

레티나 : 움직이는 이미지

2016. 4. 15 ~ 6. 26

이응노미술관

발행 (재)대전고암미술문화재단 이응노미술관

발행인 이지호

발행일 2016 . 6. 30

전시

총괄 이지호

기획 김상호

디자인 곽영진

진행 김문정, 정수미

홍보 정수미

행정 도성중, 김명수, 김현지

인턴 최민정, 배진경

도슨트 박은경, 김청옥, 박현주, 임지혜, 한영숙, 조혜진, 송규아,

배선미, 박경아, 연선화, 최수미, 김유나, 이명희, 양주연

설치 이노에드, 아트라인

참여작가 르네 쉴트라, 마리아 바르텔레미

IT 거버넌스 프랑크 주뱅

텍스타일 엔지니어 프랑수아 루셀

수학 연구원 나짐 파테

후원

AXON'Cables(조셉 푸조 대표), BDC Conseil

도록

디자인 고너츠, 마리아 바르텔레미

사진 르네 쉴트라

번역 한줄번역, 알리앙스 프랑세즈 대전

인쇄 화랑미술인쇄

ISBN 979-11-86747-05-6

© 이응노미술관, 2016

이 책에 수록된 도판 및 글의 저작권은 해당 작가와

이응노미술관에 있습니다. 도판과 텍스트를 사용하시려면

미리 저작권의 사용허가를 받으시기 바랍니다.

RétinA: Moving Image

2016. 4. 15 ~ 6. 26

Lee Ungno Museum

Published by Daejeon Goam Art Foundation Lee Ungno Museum

Publisher Lee Jiho

Pulishing date 2016 . 6. 30

Exhibition

Supervisor Lee Jiho

Curator Kim Sangho

Design Kwak Youngjin

Curatorial affairs Kim Moonjung, Chung Sumi

Public Relation Chung Sumi

Administration Do Sungjung, Kim Hyunji, Kim Myungsu

Intern Choi Minjung, Bae Jinkyong

Docent Park eun kyeung, Kim chung ok, Bak Hyeonju, Lim

jihye, Han Young Sook, Cho hye jin, Song kyu A, Bae

sun mi, Park Kyoung a, Yeon Seonhwa, Choi Su Mi,

Kim yuna, I Myeonghui, Yang Ju-yeon

Installation INNOAD, ARTLINE

Artists René Sultra, Maria Barthélémy

IT Governance Franck Jubin

Textile Engineer François Roussel

Mathematical Research Nazim Fatés (INRIA_LORIA, Nancy)

Patronage (Mécénat)

AXON'Cables (at the initiative of Joseph Puzo), BDC Conseil

Catalogue

Editing & Design Gonuts, Maria Barthélémy

Photography René Sultra

Translation Hanjule Translation, Alliance Française de Daejeon

Print Hwarang art printing

ISBN 979-11-86747-05-6

© 2016, Lee Ungno Museum

The unauthorized copying, sharing or distribution of copy-

righted material is strictly prohibited.

2015-2016 한-불 상호교류의 해 공식인증사업으로

선정된 <레티나: 움직이는 이미지>는 프랑سم미디어

작가 쉴트라 & 바르텔레미와 이응노와의 실험적 만남

을 시도한 전시이다. 이 도록은 이응노미술관이 쉴트

라 & 바르텔레미와 진행한 <레티나: 움직이는 이미지

> 전에 대한 보고이다.

This catalogue is published on the occasion

of the exhibition *RétinA: Moving Image*

of Sultra & Barthélémy in collaboration

with Lee Ungno Museum, Daejeon Korea.

This exhibition concerns a visual dialogue

between Sultra & Barthélémy and Lee Un-

gno as a part of cultural events *2015-2016*

France-Korea Year.

Lee Ungno Museum

2016.4.15-6.26

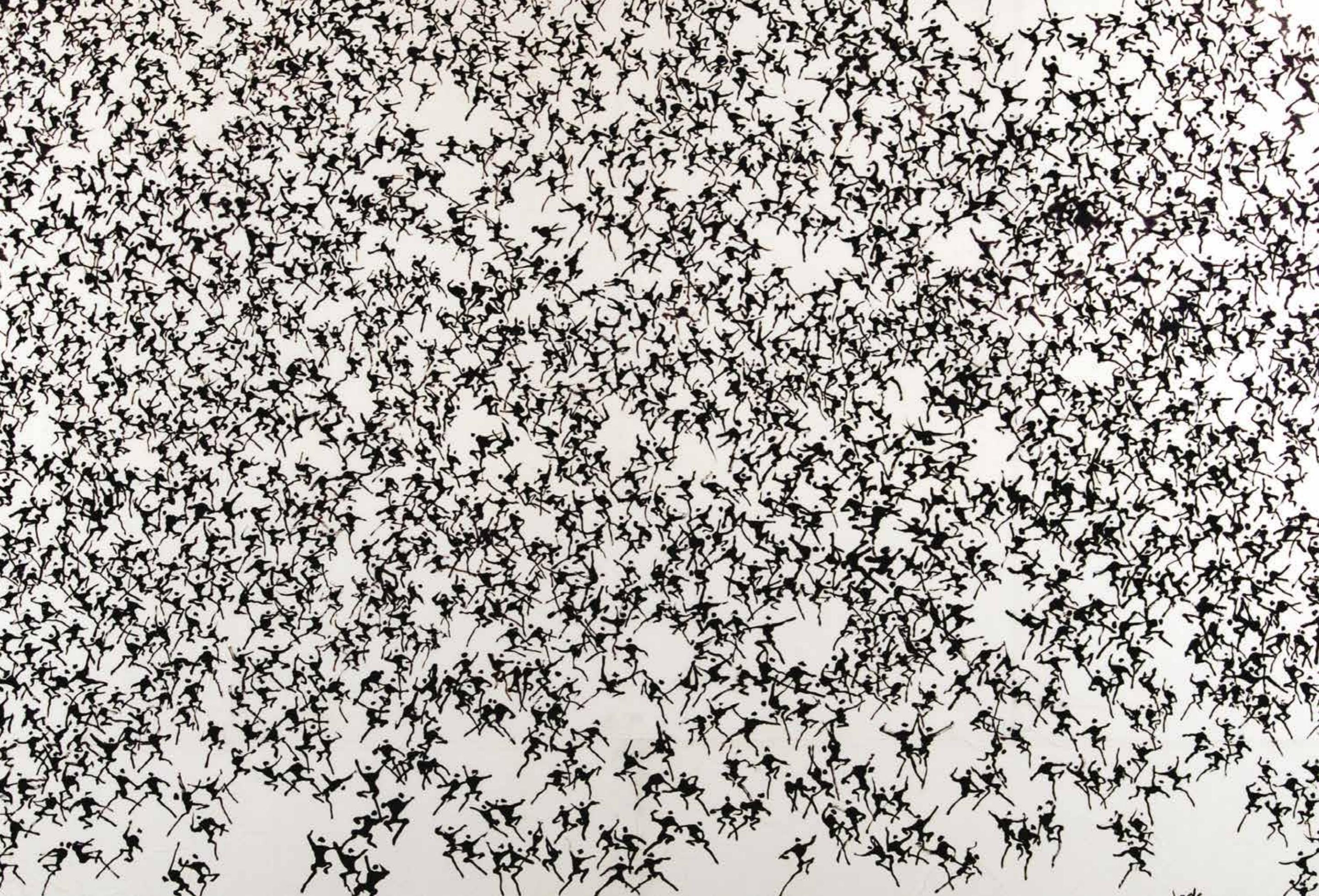
LEE
UNGNO
MUSEUM
—
OOL

이응노미술관
대전광역시 서구 둔산대로 157
T. 042-611-9800
F.042-611-9819
http://ungnolee.daejeon.go.kr

레티나

RETINNA







Director's Message

인사말

LEE JIHO

director of Lee Ungno Museum

이지호

이응노미술관장

인사말

이지호
이응노미술관장

안녕하세요? 이지호 이응노미술관장입니다.

우리 미술관은 2015-2016년 한-불 상호교류의 해 기념행사로 지난 해 프랑스 세르누시(Musée Cernuschi)의 <서울-파리-서울(Séoul-Paris-Séoul)>전시에 이어, 4월 15일부터 6월 26일까지 <레티나:움직이는 이미지(Rétina:moving image)>전을 개최합니다. <서울-파리-서울>전은 프랑스에서 처음 기획한 한국근현대미술전시로 한국모더니즘미술을 이끌었던 대표적인 작가 이응노, 배운성, 한묵, 박서보 등 일찍이 서구 현대 미술을 공부하기 위해 파리로 건너갔던 작가들의 작품들을 한자리에서 관람할 수 있는 기회였습니다.

이번 과학의 도시 대전에서 열리는 <레티나-움직이는 이미지>전은 한국모더니즘미술의 선구자 이응노 화백(1904-1989)의 70년대 문자추상 작품을 프랑스의 뉴미디어 작가 르네 쉴트라(René Sultra)와 마리아 바르텔레미(Maria Barthélémy)가 광섬유, 타피스트리, 디지털 영상을 활용하여 재해석한 뉴미디어아트 전시입니다. 전통과 현대, 동양과 서양, 과학과 예술 등의 경계를 아우르고 세대 차이를 뛰어넘는 만남을 시도한 르네와 마리아는 프랑스의 툴루즈를 기반으로 삼아 국제적으로 활발한 작품 활동을 하고 있는 작가들입니다.

르네와 마리아는 인간의 눈, 인지, 지각과 맺는 관계를 탐구해 온 작가들로 그들이 이번 전시 작품에서 보여주는 주된 관심사는 ‘시각’과 ‘이미지’입니다. 특히 신작 <레티나 RétinA>는 시각 이미지가 망막과 반응하여 일으키는 체험을 작품의 기본 소재로 활용하고 있습니다. 마찬가지로 이응노의 문자추상과 군상 그리고 일부 드로잉 작품에서 글자와 그림을 빗겨간 행간, 의미와 상징이 제 거된 추상적이며 기호화된 이미지 등 화면의 배경과 이미지가 반전되는 시각적 착시 즉, 망막의 생리적인 자극과 시각적인 효과가 두드러지게 표현된 것을 알 수 있습니다.

최근 현대미술의 큰 흐름인 디지털 예술의 미학을 감상할 수 있는 이번 융복합예술 작업은 르네와 마리아라는 예술가 외에도 엔지니어와 수학자 등 과학과 예술 분야의 전문가들의 협업으로 이루어졌습니다. 특히 이번 신작들은 테크니션으로 참여한 프랑크 주뱅(Franck Jubin)의 기술지원이 없이는 불가능한 작업이었다고 합니다. 테크니션으로 참여한 프랑크에게 감사드립니다.

이번 전시를 위해 최선을 다 해준 르네와 마리아 그리고 프랑크의 상상력과 예술성 그리고 열정에 경의를 표합니다. 제작과정의 까다로운 작품제작에 절대적인 힘이 되어준 프랑스 AXON 그룹의 전폭적인 지원에 감사드립니다. 멀리 프랑스에서 이응노미술관까지 직접 오셔서 작품을 감상하고 작가들을 격려해주신 AXON의 조셉 푸조(Joseph Puzo) 회장님께 진심으로 감사드립니다. 특히 지난 5월 26일 푸조 회장님께서 전시후원을 위해 마련한 저녁행사는 한국과 프랑스를 이어주는 예술가와 행정가 그리고 엔지니어들이 많이 오셔서 뜻깊은 소통이 이루어진 귀한 자리였습니다. 또한 기념행사로 선정하고 후원해준 한불상호교류기념회와 프랑스 앵스티두 프랑세에도 고마움을 전합니다. 아울러 국내 최초로 개발한 SIS(Smart Info Service) 기술로 관람객이 보다 편안하게 작품 설명을 들을 수 있도록 후원을 해주신 (주)코드세븐 최영일 대표께 깊은 감사를 드립니다.

끝으로 예술과 과학 그리고 인문학이 결합하여 만들어낸 융복합전시가 과학의 도시 대전에서 열리게 되고, 프랑스 뉴미디어 아티스트들이 그들만의 독창적인 언어로 이응노의 예술세계를 새롭게 해석해서 기쁘고 자랑스럽습니다. 이응노미술관은 이번 ‘한-불 상호 교류의 해’를 기반으로 시작된 해외와의 본격적인 교류 사업을 앞으로 더욱더 확장해 나아가도록 하겠습니다. 그리하여 이응노의 예술세계가 다양한 형식의 언어로 재해석되고, 인류문화유산으로서 미래로 이어나가도록 하겠습니다. 대전시민의 사랑 속에 이번 전시가 성공적으로 이루어지길 기대합니다.

Director's Message

Lee Jiho
Director of the Lee Ungno Museum

Dear Friends and Guests of the Lee Ungno Museum,

The Lee Ungno Museum celebrates the Year of Korea-France 2015-2016 with an exhibition *Rétina: Moving Image* from 15 April through to 26 June. Previously, the Lee Ungno Museum and the Cernuschi Museum collaborated for an exhibition Séoul-Paris-Séoul in France to commemorate the Year, which marked the first exhibit of Korean modern and contemporary art organized in France: works by the first generation of Korean artists, who flew to Paris to study modern language of art, including Lee Ungno, Pai Unsong, Han Mook, and Park Seo-bo, were shown together.

In the *Rétina* exhibition, French artists René Sultra and Maria Barthélémy revisit the abstract practice of Lee Ungno (1904-1989) during the 1970s, using optical fibre, tapestry, and computational graphics in their works. René and Maria are internationally exhibited media artists, who have been working together based in Toulouse as the duo 'Sultra & Barthélémy'. The meeting between Lee and the French duo takes this exhibition beyond the boundaries between the East and the West, the past and the present, science and arts.

René and Maria have been exploring how human eyes perceive and recognize things; the pieces on display concern the relationship between 'vision' and 'image.' Their latest practice <*RétinA*> in particular gives one who looks at it a chance to study how an image or a pattern is decided on the retina of one's eyes. The interaction between graphic elements on the retina is in fact the essence of Lee's Abstract Letter and People series as well as some of his drawings: it is an optical illusion fed by an interaction on the retina, with its tendency to compress received images, that gives Lee's abstract paintings and drawings profound visual effects and allow his brushstrokes to oscillate between written characters and pictorial forms.

This exhibition is an opportunity to appreciate the aesthetics of digital art in today's art scene, and is a work of the collaborations between professionals in the fields of arts, engineering, and mathematics. Most of the displayed works would have been impossible to complete without the technical support from technician Frank Jubin. I am deeply grateful to Jubin.

The extraordinary creations by Sultra & Barthélémy and Jubin, with their great ideas, imagination, and passion for art, deserve a great deal of respect. My appreciation also goes to the AXON Group: their unqualified support was a tremendous help in the production of the works. I thank Joseph Puzo, President of the AXON Group, for visiting our museum and supporting the artists and staff. The evening party of May 26th that President Puzo arranged for the exhibition, which many artists, administrators, and engineers attended to freely share their thoughts and ideas with one another, was an especially meaningful time. As well, I express my gratitude to L'Institut Français and the Year of Korea-France Board for certifying this exhibition as a celebration of the Year of Korea-France 2015-2016. Additionally, I am very grateful to Choi Young-il, Chairman of the Code Seven Inc., for providing us with the SIS (Smart Info Service) technology in order to enhance the audio guide service of the exhibition.

I am very proud to have an exhibition in which the different languages of the arts, science, and humanities are combined, in Daejeon, the city of science, and to have two extraordinary French media artists help us differently read Lee Ungno's art. Starting with this exhibition, we will put a great effort into communicating with international artists more actively in order to have various interpretations of Lee Ungno and his art as a great cultural heritage. I hope you come and join us for the exhibition and enjoy the new experience of art.

Scientific Interpretation of RétinA : Moving Image

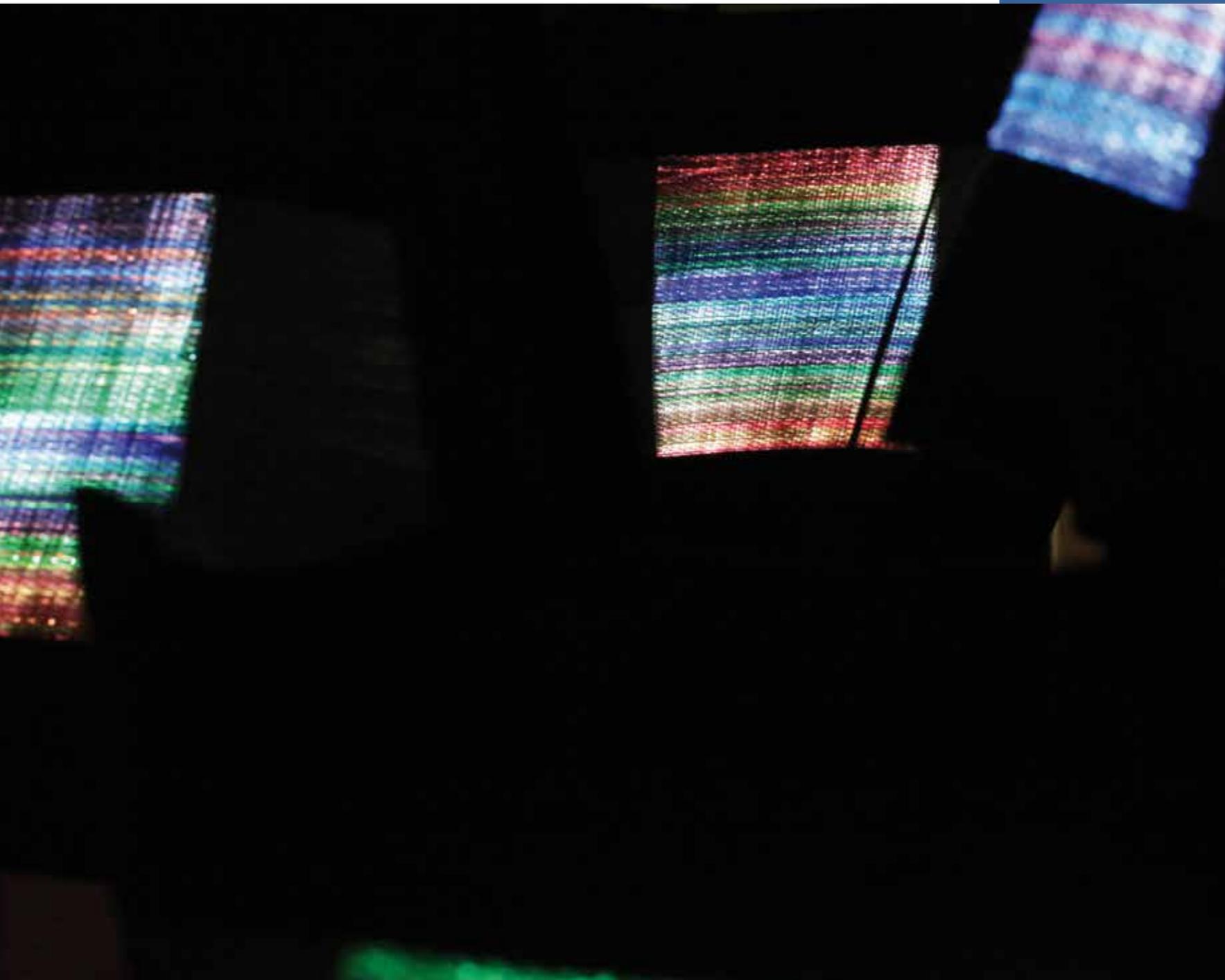
<레티나 : 움직이는 이미지>의 과학적 해석

Wohn Kwang-yeon

Professeur, Université KAIST, DAEJEON

원광연

KAIST 문화기술대학원 교수



<레티나 : 움직이는 이미지>의 과학적 해석

원광연
KAIST 문화기술대학원 교수

망막은 인간의 눈의 가장 중요한 구성품이다. 광원을 떠난 빛은 삼차원 세계를 이리저리 방향하면서 물체에 흡수되기도 하고, 반사되기도 한다. 그중에서 극히 일부분의 빛은 수정체라 불리는 렌즈를 통해서 눈에 들어오고, 마침내 망막에 도달해서 여정을 마치면서 영상으로 남는다. 망막에 맺혀진 영상은 마치 필름과도 같다. 우리 앞의 대상물들이 변화하면 영상도 변한다. 대상이 변하지 않고 정지해 있어도 신체가 움직이면 영상도 변한다. 심지어 시선을 조금만 바꿔도 영상은 변화하게 마련이다. 망막에 투영된 영상은 뇌에 투영된다. 이렇게 보면, 인간은 영화 촬영기와 영사기를 함께 지니고 있다고 볼 수 있다. 만일 인간에게 내재된 영화 촬영기와 영사기를 신체 밖으로 꺼내서 보여줄 수 있다면 어떨까? 너무도 당연한 것으로 여겨지고 있는 인간의 시각 시스템, 당연히 나의 소유라고 치부하고 있는 나의 시각 시스템은 대단한 과학적 원리에 의해서 작동되는 정교한 공학적 장치이다. 게다가 시각은 감각의 기본이자 사유의 근원이다. 고대 그리스 철학부터 현재 포스트 모더니즘 이론까지, 그 근간에는 시각이라는 감각과 인식론적 실재의 투쟁이 있지 않은가?

<레티나 : 움직이는 이미지>전 역시 감각과 실재의 전쟁터라고 볼 수 있다. 게다가 한 걸음 더 나아간다. 이미 사회적인 의미를 부여받은 영상을 재분해해서 그 영상에 담겨있는 의미를 완벽하게 탈색한다. 그리고 이 탈색된 영상을 정교하게 세팅된 장치를 통해서, 즉 인공의 망막을 통해서 관람객들에게 제시한다. 우리는 이 인공 망막에 투사된 영상을 우리가 소유한 천연 망막을 통해서 흡수한다. 과연 우리는 오리지널 영상이 지닌 의미를 재발견할 수 있을까? 결론은 간단하다. 불가능하다. 작가는 의미가 완벽하게 탈색된 영상을 제시함으로써 관람객들이 망막에 투사된 영상 그 자체를, 망막의 존재 자체를 재인식하게 만든다.

파리에 우뚝 솟아있는 에펠탑. 탑을 지탱하는 4개의 기둥. 그 기둥 각각에 프랑스를 대표하는 과학자들의 이름이 새겨져 있다는 사실을 아는 사람은 드물다. 19세기 프랑스 과학자 쉐브렐(Michel Eugene Chevreul)의 이름 역시 남쪽 기둥에 새겨져 있다. 그는 비누를 발명한 화학자로 알려져 있다. 그는 또한 과학적 지식을 예술에 적용한 선구자로 알려져 있기도 하다. 프랑스 정부는 국보급 타피스트리들이 세월이 경과함에 따라 색이 바래자 당시 가장 명성이 있는 화학자 쉐브렐을 국립 타피스트리 박물관의 관장으로 임명하고, 빛 바랜 타피스트리들을 제작 당시의 선명한 색으로 복원할 것을 의뢰한다. 컬러 복원작업에 몰두하던 어느날, 그는 흥미로운 현상을 발견하게 된다. 동일한 붉은 색이라도 그 주위의 색의 배치에 따라 붉은 색의 느낌이 달라지는 것이다. 검정색과 대비된 붉은 색은 매우 선명하게 느껴지는 반면, 같은 붉은 색이라도 노란 색과 대비되면 탁한 붉은 색으로 인지되었다. 그때부터 그는 색채를 과학적으로 분석하는 작업을 시작하게 된다. 그때까지 색채 현상은 뉴턴의 색채이론, 즉, 색채라는 것은 빛의 파장의 차이에 기인한다는 이론이 널리 받아들여지고 있었다. 뉴턴의 색채이론에 의하면 색은 하나의 자연현상에 불과할 뿐 이었다. 그런데 쉐브렐은 그 통념을 깨뜨렸다. 한 마디로 색채는 관념이 아니라 인지, 혹은 감각이라는 것이다. 색채의 지각은 상대적이고 감성적이다. 또한 이 세상의 모든 색은 삼원색이라고 불리는 세 가지 색을 적절히 혼합함으로써 만들어 낼 수 있다. 그의 색채이론은 인상주의 화가들에게 이론적인 근거를 제공해 주었다. 포인팅리즘으로 우리에게 잘 알려진 쇠라 역시 쉐브렐의 색채이론을 수 년간 ‘임상실험’한 끝에 그의 대표작 <그랑자트섬의 일요일 오후>를 완성하였고, 반 고흐 역시 쉐브렐의 저서를 탐독하였다고 한다.

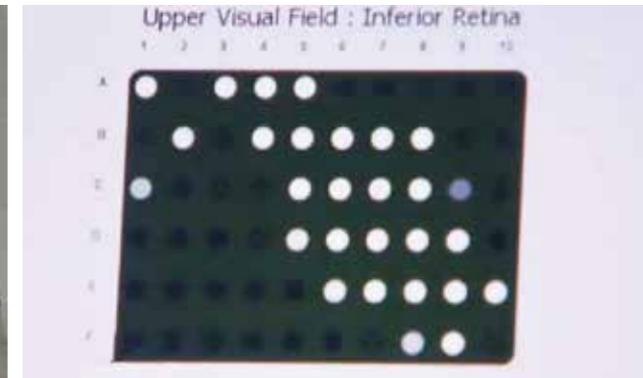
<레티나 : 움직이는 이미지> 전시 역시 쉐브렐의 색채이론을 탐구하고 있다. 쉴트라와 바르텔레미는 쉐브렐을 시작점으로 쇠라, 반 고흐의 전통을 승계하면서 그들만의 현대적 타피스트리를 선보인다. 그런 측면에서 그들의 작품 <센티멘털 저니 2>는 매우 프랑스적이며 북고적인 작품이라 할 수 있다. 적, 황, 청, 흑, 백의 5개의 색채는 19세기 당시에 막 개발된 컬러 프린팅 방식을 레퍼런스로 삼고 있기도 하다. 그런데 이들 5개의 색채로 만들어 낼 수 있는 색채는 몇 가지일까? 각 색채의 밝기를 조절한다면 거의 무한대에 가깝다. 그러나 작가들은 무한대의 컬러 공간을 탐색한 후에, 매우 절제된 48개의 색채의 조합으로 그들만의 무한대 공간을 만들어 내고 있다.

타피스트리적 요소는 <센티멘털 저니 2>에만 머무르지 않는다. 아니, 그 반대로 그들의 모든 작품에 타피스트리는 시각 문법(visual grammar)으로 사용되고 있다. 타피스트리는 매우 수공예적인 공정을 거친다. 하나의 천은 수평과 수직으로 얽힌 수많은 실들의 연결을 통해서 매우 복잡한 조합을 만들고, 이 물리적인 조합은 인간의 시각 시스템으로 들어오면서 하나의 통일된 시각 패턴으로 인지된다. 수평과 수직의 정교하게 배치된 실들. 이들 실의 조합을 만드는 작업은 오래된 인류 역사의 한 부분이었다. 그러던 것이 산업혁명을 통해서 ‘방직’이라는 이름으로 자동화되기 시작했고, 이제는 천을 짜는 일, 양탄자를 짜는 일에는 컴퓨터가 인간을 대신하게 되었다. 그런데 한 가지 흥미로운 것은, 바로 이 컴퓨터가 직조기에서부터 시작했다는 사실이다. 그러니까 천의 수직과 수평 조합을 컨트롤하는 원리가 컴퓨터의 X축과 Y축을 컨트롤하는 원리, 바로 프로그램의 원리가 되고 만 것이다. 이런 면에서 본다면, 타피스트리는 가장 아날로그적 요소와 가장 디지털적 요소가 만나는 장르라고도 볼 수 있다.

쉴트라와 바르텔레미는 여기서 한 발짝 더 나아간다. <빅 크런치_마리앵바드>는 통상적인 실, 즉 아날로그 파이버 대신에 옵티컬 파이버로 제작된 거대한 타피스트리다. 예술적인 해석을 차치하고라도 이것은 테크놀로지의 정수, 그 자체다. 타피스트리가 컴퓨터로 운용되는 거대한 디지털 설치물로 탈바꿈한 것이다. 이제 타피스트리는 그 자신의 표현성과 더불어, 커뮤니케이션 미디어로서 정보전달성도 갖게 된 것이다. 사실, 웨어러블 컴퓨터라고 불리는 첨단 디지털기술은 의상, 구체적으로는 의상을 이루는 천이 갖는 표현성과 정보전달성을 기술적으로 극단까지 밀어부친 것이기도 하다. 이렇게 본다면 쉴트라와 바르텔레미는 삶의 3요소 중의 하나인 ‘의’ (의복)를 재해석하고 재창조하고 있는 것이다.

그들은 여기서 멈추지 않는다. 전시실의 마지막 설치 작품 <벨 오리중>에서는 디지털 타피스트리라는 형태로 형상화된 그들의 예술공간을 물리적으로 해체하고 분해한다. 다분히 포스트 모더니즘적 분위기를 연출하는 이 작품은 디지털 천으로 파편화된 객체들이 각자 독립적으로 존재하는 한편, 유기적으로 연결되어 정보를 주고 받는 하나의 소셜 네트워크를 구성하고 있다. 그런데, 이들 객체들 간에는 아주 단순한 규칙만이 존재한다. 흥미로운 것은 이 단순한 규칙의 지배를 받는 집단은 매우 복잡한 행태를 보일 수 있다는 것이다. 세포자동자(Cellular Automata)라고 불리는 이 집단 행위에 관한 이론은 오늘날 극도로 복잡하면서 모순된 사회상을 묘사하고 있다.

<레티나 : 움직이는 이미지> 전은 망막에 투사된 영상에서 시작하지만, 망막 그 이상의 이야기를 들려준다. 여기에는 인상주의부터 현 시대 디지털 아트까지, 색채이론부터 현 시대 복잡계 이론까지 담겨있다. 게다가 디지털 타피스트리 제작에는 한 기업의 독특한 노하우와 전문적인 지원이 담겨있다. <레티나 : 움직이는 이미지>는 예술, 과학, 그리고 산업이 교차하는 곳이다.



Scientific Interpretation of RétinA: Moving Image

Wohn Kwang-yeon

Professor at the Graduate School of Culture and Technology, KAIST

The retina is the most essential component to human vision. Light waves, having departed from a light source and drifted through the three-dimensional space are either absorbed or reflected by objects when they strike one. Part of the light waves ends its journey at the retina of the human eye, leaving certain images. Images focused on the retina are akin to a motion picture: if an object before your eyes moves, it leaves a changed image. Without the movement of an object, your own movement can leave a changed image. Any slight change in your viewpoint affects the image an object leaves. Such sequential images are transmitted to the brain immediately. So, you may say that a human body is equipped with a camera and a projector. What if you can take the camera and the projector inherent to your body out and have a chance to study them? You would be surprised at the exquisiteness of the vision system you were born with and how systematically it is working to scientific principles. More importantly, seeing (sight) is not just a basic human sense but also where human thoughts begin. The conflicts between sight and cognitive reality have been an underlying motive for human thought, from ancient Greek philosophy to post-modern theories.

The confrontation between the sense of sight and cognitive reality is at the core of the exhibition RétinA: Moving Image. Furthermore, the artists Sultra & Barthélémy dismantle images that are socially signified and remove what they would symbolize. The exhibition shows the de-signified images to the visitors via a delicately devised system acting as an artificial retina. The visitors receive the images focused on the artificial retina through their eyes. Can we trace the original images in them? No, we can't. By showing the completely de-signified images, the artists rather lead us to the images reflected on the retina as they are, and to the very existence of the retina.

Few people know that there are inscribed on the four columns of the Eiffel Tower in Paris a list of names of important French scientists. One of them, which is inscribed on the column facing the south, is the name of the 19th century scientist Michel Eugène Chevreul. He was a chemist known for inventing soap. The French Government appointed Chevreul as Director of the Gobelins tapestry manufactory where he was responsible for the restoration of the royal tapestries, as their colours had faded over the course of time. One day, during a restoration, he found an interesting phenomenon. Red was seen differently depending on the colour put adjacent to it. Next to black, red looked vivid, whereas with yellow, it looked duller. With the finding, he started to examine the properties of colours. At the time, Newton's theory of light that different colours were caused by different wavelengths of light was widely accepted. According to the theory, colour was nothing but a hard and fast natural phenomenon. Chevreul broke the common notion of colour. He argued that colour was not an objective phenomenon but a sense, which was subjective and relative; one was able to create every colour by mixing three primary colours accordingly. Chevreul's theory of colour provided the theoretical ground for the Impressionists. Seurat, who is famous for developing the technique of pointillism, studied the theory for years before producing his work, *A Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte*, and reportedly, van Gogh avidly read Chevreul's writings on colours.

RétinA: Moving Image also finds its root in Chevreul's colour theory. Inheriting the languages of Seurat and van Gogh, Sultra & Barthélémy apply the theory to the making of contemporary tapestries. The work *Sentimental Journey 2*, in this sense, is very French and retrospective. Its use of the five basic colours i.e., red, yellow, blue, black, and white refers to the colour printing technique developed in the 19th century. If you gradate each colour, you can make a nearly infinite number of colours out of these 5. However, Sultra & Barthélémy limited the number to 48 to show how the colours create a space infinitely expanding.

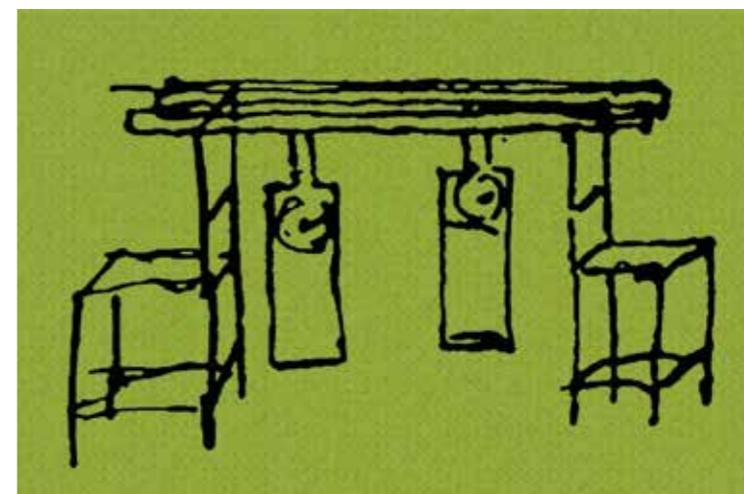
The artists' use of tapestry is not just for *Sentimental Journey 2*. Rather, tapestry is employed in every practice of Sultra & Barthélémy as a visual grammar. Traditionally, tapestry required a long process of hand-weaving. A piece of tapestry is made through very complicated combinations of threads created by numerous inter-sections between the weft and the warp; the physical combinations are perceived as a comprehensive pattern as they come through a person's visual system. Knitting or weaving has been a long tradition for humankind. Then, the Industrial Revolution mechanized the tradition (the process) as 'textile manufacturing' and now, computers replace human touch in making textiles. Interestingly, computers developed in essence from the loom. That is to say, the principle of a loom controlling the weft and the warp became the principle of a computer program controlling the x-axis and y-axis. From this perspective, tapestry is the bridge connecting the oldest form of crafts with the essence of the digital.

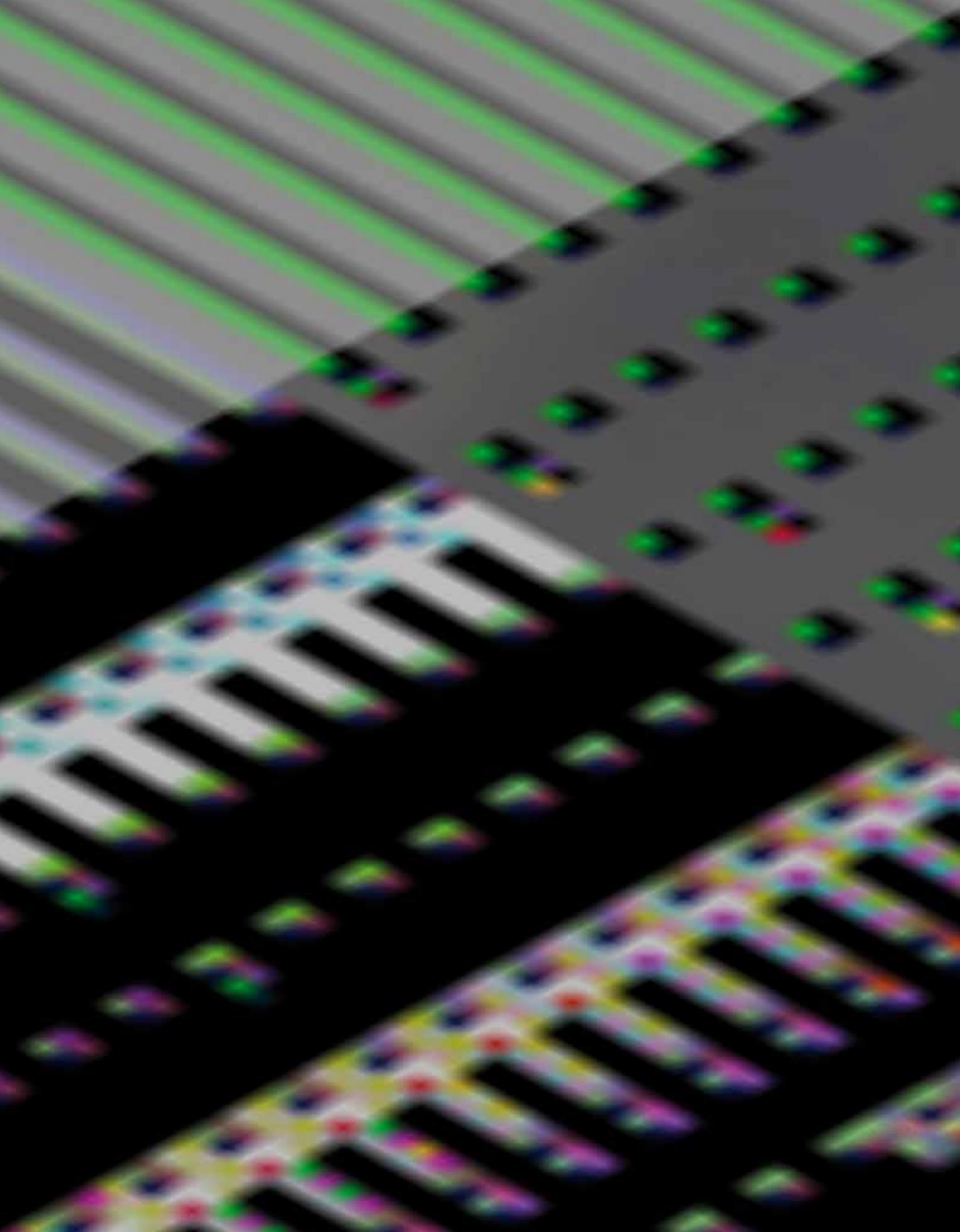
In the piece *Big Crunch_Marienbad*, Sultra & Barthélémy push the frontiers of tapestry further. *Big Crunch_Marienbad* is a large piece of tapestry made up of optical fibres. Outside its artistic value, the work is the embodiment of high technology in and of itself: in the work, tapestry is transformed into a large installation operated by computational languages. It shows the potential of tapestry as communication media in addition to its own expressivity. As a matter of fact, high technological devices, known as wearable computers, were developed from clothes; more specifically, from the expressivity and information delivery capability of textiles. In this respect, Sultra & Barthélémy's practices are re-interpretations and re-inventions of human clothes, which is one of life's three necessities.

Bel_Horizon, which is displayed as the last piece of the exhibition, comprises a number of digital tapestries hanging in the air in the form of garments. Adding a post-modern taste to the exhibition space, those hanging garments are independently presented and at the same time, are organically interconnected to form a social network sharing information with one another. The controlling rule over the network is very simple. What is interesting is that the community of the garments under this simple rule can create very complex relationships. The theory used in this work, known as cellular automata, describes the extreme complications and absurdity of today's society.

The exhibition *RétinA: Moving Image* starts with images reflected on an artificial retina and ends with a symbolic image of our society. It explores the languages of Impressionism and digital art while relating 19th century colour theory to complexity theory. The technical supports of a corporation were essential in the production of the displayed works. *RétinA: Moving Image* embodies the intersection where arts, science, and industry overlap.

Dessin original de Christiaan Huygens pour son expérience avec deux horloges, 1665.



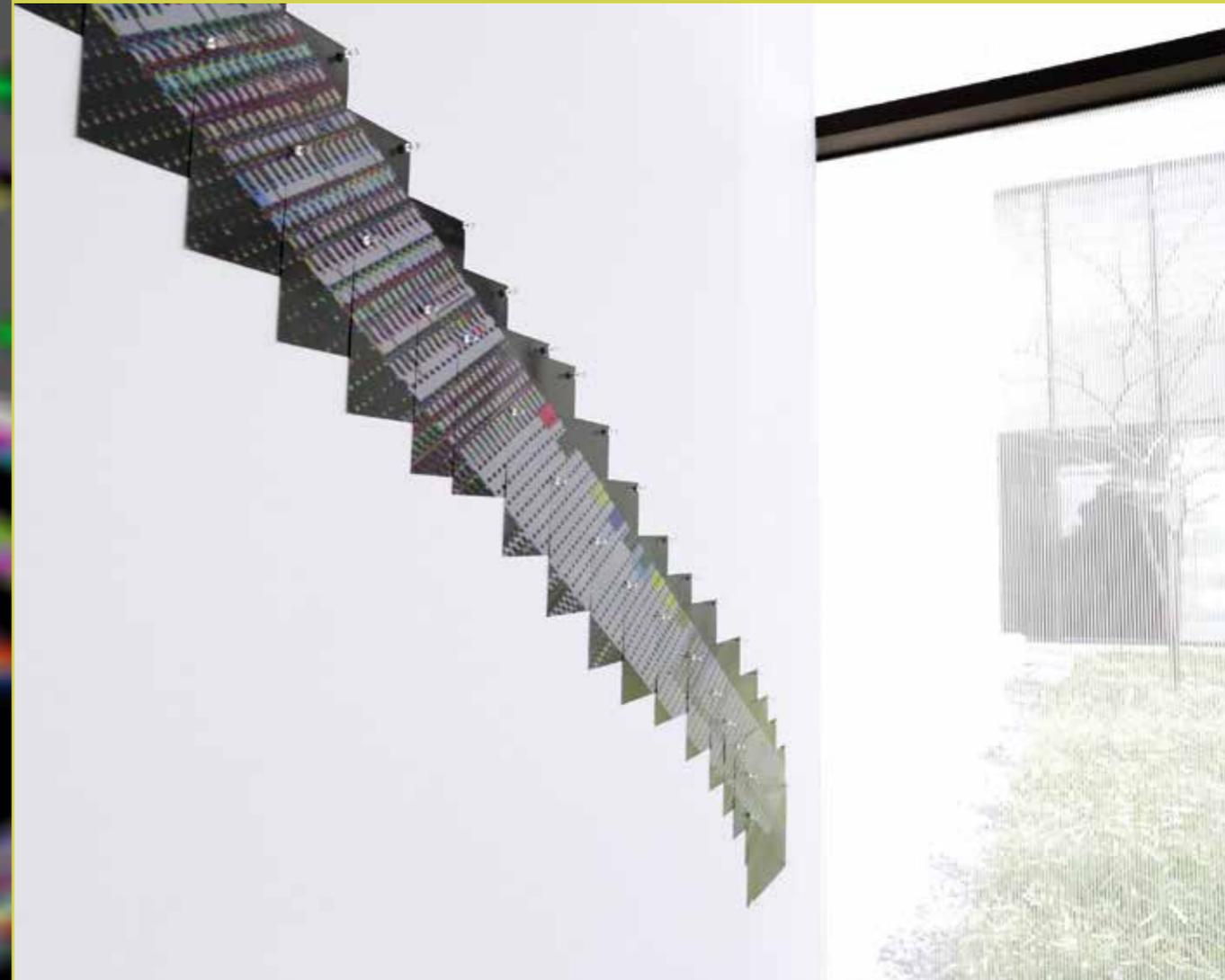


POTENTIELLE IMAGE

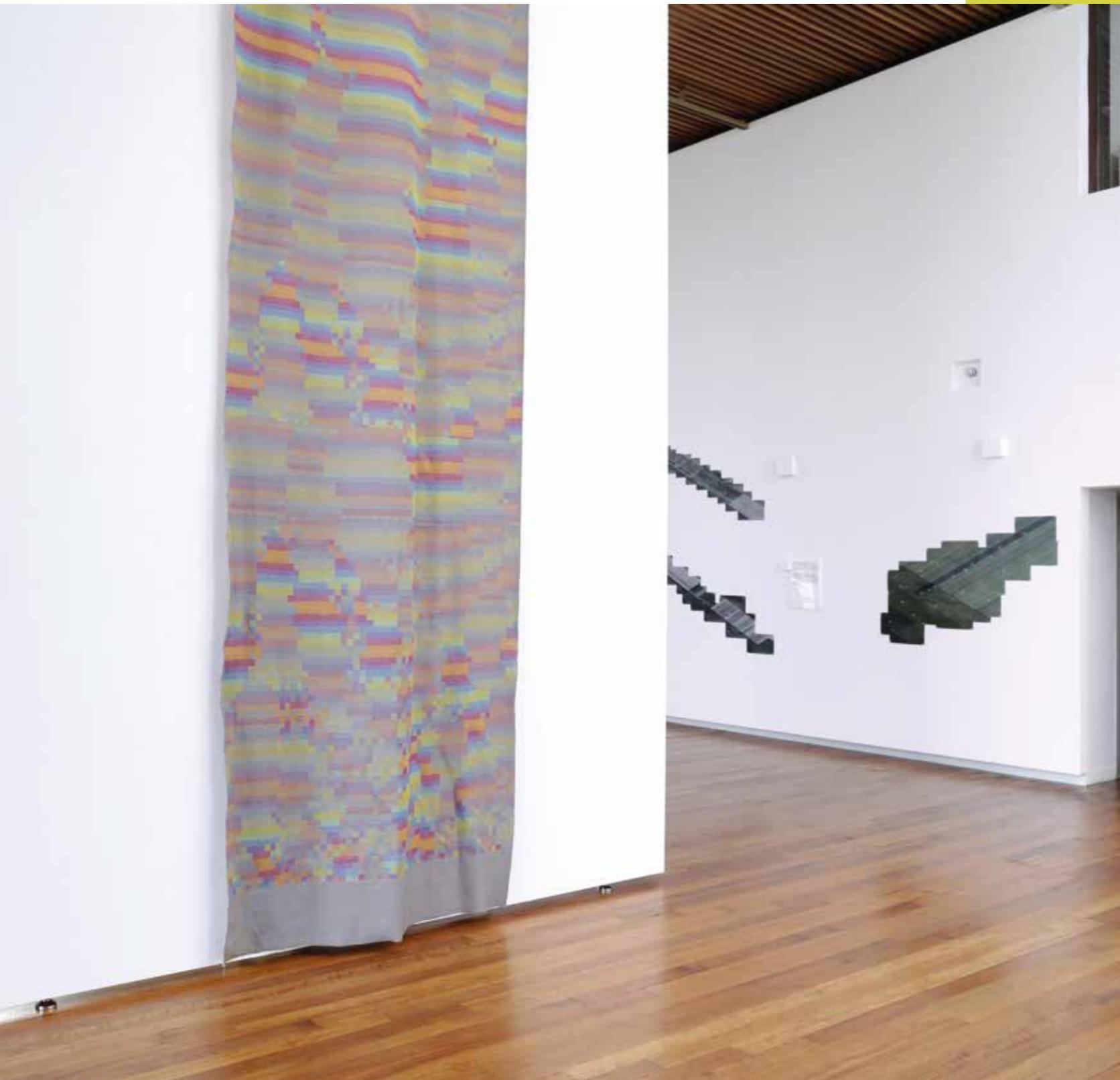
PI : 2015-2016

잠재적 이미지

PI : 2015-2016







SENTIMENTAL JOURNEY_2

SJ2 : 2016

센티멘탈 저니_2

SJ2 : 2016



Lee Ungno, Pattern Design, 1980,
Color Ink on Korean Paper, 29x21cm, Lee Ungno Museum

Lee Ungno, Pattern Design, 1980,
Color Ink on Korean Paper, diameter 15cm, Lee Ungno Museum



Lee Ungno, Composition, 1977,
Ink on Korean Paper, 32.5x32.5cm,
Lee Ungno Museum



Lee Ungno, Composition, 1977,
Ink on Korean Paper, 47x32cm,
Lee Ungno Museum

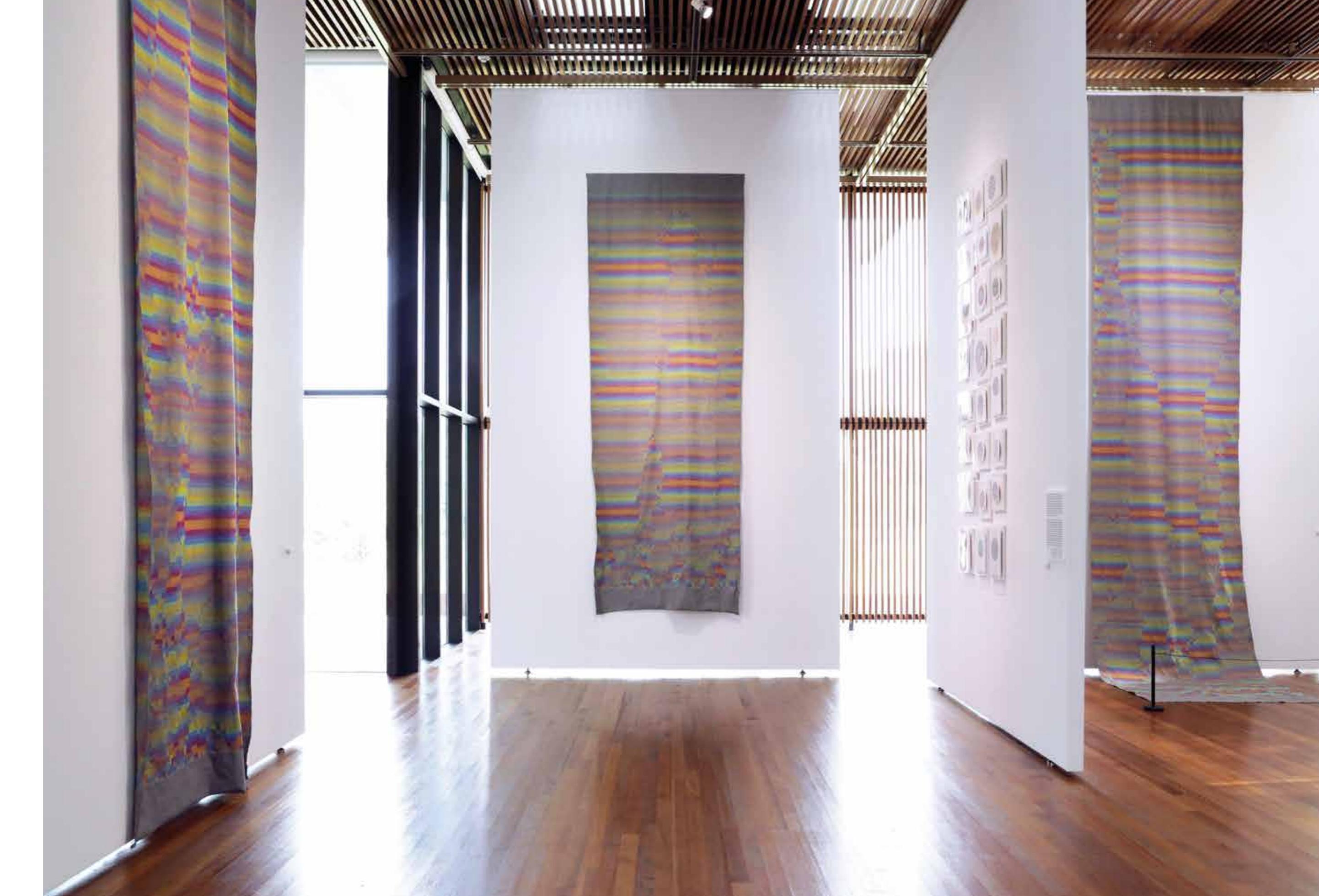


Lee Ungno, Composition, 1977,
Ink on Korean Paper, 33x24cm,
Lee Ungno Museum



193 192 164
164 193 170
164 191 193
181 164 193
193 164 174
193 173 164
178 126 100
178 100 126
147 100 178
100 171 178
100 178 116
178 178 100
127 125 70
70 127 81
70 122 127
103 70 127
127 70 89
127 88 70
117 38 2
117 2 41
68 2 117
2 109 117
2 117 23
117 113 2
176 171 32
32 176 58
32 165 176
115 32 176
176 32 80
176 76 32
222 96 40
222 40 101
145 40 222
40 208 222
40 222 74
222 216 40
255 255 143
143 255 167
143 243 255
211 143 255
255 143 180
255 181 143
202 159 140
202 140 160
175 140 202
140 197 202
140 202 151
202 200 140









SENTIMENTAL JOURNEY_1

SJ1 : 2008-2010

센티멘탈 저니_1

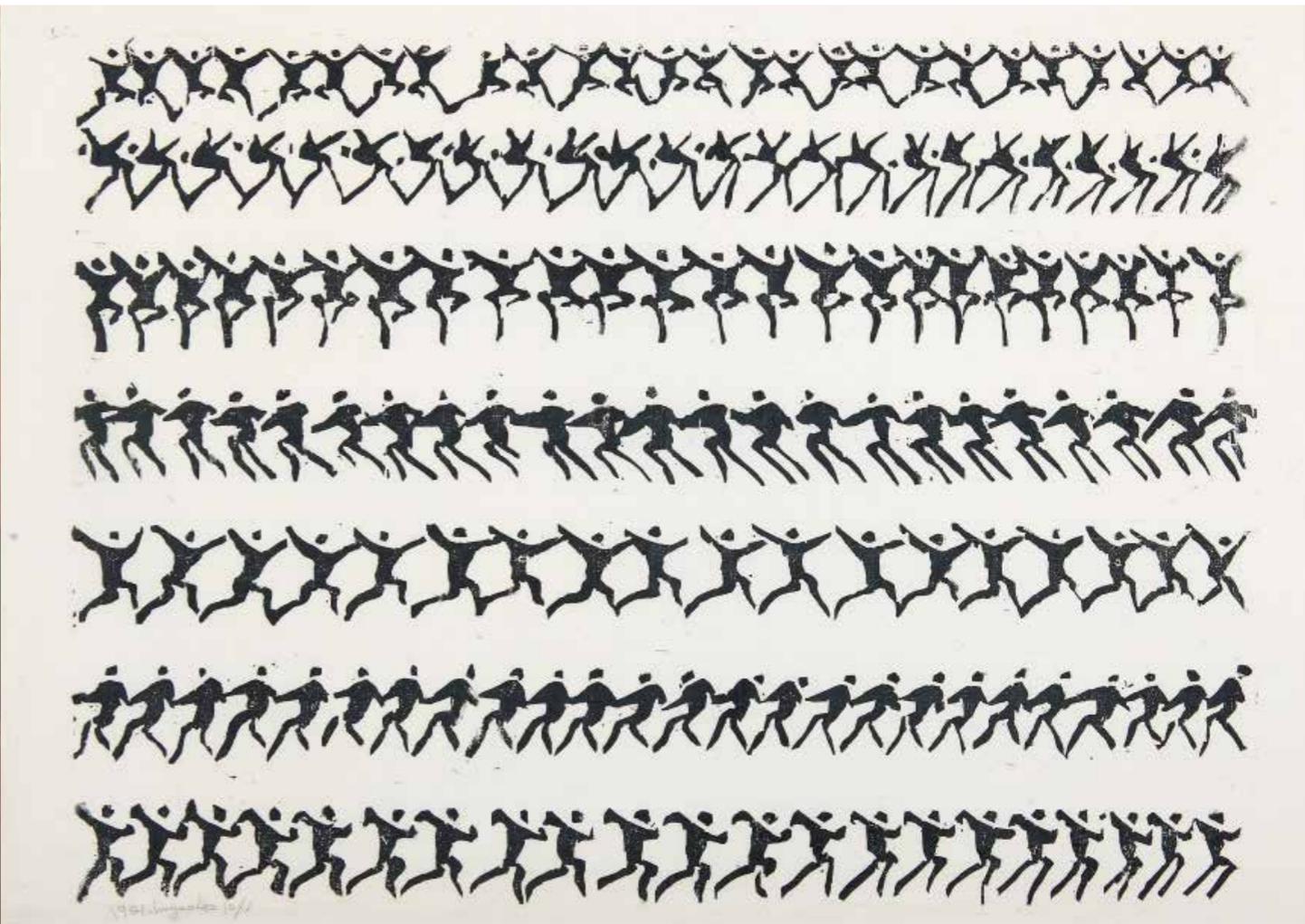
SJ1 : 2008-2010



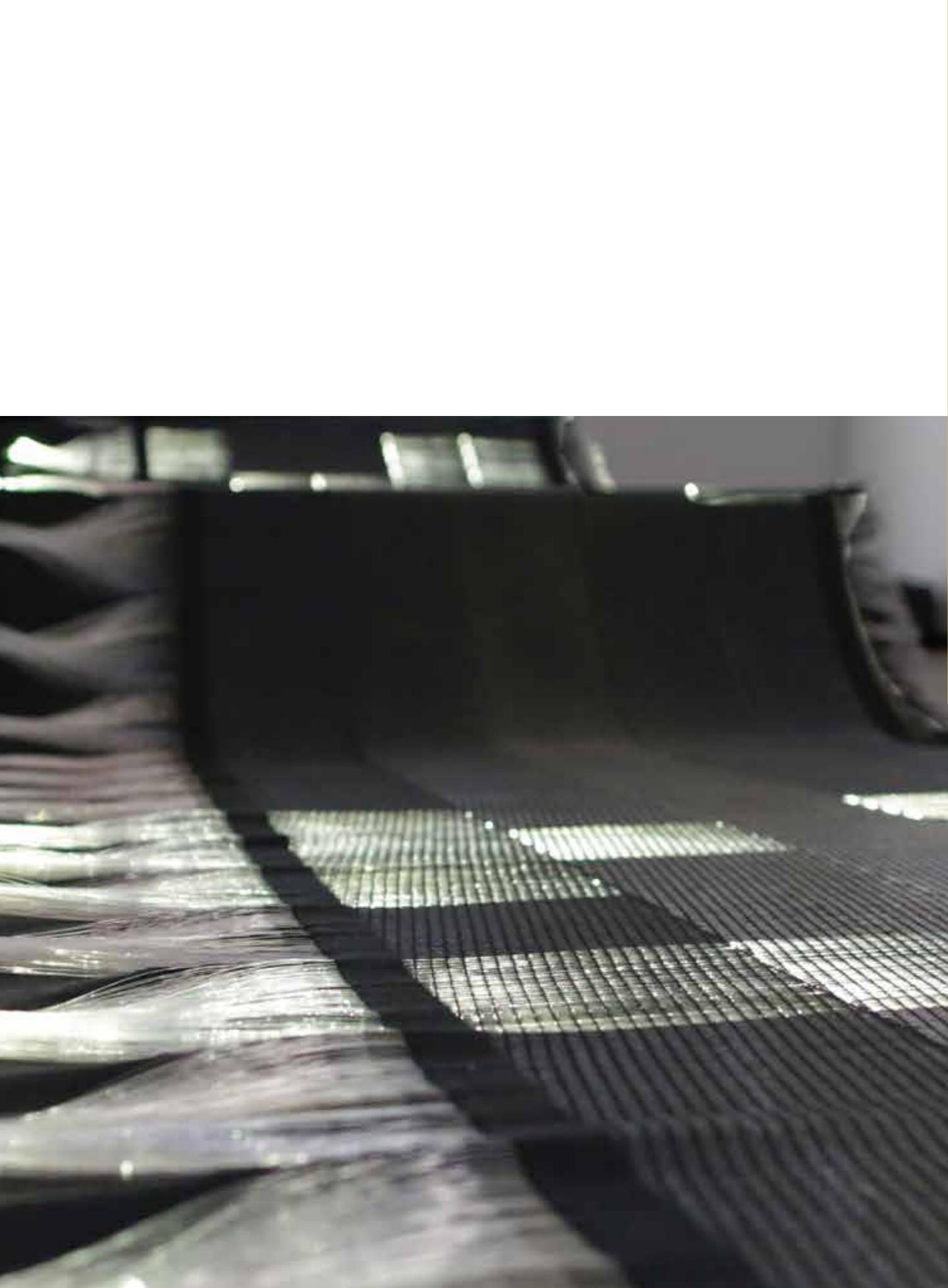
Lee Ungno, Composition, 1979,
Woodcut, 28X26cm, Lee Ungno Museum







Lee Ungno, People, Date Unknown,
Woodcut, 49×65cm, Lee Ungno Museum



BIGCrunch / *Marienbad*

BC : 2015-2016

LADAM : le film

scripts

écrans tissés

épreuves

table de Nim

빅 크런치 / 마리앵바드

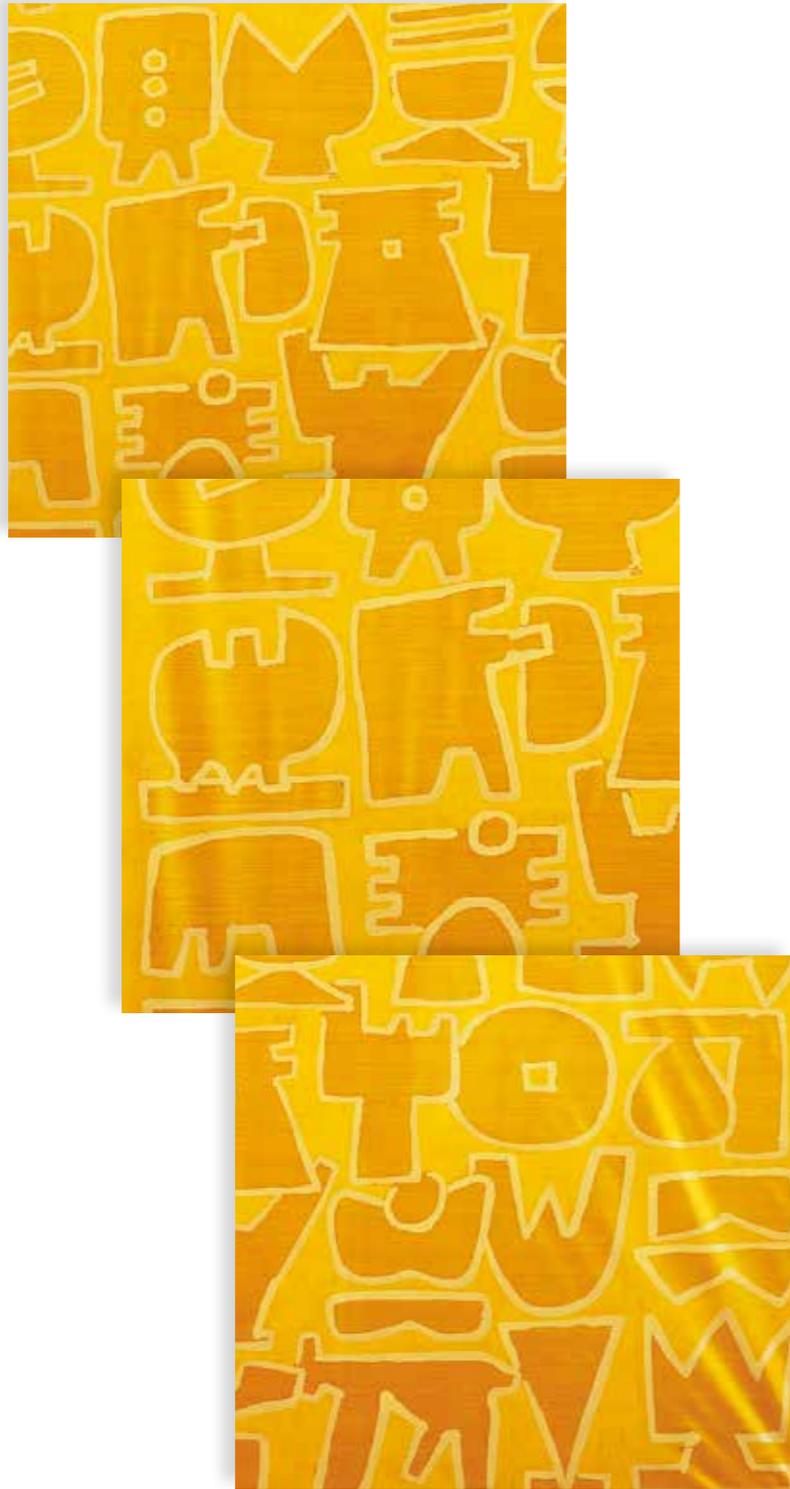
BC : 2015-2016

영상 <라담>

문자 스크립트

광섬유 스크린

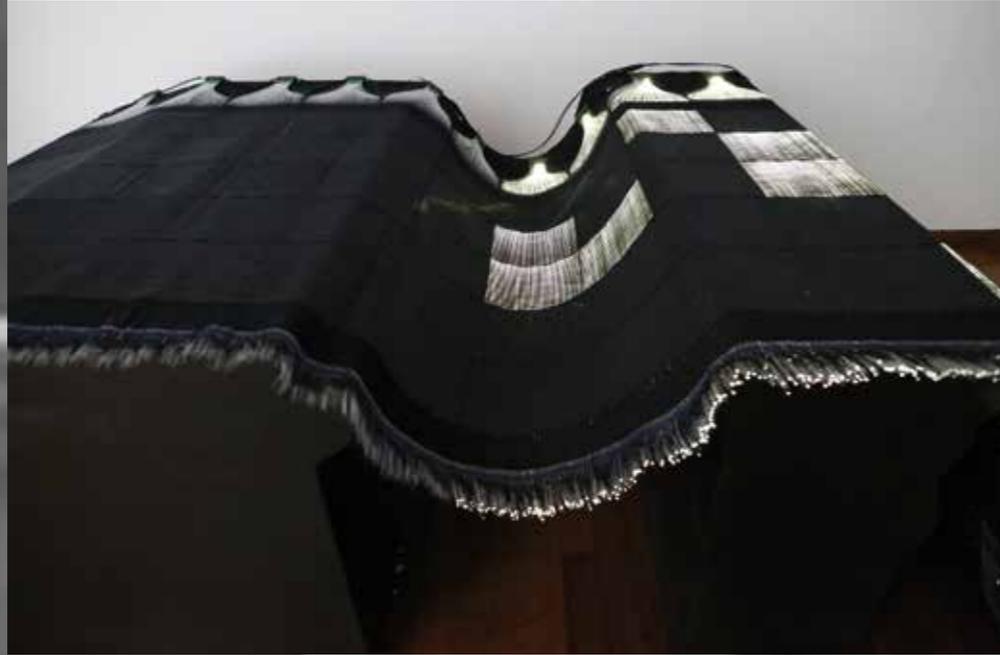
프린트 님 테이블

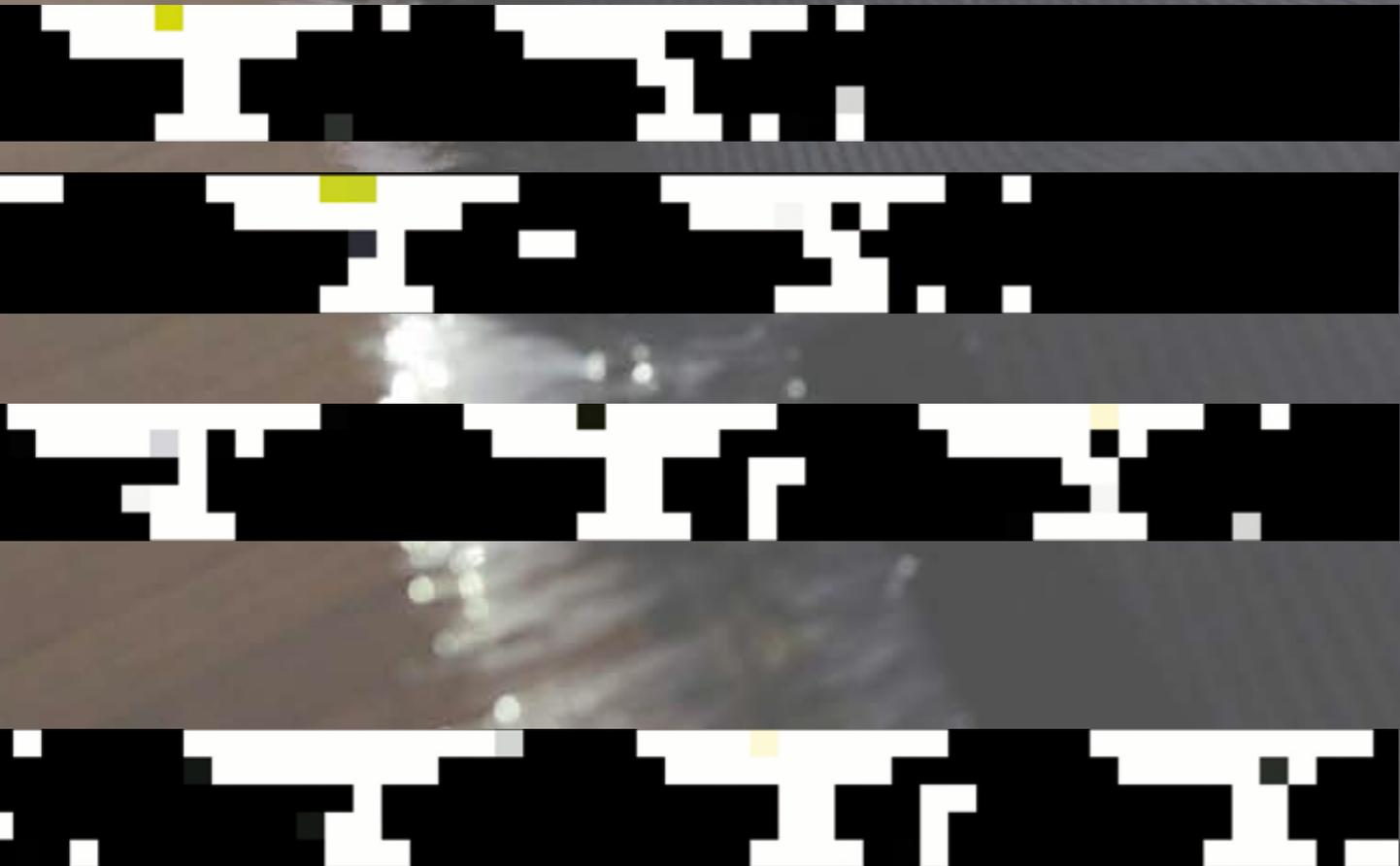
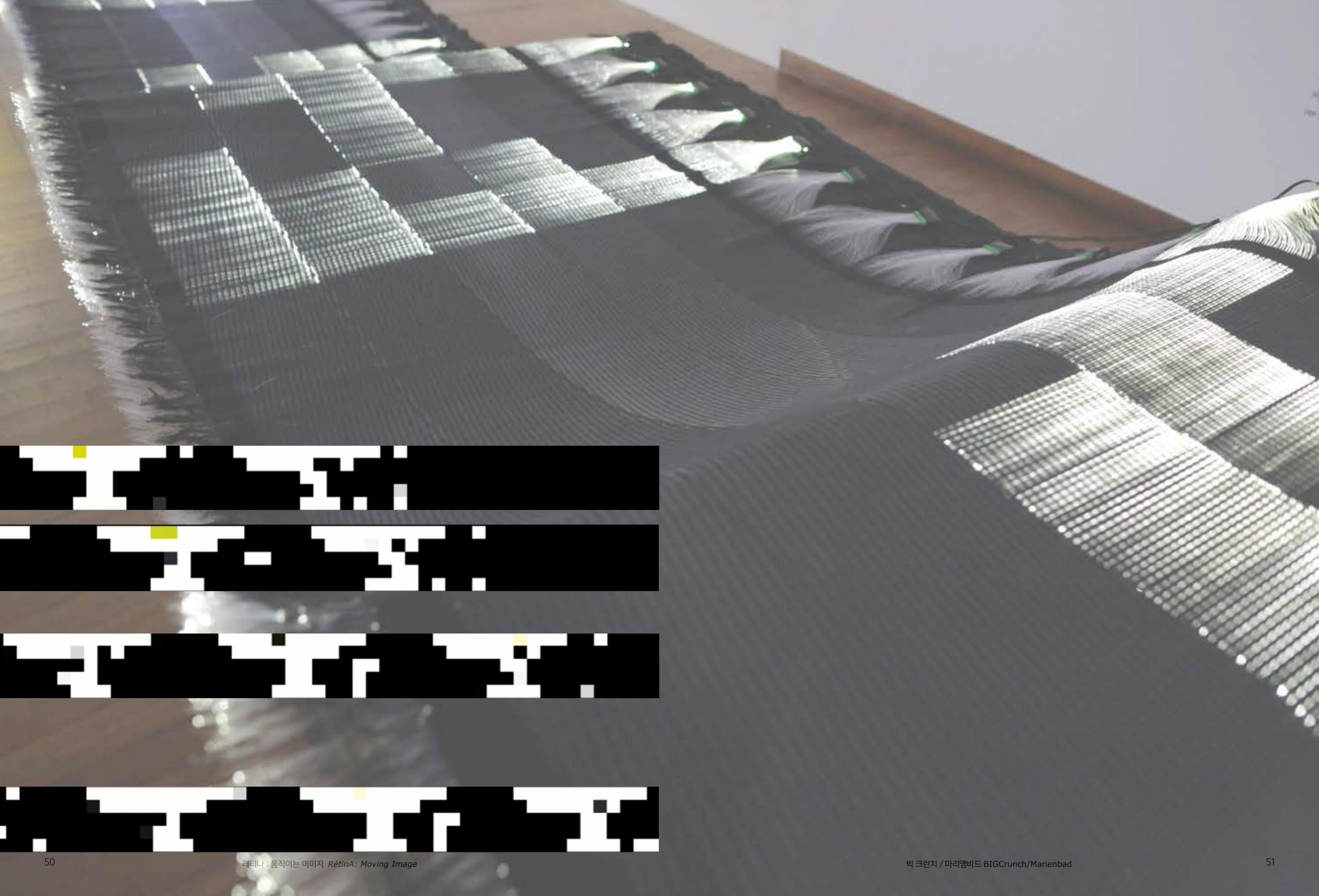


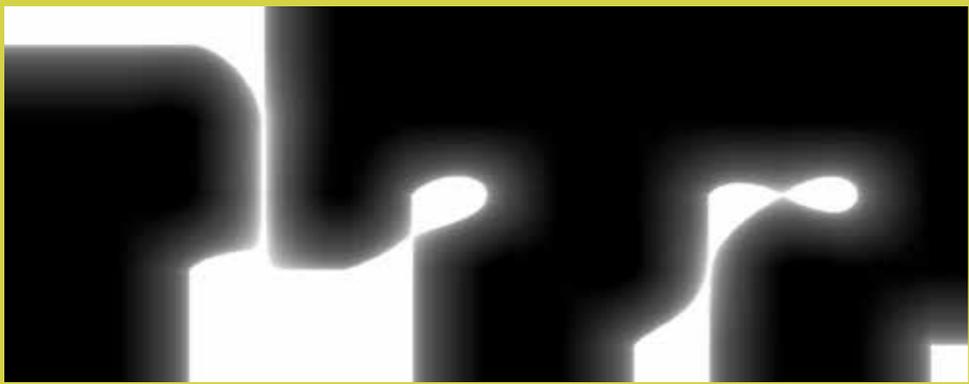
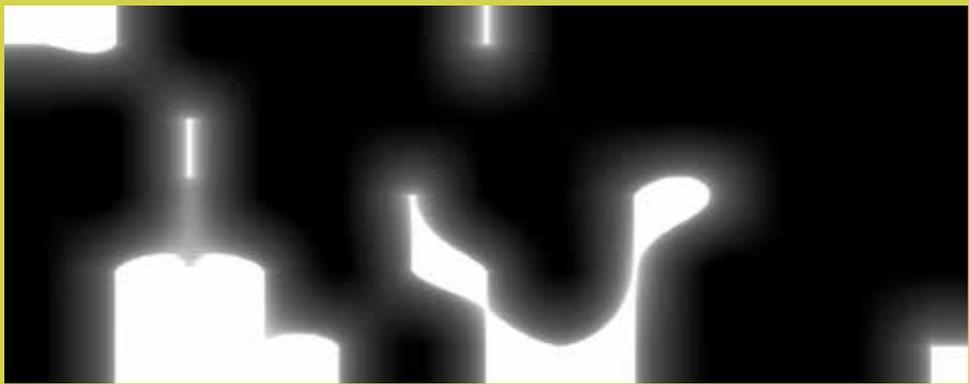
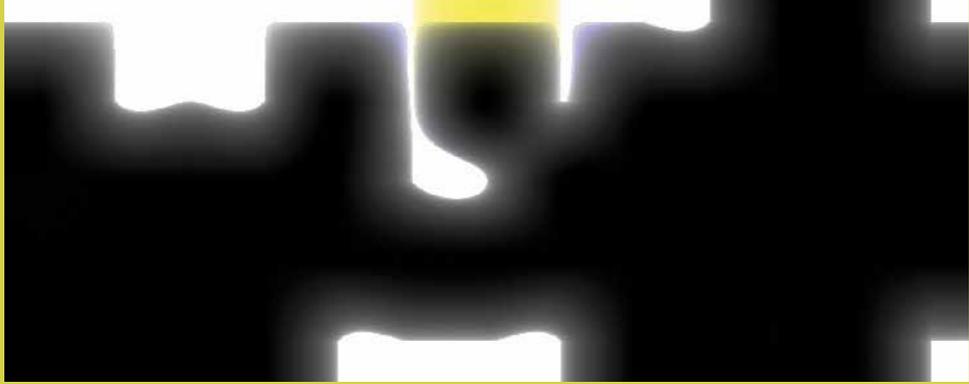
Lee Ungno, Composition, 1971,
Acrylic on Vinyl, 111x118cm, Lee Ungno Museum

31151012
31151012





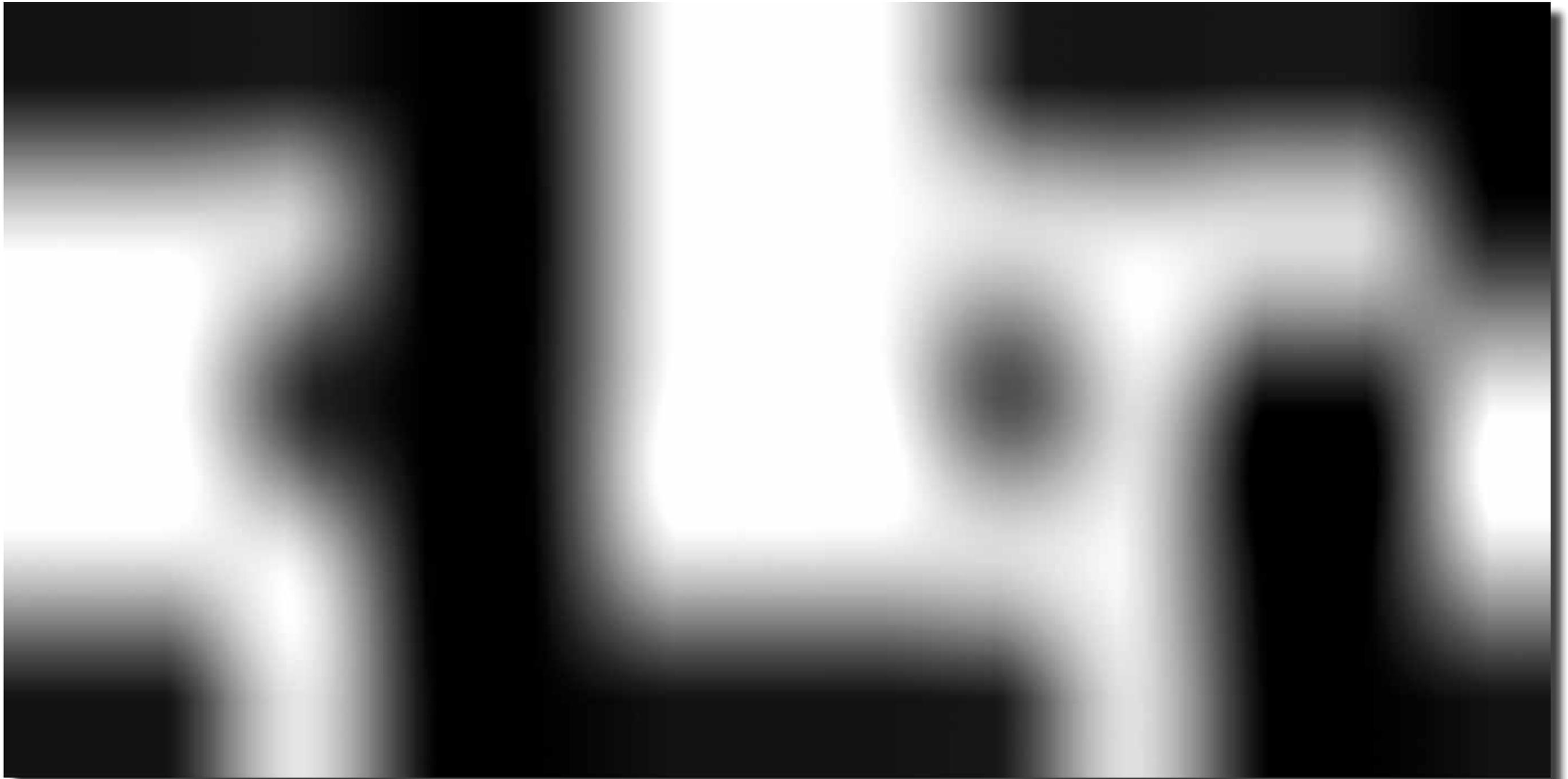






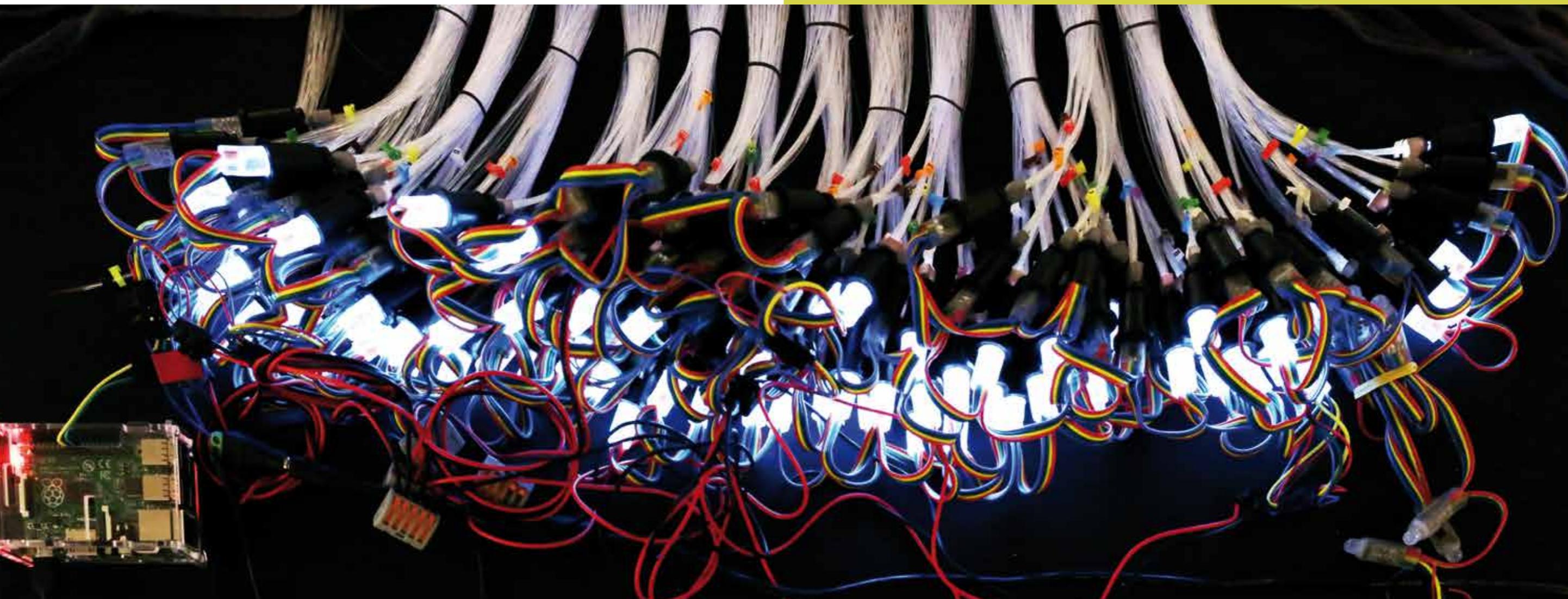
Lee Ungno, Composition, 1971,
Acrylic on Vinyl, 121x120cm, Lee Ungno Museum





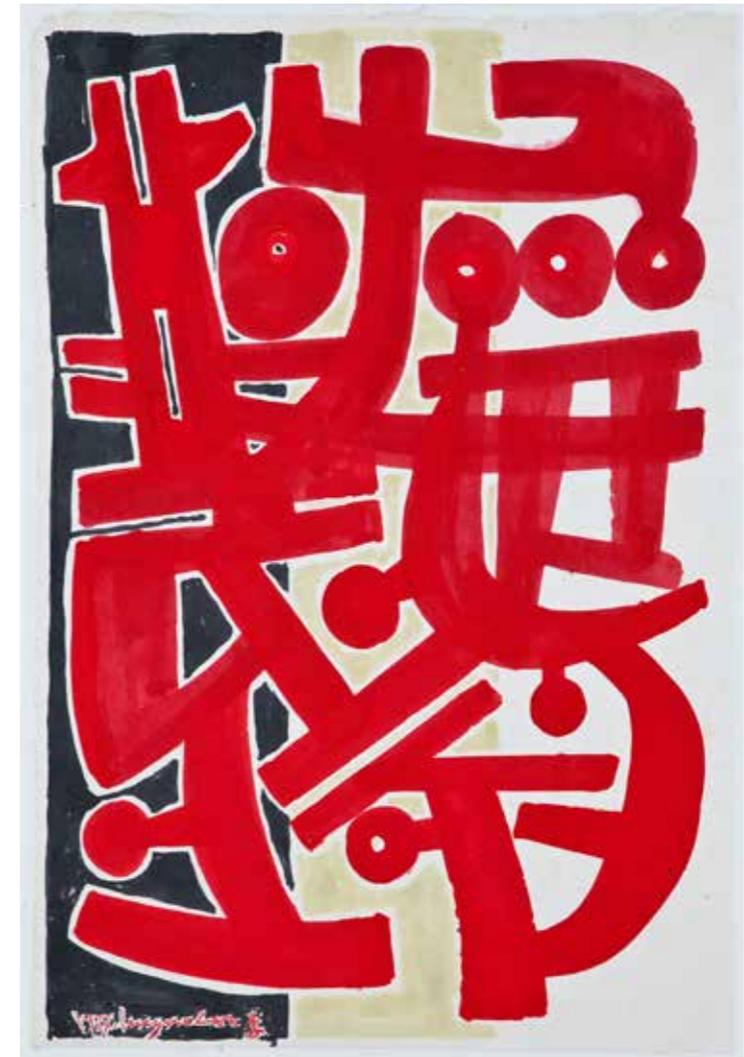
RETINAAlpha
2013-2014
PRELEVEMENTS URBAINS
PU : 2014-2015

레티나 알파
2013-2014
도시 견본
PU : 2014-2015

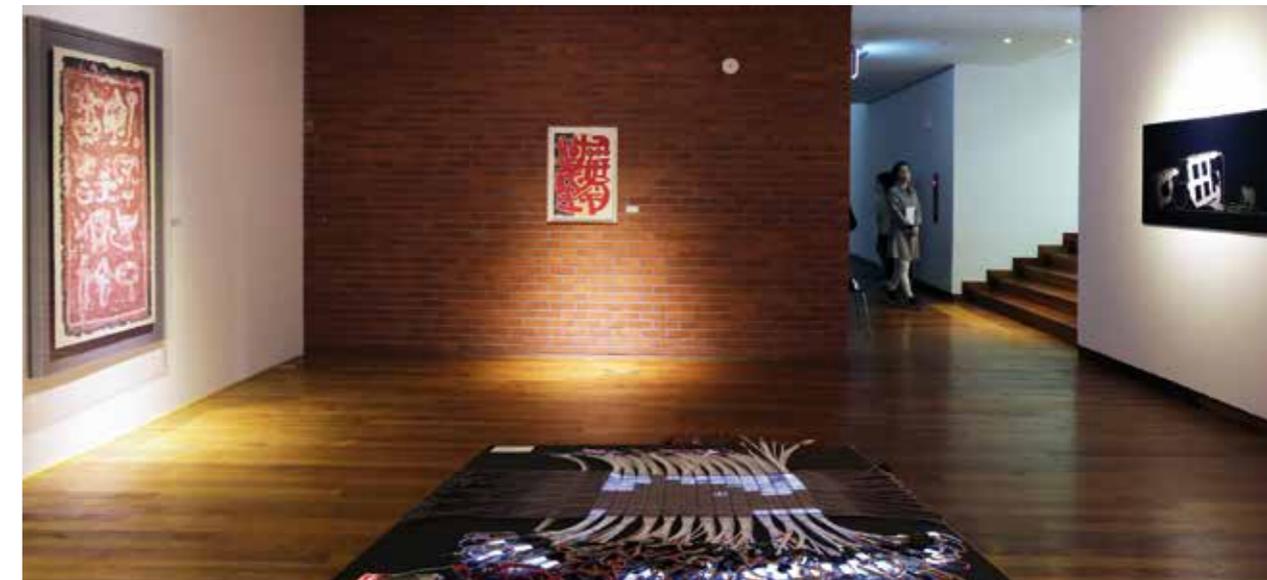
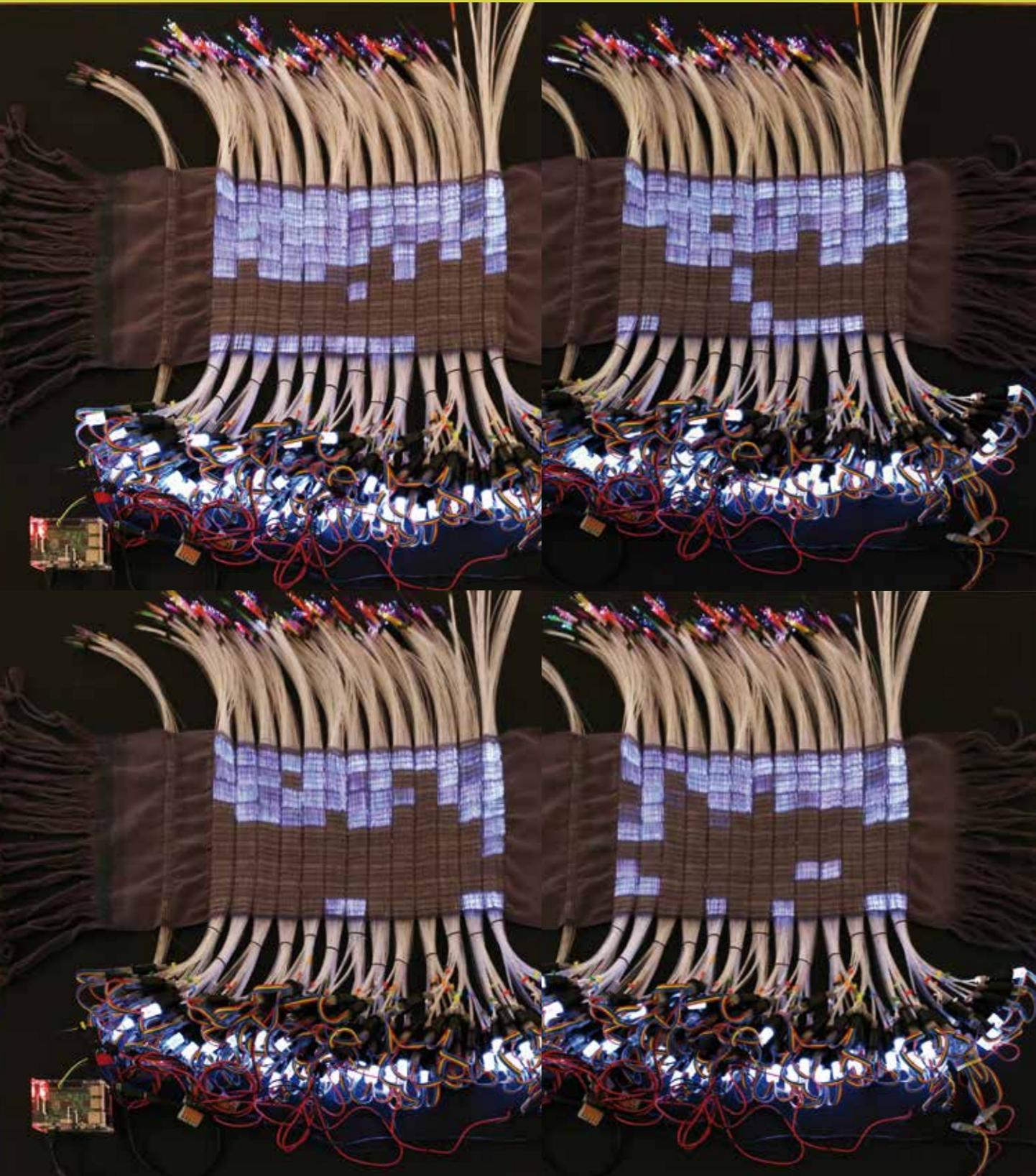


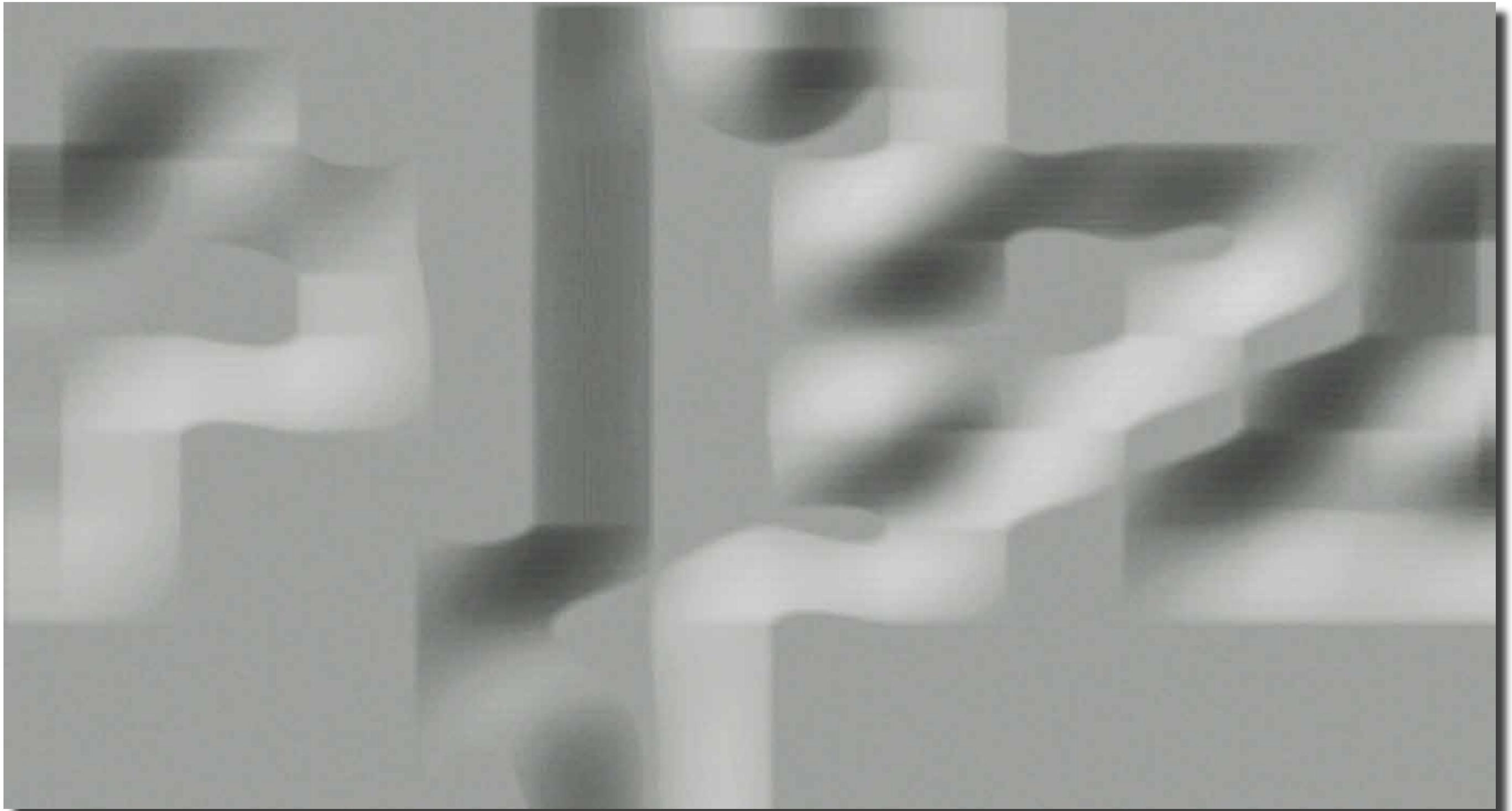


←
 Lee Ungno, Composition, 1962,
 Oil on Canvas, 133x70cm,
 Lee Ungno Museum



↑
 Lee Ungno, Composition, 1977,
 Color Ink on Korean Paper, 48x33cm,
 Lee Ungno Museum





BEL Horizon

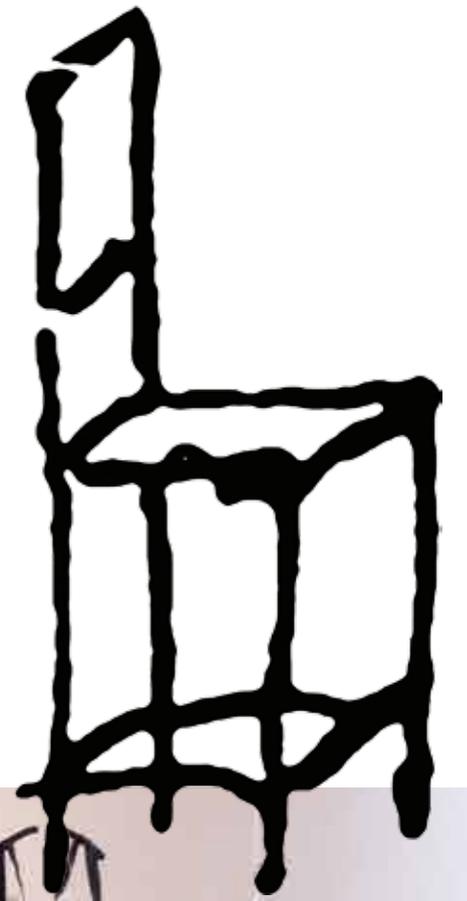
BH : 2015-2016

vestes

벨-오리종

BH : 2015-2016

재킷



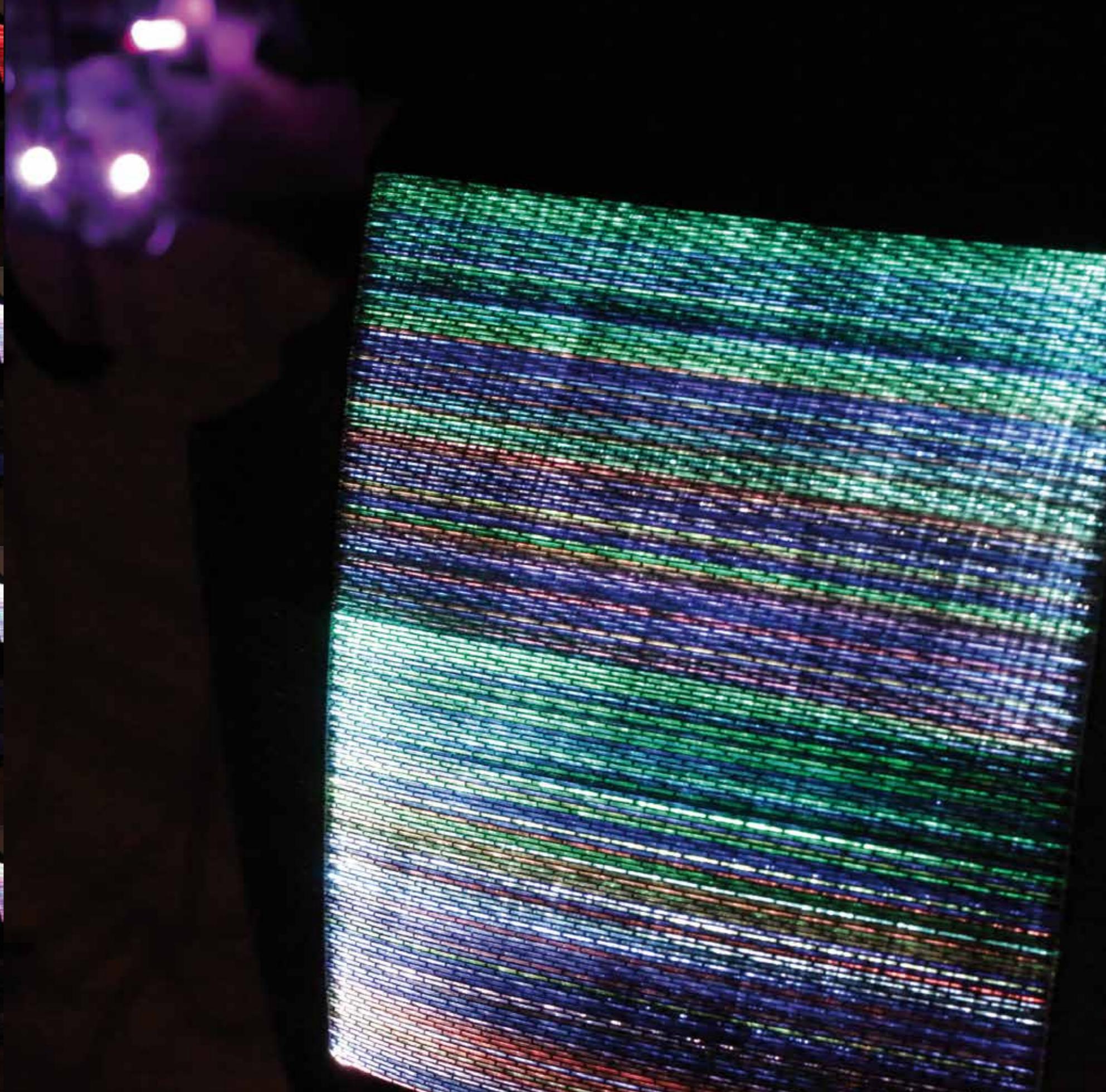


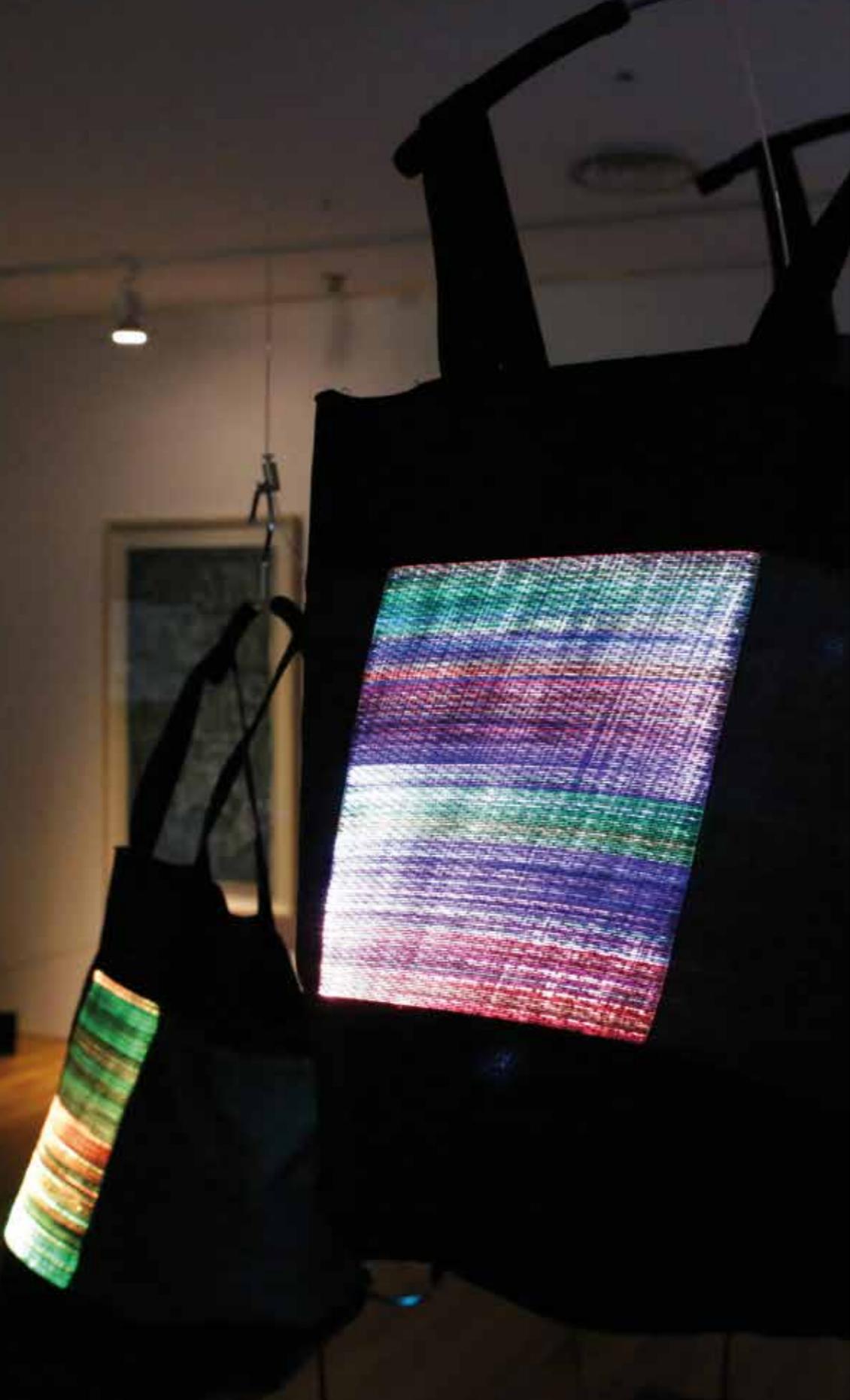
Lee Ungno, Composition, 1963,
Ink on Korean Paper, 139x70cm,
Lee Ungno Museum



Lee Ungno, Composition, 1964,
Oil on Canvas, 88x57cm,
Lee Ungno Museum

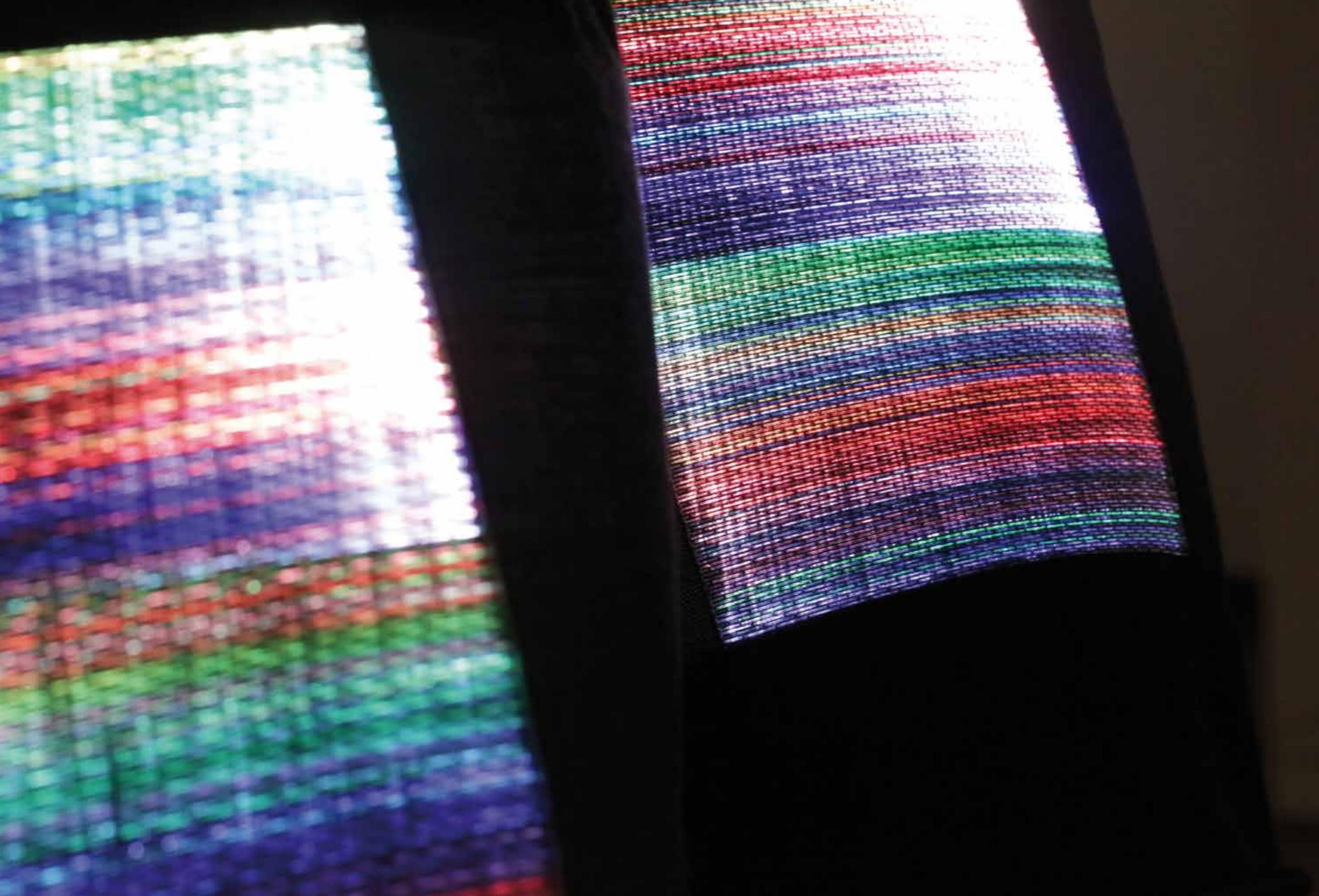






255 0 0
 255 102 0
 255 153 0
 255 204 0
 255 255 0
 153 255 0
 0 255 0
 0 255 204
 0 204 255
 0 0 255
 153 0 255
 204 0 255
 255 0 204
 255 0 102
 153 0 0
 153 102 0
 153 153 0
 102 153 0
 0 153 153
 0 102 153
 0 51 153
 102 0 153
 153 0 102
 204 51 51
 204 102 51
 204 204 51
 153 204 51
 51 204 51
 51 204 153
 51 153 204
 51 51 204
 153 51 204
 204 51 153
 255 102 102
 255 153 102
 255 204 102
 204 255 102
 153 204 255
 204 153 255
 102 0 0
 102 102 0
 0 102 102
 0 51 102
 102 0 102





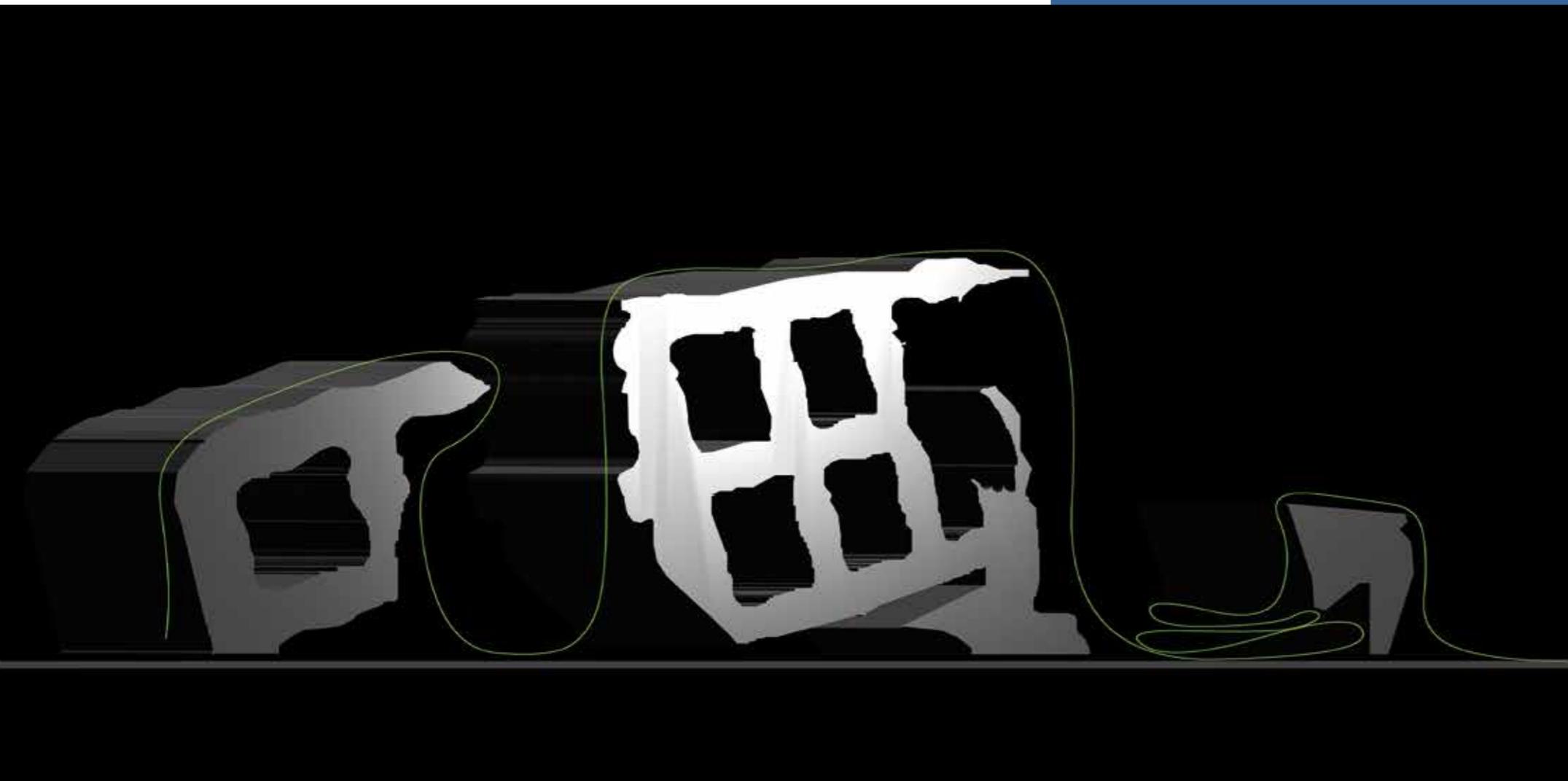
ENTRETIENS sur un banc 작가와의 대화

Kim Sangho (Conservateur)

Sultra & Barthélémy (Artistes)

김상호 (학예연구사)

쉴트라 & 바르텔레미 (작가)



작가와의 대화

김상호 (학예연구사)
쉴트라 & 바르텔레미 (작가)

1 - 시각

시각은 <LADAM>, <PU>, <Sentimental Journey 1 & 2>와 같은 다수의 « RétinA » 작업 전체에서 중심 요소를 이룹니다. 시각에 대한 작업이 제기하는 문제를 통해 의도하는 바는 무엇입니까?

이 질문은 당연히 시각 예술가인 저희의 위상에 이어집니다. 이 질문은 이미지뿐 아니라 그것을 수용하는 생물학적 기관이나 기술적 장치에 대해 저희가 20년 동안 기울여온 관심의 중심축을 이룹니다. '레티나' 프로젝트의 핵심 부분을 작업하면서 저희는 파리 CHNO(국립안과병원)에서 인공 망막을 이식한 환자 2명을 대상으로 한 재활 훈련을 참관했습니다. 이 프로젝트는 알랭 조제 샤엘 교수 팀이 수 년 전부터 수행해온 작업이었습니다. 후천적으로 실명한 사람들에게 시각을 되찾아주는 것이 아니라 집중 재활을 통해 이들이 처음으로 시각 기준을 이용하여 공간 속에서 이동할 수 있도록 하는 것이 관건이었습니다. 이 '15/20' 병원(웁긴이 주 : 파리 국립안과병원의 별칭으로 이 병원의 병상이 총 300개인 데서(15x20=300) 유래)에서 수행한 것과 같은 시력 회복 과정에서 발생하는 난관과 장애는 저희 작업 속에서 이미지가 '제조'되는 과정을 반향처럼 그대로 보여주는 것 같았습니다. 이러한 의학적 성과가 직물로 이루어진 화면을 만들고자 하는 예술적 시도와 함께 만나 본다는 작용을 상세히 검토하게 된 것입니다.

저희가 수행한 연구와 15/20 병원에서 진행 중인 연구가 모두 선명도의 한계에 부딪친다는 생각은 저희에게 놀라운 경험이었습니다. 이러한 난관에서 종종 새로운 형태가 출현하기 때문입니다. 어떤 점에서 섬유로 된 가공물은 전달력이 매우 약하지만, 다른 한편에서 망막 이식 환자들에게 있어 신호라는 것은 보는 것이 아니라 바로 지각하는 대상으로서의 특징을 지닙니다. 우리 다른 사람들과 마찬가지로 망막 이식 환자들에게도 이것들은 세계를 의미하는 60여 개의 점입니다. 파리 국립안과병원에서 참관한 임상 실험과 더불어 저희는 비디오 자료와 최초의 섬유 원형/시제품prototype을 통한 훈련도 수행했습니다. 매우 단순한 이 장면(눈으로만져보는, 촉각에 가까운 장면)을 촬영하면서 저희는 다른 시선, 우리 주위에서 움직이는 세계의 또 다른 재현을 시도했습니다. 이러한 시도를 통해 본 전시에서 소개되는 PU(도시 견본) 영상이 제작된 것입니다. "이렇게 낮은 선명도 속에 세계를 어떻게 제시할 것인가", "세계의 이미지는 어떤 모습으로 나타날 것인가", 그리고 "움직이는 세계는 어떤 모습으로 드러날 것인가". 어떻게 보면 바로 이러한 것들이 저희가 다뤄야 할 문제일 것입니다. 이 질문들은 저희로 하여금 이미지를 다시 생각하고, 이미지의 한계와 가시성의 기호 체계를 파악하게 하면서도 움직임의 하나의 가능한 형태로 이해하고 새로운 방식으로 사진과 영화를 탐색할 수 있도록 이끌었습니다.

2 - 픽셀

<PU>와 <LADAM>에서 세계는 기본 요소를 이루는 벽돌로서의 각 픽셀로 분리된 존재로 국한됩니다. 이 경우 픽셀을 어떻게 규정해야 할까요?

섬유에 정보를 전달하는 능력을 부여하다 보면 매우 불분명한 이미지에 부딪치게 됩니다. 이러한 이미지의 구성 요소에서 바로 기본 단위인 픽셀이 나타나게 된 것입니다. 눈에 보이는 이 픽셀이야말로 직조된 화면의 이산(離散) 단위뿐 아니라 형태, 그리고 더 나아가 저희에게 진정한 질문이 되었습니다! 픽셀 몇 개로만 구성된 움직이는 이미지를 만들면서 저희는 이미지보다는 기호에 다가가게 됩니다. 이는 일종의 만들기 놀이와도 같습니다. <Big Crunch_Marienbad>라는 커다란 섬유 작품에서 이 픽셀들은 화면의 행렬적, 기계적 분할을 이룹니다. 이 이미지들이 영화에서 요구되는 선명도로 스크린에 비추어지면 환경과 잔류의 흔적 같은 유령과 흐릿한 형태의 세계가 나타납니다. 영화 <지난 해 마리앙바드에서>의 이야기도 기억의 직조, 흑백의 유령 이야기가 아닐까요? <픽셀>이라는 우스꽝스러운 SF 코메디에서 픽셀은 요즘 비디오 게임의 탁월한 선명도를 통해 넘어서어 아주 오래된 아케이드 게임의 흔적인 동시에 파괴와 재건 능력을 갖춘 끔찍한 전쟁 무기를 이룹니다. 시각의 탐험과 관련하여 우리는 이러한 세계와

는 멀리 있지만 SF 영화와는 꽤 가까이 있는 것이죠!

당신은 작품 속의 유령에 대해 여러 번 언급했습니다. 제 생각엔 그것은 마치 무의식이나 과거의 기억처럼 숨겨진 것, 억눌린 것을 뜻하는 것 같은데요?

이미지 압축 작업은 남겨진 요소들에게 새로운 힘을 주는 동시에 강화시킵니다. 이진코드 방식의 전자장치는 수 백만개의 픽셀-이미지에서 이 모든 픽셀을 하나의 빛으로 투사하는 응축된 픽셀 흐름을 향해 작동합니다. 이 변형 과정이 유령 프로세스의 뿌리를 이룹니다. 이것이 정확하게 이미지에 가해지는 대부분의 물리적 작동에 일어나는 현상입니다. 그러나 유령에 대해서, 그것이 영화와 갖는 관계에 대해서 알기 위해서는 데리다가 유령에 대해 이야기하는 놀라운 인터뷰를 참조할 필요가 있습니다.

“(…) 그리고 저는 영화란 유령을 불러들이는 예술이라고 생각합니다. 이 개념은 더 뛰어난 영화 예술, 궁극적으로 더 참신한 것, 그리고 정신분석적인 것들과의 고려 속에서 다뤄져야 합니다. 제가 보기엔 정신분석이 더해진 영화는 유령의 과학과 동등한 것입니다. … 이미지에 대한 현대적 기술은 그 힘을 10배로 불리며 유령을 불러들입니다.”

정보를 다루는 우리 작품 속에서, 움직이는 이미지 같은 소재는 정신분석학적 자리를 우리 영화 속에서 차지하며 유령의 귀환처럼 작동하는 것이죠!

<LADAM>에 (이미지의) 픽셀 이동은 직사각형의 스크린 안에서 이루어지는 반면 레티나 광섬유 스크린에서 이러한 이동은 일종의 서체처럼 수평적으로 이루어집니다. 작품 <Bel Horizon>에서는 이미지와 재킷의 픽셀이 공간 속에서 이동하고 메신저로 사람을 이용합니다. 이러한 픽셀의 공간 이동이 의미하는 바는 무엇인가요?

우리가 사용하는 다양한 매체를 가지고 작용하는 그 무엇을 명확히 규정한다는 것은 우리한테도 매우 어려운 일입니다. 우리가 보고 싶지도 않고 명시적으로 드러내기를 원하지도 않는 복잡성도 존재합니다. 특히 우리의 흥미를 끄는 것은 '이미지-움직임'이든, <Sentimental Journey 2>의 섬유 연속처럼 세포 집단의 변화와 모형을 고정하는 '직물 표면'이든 우리 자신의 시각 지표를 이동하고 흘려놓는 행위입니다.

'RétinA 광섬유 스크린'이라는 커다란 창 안에서 벌어지는 것을 예로 들어봅시다. 섬유에 정보를 전달하는 것은 제약이 많이 따르는 일로, 저희는 이미 이미지 선명도와 관련하여 이를 밝힌 바 있습니다. 솟아오르는 형태는 우리 인간의 시각이 허락하는 세계의 재현보다는 문자(새로운 알파벳)에 더 가깝습니다. 저희는 이 '기호-이미지'를 결합함으로써 이를 가볍게 넘어서고자 합니다. 이러한 '파동-이미지'의 패키지가 우리가 읽으려 하는 텍스트를 이루는 것이죠! 연이어 지나가는 이 커다란 LED 조명들의 출현을 통해 관객은 움직이는 이미지의 독해와 문자 텍스트의 선적인 독해 사이를 오가는 경험을 하게 됩니다.

<Sentimental Journey 2>라는 섬유 작품은 또 다른 시각 경험을 제안합니다. 여기서서는 더 이상 픽셀이라고 일컬을 수는 없고 그보다는 재현 단위, 세포라고 할 만합니다. 분명 이 단위는 정사각형을 이루지만, 이응노 작품에서 커다란 화면 위에서 증식되고 서로서로 이어지는 인간 형상의 간략한 재현과 유사하지 않습니까? 어떤 경우에도 화폭 위에서 펼쳐지는 움직임을 바라보는 것이 관건입니다. <Sentimental Journey 2>에서도 모태는 선이고, 각 세포의 움직임을 관장하는 단순한 규칙이 다음 선을 규정하게 되며, 계속 이런 식으로 진행됩니다. 시간이라는 변수는 연속적인 변화를 고정하면서 직물이 세로로 전개됨에 따라 그 속에 녹아듭니다. 우리는 이 커다란 조각들을 그저 만화처럼 읽을 수 있고, 만화 이상으로 여기에서 전체적으로 커다란 모티프를 볼 수도 있습니다.

<BEL Horizon> 재킷도 보기와는 달리 동일한 방식으로 작용합니다. 각 재킷은 하나의 단위, 세포, 개체처럼 간주할 수 있습니다. 그 움직임은 저희가 방금 전에 말씀드린 단순하고 국소적인 동일한 규칙이 명하는 대로 따릅니다(각 재킷은 프로그래밍된 옆에 있는 재킷의 프로그래밍 상태에 주의를 기울입니다). 이 재킷을 입으면 공간 속에서의 이동이 자유로워집니다.

3 - 참조'

수많은 프랑스 영화 중에 왜 <지난 해 마리앵바드에서>를 선택하셨습니다가?

알랭 레네의 이 영화는 오늘날 동시대 예술이 다채롭게 보여주는 의미에서의 참조를 이루지는 않습니다. 하지만 이 작품은 저희의 기억에 독특한 방식으로 작용하면서 영화적 시각의 기원이 되는 두 가지 흔적, 즉 흑백의 흔적만을 남겨놓았습니다. 이 영화는 내부 공간과 외부 공간을 동시에 탐색합니다. 이는 무한한 바로크식 변주로 이루어진 성의 내부 공간 같은 프랑스식 공원이자 미로의 공간입니다. 이 공간은 짜이고 겹치며 펼쳐지는 이야기 구조를 통해 시각적이기보다는 '내면의 구성/해체'처럼 나타납니다. 알랭 레네가 연출한 것은 우리가 시각의 구성/해체 실험으로 채택한 것과도 같습니다. 따라서 이로부터, 비평가 베르나르 드 시엘의 말을 인용한다면, "모든 것을 삭제하지 않는다면, 완전한 어둠을 만들지 않는다면, 조금만 남아 있는 것이라도 되살아나고... 어떤 방식으로는 완전히 되살아난다 Si l'on ne supprime pas tout, si l'on ne fait pas le noir complet, le peu qui reste revient ... et d'une certaine façon, revient en entier" 는 원칙이 정립될 만합니다. 이는 레네의 영화에서 저 오래된 '님 게임Jeu de Nim / Nim game' 을 하던 인물의 대사 "나는 질 수도 있지만 언제나 이긴다Je peux perdre, mais je gagne toujours"에 대한 우리의 시각적 해석입니다. 따라서 영화는 살아 움직이는 아름다운 은유로 주어졌을 뿐, 그 어떤 경우에도 이 작업의 주제나 대상으로 부과되지는 않았습니다.

4 - 자기조직화 / 동기화

타피스트리 <Sentimental Journey 2>의 컬러 픽셀들은 유기체처럼 작용하는 것 같습니다. 이 픽셀들의 동기화와 세포자동자 이론은 어떤 의미를 가지고 어떤 방식으로 작동합니까? 당신의 작업에 과학 이론을 도입한 이유와 제작과정에서 수학과 프로그래밍이 어떻게 적용되었는지 구체적으로 말해주시죠?

저희는 언제나 이미지를 만드는 여러 방식을 동시에 탐구하고자 하는 의지가 있었습니다. 촬영이나 모델링, 프로그래밍 등의 방식 말입니다. 그러던 중 <Sentimental Journey 2>를 제작하고 동기화 모델을 사용하기 전에 세포 자동자가 저희 작업 속에 매력적인 도구로 나타나 이를 통해 예상치 못한 형태를 만들어내게 되었습니다. 이는 도상을 재생하면서 전개 규칙을 아는 관람자를 대상으로 매우 추상적인 모습의 매체 위에 픽션을 투사하는 가능성을 제시하는 방식이었습니다. 이렇게 해서 저희는 첫 섬유 세대 / 단계인 <Sentimental Journey 1>(그 견본이 본 전시에 출품되었습니다)의 직조 작업을 수행하게 되었습니다. 이 섬유들은 여러 선을 무한히 전개시킬 수 있었지만 모티프는 절대 반복되지 않았습니다. 그런데 저희 자신이 수학자가 아닌 만큼, 이 첫 번째 프로젝트는 수학자이자 낭시에 위치한 '로렌 컴퓨터-어플리케이션 실험실LORIA'('프랑스컴퓨터자동화국립연구소INRIA')의 세포 자동자 전문가인 나짐 파테스(Nazim Fatès)와의 협력으로 가능한 것이었습니다. 이어서 '한-불 상호교류의 해' 기념 행사의 일환으로 개최 예정인 전시를 염두에 두며 두 번째 협력 작업인 <BEL Horizon>을 구상하게 되었습니다. 이는 서로 교류하며 하나의 동기화 모델에 반응하는 재킷들로 이루어진 작품입니다. 이와 병행하여 같은 프로그램을 통해 여러 섬유 작품의 발상이 이루어지기도 했습니다(이 작품들은 추후에 좀 더 발전시킬 필요가 있습니다).

5 - 옵아트

<Sentimental Journey> 시리즈는 1960년대의 옵 아트와도 이어지는 것처럼 보입니다(시각적, 광학적 효과 면에서). <Sentimental Journey >는 특수한 미술사적, 역사적 맥락과 관련이 있나요?

아방가르드와 함께 태동하여 60년대에 전개된 옵티컬 아트는 겉보기와는 달리 저희의 작품 세계와 아무런 관련이 없습니다. 옵티컬 아트 또는 옵 아트 운동은 1965년 뉴욕현대미술관의 <감응하는 눈Responsive eye> 전시회에서 전 세계적인 인정을 받기 시작했습니다. 이때 전시된 회화 작품들은 착시현상을 일으키는 표면으로 인해 관람자에게서 특별한 시각 반응을 야기시켰습니다. 기하학적 데생의 조작과 강렬한 색채의 병치와 같은 다양한 방식을 통해 공간적 모호함과 움직이는 듯한 느낌이 발생한 것입니다. 그런데 대개 형식과 관련한 이러한 탐구가 저희의 주요 의도가 된 적은 한 번도 없었습니다. 저희는 어쩌면 옵티컬 아트 예술가들

과는 달리 이야기를 들려주는 데 훨씬 더 몰두했습니다. 이 이야기는 저희가 말한 매우 단순한 규칙들(세포 자동자들)과 함께 활기를 갖게 됩니다. 그리고 공업식 제작 행위와 저희가 표방한 원칙 사이에 일관성이 유지되도록 3원색 실 세 가닥(청록색cyan-진홍색magenta-노란색jaune)으로만 이루어지고 여기에 흑백이 추가되는 직조 방식을 택했습니다. 그런데 이렇게 작은 것을 가지고 기본 세포의 가능한 상태에 해당하는 저희의 50개 색상 팔레트를 확장시킬 수 있었던 것은 바로 섬유 엔지니어 프랑수아 루셀의 탁월한 솜씨 덕분입니다. 전시된 섬유 작품 앞을 지날 때마다 관람자의 눈 앞에 이러한 제작의 비밀이 고스란히 드러납니다. 이렇게 노련한 직조 작업과 결합된 광학 현상이야말로 대물 렌즈를 훨씬 뛰어 넘는 새로운 발견이 되었습니다.

6 - 지각할 수 없는 것

보통 우리는 프로그래밍 작업을 할 때 에러와 마주치곤 합니다. 당신의 작품에서 이런 버그들은 어떻게 다뤄지고 평가되며, 어떻게 작품 속으로 통합되었습니까?

버그는 스크린 위에 나타난 아이템들에 순간적으로 혼란을 가져옵니다. 버그의 만행은 놀랄만한 것이고, 보존될 수 없는 것이죠. 그래서 마치 고고학자처럼, 당신은 아주 주의깊게 버그의 범위를 탐구하며 그 파편들을 수집해야 합니다. 마치 조사관처럼, 이 버그들의 이동에 주의를 보이며, 우리는 벽 위에 그 이미지들을 핀으로 고정시킬 수 있었습니다. 이 버그들은 숨겨진 디지털의 복잡성을 보여줍니다. 글쓰기의 층위, 데이터 라이브러리는 임의적으로 배열되며 이것은 디지털 세계의 무의식, 오류 상태에 존재하는 버그 같은 것들을 상상하게 하죠.



1

지난 해 마리앵바드에서 L'année dernière à Marienbad

감독 알랭 레네 - 프랑스, 이탈리아 - 1960년 작 - 상영 시간 : 1 시간 29분 - 흑백 시나리오 및 대사 알랭 로브그리에

음악 프랑시스 세리그

촬영일자 1960. 9. 12.~1960. 11. 12. (뮌헨, 파리)

프랑스 개봉 1961. 6. 25.

배역 델핀 세리그Delphine Seyrig : 여자

 / 조르지오 알베르타치Georgio Albertazzi : 낯선 사람

 / 사샤 피토에프Sacha Pitoëff : 다른 남자

내용 요약

커다란 호텔, 화려하지만 차가운 장식으로 꾸민 바로크풍의 거대한 저택에서 벌어지는 이야기다. 대리석과 기둥, 회반죽으로 만든 꽃가지 모양 부조, 궁정풍의 실내 장식, 조각상, 딱딱한 태도의 하인들로 가득한 세계. 정중하고 아마도 부유하며 한가한 익명의 고객들이 이곳에서 진지하게, 그러나 별다른 흥미는 없이 까다로운 규칙의 카드나 도미노 게임, 사교춤, 공허한 대화, 권총 사격 모습을 지켜보고 있다. 이 갑갑하고 숨막히는 세계 속에서 사람들과 사물들은 모두 그 어떤 매혹에 사로잡힌 것처럼 보인다. 그 어떤 치명적인 명령에 이끌려가는 듯한 꿈 속 세계. 이곳을 조금이라도 바꾸려고 하는 것은 여기서 벗어나려 하는 것만큼이나 무의미한 시도가 될 것이다. 한 낯선 이가 이 방에서 저 방으로 유행하듯 거닐고-방들은 어색한 몸짓의 무리로 가득차 있거나 텅 비어 있다-, 문턱을 넘으며, 거울에 부딪치고, 한없이 긴 복도를 따라간다. 그의 귀는 여기저기서 들려오는 조각난 문장들을 녹음하고, 그의 눈은 이름 없는 한 얼굴에서 이름 없는 다른 얼굴로 향한다. 하지만 그 시선은 한 젊은 여인, 이 황금 새장에서 갇힌 채 어찌면 아직한 살아 있는 한 아름다운 여인에게로 끊임없이 되돌아온다. 이제 그는 그녀에게 불가능한 것, 시간이 사라져버린 듯한 이 미로에서 가장 불가능해 보이는 것을 주려 한다. 그가 그녀에게 주고자 하는 것은 바로 과거와 미래, 자유이다. 그는 그녀에게 그들이 일년 전에 이미 만났고, 서로 사랑했으며, 그가 지금 그녀 자신이 정한 약속에 온 것이고, 그녀를 데리고 떠나겠다고 말한다.

- 알랭 로브그리에, '이덱 IDHEC(프랑스 국립영화학교)' 영화 자료에서 인용

2

자기 조직화

한 구조가 요소 차원으로 나타나지 않고, 이 구조가 외부 요인의 개입에서 비롯되지 않으면서도 이 구조를 시스템 차원에서 생산하고 유지하는 체계를 이루는 요소들이 지닌 능력을 가리킨다. 자기 조직화는 창발(創發) 조직이 외부의 힘이 아닌 요소들의 상호작용에서 비롯된다는 의미에서(시스템이 주위 환경에 열려 있더라도) 일반적 의미의 조직과 구별된다. 이 개념을 사회 연구에 적용할 경우, 이는 조절-제어 원리 외에 개별 차원에서든 프로젝트 전체 차원에서든 리더도, 조직의 중심도, 프로그래밍도 없음을 의미한다.

자기조직화

자기 조직화의 목적

자기 조직화된 시스템의 가장 분명한 예는 물리학에서 비롯된다. 이 용어가 최초로 출현한 것도 물리학 분야에서이다. 자기 조직화는 화학에서도 나타나며 종종 '자가 조립'(auto-assemblage / self assembly)'의 동의어로 사용되었다. 자기 조직화 개념은 세포 차원에서든 사회적 차원에서든 생물계에서도 중심을 이룬다. 사회과학이나 경제학, 더 나아가 인류학 같은 다른 분야에서도 자기 조직화 현상의 여러 사례를 찾아볼 수 있다. 세포 자동자는 형태상으로 자기 조직화 된 시스템을 연구하기 위해 제시되는 최초의 수학 매퍼니즘 중 하나를 이룬다.

자기조직화

동기화

가까운 곳에서 볼 수 있는 벽시계나 귀뚜라미 울음소리, 심장세포의 움직임, 관객의 박수 갈채 같은 다양한 시스템은 같은 주기로 작동하는 경향을 보인다. 이러한 현상은 보편적이며, 비선형(非線型)적인 동력에 기반을 둔 공통 기반 내에서 이해될 수 있다

동기화

동기화 모델에 대한 변화 규칙

각 재킷의 상태는 인터넷에서 조회되는 256개 색상 사이에서 정한 색상에 해당한다. 시간이 지남에 따라 한 재킷은 왼쪽 옆에 있는 재킷과 오른쪽 옆에 있는 재킷의 상태를 수용한다. 모든 재킷이 다음과 같은 규칙을 동시에 적용하여 자동적으로 상태를 업데이트한다.

a) 다음 중에서 선택
현재 상태 유지
왼쪽 옆 상태 복제
오른 쪽 옆 상태 복제

b) 현재값에서 1만큼 전진한다(선택된 256가지 색상 목록에서)

ENTRETIENS sur un banc

김상호

김상호

김상호

김상호

김상호

김상호

1 - VISION

La vision semble être, pour l’ensemble des travaux qui constituent *RétinA* , une préoccupation essentielle.

Que voulez vous dire avec, par et à travers cet intérêt fondateur pour la question du voir ?

김상호

Cette question est naturellement liée à notre statut d’artistes visuels. Elle traverse 20 ans d’intérêt pour l’image et ses organes de capture, qu’ils soient biologiques ou techniques. Dans le même temps où l’essentiel du projet RétinA se mettait en travail, nous avons observé au CHNO de Paris les séances de rééducation menées avec trois patients français porteurs d’une rétine artificielle. Le professeur Alain José Sahel et son équipe travaillaient depuis plusieurs années sur ce projet. Il ne s’agissait en aucun cas de redonner la vision à ces personnes atteintes de cécité acquise mais de leur permettre, grâce à une rééducation intensive, de se déplacer dans l’espace en se servant pour la première fois de critères visuels. Les hésitations et les obstacles d’une reconquête de la vue comme celle menée à l’Hôpital des Quinze-Vingts sont arrivés comme un écho à la «fabrique» des images qui se tramait dans les Ecrans Tissés (polyester/fibres optiques) que nous proposons. La rencontre de cette prouesse médicale avec la tentative artistique de fabriquer un Ecran Tissé remettait en quelque sorte à plat l’opération du voir. L’idée que les recherches que nous menions et celles en cours à l’Hôpital des Quinze-Vingts se heurtaient aux mêmes limites de définition fut une expérience stimulante. Les obstacles sont souvent créateurs de formes … D’un côté un artefact textile avec une centaine de pixels pour communiquer et de l’autre chez les patients greffés, une qualité telle du signal qu’on ne parle pas de voir mais tout juste de percevoir : pour eux comme pour nous seulement quelques points pour signifier le monde. Parallèlement aux séances cliniques partagées au CHNO, nous nous sommes entraînés à l’exercice avec des pièces vidéos et les premiers prototypes textiles. C’est en filmant des scènes très simples (des scènes à toucher des yeux, presque tactiles) que nous avons tenté un autre regard, une autre représentation du monde qui bouge autour de nous. Ces tentatives ont donné lieu aux films PU (Prélèvements Urbains) qui ont une place dans l’exposition. Comment faire entrer le monde dans cette définition, et que deviennent les images du monde, que devient le monde en mouvement : c’est en quelque sorte les questions que nous avons à traiter. Elles nous imposaient de repenser les images, d’en saisir les seuils et les codes de visibilité, elles nous permettaient aussi de saisir le mouvement comme une forme possible, de visiter aussi de manière neuve la photographie et le cinéma.

김상호

김상호

2 - PIXEL

Dans PU et LADAM, le monde est réduit à l’existence de quelques pixels en mouvement, chaque pixel étant une brique élémentaire. Quel sont pour vous les enjeux d’une image qui fait réapparaître cet élémentaire : le pixel ?

김상호

Donner la capacité au textile de transporter de l’information, nous confronte à des images définies par une centaine de pixels alors qu’un téléphone portable aujourd’hui nous permet de capturer des images constituées par plusieurs millions de pixels. Dans les travaux récents que vous citez, apparaît c’est vrai l’élémentaire des constituants de l’image, le fameux pixel. Visible il devient non seulement une unité discrète de l’Ecran Tissé mais surtout une forme et au delà une vraie question pour nous ! Produire des images en mouvement constituées de quelques pixels seulement nous rapproche des signes plus que de l’image… sorte de jeu de construction voisin des alphabets et de leur potentiel combinatoire. Dans les grands Ecrans Tissés de BIGCrunch Marienbad ces pixels sont le découpage matriciel et mécanique de l’écran. Lorsque ces images sont projetées dans la définition retrouvée du cinéma, c’est un monde de fantômes et de formes floues qui

apparaissent, traces spectrales et résiduelles. L'histoire de l'année dernière à Marienbad n'est-elle pas aussi un tissage de la mémoire, une histoire de fantômes noirs ou blancs ? Dans une ridicule comédie de science fiction « Pixels », ces éléments sont à la fois la trace d'un très ancien jeu d'arcade (aujourd'hui dépassé par l'hyper réalise des jeux vidéo actuels), mais ils sont aussi une terrifiante arme de guerre par leur faculté de déconstruction et de reconstruction. Nous sommes loin bien sûr de cet univers mais assez proches de la science fiction pour ce qui concerne le pouvoir de ces pixels dans notre exploration de la vision !

[Vous parlez à plusieurs reprises de fantômes à propos de votre travail, sorte de refoulé ou d'inconscient, tels les souvenirs du passé ... ?](#)

Le processus de compression de l'image intensifie les éléments qui restent tout en leur conférant un nouveau pouvoir. Une bascule s'opère depuis les millions de pixels-image vers un condensât de pixels-flux que la lumière projette tout en un. C'est dans cette modification que le processus fantôme prend racine. Voilà précisément ce qui se passe dans l'opération presque physique que nous faisons subir aux images mais pour ce qui est des fantômes et de leur relation au cinéma, nous fait retour cet étonnant entretien avec Derrida qui répondant à une question sur les fantômes nous dit :

(...) Et je crois que le cinéma est l'art de laisser revenir les fantômes, Tout ceci doit se traiter dans une échange entre l'art du cinéma dans ce qu'il a de plus inouï et de plus inédit finalement et quelques chose de la psychanalyse. Je crois que cinéma plus la psychanalyse égale science du fantôme... La technologie moderne de l'image décuple le pouvoir, le retour des fantômes. »

Chez nous le travail sur l'information, la matière même de l'image en mouvement tient lieu de psychanalyse à notre cinéma et opère ce retour spectral!

[Dans LADAM le déplacement des pixels de l'image est inscrit dans le rectangle de l'écran, alors que dans les Ecrans Tissés le déplacement des pixels se fait horizontalement, comme une forme d'écriture. Dans BELHorizon les pixels transportés par les vestes se déplacent dans l'espace en utilisant des individus comme messagers. Eclairiez-nous sur ces différentes modalités ?](#)

Il est bien difficile même pour nous de définir avec précision ce qui est en jeu avec les différents supports que nous utilisons. Il y a même des complexités que nous n'avons pas envie de voir ni de rendre explicites. Ce qui nous intéresse tout particulièrement c'est de déplacer et brouiller les repères de vision qui sont habituellement les nôtres (qu'il s'agisse d'une image mouvement ou bien d'une surface textile quand elle fixe les modulations et les aventures d'une population de cellules).

Prenons pour exemple ce qui se passe dans les grandes fenêtres que sont les Ecrans Textiles RétinA : Informer le textile est très contraignant nous l'avons dit pour la définition de l'image, les formes qui surgissent sont plus proches des lettres (un alphabet nouveau) que de la représentation du monde permise par notre vision humaine. Nous franchissons allègrement le pas en combinant ces signes-images. Ces paquets d'onde-images constituent des textes que nous sommes prédisposés à lire ! Leur apparence de grands leds défilants invite le spectateur à une expérience qui se situe entre la lecture d'image en mouvement et la lecture linéaire d'un texte écrit.

La proposition textile « Sentimental Journey 2 » est une autre expérience visuelle. On ne peut plus parler véritablement de pixel, plutôt d'unités de représentation, de cellules. Ces unités sont certes carrées mais ne sont-elles pas semblables dans leur comportement aux représentations schématiques humaines chez Lee Ungno quand il les multiplie sur de grandes surfaces picturales et les relie les unes au autres ?

Il s'agit de regarder, dans un cas comme dans l'autre, le mouvement qui s'inscrit sur la toile : Dans SJ2, la

matrice est une ligne et les règles simples qui régissent le comportement de chaque cellule vont déterminer la ligne suivante, ainsi de suite ... Le paramètre du temps se fond dans la longueur du tissu en fixant les modulations successives. Nous pourrions simplement lire ces grands morceaux comme des bandes dessinées et plus qu'une bande dessinées, nous pouvons aussi y voir globalement un grand motif ...

Les vestes de BELHorizon procèdent de la même façon malgré les apparences. Chaque veste peut être considérée comme une unité, une cellule, un individu. Son comportement est dicté par les mêmes règles simples et locales dont nous venons de parler (chacune fait attention à l'état de ses voisines de programmation).

Quand elles sont portées, leur déplacement dans l'espace est libéré et leur développement dans le temps est un événement.

3 - REFERENCE¹

[Pourquoi avoir choisi «l'année dernière à Marienbad» parmi l'innombrable quantité de films français existants ?](#)

Le film d'Alain Resnais n'est pas vraiment une référence au sens où l'art contemporain aujourd'hui les multiplie. Ce film a eu trente ans pour travailler nos mémoires de façon singulière, pour n'en garder à titre biographique qu'une trace binaire, une sorte d'origine du voir cinématographique : du noir et du blanc, intérieur extérieur, vrai faux, présence absence ... L'année dernière à Marienbad s'affiche comme une déconstruction mentale plus que visuelle, avec des schémas narratifs qui se tissent se superposent et se déplient. Ce que Alain Resnais met en scène est aussi ce que nous retenons comme expérience de dé-construction de la vision. Le principe pourrait se formuler ainsi et là je reprends les propos pertinents d'un ami critique Bernard Cier ; **«Si l'on ne supprime pas tout, si l'on ne fait pas le noir complet, le peu qui reste revient... et d'une certaine façon, revient en entier.»** C'est la traduction visuelle que nous voulons donner à la phrase du joueur de Marienbad qui, parlant de sa pratique du très vieux Jeu de Nim dans le film de Resnais, assure : **«Je peux perdre, mais je gagne toujours.»**

Il s'est donc imposé comme nécessaire, comme une belle métaphore de notre mémoire en action mais en aucun cas comme le sujet ou l'objet de ce travail.

4 - AUTO-ORGANISATION / SYNCHRONISATION²

[Les pixels de couleur dans SJ02 semblent opérer comme un organisme... Vous parlez de « modèle de synchronisation et d' «automates cellulaires»... Pouvez-vous expliquer de quelle manière ces concepts mathématiques et programmatiques sont inclus dans le processus de fabrication des tissus et quelle est pour vous la nécessité d'avoir introduit ces théories scientifiques dans votre travail ?](#)

Il y a toujours eu chez nous la volonté d'explorer parallèlement plusieurs manières de faire image : prises de vues, modélisation, programmation ... Avant la réalisation de sentimental Journey 2 et l'utilisation d'un modèle de synchronisation, les automates cellulaires sont venus dans notre travail comme des outils fascinants pour non seulement générer des formes inattendues mais aussi pour régler le développement de ces formes avec des règles locales et non dictées par en haut ! C'était aussi une façon de renouveler l'icônographie en donnant au spectateur qui a connaissance de la règle, la possibilité de projeter des fictions sur un support d'apparence très abstrait. Nous avons fait tisser une première génération de textiles, Sentimental Journey 1 (dont un exemplaire est visible dans l'exposition). Ces textiles imprédictibles se développaient infiniment ligne après ligne, sans jamais se répéter. Et parce que nous n'étions pas mathématiciens nous-mêmes, ce fut le premier projet auquel collaborait Nazim Fatès, chercheur en mathématique et spécialiste des automates cellulaires* au LORIA (INRIA) de Nancy. Par la suite, l'hypothèse d'une exposition dans le cadre de l'année France Corée fit naître une seconde histoire collaborative BEL Horizon : un ensemble de vestes qui discutent entre elles et répondent à un modèle de synchronisation. En parallèle, plusieurs pièces textiles (SJ2) sont générées par le même programme.

5 - ART OPTIQUE

[Sentimental Journey semble renouer avec l'art optique des années 60 \(effets visuels et optiques\)](#). SJ a-t-il un lien avec ce contexte historique particulier?

Rien de plus éloigné de notre proposition malgré les apparences que l'art optique né avec les avant-gardes et déployé dans les années soixante. « L'œil réceptif » ! c'était le nom de cette exposition au MOMA qui a signé le début d'une reconnaissance internationale de l'op art. Les tableaux avaient des surfaces illusionnistes qui déclenchaient des réactions visuelles extraordinaires chez le spectateur. Ambiguïtés spatiales et sensations de mouvement étaient engendrées par divers procédés, dont la manipulation de dessins géométriques et la juxtaposition de couleurs intenses. Cette recherche souvent très formelle n'a jamais été notre intention première. Nous étions bien plus occupés à raconter des histoires qui auraient sans doute fortement contrarié les artistes de l'art optique. Des histoires mouvementées avec des programmes très simples dont nous avons parlé (des automates cellulaires). Pour que la fabrication industrielle soit en cohérence avec les principes énoncés, nous avons opté pour un tissage exécuté avec seulement trois fils de couleurs primaires (cyan-magenta-jaune) auquel s'ajoutent le blanc et le noir. C'est la virtuosité de l'ingénieur textile François Roussel qui a su étendre avec si peu, notre palette à 50 couleurs correspondant aux états possibles des cellules-éléments. Le mystère de cette fabrication est entièrement dévoilé au spectateur lorsqu'il se déplace devant les tissus exposés. Les phénomènes optiques liés à ce tissage très expert furent une révélation bien plus qu'un objectif .

6 - INSAISSABLE

[Nous faisons face régulièrement à certaines erreurs dans les processus informatiques. Pouvez-vous me dire comment les «bugs» sont traités ,évalués et intégrés dans vos œuvres?](#)

Le bug impose en une fraction de seconde un bouleversement des éléments affichés à l'écran. Sa brutalité est prodigieuse, sa conservation est impossible. Alors comme un archéologue, il faut collecter avec beaucoup de prudence les fragments en parcourant son étendue. Comme un enquêteur, nous pouvons ensuite épinglez les images sur le mur révélant ainsi autant les précautions des déplacements que l'ensemble reconstruit. Ces bugs projettent l'intense complexité dissimulée du numérique. Les couches d'écritures, les bibliothèques de données sont agencées d'une manière arbitraire laissant imaginer une sorte d'inconscient du monde numérique, les bugs étant des états - lapsus.

1

L'année dernière à Marienbad

[de Alain Resnais](#) – France, Italie – 1960 1 h 29 – Noir et blanc

[Scénario et dialogues](#) Alain Robbe-Grillet

[Musique](#) : Francis Seyrig

[Dates de tournage](#) : 12 septembre – 12 novembre 1960 (Munich, Paris)

[Sortie en France](#) le 25 juin 1961

Interprétation

[Delphine Seyrig](#) La femme Giorgio Albertazzi : L'inconnu Sacha

Pitoëff L'autre homme

Résumé L'inconnu Sacha Pitoëff : L'autre homme

Résumé

Cela se passe dans un grand hôtel, une sorte de palace international, immense, baroque, au décor fastueux mais glacé : un univers de marbres, de colonnes, de ramages en stuc, de lambris dorés, de statues, de domestiques aux attitudes figées. Une clientèle anonyme, polie, riche sans doute, désœuvrée, y observe avec sérieux, mais sans passion, les règles strictes des jeux de société (cartes, dominos...), des danses mondaines, de la conversation vide, ou du tir au pistolet. A l'intérieur de ce monde clos, étouffant, hommes et choses semblent également victimes de quelque enchantement, comme dans ces rêves où l'on se sent guidé par une ordonnance fatale, dont il serait aussi vain de prétendre modifier le plus petit détail que de chercher à s'enfuir. Un inconnu erre de salle en salle – tour à tour pleines d'une foule guindée, ou désertes – franchit des portes, se heurte à des miroirs, longe d'interminables corridors. Son oreille enregistre des lambeaux de phrases, au hasard, ici et là. Son oeil passe d'un visage sans nom à un autre visage sans nom. Mais il revient sans cesse à celui d'une jeune femme, belle prisonnière peut-être encore vivante de cette cage d'or. Et voilà qu'il lui offre l'impossible, ce qui paraît être le plus impossible dans ce labyrinthe où le temps est comme aboli : il offre un passé, un avenir et la liberté. Il lui dit qu'ils se sont rencontrés déjà, lui et elle, il y a un an, qu'ils se sont aimés, qu'il revient maintenant à ce rendez-vous fixé par elle-même, et qu'il va l'emmener avec lui.

- Alain Robbe-Grillet, cité dans Fiche filmographique IDHEC

2

AUTO-ORGANISATION

Désigne la capacité des éléments d'un système à produire et maintenir une structure à l'échelle du système sans que cette structure apparaisse au niveau des composantes et sans qu'elle résulte de l'intervention d'un agent extérieur. L'auto-organisation se différencie de l'organisation en ce sens où l'organisation émergente ne provient pas de forces extérieures mais de l'interaction de ses éléments. Les HYPERLINK "HTTPS://FR.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/AUTOMATES_CELLULAIRES" AUTOMATES CELLULAIRES comptent parmi les premiers mécanismes mathématiques proposés pour étudier les systèmes auto-organisés de manière formelle.

SYNCHRONISATION

Des systèmes aussi divers que des horloges proches, des grillons qui chantent, le comportement des cellules cardiaques, ou les applaudissements du public présentent une tendance à fonctionner en synchronie. Ces phénomènes sont universels et peuvent être compris dans un cadre commun fondé sur la dynamique non linéaire.

AUTOMATE CELLULAIRE

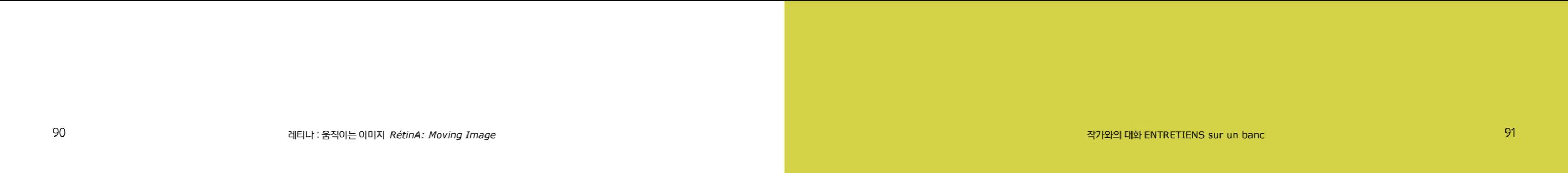
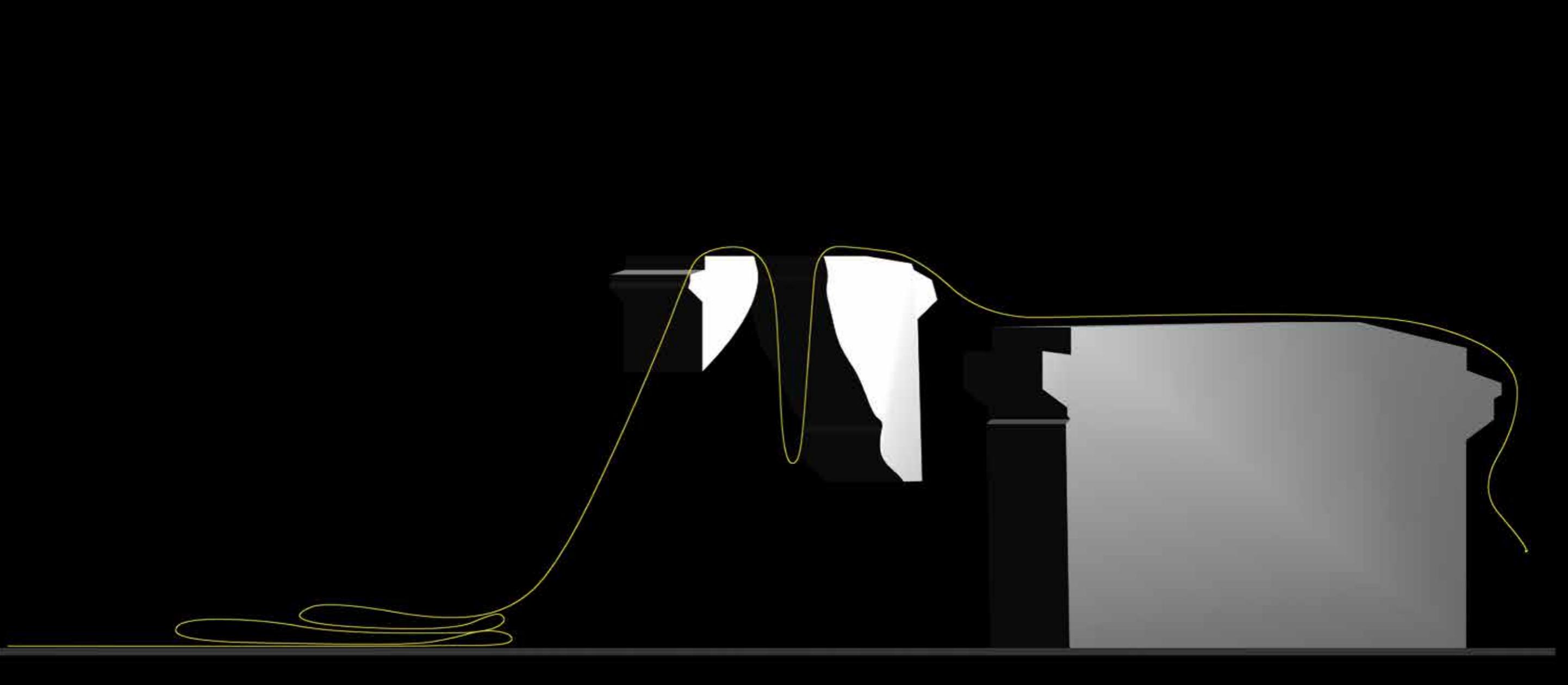
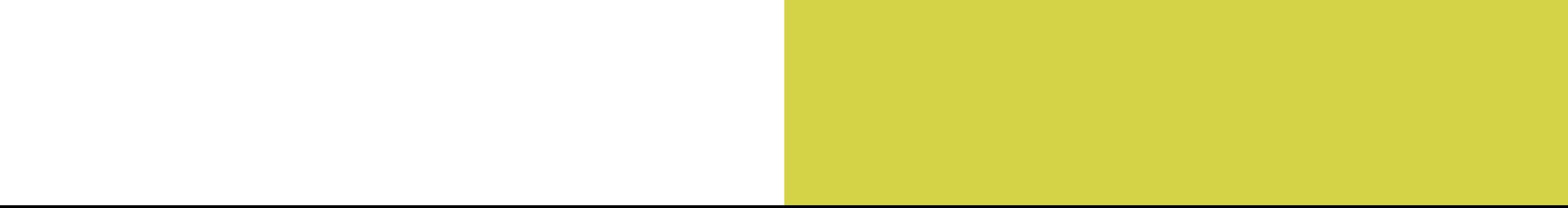
Les automates cellulaires sont des objets mathématiques qui représentent l'évolution d'un système composé d'un grand nombre de cellules en interaction. Chaque cellule peut avoir un nombre fini d'états, elle évolue en fonction de ce qu'elle "perçoit" de son voisinage. La règle d'évolution est locale car elle spécifie le comportement individuel de chaque cellule. La simulation par ordinateur permet d'avoir une idée du comportement global du système en appliquant la règle à toutes les cellules à chaque pas de la simulation.

REGLE D'EVOLUTION POUR UN MODELE DE SYNCHRONISATION

L'état de chaque cellule correspond à une couleur définie parmi les 256 couleurs référencées pour internet. A chaque pas de temps une cellule doit recevoir l'état de sa voisine de gauche et l'état de sa voisine de droite. Toutes les cellules mettent à jour leur état de manière autonome en appliquant simultanément la règle suivante :

- a) Je choisis soit de conserver mon état,
soit de copier l'état du voisin de gauche,
soit de copier l'état du voisin de droite.

b) J'avance de 1 la valeur de mon état (dans le répertoire des 256 couleurs choisies qui constitue)





Dialogue Visuel entre Ungno Lee et RétinA 이응노와 <레티나>의 시각적 대화

Mael Bellec

Conservateur, Musée Cernuschi, PARIS

마엘 벨렉

세르누시 미술관 학예연구사

이응노와 <레티나>의 시각적 대화

마엘 벨렉
세르누시 미술관 학예연구사

예술작품의 다의적 성격은 이제 미술관 담론의 보편적 주제가 되었다. 실제로 다의적 특성은 옛 것을 다시 활성화하는 변혁의 가능성을 항상 열어놓고 있다. 이러한 시도 중 어떤 것은 새로운 창작의 일부가 되기도 하며 대조 혹은 반복을 통해 과거 작품들을 특별한 것으로 인식할 수 있도록 해준다. 최근 시간적, 공간적으로 멀리 떨어져 있는 작품을 대조하는 것이 유행하고 있으며, 이런 시도는 서로 기법이 다른 영역에서도 벌어지고 있다. 이런 현상은 작품들이 미학적, 개념적 유사성을 지니고 있고 상대 작품에 대한 이해를 돕는다는 신념에 기대고 있으며, 작품들이 작가의 의도를 넘어 탐색적, 변증법적 관계를 맺는다는 신념에도 기대고 있다. 대전 이응노미술관에서 열리는 쉴트라 & 바르텔레미의 전시는 한국 예술가의 작품과 두 명의 프랑스 작가가 제작한 시각 공학적 작품을 엮어 공통의 장을 마련했다. 이런 방식의 전시가 갖는 지적 가치는 상호 공유하고 있는 영역, 논리적으로 따지자면 양 작가의 관심 분야보다는 훨씬 축소된 범위에 기대고 있다. 이 영역에 대한 정의는 해체 작업, 미학적·재료적 특성을 꼼꼼히 비교하는 어려운 과정에 의거해야만 한다. 그렇지만 이 정의의 작업은, 그것이 가능하다는 전제 하에, 불완전한 방법론으로 기술 수 있으며, 이 텍스트 집필 상황을 조건 짓는 지적, 실천적 제약과도 긴밀히 연결되어 있다.

두 작품 간에 존재하는 명백한 차이점으로 인해 우리는 이들 간의 대화를 가능케하는 프레임을 즉각 부정하고 그 한계를 특권화하는 듯이 보인다. 이응노가 유희, 먹, 조각, 도자 등 순수예술과 장식예술의 전통적 영역을 탐구하고 새롭게 쇄신한 반면, 쉴트라 & 바르텔레미의 작품은 뉴미디어 예술로 분류되어 좀 더 불분명한 규정 속에서 전개된다. 그래서 실제 이들의 만남은 그들이 사용하고 있는 재료와 기술적 범주 내에서는 구체화될 수 없는 것이다. 마찬가지로 쉴트라 & 바르텔레미의 형상을 거부하는 태도는 사실상 도상 선택과 관련된 모든 가능성을 제거한다. 요컨대 쉴트라 & 바르텔레미의 2차원 텍스타일은 부조 형상으로 전시되지만 가장 우선시되는 것은 표면이며 이는 이응노가 창작한 입체적 형상과 어떤 관련성도 없다. 따라서 조형적 기호들, 평면 공간 위의 배치, 작품들이 관람객과 맺는 관계를 비교해 보아야 한다.

쉴트라 & 바르텔레미의 작품은 광섬유로 직조된 텍스타일 작동에 기반을 두고 있다. 만약 이 복잡한 기술 장치가 이응노 작품에서 볼 수 없는 기술적, 과학적 상상력으로 그들의 작품을 풍요롭게 한다면, 시각의 구성요소, 단순한 빛 신호로 환원된 조형 방식은 순수 회화적 선례를 갖게 되고, 그 선례는 가능성의 조건을 구축하게 된다. 즉 <레티나>는 19세기 후반 이래 회화에 있어 이미지-이야기의 관계를 해체하는 작업의 연속이라 볼 수 있다. 오랜 시간 속에 새겨진 이 문구는 재료적 혹은 조형적 레퍼토리의 선택에 의해 일부 부정되기도 하지만, 역사적, 사회적 영역 속에서 이응노와 쉴트라 & 바르텔레미를 묶는 공동 영역을 구축한다. 이 구축된 영역 속에서 시각 기호는 의미가 해체되고 약화되며, 새롭게 재해석된 지시대상물과 관계를 맺고 새로운 자율성을 얻게 된다.¹

이런 프레임에서 가치 체계와 다양한 미학적 선택은, 확실히 쉴트라 & 바르텔레미에겐 일부 조건화된 것이지만, 광섬유를 텍스타일에 삽입함으로써 비교가능한 구성적 사양이 된다. 작품은 평행선을 따라 흐르는 빛 모티브를 상징한다. 사각형 모듈 속 빛 모티브의 조합은 의식적인 선택이다. 그 빛은 미니멀 형태의 어휘로 단순화되는 만큼 지나간 픽셀들, 디지털 이미지의 기본요소와 관련되며, 디지털이 잠식한 세계 속에서 이미지는 큰 흐름을 이룬다. 이응노의 경우 조형 요소의 전개는 격자 형태의 활용에서 기인한다. 그렇지만 이것은 또한 서예 행위로 부터 만들어진 것이고, 그 서예로부터 1970년대 몇몇 작품 속에서 보이는 픽토그램과 추상적 기호가 흘러 나왔다.

체계적 구성방식을 통해 공간의 위계질서를 제거하면 당연히 개별 요소들을 통합하는 관계에 더 높은 가치가 부여된다. 이 프랑스 2인조 작가들은 그 사각형 모듈을 ‘픽톤’이라고 이름지었다. 픽톤은 용어 ‘픽셀(pixel)’과 ‘관계(relation)’를 축약한 것이다. 이런 관점에서 개별 요소 간의 관계성을 관장하는 시스템이아말로 이 창작의 중심에 위치해 있다고 볼 수 있다. 마찬가지로, 이응노 작품 속 중국어에서 온 읽기 어려운 문자형상은 개별 글자의 의미가 아닌, 그 집합적 구성이 이르는 조형적 균형을 통해 이해될 수 있다. 이런 의미에서 수많은 사람들이 모여 부분의 합 보다 더 큰 전체를 구성하는 <군상>은 1970년대 추상 작업의 직접적 진화라 할 수 있다.

이 그림은 정확히 쉴트라 & 바르텔레미가 그들의 대화 상대로 설정한 작품이지만, 단순히 이들이 구성의 유사성만을 두고 한국의 대가가 남긴 옛 작품에 매료된 것은 아니다. 무엇보다도 관람객이 직접 창조 영역에 개입하는 방식을 표현한 것에 매혹된 것이다. <벨 오리종(Bel Horizon)>에서 이 프랑스 작가들은 참여자들에게 광섬유로 만들어진 조끼를 입힌다. 사람들의 상호작용은 그들의 상대적 근접성에 기초하고 있으며, 한마디로 상대방의 신체에 다가가고 멀어지는 상호 관계를 통해 참여자들은 동일한 네트워크 속에서 하나로 통합된다. 이응노의 작품 속에서 관람객의 작품 개입은 매우 다른 방식으로 표현된다. 인지과학은 인간이 작품 속에서 서로 다른 방식을 통해 움직임을 지각하고 그것을 읽고 느낄 수 있다고 설명해 왔다.² 한편으로 이응노는 화가의 몸짓이 눈에 띄는 때 그 제스처를 가시적으로 재구성하며 부분적 활기를 불어넣었고, 다른 한편으로 그림 속 인간 모습을 닮은 형상은 관람객으로 하여금 그 변이된 형태에 감정적으로 반응하게 만든다. 이런 지각 상태는 관람객에게 형상의 거대한 움직임, 균형을 묘사하는 그 움직임 속에 정신적, 육체적으로 참여하는 듯 한 효과를 안겨주며 집단적 무의식의 형상을 재현한다.

이것은 방식과 담론의 다양성에도 불구하고 예술이 가진 사회적 역할, 개인들이 서로 관계하고 이응노와 프랑스 작가 사이에 대화의 중심이 되는 공통점을 창조할 수 있는 예술의 역할에 대한 질문이다. 따라서 두 작품들 간의 차이, 그 좁힐 수 없는 간극은 그런 질문을 던지고 가능한 결과를 표현하도록 안내하는 최소의 지표가 되며, 인간 집단의 회화적 재현과도 연관되게 된다. 그 재현 속에서 관람객은 자신의 통제를 넘어 인지적 매커니즘에 의해 작품 속으로 삽입되고, 보는 이의 육체는 사회 관계망 모델에 의거해 유입/유출의 데이터 교환으로 구성된 흐름 속에 물리적으로 포섭되며 작품 속으로 들어서게 된다. 접근방식과 기술의 다양성은 일시적으로만 이 쟁점의 정체성을 흐릴 뿐이다. 이 다양성은 30년 전에 생산된 작품의 동시대적 타당성을 증명하며 일견 낯설어 보이는 방식을 통해 이응노의 작품을 성공적으로 부활시킨다.



¹Cf. ROQUE, Georges, Qu'est-ce que l'art abstrait ?, Paris : Gallimard, 2003.

²Cf. FREEDBERG, David, « Movement, Embodiment, Emotion » in DUFRÊNE, Thierry ; TAYLOR, Anne-Christine (dir.), Cannibalismes disciplinaires : quand l'histoire de l'art et l'anthropologie se rencontrent, Paris : Musée du quai-Branly-INHA, 2010, pp. 37-57.

Dialogue Visuel entre Ungno Lee et RétinA

Mael Bellec

Conservateur, Musée Cernuschi

Le caractère polysémique des œuvres d'art est devenu un lieu commun du discours muséal. Il ouvre en effet la possibilité toujours renouvelée de réactiver ces dernières. Parmi les outils privilégiés d'une telle entreprise figure leur inclusion dans des séries inédites qui conditionnent, par contraste ou récurrence, la perception de leurs attributs saillants. La vogue récente des confrontations entre des créations éloignées dans le temps et dans l'espace, voire appartenant à des sphères techniques distinctes, s'appuie ainsi sur la conviction que des productions marquées par des affinités esthétiques ou conceptuelles s'éclairent les unes les autres, qu'elles entrent dans un rapport heuristique et dialectique, parfois indépendant de la volonté de leur auteur.

L'exposition du duo Sultra & Barthélémy au musée Lee Ungno de Daejeon suppose donc un territoire commun sur lequel les créations de l'artiste coréen sont en position de dialoguer avec les travaux d'ingénierie visuelle des deux français. La validité intellectuelle de cette monstration dépend de l'existence d'une aire partagée, logiquement plus réduite que ne le sont les champs couverts par chacun des créateurs concernés. La définition d'un tel espace devrait s'appuyer sur un processus laborieux de déconstruction, d'élaboration d'ensembles de propriétés esthétiques et matérielles qui puissent faire l'objet de comparaisons terme à terme. Toutefois, l'ampleur d'une telle tâche, à supposer qu'elle soit possible, incite à privilégier une méthodologie certes imparfaite, mais plus en rapport avec l'ensemble de contraintes pratiques et intellectuelles qui conditionnent l'écriture du présent texte.

Plusieurs différences irréductibles entre les travaux concernés semblent immédiatement patentes et autoriser, en guise de première approximation, une délimitation négative du cadre dans lequel est susceptible de se dérouler cette conversation. Tandis que Lee Ungno explore et renouvelle des domaines traditionnels des beaux-arts et de l'art décoratif (peinture à l'huile, peinture à l'encre, sculpture, céramique,...), les créations de Sultra & Barthélémy évoluent dans un champ aux définitions beaucoup plus floues, subsumées sous la catégorie d'art des nouveaux médias. La rencontre ne peut donc se concrétiser sur le terrain des techniques et matériaux mis en œuvre. De même, le refus par les deux Français de la figuration écarte de facto toute convergence liée au choix des iconographies. Enfin, la bi-dimensionnalité stricte de textiles, qui, malgré leur positionnement sur des formes en relief, se présentent d'abord et avant tout comme des surfaces, exclut tout rapport aux œuvres tridimensionnelles produites par Lee Ungno. Reste donc à comparer les signes plastiques employés, leur répartition sur un espace plan et le rapport institué entre les œuvres et leur public.

Le travail de Sultra & Barthélémy repose sur l'activation de fibres optiques tissées au sein d'un textile. Si l'appareillage technologique complexe enrichit ces créations d'un imaginaire scientifique et technique étranger aux productions de Lee Ungno, la réduction des outils plastiques à une composante élémentaire du visuel, à un simple signal lumineux, a des antécédents purement picturaux qui en constituent les conditions de possibilité. RétinA est ainsi la continuation d'un travail de déconstruction du rapport à l'image et au récit entamé en peinture dès la seconde moitié du XIX^e siècle. Cette inscription dans le temps long, certes niée partiellement par le choix des matériaux ou du répertoire plastique, constitue le terrain commun qui réunit Lee Ungno et ce duo au sein d'un champ socialement et historiquement construit dans lequel les signes visuels ont conquis une nouvelle autonomie, au point de voir les liens qui les unissent à un référent affaiblis, rompus ou remaniés de fond en comble¹.

A l'intérieur de ce cadre, des systèmes de valeurs et des choix esthétiques divergents aboutissent à des options compositionnelles comparables, certes partiellement conditionnées, chez Sultra & Barthélémy, par

l'inclusion des fibres optiques dans le textile. Celle-ci suppose en effet une répartition des motifs lumineux selon des lignes parallèles. Leur réunion en modules carrés est toutefois un choix conscient, destiné autant à réduire le vocabulaire à des formes minimales qu'à référer ces dernières au pixel, élément basique des images numériques, et donc des images au sens large dans un monde majoritairement digitalisé. Chez Lee Ungno, la répartition des motifs plastiques peut également résulter de l'emploi d'une grille. Toutefois, celle-ci est alors issue de la pratique de la calligraphie, dont dérivent également, dans un certain nombre d'œuvres des années 1970, les pictogrammes et signes abstraits eux-mêmes.

Cette absence de hiérarchisation de l'espace par l'emploi d'une composition systématique a pour principal corollaire la survalorisation des relations qui en unissent chaque élément. Le duo français surnomme ainsi ses modules carrés « pictons », contraction des termes « pixel » et « relation ». Dans une telle optique, c'est le système régissant les rapports des éléments entre eux qui est placé au cœur de la création. De même, l'illisibilité des formes issues des sinogrammes induit une appréhension des œuvres de Lee Ungno selon l'équilibre plastique de l'ensemble constitué et non selon la signification de chacune de ses unités prise isolément. En ce sens, les Foules, myriades de personnages constituant un tout supérieur à la somme de ses parties, sont bien une évolution directe du travail abstrait des années 1970.

Or ce sont précisément ces peintures que Sultra & Barthélémy souhaitent instituer comme interlocutrices de leur travail. Cet attrait pour les dernières productions du maître coréen dépasse largement ces similarités de construction. Il est avant tout l'expression d'une volonté d'implication directe du spectateur dans la création. Ainsi, dans *Bel Horizon*, les deux artistes font porter à des membres de l'assistance des gilets bardés de fibres optiques. Ceux-ci interagissent en fonction de leur proximité relative, c'est-à-dire des interactions humaines qui rapprochent ou éloignent les corps, ainsi unis en un seul et même réseau. Cette implication du spectateur dans l'œuvre s'exprime selon des modalités très différentes dans le travail de Lee Ungno. Les sciences cognitives ont démontré la capacité d'un être humain à lire et ressentir les mouvements perçus au sein d'une œuvre selon différents processus². D'une part, il reconstruit les gestes du peintre, lorsque ceux-ci sont visibles, et les revit partiellement. D'autre part, une identification immédiate à des formes anthropomorphes induit une perception empathique de leurs efforts et déplacements. Elle suscite en l'occurrence une participation physique et mentale aux mouvements des masses décrites dans les Foules et donc une incorporation inconsciente au collectif représenté.

Malgré la divergence des moyens et des discours, c'est donc la question essentielle du rôle social de l'art dans sa capacité à interagir avec les individus et à créer du commun qui est au cœur du dialogue entre les œuvres de Lee Ungno et celles de Barthélémy & Sultra. Les écarts entre ces productions, leurs différences irréductibles, deviennent dès lors l'indice d'un éventail réduit des chemins qui conduisent à de telles interrogations et à l'expression de possibles solutions, qu'il s'agisse de la représentation picturale d'un groupe humain, dans lequel le spectateur est inséré par des mécanismes cognitifs qui échappent à son contrôle, ou de l'inclusion physique des corps au sein d'une chaîne constituée par des échanges de données entrantes et sortantes, sur le modèle d'un réseau social. La diversité des approches et des technologies n'occulte que temporairement l'identité de ces enjeux. Elle témoigne ainsi de la pertinence contemporaine d'œuvres produites il y a déjà une trentaine d'années et, ce faisant, atteste de la réactivation réussie du travail de Lee Ungno par des dispositifs qui lui semblent au premier abord si étrangers.

¹Cf. ROQUE, Georges, *Qu'est-ce que l'art abstrait ?*, Paris : Gallimard, 2003.

²Cf. FREEDBERG, David, « Movement, Embodiment, Emotion » in DUFRÈNE, Thierry ; TAYLOR, Anne-Christine (dir.), *Cannibalismes disciplinaires : quand l'histoire de l'art et l'anthropologie se rencontrent*, Paris : Musée du quai-Branly-INHA, 2010, pp. 37-57.

World Shattered into Pixels and Strokes

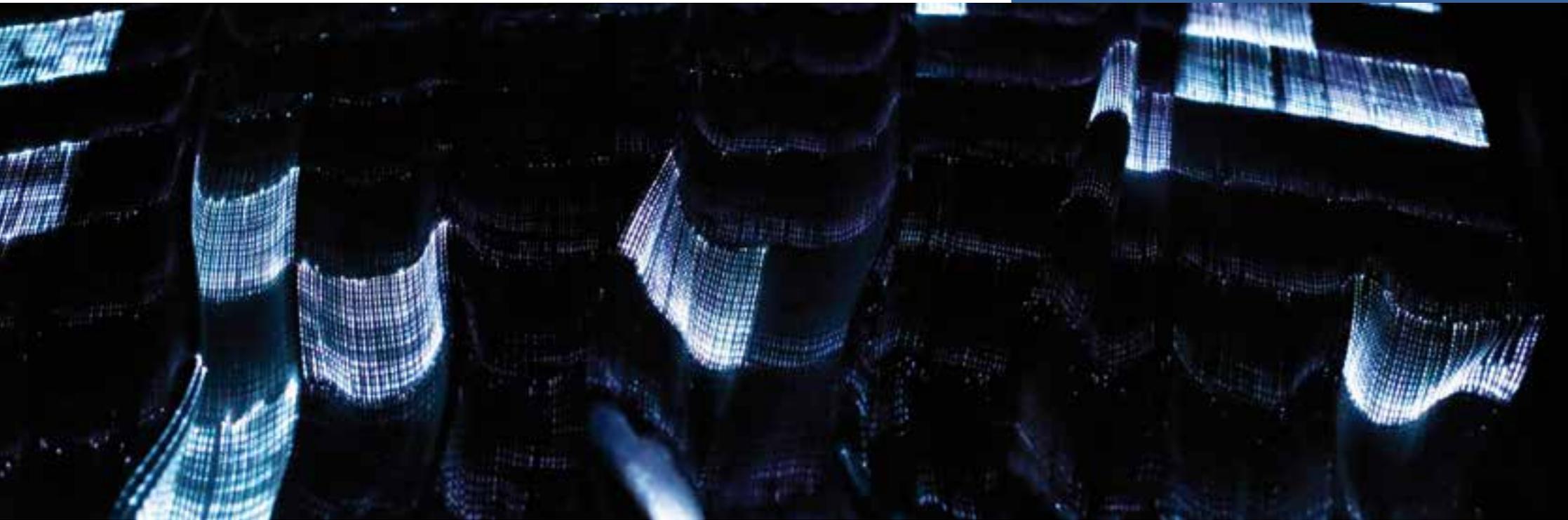
픽셀과 붓으로 해체한 세계

Kim Sangho

Curator of Lee Ungno Museum

김상호

이응노미술관 학예연구사



다. 따라서 <센티멘탈 저니 2>는 셸이라는 생명체가 시각이라는 게임의 장에서 펼쳐는 삶과 죽음의 드라마라고 이해할 수 있다.

그렇다면 이응노의 작품을 어떻게 새롭게 바라볼 수 있을까? 이응노 역시 시각적 자극을 만들어내기 위해 서체를 비롯한 조형요소들을 현대적으로 활용했으며, <군상>의 경우 화가의 제스처 및 보는 이의 심리/신체적 경험이 강하게 개입된다는 점에서 20세기 중반 서구 거장들의 추상화 및 <센티멘탈 저니 2>와 일부 유사성을 공유한다. 이응노는 필획이 이루는 구성, 글자의 구조적 형태 등 반복과 상호관계성, 보이지 않는 규칙과 우연, 즉흥을 오가며 하나의 구성을 완성했다. 서체 드로잉, <군상>, 접시도안 시리즈 모두는 형상을 이루는 각 요소들 간의 역동적 관계가 보는 이의 시각을 매개로 삼아 살아 움직이는 이미지를 창조하고 있다. 세부적으로 몇 가지 작품을 살펴보면, <군상>은 주로 정치사회적 관점에서 해석되고 이해되어 왔지만 쉴트라 & 바르텔레미가 자신들의 작품과 관련해 주목한 것은 개별 인물이 반복/상호작용하며 증식하는 현상, 추상 이미지가 관객의 시각과 맺는 관계성, 그리고 거대한 이미지 속으로 관람객이 끌려들어가는 듯한 시각적 체험이다. 요컨대 군상 이미지 자체가 지닌 움직임이 관객과 상호작용하는 방식에 주목했다. <군상>에서 인물 형상은 마치 붓으로 쓴 텍스트처럼 다뤄지고 있으며, 다양한 몸짓과 손짓이 서로 시각적으로 반응하고 하모니를 이루며 역동적 에너지로 발전해 나간다. <군상>의 각 형상들이 반발하고 흡수하거나 뒤섞이며 이루는 상호관계는 쉴트라 & 바르텔레미의 <센티멘탈 저니 2>와 <벨 오리종>에서 개별 셸이 서로 조응하고 반응하며 이루는 시각 이미지, 규칙에 따라 엮이는 셸 간의 관계성과 비교해 볼 수 있다. 이 작품들은 모두 형상 혹은 픽셀이 가진 자율적 리듬, 살아있는 이미지에 기반을 두고 있다. <군상>에서 우리가 느끼는 시각적 격렬함과 흥겨움은 바로 각 인물 (혹은 픽셀) 사이에 존재하는 다양한 인터랙션과 그것을 지각하는 관람객의 지각적 혼란에 기인한다.

1977년에 제작된 서체 드로잉 시리즈는 초현실주의의 ‘자동기술적’ 운필을 연상시키는 파격적 붓질이 두드러지는 작품으로 문자 추상의 변형 드로잉처럼 보이기도 한다. 양식의 파격성에 있어서는 추상표현주의와 유사해 보이지만 동양화의 묘법에 기반을 두고 필획의 리듬감을 강조한 점에서 서예적 추상의 기본 생각을 담은 드로잉이라고도 볼 수 있다. 무엇보다도 계산되지 않은 즉흥적 구성방식이 이미지에 활력을 불어넣고 있다. 프랑스의 철학자 미셸 앙리(Michel Henri)는 칸딘스키의 추상화를 두고 조형요소가 우리 안의 감정들과 만나 일으키는 복합적이고 내적인 미 체험이라고 정의했다. 마찬가지로 이응노의 추상 드로잉도 눈에 보이는 가시적 세계보다는 조형요소들 간에 이루는 보이지 않는 관계망을 포착하고 있다. 일견 무질서해 보이지만 화면을 지배하는 것은 의미적 통일성이다. 이 통일성은 조형적 통일성이라기보다는 작품이 관람객과 반응하며 일으키는 감흥의 내적 통일성이라 볼 수 있다. 그 내적 체험이야말로 그림이 재현을 떠나 자율적으로 움직이는 추상 이미지로서 작동하게끔 하는 힘일 것이다. 1980년에 집중적으로 창작된 총 25개의 접시도안 디자인 역시 동일한 문맥에 존재한다. 선명한 색채 조합, 형상의 세밀한 반복/리듬이 현대적이고 세련된 미감을 완성하고 있다. 1967년 프랑스 세브르 국립 도자기 공장과의 협동작업 이래로 이응노는 도자기를 비롯해 양탄자, 가구, 크리스탈, 메달 등 다양한 종류의 디자인 도안을 쏟아냈으며, 일부 뛰어난 작품들은 프랑스의 세브르 박물관, 바카라 박물관, 파리 화폐 박물관 등에 소장되기도 했다. 이 접시도안들은 그 연장선상에 존재하는 디자인 스케치로 한국 전통문양과 자연 형상을 자유자재로 변주하는 이응노의 감각이 발휘된 도안이다. 소품이지만 스펙터클한 색채 구성, 울동감 넘치는 색면 조합은 단순한 접시도안을 넘어 옵아트와 같은 시각 효과를 펼쳐낸다. 촘촘하게 진행되는 색채, 미니멀한 최소 형태들의 반복과 상호작용이 감각적 울동감을 만들어내고 있으며, 이 울동감이 ‘움직이는 이미지’의 근간을 이루고 있다. 반복적 색채 구성의 측면에서 색채 셸을 기본 요소로 삼은 <센티멘탈 저니 2>와 <벨 오리종>의 형상과 의미있는 대조를 이루고 있다. 즉, 이응노 추상이 추상적 리듬과 인상을 만들어내는 방식은 픽셀들의 우연적 발생 혹은 규칙에 따른 조합과 동일한 선상에서 존재한다고 볼 수 있다.

픽셀, 문자, 이미지, 기호

전시의 두 번째 주제는 의미 전달에 관한 것이다. 쉴트라 & 바르텔레미는 소통의 불확실성을 다룬 프랑스 영화 <지난해 마리앵바드에서>를 편집한 후 광섬유 위에 상영해 새로운 그림문자적 영상 <라담>을 창작했다. 기존 영화의 해상도를 250 화소로 확 떨어뜨린 이 영상은 컴퓨터 화면의 점멸하는 픽셀처럼 보인다. 희미한 영상은 어두운 공간 속에서 인간의 눈이 지닌 지각적 스펙트럼의 한계를 실험하는 동시에, 그림문자 형식을 이용해 ‘보는’ 영상 이미지를 ‘읽는’ 픽셀 기호로 전환한다. 이미지를 기호로 전환시킨 이 작품은 원본 이미지를 가지고 만든 그림문자라는 측면에서 사물의 형상을 문자기호로 표현한 한자와 서예적 전통을 연상시키기도 한다. 이런 기호 전환의 문맥에서 이응노의 ‘문자추상’을 <라담>과 함께 생각해 볼 수 있다. <라담>은 광섬유 스크린 텍스틸로스코프(Textiloscope) 위와 미술관 벽면에 동시에 상영된다. 제목 ‘LADAM’의 의미는 프랑스어 영화제목 ‘L’Année

dernière à Marienbad’의 앞 글자를 가져와 조합한 것이다. 영화는 미로와 같은 프랑스 바로크 정원, 대저택의 복잡한 실내 공간을 중첩시켜가며 시간과 기억이 불분명한 현실을 재현한다. <라담>은 이 미스터리한 상황을 저해상도 픽셀의 점멸을 통해 재현하는데 이 얼룩 같은 이미지는 형태가 완전히 무너져있어 영화 속 인물과 배경을 알아 볼 수 없다. 또한 인간의 눈이 지각할 수 있는 최소한 픽셀에서부터 뚜렷한 형태의 픽셀까지 다양한 해상도의 형태들이 환영처럼 등장하는데, 명확한 형상이 눈에 잡히기 보다는 착시 현상처럼 눈을 어지럽힌다. 실제로 <라담>의 영상은 인공망막을 이식 받은 시각장애자가 보는 시각을 연구해 재현한 것이기도 하다. 이것은 ‘시각의 최초’의 순간을 실험하는 동시에 인간의 눈이 지각 가능한 최소한의 해상도에 대한 실험이기도 하다. 작가는 시각의 기원에 대해 풀어놓는 동시에 기억의 기원에 대해서도 이야기를 시도한다. 작가 마리아 바르텔레미는 어릴 적 그녀가 영화관에서 보았던 흑백영화 <지난해 마리앵바드에서>를 영상 소스로 활용했다. 오랜 시간이 흐른 지금 그 영화를 생각해 보면 기억에 남아있는 것은 흑백의 불분명한 이미지이다. <라담>은 그녀 기억 속에서 해체된 그 흑백 이미지를 파편적 픽셀을 통해 재현하며 시각의 기원과 더불어 기억의 기원 역시 언급하고 있다. <지난해 마리앵바드에서>가 불확실한 기억이 조합되는 과정을 담은 영화라고 볼 때, 그것을 소스로 활용한 <라담>은 확실히 ‘기원’과 ‘불확실성’에 대한 작품이라고 할 수 있을 것이다.

이 영상을 이해하는 또 다른 방식은 픽셀의 이동이다. 보통 영화는 사각형 스크린 속에서 모든 시간의 흐름, 사건,공간의 변화가 일어난다. 하지만 작가는 <라담> 속 픽셀을 스크린에서 꺼내 와 가로로 길게 펼쳐진 광섬유 스크린 위에 풀어 놓았다. 이것은 상하 혹은 좌우로 진행되는 ‘쓰기’의 행위를 형상화한 것으로 픽셀 기호는 광섬유 위를 흐르는 동시에 쓰여진다. ‘보는’ 영상이 ‘읽는’ 기호로 전환된 것이다. 더욱 흥미로운 것은 이 픽셀은 <벨 오리종>의 ‘픽톤 재킷(picton jacket)’을 통해 스크린과 광섬유의 갭인 매체에서 벗어나 공간 속으로 해방 된다는 점이다. 픽톤은 pixel + relation의 합성어로 픽셀 간의 소통과 관계성을 의미하는 용어다. 재킷 하나당 1개의 픽셀을 상징하며 만약 25개의 재킷을 사람들이 입고 전시장 공간에서 움직인다면 전시장은 25개의 픽셀이 작동하는 디지털 공간이 된다. 이것이야말로 ‘움직이는 이미지’의 현현이 아닐까? <벨 오리종>의 주요 테마는 ‘조응’이다. 이 재킷은 주변 재킷과 소통하고 반응하며 서로 시그널이 일치할 경우 상대방과 같은 색채로 변화한다. 재킷은 모두 와이파이를 통해 상호반응 속에 존재하며 상황에 따라 여러 색채의 픽셀을 보여주다가 중국에는 모두가 동일한 색채로 변화한다. 이것은 개별 픽셀이 소통을 통해 하나의 하모니를 이루어가는 과정을 드러내는데, 이러한 조응의 모델을 통해 우리는 인간의 행동패턴이나 그룹간의 조화를 추측해 볼 수 있다. 그 ‘유기적 조화’가 가진 희망은 불어로 희망의 지평을 뜻하는 <벨 오리종>이라는 작품명이 되었다. 그렇다면 매체를 달리하며 시공간을 이동하는 이 픽셀은 무엇을 뜻하는 것일까? 픽셀은 ‘보는’ 스크린의 제한을 넘어 ‘쓰는’ 광섬유 영역과 현실의 시공간 속으로까지 넘나든다. 또한 광섬유 스크린은 마치 피부처럼 부드러운 매체로 ‘살아있는 유기체’처럼 작동한다. 그것은 단순히 영상을 받아 벽에 투영하는 전통적 스크린과 달리 스스로 영상을 송출하는 ‘자율동체적 스크린’ 매체이다. 이것은 스스로 이미지를 생산하는 생물체 혹은 인간의 눈과 같다. 픽셀 조각 역시 착용자의 몸과 일체화되어 사람이 1개의 픽셀로 바뀌어 놓는 ‘가상의 신체’이다. 이 유기체적 광섬유는 몸의 일부가 되며 픽셀은 그 신체를 구성하는 최소 단위가 된다. 또한 이것은 사회와 세계를 구성하는 기본 모듈로서의 픽셀을 암시하기도 한다. 마치 폴 세잔이 원통, 구, 원추로 자연의 구조를 파악하였듯이, 픽셀이라는 모듈은 자연과 신체에 대한 21세기적 인식의 한 부분을 이루는 것이다. 쉴트라 & 바르텔레미의 작품 속에서 픽셀은 매체와 시공간을 달리하는 이미지(영화)이자 글자(광섬유)이며 세계를 구성하는 신체(재킷)가 된다.

영상 <도시 견본>은 픽셀화 된 세계에 대해 더욱 명확한 비전을 보여준다. 작가는 프랑스 파리 시내를 촬영한 영상 속에서 현실 풍경을 제거하고 그것의 관념화를 시도했다. 흑백 픽셀은 실제 풍경을 제거하고 남은 관념의 뼈대이다. 작가는 이 흑백 영상을 다시 압축해 흑백의 이원성마저 제거된 단일한 화색 바탕을 만들고 거리에서 움직이는 사람들의 운동에 따라 표면 위에 울동감을 만들었다. 이 영상에서 시각적 촉각성을 느끼기란 어렵지 않다. 촉각적 화색 블록은 점자에서 착안해 만든 것으로 마치 점자가 (음성이 아닌) 형태를 통해 의미를 생산하듯, 화색 이미지가 파리 풍경에 대한 표의적 표현이 되도록 의도했다. 결과적으로 파리 풍경은 작가의 작업 속에서 최초의 언어 형태, 제 1의 관념으로 환원되며, 픽셀은 파리를 지칭하는 ‘표의문자’처럼 작동한다. 여기서 쉴트라 & 바르텔레미와 이응노의 공통점이 등장한다. 표의적 기호가 그것이다. 쉴트라 & 바르텔레미의 픽셀 기호는 이미지를 기호로, ‘보는 영상’을 ‘읽는 기호’로 변환시켰다는 점에서 표의적이다 이응노의 문자추상은 본래 그림문자인 한자와 회화가 결합된 표의적 기호이다. 이번 전시에 소개된 1975년과 71년에 제작된 문자추상 2점은 그림과 문자가 혼합된 표의적 특성을 회화적으로 표현한 대표적 작품이다. 그림 속 기하학적 형태는 한자의 모양을 단순화해 그림/글자의 경계, 그리는 행위/쓰는 행위의 경계선에 위치한 ‘기호’라고 볼 수 있다. 기본적으로 한자는 사물을 회화적으로 변형한 기호로 미술사가 에르네스토 페넬로사(Ernesto Fenellosa)

는 한자가 지닌 회화적 특성에 주목해 한문을 이미지의 연속, 영화와 유사한 ‘움직이는 그림’이라고 분석했다. 그에 따르면 한자는 기호를 사물로 변환시키는 의미작용이 벌어지는 장소이자 정지 상태가 아닌 유동적 관계, 동적 상태를 지시하는 글자로, “움직임 속의 사물, 사물 속의 움직임 (things in motion, motion in image)”을 기록하는 그림 기호이다.⁴ 따라서 한문 또는 그것을 이용한 문자추상은 사물의 운동과 흐름을 종이 위에 압축시켜 놓은 기호이며, 본질적으로는 움직임을 환기시키는 영상적 기호라고 볼 수 있을 것이다. 이 활동영상적 문자추상은 픽셀, 문자, 기호, 이미지와 네트워크를 이룬다. 이응노의 추상화가 미디어 아트를 통해 디지털의 공간 속으로 들어서는 순간이다.

쉴트라 & 바르텔레미의 놀라운 이미지는 과학기술 혹은 미술사적 관점에서 다양한 방식으로 해석될 수 있다. 이번 전시에서는 이응노와의 양식적, 방법론적 유사점들을 찾아 작품을 읽었지만 사실 이들의 작품은 사이보그 이론, 들뢰즈의 영화론, 컴퓨팅과 디지털 아트, 시각과 시각문화 등 다양한 현대미술 이론의 관점에서 읽힐 수 있다. 그들 작업의 기본 모듈인 셀은 ‘픽셀 이미지로 가득 찬’ 디지털 세계를 읽어낼 수 있는 흥미로운 매체이며, 이들은 다양한 방식을 통해 픽셀과 세계의 연결고리에 관해 질문을 던지고 있다. 그 질문에 하나의 명백한 해답은 존재하지 않는다. 하지만 분명한 것은 <레티나>는 ‘움직이는 이미지’를 통해 시각, 이미지, 픽셀, 세계 간의 상호작용에 대해 질문을 던지고 이응노의 회화는 이들이 디지털 방식으로 던진 질문을 추상화를 통해 던지고 있다는 점이다. 추상 이미지는 스스로 의미를 생산하며 그 의미는 언어를 넘어 시각적 충격으로 다가온다. 광섬유, 타피스트리, 한지 위의 모든 형상은 단순한 이미지가 아닌 하나의 ‘사건’이자 ‘현상’인 것이다.



¹ Robert Smithson, “Quasi-Infinities and the Waning of Space”, Arts magazine, v. 41, no. 1 (1966), pp. 28–31.

² Geroge Kubler, The Shape of Time (New Haven: Yale University Press, 2008), p. 15

³ Colin Gardner, “Barnett Newman’s Zip as Figure”, Deleuze Studies, Vol. 6 (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2012), pp. 42–54.

⁴ Richard Sieburth, “Signs in Action: Michaux/Pound”, Ideograms in China (NY: A New Directions Book, 1975), pp.42–43

World Shattered into Pixels and Strokes

Kim Sangho

Curator of Lee Ungno Museum

RétinA: Moving Image is a new media art exhibition held in celebration of the friendship between Korea and France at the Lee Ungno Museum. The exhibition showcases French artists duo Sultra & Barthélémy with their work *RétinA* along with Lee Ungno’s abstract paintings to probe the communications between them. Sultra & Barthélémy incorporate optical fibre, tapestry, and computational graphics in the work to inquire into the images and vision in our multimedia environments. The visual issues surrounding *RétinA* will provide a new perspective on Lee Ungno’s abstract practices, particularly during the 1960s and ‘70s, and how they became a classic example of the modern language of art in relation to visibility. The exhibition is designed with two different focal points, as follows:

Proliferation of pixels

First, it focuses on how an abstract image is created. The foundations of abstract painting are the image, which is free from the matter of representing objects, its autonomous voice, and beauty existing as a thing in and of itself. The earliest abstract painters such as Malevich, Kandinsky, and Mondrian, as well as the artists of the 1950s to ‘70s, using improvisational brushwork or repeating certain motifs, showed how colours and planes formed images via physical interactions between those elements on a spectator’s retina. Sultra & Barthélémy demonstrate the principles of that painterly process through the optical synthesis of colours, combining art and digital mathematics in their tapestries. It is reciprocal relations between a spectator’s eyes and a work. Lee Ungno’s abstract practices reveal his in-depth study of the structures of letters and pictorial elements and how he achieved his own abstract language.

Sentimental Journey 2 is a large piece of optical fabric made with numerous colourful 2.5x2.5cm square unit cells, which demonstrates how individual colour units join together to form an abstract pattern through the correspondences or synchronizations between colours and numbers. A close look at it shows each individual colour cell as being independent; but from a distance, the units are blended into an undefinable and bigger abstract pattern, which leads a spectator into a visual meditation. Five colours i.e., red, yellow, blue, black, and white are used as basic colours in weaving the fabric, and from the five, 48 colours are generated. For their theoretical framework used in the process of combining individual colour cells, the duo artists refer to ‘cellular automaton’ theory, in which individual units interact with adjacent cells to be developed into an infinite pattern. A cellular automaton is a discrete model studied in mathematics in order to conceptualize complex biological or physical phenomena, modeling microstructures. The theory is employed to demonstrate or predict probabilistic occurrences of natural phenomena, and consists of a regular grid of cells. Mathematicians produce an imaginary game board governed by arbitrary rules, and observe how the units (cells) interact, evolve and proliferate automatically on the board. Sultra & Barthélémy took such proliferation as their main motif in *Sentimental Journey 2*, and considered visual illusions occurring on the surfaces of tapestries - the marks of the unpredictable proliferation of cells - as having an aesthetic value. Specifically in the process of weaving the value of an individual cell is decided, responding to the values of the cells to its right and left, and based on those decisions, an entire pattern of tapestries, namely, an optical colour composition is decided. For instance, say there is a yellow cell on the left and a red on the right on the same level and their values are 6 and 31 respectively. If the yellow cell is chosen for weaving, 1 is automatically added to its value. So, the value becomes 7 and the yellow changes into the colour that corresponds to 7. Here, 1 is an invariable number and is important as it brings changes to the weaving. Consequently, this optical abstract image is a product of the correspondences between colours and the numbers of cells caused by momentary interactions between individual cells, following a mathematical logic. The time and space of each interaction (say an

event) is, therefore, recorded in this work as colour, and the whole pattern is what those events draw. Based on this logic, the artists allow the pixels to move, combine and proliferate on the tapestries beyond the artists' intention, which resulted in *Sentimental Journey 2*. The autonomous movement of the pixels leaves a life-like pattern on the surfaces of the tapestries. The point is that the pixels are treated in the work as organic, which is crucial for the production of such a large composition, making use of the automatic interactions of the pixels. Such a way of composing a work is very akin to the way in which societies or human groups are organized organically; this model of organic pixels may be able to give us an understanding of the physical environments surrounding us. It naturally leads us to pay attention to the potentialities latent in a pixel that, in the end, will have developed into the unified structure, although it is very tiny at its beginning.

Meanwhile, it is no wonder that chance plays an important role in the process of the woven tapestries. Thousands of pixels move accidentally in that process. It is like a game of chess. There is a rule, but each pixel moves unpredictably within the frame of the rule. Regulation always produces exactly what one expects, but chance effect never functions like that at all. The patterns of *Sentimental Journey 2* are a bit different from what the artists planned originally. This is because a bug or an error occurs naturally. Some deformed patterns, uneven lines and tangled knots here and there on the surface are the marks of errors. All these marks might be called "potential images" that could be regarded as an individual artwork. The artists embraced those accidental errors and left them as they are in the tapestries. Interestingly, their photographic work <P.I> mainly explores such occurrences, in which errors are considered as the unconsciousness of the cyber-world, and through which the artists attempted to build a whole consciousness of the cyber-world by encompassing its unrevealed errors. As a result, an error and chance could be understood as Chōra (the womb of Universe), through which an organic pixel-tapestry enters the world.

Optical illusions and infinite lines

Another point that should be noted here regards visual effects. Eyes tend to mix the colour units momentarily and find a concrete pattern in them, whose process is thoroughly accidental and unexpected. Significantly, each pixel is perceived and blended on the retina, by which process the tapestry is supposed to evolve into *Tableaux Vivants*. It can be considered in the context of historical art. Mondrian's *De Stijl* (an art movement), which uses only three primary colours along with black and white, vertical and horizontal directions, and geometric forms; Abstract Expressionism, which emphasizes improvisational and gestural brushworks; and Colour Field paintings, that show the repetition of colour planes and forms; all were attempts to bring images to life through the various combinations of graphic elements. During the 1960s and '70s, particularly, the Western art world was full of attempts to create spontaneously propagating images, that is, to create a visual infinity through the repetitions and different combinations of images, as Robert Smithson analysed in his book, *Quasi-Infinities and the Waning of Space (1966)*.¹ Such art movements were an aesthetic attempt to investigate how entropy works in the flow of time via the visual arts; at the same time, those works posed a question in relation to the flow of time: what is actuality? An American art historian Geroge Kubler argued that actuality is the void between events, a moment that cannot be captured by the conscious, a moment slipping forever through time.² Actuality is only noticeable in a particular condition. In the 1960s the Western art world was concerned with how a viewer's phenomenological experience occurred in the field of an optical pulse while confronting a painting, in order to unveil actuality. For instance, in order to receive signals from actuality, American painter Ad Reinhardt employed dim lights shimmering on the flat surfaces of his black paintings, in which a viewer's consciousness rises and falls along the surfaces in accordance with the blinks of lights in the flow of time. In this case, actuality can be recognized by a viewer's eyes between the soft subtle blinks. Not only Ad Reinhardt, but also color-fields painters such as Barnett Newman paid attention to time based-consciousness through such ways.³ Actuality is the void between shimmering lights on a canvas. It has a viewer recognize his/her time-based act of seeing. It is also an aesthetic attempt to give a shape to the ebb and flow of time-based consciousness tied up in optical illusions.

Sentimental Journey 2 could be read in this framework of visual entropy as well. The viewer's sight is engaged

with the large surfaces of the tapestries and unifies him/her into the phenomenological fields. The longer a viewer concentrates on it, the more the patterns diversify, a viewer's eyes interacting with it emphatically. A viewer's existence enters into the field of illusions and confronts the epiphany of phenomenological images. However, this experience exists ephemerally. Infinite illusions driven by the repetition and proliferation of pixels suddenly vanish. *Sentimental Journey 2* is, then, the rise and fall of an organic pixel dotted in the visual field.

Lee Ungno utilized pictorial elements like calligraphic strokes in order to produce an optical pulse. His compositions are structured by the repetitions and interactions of such pictorial elements, following an unpredictable path to an abstraction. In Lee Ungno's works, striking brushworks of his calligraphic drawings produced in 1977 and his plate designs produced in 1980 show the rhythmic repetitions of simple motifs and colour planes creating an illusion as if the images are continuing infinitely. The individual human forms in his *People* series visually communicate with one another to make a massive abstract image, in which a spectator's physical experience is engaged emphatically. Specifically, Lee's *People* series has normally been read and understood in a political and social context. *Sultra & Barthélémy*, however, focus on the dynamic visual effects that the 'propagated images' bring about, namely, on the power of image, and the optical power of image in painting. In the *People* series, individual human figures are drawn like written text, and their different body and hand gestures are harmonized, while visually communicating with one another, to create a great abstract energy. The way that the human forms are contrasted with, absorbed into, or mixed with one another can be compared to the large groups of colour cells organically built through the intimate interactions between individual cells based on digital mathematics in *Sentimental Journey 2* and *Bel-Horizon* by *Sultra & Barthélémy*. All of the works are concerned with visual rhythms created by individual forms (or pixels) and the autonomous voice of an abstract image. The dynamic image and rhythm felt in this painting come from the various interactions between individual human forms. This painting can be seen as a great example that shows how individual graphic elements and their dynamic combinations can make a 'living' abstract image on a spectator's retina and psyche. The experimental calligraphic drawing series is characterized by unidiomatic brushstrokes that recall the 'automatic drawing' initially practiced by surrealists. Lee Ungno made a number of ink drawings of this particular kind in 1977, which are in a way seen as variations of his *Abstract Letters*. The striking expressions in style are, however, true to the spirit of Chinese ink painting in terms of technique, which focuses on spontaneous and rhythmic brushworks. The denseness of the ink strokes obviously heralds the artist's *People* series in the 1980s as well. French philosopher, Michel Henri said that Kandinsky's abstract paintings do not represent the visible but our inner life, by means of lines and colours that correspond to inner forces and sonorities. Similarly, Lee Ungno's abstract drawings do not express the world outside but the invisible relationships between the ink strokes that move the viewers. What unites the chaotic-looking drawings is the abstract. They are immanently, rather than stylistically, united. The experience of immanent unity is what gives these drawings their autonomous voice as moving images free from representational functions.

In 1980, Lee Ungno produced a total of 25 plate designs. The repetition of motifs and luxuriant brushworks reveal the characters of the rhythmic ink drawings that he produced during the late 1970s and '80s. These works in particular show the smart combinations of vivid colours as befits the designs on modern goods. His commercial designs, of course, share the same languages with his calligraphic and abstract practices. In 1967, in collaboration with Manufacture Nationale de Sèvres in France, he designed various goods such as porcelain, carpets, furniture, crystals, and medals; some of the best of his designs were sent to a number of museum collections including Sèvres-Cité de la céramique, Musée Baccarat, Musée de la Monnaie de Paris. Displayed renderings are his sketch designs for plate, in which Lee's play with natural forms and traditional Korean motifs stands out. The rhythmic flows and the composition of colourful planes create optical illusions like magic eye pictures. The pieces follow the essence of abstract paintings in terms of moving images (not fixed), exhibiting the freely dancing brushworks of Lee Ungno that appear in his late works. These colourful parts make significant relationship with colour pixels in *Sentimental Journey 1* and *2*, and *Bel-Horizon*.

Pixel, Letter, Image, Sign

As a second theme, the exhibition addresses the various forms of visual communications, testing the threshold of vision in a dark room. In the work LADAM, which transmits a French film *Last Year at Marienbad* (*L'Année dernière à Marienbad*) (1961) through optical fibres, Sultra & Barthélémy explore the interrelations between different forms used to convey intended messages such as pictograms, images, and letters. In the work, they transform the 'image' film into a 'reading' sign, blurring the barriers between signifier and signified. They attempt a new comprehensive pictogram-like communication form, which conveys not only the images (content) of the movie but also themes embodied in it : proto signs. Within the same context, Lee Ungno's Abstract Letter series can be re-evaluated. The film features a Baroque garden overlapped with the labyrinthine interior of a château to show ambiguous flashbacks and disorienting shifts in time. The director created a mysterious ambience through a main character not certain of her memories, confusing the past with the present. LADAM expresses her mysterious reality in the pixels on a video screen, in the way they break and change the flickering images on screen. The low definition image almost looks like stains on a screen. The level of definition varies from ambiguous pixels to high-resolution images, by which the artists try to show the vision of a blind person who is about to recover his/her eyesight: the beginning of human vision. This is the way of exploring such origins: the origin of memory as well as one of vision. As French philosopher Bergson explained, memories are always combined with vision, when they are recalled. In this context, the reason why Barthélémy selected *Last Year at Marienbad* as her main subject among a number of French art films is that the film was the first black and white movie that she watched in a theater when she was a child. Recalling her memory on this film now, the only thing left within her memories is just that the film was black and white, so Barthélémy reproduced the memories, utilizing a form of black and white pixels in resonance with her uncertain vision-accompanied memories. *Ladam* is therefore a work concerning the *Origin*.

Another way of understanding this film is by looking at how the pixels are moving through different time-space. In the film *Ladam*, image and time-space unfolds on a rectangular screen. This is very basic aspect of a film. Next, the artist put images on a long optical e-fabric placed on the ground, on which images run horizontally through space in the flows of time. In other words, time-space, confined to a film-screen released on an e-fabric spatially, transforms the cinematic image into an act of writing left-to-right. The image is inscribed on the e-fabric like calligraphic letters. *Bel-Horizon* approaches this spatial transference differently. That media work makes pixels move freely in an exhibition hall via Picton Jacket. Picton is a contraction of the terms <<pixel>> and <<relation>>, which signifies how pixels are in reaction with others. Picton Jacket has a pixel in the back and two LEDs ahead. Every jacket shows different coloured lights exchanging information with their neighbours. All jackets are synchronized. If all of the 25 jackets operate in an exhibition room, then the room will be changed into a kind of digital environment where 25 pixels are in synchronization, which could be a model for understanding how a society is structured by patterns of human behaviours. What, then, do these three different mediums of moving pixels mean? The e-fabric and Picton jacket function as an organic skin or imaginary body, which transform the person wearing it into a digital pixel, and unifies each of them into a network through synchronization.

In addition, it connotes the pixel as a basic module of the world. As French painter Paul Cézanne wanted to interpret nature as cylinders/spheres/cones, the artists treat digital nature as pixels. That is the way multimedia society goes. In Sultra & Barthélémy's works, then, a pixel becomes an image (in a film) and letters (on an e-fabric) and a module (on a vest), which shows how pixels construct and de-construct a digital image-saturated world; therefore *Ladam*, the e-fabric, and the e-vest are three different methods of describing our pixelated digital world. The video P.U. is a very good example, which recorded and de-constructed Paris scenery. The artists attempted to pixelate Paris, removing reality from it, and then transformed it into a neutral colour: gray. It is not difficult to find visual tactility in the gray pixels, which are very similar to *Braille* writing, because meanings are delivered, not through phonetic elements, but ideographic signs. However, the gray patterns are not technically braille, but the proto-language or the primary concept from which the world is being shaped. At this point, similarities between Sultra & Barthélémy's pixel-signs and Lee Ungno's abstract

letters arise on a surface: ideographic signs.

Sultra & Barthélémy's ideographic pixels try to convert images into signs and "a film to be viewed" into "signs to be read". It reminds of Lee's abstract letters because Lee transformed "Chinese letters to be read" into "pictures to be viewed". For example, two abstract letter paintings on vinyls, produced in 1975 and 71 respectively, are seen as a pictogram, which convey meanings through their pictorial resemblance to a physical object, or an ideogram, which is a graphic symbol that represents an idea or concept, such as Chinese characters do. In this respect, one may find that the works lie in between a picture and a letter, or the act of drawing and the act of writing. Likewise, Sultra & Barthélémy deconstructed cinematic images from "*Last Year at Marienbad*" into pixel-signs, and then transcribed them onto e-fabrics, by which cinematic signs "to be read" are eventually newly created. Such signs function on the boundary between film-images and ideographic signs.

Basically the Chinese character is an ideogram, which indicates an object through a graphic symbol. Art historian Ernest Fenollosa focused on the graphic dimension of individual Chinese characters (or sentences), and argued that a Chinese character is a compound of pictures, in other words, a 'moving image.' Each Chinese character is a sign signified with an object, and is a text that records "things in motion, motions in images," representing interrelations, actions, or transferences of force.⁴ Therefore, the Chinese sentence is a sign in which the action of an image in time is compressed. In this context, Lee Ungno's Abstract Letter painting can be seen as a symbolic and cinematic sign that compresses 'the transferences of meaning' or 'the movements of things' on paper, thus Lee's moving images have become "painterly letters" or "textual paintings" in harmony with Sultra & Barthélémy's works.

The extraordinary images that Sultra & Barthélémy create can be seen and interpreted in various ways, from scientific/technological or art historical perspectives. Also they could be understood in the framework of cyborg theory, Deleuzian cinema theory, time-based moving images, vision and visibility and so on. A pixel or a cell is an crucial medium for understanding 'pixel-saturated 21st century world', by which these French duo have posed many questions on the relationship between the world and a pixel. There are no right answers to those questions. Apparently, *RétinA* gives a thought to vision, optics, and image, while Lee Ungno's abstract paintings show the same concerns that the French duo explore using digital technologies. Abstract images are formed autonomously, thus every form created on optical fabric, tapestry, and hanji is not merely an image but an 'event' and 'phenomenon.'

¹ Robert Smithson, "Quasi-Infinities and the Waning of Space", Arts magazine, v. 41, no. 1 (1966), pp. 28-31.

² Geroge Kubler, *The Shape of Time* (New Haven: Yale University Press, 2008), p. 15

³ Colin Gardner, "Barnett Newman's Zip as Figure", *Deleuze Studies*, Vol. 6 (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2012), pp. 42-54.

⁴ Richard Sieburth, "Signs in Action: Michaux/Pound", *Ideograms in China* (NY: A New Directions Book, 1975), pp.42-43

참여작가 소개

실트라 & 바르텔레미는 1990년부터 함께 작업하고 있다.

바르텔레미와 실트라의 작업실

바르텔레미와 실트라의 작업실

바르텔레미와 실트라의 작업실

바르텔레미와 실트라의 작업실

이들은 우주의 다양한 형태, 멀티 테크놀로지를 주제로 작업을 한다. 작가들은 서로 다른 영역의 아이디어 교환을 통해 현재의 역동적 모습을 형상화한다. 이들의 작품은 처음부터 사진에 대한 질문에서 시작되었다. 현대미술의 변증법적이고 열린 영역 속에서 실트라 & 바르텔레미는 이미지에 대한 성찰과 실천을 확장해 가고 있다. 이들은 2002년부터 정지된 이미지 속의 시간을 다루는 미세한 기계적 작업, 작은 프로그램 톨 박스 제작을 진행했다. 작가들은 단순히 정지된 순간을 포착하는 것이 아니라 다양한 가능성의 상태를 보여주는 움직임에 매료되어 자신들의 이미지에 움직임의 불어 넣었다.

바르텔레미와 실트라의 작업실

바르텔레미와 실트라의 작업실

바르텔레미와 실트라의 작업실

이미지 속의 공간을 조정하기 위해 3D 기술을 사용했으며, 이를 통해 건축과 디자인에 대한 특정 이슈를 다루었다. 최근에서는 코드에 대한 문제, 이와 관련된 최근의 관점을 반영해 예술 프로젝트를 진행해 왔다. 이들은 오늘날의 디지털 문화가 디지털 미디어 속에서 만들어낸 변화들을 탐색하며, 디지털 오브제가 가진 가능성과 유동적 특성은 이들의 작품에 새로운 영역을 열어주었다.

바르텔레미와 실트라의 작업실

바르텔레미와 실트라의 작업실

바르텔레미와 실트라의 작업실

인터넷에서 접근 가능한 44개의 작품으로 구성된 <파이프라인>(2009-2015) 프로젝트는 움직이는 이미지 속에 존재하는 픽션을 통해 점차적으로 유닛을 재 구축해 가는 규칙적 방식의 진보적 작품이다. 실트라 & 바르텔레미는 <레티나> 작품을 통해 여러 질문들이 만나는 지점에서 예술의 새 영역을 개척한다. 그것은 다른 언어를 통해 텍스타일 속에서 정보의 흐름을 형상화는 것이며, 스크린 혹은 직물 스크린과 같이 텍스타일의 가능성을 발명하는 것이다.

바르텔레미와 실트라의 작업실

바르텔레미와 실트라의 작업실

바르텔레미와 실트라의 작업실

<레티나> 프로젝트는 과거와 현재의 기술을 이어주는 다리 역할을 한다. 이 프로젝트는 증강하는 텍스타일을 이미지화하는 가능성, 유기적이고 정보소통적인 텍스타일의 표면을 탐구한다. 이 새로운 매트릭스의 텍스타일은 저해상도의 이미지와 연계되어 작가들에게 이미지에 대한 문제, 이미지 영역에 대한 이해, 시각의 시작점과 코드에 대한 질문을 던진다. 또한 형태 생성의 벡터로서의 비가시적 ‘스텔스’는 물론 가능한 형상의 움직임에 대해서도 질문한다. 그것은 또한 본유적 압축, 사진과 영화의 속도에 대해서도 문제를 제기한다.

바르텔레미와 실트라의 작업실

바르텔레미와 실트라의 작업실

실트라 & 바르텔레미의 예술 프로젝트의 본질은 시각의 시작점, 시작점에서의 시각에 대한 탐구에 있다. 이런 주제는 이들이 시각연구소, 파리국립안과병원에서 얻었던 경험을 반영한다. 예견되었지만 아직 발견되지 않은 입자처럼 실트라 & 바르텔레미의 이론적 소재들은 이들의 미래 작품에 일관성을 부여할 것이다.

전시이력 (개인전, 단체전)1991 / 2016, 발해본

2016	<레티나: 움직이는 이미지> 이응노미술관, 대전 / 파리아응노레지던스, 보쉬르센, 프랑스 (예정) / 오스카르 니에메예르 미술관, 쿠리치바, 브라질 (예정)
2014	<꿈과 영화>, 휴스턴 사진센터, 휴스턴, 미국
2013	국제문화 센터 세리지-라-살, 노르망디, 프랑스 / 국제현대아트페어, 마드리드, 스페인 / 아트센터 라 알, 2013 리움 비엔날레 / 갤러리 이바카투, 쿠리치바 / 메타바다-유럽, 툴루즈, 프랑스
2012	파리 지하철 공사 가벽, 몽루즈 (공공사업 2008-2013).
2011	<ZIP>, 푸앵돔, 툴루즈
2010	샤르트뢰즈 국립아트센터, 빌 뉘브 레 아비뇽, 프랑스
2009	매종 데 자르 조르주 퐁피두, 카자르크 / 아트센터 BBB, 툴루즈 / 파리 백야 축제, 파리 / 아르 생떼시스 센터, 생 드니 /트렘, 파리
2008	로저 스미스 갤러리, 뉴욕 / 매종 살방, 툴루즈 / 비디오 컬렉션, 요코하마
2007	한국 문화센터, 북경
2006	케이브 갤러리, 뉴욕 / 스페이스 갤러리, 뉴욕 / <백남준 오마주>, 한국갤러리, 서울 / 트렘폴린, 노팅검, 뉴헤머셔, 미국
2005	조르조 퐁피두 센터, 카자르크
2004	살롱 데 영아땅뒤, 파리
2003	<공기의 정복>, 아바투아르 미술관, 툴루즈 / 사진적 여름, 렉투르, 프랑스
2002	위그모어 홀, 런던 / 갤러리 이바카투, 쿠리치바 / 우에스카 현대미술관, 스페인 / 도멘 드 샤라망드, 파리/에손느, 페스티발 "비디오 형식" 클레르몽-페랑 / CO2, 브뤼셀, 벨기에 / 포토포럼 파스카르, 비엘, 스위스
2001	포 보자르 미술관, 프랑스
1998	<바마코의 만남>, 바마코, 말리 / 에스파스 에퀴뢰이, 툴루즈
1997	산 후안 예배당, 로에이다, 스페인 / 생 자크 예배당, 생 고당, 프랑스 / 프랑스 문화원, 뉴욕 / 갤러리 에릭 뒤몽, 파리
1996	<사진의 한계에서>, 산티아고, 부에노스 아이레스, 상 파울로
1995	메 드라 포토그래피, 랭스, 프랑스
1994	갤러리 에릭 뒤몽, 툴루즈
1993	휴스턴 사진 센터, 휴스턴 / 셀레스타르 현대사진전, 셀레스타, 프랑스
1992	갤러리 라 파페트리, 브뤼셀 / 프랭탕 드 라 포토그래피, 카울스, 프랑스
1991	톨르주-라베쥬 현대미술센터 / 아틀르 국제 사진 페스티벌, 아틀르, 프랑스

소장처
1997 FRAC 미디-피레네
1994 메트로폴리탄 미술관, 뉴욕
1993 파리시립미술관
1992 FRAC 미디-피레네
1991 교통부
주문
2008-2013 파리 지하철 4호선 공사 가림막
지원금
2009 CNC (DICREAM) – 작품 <Le film muet de la parole>
2010 CNC (DICREAM) – 작품 <ZIP>
2012 SCAN Rhône-Alpes – 작품 <ET>, <RETINA>
2016 CNC (DICREAM) – 작품 <BEL Horizon>

Artists

Sultra&Barthélémy work together since 1990

바르텔레미와 실트라의 작업실

바르텔레미와 실트라의 작업실

바르텔레미와 실트라의 작업실

바르텔레미와 실트라의 작업실

Their worksite is a multiform universe and multi-tech-nology: The artists meet and share very different fields of thought which demonstrate, thereby, dynamic crux of present. Their work from the beginning poses questions on photography. In the open field and dialectics of contemporary art, they have tried to develop a reflection and gestures on the image.

바르텔레미와 실트라의 작업실

From 2002, they have formed a tool box made of small programs and micro-mechanical working at the time of the still image. Fascinated by the movement facilitating multiple probable states rather than capturing the decisive moment, their images come alive.

바르텔레미와 실트라의 작업실

EXHIBITIONS (Group / Solo), 1991 / 2016, extrait

2016	Lee Ungno Musuem, Daejon, Korea. Preparation : Lee Ungno Residnece, Vaux sur Seine, France / MON, Curitiba, Brazil
2014	Houston Center for Photographie, USA
2013	CCI Cerisy, la salle, ARCO, Madrid, Spain /La Halle, Pont-En-Royans (Biennale de Lyon 2013), France / Galerie Ybakatu, Curitiba / Métabody-Europe, Toulouse, France.
2012	Pâli L4 ,volet n°1-4, Paris / Montrouge (commande publique 2008-2013).
2011	ZIP, «PointDom», Toulouse.
2010	«La Chartreuse» Villeneuve les Avignon, France
2009	Centre d’art G. Pompidou , Cajarc, France /Centre d’Art BBB, Toulouse, France /Nuit blanche, Paris /Centre d’art Synesthésie, St Denis /TRAM, Paris
2008	Roger Smith Gallery, NY /USA / CIAM, UTM, Toulouse /Maison Salvan, Toulouse/Labège /Vidéo collection, Yokohama, Japan.
2007	Korea center, Beijing.
2006	Cave Gallery, New York /Space Gallery, New York /Korean Gallery, Seoul, «hommage à Nam June Paik» /Trampoline, Nottingham, New Hammshire, USA /Vidéo-formes, Clermont-ferrand, France.
2005	Centre d’Art Georges Pompidou, Cajarc.
2004	Salon des Inattendus, Paris (Paris Art).
2003	«La conquête de l’air», Musée des Abattoirs, Toulouse , France /L’été Photographique, Lectoure, France.
2002	Wigmor Hall, London / Galerie Ybakatu, Curitiba - Musée d’Art Contemporain Huesca, Spain /Domaine de Chamarande, Paris/Esnonne /Festival "Vidéo-Formes", Clermont-ferrand /CO2, "Paysage, précis de décomposition", Bruxelles, Belgique /Photoforum ; Pasquart, Biel, Swiss.
2001	Musée des Beaux Arts de Pau, France.
1998	«Les Rencontres de Bamako», Bamako, Mali /Espace Ecuereuil, Toulouse.
1997	Chapelle San Juan , LLeida, Spain /Chapelle St Jacques, St Gaudens, France /Centre français, New york /Galerie Eric Dupont, Paris.
1996	"Aux limites de la photographie", Santiago of Chile, Buenos-Aires et Sao Paulo
1995	Mai de la Photographie, Reims, France.
1994	Galerie Eric Dupont, Toulouse
1993	Houston Center for Photography, Houston / Sélest’Art, photographie contemporaine, Sélestat
1992	Galerie La Papeterie, Bruxelles /Printemps de la photographie, Cahors, France
1991	Centre d’Art Contemporain de Toulouse-Labège /Rencontres Internationales de la Photographie, Arles, France.

Acquisitions	
1997	FRAC Midi-Pyrénées
1994	Metropolitan Museum, New-York
1993	Musée d’Art Moderne de la Ville de Paris
1992	FRAC Midi-Pyrénées
1991	Ministère des Transports
Orders	
2008-2013	Evoluteive palisades for construction of line 4 of Paris Metro
Recent Bourses	
2009	CNC (DICREAM) for «Le film muet de la parole»
2010	CNC (DICREAM) for «ZIP»
2012	SCAN Rhône-Alpes for «ET» et «RETINA»
2016	CNC (DICREAM) for BEL Horizon

전시작품 목록

실트라 & 바르텔레미

포텐셜 이미지 (PI) : 2015-2016
448 스크린 샷

재구성된 4개의 부분, 디지털 프린트
크기 : A4 용지

센티멘털 저니 2 (SJ2) : 2016
4개의 폴리에스터 자카르 직물
동기화 모델, 세표자동자
크기 : 150x390 cm – 150x450 cm – 150x460 cm – 150x636 cm

센티멘털 저니 1 (SJ1) : 2008–2010
1 폴리에스터 자카르 직물
세표자동자
크기 : 150x2500cm

JT 스마일 : 2010
비디오 영상, 7분 30초

빅 크러치 마리엣바드 : 2015–2016
· 라담 (알랭 레네의 영화 <지난해 마리엣바드에서>의 변환본)
비디오 영상, 1시간 47분
· 2개의 직물 스크린
컴포지션_넌, 컴포지션_정원
폴리에스터와 광섬유
크기: 2 x (150x1000 cm)

· 스크립트
4개의 발색 프린트, 알루미늄 디본드
크기 : 4 x (25x65 cm)
· 프린트
2개의 발색 프린트, 알루미늄 디본드
크기 : 2 x (70x140 cm)
· 님 테이블
페인트칠한 멜라민 수지
크기 : 70x160 cm

레티나 알파 : 2013–2014
직물 스크린, 폴리에스터와 광섬유
크기: 40x70cm
도시 견본 1 (PU1),
4개 시퀀스, 12분

도시 견본 2 (PU2) : 2014–2015
비디오 영상, 7개 시퀀스, 48분

벨 오리종 : 2016
25개의 매달린 재킷, 폴리에스터 직물과 광섬유
동기화 모델, 세표자동자, 와이파이 커뮤니케이션

이응노

서체 드로잉 시리즈
<구성>, 1977, 한지에 먹 33x24.5cm
<구성>, 1977, 한지에 먹, 33 x31cm
<구성>, 1977, 한지에 먹, 33x24cm
<구성>, 1977, 한지에 먹, 34x24.5cm
<구성>, 1977, 한지에 먹, 47x32cm
<구성>, 1977, 한지에 먹, 33x24cm
<구성>, 1977, 한지에 먹, 21.5x32.5cm
<구성>, 1977, 한지에 먹, 32x32.5cm
<구성>, 1977, 한지에 먹, 21.5x32.5cm
<구성>, 1977, 한지에 먹, 19.5x14.5cm
<구성>, 1977, 한지에 먹, 32.5x32.5cm
<구성>, 1977, 한지에 먹, 32x32.5cm
<구성>, 1977, 한지에 먹, 32x32cm
<구성>, 1977, 한지에 먹, 32x39cm
<구성>, 1977, 한지에 먹, 32x32cm
<구성>, 1977, 한지에 먹, 32x32cm
<구성>, 1977, 한지에 먹, 32.5x32cm
<구성>, 1977, 한지에 먹, 32.5x32cm
<구성>, 1977, 한지에 먹, 28x25cm
<구성>, 1977, 한지에 먹, 32x32cm
<구성>, 1977, 한지에 먹, 32x32cm
<구성>, 1977, 한지에 먹, 32.5x32.5cm
<구성>, 1977, 한지에 먹, 32x31cm

접시도안
<접시도안>, 1980, 한지에 채색, 23x22cm
<접시도안>, 1980, 한지에 채색, 지름 15cm
<접시도안>, 1980, 한지에 채색, 지름 18cm
<접시도안>, 1980, 한지에 채색, 지름 16cm
<접시도안>, 1980, 한지에 채색, 없음
<접시도안>, 1980, 한지에 채색, 지름 13cm
<접시도안>, 1980, 한지에 채색, 21x29cm
<접시도안>, 1980, 한지에 채색, 지름 18cm
<접시도안>, 1980, 한지에 채색, 지름 13cm
<접시도안>, 1980, 한지에 채색, 13/18x21cm
<접시도안>, 1980, 한지에 채색, 16/25.5x18cm
<접시도안>, 1980, 한지에 채색, 지름 13cm
<접시도안>, 1980, 한지에 채색, 29x21cm
<접시도안>, 1980, 한지에 채색, 25x35cm
<접시도안>, 1980, 한지에 채색, 21x29cm
<접시도안>, 1980, 한지에 채색, 34x23cm
<접시도안>, 1980, 한지에 채색, 22x23cm
<접시도안>, 1980, 한지에 채색, 29x21cm
<접시도안>, 1980, 한지에 채색, 29x21cm
<접시도안>, 1980, 한지에 채색, 17/34x23cm
<접시도안>, 1980, 한지에 채색, 25x33cm
<접시도안>, 1980, 한지에 채색, 33x24cm
<접시도안>, 1980, 한지에 채색, 지름24cm
<접시도안>, 1980, 한지에 채색, 29x21cm

판화 시리즈
<구성>, 1980, 목판화, 42x34cm
<구성>, 연도미상, 한지에 판화, 23 x21.5cm
<구성>, 1984, 목판, 먹, 45x34cm
<구성>, 1980, 목판화, 41x33cm
<구성>, 1981, 목판화, 38x24cm
<구성>, 연도미상, 목판화, 40.5x50cm
<구성>, 연도미상, 목판화, 26x53cm
<구성>, 1979, 목판화, 40x53cm
<구성>, 1984, 목판화, 15x12cm
<구성>, 1979, 목판화, 14x13cm
<구성>, 1978, 목판화, 9x7.5cm
<구성>, 1979, 목판화, 21x20cm
<구성>, 1979, 목판화, 14x13cm
<구성>, 연도미상, 목판화, 49x65cm
<구성>, 연도미상, 목판화, 41x43cm
<구성>, 연도미상, 목판화, 49x65cm
<구성>, 1984, 목판화, 13x25cm
<구성>, 연도미상, 목판화, 28x26cm
<구성>, 1980, 목판화, 46x39cm
<구성>, 1984, 목판화, 24x29cm

추상화
<군상>, 1986, 한지에 먹, 167x266cm
<추상>, 1968, 한지에 수묵담채, 98x54cm
<추상>, 1968, 한지에 수묵담채, 103x58cm
<추상>, 1968, 한지에 수묵담채, 72.5x36cm
<구성>, 1971, 비닐에 아크릴 먹, 121x120cm
<구성>, 1975, 비닐에 아크릴 채색, 111x118cm
<구성>, 1964, 캔버스에 채색, 88x57cm
<구성>, 1962, 캔버스에 오일, 133x70cm
<구성>, 1963, 한지에 먹, 139x70cm
<구성>, 1980, 한지에 채색, 46x35.5cm

List of Works

Sultra & Barthélémy

Potentielle Image (PI) : 2015-2016
448 screen shots
Reconstituted 4 fragments, digital prints
dim : A4

Sentimental Journey 2 (SJ2) : 2016
4 polyester jacquard weaves
synchronization model, Cellular Automata
dim : 150x390 cm - 150x450 cm - 150x460 cm - 150x636 cm

Sentimental Journey 1 (SJ1) : 2008-2010
1 polyester jacquard weaving
Cellular Automata
dim : 150x2500cm

JT smile : 2010
video support
duration: 7min30s

BIG Crunch Marienbad : 2015-2016
• LADAM (traduction of film d’Alain Resnais, l’Année Dernière à Marienbad)
video support
duration : 1h47min
• 2 Woven Screens
composition_Nim, composition_Jardin
polyester and optical fiber
dim : 2 x (150x1000 cm)
- Scripts
4 chromogenic prints glued on alu-dibond
dim : 4 x (25x65 cm)
• Epreuves
2 chromogenic prints glued on alu-dibond
dim : 2 x (70x140 cm)
• table de Nim
melamine lacquered
dim : 70x160 cm

RétinAlpha : 2013-2014
Woven Screen
polyester and optical fiber
dim : 40x70cm
Prélèvements Urbains 1 (PU1),
4 sequences, duration : 12 min

Prélèvements Urbains 2 (PU2) : 2014-2015
video support : 7 sequences
duration : 48min

BEL_Horizon : 2016
25 suspended jackets
polyester weaving and optical fibres
synchronization model, Cellular Automata
communication through WIFI

Lee Ungno

Calligraphic drawings
Composition, 1977, ink on Korean paper, 33x24.5cm
Composition, 1977, ink on Korean paper, 33 x31cm
Composition, 1977, ink on Korean paper, 33x24cm
Composition, 1977, ink on Korean paper, 34x24.5cm
Composition, 1977, ink on Korean paper, 47x32cm
Composition, 1977, ink on Korean paper, 33x24cm
Composition, 1977, ink on Korean paper, 21.5x32.5cm
Composition, 1977, ink on Korean paper, 32x32.5cm
Composition, 1977, ink on Korean paper, 21.5x32.5cm
Composition, 1977, ink on Korean paper, 19.5x14.5cm
Composition, 1977, ink on Korean paper, 32.5x32.5cm
Composition, 1977, ink on Korean paper, 32x32.5cm
Composition, 1977, ink on Korean paper, 32x32cm
Composition, 1977, ink on Korean paper, 32x39cm
Composition, 1977, ink on Korean paper, 32x32cm
Composition, 1977, ink on Korean paper, 32x32cm
Composition, 1977, ink on Korean paper, 32.5x32cm
Composition, 1977, ink on Korean paper, 32.5x32cm
Composition, 1977, ink on Korean paper, 28x25cm
Composition, 1977, ink on Korean paper, 32x32cm
Composition, 1977, ink on Korean paper,, 32x32cm
Composition, 1977, ink on Korean paper, 32.5x32.5cm
Composition, 1977, ink on Korean paper, 32x31cm

Pattern Design
Pattern Design, 1980, color ink on Korean paper, 23x22cm
Pattern Design, 1980, color ink on Korean paper, d. 5cm
Pattern Design, 1980, color ink on Korean paper, d. 18cm
Pattern Design, 1980, color ink on Korean paper, d. 16cm
Pattern Design, 1980, color ink on Korean paper
Pattern Design, 1980, color ink on Korean paper, d. 13cm
Pattern Design, 1980, color ink on Korean paper, d. 21 x 29cm
Pattern Design, 1980, color ink on Korean paper, d. 18cm
Pattern Design, 1980, color ink on Korean paper, d. 13cm
Pattern Design, 1980, color ink on Korean paper, d. 13/18x21cm

Pattern Design, 1980, color ink on Korean paper, d. 16/25.5x18cm
Pattern Design, 1980, color ink on Korean paper, d. 13cm
Pattern Design, 1980, color ink on Korean paper, 29x21cm
Pattern Design, 1980, color ink on Korean paper, 25x35cm
Pattern Design, 1980, color ink on Korean paper, 21x29cm
Pattern Design, 1980, color ink on Korean paper, 34x23cm
Pattern Design, 1980, color ink on Korean paper, 22x23cm
Pattern Design, 1980, , color ink on Korean paper, 29x21cm
Pattern Design, 1980, color ink on Korean paper, 29x21cm
Pattern Design, 1980, color ink on Korean paper,
17/34x23cm
Pattern Design, 1980, color ink on Korean paper, 25x33cm
Pattern Design, 1980, color ink on Korean paper, 33x24cm
Pattern Design, 1980, color ink on Korean paper, d.24cm
Pattern Design, 1980, color ink on Korean paper, 29x21cm

Woodcut
Composition, 1980, woodcut, 42x34cm
Composition, date unknown , woodcut, 23 x21.5cm
Composition, 1984, woodcut,, 45x34cm
Composition, 1980, woodcut, 41x33cm
Composition, 1981, woodcut, 38x24cm
Composition, date unknown, woodcut, 40.5x50cm
Composition, date unknown, woodcut, 26x53cm
Composition, 1979, woodcut, 40x53cm
Composition, 1984, woodcut, 15x12cm
Composition, 1979, woodcut, 14x13cm
Composition, 1978, woodcut, 9x7.5cm
Composition, 1979, woodcut, 21x20cm
Composition, 1979, woodcut, 14x13cm
Composition, date unknown, woodcut,, 49x65cm
Composition, date unknown, woodcut,, 41x43cm
Composition, date unknown, woodcut, 49x65cm
Composition, 1984, woodcut, 13x25cm
Composition, date unknown, woodcut, 28x26cm
Composition, 1980, woodcut, 46x39cm
Composition, 1984, woodcut, 24x29cm

Abstract Painting
People, 1986, ink on Korean paper, 167x266 cm
Abstraction, 1968, ink on Korean paper, 98x54cm
Abstraction, 1968, ink on Korean paper, 103x58cm
Abstraction, 1968, ink on Korean paper, 72.5x36cm
Composition, 1971, acrylic on vinyl, 121x120cm
Composition, 1975, acrylic on vinyl, 111x118cm
Composition, 1964, oil on canvas, 88x57cm
Composition, 1962, oil on canvas, 133x70cm
Composition, 1963, ink on Korean paper, 139x70cm
Composition, 1980, ink on Korean paper, 46x35.5cm

Remerciements des artistes

Nos remerciements vont à tous ceux, personnes, associations, entreprises, qui ont aidé, soutenu la réalisation de ces projets.

Au Musée Lee Ungno et toute son équipe pour son accueil chaleureux et attentif, son entourage et son cadre d'exception,

A l'Institut Français en Corée en la personne de Jacques Soullilou pour sa confiance et son travail de pensée partagé,

Au BBB centre d'Art à Toulouse (France) pour son appui stratégique,

L'entreprise AXON'cable pour le précieux mécénat technique et financier apporté dans cette aventure,

A l'entreprise BDC Conseil pour son exercice structurel,

Un merci appuyé à Franck Jubin devant qui aucun obstacle n'aura résisté,

A François Roussel qui partage depuis longtemps avec nous un peu d'insensé,

A Nazim Fatès pour l'imprédictible versé sur la génération de nos formes,

A Florence Gendrier, pour son amitié et l'ouverture heureuse de ses initiatives,

A Mathieu Fraysse et Oscar Poupet qui ont glissé leurs jeunes talents dans notre travail,

Alice Thomas pour sa participation exercée et généreuse à toutes les coutures,

A Gisèle Sultra et Valérie Sarrieu, dont nous saluons l'engagement dans les situations d'urgence,

A Lee Ungno disparu avec qui nous expérimentons le grand écart géographique et générationnel.

La liste n'est pas close.

2015-2016 한-불 상호교류의 해 공식인증사업 : www.anneefrancecoree.kr

'2015-2016 한-불 상호교류의 해'는 다음 조직위원회에 의해 주관 하에 진행된다.

한국측

주관기관 외교부, 문화체육관광부, 해외문화홍보원,
예술경영지원센터 한-불 상호교류의 해 사무국
문화/예술분야 이화여대 공공외교센터 한-불 상호교류의 해 일반분야 사무국
협력기관 주프랑스한국대사관, 미래창조과학부, 농림축산식품부, 여성가족부, 교육부,
전국시장군수구청장협의회, 서울시, 한국국제교류재단
조직위원장 조양호 한진그룹 회장
부위원장 외교부 2차관, 문화체육관광부 2 차관
준비기획단장 외교부 문화외교국장, 해외문화홍보원 기획운영과장

프랑스측

주관기관 앙스티튜 프랑세 (Institut Français)
협력기관 외교부, 문화부, 경제산업정보부, 교육부, 청년체육부, 농림수산부,
주한프랑스대사관
조직위원장 앙리 루와레트 (Henri LOYRETTE)

