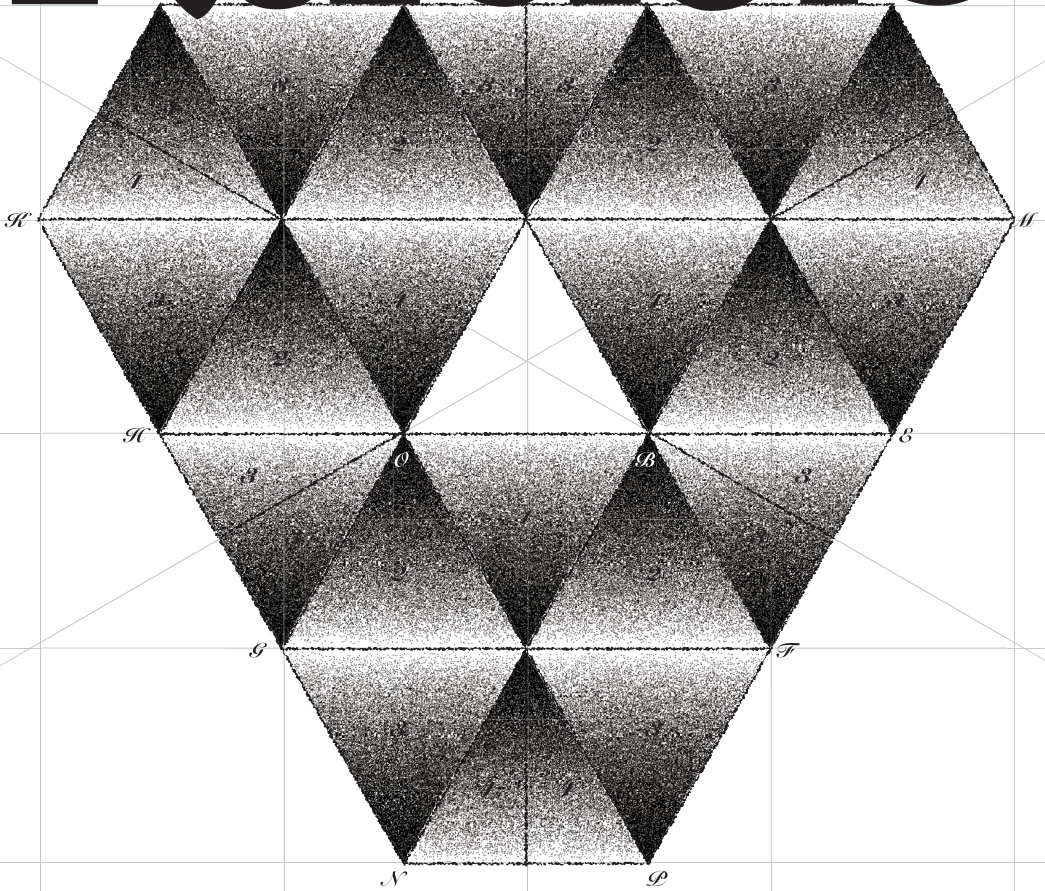


DDP 오픈큐레이팅 vol. 35

칼레이도

Kaleido



24.11.5.-12.8. 10:00-20:00

당신의 가상공간이 무엇이었는지 ✧

“디지털 이미지는 전통적 사진의 시각적 사실주의보다 열등하지 않다. 완벽하게 사실적이다. 오히려 너무 사실적이다.” ✧✧

이곳에 오기까지 꽤 많은 거리를 걸었을 것이다. 하지만 곡선의 능선길을 따라오면서 몇 걸음을 걸었는지 되짚어 본다면 그 거리감이 확 와닿지 않는다. 사실상 우리는 아무런 마찰 없이 이곳에 흐르듯이 온 셈이다. 요즘에 들어서 이는 그렇게 낯선 감각이 아니다. 3D 게임에서 아바타를 이동시킬 때, 헤드 마운티드 디스플레이(Head Mounted Display, HMD)를 쓰고 가상현실(Virtual Reality, VR)에서 움직일 때 혹은 모델링 프로그램으로 건축을 예상하는 것까지 이 감각은 이어져 있다. 이때 누구나 한번쯤은 이런 경험에 있을 것이다. 분명 스크린상으로는 아무 것이 보이지 않음에도 앞으로 나가지 않고 투명한 벽에 부딪히는 듯한 감각 말이다. 그때마다 많은 이들은 매끄럽게 활동을 이어 나가기 위해 뒤로 돌아서서 다른 방향으로 갔을 것이다. 이곳 동대문디자인플라자에서도 그렇게 흐르듯이 이동하다가 그 경계선에서 다른 동대문의 질감을 앞두면 잠시 멈칫하게 된다. 아마 그것은 아날로그 도면 설계 방식을 취했을 주변 건물들과 달리 3D 파라메트릭 디자인과 BIM ✧✧기술을 활용했기 때문이라고 할 수도 있다. 말하자면 잠시 동대문 주변 환경에서 벗어나 새로운 감각을 주는 것일수도, 혹은 이곳만이 동대문에 대한 기억이 될 수도 있다. 이러한 상황은 한 건축가가 비장소 건축(Non Place Architecture)으로 스타아키텍처의 문제를 바라보기도 했던 것을 떠올리게 한다. ✧✧✧혹은 비신체화되고 비물질화된 기술로 인해서 결국 사이버공간에서 물리적인 신체로 움직일 필요성이 없어지는 것을 생각하게 한다. ✧✧✧✧

나에게 그 멈칫함은 할아버지가 얼떨결에 남기고 떠난 필름에서 시작되었다. 그가 돌아가시고 몇 달 뒤 장롱에서 필름 카메라가 하나 발견되었던 것이다. 가족 누구도 할아버지가 가진 필름 카메라의 존재를

몰랐기에 적잖이 놀랐다. 동시에 그것을 건네받은 나는 작은 호기심이 생겼다. 필름 스캔을 맡기고 기다리는 동안 전형적으로 그 나이대의 할아버지들이 찍었을 필름 사진 이미지를 떠올렸기 때문이다. 하지만 웹하드에서 다운로드한 스캔 파일을 열어 보았을 때, 상상 속에 있던 이미지는 없었다. 오히려 할아버지 당시 집에 오랫동안 있던 브라운관이 나왔고, 그 액정 프레임에 맞춰서 찍은 사진들이었다. 특별한 장면이 담긴 것도 아니었고, 몇 년 전 단풍 여행을 담은 TV 프로그램 속 드론 촬영 장면이었다. 그렇게 그 사진 파일 몇 점이 유일하게 할아버지가 나에게 남긴 것이 되었다.

이 전시는 그 부딪힘에서 시작하여, 이제는 우리에게 익숙한 가상공간을 해체하고 사진 이미지와 함께 나란히 둔다. 이는 언리얼 엔진 등 프로그램으로 만든 게임, 가상현실, 메타버스를 지지하고 있는 가상공간의 구조적인 이면을 들여다보는 것이며, 카메라가 상용화되었을 20세기에서 사람들이 느꼈던 감각을 현시점까지 연장선에 두는 것이다. 많은 이들이 기술이 만들어 낸 매끈한 렌더링을 보면서 감탄하고, 현실의 대안이 될 것이라 희망을 걸어 왔다. 하지만 이 전시는 구조적 이면을 보고 공간을 다시 생각해보고자 한다. 사실상 우리가 공간이라고 여겼던 것은 사실 이미지가 벽을 이루고 있는 구조물에 가까웠다. 말하자면 여러 모델링 프로그램에서 질감에 맞게 이미지를 넣어서 보다 사실적으로 보이게끔 하는 것이다. 만약 여기에 도시와 자연 풍경 이미지가 덧씌워지면, 우리의 눈은 이것을 넓은 공간이라고 여기게 된다. 그 이미지에 알게 모르게 부딪혀 왔었지만 말이다. 가상공간을 구성하는 렌더링이 벗겨진 다음에야 출구 없는 그리드(grid) 패턴의 모델링 구조물이 보일 것이다.

라이노, 언리얼 엔진 등 3D 프로그램에서 이 그리드 패턴은 지면을 표시하는 목적이 있다. 한편, 포토샵에서는 투명한 레이어를 보여주기 위해서 이 패턴이 사용된다. 디지털상에서 가상공간의 지반이면서 투명한 레이어를 동시에 의미하는 것에서 착안하여

윤호진의 <Half-Concrete>는 동대문디자인플라자 일부를 '투명'하게 보이도록 만든다. 이 투명함 혹은 지반이 되는 레이어를 실제 건축물 일부에 소환하는 것은 렌더링의 이면을 보여주게 하는 것이다. 하지만 투명함이라는 상징이 무색하게 이 작업은 오히려 외부에서 전시장 내부를 관람하기 점차 어렵게 하고 있기도 하다.

이처럼 레이어는 필연적으로 우리가 가상공간을 경험할 때 스크린 안에서 마주하는 벽이다. 또한 모든 가상공간은 스크린을 통해서 경험하게 된다는 점에서 액정 자체가 벽이 되기도 한다. 기술기의 <검은 빛>은 어쩌면 모니터 액정의 물성이 가장 잘 드러나는 점에 주목한다. 사물을 볼 때 우리는 광원에서 반사된 빛으로 보지만, 모니터는 스스로 발광하기 때문에 모니터 자체의 물성은 검정색 화면일 때 가장 잘 보인다. 여기서 작가는 검은 이미지를 모니터에 재생하고, 그것을 찍기 위해 다시 스트로보를 활용한다. 광원으로 있는 모니터의 검은 빛과 관찰을 위한 밝은 빛이 서로 충돌하면서 액정 위에 있었던 먼지와 얼룩이 드러나게 된다. 그때 빛에 의존하는 우리의 시선은 <Upside Down>처럼 뒤섞일 것이다. 거울과 함께 반사되는 인물은 액정에 비친 우리의 모습에 자문하게 한다.

윤호진의 <MAC OS Mojave Day Screensaver>에서는 모하비 사막의 풍경이 보인다. 구체적으로 이는 애플에서 모하비 맥OS를 출시했을 시기 기본 화면보호기 풍경이다. 미국 서부에 본사를 두고 있는 만큼 애플은 회사 근방의 자연 풍경, 예를 들어 모하비 업데이트에 맞춰 실제 모하비 사막 사진을 맥북 사용자들에게 화면보호기로 제공하곤 했다. 이는 분명히 자연 풍경이지만 모니터에 투사되면서 어느 시점부터 사람들의 인식 속에 가상 이미지로 들어가게 되었다. 작가는 여기에서 모하비 사막 풍경을 AI로 확장한 이후 포토샵 선택 툴의 감빡빡을 통해서 실제 풍경과 가상 이미지 사이에서 생기는 이질적인 접합에 대해 고민하게 한다.

홍수현의 <in-between>은 목재의 균일한

배열을 통해서 내부 공간을 다르게 구획하고 있다. 전시공간까지의 동선을 닮은 이 작품에서 우리의 눈은 이 건축물에서 경험했던 매끄러움은 경험하지 못한다. 눈을 매끄럽게 흐르지 못하게 방해하고 있는 목재는 거친 질감을 함께 보여준다. 이때 무작위로 생기는 조명의 노이즈는 마치 빛이 들어오는 모니터를 떠올리게 하면서, 우리가 그것의 액정을 통과하고 있다는 것을 알려주는 듯하다. 특히나 건축물 외부에서도 불규칙하게 반짝이는 그 빛이 비춰진다. 작은 반짝임에서 고장 난 액정을 떠올리면서 우리는 가상공간에 대한 감각과 현실의 거친 감각을 서로 구분해 볼 수 있게 된다.

그렇다면 본다는 것은 언제나 우리에게 한 방향이었을까. 이 맥락에서 같은 제목을 공유하고 있는 윤호진의 <2m7s.jpg (digital version)>와 <2m7s.html (alt text version)>는 전시 공간에서 서로 가장 먼 거리에 자리 잡고 있다. 하나는 디지털 이미지이고, 하나는 작은 엽서 형태로 대체 텍스트가 적혀 있다. 대체 텍스트는 온라인상에서 이미지가 출력되지 못할 경우 그 이미지를 설명하기 위한 방법으로, 일반적으로는 이미지에 가려져 보이지 않는다. 하지만 다른 차원에서 이 대체 텍스트는 시각장애를 가지고 있는 이들의 기준에서 '본다'는 것이다. 결국 이것은 체화된 '본다'의 차이로 이어진다. 기술기의 <Untitled>는 그러한 점에서 반사되고 나누지는 신체 감각을 상기시키는데, 여기에서 반사되는 거울은 사진의 레이어를 더하는 동시에 신체를 나누고 있다. 본다는 감각은 어쩌면 눈에 한정된 것이 아닐 수 있다.

공간 말미에 와서 이 파라메트릭한 건축물을 지탱하고 있는 기울어진 기둥이 눈 앞에 등장한다. 미드데이의 <Exploded Corner>는 마치 건축물의 메가 트러스의 반대 지점에 있는 듯이 움푹 파인 형상을 하고 있다. 이는 동시대 건축에서 많이 사용되는 타일, 그리고 그 타일을 활용하여 점차적으로 더 웅중한 매스감을 보이고자 하는 경향을 비평적으로 살핀다. 과거 석조 건축의 중력과 무게감은 이제 흉내내는

것에 가깝기 때문이다. 줄리컷 혹은 모따기로 마감된 타일은 45도 각도로 접합부가 안보이게 마감되면서 더 그럴듯한 모습을 하고 있다. 조립된 타일에서도, 스케일을 키워 파라메트릭 건축 설계에서도 이 접합부의 모서리는 주목 받으면 안되는 요소이다. 구조적으로는 이전 건축과 동일할지 몰라도 외부적으로는 단일한 형태를 완성하기 위해서 말이다. 그 모서리를 연속적으로 배치한 이 작업은 우리로 하여금 아무리 타일의 앞면을 보려고 해도 보지 못하게 막는다. 타일의 그림자 앞에서 그것의 흉내냄, 즉 렌더링 이미지는 무력해진다. 파라메트릭 설계와 동일한 모델링 프로그램을 사용했지만, 오히려 그 건축물을 진공 포장하듯이 압축하면서 점점 더 얇아져버린 타일면은 빠르게 압축되고 모서리만 남는 상황을 상상하게 한다. 동시대 건축에서는 어쩌면 이제 모서리만이 매스를 지탱하고 있을지도 모른다.

20세기에 사진이 대중화되고 모두가 사진을 찍고 상상하기 시작했을 때, 아마 그 모서리는 사진의 프레임이었을 것이다. 그리고 21세기에 가상공간에 익숙해진 우리에게서는 모니터의 경계일 것이다. 전시를 준비하면서 나는 줄곧 할아버지가 남긴 필름 사진 파일을 모니터에 띄워놓고 보았다. 그리고 매번 무모하게 프레임 밖의 그를 떠올리기 위해서 브라운관에 비치는 실루엣을 찾으려 했다. 그건 당연히 빈번히 실패하는 일이었다. 할아버지의 반사되는 모습을 붙잡고자 했지만, 눈이 정박하기에는 모니터도 그 이미지도 너무 미끄러웠기 때문이다. 어쩌면 그 얇은 이미지로 구축된 건축물이 너무 견고했을지도 모른다. 하지만 참 다행스럽게도, 적어도 이 지면에는 당신이 비치고 있다. 아직 우리는 기울어지지도 않았고, 납작하지도 매끄럽지도 않غه, 이 종이 모서리를 붙들고 있다. 알다시피 본다는 것은 언제나 거친 질감이 있었고, 틈이 쌓인 공간은 많은 지문을 가지고 있었다. 다만 미끄러지면서 잊혀졌을 뿐이다. 그렇다면 만화경의 투명 레이어를 가르고 발을 내딛어 보자. 이제 무엇이 당신의 눈에 반사될 것인가.

ㄱ- “당신의 가상공간이 무엇이었는지(What the Virtual Space Was)” 문구는 John May, *Signal.Image.Architecture. (Everything is Already an Image)* (2019)의 한 챕터 “What Orthography Was”에서 착안하였다.

ㄱ-ㄱ 레브 마노비치, 「디지털 사진의 역설」(1995), 김우룡 엮음, 『사진과 텍스트』(눈빛출판사, 2011), p. 281.

ㄱ-ㄱ-ㄱ 빌딩 정보 모델링(Building Information Modealing)을 뜻하는 BIM은 가상공간을 활용하여 건축물의 설계 단계부터 철거까지 정보를 생성하고 관리하는 전체적인 과정이다.

ㄱ-ㄱ-ㄱ-ㄱ 건축가 이종호는 Non Place Architecture에 대해서 이야기하면서, 그것이 Semi-place와 Re-place로 나아가야 함을 함께 언급한다.

리슨투더시티, 『어반드로잉스 3: 동대문 디자인파크의 은폐된 역사와 스타건축가』(리슨투더시티, 2014), pp. 78-93.

ㄱ-ㄱ-ㄱ-ㄱ-ㄱ 엘리자베스 그로스, 『건축, 그 바깥에서: 잠재 공간과 현실 공간에 대한 에세이』, 탈경계인문학연구단 공간팀 옮김 (그린비출판사, 2012), pp. 114-117.

What Was Your Virtual Space

“Its images are not inferior to the visual realism of traditional photography. They are perfectly real — all too real.”

You’ve probably walked quite a few miles to get here. But if you try to look back at how many steps you took along the curving ridge path, the actual distance doesn’t really come to mind immediately. We just flowed here without any friction. These days, this is very common sense. Let’s look at some examples: when you move your avatar in a 3D game, when you wear an HMD (Head Mounted Display) to enter virtual reality, or when you anticipate the architectural design using a modeling program. And you sometimes have this kind of experience: the feeling of encountering a transparent wall that won’t let you move forward, even though there’s no wall visible on the screen. Each time, many would likely turn back and go in another direction to continue moving smoothly. Here, the same situation in DDP, as you flow along, you pause momentarily at the boundary when faced with the contrasting texture of other parts of Dongdaemun. This might be because, unlike the surrounding buildings designed with traditional analog architectural drawing plans, this architecture was designed using 3D parametric design and BIM technology. In a way, this is the place that steps away from the city of Dongdaemun, offering a new vision. Or, for someone else, this place itself may be their only memory of Dongdaemun. This situation brings to mind that one architect regarded the issue of star architecture through the lens of non place architecture. It also gives us reflection on how technology, through its processes of disembodiment and dematerialization, eventually lessens the need for physical movement in cyberspace.

For me, that pause began with films that my grandfather left behind unexpectedly. A few months after he passed, a film camera was found in his closet. None of my family knew he took a photo, so we were all quite surprised. But when it was handed over to me, I was curious about what he had captured. While I waited to have the film scanned, I imagined typical photos that someone of his age might have taken. However, what I got from the files

I downloaded from the link was completely different from what I expected. Instead, there were the photos that captured the old CRT TV screen trying to adjust its frame. These didn’t capture any special scenes—just a few drone-recodings from a TV program about autumn travel a few years back. And those few image files became the only things my grandfather left behind for me.

This exhibition begins with the sense of encountering and deconstructing the now familiar virtual space, placing them alongside photographic images. It explores the structural underside of virtual spaces supported by technologies like Unreal Engine, VR, and the metaverse, extending the sensation felt by people in the 20th century, when cameras became widespread, into our current moment. The reason for looking into this hidden side of construction is the hope that people admire a smooth rendering with technology and think that virtual space is an alternative to reality. In truth, what we perceived as “space” has been closer to a construction with images forming its wall. In other words, modeling programs add images with textures to make virtual spaces appear more realistic. When images of cities or natural landscapes are layered over them, your eyes perceive these as vast spaces. Even though we have unexpectedly stopped in front of these images. It is only when the rendering that forms the virtual space is stripped away that the structure of the grid pattern, the endless model with no exit, is revealed.

In 3D programs like Rhino and Unreal Engine, the grid pattern is used to represent the ground. Meanwhile, in Photoshop, this pattern is employed to indicate transparent layers. Drawing on the dual meaning of the grid as both a virtual foundation and a symbol of transparency, **Hojin Yun’s *Half-Concrete*** makes parts of the Dongdaemun Design Plaza appear “transparent.” By bringing this transparent or foundational layer into the physical architecture, the work exposes the underside of rendering. However, ironically, this symbolism of transparency actually makes it increasingly difficult to view the exhibition space from the outside.

Layers, in this context, inevitably function as the wall you encounter when experiencing virtual

spaces through a screen. Furthermore, since all virtual spaces are experienced through a screen, the screen itself becomes a kind of barrier. In *Black Light*, Ki Seulki highlights the materiality of the monitor most vividly through the color black. When we view objects, we see them by light reflected from a source; however, because a monitor emits its own light, the physical nature of the screen is most apparent when the screen is black. In this work, Ki plays with this by displaying a black image on the monitor and using a strobe light to capture it. The collision between the monitor's black light (acting as a light source) and the sudden flash of the strobe creates a moment where the dust and smudges on the screen become visible. At this moment, our gaze, dependent on light, becomes confused, much like in *Upside Down*. The reflection of a figure in the mirror, combined with the reflection on the screen, forces us to question the image of ourselves we see reflected on the liquid crystal display (LCD).

In Hojin Yun's *MAC OS Mojave Day Screenshot*, the real landscape of the Mojave Desert is depicted. Specifically, this refers to the default screensaver image that Apple offered when they released the Mojave update for macOS. As Apple is headquartered in the American West, the company often provides images of nearby natural landscapes as screensavers for MacBook users, with the Mojave Desert image being part of this initiative. While this is clearly a depiction of a natural landscape, once projected onto the monitor, it begins to transition into a virtual image within the viewer's perception. Yun takes this Mojave Desert image and extends it using AI, creating a hybrid between the real and the virtual. Through the flickering of Photoshop's selection tool, Yun makes the viewer aware of the strange junction that occurs between the actual desert landscape and its digital transformation. The work prompts reflection on how real-world images, when filtered through digital processes, begin to blur the lines between the tangible and the virtual. The flickering tool serves as a visual metaphor for the disorienting boundary between the two realms—real and virtual—inviting us to reconsider how we engage with images in a digital world where the distinction between the real

and the rendered becomes increasingly ambiguous.

Soo Hong's *in-between* creates a unique division of internal space through the uniform arrangement of wooden slats. In this work, the layout resembles the flow of movement through the exhibition space, yet it disrupts the smoothness we might expect from a typical architectural experience. The wood, with its rough texture, actively prevents our gaze from flowing smoothly across the space. At the same time, random light noise that emerges within the installation evokes the image of light passing through a monitor, reminding us that we are, in a sense, looking through a screen. Notably, even from the outside of the building, the work intermittently sparkles, unpredictably casting light. These small flashes of light call to mind the malfunctioning pixels of a broken LCD screen, and through this, the piece encourages us to distinguish between the tactile, rough sensation of the physical world and the smooth, digital sensations we associate with virtual spaces. The irregular flashes of light, both inside and outside, create a sensory overlap between the real and the digital, pushing us to reconsider how these two realms—one rooted in materiality and the other in virtuality—interact and blur within the context of architecture and perception.

So, has seeing always been a one-directional experience for us? In this context, Hojin Yun's works *2m7s.jpg (digital version)* and *2m7s.html (alt text version)*, which share the same title, are positioned at opposite ends of the exhibition space. One is a digital image, and the other is a small postcard with alt text written on it. The alt text is typically used online as a way to describe an image when it cannot be displayed, and is usually invisible behind the image itself. However, from a different perspective, the alt text represents a form of "seeing" for people with visual impairments. In this sense, seeing becomes a divided experience—one that is not merely confined to the eyes but is also about embodied perception, emphasizing how our sensory experience of vision can be split or redefined. In this way, Ki Seulki's *Untitled* calls attention to the fragmented nature of sensory perception. The mirrors in the piece reflect and divide the body,

adding a layer of complexity to the photographic experience. The act of seeing, in this context, may not be limited to the eyes alone. Instead, it extends into a broader understanding of perception that involves multiple sensory channels, including those that are inaccessible to the typical visual experience. This challenges the traditional notion of "sight" and opens up a conversation about the embodied experience of perception and the various ways we might "see" beyond the physical eye.

At the end of the space, the inclined columns support the parametric architecture. *Exploded Corner by Middyay* takes on a form that seems to occupy the opposite point of a mega-truss structure in a building, creating a concave shape. This refers to a tendency in contemporary architecture where bricks are used to create an mass. This work starts its idea with the tile used in the architecture field and the tendency to try to present a more gravitational weight mass. Now, the gravity and weight of the stone building is likely to be an imitation. These tiles are finished with a Jolly cut or Chamfer so that can achieve a similar texture, hiding their joints at a 45-degree angle, making the line less visible. The corner here has to be the last thing to stand out to the eyes, even in assembled tiles or in the scale-up of parametric architectural designs. Since the total appearances need to be a unified shape, even though nothing is different inside the construction like modernist architecture. This work with its continuous arrangement of corners make audience can't see a right facade of tiles, no matter how hard they try to focus. The only thing we can see is the shadow of tiles, that takes away a power of rendering. Even though it used the same modeling software like this parametric architecture, this show an imagination of the compressed architecture in vacuum seal. Nothing is holding the mass except the corner in contemporary architecture, since the surface of tiles is too thinner to hold it.

In the 20th century, when photography became widespread and everyone began to take photos and imagine through them, that corner was likely the frame of the photograph. In the 21st century, for those of us familiar with virtual spaces, it is now the boundary of the monitor. I must confess

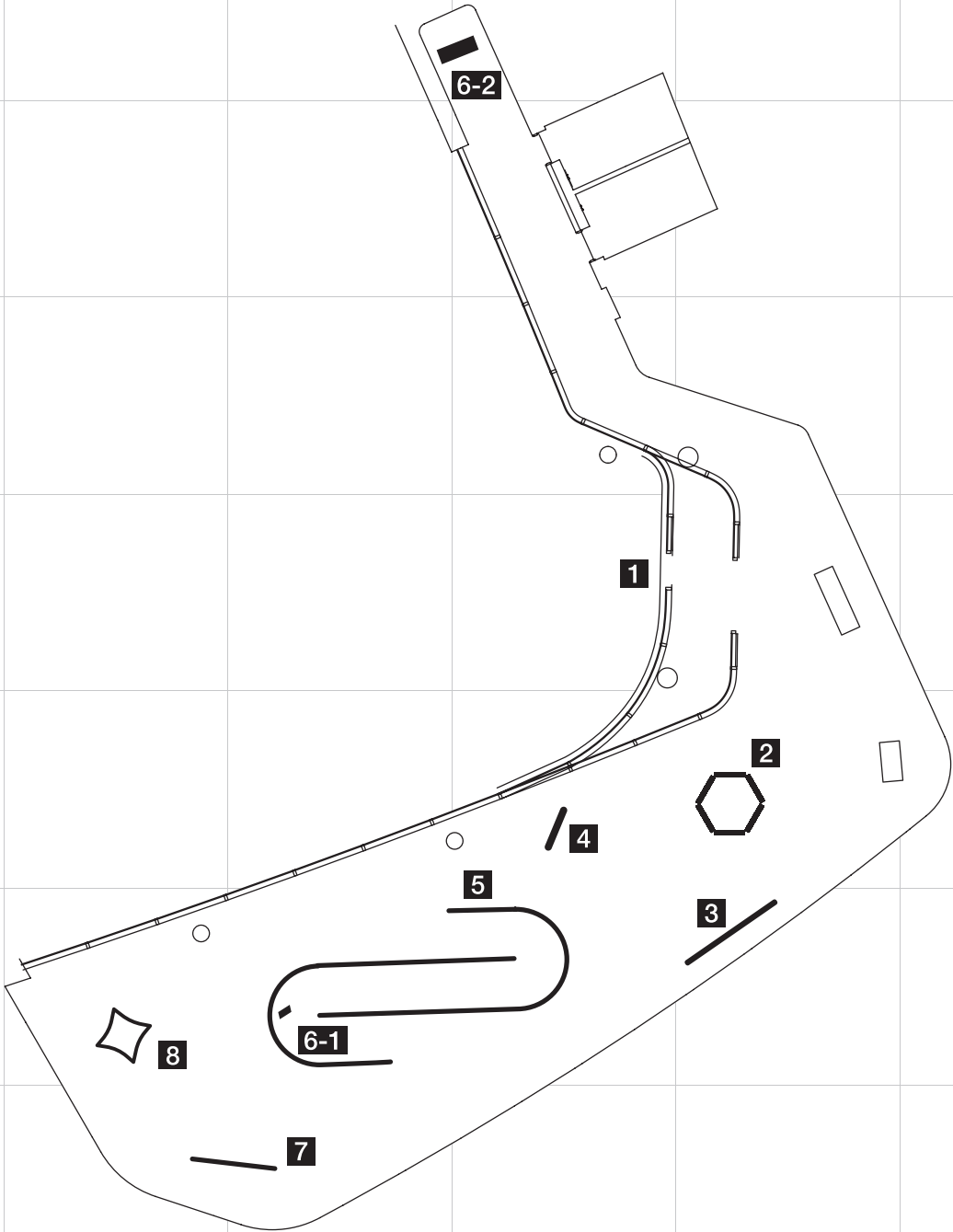
that I have often projected my grandfather's old film photos onto my monitor, and each time I tried, somewhat recklessly, to recall him outside the frame by searching for his silhouette reflected on the cathode-ray tube. This, of course, was frequently a failed. I tried to grasp his reflected image, but both the monitor and the image itself were too slippery for my eyes to focus. Perhaps the architecture built from that thin image was too solid to grasp. But fortunately, you are now reflect on this page. We have not yet tilted, nor flattened or smoothed out. We are still holding onto the corner of this paper. As you know, seeing has always had a rough texture, and the spaces between the gaps have borne many fingerprints. It's just that they were forgotten as we slid past them. Now, let's walk through the transparent layers of the kaleidoscope and step forward. Then, what will be reflecting on your eyes?

⌘ The phrase "What the Virtual Space Was" refer to the title of one chapter "What Orthography Was" in *Signal.Image. Architecture. (Everything is Already an Image)* by John May (2019).

⌘ Lev Monovich, "The Paradoxes of Digital Photography," *Photography after Photography*, exhibition catalog (1995), p. 18.

⌘ The architect Lee Jongho talked about "Non Place Architecture" and gave the opinion that it have to go forward like "Semi-place" and "Re-place." Listen to the city, urban drawings 3: *Hidden History of Dongdaemun Design Park and the Star Architect* (Listen to the city, 2014), pp. 78-93.

⌘ Elizabeth Grosz, *Architecture From the Outside: Essays on Virtual and Real Space (Writing Architecture)*, (MIT Press, 2001).



- 1 윤호진, <Half-concrete>, 2024, 유리창에 무접착 시트, 가변크기.
Hojin Yun, *Half-concrete*, 2024, Non-adhesive vinyl on a glass panel,
Dimension variable.
- 2 기슬기, <검은 빛>, 2022/2024, 모니터, 디지털 이미지, 가변크기.
Ki Seulki, *Black Light*, 2022/2024, Monitor, digital image, Dimension variable.
- 3 윤호진, <MAC OS Mojave Day Screensaver>, 2024, 맥 운영체제 모하비 데이 UHD
바탕화면, AI 생성 확장 이미지, 2채널 영상, 1분 반복.
Hojin Yun, *MAC OS Mojave Day Screensaver*, 2024, MacOS Mojave day UHD
wallpaper, AI generative expand image, 2-channel video, 1 min. loop.
- 4 기슬기, <Upside Down>, 2019/2024, 디지털 프린트, 105×140 cm.
Ki Seulki, *Upside Down*, 2019/2024, Digital print, 105×140 cm.
- 5 홍수현, <in-between>, 2024, 목재, LED, LED 컨트롤러, 456×905×300 cm.
Soo Hong, *in-between*, 2024, Wood, LED, LED controller, 456×905×300 cm.
- 6-1 윤호진, <2m7s.html (alt text version)>, 2024, 종이에 오프셋 프린트와 형압, 아크릴
스탠드, 8.89×5 cm — 이 이미지는 한 장씩 가져가실 수 있습니다.
Hojin Yun, *2m7s.html (alt text version)*, 2024, Offset print and custom
embossed on paper, acrylic stand, 8.89×5 cm — Please take one copy of
this image.
- 6-2 윤호진, <2m7s.jpg (digital version)>, 2016/2024, 디지털 향상된 빈티지 프린트 스캔
이미지, 1980×1020 pixel.
Hojin Yun, *2m7s.jpg (digital version)*, 2016/2024, Scanned image from a
vintage print, digitally enhanced, 1980×1020 pixel.
- 7 기슬기, <Untitled>, 2019/2024, 디지털 프린트, 211×120 cm.
Ki Seulki, *Untitled*, 2019/2024, Digital print, 211×120 cm.
- 8 미드데이, <Exploded Corner>, 2024, 철판, 금속 파이프, 세라믹 타일,
100×100×182 cm.
Midday, *Exploded Corner*, 2024, steel plate, steel pipe, ceramic tile,
100×100×182 cm.

기술기 Ki Seulki www.kiseulki.com

기술기는 사진의 재현성과 그 한계에 대한 고민을 책, 비디오, 설치와 같은 형태로 확장하여 작업하고 있으며, 몸짓, 언어, 그사이의 충돌이 주요 관심사이다. 그의 작업은 가시적인 것들에 성격을 부여하고, 관계를 만들고, 시간의 흐름을 역전하고, 공간을 이동하면서 사람들로 하여금 사고의 흐름을 조율하게 한다. 일반적으로 사진은 모든 과정에서 증거로 남아 대상이 가리키고 있는 보편적 정의와 이어져 있지만, 기술기의 작업은 그 정의와 다르게 해석되고 다른 관념이 연상되도록 심리적 메커니즘이 작동하게 만든다. 《전시장의 유령》(김희수 아트센터, 2024), 일우사진상 《Portrait, Still Life, Landscape》(일우 스페이스, 2023) 등의 개인전을 개최했고, SeMA×재외문화원 순회전 《세계의 저편》(도쿄, 홍콩, 오사카, 2024), 《아니말, 그들이 왕이었을 때》(아트스페이스 보안, 2023) 등의 단체전에 참여했다.

Ki Seulki has explored the reproducibility and limitations of photography in the form of books, videos, and installations. Her main interest is in body gestures, language, and the conflicts between them. Her work assigns character to visible things, establishes relationships, reverses the flow of time, moves through space, and finally makes the audience rearrange their flow of thinking. In general, photography is considered to be connected with the universal definition that indicates the subject, leaving evidence at every stage. However, her works activate the psychological mechanism that allows them to be interpreted differently from the definition and to evoke a different idea. Her solo exhibitions include *Geist in the Exhibition* (Kimheesoo Art Center, 2024), *Ilwoo Photography Awards Portrait, Still Life, and Landscape* (Ilwoo Space, 2023). Ki participated in several group exhibitions including *SeMA Far, Far Side of the World* (Toyko, Hong Kong, Osaka, 2024), *A-NI-MAL, When They were kings* (Artspace Boan, 2023)

윤호진 Hojin Yun

윤호진은 사진과 설치를 넘나들며 사진 이미지와 매체의 경계를 탐구하는 작가다. 그녀의 작업은 사진 매체의 유동성을 강조하고 사진을 경험하고 참여하는 방식을 재구성함으로써 사진에 대한 전통적인 관점에 도전한다. 그녀는 디지털 사진과 아날로그 사진에 대한 광범위한 경험을 바탕으로 우연, 과정, 물성, 성찰, 회상을 정제하고 시간의 지남에 따라 사진 이미지가 어떻게 축적되고 지속되며 가치가 변하는지 관심을 갖고 있다. 《[RE]:[RE]:[RE]:[FW]:》(그블루갤러리, 2022), 《[RE]:[RE]:》(청주미술창작스튜디오, 2017) 등의 개인전을 개최했고, 《횡단하며 흐르는 시간》(인천아트플랫폼, 2020), 《SOLO, [RE]:[RE]:[RE]:》(하이트컬렉션, 2019) 등의 단체전에 참여했다.

Hojin Yun is an artist whose work spans photography and installation, exploring the nature of photographic images and pushing the boundaries of the medium. Her art challenges traditional views of photography by highlighting its fluidity and reimagining how we experience and engage with photographs. In her conceptual practice, she refines chance, process, materiality, reflection, and recollection, drawing on her extensive experiences with both digital and analogue photography. Yun is particularly interested in how images accumulate, persist, and shift in value over time. Her solo exhibitions include *[RE]:[RE]:[RE]:[FW]:* (GBLUE Gallery, 2022) *[RE]: [RE]:* (Cheong-ju Art Studio, 2017). She participated in group exhibitions including *Time Passing Through* (Incheon Art Platform, 2020) and *SOLO, [RE]:[RE]:[RE]:* (Hite Collection, 2019).

홍수현 **Soo Hong** www.soohong.kr

홍수현은 서울과 독일 뒤셀도르프를 오가며 활동하며, 자연광과 LED 조명을 재료 삼아 주어진 공간을 다르게 인지하고 감각하는 작품을 즐겨 발표해 왔다. 건축 구조 자체를 주목하게 하거나 그 구조의 특성을 전복시키는 작업에서 나아가, 최근에는 공간이 지닌 물리적, 심리적 경계를 해체, 확장하여 공간의 안팎에 대한 인식을 다르게 하는 작업을 선보이고 있다. 《view from outside》(온수공간, 2024), 《passing across》(아트센터 화이트블럭, 2023), 《Boundaries》(고양예술창작공간 해움 윈도우갤러리, 2023) 등의 개인전을 개최했고, 《SUNSET+FIELDSET》(고양예술창작공간 해움, 2022), 《apmap 2022 seoul - apmap review》(아모레퍼시픽 미술관, 2022) 등의 단체전에 참여했다.

Soo Hong, based in Seoul and Düsseldorf, Germany, has presented artworks using natural and LED light that give an audience an extraordinary sense of recognizing space. Hong draws attention to an architectural construction or tries to subvert its construction's features. Recently the subject of her artwork went further in its attempt to deconstruct and expand the physical and psychological *boundaries* of space so that this process attains a different recognition on its outside and inside. Her solo exhibitions include *view from outside* (Onsu Gonggan, 2024), *passing across* (Art Center White Block, 2023), and *Boundaries* (Goyang Artist Residency Haeum, 2023). She participated in group exhibitions including *SUNSET+FIELDSET* (Goyang Artist Residency Haeum, 2023) and *apmap 2022 seoul - apmap review* (Amorepacific Museum, 2022).

미드데이 **Midday** www.studiomidday.com

오연주와 정해욱에 의하여 서울에서 설립된 미드데이는 출판/저술/전시/실무 등을 넘나들며 '건물(building) 이전에 실존하는 건축(architecture)', '건축 표피 이면의 질서와 에스테틱'에 대한 사고를 전개한다. 두 권의 단행본 『가상-건축』(공동 저술, 브릭 매거진, 2020)과 『Upperhouse-Oriented』(스트라스 도큐멘타, 2023)를 출간하였으며, 다양한 매체를 통해 건축적 리얼리티가 확장되는 프로젝트를 지향하고 있다.

Midday is an architecture/design studio based in Seoul established by Yeon Joo Oh and Haewook Jeong. They navigate publishing/writing/exhibition/practice to develop their thinking and interest in 'architecture prior to buildings' and 'logic and aesthetics potent in the architectural idea'. They pursue projects that expand architectural reality through various media. They published two books: *Architecture as Fabulated Reality* (co-authored, Brique Magazine, 2020) and *Upperhouse-Oriented* (STRX Documenta, 2023).

오픈큐레이팅 vol. 35
《칼레이도 Kaleido》

Open Curating vol. 35
Kaleido

동대문디자인플라자 DDP 갤러리문
(서울특별시 중구 을지로 281)
2024.11.5.화. — 12.8.일.
10:00AM — 8:00PM (휴관일 없음)

Dongdaemun Design Plaza DDP Gallery Mun
(281, Eulji-ro, Jung-gu, Seoul, Korea)
November 5, Tue — December 8, Sun, 2024.
10:00AM — 8:00PM (No closed days)

기획
김맑음

Curator
Kim Malgeum

참여 작가
기술기, 윤호진, 홍수현, 미드데이

Artists
Seoulki Ki, Hojin Yun, Soo Hong, Midday

그래픽 디자인
한만오

Graphic Design
Han Mano

공간 조성
금성테크, 엄철호, 서민우,
김태휘, 안우진

Installation
Kum sung tech., Chulho Yeom, Seo Minwoo,
Kim Taehwi, Ahn Woojin

홍보물
한알기획

Promotional Material
Hanall Sign

운송
뉴아트

Shipping
NEW-ART

사진
홍철기

Photograph
Cheolki Hong

주최
서울디자인재단, 김맑음

Host
Seoul Design Foundation, Kim Malgeum

주관
김맑음

Organizer
Kim Malgeum

후원
서울특별시, 서울문화재단,
서울디자인재단

Support
Seoul Metropolitan Government, Seoul
Foundation for Arts and Culture, Seoul Design
Foundation

2024년 서울문화재단
예술창작활동지원사업 선정
프로젝트입니다.

This exhibition is selected for 2024 Art Support
Program, Seoul Foundation for Arts and Culture.