

현대 블루 프라이즈 디자인

현대 블루 프라이즈 디자인은 디자인 큐레이터를 양성하는 어워드 프로그램으로서 현대자동차의 브랜드 비전 ‘인류를 위한 진보(Progress for Humanity)’ 하에 인간의 삶에 밀접한 디자인의 가치를 조명하고 소통하는 플랫폼입니다. 현대 블루 프라이즈 디자인은 통찰력과 기획력을 갖춘 큐레이터를 발굴하여 차세대 글로벌 디자인 큐레이터 인력을 양성하고 디자인에 대한 깊은 이해와 즐거움을 함께 장려하고자 합니다. 2021년에 처음 개최된 현대 블루 프라이즈 디자인은 ‘Design to live by’라는 주제로 운영 중인 현대자동차 브랜드 체험공간인 현대 모터스튜디오 부산에서 진행됩니다. 국내외 디자인 큐레이터 인력을 양성하는 본 어워드는 매년 동시대 이슈를 반영한 다양한 주제를 선정하고, 새로운 디자인 전시를 기획하여 대중과 소통합니다.

현대 블루 프라이즈는 인류가 나아가야 할 미래에 대한 영감과 혁신 정신을 고취시키고자 2017년 현대자동차에서 기획한 어워드 프로그램입니다. 베이징에서 처음 진행된 현대 블루 프라이즈 아트+테크는 차세대 큐레이터를 위한 멘토링 프로그램과 전시 기획을 지원해 오고 있습니다.

현대 블루 프라이즈 디자인 2021 주제: “시간의 가치”

이동 시간을 단축시킨 운송 수단의 발달과 인터넷 및 통신 기술을 통한 문명의 진보는 우리의 생활 전반에 걸쳐 빠른 학습과 정보 습득은 물론 신속한 일 처리가 가능하도록 기여했습니다. 가파르게 향상된 효율성은 업무에 소모되는 시간을 단축했고, 이에 따라 사람들은 각자의 시간을 보다 가치 있게 보내기 위해 여러 방법을 모색하기 시작했습니다.

시간의 가치는 사람마다 다른 의미를 가집니다. 축적된 시간이 남기는 전통과 추억, 새로움을 선사하는 시간의 역동성, 그리고 계절과 우리 인생의 순환을 이끄는 시간의 진리와 의미를 삶의 여러 각도에서 반추해 보고자 합니다.

팬데믹 시대에 직면한 오늘날, 우리는 과거와는 전혀 다른 환경에서 시간을 마주합니다. 이번 주제를 통해 동시대적 관점에서 시간의 가치에 대해 돌아보고, 그에 따라 새롭게 진화하고 있는 우리 삶의 방식에 대해서도 한 번쯤 생각해 볼 수 있길 기대합니다.

The Hyundai Blue Prize Design is an award created by Hyundai Motor Company to foster and support design curators, highlighting the value of design closely connected with everyday human life under Hyundai’s brand vision of ‘Progress for Humanity’. The Hyundai Blue Prize Design aims to cultivate a deeper understanding and a sense of passion in design by nurturing global design curators with insight and initiative. The award will be held at the company’s brand experience space, Hyundai Motorstudio Busan, a space guided by the theme of ‘Design to live by.’ The award encourages design curators to communicate with the public on themes reflecting contemporary issues through innovative and creative design exhibitions.



The Hyundai Blue Prize was founded by Hyundai Motor Company in 2017 to inspire a creative spirit for a future humanity should move toward. The Hyundai Blue Prize Art + Tech, held in Beijing, has fostered new and rising curators by providing mentoring and support.



Hyundai Blue Prize Design 2021 Theme : “Value of Time”

With civilization’s technological advancement throughout history, humanity has witnessed not only the reduction of time spent in transportation, but also the impact of internet and communications technologies which have enabled efficient learning and processing of information and tasks in our daily lives. The dramatic increase in efficiency across all areas has significantly curbed time spent on work, encouraging individuals to explore other valuable and personal pursuits in their lives.

There exist many different ideas about the value of time. We can reflect on the meaning of time from diverse perspectives on life: traditions and memories built upon the past; the dynamics of evolving time that create something new; the grand cycle of the four seasons and our lives.

Today, amid the pandemic, we face time in a completely unprecedented environment. Here, we aspire to look into the “value of time” with a contemporary perspective and enrich the dialogue on our way of life as it continues, moment by moment, to evolve.

현대 블루 프라이즈 디자인 2021 수상자

심소미 큐레이터는 서울과 파리를 기반으로 활동하는 독립 큐레이터로, 도시 문화와 건축, 디자인 및 예술의 접점에서 전시 기획을 해왔습니다. 리서치를 통해 나온 다양한 방법론을 전시, 도시 개입, 비평, 출판, 콜렉티브에 걸쳐 실험합니다. 특히 신자유주의 도시와 예술 실천의 관계를 건축, 도시 연구, 인문학에 걸쳐 탐구하고, 이를 큐레토리얼 담론으로 재생산하는 데 관심을 둡니다.

주요 기획으로 《리얼-리얼시티》아르코미술관(2019), 《2018 공공하는 예술: 환상벨트》돈의문박물관마을(2018), 《건축에 반하여》SeMA 창고 (2018), 《오더/디스오더》탈영역 우정국(2017), 《마이크로 시티랩》서울시 외부공간(2016), 《모바일홈 프로젝트》송원아트센터 (2014) 등이 있습니다. 이 외에도 경기문화재단의 경기도 순회 공공미술 프로젝트 《2018 공공하는 예술》의 예술감독을 역임하고, 문화체육관광부의 ‘오늘의 젊은 예술가상’(2021)과 ‘제11회 이동석 전시기획상’(2018)을 수상했습니다.

Somi Sim is an independent curator based in Seoul and Paris. Her curatorial practice explores the interdisciplinary fields of urbanism, architecture, design, and contemporary art. She has been experimenting with a curatorial methodology that brings together research and practice in exhibitions, urban interventions, criticism, publishing, and collective activities. Her curatorial discourse speaks to the relationship between neoliberal urban transformation and art practice in architecture, urbanism and the humanities.

Her curatorial projects and exhibitions include *Real-Real City* (Arko Art Center, 2019), *2018 Public Art Project: Ring Ring Belt* (Donuimun Museum Village, 2018), *Against Architecture* (SeMA Storage, 2018), *Order/Disorder* (Post Territory Ujeongguk, 2017), *Micro City Lab* (various sites in Seoul, 2016) and *Mobile Home Project* (Songwon Art Center, 2014). She has served as the artistic director for the *2018 Public Art Project*, a traveling public art project by the Gyeonggi Cultural Foundation. She was awarded the 2021 Young Artist of the Year Award (Ministry of Culture, Sports and Tourism, Korea, 2021) and the 11th Lee Dong Seok Curatorial Award (2018).

Winner

Curator. Somi Sim
심소미 큐레이터



전시 소개

올해 현대 블루 프라이즈 디자인 2021의 주제는 ‘시간의 가치’입니다. 수상자 심소미 큐레이터의 본 전시는 미래를 상상하는 것이 점차 어려워지는 현시점에 향후 30년을 어떻게 상상할 수 있을지 구상해보고자 기획했습니다.

전시의 주제인 <미래가 그리나요?(Do You Miss the Future?)>는 인류에게 상실된 미래와 문화적 퇴보를 염려한 문화 연구자 마크 피셔(Mark Fisher)의 한 인터뷰 제목에서 빌려온 것입니다. 이번 전시는 다양한 디자이너, 시각예술가, 연구자의 시선으로 만연한 불안 속에서 현시대를 살아가는 인류가 잃어버린 미래의 시간을 조망합니다.

건축, 그래픽 디자인, 미술, 기술 연구, 영상, 3D 애니메이션, 게임, 가상 현실 등 다양한 분야의 참여 작가는 ‘세계가 디자인되어가는 방향’, 그리고 ‘이로부터 인간과 사회가 디자인되어가는 경로’로 우리를 안내합니다. 관객은 이를 통해 디자인과 세계와의 접점에서 생성되는 다양한 대화에 귀 기울이며, 미래에 대한 비전을 도시 공간, 산업과 예술, 인간과 비인간 등 다양한 주제에 걸쳐 폭넓게 경험할 수 있습니다.

오늘날의 디자인은 일상, 예술, 사물의 범위를 넘어 시스템, 네트워크, 환경, 인간과 우주의 영역까지 새로운 사고관을 제시하며 새로운 담론을 창출합니다. 본 전시는 삶이 미래와 맺는 관계를 보다 입체적으로 조망하며, 미래의 시간을 되찾고자 하는 우리의 인식과 상상의 범위에 도전합니다. 또한 이번 전시는 디자인 큐레이팅의 인문사회적 대화, 학제 간 교류를 확장하고 세계와 긴밀히 소통해 나가는 계기가 될 것으로 기대합니다.

현대자동차는 ‘인류를 위한 진보(Progress for Humanity)’라는 브랜드 비전을 바탕으로, 사람들의 모든 순간을 보다 의미 있게 만드는 ‘퀄리티 타임(Quality Time)’을 제공하기 위해 노력해 오고 있습니다. 그러한 맥락에서 이번 전시는 다양한 디자인적 상상력을 통해 우리가 잃어버린 미래를 그려내며 시간의 가치를 전하고자 합니다. 본 전시를 관람한 모두가 인간의 삶에 밀접한 디자인의 언어로 재해석된 미래의 시간과 미리 조우함으로써 앞으로 다가올 미래를 더욱 가치 있게 꾸며가기를 바랍니다.

The theme of this year’s Hyundai Blue Prize Design is ‘Value of Time.’ Curated by the award winner Somi Sim, the exhibition explores how to imagine a future 30 years from now where it is becoming increasingly difficult to imagine the future.

The exhibition title, “Do You Miss the Future?” is borrowed from the title of a 2014 interview with cultural critic Mark Fisher. He shares his concerns over cultural regression and the loss of an idea of future time. Through the perspectives of designers, visual artists, and researchers, this exhibition searches for the lost time of the future belonging to a human race living in the widespread anxiety of the present.

Participating artists working in various fields — architecture, graphic design, art, technology research, film, 3D animation, games, and virtual reality — guides us to ‘the direction in which the world is designed’ and to ‘pathways through which humans and society are designed.’ The exhibition allows us to listen to the various dialogues generated at the intersection of design and the world and imagine our visions for the future across the realms of urban culture, industry, and art.

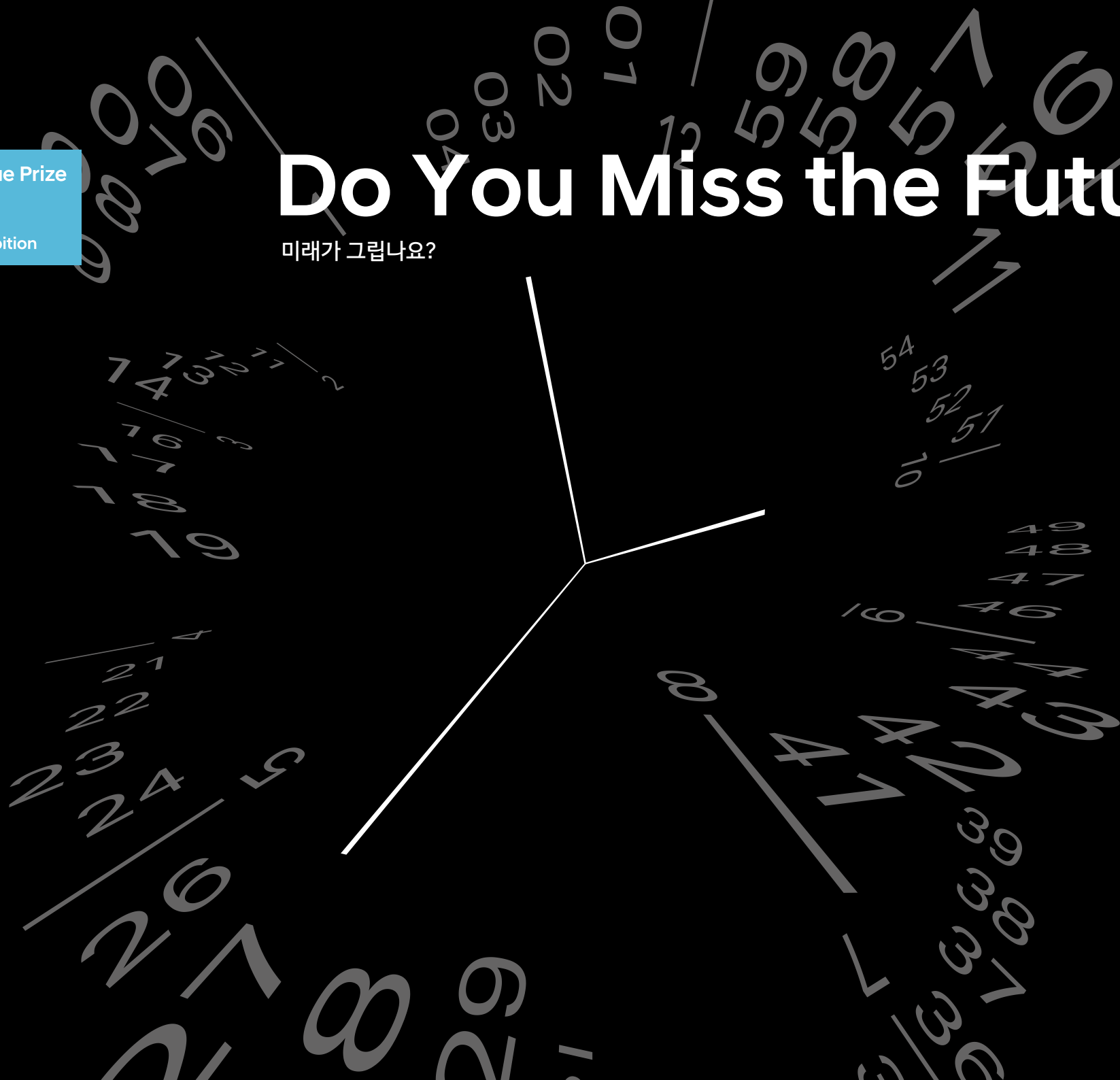
Based on the brand vision of ‘Progress for Humanity,’ Hyundai Motor Company has been striving to provide ‘Quality Time’ that makes every moment truly worthwhile. In this context, this exhibition aims to convey the value of time by depicting the future we have lost through various design imaginations. We hope that all visitors will meet the future reinterpreted in the language of design closely interrelated to everyday human life, and shape their future with greater value.

Hyundai Blue Prize
Design 2021

Winner's Exhibition

Do You Miss the Future?

미래가 그리나요?



미래가 그림나요?

미래를 상상하는 것이 점차 어려워지는 세상이다. 1977년 섹스 피스톨즈가 “당신에게 미래란 없다”를 가사로 외칠 시기, 대안이 없는 사회에 분노한 청년들은 펑크 음악으로 저항적 문화에 연대했다. 후기 자본주의의 위기를 문화적으로 직감한 시기에, 유토피아에 대한 기대는 현실적 절망으로 전환됐다. 이후 인류의 역사에서 ‘미래 없음’에 대한 자조는 음악, 영화, 소설, 예술, 나아가 디지털 대중 문화에서 지금까지 반복적으로 재생되고 있다. 오늘날 시간의 불안한 작동 기제는 인터넷을 떠도는 밈과 같이 도려낸 시간의 파편으로서 동시대 문화의 한 축을 이룬다.

2020년 초 전 지구적으로 확산한 팬데믹은 시간에 대한 불안함을 고조했다. 전례 없는 사회적 위기에 의해 개인과 공동체의 시간이 마비되고 지연되는 동안, 미래에 대한 불확실함은 더 없이 증폭되었다. 도래할 시간에 대한 위협과 공포는 비단 갑작스러운 바이러스 때문만은 아니었다. 근대 이후 시간의 작동은 기후 위기, 불평등 심화, 고용 불안, 주거 문제, 자원 소모 등 증가하는 위기 속에서 위태롭게 전개되었다. 오늘날 미래학자들은 2050년이면 기후 난민이 2억 명으로 늘어나 현재보다 약 100배가량 삶이 위태로워질 것으로 예상한다. 지구 문명의 디스토피아적 예측이 마냥 절망적인 것은 아니다. 당면한 문제에 맞서도록 인간의 변화를 촉구하고, 미래로 향하는 다양한 시나리오와 실천의 가능성을 이끌어 내기 때문이다.

본 전시는 동시대 사회의 기대 감소와 만연한 불안으로부터, 인류가 잃어버린 미래의 시간을 복기하고자 기획되었다. “모든 미래는 누군가의 과거이며, 모든 현재는 누군가의 미래이다”라 윌리엄 깁슨이 말하듯, 도래할 시간에 대한 구상은 인류가 경험한 과거와 현재, 그리고 공동체 구성원에 걸쳐 예언적으로 종속된다. 전시 제목인 “미래가 그림나요?(Do You Miss the Future?)”는 상실된 미래와 문화적 퇴보를 염려한 마크 피셔(Mark Fisher)의 한 인터뷰(2012) 제목에서 빌렸다. 본 전시는 현재에 만연한

불안, 시공간의 어긋남, 실패한 미래의 반복적 회귀에 대한 성찰을 바탕으로, 시간의 작동 방식을 재구상하는 자리를 마련한다. 도시, 산업, 노동, 자동화, 기술, 재난, 하이퍼 오브젝트, 근미래의 시간을 다루는 일군의 디자이너, 건축가, 시각예술가, 연구자의 작업을 통해 불확실한 시간의 작동 방식에 맞서고, 다른 방향으로 디자인하는 가능성에 다가가고자 한다.

이번 전시는 도시, 산업, 객체, 근미래라는 네 가지 소주제를 바탕으로 미래로 향하는 시간 기제를 재구상한다. 첫 번째 파트 <포스트 시티>는 위기에 대비하는 도시 공간의 현재와 미래를 다룬다. 도시와 건축, 산업과 디자인의 경계를 파이프 구조물로 매개한 ‘피플즈 아키텍처 오피스’, 팬데믹 이후 과도기적 도시 공간을 다룬 ‘리트레이싱 뷰로’, ‘현대 모터스튜디오 부산’의 건축 공간을 디지털 공간의 확장된 경험으로 이끄는 ‘마누엘 로스너’, 재난에 대비한 도시 모델링과 시뮬레이션을 탐구한 ‘플로리안 골드만’의 작업은 도시 공간의 위기 및 시공간의 어긋남으로부터 새로이 요청되는 장소로 향한다.

두 번째 파트는 산업 현장, 노동, 인간 사이의 잃어버린 관계를 다룬 <고스트 워크 & 휴먼>이다. 기술에 의한 생산 구조가 산업을 넘어 인간을 향해 가는 현시점에 우리는 어떻게 디자인되어가고 있는가? 본 파트는 이러한 질문을 바탕으로 두고, 기술과 노동, 그리고 인간 사이의 관계를 회복할 대안적 방법을 탐색한다. 오늘날 데이터화되는 세계와 비물질 노동의 관계를 다룬 ‘줄리앙 프레비유’와 산업의 동력이었던 증기 기관이 만들어내는 압력과 습기에 영감을 받은 ‘오민수’의 작업은 산업의 전개와 인간이 디자인되는 양상을 파고든다. 두 번째 파트에서 거대한 건축 구조로 재등장하는 ‘피플즈 아키텍처 오피스’의 튜브 작업은 인간과 산업, 개인과 공동체 사이의 관계를 엮는 건축적 실천을 제시한다.

세 번째 파트는 객체와 주체, 생명과 물질, 인간과 비인간의 경계를 허물며 등장한 <하이퍼 오브젝트>의 쟁점을 다룬다. 팬데믹과 기후 위기, 생태계의 변화 등 인간이 통제할 수 없는 위기를 겪으며 인류는 인간 중심적 사고관을 극복하는 대안적 사유와 공생을 실천할 것을 요구받는다. 미지의 존재가 출현하는 미래의 가상 소핑몰이자 챗봇 생태계를 구축한 ‘알렉스 리켓-존 브러리’, 그래픽 디자인의 세계에서 미래의 시각적 가능성을 탐구한 ‘스튜디오 학’의 작업은 초연결 사회에서의 변화된 주객체의 지형도에 접근한다. 더불어, 외부 공간의 크리에이티브 월에서 상영되는 ‘일상의실천’의 영상은 트랜스 휴머니즘의 세계에서 변종, 결합, 확장하는 새로운 종의 출현을 파노라마적 풍경으로 전한다.

전시의 마지막 파트는 근미래의 시간을 다루는 <2050>으로, 가까운 미래지만 상상하기 쉽지 않은 시간대로 관객을 안내한다. 현재에 이미 도달해 있는 미래형 인류로서의 어린이를 회상하는 ‘안성석’, 디지털 식민주의의 관점에서 미래의 새로운 규칙, 디자인, 문화, 인간을 비평적으로 고찰한 ‘블라단 울리’, 비대면 커뮤니케이션의 범람으로부터 타이포그래피의 미래에 접근한 ‘오예슬-장우석’, 사라져가는 일력의 그래픽 요소로부터 잃어버린 시간대를 발굴한 ‘오디너리피플’의 작업은 불확실한 미래의 시나리오를 구체적으로 재설계하기를 요청한다. 마지막으로, 현대 모터스튜디오 부산의 대형 원도우에 설치된 ‘드로잉 아키텍처 스튜디오’의 미래 도시 드로잉은 부산의 현재 도시 풍경과 오버랩되어, 문화를 통한 도시의 비전과 상호연결성을 제시한다.

미래를 인식하는 문화적 변형과 포스트 아포칼립스적 상상을 바탕으로 한 이 전시는 궁극적으로 다음과 같이 질문한다. “우리는 과연 어떠한 세계에서, 어떠한 인간으로 디자인되어가는가?” 전시는 자연과 역사, 물질과 비물질, 존재와 객체, 인간과 사물의 교차점에서 도래할 또 다

른 시간의 가능성을 탐색하고, 잃어버린 시간대를 돌파하는 상상의 힘을 도모한다. 또한, 디자인과 인문학, 예술과 일상, 산업과 도시의 접점에서 현재에 ‘도착해 있는 신호들’을 포착하고, 미래의 시간을 되찾고자 하는 우리의 인식과 실천의 범위에 도전한다.

심소미

Do You Miss the Future?

It has become increasingly difficult to imagine the future. In 1977, when the Sex Pistols chanted “No future for you,” they manifested the rage of youth at a society without alternatives; punk music provided a united culture of resistance. The doom of late capitalism loomed over the culture, and the anticipation of utopia turned into a realistic despair. Since then, the bitter “no future” narrative has been played back again and again in music, films, novels, art, and digital pop culture. Today, the fragmented and unstable operation of time is an axis of contemporary culture, a thing of independent memetic existence.

The global COVID-19 pandemic has, since its outbreak in early 2020, heightened our anxieties around the temporal. The unprecedented society-wide crisis suspended and delayed our individual and collective senses of time, while amplifying our uncertainties about the future. The sudden outbreak of a virus, however, isn’t the only cause of the threat we feel, the fear of what is to come. The prospect of the future has long been precarious amid the worsening crises of global warming, increasing inequality, job instability, housing shortages, and resource depletion. Future studies scholars today predict that by 2050 the number of refugees from the climate crisis will have increased to 200 million and that our lives will have grown significantly more precarious. Nonetheless, these dystopian predictions are not entirely bleak; these realizations urge us to act, to face the issues at hand, and open spaces for possibility of alternative scenarios, for practices that shape the future.

This exhibition was designed to retrospect those futures lost in the wake of contemporary societies’ waning optimism and increasing anxiety. As novelist William Gibson writes, “Every future is someone else’s past, every present is someone else’s future”: the futures we envision are pro-

phetically tied to how we, and our communities, have experienced the past and perceive the present. The title of the exhibition, *Do You Miss the Future?*, is borrowed from that of a 2014 interview with Mark Fisher, wherein he shares his concerns over cultural regression and the loss of an idea of future time. Following this lead, the exhibition creates a space for the audience to reconstruct the operations of time, reflecting the prevailing anxieties of the present, the misalignment of space and time, and our repeated regressions to failed futures. Through the works of designers, architects, visual artists, and researchers, who collectively examine and reflect on the issues of cities, industries, labor, automation, technology, disasters, hyperobjects, and the near future, the exhibition confronts the operations of an uncertain time, introducing the possibility that we might design things differently.

The exhibition consists of four themes—city, labor, object, and the near future—and reimagines the passage of time toward the future. The first section, ‘Post City,’ covers the present and future of those urban spaces designed to withstand disasters. People’s Architecture Office’s pipe structure mediates the boundaries between city and architecture, industry and design; Re-tracing Buro probes into a transitional urban space in the post-COVID-19 era; Manuel Rossner expands the architectural space of Hyundai Motorstudio Busan into the digital; Florian Goldmann explores city modeling and simulations for disaster preparedness. As a whole, the first section directs us to a newly envisioned place that emerges from the crises of urban space and the misalignment of the temporal and the spatial.

How are we being designed when our reorganization by technology goes beyond the modes of production to extend its grip to the individual? With this question in mind, the second section,

‘Ghost work & the Human,’ explores alternative ways to restore the relationship between technology, labor, and the human. Julien Prévieux examines the relationship between today’s increasingly datafied world and immaterial labor; Minsu Oh, inspired by the pressure contained and the fumes emitted by the steam engines that drove industrialization, delves into the unfolding of industry and the consequent design of humans. Additionally, People’s Architecture Office’s tube installation reappears in this section as a monumental architectural structure, presenting an architectural practice that connects humans to industries and individuals to communities.

The third section deals with the emergence of the ‘Hyper Object,’ and the consequent breakdown of the boundaries between object and subject, life and matter, human and non-human. Crises that go beyond human control—pandemics, climate crises, and drastic changes in the ecosystem—demand that we practice alternative thinking and forge symbioses that go beyond an anthropocentric worldview. Towards this attempt, Alex Rickett and John Brumley construct a digital game that is both a virtual shopping mall and a chatbot ecosystem of unknown beings, while Studio Hik explores the visual possibilities of the future in the graphic design world and imagines a topography of the transformed object-subject relationship in a hyper-connected society. Everyday Practice project a panoramic landscape on the ‘Creative Wall’ of the exterior of the building, telling the story of the emergence of a new species that transforms, combines, and expands: a transhumanist picture of the world.

The last part of the exhibition, “2050,” tells the story of the near future, guiding the audience to a future that is near yet not easily imaginable.

On this theme, Sungseok Ahn depicts children as future humans arriving into the present moment, while Vladan Joler critically examines the new rules, designs, cultures, and humans of the future through the position of a digital colonialism. Yeseul Oh and Wooseok Jang approach the future of typography, speaking to the overflow of virtual communication; Ordinary People excavates the lost range of time from the graphic elements of a vanishing calendar. These artists invite us to concretely redesign a scenario of the uncertain future. In addition to these works, Drawing Architecture Studio’s future industrial city, installed on the large window of Hyundai Motorstudio Busan, overlays the real present-day cityscape of Busan, artfully suggesting a city of vision and interconnectivity.

Inspired by a future-driven cultural transformation and a post-apocalyptic imagination, this exhibition ultimately directs us to the following question: “What kind of humans are we being designed to become, in what kind of world?” The exhibition explores the possibility of another time, one at the intersection of nature and history, the material and the immaterial, subject and object, human and non-human, while seeking the imaginative power to break through in search of the lost time of the future, inviting us to capture those signals which have arrived at the present at the intersections of design and humanities, art and everyday life, industry and city. Through this imagination, the exhibition will challenge the scope of our perception and expand the scope of our practice, exhorting us to reclaim the futures we have lost.

Somi Sim

Exhibition Map

PART 1. POST CITY

1. 피플즈 아키텍처 오피스 · 리미널 시티
People's Architecture Office · *Liminal City*
2. 리트레이싱 뷰로 · 아무것도?
Re-tracing Buro · *Rien?*
3. 마누엘 로스너 · 이상적 파열
Manuel Rossner · *Ideal Disruption*
4. 플로리안 골드만 · 프로메테우스적 격차 (II)
Florian Goldmann · *The Promethean Gap (II)*

PART 2. GHOST WORK & THE HUMAN

5. 줄리앙 프레비유 ·
구성된 변칙, 모든 참된 명제들 (이전) - 한물간 미래 섹션
Julien Prévieux ·
*Anomalies construites [Constructed Anomalies],
All true propositions (before) - Obsolete futures section*
6. 피플즈 아키텍처 오피스 · 리미널 시티
People's Architecture Office · *Liminal City*
7. 오민수 · 숨
Minsu Oh · *Breath*

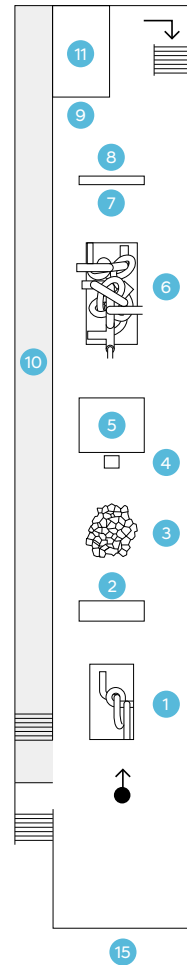
PART 3. HYPER OBJECT

8. 스튜디오 히크 · 오프 리버스
Studio Hik · *Off Reverse*
9. 알렉스 리켓 · 존 브럼리 Alex Rickett · John Brumley
소프트웨어 Etc. · *Software Etc.*
10. 일상적 실천 · Everyday Practice
변종의 시대 · *Mutant Period*

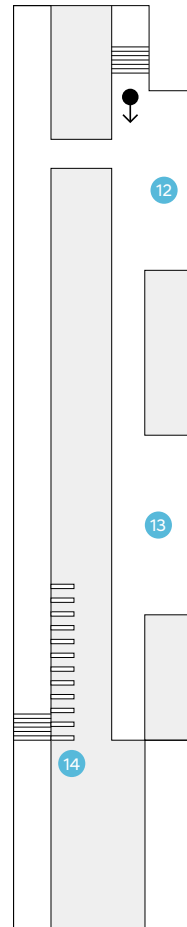
PART 4. 2050

11. 안성석 · 어린이
Sungseok Ahn · *Children*
12. 오예슬, 장우석 · L B O S B (big picture)
Yeseul Oh, Wooseok Jang · L B O S B (big picture)
13. 블라단 올러 · 신체굴주의
Vladan Joler · *New Extractivism*
14. 오디너리피플 · 매일매일 그래픽 일력 2050
Ordinary People · *Everyday Graphic Calendar 2050*
15. 드로잉 아키텍처 스튜디오 · 호기심의 캐비닛
Drawing Architecture Studio · *Cabinet of Curiosities*

1F/2F



3F



파트 1. 포스트 시티

첫 번째 파트 <포스트 시티>는 위기에 대비하는 도시 공간의 현재와 미래를 다룬다. 현대 도시의 위기는 사회적, 생태적, 정치적 불안 및 불평등의 증가로 인해 급속히 진행되고 있다. 2020년 초에 발생한 팬데믹은 도시 공간이 사회적 재난에 얼마나 취약한지 그 한계를 극명하게 드러냈다. 도시학자 사스키아 사센(Saskia Sassen)이 “도시적 삶이 점점 죽어가고 있다. 우리는 비좁은 방에서 앉아 있도록 만들어지지도, 디자인되지도 않았다”라 언급했듯이, 위기가 도시적 삶, 나아가 인간의 행동 양식과 신체까지도 디자인하는 시대에 직면했다. 위태로워진 일상과 도시를 민주적으로 회복하기 위해서는, 도시 공간을 바라보는 관점부터 근본적으로 다시 상상해 보아야 한다. 이는 도시적 삶을 이해하는 방식뿐만 아니라 공공 영역으로서 도시 공간을 공유하는 방식, 위기에 대응하는 대안적 실천과 공동체의 움직임과도 연동되어야 한다. 본 파트는 자본 축적, 공공 영역, 민주주의, 재난과의 관계의 측면에서 현재와 미래 사이의 과도기적 도시 공간을 비평적으로 검토한다.

PART 1. POST CITY

The first section, ‘Post City,’ deals with the present and future of urban spaces designed to withstand disasters. The modern urban crisis has been exacerbated both by increasing inequality and by social, ecological, and political instability. The appearance of the pandemic in early 2020 clearly delineated the vulnerabilities of urban spaces to social distresses.

As sociologist Saskia Sassen writes, “Urban life is slowly dying. We are not made, not designed for sitting in a tiny little room.” We are at a time when calamity reconfigures not only urban living but also human behaviors and bodies. Given this, urban spaces urgently require a new resilience in order to restore our everyday lives and relationships. To revive the city in a democratic way, we need to fundamentally re-imagine the way we approach urban space. This new paradigm must encompass not only the way we understand urban life but also the way we share urban spaces as a public sphere; we must cultivate a practice of alternative solidarity in the face of crisis. Given this context, this section will critically examine the future of urban space in terms of the relations between capital accumulation, the public sphere, democracy, and disaster.

Liminal City

People's Architecture Office

리미널 시티 · 피플즈 아키텍처 오피스

건축사무소 '피플즈 아키텍처 오피스'의 <리미널 시티>는 '현대 모터스튜디오 부산'의 건축 공간에 유기적으로 개입한 장소 특정적 작업이다. 튜브로 이뤄진 네트워크는 장소 간 물질과 에너지의 즉각적 움직임이라는 이미지를 떠올리게 한다. 공기관을 통한 우편배달에서부터 하이퍼루프 내 사람 수송까지, 콘텐츠를 운반하며 상호 연결된 튜브는 지나간 과거 뿐만 아니라 미래까지도 투영한다. 견고한 물질성으로 이뤄진 현대 건축물에서 공기를 운반하는 관이라는 인프라 없이는 어떤 생명체도 유지될 수 없다. 건축가는 이번 전시에서 튜브의 네트워크에 주목하여, 시간과 공간의 파편을 잇고 연결하는 건축 구조를 제안한다. 먼저, 튜브는 외부 공간으로 연결된 '카 리프트(car lift)'에서부터 접근할 수 있다. 건축가는 전시장의 안팎을 수직적으로 오가는 카 리프트의 모빌리티를 이용하여 관객이 시각적으로 개입할 수 있는 중간 지대를 구상했다. 잠망경 시스템을 연상시키는 튜브에서 관객은 예상치 못한 시선의 네트워크를 발견하게 된다.

Liminal City, by the architecture studio People's Architecture Office, is a site-specific installation that organically intervenes in Hyundai Motorstudio Busan's architectural space. The network of tubes evokes images of the instantaneous movement of matter and energy through space; from pneumatic tube mail to the transportation of humans through the hyperloop, interconnected tubes carry the matter of both past and future. In the solid and physical matter of modern architecture, no organism can sustain itself without the circulation of air through an infrastructure of tubes. Paying close attention to these networks of tubes, the architects present an architectural structure that connects fragments of time and space. In the first section of the exhibition, the tubes can be accessed from the car lift that is connected to the outside of the exhibition. Using the mobility of the car lift that moves vertically in and out of the exhibition space, the architects envision an intermediate zone where the audience can visually intervene. Through a tube structure reminiscent of a periscope system, the audience will constitute a network of unexpected gazes.



Rien?

Re-tracing Buro

아무것도? · 리트레이싱 뷰로



아무것도?, 2021, 2개의 싱글 채널 비디오(반복 재생: 각 2분), 목재, 아크릴판, 스프레이 페인트, 500x290x80cm.

Rien?, 2021, 2 single-channel videos(loop, each 2 min), Wood panels, acrylic sheets, spray paint, 500x290x80cm.

줄리앙 코와네와 심소미가 결성한 '리트레이싱 뷰로'의 <아무것도?>는 팬데믹 이후 도시 공간의 위기 속 미래 도시를 향한 불안의 전조에 접근한다. 스크린 앞에 설치된 아크릴 패널은 코로나19로 인해 봉쇄령이 시행된 상황에 시민으로부터 위협을 느낀 은행이 ATM을 보호하고자 사용한 재료다. 이 작업은 미래 없는 삶에 저항하는 공공과 미래 자산을 보호하려는 금융 권력 사이의 고조된 긴장과 더불어, 우리 시대가 처한 미래에 대한 불확실함을 대변한다. 흐릿한 영상은 미래 도시를 선전하고 상업화하는 광고 속 이미지와 텍스트를 재배열했다. 도시 브랜딩과 마케팅 전략 및 미래 도시 슬로건에 대한 작가의 응답은 작품 제목에 담긴다. 프랑스어 '리앙(Rien?)'은 '아무것도?'라는 의미로, 절망과 희망 사이의 교착 상태에 놓인 현대인의 심정을 대변한다.

Re-tracing Buro, an urban research collective founded by Julien Coignet and Somi Sim, is based in Seoul and Paris. *Rien?* takes the urban crisis in the post-COVID-19 world as a departure point from which to examine the signs of anxiety for the future city. The acrylic panel installed in front of the screen is composed of the material used by banks to protect ATMs from protests during the lockdowns. This work illustrates contemporary apprehensions about the future, revealing the heightened anxieties of the public and financial powers seeking to protect their assets from an undefined future. The French "Rien?," meaning "Nothing?," expresses the sentiments of those stranded between despair and hope.

Ideal Disruption

Manuel Rossner

이상적 파열 · 마누엘 로스너

시각예술가 마누엘 로스너의 <이상적 파열>은 앱을 다운받아 '현대 모터스튜디오 부산'을 가상 현실(VR)과 증강 현실(AR)로 경험하는 장소 특정적 디지털 설치다. 작가의 작업은 '매끄러움'이라는 동시대 디자인 미학을 차용하여 현실 공간과 가상 공간의 경계에 도전한다. 로스너가 가상 세계에서 그린 드로잉은 전시 공간의 바닥과 창문을 깨고 등장한다. 여기서 작가는 물리적 세계와 가상 세계 사이에 있는 종이 한 장과도 같은 차이를 강조한다. 그는 철학자 한병철의 표현을 빌려 "현재의 징표"로서 오늘날 삶의 패러다임이 된 매끄러운 디자인을 통해, 디지털 세계와 현실 세계가 파열되어 나가는 양상을 탐색한다.

Ideal Disruption, a work by Berlin-based visual artist Manuel Rossner, is a site-specific digital installation in which the audience can experience Hyundai Motorstudio Busan through a smartphone app. The artist challenges the boundary between real and virtual spaces, borrowing the contemporary design aesthetic of smoothness and sleekness. His drawings in the virtual world break through the floor and windows of the exhibition space. Here, the artist shows how paper-thin the difference is between physical and virtual worlds. Through the smooth design that has become the contemporary paradigm—what philosopher Byung-chul Han called the "signature of the present"—Rossner disrupts the boundary between the digital world and the real.

Android

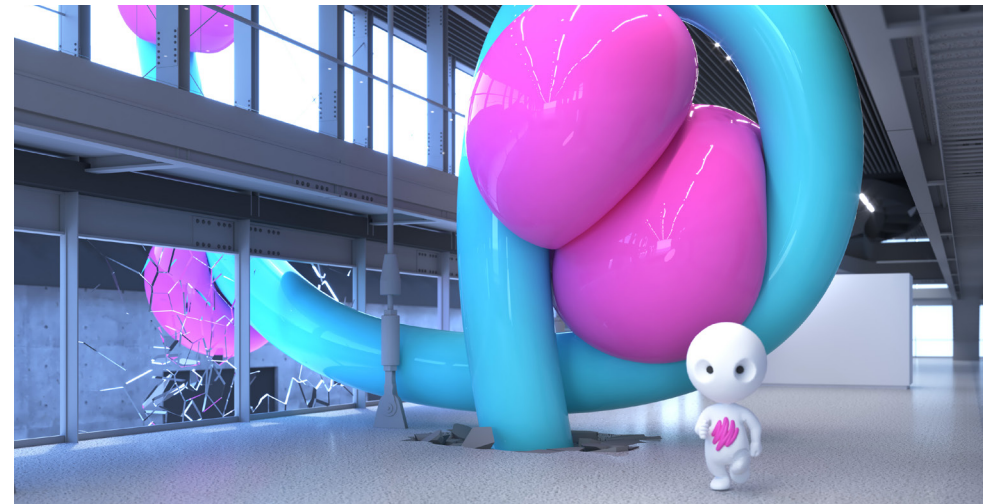


iOS



작품 다운로드 가능

QR code to download art



이상적 파열, 2021, 장소 특정적 디지털 설치(앱으로 접근 가능) 및 디지털 프린트, 300x300cm.

Ideal Disruption, 2021, Site-Specific digital Installation (Accessible in an App) and digital Print, 300x300cm.

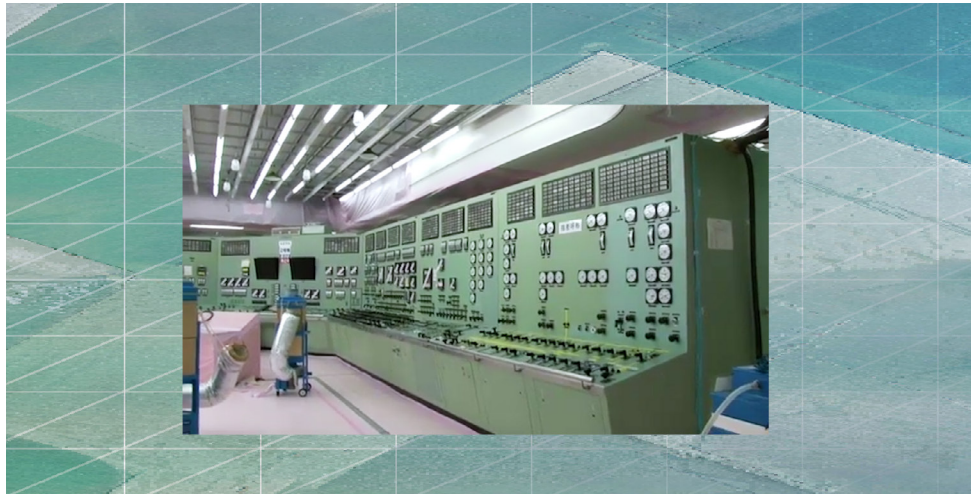
The Promethean Gap (II)

Florian Goldmann

프로메테우스적 격차 (II) · 플로리안 골드만

베를린 기반의 시각예술가인 플로리안 골드만은 고도로 산업화된 도시에서 초국가적인 것이 되어버린 '리스크'의 시물레이션과 사회적 작동 방식을 탐색한다. 작가는 동시대 리스크 시물레이션 및 통제 모델과 더불어, 평행한 이야기로서 도시 공간에 부여된 환상의 정체를 다음과 같이 추적한다. (1) 점진적인 원자력 기술 확립에 수반된 안전 문화 (2) 후쿠시마 원자로 멜트다운 (3) 통제된 가상 모험의 영토. 이 세 주제를 다룬 영상과 미니어처 모델은 일본 현지에서 조사한 자료, 인터뷰 및 기록 영상 외에도 영화, 만화, SF소설, 고전 등 광범위한 자료를 바탕으로 둔다. 오늘날 위험과 불확실함을 고조시키는 시스템의 본질과 시물레이션의 정체는 영상의 내레이션을 참조할 수 있다. "책임은 인간 오퍼레이터로부터 자동 조절 기계로 넘겨졌습니다."

The Berlin-based visual artist explores the models and transnational social mechanisms of 'risk' as they manifest in our highly industrialized cities. The artist traces contemporary catastrophe modeling and control methods parallel with narratives of fantasy and adventure tied to urban space. His videos and miniature models are constructed from various materials; films, animations, science fiction novels, and classics are juxtaposed with research interviews and video footage gathered in Japan. The audience gets a glimpse of the essence of the system and the identity of the model that increases risk and uncertainty today in the narration of the video: "The responsibility has shifted from the human operator to the self-regulating machine."



프로메테우스적 격차 (II), 2021, 실사 프린트, 2채널 HD비디오(연동 재생, 18분 9초)

독일 바바리아 지역의 연금 생활자가 조립한 파괴된 후쿠시마 발전소의 축적 모형, 500x290x300cm.

The Promethean Gap (II), 2021, Photographic print, 2-channel HD video(Synchronized, 18min 9sec), scale model of the damaged Fukushima power plant, assembled by a pensioner in Bavaria, Germany, Overall dimensions 500x290x300cm.

파트 2. 고스트 워크 & 휴먼

PART 2. GHOST WORK & THE HUMAN

인류의 역사에 있어 기술은 시스템의 효율성을 증대하며, 문명과 산업의 발전에 핵심적인 역할을 해 왔다. 하지만, 기술과 인간, 그리고 산업의 역설적인 관계는 산업과 노동의 미래를 마냥 낙관적으로만 바라볼 수 없게 한다. 이는 기계가 본격적으로 도입된 산업 혁명 때부터 예견된 것이다. 19세기 초, 직물 기계가 공장에 설치되자 방직 노동자가 이에 대항하며 벌인 러다이트 운동(Luddite)은 동시대 사회에서 디지털 기술의 위협으로 지속된다.

각 경제로 대표되는 플랫폼 자본주의의 전개는 노동 환경을 비가시적인 영역으로 밀어붙임으로써, 불안정성, 임시성, 취약성을 악화한다. 이렇듯 디지털 기술의 그림자 속에서 노동하는 인간의 상태는 '유령 노동(Ghost work)'이란 용어가 가장 적절하게 투영한다. 영화 <모던 타임스>에서 기계 부품처럼 움직여야만 했던 노동자는 이제 번쩍이는 화면에 시선을 고정할 채 온라인 플랫폼의 알람이 지시하는 대로 사는 자동인형이 되었다. 기술이 도시, 사회, 산업을 넘어 인간마저 재편성하는 현시점에 우리는 과연 어떻게 디자인되어가고 있는가? 본 파트는 이러한 질문을 바탕으로 두고, 기술과 노동, 그리고 인간 사이의 잃어버린 관계를 회복할 대안적 사유를 탐색한다.

Technology has long played a key role in increasing the efficiency of systems and in the development of civilization and industry, yet the relationship between technology, humans, and industry is not one that leaves us completely optimistic about the future of industry and labor. The complexity of this relationship has been evident since the Industrial Revolution. The Luddite movement of early 19th century textile workers, an organized labor resistance to the automation of their livelihoods, continues to this day to resonate with us as a warning against the threat posed by digital technology.

The development of platform capitalism, as manifested in the "gig economy," has further pushed labor conditions into the invisible realm, exacerbating the insecurity, precariousness, and vulnerability of work. As such, the concept of "ghost work" best captures the human condition of working under the shadow of digital technology. The laborer reduced to a cog in a machine in the film *Modern Times* is now an automaton, eyes glued to a flickering screen, life mediated by notifications from online platforms. How are we being designed when our reorganization by technology goes deeper than society, industry, or city, to extend its grip to the individual? With this question in mind, this section explores alternative ways to restore the lost relationship between technology, labor, and the human.

Constructed Anomalies, All true propositions (before) - Obsolete futures section

Julien Prévieux

구성된 변칙, 모든 참된 명제들 (이전) - 한물간 미래 섹션 · 줄리앙 프레비유

시각예술가인 줄리앙 프레비유의 <구성된 변칙>은 컴퓨터 실의 스크린을 느리게 보여주는 샷으로 이뤄진다. 이 작업은 구글 어스에서 스케치업(SketchUp)을 통해 3D 건축물 모델링에 참여하는 두 사람의 대화를 들려준다. '슈퍼 모델러'라 불리는 참여자들의 대화는 테크놀로지로부터 동력을 얻는 작금의 노동 시스템에 대한 내용을 담는다. 이 사적인 고백을 따라가다 보면 현실의 좌절을 대체하는 디지털 세계의 욕망, 자발적 참여를 자본화하는 플랫폼 기업과 유령 노동의 실체를 역설적으로 대면하게 된다.

또 다른 작업으로 <모든 참된 명제들 (이전) - 한물간 미래 섹션>은 '도서 진열대'와 '그래픽 다이어그램' 두 파트로 구성된다. 작가는 공공 및 사립 도서관에서 시간의 흐름을 견디지 못하고 폐기된 낡은 책, 모든 종류의 매뉴얼, 기술 서적을 수집해 왔다. 잊히고, 멸시받고, 첨단 지식이 아닌 것으로 치부된 이 책들은 본래는 거대한 원형의 도서관에서 소개되었고, 이번 전시에서는 집약된 버전으로 2021년 서울과 부산 등에서 수집한 책이 더해져 소개된다. 폐기된 책에서 추출한 이 명제들은 기성의 논리와 질서에서 벗어난 임의적이고 변칙적인 연결 구조를 따른다.



구성된 변칙, 2011, HD 비디오, 컬러, 사운드, 7분 41초. 작가 제공.

Anomalies construites [Constructed Anomalies], 2011, HD video, color, sound, 7min 41sec. Courtesy of the artist.

Visual artist Julien Prévieux's *Constructed Anomalies* is a video work composed of slow shots depicting a room full of computer screens as a conversation between two people plays. The two speakers, 'super modelers' participating in 3D building modeling through SketchUp in Google Earth, discuss the current technology-powered system of labor. Following this personal confession, the audience will paradoxically encounter the desire for a digital world that replaces the frustrations found in reality, the platform-based companies that capitalize on voluntary participation, and the reality of ghost labor.

Prévieux's second work, *All true propositions (before) - Obsolete futures section*, is composed of two parts: a bookshelf and a graphic diagram installation. The artist has collected old manuals and technical books that have been discarded from public and private libraries. Forgotten, despised, and dismissed as outdated knowledge, these books were originally introduced in a gigantic circular library. For this exhibition, a part of the existing collection is displayed along with books newly collected in Seoul and Busan in 2021. Propositions extracted from these discarded books follow an arbitrary and erratic connecting structure that deviates from conventional logic and order.

Liminal City People's Architecture Office

리미널 시티 · 피플즈 아키텍처 오피스

외부 공간과 내부 공간 사이의 중간 지대를 형성한 카 리프트에 이어, 튜브는 전시장 한가운데에서 거대한 스케일로 또다시 등장한다. 오늘날 도시, 산업, 일상의 기반 시설이 된 튜브는 19세기 산업 혁명 이후 광범위하게 퍼졌다. 튜브는 산업 현장 및 일상생활 곳곳에서 환기 시스템으로 사용될 뿐만 아니라 자동차 배관, 송수관, 상하수도관 등 자원을 공급하고 순환하는 역할을 한다. 건축과 산업의 이면에서 벗어나 스펙터클하게 등장하는 튜브는 본래의 도구적 목적을 벗어난 새로운 조립 방식을 통해, 인간과 산업, 개인과 공동체, 건축과 시선 사이의 연결망을 재구축한다. 관객은 튜브를 통해 또 다른 공간을 바라보고, 공간을 배회하는 등 신체적 개입을 통해 새로운 방식으로 건축적 관계를 경험할 수 있다. 관객의 시선과 신체, 그리고 '현대 모터스튜디오 부산'의 건축 공간은 뜻밖의 네트워크로 서로 연결된다. 이러한 건축적 제안은 외부와 내부, 수평과 수직, 공공 공간과 사적 공간 등 경계와 규범에 대한 우리의 고정 관념에 도전한다.

Following from the car lift structure that forms an intermediate zone between external and internal spaces, the tubes reappear on a larger scale at the center of the exhibition space. Deviating from and defying their conventional configuration and use, the tube structure emerges as a spectacle foregrounding an element of the architectural background, reconstructing relationships between humans and industry, individuals and communities, and architectural structures and perceptions. The audience's bodies and the architectural space connect through these unexpected crossings of gaze and movement. These architectural proposals challenge our preconceptions about boundaries and norms, including those of the exterior and interior, horizontal and vertical, of public and private spaces.



리미널 시티, 2021, 아연 도금 강판, 1170x520x500cm.

Liminal City, 2021, Galvanized steel, 1170x520x500cm.

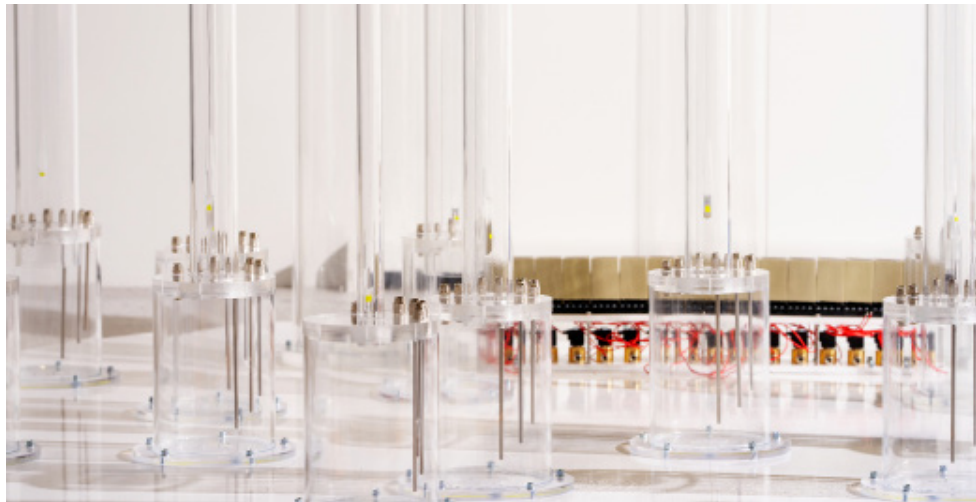
Breath

Minsu Oh

숨 · 오민수

시각예술가인 오민수의 <숨>은 기계의 시작이라 할 수 있는 증기 기관에서 모티프를 가져온다. 작가는 산업의 동력 이었던 증기 기관이 만들어내는 압력과 습기에 영감을 받아, 생명체의 호흡 구조와 같은 증기 장치를 고안했다. 작품은 수조의 물과 에어 콤프레셔로 압축한 공기를 아크릴 파이프로 보내면서 전시장에 기계적인 호흡을 내뿜는다. 한 시간에 한 번씩 작동하는 이 작업은 키네틱한 움직임과 사운드 효과를 한 편의 퍼포먼스처럼 펼친다. 강한 압력과 습기로 만들어진 이 숨은 산업 현장의 원동력이 되었던 무수한 호흡과 팬데믹 이후 생명체의 가빠진 호흡을 연상한다. 이렇듯 작가는 생산의 주체였던 인간과 그를 대체한 기계의 기관을 매개하여, 미래의 숨으로서 인간과 기계의 노동과 호흡을 유기적으로 구성한다.

Visual artist Minsu Oh's work, *Breath*, is inspired by the steam engine, which can be said to be the beginning of machinery. Inspired by the pressure and steam created by the engine, Oh devises a steam device taking the form of an organism's respiratory system. The installation creates a kind of mechanical breathing in the exhibition space out of a water tank, an air compressor, and sections of acrylic pipes. Running once every hour, this installation's kinetic and audiovisual simulations of the act of breathing in and out vigorously unfold like a performance. This 'breathing', simulated by pressure and steam, recalls the breath of laborers who have struggled in industrial sites and of the new weight placed on the act of breathing under current pandemic conditions. The artist envisions a kind of futuristic intervention between those humans who were the subjects of production and the machines that have replaced and will replace them.



숨, 2021, 혼합재료 설치, 가변크기.
Breath, 2021, Mixed media installation, Dimensions variable.

본 작품은 매시 정각에 약 10분 동안 작동합니다.
This work runs on the hour for 10 minutes throughout the exhibition.

파트 3. 하이퍼 오브젝트

세 번째 파트는 인간과 비인간, 문명과 자연, 정치와 생태의 경계를 허물며 새로운 사고에 도전하는 '하이퍼 오브젝트 (Hyper Object)'의 쟁점을 다룬다. 초과 객체란 의미를 가진 이 용어는 생태이론가 티머시 모턴(Timothy Morton)이 고안한 말로, 상상 너머의 시공간에 압도적인 영향을 미치나 인간에게 지각되지 않는 미시적이고 비가시적인 객체를 지칭한다. 스티로폼 입자, 미세 플라스틱, 미세 먼지와 지구 온난화와의 관계 등 영구적으로 회복할 수 없는 사례를 떠올리면 더 쉽게 이해할 수 있다. 인간 중심적 디자인의 결과로 초과 객체가 범람하는 세계에서 인류에게 요구되는 시각은 무엇일까? 객체와 주체, 생명과 물질, 인격과 비인격이라는 이 불법적 경계가 와해된 세계에서 또 다른 공생 구도를 창출하는 것은 어떠한 방식으로 가능할지 상상해보고자 한다. 본 파트는 미래의 시공간에서 광범위하게 펼쳐질 초과 객체를 바탕으로, 인간과 비인간, 세계 사이의 관계망을 재조직하는 디자인적 사고와 실천을 다룬다.

PART 3. HYPER OBJECT

The third section deals with the notion of the 'Hyper Object' and the challenge it presents to our conventional thinking in its breaking down of the boundaries between human and non-human, civilization and nature, politics and ecology. Coined by ecological theorist Timothy Morton, the term 'Hyper Object' refers to objects and concepts that have overwhelming effects on space and time but whose scale and whose diffusion renders them indiscernible to human senses, beyond the reach of our imaginations. To understand this concept, it may be helpful to think of the relationship between the scale of the climate crisis as such and that of the Styrofoam particles, microplastics, and atmospheric pollution that causes this irrevocable environmental damage. In a world of 'Hyper Object,' one overflowing with the indigestible stuff resulting from human-centered design, what other perspectives do we need? Let's envision how we can create an alternative mode of symbiosis in a world where the dichotomies between object and subject, life and matter, human and non-human have been disrupted. In this part of the exhibition, we present design-driven thinking and practice that transforms the networks of relationships between humans, non-humans, and the world, speaking to the permeation of material reality by the hyperobject.

* 초과 객체
초과(hyper): 일정한 수나 한도 따위를 넘음.
객체(object): 주체의 행위가 미치는 대상.

Off Reverse Studio Hik

오프 리버스 · 스튜디오 히



오프 리버스, 2021, 시트지에 잉크젯 출력, 스테인리스 스틸, LED 전구, 600x290cm.
Off Reverse, 2021, Inkjet print on vinyl, stainless steel, LED lamps, 600x290cm.

스튜디오 히는 홍콩을 기반으로 한 그래픽 디자인 스튜디오다. <오프 리버스(Off Reverse)>는 OOO(객체 지향 존재론, Object Oriented Ontology)의 관점으로 그래픽 디자인의 세계에서 미래가 무엇을 의미하는지 탐구한다. 인간 중심적 사유와 목적 및 수단에서 벗어난 그래픽 디자인은 어떠한 방식으로 전개될 수 있을까? 그래픽 디자인과 LED 조명 디자인으로 이뤄진 <오프 리버스>의 시각적 요소는 인공 지능, 영화에서 묘사하는 미래, 비모더니즘 철학, 영속성과 불변성에 대한 질문을 다룬다. 디자이너는 이 모든 것을 비선형적으로, 하이브리드 네트워크의 형태로 연결하며, 그래픽 디자인의 복수성, 다중성, 상호 연결성의 잠재적 풍경에 다가간다.

Studio Hik is a graphic design studio based in Hong Kong. Off Reverse explores the future of graphic design from the perspective of Object Oriented Ontology (OOO). How can graphic design evolve beyond human-centered conceptualizations, purposes, and means? The visual elements of *Off Reverse*, composed of graphic design and LED lighting, attend to questions of artificial intelligence, the future portrayed in films, non-modernist philosophy, permanence, and immutability. The designers connect all these components non-linearly in the form of a hybrid network and approach the potential landscape of heterogeneity, multiplicity, and interconnectivity in graphic design.

Software Etc. Alex Rickett · John Brumley

소프트웨어 Etc. · 알렉스 리켓, 존 브럼리

시각예술가이자 게임 디자이너인 작가 팀은 미래의 가상 쇼핑몰이자 챗봇 생태계를 실시간의 세계로 구축한다. <소프트웨어 Etc.>는 LA의 웨스트사이드 파빌리온 몰 부근의 끝없는 풍경을 배회하는 가상의 쇼핑객을 보여준다. 휴머노이드적이고 다채로운 형태의 존재들은 스톡 모션 캡처 데이터의 도움을 받아 실시간으로 공간을 배회한다. 각 쇼핑객은 챗봇, 노래 가사 데이터베이스, 공공 문학 작품, 어드바이스 페이지 스크랩, 온라인 소매상의 복사본 등과 같은 기존의 텍스트 재료 혼합물로 구성된 각자의 고유한 AI를 이용하여 의사소통한다. 인간 방문자는 스마트폰으로 웹사이트를 방문하여 작품과 상호 작용할 수 있다. 웹사이트는 2000년대 초반의 SMS 형태에서 착안한 것으로, 인간 방문자가 쇼핑객과 문자를 주고받을 수 있는 인터페이스이다.

A team of artists consisting of a visual artist and a game designer builds a future virtual shopping mall and chatbot ecosystem in a real-time world. *Software Etc.* shows virtual shoppers wandering around LA's Westside Pavilion Mall in an endless landscape. Humanoid and colorful figures roam the space in real time with the help of stock motion-capture data. Each shopper communicates through their own unique AI, derived from a mixture of traditional text sources including chatbots, song lyric databases, public literature, scraps of advice pages, and copy taken from of online retailers. A website provides an interface for human visitors to exchange SMS messages with these virtual shoppers.



소프트웨어 Etc., 2016/2021, 단채널 실시간 소프트웨어, 인공 지능, 웹페이지 스크랩, 관객 메시지, 디지털 출력, 가변크기.
Software Etc., 2016/2021, Single channel live software, AI, scraped webpages, audience messages, digital print, Dimensions variable.

Mutant Period

Everyday Practice

변종의 시대 · 일상의실천

그래픽 디자인 스튜디오 일상의실천이 선보이는 <변종의 시대>는 현대 모터스튜디오 부산의 외부 공간에 있는 '크리에이티브 월'에서 상영된다. 이 작업은 인류가 절멸한 이후의 미래 세계를 상상한다. 광대한 시간과 공간에 펼쳐져 있는 객체와 주체, 생명과 물질, 인격과 비인격이라는 이분법적 경계가 와해된 세계에서 새로운 공존을 모색하는 것이 어떻게 가능할지에 접근한다. 파노라마적으로 펼쳐지는 영상은 종의 멸종, 생태계 붕괴, 세포의 변종, 인공 지능, 포스트휴머니즘이 접철된 포스트 아포칼립스적 풍경 및 변종으로 가득 찬 시대의 다음 시나리오를 담는다. 이러한 종말의 풍경은 역설적으로 생명력의 강인함과 생명의 존엄성을 제시하며, 또 다른 시대로 나아갈 수 있음에 대한 이야기를 전한다.

Mutant Period, a work by the graphic design studio Everyday Practice, is screened on the Creative Wall of Hyundai Motorstudio Busan's exterior space. This work imagines a future when mankind has gone extinct. It explores across vast time and space how it is possible to seek a new coexistence in a world where the dichotomies between object and subject, life and matter, personality and impersonality have been destabilized. The panoramic video captures the post-apocalyptic landscape in an era full of mutations that include species extinction, the collapse of ecosystems, cell mutation, artificial intelligence, and posthumanism. This apocalyptic portrayal paradoxically presents the resilience and dignity of life, telling a story of the possibility of survival into some subsequent era.



변종의 시대, 2021, 단채널 영상, 컬러, 사운드, 약 2분.
Mutant Period, 2021, Single channel video, color, sound, Approx. 2 mins.

파트 4. 2050

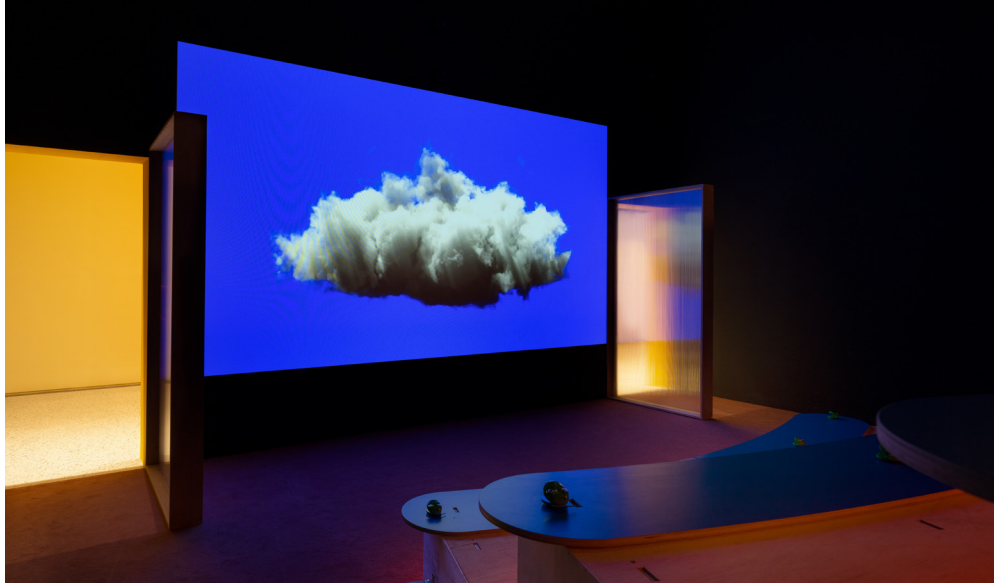
전시의 마지막 파트는 <2050>으로, 가까운 미래지만 상상하기 쉽지 않은 근미래의 시간대로 관객을 안내한다. 2020년 초 팬데믹으로 지구 곳곳에서 규범과 통제가 늘어나자 사람들은 지금으로부터 70년 전에 출간된 한 소설을 상기했다. 1949년 출간된 조지 오웰의 <1984>는 기술 권력, 통제, 사회 시스템의 관계를 디스토피아적으로 다룸으로써 2021년 현 인류의 삶을 거울처럼 비춘다. 오웰이 상상했던 1980년대 이후의 세계는 끊이지 않는 재난과 위기로 인해 미래에 대한 긍정적인 구상은 더욱 어려워졌다. 앨빈 토플러가 개척한 미래학이 9.11과 금융위기를 기점으로 쇠퇴한 상황, “미래는 이미 여기 와 있다”라 말한 윌리엄 김슨이 2000년대에 들어 “미래 피로감(Future Fatigue)”으로 말을 바꾼 경위는 도무지 미래를 상상하기 어려워진 동시대를 방증한다. 오웰과 김슨이 상상한 미래이자 현재인 지금으로부터 30년 후인 2050년을 우리는 어떻게 상상할 수 있을까? 일찍이 SF 소설과 영화, 상상의 건축에서 미래에 대한 공상은 유토피아보다는 디스토피아에 가깝게 묘사되었다. 하지만 이러한 파국적 예언은 미래를 디자인해온 인간의 시각과 실천에 변화를 이끌고, 아직 정해지지 않은 미래를 구체적으로 재설계할 것을 촉구한다. 전시의 마지막은 과도기적 징후와 전조를 근미래의 언어, 자원 시스템과 인간의 변화, 시간의 전개 방향에 걸쳐 다각도로 탐색하며, 잃어버린 미래의 시간을 돌파하는 상상의 힘을 모색한다.

PART 4. 2050

The last part of the exhibition, “2050,” guides the audience to a future near in time but distant from our imaginations. As the COVID-19 pandemic in early 2020 brought on tightened regulations and controls around the globe, we were reminded of a novel published some 70 years ago. Published in 1949, George Orwell's *1984* resembles our present lives in its dystopian treatment of the relationship between technological power, control, and social systems. For us, as for Orwell, it has become more difficult to conceive of an optimistic future, particularly in light of the constant disasters and crises that have loomed over us since the 1980s. Futurology in the mold of Alvin Toffler has been in decline after 9/11; it is telling that writer William Gibson has retired his claim that “the future is already here” since the 2000s and instead writes of a “Future Fatigue.” We are in an era in which it has become extremely difficult to imagine a radical future. How can we imagine 2050, 30 years from a now that was once Orwell and Gibson's future? In science fiction novels, movies, and imaginary architecture, the predominant mode in which the future has been depicted has been one of dystopia, not utopia. But these catastrophic prophecies animate the perspectives and practices of those who have designed the future; they demonstrate the need for change, calling for a concrete re-configuration of a future unwritten. The last part of the exhibition examines the signs and omens of what is to come, exploring the language of the near future, its resource systems and human transformations, the way time itself progresses. Through this reflective exercise, the exhibition encourages us to find the imaginative power to break through into the lost time of the future.

Children Sungseok Ahn

어린이 · 안성석



어린이, 2021, 단채널 영상, 컬러, 사운드, 22분 35초.
Children, 2021, Single channel video, color, sound, 22 mins 35 sec.

작가는 윌리엄 깁슨의 유명한 문구인 “미래는 이미 여기에 와 있다. 널리 퍼지지 않았을 뿐이다”로부터, 현실에 도착해 있는 미래형 인간인 ‘어린이’를 떠올린다. 그는 우리가 모두 어린이였던 시기를 회상함으로써, 어른의 세계에 담긴 불안과 회의, 좌절과 한계에 맞서는 심상을 시청각적으로 펼친다. 현재로부터 완전히 해방될 수 없는 어른의 시간은 완결되지 않은 무한한 가능성의 존재인 어린이를 통해 다른 시간으로 전개된다. 한때 어린이였던 우리를 기억하는 그의 작업은 “다음 세대에게 되돌려주어야 할 것은 무엇인가?”에 대한 질문을 제시하며, 동시에 미래 세대로의 희망과 의지를 내비친다.

From novelist William Gibson's famous phrase, "The future is already here. It's just not very evenly distributed," Sungseok Ahn depicts children as future humans arriving into the present moment. Reminiscing on a time when we were all children, he audiovisually unfolds imaginary adventures and fantasies that stand against the anxiety, skepticism, frustration, and limitations of the adult world. The period of adulthood, which cannot be completely liberated from the present, unfolds into another temporality through the mediating figure of the child, whose existence holds infinite possibilities. Ahn's work, remembering all of us as the children we once were, raises the question of what to give back to the next generation, and hints at a hope for those who come after us.

ㄴㅅㅁㅅㅁ(big picture) Yeseul Oh · Wooseok Jang

ㄴㅅㅁㅅㅁ(big picture) · 오예슬, 장우석

프론트엔드 엔지니어와 서체 디자이너로 이뤄진 작가 팀은 문자 감각과 기술의 변화로부터 등장할 2050년의 서체의 모습을 상상한다. 이에 접근하면서 이들은 다소 미래적인 공상이 섞인 질문을 던진다. “기술의 발전으로부터 도래할 2050년쯤 우리는 마침내 영혼을 담은 말과 글을 더 수월하게 읽고 쓸 수 있을까?” 디지털 기기의 선명함과 생생한 디테일은 시청각적인 영역을 넘어, 문자 언어에 담긴 표정, 감정, 생각, 몸짓, 기억까지 고스란히 전달할 것이다. 미래의 서체는 과연 어떠한 모습으로 등장할지 작가의 가이드를 따라가 보자. “가까이 조금 더 가까이...” 전시장 한 칸에 마련된 QR 코드에는 디스플레이 화면으로 차마 전달하지 못한 디자이너의 생각이 담겨 있다.

A collective composed of a front-end engineer and a calligraphy designer imagines the typefaces that will emerge from changes in text sensibility and technology by 2050. In the process of this exploration, they ask questions that are both futuristic and fanciful: How does one speak and write words with a soul? By 2050, will we at last easily read and write the emotions and intentions between the lines? Will the sincerity of digital text outstrip that of the handwritten? The clarity and vivid detail of digital devices will go beyond the realm of the audio-visual and express the nuances, emotions, intentions, gestures, and memories contained in written language. In the collective's vision, the typefaces of 2050 depict a digital world that will have become a more vivid space for communication than reality. The QR code at the exhibition space takes the audience to a webpage showcasing the collective's conceptualization of future typefaces beyond the bounds of the display screen.



ㄴㅅㅁㅅㅁ(big picture), 2021, 모니터 3개, 프리로드 웹(미반응형), 가변 길이.
ㄴㅅㅁㅅㅁ(big picture), 2021, 3 monitors, pre-loaded web(non-interactive), Variable duration.



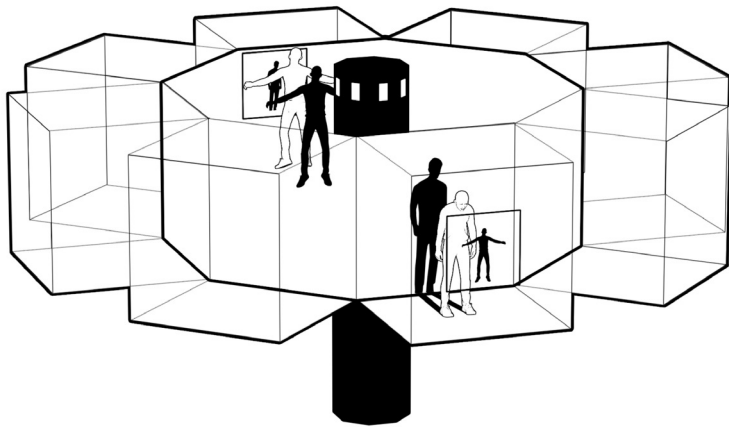
New Extractivism

Vladan Joler

신채굴주의 · 블라단 올러

블라단 올러는 학자, 연구자, 예술가로서 지금의 자본주의가 채택하는 새로운 착취의 방식, 달리 말하면 노동의 착취와 자원의 추출이 구분되지 않는 어떤 배치(assemblage)에 대해 지도를 작성하고 우리를 그 지도 속으로 안내하는 데 관심을 둔다. 올러의 '신채굴주의'는 현존하는 디지털 자본주의 혹은 데이터 자본주의에서 채굴되는 주요 자원은 다름 아닌 우리 자신이라는 사실을 폭로한다. 인간 세포 수준에서 지구 행성 차원까지 디지털 채굴의 두터운 스케일을 커버하는 올러의 지도는 세계가 어떻게 우리에게 투사되는지, 우리를 블랙홀처럼 빨아들여 우리의 모든 것을 포획하는 채굴 장치의 구조는 어떠한지를 세밀하게 묘사한다. 올러가 그려내는 신채굴주의의 연속도에서 우리는 인간의 피, 땀, 눈물이 어떻게 데이터, 알고리즘, 인공 지능의 세계에서 디지털 식민주의를 구축하는 기반이 되는지 단번에 깨닫는다. 이것이 시각적 알레고리의 힘이다.
글 김상민(기술문화연구자)

As a scholar, researcher, and artist, Vladan Joler makes a map of the new mode of exploitation adopted by contemporary capitalism: an assemblage in which exploitation of labor and extraction of resources are made indistinguishable. Joler's 'New Extractivism' exposes the fact that the main resource extracted in digital capitalism or data capitalism is none other than ourselves. Covering the thick layers of digital extraction from the human cellular level to the planetary, Joler's maps detail how the world is projected onto us; how the structure of the extractive apparatuses, sucking us in like black holes, captures everything about us. In the purgatory Joler thus depicts, we realize at once how human blood, sweat, and tears become the basis for building digital colonialism in a world of data, algorithms, and artificial intelligence. This is the power of visual allegory.
Text by Sangmin Kim (Technology/Culture Researcher)

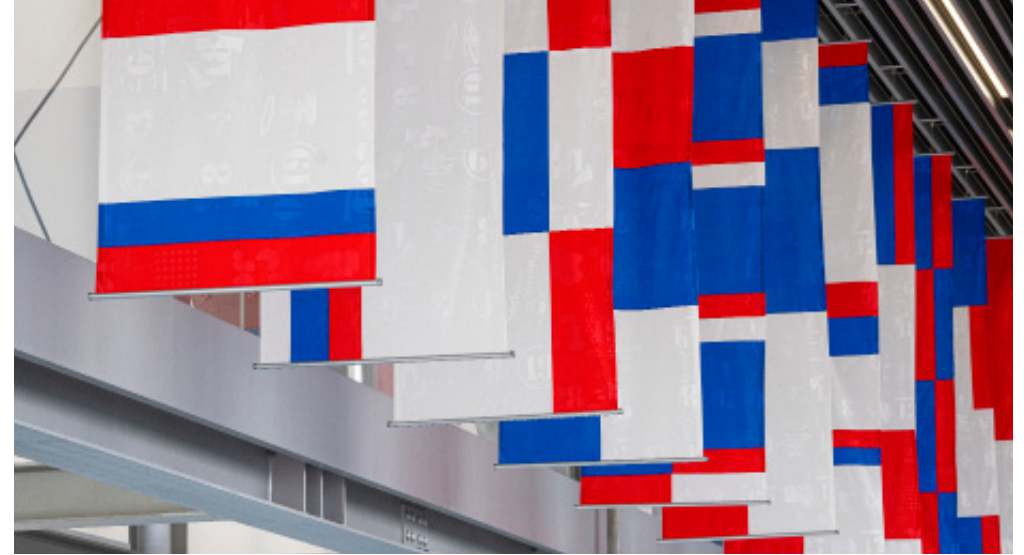


신채굴주의, 2020, 단채널 비디오(17분 33초), 디지털 인쇄, 가변크기, 작가제공.
New Extractivism, 2020, Single channel video(17min 33sec), digital print, Dimensions variable. Courtesy of the artist.

Everyday Graphic Calendar 2050

Ordinary People

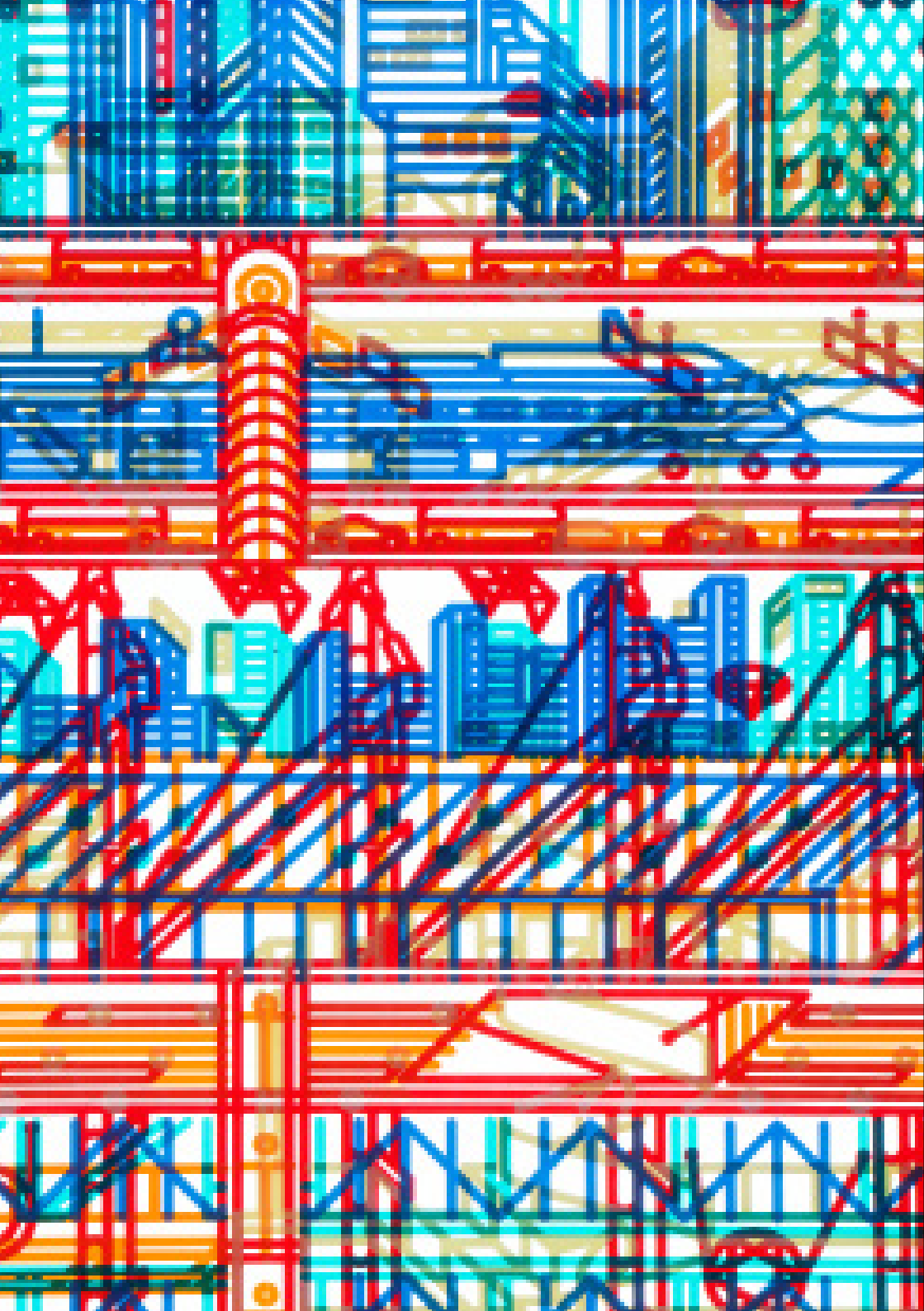
매일매일 그래픽 일력 2050 · 오디너리피플



매일매일 그래픽 일력 2050, 2021, 천에 인쇄, 각 배너 크기 70x220cm, 가변 크기 설치.
Everyday Graphic Calendar 2050, 2021, Print on fabric, Each banner 70x220cm, installation dimensions variable.

하루하루 날짜를 찢어내던 일력은 한국뿐만 아니라 아시아, 서구 사회에서도 전통적으로 사용하던 달력의 형태다. 그래픽 디자인 스튜디오 '오디너리피플'은 근미래로 가는 시간의 작동 방식을 <매일매일 그래픽 일력> 프로젝트의 2050년 버전에서 다룬다. 이 프로젝트는 실제 일력으로, 2015, 2017, 2019년 세 차례 격년으로 발표된 바 있다. 이번 전시는 과거 일력의 형식, 디자인 이전에 존재한 그래픽 요소에 주목하여 미래의 시간에 대해 질문한다. "새롭게 만들어진 낡은 양식, 과거의 재료와 그래픽으로 표방되는 새로운 요소의 병치들을 통해 우리가 나아가려 했던 미래는 무엇일까?" 미래로 향하는 시간대는 '디자인 이전의 디자인'으로부터 재구성된 그래픽처럼, 끊임 없이 발굴해야 하는 미지의 영역이자 새로운 가능성의 영역으로서 도전 과제를 제시한다.

The daily tear-off calendar has been traditionally used not only in Korea but in other Asian societies and in those of the West. Ordinary People, a graphic design studio, captures the workings of time toward the near future of 2050 in the Everyday Graphic Calendar project, published as a calendar biennially since 2015. In this exhibition, they question the future by paying attention to the past forms and pre-design graphic elements of the daily calendar, asking what future we are trying to advance toward through the juxtaposition of past forms with newly created materials and graphics. The zone of future time challenges us to imagine the unknown, a field of new possibilities that needs to be constantly discovered, like the graphics reconstructed from Ordinary People's "pre-design designs."



Cabinet of Curiosities

Drawing Architecture Studio

호기심의 캐비닛 · 드로잉 아키텍처 스튜디오

<호기심의 캐비닛>은 현대 모터스튜디오 부산의 도시적 맥락을 고려하여 제작한 장소 특정적인 건축 드로잉 설치다. 베이징 기반의 건축디자인 스튜디오인 '드로잉 아키텍처 스튜디오'는 한국의 전통 정물화인 '책거리 그림'에서 영감을 받아, 현대 모터스튜디오 부산의 주변 풍경과 부산의 도시 경관을 독특한 원근 투시법으로 재창조한다. 이를 실현하는 데 있어 건축가는 건축 드로잉 소프트웨어로서 가장 광범위하게 사용되는 '오토캐드'에 주목한다. 소프트웨어에서는 수천 개의 정밀한 선이 그려지고 난 후 색이 부여되고 나면, 선들의 중첩 효과가 사라진다. 도시 공간에 누적된 무수한 선을 떠올리며, 이들은 디지털 세계에서 드러나지 않는 선의 중첩 효과를 현실의 풍부한 명암을 통해 살려낸다.

이번 드로잉에서 다섯 개의 레이어로 구성된 미래도시는 건축적 선들이 상호 교차하여 만들어 낸 풍경, 도시 공간에 누적된 시간의 풍경, 더불어 부산의 일상적 풍경이 함께 어우러진 다층의 시공간으로 제시된다. 과거와 미래, 소프트웨어와 하드웨어, 산업과 도시, 디지털과 현실의 경계를 가로지르는 건축 드로잉은 도시의 층위를 입체적으로 전달하며, 미래로 향하는 다층적인 시공간으로 우리의 시선과 이상을 이끈다.

Cabinet of Curiosities is a site-specific architectural drawing installation created to correspond to the urban context of Hyundai Motorstudio Busan. Drawing Architecture Studio, a Beijing-based architectural design studio, recreated the surrounding landscape of Hyundai Motorstudio Busan and the city of Busan with a unique perspective inspired by the traditional Korean still-life genre of chaekgeori. In this endeavor, Drawing Architectural Studio invoke AutoCAD, the most widely used piece of architectural design software. In this program, after thousands of precise lines are drawn and colored, the overlapping effect of the lines disappears. Thinking of the countless lines accumulated in urban spaces, the studio brings to life with rich contrast the overlapping effect of those lines not revealed in the digital world.

In this architect's drawing, the five layers composing the future city take on multi-layered spatial and temporal dimensions. The landscapes created by intersecting architectural lines, accumulated traces of time in the urban space, and the everyday scenery of Busan overlap, crossing the boundaries of past and future, software and hardware, industry and city, digital and real, showing the multiple dimensions of the city, leading our gazes and ideals through the many layers of space and time towards the future.

Artists

1.6. 피플즈 아키텍처 오피스 • People's Architecture Office

피플즈 아키텍처 오피스는 2010년 제임스 셴, 허저, 팡펑에 의해 설립된 건축 사무소로, 베이징, 선전, 보스턴에 기반을 둔다. 도무스가 선정한 세계의 최고 건축 사무소(2019), 팡스트컴퍼니가 선정한 세계 10대 혁신적인 건축 사무소(2018)에 꼽혔으며, 베니스 건축 비엔날레, 하버드 디자인 대학원, 런던 디자인뮤지엄 등에서 전시했다.

People's Architecture Office is an architecture studio founded in 2010 by James Shen, He Zhe, and Zang Feng with its offices in Beijing, Shenzhen, and Boston. It was named one of the world's best architecture firms in 2019 by Domus, and as one of the world's ten most innovative architecture companies in 2018 by Fast Company. It has been exhibited at the *Venice Architecture Biennale*, Harvard Graduate School of Design, and the London Design Museum.

2. 리트레이싱 뷰로 • Re-tracing Buro

독립큐레이터 심소미와 작가 줄리앙 코와네가 결성한 도시 리서치 컬렉티브이다. 2017년 타이베이 THAV의 초대로 시작되어 《오더/디스오더》(2017), 《건축에 반하여》(2018) 등 전시 및 리서치 프로젝트를 서울과 파리에서 기획했으며 '부산비엔날레 2020'의 토크 프로그램에 참여했다.

Re-tracing Buro is an urban research collective, formed by independent curator, Somi Sim and artist, Julien Coignet. Created in 2017 as a collective for a project at THAV in Taipei, the collective has since co-curated many exhibitions, including *Order/Disorder*(2017) and *Against Architecture*(2018) based in Seoul and Paris. They have also participated in the 2020 *Busan Biennale's* 'Talk Program'.

3. 마누엘 로스너 • Manuel Rossner

마누엘 로스너는 베를린을 기반으로 작업하는 작가로, 기술 발전이 사회와 예술에서 미치는 영향을 탐색하기 위해 디지털 공간과 가상 세계를 설계한다. 최근에 참여한 프로젝트에는 하이스노바이어티와 함께 선보인 《베를린, 증강 베를린》(2021)이 있으며, 퀴닉갤러리(2020)와 라이프치히 조형예술 박물관(2019)에서 개인전을 가진 바 있다.

Based in Berlin, Manuel Rossner designs digital spaces and virtual worlds in which he examines the effects of technological developments on society and art. He has presented his works at *Berlin, Augmented Berlin* together with Highsnobiety(2021). He has also had solo exhibitions at König Galerie Berlin(2020) and Leipzig Museum of Fine Arts(2019).

4. 플로리안 골드만 • Florian Goldmann

플로리안 골드만은 베를린을 기반으로 시각 예술, 예술 연구, 미디어 이론 분야에서 활동하는 작가다. 주로 재난의 역사 및 미래 서사가 어떻게 시각화되고 전달·기억·예측되는지를 조사하며, 이를 위해 특히 모델과 모델링 과정의 역할에 초점을 둔다. 베니스 건축 비엔날레, 모스크바 비엔날레, 나카노조 비엔날레에 참여했다.

Florian Goldmann works in the fields of visual arts, artistic research, and media theory. His research has largely been concerned with how historical as well as future events of catastrophe are visualized and imparted, commemorated, and predicted, with a particular focus on the role that

models and modeling processes play. He participated in the *Venice Architecture Biennale*, *Moscow International Biennale for Young Art*, and *Nakanajo Biennale*.

5. 줄리앙 프레비유 • Julien Prévieux

줄리앙 프레비유는 프랑스에서 활동하고 있는 작가이자 연극 연출가이며, 현재 파리 국립미술학교에서 교수로 재직하고 있다. 일, 운영, 경제, 정치, 통제 시스템, 첨단 기술, 문화 산업 등 다양한 분야의 주제를 다룬다. 아트선재센터, 마르세이유 현대미술관, 풍피두센터 등에서 개인전을 열었으며, 마르셀 뒤샹 프라이즈(2014)를 받았다.

Julien Prévieux is a French visual artist, theater director, and professor at the National School of Fine Arts, Paris. His works deal with the issues of work, management, economics, politics, control systems, state-of-the-art technologies, and the culture industry. He has had solo exhibitions at Art Sonje Center, Marseille Museum of Contemporary Art, Centre Pompidou, and received the Prix Marcel Duchamp in 2014.

7. 오민수 • Minsu Oh

오민수는 다양한 매체를 이용해 눈부신 첨단 기술의 이면에 존재하는 지난한 노동과 잊힌 감각, 숨겨진 공간에 대한 작업을 제작하는 작가다. 전 테일기법관(2021), 《있지만 없었던》(서울시립미술관영구, 2021), 《더블 비전》(아르코미술관, 2020) 등 다양한 전시에 참여했다.

Minsu Oh's works focus on the heavy labor, forgotten senses, and hidden places behind the high-tech glare of today's world. He has exhibited his works at Jeon Taeil Memorial Hall(2021), *Naming the Nameless*(Seoul Museum of Art Bunker, 2021), and *Diplopia*(Arko Art Center, 2020).

8. 스튜디오 히크 • Studio Hik

스튜디오 히크는 서희선이 운영하는 소규모 그래픽 디자인 스튜디오로 현재 서울과 홍콩에서 활동하며, 문화예술산업 관련 디자인 및 전시 그래픽 디자인을 한다. 헬싱키 비엔날레(2021), 《논오브젝티브 파라노이아》(전 시공간, 2018), 《W쇼-그래픽 디자이너 리스트》(세마창고, 2017), '타이 포잔치 2017' 등의 전시에 참여한 바 있다.

Studio Hik is a graphic design studio run by Heesun Seo and is based in Seoul and Hong Kong. The studio specializes in designs within the fields of art and culture. Studio Hik has presented their works at *Helsinki Biennial*(2021), *Nonobjective Paranoia*(All Time Space, 2018), *W show*(SeMA Storage, 2017), and *Typojanchi*(2017).

9. 알렉스 리켓트, 존 브럼리 • Alex Rickett, John Brumley

알렉스 리켓트와 존 브럼리는 작가이자 연구자로서 코드, 게임, 설치, 소프트웨어로 작업하며 대안 네트워크 공동체를 구성하고, 사라지고 있는 디지털 문화를 발굴한다. UCLA에서 미디어아트로 미술석사 학위를 받았으며, 해머미술관, 아르스 일렉트로니카 및 많은 예술가 운영 공간과 독립 공간에 작품을 전시한 바 있다.

Alex Rickett and John Brumley are artists and researchers who work in the media of code, games, installation, and software to construct alternative networked communities and excavate vanishing digital culture. The both received

their MFAs in Media Arts from UCLA and have exhibited their works at the Hammer Museum, Ars Electronica, as well as many artist-run and independently organized spaces.

10. 일상의실천 • Everyday Practice

일상의실천은 권준호, 김경철, 김어진이 운영하는 그래픽 디자인 스튜디오이다. 오늘날 디자인의 역할을 고민하며, 평면을 넘어서는 다양한 디자인 방법론을 탐구한다. 《오노프》(부산시립미술관, 2021), 《한국·입체적 상상》(유네스코 본부, 2021) 등 다수의 전시에 작가 및 그래픽 디자이너로 참여했다.

Everyday Practice is a graphic studio founded by Joonho Kwon, Kyung-chul Kim, and Eojin Kim. While examining the role of design in today's world, the studio seeks to explore different approaches beyond the planar surface. Their recent exhibitions include *ONOOFF*(Busan Museum of Art, 2021) and *Korea: Cubically Imagined*(UNESCO HQ, 2021).

11. 안성석 • Sungseok Ahn

안성석은 자신이 속한 세대와 시대, 국가와 시스템 등에 대해 역사적인 기록과 현실의 상황, 그리고 개인적인 경험이 교차하는 지점을 작품의 주제로 삼는다. 국립현대미술관, 서울시립미술관, 히로시마 현대미술관 등에서 다수의 전시에 참여했으며, BMW 포토스페이스(2021), 원앤제이 플러스월(2018) 등 다양한 플랫폼에서 개인전을 열었다.

Sungseok Ahn investigates his generation, times, states, and systems by exploring where historical records and personal experiences intersect. He has exhibited his works at the National Museum of Modern and Contemporary Art Korea, Seoul Museum of Art, and Hiroshima City Museum of Contemporary Art. He has also had solo exhibitions at BMW Photo Space(2021) and One and J+1 (2018).

12. 오예슬, 장우석 • Yeseul Oh, Wooseok Jang

프론트엔드 엔지니어인 오예슬과 그래픽/서체 디자이너인 장우석은 2013년부터 다양한 방식의 협업을 이어왔다. 주로 웹을 기반으로 작업하다 최근에는 더 능동적으로 협업의 기회를 모색하며, 서로의 관심사와 능력을 동력으로 작업을 이어가고 있다.

Yeseul Oh, a front-end engineer, and Wooseok Jang, a graphic and type designer, have been collaborating since 2013 in various projects, most of them web-based. Recently, they are actively seeking to take more projects together with each other's interests and abilities as their driving force.

13. 블라단 율러 • Vladan Joler

블라단 율러는 웨어 재단의 공동 창립자이자 노비사드 대학 예술원의 교수로, 다학제적 방식을 통해 알고리즘 투명성, 디지털 노동 착취, 비가시적인 기반시설 등 기술 및 사회와 관련된 다양한 양상과 주제를 연구하고 시각화한다. 그의 작품은 뉴욕 현대미술관, 영국 디자인 박물관 등 많은 기관에 소장되어 있다.

Vladan Joler is the co-founder of SHARE foundation and a professor at the Academy of Arts in Novi Sad, Serbia. He uses multidisciplinary approaches to explore and visualize technological and social phenomena such as algorithmic

transparency, digital labor exploitation, and invisible infrastructures. His works have been acquired by the Museum of Modern Art in New York, the Design Museum in London, and many others.

14. 오디너리피플 • Ordinary People

오디너리피플은 브랜딩 전략과 아트디렉션에 특화된 디자인 스튜디오이다. 2006년 설립 이래 문화 예술 영역과 기업의 다양한 프로젝트를 진행하고 있다. 동시대 문화와 현대 기술을 활용한 시각 언어를 탐구하고, 다양하고 능동적인 실험을 통해 새로운 방식의 커뮤니케이션을 디자인한다.

Ordinary People is a multidisciplinary design studio specializing in brand strategy and art direction. Founded in 2006, it works in multiple media in both cultural and commercial realms. Its works explore a visual language that deploys contemporary cultures and modern technologies, seeking to design unique modes of communication through diverse and active experiments.

15. 드로잉 아키텍처 스튜디오 • Drawing Architecture Studio

드로잉 아키텍처 스튜디오는 2013년 건축가 리 한과 디자이너 후옌이 베이징에 설립한 건축사무소로, 시카고 건축 비엔날레, 베니스 건축 비엔날레, 선전/홍콩 도시건축 비엔날레 등에 참여했으며, 뉴욕 현대미술관, 샌프란시스코 현대미술관 등 많은 기관에 작품이 소장되어 있다.

Drawing Architecture Studio was established in 2013 by architect Li Han and designer Hu Yan in Beijing. It participated in the *Chicago Architecture Biennial*, *Venice Architecture Biennale*, and *Shenzhen/Hong Kong Bi-City Biennale of Urbanism/Architecture*. Its works have also been acquired by the Museum of Modern Art in New York, San Francisco Museum of Modern Art, and many others.

현대 블루 프라이즈 디자인 2021

미래가 그림나요?
2021. 12. 9 - 2022. 3. 31

현대 모터스튜디오 부산

주최

현대자동차

큐레이터

심소미

코디네이터

구예나

전시디자인, 제작 및 설치

(주)새로움아이

공간디자인 협력

줄리앙 코와네

키비주얼 개발

오디너리피플

번역 및 감수

김서림, 유소윤, 성지은, 토마스 웨스트

연구 협력

김상민

기타 작품 제작 도움

이아람, 다미앙 마누엘, 21세기 자막단, 스튜디오 예어

참여작가

드로잉 아키텍처 스튜디오
리트레이싱 뷰로
마누엘 로스너
블라단 울러
스튜디오 획
안성석
알렉스 리켓, 존 브럼리
일상의실천
오디너리피플
오민수
오예슬, 장우석
줄리앙 프레비유
플로리안 골드만
피플즈 아키텍처 오피스

Hyundai Blue Prize Design 2021

Do You Miss the Future?
2021. 12. 9 - 2022. 3. 31

HYUNDAI MOTORSTUDIO BUSAN

Organized by

Hyundai Motor Company

Curator

Somi Sim

Coordinator

Yena Ku

Exhibition Design and Production

Saeroum Innovation co.Ltd

Space Design Collaboration

Julien Coignet

Key Visual Design

Ordinary People

Translation and Proofreading

Seorim Kim, Soyoon Ryu, Jieun (Camille) Sung, Thomas West

Researcher on Vladan Joler's work

Sangmin Kim

Other production supports

Ahram Lee, Damien Manuel, 21st Century Productions,
Studio Aeir

Participating Artists

Drawing Architecture Studio
Re-tracing Buro
Manuel Rossner
Vladan Joler
Studio Hik
Sungseok Ahn
Alex Rickett, John Brumley
Everyday Practice
Ordinary People
Minsu Oh
Yeseul Oh, Wooseok Jang
Julien Prévieux
Florian Goldmann
People's Architecture Office

운영시간

10:00 ~ 20:00

(매월 첫째 주 월요일, 선정 당일, 설날 및 추석 당일·익일 휴관)

가이드 투어

10:00 ~ 17:00

전문 구루(Guru)와 함께
디자인 전시를 더욱 풍부하게 관람해보세요.
진행언어: 한국어 / 영어 / 중국어
투어시간: 30분 내외(가이드 수신기 제공)

단체투어

단체 관람을 원하실 경우,
고객센터(1899-6611)로 연락주세요.

예약방법

사전예약

홈페이지: <http://motorstudio.hyundai.com/busan>
고객센터: 1899-6611

현장접수

안내데스크에서 접수하시면 됩니다.
단, 당일 사전예약이 마감되지 않은 경우에 한합니다.



이 종이는 100% 천연펄프로 만들어진 재생가능한 종이입니다.
현대 모터스튜디오는 더불어 성장할 수 있는 지속가능한 미래를
만들어 갑니다.

This brochure is made of reusable paper (100% natural pulp).
Together, we can be agents of change and supporters for a
sustainable future.

부산 수영구 구락로123번길 20 F1963 / 현대 모터스튜디오 부산
F1963, 20, Gurak-ro 123beon-gil, Suyeong-gu, Busan, Korea

Opening Hours

10:00 ~ 20:00

(Closed on the first Monday of every month, January 1st, the day of
Lunar New Year and Thanksgiving plus the following day)

Guided Tours

10:00 ~ 17:00
Explore the design exhibition with Guru expert.
Available Languages: Korean / English / Chinese
Tour Time: Approx. 30 minutes(audio guide equipment provided)

Group Tours

If you wish for a group tour,
please contact Customer Service(1899-6611).

Making Reservations

Advance Tickets

Website: <http://motorstudio.hyundai.com/busan>
Customer Service: 1899-6611

Onsite Ticketing

Please inquire about ticket purchase at the information desk.
Only available if the advance tickets for the day have not sold out.

