

목차

CONTENTS

인사말	5	GREETING
기획의도	6	CURATORIAL ESSAY
김순기	17	KIM SOUN-GUI
날리니 말라니	37	NALINI MALANI
샤흐지아 시칸더	53	SHAHZIA SIKANDER
틴틴 울리아	69	TINTIN WULIA
슈리 첵	85	SHU LEA CHEANG
실파 굽타	97	SHILPA GUPTA
차오 페이	113	CAO FEI
모국어(母國語)와 어머니의 혀 — 양효실	133	Language of the Motherland and Mother Tongue — Yang Hyo Sil
작품목록	138	WORK LIST
크레딧	152	CREDIT

국립현대미술관은 2014년 새롭게 시작한 아시아아트 프로젝트(AAP)의 두 번째 기획전으로 <끝없는 도전_인피니트 챌린지>전을 준비했습니다. 이번 전시는 새로운 예술을 향한 실험과 도전을 적극적으로 시도해온 아시아의 여성 뉴미디어 아티스트 7인의 작품 35점으로 구성되어 있습니다.

1970년대 초반부터 비디오 퍼포먼스를 실행하고, 존 케이지, 백남준 등과의 예술적 교감을 통해 실험적인 뉴미디어 작업을 지속해온 김순기, 1960년대 후반부터 영화 필름을 이용한 실험적 영상 작업을 시도했던 인도의 선구적 아티스트 날리니 말라니, 넷 아트의 선구자인 대만의 슈리첸, 가상현실 사이트인 세컨드 라이프를 머시니마(Machinima)로 승화시킨 중국의 차오 페이, 사진 비디오 퍼포먼스 설치 등 다양한 매체를 이용해서 사회속에서 삶과 예술의 의미를 탐구하는 쉘파 굽타, 실시간으로 서로 떨어진 서울관과 과천관 두 장소를 연결한 인터랙티브 설치 작품을 보여주는 인도네시아의 틴틴 울리아 등 이번 전시의 참여작가들은 새로운 테크놀로지와 미디어를 이용해 예술의 외연을 확장해왔습니다.

뉴미디어 아트에 대한 이해와 지원이 부족한 환경 속에서 적극적인 의지로 창작활동을 지속해온 선구적인 예술가들로, 새로운 미디어를 적극적으로 실험하고 표현영역을 확장해온 그들의 여정은 그 자체로 '끝없는 도전'의 연속이었습니다. 이번 전시를 통해 결코 쉽지 않은 않았던 작가들의 창조적 에너지와 예술을 향한 열정을 함께 느껴보실 수 있을 것입니다. 관객 여러분의 많은 관심 부탁드립니다 이번 전시에 참여하신 작가 분들과 전시 준비를 위해 애써주신 미술관 직원 여러분에게 깊은 감사의 말씀을 드립니다.

국립현대미술관장 직무대리

윤남순

The exhibition entitled as *Infinite challenge* is considered as the second exhibition of the MMCA Asian Art Project highlighting the art world of the female new media artists from Asia. The exhibition introduces the artworks of those artists who have never stopped challenging towards new arts with an indomitable willingness under the poor circumstances - a lack of understanding or social support for the new media arts.

Artists such as Kim Soun-gui who started video arts since 1970s and Nalini Malani as well as the pioneer of the web arts, Shu Lea Cheng are the pioneers who expanded the area of arts with a fervent experimental and challenging mentality even though they were in the age where people lacked understanding towards new media arts. Shahzia Sikander, Tintin Wulia each started their art career in modern painting and videos; however, they naturally challenged in the new media experiment, which led them to artistic achievement. Shilpa Gupta, Cao Fei are the representative artists who have skills to freely work on photographs, videos, performance, installations and other various medias and are researching the meaning of life and arts in the society, which has been transformed and affected by the digital technologies and globalization.

The artists from this exhibition looked beyond the bias view of women or Asians and they pursued freedom as an individual artist and did not stop experimenting. Audiences could discover through these artist's challenges that creating new arts is beyond just making new materials, but in the end, it is to create new ways and meanings of life. We hope you could enjoy this exhibition. We would like to express our gratitude to all the artists and staffs who have put their full efforts into this exhibition.

Nam Soon, Yoon

Acting Director, National Museum of
Modern and Contemporary Art, Korea

〈끝없는 도전_인피니트 챌린지〉는 뉴미디어 작품에 대한 이해와 지원이 쉽지 않은 상황에서도 불굴의 의지로 새로운 예술에 대한 도전과 시도를 멈추지 않았던 여성작가 7인의 작품을 소개하는 전시이다. 국립현대미술관이 2014년 4월 시작한 '아시아미술프로젝트(Asia Art Project: AAP)'의 두 번째 기획전으로, 아시아 현대미술의 중심지로서의 위상을 확립하려는 국립현대미술관의 비전에 따른 전시이다.

물론 예술가들의 삶이 작품에 대한 대중의 몰이해나 경제적 어려움으로 점철된 것은 동서고금에서 언제나 발견되는 상황이다. 지금까지 아시아의 여성 예술가는 글로벌화된 예술계 내에서 서구의 타자로서의 아시아, 남성에 대한 타자로서의 여성이라는 타자 중에서도 타자의 지위 하에 존재해왔다. 뉴 미디어라는 새롭게 등장한 예술 영역 역시 현대미술 전체에서 전통적인 회화와 조각에 반대되는 타자와 같은 존재이다. 따라서 뉴미디어 아트라는 예술영역 자체가 일반에게 새롭고 낯선 상황에서 아시아의 여성 뉴미디어 예술가들의 작업과정은 이중, 삼중의 난관 속에서 진행될 수밖에 없다.

한편, 지금까지 아시아의 여성 뉴미디어 아트는 주로 '페미니즘'을 주제로 한 전시의 한 부분으로서 다뤄지거나, 첨단 테크놀로지를 이용하기보다는 비교적 접근과 활용이 용이한 비디오 아트를 중심으로 많이 이루어졌다. 〈끝없는 도전_인피니트 챌린지〉는 예술과 테크놀로지의 결합을 추구한 선구적 그룹인 E.A.T.의 멤버인 나카야 후지코의 활동에서 영감을 얻은 전시이다. 같은 연배의 일본 여성 미디어 아티스트들이 대부분 퍼포먼스와 비디오 아트에 집중한 것과 달리, 나카야 후지코는 대형 미디어 설치 프로젝트에 일찍부터 참여해 활동해왔고, 지금도 활발히 현역에서 활동을 펼치고 있다.

이에 아시아 여러 지역에서 도전적인 과정을 지속해온 여성 예술가들을 소개하는 전시를 구상하게 되었고, 그들의 활동상을 관찰한 결과, 과정 자체가 '끝없는 도전'의 연속이라는 점에서 〈끝없는 도전_인피니트 챌린지〉라는 제목의 전시가 열리게

Infinite Challenge is an exhibition introducing works of seven female artists with indomitable will to challenge themselves in pioneering new media art even when understanding or supports on the new form of art were almost nonexistent. It is the second exhibition under *Asia Art Project: AAP*, a project National Museum of Modern and Contemporary Art commenced on April 2014, following our vision of becoming a mecca of Asian contemporary art.

It is certainly a familiar concept in all times and places that lives of artists are tainted with lack of understanding from public viewers or with financial difficulties. Female artists in Asia have been considered minorities as Asians to Western artists, and as females to male artists. The new field of new media art is also a minor field compared to traditional field of art such as paintings or sculptures. Therefore, with the field of new media art being alien to general viewers, female new media artists in Asia had to go through layers and layers of difficulties.

Meanwhile, the female new media artists in Asia has been presented parts of exhibitions under the subject of 'feminism' focusing on works of video art, those which are relatively easier to take approaches in compared to works of more advanced high-technology art. *Infinite Challenge* was inspired by works of Fujiko Nakaya, a member of the innovative group E.A.T pursuing to combine art and technology. Unlike other female Japanese media artists of her contemporary, those who focused on performances and video arts, Fujiko Nakaya has been involved in large scaled media installation projects from early years and is actively continuing her works in the field of new media art.

Thus, we conceived a plan to organize an exhibition to introduce female artists from across Asia, those who have been challenging themselves in difficult situations, and as a result of observing their activities, the title for the exhibition has become *Infinite Challenge* because, their processes are a continuum of 'infinite challenges.' During our research on the artists, we have discovered that they all share a common quality among them that they have been experimenting on various new media

되었다. 아울러 작가들에 대한 리서치 과정 중에서 새롭게 여러 가지 매체에 대한 호기심과 도전정신으로 다양한 매체를 실험해왔다는 공통점을 찾았다. 또한 새로운 것에 대한 조사와 연구 과정을 통해 자연스럽게 다른 분야의 전문가들과의 '협업'에 적극적으로 임해왔다는 공통점도 발견할 수 있었다.

김순기(1946, 한국/프랑스)는 1973년부터 비디오아트를 시작했으며, 1975년 미국 문화원에서 개최한 개인전과 Space 1975 페스티벌을 통해 개념적인 퍼포먼스와 비디오아트를 발표했던 선구적인 뉴미디어아티스트이다. 1970년대 초반의 <조형상황> 연작에서는 자연 속에서 풍선을 날리는 등의 대형 퍼포먼스를 영상으로 제작했고, 존 케이지, 백남준 등의 예술가들과의 협업에 이어 최근에는 자끄 데리다, 장 퓌앵시 등 철학자들과 현대 사회와 자본, 예술의 의미에 대한 생각을 교류하는 대화 프로젝트를 지속하고 있다. 시간과 공간의 만남으로 생성되는 우연성과 일회성에 대한 관심은 자연스럽게 사운드에 대한 관심으로 이어져 <우물의 침묵>(2010), <침묵의 소리를 들어라>(2014) 등을 제작했으며, 핀홀 카메라를 이용한 <바보 사진> 연작 등 다양한 매체를 활용하는 작가이다.

김순기는 1970년대 초반 프랑스로 건너가서 비디오라는 매체를 접하게 된다. 어린 시절부터 우주를 향해 날아가는 만화(딸딸이)를 통해 달나라로 여행하는 꿈을 가졌던 김순기는 1968년 혁명 이후 자유로운 프랑스 사회에서 새로운 미디어와의 작업을 시작한다. 1970년대 중반 일시 귀국한 한국에서 퍼포먼스와 비디오가 결합된 작품을 발표하여, 신선한 충격을 주었지만 보수적인 당시 미술계 분위기는 호의적이지만은 않았다. 이후 존 케이지와 백남준과의 협업을 통해 활동해왔고, 최근에는 세계화되는 신자유주의 하에서 예술의 의미와 역할을 화두로 세계적 철학자들과의 대화를 통해 새로운 대안을 찾는 작업을 제작했다. <인피니트 챌린지>전에는 모두 세 점의 작품이 소개되었다. 먼저, 서울관 제3전시실 앞 복도에서는 1970년대 초반 프랑스에서 했던 <조형상황> 이다.

“아무 것도 없는 것을 가지고, 순간을 따라서 일상과 만나는 작업, 사람들과 함께 하는 일, 그리고 어떤 때는 '조형상황'을 여기저기에서 발표했는데 이는 공식적이고 문화적으로 틀에 박힌 화랑이라던가 박물관 등 문화

through their curiosity and challenging spirit. They also shared a common ground that they have been actively involved in many 'collaborations' with experts in other fields through their researches on new materials.

Soun-Gui Kim (1946, Korea/France) has been working with video art since 1973. She is a pioneering new media artists, who had presented conceptual performance and video art works through her solo exhibition at the American Cultural Center in 1975 and the Space 1975 Festival. She had produced films on large scaled performances such as to fly balloons in nature for her *Plastic Situation* series in the early 1970s, and collaborated with artists such as John Cage and Nam June Paik. Recently, she has been working on a project to exchange ideas on modern society, capitals and art with philosophers like Jean-Luc Nancy through conversations. Her interest in contingency and singularity occurring from combining time and space had naturally led her to be interested in sound, and she had produced *Silence of the Well* (2010) and *Listen to the Silence* (2014). She has been utilizing various medias such as her use of pinhole camera in *Stuttering Photo* series.

Soun-Gui Kim was first introduced to video art in France in early 1970s. As a child, she had a dream of traveling to the moon through a children's cartoon *Tal-Tal-yi* in which, characters flew around the space. She started working with new media in France filled with freedom after the revolution in 1968. She returned to Korea in 1970s to present a work combining performance and video. Her work had created a stir but, the conservative atmosphere in the art world of Korea at the time was not very favorable to her. Afterwards, she had worked with John Cage and Nam June Paik, and most recently, she created a work to search for a new alternative through conversations with worldly renowned philosophers under subjects of the meaning and role of art in globalized neoliberal world. Three of her works are presented in *Infinite Challenge*. First, *Plastic Situation*, which she created in France during early 1970s, is located in the corridor in front of Gallery 3 in MMCA Seoul.

“Work that meets with everyday life followed by the moments, with nothing, work that you do together with people and one time,

예술공간에 대한 '저항'이었다……. 기록은 하되 지난 모습을 되살려 보여주는 의미로서의 재현기록이 아닌 살아 있고 리얼 타임을 표현하는 새로운 언어가 필요했다….

그때 바로 빛과 시간으로 그려볼 수 있는 비디오가 나에게 왔던 것이다. 그러므로 나한테는 비디오는 자연스러이 그리고 당연히 내 작업공간으로 온 것이다. 비디오는 새로운 현대언어였고 아방가르드한 도구였고, 또한 대중언어로서 지금까지 고리타분한 미학-미술언어에 앞서 새로운 이미지 시공간으로 도전할 수 있었다."

— 김순기 『주식+꽃밭』 (2008)

김순기는 캔버스를 잘라서 바람에 날리게 했던 대학원 졸업작품인 <소리>(1970)에서부터 작가는 회화의 틀을 해체하고 찢나와 빛, 소리, 시간의 중요함에 관심을 두었다. 1970년대 초반 남 프랑스의 여러 지역에서 시도한 <조형상황>은 니스와 모나코 등 해변가에서 작가가 만든 색색의 천 등을 나눠주고 참가자들이 연을 만들어 날리게 하여 하늘, 바다, 바람, 햇빛, 소리 등이 어울려 만들어내는 조형상황을 체험할 수 있도록 한 작품이다. 이 영상은 흔들리기도 하고, 때로 초점이 맞지 않은 상태인데, 이는 당시로는 상당히 고가여서 방송국에서 사용하던 영상용 카메라를 빌린 후, 작가 자신뿐 아니라 현지에 참여한 다른 작가들이 자유롭게 들고 촬영하도록 참여를 열어두었기 때문이다.

서울관 지하 1층 전시마당에는 장소 특정적 사운드 설치 작품인 <침묵의 소리를 들어라>(2014)가 설치되었다. 소리는 김순기가 오래전부터 관심을 두고 다뤄온 요소이다. <침묵의 소리>(2014)는 서울관 전시마당의 여러 장소에 마이크를 설치하고, 바람 소리, 주위의 자동차 소리, 관람객들의 발자국과 대화 소리 등 다양한 소리가 서로 섞여 만들어내는 우연성을 체험하게 하는 사운드 설치 작품이다.

김순기는 침묵을 '삶의 소리와 잡음을 들을 수 있는 열림이자 음악'이라고 생각한 존 케이지처럼, 시각적으로 텅 비어 있는 듯한 이 공간을 통해서 많은 삶의 소리를 체험할 수 있도록 우리의 감각을 열어준다.

Plastic Situation was presented here and there but this was 'resistance' against the cultural art spaces such as publicly and culturally stereotyped galleries or museums….

We need to record it not with the means to record the reappearance of the past but we needed a new language to express the living, real time….

Just then, the video came to me, which enabled me to paint with light and time. Therefore, videos naturally and obviously came into my work space. Video was a new modern language and avant-garde like equipment, also as a public language, I was able to challenge into the new image time space ahead of the old fashioned aesthetic art language."

— Kim Soun-gui, 2008, *stock+flower*

From the graduation piece *Sori (Sound) (1970)* which was made by a fragmented canvas flowing in the air, the artist Kim Soun-gui deconstructed the stereotypes of paintings, but he put interest in the importance of the moments, light, sound and time. *Plastic Situation* had many attempts in various areas of East France in the early 1970s. This artwork allows one to experience the moment of the mixtured objects which are made by the harmony of the sky, the sea, the wind, the sunlight, the sounds, through making kites with the pieces of different colored clothes created by the artist and flying them on beaches such as Nice and Monaco. This video is sometimes shaky, and not well focused; because the cameras were quiet expensive at that times, so the artist gave an opportunity for the sake of other artists' use after borrowing a video camera from a broadcasting station.

Listen to the Silence (2014), a location-specific sound installation, is installed in Gallery Madang located in the first basement floor of MMCA Seoul. Sound is an element Soun-Gui Kim has long been working with.

Sound of the Emptiness (2014) allows you to experience the contingency of the mixtures of various sounds such as sound of the winds, sound of the cars, sound of the audiences' footsteps and conversations. This sound art installation gives you experience the contingency of the mixtures of various sounds such as sound of the winds, sound of the cars around you,

마지막으로 <굿-춤>(2014)은 김순기의 <침묵의 소리> (2014)가 설치된 전시마당에서의 무용가 이애주가 펼친 퍼포먼스의 편집영상이다. 2014년 4월 29일 오후 4시부터 5시 사이에 퍼포먼스를 펼친 이애주는 김순기와 고등학교 시절부터 오랫동안 교감을 나눠 온 친구이자 동료 예술가이다. 이 퍼포먼스는 국립현대미술관 서울관의 전시마당을 위해 제작된 현장제작 사운드 설치 작품인 <침묵의 소리>(2014)를 무대로, 두 예술가의 협업을 통해 완성되었다. 각각 전통무용과 현대미술이라는 서로 다른 길을 걸어왔지만 오랜 시간 동안 서로의 예술 세계를 지켜보고 대화를 나눠 온 두 예술가는 서로의 예술에 대한 존중과 이해를 바탕으로 한 '협업'(collaboration)의 의미를 생각하게 한다.

날리니 말리니(1946, 인도)는 회화에서 출발하여, 영상 및 설치로 점차 확장해온 인도의 선구적 여성 뉴미디어 아티스트이다. 인도와 유럽의 전통 사이에서 여성의 역할에 관심을 두고 있으며, 특히 인도와 접경 지역에서 발생한 인종 및 종교 분쟁으로 인한 트라우마에 주목해왔다. 대표작으로 후쿠오카 아시아미술관에서의 레지던시를 통해 제작한 <헬릿 머신>(1999), 베니스 비엔날레 출품작인 <모국-인도: 고통의 구축에 관한 보고서>(2005), 2013년 카셀 도큐멘타 발표작인 <사라진 혈통을 찾아서>(2013) 등이 있다.

“브린다 나바르가 말했듯이, 여성이라는 것은 그 자체로 일종의 카스트(인도의 계급제도)이다. 1980년에 <Place for People>이라는 전시가 열렸을 때, 나는 그 전시의 유일한 여성예술가였다. 이 불편한 상황에 대해서 뭔가를 해야겠다고 생각해서 여성 예술가들의 전시를 만들기로 했다. 그러나 아무도, 여성에 대해 후원하려고 하지 않았다.”

— 날리니 말리니

이번에 전시된 5개의 벽에서 영사되는 <모국-인도: 고통의 구축에 관한 보고서>(2005)는 인도와 파키스탄 분리 분쟁의 희생자로 집단 강간을 당한 여성들의 이야기를 소재로 한 작품으로 성적, 신체적 폭력에 시달린 여성들의 참혹한 경험에

sound of the audiences' footsteps and conversations coming from the mikes which are set up on many spots of the Seoul museum showground.

Gut-Chum was taken place on the showground where Soun-gui KIM's artwork *Sound of the Emptiness* (2014) was set up. *Gut-Chum* is the edited clips of the dancer, Lee Aeju's performance *Gut-Chum* (Exorcism dance), which was held on 2014 April 29th between 4pm to 5pm. Lee was friends with Kim, sharing each other's feelings as well as being fellow artists for a long time since high school days. The performance was completed through the two artist's collaboration with the showground as their performing stage, where the sound art installation *Sound of the Emptiness* is located. Although they have been taking different paths; one on the traditional dance, and the other on the contemporary arts, the two artists have been monitoring and advising on their art world for a long period. Their 'collaboration' based on the respect and understanding of each other's art is therefore has a profound significance.

Nalini Malani (1946, India) is a pioneering female new media artist from India. She began her career as a painter, and gradually expended her mediums into video and installations. She is greatly interested in the gender role of women in traditions of India and Europe, and has been focusing on traumas derived from racial and religious conflicts in borders between India and neighboring countries. Most significant among her works are *Hamlet Machine* (1999), which she created during a residency in Fukuoka Asian Art Museum, *Mother India: Transactions in the Construction of Pain* (2005), which was submitted to Venice Biennial, and *In Search of Vanished Blood* (2013), which was presented in 2013 Kassel Documenta.

“Just like Brinda Navarre has said, being a woman itself is a type of caste. When Place for People exhibition opened in 1980, I was the only female artist in the exhibition. I thought I should do something about this uncomfortable situation so I decided to open an exhibition for female artists. But, no one wanted to sponsor for women.”

— Nalini Malani

대한 트라우마를 다룬 대작으로, 2005년 베니스 비엔날레에서 처음 전시되었다. 날리니 말라니는 <인도현대미술전>(2003), <2004 서울미디어시티비엔날레-호모 루덴스>, <광주비엔날레> 등을 통해 그동안 한국에서도 여러 차례 소개된 바 있다.

슈리 쳡(1954, 대만)은 급진적인 영상과 설치 작품을 발표하다가 1995년부터 인터넷을 매개로 한 넷 아트를 통해 거대권력이 은폐하려고 하는 진실을 폭로하는 작품을 발표해온 작가이다.

<욕망의 들뜬 대상들>은 다양한 인종의 여성 작가들과 함께 인종과 성에 대한 관념을 풀어낸 작품이다. 여성, 인종, 이민자라는 그의 삶과 밀접한 관계를 갖고 있는 코드들이 여성 작가들의 목소리를 통해 관객에게 전달된다. 대표작으로 워커아트센터의 지원으로 이뤄진 <볼링장>(1995), 구겐하임 미술관에서의 <브랜든>(1998-1999) 등의 넷 아트와 인간복제 문제를 소재로 한 3부작 <아기작품>(2012), <아기사랑>(2005), <아기작품>(2001) 이 있다. 이번 전시에서는 영화관과 제3전시실에서 총 4점을 발표했다. 먼저 영화관에서는 <색채 조합>(1989)과 <욕망의 들뜬 대상들>(1992)이, 제 3 전시실에서는 <아기작품>(2012)과 <인터넷 구성> 두 점의 웹아트 작품을 발표했다.

<아기 작품>(2012)은 <아기 작품>(2001), <아기 사랑>(2005)를 잇는 슈리 쳡의 <로커 베이비> 3부작 중 마지막 작품이다. 무라카미 류의 소설 <코인 로커 베이비>(1980)를 연상시키는 이 프로젝트는 대체 노동력을 만들기 위해서 인간 복제를 하는 2030년의 미래 사회를 배경으로 하고 있다. 참여하는 관람객이 많으면 많아질수록, 키보드는 복잡한 소리를 내며, 잃어버린 기억과 감정을 복잡다단한 소리로 표현한다.

샤흐지아 시칸더(1969, 파키스탄)는 세밀화 전통과 애니메이션, 음악을 결합시킨 영상으로 영역을 확장해왔다. 힌두와 무슬림 전통의 도상을 이용해, 오랫동안 대립해온 인도와 파키스탄의 역사를 풀어낸다. 과슈로 그린 드로잉을 디지털 애니메이션으로 제작하며 대표작으로는 2013년 이스탄불 비엔날레에 소개된 <PIVOT>을 비롯하여, <The Last Post>(2010) 등이 있다. 파키스탄을 대표하는 여성 예술가로서 활발한 활동을 펼쳐

Now she is a worldly acclaimed artist having exhibitions in international museums but, she had to go through many difficulties when she first started her career. Nalini Malani started as a painter and expanded her works into video and installation art. In recent days, she is continuously working on her projects going back and forth videos, paintings, large scaled installations and etc. She has been focusing on gender role of women within the traditions of India and Europe, and psychological trauma caused by racial and religious conflicts in borders between India and neighboring countries. *Mother India: Transactions in the Construction of Pain* (2005) presented in the exhibition is an work projected on five walls, and is about female victims involved in group rapes during the separation dispute between Indian and Pakistan. It is a masterpiece to address traumas caused from horrendous experiences of sexually and physically abused women. The work was first exhibited in Venice Biennial in 2005. Nalini Malani has been introduced many times in Korea through *Indian Contemporary Art Exhibition* (2003), *2004 Seoul Media City Biennial-Homo Ludens*, *Gwangju Biennial* and etc.

Shu Lea Cheang (1954, Taiwan) had worked on radical video art and installation works, and since 1995, she has been presenting net art works to reveal truth hidden by authorities through internet. *Those Fluttering Objects of Desire* is a work about concepts on race and sex under collaborations with female artists from various racial backgrounds. Messages conveying issues such as womanhood, races and immigrants, those which are also very closely related to the artist herself, are delivered to viewers through voices of female artists. Most significant among her works are net art works such as *Bowling Alley* (1995), which was created with a support from Walker Art Center, and *Brandon* (1998-1999) from Guggenheim Museum, and a trilogy on the issue of human cloning *Baby Play* (2012), *Baby Love* (2005) and *Baby Work* (2001). In this exhibition 4 of her works were presented in the Theatre and Gallery 3. In the Theatre are *Color Schemes* (1989) and *Those Fluttering Objects of Desire* (1992). Two of her web art works *Baby Play* and *Composing the Net* are exhibited in Gallery 3.

Baby Work (2012) is the 3rd part of *Locker Baby Project* of Cheang. In *Baby Work*, picking up keys, the public arrange randomly the keys on the

2006년 스위스 다보스 세계 경제 포럼에서 영 글로벌 리더로 선정되기도 했다.

〈시차〉(2013)는 샤자 비엔날레 출품작으로 호르무즈(Hormuz) 해협을 둘러싼 패권의 변화를 소재로 서로 다른 집단 간의 마찰과 충돌을 표현했다. 작가가 과슈로 직접 그린 회화를 디지털 애니메이션으로 변환하였으며, 추상적이면서도 구체적인 이미지들이 생성, 변화, 확산을 반복하는 서사적인 작품이다.

틴틴울리아(1971, 인도네시아/호주)는 음악, 건축, 비디오 등을 공부한 후 단편영화 감독으로 활동하다가, 뉴미디어 아트로 영역을 확장한 인도네시아의 대표적 뉴미디어아티스트이다. 동시대성과 대이주의 시대에 국적과 정체성의 문제를 영상, 인터넷 기반 설치, 퍼포먼스 등 다양한 매체를 통해 다루고 있다. 대표작으로는 독일 ZKM에서의 레지던시에서 제작한 〈나비 발생기〉(2013)와 국가간의 경계와 정체성의 문제를 다룬 〈우리는 꽃에 주목하지 않는다〉(2010) 등이 있다. 〈인피니트 챌린지〉전에서는 2점의 설치 작품을 발표했다. 먼저 생텍쥐페리의 소설 〈어린 왕자〉(1943)에서 어린 왕자와 지리학자의 대화 속에 등장하는 문장에서 제목을 따온 〈우리는 꽃에 주목하지 않는다〉가 제 3전시실에 설치되었다. 〈어린 왕자〉에서 지리학자는 지구와 달리, 꽃들은 덧없이 사라지기 때문에 지리학자들은 꽃은 기록하지 않는다고 말한다. 과정 중심의 설치 및 퍼포먼스 작품인 〈우리는 꽃에 주목하지 않는다〉는 정치적 경계를 공고히 하려는 경향에 반발하여 경계를 무너뜨리고, 국가 간 이주를 더 자유롭게 하려는 생각에서 출발한 작품이다. 8개의 영상으로 제작된 〈우리는 꽃에 주목하지 않는다-자카르타〉에서 작가는 한 레스토랑에서 저녁 식사 중인 참여자들에게 어떤 국가들을 여행해왔는지, 또 만약 선택할 수 있다면 어디서 살고 싶은지 표시하도록 했다. 땅콩, 칠리 소스, 꽃 등을 이용해서 90명의 참가자들은 자신들이 지금까지 이동한 경로와 이동하고 싶은 경로를 표시했고, 그 결과 새로운 세계 인구 분포도가 만들어졌다. 〈우리는 꽃에 주목하지 않는다〉는 작가의 지속적인 프로젝트로 인도, 네덜란드, 싱가포르 등에서 실행되었다.

서울관과 과천관을 연결한 〈나비 발생기〉(2012)는 독일 칼스루에에 위치한 세계적 미디어아트센터인 ZKM의

intelligent wall made up by the rewired matrix and metal plates of the used keyboards. Each key placing triggers a sound note. With many BABIES at work, keys with sound notes are patched, (a)synchronized into a sonic expression of lost memory and emotions.

Shahzia Sikander(1969, Pakistan) has expanded her mediums into a combination of miniature traditions, animation and music. She unravels the long history of disputes between India and Pakistan by using traditional icons of Hinduism and Muslim. She produces digital animations based on gouache drawing, and most significant among her works are *Pivot*, which was featured in Istanbul Biennial in 2013, and *The Last Post* (2010). In 2006, she was selected as a young global leader at The World Economic Forum in Davos, Swiss for her active presence as a female artist representing Pakistan. *Parallax* (2013), which was submitted to Sharja Biennial, is a work expressing conflicts and frictions between groups through the changes of supremacy in the straits of Hormuz. For this work, gouache paintings by the artist were converted into a digital animation. It is a narrative work with abstract yet specific images constantly occurring, changing and expanding on the screen.

Tintin Wulia(1971, Indonesia/Australia) is a new media artist who studied in music, architecture, video. Through interactive and participatory methodology she engages people in sociopolitical relationship models to foster critical dialogues. Her works are thus often process-based. There are two works of her in *Infinite Challenge*. Tintin Wulia's *Nous ne notons pas les fleurs*. (We do not give attention to the flowers) is the title derived from a sentence which appears in the conversation between the little prince and the geographer in the Saint-Exupéry's novel *Little prince* (1943). In the novel, the geographer says that he does not record flowers because flowers unlike the earth, fleetingly fades. Due to a rise of the coup between 1965 and 1966, in Indonesia, everything related to China was banned such as Chinese culture, language and religion. Even names had to be changed into Indonesian style, and there were procedures to be taken in order to receive Indonesian identification and passport. Tintin Wulia is a Chinese Indonesian, who has been constantly presenting her artwork based on the themes of the borders between

레지던시에 참여하는 동안 제작한 작품이다. 오랜 시간 동안 가족과 떨어져 해외에서 생활해온 작가는 '세계화' 시대에 '동시대성'(Contemporary)이 갖는 양면적 의미를 실시간 인터넷으로 연결된 설치 작품으로 표현했다. 지리적으로 떨어진 두 장소에 동일한 형식의 작품이 설치되며, A에서 관람객이 버튼을 누르면 A, B 두 장소에서 모두 작품이 시작되지만, 실제로 A 장소에서 관객의 참여는 B장소에서 결과물로 나타난다. 서로 연결된 듯 하지만 실제로는 거리감을 갖는 '동시대성'의 허상과 함께 지구 반대편에서 일어나는 일의 영향이 내게 다가오는 '나비효과'를 표현한 작품이다. <나비 발생기>는 이케아(IKEA)와 같은 대량생산제품으로 구성된 작품으로, 지구상 어느 장소에서도 제작될 수 있다. 이 작품은 국립현대미술관과 과천관과 서울관에 쌍둥이처럼 제작된 두 개의 작품이 설치되어, 두 장소를 연결하였다.

실파굽타(1976, 인도)는 관객의 참여로 완성되는 상호작용적인 퍼포먼스 및 뉴미디어 설치 작품을 주로 제작하는 작가이다. 대표작으로는 <운명을 만나다>(2007-08), <노래하는 구름>(2008-2009), <다른 누군가- 100명의 무명 혹은 가명의 저자가 쓴 책들의 서가>(2011), <나 역시 당신의 하늘 아래에 살고 있다>(2011) 등이 있다.

실파 굽타는 국립현대미술관 서울관의 관람객 뿐 아니라 삼청동 일대를 거니는 시민과 관광객들 모두 감상할 수 있는 장소특정적 설치 작품인 <WMYEOAIUSRT>(2014)를 교육동 옥상에서 선보였다. <WMYEOAIUSRT>(2014)는 알 수 없는 문자처럼 보이지만, 조명이 들어온 알파벳만 읽으면 MY EAST IS YOUR WEST라는 문장이 완성된다. 이 작품은 서구 중심적인 시각에 따라 '동양'으로 정의된 아시아에 대한 이야기이자, 서로의 존재로 완성되는 '관계'에 대한 이야기이다.

차오 페이(1978, 중국) 사진, 영상, 퍼포먼스, 설치, 관객참여형 설치 등 다양한 매체를 자유자재로 구사하는 대표적 예술가로, 디지털 테크놀로지와 세계화로 변해가는 사회 속에서 삶과 예술의 의미를 탐구한다. 대표작으로 힙합이 서로 다른 문화권의 사람들에게서 각기 어떻게 다른 형태로 변형되는지를 보여주는 <힙합> 연작과 가상세계인 세컨드라이프(Second Life, SL)를

countries and the passport issues. The process-based installation and performative artwork *Nous ne notons pas les fleurs* was first set out from the motives that oppose the tendencies in solidifying the political boundaries between the two countries and break the boundaries and to give more freedom in moving between the two nations. *Nous ne notons pas les fleurs*. (We do not give attention to the flowers-Jakarta which is produced of 8 channels, the artist asked participants who were dining at a restaurant to indicate which countries they travelled, and if they could choose, where they wanted to live. The 90 participants indicated the courses they have been moving around and also the courses where they wanted to move in using peanut, chili sauce, flowers and etc and as a result, a new world population distribution chart was created. The artwork *No us ne notons pas les fleurs* is an ongoing project which has carried out in India, Netherland, and Singapore so far.

The Butterfly Generator (2012), which is presented in the exhibition while connecting our MMCA Seoul and MMCA Gwacheon, is a work created during her residency in ZKM, an international media art center located in Karlsruhe, Germany. The artist, who has lived apart from her family for a long time, has expressed the double meaning of 'contemporariness' in 'globalized' world through installations connected by real-time internet. Two pieces in the same format are installed in two different locations, and when a viewer presses the button from location A, the both installations in the locations A and B will commence its movement. However, the participation of a viewer in the location A will appear as a result in the location B. The work represents the 'butterfly effect,' which is to be affected by events in the opposite side of the earth, together with the delusion of 'contemporariness' that is to feel connected while being far away. *The Butterfly Generator* was made with mass produced products from IKEA and such, and can be made in any locations in the world. Currently, two pieces made as a twin are installed in MMCA Seoul and MMCA Gwacheon to connect the two locations. Viewers can observe changes occurring in the other locations simultaneously through the screens. Buttons in many colors are designed to provoke certain reactions in the both locations.

Shilpa Gupta (1976, India) is an artist focusing on

배경으로 한 머시니마(Machinima: 컴퓨터 게임 기술이나 소프트웨어를 이용하여 만든 애니메이션이나 짧은 영화)인 <RMB City> 등이 있다. <위안화 도시>(2007)는 린든 랩이 2003년 개발한 인터넷 기반의 가상세계인 '세컨드라이프'를 배경으로 한 머시니마이다. 차오 페이는 자신의 아바타 '차이나 트레이시(China Tracey)'를 만들고, 세컨드 라이프 상에 현대 중국을 상징하는 가상의 도시를 세운 뒤 중국의 화폐 단위인 '위안화(인민폐:RMB) 도시'라는 이름을 붙였다. 천안문 광장과 팬더곰, 고층빌딩을 세워가는 타워크레인 등 현대 중국을 상징하는 다양한 아이콘들과 마오쩌둥, 마르크스 등 역사적 인물들을 등장시키고 있다. 공식 홈페이지(<http://rmbcity.com/>)에 들어가면 관련된 다양한 영상 및 새소식을 볼 수 있다.

interactive performances that are completed with viewer participations and new media installations. Most significant among her works are *Tryst with Destiny* (2007-8), *Singing Cloud* (2008-9), *Someone Else - A library of 100 books written anonymously or under pseudonyms* (2011) and *I Live Under Your Sky Too* (2011).

Cao Fei (1978, China) is one of most well-known artists combining various media such as photograph, video, performance, installation, and interactive installation. She searches for the meaning of art and life in the ever-changing world of digital technology and globalization. Most significant among her works are *Hip Hop* series showing how people from different cultures are changing to different beings and *RMB City*, a machinima- animations or short films made using computer game technologies or software-set in the virtual presence of Second Life. *RMB City* (2007) is a machinima set in 'Second Life,' a virtual presence on internet developed by Linden Lab in 2003. On Second Life, Cao Fei has created her avatar "China Tracey" and created a virtual city symbolizing modern day China. She named the city 'RMB City' after the currency being used in China. Many icons of modern day China such as Tiananmen (Gate of Heavenly Peace), panda bears and tower cranes to build high-rise buildings appear in RMB City together with historic figures such as Mao Zedong and Karl Marx. Videos and updates can be viewed from the official website (<http://rmbcity.com/>). *Shadow Life and Haze and Fog*, the first feature film, are also introduced in the exhibition. Cao Fei had already achieved international fame in her 20s, and has been constantly challenging herself to expand into new subjects, areas, and techniques.

Because the time frame of developments in contemporary art and new media is different in each country, the seven artists in the exhibition stand in different generational backgrounds and places. However, they all share a common ground that they do not settle for what they were given, constantly challenge themselves to try new artistic expressions, and interested in expanding the range of cognitions and expressions. Thus, their challenges are a continuum even at this very moment.

SHAHZIA SIKANDER

파키스탄 태생의 작가 샤흐지아 시칸더의 작업은 인도-페르시아인 세밀화를 그 출발점으로 삼고 있다. 샤흐지아는 세밀화가 가지는 매체적, 형식적 한계를 애니메이션이나 영상의 제작, 벽화, 다른 작가들과의 협업 등 다양한 미디어의 사용과 규모의 확장을 통해 극복하려는 시도를 보여준다.

Pakistani-born and internationally recognized, Shahzia Sikander's pioneering practice takes Indo-Persian miniature painting as a point of departure. She challenges the strict formal tropes of miniature painting as well as its medium-based restrictions by experimenting with scale and media. Such media include animation, video, mural, and collaboration with other artists.

<시차>에 등장하는 고티에 관하여
— 클레어 브랜든 (뉴욕대학교 미술대학 박사과정)

<시차>(2013) 전반에 걸쳐 당신을 대표하는 이미지인 고티(Gopi; 힌두신 크리슈나를 숭배하는 소치는 소녀들-역주)의 머리카락 모티프가 수 차례 등장한다. 도입부에서 고티의 머리카락은 아날로그 소음과 함께 등장해 커튼처럼 떨어지며 광활한 푸른색을 드러내 보이는데, 마치 공중에서 내려다본 바다와 같이 보이기도 한다. 다음 장면에서는 새 떼 또는 박쥐 떼와 같은 모습으로 무리 지어 스크린 사이를 날아다닌다(도판 1). 이들은 또한 다양한 구멍에서 새어 나오는 액체와 같이 변신하기도 한다. 비디오는 고티 형태들이 흩어지며 끝이 나는데, 구(球)형을 이룬 고티들이 서서히 사라지며 스크린에는 확대된 푸른 과슈만이 광활하게 펼쳐진다. 작품의 구성 방식 덕분에 관람자는 단 한번 관람으로 고티의 실루엣을 다양한 맥락에서 볼 수 있다. 참 멋진 형태가 아닐 수 없다. 이 작품에서 고티 실루엣은 무엇인가?

머리카락 실루엣은 인도 세밀화에서 푸른색의 힌두신 크리슈나와 함께 등장하는 고티라는 여성 숭배자들의 이미지에서 가져왔다. 머리카락을 으레 연관되는 여성의 신체로부터 분리해 머리카락이 새로운 연관 관계를 형성할 수 있음을 강조했다. 나는 전통 세밀화를 연구해 새로운 방식으로 존재할 잠재성을 지닌 형태들을 찾곤 한다. 작업 초기에 마치 알파벳과 같은 나만의 표현집을 만들었는데, 그 안에서 형태들은 본래의 의미에 기댈 필요 없이 독립된 대상으로 존재했다. 고티 도상은 하나의 프레임 안에 다수의 여성이 등장하는 여성적 공간이다. 그러나 <시차>에서 머리카락의 실루엣을 제외하고 고티의 여성성을 직접적으로 가리키는 것은 없다. 고티의 머리카락 실루엣을 수 백만 개로 복제하고 각각의 머리카락 형태에 고유의 움직임을 부여함으로써 고티와 관련된 서사를 작품에서 제거하는 동시에 다양한 의미를 활성화할 수 있었다.

이 작품은 디지털로 스캔된 수 백 개의 작은 드로잉들로 구성되었다. 작업 과정에 대해 설명해줄 수 있는가?

The Gopi Flux in *Parallax*
— Claire Brandon (Ph.D. Candidate, The Institute of Fine Arts at New York University)

Throughout *Parallax* (2013), your signature image of the Gopi hair motif appears several times. In the beginning of the animation, the Gopi hair appears as analog noise only to fall down like a curtain to reveal an expanse of blue, while simultaneously appearing as an aerial view of a mass of water. Next, they appear in a swarm, like birds or bats flocking across the screen. (FIG. 1) They also seem to morph into liquid oozing out of various orifices. The video ends with the dispersal of the Gopi forms, as their spherical compositions fade away leaving the screen an expanse of magnified blue gouache. The format of the video allows the spectator to see the silhouette in multiple contexts in a single viewing experience. What an exciting shape! What is the Gopi silhouette?

The hair silhouette comes from the female worshippers known as the Gopi, who are represented in Indian miniature paintings as part of the consort of the blue god Krishna, the Hindu deity. By isolating the hair from its associated female figure, I emphasize its ability to cultivate new associations. I often examine historical miniature paintings to locate forms that may contain potential to exist in new ways. Early on in my practice I began developing a personal vocabulary, an alphabet of sorts, in which forms could serve as stock figures and no longer had to hold onto their original meaning. The Gopis represent a feminine space, a multiplicity of female presence in a single frame. Yet in *Parallax*, there is no direct reference to the female figure of the Gopi other than its hair silhouette. By multiplying the Gopi hair silhouette into millions and setting each hair form onto its own movement path, I not only suspend the associated narrative but am also able to activate multiple meanings simultaneously.

The animation is made from hundreds of tiny drawings that were digitally scanned. Can you talk about this process?

***Parallax* was made for the 2013 Sharjah Biennial. I was interested in Sharjah's location on the Strait of Hormuz and its larger context in the history of trade with Asia. To access the site, I drove around**

〈시차〉는 2013년도 샤르자 비엔날레를 위해 제작되었는데, 당시 나는 호르무즈 해협에 자리잡은 샤르자의 지리적 위치와 대 아시아 교역사에서 샤르자의 의미와 같은 보다 큰 맥락에 관심이 있었다. 샤르자에 가기 위해 차를 타고 반도를 이리저리 돌아다니며 이 작품에 사용할 잉크 및 과슈 드로잉들을 제작했다. 운전은 샤르자를 탐색하기 위한 도구라기 보다는 이동 범위를 측정하기 위한 장치였고, 드로잉의 지평을 탐험하는 과정과 같았다. 모든 드로잉을 스캔한 후, 무한한 디지털 공간 안을 여행한다고 상상했다. 자연의 공간과 디지털 공간을 동시에 여행하며 '방향 감각 상실'과 '불협화음'이라는 개념들을 떠올리게 되었고, 이를 〈시차〉에서 심도 깊게 다루었다.

따라서 고티 모티브의 형태는 샤르자 역사의 지리적, 경제적 측면을 검토하기 위한 도구 역할을 하는 것인가?

나는 사물과 형태의 위치 변화, 그리고 의미가 끊임없이 변화하는 방식에 관심이 있다. 역사적으로 사물은 교역과 식민 지배 등을 통해 다른 맥락으로 이동하며 다른 의미를 지니게 되었다. 고티의 머리카락 형태는 보다 큰 입자 체계를 구성하는 하나의 단위로, 각기 다른 방식으로 움직이고, 고체나 액체처럼 보이도록 변형된다. 〈시차〉에서 나는 이 형태를 통해 역설을 강조하고자 했다. 따라서 본래 매우 구체적이고 단단한 형태를 유동적이고 형체 없는 무리로 변형했다. 예를 들어 한 장면에서 고티의 머리카락 뭉치는 마치 기계에서 뿜어져 나오는 원유와 같이 보인다(도판 2).

드로잉이 당신 작품의 핵심 요소임을 자주 이야기했다. 라호르 국립미술학교에 재학 중이던 1980년대 후반부터 무하마드 지아-울-하크 (Muhammad Zia-ul-Haq) 정권 말기까지 힌두교 도상을 작품에 사용했는데, 당시 이는 매우 불경한 행위로 여겨졌다. 회화와 드로잉은 당신이 고티 이미지를 창조하는 주된 매체였다.

고피는 1980년대 후반에 인도-페르시아 세밀화의 힌두교 도상을 가운데에서 추려낸 많은 형태들 중 하나이다. 당시 젊은 작가로서의 정체성을 탐색하는 과정에서 1947년 파키스탄 분리독립 이전의 인도 역사에 관심을 갖게 되었는데, 이슬람적

the peninsula and created all the ink and gouache drawings for the animation during this trip. Driving became less a means to explore the site and more a device to measure the displacement of scale. Driving for me was like navigating the terrain of a drawing. I scanned all the drawings and then imagined traveling inside the infinite digital space. Simultaneously navigating these organic and digital spaces allowed me to engage with the notion of disorientation and dissonance, both topics I explore at length in *Parallax*.

So the form of the Gopi motif serves as a building block for examining these geographical and economic aspects of Sharjah's history.

I am interested in the dislocation of objects and forms and how meaning is constantly in flux. Historically, the movement of objects such as in trade and colonial occupation allows their meaning to shift as they enter different contexts. The Gopi hair form functions as a unit in a larger particle system and is modified to behave differently and to simulate both solid and liquid states. I chose to engage with this form in *Parallax* in order to highlight a paradox: it is a very specific and rigid form, yet I transformed it into a larger fluid and shapeless mass. For example, in one scene, the Gopi hair mass appears as crude oil coming out of machinery. (FIG. 2)

You have often said that drawing is fundamental to your practice. You began engaging with Hindu iconography while a student at the NCA in Lahore in the late 1980's, towards the end of Zia's Islamicist regime, during which time it was blasphemous to do so. Painting and drawing were the primary media through which you were creating images of the Gopi.

The Gopi is one of the many forms I culled from the Hindu cannon within the Indo-Persian miniature painting genre in the late Eighties. My interest in the collective Indian history of Pakistan pre-partition (1947) was an integral part of exploring my own identity as a young artist. I was interested in not only the Muslim context, but also the larger secular space of a multi-layered and pluralistic history of the sub-

요소들뿐 아니라 보다 넓은 범위에서 인도 아대륙의 다층적이고 다원적인 세속 공간에도 관심이 있었다. 문화적, 지적 억압이 가해졌던 지아-울-하크 군부 정권 하의 파키스탄에서 힌두교 도상을 다루는 것은 불경한 행위였다. 시각적 상징 언어를—그것이 정치적이건, 문화적이건 간에—전복하려는 노력은 따라서 나만의 표현집을 만들려 고군분투하던 1980년대 후반에서 1990년대 초 무렵에 시작되었다.

당신의 애니메이션 작업에서 고피 모티브는 <SpiNN>(2003)을 통해 처음 등장했다(도판 3). 애니메이션이라는 매체를 이용해 어떻게 형태의 잠재성을 탐색할 수 있었나? 디지털과 종이에서 형태는 각각 어떻게 다른가?

고피의 도상에서 머리카락의 실루엣을 처음 떼어냈을 때에는 종이로 작업했고, 이 때 실루엣은 정적인 모티프였다. 그러나 움직임을 입히자 고피의 머리카락 모티프는 고유의 역사를 이루며 다양한 형태로 분열하기 시작했고, 움직임을 통해 벌레, 새, 딱정벌레, 박쥐, 헬멧, 기타 수많은 추상적인 존재들로 변신했다. <SpiNN>에서 여성의 신체에서 분리된 머리카락은 전형적인 무갈 궁중 회화 양식으로 재현된 가부장적 공간 안으로 던져졌다. 이 작품에서 고피의 머리카락 상징은 공공연하게 통제되는 재현의 체계 안에서 섹슈얼리티와 에로티시즘의 공간을 탐색하고 확장하는 기능을 담당했다. 한편 <시차>에서 고피의 머리카락 실루엣은 입자 체계의 한 구성 단위로, 무리를 이루어 모래, 물, 기름을 상징적으로 재현한다.

<시차>에서 고피의 머리카락 형태들은 푸른색을 배경으로 작품 안으로 들어오며 작품 밖으로 나간다. 따라서 푸른색은 비디오의 물리적, 시간적 프레임을 시작하고 끝맺는 통로 역할을 한다. 마지막 수 분간 노래하는 구체들은 노래하는 목소리의 리듬에 맞추어 고동친다(도판 4).

크리슈나의 모습보다는 크리슈나 하면 연상되는 푸른색을 환기하기 위해 푸른색을 사용했다. 인도 세밀화에서 고피들은 흔히 크리슈나를 숭배하거나 사랑하는 여인들로 나타나는데, 이러한 관계를 추상화하여 젠더화된 공간의 재현에 이의를 제기하고

continent. Engaging with the Hindu iconography was also a blasphemous act during the culturally and intellectually suppressed period of Zia-ul-Haq's military regime in Pakistan. My interest in subverting the visual and symbolic languages, whether political or cultural, thus came into effect as I strived to develop a personal vocabulary in my practice during the late 1980's and early 1990's.

The first appearance of the Gopi motif in your animation work is in *SpiNN* (2003). (FIG.3) How did engaging with the medium of animation allow you to explore the potential of the form? How is the form different digitally versus on paper?

When I first isolated the hair silhouette from the Gopi figure, it was as an idea on paper. The silhouette was a static motif. When it was set in motion, it started to create various disruptions with its own history. Through movement, it morphed into insects, birds, beetles, bats, helmets and many other myriad abstractions. In *SpiNN*, the split of the hair from its feminine and bodily origin was cast against a backdrop of a patriarchal space as represented paradigmatically in the Mughal court painting aesthetic. The function of the Gopi hair symbol in *SpiNN* was to explore and expand the space of sexuality and eroticism within a certain overt and controlled system of representation. In *Parallax*, the Gopi hair silhouettes translated into a particle system, offering a symbolic representation of sand, water, and oil in its mass state.

In *Parallax*, the Gopi hair forms enter and exit the terrain of the video in the context of the color blue. Blue serves as a way to begin and end both the physical and the temporal frame of the video. During the last few minutes of the video, the Singing Spheres pulsate with the rhythm of singing voices. (FIG.4)

I used blue to evoke Krishna's blue color rather than his form. In Indian miniature paintings, the Gopis often appear as worshippers or lovers of Krishna. I wanted to abstract this relationship in an attempt to question the representation of gendered space. In the beginning, the Gopi hair particle curtain descending can also be viewed as an aerial shot of the ocean, where the interface

싶었다. 도입부에 드리워지는 고티의 머리카락 입자들로 이루어진 커튼은 공중에서 내려다본 바다로도 볼 수 있는데, 이 때 고티의 머리카락 입자들이 푸른 하늘과 접하는 공간은 수평선이다. 작품의 말미에서 광활한 푸른색을 배경으로 등장하는 여섯 개의 노래하는 구체들은 모두 고티의 머리카락 입자들이 다양하게 조합된 형태로, 여섯 편의 시 낭송에 맞추어 요동치다 클라이맥스에 이른다. 노래하는 구체들은 경계를 넘어 이동하고 움직이는 사물과 신체들을 시사한다. 나는 땅, 물, 인체, 상품, 그리고 석유, 아편, 차와 같은 자연 및 인공 자원을 분리하는 경계들에 존재하는 수많은 구멍들에 관심이 있다.

between the Gopi hair particles and the blue sky is the horizon line. At the end of the film, on the blue expanse of the background, the six Singing Spheres each made with various combinations of the Gopi hair particles pulsate and climax in harmony with the recitation of the six poems. The Singing Spheres are meant to suggest migrations and the movement of objects and bodies across borders. I am interested in the porosity of boundaries that separate bodies of land, water, human bodies, commodities, and natural and man-made resources such as oil, opium, and tea.

끝없는 도전 : 인피니트 챌린지

2014.4.29 ~ 2014.7.13

국립현대미술관 서울관

제 3, 4전시실, 전시마당, 교육동 옥상 등

발행인 — 윤남순

전시기획 및 진행 — 이수경, 장순강

전시운영 — 박양규, 정재임, 홍진성, 이경미

전시디자인 — 최유진

상품디자인 — 김현숙, 김유나(인턴)

공간조성 — 한명희

영화상영 — 류원규

홍보 — 임지영, 최선례, 이재경, 김자람, 이정민, 박지현, 강경훈

보존수복 — 범대건, 박소현

교육, 문화행사 — 정은주 정혜인 박영진

전시해설 — 정혜승, 이민영, 최아영

그래픽디자인 — T.E.X.T.

영상장비설치 — 멀티텍

기록영상제작 — 미디어스코프

공간조성 — 녹담

번역 — 장희지

부수 500부

본 도록은 <끝없는 도전:인피니트 챌린지>전
(2014.4.29~7.13)과 관련하여 발행되었습니다.

© 2014 국립현대미술관

INFINITE CHALLENGE

29 April ~ 13 July, 2014

National Museum of Modern and Contemporary Art, Seoul

Gallery 3, 4, Jeonsi-madang, Educational Building

Publisher — YOON Namsoon

Curator — YI Soojung, CHANG Sunkang

Coordination — PARK Yangkyu, JOUNG Jaeim,

LEE Kyungmi, HONG Jinsung

Exhibition Design — CHOI Youjin

Art Product Design — KIM Hyunsook, KIM Yuna(Intern)

Space Construction — HAN Myunghee

Projectionist — RYU Wonkyu

Public Relations — YIM Jiyoung, CHOE Soleh, LEE Jaekyung,

KIM Jaram, LEE Jeongmin, PARK Jihyun, KANG Kyoungun

Conservation — BEOM Daegeon, PARK Sohyun

Eudcation & Related Event — KIM Minyoung, JUNG Eunjoo, CHUNG Hyein

Docent Education — CHUNG Hyeseung, LEE Mingyoung, CHOI Ayoung

Graphic Design — T.E.X.T.

AV Technition — Multitech

Video Production — Mediascope

Space Construction — Nokdam

Translation — JANG Heeji

500 copies

This catalogue is published on the occasion
of the exhibition Infinite Challenge (29 April ~ 13 July, 2014)

© 2014 National Museum of Modern and Contemporary Art, Korea