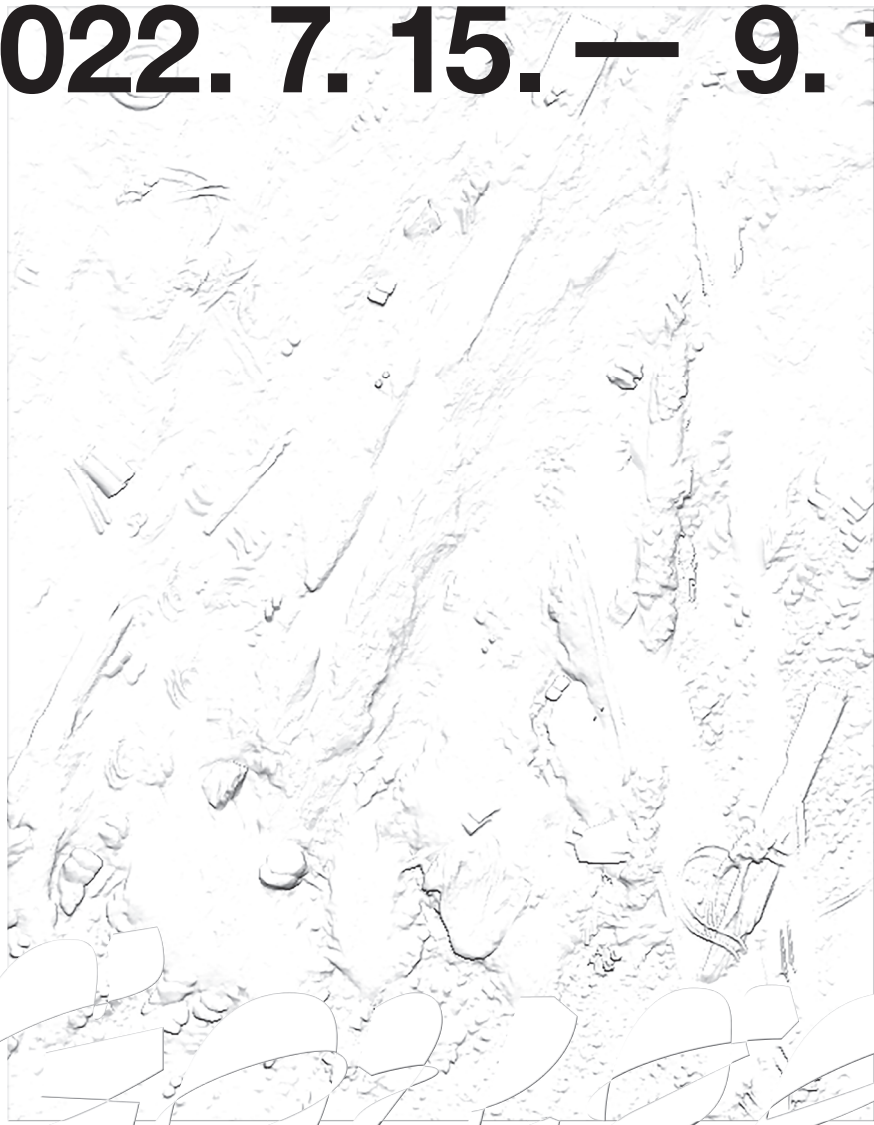


# 가우지 *GOUGE*

인천아트플랫폼 기획전시

Incheon Art Platform Exhibition

2022. 7. 15. — 9. 11.



정지현 Jung Jihyun

인천아트플랫폼 기획전시  
정지현 개인전  
가우지(GOUGE)

2022. 7. 15. – 9. 11.  
인천아트플랫폼 전시장 1

Incheon Art Platform  
Jung Jihyun's solo exhibition  
*GOUGE*

July 15 – September 11, 2022  
Incheon Art Platform Gallery 1

인천아트플랫폼은 2022년 기획전시의 일환으로 정지현의 개인전 «가우지(GOUGE)»를 개최한다. 주로 2021-2022년에 제작된 작업으로 이루어진 이번 전시는 작가가 약 한 달간 인천아트플랫폼 전시장 1(B)을 작업실 삼아 제작한 결과물을 선보인다.

우리가 살고 있는 도시는 모든 사물이 언제나 빠른 속도로 생산되고 없어졌다가 다시 나타나기를 반복하며, 끊임없이 변화한다. 수많은 욕망과 필요에 의해 만들어진 물건이나 조형물은 일순간 눈앞에 얼쩡거리다 시간을 이기지 못하고 닳거나 부서지며, 사라지기 마련이다. 우리를 둘러싼 이 풍경은 계속해서 가변적이지만, 개인의 삶에 밀접하게 관여하거나 드러나지는 않는 이상 이를 면밀히 알아차리기 쉽지 않다.

정지현은 이러한 도시환경에 예민하게 반응하며 그 속에서 부유하는 부산물과 용도 폐기된 산업 자재를 재료로 삼아, 조각의 기능과 움직임에 관해 탐구하는 작업을 이어왔다. 또한 연기, 빛, 바람, 소리와 같이 보이지 않거나 사라지는 물리적 움직임을 활용하여 조각을 만드는 행위를 지속하고 있다. 작가는 도시의 이곳저곳에서 발견한 이질적인 경계에 주목하여, 출처가 모호한 부산물의 파편들을 수집-분류-재조합하는 과정을 거쳐 총체성을 상실한 단면의 풍경으로 풀어낸다.

전시명 ‘가우지(Gouge)’는 “둥근 정, 둥근 끌, 흠, 구멍, 정으로 쪼”와 같은 뜻을 지닌 단어로, 전통적인 조각가의 작업 도구를 지시하기도 한다. 작가는 조각가의 손을 매개로 양감과 무게를 가진 덩어리를 제작하는 전통적인 조각의 태도를 견지하면서, 3D 스캐닝이나 3D 프린팅과 같이 손을 대신할 수 있는 기술을 체득해나가는 일련의 과정으로 ‘조각 행위’를 실천한다.

Incheon Art Platform is pleased to present *GOUGE*, a solo exhibition by Jung Jihyun. This exhibition features Jung's works mainly from 2021-2022, produced in Gallery 1(B), Incheon Art Platform which served as the artist's studio for about a month.

In the city, all matters change infinitely, being produced at a rapid pace and repeatedly disappearing and reappearing. Objects or forms created by boundless desires and needs appear in front of our eyes for a fleeting moment, before they succumb to time, wear out, break apart, then vanish. The landscapes that surround us continue their variations, but it is not easy to notice them attentively unless they are intimately involved or exposed in an individual's life.

Jung responds sensitively to such urban environment, exploring the function and movement of sculpture, using as his materials the by-products and discarded industrial matters that drift around us. The artist also continues to apply in his works the invisible or disappearing physical movements such as smoke, light, wind, and sound. Focusing on the disparate boundaries discovered throughout the city, he renders these boundaries into a cross-section of a landscape devoid of a sense of totality, through the process of collecting-classifying-recombining the fragments of such by-products of ambiguous sources.

The exhibition title *Gouge* is a word which means “a round chisel or scalper, or a groove or a hole,” and also refers to the traditional sculptor's tool. The artist adheres to traditional method of “sculpting” in which the hands of the sculptor produce a mass with a sense of volume and weight, while practicing “sculpting” as processes of acquiring technologies that can replace the human hands, such as 3D scanning or printing.

이번 전시 «가우지»는 존재하는 것을 허물거나 없던 것을 세우는 방식으로 끊임없이 변화하는 도시환경을 관찰하고, 그 과정에서 이질적인 공간이 서로 겹쳐지거나 경계를 이루는 풍경을 조망한다. 특히, 버려진 사물이나 쓰레기와 같은 ‘폐기물’, 지질학적 대지가 아닌 인공의 땅으로서의 ‘매립지’와 ‘간척지’, 그리고 현실 세계와 동떨어진 형상을 지닌 지자체의 ‘마스코트 조형물’ 등에 집중하여 실제 세계에서 추출(abstract)한 현실의 일부를 전시장으로 끌고 들어온다.

이때, 작가가 무엇(어떤 사물과 풍경)을 어떻게(여러 기술과 방법으로) 포착하는지에 따라 그의 만들기 방식에 차이가 발생한다.

- ㄱ. 온라인에서 만난 유저와 교환을 통해 획득한 데이터의 일부를 프린팅하여 눈앞에 두고 만진다.
- ㄴ. 각 지자체를 홍보하기 위한 마스코트 조형물의 표면을 알루미늄 망을 눌러 본을 뜨고, 그 안을 단열재로 채워 부피감을 만든다.
- ㄷ. 매립지, 갯벌, 도심의 사물 등 현실 세계의 물체를 가상 세계의 열화된 스캐닝 데이터로 변환하고, 이를 다시 실제 세계로 출력(복제)하여 주물을 뜨거나 재가공한다.
- ㄹ. 폐자재—간판조명, 철재 파이프—를 자르거나 용접하여 본래의 기능을 바꾸거나 다른 것과 조합한다.
- ㅁ. 여러 사람과 함께 가상 세계에서 VR 도구를 활용하여 공공조형물을 디자인하고, 그 결과물을 현실 세계로 출력한다.

*Gouge* observes the endlessly-shifting urban environment through the method of breaking down the existing and building up the non-existing. Through such process, the exhibition examines the landscapes where heterogenous spaces overlap or form boundaries with each other. In particular, the exhibition sheds light on “waste,” such as discarded objects and trash, “landfills” and “reclaimed land” as artificial rather than geological land, and “mascot sculptures” of local governments which are far removed from the real world, bringing into the exhibition space an abstract of reality extracted from the real world.

Here, differences in the artist’s ways of artmaking result depending on what (objects and landscapes) the artist captures, and how (numerous techniques and methods) he produces them.

- A. Some of the data obtained through the exchanges with users met online are printed, and are accessible to touch.
- B. Aluminum net is pressed onto the surface of the mascot sculptures produced as local government’s promotional material. The sculpture is modeled with the aluminum net, which is then filled with insulation to give a sense of volume.
- C. Matters of the city and the real world, such as landfills and mud flats, are converted into deteriorated scanning data in the virtual world, which is then printed (duplicated), cast or reprocessed into the real world.
- D. Waste materials like billboard lighting and steel pipes are cut or welded to change their original functions or combined with other materials.
- E. Public sculptures are designed with others using VR tools in the virtual world. The results are printed out into the real world.

정지현의 작업은 이처럼 어떤 목적이나 완성을 추구하기보다는 서로 다른 만들기 방식과 구조를 나열함으로써 논리적으로 설명될 수 없는 ‘미술’이 가진 특수한 기호들을 담아낸다.

한편, 작가는 조각의 ‘몸’이 형상으로 구현될 때마다 매번 다른 논리와 방법으로 자신의 ‘손’을 작동시킨다. 손쉽게 형태를 복제하고 이를 다시 출력하는 것에 그치지 않고, 끌과 망치로 손수 조각을 해나가듯, 현재 그에게 주어진 여러 가지 도구(tool)를 가지고 의도된 ‘비효율적’ 만들기 방식을 통해 신체의 적극적인 개입과 시간성을 유지한다. 그리고 그 무엇으로도 대체할 수 없는 ‘손의 감각’에 의지하여 현실의 일부를 손으로 더듬더듬 엮어 빚어낸다. 이 행위는 작가가 현실을 감각하는 근본적인 방식이기도 하다.

«가우지»는 정지현이 조각을 통해 세상을 이해하는 과정이자, 사물을 추상하는 조각적 해석의 결과물이다. 이는 물질의 공고한 질서를 흐트러뜨리고 새로운 위계를 생성하는 동시에 해방의 가능성을 모색하는 시도이기도 하다. 이번 전시를 통해 작가가 빚어놓은 현실의 파편들을 면밀히 살펴보고, 조형적으로 탐구하는 사유의 시간을 제안해본다.

Jung’s work connotes the distinctive symbols of “art” that cannot be logically explained, by arranging the different methods and structures of making rather than pursuing a specific purpose or completion.

Meanwhile, the artist operates his “hands” in a different logic and method each time the “body” of the sculpture is realized into form. The work does not simply refer to the process of duplicating a form and re-rendering it. Rather, his works maintain the active intervention and temporality of the body through an intentionally “inefficient” methodology of production using the various tools presently available to the artist, as if he were manually producing a work of sculpture with a chisel and a hammer. And, relying on the inimitable and irreplaceable “senses of the hands,” Jung gropes around the reality to shape and mold a part of it in his work. This gesture is also the fundamental way the artist senses reality.

*Gouge* is a process in which Jung Jihyun understands the world through sculpture, as well as an outcome of the artist’s sculptural interpretation and abstraction of matters. It’s also an attempt to disrupt the solid established order of matter, create a new hierarchy, while at the same time, seek the possibility of liberation. This exhibition aims to offer the viewers the contemplative opportunity to closely observe and sculpturally explore the fragments of reality produced by the artist.

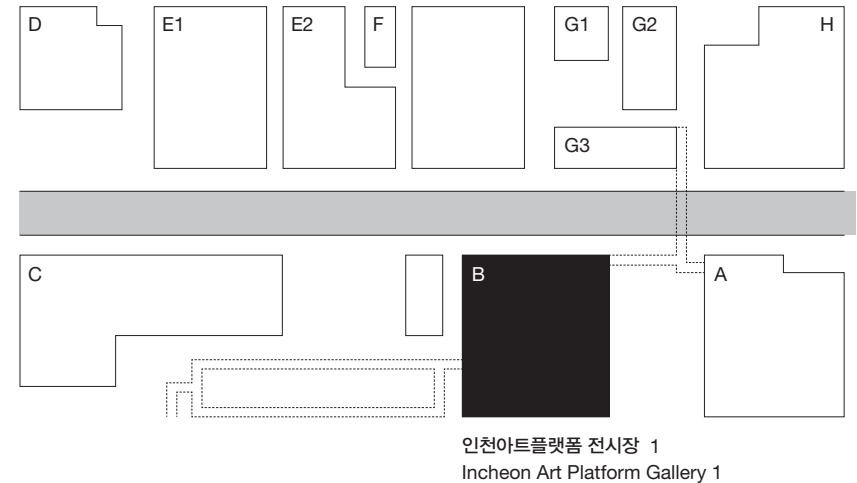
정지현(b. 1986, 서울을 기반으로 활동)은 도시 환경에 부유하는 부산물과 용도 폐기된 산업 자재로부터 조각의 기능과 움직임을 배우고 연기, 빛, 바람, 소리 같은 보이지 않거나 사라지는 물리적 움직임으로 조각을 만든다. 출처가 모호한 부산물의 파편들을 집합, 해체, 조립과 재조립을 거쳐 총체성을 상실한 단편으로 돌려놓고 그 과정에서 물질이 가진 공고한 질서로부터 해방될 가능성을 탐구한다.

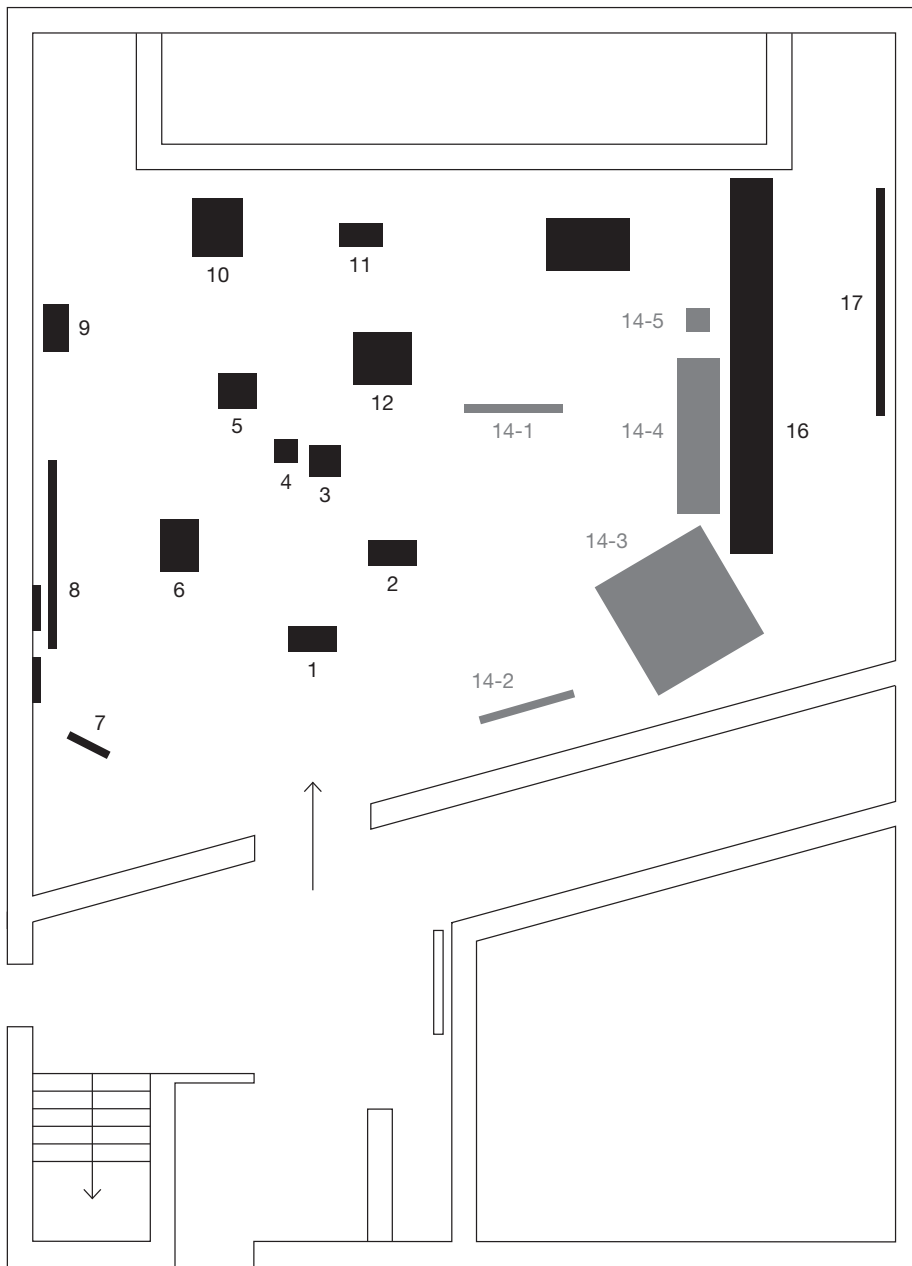
Jung Jihyun (b.1986, based in Seoul) researches the function and movement of sculpture through the by-products and discarded industrial matters that drift within this urban environment. He also produces his works using invisible or disappearing physical movements like smoke, light, wind and sound. Through the collecting-classifying-recombining of the fragments of the by-products of ambiguous sources, the artist creates cross-sections of reality devoid of a sense of totality, and seeks to explore the possibilities of liberating from the established order of matter.

주요 개인전으로는 «다목적 헨리»(아틀리에 에르메스, 서울, 2019), «곰염섬»(두산갤러리 서울, 서울, 2016), «Cases of Finding a Whale in Mountain»(두산갤러리 뉴욕, 뉴욕, 2015), «Bird Eat Bird»(인사미술공간, 서울, 2013) 등이 있으며, 최근 서울시립 북서울미술관(서울, 2022), 하이트컬렉션(서울, 2022)의 전시를 비롯하여 서울시립 남서울미술관(서울, 2021), 아르코미술관(서울, 2021), 문화비축기지(서울, 2019), 아트선재센터(서울, 2018)에서 열린 단체전과 아트 플랜트 아시아 2020(덕수궁, 서울, 2020)과 제11회 광주 비엔날레(광주, 2016)에도 참여한 바 있다. 또한, 조각을 야외 공간과 온라인으로 확장한 공공예술 프로젝트를 다수 진행하고 있으며, 현재는 인천아트플랫폼 레지던시에 입주하여 작업하고 있다.

Jung's solo exhibitions include *Multipurpose Henry* (Atelier Hermes, Seoul, 2019), *Gomyeomsom* (Doosan Gallery Seoul, Seoul, 2016), *Cases of Finding a Whale in Mountain* (Doosan Gallery New York, New York, 2015), and *Bird Eat Bird* (Insa Art Space, Seoul, 2013). He has also shown in various group exhibitions at Buk-Seoul Museum of Art (Seoul, 2022), HITE Collection (Seoul, 2022), Nam-Seoul Museum of Art (Seoul, 2021), Oil Tank Culture Park (Seoul, 2019), Art Sonje Center (Seoul, 2018), as well as in projects like *Art Plant Asia 2020* (Seoul, 2020), *the 11th Gwangju Biennale* (Gwangju, 2016), and more. The artist has also conducted various public art projects that expand sculpture into spaces outdoors and online. Jung is currently participating in artist-in-residence program of the Incheon Art Platform.

전시 장소 Venue





1. 스웨(무거운), 2022, 알루미늄 주조, 철, 147×100×137cm.
2. 스웨(가벼운), 2022, PLA, 철, 147×41×188cm.
3. 후라이드 플라워, 2022, 혼합재료, 50×48×28cm.
4. 퍼블릭 포, 2021, FRP, 36×28×53cm.
5. 멀리서 온 토르소, 2022, 스펀지, 레진, PLA, 53×55×63cm.
6. 페기, 2021-2022, LED 조명, 철, FRP, 125×140×220cm.
7. 스탠드, 2021, LED 조명, 철, 145×106×117cm.
8. 매립지와 갯벌, 2021-2022, PLA, FRP, 490×33×195cm.
9. 데크 플레이트, 2022, H형강, 철, 바퀴, 60×139×36cm.
10. 최후의 월드, 2022, 우레탄 폼, 148×106×177cm.
11. 크롤링, 2022, FRP, 나무, 합성고무, 70×124×82cm.
12. 미세스 브라운, 2021, FRP, 120×110×120cm.

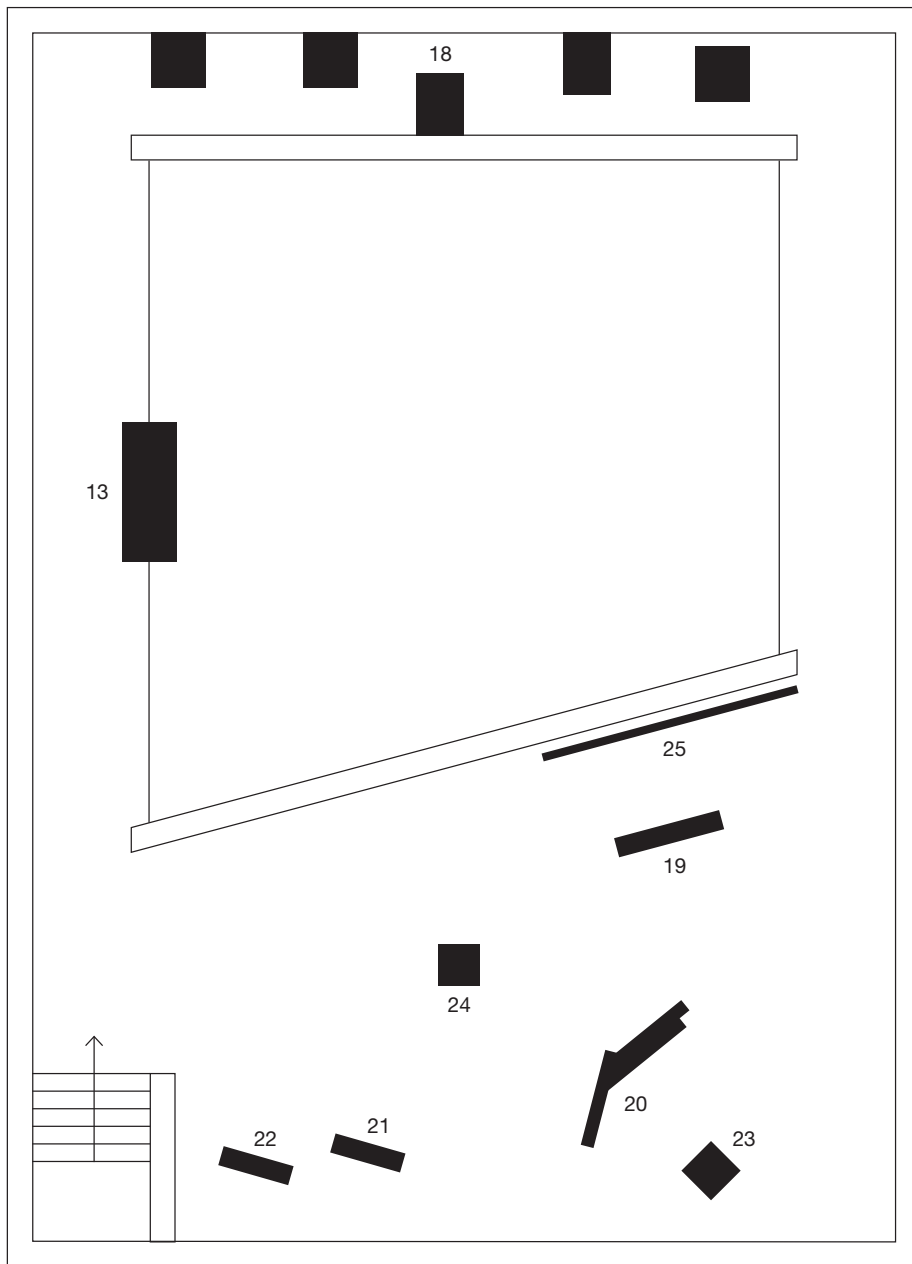
14. 공원, 2022.
- 14-1. 시설, 2022, 철재 파이프, 252×30×80cm.
- 14-2. 시설, 2022, 나무, 스테인레스 스틸, 260×24×40cm.
- 14-3. 시설, 2022, 철재 파이프, LED 조명, 가변크기.
- 14-4. 시설, 2022, 철재 파이프, 267×131×90cm.
- 14-5. 시설, 2022, 철재 파이프, 15×15×114cm.
15. 부츠, 2022, FRP, 철, 190×115×215cm.
16. 더블데커, 2018(2022 재제작), 간판, LED 조명, 철, 선풍기, 가변크기.
17. 갯벌, 2022, PLA, 465×126cm.

1F

1. Swept (Heavy), 2022, aluminum casting, steel, 147×100×137cm.
2. Swept (Light), 2022, PLA, steel, 147×41×188cm.
3. Fried Flower, 2022, mixed media, 50×48×28cm.
4. Public Paw, 2021, FRP, 36×28×53cm.
5. Torso from afar, 2022, sponge, resin, PLA, 53×55×63cm.
6. Peggy, 2021-2022, LED lighting, steel, FRP, 125×140×220cm.
7. Stand, 2021, LED lighting, steel, 145×106×117cm.
8. Landfill, Foreshore, 2021-2022, PLA, FRP, 490×33×195cm.
9. Deck Plate, 2022, H-beams, steel, wheels, 60×139×36cm.
10. The Last Worldee, 2022, urethane foam, 148×106×177cm.
11. Crawling, 2022, FRP, wood, synthetic rubber, 70×124×82cm.
12. Mrs. Brown, 2021, FRP, 120×110×120cm.

14. Park, 2022.
- 14-1. Facility, 2022, steel pipe, 252×30×80cm.
- 14-2. Facility, 2022, wood, stainless steel, 260×24×40cm.
- 14-3. Facilities, 2022, steel pipe, LED lighting, dimensions variable.
- 14-4. Facility, 2022, steel pipe, 267×131×90cm.
- 14-5. Facility, 2022, steel pipe, 15×15×114cm.
15. Boots, 2022, FRP, steel, 190×115×215cm.
16. Double Decker, 2018 (reproduction in 2022), sign board, LED lighting, steel, fan, dimensions variable.
17. Foreshore, 2022, PLA, 465×126cm.





10

13. 벽난로와 기둥, 2022, 알루미늄 망, 가변크기.
18. 해치, 2021, 우레탄 폼, 80×100×155cm (5).
19. 내 이웃의 벤치: 곰, 2021, FRP, 나무, 237×56×57cm.
20. 내 이웃의 벤치: 산타, 2021, FRP, 나무, 220×83×38cm.

21. 내 이웃의 벤치: R, 2021, FRP, 철, 아크릴, 140×57×55cm.
22. 내 이웃의 벤치: 봉, 2021, FRP, 철, 알루미늄, 나무, 131×80×90cm.
23. 내 이웃의 벤치(메이킹), 2021, 단채널 비디오, 컬러, 사운드, 10분 30초.
24. 내 이웃의 벤치(메이킹), 2021, 단채널 비디오, 컬러, 사운드, 4분 28초.
25. 해치와 월드(메이킹), 2022, 단채널 비디오, 컬러, 사운드, 5분 56초.

※ 12, 19-22번 작품은  
한국문화예술위원회  
공공예술사업의 지원으로  
제작되었습니다.

2F

13. *Fireplace and a Pillar*, 2022, aluminum mesh, dimensions variable.
18. *Haetchi*, 2021, urethane foam, 80×100×155cm (5).
19. *My Neighbor: Bear*, 2021, FRP, wood, 237×56×57cm.
20. *My Neighbor: Santa*, 2021, FRP, wood, 220×83×38cm.

21. *My Neighbor: R*, 2021, FRP, steel, acrylic, 140×57×55cm.
22. *My Neighbor: Pipe*, 2021, FRP, steel, aluminum, wood, 131×80×90cm.
23. *My Neighbor (making)*, 2021, single-channel video, color, sound, 10min. 30sec.
24. *My Neighbor (making)*, 2021, single-channel video, color, sound, 4min. 28sec.
25. *Haetchi and Worldee (making)*, 2022, single-channel video, color, sound, 5min. 56sec.

※ The works No. 12 and  
19-22 were created  
with support of the Arts  
Council Korea (ARKO)  
Public Art Program.

11

인천아트플랫폼 기획전시  
정지현 개인전  
가우지(GOUGE)  
2022. 7. 15. – 9. 11.

주최  
(재)인천문화재단

주관  
인천아트플랫폼

총괄  
문화공간본부장 손동혁

운영  
인천아트플랫폼 팀장 최기현

기획  
큐레이터 이은진  
  
진행보조  
최승희, 김유림

음향, 영상  
메가링크  
  
작품운송  
마이컴퍼니 글로벌

홍보물 제작 설치  
아트엠

번역  
아트컨셉

그래픽디자인  
신덕호

인쇄  
키즈핸즈

© 인천아트플랫폼, 2022  
수록된 글과 도판에 대한 저작권은  
각 저작권자에게 있으며, 저작권자와  
인천아트플랫폼의 동의 없이  
무단으로 사용할 수 없습니다.

인천아트플랫폼  
22314 인천광역시 중구  
제물량로218번길 3,  
032.760.1000

전시장소  
인천아트플랫폼 전시장 1(B동)

관람시간  
화-일 11:00-18:00  
(17:30까지 입장 가능)  
매주 월요일 휴관

관람료 무료

Incheon Art Platform  
Jung Jihyun's solo exhibition  
*GOUGE*  
July 15 – September 11, 2022

Organized by  
Incheon Foundation for Arts &  
Culture (IFAC)

Supervised by  
Incheon Art Platform (IAP)

Director  
Son Donghyek,  
Managing Director, Division  
of Cultural Space

Team Manager  
Choi Kihyun

Curator  
Lee Eunjin  
  
Curatorial Intern  
Choi Seung Hee, Kim Yulim

A/V  
MEGAlink

Logistics  
My Company Global

Publicity Materials  
Art M

Translation  
Art Concept

Graphic Design  
Shin Dokho

Printing  
Kids Hands

© Incheon Art Platform, 2022  
All rights reserved. No Part of this  
publication may be reproduced  
in any form or by any means  
without permission in writing  
from the copyright holders and  
Incheon Art Platform.

Incheon Art Platform  
3, Jemullyang-ro 218beon-gil,  
Jung-gu, Incheon 22314,  
South Korea  
+ 82 32.760.1000

Venue  
Incheon Art Platform  
Gallery 1(B)

Opening Hours  
Tuesday – Sunday 11:00-18:00  
Closed on Mondays

Admission Free