

EXHIBITION



FONDATION
D'ENTREPRISE
HERMÈS

FONDATIONDENTREPRISEHERMES.ORG

OUR GESTURES DEFINE US AND SHOW WHO WE ARE

JULY 26–OCTOBER 6, 2024

제 20 회 에르메스 재단 미술상

김희천 / 스터디

2024. 7. 26
– 10. 6

HEECHEON KIM

THE 20TH HERMÈS FOUNDATION MISSULSANG
STUDIES

ATELIER
HERMÈS

CREATE

인사말

한승헌 / 에르메스 코리아 대표

에르메스 코리아가 한국에서 설립된 지 겨우 3년만인 2000년, 당시 회장직을 맡았던 장-루이 뒤마는 한국 예술 문화 후원을 위해 미술상을 제정했습니다. 장-루이 뒤마는 제1회 미술상을 직접 축하하기 위해 한국을 방문했고, 이후로도 3년 연속 미술상 시상식에 참석할 정도로 한국 미술 후원에 진심 어린 열정을 보여주었습니다. 이렇게 한국 예술에 대한 진정한 애정을 바탕으로 미술상은 2000년대 초반부터 한국미술 발전에 동반자가 되었습니다.

세월이 흘러 2024년 7월, 제20회 에르메스 재단 미술상 수상자 김희천 작가의 개인전을 개최하게 되었습니다. 24년 전 수상했던 1회 수상자 장영혜 중공업이 간결하지만 강렬한 텍스트 애니메이션을 선보인 선구적 인터넷 아티스트 그룹이었다면, 김희천 작가는 동시대 삶의 조건을 탐구하고 자전적 경험을 바탕으로 한 영상작업으로 오늘날 포스트 인터넷 아트 대표 주자로 평가받고 있습니다. 김희천 작가는 작년 3월 수상 이후, 에르메스 재단 초청으로 파리를 방문하여 재단 및 심사위원과 교류하는 동시에 개인전을 위한 신작 준비에도 매진하였습니다. 다시 한 번 제20회 에르메스 재단 미술상 수상자인 김희천 작가에게 진심으로 축하를 전하며, 이번 수상 및 전시를 계기로 작가로서 한 층 성장할 수 있기를 바랍니다.

더불어, 이번 미술상을 위해 수고해주신 모든 분들과 심사위원직을 흔쾌히 맡아 주신 김선정 아트선재센터 아티스틱 디렉터, 이숙경 휘트워스 미술관 관장, 정도련 M+미술관 부디렉터, 기욤 데상쥬 팔레 드 도쿄 프레지던트, 후 한루 전 MAXXI 미술관 아티스틱 디렉터, 로랑 페주 에르메스 재단 디렉터께 감사의 인사를 드립니다.

또한, 미술상의 위상을 고려해 좋은 작가들을 추천해주신 권혁규 뮤지엄헤드 수석 큐레이터, 양옥금 서울시립미술관 전시교육과장, 이지원 샤르자 아트 파운데이션 큐레이터, 정현 인하대학교 교수, 추성아 리움 삼성 미술관 큐레이터께도 이 지면을 빌어 감사의 인사를 드립니다.

FOREWORD

Sung Hun Han / Managing Director, Hermès Korea

In the year 2000, three years after Hermès Korea was established, Jean-Louis Dumas, then chairman of Hermès, established a Missulsang (art award) to support Korean art and culture. In that year Dumas visited Korea to celebrate the award's first ceremony in person and continued to attend for the following three years, a demonstration of his passion for supporting Korean art. Thanks to his genuine affection, the Hermès Foundation Missulsang has been a partner in the development of Korean contemporary art since the early 2000s.

The years have flown by, and now in July 2024, we are delighted to welcome Heecheon Kim, the 20th laureate of the Hermès Foundation Missulsang, to unveil his solo exhibition at Atelier Hermès. While the first recipient, the group Young-Hae Chang Heavy Industries, was pioneering internet art twenty-four years ago with their concise but powerful text animations, Heecheon Kim is pioneering post-internet art with his autobiographical video works that explore the conditions of contemporary life. After receiving the award in March last year, Kim visited Paris at the invitation of the Fondation d'entreprise Hermès to exchange with the Foundation and the jury while also working on his new work for this upcoming exhibition. I send my warmest congratulations to Heecheon Kim once again, and truly wish that this award and exhibition will bring him many more opportunities to grow as an artist.

I'd like to thank the jury members and all those who have contributed to the 20th Hermès Foundation Missulsang: Sunjung Kim (Artistic Director, Art Sonje Center), Sook-Kyung Lee (Director, The Whitworth, University of Manchester), Doryun Chong (Deputy Director, M+), Guillaume Désanges (President, Palais de Tokyo), Hou Hanru (former Artistic Director, MAXXI), and Laurent Pejoux (Director, Fondation d'entreprise Hermès).

My gratitude is extended to those who have taken time to consider and recommend great artists: Hyukgue Kwon (Chief Curator, Museumhead), Okkum Yang (Head of Exhibition & Education Division, Seoul Museum of Art), Jiwon Lee (Curatorial Department Manager, Sharjah Art Foundation), Hyun Jung (Professor, Inha University) and Sungah Choo (Curator, Leeum Museum of Art).

환상은 (여전히) 우리를 구원할 것인가: 김희천의 새로운 스테디

안소연 / 아티스틱 디렉터

영상 작업을 하는 작가 김희천은 동시대의 기술환경과 문화를 통찰하는 비범한 작업으로 평단의 지속적인 주목을 받아왔다. 디지털 데이터로 매개되는 세계상을 다루는 그의 작업들은 매체가 일상에서 우리의 시시각각 경험에 미치는 영향과 그로 인해 변형되는 실제의 범주를 주목한다. 그의 특이점은 새로운 테크놀로지가 생성한 휘발성 강한 이미지들을 다루면서도 그로부터 죽음과 같은 실존의 무게를 가능하다는 점이다. 초기작에서부터 삭제나 백업처럼 데이터로 치환되는 삶과 죽음, 기억 등 존재론적 차원의 물음을 제기함으로써, 그의 작업은 테크놀로지를 다루는 예술에 심도를 더했다는 평가를 받을 수 있다.

자전적인 이야기와 작가 본인의 내레이션으로 관객들을 혼인했던 초기 작품들, 즉 2015년의 *바벨* 3부작으로부터 다중적인 이미지 데이터의 세계를 그린 *썰매*(2016)와 *홍*(2017), 신체적 감각을 대체하는 데이터 시뮬레이션의 공간에 관한 *탱크*(2019), 그리고 실시간 게임 세계의 기반적인 시간 메커니즘을 다룬 *커터 III*(2023)에 이르기까지 김희천의 작업은 인식의 차원에서 확장 중인 동시대의 현실을 첨예하게 드러낸다. 거기에서 일관되게 다루어지는 요소가 있다면 그것은 수많은 정보에도 불구하고 전체상을 파악할 수 없는 공간과 시간의 문제일 것이다. ‘데이터로 백업된 세계’에서 무한해 보이는 공간은 중첩된 레이어에 의해 오히려 평평하게 압착된 듯하고, 더 이상 선형적으로 흐르지 않는 시간은 과거나 미래와 단절된 채 영원한 현재 속에 갇혀 있다. 이와 같은 인식은 김희천의 작업 전반에 ‘파국’의 정서가 드리우게 되는 이유가 될 것이다.

기술환경에 포획된 ‘매끈한 삶의 윤곽선’ 또한 작가에게는 무기력의 원천이 된다. 데이터 값에 의해 결과가 확정되는 미디어 환경에서 세계는 물론 작가 자신에 대한 서사의 발명은 점점 더 어려워지기 때문이다. 개개인의 삶 속에서 계속되지 않는 자유는 더 이상 가능해 보이지 않는다. 이를 빈틈없는 기술로 구현된 오늘날의 공포영화에 비유해 보자면, 알 수 없는 미지의 존재나 세계 저편의 불안은 기술이 허술한 틈을 매끈 것과 함께 삭제되어 두려움의 감정도 사라져 버린 것과 같다. 정작 이러한 현실의 상황이 공포에 가깝다고 느끼는 작가는 작품에서 기술적인 취약함을 의도적으로 노출하거나 일관성 없는 편집으로 존재론적 위기를 드러내곤 했다.

작가는 이번 신작을 영화문법에 입각한 극영화의 형태로 완성함으로써 공포의 전면화를 시도한다. 그간 자전적인 내용의 작업으로 내면화되어 있던 이슈는 장르영화의 형식을 통해 보편적인 경험의 단계로 진입한다. 작가는 이 시점에서 공포영화를 시도하는 것을 일종의 ‘스테디’로 규정하는데, 스테디란 완성 이전의 단계, 매끄러운 외피 아래 놓인 거칠거나 흐물거리는 단면의 단계를 은유한다. 정의하거나 명명할 수 없어 좌절이나 불안과 맞닿아 있는 이 감정의 단계를 주목하는 것은 이성적 판단이나 완결성으로부터의 퇴행을 의미하기도 한다. 안정적인 현실을 심리적으로 훼손하는 공포라는 환상은 역설적으로 내면의 억눌린 감정을 해방하면서 시스템으로부터 우리를 구원할 여지를 갖는다.

WILL FANTASY (STILL) SAVE US: NEW STUDIES BY HEECHEON KIM

SOYEON AHN / ARTISTIC DIRECTOR

Having consistently received critical acclaim, artist Heecheon Kim’s outstanding video works offer insight into the contemporary technological environment and culture. Navigating the outlook of the world mediated by digital data, the artist draws attention to media’s impact on our visual and perceptual experiences in everyday life and how it transforms the categories of reality. What makes his work singular is the way he approaches technology-produced volatile images while simultaneously contemplating the weight of existence. Raising existential questions on life, death, and memory, troubled by data backup and deletion, Kim has gained a reputation for adding depth to visual art by engaging with issues of technology.

From his earliest autobiographical self-narrated *Lifting Barbells* trilogy (2015), to *Sleigh Ride Chill* (2016) and *HOME* (2017), which explores the multilayered world of image data; and from *Deep in the Forking Tanks* (2019), which navigates the space of data simulation replacing bodily senses, to the more recent *Cutter III* (2023) that examines the deceptive mechanism of time in the real-time game world, Kim has sharply portrayed our contemporary reality that is expanding at the level of perception. If one is to point out an element that continues to appear in these works, it would be Kim’s rendition of ungraspable space and time – ungraspable despite bounds of information. In this world being constantly “backed up by data”, as Kim portrays, the supposedly infinite space appears rather flat, squeezed by the overlapping layers. The supposedly multidimensional time appears rather trapped in the eternal present, cut off from both the past and the future. His works are thus imbued with a catastrophic sensibility.

For Kim, the “sleek outlines of life” captured in the technological environment are responsible for the pervasive sense of helplessness. In a media environment where results are determined by data values, he feels it becomes increasingly difficult to invent narratives about the world and about himself as well. Unmeasured freedom in individual life no longer seems possible. According to the artist, this real-life situation is more horrifying than the horror movies that are these days made with impeccable technology that fills in and eliminates any gaps and flaws that could have produced fear and unknown emotions. Therefore, he has chosen to express such existential crises by intentionally exposing technical flaws and editing incoherently.

In his new work titled *Studies*, Kim uses a narrative style to bring horror to the fore, borrowing from the cinematic vocabulary of horror movies. His engagement with horror movies signals a move of focus from the

*스테디*로 명명된 신작 영상의 줄거리는 이렇하다. 극심한 우울증을 앓고 있는 ‘찬중’은 고등학교 레슬링부의 코치로 사흘 앞으로 다가온 KBS배 전국 레슬링 대회가 끝나면 자살하기로 결심한다. 당장 자신의 삶에서 사라질 것들에 대해 생각하던 중, 실제로 선수들 몇이 사라졌다는 소식을 접한다. 부모 한 사람의 항의에도 불구하고 그는 그 선수를 기억할 수 없고, 훈련 녹화 비디오에는 그와 스팅했다라는 선수들이 상대 없이 허공에 세도우 레슬링을 하는 기이한 모습만 찍혀 있다. 지금은 이들마저도 사라진 상태. 대회날을 밝아오고 일상은 지속되지만 공포는 기괴한 소리와 함께 다가오고 찬중은 자신에게 벌어지는 일을 겁에 질린 채로 그대로 맞이할 수밖에 없다...

두 채널의 영상과 일곱 개의 사운드 스피커로 구성된 40분 남짓의 *스테디*는 전체가 실사 촬영으로 제작되었다. 영화적인 촬영기법을 활용한 영상과 저해상도의 홈비디오 영상을 두 개의 스크린에 혼용하거나 병치하고 거기에 효과적인 음향을 더한다. 공포영화를 표방한 만큼 이 작품은 몇 가지 장르적 클리셰를 내포한다. 예를 들어 주인공은 외면상 사회 질서의 중심에 서 있는 듯하지만, 내면은 와해 직전이다. 그를 괴롭히는 것은 구체적인 공포의 폭력성이 아니라 내면의 취약함인 것이다. 주인공은 알 수 없는 실종 사건을 맞닥뜨리고 그 안에서 변형과 변신, 또는 역겨운 환영에 시달린다. 이러한 아브젝시옹의 대면 결과, 마침내 그는 자신의 기억이나 감정마저 신뢰할 수 없는 피폐한 지경에 처한다. 공포는 미지의 것이기에 보이지 않는 것에 의해 증폭된다. 영상의 상당 부분은 암전으로 구성되고 화면 바깥에서 나는 음향효과가 시각을 대신해서 짹짹 놀람의 자극을 전달한다. 이는 시각이라는 상징계 코드를 위협하는 또 하나의 징후이기도 하다.

작품에서 레슬링은 소위 ‘신체 공포’를 실현하는 효과적인 모티브로 작동한다. ‘만두귀’와 같은 실제 신체 변형에서부터 원초적인 동작의 생경함이 야기하는 기괴함은 공포물에 흔한 괴물이나 투쟁서사와 근접한다. 또한 레슬링에서 상대 선수와의 생생한 신체 접촉은 미디어 환경에서의 경험과는 비교될 수 없는 현실적인 감각을 대변한다. 김희천의 작업에서 자주 등장하는 마우스를 조작하는 손은 실제 감각의 최후의 보루로 지켜지곤 하는데, 이번 작품에서 상대 선수의 실종은 데이터 환경에 매몰되어 실제에 대한 감각을 최종적으로 상실하는 것을 의미한다. 사라짐과 망각은 데이터 삭제와 죽음에 관한 은유이자 공포영화를 구성하는 핵심 키워드로 작동한다.

현실과 환상 사이에는 틈새 공간인 ‘점근축(Paraxis)’¹이 존재하기 때문에 일상과 허구, 현실과 가상, 또는 삶과 죽음, 선과 악의 경계는 언제나 전복 가능성에 노출되어 있다. 김희천이 발명한 공포의 환상성은 그 경계의 취약함에서 서사의 가능성을 모색해 보는 창조적 시공간이 된다.

autobiographical to the universal experience in his practice. He defines his cinematic experimentation as “studies” of sorts – a metaphor for the stage before completion, the rough or flabby layer beneath the finished sleek exterior. The focus on this emotional stage, which is bordered on hopelessness or helplessness but cannot be defined or named, also signals a regression from pursuing rational judgment or completeness. The misconception that horror brings psychological damage to our seemingly stable reality turns out to be fantasy; paradoxically, horror contains a potential to save us from the system by liberating the suppressed emotions inside us.

The synopsis of *Studies* is as follows. The story unfolds around Chanjong, the head coach of a high school wrestling team. Suffering from severe depression, he plans to commit suicide after the KBS National Wrestling Championship, which is just three days away. While he is thinking about what will disappear with him, Chanjong learns that several students preparing for the championship have gone missing. After a particular parent reports their child missing, Chanjong tries but fails to remember the student. The same student is also missing from the training video recordings, the other students appear to be shadow wrestling in the air. Now they are all missing. The championship day arrives, and horror comes with a strange sound. Frightened, Chanjong has no choice but to face what he has to face.

Studies was entirely filmed as a live-action video, a 40-minute-long short consisting of two channels and seven sound speakers. On the two screens, scenes shot using cinematographic techniques and low-resolution home video footage appear juxtaposed or mixed with effective sound. As it purports to be a horror film, *Studies* employs several genre clichés. For example, the protagonist appears to be standing at the center of social order, but actually he is on the verge of collapse. What troubles him is not some specific fear or known violence, but his inner vulnerability. The character encounters mysterious disappearances, metamorphoses and transformations, which may be just some disgusting illusions. After experiencing such a series of abjections, he finds himself in a devastated state where he is unable to trust his own feelings or memories. Because horror belongs in the unknown, it is amplified by the invisible. A significant portion of *Studies* features total blackout, and in place of images, sound effects from the surrounding speakers serve to provide stimulation such as surprise. This is another sign that the symbolic system of visual codes is under threat.

Wrestling serves as an effective motif to realize so-called “body horror.” The grotesqueness caused by the unfamiliarity of primitive movements or actual body deformations, such as cauliflower ears, is close to that caused by monsters and struggle narratives commonly found in horror movies. Additionally, the direct physical contact between two persons in wrestling indicates a realistic sensation that cannot be compared to experiences in a media environment. A recurring motif in Kim’s work is the hand operating a computer mouse, signifying the last bastion of reality sensing. In *Studies*, the disappearance

of the wrestling opponent suggests being buried in the data environment and ultimately losing the sense of reality. Disappearance and oblivion are metaphors for data deletion and death, and serve as key components of the horror genre.

Between reality and fantasy exists an interstitial space, Paraxis.¹ As such, the lines between everyday life and fiction, reality and virtuality, life and death, and good and evil are exposed to the possibility of overturn. Heecheon Kim has invented a fantasy of horror that opens up a new dimension of creation in which the fragility of borders allows a possibility of narratives.

1 Paraxis in optics refers to a ray located on both sides of the par-axis, or the central axis, that approaches the optical axis at a slight angle. It also means spectral, something ghostly. The author refers to the Korean translation of Rosie Jackson's *Fantasy: The Literature of Subversion* (1986), translated by Sogangyeoseongmunhakyehonghoe and published by Munhakdongne in 2004, p. 31.

“상대가 사라진다...!”

작가와 대화

안소연 신작 *스터디* (2024)는 극영화 형식의 공포물로 기획되었습니다. 공포 영화에 대한 개인적인 관심 혹은 이 시점에 공포를 주목하는 이유가 있을까요?

김화천 평소에 공포 영화를 굉장히 좋아하는 편입니다. 영화 자체를 아주 깊게 파고들어 보는 편은 아니지만, 여러 장르 중에서 공포 영화를 가장 즐겨보고 그나마 챙겨 봐왔습니다. 마침, 제 주위엔 공포 영화를 좋아하는 동료들이 꽤 있어서 서로 자주 새 영화가 나오면 '볼 것인가? 말 것인가?' 논하며, 본 영화들을 추천하고, 비추천하곤 합니다. '왜 요즘 공포 영화들은 무섭지 않은가?'는 공포 영화에 대해 나는 얘기 중 가장 많이 나온 주제입니다. 각자 여러 이유를 들 수 있었겠지만, 가장 많은 사람들이 공감할 수 있는 이유는 허무하게도 화질 문제였습니다. 저를 포함한, 많은 제 동료들은 2000년대 초중반에 중, 고등학교에 다녔던 사람들로, 수많은 공포 영화를 저화질, 불법 다운로드를 통해 접하지 않았을까 합니다. 특히, 저는 불법으로 다운 받아서 본 '주온'(2000)의 비디오판을 너무도 무섭게 본 기억이 납니다. 애초에 원본이 되는 필름으로 찍은 영화들의 질감 자체도 아름답고 으스스하지만, 그게 저화질로 픽셀이 깨지고 뭉개진 버전들을 몰래 불법적으로 구해 보는 경험엔 특유의 공포스러움이 있습니다. 요즘처럼 고화질로 잘 촬영된 최근의 공포 영화들에서는 찾기 어려운 부분입니다. 동시에 이 허무한 결론은, 제게 그 자체로 흥미롭게 느껴지기도 했습니다. 근 몇 년간, 기술에 포착된 굉장히 구체적이고, 과도하게 매끈한 삶의 외곽선이 우리에게 주는 무기력함, 답답함, 좌절 같은 것들이 떠올랐기 때문이고, 어쩌면 이것들이 공포를 대체하고 있는 것은 아닐까 생각하게 되었기 때문입니다. "설명할 수 없는 것들이 너무 많다!"고 절로 외치게 됩니다. 요즘 공포 영화들을 보면 너무도 화질이 좋고 선명하기 때문에, 설명할 수 없는 기이한 현상이나 존재들을 영화 장면으로 시각화할 때 곤란함이 있는 듯합니다. 그 결과들이 설명할 수 없는 어떤 상태로 표현되기가 굉장히 어렵습니다. 너무나 구체적이고, 완성된 모습이기 때문입니다. 관객들은 더러 설명될 수 없는 것들을 각자의 방식으로, 그리고 각자의 버전으로 머릿속에 그려내곤 하는데, 요즘 영화들은 도통 그런 틈을 주지 않습니다. 제작 과정에서도, 예전이라면 어설픈 인형이나 특수 분장 혹은 여러 가지 기발한 아이디어, 피로 넘어갈 수 있던 것들이 더 이상 쉽지 않게 되었습니다. 이를 어쩔 수 없이 3D 렌더링과 같은 CGI를 이용해 처리하는 경우가 많은데, 3D 렌더링은, 이미지를 생성하는 방식이 소위 '결정론적 방식'으로 결괏값이 도출됩니다. 즉, 정해진 오브젝트와 그에 대한 빛, 재질 등의 설정값이 동일하면 반드시 같은 이미지가 생성되는 방식이기 때문에, 이미지의 내용과 별개로 그 자체 본연의 성질이 불안정하지 않고, 되려 굉장히 안전하게 느껴집니다. 이를 통해 공포를 만드는 것은 더없이 어렵고 답답한 일이겠지요. 이는 나아가, 그것은, 앞에서 언급한 것처럼, 기술이 포착한 우리의 외곽선이나 삶의 외곽선이 너무도 구체적이고 선명해서 자기 자신을 더 이상 설명하기 어려운 어떤 것으로 여기지 못하고, 자기 자신에 대해서 기술이 포착한 버전과

“THE OPPONENT VANISHES...!”

Heecheon Kim in conversation with Soyeon Ahn

Soyeon AHN *Studies* takes the form of a fictional film and particularly the horror genre. Are you interested in horror movies? What led you to explore horror at this point in time?

Heecheon KIM Usually I very much enjoy horror movies. I don't necessarily dig into the details of movies in general, but of all the movie genres, I have been a big fan of horror and I've been keeping up with the horror films. Quite a few colleagues around me happen to like horror movies as well, so when a new movie comes out, we tend to ask each other "Watch or not watch?" and exchange views for recommendations. "Why aren't horror movies these days horrifying?" is the constant topic in our conversations about the genre. Different people could give different reasons, but, not surprisingly, the one reason most people could relate to has to do with the video resolutions. Many of us went to middle school and high school in the early to mid 2000s, when we would come across horror movies via illegal downloads of files in low quality. In particular, I remember being terribly frightened watching the video version of *Ju-On* (2000). The movies shot on film have a texture that is beautiful and eerie, but there is also a unique horror in illegally obtaining and secretly watching low-resolution, pixel-broken versions. This is something hard to find in recent horror movies that are carefully shot in high resolution. I found this easy conclusion extremely intriguing in itself. It reminded me of the helplessness, despair, and frustration that the extremely specific and excessively clear outlines of life captured by technology give to us, and I've started to wonder whether perhaps those emotions have been replacing fear. It makes me exclaim, "the inexplicables are too scarce!" Horror movies these days are made in such high-resolution and high-definition that they seem to have difficulties with cinematically visualizing uncanny or odd phenomena or creatures. It is hard to depict the results as something inexplicable; they look just so specific and finished. The viewers should be free to picture the inexplicable in their own versions. But movies these days don't give them such room. Even in the production process, what could be made with clumsy dolls, special makeup, and other whimsical ideas or tricks in the past are no longer easy. CGI such as 3D rendering is used in many cases these days. With 3D rendering, the image generating method used is the so-called "deterministic method" through which a result value is drawn. In other words, if a given object and its setting values such as light and material are identical, the same image is generated; therefore, the image gains a characteristic quality that feels very safe rather than

1 광학에서 par-axis, 즉 중심축의 양쪽에 위치하면서 근소한 각도로 광축에 접근하는 광선을 의미하며 유령적인 것을 의미하기도 한다. "환상성:전복의 문학", 로지 잭슨 (1986), 서강여성문학연구회 옮김, 문학동네, 2004, p.31

다른 개개인의 주체가 스스로 만들어낸 추상화된 버전을 지닐 수 없는 것과 닮아있습니다. 너무도 구체적이고, 너무도 선명하기 때문에, 자기 자신에 대해서 호기심을 갖기 어렵고, 궁금하기 어렵고, 기술이 보장하고 대신하는, '자기 자신 되기' 방식이 자신의 삶에 대해서 두려워하거나 불안해하기보다는 좌절하고 무기력함을 느끼고 답답해하게만 만드는 것 같습니다. 그러니, 저는 현재의 기술 환경이 가져온 인간의 존재 방식의 변화, 세계를 인식하는 방식의 변화가 가지고 온 문제를 다룰 때, '공포'를 공부하는 것이 도움이 되지 않을까 막연하게 생각했습니다.

안 공포를 조성하기 위해 만든 괴담의 즐거기가 우선 궁금합니다.

김 제가 만약에, 이 작업의 배급사 홍보팀이라면, “상대가 사라진다...!”라고 크게 적을 것 같습니다. 많은 것들이 사라집니다. 그리고 상대가 사라집니다. 그 이상은 직접 작업으로 보시는 것을 추천합니다.

안 공포 장르를 시도하면서 학원물과 스포츠 경기를 결합한 것은 목표에 도달하기 위한 효과적인 세팅인 것 같습니다. 완성되지 않은 정체성이나 인간의 경쟁하는 본능은 불안정하고 모호한 상태를 드러내고 갈등의 상황을 불러일으키기 쉬우니까요. 그 감정이 폭주할 경우 공포에 근접하게 될 것 같습니다.

김 제가 작년부터 생활 체육으로 레슬링을 하고 있는데요. 작업은 체육관 관장님과의 대화에서 출발했습니다. 저와 비슷한 또래인 관장님은 중학생 때부터 레슬링을 시작한 엘리트 선수 출신입니다. 그와의 대화에서 엘리트 선수들이 보내는 학창 시절 얘기를, 운동을 하면서 겪었던 고민, 엘리트 선수의 길을 그만두는 과정 등을 듣게 되었습니다. 엘리트 선수로 운동을 하는 친구들은, 그러니까 중학교 때부터 자신의 진로를 다른 학생들보다 빨리 정하고, 거창하게 말하자면, 자신의 신체가 가진 재능을 하나의 숙명으로 받아들이고 나아갑니다. 자세를 만들기 위해 첫 일 년을 쏟아붓는 이야기 같은 것들은 너무 의젓하게 느껴집니다. 동시에 운동을 해나가면서 느낀 고민은 또 아주 그 나이대의 친구들이 할 만한 고민이었고, 또 저희 관장님이 엘리트 체육인으로서 잘 다녀있는 길을 벗어나는 과정과 그에 대해 되돌아보는 시선도 재밌었습니다. 어린 나이에 정한 길을 묵묵히 나아가는 면이 어른스럽고 의젓하면서 동시에 모두가 헤매는 시기에 흔들리는 마음들, 고민들이 있다는 점이 당연하면서도 흥미로웠습니다. 수많은 공포 영화가 학교를 배경으로 하는 것은 분명 누구나 상상할 수 있는, 청소년기에 누구나 겪는 근본적인 불안과 여러 상처들이 있기 때문일 겁니다. 공포는 결국 '앞으로의 일'을 다루는 일이기도 하기 때문입니다. 스포츠도 마찬가지라고 생각합니다. 스포츠에는 '불확실성'이 내재되어있고, 이를 통제하려는 욕구에서, 사람은 이를 자신의 인과성이 부족한 해석을 덧붙이기 마련이고, 이는 스포츠에서 앞으로의 경기들에 큰 영향을 미치는 '징크스와 미신'의 문제로 갑니다. 이 두 가지에는 공포가 스며 나올 가능성이 농후해서, 마침 이 둘에 동시에 관심을 가지고 다룰 수 있게 되었을 때 자연스럽게 그 방향으로 가게 된 것 같습니다. 하지만, 동시에 이 둘의 조합이 효과적일 것이라는 생각을 가지고 일부러 설정한 것은 아니며, 도리어 제 예상과 전제만을 가지고 작업을 하기엔 완벽하게 떨어지지 않는 면들이 분명 보였기 때문에 더 흥미가 갔습니다. 그리고, 학교는 언제나 으스스합니다. 학교를 찍어보고 싶은 마음은 참을 수 없었습니다.

unstable. Generating horror through such a process would be an extremely difficult and frustrating task. This further suggests that, as mentioned earlier, the outlines of us and of our lives captured by technology are now so specific and sharp that we no longer see ourselves as something difficult to be explained, and that individuals cannot make or accept one's own abstract versions about oneself that's different from the versions captured by technology. It's difficult to be curious about oneself because it's too specific and too clear, and the ways of “becoming the self” that technology is guaranteeing and dominating makes us feel helpless and frustrated rather than fearful or anxious about our life. So, I vaguely thought to myself that studying horror might be helpful when dealing with the problems caused by the changing ways humans exist and perceive the world in the current technological environment.

AHN What's the story you created to create fear?

KIM If I were a PR person in the movie's distribution company, I would write in huge letters, “The opponent vanishes...!” A lot of things disappear, and then the opponent disappears. For more, I suggest you watch it yourself.

AHN Combining school-life and sports in the horror genre looks like an effective decision. The use of underage characters and the competitive nature of humans can easily bring out unstable and ambiguous states and trigger tensions and conflicts. If these emotions take charge, they may come close to fear.

KIM I've been doing wrestling as a daily workout since last year, and *Studies* started from conversations with the head coach. Around the same age as me, he's a former elite athlete who started wrestling as a middle school student. From him I heard stories about what it's like as a young elite athlete - their school days, struggles as sportsmen, and what's usually involved in ending their competitive career. Those who play sports competitively decide on their career paths a lot earlier than others, for example during middle school; to exaggerate slightly, at a young age they accept the gift of their physical bodies as their destiny and move forward. The story of how he devoted his first full year in wrestling to shaping his posture, for example, exuded decent maturity. But at the same time, the concerns and challenges he told me he had back then sounded quite typical for any teenager. It was also impressive to hear about how he deviated from the well-trodden career path as an elite athlete, and the ways he ruminated on that experience in retrospect was intriguing too. That he was bold and mature enough to follow the path he had set for himself at such a young age, while at the same time going through a stormy period in life just like anyone of that age - this came across to me as both unsurprising and interesting. So many horror movies are set in schools, probably because there are fundamental anxieties and various traumas that everyone experiences during adolescence that anyone can relate to. “What lies ahead” is what horror movies are ultimately about. I think

안 이번 작품의 경우 본격적인 실사 촬영으로 진행되었는데요, 다양한 로케이션도 궁금한 것 중의 하나입니다.

김 네, 정말 많은 어려움이 있었습니다. 주 로케이션들은 모두, 레슬링과 관련된 대회와 훈련들이었습니다. 대부분 촬영 허가를 받고 진행했지만, 제가 연출을 위해, 학생들을 통제할 수 있는 상황들은 아니었기 때문에 극영화처럼 만드는 것에는 큰 어려움과 여러 도전들이 있었습니다. 그래서 재밌기도 했지만요. 동시에, (다소 뒤늦었지만) 제 자신의 작업 방식에 대해서도 검토할 수 있는 좋은 기회이기도 했습니다. 정말 많은, 좋은 장면들을 담을 수 있었지만, 모두 작업에 넣을 수 있지는 않아서 아쉽습니다. 또, 학교에서 촬영하는 것은 허가를 받는 것이 굉장히 어려웠습니다. 레슬링부가 있는 학교들이 애초에 많지 않고, 많은 레슬링부 코치들이 레슬링의 활성화와 홍보에 큰 열정이 있어서 적극 협조해 주셨지만, 학생들이 공부하고 성장하는 곳으로서 '학교'는 촬영에 대해 굉장히 보수적이고, 조심스러웠기에 설득에 어려움이 있었습니다. 물론, 모두 충분히 이해할 만한 것들이었습니다. 이를 조율하는 과정이 오래 걸렸고, 중간에 일이 틀어지거나 예상 밖의 상황으로 갔을 때는 굉장히 조마조마했습니다. 이 자리를 빌려, 청량중고등학교, 영서중학교, 수성중학교 및 수원시 레슬링부의 코치 및 감독님들께 감사를 전합니다.

안 스포츠의 여러 종목 가운데 기획의 의도에 가장 잘 부합하는 것으로 레슬링 종목을 선택한 이유에 관해서도 설명해 주세요.

김 기획에 부합하는 종목으로 레슬링을 선택했다기보다는, 앞에서 언급한 것처럼 제가 생활 체육으로 레슬링을 하고 있었기 때문에, 자연스럽게 레슬링에서 출발한 것 같습니다. 레슬링은 두 사람이 하는 운동이고, 소위 '잡기 싸움'이라는 것을 통해 제 양손으로 상대방을 잡아서, 상대방 몸의 무게 중심을 잃거나 느끼고 그 무게 중심을 흔들거나, 이용하거나 내 무게중심을 그에 맞춰 옮기는 운동입니다. 이는 기존에 파워리프팅을 다뤘던 VR 작업 *사랑과 영혼(2021)* 등에서 관심을 가지고 있었던 부분과 맞닿아 있습니다. 또, 다른 운동에 비해 아주 오래된, 혹은 오래될 수밖에 없는 지극히 원초적인 운동인 점도 제 흥미를 끌었습니다. 상대방의 몸을 자신의 몸을 이용해 들거나 밖으로 밀어내거나 넘어뜨려 제압하는 운동이고, 이러한 원초적인 부분이 사람마다 레슬링 스타일이 달라질 수밖에 없도록 만들지 않나 생각합니다. 기본적인 원리들과 최적화된 자세들이 분명히 있지만, 각자의 신체적 특성들에 따라 확연히 달라질 수 있어서 정답이 있으면서도 정답이 없다는 점이 매력적인 운동입니다. 물론 이는, 파워리프팅이나 러닝을 비롯해, 제가 즐기는 여러 운동에도 해당하는, 인간의 신체를 사용하는 활동들에 내재한 어떤 요소일 수도 있겠습니다. 그렇지만 레슬링에서는 결국 두 인간의 신체가 원초적으로 맞닿는 만큼 이런 특징이 더 도드라지지 않나 생각합니다. 상대방의 몸과 연관이 많이 되어있는 점은 언제나 흥미롭습니다. 그래서 레슬링에서는 많은 사람들을 '잡아보는 것'이 중요하다고 합니다. 여러 사람을 다양하게 잡아보고, 그때마다 레슬링 방식이나 신체의 운용 방식들이 달라질 수밖에 없다는 점이, 기존에 제가 느낀, 너무 구체적이고 답답하게 느껴졌던 어떤 경계들을 벗어날 수 있는 방법처럼 느껴지기도 했습니다. 기술이 너무도 단일하고 연속된 나를 보장하고 이를 일인칭으로 경험하도록 만든다면, 레슬링은 자연스럽게 상대방이 누구냐에 따라 여러 종류의 레슬링으로 풀릴 수 있고, 알다가도 모르다가도 알겠는 부분들이 저에게 해방적으로 느껴졌습니다. 저는 줄곧 너무도 제

the same goes for sports. Uncertainty is inherent in sports, and in our desire to control it, we tend to interpret it as a lack of our own causality and eventually lean towards superstitions and jinxes, which in turn may have a great impact on future games in sports. Both are heavily loaded with potential fear, so when I felt I was able to work on both simultaneously, I just went for it. However, I didn't strategically combine the two ideas that would be effective. On the contrary, I was drawn to this idea after clearly sensing some aspects that were unclear enough for me to proceed with my predictions and assumptions only. And, schools are always eerie. I couldn't resist the urge to shoot them.

AHN The work, *Studies* is a full-scale live-action production, and I'm curious to hear about the locations.

KIM Yes, I had a lot of difficulties. The main locations were all wrestling-related competitions and training places. Most of the shooting took place after obtaining permission to shoot, but the circumstances didn't allow me to direct the students, so I had great difficulties and challenges in making it like a feature film. But that's also what made it fun. It was a very good (albeit somewhat belated) opportunity to review my own production methods. I was able to take a lot of great scenes; it's a shame I couldn't include all of them in the final work. Also, it was very difficult to get permission to film in schools. There are not many schools with wrestling teams to begin with. Many wrestling coaches were actively cooperative out of their passion to revitalize and promote the sport, but schools as places for the students to study and for their growth, were very conservative and cautious about allowing filming. Persuading them was difficult. Of course, these issues are all completely understandable. Coordinating was a long process, and I would get very anxious when things went wrong or turned into unexpected situations. I'd like to take this opportunity to thank the head coaches and their staff members at Cheongryang Middle and High School, Yeongseo Middle School, Suseong Middle School, and Suwon City Wrestling Club.

AHN Why did you choose wrestling out of so many sports as one that would best match your intent for this project?

KIM As mentioned earlier, wrestling was a natural departure to me as I was already practicing it as a daily exercise; I didn't choose it because that would fit my intention. Wrestling is a two-person sport, and using the so-called “grip fighting”, you grab your opponent with both hands, read or feel his body's center of gravity, and you shake or use it to move your body's center of gravity accordingly. This is connected to what I was interested in for my VR work *Ghost (1990)* (2021), which is about powerlifting. What also drew my interest is the fact that wrestling is an extremely primitive sport. Compared to other sports, it is very old or bound to be old. In wrestling, you have to use your own body to defeat the opponent by lifting, pushing, or knocking them down; because of this primitive aspect, I think every wrestler develops a

자신에게 관심이 없고, 제 자신에 대한 호기심과 제 자신을 제가 저만의 버전으로 인식하는 것에 흥미를 잃고 실패한다고 얘기하면서도, 레슬링을 하면, 결국 제가 제 신체에 대해서 좀 알겠다가도, 다른 사람과 레슬링을 하면 전 상대를 모르기 전에 제 자신의 신체를 모른다고 느꼈기 때문에 자연스럽게 기존의 작업적 맥락과 연결해서 생각했던 것 같습니다. 동시에, 이전 작업에서 다루었던 '손'에 대한 관심을 이어 나갈 수 있는 부분도 있어 보였습니다.

안 작품은 일련의 실종 사건들 - 선수들의 행방불명이나 남아있는 선수들의 세도우 레슬링과 신체의 소멸 등 - 을 주요 모티브로 삼아 구성됩니다. 그런데 경쟁할 상대 선수가 사라진 경기가 최근 실제로 있었고 그로부터 작업의 영감을 받았다고 얘기 들었어요.

김 처음에 여러 종류의 시나리오를 생각하다가, 경기를 포기하는 학생들에 대한 상상을 했습니다. 그런데 이내 경기에 들어가기도 전에 포기하는 학생들에 대한 상상은 다소 어른의 고약한 가정 같기도 해서 고민이 많았습니다. 그런데, 이런 고민을 얘기하는 과정에서 동료 작가에게서 실제로 육상에서, 한 선수가 너무도 뛰어나서 상대 선수들이 경기를 포기한 기사를 읽은 얘기를 들었습니다. 찾아보니, 2020년, KBS배 전국 육상대회의 여자고등부 1,600m 계주 결승전에 출전한 네 팀 중, 3관왕에 도전하던 양예빈 선수가 속한 용남고와 인일여고 두 팀만 출발대에 섰으며, 출발 4초 만에 인일여고 선수들도 속도를 줄여 기권해, 용남고등학교 선수 홀로 뛴 것입니다. 2022년 여자대학부에서도 박다운 선수가 속한 서울대팀 한 팀만 경기를 펼치는 일도 생겼습니다. 육상 관계자들은 육상은 기록을 재는 경기인데, 이를 너무 경쟁하는 경기로 생각해서 벌어진 안타까운 일이라고 분석하는 것이 흥미로웠습니다. 앞서 말했듯이 레슬링은 상대가 없으면 혼자서 레슬링을 할 수가 없습니다. 만약에 상대가 사라졌는데, 혼자 레슬링을 해야 하는 상황이라는 게 존재한다면 어떤 것일까? 상상해 보았습니다.

안 사실 공포의 감정은 등장인물의 것이 아니고 관객의 몫이어야 한다고 생각합니다. 주인공의 감정에 관객이 이입할 수 있도록 영상에서 공들인 부분이 있다면 무엇이었는지 궁금합니다.

김 제 생각에, 사실 많은 공포 영화들은 다른 장르의 영화들과 달리 주인공에게 감정이입을 해야지만 작동하는 것은 아닙니다. 장르적인 특성 자체가 관객이 주인공의 감정에 동기화되고 설득되어야 하는 것이 아닌 것이죠. 도리어 많은 공포 영화들은, 주인공의 감정 혹은 상황과 관객의 감정 혹은 상황에 어떤 갭이 있을 때 발생할 때 좋은 것 아닌가 생각합니다. 아주 단순한 예를 들자면, 주인공은 모르지만, 연출상 관객들만 알게 되어있어서 관객들만 공포를 느낄 수 있는 경우도 있었고, 또 다른 경우에는, 연출상 주인공은 어떤 상황에 공포를 느끼지만, 관객들은 일정 짧은 시간 동안은 모르도록 화면을 만들었기 때문에 거기서 오는 시차가 조마조마함과 공포를 자아내기도 할 것입니다. 등장인물의 공포의 감정과 관객의 공포의 감정이 다를 때 장르적인 재미가 있는 것 같습니다. 따라서 공을 들인 부분은, 장르적인 특성이 잘 드러나는지에 대한 것입니다. 시나리오가, 공포 영화다운가, 어떤 연출이, 어떤 장치가 공포를 만들어낼 수 있는가? 등에 대해 고민을 많이 하고 스토리를 많이 했습니다.

안 허구의 이야기는 현실의 알레고리거나 반어법일 가능성이 높습니다. 사실 전작들과 확연히 달라 보이는 이번 작업도 김희천씨

different style. There are basic principles and idealized movements, but these can vary significantly depending on each person's physical characteristics. That there are right answers and no wrong answers in wrestling makes it attractive. Of course, this could be an element inherent in all physical activities that involve the human body, including powerlifting, running, and other sports I enjoy. However, I think this characteristic becomes more prominent in wrestling as two human bodies literally come into contact in the primitive sense. That wrestling has a lot to do with the opponent's body fascinates me always. That's why they say that in wrestling it's important to try "grip" with as many bodies as you can. Having grabbed various bodies, you learn you have to change your wrestling style and the way you move your body each time. This felt like a way to escape certain boundaries I was experiencing as too specific and suffocating. While technology seemingly guarantees a unitary and uninterrupted sense of self and makes you experience it in the first-person perspective, wrestling naturally unfolds in diverse ways depending on with whom you wrestle. This unpredictability—you think you know but you don't and then maybe you do—is liberating. I've constantly said that I have been so uninterested in myself, that I lose curiosity about myself and fail in recognizing my own version of myself. When I wrestle, I feel like I learn something about my body, but then when I wrestle with other people, I feel like I learn my opponent's body before my own. Perhaps this led me to think of wrestling in the context of my previous work. Also, with wrestling, I was hoping to further explore the hand, a motif in my previous work.

AHN *Studies* unfolds a series of disappearances: wrestlers go missing, the remaining ones play shadow wrestling, and bodies vanish. Incidentally, I heard that recently there was a real-life sport competition where the players did not show up, which was inspiration for you.

KIM Coming up with different possible scenarios at first, I thought of student wrestlers giving up on a game. But the idea of students giving up before even trying could sound like a grown-up's nasty assumption, so I was ruminating on it. Then, a fellow artist with whom I shared my concern told me about a news story that in a track and field event one athlete was so outstanding that the opponents gave up the race. I searched the news and in fact, in 2020, among the four teams participating in the 1,600-meter relay final in the Girls' High School Division of the KBS National Track and Field Championship, only two stood at the starting line: Inil Girls' High and Yongnam High, with the latter including Yang Yebin, who was challenging for the triple gold medal. Just four seconds after the start, the Inil players slowed down and eventually withdrew, leaving the outstanding player to run alone. Moreover, in the 2022 University Women's Division, there was a game where only one team, the Seoul National University team with Park Dayun, played. It was interesting to read how the track and field officials analyzed this incident - as occurring because the athletes misunderstood the game as a competition while it is actually about records. As I said earlier, you can't wrestle

작업을 관통하는 디지털 기술 매체로 매개된 오늘날의 삶에 대한 코멘트라고 생각됩니다. 실종 사건 혹은 현상은 동시대의 어떤 상황을 비유하고자 한 것인가요?

김 근 몇 년간, '자의식', '자신을 자신으로 경험하는 것' 등에 대한 관심이 많았습니다. 기술이 포착한 주체의 외곽선이 너무도 선명하고, 매끈하고, 구체적이어서 생기는 변화들에 대한 관심에서 이어진 것입니다. 인간은 본래 끊임없이, 자신을 자신으로 경험하기 위해, 유일한 '나'로서, 오늘의 '나'와 어제의 '나'는 동일하고, 내일의 '나'도 나일 것이라는 것을 확신하기 위해서 자신에게 서사를 부여하는 과정을 갖고, 이를 일인칭으로 경험하는 것이 어떻게 가능한 지에 대해 끊임없이 질문을 던져왔습니다. 그러니까, 자신을 자신으로 경험하는 것은 아주 자연스럽게 이루어지면서도, 돌이켜보면 그 안에는 수많은 틈이 존재하고 이를 메꾸는 과정도 있는 것입니다. 세계에 대해서도 마찬가지입니다. 이해할 수 없는 수많은 것들을 자신의 버전으로 추상화하고 서사화 해놓죠. 그런데, 현재의 기술 환경은 너무도 쉽고, 끊임없이 제 자신이 유일한 '나'이고, 연속된 '나'이며, 이를 일인칭으로 경험하게 할 뿐만 아니라, 세계를 경험할 때 그 중심에 제가 있다는 것을 확인시키고 보충해 줍니다. 이렇게 너무도 구체적이게 되어버린 제 자신에 대한 답답함과 무기력함이 컸습니다. 그에 대한 작업을 작년에는 게임엔진의 특성을 이용해 작업으로 다루려고 했고요. 이번엔 '공포'라는 것이 하나의 해방구가 될 수 있지 않을까 하는 생각으로 작업을 시작했습니다.

안 작품의 제목이자 전시의 제목이기도 한 *스터디(2024)*는 많은 짐작과 의구심을 불러일으키는 단어입니다. 이 제목 혹은 주제에 담긴 의미가 궁금합니다.

김 에르메스 재단 미술상 수상 후, 재단에서 지원해 준 파리 답사에서 '스터디'에 대한 관심이 시작되었습니다. 로댕미술관에서, 안토니 곰리 특별전과 로댕 미술관 상설전을 보게 되었고, 거기엔 로댕이 작품 제작 과정에서 연구하며 만든 스터디 모델과 곰리의 스터디 모델들이 완성된 작업들과 나란히 전시되어 있었습니다. 저는 본 작품들보다 스터디 모델들에 더 큰 흥미를 느꼈습니다. 스터디 모델 제작 과정에서 작가의 의도와 주요한 연구들이 더 강조되어 보였기 때문입니다. 전시를 보면서, 지금까지 제가 작업해 온 과정들을 생각해 보았습니다. 제 작업 제작 과정에서 '스터디', '연구'에 해당하는 부분은 대부분, 글을 읽고, 메모를 하고, 무분별하게 많은 것을 보고, 그중 여러 가지 것들에 관심을 가지고, 이것들을 연결하기도 하고, 일부를 따로 떼서 생각을 조금 더 구체화하는 과정들입니다. 이 과정들은 어떤 형태를 구체적으로 가지지 않는 경우가 많아서, 쉽게 전혀 잡히지 않습니다. 또, 만드는 과정에서 작업의 '완성'을 향해 가다 보면 결국 많은 것들이 축소되고, 떨어져 나가고 잊히기도 합니다. 한 동료는 제게, 뭔가를 만드는 것은, 실패를 해도 실패한 결과물이 작업실에 쌓여 있어서 좋다는 말을 하기도 했는데요, 저는 '스터디 모델'로 남아있는 것들이 부러웠던 모양입니다. 동시에 제가 하는 작업들은, 게임엔진을 이용한 작업이든, 3D를 이용한 작업이든, 촬영을 이용한 작업이든, 영화나 게임, 세세하게는 그 안에 들어가는 CGI, VFX 등 그것들이 훨씬 많은 인력과 긴 개발 기간, 어마어마한 예산 규모로 제작되는 다른 산업의 것들과 가까이 있습니다. 주어진 여러 기술의 발달 덕에 예전에는 어려웠던 일들이 작가 개인이 다룰 수 있는 수준의 것으로 오기도 하기에 제 작업들은 더러 사전 테스트 결과물과 비슷해 보이거나, 혹은 과거에 속한 것으로 보이기도 합니다. 제가 마침 작년에 게임 엔진으로 작업을 만들면서, 액션 영화들을 제작하기 전에 3D 그래픽으로

alone without an opponent. So I imagined, what would it be like if my opponent was missing and I had to wrestle alone?

AHN I think the emotion of horror should belong to the viewers, not the characters. Is there anything you put careful effort into to help your audience empathize with the main character?

KIM In my opinion, many horror movies, unlike other genres, don't require the viewers to empathize with the protagonist. The genre itself does not need the viewers to be motivated or persuaded by the protagonist's emotions. On the contrary, I think, horror movies are good when there's a gap between the protagonist's emotions or circumstances and the audience's emotions or circumstances. To give a very simple example, the viewers may be directed to feel horror because they know things that the characters don't. Or the character feels fearful of something that the director does not reveal to the audience until later, so this gap generates nervousness and fear in the audience. I think what makes horror movies successful is when the character's feeling of horror and the audience's feeling of horror are different. So I put a lot of effort into delivering the horror genre's characteristics. Is the script like a horror movie script? What kind of direction or device can create fear? These questions encouraged me to further contemplate and study.

AHN Fictional stories are likely to be allegories or ironies of reality. Although this new work appears distinctly different from your previous works, I think it continues to be your commentary on contemporary life mediated by digital technology media - the theme that runs through your practice. Is disappearance a metaphor or allegory of any contemporary issue?

KIM In recent years, I've been very much interested in such issues as self-consciousness and experiencing self as oneself. They're extensions of my ongoing interest in the changes that occur as the outlines of subjects captured by technology become so clear, smooth, and specific. Humans have constantly assigned narratives to ourselves in order to experience self as ourselves—as the unique “me”—and to convince ourselves that today's “me” and yesterday's “me” are the same and that tomorrow's “me” will also be “me”, asking how experiencing this in the first-person perspective is possible. As such, experiencing oneself as oneself may seem very natural and smooth, but when you look back, there are many gaps within it and processes to fill them in as well. The same goes for the world. It creates many versions of itself by abstracting and narrating so many incomprehensible things. However, the current technological environment makes it too easy and continues to make us feel I'm the only “me,” a continuous “me.” Not only does it make us experience this in the first-person, but also confirms and guarantees that I'm at the center of the world when I experience the world. With myself appearing so specific to me, I was feeling increasingly helpless and frustrated. So I worked on this last year by exploring a game engine, and this year I started

미리 만들곤 하는 프리비즈 영상들을 흥미롭게 보고, 또, 배우들의 스크린테스트 영상들을 흥미롭게 보았던 것도 연관이 있습니다. 앞으로 수많은 것들이 리마스터되고 리메이크되고, 업스케일링될 처지에 놓여있으니, 그럼 그냥 ‘스터디 모델 같은 작업을 한다.’ 혹은 ‘스터디 자체를 작업으로 여긴다.’, ‘미완성으로 남겨둔다.’ 같은 단순한 생각으로 작업을 시작하게 되었습니다.

안 ‘스터디 모델’에 대한 관심은 건축을 전공했던 작가의 과거 경험과 무관하지 않겠지요? 이번 작업을 구상하고 실행하는데 실패와 극복의 과정이 있었다면 그 경험담도 공유해 주세요.

김 조금 억지를 부리자면, 저는 좋은 공포 영화에는 대개 ‘스터디 모델’적인 면이 있어야 한다고 주장합니다. 제가 작업을 위해 공포 영화 여럿을 스터디하는 과정에서, 좋은 작품이라 여길 수 있는 공포 영화들을 따로 분류해 보니 그렇습니다. 우선, 건축에서 크게, 컨셉모델, 매스모델, 디테일모델, 사이트모델 네 가지 정도의 스터디모델이 있습니다. 첫째로 공포를 만들어 내는 아이디어가 좋은 영화들을 ‘컨셉모델’적이라고 부르면 어떨까요? 요즘 그나마 좋은 평가를 받는 영화들은 대개 ‘컨셉모델’적인 면모를 많이 담고 있습니다. 개인적으로 이 계통의 영화들을 아주 좋아하진 않습니다만, 올해 개봉한 ‘악마와의 토크쇼’(2024)는 ‘컨셉모델’적인 면모를 아주 잘 풀어낸 영화라고 생각합니다. ‘블레어위치’(1999)도 비슷합니다. 그리고 하나의 ‘컨셉’이 성공하면 비슷한 영화들이 양산되는 경향이 있습니다. 아마 대부분의 공포 영화들이 ‘컨셉모델’적 측면에서 기획되고 시작될 것으로 예상됩니다. 하지만 이를 잘 만들어낼 필요가 있겠죠. 두 번째로, 영화의 전반적인 형태나 볼륨의 조절로 공포를 만들어내는 영화들은, ‘매스모델’적이라고 부를 수 있겠습니다. 제 기준에서 ‘링’(1998)은 그런 영화입니다. ‘비디오를 보면 죽는다’, 같은 컨셉이 당시에 아주 흥미롭고 그 자체로 영화를 끌고 나가기에 이미 훌륭하지만, 어릴 때 무섭게 본 기억과는 다르게 천천히 영화를 살펴보니, 영화의 형태와 볼륨이 아주 조화롭게 느껴졌습니다. 셋째로, ‘디테일모델’적인 영화들은 단연 여러 고어물들이 대표적이겠습니다. 신체절단, 신체변형, 식인 같은 고어물의 단골 소재들은 반드시 고어하게 다뤄져야만 하는 것은 아닙니다. 고어물은 애초에 그 소재들을 시각화 과정에서 고어하게 다루겠다는 의지가 있고, 그 의지는 디테일한 장면 연출에서 오는 것 같습니다. 마지막으로, 사이트모델적인 공포 영화들은, 시대의 불안과 공포를 잘 포착하고 다루는 공포 영화들이 아닐까 합니다. 제 생각에 구로사와 기요시의 영화들은 굉장히 사이트모델적인 공포 영화로 분류할 수 있겠습니다. 새로운 기술이 등장했을 때, 사회에 새로운 세계관이 대두될 때, 사람들이 느끼는 공포를 다루기도 하고, 특정한 시기, 특정한 계층의 사람들이 느끼는 공포를 잘 포착하는 감독이라고 생각합니다. 저는 이번 작업을 만들 때, 이 네 가지 컨셉모델적인 측면에서 작업을 이렇게 저렇게 스터디하고 만들어보려고 했습니다. 관객 여러분이 이 관점에서 작품을 감상해보시면 재밌을 수 있을 것 같습니다. 결과는 나열하기 어려울 만큼 거의 모두 실패의 과정이었습니다. 아주 간단하게 생각하지 않았는데도, 생각보다 더 간단치 않고 녹록지 않은 일이었습니다.

work hoping that horror could give me an outlet.

AHN *Studies*, which is both your work title and exhibition title, is a term that raises assumptions as well as doubts. I’m curious to hear if there’s any special meaning to this title or theme?

KIM After receiving the Hermès Foundation Missulsang, I had a trip to Paris supported by the Foundation, and there my interest in ‘studies’ began. At the Musée Rodin, I saw the museum’s permanent collections exhibition and Antony Gormley’s special exhibition where Rodin’s study models and Gormley’s study models were exhibited side by side. I found the study models a lot more interesting than the final works, because the former revealed the artists’ intentions during the production process. The exhibitions led me to think about my previous work processes. What I can call “study” or “research” steps of my own work process involve reading texts, taking notes, looking at a lot of things indiscriminately, and taking special interests in several of them; then I connect those or take some of them to develop further. This process often doesn’t lead to a specific form, so I hardly get an idea. On the other hand, if your focus during your making process is in completion, many things end up being reduced, dropped, or forgotten. My colleague once told me that making is good because even if it fails, the failed results remain in the studio; perhaps I wish it would be the study models that pile up in my studio. At the same time, the works I make—using a game engine, 3D, filming, movies, games, and more specifically CGI and VFX—are close to what other industries produce with a lot of manpower, a long development period, and a huge budget. Thanks to the advancement of various technologies, what used to be difficult in the past have become more manageable for individual artists, so my works sometimes look like test results or productions of the past. This has to do with the fact that when I was working with a game engine last year, before making an action movie, I took interests in watching movie actors’ screen test videos as well as Previs videos made in advance with 3D graphics. Since many things are going to be remastered, remade, and upscaled in the future, I decided to approach work with simple thoughts such as “I can just make something like a study model,” “Study itself can be a work,” and “I can leave it unfinished.”

AHN I guess your interest in study models is possibly related to your majoring in architecture as a student. If you experienced any failure and overcoming while conceiving or producing *Studies*, please share with us.

KIM To force myself a bit, I would argue that good horror movies have a “study model-like” aspect to them. I came to this conclusion after studying horror movies for this work, having categorized the ones that could be considered valid. In architecture, there are four major types of study models: concept model, mass model, detail model, and site model. First, how about we call the movies with good ideas for giving horror “concept model-like”? These days, those movies that receive considerably good reviews generally

contain “concept model-like” aspects. I don’t like this type of movie personally, but I think the recent *Late Night with the Devil* (2024) expresses this “concept model-like” aspect successfully. *The Blair Witch Project* (1999), too. In the film industry, when a concept becomes a success, numerous similar movies are made. I guess most horror movies would be developed from the “concept model-like” perspective, but they need to be made well. Secondly, those movies that create horror by controlling the movie’s overall form or volume can be called “mass model-like.” *Ring* (1998) is that kind of movie, from my point of view. Its use of the “cursed video tape” motif was really interesting at the time and was great in itself for driving the entire film. I remember it as a very scary movie. But when I recently watched it again, its form and volume appeared very harmonious. Thirdly, what I would call “detail model-like” movies are most likely to be gore movies. The gore genre’s typical themes, such as body mutilation, body transformation, and cannibalism, do not need to be handled gorily. As I see them, gore movies are developed with a will to treat these imageries in a gore manner and that will is expressed in detailed scene directions. Lastly, “site model-like” horror movies are the ones that successfully capture and address the anxiety and fear of the times. In my opinion, Kiyoshi Kurosawa’s films best exemplify this type. It seems that he sharply understands the fear people feel when new technologies appear and new world views emerge in society, and he’s especially good at expressing fears of particular classes of people during particular time periods. When I was working on *Studies*, I tried to study and make it in terms of these four models. This perspective will help the viewers enjoy it better as well. The process was almost full of failures, too many to list. Even though I never thought it would be simple, it was a lot more complicated and challenging than I could ever have imagined.





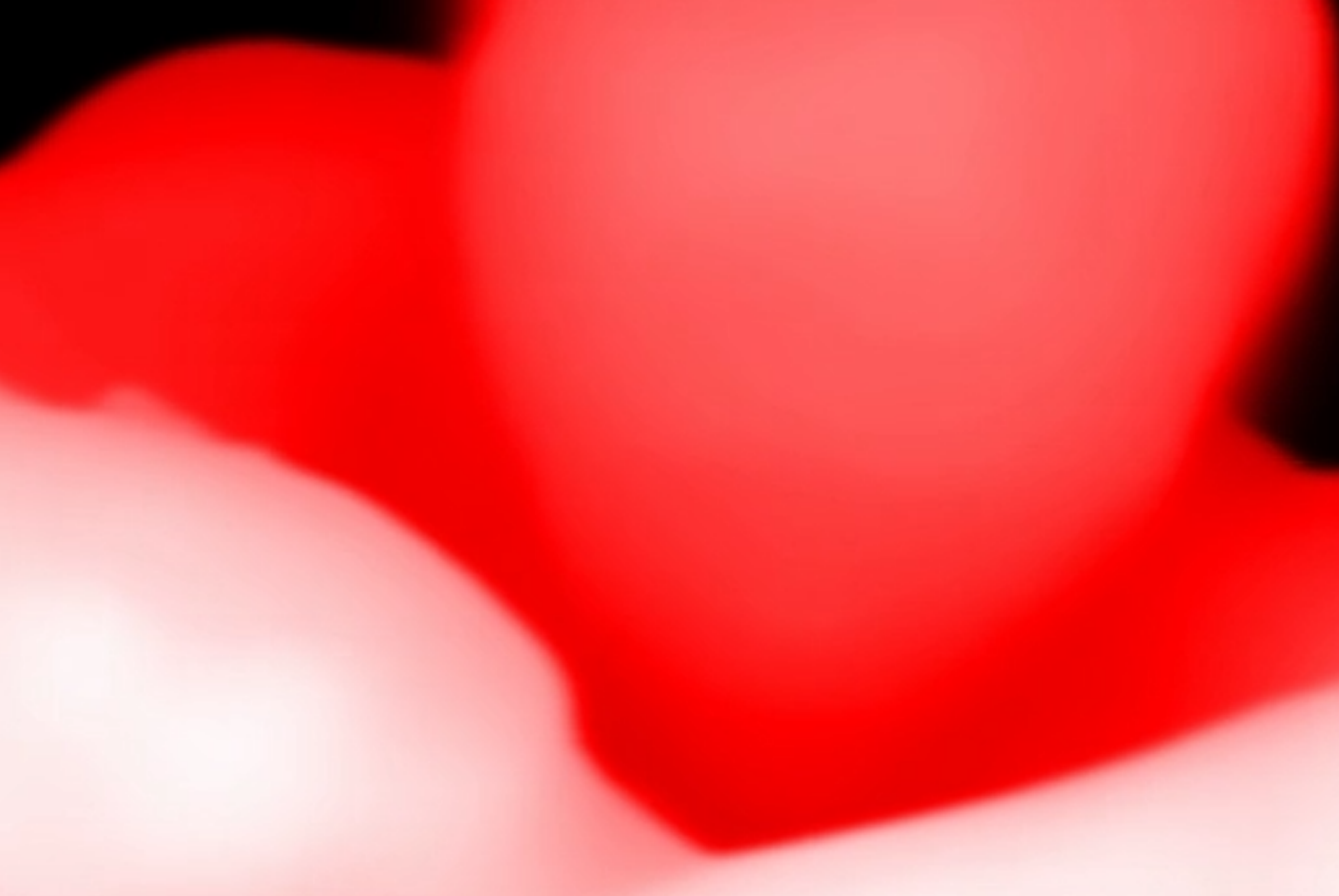




전시 전경
Installation view













	김희천 (1989년생)
2015	한국예술종합학교 건축과 졸업
	개인전
2023	“더블포저”, 헤이워드갤러리 HENI 프로젝트스페이스, 런던, 영국
2019	“탱크”, 아트선재센터, 서울, 한국
2018	“Lifting Barbells”, 아시아 미술관, 샌프란시스코, 미국 “김희천”, 두산갤러리 뉴욕, 뉴욕, 미국
2017	“흙”, 두산갤러리, 서울, 한국2020
2015	“캘리”, 커먼센터, 서울, 한국
	2인전
2022	“필드 기억”, 김희천 & 이옥경 2인전, 백남준아트센터, 용인, 한국
	주요 단체전
2024	“30 Lives”, MCAD, 마닐라, 필리핀 “Unsentimental Education”, BB&M, 서울, 한국
2023	“Chronicles of the future superheroes(2nd edition)”, 루마니아국립현대미술관, 부쿠레슈티, 루마니아 “WORLDBUILDING”, Metz 폼피두 센터, 메츠, 프랑스 “개입사회”, 국립현대미술관, 서울, 한국 “시간을 소장하는 일에 대하여”, 백남준아트센터, 용인, 한국
2022	“WORLDBUILDING”, Julia Stoschek Collection, 뒤셀도르프, 독일 “그레이박스 이후: 수집에서 전시까지”, 부산현대미술관, 부산, 한국 “인간, 일곱 개의 질문”, 전남도립미술관, 광양, 한국 “울산시립미술관 소장품전: 찬란한 날들”, 울산시립미술관, 울산, 한국
2021	“제2회 가상정거장”, 문화역284, 서울, 한국 “인간, 일곱 개의 질문”, 리움미술관, 서울, 한국 “Chronicles of the future superheroes”, 콘스트랄 베가, 루마니아 “SF 2021: A Fantasy Odyssey”, 서울시립북서울미술관, 서울, 한국
2020	“토끼 방향 오브젝트”, 덕수궁, 서울, 한국 “2020부산비엔날레: 열 장의 이야기와 다섯 편의 시”, 부산, 한국 “다른 곳”, 아틀리에 에르메스, 서울, 한국 “연대의 흙씨”, 국립아시아문화전당, 광주, 한국
2019	“국립현대미술관 개관 50주년 기념전- 광장: 미술과 사회 1900-2019” 3부, 국립현대미술관, 서울, 한국 “Three Rooms: Edge of Now”, ZKM, 카를스루에, 독일 “제13회 카이로 비엔날레”, 아시아 파미 궁, 카이로, 이집트 “The Center Will Not Hold”, 마닐라 현대미술관, 마닐라, 필리핀
2018	“Three Rooms: Edge of Now”, 크로노스 아트센터, 상하이, 중국 “균열 II: 세상을 보는 눈/영원을 향한 시선”, 국립현대미술관, 과천, 한국 “제12회 광주비엔날레: 상상된 경계들”, 비엔날레홀, 광주, 한국 “현재의 가장자리”, 백남준아트센터, 용인, 한국 “동시적순간”, 국립현대미술관, 과천, 한국
2017	“제15회 이스탄불 비엔날레: a good neighbor”, 이스탄불 현대미술관, 이스탄불, 튀르키예 “오 친구들이여, 친구는 없구나”, 아틀리에 에르메스, 서울
2016	“iwillmedievalfutureyou5”, Kunsthal Aarhus, 오르후스, 덴마크 “보이드”, 국립현대미술관, 서울, 한국 “SeMA 비엔날레 미디어시티 서울”, 서울시립미술관, 서울, 한국 “유명한 무명”, 국제갤러리, 서울, 한국
2015	“뉴스킨: 본뜨고 연결하기”, 일민미술관, 서울, 한국

	KIM Heecheon (b.1989)
2015	Korea National University of Art, B. Ar.
	Solo Exhibitions
2023	“Double Poser”, Hayward Gallery HENI project space, London, England
2019	“Deep in the Forking Tanks”, Art Sonje Center, Seoul, South Korean
2018	“Lifting Barbells”, Asian Art Museum, San Francisco, United States “Kim Heecheon”, Doosan Gallery, New York, United States
2017	“HOME”, Doosan Gallery, Seoul, South Korea
2015	“Wall Rally Drill”, Common Center, Seoul, South Korea
	Duo Exhibition
2022	“Field Memory” (with Okkyung Lee), NJP Art Center, Yong-in, Seoul Korea
	Selected Group Exhibitions
2024	“30 LIVES”, MCAD, Manila, Philippines “Unsentimental Education”, BB&M, Seoul, Seoul Korea
2023	“Chronicles of the future superheroes. 2nd edition”, MNAC, Bucharest, Romania “WORLDBUILDING”, Centre Pompidou-Metz, Metz, France “Game Society”, MMCA, Seoul, South Korea “On Collecting Time”, NJP Art Center, Yong-in, South Korea
2022	“WORLDBUILDING”, Julia Stoschek Collection, Dusseldorf, Germany “After Graybox: From Collecting to Exhibition”, Museum of Contemporary Art Busan, Busan, South Korea “Human, 7 questions”, Jeonnam Museum of Art, Gwang Yang, South Korea “The Brilliant Days”, UAM, Ulsan, South Korea
2021	“Virtual Station 2”, Culture Station Seoul 284, Seoul, South Korea “Human, 7 questions”, Leeum, Seoul, South Korea “Chronicles of the future superheroes”, Kunsthalle Bega, Romania “SF 2021: A Fantasy Odyssey”, The Buk Seoul Museum of Art, Seoul, South Korea
2020	“Hare Way Object”, Deoksugung Palace, Seoul, South Korea “Busan Biennale 2020: Words at an Exhibition - an exhibition in ten chapters and five poems”, Busan, South Korea “Elsewhere”, Atelier Hermès, Seoul, South Korea “Solidarity Spores”, ACC, Gwangju, South Korea
2019	“The 50th anniversary Exhibition of MMCA Korea <The square: Art and Society 1900 - 2019 Part 3.>” MMCA, Seoul, South Korea “Three Rooms: Edge of Now”, ZKM, Karlsruhe, Germany “13th Cairo Biennale”, Aisha Fahmy Palace, Cairo, Egypt “The Center Will Not Hold”, Museum of Contemporary Art and Design, Manila, Philippines
2018	“Three Rooms: Edge of Now”, CAC, Shanghai, China “CRACKS in the Concrete II: A Glimpse into the World”, MMCA, Gwacheon, South Korea “12th Gwangju Biennale: Imagined Borders”, Gwangju Biennale Hall, Gwang-ju, South Korea “Edge of Now”, Nam June Paik art center, Yong-in, South Korea “Collection Highlights: Synchronic Moments”, MMCA, Gwacheon, South Korea
2017	“15th Istanbul Biennial: a good neighbour”, Istanbul Modern, Istanbul, Turkey “O philoi, oudeis philos”, Atelier Hermès, Seoul, South Korea
2016	“iwillmedievalfutureyou5”, Kunsthal Aarhus, Aarhus, Denmark “Void”, MMCA, Seoul, South Korea “SeMA Biennale Media City Seoul 2016”, Seoul Museum of Art, Seoul, South Korea “Wellknown Unknown”, Kukje Gallery, Seoul, South Korea
2015	“New Skin : Modeling and Attaching”, Ilmin Museum of Art, Seoul, South Korea



에르메스 재단

“우리의 행동은 우리를 정의하며 우리가 누구인지를 보여준다.” 에르메스 재단의 다양한 활동들은 이 기본 정신에 바탕을 두고 있습니다. 다시 말해, 에르메스 재단의 모든 프로그램들은 우리의 성장과 행복을 추구하는데 있습니다. 재단은 기술과 노하우의 전수, 창작활동 및 예술, 환경 보존, 사회연대의 영역에서, 내일을 생각하며 행동하는 이들을 후원하기 위해 자체적으로 기획한 다양한 프로그램들을 운영하고 있습니다. 이 모든 활동들은, 오늘날 우리 사회의 중심에서 공유지식을 개발하고, 공익을 위한 과정을 활성화하며, 인도주의적 가치를 소중히 여기는 재단의 근본적인 취지를 반영합니다. 에르메스 재단은 2008년에 설립되었으며, 올리비에 푸르니에가 재단 이사장을, 로랑 페주가 재단 디렉터를 맡고 있습니다.

FONDATIONDENTREPRISEHERMES.ORG
#FondationHermes #에르메스재단

FONDATION D'ENTREPRISE HERMÈS
President: Olivier Fournier
Director: Laurent Pejoux
Head of Communications: Anaïs Koenig
Head of Visual Arts & Craftsmanship Projects: Julie Arnaud

HERMÈS KOREA
Managing Director: Sung Hun Han
Communication Director: In Hae Yeo
Sr. Art & Window Manager: Hyejo Yum
Exhibition Intern: Min Hyoung Song



아틀리에 에르메스

아틀리에 에르메스는 “삶의 한 형식으로서의 예술”을 제안하는 아티스트의 창작 열정에 동참하며, 이들의 실험적이고 역동적인 예술 활동을 지원하는 현대미술을 위한 전시 공간입니다.

아틀리에 에르메스는 국제 현대미술 현장과 보다 전문적이고 밀도 높은 교류 활동을 도모하며, 국내외 아티스트에게 높은 수준의 창작 환경을 제공함으로써 한층 더 역동적이고 풍요로운 한국 현대미술 현장을 만드는 데 그 목표를 두고 있습니다.

아틀리에 에르메스는 현대미술의 가장 중요한 가치를 기반으로, 현 예술계의 여러가지 사안에 대해 의미 있는 미학적 비평을 제공하는 동시에 현대미술의 다양성과 복합성을 적극 수용하며, 장르의 구분 없이 모든 형태의 예술 창작 활동을 포함합니다.

2008년 에르메스 재단의 발족과 더불어 에르메스의 후원 활동은 새로운 장을 맞이하게 되었으며, 현재 서울의 아틀리에 에르메스를 포함 브뤼셀과 도쿄에 위치한 전시 공간들을 후원하고 있습니다.

메종 에르메스 도산 파크 지하 1층
서울특별시 강남구 도산대로45길 7
T. 02 3015 3248
관람 시간: 오전 11시~오후7시
매주 수요일 및 추석연휴
(9월 17일, 18일) 휴관

MAISONHERMESDOSANPARK.HERMES.COM
#AtelierHermes #아틀리에에르메스

ATELIER HERMÈS
Artistic Director: Soyeon Ahn
Graphic Designer: Yesung ENG
Translator: Soojin Lee
Exhibition Photographer: Sangtae Kim

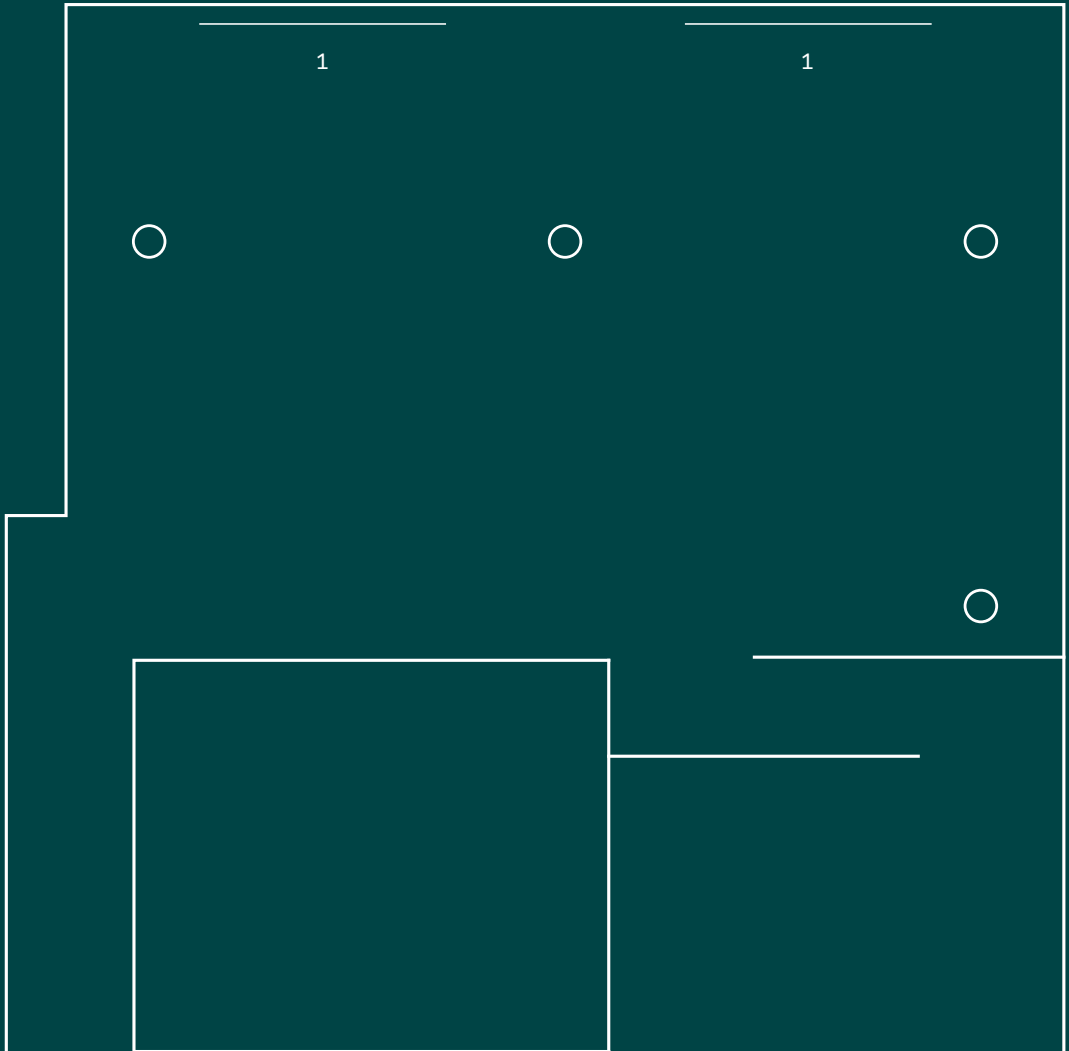
ATELIER HERMÈS

Atelier Hermès is an exhibition space for contemporary art that supports the passion of artists who allude “Art as an engaging part of life,” and presents their experimental and dynamic aspect of the creation.

Atelier Hermès aims at establishing a dynamic and prosperous contemporary art scene in Korea through intensified exchanges with international contemporary art scenes and offering high standard of production environment to both local and international artists.

Atelier Hermès provides aesthetic criticism on current issues and relies on singular and critical value of contemporary art, embracing the diversity and complexity of contemporary art, emphasizes artistic creation in all form of expression and media.

With the commencement of the Fondation d'entreprise Hermès in 2008, Hermès had added a new dimension to its policy which has become the vehicle for the development of its patronage activity through the Atelier Hermès and other art spaces in Brussels and Tokyo.



1 *스터디*

투-채널 비디오, HD(16:10), 5.1 채널 오디오, 40분

에르메스 재단 제작 지원

Studies

two-channel video, HD(16:10), 5.1 channel audio, 40mins, 2024

Production was supported by the Fondation d'entreprise Hermès