1990년대생 작가들로 범위를 좁힘으로써, ‘젊음’이라는 키워드가 과연 특정 세대의 특성을 규정할 수 있는지에 대한 본질적인 질문에 직면하게 되었다. 이는 곧 세대에 따라 예술의 형식과 방식이 실질적으로 달라지는지에 대한 문제로 이어졌고, 우리는 이 질문에 대해 고민을 거듭했다.

예를 들어 최범규의 작업에서 반복적으로 등장하는 퍼포머의 동작과 대사는 일정함에서 오는 편안함보다는 상실과 불안이 깃든 개인의 내면을 드러낸다. 그의 작품은 미묘한 변화 속에서 불안과 소외감을 전하며, 관객에게 그 감정을 전이시킨다. 이는 과연 젊은 세대의 공통된 감정일까? 반면 송예환은 ‘나이 들’이라는 보편적인 경험을 바탕으로 작업을 이어간다. 그는 몸의 움직임과 웹 상의 팝업을 연결하며, 이를 자신의 삶의 순간과 장소와 엮어낸다. 그 작업은 동작에서 펼쳐지는 내면의 변화는 관객에게 그의 갈등과 자아의 변화를 섬세하게 전달한다.

세대를 구분할 수 있다는 것은 결국 팔목할 만한 시대적 특징이 존재한다는 뜻이기에, 이를 탐색하는 과정에서 흥미로운 접근이 가능할 것이라 기대한 것도 사실이다. 하지만 세대를 하나의 고정된 범주로 바라보는 것은 자칫 협소한 시각을 낳을 수 있다. 결국 쇼케이스는 세대 간의 차이를 드러내는 것이 아니라, 세대와 그들 각자의 예술적 실천을 둘러싼 질문 자체를 탐색하는 방향으로 나아가야 한다는 결론을 내렸다.

그렇다면 한국과 덴마크라는 두 국가의 차이가 만들어내는 대비는 어떻게 나타날까? 네 명의 작가만으로 한 국가의 예술적 특성을 단정 짓는 것은 성급한 일반화일 수 있다. 그럼에도 불구하고 두 국가의 작가들이 선보인 퍼포먼스는 누구나 직관적으로 감지할 만큼 뚜렷한 대조를 이루었다. 덴마크 작가들은 강한 에너지와 과감한 움직임을 통해 그들의 메시지를 직설적으로 전달한다. 반면 한국 작가들은 직유보다는 환유와 은유의 방식을 택해 보다 간접적으로 이야기를 풀어낸다.

예를 들어 김수화의 퍼포먼스에서 와이파이 신호 장치는 단순한 기술적 도구가 아니라 물질과 비물질, 인간과 기계의 관계를 신체적으로 탐구할 수 있게 하는 안무적 사물이자 개인을 연결하는 사회적 장치가 된다. 그는 관객에게 물리적 경계를 넘어서 세계와 자신의 위치에 대해 질문을 던진다. 또한 박보마는 무형의 요소인 향과 빛을 통해 일상적인 공간에 미세한 균열을 일으킨다. 그가 자신의 작업에서 사용하는 ‘레몬’이라는 상징적 매개는 존재와 비

different art scenes could intersect. However, these points do not merely contrast; they interconnect and intersect. As Hans Ulrich Obrist once said<sup>[2]</sup>, curating is the act of connecting different elements and making junctions. The showcase aimed to connect individual elements to create a more expanded program of MMCA Performing Arts.

Perhaps the most striking difference between the showcase and the monthly program is the generation of the artists. As we narrowed the focus to artists born in the late 1980s and 1990s, we encountered the fundamental question: “Can the keyword ‘young’ really characterize a particular generation?” This led to the question of whether the forms of art and methods of its creation actually differ according to generation—a question that we pondered continuously.

For example, in Beum-Kyu Choi’s work, the gestures and lines that the performer repeatedly performs reveal an individual’s inner world filled with loss and anxiety, rather than the comfort that arises from consistent repetition. His work conveys anxiety and alienation through subtle changes, transmitting these emotions to the audience. Are these common feelings shared by the younger generation? Meanwhile, Yehwan Song’s work unfolds based on the universal experience of “aging,” where the movement of the body is connected with pop-up windows on web pages, interwoven with moments and places from the artist’s own life. The changes in the inner world that unfold in these subtle movements delicately convey the conflicts and transformations of the self to the audience.

If generations are indeed distinguishable, it implies that there are distinctive characteristics for every era. We expected the process of exploring these characteristics to yield interesting approaches. However, viewing generations as a fixed category can lead to a narrow perspective. In the end, we concluded that the showcase should not focus on highlighting the differences between generations, but should rather explore the very question of generations in general, as well as the unique artistic practices of the showcased artists.

If so, how does the contrast between the two countries, South Korea and Denmark, manifest? It might be a hasty generalization to conclude the artistic characteristics of a country based on just four artists. Nevertheless, the performances presented by the artists from the respective countries showed a contrast stark enough that anyone could intuitively recognize. Danish artists use intense energy and bold movements to directly convey their message, while Korean artists, in contrast, choose metonymy and metaphor to deliver their stories more indirectly.

For instance, in Kim Suhwa’s performance, the Wi-Fi signal device is not simply a technological tool but a choreographic object that allows the artist to physically explore the relationship between

존재의 경계를 넘나들며, 관객이 새로운 의미와 가능성을 발견하게 만든다.

큐레이팅은 언제나 작업의 경향에 대해, 현상에 대해, 문화와 예술의 양상에 대해 원인과 동력을 찾고자 하는 유혹을 마주한다. 하지만 우리는 차이의 원인을 작가의 세대나 문화적 배경으로 환원하는 단순한 설명에서 벗어나, 그들의 작업이 남긴 흔적과 뉘앙스에 주목하고자 했다. 만약 한국 작가들로부터 찾은 간접적 태도, 수동성, 머뭇거림을 썰물에 비유한다면, 우리는 그 썰물이 왜 일어났는지를 설명하려 하기보다는, 썰물 후에 남은 흔적들과 그것이 불러 일으키는 감각적 경험에 주목해야 할 것이다.

우리는 단순한 대비를 넘어 각 작가들의 고유한 예술적 표현을 이해하는 길이 되길 바랐다. 그리고 작가들의 다양성과 다원성을 세대나 문화적 배경이라는 틀에 가두는 편협한 시각을 경계하고자 했다. 그들의 퍼포먼스가 단일한 메시지와 정서를 전달하는 것을 넘어 다양한 해석의 가능성을 열어줄 것을 기대했다. 쇼케이스가 추구하는 바는 특정한 의미나 결론을 제시하기보다는, 끊임없이 생성되고 소멸되는 과정 속에서 새로운 가능성을 탐구하는 것이라고 말할 수 있다. 이번 쇼케이스에서 우리가 발견한 것은 정해진 목적지를 향한 여정이 아닌, 끊임없이 흔들리고 떠도는 움직임 속에서 펼쳐지는 예술적 순간과 대화들이었다.

the material and the immaterial, humans and machines. It is also a social device that connects individuals. The artist poses questions to the audience about the world beyond physical boundaries and one’s position within it. Additionally, boma pak creates subtle cracks in spaces of everyday life through intangible elements such as scent and light. The symbolic medium she uses—the “lemon”—crosses the boundary between existence and non-existence, prompting the audience to discover new meanings and possibilities.

When curating, one is always tempted to seek causes and forces that trigger certain trends in the works of artists, phenomena, or in art and culture in general. However, we wanted to move away from simple explanations that reduce differences to the artists’ generation or cultural background, and instead focus on the traces and nuances left by their works. If the indirect attitude, passivity, and hesitation found in the works of Korean artists can be likened to an ebb tide, we should focus not on explaining why the ebb tide occurred, but rather on the traces it leaves behind and the sensory experiences it evokes.

We hoped this program would leap beyond simple contrasts and pave the way for understanding each artist’s unique artistic expression. We aimed to distance ourselves from narrow perspectives that confine the diversity and multiplicity of the artists to the framework of generation or cultural background. We expected their performances to open up the possibility of various interpretations, rather than deliver simplistic messages or emotions. Instead of providing concrete meaning or conclusions, the showcase program aimed to explore new possibilities that arise in the process of continuous creation and destruction. What we discovered in this year’s showcase was not a journey toward a fixed destination, but rather the artistic moments and dialogues that unfolded amidst a constant state of drifting and fluctuating.

[1] Arthur C. Clarke, *The Fountains of Paradise* (New York: Bantam Books, 1991), 65.

[2] *There is a fundamental similarity to the act of curating, which at its most basic is simply about connecting cultures, bringing their elements into proximity with each other—the task of curating is to make junctions, to allow different elements to touch. You might describe it as the attempted pollination of culture, or a form of map-making that opens new routes through a city, a people or a world.* — Hans Ulrich Obrist, Asad Raza, *Ways of Curating* (New York: Farrar, Straus and Giroux, 2014), 1.

[1] 아서 C. 클라크, 『낙원의 샘』, 고호관 옮김(서울: 아작, 2017), 99.

[2] 큐레이팅의 기본은 독립된 각각의 요소들을 연결하고, 서로 만날 수 있도록 네트워크화하는 것이다. 큐레이팅은 문화의 교류를 시도하는 것이다. 큐레이팅은 도시, 사람, 그리고 세계를 통해 새로운 길을 여는 지도를 제작하는 것이다. — 한스 울리히 오브리스트, 아사드 라자, 『Ways of Curating』, 양지운 옮김(서울: 아트북프레스, 2020), 9.

오랫동안 저는 관객으로서 국립현대미술관을 존경해 왔습니다. 지난 13-14년 동안 이 미술관에서 많은 놀라운 대규모 전시를 보았지만, 2024년 9월에 처음으로 국립현대미술관의 내부를 경험하는 흥미진진한 순간을 맞이했습니다.

서울을 여러 번 방문하는 동안, 저는 국립현대미술관의 전 학예연구사인 박주원을 만났고 그는 제게 많은 영감을 주었습니다. 여러 대화 끝에 그는 국립현대미술관 다원예술을 맡고 있는 성용희 학예연구사에게 연락해 보라고 추천했습니다. 2022-2023년 겨울 동안, 성용희 학예연구사와 저는 이메일을 주고받으며 젊은 덴마크 작가들과 한국 작가들이 함께하는 퍼포먼스 프로그램을 만들 가능성에 대해 논의했고, 곧 초기 구상이 구체적인 아이디어로 발전했습니다.

우리는 온라인으로 만나 다양한 가능성을 논의하고, 여러 덴마크와 한국 작가들을 서로에게 소개하며, 미술관이나 기관에서 전시나 퍼포먼스한 경험이 없거나 드문 젊은 작가들 사이의 교류를 어떻게 만들 수 있을지 고민했습니다. 작가들에 대해 논의한 후, 우리는 4명의 한국 작가와 4명의 덴마크 작가를 선정했습니다. 김수하, 박보마, 송예환, 최범규, 엘리야 메사위에르, 에스벤 바일레 키에르, 필립 베스트, 미리암 콩스타드. 이들은 다양한 배경을 가지고 있으며, 전시 공간을 변형하고 오브제와 환경을 안무하는 다양한 미학적 방식으로 작업하지만, 동시에 이들을 묶는 여러 공통점도 있었습니다. 특히 이 예술가들은 온라인과 물리적 현실의 불편한 융합, 젠더, 정체성, 기술, 퀴어성, 불안 등 다양한 주제를 다루었습니다.

4명의 덴마크 작가들은 다원예술 쇼케이스 2024 서울과 제15회 광주비엔날레의 덴마크 파빌리온에 모두 참여하도록 기획되었습니다. 따라서 작가들은 국립현대미술관에서 이틀 동안의 퍼포먼스 행사와 광주의 파빌리온에서 3개월 동안 진행되는 전시 모두를 준비해야 했습니다. 서울의 세련되고 아름다운 그리고 권위 있는 기관인 국립현대미술관과 광주의 낯것 그대로의 버려진 집, 덴마크 작가들은 두 공간 모두에서 작품을 선보여야 했습니다. 서울에서는 퍼포먼스를, 광주에서는 비디오와 조각을 했습니다. 작가들 중 두 명은 아트 허브 코펜하겐(Art Hub Copenhagen)의 레지던시 프로그램에 참여했으며, 다른 두 명은 AHC의 강의나 퍼포먼스 프로그램에 참여했습니다. 우리는 이전에 아시아에서 전시한 적이 없었기 때문에, 두 가지 매우 다른 유형의 전시 장소와 공간

46

For a long time, I have admired the MMCA as a visitor. I have seen many amazing large-scale exhibitions at the museum in the last 13-14 years, but in September 2024 I experienced working behind-the-scenes at the MMCA for the first time. It was a thrilling and exciting moment to get a glimpse of the institution from the inside.

During one of my many trips to Seoul, I had a very nice and inspiring meeting with MMCA's former curator Park Joowon, and at the end of the conversation she recommended me to reach out to Sung Yonghee, a curator of MMCA's performance program. During the winter of 2022-2023, Sung Yonghee and I were emailing back and forth discussing the possibilities of creating a performance program mixing young Danish and South Korean artists and soon after the early thoughts became concrete ideas.

We met online and discussed the different possibilities, presented several Danish and South Korean artist profiles to each other and tried to figure out how we could make an exchange between younger artists who rarely had shown at museums and institutions. After discussing the artists thoroughly, we selected the four Danish and the four South Korean artists: Esben Weile Kjær, Miriam Kongstad, Eliyah Mesayer, Filip Vest, Kim Suhwa, boma pak, Yehwan Song, and Beum-Kyu Choi. They come from different backgrounds, work in a variety of aesthetic ways to transform the exhibition space, choreographed objects and setting, but then again there were several threads that tied them together. In particular, both the South Korean and Danish artists addressed various themes such as gender, identity, technology, queerness, anxiety and the intricacy of online and physical realities.

The four Danish artists were selected both to participate in MMCA Performing Arts Showcase 2024 Seoul at MMCA and the Danish Pavilion at the The 15th Gwangju Biennale. Therefore, the artists had to manage both a performance event during two days at MMCA and an exhibition with a 3-month duration in a pavilion in Gwangju. The polished, beautiful, and well-established institution MMCA in Seoul versus a raw abandoned house in Gwangju. The artist had to be able to present works—performances in Seoul and videos and sculptures in Gwangju—in both spaces. Two of the artists have been in residency programs at Art Hub Copenhagen, while the two others have been part of lecture or performance programs at AHC. We wanted to

을 기꺼이 받아들일 다양한 젊은 작가들을 선정하고자 했습니다. 에스벤 바일레 키에르의 퍼포먼스 <충돌기! (나는 믿고 싶어: 제2막)'에서 클래식 발레의 역사는 현대 무용과 실험적인 전자 음악과 결합하여 독특하고 감동적인 경험을 만들어 냅니다. 바닥 중앙에는 크고 검은 별이 있어 영국 무용수 아이작 글래니스터가 움직이고, 빨고, 춤추는 무대가 됩니다.

미리암 콩스타드의 <강렬한 놀이>는 안무적 퍼포먼스이자 어린이 놀이에 대한 분석으로, 우리가 어떻게 (젠더)정체성과 사회적 규범을 수행하도록 훈련받는지 탐구합니다. 이 작품은 듀엣으로 구성되어 있으며, 퍼포머의 신체적 움직임과 음악가 헤바 바우펠이 만든 역동적인 라이브 사운드스케이프를 혼합합니다. 퍼포머의 머리에 부착된 1.5미터 길이의 땅은 머리는 공주의 머리카락, 개 목줄, 울가미, 채찍 등 놀이와 관련된 다양한 물체로 상징적으로 변형됩니다.

엘리야 메사위에르는 <오라클에게 물어보세요>라는 작품을 선보였습니다. 이는 명상적이고 시적인 여정으로, 숨겨진 세계, 스토리텔링, 비밀로 향하는 포털 역할을 하는 소리와 시의 풍경입니다. 이 퍼포먼스는 무언의 오라클에게, 관객이 미래와 과거에 대해 질문하는 인터랙티브한 공연이었습니다.

국립현대미술관에서 필립 베스트는 <셀프 테이프>라는 작품을 선보였습니다. 이는 후기 자본주의에서의 불안정한 노동, 정체성, 퀴어성, 소진, 굴욕에 관한 퍼포먼스입니다. 무대에서 우리는 하늘색 피부, 긴 귀, 빨간 부츠를 신은 양성적 생물체를 따라갑니다. 이 생물체는 위협적인 부저 소리와 붉은 빛으로만 모습을 드러내는 알 수 없는 존재에 의해 영원한 캐스팅 눈에 갇혀 있습니다.

선정 과정이 끝난 직후, 어시스턴트 큐레이터인 김재연과 마리아 키에르 템센이 함께 기획에 참여하여 개별 작가들의 프로젝트를 논의하고 발전시키기 시작했습니다.

덴마크 팀이 2024년 8월 말에 국립현대미술관에 도착했을 때 우리는 따뜻한 환영을 받았고, 모든 것이 잘 조직되어 있어 작가들은 충분한 준비 시간과 리허설 시간을 가질 수 있었습니다. 모든 것이 매우 전문적이었습니다. 하루 동안의 집중적인 연습 후에 관객들에게 드디어 문이 열렸습니다. 우리는 많은 작품들이 국립현대미술관에서 첫 선을 보이는 것이었기 때문에 열정적이면서도 약간 긴장했지만, 다원공간의 모든 공연은 매진이었고 모든 것이 매우 순조롭게 진행되었습니다. 한국과 전 세계 관객 앞에서 한국과 덴마크의 젊은 작가들과 그들의 퍼포먼스를 경험하는 것은 흥미로우면서 동시에 압도적이었습니다.

저는 참여한 작가들과 저희 쪽 기획팀을 대표하여, 성용희, 김재연, 이경미와 기술 스태프들, 국립현대미술관 직원들, 그리고 이 예술가들을 열린 마음과 호기심으로 맞이해 준 한국 관객들에게 진심으로 감사의 말씀을 전하고 싶습니다. 이것은 젊은 덴마크 작가들, 마리아 키에르 템센과 저에게 영원한 인상을 남긴 평생의 경

select a variety of younger artists, who had not shown in Asia before, and who were willing to embrace the two very different types of exhibition venues and spaces.

In Esben Weile Kjær's performance *COLLIDER! (I WANT TO BELIEVE: The Second Act)*, the classical history of ballet converges with contemporary dance and experimental electronic music, crafting a unique and evocative experience. At its center is a large black star on the floor, serving as the stage for British dancer Isaac Glenister, who moves, stretches, and dances.

Miriam Kongstad's *HARD PLAY* is a choreographic performance and analysis of children's games, which explores how we are trained to perform (gender) identities and social norms. The piece is conceived as a duet, blending the physical movements of the performer with a dynamic live soundscape created by musician Heva Vaupel. The 1.5-meter braid attached to the performer's hair symbolically morphs into various objects commonly associated with games such as a princess's hair, a dog leash, a lasso, and a whip.

Eliyah Mesayer performed the work *Ask the Oracle*, which is a meditative, poetic journey, a landscape of sound and poetry, that served as a portal to hidden worlds, storytelling, and secrets. The performance was an interactive performance, where the audience would confront the mute Oracle with questions about the future and the past.

At MMCA, Filip Vest presented the work *Self Tape*, which is a performance about precarious work, identity, queerness, exhaustion, and humiliation in late capitalism. On stage we follow an androgynous creature with light blue skin, long ears and red boots, that is being held captive in an eternal casting limbo by an unknown entity that only takes the shape of a menacing buzzer sound and a red light.

Soon after the selection process was finished the curators Kim Jaeyeon and Maria Kjær Thomsen got involved and started discussing and developing the projects with the individual artists.

When the Danish team came to MMCA in late august 2024, we were warmly welcomed and everything was organized and prepared well, so the individual artist could have smooth practicing sessions. Everything was handled very professionally. After one day of intense practice the doors were opened towards the public. We were eager, but also a little nervous since many of the works had their premiere at MMCA, but the theater at MMCA was fully booked and the schedule went very well. It was exciting and overwhelming to see and experience these young artists and their works in front of a Korean and International audience.

On behalf of the artists and curators I would like to express my sincere gratitude to Sung Yonghee, Kim Jaeyeon and Lee Kyungmi, and staff at MMCA and the Korean public for receiving these artists with open arms and curiosity. It was a lifetime ex-

47

힘이었습니다. 우리는 다원예술 쇼케이스 2024 서울에서의 경험에 대해 자랑스럽고 감사하게 생각합니다. 이것이 미래에 아트 허브 코펜하겐과 국립현대미술관, 덴마크와 한국 사이의 아름다운 우정의 시작이자, 여정이 되기를 바랍니다. 그리고 이 프로젝트가 때로는 점점 더 혼란스럽고 분열된 것처럼 보이는 세계화된 세상에서 국제적 협력, 예술적, 문화적 교류가 얼마나 중요한지 상기시켜 주기를 바랍니다.

48

perience that sparked brightly, and created an everlasting impression on the artists, Maria Kjær Thomsen and me, so all-in-all we are extremely proud and grateful for the experience at MMCA Performing Arts Showcase 2024 Seoul. May this be the beginning and continuation of a beautiful friendship between Art Hub Copenhagen and MMCA, Denmark and South Korea in the future. And may this project remind us of how important international collaborations, artistic and cultural exchange are in a globalized world that at times appear more and more chaotic and divided.

국립현대미술관 다원예술 쇼케이스

서울 / 2024.9.4, 9.5.

코펜하겐 / 2025.4.4, 4.5.

MMCA Performing Arts Showcase

Seoul / September 4, 5, 2024

Copenhagen / April 4, 5, 2025

49

김수화 *애프터바디*

Kim Suhwa *Afterbody*

김수화(1990년생)는 몸과 기술 매체 사이에서 발생하는 신체성을 탐구해 왔다. 그의 작업은 빠르게 발전하는 매체 기술에 비해 변화가 더딘 인간의 감각이 만드는 틈새에 주목한다. 이를 통해 김수화는 현대 사회에서 연결과 소통이 어떻게 신체와 매체를 통해 이루어지는지, 그리고 공동(체)의 의미가 어떻게 몸을 경유하여 기술 안에서 형성되고 또 해체되는지에 대한 질문을 던진다. 그의 예술은 기술이 우리의 신체 경험과 사회적 관계에 미치는 영향을 심도 있게 고찰하고 있다. 퍼포먼스 <메타 통신>(안무배송 프로젝트, 2023), <메타 핸드즈>(옵/신 페스티벌, 문래예술공장, 서울, 2022), <픽셀런스>(UK[REP], 슬로베니아, 2022), <스크린 그라파>(문래예술공장, 서울, 2021) 등을 발표한 바 있으며, 파이프라인\_기술랩 <Noise Jam>(청년예술청, 서울, 2022) 등의 프로젝트에 참여하였다.

Kim Suhwa (b. 1990) explores the corporeality that arises between the body and the technological medium. The artist focuses on the glitches created by the human senses, which evolve more slowly compared to the rapidly advancing media technologies. Through this endeavor, Kim questions how connections and communication are facilitated through the body and media in contemporary society, and how the meaning of community is constructed and deconstructed within technology as it passes through the body. Kim's work thoroughly examines the impact of technology on our corporeal experience and social relationships. Kim has presented several performance works such as *Meta Communication* (Choreography Delivery Project, 2023), *Meta Hands* (Ob/Scene Festival, Seoul Art Space Mullaee, Seoul, 2022), *Pixelance* (UK[REP], Slovenia, 2022), *Screen Graphy* (Seoul Art Space Mullaee, Seoul, 2021) and participated in projects such as *Pipeline\_TechLab* (Seoul Artists' Platform\_New&Young, Seoul, 2022).

애프터바디는 주로 선박이나 항공기의 동체 뒤쪽에 위치하며, 안정성과 조종성을 향상시키는 중요한 구조물이다. 작가는 이 개념을 확장하여 물리적 신체를 관통하고 존재의 경계를 초월하는, 문자 그대로의 '애프터바디'라는 개념을 제시한다.

The afterbody is an important structural component located at the rear of the fuselage of a ship or aircraft that enhances the stability and controllability of the body. Kim expands on this notion and proposes a literal rendering of the "afterbody" as something that penetrates the physical body and transcends the boundaries of existence.

이 공연은 핸드폰 와이파이 신호 'Android 9707' 안에 존재한다고 말할 수 있다. 이미 존재하는 공연(데이터)과 눈앞에서 벌어지는 공연은 연결되어 있으므로 존재하는 데이터가 구현된다고 볼 수 있다. 광속으로 이동하는 전자기파 Android 9707은 익숙한 표상으로 재현(representation)되는 동시에 퍼포머의 행위를 통해 물질적으로 재연(reenactment)된다.

This performance can be said to exist inside the Wi-Fi signal of a cell phone, the "Android 9707." A pre-existing performance (data) and the actual performance in front of our eyes are connected; therefore, it can be regarded as the materialization of existing data. Android 9707, an electromagnetic wave traveling at the speed of light, is represented as a familiar symbol, while at the same time it is physically reenacted through the act of the performer.

초연결이 일상이 된 오늘날, 전자기파는 데이터로 기록된 대상을 우리에게 전달한다. 하지만 광속으로 전달되는 데이터는 실재하는 신체에 대한 그리움, 호기심, 의식과 머뭇거림을 해치우면서 이들이 부재한 상황을 기본값으로 설정한다. 가상적 연결을 더듬어 보는 이 공연은 데이터로 이미 존재했던 공연과 눈앞에서 벌어지는 공연을 대치하게 만들어, 데이터로 존재하는 대상과 실재하는 대상 사이에 존재하지만 보이지 않던 경계를 드러낸다.

In today's world, where hyper-connectivity has become the norm, electromagnetic waves transmit objects to us that are recorded as data. However, data traveling at the speed of light obliterates any longing, curiosity, doubt, and hesitation towards the physical body, setting its absence as the default mode. This performance reflects on virtual connections, juxtaposing a performance that already exists in data with one that takes place in front of our eyes, revealing the previously invisible boundary between an existence in data and an existence in reality.

박보마 *레몬 로에베와 반사체를 광고 스위트*

(feat. 플드즈프 스튜디오)

boma pak *Lemon LOEVVE Reflectors AD Suite*  
(feat. fldjf studio)

박보마(1988년생)는 빛과 물질을 매개로 세계의 비존재성에 대한 감각을 탐구한다. 그의 작업은 분위기(인상, 기분, 순간, 느낌 등)의 (비)물질성과 그 힘을 중심으로 전개되며, 이를 반복하고 복제하는 과정을 통해 작

Boma pak (b. 1988) explores the sense of the non-existence of the world through the medium of light and matter. The artist's works revolve around the (im)materiality and

품을 구현한다. 다양한 매체와 증식하는 아이덴티티를 활용하여 이러한 개념을 외부적 사건으로 구현하고, 새로운 발화를 시도한다. 또한 작가는 Maatter에서 조향사로도 활동하고 있어, 다양한 감각을 아우르는 작업을 펼치고 있다. 개인전 «Baby»(PS 사루비아, 서울, 2023), «물질의 의식»(리움 미술관, 서울, 2023), «Mercy, Boma Pak: Paintings and Matters 19xx2022»(YPC SPACE, 서울, 2022), «Sophie Etulips Xylang Co.»(온라인, 2021) 등을 개최한 바 있으며, 퍼포먼스 <광고-아가기 태어나 눈을 떴을 때 들어온 빛과 그림자-Fig 1, 2, 5, 10과 폴드즈프 타일들>(청담패션거리, 서울, 2023), <오페라: 하늘색 무한 카논>(리움미술관, 서울, 2023) 등을 선보였다.

이 프로젝트는 실제로 존재하지 않는 레몬을 감각적으로 체험하고 상상할 수 있도록 다양한 장치와 형식으로 구성된 장이다. 레몬 향기로 가득 찬 미술관의 로비와 복도에는 레몬색 소품을 착용한 직원들이 있다. 반짝이는 레몬빛 리플렛과 스티커, 레몬 리본으로 꾸며진 공간에 레몬 벨 소리가 퍼진다. 레몬과 시간에 대한 광고 이미지를 투사하는 프로젝터 옆으로 레몬색 가발을 쓴 작가가 스쳐 지나간다. 작가는 해당 기간 일상에서도 레몬색 가발을 쓰고 다닌다. 이 과정에서 형태와 위계는 뒤섞이고 전복된다. 얼핏 보면 <광고>, <마케팅>, <포장>의 언어를 차용한 듯한 이 작업은, 작가가 8년 전 ‘폴드즈프 스튜디오’를 통해 웹과 SNS에서 시작한 ‘하늘 광고’와 ‘반사체들’이라는 디지털 프로젝트의 연장선에 있다. 온라인에서 진행된 프로젝트는 이번 퍼포먼스를 통해 실제 공간에서 새롭게 구현된다. ‘폴드즈프 스튜디오’는 박보마가 2014년부터 운영해 온 예술적 정체성 중 하나이다. 이 스튜디오는 광고회사나 인테리어 시공회사의 언어를 빌려 ‘빛’을 어떻게 포착하고 표현할 수 있을지 탐구한다. 디지털 이미지, 게릴라 제스처 퍼포먼스, 설치, SNS와 웹 게시물, 텍스트, 다양한 정체성 등을 통해 빛과 그 현상을 은유적으로 다룬다. 이를 통해 세계의 위계적 언어와 교환 가치에 대한 역설적인 시각을 제시하고 있다. 작가는 아트 허브 코펜하겐에서 본 작업의 후속작인 <레몬 로에베 유통>을 선보인다.

송예환 나는 매트료시카처럼 나이 들고 있다

송예환(1995년생)은 뉴욕을 기반으로 활동하는 웹 아티스트이다. 그의 작품은 기술 유토피아주의의 화려한 외양 이면에 가려진 소외된 사용자들의 불편과 불안을 예리하게 포착한다. 인터넷에 널리 퍼진 사용자에 대한 과도한 일반화, 획일적인 템플릿 웹사이트에 대한 풍자와 비판이 그의 작업의 핵심을 이룬다. 송예환은 이러한 문제의식을 바탕으로 관심을 깨는 비일상적인 웹 인터페이스를 제작하고, 이를 활용한 퍼포먼스를 선보인다. 개인전 «From Here to There Then From There to Here»(distant.gallery, 서울/온라인, 2022)을 개최한 바 있으며, 단채전 «두산아트랩 전시 2024»(두산갤러리, 서울, 2024), «The Many Faces of Home lighting show»(The Heckscher Museum, 뉴욕, 2023), «Provisional Space»(Hek, 바젤, 2023), 헬싱키 비엔날레(헬싱키, 2023), 이스탄불 비엔날레(이스탄불, 2022) 등에 참여하였다.

the forces of atmosphere (impression, mood, moment, feeling, etc.) and are created through the process of repetition and replication. These concepts are materialized as external events through the use of various media and proliferating identities and new articulations are sought. The artist also works as a perfumer at Maatter, pursuing works that engage a variety of sensory experiences. Pak has held several solo exhibitions, including *Baby* (project space SARUBIA, Seoul, 2023), *Ritual of Matter* (Leeum Museum of Art, Seoul, 2023), *Mercy, Boma Pak: Paintings and Matters 19xx2022* (YPC SPACE, Seoul, 2022), and *Sophie Etulips Xylang Co.*, (online, 2021). The artist has also presented various performances, such as *AD-Light and Shadows merged into the eyes of the baby as she was born and opened her eyes-Fig. 1, 2, 5, 10 & fldjf tiles* (Cheongdam Fashion Street, Seoul, 2023) and *Opera: Sky Blue Canon Infinitus* (Leeum Museum of Art, Seoul, 2023).

This project is composed of various devices and formats that allow the sensory experience and imagination of a lemon that does not exist in the space. The lobby and the corridors of the museum will be filled with the scent of lemons and staff members wearing lemon-colored props. The space will be decorated with sparkling lemon-colored leaflets, stickers, and ribbons and the sound of lemon bells will echo throughout the space. Next to the projection of an advertisement about lemon and time, the artist will pass by, wearing a lemon-colored wig. Throughout the duration of the project, pak will also wear the lemon-colored wig in her daily life. Through this process, forms and hierarchies are jumbled and subverted. At first glance, this work seems to borrow its language from “advertising”, “marketing”, and “packaging”. In fact, this work is an extension of the artist’s digital projects “Sky Advertisement” and “Reflectors”, which began eight years ago on the web and social media via “fldjf studio”. Through this performance, these online projects will be newly realized in physical space.

The “fldjf studio” is one of the artistic identities that boma pak has been operating since 2014. Borrowing the language of an advertising agency or an interior design company, the studio explores how “light” can be captured and expressed. Through various formats such as digital images, guerrilla gesture performances, installations, social media and web postings, texts, and various identities, the studio metaphorically touches upon the subject of light and its relevant phenomena. Through these endeavors, the artist presents a paradoxical view of the hierarchical language and exchange values of this world. The artist presents the follow-up to this work, *Lemon Loewe Distribution*, at Art Hub Copenhagen.

Yehwan Song *I’m aging like a Russian nesting doll*

Yehwan Song (b. 1995) is a web artist based in New York. The artist acutely captures the discomfort and anxiety felt by users marginalized by the glamorous façade of technological utopianism. Song’s work consists primarily of satire and critique of the excessive generalization of users and the uniformity of template-based websites that are prevalent in today’s online environment. Based on this critique, the artist creates idiosyncratic web interfaces that break away from conventions and presents performances using these interfaces. Song has held a solo exhibition titled *From Here to There Then From There*

이 작품은 웹 브라우저를 활용한 퍼포먼스를 통해 나이 들에 대한 작가의 개인적이고 자전적인 성찰을 보여준다. 작가에게 나이 들어가는 과정은 단순히 성숙해지는 것이 아닌, 매트료시카 인형처럼 끊임없이 새로운 층을 더해가는 여정이다. 이 퍼포먼스는 일인칭 퍼포머(작가 본인), 카메라, 웹 사이트, 그리고 이를 출력하는 컴퓨터와 프로젝터 스크린으로 구성된다.

작가는 자발적인 선택이 점점 더 어려워짐을 느끼고, 내면의 목소리에 귀 기울이기 위해 다양한 소통 방법을 시도한다. 내면의 여러 자아들에게 동등한 투표권을 주거나, 그들의 의견을 종합해 하나의 답을 찾으려 하며, 때로는 특정 자아의 목소리에 전적으로 의지하기도 한다. 이런 시도 끝에 작가는 답을 찾기 위한 대화가 아니라, 대화 자체를 위한 대화가 필요하다는 것을 깨닫게 된다. 술한 내적 대화를 통해 작가는 자신을 조금 더 깊이 이해하게 되고, 삶을 돌이켜 보게 된다.

작가는 이 탐구 과정을 웹 공간을 통해 시각화하고 신체화한다. 그의 동작에 따라 생성되는 팝업 창들은 그동안 간과했던 어린 시절 자아들의 목소리이자, 무의식 속에 남아 있는 기억의 소리들이다. 웹 브라우저 속 공간은 결코 드러나지 않는 작가의 내면 갈등과 성찰을 있는 그대로 보여주는 무대가 된다. 무대 위에서 퍼포머는 말없이 담담하게 공간을 걸어 다니지만, 웹 공간 속에서는 그의 동작에 따른 혼란, 갈등, 충돌이 생생하게 드러난다. 웹은 어느덧 몸으로 쓰는 자서전이 되며, 그 안에서 익명성과 개인성은 양자적으로 변화하고, 대화는 새롭게 재편된다.

최범규 아직 시간이 있을 때

최범규(1997년생)는 신체 간의 차이를 통해 행위와 주체의 관계를 탐구하는 작업을 이어가고 있다. 작가는 각기 다른 신체의 목소리, 몸짓, 습관, 태도가 뒤엉키는 과정에서 희미하게 일렁이는 정동을 포착하며, 이를 미학적 힘으로 전환하는 데 집중한다. 특히 실재와 상실 등 부정적으로 여겨지는 경험이 정동적 체험을 통해 연약한 아름다움으로 변모하는 과정에 주목한다. 최범규는 이러한 변화 속에서 상상할 수 없었던 새로운 세계가 열릴 것이라는 믿음을 바탕으로 작업을 전개하고 있다. 퍼포먼스 <아직 시간이 있을 때>(옵/신 포커스, 서울, 2023), <나는 거짓말을 하는 중이다>(순화동천, 서울, 2023)를 발표한 바 있다.

이 작품은 문학과 신체의 관계를 탐구한다. 텍스트와 신체가 순환하며 번지고 미끄러지는 과정에서 예측할 수 없고 투영되지 않은 새로운 장이 형성된다. 다섯 명의 퍼포머가 낭독하는 다섯 개의 텍스트는 무언가가 되기 위해 상실하고, 또 무언가가 되지 않기 위해 극복한다. 무대 위에서 예견된 순간은 우연히 나타났다가 다시 가변적인 자리에서 방향을 반복한다. 이 간극과 기다림의 반복은 모든 것이 지워지는 상실의 세계로 우리를 이끈다.

낭독되는 텍스트는 사무엘 베케트의 『고도를 기다리며』, 마르그리트 뒤라스의 『에밀리 엘』, 앨런 알렉산더 밀른의 『곰돌이 푸우』, 정영문의 『바셀린 붓다』, 빅터 프랭클의 『죽음의 수용소에서』에서 발췌한 것이다. 다섯 명의 퍼포머는 각기 다른 문학 속 상실의 텍스트를 소리 높여 낭독한다. 그들의 목소리와 몸짓이 뒤엉키는 과정에서 결코 도착하지 않는 부재

to Here (distant.gallery, Seoul/online, 2022) and participated in several group exhibitions, such as *Doosan Art Lab Exhibition 2024* (Doosan Gallery, Seoul, 2024), *The Many Faces of Home lighting show* (The Heckscher Museum, New York, 2023), *Provisional Space* (Hek, Basel, 2023), Helsinki Biennial (Helsinki, 2023), and Istanbul Biennial (Istanbul, 2022).

This work presents the artist’s personal and autobiographical reflection on aging through a performance using a web browser. For the artist, aging is not simply about maturing, but rather a journey of continually adding new layers, like a Russian nesting doll. This performance consists of a first-person performer (the artist herself), a camera, a website, and a computer and screen projecting this website.

The artist feels a growing difficulty in making voluntary decisions and tries different methods of communication to listen to the inner voice, such as giving equal voting rights to the multiple inner selves, combining their opinions to reach a conclusion, or sometimes relying entirely on the voice of one particular self. Through these efforts, the artist realizes that what is needed is conversation for the sake of conversing, not for the sake of finding answers. Through countless inner conversations, the artist comes to a deeper understanding of self and reflections on life.

The artist visualizes and embodies this process of inner exploration in the web space. The pop-up windows generated by the artist’s gestures are voices of the younger self that have been neglected, the sound of memories that remain in the subconscious. The space of the web browser becomes a stage on which the artist’s inner conflicts, otherwise invisible, are revealed. While on stage the performer walks calmly through the space without saying a word, in the web space the internal confusion, conflicts, and clashes triggered by the performer’s gestures are vividly shown. Soon the web space becomes an autobiography written with the body, where anonymity and individuality become ambivalent and the conversation is configured anew.

Beum-Kyu Choi *Had Time Yet*

Beum-Kyu Choi (b. 1997) continues to explore the relationship between action and subjectivity through the differences between bodies. The artist captures the flickering affects that arise when the voices, gestures, habits, and attitudes of different bodies intermingle, and focuses on transforming them into aesthetic capacities. Choi is particularly interested in how experiences often considered negative, such as failure and loss, are transformed into fragile beauty through such experiences of affect. His practice is based on the belief that through this transformation, new worlds open up that were previously unimaginable. He has presented performances such as *Had Time Yet* (Ob/Scene Focus, Seoul, 2023) and *I am Telling a Lie* (Sunhwadongcheon, Seoul, 2023).

This work explores the relationship between literature and the body. As the texts and bodies circulate, permeate, and slip, unexpected and unanticipated realms emerge. Five performers recite five different texts that are lost in order to become something and overcome in order not to become something. The anticipated moment on stage appears contingently and then continues

가 기다림을 타고 우리 앞에 잠시 머무른다. 모든 것이 사라지고 지워지는 상실의 세계에서 비로소 새로운 상상이 가능해진다. 작가는 아트 허브 코펜하겐에서 다섯 명의 덴마크 퍼포머와 함께 ‘아직 시간이 있을 때 2’를 선보인다.

엘리아 메사위에르 *오라클에게 물어보세요*

엘리아 메사위에르(1987년생)는 2020년 유틀란트 예술 아카데미를 졸업했다. 그의 작업은 다양한 표현 방식을 아우르지만, 특히 ‘화학의 아버지’로 알려진 자비르 이븐 하이안(721-815, 통칭 게버)의 연금술 전통에 기반을 두고 있다. 게버의 다양한 연구 과정에서 영감을 받은 메사위에르는 빛과 화학 작용을 결합하여 시각적 간섭을 일으키는 ‘중이 위 연금술’을 자신만의 표현 방식으로 선택했다. 그러나 그의 연금술적 접근은 이에 국한되지 않고 시, 설치, 퍼포먼스 작업으로 확장된다.

메사위에르의 모든 예술 활동의 중심에는 무국적자들을 위한 가상의 국가 ‘일리엔’이 있다. 이 개념은 작가 자신의 뿌리를 탐구하는 동시에 현실과 허구, 사실과 상상 사이의 역동적인 경계에서 예술적 균형을 찾아 연금술적 변화를 시도하는 것이다. 일리엔은 특정한 지리적 위치가 아닌, 어디에도 없으면서 동시에 모든 곳에 존재하는 상태 그 자체를 의미한다. 이는 시, 설치, 노래, 작곡, 퍼포먼스, 전시 등 다양한 형태로 구현되며 역사, 과거, 현재를 아우르고 정치적인 것과 시적인 것 사이의 경계에 위치한다.

‘오라클에게 물어보세요’는 보이는 것과 존재하는 것의 경계를 확장하는 인터랙티브 작품이다. 사운드와 시로 구성된 상상의 풍경을 선보이는 이 작품에서는 무언의 오라클과 그 일행이 도착해 꿈과 악몽에 대한 이야기를 듣고 미래와 과거에 관한 질문에 대해 무언의 답을 내린다. 퍼포먼스는 사물의 표면 아래 숨겨진 세계로 나아가는 포털을 제공한다. 시적인 감수성을 통해 펼쳐지는 이 명상적 여정을 엘리아 메사위에르, 엔젤 웨이, 송민과 함께 떠나 보자.

이 퍼포먼스는 시각예술가 엘리아 메사위에르, 작곡가 엔젤 웨이 그리고 의상 디자이너 스타인 빅토리아가 만들어 낸 상상의 풍경을 소개한다. 작곡가 엔젤 웨이는 공간을 사운드로 감싸고, 시각예술가 엘리아 메사위에르는 관객에게 꿈에 관한 질문을 던지며 이야기를 나누거나 혹은 그저 함께 있을 수 있는 오라클의 형태로 등장한다. 송민의 게스트 공연과 함께 세 부분으로 구성되는 이 퍼포먼스는 공동체를 형성하고, 타인과 상호 작용을 함으로써 자기 성찰에 이르는 길을 제시한다.

에스벤 바일레 키에르 *충돌기! (나는 믿고 싶어: 제2막)*

에스벤 바일레 키에르(1992년생)는 2022년 덴마크 왕립 예술 아카데미를 졸업했다. 디제이 경력을 가지고 있으며 리드믹 음악원에서 음악 경영 학위를 받았다. 그는 퍼포먼스, 설치, 조각 작품을 통해 자기 세대의 정체성을 탐구하고, 우리가 공동체와 자유를 경험하는 방식에 대중문화와 기술이 미치는 결정적인 영향을 살핀다. 키에르는 감펄 스트란드(덴마크 코

to wander, oscillating in a variable position. The repeated gaps and waiting lead us into a world of loss, where everything is erased.

The texts recited are excerpts from Samuel Beckett’s *Waiting for Godot*, Marguerite Duras’ *Emily L.*, Alan Alexander Milne’s *Winnie-the-Pooh*, Jung Young Moon’s *Vaseline-Buddha*, and Viktor Frankl’s *Man’s Search for Meaning*. Five performers loudly recite texts of loss from these diverse literary works. As the performers’ voices and gestures intermingle, the absence that never arrives is brought to us through our anticipation and lingers around us for a while. In a world of loss, where everything disappears and is erased, new imaginations finally become possible. The artist presents *Have Time Yet 2* at Art Hub Copenhagen in collaboration with five Danish performers.

Eliyah Mesayer *Ask the Oracle*

Eliyah Mesayer (b.1987) graduated from the Jutland Art Academy in 2020. While working within several expressions, Mesayer’s practice is primarily expressed through an alchemical tradition, especially that found in the treatises of Jabir ibn Hayyan (721-815), (Geber)—The Father of Chemistry. Inspired by Gebers multitude of processes for investigating and exposing the principles of its subjects, one outlet is Mesayer’s alchemical works on paper, where she creates visual interferences by combining chemical processes with light. However, her form of alchemy isn’t limited to these formats, but also extends itself into poetry, installation, and performative works.

A focal point for all of these is the fictional state *Illiyeen*, a state for the stateless, which both engages her own heritage, but also seeks a form of alchemical change by artistically balancing itself on the dynamic threshold between reality and fiction as well as fact and imagination. *Illiyeen* is a non-specific geographical location. It is a state of nowhere and a nation of everywhere. It is a state of being. *Illiyeen* is a conceptual manifestation emanating from poems, installations, songs, compositions, performances, and exhibitions, it is about history, past and present. A liminal state between the political and the poetics.

*Ask the Oracle* is an interactive performance that pushes the boundaries of the visible and what is, that introduces an imaginary landscape of sound and poetry where the mute Oracle and their entourage arrive, listen to dreams and nightmares, and offer mute answers to questions about the future and the past. Join the artists Eliyah Mesayer (DK) Angel Wei (DK), Min Song (KR) and Stine Victoria (DK) on a meditative journey through poetic sensibility as the performance will serve as a portal to hidden worlds, connecting to what is buried beneath the surface of things.

The performance introduces an imaginary landscape created by visual artist Eliyah Mesayer, composer Angel Wei and costume designer Stine Victoria. The composer Angel Wei wraps the space in sound and visual artist Eliyah Mesayer is present in the form of an oracle with whom the audience can engage through questions, tales about dreams or simply just be present. The performance demonstrates the willingness to form communities, to interact with others and to engage in self-reflection. The performance consists of three equally important roles

펜하겐), 코펜하겐 컨템퍼러리, 올보르의 쿤스텐 등에서 다수의 개인전을 열었으며 국제적으로는 바젤의 톱갤러리 미술관, 파리의 풍피두 센터, 비엔나의 무록, 베를린의 베르크하인 등에서 작품을 선보였다. 2023년에는 덴마크 아르켄의 현대미술관에서 큰 주목을 받은 BUTTERFLY! 전시를 기획했다.

키에르의 퍼포먼스 ‘충돌기! (나는 믿고 싶어: 제2막)’에서 고전적인 발레는 컨템퍼러리 무용, 실험적인 전자 음악과 결합하여 독특하고 새로운 경험을 만들어 낸다. 무대는 어둡고 음울한 분위기 속에서 펼쳐진다. 중앙 바닥에 놓인 거대한 하얀 별은 영국의 무용수 아이작 글레니스터를 위한 무대가 된다. 글레니스터의 몸에 연결된 풍선들이 가벼우면서도 영동한 느낌을 주는 가운데, 그는 모리츠 하스의 서정적인 음악에 맞춰 다리를 움직이고, 팔을 뻗고, 춤을 춘다.

이 퍼포먼스는 전통적으로 발레가 지닌 딱딱하고 수직적인 선으로부터 해방되어 화려한 핑크와 환상적인 퇴폐미를 선보인다. 춤의 흐름을 결정하는 것은 중력으로, 댄서의 움직임에 작용하는 자연적인 힘을 강조한다. ‘충돌기! (나는 믿고 싶어: 제2막)’는 예술 형식으로서 발레가 지닌 지속하려는 성질을 성찰하며 인간의 능력, 잠재력, 아름다움과 중력을 거스르려는 우리의 영원한 욕망을 보여 준다. 하지만 동시에 그러한 야망의 어두운 측면, 즉 지치고 무너지는 모습도 함께 드러낸다. 이와 같은 범치를 통해 키에르의 작품은 인간이 지닌 열망의 양가적인 성질과 그 필연적인 대가를 통렬하게 보여 준다.

필립 베스트 *셀프 테이프*

필립 베스트(1995년생)는 말뚝 예술 아카데미에서 석사 학위를 받았다. 그는 퍼포먼스, 설치, 영화, 텍스트 등 다양한 매체를 통해 21세기 쿼어의 사랑, 외로움, 욕망 등을 탐구한다. 연극의 리허설 방식을 적용하여 대본과 신체의 관계를 실험함으로써, 우리가 정체성과 관계를 수행하는 다양한 방식을 탐구한다. 베스트의 작품 세계는 서로 영향을 주고받는 다층적 존재들의 무한한 네트워크로 구성되어 있다. 이 네트워크 안에는 기후 변화와 망가지는 관계, 역할극, 뚝스데이 가라오케, 재연된 키스, 동상과 사랑에 빠진 새, 스트립쇼 도중에 쓰러진 개구리 등 다양한 요소들이 공존한다. 이러한 등장인물들은 휴대전화, 벽, 창문 등을 매개로 종과 시간의 경계를 넘나들며 소통하고 이해하면서도 서로를 이해하려 노력한다.

‘셀프 테이프’는 후기 자본주의의 불안정한 노동, 정체성, 쿼이성, 피로 그리고 굴욕에 관한 퍼포먼스다. 우리는 하늘색 피부와 긴 귀, 빨간 부츠를 신은 양성적 생물체를 따라가게 되는데, 이 생물체는 위협적인 부처 소리와 붉은빛으로만 모습을 드러내는 알 수 없는 실체에 속박된 채 영원한 캐스팅 늪에 빠져 있다.

괴물 같기도 하고 팝 공주 같기도 한 이 생물체는 굴뚝, 프랑켄슈타인의 괴물, 메릴린 먼로, 돌리 파튼 등 시대의 유명한 괴물과 디바들로 끊임없이 자신의 코드를 전환하며 자신이 연기할 수 있는 역할을 찾기 위해 분투한다. 생물체가 독백하거나 춤을 추거나 긴 손톱으로 곡을 연주하지 않을 때는

with a guest performance by Min Song—each contributing with their own essential function that makes the interactive piece possible.

Esben Weile Kjær *COLLIDER! (I WANT TO BELIEVE: The Second Act)*

Esben Weile Kjær (b.1992) graduated from the Royal Danish Academy of Fine Arts in 2022. He also has a background as a DJ and a degree in Music Management from the Rhythmic Music Conservatory (RMC). In his performances, installations and sculptures, he examines identity among his own generation and explores the role of popular culture and technology in determining our experience of community and freedom. Kjær has had several solo shows, including at Gammel Strand (Copenhagen, DK), Copenhagen Contemporary and KUNSTEN in Aalborg, and has shown his works internationally at Museum Tinguely in Basel, Centre Pompidou in Paris, Mumok in Vienna and Berghain in Berlin. In 2023 he curated the renowned show *BUTTERFLY!* at Arken, Museum of Contemporary Art (DK).

In Kjær’s performance, *COLLIDER! (I WANT TO BELIEVE: The Second Act)*, the classical history of ballet converges with contemporary dance and experimental electronic music, crafting a unique and evocative experience. The scene is set in a dark, brooding atmosphere. At its center is a large white star on the floor, serving as the stage for British dancer Isaac Glenister. As Glenister moves, stretches, and dances to the lyrical compositions of Moritz Haas, balloons attached to his body add an element of ethereal whimsy.

The performance exudes a sense of glamorous punk and divine decadence, breaking free from the rigid, vertical lines traditionally imposed by ballet. Instead, gravity dictates the dance’s flow, emphasizing the natural forces acting upon the dancer’s movements. *COLLIDER! (I WANT TO BELIEVE: The Second Act)* reflects on the enduring nature of ballet as an art form, showcasing human capabilities, potentials, and beauty—our eternal desire to defy gravity. Yet, it also reveals the darker aspects of our ambitions: exhaustion and collapse. Through this juxtaposition, Kjær’s work poignantly illustrates the dual nature of human aspiration and its inevitable toll.

Filip Vest *Self Tape*

Filip Vest (b. 1995) holds an MFA from Malmö Art Academy. Through performances, installations, films, and texts, they examine queer love, loneliness, and desire in the 21st century. Applying rehearsal methods from theatre, they test the relationship between the script and the body to investigate the different ways we perform our identities and relations. Vest’s universe is inhabited by a vast network of things of different scales, each affecting the other: climate change and crumbling relationships, role play, doomsday karaoke and re-enacted kisses, a bird falling in love with a statue, and a frog having a breakdown in the middle of a striptease. Through mobile phones, walls and windows, the characters communicate and miscommunicate across species and time while attempting to make themselves legible to each other.

*Self Tape* is a performance about precarious work, identity,

과거의 작업 경험에 대한 질문에 답하려 애쓰지만, 결국 내뱉게 되는 이야기는 전 애인과 어린 시절에 관한 것이다. 생물체는 좌절, 유혹, 두려움이 뒤섞인 목소리로 이렇게 묻는다. “당신은 뭘 찾고 있나요?”

### 미리암 콩스타드 강렬한 놀이

미리암 콩스타드(1991년생)는 베를린과 코펜하겐을 기반으로 활동하는 작가이다. 베를린 대학 간 무용센터(HZT)에서 안무가로 교육을 받았고 2020년에는 암스테르담의 샌드버그 인스티튜트에서 순수 미술 석사를 취득했다. 그의 작업은 이미지, 퍼포먼스, 조각, 텍스트, 사운드 등 다양한 매체를 통해 체현, 정체성, 사회적 코드를 탐구한다. 콩스타드는 문화적, 정치적 구조를 묘사함으로써 신체와 사회 간의 상호 작용을 분석하며 건강, 섹슈얼리티, 고통, 욕망 등 양가적이고 복잡한 삶의 측면들을 두드러지게 드러낸다. 이를 통해 인간 신체를 형이상학적, 유기적, 사회적, 영적인 것, 즉 ‘살 존재(being flesh)’의 확장된 경험으로 다루며, 현대 사회에서의 신체성과 정체성에 대한 깊이 있는 통찰을 제시한다. 콩스타드는 덴마크 국립 미술관, 덴마크 글립토테케트, 프랑스 퐁피두센터, 덴마크 KØS 공공장소미술관, 덴마크 쿤스트할 오후루스, 요르단 MMAG 재단, 스페인 보틴 재단, 독일 함부르크 기차역, 미국 PPL, 독일 소피엔젤레 등 국제적으로 작품을 전시하고 퍼포먼스를 선보였다.

‘강렬한 놀이’는 안무적 퍼포먼스이자 어린이 놀이에 대한 분석으로, 우리가 어떻게 어릴 때부터 (젠더)정체성과 사회적 규범을 수행하도록 훈련받는지 탐구한다. 듀엣으로 구성된 이 작품은 퍼포머의 신체적 움직임들을 음악가 해바 바우펠의 역동적인 라이브 사운드스케이프 속에 녹여 낸다. 안무의 핵심에 놓인 요소는 퍼포머의 머리에 부착된 1.5미터 길이의 땅은 머리로, 이는 퍼포먼스 내내 다양한 용도의 소품으로 사용된다. 땅은 머리는 공주의 머리카락, 개 목줄, 울가미, 줄넘기, 채찍 등 어린이 놀이와 연관된 상징적인 다양한 사물로 변신한다. 관객은 땅은 머리가 변신할 때마다 기쁨과 환상에서부터 공포에 이르기까지 광범위한 감정과 시나리오의 스펙트럼을 경험한다.

땅은 머리의 변신을 통해 작품은 어린이 놀이에 내재한 순수성과 창의성을 보여 주는 동시에, 이러한 놀이가 영속시키는 이면의 사회적 구조를 질문한다. 작품은 음악과 움직임에 신선한 방식으로 반복을 적용하여 이러한 유년기의 경험이 어떻게 끈질기게, 보이지 않는 방식으로 성인의 삶에 영향을 미치는가를 드러낸다.

Curator: Sung Yonghee, Jacob Fabricius  
 Curatorial Assistant: Kim Jaeyeon, Maria Kjær Thomsen  
 Technical Director: Lee Kyoungmi  
 Stage Manager: Lee Yool  
 Head of Lighting: Kim Youngjun  
 Head of Sound: Woo Kyungmin  
 Special Effect: Stomp  
 Make-up: Lee Euncheon  
 Co-Organizer: MMCA, Art Hub Copenhagen

54 queerness, exhaustion, and humiliation in late capitalism. We follow an androgynous creature with light blue skin, long ears and red boots, that is being held captive in an eternal casting limbo by an unknown entity that only takes the shape of a menacing buzzer sound and a red light. The creature that is part monster, part pop princess is struggling to find a role that it can play, as its code switches between famous monsters and divas throughout the time: Gollum, Frankenstein’s monster, Marilyn Monroe and Dolly Parton among others. When the creature is not performing monologues, dancing or playing music with its long nails, it tries to answer questions about its prior work experience, but ends up talking about its ex and childhood instead. “What are you looking for?” the creature asks in a mix between frustration, flirtation, and fear...

### Miriam Kongstad HARD PLAY

Miriam Kongstad (b. 1991) is an artist based in Berlin and Copenhagen. Originally educated as a choreographer from Hochschulübergreifendes Zentrum Tanz Berlin (HZT), she subsequently completed an MFA in fine arts from the Sandberg Institute in Amsterdam in 2020. Materialized as images, performance, sculpture, text, and sound, Kongstad’s practice is anchored in explorations of embodiment, identity, and social codes. Through depictions of cultural and political structures, she analyses the interplay between bodies and society. By articulating often ambivalent and complex aspects of life, such as health, sexuality, pain, and desire, the human body is explored as a metaphysical, organic, social, and spiritual entity - an expanded experience of being flesh. Kongstad has exhibited and performed internationally, including the National Gallery of Denmark (DK), Glyptoteket (DK), Centre Pompidou (FR), Bergen Kunsthall (NO), Het HEM (NL), Kunsthal Charlottenborg (DK), KØS - Museum of Art in Public Spaces (DK), Kunsthal Aarhus (DK), MMAG Foundation (JO), Fundación Botín (ES), Hamburger Bahnhof (DE), PPL (USA) and Sophiensaele (DE). Kongstad is represented by Wilson Sapiana Gallery in Copenhagen.

*HARD PLAY* is a choreographic performance and analysis of children’s games, which explores how we are trained to perform (gender) identities and social norms from an early age. The piece is conceived as a duet, blending the physical movements of the performer with a dynamic live soundscape created by musician Heva Vaupel. The focal point of the choreography is a 1.5-meter braid attached to the performer’s hair, which serves as a versatile prop throughout the performance. The braid symbolically morphs into various objects commonly associated with children’s games such as a princess’s hair, a dog leash, a lasso, a skipping rope, and a whip. Each transformation of the braid invites the audience to journey through a spectrum of emotions and scenarios—ranging from joy and fantasy to elements of horror.

Through these transformations *HARD PLAY* not only showcases the innocence and creativity inherent in children’s games but also questions the underlying social constructs these activities perpetuate. The performance’s innovative use of repetition in both music and movement highlights the persistent and often unnoticed ways in which these early experiences influence our adult lives.

전시

국립현대미술관 다원예술 2024 «우주 엘리베이터»  
 2024.5.25.-2025.4.6. 국립현대미술관 서울 MMCA 다원공간

관장: 김성희  
 학예연구실장: 김인혜  
 전시과장: 송수정  
 학예연구관: 박수진  
 기획: 성용희  
 학예보조: 김재연  
 쇼케이스 공동기획: 야콜 파브리시우스  
 기술 총괄: 이경미  
 그래픽 디자인: 이진정  
 홍보·마케팅: 국립현대미술관 홍보고객과  
 객지원: 핫하니  
 번역: 김신우  
 교정·교열: 김동현  
 사진: 박승혁  
 영상: 팀(tiim)  
 다원공간 로비 코디네이팅: 한지영  
 다원공간 로비 가구 제공: 무브먼트랩

출판

발행인: 김성희  
 총괄: 김인혜, 송수정, 박수진  
 편집: 성용희  
 편집지원: 김재연  
 글: 성용희, 신예슬, 서현석, 유운성, 이혜원, 이경미, 김재연, 야콜 파브리시우스  
 번역: 김신우  
 교정·교열: 김동현  
 도록 디자인: 이진정  
 인쇄·재본: 으뜸 프로세스  
 초판 발행 2025.5.30.  
 발행처: 국립현대미술관 / 서울시 종로구 삼청로 30 / www.mmca.go.kr  
 ISBN: 978-89-6303-442-3  
 발간등록번호: 11-1371033-100016-01  
 값 10,000원

이 리뷰북은 무림페이퍼의 저탄소 종이(네오스타백상 80g/㎡)로 제작되었습니다.

주최 Organized by



55

Exhibition

MMCA Performing Arts 2024 Space Elevator  
 May 25, 2024 - April 6, 2025 MMCA Seoul Multi-Project Hall

Director: Kim Sunghee  
 Chief Curator: Kim Inhye  
 Director of Exhibition Division: Song Sujong  
 Senior Curator: Park Soojin  
 Curator: Sung Yonghee  
 Curatorial Assistant: Kim Jaeyeon  
 Showcase Co-Curation: Jacob Fabricius  
 Technical Director: Lee Kyoungmi  
 Graphic Design: Lee Gunjung  
 Public Communication and Marketing: MMCA Communications and Audience Department  
 Customer Service: Hot Honey  
 Translation: Kim Shinu  
 Proofreading & Copyediting: Kim Dong-hyun  
 Photography: Park Seunghyuk  
 Videography: tiim  
 Multi-Project Hall Lobby Coordinator: Han Jiyoung  
 Lobby furniture provided by Movement Lab

Publication

Publisher: Kim Sunghee  
 Production Director: Kim Inhye, Song Sujong, Park Soojin  
 Editor: Sung Yonghee  
 Editorial Assistant: Kim Jaeyeon  
 Contributor: Sung Yonghee, Shin Yeasul, Seo Hyun-Suk, Yoo Un-Seong, Lee Hyewon, Lee Kyung Mi, Kim Jaeyeon, Jacob Fabricius  
 Translation: Kim Shinu  
 Proofreading & Copyediting: Kim Dong-hyun  
 Design: Lee Gunjung  
 Printing and Binding: Top process  
 First publishing date 30 May, 2025  
 Published by National Museum of Modern and Contemporary Art, Korea / 30 Samcheong-ro, Jongno-gu, Seoul 03062, Korea / www.mmca.go.kr  
 ISBN: 978-89-6303-442-3  
 GPRN: 11-1371033-100016-01  
 Price: 10,000 KRW

This book is printed on Moorim Paper’s low-carbon paper products. (NeoStar Uncoated Paper 80g/㎡)

협찬 Supported by



MOVE  
 MENT  
 LAB

10,000 KRW

93600



9 788963 034423

ISBN 978-89-6303-442-3