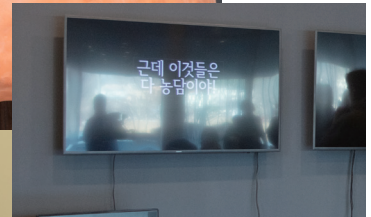


Quantum Jump 2021 Between Sculpture and Sound, Between Laughs

조각과 소리 사이



웃음과
웃음 사이



퀀텀점프 2021

Gyeonggi Museum of Modern Art X
Gyeonggi Creation Center



퀀텀점프 2021 조각과 소리 사이, 웃음과 웃음 사이 Quantum Jump 2021 Between Sculpture and Sound, Between Laughs

경기도미술관 X 경기창작센터

경기도미술관 X 경기창작센터

Quantum Jump 2021
Between Sculpture and Sound,
Between Laughs

퀀텀점프 2021
조각과 소리 사이, 웃음과 웃음 사이



Gyeonggi Museum of Modern Art X
Gyeonggi Creation Center

Quantum Jump 2021
Between Sculpture and Sound,
Between Laughs

퀀텀점프 2021
조각과 소리 사이, 웃음과 웃음 사이



Quantum Jump 2021
Between Sculpture and Sound,
Between Laughs

퀀텀점프 2021
조각과 소리 사이, 웃음과 웃음 사이

Quantum Jump 2021

Quantum Jump 2021
Between Sculpture and Sound,
Between Laughs

퀀텀점프 2021
조각과 소리 사이, 웃음과 웃음 사이



Quantum Jump 2021 Between Sculpture and Sound, Between Laughs

퀀텀점프 2021
조각과 소리 사이, 웃음과 웃음 사이

퀀텀점프

경기도미술관과 경기창작센터는 청년작가들의 창작을 지원하고 그 결과를 공개하는 ‘퀀텀점프’ 전시를 2015년부터 이어왔다. 퀀텀점프는 기존의 틀을 깨고 비약적 도약을 뜻하는 물리학 용어로, 선정된 작가들의 예술적 가능성과 응축된 에너지를 드러내는 프로젝트 명이다. 2021 퀀텀점프는 경기창작센터에 입주한 공연예술 작가들도 함께 참여할 수 있도록 시각예술분야와 공연예술 분야에서 각각 1명/팀을 선정하는 방식으로 변주를 시도하였다. 경기도미술관과 경기창작센터는 전시와 퍼포먼스 개최를 통해 젊은 예술가들의 새로운 시도들을 함께 지켜보고, 응원하고, 지원한다.

Quantum Jump

Gyeonggi Museum of Modern Art and Gyeonggi Creation Center have organized the exhibition 'Quantum Jump' since 2015 with the aim of supporting the creative activities of young artists, presenting its findings in the form of exhibition. The name of the project 'Quantum Jump,' a term in physics meaning a radical leap breaking out of the conventional frame, represents the artistic possibilities and condensed energy that the selected artists have. In 2021, the Quantum Jump has come with a new change: it selects one person/team in the fields of visual arts and performing arts each by inviting Performing Artists-in-Residence at Gyeonggi Creation Center to participate. Gyeonggi Museum of Modern Art and Gyeonggi Creation Center host exhibitions and performances to see, encourage and support new attempts by young artists.



Con — tents

08

조각과 소리 사이, 웃음과 웃음 사이 - 김선영 경기도미술관 학예연구사

18

김채린 X 서혜민 <조각음계>

24

감각을 엮는 몸짓들 - 신예슬 음악비평가

34

김용현 <세상에는 웃길 수 없는 것들도 있기 마련이다>

38

‘맞는 이야기야’ - 김정현 미술비평가

46

작가 약력

50

비평가 약력

12

Between Sculpture and Sound, Between Laughs - Kim Sun Young,
Curator, Gyeonggi Museum of Modern Art

21

Kim Chaelin X Seo Hyemin, *Sculpture Scale*

25

Movements Weaving Senses - Shin Yeasul, Music Critic

37

Kim Yong Hyun, *There could be a thing that can not make it laugh*

39

That's True - Kim Junghyun, Art Critic

48

Artist Profiles

52

Critic Profiles

관계를 듣고 만져보기 : 김채린×서혜민

일반적으로 미술관에서 조각을 접하는 관객들의 모습은 좌대 위에 올라간 작품을 말없이 바라보는 것이라면, 김채린의 조각은 순간성, 관계성, 그리고 그 관계를 위해 관객과 작품의 접촉 경험, 혹은 관객의 자유로운 움직임을 요구한다. 김채린의 조형은 관객과 상호작용한다. 조각은 관객을 만나 그의 흔적을 획득하여 새로워지고, 새로워진 조각은 또 다른 관객을 만나 그의 마음과 감각에 새로운 흔적을 남긴다.

서혜민은 매질(媒質)에 의해 전달되는 소리에 집중하며, 소리와 공간, 그리고 소리를 전달하는 공간의 모든 매질을 아우르는 사운드 작업을 한다. 서혜민의 소리는 주변을 관찰하고 수집하는 것에서 시작한다. 소리의 시작이 어디인지에 대한 탐구에서 시작하여 이를 해체하고 다시 재조합한다. 그리고 작가가 구성한 공간 속에 위치하게 된 관객과 소리가 어떤 호흡으로 변화하는지에 대한 관계성에 집중해왔다. 청각이 매질을 통해 전해지는 감각이라고 생각했을 때 소리는 보이지는 않지만 ‘접촉경험’을 가장 극대화한 감각일 수 있다.

이처럼 서로 다른 작업을 하던 두 작가가 소리와 조형의 관계를 함께 연구하며 지난 2020년 ‘포코 아 포코’를 결성하여 활동을 시작했다. 김채린과 서혜민의 협업에서 특히 주요하게 드러나는 부분은 관계성과 상호작용이다. 김채린과 서혜민의 첫 번째 전시 《두 귀 사이에는 얼굴이 있다》를 개최하고, 비대면 프로젝트 《들리는 조각, 만져지는 소리》를 진행했다. ‘두 귀 사이에는 얼굴이 있다’와 ‘들리는 조각, 만져지는 소리’는 두 작가들의 협업을 가장 잘 드러내는 제목이다. 여기에서 소리가 나는 악기를 분석하고 이를 조형화하여 다시 소리로 관객을 만나는 ‘조각음계’ 연작이 탄생된다. ‘조각음계’는 시각, 촉각, 청각의 다중감각을 자극하며 관객의 참여로 작동된다.

경기도미술관 쿼텡점프 2021 《조각음계 Sculpture Scale》는 김채린, 서혜민 작가가 협업하며 선보인 조각음계 연작의 4번, 5번, 6번을 선보이는 전시였다. <조각음계 Sculpture Scale>에서 ‘스케일(Scale)’은 일반적으로 크기와 부피를 뜻한다. 음악에서는 음계를 뜻하고 그리고 조형작품에서 스케일은 작품의 크기와 작품 전반의 경제성이 주로 논의된다. 하지만 그들의 작품 <조각음계 Sculpture Scale>에서는 작품의 소리가 조형의 스케일을 결정하는 주요 요소가 되고, 조형이 작품의 음계를 결정한다. 작품이 작동되는 주요한 지점은 다양한 재료와 사물들의 조형적, 시각적 스케일과 더불어 관객의 행동의 모양새와 강도의 스케일(단계/등급)도 곧 작품의 소리에 따라 조형되는, 작품의 주요한 요소라는 점이다. 관객과 상호작용하는 이 조각음계 연작은 그 관계성 안에서 소리를 만들어낸다. 관객은 소리에 귀 기울이며 자신의 행위와 소리의 관계성을 감지하고, 새로운 소리를 찾기 위해/만들기 위해 스스로 조형을 만들어낸다. 이를 돕기 위해 전시장 한 켠에는 작품의 무보(舞譜)와도 같은 악보가 비치되어 있다.

주체적인 행위를 유도하기 보다는 행위를 통해 발견되는 것을 스스로 감각하도록 정교하게 다듬어진 이 악보를 통해 관객은 작품을 악기처럼 연주하고 공연할 수 있다. 다른 사람이 연주하는 광경을 지켜보는 관객의 입장에서 전시장에 울려 퍼지는 타악의 소리들, 마찰음들이 현재 연주하고 있는 사람에게 어떻게 들릴지 상상하게 된다. 하지만 그 소리를 다시 재현하기란 결코 쉽지 않고, 한 번의 연주로 관객의 흔적을 타게 된 작품은 다른 조형상태로 탈바꿈해 새로운 소리를 맞이하게 된다. 이러한 일시성과 즉흥성, 관계성이 한데 어우러진 조각음계 연작은 다중감각을 이끌어낸다. 또한 작품을 구성하는 다양한 재료와 사물들은 우리 주변의 익숙한 물성들을 새롭게 바라보고 낯설 방식으로 관계 맺기를 제한한다.



한편, 공간, 작품과 관객의 관계가 중요했던 이 전시는 4개월 남짓의 전시 기간 동안 경기도미술관 자원봉사자들의 참여와 노력도 깃들었다. 작품, 미술관 관객 그리고 자원봉사자의 관계 속에서 약 4개월간 지속되어온 전시는 작품, 그리고 작품이 위치한 공간 안에서 사람과 사람 사이의 관계, 사람과 예술의 관계, 예술과 기관의 관계 등 다양하게 얽힌 관계들 속에서 새로운 조형과 음악들을 풀어냈다. 《조각음계 Sculpture Scale》은 우리를 둘러싼 수많은 관계 속 우리 삶의 여러 모습들도 ‘낯설게 보기’와 새롭게 ‘연주하기’로 보다 더 풍요로워질 수 있음을 이야기한다.





웃음, 웃음 : 김용현

김용현은 일상의 작은 행동에서 시작하여 우리 주변을 돌아보고 사유하는 퍼포먼스를 선보여 왔다. 그의 작품은 개인과 개인의 약속, 개인과 사회의 약속과 같은 보편적인 행동 규칙들을 탐색하고 해체하여 낯설지만 새로운 일상의 행위를 모색한다. 특정 맥락 안에서 반전되는 그의 작품에는 유머적인 요소가 뒤따른다. 특히 블랙 코미디와 슬랩스틱 코미디 등을 통해 유머를 해체하여 유머의 본질을 파헤치는 과정은 작가의 작업에서 주요한 요소로 작용한다.

2020년 선보인 <일그러진 웃음>은 한때 유행했던 ‘최불암 시리즈’, ‘만득이 시리즈’ 등에서 발췌된 문구를 현장에서 타이핑하여 텍스트로 관객에게 전달하는 퍼포먼스였다. 형식적으로는 유머시리즈를 발화하는 사람과 청자의 맥락이 제거되었다. 건조한 텍스트로 전달된 ‘유머’의 텍스트는 더 이상 웃기지 않고, 해당 텍스트에 내재된 폭력적인 표현과 무기력, 자조 등의 유머 속 비하적인 양상이 고스란히 드러났다. 그리고 작가가 말하는 ‘맥락을 잃은 유머’의 웃음기 사라진 맨얼굴은 이번 퀀텀점프 2021의 《세상에는 웃길 수 없는 것들도 있기 마련이다》에서 보다 확장되어 선보여졌다.

이번 2021 퀀텀점프에서 김용현이 선보인 <세상에는 웃길 수 없는 것들도 있기 마련이다>의 무대는 실내와 야외로 나뉘어 진행된다. 실내무대에는 모니터들이 설치되어 있고, 작가는 관객을 등지고 앉아 <일그러진 웃음>에서 보였던 동시대적인 맥락이 제거된 타이핑 텍스트 퍼포먼스를 선보인다. 한물간 개그 시리즈의 문장들이 끝날 때마다 ‘맞는 이야기야’ 라는 텍스트가 연이어 나오고 원고 종이들은 한 장씩 바닥에 쌓인다. 관객은 모니터에서 작가가 타이핑한 글자를 확인한다. 작가가 탐색하고 발견한 철지난 유머들은 그 유머가 유머로서 작동되었던 당시의 시대적 맥락에서 벗어났다. 시간이 지나며 사회적 감수성 또한 변화한 시간적인 맥락 안에서, 동시대적 맥락은 사라지고, 발화자와 청자의 관계 혹은 그 유머가 선보여지던 공간적, 구조적 맥락은 절단되어 웃을 수 없는 텍스트들이 관객에게 다가간다.

유리창 너머의 야외무대에는 폭죽을 이용한 슬랩스틱 퍼포먼스가 펼쳐지고 공연자들의 동작 하나하나마다 작은 웃음들이 퍼진다. 공연자들의 움직임은 어떻게 보면 특별히 어려운 동작이 아닌 최소한의 동작들로 구성되어 폭죽 퍼포먼스와 한데 어우러졌다. 야외무대의 공연자들과 관객들 사이에는 안에서는 밖이 보이지만, 밖에서는 안이 보이지 않는 유리창이 있다. 사실 공연자들은 거울처럼 비춰지는 자신의 모습을 바라보며 공연을 하고 있다. 관객들은 밖에서 안이 보이지 않음을 인지하지 못한 채로 유리창 밖을 바라본다. 관객의 입장에서 시선의 어긋남은 인지되지 못한 채 공연은 이어지고, 객석의 웃음은 계속 된다.

관객의 위치에서 좌우로 펼쳐진 실내외의 무대는 자연스레 퍼포먼스를 바라보는 관객의 시선을 분절시킨다. 덕분에 관객은 양 무대에서 펼쳐지는 퍼포먼스를 선별적으로 관람하게 된다. 작가가 말하는 유머의 본질은 맥락 안에서 다양한 종류의 웃음을 유발하는 것이었다. 작가는 퍼포먼스와 퍼포먼스가 보여지는 형식, 관객의 분절되는 시선 안에서 그 탄생 시기에는 그렇지 않았지만 동시대성과 맥락을 잃어 우리에게 더 이상 웃음을 선사하지 않는 유머의 본질을 드러내고 있다. 그리고 이는 마치 무엇을 공유하고, 어떤 웃음을 유도할지는 우리의 선택과 행동에 담겨 있음을 함께 시사한다.

Between Sculpture and Sound, Between Laughs

Kim Sun Young, Curator, Gyeonggi Museum of Modern Art

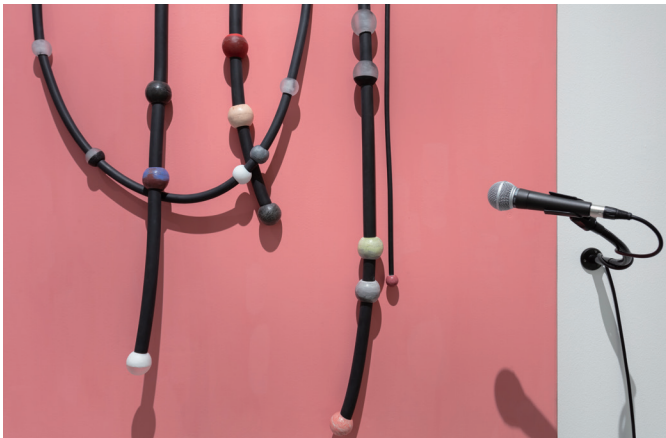
To hear and touch the relationship : Kim Chaelin X Seo Hyemin

In general, visitors tend to see a piece of sculpture placed on a pedestal in a museum quietly. But Kim Chaelin's sculpture requires the sense of moment and of relationship, the experience of contact between visitors and artworks or free movement of visitors. Her sculpture interacts with visitors. Its encounter with visitors makes itself new through their traces, and this renewed sculpture meets other visitors, leaving a new trace in their minds and senses.

With a focus on sound delivered by a medium, Seo Hyemin works on sound that embraces all the mediums of space delivering sound. The starting point of Seo's sound is an observation and collection of her surroundings. Starting from an exploration of where sounds begin, she deconstructs and reconstructs sounds. Seo has paid attention to the relationship in which sounds and audiences placed within a space created by the artist breathe and transform in certain ways. Considering hearing is a sense delivered through a medium, sound, although invisible, may be a sense that maximizes the 'experience of contact.'

The two artists, who had worked in different fields, began to work together as a collective named 'poco a poco' in 2020, examining the relationship between sound and sculpture. What is especially highlighted in their collaboration are relationship and interaction. Kim and Seo held their first exhibition, *There Is a Face between the Two Ears*, and had a non face-to-face project, *Sculpture to Be Heard, Sound to Be Touched*. *There Is a Face between the Two Ears* and *Sculpture to Be Heard, Sound to Be Touched* are the titles that best represent their collaboration. This process of collaboration leads to creation of the series *Sculpture Scale* in which they analyze the instruments making sounds, sculpt them and present them to visitors using sounds. *Sculpture Scale*, which stimulates multiple senses of sight, touch and hearing, works through the participation of visitors.

In *Sculpture Scale*, a collaborative exhibition by Kim Chaelin and Seo Hyemin held as part of Gyeonggi Museum of Modern Art's Quantum Jump 2021, the two artists showcased the series No. 4, 5 and 6. In *Sculpture Scale*, the word 'scale' usually refers to size and volume. In music, it means a set of musical notes, whereas it is related to the size of a work and the economic aspect of the whole work in a work of sculpture. In their *Sculpture Scale* pieces, however, sound is an essential element in determining the scale of sculpture and sculpture determines the scale of works. In addition to various materials and sculptural and visual scales of objects, which are important parts in the operation of works, the patterns and the scale(stage and level) of intensity of visitors' actions created by the sounds of the works are major elements of the works. The *Sculptural Scale* series based on the interaction with



visitors creates sounds within this relationship. Visitors listen carefully to the sound, perceive the relationship between their actions and sounds and create a sculpture on their own to find/make new sounds. For that, a musical score like a dance score is placed on one side of the exhibit.

This exquisite musical score, which helps people to sense what is discovered through an act by themselves rather than drawing an independent act, enables viewers to play and perform the work like a musical instrument. Those who watch others playing can imagine what the sounds of beating and friction sound like to those who are currently playing. However, it is not at all easy to reproduce the sounds, and the piece, which now has a trace of a viewer after he or she plays it once, turns into another state of sculpture, welcoming new sounds. The *Sculpture Scale* series that blends temporality, spontaneity and relationship together engages multiple senses. Besides, a diversity of materials and objects composing the pieces suggest seeing the properties of familiar things around us and building a relationship in an unusual manner.



Not only the relationship between space, works and viewers, but the participation and efforts of volunteers of Gyeonggi Museum of Modern Art for the 4-month period were important parts of the exhibition. For approximately 4 months, the exhibition presented new sculptures and musics in the complex and intertwined relationships between people and people, between people and art as well as between art and institutions in a space where these works are, embracing the relations between artworks, visitors and volunteers. *Sculpture Scale* tells us that a variety of aspects of our lives surrounded by many relationships can be more enriched by attempting to 'see from an unfamiliar perspective' and to 'perform' in a new way.





Laughter, laughter : Kim Yong Hyun

Kim Yong Hyun has showcased performances that reflect on and think about small acts in our everyday lives and surroundings. His works seek unfamiliar but new acts of daily life by exploring and breaking down universal rules of acts such as a commitment between individuals and that between individuals and society. His pieces reversed in a certain context include elements of humor. The process of delving into the essence of humor by deconstructing it especially through black comedy and slapstick comedy is a key point to his work.

In his performance *A Twisted Laughter* that he presented in 2020, he extracted passages from 'Choi Bulam series' and 'Mandeuki series', which were once popular, and typed them to be delivered to the audience in text. In terms of its form, the contexts of the speaker telling the humor series and of listeners are eliminated. The text of 'humor' delivered in dry text is no longer humorous, revealing negative aspects behind the humor such as violence, lethargy and self-mockery. *There could be a thing that can not make it laugh*, presented as part of Quantum Jump 2021 showed an extension of the smileless bare face of 'humor deprived of context.'

There could be a thing that can not make it laugh that Kim Yong Hyun showcased at Quantum Jump 2021 takes place both inside and outside. On the indoor stage equipped with monitors, the artist who is sitting with his back against the audience shows a typewriting performance, in which contemporary context is removed as was seen in *A Twisted Laughter*. At the end of each sentence extracted from the old-fashioned gag series, the text 'That's true' keeps appearing, while pieces of paper pile up one after another on the floor. The audience can see the letters on the monitors typed by the artist. The outdated humors Kim searched and found are out of the context of the time in which they worked as humor. In a temporal context where social sensibility has also changed with time, the texts that cannot make people laugh approach the audience, whereas contemporary context disappears and the relationship between speaker and listener or spatial and structural context is broken.

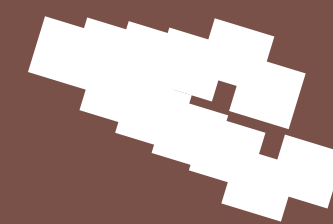
As a slapstick performance using fireworks takes place on the outdoor stage over the window, every single movement of the performers bring laughs to people. Their movements consisting of minimal gestures, not particularly difficult in a way, were in harmony with the fireworks performance. Between the performers on the outdoor stage and the audience, there is a window through which one can see outside from the inside but it is impossible the other way round. In fact, the performers are performing while watching themselves reflected in the window like a mirror. The audience see outside the window without being aware that the inside is invisible from the outside. Without recognizing the fact that the gazes of the two sides cross each other, the audience keep laughing as the show goes on.

The indoor and outdoor stages located on the left and right sides, when seen from the audience, serve to disperse the gaze of the audience watching the performance. Consequently, the audience see the performances presented on both stages selectively. The essence of humor that the artist highlights is to provoke a variety of laughs within a context. Kim illuminates the essence of humor that no longer provides laughter to us as a result of losing its contemporariness and context, even though it was not originally so when it was born, within the performance, its form and the audience's fragmented gaze. This implies that what to share and what kind of laughs to provoke depend on our choice and action.

Quantum Jump 2021

Sculpture Scale

조각음계



퀀텀점프 2021
조각음계 Sculpture Scale
김채린 X 서혜민 (poco a poco)

Quantum Jump 2021
Sculpture Scale
Kim Chaelin X Seo Hyemin (poco a poco)

조각음계 Sculpture Scale

김채린 X 서혜민 (poco a poco)

<조각음계: Sculpture Scale>의 ‘Scale’은 음악에서 음계라는 뜻과 동시에 일반적으로 크기와 부피를 뜻한다. 흔히 조형작업의 스케일을 말할 때 크기와 경제성이 주로 논해지지만 <조각음계: Sculpture Scale>에서는 작품의 소리가 조형의 스케일을 결정하는 주요 요소가 된다. 우리는 ‘Scale’이 비단 물리적인 크기의 문제가 아님을 인식하고, 이를 <조각음계: Sculpture Scale>를 통해 관람객과 공유한다.

흔히 사운드는 비물질적인 매체, 조각은 물질적인 매체로 분류된다. 다방면에서 비대면이 활성화되면서 모든 것이 정보화, 수치화 되고 있다. 예술 장르에서 비대면은 물리적인 시간과 거리에서 오는 한계를 감소시키는 이점이 있다. 하지만 대상을 만지며 느끼는 촉각적 경험을 배제할 수밖에 없다. 우리는 <조각음계: Sculpture Scale>를 통해 비물질적인 사운드를 조각의 물질성을 통해 ‘몸의 경험’으로 구현하고자 한다.

<조각음계: Sculpture Scale>에서 관람객은 감상자이자 행위주체가 된다. 조형작품과 접촉하여 소리를 만들어내고, 각 작품마다 설치된 마이크와 헤드폰을 통해 그 소리를 들으며 작품을 감상한다. 작품을 만질 때 느껴지는 촉감이 소리로 전달되고, 전시장안에서 관람객과 작품은 1:1로 상호공존하며 연극성을 가지게 된다.

기호화된 악보로 <조각음계: Sculpture Scale>의 연주법과 관람방식을 제시하고, 마지막 공간에는 각 작품이 내는 소리가 담긴 사운드 샘플이 제공된다. 우리는 일련의 과정을 통해 소리의 형태와 이를 만들어내기 위한 몸의 움직임을 유추해 보며, 행위는 음악이 되고, 촉각의 지점이 청각으로 전이되는 경험을 함께하길 기대한다.



조각음계 Sculpture Scale 4
2021, 소고, 에폭시레진, 나무공, 호두나무, 마이크, 기타이펙터, 헤드폰, 러그, 스테레오 사운드, 가변크기

Sculpture Scale 4
2021, sogo(small drum), epoxy resin, wooden ball, walnut, microphone, guitar effector, headphone, rug, stereophonic sound, dimensions variable



Sculpture Scale

Kim Chaelin X Seo Hyemin (poco a poco)

In the exhibition *Sculpture Scale*, the word 'scale' commonly refers to a size or volume of an object as well as a set of musical notes arranged in order. Although size and economics are usually discussed when it comes to the scale of sculptural work, the sounds of the works are the main elements to determine the scale of sculpture in *Sculpture Scale*. Based on our recognition of the fact that a 'scale' is not merely a matter of physical size, we intend to share it with visitors through *Sculpture Scale*.

Sound is often classified as an immaterial medium, whereas sculpture is considered as a material medium. As a non face-to-face trend has become so widespread in many aspects of life, everything is being digitalized and quantified. Being contactless in the genre of art has an advantage of reducing the limitations caused by physical time and distance. But a tactile experience of touching and feeling an object is excluded here. In *Sculpture Scale*, we attempt to incorporate immaterial sound into an 'experience of body' through the materiality of sculpture.

Visitors serve as both an appreciator and a subject of action in *Sculpture Scale*. They appreciate works while creating sounds by touching works of sculpture and listening to the sounds through a headphone and microphone installed in each work. The sense of touch felt by touching an artwork is conveyed through sound; visitors and works coexist while communicating one to one and have theatricality in the exhibition space.

How to play and watch the *Sculpture Scale* series is presented in the form of a symbolized musical score. In the final space of the exhibition, sound samples including the sounds created by each work are offered. Through a series of processes, we hope to encourage visitors to experience the moment where action becomes music and the point of touch turns into auditory sense while inferring the forms of sound and movements of body to create them.



조각음계 Sculpture Scale 5

2021, 팽과리, 말렛, 에코플렉스 실리콘, 클레이, 석분점토, 나무막대, 강화석고+듀오매트릭스네오, 잠자리 수집망, 비비탄 총알, 아크릴, 마이크, 믹서, 기타이펙터, 스테레오 사운드, 가변크기

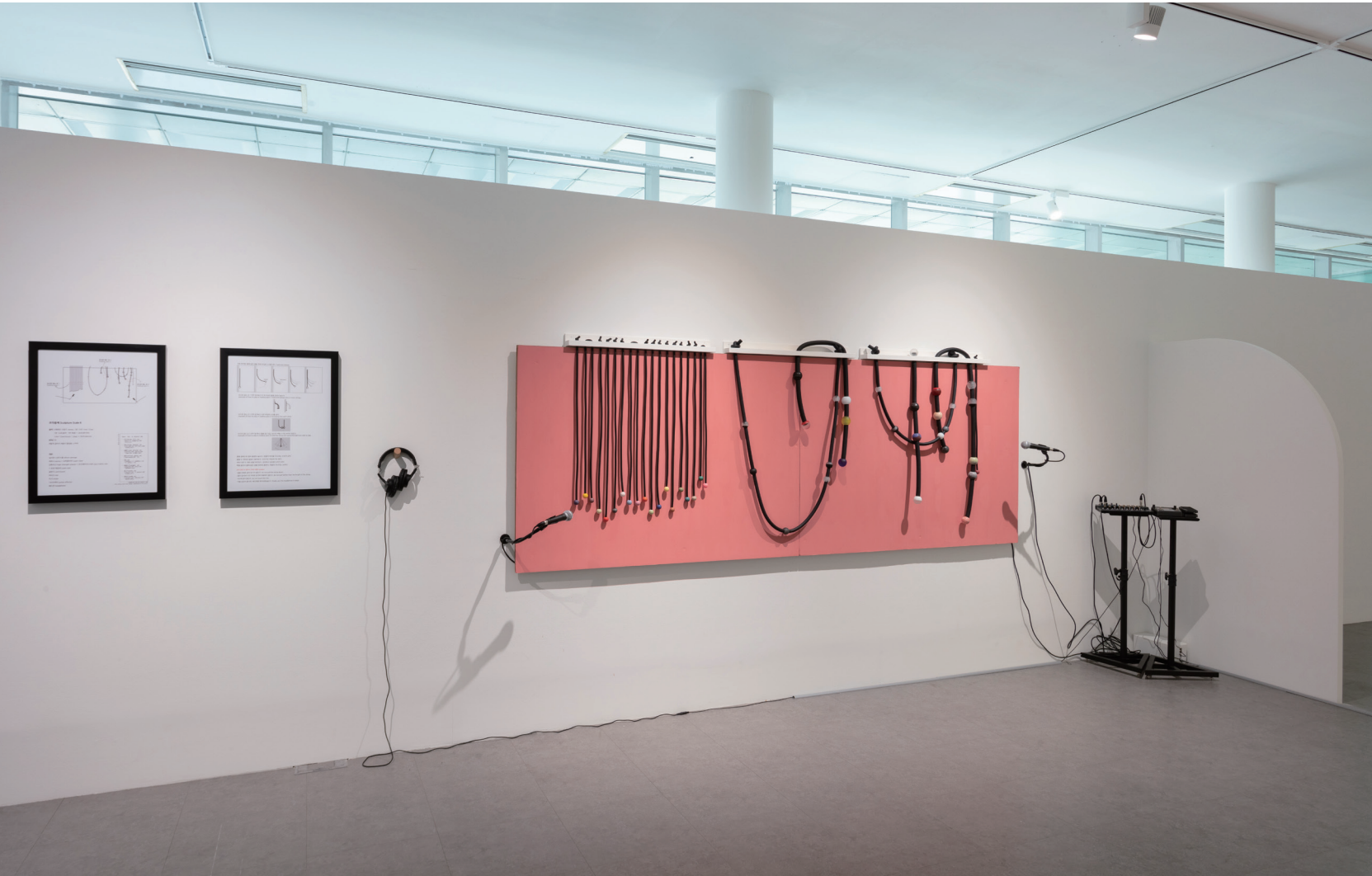
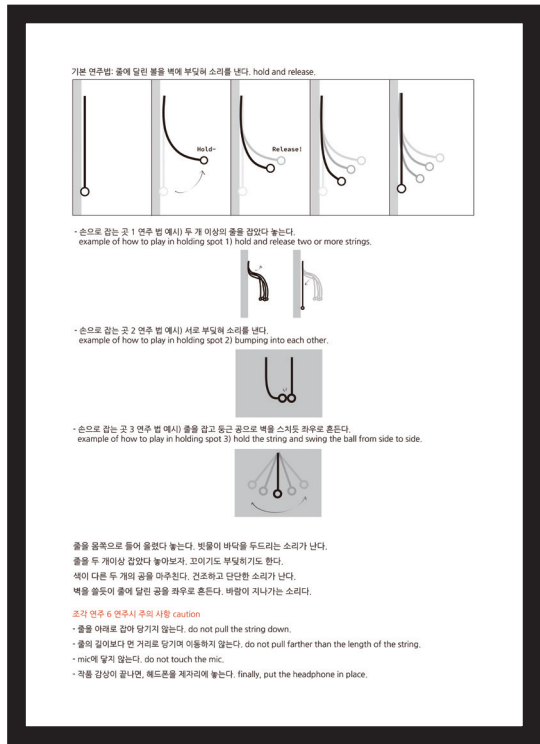
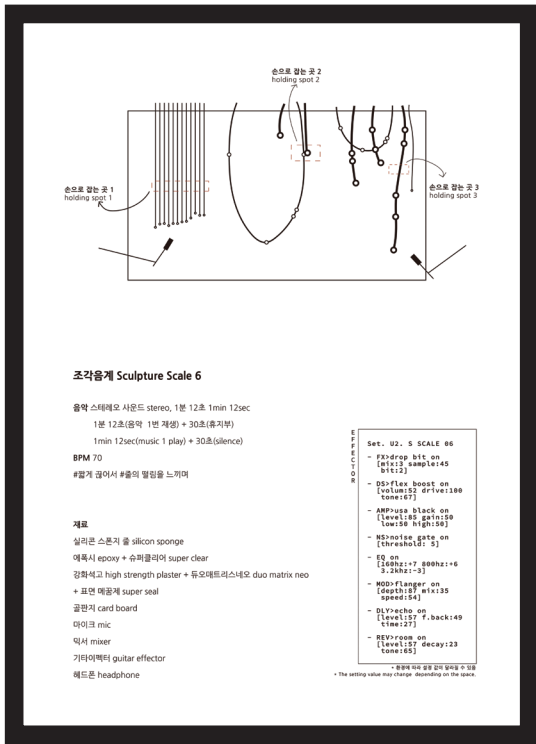
Sculpture Scale 5

2021, *kkwaenggwari*(small flat gong), mallet, eco-flex silicone, clay, stone clay, wooden stick, high strength plaster+duoMatrix NEO, dragonfly net, BB bullet, acrylic, microphone, mixer, guitar effector, stereophonic sound, dimensions variable



2021, 실리콘 스폰지 줄, 에폭시+슈퍼클리어,
강화석고+듀오매트리스네오, 골판지, 마이크, 믹서,
기타이펙터, 헤드폰, 스테레오사운드, 가변크기

2021, silicone sponge strings, epoxy+Super Clear, high strength plaster+duoMatrix NEO, corrugated cardboard, microphone, mixer, guitar effector, headphone, stereophonic sound, dimensions variable



감각을 엮는 몸짓들

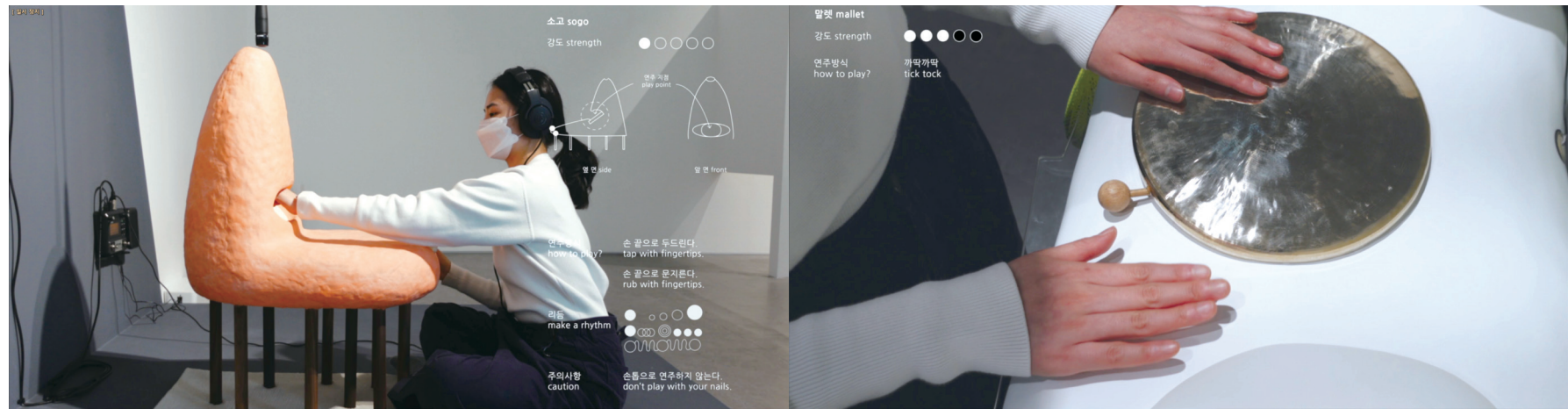
신예슬 음악비평가

물체를 이해하는 방법 중 하나는 가능한 많은 감각을 동원해 그것을 느껴보는 것이다. 눈으로 바라보거나 촉감을 느끼고, 살짝 움직여 무게를 가늠하고, 그것으로부터 발생하는 소리, 혹은 그 물체와 내 손이 접촉했을 때 어떤 소리가 나는지를 듣는 과정에서 우리는 하나의 물체가 지니는 다각적인 속성을 몸으로 감지할 수 있다.

조각가 김채린과 음악가 서혜민의 조각음계는 시각, 촉각, 청각 등 여러 차원의 감각을 불러일으키는 작업이다. 보는 것에 그치지 않고 작품과 사람 간의 접촉을 끌어내 왔던 조각가 김채린의 작업, 소리가 기본적으로 접촉과 마찰에서 출발함에 주목했던 서혜민의 관점은 이 연작에서 한데 뒤섞이며 묘한 물체들을 생성해내고 있다. 물체를 직접 만지거나 두드리고, 그 접촉으로부터 발생하는 소리로 음악을 구성해볼 수 있도록 설계된 이들의 작업은 감상자들에게 즉각적이고도 감각적으로 경험된다.

조각음계들

조각음계 연작은 2020년 겨울 문화비축기지에서 처음 공개됐다. 첫 작업들은 여러 재료를 층층이 쌓아 놓은 단상 같은 <조각음계 1>, 서로 다른 두께로 각 면을 구성한 카혼 형태의 <조각음계 2>, 그리고 모빌처럼 여러 물질을 매달아 놓은 <조각음계 3>이었다. 작업에 대한 그들의 설명을 다시 빌려오자면 다음과 같다. “조각음계(Sculpture Scale)라는 말에서 ‘스케일’은 일반적으로 크기나 부피를 뜻한다. 흔히 조형작업의 스케일을 말할 때는 크기와 경제성이 주로 논해지지만 조각음계에서는



작품의 소리가 조형의 스케일을 결정하는 주요 요소가 된다.” 그리고 음악에서 스케일은 음계를 뜻하는데, 이는 음들을 배열해놓은 하나의 시스템이다. 만약 음계를 ‘음악의 재료’가 나뉘는 논리에 따라 배열된 것이라 이해한다면, ‘조각음계’에서는 서로 다른 크기와 색, 형태로 이루어진 물질들이 각각의 독특한 음계를 이루고 있는 것이라 할 수 있을 것이다.

그리고 2021년 겨울 경기도미술관의 2021 퀀텀 점프 전시에서 선보인 두 번째 조각음계 전시는 이 연작의 기본 아이디어를 이어가며 더 단단한 지대로 한발 나아간다. 작업을 마주앉아 소리를 낼 수 있도록 설계된 <조각음계 4>와 서로 다른 물성으로 이루어진 사운드 테이블 같은 <조각음계 5>, 그리고 그 물체와 바깥들을 연결하며 소리를 내는 <조각음계 6>까지. 퍼포머들의 몸짓과 연주를 통해 그 소리를 간접적으로 경험했던 첫 전시·공연과 달리, 이번에 선보인 세 작품은 관객들이 형태를 가까이에서 관찰하거나 직접 작품을 연주하면서 보다 입체적으로 소리와 음악을 경험할 수 있도록 설계되어 있었다.

두 작가는 느슨하게나마 소리 혹은 악기를 유추해볼 수 있는 형태를 구상하며 이 세 작품을 제작했다. <조각음계 4>의 경우는 스피커, <조각음계 5>는 드럼셋의 형태, <조각음계 6>은 피아노 내부 구조와 소리의 파형 자체가

조각음계 4 Sculpture Scale 4

조각음계 5 Sculpture Scale 5

One of the ways to understand an object is to feel it using as many senses as possible. While we see with eyes, feel touch, guess weight by moving it slightly and hear the sound that it makes or the sound created when my hands touch this object, we can sense versatile properties that an object has with our body.

Sculpture Scale by Sculptor Kim Chaelin and musician Seo Hyemin is a project evoking senses of various dimensions including sight, touch and hearing. A blend of the work of Kim who has encouraged contact between artworks and people beyond just seeing them and that of Seo Hyemin who paid attention to the fact that sound basically originates from contact and friction leads to creating unique objects. Their work designed to invite people to compose music using the sounds created by contact such as touching and beating directly offers a spontaneous and sensory experience to viewers.

Sculpture Scales

The *Sculpture Scale* series were first

showcased at the Oil Tank Culture Park in the winter of 2020. The first series works are: *Sculpture Scale 1* looking like a podium where different kinds of materials are stacked one upon the other, *Sculpture Scale 2* in the form of a cajon whose sides are of different thickness and *Sculpture Scale 3* in which several objects are hung like a mobile. To borrow the words of the artists about their work, “In *Sculpture Scale*, the word ‘scale’ commonly refers to a size or volume. Although size and economics are usually discussed when it comes to the scale of sculptural work, the sounds of the works are the main elements



to determine the scale of sculpture in *Sculpture Scale*.” A scale, which means a set of musical notes, is a system in which notes are arranged in order. If we see a scale as an arrangement of ‘ingredients of music’ according to its own logic, materials of different sizes, colors and shapes form their own unique scale in *Sculpture Scale*.

The second *Sculpture Scale* series, presented in the 2021 Quantum Jump exhibition organized by Gyeonggi Museum of Modern Art in winter 2021, takes a step forward towards a more solid ground while continuing the basic idea of the series. The works on display





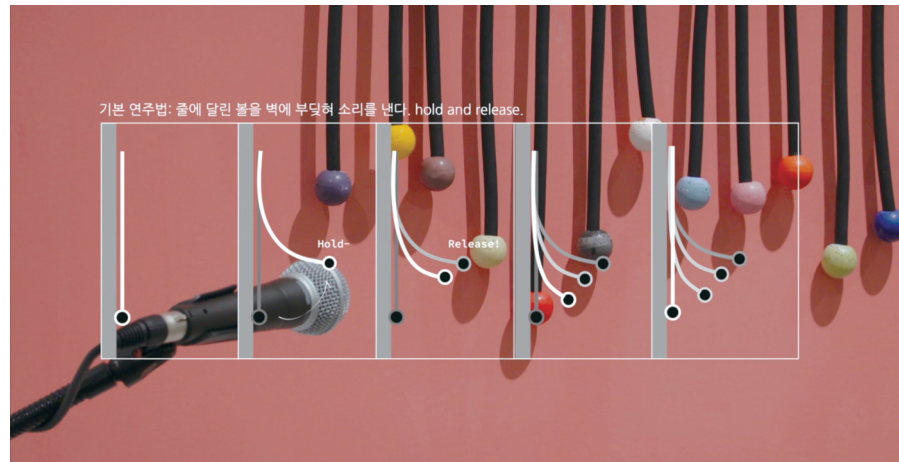
각각의 참조점이 됐다. 하지만 이번 작업에서 더욱 도드라지는 것은 이 작업의 형태와 적절히 맞아떨어지는 ‘행위’ 또한 작업 초반부터 중요한 지점으로 여겨졌다는 것이다. 앉은 자세로 내부에 손을 넣어 두드리고 쓰다듬는 행위, 일어서서 책상 위에 놓인 표면의 물질들을 두드리며 감각하는 행위, 일어나서 벽면에 매달린 줄들을 끌어 잡았다 놓는 행위들이 주요 모티브가 됐다.

세 작품은 원통, 책상, 벽이라는 서로 다른 형태의 구조물에 의지하며 상이한 움직임을 통해 소리를 발생시켰다. 이들은 기본적으로 모두 타악기였고 이들을 연주하는 행위 또한 두드리고 치고 만지는 등 손과 악기의 직접적인 접촉으로 이루어졌지만, 그 안에서도 이들은 움직임의 다양성을 꾀했다. 그런 과정에서 소리의 울림에 더 귀 기울이게 되거나, 악기 표면에서 느껴지는 탄성과 타격감을 더 예민하게 감각하게 되거나, 움직임의 크기와 비례하는 소리의 강도와 마찰음을 연결시켜보게 됐다. 조각음계들을 이루는 물질과 형태, 그리고 소리와 행위는 분리하기 어려울 정도로 견고한 한 쌍들을 이루고 있었다.

그런 맥락에서, 이번 작업들에서 소리와 조형의 접촉지점은 좀 더 깊은 내부로 스며든 듯했다. 조형과 소리 둘 중 하나가 선행하거나 한쪽이 더 중요하다고 보기 어려웠다. 이 조각음계들은

악기와 조각 중 어느 쪽에 조금이나마 더 가까워 보이기보다는, 적절한 무게추들을 쌓아 균형을 이룬 천칭처럼 두 역할을 고루 지니고 있는 것 같았다. 작품과 접촉하는 행위와 소리를 발생시키는 행위는 거의 동시에 이루어졌고, 음악가와 조각가의 시선이 동일하게 개입되어 있다고 느껴졌다. 서혜민이 표현한 것처럼 이 연작은 “창작자와 관람자 모두에게 ‘촉각과 청각의 교차적 교체’”를 끌어내는 듯했다. 이들은 이 물체들을 악기와 조각 중 무엇으로 규정해야 하나는 양분된 관점을 서서히 흐리게 만들고, 어떤 물체를 ‘감각하는 행위’에 더 초점을 맞추게 했다. 그리고 그 관점은 물체를 더욱더 입체적으로 이해할 수 있게 하는 가능성들을 품고 있었다.

조각음계 5 *Sculpture Scale 5*



in this exhibition are: *Sculpture Scale 4* designed to make sound while sitting face to face, *Sculpture Scale 5* looking like a sound table comprised of different physical properties and *Sculpture Scale 6* devised to make sound by connecting the objects to the exteriors. Unlike the first exhibition/performance that enabled the audience to experience sound indirectly through movement and playing of performers, these three works displayed in this exhibition invite viewers to experience sound and music in a more three-dimensional way while observing the forms from a close distance or playing the works directly.

The two artists created these three works, conceiving the forms that somehow draw an analogy with an instrument or sound. What they referred to were a speaker for *Sculpture Scale 4*, a drum set for *Sculpture Scale 5*, the internal structure of the piano and sound wave itself for *Sculpture Scale 6*. However, what is more remarkable in this project is the ‘act’ which matches the form of this work properly was considered as an important point from the early stage of the project. The main motives of the work are the act of placing the hands inside the artwork, beating and touching it while being seated, the act of beating the objects whose surfaces are of different textures placed on the desk while standing up and that of holding and releasing the strings hung on the wall while standing up.

조각음계 6 *Sculpture Scale 6*

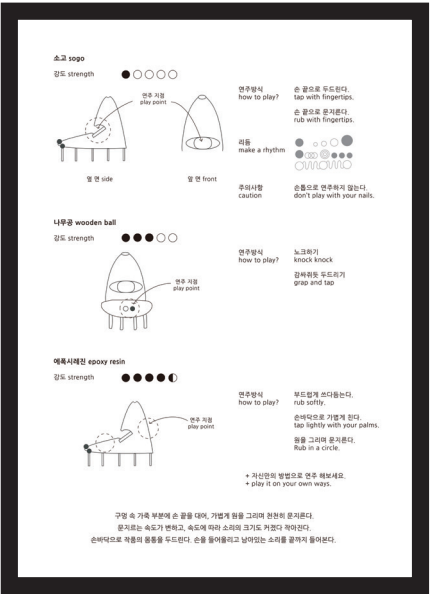
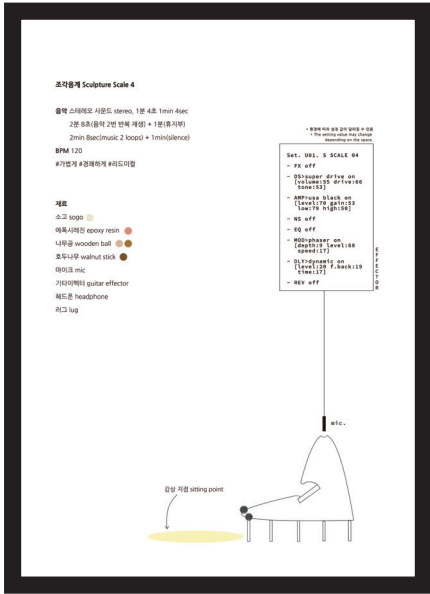
The three works produce sounds through different movements, relying on different forms of structures such as a cylinder, desk and wall. All of them are basically percussion instruments and the acts of playing them are based on direct contact between the instruments and hands like beating, hitting and touching. But these instruments are devised in a way to seek diversity in movement. In this process, I could listen more carefully to the vibrations of sound, feel the elasticity and sense

of beating from the surfaces of the instruments more keenly or connect the sound intensity and friction that are in proportion to the scale of movement. Materials and forms as well as sounds and acts composing the *Sculpture Scales* made a pair each that is so solid that it is difficult to separate them.

In this context, the contact point between sound and sculpture in these works seemed to go further inside. Between sculpture and sound, it was difficult to say one is ahead of or is more important than the other. It seemed that these *Sculpture Scales* had the two roles equally like a balanced scale with equal weights, rather than looking more like either an instrument or a sculpture. As the act of touching the piece and that of creating sound took place almost at the same time, I felt that the views of a musician and a sculptor were equally involved in the works. As Seo Hyemin described, this series appeared to elicit an “‘intersection and association’ of touch and hearing from both creator and viewer.” The two artists blurred a binary perspective – whether these objects be defined as an instrument or a sculpture – and were more focused on the ‘act of sensing’ an object. Furthermore, this perspective had the possibilities of understanding objects in a more three-dimensional manner.

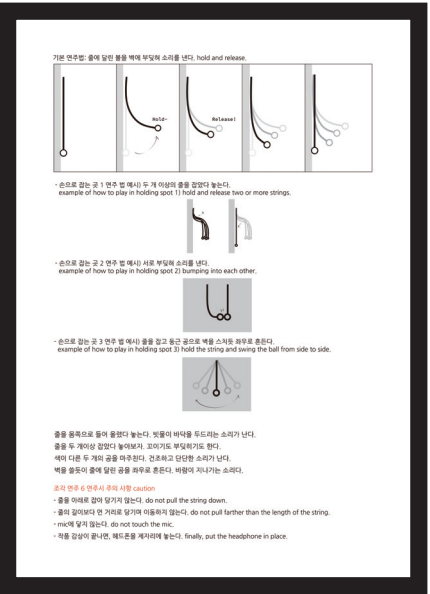
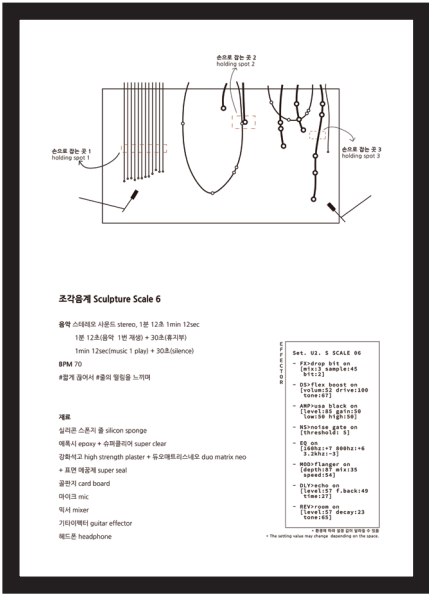
One’s own performance

In the first exhibition/performance of *Sculpture Scale*, there was a performance entitled There Is a Face between the Two Ears by a dancer and a percussionist invited by Kim Chaelin and Seo Hyemin. The two performers danced as if appreciating sculptures and played music respectively, expressing their own views within the same flow of time. Whereas the previous performance presented a way of experiencing a work, this exhibition offers an ‘environment’ to experience the work in a more open manner. The exhibition lasting for more than 3 months at the museum is designed to



조각음계 4, 5, 6 사용법

Sculpture Scale 4, 5, 6 Manual

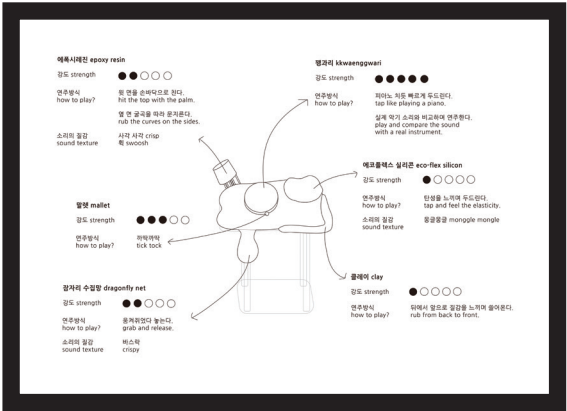


각자의 퍼포먼스

조각음계의 첫 전시·공연에서 김채린×서혜민은 무용가와 타악 연주가를 초대해 <두 귀 사이에는 얼굴이 있다>는 퍼포먼스를 구성했었다. 두 퍼포머는 같은 시간의 흐름 안에서 서로의 관점을 드러내며 이를 조각으로 감상하는 듯한 몸짓을 선보이는 동시에 음악을 연주했다. 그 퍼포먼스가 작품을 경험하는 방식을 보여줬다면, 이번 전시는 훨씬 열려있는 형태로 그 작품을 경험하는 ‘환경’을 제공한다. 미술관에서 3개월 이상 전시되는 만큼 관객 모두가 각자의 퍼포먼스를 만들 수 있도록 경험을 설계해둔 것이다.

각 작품 옆에는 작품명과 재료, 음악의 빠르기과 작품 연주법, 그 경험에서 주목할만한 포인트를 꼼꼼히 적어둔 매뉴얼, 그리고 헤드폰이 하나씩 놓여 있었다. 어디서 어떤 자세로 감상·연주해야 하는지 적어둔 그 매뉴얼을 읽은 관객은 그곳에서 관망하는 관람자가 아니라 적극적으로 움직이고 연주해야 하는 퍼포머가 됐다. 관객-퍼포머는 구멍 속 가죽 부분에 손 끝을 대어 원을 그리거나 천천히 문지르며 <조각음계 4>를 연주하고, 치거나 문지르거나 움켜쥐거나 탄성을 느끼며 <조각음계 5>를 연주하고, 다양한 강도와 속도로 줄을 잡았다 놓으며 <조각음계 6>을 연주할 수 있었다.

그리고 이 작품들에서 발생한 소리 재료들은 이미 설치된 마이크를 통해 변형·증폭됐고, 그 소리는 헤드폰에서 흘러나오고 있던 서혜민의 음악과 한데 섞였다. 작업 초반부터 물질과 형태, 그리고 소리와 행위가 어떻게 고루 감각될지 고민했던 이들은 조각음계를 연주하고 듣는 행위까지 구성 대상으로 삼았다. <조각음계 4>의 위쪽에 마이크의 자리가 마련되어 있는



provide an audience with an experience to make their own performance.

A manual containing the title and material of the work, tempo of the music, how to play the work as well as key points to note in this experience and a headphone were placed by each artwork. Those who read the manual showing where and how to appreciate and play the work became performers who had to move and play actively instead of viewers who were just watching. The audience-performer was invited to play *Sculpture Scale 4*, getting his or her fingertips to the part in leather inside the hole while making a circle or rubbing slowly, to play *Sculpture Scale 5* while beating, rubbing, grabbing or feeling the elasticity or to play *Sculpture Scale 6* while holding and releasing the strings at a range of intensities and speeds.

But the sound materials produced in these works were transformed and amplified through the already installed microphone, and the sounds were mixed with Seo Hyemin’s music coming out of the headphone. The artists, who pondered on how a material, form, sound and act can be evenly sensed, took the act of playing and listening to the *Sculpture Scale* as part of the composition from the beginning of

their work. When seeing that there is a place for a microphone arranged above the piece *Sculpture Scale 4*, it seems the devices were not installed additionally after the completion of the work, but were considered as an important element from the first stage of conception.

Besides, to me, the manual explaining in detail the points to note as well as how to play looked like an object of appreciation which is as important as this work existing as an object. This manual as well as a ‘musical score,’ in which what and how to play in what order, what to focus on and what senses to obtain are written, appeared to prove that the musical experience obtained from this object is as important as the object. This clearly shows that the essence of this work is not limited to the visual and tactile appreciation, but includes listening to it carefully and composing music as well.

Therefore, to observe and play the *Sculpture Scale* pieces was not only to see the exhibition, but also to create a performance for oneself and for self-fulfillment. The experience of these three works following the suggested time flow offered an opportunity to think of one longer flow instead of seeing them as individual ones. Or



스마트폰 카메라를
활용해 QR코드를
접속하시면 조각음계
4, 5, 6 작품의 실제
연주소리를 감상하실 수
있습니다.



Once you scan
the QR code using
your smartphone
camera, you will be
able to listen to the
actual sounds made
by Sculpture Scale 4,
5 and 6.

것을 보면, 장비들은 작품 완성 이후 추가적으로 배치된 것이 아니라 애초에 작품의 첫 구상 단계부터 중요한 구성요소로 염두된 듯했다. 또한, 그 연주법과 주목할만한 포인트를 상세히 적어둔 매뉴얼은 물체로서 존재하는 이 작품만큼이나 중요한 감상대상으로 다가왔다. 무엇을 어떤 순서로 어떻게 연주하고, 어떤 점에 집중하며, 어떤 감각을 얻을 수 있는지 고루 적어둔 이 매뉴얼이자 ‘악보’는 이 물질을 통해 얻을 수 있는 그 음악적인 경험이 그 물질만큼이나 중요하다는 것을 증명하는 듯했다. 이는 이 작업의 본질이 시각적, 촉각적인 감상에 국한되지 않고 이를 자세히 듣고 음악을 구성하는 일까지 포함한다는 것을 더욱 선명히 드러냈다.

그럼으로써 이 조각음계들을 관찰하고 연주하는 시간은 전시를 관람하는 것이기도 하지만 동시에 스스로를 위한, 자기충족적인 퍼포먼스를 구성하는 행위가 됐다. 그리고 제한된 시간의 흐름에 따라 그 작업들을 경험해나가는 일은 이 세 작품을 그저 별개의 것으로 바라보는 것이 아니라, 보다 긴 하나의 흐름을 떠올려보게 했다. 혹은, 언젠가 가능할지도 모르는 조각음계들의 합주를 상상케 했다.

춤추는 엮인 관계

악기에게 중요한 것은 내부의 구조다. 그 물체의 내부가 울림의 생성지가 되기 때문이다. 그리고 짧은 경험상, 조각에게 보다 중요한 것은 내부보다는 외부에 가까워 보였다. 물론 내부와 외부를 가를 수 없는 형태의 조각들도 다수지만, 하나의 덩어리를 이루고 있는 조각을 떠올렸을 때 감상할 수 있는 부분은 대체로 그 바깥들이었기 때문이다. 때론 조각의 내부가 텅 비었는지 무엇이 꼭 들어찼는지를 파악할 수 없는 경우도 있었다.

하지만 이 작업에서는 내부-외부의 중요도 차이를 비롯하여, 조각의 질서와 악기의 질서가 묘하게 뒤엉켜 있다. 이 작업에는 공간적 질서와 시간적 질서가 공존하며, 작업을 둘러싼 감각도 시각, 촉각, 청각 중 하나로 결코 단일화 되어있지 않다. 동시에 조각을 경험하던 방식과 악기를 경험하던 방식이 서서히 교차한다. 조각음계는 눈으로 관망하던 조각의 표면을 청각적 피부로 만들고, 조각의 내부를 음향적 공간으로 바꾸고, 조각을 끊임없이 운동하는 파동의 지지체로 만든다. 그리고 악기 표면의 질감을 느끼고, 서로 다른 물질들을 하나의 악기로서 연주하며, 소리를 듣는 동시에 바라보게 한다.

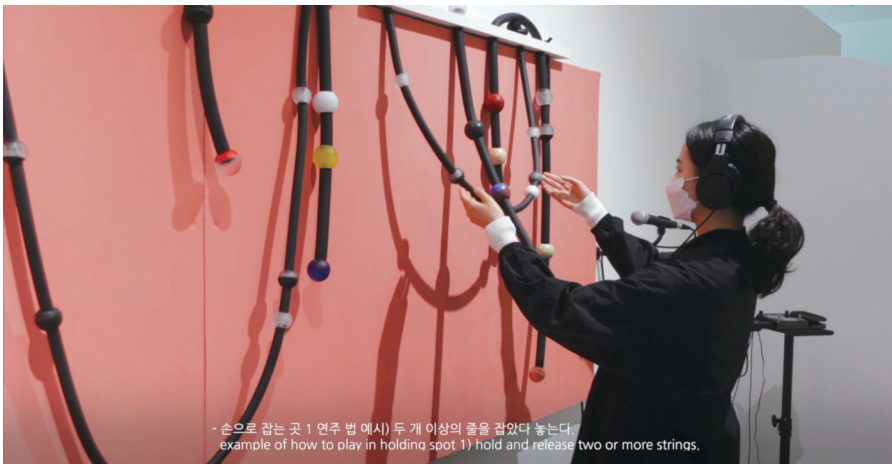
조각음계 연작에서 가장 흥미로운 부분 중

하나는, 조각의 물질성과 촉각성, 그리고 소리와 비물질적인 시간 경험이라는 매체 사이의 간극이다. ‘조각음계’라는 표현과 더불어 이와 연결된 ‘들리는 조각, 만져지는 소리’, ‘두 귀 사이에는 얼굴이 있다’라는 작업 제목들은 그 이질적인 감각의 교차점을 지목해왔다. 그리고 작업을 지속하며 서로의 관계가 점점 가까워지는 지금, 김채린은 “함께 작업을 진행하며 점점 꿀을 수 없는 연결된 지점들이 늘어나고, 조각으로서의 덩어리와 사운드 아트로서의 소리가 아니라 둘이 하나가 되어버린 결합체 같은 것이 되어가고 있는 것 같다”고 언급한다. 그리고 이 작품을 둘러싼 시간을 적극적으로 구성해온 서혜민은 ‘감각의 심상’이 지닌 시간성에 더욱 주목하며 다음과 같이 말한다. “공연예술 기반의 활동에서 전시 기반 활동으로 작업을 확장하게 된 것도 ‘작품을 감상하며 느끼는 청각적 심상을 더 오랜 시간 머무르게 할 수 없을까?’하는 생각에서였다. 협업을 통해 촉각과 청각이 얹히고설키며 우리가 감각하는 것들이 더 분명해졌고, 그것이 어디서 어떻게 구성되는 것인지, 또 그 경험적 시간을 어떻게 유지할 수 있을지 더 궁금해졌다.”

조각음계 연작에는 서로 다른 곳에서 출발한 두 작가의 감각이 누적되어 있다. 조각음계는 그 자체로 흥미로운 물체지만, 한편으론 두 작가의 관점을 접촉시킴으로써 각자가 오래 마주해왔던 매체의 조건을 다시 바라보게 만드는 반사체이기도 하다. 두 작가에게 있어 조각과 소리는 양자택일의 문제가 아니라 이 작업에 고루 관여하는 흥미로운 매개체들이다. 음향적인 조각, 그리고 그 조각에 응축되어 있는 청각적 심상. 하나둘씩 생성되고 있는 이 조각음계들은 계속해서 조각과 소리의 거리를 좁혀가고, 때로 서로의 자리를 뒤바꾸며, 예기치 못한 방식으로 중첩된 새로운 감각들을 생성해낸다. 그리고 계속될 그 과정에서 두 작가는 서로의 감각이 긴밀하게 뒤섞인 물체들을 만들고, 계속해서 낯선 사유를 발견할 것이다.

조각음계 6

Sculpture Scale 6



an opportunity to imagine that a performance by an ensemble of the *Sculpture Scales* would be possible someday.

Closely intertwined relations

What is important in an instrument is the internal structure because its inside is a place where sound is created. For someone like me with not much experience, the outside of a sculpture seemed more important than its inside. Although there are many sculptures whose forms have no distinction between inside and outside, what I can see in a single piece of sculpture has usually been its outer part. Sometimes, I could not even figure out whether the inside of a sculpture was empty or full of things.

In this work, however, both the difference in importance between inside and outside and the order of a sculpture and of an instrument are oddly entangled. The temporal order and the spatial order coexist, and the senses surrounding the work are not united into one such as sight, touch or hearing. At the same time, the way of experiencing sculptures and that of experiencing instruments gradually cross. *Sculpture Scale* turns the surface of sculpture seen with eyes into auditory skin, its inside into acoustic space and sculpture into a supporter of constantly working waves. Moreover, it enables us to feel the texture of the surface of the instrument, play different objects as an instrument as well as hear the sound while watching at the same time.

One of the most interesting parts in the *Sculpture Scale* series is a gap between the mediums: materiality and tactility, sound and experience of immaterial time. The titles of their works including *Sculpture to Be Heard*, *Sound to Be Touched* and *There Is a Face between the Two Ears* together with the expression *Sculpture Scale* have pointed out the intersection of different senses. Now that the relationship between the two

artists has grown closer in the course of continuing their collaboration, Kim says: “Working together, we have got more parts inseparably linked and connected to each other. I feel like a substance as a sculpture and sound as sound art are not two different things, but are becoming an amalgam combining the two.”

Seo Hyemin who has actively embodied the time surrounding this work pays more attention to the temporality that ‘sensory image’ has and states: “Thinking about ‘how to make ‘auditory image’ that one feels while seeing the artwork stay longer,’ we have expanded our performance-based activities into exhibit-based activities. Through collaboration, things we sense have become clearer as tactile and auditory senses are entangled. Thus now we are more curious about where and how these are formed and how to keep this experiential time.”

The senses of the two artists who have different starting points accumulate in the *Sculpture Scale* series. The *Sculpture Scale* itself is an interesting object, but on the other hand, it is a reflector which serves to reconsider the conditions of the mediums that each artist has explored for a long time by bringing into contact their perspectives. For them, sculpture and sound are not a matter of choice between one and the other, but the interesting mediums involved in this work equally - an acoustic sculpture and auditory image condensed in the sculpture. These works of *Sculpture Scale*, which are being created one after another, create new senses overlapping in an unexpected way, narrowing the distance between sculpture and sound constantly and interchanging positions with each other at times. In this process to be continued, the two artists will create objects in which their senses are closely intertwined and continue to find unfamiliar thoughts.

Quantum Jump 2021

*There could be a
thing that can not
make it laugh*



세상에는 웃길 수 없는 것들도 ————— 있기 마련이다

퀀텀점프 2021 퍼포먼스
세상에는 웃길 수 없는 것들도 있기 마련이다
김용현

Quantum Jump 2021 Performance
There could be a thing that can not make it laugh
Kim Yong Hyun

세상에는 웃길 수 없는 것들도 있기 마련이다

김용현

하나.

남을 웃기는 말이나 행동, 우스개, 익살 등을 유머, 개그, 윗트라고 한다. 그리고 이런 것을 자유롭게 구사하는 사람에게는 ‘재미있다’, ‘윗트 있다’, ‘유머 있다’고 한다. 그 어느 누가 윗트 있고 유머 있는 사람을 싫어할까? 이 단어에는 무한한 긍정만이 있을 뿐이다. 그리고 이 유머를 구사하기 위해서는 고도의 통찰력, 약간의 지식, 순발력, 센스가 필요하다. 하지만 이것을 대책 없이 구사하다가 실패하면 되돌아오는 리스크는 너무 크다. 웃기지 않은 개그와 센스 없는 윗트, 징그러운 익살은 굳이 이야기하지 않아도 얼마나 쓸모없는지 모두가 알 것이다. 난 이런 윗트 있고 유머에 가득 찬 사람이 되고 싶었다. 아니 되려고 부단히 노력했다. 그리고 세상에는 웃길 수 있는 것들로 가득하다고 생각했다.

둘.

<세상에는 웃길 수 없는 것들도 있기 마련이다>는 세상 모든 것이 윗트와 유머의 소재가 될 수 있다는 생각에서 시작했다. 과거와 현재까지의 블랙코미디를 리서치하면서 유머의 사회적 의미를 찾을 수 있을 거라고 생각했고 그리고 이런 세상에서 계속 실없는 농담이 만들어지는 이유를 알기 위한 작업이기도 했다. 인간은 그 어떤 순간에도 웃음을 잃지 않으려 노력했고 아주 절망적인 상황에서도 농담을 통해 현재의 비극을 극복해왔다는 것을 누구나 알고 있다. 물론 일부 지식인들은 현실감각을 결여시키는 저급한 활동이라고 비판하고 있지만 그건 그것대로 현실을 유지할 수 있는 힘이 된다면 그 또한 의미가 있지 않은가? 과거와 현재까지의 유머집, 블랙 코미디, 스탠딩 코미디를 리서치 하고 나름의 분석을 진행하면서 한 가지 알게 된 사실은 유머 안의 내용이 동시대성이 반영되지 않으면 그 유머, 윗트, 블랙 코미디는 어떤 힘도 내지 못하다는 사실이다. 옛날 이야기하는 선배나 어르신들의 이야기가 지루한 이유는 그들의 이야기에는 젊은이가 느낄 수 있는 동시대적 유머감각이 하나도 없기 때문이다. 그러니 우린 점점 늙어가면서 재미없어지는 것에 대해 너무 두려워하지 않아도 된다.

셋.

블랙 코미디, 슬랩스틱 유머가 될 수 있는 요소에는 몇 가지가 있는데 내러티브의 파괴(이야기의 불확실성) 생산구조의 모순(과밀 정밀한 과정에 비한 초라한 결말), 행동의 연속성을 분절시키거나 각각의 행동의 연결 과정을 과도하게 연장하거나 축소시키는 행위가 있다. 나는 이런 요소와 구조들을 동시대 코미디 보다 동시대에서 횡횡하는 메시지와, 슬로건에서 더 많이 발견할 수 있었고 이것이 진정한 유머에 가깝다고 생각됐다. sns에서 개그 콘서트와 스탠딩 코미디가 망하는 이유를 ‘이놈의 세상이 더 웃기다’라는 글을 발견할 때 마다 나는 매우 동의 한다. 이제 진짜 코미디는 화면이 아니라 우리의 일상에서 만들어 지며 블랙코미디의 모습을 하고 있지만 웃길 수 없는 것들로 가득할 뿐이다.

넷.

세상에는 웃길 수 없는 것들도 있기 마련이다.

<세상에는 웃길 수 없는 것들도 있기 마련이다>
퍼포먼스

There could be a thing that can not make it laugh
Performance



There could be a thing that can not make it laugh

Kim Yong Hyun

One.

Words or behaviors, jokes, and clownery, making people laugh, are called humor, gag, and wit. We call those who have a good command of such things 'witty' and 'humorous.' Who can hate a witty and humorous person? There is just infinite positivity in these words. A high level of insight, some knowledge, extemporaneousness and sense are required to be a man of humor. However, if a reckless use of humor fails, the risk coming back is so high. A gag that is not funny, a wit devoid of sense and a gross joke—needless to say all of us probably know how useless these things are. I wanted to be a person who is full of wit and humor. I would say I made a ceaseless effort to be so. I also believed this world is filled with things that can make us laugh.

Two.

There could be a thing that can not make it laugh originated from the idea that everything in the world can be a subject of wit and humor. During the course of my research on black comedy from the past to the present, I thought I could find the social meanings of humor. It was also a process of finding out the reason why such silly jokes have continuously been made in this world. Everyone knows humans have made efforts not to lose laughter at any moment and have overcome the present tragedy through jokes even in a very desperate situation. There are some intellectuals who criticize it as a low-grade activity lacking a sense of reality. But it is also meaningful if it can be the driving force to maintain the reality in its own way, isn't it? One thing that I discovered from my research and analysis on humor books, black comedy and standing comedy from the past till now is that the humor, wit and black comedy do not exert power if the content of the humor does not reflect the contemporary realities. What the elderly or those who enjoy telling old stories say sound boring because there is no contemporary sense of humor that young people can empathize with in these stories. Therefore, we don't have to be too afraid of becoming a boring person as we get older.

Three.

The elements to be black comedy and slapstick humor are: destruction of narrative(uncertainty of a story), contradiction of production structure(a humble ending compared to an excessively precise process), interruption of the continuity of action or an excessive extension or reduction of the process of connecting each action. Those elements and structures were found more in contemporary messages and slogans, which I think close to true humor, than in contemporary comedy. Whenever I read comments on social media saying "Gag Concert(a TV comedy show) and standing comedy fail because 'this world is funnier,' I can't agree more. Now real comedy takes place not on the screen but in our everyday lives; it takes the form of black comedy but is full of things that can not make it laugh.

Four.

As the title says, *there could be a thing that can not make it laugh*.



<세상에는 웃길 수 없는 것들도 있기 마련이다>
퍼포먼스

There could be a thing that can not make it laugh
Performance



‘맞는 이야기야’

김정현 미술비평가

미술관의 전시실에서는 큰 소리가 나지 않는다. 작품해설사가 한 무리의 관객을 끌고 돌아다닐 때면 수런거리는 울림은 있지만 크게 웃거나 떠드는 것은 대체로 관람 매너에 어긋난다. 가끔 이런 장소가 낯선 어린 아이들이 칭얼대며 목소리 크기를 조절하지 못할 수도 있지만, 그런 소란은 부모나 관리자의 가르침으로 해소될 일시적인 상태로 여겨질 뿐이다. 그 동안 주로 미술관 바깥의 길, 옥상, 바닷가 같은 곳에서 사회적 또는 지형적 안무를 발견하고 비트는 1인 퍼포먼스를 펼쳐온 작가 김용현은 관람의 관습이 작동하는 미술관에 들어오면서 웃음의 코드를 탐구하기로 한다. 미술관은 웃음이 예외적으로 억압된 곳이다. 이곳에서 웃는 행위와 웃음소리는 ‘관람 매너’라는 규칙에 함축된 권위주의와 엄숙주의에 저항하는 의미를 지니게 될 수도 있다. 그러나 작가는 제목을 통해 ‘세상에는 웃길 수 없는 것들도 있기 마련이다’라고 ‘웃을 수 없음’을 선언한다. 물론 그저 역설적으로 웃기는 말일 수도 있지만, 여기서는 있는 그대로 읽었을 때의 이중성을 따져본다. 웃음이 관습적으로 억제된 공간에 대한 의식, 그리고 웃음의 코드가 실패하는 순간과 상황에 대한 관심.

2021년 12월 4일과 5일 대낮, 경기도미술관 로비와 유리창 너머 분수대로 이어지는 공간에서 펼쳐진 김용현의 퍼포먼스를 복기해보자. 그 중 나는 두 번째 날에 감상했고, 글을 쓰기 위해 관람하는 틈틈이 작업의 구조뿐 아니라 관객의 시선에 대한 메모를 남겼다. 작가가 주로 사용하는 1인 퍼포먼스 형식에서 벗어나 퍼포머를 섭외하고, 독특한 공간적 구조를 이용함으로써 관객의 시선의 방향을 통제할 수 없는 변칙적인 환경에서 라이브로 전개하는 작업. 종종 퍼포먼스의 미학을 결정하는 우연적인 것들에 작업의 구조는 어떻게 반응할 (수 있을) 것인가. 제목을 통해 유머의 실패를 선언하고 기정사실화한 것이라면 웃음의 코드는 이 작품의 수행적 미학에 아무런 연관이 없게 된다. 코드의 작동 가능성을 시험하는 것이 아니라면, 이 작업은 웃음에 관해 어떤 질문을 던지고 어떤 태도를 취하고 있는 것일까.



김용현의 퍼포먼스 <세상에는 웃길 수 없는 것들도 있기 마련이다>. 대형 모니터 두 대와 작은 모니터 두 대, 그리고 그 사이 테이블에 세팅된 노트북 한 대가 놓인 가벽 무대. 이 작업은 작가가 등장하여 관객을 등지고 타이핑하는 모습으로 시작한다. 상투적이거나 다소 과장된 인사말과 함께 작은 폭죽을 터트리며 퍼포먼스의 오프닝을 신호한 후 명량한 구어체로 기묘하게 이어지는 대사를 나열한다. 무언가 불거리를 기대하며 관객이 숨죽이고 주의를 기울이는 동안 사운드 효과로 타다닥, 탁탁, 쩡- 하는 타자기 소리가 주기적으로 들리고, 퍼포먼스가 열리는 로비의 유리창 너머에는 아직 아무의 관심도 끌지 않은 작업복 차림의 2인조는 테이블이나 소품을 들고 오가며 부산하게 움직인다.

한겨울이라 물을 채우지 않은 미술관 건물 둘레의 분수대 너머 멀리에는 화랑지 산책로를 오가는 행인들이 보인다. 유모차를 끌고, 겨울옷을 입고, 앞을 보고 천천히 걸어가는 산책자들은 유리창을 사이에 두고 실내의 관객들과 분리된 공간을 누비며 시선의 평행선을 따라 간다. 그러는 동안에도 김용현은 타이핑을 계속한다. 글만으로도 경쾌함이 전해지는 구어체 표현의 언어가 흐르고, 개그 콘서트 풍의 후렴구로 간단히 맞장구치는 소리가 반복적으로 화면에 떠오른다. 누구나 어디서 들어봤을 법한 지루하고 뻔한 말을 먼저 차근차근 타이핑 한 후,

That's True

Kim Junghyun, Art Critic

People tend to be quiet in the gallery of a museum. There could be some noise made by a group of visitors led by a museum docent. But it would be ill-mannered to laugh aloud or make much noise in the museum. Sometimes little kids who are unfamiliar with this place may whine without controlling their voice, but such a noise is regarded as a temporary situation to be solved

laugh’ through the title *There could be a thing that can not make it laugh*. It can simply be a paradoxically funny expression, but what is notable here is the duality of the phrase when read literally: a recognition of the space where laughter is conventionally suppressed and an interest in moments and circumstances in which the code of laughter fails.

Let’s recall the performance of Kim Yong Hyun held in the middle of the day on 4 and 5 December, 2021 at the museum lobby and the outdoor place leading to the fountain over the window. I saw the performance on the second day, taking notes on the views of the audience as well as the structure of the work. In this performance, Kim invited performers unlike his signature one-person performance format and presented a live performance in an irregular environment where the directions of the audience's gaze are out of control by using a unique structure of space. How will the structure of the work (be able to) respond to accidental elements that often determine the aesthetics of performance? If the artist announces the failure of humor and makes it a done deal through the title, the code of laughter has nothing to do with the performative aesthetics of this work. What questions and attitudes does this performance have about laughter, if it does not test the possibility of operating the code?

In his performance, *There could be a thing that can not make it laugh*, there is a free-standing wall stage equipped with two large monitors,

following the instructions of their parents or museum staff. Kim Yong Hyun, who has discovered social or topographic choreography in such places as a rooftop, beach and road outside the museum and has presented a one-person performance with a twist, intends to explore the code of laughter, entering the framework of a museum where customs operate. A museum is an exceptional place that suppresses laughter. In this place, the act and sound of laughing can be a kind of resistance to authoritarianism and solemnity implied in the rules of the ‘museum manner.’ However, Kim announces that ‘it is not possible to



‘맞는 이야기야’라는 미리 입력해둔 짧은 문장을 붙여 넣는다. 쟁, 줄 바꿈하는 소리가 울리고, 다시 반복.

대본의 어느 시점부터인가는 알 수 없지만, 퍼포먼스가 적당히 서론을 끝냈다 싶은 시점, 유리창과 인접한 야외 데크에서 키가 크고 작은 두 사람이 이쪽, 실내를 향해 정자세를 취하고 선다. 준비. 실내에서 집중력이 흐트러진 관객의 시선이 무심코 이들에게 돌아간다. 두 사람은 폭죽 놀이를 시작한다. 각자의 머리 위에 고정하거나 손바닥 위에 올린 폭죽이 터진다. 소리 없이, 전원이 끓긴 분수대의 마지막 물길처럼 맥아리 없이, 몹시 짧게. 별로 화려하지 않은 폭죽의 불꽃이 일었다 소멸했다 하는 장면에 부모님을 따라 온 걸음걸이도 어색한 어린 관객들은 온통 신경을 빼앗긴다. 신기한 장면에 손을 뻗으려는 듯 가능한 가까이 다가선 어린이들은 양 손바닥으로 유리창을 덮고 지문을 남긴다. 그리고 보면 미술관의 유리창은 스파이 미러라 외부에서 내부를 꿰뚫어볼 수 없는데, 이렇게 한껏 경계에 다가선 관객들은 유리창-거울에 비친 자기 모습을 마주하고 준비한 순서대로 폭죽 퍼포먼스를 시연하는 2인조 퍼포머에게 문득 보이지 않는 관객의 존재를 알리며 예기치 않게 개입하게 된다.

폭죽이 또 하나 터졌다 꺼진다. 대부분의 (성인) 관객들은 폭죽이 꺼지는 순간 다시 가벽



무대로 고개를 돌려 모니터에 떠오른 텍스트를 따라가려 노력한다. 점점 드라마틱해지는 폭죽 퍼포먼스. 2인조는 이제 단순히 몸의 여기저기에 고정된 폭죽을 터트리기만 하지 않고, 폭죽이 마치 로케트라도 되는 것처럼 불꽃의 반대 방향으로 반작용해 물러나는 시늉을 한다. 예를 들어 손바닥에 고정된 폭죽이 바닥을 향해 터지면 의자에 움츠리고 앉은 두 사람은 천천히 일어난다. 폭죽이 팔이든 다리든 인간의 몸을 밀어낼 만한 동력이 아니란 것은 (일반) 관객에게는 너무도 명백하고, 이런 식의 몸 개그는 진지한 예술이 기대되는 미술관에서 보기에는 아마도 의외의 것인 탓에 의외로 손쉽게 사람들을 웃기고 만다.



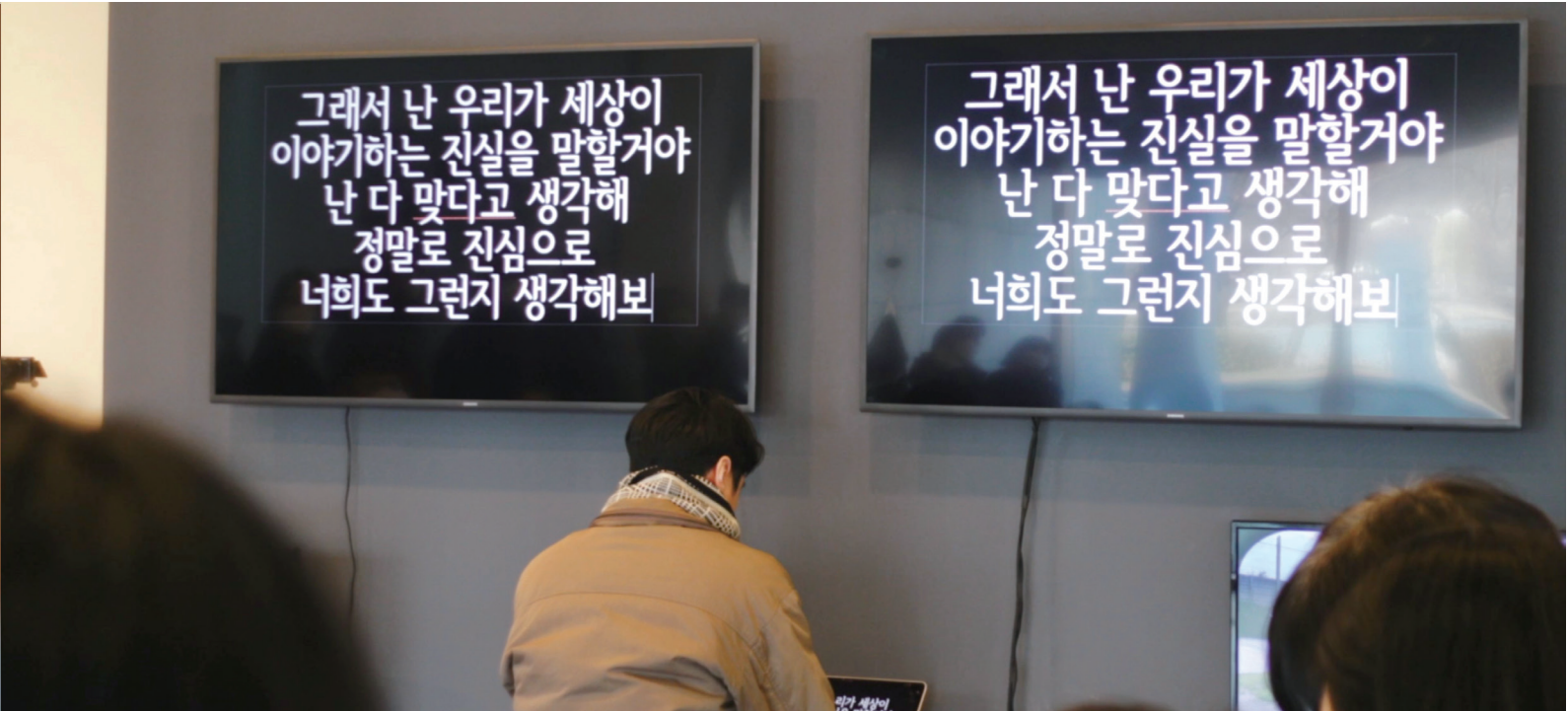
two small monitors and a table with a laptop on it. The performance begins with Kim typing with his back to the audience. After signaling the opening of the performance by setting off a firecracker and greeting the audience in a conventional or somehow exaggerated way, he types the dialogues in a cheerful colloquial style, continuing oddly. While the audience pay attention, holding their breaths and waiting with anticipation, they can hear the sound effects of a typewriter like tadadac, tactac and clink on a regular basis. Meanwhile, beyond the window, a pair of performers dressed in work uniform bustle around carrying a table or props without attracting any attention from people yet.

Far in the distance over the empty fountain with no water during the midwinter season surrounding the museum building, there are people walking along the trail of the Lake Hwarang. The gazes of people on the promenade in winter clothes while pushing strollers or walking slowly with their eyes straight ahead are in parallel with those of the audience staying inside the museum, separated by the window. In the meantime, Kim Yong Hyun continues typing. Language in a colloquial expression, whose text itself is cheerful already, and simple words of agreement using a refrain in a Gag Concert style appear on the monitors repeatedly. He types words that sound boring and cliché, which anyone may have heard before, one by one and then pastes a short sentence he already input saying ‘That’s true.’ There is a clinking sound of moving to the next line. Then repetition again.

From a certain moment of the script – I am not sure which moment exactly – , which gave an impression that the introduction of the performance seemed to end, a tall man and a short man on the outdoor deck next to the window stand facing inside while

maintaining a correct posture. The audience who lost their concentration in the indoor space unconsciously turn their eyes to them. The two performers start to show fireworks. Firecrackers fixed and placed on their head or palms go off. Little kids who have come along with their parents are totally fascinated by the sparks of fireworks appearing and disappearing, even though the fireworks are not very spectacular or powerful just like the last streams of the fountain turned off, lasting for a very short moment without sound. Kids approaching the window as closely as possible, as if stretching out their hands to this interesting scene, touch the window with their two palms, leaving fingerprints on it. In fact, the window of the museum is a spy mirror, so it is impossible to see through the inside from the outside. The audience approaching the border as closely as they can see themselves reflected in the window-mirror and announce the presence of an invisible audience to this duo presenting a firework performance in an orderly





이 단순-드라마틱한 장면이 펼쳐지는 동안 산책로의 행인들의 시선의 궤도가 조정된다. 실내에서 바깥의 퍼포머를 구경하던 사람들은 문득 분수대 너머 이곳, 퍼포머의 어깨너머 실내로 향하는 행인들의 시선을 의식하게 된다. 평행하던 시선이 퍼포머의 신체를 소실점으로 모이는 구도.

다시 (어른) 관객들의 고개가 돌아간다. ‘맞는 이야기야’, ‘정치인’, ‘경로당’, ‘우리의 역사를’. ‘국가 대표는’ 등의 파편적인 단어가 드문드문 눈에 들어온다. 이미 산만해져버린 관객에게 모니터에 떠오른 문장은 의미를 상실한 기표로 다가온다. 어느 덧 명백한 마지막 대사. “다 맞는 이야기밖에 없지? 근데 이것들은 다 농담이야!” 무언가 맞장구치기 좋지만 별로 기억에 남지 않은 대사들이 20여분 동안 지나갔다는 생각을 하는 동안, 작가는 벌써 일어나 퇴장한다. 아직 퇴장하지 않고 대기 중인 야외의 퍼포머. 문득 타이피스트-퍼포머-아티스트 김용현이 나타나서 3인조가 된다. 마지막 폭죽을 터트리며 퍼포먼스의 엔딩. 먼저 행인들이 다시 제 궤적으로 돌아가고, 로비의 관객이 몇 자리를 뜨고, 남은 관객들도 출연자들의 인사가 끝나고 흩어진다.

특정한 시공간에서 펼쳐진 인간의 행위를 포함한 복합적인 이벤트를 글로 아무리 자세히 묘사해 봤자 많은 요소들이 필연적으로 누락되고 만다. 언어적 표현이 직선적이라면 신체적 표현은 공간적이다. 즉, 더욱 더 복잡한 차원을 포괄하는 신체 매체의 특성 상 언어 매체는 그것을 ‘있는

그대로’ 기록할 수 없다. 특정한 것을 선택적으로, 선택함으로써 강조할 뿐이다. 김용현이 타이핑 퍼포먼스에 사용한 대본은, 대본의 역할이 의례 그렇듯 행위적 수행을 전제로 한다. 따라서 위와 같은 복기하는 타이핑과는 전혀 다른 맥락을 지닌다. 그렇지만 한편으로는 그가 작성한 대본의 내용이 ‘개그 콘서트’와 같은 익숙하고 상투적인 코미디 형식이므로, 행위의 차원에서 사전적인 대본보다 사후적인 기록처럼 보이는 면이 있다. 대본 형식의 글은, 대본이 전제하는 인간의 발화와 행위를 통한 수행에서 벗어나, 글 자체로 전달될 때 (드물게 그 자체로 문학적 가치가 있는 것들이 존재하지만) 표현하고자 하는 것이 현저하게 납작해져버리고 만다. 즉, 김용현의 타이핑 퍼포먼스는 코미디의 효과를 의식적으로 억제하는 것으로 보인다.



manner, thereby being involved in it unexpectedly.

Again, a firework explodes and fades away. Most of the (adult) audience try to follow the texts appearing on the monitors by turning their heads to the free-standing wall stage again at the moment the fireworks fade away. Firework performance is getting more dramatic. The two performers not only set off firecrackers fixed to several parts of their bodies, but also pretend to move back to the opposite direction to the sparks as if a firecracker were a rocket. For example, when a firecracker fixed on the palm sets off towards the floor, the two sitting crouched on the chair stand up slowly. (General) audiences obviously know that firecrackers do not have the power to push the human body, be it an arm or a leg. Since such a slapstick show performed at a museum may feel unusual, it makes people laugh more easily than expected. While this simple and dramatic scene unfolds, the trajectory of the eyes of the spectators on the promenade is adjusted. Those watching the performers while staying inside suddenly come to be conscious of

the people outside over the fountain, whose gazes are directed inward over the performers’ shoulders. The eyes that were in parallel with each other converge to the bodies of the performers, taking it as a vanishing point.

The (adult) audience turn their heads again. Some fragments of words including ‘That’s true,’ ‘politician,’ ‘community center for the elderly,’ ‘our history’ and ‘national team’ catch my eyes from time to time. To the audience who already got distracted, the sentences appearing on the monitors seem like signifiers whose meanings are lost. Finally, the last obvious dialogue: “These are all true, aren't they? But all of them are jokes though!” While I was thinking I heard the dialogues, which provoked reactions of agreement but were not really impressive, for some 20 minutes, the artist stood up and left the stage all of a sudden. The performers in the outside are still on standby without leaving. Kim Yong Hyun, a typist, performer and artist, suddenly appears and they become a trio. The three of them end the performance by setting off

작가는 ‘웃음’을 주제로 한 또 다른 작업 <일그러진 웃음>(2020)에서도 타이핑 퍼포먼스를 택했다. 한물 간 유머집을 발췌해서 실시간으로 타이핑해서 보여주는 작업은 시대착오적인 유머의 내용에 한층 더 거리를 둔 감상을 요구함으로써, 결과적으로는 헛웃음을 낳거나 결코 웃음을 불러일으키지 않는 것으로서 ‘유머’를 논한다. 이렇게 ‘웃음’은 ‘유머’와 분리된다. 이와 관련해서 이번 작품계획서에 적힌 작가의 말을 참고해보자. “웃음이 상실된 유머 속 내재된 두려움의 단면과 사회 속에서 행해지는 우리의 행동들을 관객과 함께 조우하고자 한다 (...) 유머에는 세상에서 도태되고 싶지 않은 두려움 (...) 마주하기 힘든 공포에 대응하기 위한 방어 기제가 숨어있다.” 웃음을 유예시키거나 삭제하고 나면 유머의 심리적 동기가 강조된다. 결과적으로 작가의 관심은 웃음을 지나쳐 인간의 정신분석학적 욕망으로 향하는 듯하다. 한편으로는 그가 웃음을 유머에 거의 순응적으로 반응하는 표피적인 현상으로 다루는 것처럼 보인다. 웃음을 낳는 방법보다는, ‘더 이상’ 웃을 수 없는 이유를 상기한다.



이번 작업에는 그러한 긴장감을 상쇄하는 카운터 퍼포먼스가 병행된다. 전면 유리 창문을 통해 미술관과 공간적으로 단절되고 분리된 야외에서 2인의 고용된 퍼포머에 의해 펼쳐지는 비언어적 슬랩스틱 코미디는 단순 명료한 설정으로 꽤나 편안한 웃음을 불러일으킨다. 웃음, 유머, 또는 인간의 욕망에 관한 작가의 사고에 있어 언어적인 표현과 신체적인 표현의 차이가 그만큼 큰 것일까. 작가는 두려움에 대한 방어 기제에 주목하지만, 웃음과 유머는 개인적이고 심리적인 것을 넘어 사회적인 차원에서 저항과 전복의 힘을 지니는 행위가 되기도 하다. 먼 옛날 흑인 노예의 웃음이 백인 주인에게 알 수 없는 두려움을 심어주었던 것처럼 말이다. 타이핑 퍼포먼스와 대비되고 대칭되는 구조의 슬랩스틱 코미디가 불러일으키는 웃음이 모종의 저항적 효과가 있다면 그 대상은 무엇일까. 그저 미술관에서 관객을 웃기는 행위를 하는 것만으로 의미가 발생하지는 않겠지만, 먼저 두려움을 말하고 난 다음에 우리를 웃게 하는 것들에 관해서는 조금 더 질문하게 된다.

the final firework. The bystanders go back to their trajectory first and a few spectators at the lobby leave the place. Then the rest of the people also begin to scatter after the final greetings from the performers.

Many elements are to be inevitably omitted, even if I try to fully describe a complex event including human actions taking place in a certain space and time in detail. If verbal expression is linear, physical expression is spatial. In other words, a verbal medium cannot record it ‘as it is’ because the medium of the body includes an even more complex dimension; the verbal medium chooses certain things selectively and emphasize them. The script that Kim used in his typing performance is premised on behavioral performance as the script basically has such a role. Therefore, it has a totally different context from typing which reviews. On the other hand, however, the content of Kim's own script is in a familiar and conventional comedy format like ‘Gag Concert.’ As a result, it looks like a follow-up record rather than a preliminary script in terms of action. When the text in the form of a script is delivered as text itself escaping from an execution through speaking and acting of humans on which the script is premised, what it intends to express is crushed flat remarkably (although there are rarely things with literary value in themselves). That is, the typing performance by Kim Yong Hyun appears to intentionally suppress the effect of comedy.

In *A Twisted Laughter*(2020), another work dealing with the theme of ‘laughter,’ Kim also chose a typing performance. In it, he extracted some passages from an outdated collection of humor and typed them in real time. Encouraging the audience to keep more distance from the content of anachronistic humor when seeing it, he deals with ‘humor’ as something

that causes silly laughs or no laugh at all eventually. In this way, ‘laugh’ is distinguished from ‘humor.’ In relation to this, we can refer to what the artist wrote in his art proposal. “I intend to encounter an aspect of fear inherent in humor without laughs (...) What is hidden in humor are a fear of not wanting to fall behind in the world, (...) a defense mechanism to cope with the fear which is hard to confront.” When laughter is suspended and eliminated, psychological motivation is emphasized. Ultimately, his interest seems to go towards psychoanalytic human desire beyond laughter. On the other hand, it seems he depicts laughter as a superficial phenomenon that responds almost adaptively to humor. Kim reminds us of the reason why we cannot laugh ‘anymore’ rather than a way of creating laughter.

In this work, a counter-performance which offsets such a tension is added. Nonverbal slapstick comedy performed by the two hired performers taking place in the outdoor space disconnected and separated from the indoor space of the museum by full glass windows provokes comfortable laughs with its simple and clear setting. There may probably be a big gap between verbal expression and physical expression in his thoughts of laughter, humor or human desire. Laughter and humor become an act with the power of resistance and subversion on a social level beyond something individual and psychological, just as a black slave’s laughter gave a feeling of an inexplicable fear to a white master in old days. If laughter caused by slapstick comedy with a structure providing contrast and symmetry with the typing performance has a sort of effect of resistance, then what will be the object? Doing an act of making the audience laugh in a museum may not be enough to create a meaning. But things that make us laugh ignite more curiosity and questions, when followed by talking about the fear first.

Quantum Jump 2021

Artist

Profiles

작가약력

김채린x서혜민 (포코 아 포코)

2021 <조각음계: Sculpture Scale>, 경기도미술관, 안산
2020 <두 귀 사이에는 얼굴이 있다>, 문화비축기지, 서울
2020 <들리는 조각, 만져지는 소리>, usb음반, 비대면프로젝트

김채린
vitoveto@gmail.com
www.kimchaelin.com

홍익대학교 조소과 졸업
홍익대학교 일반대학원 조소과 석사 졸업
홍익대학교 미술학과 조소전공 박사 재학중

개인전
2022 <세이브 미>, GS칼텍스 예울마루 장도전시실, 여수
2019 <따뜻한 여름의 둥근모서리>, OCI미술관, 서울
2018 <열한가지 조각>, 김종영미술관, 서울
2015 <MELTINGS>, 엘리펀트 아트, 서울
2015 <무소속의 시간들>, 스페이스공공연희+보스토크, 서울

주요 단체전
2021 <우리들의 정원>, 소다미술관, 화성
2021 <움켜쥔 흐지부지>, 갤러리맘, 서울
2020 생생화화 <이연연상>, 아트센터 화이트블럭, 파주
2020 창원조각비엔날레 <비조각: 가볍거나 유연하거나>, 성산아트홀, 창원
2020 <눈 깜짝할 새>, 일우스페이스, 서울
2019 <회귀분능>, 경기창작센터, 안산
2019 <미술이 살고 있는 그 집>, 송창당대예술문헌관, 중국 북경

선정 및 수상
2021 퍼블릭아트 뉴이어로, 아트인 포스트
2020 예술창작지원 시각예술분야/생생화화(유망), 경기문화재단
2019 OCI 영크리에이티브스, OCI미술관
2018 김종영미술관 창작지원작가, 김종영미술관

레지던시
2021 GS칼텍스 예울마루 창작스튜디오, 전남 여수
2019-21 경기창작센터 기획레지던시 (팀), 경기도 안산

작품소장
OCI미술관

서혜민
music.mean@hanmail.net
www.seohyemin.com

한국예술종합학교 음악원 뮤직테크놀로지와 전문사 졸
추계예술대학교 작곡과 학사 졸

개인전
2019 <파동 시점>, 갤러리 팔레 드 서울, 서울

주요 단체전
2021 <말하지 않아도>, KT&G 상상마당 춘천 아트갤러리, 춘천
2020 <선감비닐하우스 展>, 선감비닐하우스, 안산
2020 ICAPU2020 <어제 꿈에 보았던>, 아트스페이스그루, 울산
2020 <옴폭 파이고 블록 솟은>, 갤러리맘, 서울
2019 <유령걸음>, 경기창작센터, 안산
2019 ATM2019:OMNI <Territory of Music>, 문화비축기지, 서울
2019 <삼각형의 구도>, 스페이스빔, 인천

퍼포먼스
2019 <NORDTalks>, 문화비축기지, 서울
2018 <ICMC2018>, 소금창고, 대구

수상 및 선정
2020 아르코 청년예술가 지원사업 다원예술분야 선정,
한국문화예술위원회비대면 예술창작활동 지원사업 선정,
울산문화재단

레지던시
2020-2021 경기창작센터 기획레지던시, 안산
2019 경기창작센터 창작레지던시, 안산
2018 엠포예술창작소 입주작가, 울산

작품소장
서울시 문화본부 박물관과

KIMCHAE LIN x SEOHYE MIN (poco a poco)

2021 <Sculpture Scale>, Gyeonggi Museum of Modern Art Project Gallery, Ansan
2020 <There is a face between the ears>, Oil Tank Culture Park, Seoul
2020 <Hear to sculpture, Touch to sound>, usb album, non-face-to-face project

KIMCHAE LIN
vitoveto@gmail.com
www.kimchaelin.com

Ph.D student, Fine Art, Hongik University, Seoul
MFA, Sculpture, Hongik University, Seoul
BFA, Sculpture, Hongik University, Seoul

Solo Exhibitions
2022 <SAVE ME>, GS Caltex YEULMARU jang-do Island
Exhibitionhall, Yeosu
2019 <The round edge of summer lush>, OCI Museum, Seoul
2018 <Eleven pieces of the sculptures>,
KIMCHONGYUNG Museum, Seoul
2015 <MELTINGS>, elephant art, Seoul
2015 <Unattached Moment>, VOSTOK, Seoul

48 Selected Group Exhibitions
2021 <Open Museum Garden>, SODA Museum, Hwaseong
2021 <Grab the ambiguity>, Gallery MEME, Seoul
2020 <Bisociation>, Art Center White Block, Paju
2020 <Non-Sculpture: Light or flexible>, Sung-san Art Hall,
Changwon
2020 <IN A FLASH>, ILWOOSPACE, Seoul
2019 <Homing Instinct>, Gyeonggi creation center, Ansan
2019 <The Red Brick House>, Songzhuang
Contemporary Art Archive, Beijing, China

Awards & Grants
2021 PUBIC ART New Hero, art in post
2020 Selection of Promising Artist Support,
Gyeonggi Cultural Foundation
2019 OCI Young Creatives, OCI Museum of Art
2018 Selection of artistic support,
KIMCHONGYUNG Museum

Collections
OCI Museum

Artist-in-Residence
2021 GS Caltex YEULMARU resident artists
2019-21 Gyeonggi Creation Center resident artists (team),
Gyeonggi

SEOHYE MIN
music.mean@hanmail.net
www.seohyemin.com

MA, Korea National University of Arts, Seoul, Korea
BA, Chugye University for the Arts, Seoul, Korea

Solo Exhibitions
2019 <Point of Wave>, Palais de Seoul,
Seoul Selected Group

Exhibitions
2021 <Even without saying>, KT&G sangsangmadang
Chunchoen art gallery, Chuncheon
2020 <SeongamVinylHouse>, SeongamVinylHouse, Ansan
2020 <ICAPU2020 Yesterday What I Saw in my Dream>,
Art Space g:ru, Ulsan
2020 <Valley and Peak>, Gallery Meme, Seoul
2019 <The Haunted Walk>, Gyeonggi Creation Center,
Ansan
2019 <ATM2019:OMNI Territory of Music>,
Oil Tank Culture Park, Seoul
2019 <Triangular Composition>, Space Beam,
Incheon Performance
2019 NORDTalks, Oil Tank Culture Park, Seoul
2018 ICMC2018, SogeumChango, Daegu Awards & Grants
2020 Selected on a multi-art field for the 2020 ARCO Youth
Artist Support Project, ARCO
2020 Selected on a non-face-to-face art creation Support
Project by the Arts Council Korea, Ulsan Arts and
Culture Foundation Artist-in-Residence
2020-2021 Gyeonggi Creation Center Project Residency,
Ansan, Korea
2019 Gyeonggi Creation Center Creative Residency, Ansan,
Korea
2018 Yeompo Art Creative Residency, Ulsan, Korea

Collections
Seoul Cultural Headquarters, Department of Museums

김용현

yhkim7491@gmail.com
www.kimyonghyun.org

서울시립대학교 도시사회학과 박사과정
국민대학교 종합예술대학원 뉴폼 전공 졸업
대진대학교 서양화과 졸업

개인전 Solo Exhibitions
2020 <대부도에서 만들어진 내리막길 : 버려진 자전거는 어떻게
그 자유를 획득하였는가>, 구 아울렛마트, 안산
2019 <Elbow Room : 자유활동범위>, 스페이스 00연회, 서울
2018 <4th Channel>, 스페이스1326, 창원
2015 <즐거운 인생>, 스페이스1326, 창원
2013 <양면가치>, 오래된 집, 스페이스 캔, 서울

퍼포먼스
2021 <세상에는 웃길 수 없는 것들도 있기 마련이다>,
경기도 미술관, 안산
2020 <일그러진 유머>, 청년 예술청, 서울

단체전
2021 <투명함에 관한 모든 것>, 평화문화진지, 서울
<정물,움직이는 정물>, 샘표스페이스, 경기도
<움켜쥔 흐지부지>, 갤러리 밈, 서울
2020 <작가노트>, 경기창작센터, 안산
2019 <회귀본능>, 경기창작센터, 안산
<KIM & KIM>, 아무랩, 서울
2018 <우사단 비디오 프로젝트>, 망고서림, 서울
2017 <Eardrum Motel>, 양주시립미술관 777레지던시, 양주
<와우산로 식물원>, 엘리펀트 아트, 서울
2016 <연희동네>, 스페이스00연회, 서울
2015 <버스에서의 만찬>, 오래된 집, 스페이스 캔, 서울
<청계추계 체육대회>, 세운대림상가, show room, 서울
<한척>, 세운대림상가, show room, 서울
<여섯 개의 신호>, 성산아트홀, 창원 외 다수

레지던시
2019-2021 경기창작센터, 안산
2015 경남창작센터, 경남
드로잉 스페이스 살구, 서울

수상 및 선정
2021 경기창작센터-경기도미술관 협력전시 <퀸텀점프2021>
2020 안산문화재단 전문예술가 지원사업
청년 예술청 스페이스 랩 : 아직
2019 서울문화재단 최초예술지원
2013 파라다이스 문화재단 정기공모지원 사업

Kim yong hyun

yhkim7491@gmail.com
www.kimyonghyun.org

2021 PHD, student, Department of Urban Sociology,
University of seoul
2012 M.F.A New form, Kookmin University, Seoul,Korea
2009 B.F.A Painting, Daejin University, Pocheon,Korea

Selected Solo Exhibition
2020 How did the abandoned bicycle win its freedom?,
Old Outlet Mart, Ansan, Korea
2019 elbow room, Project space 00 yeonhui, seoul
2018 4th channel, space1326, changwon
2015 The Happy Life", space1326, changwon
2013 Ambivalence” Old house, Can foundation, seoul

Performance
2021 There could be a thing that can not make it laugh,
Gyeonggi Museum of Modern Art, Gyeonggido
2020 Distorted Humor, Seoul Artists' Platform_New&Young,
Seoul, Korea

Selected Group Exhibition
2021 grab the ambiguity, gallery meme, seoul
still life, moving object, sempio space, Gyeonggi-do
EVERYTHING ABOUT TRANSPARENCY,
peace culture bunker, seoul
2020 Artist Note, Gyeonggi Creation Center, Ansan, Korea
2019 homing instinct, Gyeonggi creation center
KIM &KIM, amulab, seoul
2018 Usadan video project,mangoseolim, seoul
2017 Eardrum Motel, Residency777,yangju
2017 Wausan-ro botanical garden, elephant art, seoul
2016 village yeonhui,space 00 yeonhui, seoul
Euljiro fitness centerSewoon Shopping Center, seoul
2015 want to go to hawaii. Elephant Art in Slunch Factory,
seoul, Korea
Meals on the bus, Old hous, space can, seoul, Korea
Cheonggye Autumn Athletics competition,
Sewoon Daerim Shopping Center &
show room or work room, sooul, Korea
30.30303×30.30303cm, show room, seoul, Korea
Six signal, sungsan art hall, changwon, Korea

Residency
2019-2021 Gyeonggi creation center
2015 Drawing space saalgoo seoul,Korea
2015 Gyeongnam Art Creative Centersancheong,Korea

Quantum Jump 2021

Critic

Profiles

비평가 약력

신예슬 Yeasul Shin

음악비평가
shinyeasul@gmail.com / shinyes.kr

서울대학교 음악대학 음악학·이론전공 석사
(「혼톨로지 음악 경향의 매체적 특성과 그 미학」)
서울대학교 음악대학 작곡과 이론전공 학사
(「듣는 음악에서 읽는 음악으로, 디터 슈네벨의
<모-노, 읽기 위한 음악>을 통해 본 현대음악작품개념에 관한 논의」)

수상
2014 화음첼버오케스트라 화음평론상
2013 월간객석 제15회 객석예술평론상

연구
2020-2021 아르고 예술기록원: 한국근현대예술인 관계망 구축사업
음악분야 연구진
2019 <음악의 사물들: 악보, 자동악기, 음반> 발간
(2020년 세종도서 선정)
2015-2016 한국예술종합학교: 음악영재교육 전공교과목 개발 연구
보조연구원
2014-2015 문화융성위원회: 문화융성 기반구축을 위한 예술현장
전문가 조사 연구 보조연구원
2014 도쿄대학교: 동아시아 음악학 대학원 EARS
국제 세미나 발표
2013-2016 서울대학교 서양음악연구소 한국연구재단
지원사업토대연구 자료학 보조연구원

활동
2021 월간 국립극장 객원 편집자
2020 코리안심포니오케스트라 웹진/디지털 콘텐츠 객원 기획
2019 경향신문 칼럼 연재 [문화와삶], [숨]
2019 아트선재센터 독서클럽: 서양음악의 조건들 기획/진행
2018 컬렉티브 아트 인큐베이터 ATM 페스티벌 프로젝트 매니저/
전시기획
2017 음악비평동인 헤테로포니 필진
2017-2019 현대음악 팟캐스트 ‘신음악의 다잉메세지’ 기획/진행
2016 비평지 『오늘의 작곡가 오늘의 작품』 편집위원
2015 서울대학교 현대음악 시리즈 STUDIO2021 에디터
2015-2017 음악학·음악이론 학술지 『음악이론포럼』 편집
2013 팀프 앙상블(TIMF ENSEMBLE) 프로그램 노트 집필

김정현 Kim Junghyun

미술비평가
jpaulkleeh@naver.com

서강대학교 학사 (영문학, 심리학, PEP(정치·경제·철학) 3전공)
홍익대학교 미술사학과 석사 졸업 (『파울 클레의 절단콜라주 연구』, 2013)
제1회 SeMA-하나 평론상 수상 (서울시립미술관, 2015)

비평
2021 「...와 ...」, 이형구 두산갤러리+P21 개인전 묶음 도록
2021 「미술관 소장의 지리학」, 서울시립미술관
2021 「진동하는 신체, 공간, 시선」 국립현대미술관 <스텝업>
프로그램북
2020 「당신의 정확한 불안—예술의 신체적 수행성」, 아트인컬처 8월호
<뉴비전 2020>
2020 「시체와 유령」 백남준아트센터
『침묵의 미래-하나의 언어가 사라진 순간』 전시도록
2019 「제 자리에서」 북서울미술관 어린이미술관 강서경 전시
《사각 생각 삼각》 도록
2019 「우는 데이터」 국립현대미술관 <젊은 모색> 도록
2018 「유감스럽게도 더 이상 직접 볼 수는 없지만 - 현대미술과 재현」
계간 문학과 사회 하이픈 겨울호
2018 「영화관과 미술관을 나오면서」 반연간문학지 숲 6호
2017 「고유성의 재구성」 인사미술공간 《반쯤 열린 방》 도록
2016 「연극적인 미술이 예고한 연극」 계간 시청각 창간 준비호
2016 「몸이 어둠을 만들고, 어둠이 조각을 만든다」 일민미술관
페드로 코스타, 후이 샤페즈 2인전 《멀리있는 방》 도록
2015 「퍼포먼스의 감염 경로는? - 퍼포먼스 예술의 동시대성을
찾아서」 2015 SeMA-하나 평론상, 서울시립미술관

기획
《몸짓말》 아카이브 룸 공동 기획 연구 (2021 경기도미술관)
《하나의 사건》 중 <마지막 공룡> (2020 서울시립미술관 초대 공동 기획)
《퍼포먼스 연대기》(2017 플랫폼엘): PL 2017-2018 라이브아트 프로그램
최우수작 선정
《아무것도 바꾸지 마라》(2016, 2017, 2020;경기문화재단 및
인사미술공간 초대 기획)

기타
세마 난지미술창작스튜디오(2017),
후쿠오카 아시아 미술관(2018),
후쿠오카 모지코 아트 플랫폼(2019-2020) 레지던시

Shin Yeasul

Music Critic
shinyeasul@gmail.com / shinyes.kr

Master’s Degree in Musicology and Music Theory, Department of Music, College of Music, Seoul National University
Master’s Thesis: *Medium Characteristic of Hauntology Music and Its Aesthetics*
Bachelor’s Degree in Theory, Department of Composition, College of Music, Seoul National University
Bachelor’s Thesis: *From ‘Music to Hear’ to ‘Music to Read’: A Discussion about the Notion of Contemporary Music Pieces through “Mo-No: Music to Read” by Dieter Schnebel*

Awards
2014 Hwaum Critics Award, Hwaum Chamber Orchestra
2013 The 15 th Auditorium Art Critic Award, Auditorium - Music & Performing Arts Journal Research Experience
2020-2021 Music Researcher, ARKO Arts Archive: Participated in a project to build a network of Korean modern and contemporary artists.
2019 Author, <i>Things of Music: Score, Mechanical Instrument and Record</i> (selected as 2020 Sejong Books)
52 2015-2016 Assistant Researcher, Korea National University of Arts: Assisted in developing major subjects in music education for the gifted.
2014-2015 Assistant Researcher, Presidential Committee for Cultural Enrichment: Searched experts in the arts scene to establish a foundation for cultural enrichment
2014 Presenter, University of Tokyo: Made a presentation at EARS (East Asian Research Seminar) for Graduate Students in Musicology
2013-2016 Assistant Researcher, Western Music Research Institute, Seoul National University: Assisted in conducting research on database as part of basic research project supported by National Research Foundation of Korea

Activities
2021 Guest Editor, Monthly National Theater of Korea
2020 Guest Digital Content Editor, Korean Symphony Orchestra’s webzine
2019 Columnist, [Culture and Life], [Breath], The Kyunghyang Shinmun
2019 Organizer/Presenter, <i>Book Club: Conditions of Western Music</i> , Art Sonje Center
2018 Project Manager/Exhibition Curator, Collective Art Incubator’s ATM Festival
2017 Writer, Heterophony Music Critic Collective
2017-2019 Organizer/Producer, <i>Dying Message of New Music</i> , a contemporary music podcast
2016 Editorial Board Member, <i>Korean Contemporary Composers and Compositions</i> , criticism journal
2015 Editor, STUDIO2021, Seoul National University’s contemporary music series
2015-2017 Editor, <i>Music Theory Forum</i> , academic journal of musicology and music theory
2013 Writer, Ensemble TIMF's program note

Kim Junghyun

Art Critic
jpaulkleeh@naver.com

Bachelor’s Degree in English Literature, Psychology and PEP(Politics, Economics and Philosophy), Sogang University
Master’s Degree in Art History, Hongik University (Thesis: *Hidden Face of Paul Klee Centering on His ‘Collage Sectile’*, 2013)
The 1st SeMA-Hana Art Criticism Award (Seoul Museum of Art, 2015)

Criticisms & Reviews
2021 ... <i>and</i> ... , Hyungkoo Lee’s solo exhibition book, Doosan Gallery+P21
2021 <i>Geography of Museum Collecting</i> , Seoul Museum of Art
2021 <i>Body, Space and Gaze That Vibrate</i> , STEP-UP program book, Korea National Contemporary Dance Company
2020 <i>Your Concrete Anxiety-Physical Performativity of Art</i> , Art in Culture, August issue, New Vision 2020
2020 <i>Dead Body and Ghost</i> , “The Future of Silence: When Your Tongue Vanishes” exhibition book, Nam June Paik Art Center
2019 <i>In My Own Place</i> , Suki Seokyeong Kang’s “Square, See, Triangle” exhibition book, Children’s Gallery, Buk-Seoul Museum of Art
2019 <i>Crying Data</i> , “Young Korean Artists” exhibition book, The Museum of Modern and Contemporary Art, Korea
2018 <i>Unfortunately Not Be Able to See Anymore – Contemporary Art and Reproduction</i> , quarterly magazine Literature and Society Hyphen, Winter issue
2018 <i>Leaving the Cinema and Museum</i> , semi-annual magazine Writing, the 6 th issue
2017 <i>Recomposition of Authenticity</i> , “Half-opened Door” exhibition book, Insa Art Space
2016 <i>A Theater That Theatrical Art Predicts</i> , quarterly Audio Visual Pavilion, Inaugural preparatory issue

2016 <i>Body Makes Darkness and Darkness Makes Sculpture</i> , “Distant Rooms” exhibition book, a two-person exhibition by Pedro Costa and Rui Chafes, Ilmin Museum
2015 <i>How Is Performance Infected? - In Search of Contemporarneity of Performance Art</i> , 2015 SeMA-Hana Art Criticism Award, Seoul Museum of Art
2014 <i>Translation, Infection and Spread</i> , “A Journal of the Plague Year” (2014 ARKO Art Center International Exchange Exhibition), Contemporary Art Journal, vol. 19

Curatorial Projects
Co-curator/Researcher, *Archive Room*, part of *Corpus Gestus
Vox*, Gyeonggi Museum of Modern Art, 2021
Co-curator, *Last Dinosaur*, part of *This Event*,
Seoul Museum of Art, 2020.
Curator/Researcher, *The Chronicles of Performance*,
PLATFORM-L, 2017, selected as the Best Live Arts Program
Curator, *Change Nothing*, Gyeonggi Cultural Foundation and
Insa Art Space, 2016, 2017, 2020

Other Activities
Residency: SeMA Nanji Art Creation Studio(2017),
Fukuoka Asian Art Museum(2018),
Mojiko Art Platform(Fukuoka, 2019-2020)

Credit

54	경기도미술관 × 경기창작센터 퀴텀점프 2021 김채린×서혜민: 조각음계 2021. 12. 2. ~ 2022. 3. 20. 경기도미술관 프로젝트 갤러리	경기창작센터 창작지원 문화예술본부장 주홍미 경기창작센터 팀장 임은옥 사업기획 김태웅 학예지원 박도혜, 김정래 행정지원 이선규, 차영근 영상제작 TJ Choe 최재영 사진촬영 정정호
	경기도미술관 × 경기창작센터 퀴텀점프 2021 퍼포먼스 김용현: 세상에는 웃길 수 없는 것들도 있기 마련이다 2021. 12. 4. ~ 12. 5. 경기도미술관 로비	자문 및 전시평론 신예슬, 김정현
	주최 경기문화재단 주관 경기도미술관, 경기창작센터	그래픽디자인 김혜린
	경기도미술관 전시 및 퍼포먼스 총괄	공간조성 동양기업
	관장 안미희 학예운영실장 구정화 큐레이터 김선영 전시보조 이화림 학예지원 김종길, 김지희, 이채영, 김현정, 강민지, 방초아, 조은솔, 이혜현 운영지원 안세웅(뮤지엄행정팀장), 서은경, 배지현, 이정훈 시설 김경욱, 김선웅, 조만홍, 한준호, 황윤재 보안 김정윤, 박상현, 손진배, 임웅선, 한종국, 허성호 미화 문종욱, 이상숙, 정영애, 천정연, 김숙자, 박성배, 임순정, 최순욱 안내 강영아, 강한솔, 박혜진 문화예술교육사 이숙형 교육강사 박성빈, 남수지	운송 및 설치 아트스카이 사인물 제작 주이레디자인 도록 디자인 및 인쇄 더프레스 번역 우형주 편집인 김태웅

Quantum Jump 2021 Gyeonggi Museum of Modern Art X Gyeonggi Creation Center Kim Chaelin X Seo Hyemin: <i>Sculpture Scale</i> 2021. 12. 2. ~ 2022. 3. 20. Project Gallery, Gyeonggi Museum of Modern Art	Cleaning & Maintenance Moon Jongwook, Lee Sangsook, Jung Youngae, Chun Jungyeon, Kim Sookja, Park Sungbae, Lim Soonjung, Choi Soonok Guide Kang Youngah, Kang Hansol, Park Hyejin Culture and Art Educator Lee Sookhyung Instructor Park Sungbin, Nam Suji	Translation Woo Hyungju Editor Kim Taeyong Publisher Kang Heon, CEO of Gyeonggi Cultural Foundation Published by Gyeonggi Cultural Foundation Gyeonggi Creation Center Published on May, 2022
Quantum Jump 2021 Performance Gyeonggi Museum of Modern Art X Gyeonggi Creation Center Kim Yong Hyun: <i>There could be a thing that can not make it laugh</i> 2021. 12. 4. ~ 12. 5. Lobby, Gyeonggi Museum of Modern Art	Director of Culture and Art Division Joo Hongmi Team Manager of Gyeonggi Creation Center Lim Eunok Project Planning Kim Taeyong Curatorial Support Park Dohye, Kim Jeongrae Administrative Support Lee Sunkyu, Cha Younggeun Video Production TJ Choe Choi Jaeyoung Photography Jung Jungho	This is published by Gyeonggi Museum of Modern Art and Gyeonggi Creation Center to report the findings of Quantum Jump 2021, a collaborative project between the two organizations. No part of this book including text and illustrations may be used without the consent of Gyeonggi Museum of Modern Art and Gyeonggi Creation Center.
Hosted by Gyeonggi Cultural Foundation Organized by Gyeonggi Museum of Modern Art & Gyeonggi Creation Center Exhibition and Performance Directed by Gyeonggi Museum of Modern Art	Director Ahn Mihee Chief Curator Goo Jeonghwa Curator Kim Sun Young Exhibition Assistant Lee Hwarim Curatorial Support Kim Jonggil, Kim Jihee, Lee Chaeyoung, Kim Hyunjung, Kang Minji, Bang Choa, Cho Eunsol, Lee Hyehyun Operational Support Ahn Sewoong(Museum Administration Team Manager), Seo Eunkyung, Bae Jihyun, Lee Jeonghoon Facility Kim Kyungwook, Kim Suneung, Cho Manheung, Han Joonho, Hwang Yoonjae Security Kim Jeongyoon, Park Sanghyun, Son Jinbae, Lim Woongsun, Han Jongkook, Heo Sungho	Gyeonggi Cultural Foundation Gyeonggi Museum of Modern Art 268 Dongsan-ro, Danwon-gu, Ansan-si, Gyeonggi-do gmoma.ggcf.kr 031)481-7000 Gyeonggi Cultural Foundation Gyeonggi Creation Center 101-19 Seongam-ro, Danwon-gu, Ansan-si, Gyeonggi-do gcc.ggcf.kr 032)890-4820
	Consultations & Reviews Shin Yeasul, Kim Junghyun Graphic Design Kim Hyerin Space Construction Dongyang Corporation Transportation & Installation Art Sky Signs Production Juire Design Design and Printing ThePress	

