

정지현 Jung Jihyun

가우지 Gouge

정지현 «가우지»

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 옹도 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-재조합 하는 과정을 거쳐 총체성을 상실한 단면의 풍경으로 풀어낸다.

전시명 '가우지(Gouge)'는 “둥근 정, 둥근 끌, 흠, 구멍, 정으로 썸”과 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.

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.

Jung Jihyun Gouge

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.

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.

- 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.

정지현의 작업은 이처럼 어떤 목적이나 완성을 추구하기보다는 서로 다른 만들기의 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.

인천아트플랫폼 큐레이터
이은진

- 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.

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.

Curator of Incheon Art Platform
Lee Eunjin





























전통의 맥락에서
FREQUENCIES OF TRADITION



스웬(무거운)
2022, 알루미늄 주조, 철,
147×100×137cm.

스웬(가벼운)
2022, PLA, 철, 147×41×188cm.



Swept (Heavy)
2022, aluminum casting, steel,
147×100×137cm.



Swept (Light)
2022, PLA, steel, 147×41×188cm.

스웍(무거운)
2022, 알루미늄 주조, 철,
147×100×137cm.

스웍(가벼운)
2022, PLA, 철, 147×41×188cm.



Swept (Heavy)
2022, aluminum casting, steel,
147×100×137cm.

Swept (Light)
2022, PLA, steel, 147×41×188cm.

후라이드 플라워
2022, 혼합재료, 50×48×28cm.



38

Fried Flower
2022, mixed media, 50×48×28cm.

멀리서 온 토르소
2022, 스펀지, 레진, PLA,
53×55×63cm.



39

Torso from afar
2022, sponge, resin,
PLA, 53×55×63cm.

후라이드 플라워
2022, 혼합재료, 50×48×28cm.

멀리서 온 토르소
2022, 스펀지, 레진, PLA,
53×55×63cm.



Fried Flower
2022, mixed media,
50×48×28cm.

Torso from afar
2022, sponge, resin, PLA,
53×55×63cm.

최후의 월드
2022, 우레탄 폼, 148×106×177cm.



최후의 월드
2022, 우레탄 폼, 148×106×177cm.



해치
2021, 우레탄 폼, 80×100×155cm (5).



해치
2021, 우레탄 폼, 80×100×155cm (5).

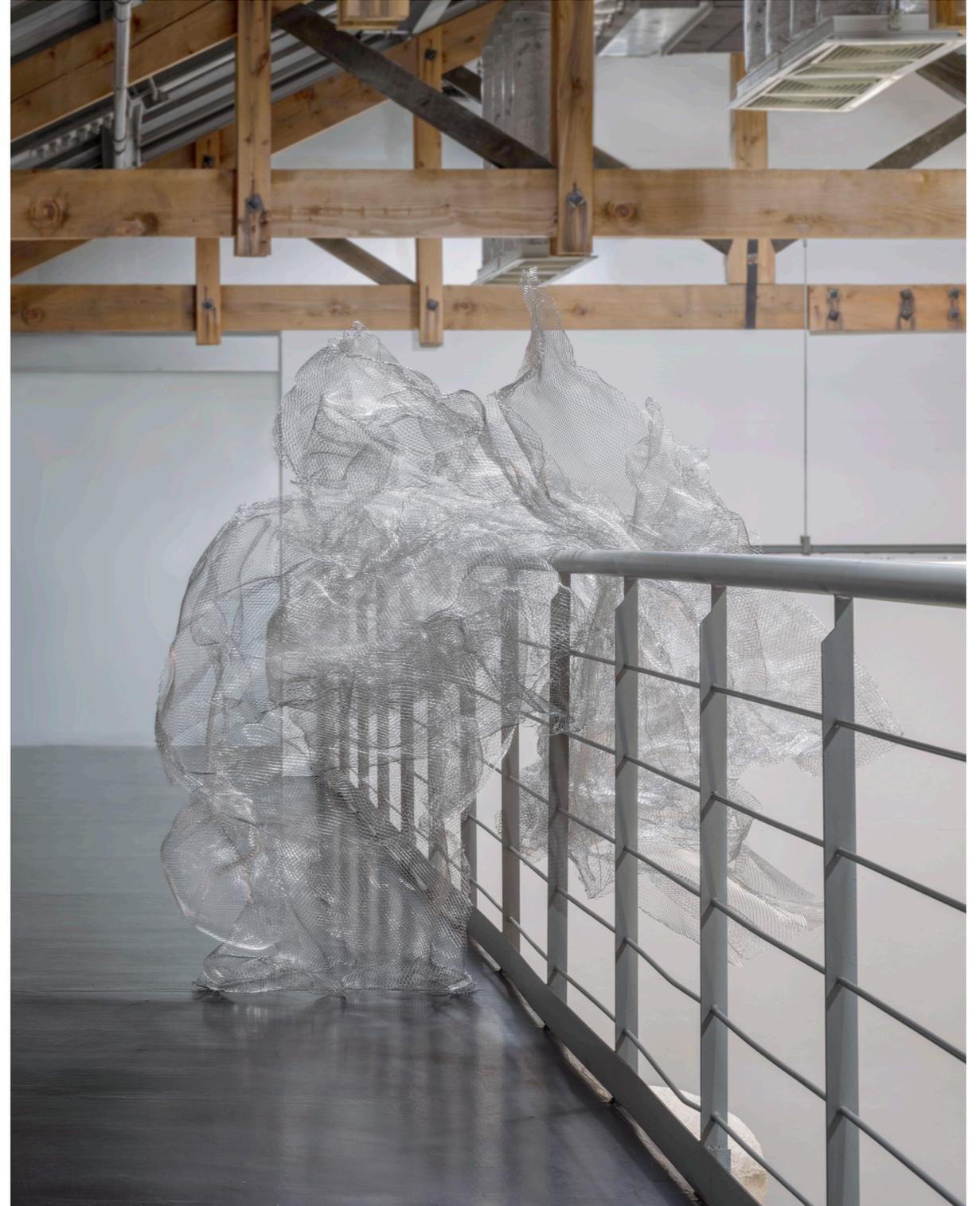


퍼블릭 포
2021, FRP, 36×28×53cm.



Public Paw
2021, FRP, 36×28×53cm.

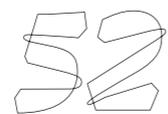
벽난로와 기둥
2022, 알루미늄 망, 가변크기.



Fireplace and a Pillar
2022, aluminum mesh, dimensions variable.

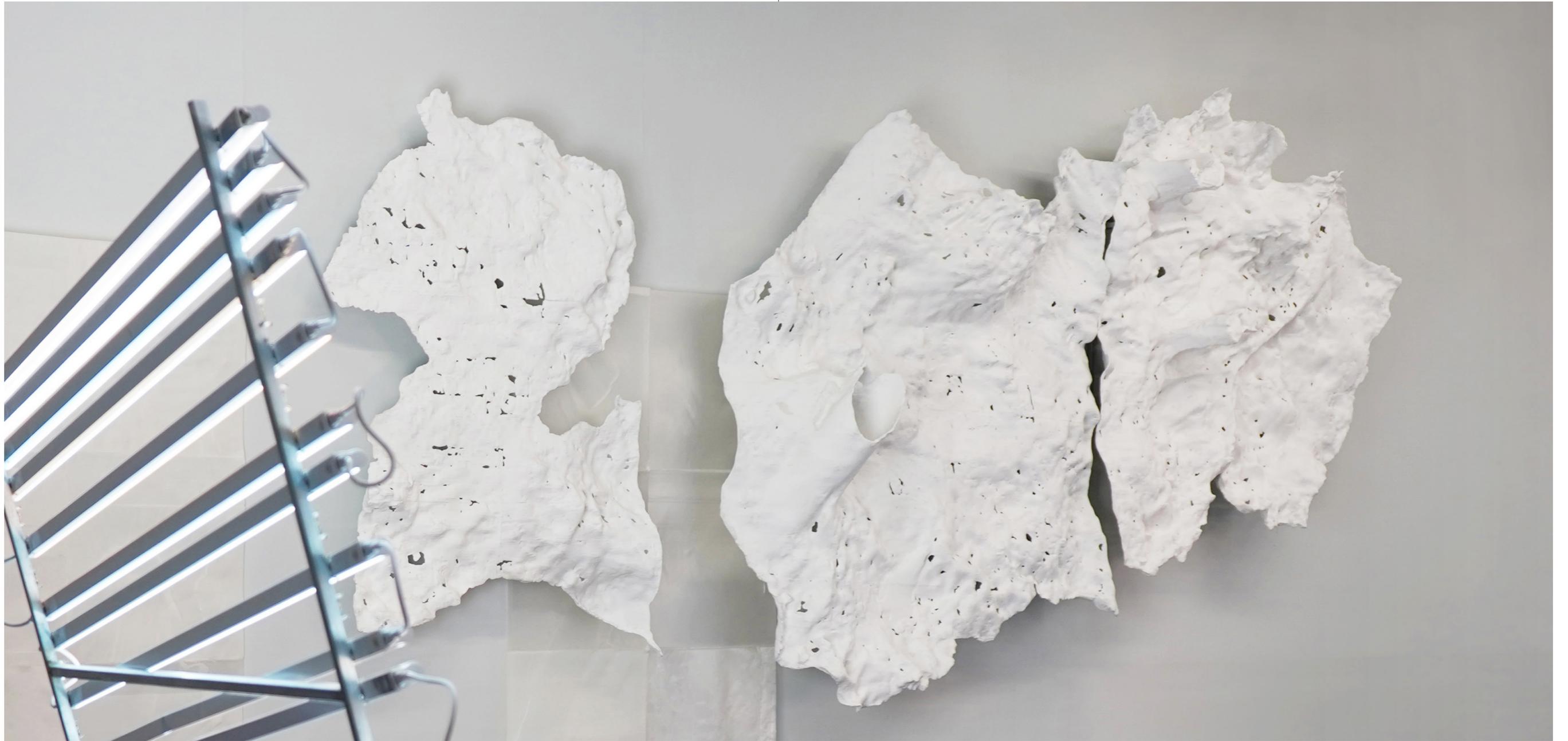
매립지와 갯벌
2021-2022, PLA, FRP, 490×33×195cm.

폐기
2021-2022, LED 조명, 철, FRP,
125×140×220cm.



Landfill, Foreshore
2021-2022, PLA, FRP, 490×33×195cm.

Peggy
2021-2022, LED lighting, steel, FRP,
125×140×220cm.





페기
2021-2022, LED 조명, 철, FRP,
125×140×220cm.



Peggy
2021-2022, LED lighting, steel, FRP,
125×140×220cm.

크롤링

2022, FRP, 나무, 합성고무, 70×124×82cm.



Crawling

2022, FRP, wood, synthetic rubber, 70×124×82cm.

더블데커
2018(2022 재제작), 간판, LED 조명, 철,
선풍기, 가변크기.





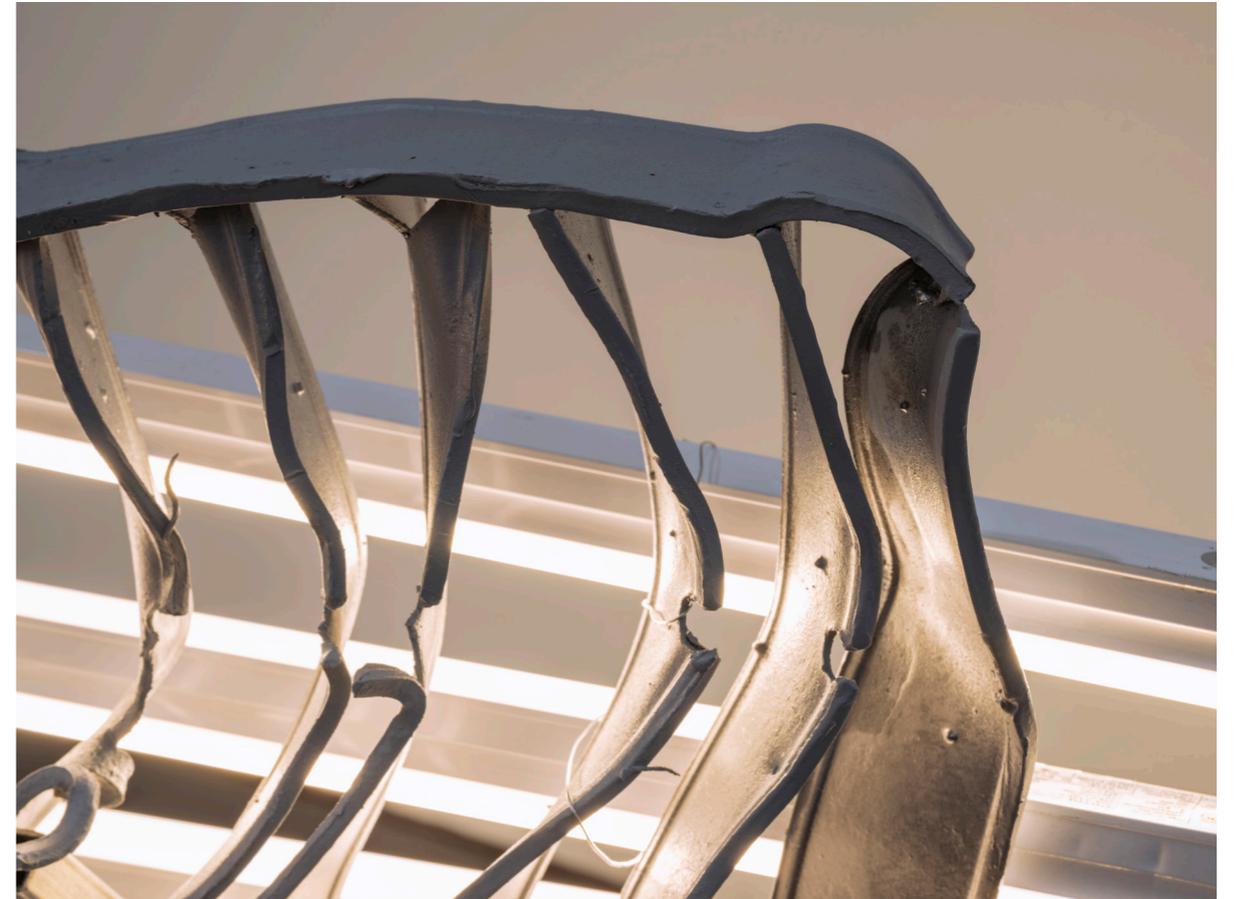
공원-시설
2022, 나무, 스테인레스 스틸,
260×24×40cm.



66

Park-Facility
2022, wood, stainless steel,
260×24×40cm.

공원-시설
2022, 철재 파이프, LED 조명,
가변크기.



67

Park-Facility
2022, steel pipe, LED lighting,
dimensions variable.

스탠드
2021, LED조명, 철, 145×106×117cm.



Stand
2021, LED lighting, steel,
145×106×117cm.

부츠
2022, FRP, 철, 190×115×215cm.



70

71

Boots
2022, FRP, steel,
190×115×215cm.

부츠

2022, FRP, 철, 190×115×215cm.



72

Boots

2022, FRP, steel, 190×115×215cm.

내 이웃의 벤치: 산타
2021, FRP, 나무, 220×83×38cm.



내 이웃의 벤치: R
2021, FRP, 철, 나무, 140×57×55cm.



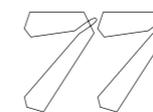
My Neighbor: R
2021, FRP, steel, wood,
140×57×55cm.

내 이웃의 벤치: 곰
2021, FRP, 나무, 237×56×57cm.



My Neighbor: Bear
2021, FRP, wood, 237×56×57cm.

내 이웃의 벤치: R
2021, FRP, 철, 아크릴,
140×57×55cm.



My Neighbor: R
2021, FRP, steel, acrylic,
140×57×55cm.

내 이웃의 벤치: 봉
2021, FRP, 철, 알루미늄, 나무, 131×80×90cm.



내 이웃의 벤치: 곰
2021, FRP, 나무, 237×56×57cm.



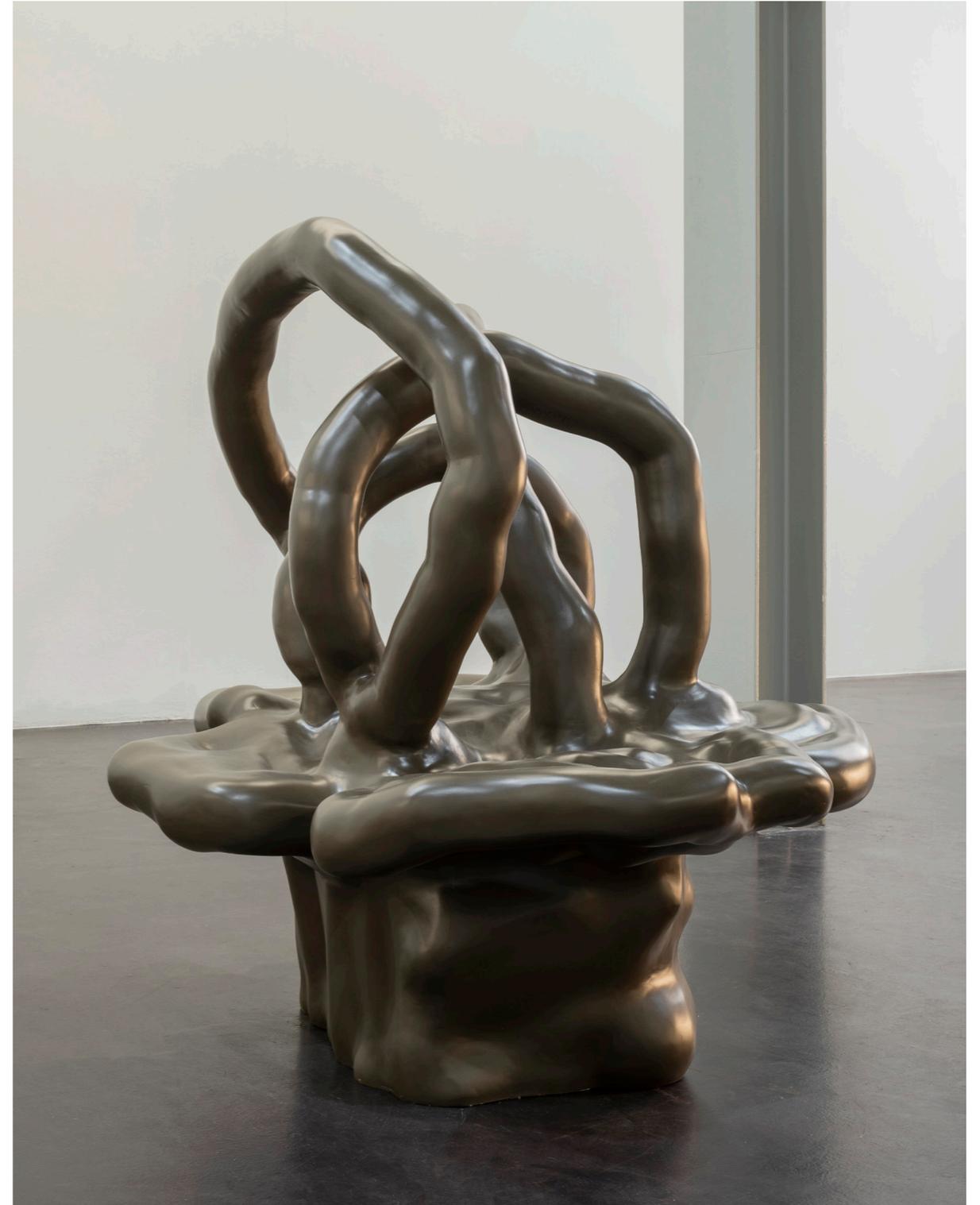
My Neighbor: Bear
2021, FRP, wood, 237×56×57cm.

내 이웃의 벤치: 산타
2021, FRP, 나무,
220×83×38cm.



My Neighbor: Santa
2021, FRP, wood,
220×83×38cm.

미세스 브라운
2021, FRP, 120×110×120cm.



Mrs. Brown
2021, FRP, 120×110×120cm.

미세스 브라운
2021, FRP, 120×110×120cm.



《가우지》 *Gouge*

84

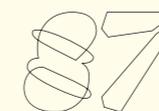
Mrs. Brown
2021, FRP, 120×110×120cm.

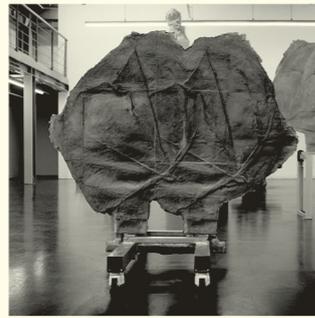
도시는 기능에 맞춰 공간을 정돈해왔다. 관심받지 못하는 것, 다루기 힘든 것, 새어 나가는 것, 추한 것, 누구도 원하지 않아 완전히 내팽개쳐진 것 등 도시가 만들어낸 기물과 사물들 사이에 균열은 계속해서 일어난다. 녹슬거나 부서진 채 버려져서 어딘가에 임시로 놓인 대상들은 불이나 파도처럼 고정되지 않은 형상으로 쌓였다 무너지고 사라진다. 망가진 괴물처럼, 수수께끼의 표류물 같은 형체는 휴대가 가능한 핸드폰의 3D 스캐닝으로 빠르고 손쉽게 -그러나 거칠게- 기록되고 다시 디지털 모델링과 출력, 그리고 손을 거쳐 새로운 몸으로 번역된다.

《가우지》의 작품들은 도시의 기물들, 쓰레기, 공공조형물, 간판 조명 등 우리가 살아가고 있는 현실의 대상을 직접 본을 뜬 것으로 VR, 3D 스캐닝, 캐스팅 등의 기술을 통해 만들어졌다.

A city is arranged according to its functional needs. Objects regarded unappealing, difficult to handle, unpleasant and undesired by the majority are neglected and put away, resulting in a social hierarchy of objects. Similar to how natural phenomena such as fire and waves develop and gradually fade away over time, unwanted objects are found in regions distant from their original locations, frequently discovered in a state of deterioration or broken apart into pieces.

The exhibition *Gouge* displayed a collection of works that captured the forgotten pieces of our urban environment. From city trash to public sculptures, sign boards and lights, various objects were 3D scanned using a smartphone application, developed and roughly digitised before being refined by hand to create a new body of work. This exhibition demonstrated ways human hands could interact and collaborate with technology to overcome limitations in the making process.



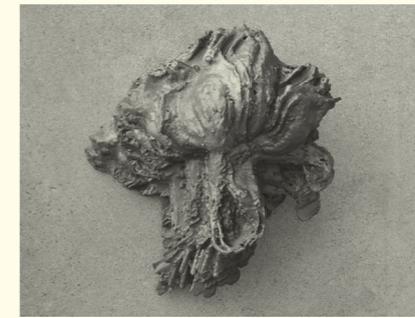


스웬(2022)

〈스웬〉 연작은 동그란 간판을 천으로 싸고 있는 3D 모델을 두 개로 복사, 분리하여 완성한 조각이다. 일반적인 프린팅보다 두꺼운 필라멘트 줄기로 쌓아 만들어진 흔적이 표면에 남아있다. 〈스웬(무거운)〉은 말 그대로 철을 가지고 만든 무거운 조각으로, 알루미늄으로 가볍게 주조한 원본 〈스웬(가벼운)〉과 대조된 상태로 전시장에 놓인다.

Swept (2022)

Swept series was created by copying and dividing into two separate pieces a 3D model of a round signboard covered in fabric. For this series, I intentionally used thicker filaments to accentuate the layers created through the printing process. *Swept (heavy)* was cast into aluminum and presented in contrast to the original 3D-printed version, *Swept (light)*.



Fried Flower (2022)

FDM is a 3D printing device that melts a plastic known as a 'filament' at a high temperature. The melted filaments are extruded out of a nozzle, creating an initial 2-dimensional image and layers are built up to form the final 3D product. At times, errors occur during the printing process resulting in the creation of objects that resemble similar to a digitalized image (a glitch). The work *Fried Flower* is an example of a sculpture that was created as a result of such technical flaws.

후라이드 플라워(2022)

3D 프린팅(FDM)은 '필라멘트'라는 플라스틱을 높은 온도로 녹여 그것을 한층 한층 쌓아가면서 굳혀가는 방식이다. 프린팅이 진행되는 동안 출력물이 받침대에서 이탈하는 일이 발생하기도 하는데, 이때는 오류 난 디지털 이미지(글리치)와 같은 불량 결과물을 얻을 수 있다. 〈후라이드 플라워〉는 이런 결함의 상태를 적극적으로 수용한 조각이다

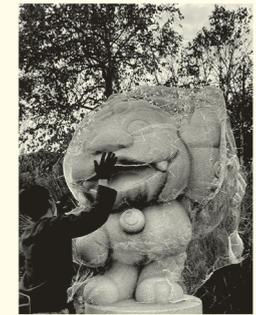
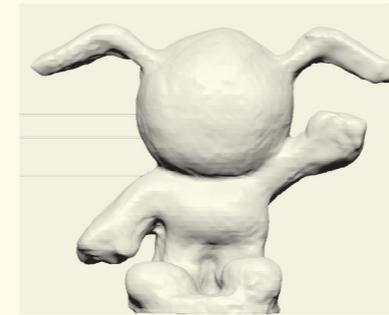
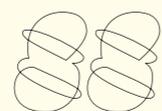


멀리서 온 토르소(2022)

온라인에서 만난 유저와 교환해서 얻은 스캐닝 데이터는 근대 조각가 마이올 Aristide Maillol의 작품 '강 La Rivière' 이었다. 아카이빙, 편집이 가능하다는 이 모델의 크기는 약 20MB 정도. 브론즈로 이루어진 무거운 조각상이 데이터로 넘어와 다시 스크린 밖으로 출력된 무게는 2kg도 채 되지 않았다. 작은 삼각형들로 미세하게 구성된 표면은 스스로의 출처가 복제품이 아닌 x, y, z 값의 집합임을 보여준다. 저해상, 그리고 저용량일수록 그것은 점점 더 축약된 형태가 되어 결국 하나의 점을 향해 움직인다. 그리고 나는 이 분할된 파편을 재배치하면서 원본으로부터 멀어질 가능성을 본다.

Torso from afar (2022)

I exchanged a set of 3D-scanned data files with an individual I met online and what I received was the work 'La Rivière' by the modern French sculptor Aristide Maillol. This data file, which was of a real existing bronze sculpture, was only 20Mb in size and was available for archiving and editing, and when re-created into a physical object, it totalled 2kg in weight. Unlike traditional sculptural works that are often heavy and attached to the site of installation, works generated as digital information are much lighter, transportable and accessible to a greater international audience. The 3D printed fragments may appear as a poor replica of the original statue, but through closer inspection, we can see the surface composed of a repetition of triangular patterns allowing for the understanding of the new sculpture's digital presence constructed through an X, Y, Z (length, width, depth) value. As the file's resolution and size decrease, the subject will too condense, eventually reducing towards a single point. By rearranging these fragmented remains, I am able to envision new forms that deviate from the original structure.



해치(2021) & 최후의 월드디(2022)

거처를 옮겨 다니며 내가 마주친 여러 지역의 마스코트 조형물을 분해 만든 〈해치〉와 〈최후의 월드디〉는 원래의 매끈하고 단단한 표면과 색을 잃은 대신 거대한 팝콘 덩어리 같은 가볍고 포근한 피부를 얻었다. 이들은 얇은 알루미늄 망으로 본을 뒀기 때문에 자유롭게 복제, 변형될 수 있는 거꾸집이기도 하지만, 지자체의 관료적 질서와 관광업의 유행 사이에서 태어난 일시적인 존재이기도 하다. 그들의 '웰컴링 포즈'만큼은 물질과 마찬가지로 유형만 바뀔 뿐 소멸하지 않는다. 그러나 그 사이에서도 태어나고 죽는 것들이 있다.

Haechi (2022) & Worldee (2022)

Haechi and *The Last Worldee* were inspired by city mascot statues I discovered while moving around different studio spaces in Seoul. Instead of the smooth and firm surface and bright colors of the original figurines, my new interpretations were given a popcorn-like airy texture with a light and cozy character. A reproduction of ephemeral statues developed for the benefit of the local government and the expanding tourism industry, *Haechi* and *The Last Worldee* were built with thin aluminum mesh as the base framework, allowing for quick and easy alterations. Although the physicality has changed, these figures' approachable and welcoming nature has remained the same. And throughout the process, things have come and gone, with components being removed and replaced.





퍼블릭 포(2021)

이는 2020년 덕수궁에 전시되었던 조각상 <에브리 해태>의 발 부분으로, 전시장 가장 높은 곳에 놓여 있다.

Public Paw (2021)

Public Paw was originally the foot of the sculpture *Every Haetae* (2021), which was presented at the Deoksugung (Palace), Seoul, in 2020. For the recent exhibition, it was placed high up on a tall plinth, presented as the highest work in the exhibition space.

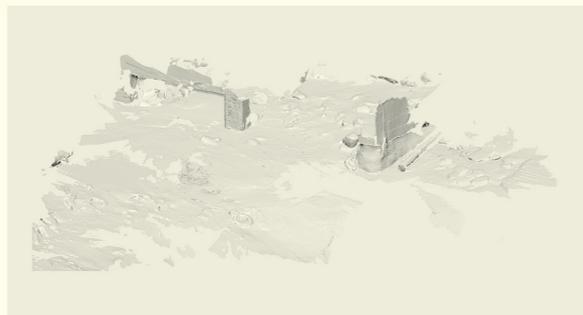


벽난로와 기둥(2022)

오래된 서울시립 남서울미술관 실내의 벽난로의 기둥 표면을 알루미늄 망으로 눌러 떠낸 작업이다. 이들은 스스로 설 수 없어서 2층 난간 위에 걸어 두었다.

Fireplace and a Pillar (2022)

The *fireplace and pillars* within the Nam-Seoul Museum of Art were hand-pressed with aluminum mesh, creating a sculptural replica of the historical structures. Unable to stand on their own, these mesh sculptures were hung over the central rails of the exhibition's second floor.

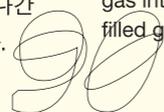


매립지(2021)와 갯벌(2022)

<매립지>는 9,700만 톤의 쓰레기 매립으로 해발 100m에 이르게 된 인공의 땅이자 메탄가스를 지속해서 배출하는 난지도의 일부를 3D로 캐스팅한 작업이다. 이러한 제작방식과 유사하게 나는 북성포구의 바닷물이 빠져나간 쓰레기가 섞인 땅을 3D 스캔하여 <갯벌>을 제작하였다.

Landfill (2022) & Foreshore (2022)

Through 3D scanning, *Landfill* presents a 3D printed topographical view of a section of Nanjido, an artificial land in Seoul built on top of 97 million tons of landfill waste, 100 meters above sea level, and an area that still emits methane gas into the air. Similarly, *Foreshore* captured the debris-filled grounds of Bukseong port during low tide.

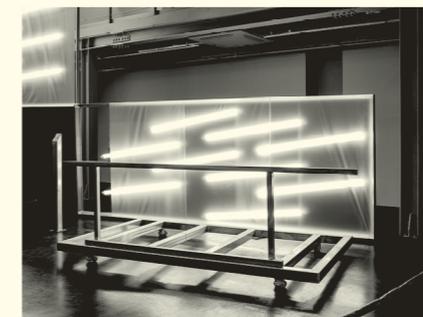


폐기(2022)와 크롤링(2022)

<폐기>와 <크롤링>은 도심에 쌓이고 사라지는 쓰레기들의 비정형적인 형태의 순간들을 담고 있다.

Peggy (2022) & Crawling (2022)

Peggy and *Crawling* documented the city's waste-filled terrain, both presenting the irregular contours of the land's surface formed by piles of scraps layered within the natural landscape.



더블데커(2018)

길거리에 버려진 간판으로 만든 <더블데커>는 자체적으로 빛을 발산하지만 어떠한 내용도 선전하고 있지 않다. 미미한 바람에 살랑이는 반투명의 천은 주변의 빛과 그림자를 계속해서 변화시킨다.

Double Decker (2018)

Double Decker was built using pieces of a discarded billboard. Although it continues to emit light on its own, no advertising content is displayed, removing its primary function as an advertising billboard. The gentle breeze creates subtle movements on the translucent fabric that covers the lights, continuously altering the directions of the reflected light and shadow.



공원(2022)

<시설>은 매립지의 침출수 처리장 자재로 만들어진 작업으로 전시장 내에서 하나의 군집을 이뤄 <공원>을 구성한다.

Park (2022)

Facilities was a sculptural piece made using discarded materials found in a leachate storage tank. The arrangement of these sculptural objects grouped in one area formed a *Park* within the exhibition space.



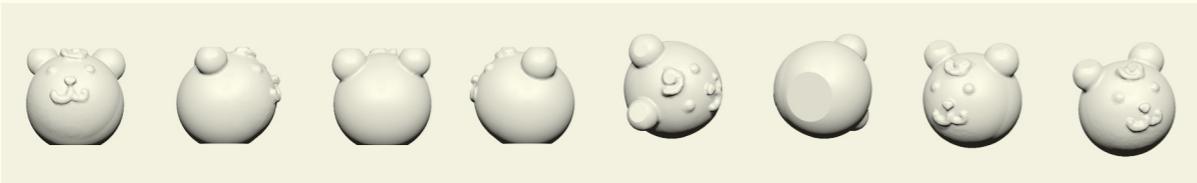


부츠(2022)

나누어진 조각을 쌓아 만든 것. 계속해서 생산되고 증식하고 사라지는 수많은 마스코트 캐릭터의 둥근 발은 부피와 무게 그리고 귀여움과 관련이 있다.

Boots (2022)

Boots presents fragmented pieces of city mascot statues stacked on top of one another. By capturing the feet of these mascot statues, which are bound in a cycle of production, proliferation and extinction, we can comprehend the volume, weight and the 'cute' characteristics of the figurines.



내 이웃의 벤치(2021)

〈내 이웃의 벤치〉는 도시의 '공원화'와 더불어 주변 공동체와 시민들이 더 많이 머무르고 직접 공간의 주체가 되어 함께하는 공공미술 프로그램이자 이를 통해 제작한 작업이다. 참가자는 VR 기기의 3D 모델링 프로그램을 활용하여 함께 공공 벤치를 직접 디자인하고 제작하는 과정에 참여하였다.

* 인천아트플랫폼 제작 지원. 해당 작품은 한국문화예술위원회 공공예술사업의 지원으로 제작되었습니다.

My Neighbor (2021)

My Neighbor is more than just a piece of public art; it is also a public art program developed with the help of local communities and residents to increase local park accessibility, promote park utilization, and additionally for individuals to become facilitators in improving the infrastructure of city parks. Local participants were provided the opportunity to design and participate in the production of public benches using VR technology and 3D modelling programs.

*Commissioned by Incheon Art Platform. The works were created with support of the Arts Council Korea (ARKO) Public Art Program.

멀리 가는 조각
갈 수 없는 땅
가방을 든 사람

이한범(미술 비평)

Sculpture, Growing Distant
Unapproachable Land
The Man with a Bag

Hanbum LEE (Art Critic)

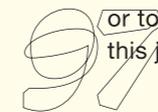
작품이 철수되는 날 아침, 《가우지(Gouge)》 전시장을 다시 찾았다. 나는 정지현이 만든 조각의 가벼움을 확인하고 싶었다. 물론, 폴리락타이드(PLA) 필라멘트를 사용해 3D 프린팅하여 만든 가벼운 오브제와, 그것을 다시 알루미늄으로 캐스팅하여 만든 무거운 오브제 한 쌍으로 구성된 〈스웽〉(2022)을 보면 알 수 있듯 조각의 가벼움은 전시가 꼭꼭 숨겨놓은 비밀이 아니었다. 그럼에도 가벼움을 확인하고픈 충동이 사라지지 않은 건 눈앞의 분명한 사물을 도저히 믿지 못하는 '도마의 의심'과 비슷했던 것 같다. 저건 견고해 보이지만 사실은 분명 어떠한 허상일 것이다. 심증은 넘쳐났지만 확인할 길은 묘연했다. 전시의 시간이 아니라 작품이 철수되는 날 조각들을 방문한 이유는, 어쩔 수 없이 자리를 이동해야 하는 순간 그들이 숨기고 있던 취약함이 여지없이 탄로 나리라 추측했기 때문이다. 그리고 직접 붙들어보지 않고 인부들이 작품을 들어 올려 옮기고 포장하는 모습을 통해 그 가벼움을 살펴야겠다고 생각한 것은 이 조각들의 가벼움이 단지 질량과 관련하는 것이 아니라 어떤 사회적 관계 속에서 일시적으로 등장하는 장면 전체와 관련하는 것이라 생각했기 때문이다. 즉, 내가 확인하고 싶었던 가벼움이란 조각의 물질성이 아니라 무심한 사람들이 이 물건을 다루는 몸짓 속에서, 또 물건이 사람들 사이를 흘러 다니는 시간 속에서 가지게 되는 특별한 존재감을 통해 진술하는 어떤 현실이었다. 조각이 이미 스스로 자신이 시작하게 된 최초의 아주 구체적인 것으로부터 멀리 떠나왔고 떠나가는 중인데 그것으로 내가 돌아가는 것이 무슨 의미가 있겠는가? 가까이 다가가고픈 충동은 오히려 멀어짐으로써만 해결된다. 나는 이것이 동시대 조각 실천이 가지고 있는, 근대적인 조각 만들기와는 다른 방향의 발걸음이자 우리를 초대하는 방식이라 생각한다.

《가우지》 전시장에 처음 들어섰을 때 내가 느낀 당혹스러움과 놀람은 태연히 놓인 저 목직해 보이는 조각들이 사실은 자신들이 얼마나 가볍고 텅 비어 있는지를 뽐내고 있었기 때문이었다. 그렇다고 해서 그것들이 그 텅 빈 혹은 껍데기만 남은 가벼움을 (많은 예술작품이 불안에 못 이겨, 또 욕망에 허우적거리며 그러하듯) 스스로 미학화하고 있는 것은 아니었고, 또 (역시 많은 예술작품이



I revisited the exhibition *Gouge* in the morning of the day it was taken down because I wanted to verify the lightness of Jung Jihyun's sculptures. Granted, the lightness of Jung's sculptures was no secret as evident in *Swept* (2022), a work comprised of a pair of objects with one 3D-printed with light polylactide filament and the other cast from relatively heavier aluminum. Perhaps I was being a "doubting Thomas" because I could not shake the urge to confirm the lightness myself, even though I had witnessed the visible proof thereof. I thought the apparent hardness of the object was surely an illusion. Although there was plenty of circumstantial evidence to underpin my theory, there was no viable way to truly corroborate my suspicion. That is why I chose to revisit the exhibition the day the works were being taken down, as I expected that their inevitable removal and displacement would expose their hidden vulnerabilities in the process. The reason I decided to witness the lightness of the works by watching the crew dismantle and carry them instead of trying to lift them myself is because I thought their lightness were not solely associated with their physical weight but also related to the overall vignettes that momentarily appear in certain societal relationships. In other words, the "lightness" I was hoping to verify was not the physical property of the sculptures' mass but rather a certain reality demonstrated through the indifferent crew's handling of the objects and the special sense of existence the sculptures take on as they pass from one hand to another. If the sculptures have already traveled far from their very specific point of origin and are again in transit, what purpose would my revisit serve? Thus, the only way to resolve this urge to draw near was to drift apart. I believe this is the way contemporary sculpture sets itself apart from modern sculpture, and the way it invites us to truly appreciate it.

I felt startled and shocked when I first stepped into *Gouge* because the ostensibly weighty sculptures nonchalantly sitting in their respective spots flaunted how light and empty they actually are. That is not to say those objects were autonomously aestheticizing their vacuous lightness with nothing left but the husk (as many artworks often do as they succumb to anxiety or flounder through desire), nor that they self-consciously desired to flaunt such emptiness (as is also often the case with artworks). In short, they simply existed; but that does not mean one can then jump to the discussion of "non-things" or today's ontological theories. Therefore, it is at this juncture that we begin to face challenges in



그러하듯) 짐짓 어떤 식으로 보이고 싶어 하는 자의식이 있지도 않았다. 그러니까 그건 그저 그러한 뿐인 존재였는데, 그렇다고 해서 '사물의 소멸'을 선블리 말하며 오늘날의 존재론을 표상하지도 않는다. 여기서부터 해석적 난관이 있는 것처럼 보인다. 그런데 이 이상한 사물이 무엇인지 묻지 않고 이것이 어떤 장소에 있는가에 관해 생각해보면 조금 다른 해석이 열린다. 내게 이 조각들은 어딘가에서부터 어딘가로 가는 중인 무언가로 보였는데, 다르게 말하면 그것은 어떤 공간을 가로질러 나아가고 있는, 운동 중인 것이었으며 그의 조각이 보여주는 것은 그러한 공간적 여정이다. 온라인에서 만난 익명의 사람과 서로 스캐닝 데이터를 교환하여 얻은 아리스티드 마올(Aristide Maillol, 1861~1944)의 청동 조각상 <강(La Rivière)>(1938)의 3D 데이터를 레진으로 프린팅한 <멀리서 온 토르소>(2022)는 작가의 상상적 공간에서 조각이 이루어지는 과정을 가장 이해하기 쉬운 방식으로 보여주는 작업이다. 지구 반대편에 굳건히 자리를 가지고 있던 무거운 물질이 지금 이곳에 당도하며 가벼워지고 분해되고 재조립된다. '지구 반대편'이라는 아득히 먼 지리적 공간과 '청동과 데이터'라는 대비되는 물질성, 그리고 '분해와 재조립'이라는 형태적 변화는 멀어짐으로써 가까워지는 매우 특수한 예술적 실천인 조각의 시간성 자체에 관한 비유이다. 중요한 것은 이것이 저것으로부터 기인했다는 것이 아니라 이것이 어딘가로부터 떠나왔다는 것. 즉, 이동이다. <멀리서 온 토르소>는 현실의 한 구체적 대상이 정지현의 조각적 사유 공간에서 여정하던 중 일시적으로 가시성을 얻어 등장한 형상이다.

정지현의 작업은 명백한 것 투성이다. <매립지>(2021-2022)나 <갯벌>(2022), <공원>(2022)은 그가 어디에 가고 걸었는지 말해주고, <해치>(2021)나 <최후의 월디>(2022), <더블데커>(2018), <폐기>(2021-2022)는 그가 어떤 사물들에 관심을 보였는지 말해주고, <벽난로와 기둥>(2022), <내 이웃의 벤치>(2021) 프로젝트는 그가 어떤 기술과 방법을 사용했는지를 잘 말해준다. 모호하거나 비밀에 부쳐진 것은 거의 없다. 그런데 그가 방문한 곳의 장소성, 그가 주목하는 사물의 사물성, 그가 다루는 기술과 도구의 성격을 논의함으로써 그의 작업 전모를

밝혀낼 수 있을까? 분명 <가우지> 이전까지는 유효한 구석이 있었던 것 같다. 돌이켜보면, 정지현은 개인전 <곰염섭>(두산갤러리, 2016)을 통해 더 이상 작업에 내러티브가 스며들지 않도록, 아니 내러티브로 작업이 흘러가지 않도록 하겠다는 선언을 한 후, 그간 조각이라는 것이 무엇인지, 조각은 무엇을 하는 것인지 일견 단순해 보이는 질문을 끊임없이 탐구해 왔다. 그 탐구의 과정에서 그는 자기 자신에게 어떠한 장소가, 어떠한 사물이, 어떠한 방법이 어떤 방식으로 의미가 있는지 스스로 이해해 나가며 그것들을 통해 조각을 어떻게 가능하게 할지 살폈다. 나는 그의 등을 보고 뒤따라 걸으며 그가 그때그때 관심 가지고 살피는 장소의 장소성, 사물의 사물성, 매체의 개념 등에 관해 그가 어떻게 그 장소와 사물을 이해하고 방법을 형성하는지 관찰했었다. 그 과정은 가까이에서 보면 치열한 전투 같았지만 멀리서 보면 느릿하고 답답하고 지난했다. 그럼에도 불구하고 아직 그의 작업이 조각의 내부를 형성했다고 하기에는 어딘지 충분해 보이지 않았다. 달리 말하면 그의 조각은 아직 충분히 멀리 가지 못했던 것 같다. 그래서 나 또한 조각이 무언가를 주섬주섬 줍고 있는 조각의 외부를 함께 서성거렸었다.

수두룩한 명백함이 정작 작업의 시간에 대해서는 알려주지 않는다고 느꼈을 때, 아니 좀 더 정확하게는 명백한 것들이 진술하지 못하는 어떤 공간이 생겨났다고 느꼈을 때, 나는 비로소 그의 작업이 형성한 조각의 내부에 관해 생각해볼 수 있게 되었다. 여기서 내부란 조각이 자기 자신을 구축해 나가는 매우 자율적이고 일시적인 공간, 자기 자신을 형성하는 기억이 축적된 지층 같은 공간이다. 예술 실천뿐만 아니라 모든 사물은 저마다 이 공간을 가지고 있다. 어떤 사물은 너무 협소하여 존재한다고는 생각지도 못할 만큼 작은 공간을 가지고 있는 반면, 어떤 사물은 너무 크고 복잡한 공간을 가지고 있어서 신비로움을 사로잡는다. 조각이란 건 (사물이 아닌) 이 공간들을 가로지르는 일이다. 사실 오늘날 이 불길한 공간을 가장 적극적으로 또 능수능란하게 도입하는 것은 자본주의다. 예컨대 한 빈털터리가 하루아침에 벼락부자가 되었을 때, 누구나 그 사람의 부가 어떤 공간을 거쳐 변형되었다는 것을 알고는 있지만 그 공간이 도대체 무엇이었는지 거기서

interpretation. However, if we begin to think about the location of these objects instead of questioning the nature of their existence, we may open the door to a slightly different interpretation. To me, these sculptures appeared to be moving from point A to point B, i.e., in motion through a certain space. It is such spatial journey that the artist's sculpture conveys. By exchanging 3D scan data with an anonymous person online, Jung took the dimensions of *La Rivière* (1938) by Astride Maillol (1861 – 1944) and recreated a 3D-printed resin piece titled *Torso from Afar* (2022). The process behind this work is perhaps one of the easier to understand, demonstrating how the artist generates the sculpture in his imagination space. A heavy substance that once remained affixed on the opposite side of the planet has become lighter, disassembled, and reassembled upon its arrival here. The geographically distant concept of space defined as “the opposite side of the planet,” the contrasting materiality between “bronze and data,” and the transformations of “disassembly and reassembly” serve as metaphors of the temporality of sculpture, which is unique as an artistic practice in that growing distant leads to proximity. The important thing is not to determine the answer to the chicken-or-egg question, but rather that the object has departed from some point of origin, i.e., movement. *Torso from Afar* appeared as the result of a specific subject of reality momentarily gaining visibility while journeying through Jung's sculptural domain of fiction.

Jung's works are full of clarity. *Landfill* (2021-2022), *Foreshore* (2022), and *Park* (2022) show where he has been and walked. *Hatchi* (2021), *The Last Worldee* (2022), *Double Decker* (2018), and *Peggy* (2021-2022) demonstrate which objects drew his attention. *Fireplace and a Pillar* (2022) and *My Neighbor* (2021) unveil his techniques and methods. There is rarely anything ambiguous or secretive about Jung's works. However, one cannot help but wonder if discussing the locality of his destinations, the objecthood of the things he observed, and the nature of his techniques and tools can reveal the big picture of his works. This certainly seems to have been the case to a degree up until Gouge. In retrospect, Jung has ceaselessly explored the seemingly simple questions of what sculpture is and what it does ever since his solo exhibition *Gomyeomsom* (Doosan Gallery, 2016), wherein the artist declared that he would no longer allow the narrative to permeate into his works, or rather, that he would ensure his works not drift toward a narrative. Throughout such process,

Jung sought to understand what meaning various places, objects, and methods would have in his work and examined how such elements can enable his endeavors in sculpture. I tailed behind Jung to examine how he understands each location and object and formulates methods based on the locality, objecthood, and concept of the respective location, object, and media that draw his interest. Although that process felt like a fierce battle from up close, from the distance it was slow, frustrating, and arduous. Despite all this, there still lingered a sense of insufficiency to declare that his work formed the interior of sculpture. In other words, his sculpture had not traveled far enough yet. That is why I too continued to hover around the exterior of sculpture it rummaged about, collecting something from its surroundings.

When I realized the clarity of Jung's works do not actually reveal their time, or to be more precise, that there came into being a space that cannot be explained by the clarity, I finally began to think about the interior of the sculpture that Jung's work created. By “interior,” I mean the free and ephemeral space wherein the sculpture can build itself, like a stratum of accumulated memory of such self-formation. Such “interior” space exists not only in art but also in every object. With some objects, the interior is so infinitesimal that it can hardly be said to exist, while other objects have such immense and complicated spaces that fill the beholder with wonder. Traversing such spaces (as opposed to objects) is the job of sculpture. In today's world, capitalism most eagerly embraces this ominous space. For example, in a “rags to riches” story, everyone knows that the person's wealth went through some kind of space to undergo such transformation, but no one knows what space that is and what happened there. Instead, we devise acceptable devices of fiction such as a magic wand or analytical charts to stabilize such stories. In contrast, critics seek to endure that ominousness instead of sealing that space shut.

The title of Marshall Berman's book *All That is Solid Melts into Air* not only resonates throughout the concept of modernity but also serves as an apt forecast on what may be taking place in the interior space of Jung's sculptures. In the interest of avoiding any misconception, it is worth noting that what Jung dismantles and regenerates does not come in visible form. He does not resort to creating illusions that trick the eye into thinking the knowable is unknowable, as if there is something new created every time. Rather, he focuses on the arduous process of

무슨 일이 일어났었는지는 누구도 알지 못한다. 많은 경우 도깨비방망이라거나 차트 분석 같은 납득할만한 허구를 도입하여 안정화한다. 반면 비평이라는 것은 그 공간을 봉합하는 대신 그 불길함을 견디고자 했다.

“모든 견고한 것들이 대기 속으로 녹는다(All that is solid melts into air).” 현대성을 관통하는 이 유명한 문장은 정지현의 조각 내부 공간에서 일어나는 일을 추측하기에도 적절한 것 같다. 여기서 몇몇 오해를 피하자면, 그가 무너뜨리고 다시 생성하는 것은 가시적인 형태가 아니다. 알만한 것을 알만하지 않게 만드는 눈속임을 통해 마치 끊임없이 새로움이 나타나는 것처럼 보이는 착시를 불러일으키지 않는다. 그보다는 수고스럽게 사물의 표면을 떠나어 형태를 보존하는 일에 집중하는데, 그러면 닳은 형태는 남지만 저것을 구성하는 물질은 모조리 사라진다. 남은 그것은 무언가와 여전히 닳았지만 닳은 저것과는 전혀 다른 무언가가 된다. 그리고 정지현은 바로 이 과정에서 발생하는 사건에만 이리저리하게 관여할 뿐이다. 예컨대 <최후의 월드>나 <해치>는 공공기관의 마스코트 조형물의 표면을 알루미늄 망으로 떠내고 이를 거푸집 삼아 우레탄 폼을 채운 후 남은 것이다. 남은 것은 가볍고 귀엽지만 어딘지 으스스하다. 어떤 것은 선명한 얼굴을 가지고 있지만 어떤 것은 머리 한 귀퉁이가 무너져 있다. <후라이드 플라워>(2022)는 3D 스캐닝한 꽃을 3D 프린팅하는 도중 조형물이 받침대에서 이탈하며 꽃이란 걸 알아볼 수 없는 기괴한 형상을 가지게 되었는데, 정지현은 그 실패한 상태를 전시장에 태연히 가져다 놓았다. 각각의 작품은 저마다의 조각적 사건을 가지고 있고, 정지현은 그것을 가만히 들여다보고 있었음이 틀림없다. 그것이 과연 가능한 멀리 나갔는지를 확인하며, 그 멀리 감이 동시에 무엇과 가까워졌는지를 확인하며. 그런 면에서 《가우지》는 무엇보다도 조각의 내부를 탐구한 전시라고 하는 것이 옳다. 그렇다면 그 내부를 경유해 등장하게 된 것, 내가 마주했던 당황스러운 가벼움, 무언가와 닳았지만 절대 그것은 아니라는 이상한 역설을 주장하던 조각들의 존재감은 도대체 무엇을 진술하는 것일까.

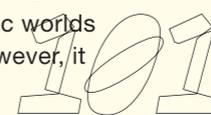
나는 올해 여름 아이슬란드에서 한 달 반을 머물렀는데, 직접 가보지 않았다면 몰랐을 사실 중 하나는 그 거대한 섬에는 무수히 많은, 너무나도 많은

조각상이 있다는 것이었다. 레이카비크에는 골목마다, 광장마다, 몇 걸음 걸을 때마다 육중한 조각상들과 마주칠 수 있었고, 돌과 바람과 하늘밖에 없는 광활한 들판 한가운데에서도, 깊은 피요르드 산기슭 아래에서도, 아무도 찾지 않을 것 같은 해변에서도 나는 언제나 조각상과 마주쳤다. 미술사적 지식에서 보자면 대체로 전근대적이거나 근대적인 양식의 조각이었는데, 그것들은 모두 견고했고, 절대 제 자리를 벗어나지 않을 것처럼 무거워 보였다. 문제는, 그들이 아이슬란드라는 세계를 너무나도 진실되게 진술하고 있다고 느꼈다는 것이다. 이는 그들을 구성하는 물질이 그것이 속한 세계를 구성하는 물질과 닮아있다는 것도 있었지만, 그것들이 전혀 움직이고 있지 않으며 그들에 관여하기 위해서는 내가 직접 찾아가야만 한다는 사실은 뒤늦게 깨달은 것이다. 내가 아이슬란드의 조각으로부터 배운 것은, 예술적 작업은 그것이 관여하는 특정한 세계와의 관계 속에서 이해해야만 한다는 것이었다. 하지만 동시대 예술은 흔히, 작품이라는 사물이 장소와 아무런 관련이 없다는 것처럼 이해되곤 한다. 물론 어떤 것들은 '장소 없음의 장소'를 가지고 있겠지만. 아이슬란드에서 조각을 만나는 경험을 하지 못했다면 나는 정지현의 조각에 대해서, 그것이 형성하는 조각적 공간에 대해서 이해할 수 없었을 것이다. 정지현의 조각은 그 단단하고 생동하는 물질들로 가득한 세계의 조각과 정반대로 가고 있었기 때문이다. 정지현의 조각은 한없이 가벼워지며 무언가로부터 멀리 달아나려 한다. 그리고 그 가벼움은 자기 자리를 가지려 하지 않고 복제되어 어딘가를 떠돌아다니려 한다. 마치 어디에서나 들을 수 있는 기술복제시대의 신화처럼. 이것이 작가가 인식하는 세계의 내부가 반영된 것인지는 나는 아직 잘 알지 못한다. 하지만 그가 이 세계에서 조각을 위한 공간을 열어 그곳을 방문하기 시작했다는 것은 분명해 보인다.

detaching the surface of objects to preserve its form. Thus, while the form remains, the substance that once comprised everything beneath that shell vanishes. In turn, what remains becomes something completely different, despite its resemblance to its former existence. It is solely in such process that Jung intervenes every now and then. For example, for *Last World* and *Haechi*, Jung created molds of local government mascot sculptures using an aluminum net, then filled the molds with urethane foam. The resulting works are light and cute yet somehow creepy. Some of them retain clear facial features while others are missing chunks of their heads. *Fried Flower* (2022) is actually the result of a botched 3D-printed flower. While printing the 3D-scanned flower, the printed material steered off the base to create an unrecognizable abomination. Jung took this disfigured result and exhibited it as is, as if nothing happened. Each work has its own sculptural event, which Jung undoubtedly watched unfolding, verifying whether the sculpture went as far as possible and checking if such distance also increased in proximity to something else at the same time. In that regard, *Gouge* can be described as an exhibition that explores the interior of sculpture. If so, what do the things that transited through such interior testify? What was that startling lightness I encountered? What about the paradoxical claim that these sculptures are definitely not what they resemble?

When I spent a month and a half in Iceland this summer, one of the things I learned there that I would have otherwise never known is how many sculptures there are across that giant island. In Reykjavik, I came across massive sculptures at every alley, plaza, and even every few steps sometimes. I found sculptures even in the wilderness where there was otherwise nothing but rocks, wind, and the sky. The sculptures were in the deepest fjords and remote, seemingly unfrequented shores. Based on my understanding of art history, most of the sculptures seemed to be in post-classical and late modern styles. They were all sturdy and heavy, as if nothing could uproot them from their place. Most importantly, I felt as though the sculptures stood as such truthful testimonies on the world of Iceland. Part of that was due to the fact that the materials composing the sculptures resembled their environment. But it was only then that I realized I had to go to them myself to engage with these immobile sculptures. In other words, the Icelandic sculptures taught me that art must be understood in the context of the specific worlds they engage with. In contemporary art, however, it

is often understood that the object (i.e., artwork) has no relation with its surroundings, although to be fair the “place of placelessness” may count as a type of location for some objects. Without my experience of encountering the sculptures in Iceland, I would not have been able to understand Jung’s sculpture or the sculptural space it forms, as his sculpture goes against the sculpture of the world brimming with solid living materials. Jung’s sculpture grows ever lighter, always seeking to flee as far as possible from something. That lightness does not seek to find its own place but instead replicates itself to keep wandering off elsewhere, fulfilling this era’s myth of the age of cloning. Although I am still not sure if this reflects the interior of the world Jung perceives, it is clear that Jung opened a space for sculpture in this world, and has begun visiting it.



갈 수 없는 땅

“여간해선 포획되지 않는 대상을
고찰하고자 할 때 쓰레기만큼 적합한
대상도 없을 것이다.”

— 브라이언 딜, 『쓰레기』 중에서

“가장자리 따위는 없는 둥근 지구의
어디에도 사람의 손길이 닿지 않은
에덴동산은 없다. 멀리까지 탐험해 상상 속
괴물들을 지도 밖으로 쫓아냈지만,
대신 스스로 괴물로 변해버린 인간들이
있을 뿐이다.”

— 유디트 살란스키, 『머나먼 섬들의 지도』
중에서

사월의 어느 날, 나는 부서진 콘크리트 계단을 내려가
높은 단층절벽을 등진 긴 해변을 걸었다. 해가 뜨기
전이었고 모래와 자갈이 섞인 땅은 검었다. 그곳은
어느 지도에도 지명이 나오지 않았고 표지판도
없었으며 오래 살아온 마을 주민에게 물어도 보았으나
그도 그곳의 이름을 몰랐다. 정확하게는 “거기는
이름이 없지”라고 그는 말했다. 이름 없는 해변에는
조약돌처럼 둥글게 마모된 유리 파편과 은색 단추,
고무 타이어의 부스러기, 이마트 비닐 봉투, 굵은 밧줄
꾸러미, 초록색 그물 멍치, 떨어져 나온 스티로폼, 철제
책상 다리, 화투장 같은 것들이 너부러지듯 웅크리듯
놓여 있었다. 오랜 동안 사람은 나타나지 않았다.
파도가 오간 흔적만 남은 정갈하고 완만한 언덕에는
검은색 야구 모자가 뒤집어져 속을 내밀고 축축한
모래와 함께 뒤엉켜 있었는데, 여섯 개의 패널을 이어
붙인 봉제선을 따라 “FEEL THE JOY”라는 문구가
여섯 방향으로 뻗어 나가 있었다. 세속적 욕망을
요구하는 경쾌한 목소리를 들어줄 이는 여기에 아무도
없었다. 내가 이름 없는 해변에 닿게 된 이유와 온갖
물건들이 거기에 오게 된 이유는 크게 다르지 않다고
생각했다. 나는 모자를 내려다보며 한참을 서 있다가,
걸어왔던 발자국을 따라 해변을 되돌아 나갔고, 섬을
떠나 도시로 돌아왔고, 해변에서 주워 온 크기가 다른
매끈한 돌 다섯 개를 선반에 올려 두었다.

사람은 저마다의 장소를 걷는다. 저마다의
걷는 장소를 가지고 있다. 그중 어떤 이들은 자신이
걷는 장소를 통해, 그 장소를 걷는 것을 통해 진실을
찾는다. 레이첼 카슨과 질 미술레는 땅과 바다의
경계를 걸으며 바다를 이해했다. 다만 그들은 서로
다른 바다를 가졌는데, 카슨은 바다에서 끊임없는
죽음의 순환과 생명의 이동을 보았고 미술레는 역사를
보았다. 로렌 아이슬리와 허수경은 모래와 바람만이
가득한, 사막이라고 하는 현재의 외부를 걸었다.
박솔되는 오래된 도심을 걷고 류한길은 꺼끌꺼끌한
소리의 진동을 타고 걷는다. 이런 사람들에게 어떤
장소를 걷는다는 것은 일종의 방법이다. 강고한
물질과 이미지가 허튼 짓 따 생각 못하게 우리를
틀어막는 힘을 약화하고 그 사이를 비집고 들어가
실재를 발견하는 방법. 픽션은 거기서 시작한다.

정지현이 나를 차에 태워 데려간 곳은 성동구
송정동의 폐기물 집하장이었다. 그는 언젠가 그곳이

*이 원고는 『2021 난지미술창작스튜디오
레지던시 도록』에 수록된 것으로,
저작권자의 동의 아래 게재하는 글입니다.

Unapproachable Land

“There would be nothing more
appropriate than waste when
contemplating something that is not
easily seized.”

— Brian Thill, *Waste*

“There is no untouched garden of
Eden lying at the edges of this never-
ending globe. Instead, Human
beings travelling far and wide have
turned into the very monsters they
chased off the maps.”

— Judith Schalansky, *Atlas of Remote
Islands*

One day in April I walked down the damaged concrete
stairs by the long seashore beyond high fault scarps.
It was before sunrise, when the ground mixed with
sand and pebbles looked dark. The name of the
place was not found in a map, nor its signs, and even
an old villager did not know what it was called. In
fact, he said: “That place doesn’t have a name.” By
the nameless beach, objects were scattered, such
as round glass fragments worn away like pebbles,
silver buttons, small pieces of rubber tire, plastic bag,
bundles of thick ropes and green net, styrofoam, steel
desk leg, or gambling cards. There was no sign of
a man for a long time. On the gentle, smooth slope,
with only sea wave traces, a black baseball cap was
laid inside out, half-covered by wet sand, with a
phrase “FEEL THE JOY” stretching out in six ways by
the seams between six panels of fabric. There was
no one to listen to this lively voice of secular desire. I
believed the reason why I ended up at this nameless
beach was not much different from those objects
themselves. Standing there for a while looking down
at the baseball cap, I followed back my footprints
on the beach, left the island for the city, and put
five smooth pebbles from the beach on my shelf, all
different in sizes.

People walk in their own places. They have
their own places to walk. Some of them discover
the truth through the places they walk upon. Rachel
Carson and Jules Michelet understand an ocean
by walking on the border between land and ocean.
Yet their oceans are not the same. What Carson
sees in the ocean is a never-ending cycle of death
and movement of life, while Michelet sees history.
Loren Eiseley and Sukyung Heo walk the outside of
present time in the desert, with nothing but sand and
wind. Solmay Park walks in the old downtown, and
Hankil Ryu walks upon the rough vibration of sound.
For people like them, walking in a space is a kind
of method. It is a method for neutralizing the power
of strong matter and images that suppress us from
enjoying random thoughts and discovering underlying
reality. This is where fiction begins.

Where Jihyun Jung drove me was a waste
transfer station at Songjeong-dong, Seongdong-
gu. He once told me how fascinating the site
was and somehow I immediately felt like visiting.
Songjeong-dong was left blank like a lonely island
in the map of Seoul, which is mostly crowded with
landmarks and names. If some spot is left blank like
this on a map, there must be a restricted area like
a military camp or a forest with no way in. An area
that is restricted or dominated by rules that cannot
be expressed in an image. Songjeong-dong was
crowded with the rhythmical sound of conveyor

*This text is contained in the 2021 SeMA
NANJI RESIDENCY Catalogue, and
is published with the permission of the
copyright holders.

얼마나 재미있는 곳인지 내게 말한 적이 있었고, 왠지 모르겠지만 나도 단번에 가고 싶은 마음이 똥했다. 지형지물과 지명이 빼곡히 들어 찬 서울 지도에서 송정동은 외딴 섬처럼 텅 비어 있었다. 지도라는 이미지에서 이런 식으로 표현된 곳은 군부대 같은 기밀 유지가 필요한 구역이나 길 없는 숲 정도일 것이다. 들어가지 못하는 땅이거나 이미지화 할 수 없는 규칙이 지배하는 땅. 송정동에는 쓰레기를 끊임없이 운반하는 컨베이어 벨트 소리와 무지막지하게 움켜쥐고 퍼 나르는 중장비 소리의 리듬이 가득했고 종종 작은 새들이 우는 소리가 들렸다. 그 소란스러움에서 조금 비껴난 곳에는 온갖 잡다한 재활용 쓰레기가 종류별로 분류되어 있었다. 고철은 고철대로, 알루미늄은 알루미늄대로, 종이는 종이대로. 한때는 위용이 대단했을 대형 트럭의 녹 쓴 차체 프레임과 포크레인의 손은 산처럼 쌓여 있었다. 우리는 송정동을 가로질러 걸으며, 이곳이 비록 도심 한복판의 땅이긴 하지만 마치 모든 물건들이 파도에 떠 밀려 온 것 같다는 말을 나누었다. 물건들은 어떤 높이와 어떤 속도의 파도에 실려와 저마다의 정해진 자리에 안착한 것처럼 보였고, 그렇게 비슷한 질량을 가진 것들이 한곳에 덩어리져 모여 있었다. 우리는 그 파도라 이를 수 있을 것의 정체가 뭘까 궁금해 하긴 했지만 이야깃거리로 삼지는 않았다. 그것에 대해선 딱히 지금 할 수 있는 말이 없다는 것을, 그저 각자의 방식으로 추측해야 할 일일 뿐임을 잘 알고 있었기 때문이었다. 다만 정지현은 송정동을 떠나기 전 한 고물상 아저씨에게서 고철 한 덩어리를 얻어왔다. 1톤 트럭의 앞쪽 차체 프레임 같아 보였는데, 그 형태는 이미 어떤 조형성을 갖추고 있었다.

송정동을 떠나 우리가 향한 곳은 난지도 노을공원이었다. 그야말로 쓰레기 투어였다. 그러나 해질 녘의 노을 공원은 너무나도 아름다웠다. 발아래의 땅이 쓰레기로 만들어진 인공 산이라는 것은 그다지 실감나지 않는 사실이었다. 지도 이미지가 송정동을 지했다면, 노을공원의 아름다움은 난지도를 지웠다. 노을공원에 오르기 전 정지현은 스튜디오에서 울룩불룩 요철 진 큰 철망을 내게 건네며 뭐가 보이는지 물었다. 뭘 본 뜬 것인지의 작가만 알 것이었기에 나는 성의 없이 아무 말로 대답했다. 사실 '무엇'이 무엇인지에는 딱히 관심이 없었고 요철이 묘하게 흥미로운 모양새라고 생각하는 와중이었다.

노을공원에 오르자 여러 공공미술 조각상들이 서 있었는데, 정지현은 그 중 하나를 가리키며 철망으로 본 뜬 것이 바로 저것이라고 말했다. 정지현은 몇 년 전 한동안 도심 속에서 이상한 곳에 자리 잡고 서 있는 조각상들을 찾아 다녔었다. 종로 대로변 영풍문고 앞에 생똥맛게 앉아 있는 전봉준 동상 같은 것들을 말이다. 그리고 그런 조각상의 일부 혹은 전체를 본떠서 조각화 하곤 했다. 그가 본 뜬 것은 조각상의 표면이었지만, 내게 그것은 어떤 물건이 알 수 없는 이유로 어딘가에 놓여 있게 된 그 미스터리 자체를 떠내는 것으로 보였다. 그것은 이미 어떤 형태를 가지고 있었고, 그럼으로써 장소와 물건 사이의 총체성을 다시 구성하고 조각이 관여하는 특권적인 사물을 회복했다. 내게 그것은 이름이 없어야 할 사물에 잘못 붙은 이름을 제거하는 일처럼 보이기도 했고, 그것을 장소 없는 상태로 되돌리려는 일처럼 보이기도 했다. 하지만 이걸 나의 해석적 견해이지 정지현의 의지는 아닐 것이다. 그는 예민하고 섬세하게 살피는 것으로 사물에 관여하지 사물의 정치를 논하지는 않는다. 정지현은 클라이밍에 심취해 있는데, 홀더의 형태와 홀더가 붙은 벽의 경사에 따라 자세를 바꾸고 이동하는 것에 꽤나 능숙해 보였다. 클라이밍은 길을 찾는 스포츠다.

그는 얼마 전 내게 3D로 모델링한 땅 이미지 하나를 보내주었다. 미디어에 보도된 복한 어딘가의 지형이라고 했다. 얼마 후 스튜디오를 다시 찾았을 때 3D 프린터를 이용해 제작한 땅 샘플을 볼 수 있었다. 도색이 되어 있으니 제법 땅 같아 보이기는 했다. 그 즈음 우리는 갈 수 없는 땅과 조각의 관계에 대해서 한창 얘기를 나누었다. 갈 수 없는 땅이 뭔지는 모호했지만, 적어도 어떤 새로운 기술처럼 보이는 것이 이미지로든 물질로든 그곳을 지금 여기로 데려올 수 있을 것 같지는 않았다. 만약 갈 수 없는 땅이 지도에서 추방당한 허구라면, 오히려 그곳은 이미지와 물질의 불가능성에서 출발해야만 다다를 수 있는 영토일 것이다. 정지현은 그런 허구를 증명하는, 혹은 추측하게 하는 이유 있는 물건들을 찾아 온갖 것들이 밀려 나가 이름을 잃기 시작하는 경계선을 걷는다. 그의 조각이라 이를 수 있는 것은 거기서부터 시작한다. 네모 반듯한 모양에 요철 진, 땅이라고 이름만한 그 얇고 가벼운 플라스틱 판은 의자 위에 이런저런 생활 잡품과 함께 아무렇게나 놓여 있었다.

belts endlessly delivering waste and heavy vehicles that outrageously crush and shovel, while tiny birds occasionally chirped. A little off of that busy mess, all kinds of recyclable waste materials were sorted. Metal, aluminum, paper, and so on. Once glorious and colossal in the past, the rust frame of heavy trucks and excavator arms were piled up into a mountain. Walking across Songjeong-dong we talked about how the waste looked like it was washed up by sea waves, although the area was in the middle of the city. Objects seemed to be carried away by the waves of certain height and speed, settling in their own destined spot because each heap of objects had similar masses. We were curious what the wave could be but did not further the discussion. There was nothing particular to talk about and we both only could speculate it in our own distinctive and separate way. Jihyun Jung got a piece of scrap metal from a junk shop before leaving Songjeong-dong. It seemed like the front frame of a truck of which the shape already conceived some sculptural form.

After Songjeong-dong, we headed to Noeul Park at Nanjido. It was literally a waste tour. However, Noeul Park at dusk was perfectly beautiful. I could hardly recognize that it was a man-made mountain of waste beneath my feet. If it was a map that erased Songjeong-dong, it was the beauty that erased Nanjido. Before walking up Noeul Park, Jung handed me a huge, bumpy wire mesh at the studio and asked what I saw in it. Since only the artist would know what it was modeled after, I gave an answer without much enthusiasm. Actually, I was thinking that its unevenness looked peculiarly interesting, instead of 'what it was' in particular. Climbing Noeul Park we saw a number of public sculptures and Jung pointed one out saying his wire mesh was modeled after it. For the last few years Jihyun Jung has been searching for sculptures in strange spots in the city, for example the statue of Jeon Bong Jun, sitting awkwardly in front of Youngpoong Bookstore by the main street in Jongno. Jihyun Jung made sculptures that modeled a part or the entire structure of these. Jung was capturing the surface of the sculpture, but, to me, it appeared to be presenting the mystery of how some objects end up where they are. It already had a certain form, which configured the totality in between the place and object and restored the privileged thing involved by the sculpture. To me, the practice seemed to be eliminating the names of the thing that should not have names or restoring them to the state of a non-place. However, this is my interpretive view, not his. He engages with a thing by treating it sensitively and delicately, rather than discussing its politics. Jihyun Jung has been infatuated with climbing and

seemed to be very skilled at shifting his position and moving around depending on the hold's shape and where it was spiked on. Climbing is a sport that finds a way out.

Few days ago he sent me a 3D modeling image of land. Supposedly it was a landform somewhere in North Korea that was reported by the media. When I visited his studio later he had a sample of the landform made with a 3D printer. It did quite look like a piece of land made after a painting. That was about the peak of our discussion regarding the relation of unapproachable land and sculpture. Unapproachable land sounds ambiguous, and no new technology seems to be able to bring it right away into an image or matter. If unapproachable land signifies a fiction that has been expelled from a map, it should be only grasped through the impossibility of image and matter. Jihyun Jung walks on the border where all objects are washed away and lose their names, seeking reasonable objects that witness or facilitate forms of speculation of such fictions. That is where his sculpture begins. Bumpy and uneven in a square shape, the plastic panel standing in for a plot of land was laid out randomly with other living items on a chair.

조각가의 손에는 망치나 정, 톱, 칼 같이 물질을 자르고 깎아내고 구멍 뚫는 도구가 들려 있을 것이라고 보통은 생각한다. 그런데 그의 손에 들려 있는 것이 가방이라면? 가방은 무언가를 담고, 다른 장소로 이동하고, 거기서 그 무언가를 나누는 도구다. 걸으며 봐선 무엇이 얼마나 들었는지 알 수 없다. 가방을 손에 드는 것이 조각가의 일이 된다면, 그렇게 해서 만들어진 것은 뭐라고 이를 수 있을까?

구글에 “내 이웃의 의자”를 검색하면 프로젝트에 참여할 주민을 모집하는 포스터를 볼 수 있다. 참여자가 VR로 직접 의자를 디자인하고, 만들어진 의자는 전시까지 되며 인터넷이 연결되는 곳이면 어디에서나 참여 가능하다는 내용이다. 양구군에서 게시한 프로젝트를 소개하는 유튜브 영상에는 참여자들이 VR 기계를 이용해 직접 의자를 디자인하는 모습이 담겨 있다. 그들의 일상적 공간에서 말이다. 군청 직원은 군청의 민원실에서, 주부는 집의 거실에서, 간호사는 병원 로비에서, 천문학자는 연구실 책상에서, 또 어떤 주민은 마을회관에서 VR로 자신의 의자를 만든다. 진지하고 신중한 와중 어린이처럼 즉흥적이고 경쾌하게 몸을 쓰며 자신의 형태를 만들어 나간다. 이웃 주민이 구경하다 가기도 하고 반려견은 지루한 듯 하품도 한다. 프로젝트를 기획하고 진행한 정지현 작가는 노트북과 VR 기계를 가방에 넣어 그들의 공간으로 찾아가 그들이 의자를 만들 수 있도록 도왔다. 10여 개의 의자들은 3D 프린터로 제작되어 파로호 꽃섬의 나무 한 그루를 중심에 두고 던져놓은 듯 설치되었다.

〈내 이웃의 의자〉는 주민이 능동적으로 참여하고 작품 생산의 주체가 된다는 점에서 지역 사회 기반(community based) 공공미술의 성격을 띤다.¹ 여러 굴절을 지나온 공공미술 개념과 역사적으로 축적된 실천의 아카이브를 기준으로 〈내 이웃의 의자〉를 도식적으로 분류하고 분석하는 것은 그리 어렵지 않을 것이다. 아마추어리즘의 조형적 아름다움에 대해서 말하는 것도 어렵지 않다. 그런데 유튜버 ‘왁싱’이 올린 한 영상²을 보고 나면, 이 프로젝트의 어딘지 묘한 구석을 알아치게 된다. 그리고 ‘공공미술’을 분류 체계로 도입하기보다는 전혀 다른 방식으로 이해해보기를 시도하게 된다. 전역한 직업 군인으로 양구에 거주하고 있는 왁싱은

1. 이 계열의 공공미술은 건축물이나 도심 속 공공연한 공공장소에 세워지는 장식품 혹은 기념물로서의 공공미술에 대해 반발하는 역사적 과정에서 등장했다. 수잔 레이시(Suzanne Lacy)는 이 흐름을 새로운 장르의 공공미술(New Genre Public Art)이라 명명했다. 지금 우리 주변을 채우고 있는 공공미술이라 불리는 것은 이처럼 여러 역사적 순간이 동시에 거주하고 있는 풍경이다. 때문에 공공미술은 여전히 여러 이념들 사이에서 논쟁적인 장소가 되는 것이다. 특히 ‘공공’이라고 하는 담화는 ‘미술’이라는 담화와 마찬가지로 시대적 조건과 호응하며 물결치듯 변화하기 때문에 그곳은 늘 담론의 전장터가 될 수밖에 없다. 이러한 유동성 속에서 세스 프라이스(Seth Price)는 『확산 (Dispersion)』(2002)을 통해 인터넷의 등장을 공공미술의 통시적-공시적 교차점에 도입하며 특권화하는 탁월함을 보이기도 했다.

2. 스튜디오 왁싱 - WorkSing!, “땀 터지고 킹받는 폭염 버스킹 | 새 단장한 꽃섬 | 내가 만든 의자와 함께”, 2021. 7. 29., <https://www.youtube.com/watch?v=SYZXHgUszRc&t=487s>

It's conventionally thought that a sculptor would usually carry around tools that cut, grind or pierce materials, like hammer, chisel, saw or blade. But what if he carries around a bag instead of tools? A bag is a medium that holds something, transports it around, and shares whatever it holds. On the surface, one can't tell how much of what it contains. If a sculptor carries around a bag in his hand for his work, how can one define what is made from such process?

If you search “My Neighbor’s Chair” on Google, a poster calling for project participants pops up. The information explains that it is a project where the participants design a chair in VR, and their chair is rendered in reality and exhibited. It’s a project where the participants can become involved wherever there is internet connection. The YouTube video which introduces the project organized by Yanggu-gun, shows participants designing chairs themselves in their everyday space using a VR machine. Using a VR machine, a county office employee makes his own chair in the county service center, a housewife in her living room, a nurse in the hospital lobby, an astronomer in his lab desk, and a local resident in the town hall of his neighborhood. In the midst of seriousness and concentration, they create their form using their bodies in the most child-like sense of spontaneity and merriment. In the video, a passer-by stops to take a look then continues on walking, while a dog yawns as if it’s bored. Artist Jung Ji-hyun who planned and conducted the project, put his laptop and VR machine in his bag, and visited the participants of his project in their own spaces and helped them make their chairs. Through this process, about 10 chairs were produced with 3D printers and installed casually around a tree on Ggotseom Island in Paro Lake.

‘My Neighbor’s Chair’ takes the form of a community-based public art in that residents actively participate in the project and become the subject of work production.¹ It would not be so difficult to schematically classify and analyze ‘My Neighbor’s Chair’ based on the concept of public art, which has passed through periods of turbulence, and on the archive of accumulated practices in history. Nor is it difficult to talk about the formative beauty of amateurism. However, after watching a video uploaded by YouTuber “WorkSing!”² one comes to notice a rather strange aspect about this project. Then one begins to understand “public art” in a completely different way, rather than putting it into a system of classification. WorkSing!, a discharged former occupation soldier living in Yanggu, is one of several people who designed their own chair as a participant in ‘My Neighbor’s Chair’ project. In the

1. This type of public art emerged in the historical process of opposing public art as an ornament or monument erected in public places or architecture in the city. Suzanne Lacy termed this flow the New Genre Public Art. The so-called public art that fills our surroundings combines such historical moments in a simultaneous moment; therefore, public art still becomes a controversial site amidst different ideologies. In particular, the discourse on "public", like the discourse on "art," changes like waves in response to the conditions of the times, so it is always bound to be a battlefield of discourses. In such liquidity, Seth Price's work Dispersion (2002) showed the excellence of privilege by introduced the advent of the Internet to the diachronic and synchronic intersection of public art and demonstrated the excellence of such privilege.

2. Workshing!, “Busking in the heat wave, charged with meme and pissed off” | Newly refurbished Ggotseom Island | With the chair I made”, July 29th 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=SYZXHgUszRc&t=487s>

〈내 이웃의 의자〉 프로젝트에 참여해 직접 의자를 디자인한 여러 명 중 하나다. 그는 주말 오후에 도시락을 싸서 자신이 만든 의자가 있는 파로호 꽃섬을 찾는다. 의자를 뒤에 두고 원두막에 앉아 점심을 먹고, 파로호를 둘러보며 다른 의자 작품을 보여주기도 하고, 춤추고, 자신이 만든 의자에 앉아 기타 치며 노래 부른다. 의자는 화면의 배경이든 구석이든 한 부분만을 차지할 뿐 올려다보는 주인공이 아니다. 갑자기 등장해서 존재감이 생겨버린 특별한 물건이지만 일상에서 스쳐 가는 무심한 물건이기도 하다. 무엇보다도 의자는 작품임을 넘어 자신의 삶을 이야기하게 해 주는 한 물건이다. 이야기를 이끌어내는 물건이란 변화한 현실 그 자체에 대한 증거일 수도, 변화한 현실에 대한 인지의 증거일 수도 있다. 그러한 물건이 촉발한 이야기는 크든 작든 삶과 관련한 현실을 재편한다. 그리고 삶과 현실을 표상하거나 대리하지 않고 삶의 구체적이고 작은 부분들을 드러낸다.

나는 VR 기계가 담긴 가방이 양구의 한 주민이 게시한 이야기 영상에까지 이르게 된 연유에 대해서 생각했다. 거기에는 분명 시간이 중요하게 도입되어 있는데, 그 시간은 작품을 감상하는 시간이 아니라 물건이 등장하기까지의 시간이다. 그러한 시간을 가능하게 한 것은 VR이라는 기계일 텐데, 그것이 새로운 시각성을 가진 최신의 기계 장치라는 이유 때문이 아니라 쉽고 간편하게 가방에 넣었다가 장소를 이동하여 다시 손쉽게 꺼내어 누구나 조작하여 쓸 수 있는 로우 테크놀로지로서 다루어 졌기 때문이다. 새로운 이야기와 매체 사용의 재발명은 긴밀히 얽혀 있다. 가방을 들고 저마다의 장소에 방문하는 정지현의 모습은 고도화된 기술을 사용하는 예술가가 아니라 이 동네 저 동네를 떠돌아다니며 이야기를 풀어 놓는 흔하디흔한 이야기꾼과 더 닮아 있었다. 물론 정작 자신은 아무 말도 하지 않고 가방만 열어 속에 든 것을 보여 줄 뿐인 이야기꾼이지만 말이다.

그리고 이것은 오늘날의 미술이 거의 망각한 오래전의 어떤 것을 회복하는 일처럼 보이기도 한다. 어슐러 K. 르 귄(Ursula K. Le Guin)은 『허구를 운반하는 가방 이론(The Carrier Bag Theory of Fiction)』(1986)에서 찌르고 때리고 자르는 창의

문명과 채집하고 보존하고 나누어주는 가방의 문명이 분기되는 아주 오래전을 되돌아본다. 창이 영웅을, 주인공을 필요로 하고 정복, 개척, 승리와 패배, 구원과 희생의 서사를 구축한다면 가방은 작고 다양한 이름 없는 것들이 뒤죽박죽 순서를 가지지 않은, 구체적인 삶의 진실을 담은 이야기를 위한 공간이다. 가방의 서사를 잃지 않기 위해선, 일단 우리는 가방을 마련하고, 거기에 무언가를 담고, 어딘가를 방문해서, 가방을 열어 안에 든 것을 나누고 이리저리 연결해보며 어떤 조형을 찾아 나가는 과정을 기억해야 할 것이다.

이한범
미술비평가. 나선프레스를 운영한다.



afternoon on a weekend, she packed a lunch and visited the Ggotseom Island in Paro Lake, where the chair she made is located. She sits in a hut with the chair behind her, eats her lunch, looks around Paro Lake, and shows other chairs, dances, and plays the guitar sitting in her own chair. The chair takes up only one part of the composition in the video, whether it is the background or corner, and is not the main character. It is both a special object that suddenly appeared and gained a sense of presence, but it is also an object that is passed by indifferently in everyday life. Above all, the chair is more than a work of art; it is an object through which WorkSing! talks about her life. The object that draws out a story may be evidence of the changed reality itself, or the perception of the changed reality. The stories triggered by such objects, whether big or small, reorganize the reality involved in life. And it does not symbolize or represent life and reality, but reveals the specific, trivial parts of life.

I thought about how a bag containing a VR machine could lead to a narrative video produced by a resident of Yanggu. There is clearly an important introduction of time, which is not the time offered to read the work, but the time it takes for it to appear. The VR machine is what made such time possible. This is not because the machine is the latest machine device with a new vision, but because it is handled as a low-technology that can conveniently be put in a bag, transported, then taken out for anyone to manipulate and use with ease. New stories and the reinvention of media use are tightly entangled. Jung Ji-hyun, who visits different places with a bag in his hand, is not an artist who uses high technology. Rather, he is more like an ordinary storyteller who travels from town to town and tells stories, although he doesn't say anything but merely opens up his bag and shows people what is in it.

And this seems to be about art today restoring something that has almost slipped into oblivion a long time ago. In *The Carrier Bag Theory of Fiction* (1986), Ursula K. Le Guin looks back on a very long time, when there is a diversion between the civilization of the spear that pokes, hits and cuts, and the civilization of bags which collects, preserves and divides. While the spear needs a hero, and a narrative of conquest, pioneering, victory and defeat, and salvation and sacrifice, the bag is a space for stories that resemble the specific truths of life, in which various small and nameless things are integrated in disorder. In order not to lose the narrative of the bag, we'll have to remember the process of preparing the bag, putting things in it, visiting somewhere, sharing what's inside, connecting

them with others, and searching for some sort of a formal language.

Hanbum Lee
Art Critic, Director of Rasun Press



정지현

astradiog@gmail.com

www.jihyunjung.com

학력

- 2014 한국예술종합학교 미술원 조형예술 전문사 졸업
- 2010 한국예술종합학교 미술원 조형예술 예술사 졸업

개인전

- 2022 《가우지》, 인천아트플랫폼 전시장 1, 인천
- 2019 《다목적 헨리》, 아뜰리에 에르메스, 서울
- 2016 《곰염섬》, 두산갤러리 서울, 서울
- 2015 《Cases of Finding a Whale in Mountain》, 두산갤러리 뉴욕, 뉴욕, 미국
- 2014 《1 to 380》, 신도문화공간, 서울
- 2013 《Bird Eat Bird》, 신도미술공간, 서울
- 2011 《빗나간 자리》, 프로젝트 스페이스 사루비아 다방, 서울
- 2010 《못다 한 말》, 갤러리 스케이프, 서울

단체전

- 2022 《조각총동》, 서울시립 북서울미술관, 서울
《각》, 하이트 컬렉션, 서울
- 2021 《걱정을 멈추고 폭탄을 사랑하기》, 서울시립 남서울미술관, 서울
《이음》, 한국국제교류재단, 서울
《횡단하는 물질의 세계》, 아르코미술관, 서울
- 2020 《아트 플랜트 아시아 2020: 토끼 방향 오브젝트》, 덕수궁, 서울
《캐스트 앤 크랙》, 정동1928 아트센터, 서울
- 2019 《어긋나는 생장점》, 문화비축기지, 서울
《Array》, 갤러리 바톤, 서울
《우리시대의 추상: 시리즈 II》, 첩터투, 서울
《Decade Studio》, 두산갤러리 뉴욕, 뉴욕, 미국
- 2018 《하루 한 번》, 아트선재센터, 서울
《아모레퍼시픽 야외 공공미술 프로젝트: apmap 2018 제주》, 오설록 티뮤지엄, 제주
- 2017 《Dawn Breaks》, 더 소름, 런던, 영국
《강정 대구현대미술제》, 강정보 디아크 광장, 대구
《이주요/정지현: 도운 브레이크스, 서울》, 아트선재센터, 서울
- 2016 《제11회 광주비엔날레》(도운 브레이크스 2016), 광주
- 2015 《Unknown Packages》, 퀸즈뮤지엄, 뉴욕, 미국
- 2014 《로우테크놀로지》, 서울시립미술관, 서울
《스펙트럼-스펙트럼》, 플라토미술관, 서울
《숨을 참는 법》, 두산갤러리 서울, 서울
《B painting》, 갤러리 175, 서울
《바닥에는 더 신선한 공기가 있어》, 아마도예술공간, 서울
- 2013 《The Next Generation》, 두산갤러리, 서울
《다시-쓰기》, 두산갤러리 서울, 뉴욕, 서울 및 뉴욕, 미국
- 2012 《Unfinished Journey》, 카이스갤러리, 서울
《디 앤솔로지》, Platform Place 629, 서울
《밤의 너비》, 금산갤러리, 파주
- 2010 《옆 사람》, 갤러리 175, 서울
《Art Amsterdam: It's Your Present》, RAI, 암스테르담, 네덜란드
《서교 육십2010: 상상의 아카이브-120개의 시선》, KT&G 상상마당 갤러리, 서울
- 2009 《2009 통과외레: 소소한 일상의 기록》, 수원시미술전시관, 수원
- 2008 《(Sub) Title》, 갤러리 175, 서울



JUNG Jihyun

astradiog@gmail.com

www.jihyunjung.com/en

Education

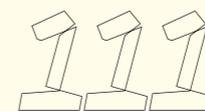
- 2014 M.F.A, Korea National University of arts, Seoul
- 2010 B.F.A, Korea National University of arts, Seoul

Solo Exhibitions

- 2022 *Gouge*, Incheon Art Platform Gallery 1, Incheon
- 2019 *Multipurpose Henry*, Atelier Hermès, Seoul
- 2016 *Gomyeomsom*, Doosan Gallery, Seoul
- 2015 *Cases of Finding a Whale in Mountain*, Doosan Gallery, New York, USA
- 2014 *1 to 380*, Sindoh Art Space, Seoul
- 2013 *Bird Eat Bird*, Insa Art Space, Seoul
- 2011 *Away from Here*, Project Space Sarubia, Seoul
- 2010 *Words Left Unsaid*, Gallery Skape, Seoul

Group Exhibitions

- 2022 *Sculptural Impulse*, Buk-Seoul Museum of Art, Seoul
KAK, HITE Collection, Seoul
- 2021 *Stop Worrying and Love the Bomb*, Nam-Seoul Museum of Art, Seoul
Creating Connections, Korea Foundation, Seoul
Nothing Makes Itself, Arko Art Center, Seoul
- 2020 *Art Plant Asia 2020: Hare Way Object*, Deoksugung, Seoul
CAST AND CRACK, Jeongdong 1928 Art Center, Seoul
- 2019 *Uneven Growing Point*, Oil Tank Culture Park, Seoul
Array, Gallery Baton, Seoul
Contemporary Korean Abstract: Series Two, Chapter II, Seoul
Decade Studio, Doosan Gallery, New York, USA
- 2018 *ONE-A-DAY*, Art Sonje Center, Seoul
Amorepacific museum of art project, Osulloc Tea Museum, Jeju
- 2017 *Jewyo Rhii and Jihyun Jung: Dawn Breaks*, The Showroom, London, UK
Gangjeong Daegu Contemporary Art Festival, Gangjeongbo, Daegu
Dawn Breaks: Seoul, Art Sonje Center, Seoul
- 2016 *The 11th Gwangju Biennale (Dawn Breaks 2016)*, Gwangju
- 2015 *Unknown Packages*, Queens Museum, New York, USA
- 2014 *Low Technology*, Seoul Museum of Art, Seoul
Spectrum-Spectrum, PLATEAU Samsung Museum of Art, Seoul
How to hold your breath, Doosan Gallery, Seoul
B painting, Gallery 175, Seoul
There is more fresh air on the floor, Amado Art Space, Seoul
- 2013 *The Next Generation*, Doosan Gallery, Seoul
Translate into Mother Tongue, Doosan Gallery, Seoul, New York, USA
- 2012 *Unfinished Journey*, Cais Gallery, Seoul
The Anthology, Platform Place 629, Seoul
The Width of the Night, Keumsan Gallery, Paju
- 2010 *Separate Volume*, Gallery 175, Seoul
Art Amsterdam: It's Your Present, RAI, Amsterdam, Netherlands
Seogyo Sixty: The Imaginary Archive, KT&G Gallery Sangsangmadang, Seoul
- 2009 *Passage Rites*, Suwon Art Center, Suwon
- 2008 *(Sub) Title*, Gallery 175, Seoul



주요 프로젝트

- 2022 <SOMA 시민참여 공공미술 프로젝트: 아트 벤치>, 올림픽공원, 서울
- 2021 <공공미술 프로젝트: 유어 플랫폼, 유어 파크>, 인천아트플랫폼, 인천
- <내 이웃의 의자> 공공미술 프로젝트, 양구 꽃섬, 양구
- 2020 <VR 워크숍: 방구석 대모험>, 한국문화예술교육진흥원, 온라인
- 2019 <서울시 공공미술 시민아이디어 구현 프로젝트: 타원본부>, 용마폭포공원, 서울

수상 및 레지던시

- 2022 인천아트플랫폼, 인천
- 2021 난지미술창작스튜디오, 서울
- 문화체육관광부 공공미술 프로젝트 장관상(내 이웃의 의자), 문화체육관광부
- 2020 캔 파운데이션 레지던시, 서울
- 2017 국립아시아문화전당 창제작센터 랩 방문창작자, 광주
- 2015 금천예술공장, 서울
- 두산레지던시 뉴욕, 뉴욕, 미국
- 2013 신도 작가지원 프로그램(SINAP) 선정, 가현신도재단
- 한국문화예술위원회 AYAF(ARKO Young ART Frontier) 선정, 한국문화예술위원회
- 2012 메르세데스 벤츠 코리아 아티스트 선정, 메르세데스 벤츠

Selected Projects

- 2022 'ART Bench: SOMA Public Art', Olympic Park, Seoul
- 2021 'Your Platform, Your Park', Incheon Art Platform, Incheon
- 'My Neighbors Public Art', Yanggu-gun, Gangwon-do
- 2020 'Every Room: VR Workshop', Korea Culture and Arts Education Service, Online
- 2019 'Oval Camp', Yongma Waterfall Park, Seoul

Awards and Residencies

- 2022 Incheon Art Platform, Incheon
- 2021 SeMA Nanji Residency, Seoul
- 2020 CAN Foundation Residency, Seoul
- 2017 Visiting Creators in Lab at ACC ACT Center, Gwangju
- 2015 Seoul Art Space Geumcheon, Seoul
- Doosan Residency New York, New York, USA
- 2013 Sindoh Artist Support Program, Gahun Sindoh Foundation
- Arts Council Korea AYAF (Arko Young Artist Frontier)
- 2012 Mercedes-Benz Korea Artist, Mercedes-Benz Korea

인천아트플랫폼 기획전시
정지현 개인전
가우지(GOUGE)

2022. 7. 15. - 9. 11.
인천아트플랫폼 전시장 1(B)

기획
이은진 큐레이터

진행보조
김유림, 최승희

음향, 영상
메가링크

작품운송
마이컴퍼니 글로벌

홍보물 제작 설치
아트엠

그래픽디자인
신덕호

주최
(재)인천문화재단

주관
인천아트플랫폼

총괄
문화공간본부장 손동혁

운영
인천아트플랫폼 팀장 최기현

Incheon Art Platform
Jung Jihyun's solo exhibition
GOUGE

July 15 - September 11, 2022
Incheon Art Platform Gallery 1 (B)

Curator
Lee Eunjin

Curatorial Intern
Kim Yulim, Choi Seung Hee

A/V
MEGAlink

Logistics
My Company Global

Publicity Materials
Art M

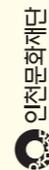
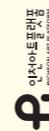
Graphic Design
Shin Dokho

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



가우지(GOUGE)

편집
이은진, 정지현

글
이은진, 정지현, 이한범

번역
아트컨셉, 김소현

사진
홍철기, 정지현

그래픽디자인
신덕호

인쇄
키즈핸즈

발행처
인천아트플랫폼

발행인
인천문화재단 대표이사
이종구

편집인
인천문화재단
문화공간본부장 손동혁

발행일
2022년 12월

ISBN
978-89-92678-74-2

© 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

www.inartplatform.kr

GOUGE

Editing
Lee Eunjin, Jung Jihyun

Text
Lee Eunjin, Jung Jihyun,
Lee Hanbum

Translation
Art Concept, Sohyun Kim

Photography
Hong Chulki, Jung Jihyun

Graphic Design
Shin Dokho

Printing
Kids Hands

Publication
Incheon Art Platform

Publisher
Lee Jong-gu, CEO of
Incheon Foundation for Arts
& Culture

Director
Son Donghyek, Managing
Director, Division of Cultural
Space

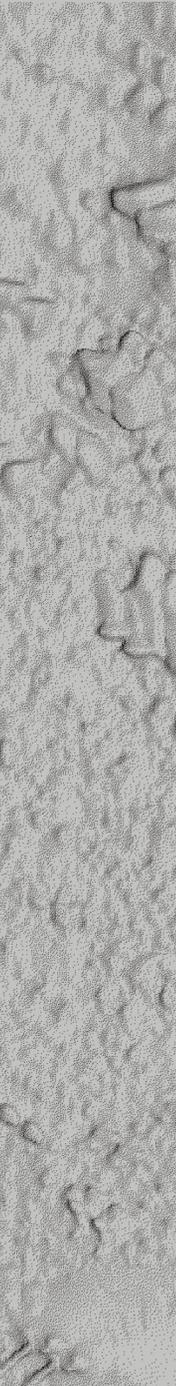
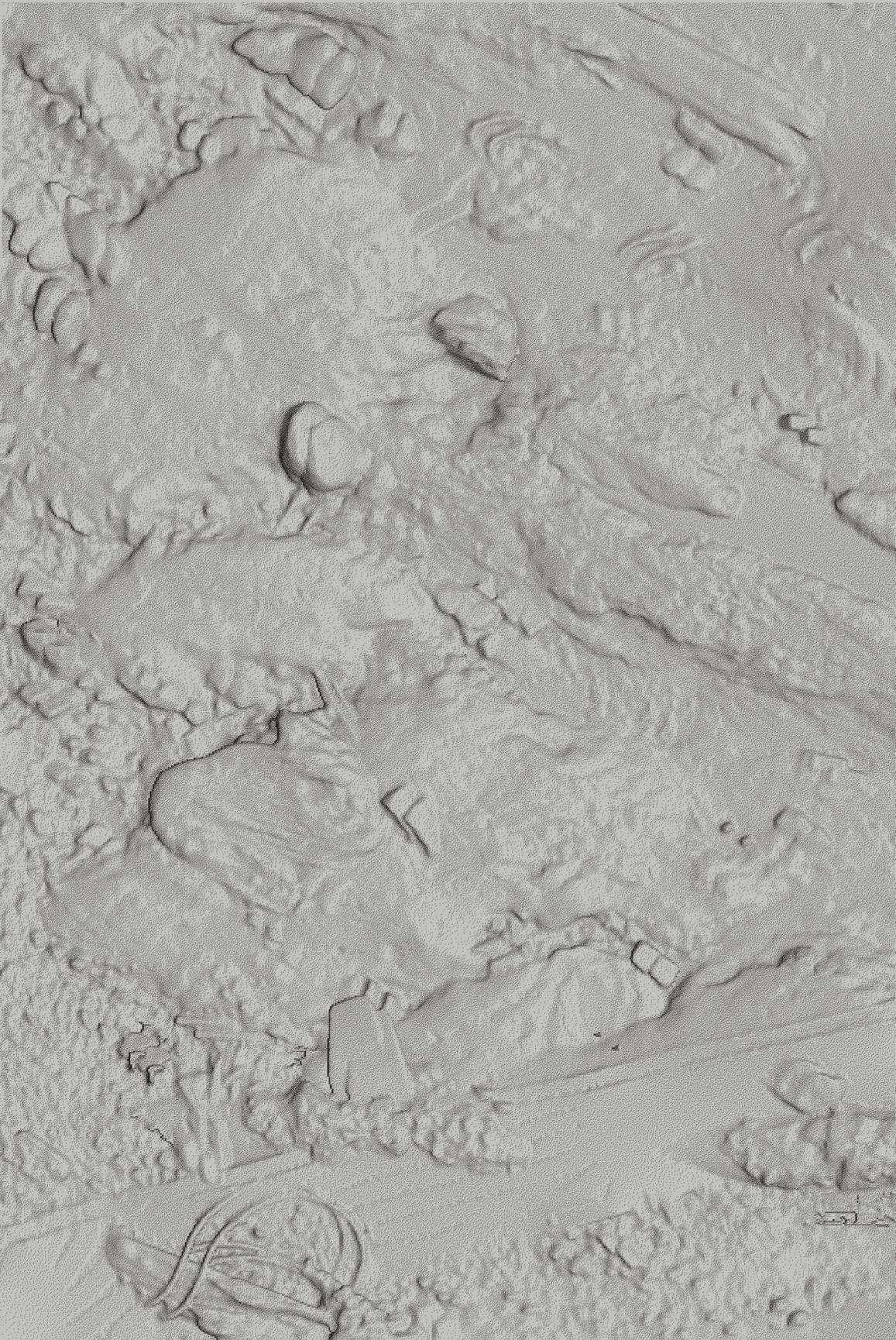
Published on
December, 2022

ISBN
978-89-92678-74-2

© 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.

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





9 788992 678742
ISBN 978-89-92678-74-2

93600