

2025

# 파라다이스 아트랩 페스티벌, 장충

ARCHIVE BOOK



## 파라다이스문화재단은

낯설지만 다정한 예술 경험을 만들고 나눕니다.

문화재단의 설립 이념을 바탕으로 지금까지 장르를 한정하지 않고 문화예술 전 분야에 대한 지원사업을 펼쳐왔으며,

현재 미래 예술 플랫폼 '아트랩', 아시아 대중음악 교류 플랫폼 '뮤직랩',

문화예술 소통 플랫폼 '아트 커뮤니티'를 운영하며 예술의 새로운 가능성을 탐구하고 있습니다.

파라다이스문화재단은 물질적 지원을 넘어 문화예술의 네트워크를 확장하는 든든한 후원자가 되어

문화예술의 풍요로운 발전을 도모하고 궁극적으로 우리의 삶의 질을 높이는 데에 기여하고자 합니다.

## 2025 파라다이스 아트랩 페스티벌, 장충은

지역과 예술이 함께 만드는 새로운 가능성을 발견합니다.

파라다이스 아트랩은 동시대 예술의 창작을 지원하고, 페스티벌을 통해 관객과 그 결실을 나누어왔습니다.

2019년 영종도에서 시작된 이 여정은 2024년 서울 장충으로 무대를 옮기며 새로운 변화를 맞이하고 있습니다.

장충에서의 파라다이스 아트랩 페스티벌은 지역을 예술로 다시 바라보는 탐험이자,

로컬 예술가, 상점, 주민들이 함께 참여하는 여정입니다. 그 속에서 우리는 장충의 또 다른 얼굴을 발견하게 됩니다.

〈2025 파라다이스 아트랩 페스티벌, 장충〉은 예술과 지역이 만나 함께 살아가는 방식을 모색합니다.

장충을 함께 걸으며, 예술이 불러일으키는 변화의 가능성을 경험해 보시기 바랍니다.

## PARADISE CULTURAL FOUNDATION

creates and shares unfamiliar yet heart-warming artistic experiences.

Grounded in its founding values, the foundation has supported all fields of arts and culture without limiting genres. Today, it operates future-oriented platforms such as 'ART LAB' for experimental arts, 'MUSIC LAB' for Asian pop music exchange, and 'ART COMMUNITY' for cultural engagement-continuously exploring new artistic possibilities.

Beyond financial support, PARADISE CULTURAL FOUNDATION strives to become a steadfast partner that expands networks in the arts, contributing to the flourishing of culture and ultimately aim to enrich the quality of our lives.

## 2025 PARADISE ART LAB FESTIVAL, JANGCHUNG

Discovers new possibilities where local communities and art come together.

PAL has long supported the creation of contemporary art and shared its outcomes with audiences through festivals. Began in Yeongjong-do in 2019 and relocating its stage to Jangchung area, Seoul in 2024, this journey continues to evolve.

PARADISE ART LAB FESTIVAL, JANGCHUNG is an exploration that reimagines the city through art, where local artists, shops, and residents participate together. Along the way, we encounter new faces and unexpected stories of Jangchung.

At 2025 PARADISE ART LAB FESTIVAL, JANGCHUNG, we seek ways for art and the local community to coexist and grow together. We invite you to walk through Jangchung area and experience the possibilities for transformation that art can spark.



## 인사말

파라다이스 아트랩 페스티벌의 여섯 번째 시간을 잘 마무리하게 되어 기쁘게 생각합니다.  
지난해에 이어 장충동에서 관객들과 다시 만날 수 있어 더욱 반가웠습니다.

장충동은 나라를 위해 헌신한 이들의 충절을 기리기 위해  
1900년에 고종 황제가 세운 장충단에서 비롯된 이름입니다.  
역사와 전통이 깃든 장소인 장충동이 지금은 새로운 문화가 더해져  
과거와 현대가 공존하는 특별한 무대로 변화하고 있습니다.

아트랩은 예술가들의 도전과 상상력을 세상과 나누는  
파라다이스문화재단의 대표적인 사회공헌 사업입니다.

지난 여섯 해 동안 아트랩은 쇤 다섯개의 작품, 십사만명의 관객과 함께 했습니다.  
이 성과는 모두 응원해주고 페스티벌을 찾아 주신 관객분들과 함께 만든 여정의 기록입니다.

올해는 공모작 뿐 아니라, 한국문화예술위원회, 그리고 인천테크노파크와 협력해  
완성한 여덟 개의 작품을 선보여 더욱 의미 있었습니다.  
그리고 장충잔치, 토크, 음지로 아트 등 여섯 가지 특별 프로그램도 준비했고 많은 관객들과 만났습니다.  
장충에서의 시간이, 여러분께 행복한 기억과 새로운 영감으로 남았기를 진심으로 바랍니다.  
감사합니다.

파라다이스 문화재단  
이사장 최 윤 정

## GREETING

We are pleased to conclude the sixth edition of the PARADISE ART LAB FESTIVAL, JANGCHUNG.  
It was especially meaningful to meet audiences again in Jangchung, following last year.

Jangchung takes its name from Jangchungdan, a memorial established in 1900  
by Emperor Gojong to honor those who devoted themselves to the nation.  
A place rich in history and tradition, Jangchung today has become a special stage  
where the past and the present coexist, shaped by the addition of new cultural expressions.

PAL is the PARADISE CULTURAL FOUNDATION's representative social contribution program,  
which shares artists' challenges and imaginations with the world.

Over the past six years, PAL has presented 55 works and welcomed 140,000 visitors.  
These achievements are a record of a journey created together with the audiences  
who supported us and visited the festival.

This year was particularly meaningful as we presented eight works,  
including open-call selections as well as projects completed in  
collaboration with Arts Council Korea(ARKO) and Incheon Technopark(ITP).  
We also prepared six special programs—including Feast in Jangchung, talks, and Euljiro Art—  
and met many audiences through them.

We sincerely hope that your time in Jangchung remains as happy memories and new inspiration.  
Thank you.

Chairperson, PARADISE CULTURAL FOUNDATION  
Chol Yoon-jung

# 2025 파라다이스 아트랩 페스티벌, 장충

## ABOUT

테마  
예술 + 기술

Theme  
Art & Technology

작품 제작 지원  
장르 경계 없는 예술  
신작 작품 제작, 전시 지원  
기존작에서 업그레이드 된 재창작품

Support for Creating Artworks  
Regardless to a specific genre  
Exhibiting New and Original Artworks  
Re-creating Original Artworks

예술 영역 확장  
예술가들의 창작활동 기회 확대  
새로운 문화예술 미래 제안

Expansion of Art Scope  
Various creative initiative  
opportunities for Artists  
Proposing new future of Arts

관객 향유 확대  
관객에게 새로운 경험과 영감 제안

Expanding Audience Enjoyment  
New experience and inspiration to audience

## PROGRESS

	2025.02-03	2025.05	2025.06	2025.07-09	2025.09
PAL 작품 공모 PAL Open Call	PAL X ITP 미디어파사드 콘텐츠 공모 PAL X ITP Media Facade Contents Open Call	공모 최종 선정작 발표 Final Selection Announced	작품 제작 선정작 발표 Production In Progress	2025 파라다이스 아트랩 페스티벌, 장충 2025 PAL FESTIVAL, JANGCHUNG	
공모 Open Call	(2025 PAL) 1차 서류 심의 2차 인터뷰 심의	2025.06 8개 작품 최종 선정	2025.07.08 오픈톡	2025.09.19-09.28 2025 파라다이스 아트랩 페스티벌, 장충 @장충동 일대	
	(2025 PAL X ITP) 서류 심의	2025.06 한국문화예술위원회 업무 협약 체결	2025.07.08 Open Talk	2025.09.19-11.02 2025 파라다이스 아트랩 X 인천테크노파크 미디어 파사드 콘텐츠 전시 @파라다이스시티 크로마 외벽	
	(2025 PAL) 1st Round of Deliberation based on Submission	2025.06 Announcing Selected 8 works	2025.06 MOU with Arts Council Korea	2025.09.19-09.28 2025 PAL FESTIVAL, JANGCHUNG @JANGCHUNG	
	2nd Round of Deliberation based on Interview	2025.06 Deliberation based on Submission		2025.09.19-11.02 2025 PAL X ITP Media Facade @PARADISE CITY CHROMA Outwall	

## MAP

### 프로그램 진행 장소

- ① 파라다이스 빌딩 
- ② 315 서울 
- ③ 하나은행 하트원 
- ④ 태극당 
- ⑤ 우리예술
- ⑥ 장충단길
- ⑦ 파라다이스 시티  
크로마 외벽

### Program Venues

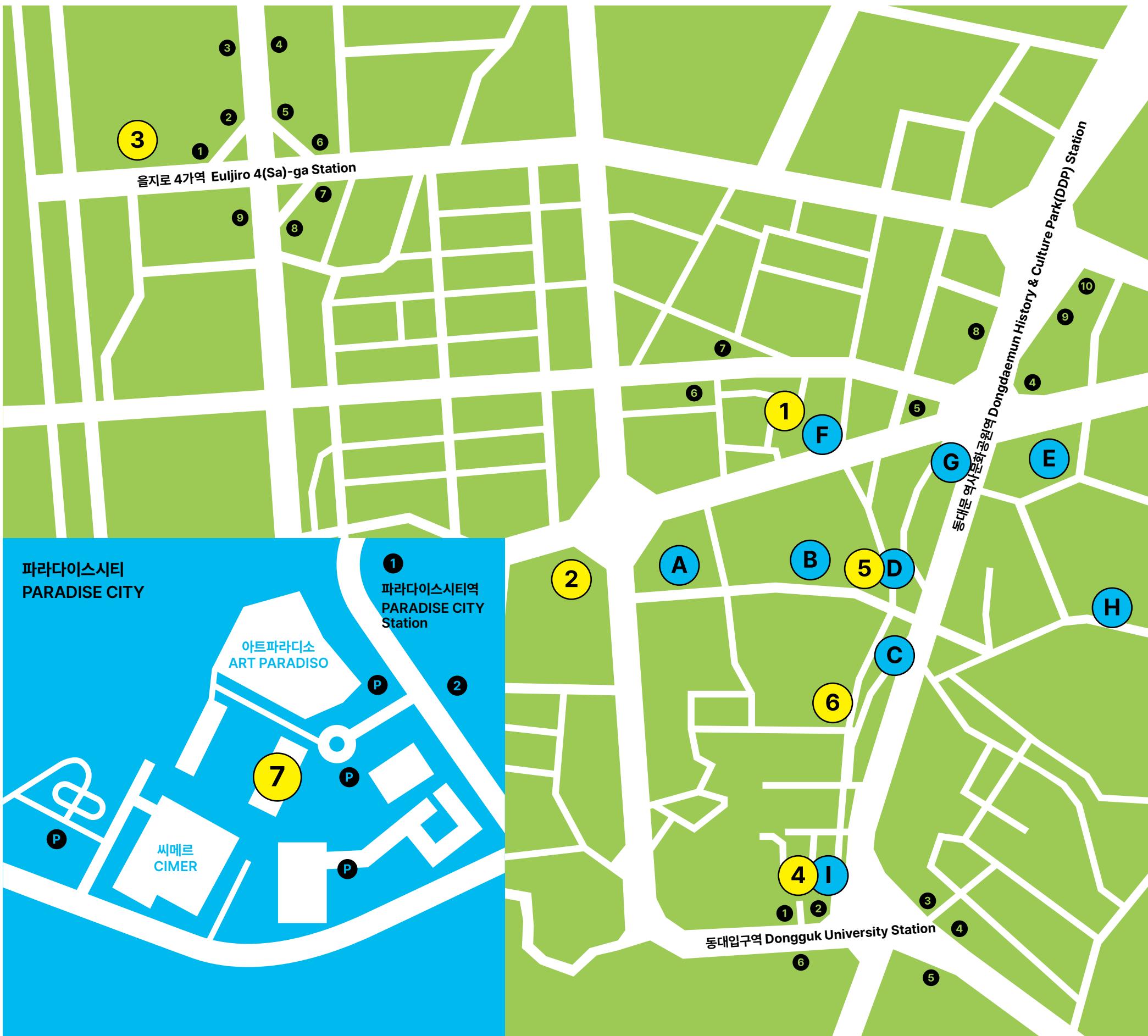
- ① PARADISE Building 
- ② 315 Seoul 
- ③ Hana Bank H.art1 
- ④ Taegeukdang 
- ⑤ Woori Yeahsool
- ⑥ Jangchungdan-gil
- ⑦ PARADISE CITY  
CHROMA Outwall

### 제휴 F&B 매장

- Ⓐ 꿀건달
- Ⓑ 아오이 토마토
- Ⓒ 우레카츠
- Ⓓ 우리예술
- Ⓔ 장프리고
- Ⓕ 카페스윗 동대문점
- Ⓖ 호관
- Ⓗ 칸트힐
- Ⓘ 태극당

### Partnered F&B Stores

- Ⓐ GGulGunDal
- Ⓑ Aoi Tomato
- Ⓒ Wure Katsu
- Ⓓ Woori Yeahsool
- Ⓔ Jean Frigo
- Ⓕ Cafe Swith Dongdaemun
- Ⓖ Hogwan
- Ⓗ Kant Hill
- Ⓘ Taegeukdang



## 상설 프로그램

PAL: 코린스키/서, 티안 ① 11:00-20:00 📍 파라다이스 빌딩 1층	PAL: 노경택, 바이오브, 장윤영 ① 11:00-19:00 📍 하나은행 하트원 4층	PAL: 엔자임+록수, 유영주, 한윤정 ① 11:00-20:00 📍 315 서울
PAL X ITP: 장윤영, 티안, 한윤정 ① 19:00-22:00 📍 파라다이스시티 크로마 외벽	을지로 아트 아카이빙 ① 11:00-20:00 📍 태극당 2층	을지로 아트 밤견 ① 11:00-20:00 📍 장충동-을지로 거리

## TIMETABLE

9.19 금	9.20 토	9.21 일
장충잔치: 야장 ① 16:00-22:00 📍 장충단길	예술산책: PAL, 함께 걷기 ① 11:00-12:30 📍 파라다이스 빌딩 1층 WORKSHOP	예술산책: PAL, 함께 걷기 ① 11:00-12:30 📍 파라다이스 빌딩 1층 WORKSHOP
장충잔치: 공연 준디아 ① 18:00-18:25 ZIP4 ① 19:00-19:30 스프링스 ① 20:00-20:30 멋진인생 ① 21:00-21:30 📍 장충단길	예술산책: 을지로, 함께 걷기 ① 14:00-15:30 📍 하나은행 하트원 1층	예술산책: 을지로, 함께 걷기 ① 14:00-15:30 📍 하나은행 하트원 1층

9.22 월	9.23 화	9.25 목
워크숍: 새콤한, 와인 미청각회 ① 14:00-15:30 📍 파라다이스 빌딩 1층 WORKSHOP	워크숍: 새콤한, 와인 미청각회 ① 14:00-15:30 📍 파라다이스 빌딩 1층 WORKSHOP	을지로 아트 워크숍: 빛으로 기록한 도시 풍경 ① 14:00-16:00 📍 태극당 2층

9.26 금	9.27 토	9.28 일
을지로 아트 워크숍: 뜻밖의 조각들, 꼴라주로 만든 이야기 ① 14:00-16:00 📍 파라다이스 빌딩 1층 WORKSHOP	예술산책: PAL, 함께 걷기 ① 11:00-12:30 📍 파라다이스 빌딩 1층 WORKSHOP	뮤직 PML: 전자양 ① 14:00-15:00 📍 315 서울

## Ongoing Programs

PAL: korinsky/seo, Tahn ① 11:00-20:00 📍 PARADISE Building 1F	PAL: Kyungtaek Roh, BiOVE, Jang Yunyoung ① 11:00-19:00 📍 Hana Bank H.art1, 4F	PAL: Nsyme + Loksu, Youngjoo Jennifer Ryu, Yoon Chung Han ① 11:00-20:00 📍 315 Seoul
PAL X ITP: Jang Yunyoung, Tahn, Yoon Chung Han ① 19:00-22:00 📍 PARADISE CITY CHROMA Outwall	Euljiro Art Archiving ① 11:00-20:00 📍 Taegeukdang 2F	Euljiro Art Discovery ① 11:00-20:00 📍 Euljiro-Jangchung Street

9.19 Fri	9.20 Sat	9.21 Sun
Feast in Jangchung: Market ① 16:00-22:00 📍 Jangchungdan-gil	Art Walk: Walking Together through PAL ① 11:00-12:30 📍 PARADISE Building 1F WORKSHOP	Art Walk: Walking Together through PAL ① 11:00-12:30 📍 PARADISE Building 1F WORKSHOP
Feast in Jangchung: Performance Jundia ① 18:00-18:25 ZIP4 ① 19:00-19:30 Springs ① 20:00-20:30 Meotjinsaeng ① 21:00-21:30 📍 Jangchungdan-gil	Art Walk: Walking Together through Euljiro ① 14:00-15:30 📍 Hana Bank H.art1 1F	Art Walk: Walking Together through Euljiro ① 14:00-15:30 📍 Hana Bank H.art1 1F

9.22 Mon	9.23 Tue	9.25 Thu
Workshop: Acidic Notes: Wine Through Taste and Sound ① 14:00-15:30 📍 PARADISE Building 1F WORKSHOP	Workshop: Acidic Notes: Wine Through Taste and Sound ① 14:00-15:30 📍 PARADISE Building 1F WORKSHOP	Euljiro Art Workshop: Captured cityscapes in light ① 14:00-16:00 📍 Taegeukdang 2F

9.26 Fri	9.27 Sat	9.28 Sun
Euljiro Art Workshop: Fragments of Surprise, a Story in Collage ① 14:00-16:00 📍 PARADISE Building 1F WORKSHOP	Art Walk: Walking Together through PAL ① 11:00-12:30 📍 PARADISE Building 1F WORKSHOP	Music PML: Electron Sheep ① 14:00-15:00 📍 Woori Yeahsoul
Euljiro Art Workshop: Blue Shower, Singing Bowl Sensory Meditation ① 17:00-19:00 📍 Taegeukdang Rooftop	Art Walk: Walking Together through Euljiro ① 14:00-15:30 📍 Hana Bank H.art1 1F	Euljiro Art Workshop: Blue Shower, Flowing Movement ① 17:00-19:00 📍 Taegeukdang Rooftop

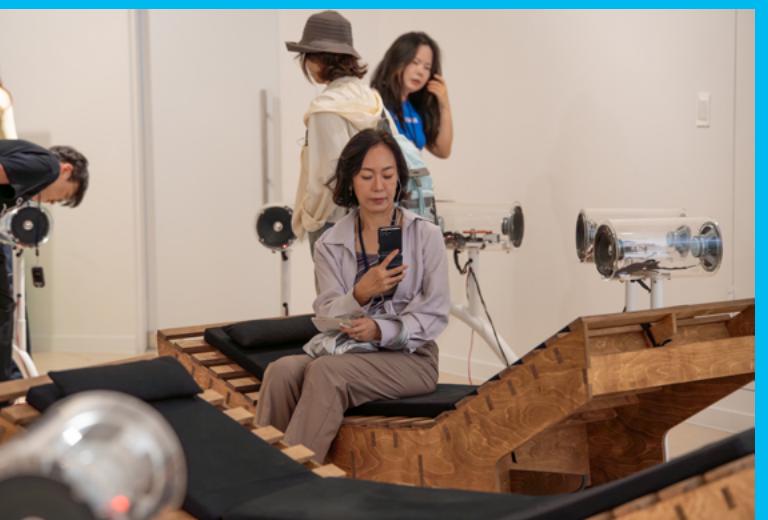
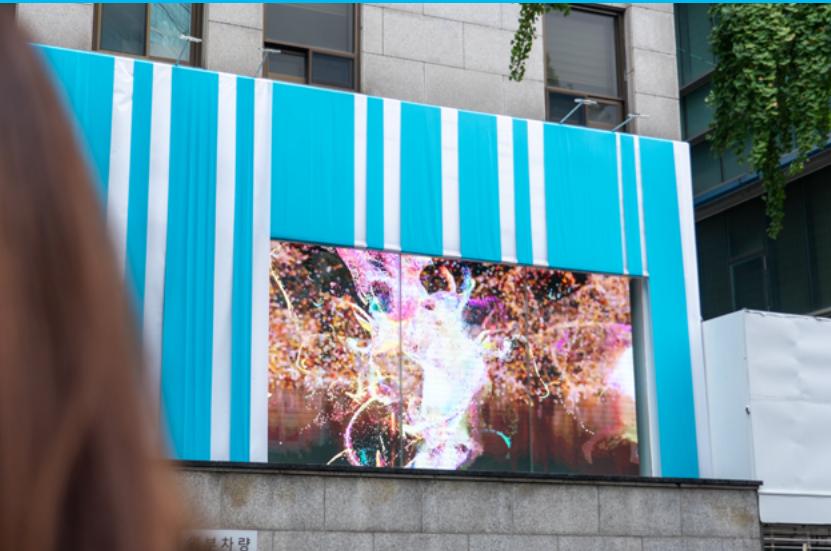
# PROGRAM

**PAL(PARADISE ART LAB)  
FEAST IN JANGCHUNG  
TALK  
WORKSHOP  
MUSIC  
EULJIRO ART  
ART WALK**

**파라다이스 아트랩  
장충잔치  
토크  
워크숍  
뮤직  
을지로 아트  
예술산책**









# 바이오브 BiOVE

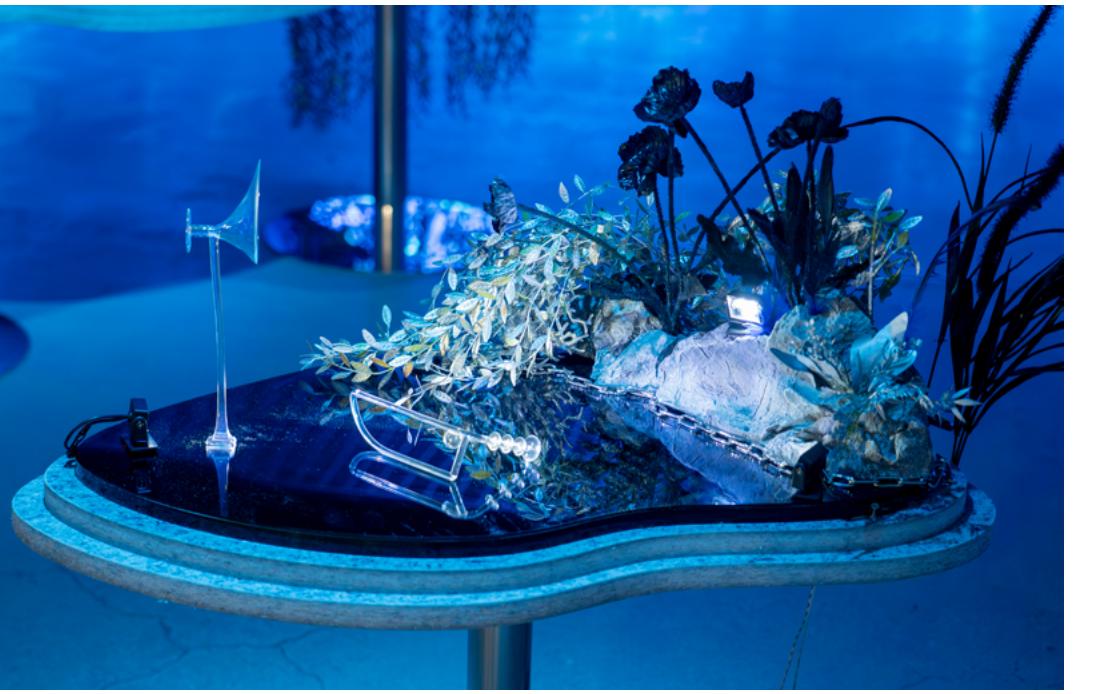
📍 하나은행 하트원, 4F  
Hana Bank H.art 1, 4F



바이오브(BiOVE)는 바이오테크와 예술에 대한 사랑으로 다양한 분야를 연결하고 포용하는 업체이자 공동체입니다. 2022년 설립 이래, 대학 병원 및 생명공학 연구기관, 예술가들과 협업하며, 다양한 연령층과 장애, 신경 유형, 생물 종을 포용하는 XR 및 AI 기반 시스템 연구·개발과 창제작업을 수행해왔습니다. 그 결과물은 오가노이드 개발자 컨퍼런스(ODC), 국제전자예술심포지엄(ISEA), SIGGRAPH Asia 등지에서 전시, 발표 및 출판된 바 있습니다. 2025년도 팀원은 공학 연구자인 염인화, 디자인 연구자인 평이원, 전시 엔지니어인 최민석으로 구성됩니다.

BiOVE is a company and community that connects and embraces diverse disciplines by love of biotech & art. Since its founding in 2022, BiOVE has collaborated with university hospitals, biotech research institutes, and artists to develop and create XR and AI-based systems that welcome people of all ages, disabilities, neurotypes, and species. BiOVE's works have been exhibited, presented and/or published at Organoid Developer Conference(ODC), ISEA, SIGGRAPH Asia, and more. In 2025, BiOVE teams up as the following creators: engineering researcher Inhwa Yeom, design researcher Yiwen Tseng, exhibition engineer Minseok Choi.

## 환상식탁 Phantom Dining 幻象餐宴



바이오브(BiOVE)의 <환상식탁>은 확장현실(XR) 기반 관객참여형 설치 작품입니다. 관객은 VR 헤드셋을 착용후, 실물 식탁과 사물들을 중심으로 총 5단계의 식사 준비 과정을 거칩니다. 이 식탁들은 생물인듯 생물아닌 식재료로 가득하고, 그 위에는 관객이 직접 사용할 수 있는 특수 제작 식기구들이 놓여있습니다. 각 단계에서 주어진 사물들과 상호작용하며, 관객은 점차 '환상 동물'로 변신합니다.

인간인 듯 인간 아닌 존재로서의 (환상-)감각은 일상적인 식사 행위에 낯선 의미를 덧대고, 섭취와 소비 행위의 이면을 드러냅니다. 현실과 가상이 공존하는 환상식탁에서는, 먹는 자와 먹히는 자의 경계가 모호해지고, 생명과 욕망을 둘러싼 복잡한 관계망이 재현됩니다. 작품은 동시대 동물 소비 문화를 둘러싼 다양한 윤리적 딜레마를 관객이 직접 체감하고 체화하는 장을 제공합니다.

기획: 염인화  
서사 디자인: 염인화, 평이원(曾乙文), 최민석  
설치 디자인 및 제작: 최민석  
오브제 디자인 및 제작: 평이원  
XR 시스템 설계 및 개발: 염인화  
XR 시스템 개발 협력: 장석성  
영상 및 사운드 제작: 염인화  
문화 데이터 리서치: 유미주  
제작 보조: 양찬허(楊灿赫), 타오 하오신(陶浩鑫)  
자문: 김상돈, 노고운, 타나크릿 (오스틴) 웅사릿

Direction: Inhwa Yeom  
Narrative Design: Inhwa Yeom, Yiwen Tseng, Minseok Choi  
Installation Design and Production: Minseok Choi  
Object Design and Production: Yiwen Tseng  
XR System Design and Development: Inhwa Yeom  
XR System Development Collaboration: Seogsung Jang  
Video & Sound Production: Inhwa Yeom  
Cultural Data Research: Mijoo Yu  
Production Assistance: Canhe Yang, Haoxin Tao  
Advisor: Sangdon Kim, Gwoon Noh, Thanakrit (Austin) Wongsatit

*Phantom Dining* is an extended reality (XR)-based participatory installation. Wearing VR headsets, participants engage in the 5 stages of dining preparation, centered on physical dining tables and objects. The tables are filled with ingredients that appear alive yet are not. On the tables lie utensils specially designed for the participants to use for themselves. As they interact with these objects at each stage, the participants gradually transform into "phantom animals" that are human yet not entirely human.

Through this transformation, they experience (phantom-) sensations that render the acts of dining unfamiliar, while also revealing the concealed dynamics of ingestion and consumption. In this space where reality and virtuality coexist, participants encounter the ambiguous boundary between eater and eaten, the intricate entanglements of life and desire. The work offers a site where audiences embody and embrace the dilemmas of ingestion and consumption in contemporary animal practices.





우리가 먹는 것은 곧 우리 자신이다. 19세기 미식평론가 브리야사바랭(Jean Anthelme Brillat-Savarin)은 “당신이 무엇을 먹는지를 말해주면, 당신이 어떤 사람인지 말해주겠다”고 했다. 그의 문장은 여전히 유효하다. 식문화는 우리의 정체성과 가치관을 드러내며, 무엇을 먹을지의 선택은 곧 어떻게 살 것인지를 묻는 일이다. 인간은 늘 ‘먹는 자’로 살아왔고, 그 자리만은 의심하지 않았다. 그러나 바이오브(BiOVE)의 신작 <환상식탁>은 이 익숙한 자리를 뒤흔든다. 미식을 되물으며 인간을 다른 방식으로 호출하고 2백여 년 묵은 문장을 재편한다. “당신이 어떻게 먹히는지 말해주면, 당신이 어떤 존재인지 말해주겠다”고. 여기는 죄의식과 각성이 교차하는 제의의 현장이다.

바이오브(BiOVE)는 XR연구자이자 미디어 아티스트 염인화, 피지컬 컴퓨팅 기반 설치 미술가 겸 엔지니어 최민석, 그리고 사변적 디자인을 공부한 예술가이자 큐레이터 정이원으로 구성된 팀으로, 기술-예술-신체를 연결하는 예술과 연구개발 작업을 해왔다. 이번 신작은 그 연장선에서, 육식 중심의 장충동 식문화를 매개로 인간 중심적 세계관을 뒤집는다. 염인화의 기후와 식문화에 대한 문제의식, 사변적 오브제로 관객의 경험을 디자인하는 정이원의 전작들, 감각적·상징적 환경으로 가상과 현실을 잇는 최민석의 공간 조형이 결합해 상상 속 세계를 구현해냈다.

#### 경계를 흐리고 의심하기

<환상식탁>의 중심에는 장충동 등고선을 본뜬 테이블이 놓여 있다. 가장 윗면은 흑경이다. 이곳은 현실의 지리와 가상의 의례가 겹치는 경계면이다. 피안화와 쇠사슬로 장식된 테이블 위에는 조리 도구와 닮은 형태의 오브제들이 놓여 있다. 이는 ‘요리’라는 의례를 단계별로 수행하기 위한 장치다. VR기를 착용하면 테이블 주변의 동물들이 파편적 언어로 말을 건넨다. 다가가서 만지면 그와 나의 몸이 쇠사슬로 연결된다. 식재료가 될 동물들일 것이다. 이어서 손을 씻고 재료를 자르고 양념을 뿌리고 주물러 접시에 담는다. 일련의 과정은 하나의 ‘경험’이 되어 관객의 몸에 각인된다. 페미니스트이자 동물학자인 도나 해리웨이(Donna Haraway)는 ‘만감’이 존재 간의 경계를 흐리는 행위라고 했다. 이는 곧 ‘함께-되기’(becoming-with)의 경험이기도 하다.<sup>1</sup> 우리는 만지고 만져지며 서로 연결되고 반대편을 상상할 수 있다.

한편 이 작품의 구조는 미야자와 겐지(Kenji Miyazawa)의 『주문이 많은 요리점』을 연상시킨다. 자신이 손님이라 믿었던 인간이 결국 요리의 재료가 되는 반전처럼, 이 작품에서도 관객은 어느새 자리가 바뀌었다는 사실을 눈치챈다. 의례의 마지막 단계에서 커다란 접시에 얼굴을 갖다 대면 자신의 모습이 보인다. 동물을 선택하고 손을 씻을 때부터 이뤄진 일련의 과정이 모두 다른 의미로 재편된다. “내가 나의 개를 만질 때 나는 도대체 누구를 그리고 무엇을 만지는 것일까?”<sup>2</sup>라는 해리웨이의 질문은, ‘나’를 요리하는 사이에 이렇게 바뀐다. “내가 동물을 먹을 때 나는 도대체 누구를 그리고 무엇을 먹는 것일까?”

#### 식탁 위에서 함께-되기

이 과정에서 오브제는 관객의 몸과 미디어를 이어주는 신체적 인터페이스로 작동한다. 더 깊은 의식의 단계로 넘어가기 위한 일종의 ‘버튼’이다. 바이오브(BiOVE)는 이렇게 오브제-신체-가상-공간을 연결하여 가상과 물리의 경계를 흐리는 새로운 환경을 만든다. 눈으로는 환상 동물을 목격하고, 도구를 직접 쥔 채 요리하는 과정을 통해서 관객의 몸은 기존에 알던 감각과 사유를 재배치하며 세계를 다시 구성한다. 테이블 위에서의 의례는 경건한 요리 의식이 아니라 스스로 제물이 되는 낯선 제의의 과정이었다. 세계의 일부이면서 멀대로 전체를 소비해온 유품의 결과다. 문명이란 이름으로 다른 존재를 죄의식 없이 요리해온 역사는 이제 등을 돌려 우리를 추궁한다. 불편함이 온몸을 감싼다. 그러나 경험 이전으로는 돌아갈 수 없다.

바이오브(BiOVE)가 만든 세계를 통과하며 ‘먹는 자’로서의 인간의 위치를 의심하고 나면, 식탁을 중심으로 생명의 관계망이 펼쳐진다. 제의를 마치면 첫 단계의 정화와는 다른 의미로 의식의 정화를 경험한다. 그렇게 되돌아온 식탁 앞의 경험은 다를 것이다. 바이오브(BiOVE)의 가상은 현실을 회피하는 유토피아가 아니라, 더 나은 현실로 돌아오기 위한 디스토피아이다.

해리웨이는 ‘만지기, 관심, 뒤돌아보기, 함께-되기’는 우리가 서로 결합하는 방법이자, 다양한 세계의 모양에 대해 우리가 책임을 지는 방식이라고 했다.<sup>3</sup> 우리는 가상의 식탁 위에서 만지고 뒤돌아보며, 종과 종의 몸을 더 가까이 볼인다. 서로의 경계가 흐려지고 자리가 바뀔 때까지. 절망 속의 제의인 줄 알았던 <환상식탁>은 인간을 다시 세계의 일부로 되돌리는 기이한 희망을 품는다. 그 희망을 붙잡아 느끼고 질문하고 깨닫고, 다시 살아내기, 그것이 우리가 세계를 책임지는 방식일 것이다.

We are what we eat. In the nineteenth century, gastronome Jean Anthelme Brillat-Savarin once wrote, “Tell me what you eat, and I will tell you what you are.” His words still hold true: food culture reveals who we are and how we live. Choosing what to eat is, at the same time, choosing how to live. Humans have long lived as the ones who eat, and that position has rarely been doubted. Yet BiOVE’s new work *Phantom Dining* shakes this familiar ground. It reconsiders gastronomy and summons humanity into a different existential position: “Tell me how you get eaten, and I will tell you who you are.” Here unfolds a site of rite—where guilt and awakening cross.

BiOVE is a collective of Inhwa Yeom, an XR researcher and media artist; Minseok Choi, an engineer and installation artist working with physical computing; and Yiwen Tseng, an artist and curator engaged in speculative design. Together they explore the intersection where art, technology, and the body intertwine. Continuing this trajectory, their latest work uses the meat-centered dining culture of Jangchung-dong as a vessel to invert the human-centered worldview. Yeom’s reflections on climate and food, Tseng’s speculative designs that shape embodied experience, and Choi’s spatial compositions linking virtual and physical environments converge to imagine a world both unreal and true.

#### Blurring and Questioning Boundaries

At the center of *Phantom Dining* stands a table modeled after the contour lines of Jangchung-dong. Its surface is a black mirror—a boundary plane where earthly geography and a virtual ritual overlap. Decorated with spider lilies and chains, the table holds objects resembling cooking tools, devices made for performing the rite of “cooking” step by step. Once audience wears VR headsets, animals around the table begin to speak in fragmented tongues. Approaching and touching them, the audience’s bodies become chained to those of the animals—the very beings to be eaten. Then comes a sequence: washing hands, cutting ingredients, sprinkling seasoning, kneading, plating. Each act becomes an experience carved into the body. Feminist biologist Donna Haraway once wrote that “touching” is an act that blurs the borders between beings—a practice of becoming-with.<sup>1</sup> Through touch, we connect, are connected, and imagine the other side.

The structure of the work recalls Kenji Miyazawa’s *The Restaurant of Many Orders*, where hunters who believe themselves to be guests eventually realize that they have become the meal. In the same way, audiences

in BiOVE’s ritual come to notice that their positions have quietly reversed. At the final stage, when one leans over the large plate, one’s own reflection appears. Every act—choosing the animal, washing, cutting, seasoning—is reinterpreted under a different light. Haraway’s question, “When I touch my dog, whom and what am I touching?”<sup>2</sup> shifts here into another: “When I eat an animal, whom and what am I eating?”

#### Becoming-With at the Table

In this work, the objects function as embodied interfaces—a set of sensors that bridge the audience’s body with the media environment, each a button that opens the next stage of the rite, a threshold to deeper consciousness. BiOVE connects objects, bodies, the virtual, and the physical, creating an environment that lets boundaries dissolve. With phantom animals before their eyes and tools in their hands, the audience suddenly realizes that their position has been inverted. The act performed on the table is not a sacred ceremony of cooking, but a strange ritual of becoming—the sacrifice oneself—the echo of a civilization that has consumed others without guilt. History turns back upon us. Discomfort wraps the body, we cannot return to the world before the act.

Passing through BiOVE’s world, we begin to doubt our position as the eater. When the rite ends, a new web of life unfolds around the table. The purification that follows is not of the body but of awareness. The table to which we return is no longer the same. For BiOVE, virtuality is not a utopia to escape reality, but a dystopia that insists we return to it differently.

Haraway reminds us that “touching, caring, turning, and becoming-with” are ways we bond with one another and take responsibility for the shapes of our many worlds.<sup>3</sup> At the virtual table, we touch, turn, and bring the bodies of different species closer together—until the boundaries blur and the positions shift. What at first seems a ritual of despair turns into a peculiar hope that brings humanity back to its place among all beings. To feel, to question, to realize, and to live again—that is how we take responsibility for our shared world.

1 도나 J. 해리웨이, 종과 종이 만날 때, (서울: 갈무리, 2022).

2 Ibid., p. 12.

3 Ibid., p. 52.

1 Donna J. Haraway, *When Species Meet* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2008) (Korean translation: [Seoul: Galmuri, 2022]).

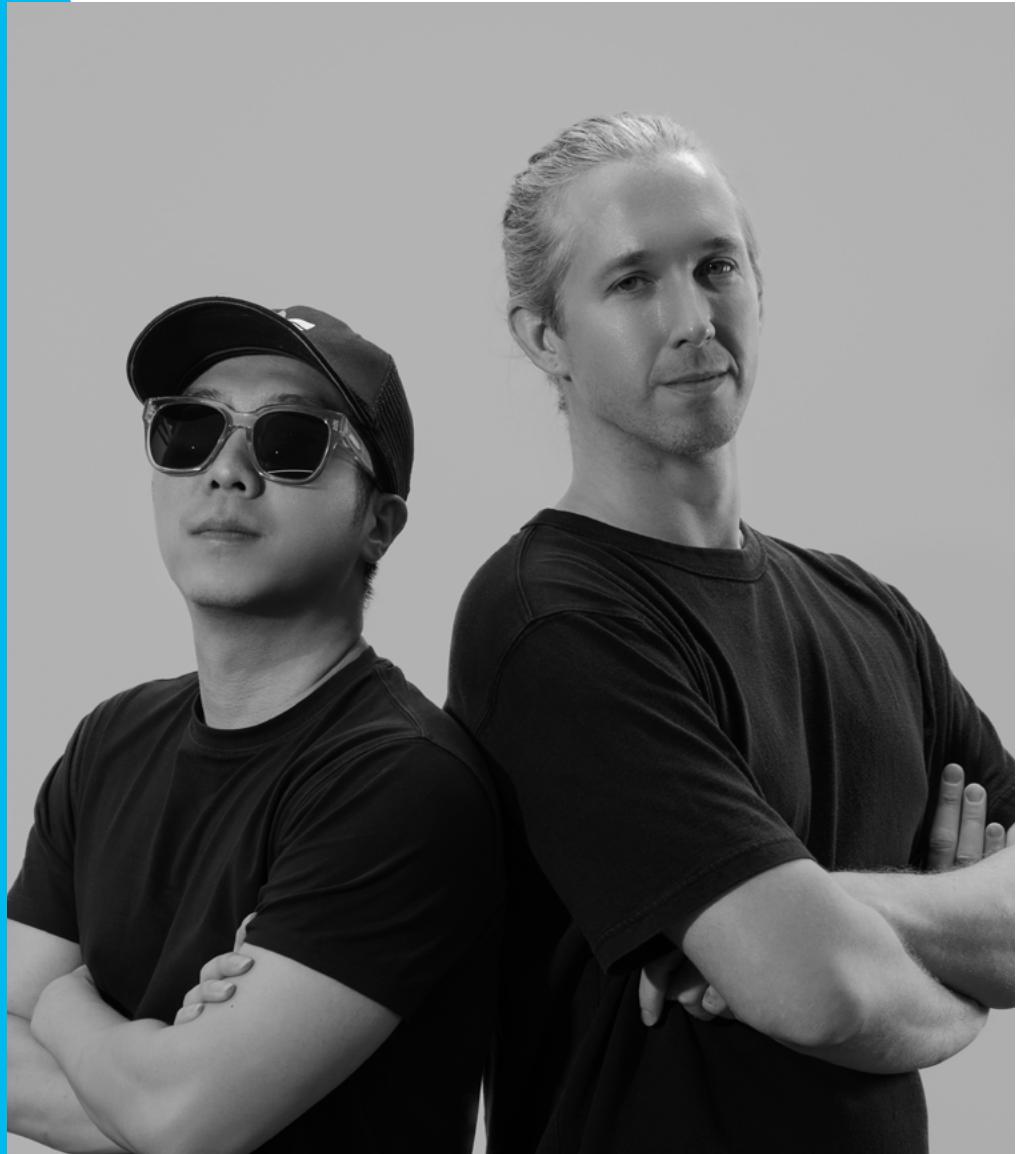
2 Ibid.

3 Ibid.

엔자임은 미디어 아티스트이자 크리에이티브 테크놀로지스트, 소프트웨어 엔지니어로서, 다양한 입력과 출력을 통해 추상적인 감각과 현실 세계의 이미지를 결합하는 실험을 이어가고 있습니다. 그는 최첨단 기술을 탐색하고 연구하는 동시에, 자연 현상을 모방한 알고리즘을 통해 현실을 재창조하는 데 깊은 관심을 가지고 있습니다. 이를 통해 관람자가 기술 그 자체에 감탄하기보다는, 시청각적 아름다움을 온전히 경험할 수 있도록 작업을 구성합니다.

# 엔자임 + 록수

# Nsym + Loks



315 서울  
315 Seoul

록수는 한국을 기반으로 활동하는 아티스트이자 시스템 디자이너로, 실시간 조명, 프로젝션, 레이저 시스템을 연구하고 개발합니다. 그의 최근 작업은 체험형 LED 조명 시스템과 오디오 신호 기반의 레이저 맵핑 도구 제작에 중점을 두고 있습니다. 록수는 개인 작업뿐만 아니라 협업 공연, 상업적 설치물 등 다양한 형태의 작업을 정교한 설계와 세심한 감각으로 완성해냅니다. 그의 디자인은 부드러운 색상 전환, 고해상도 이미지 처리 능력, 그리고 시각적 즐거움을 유도하는 정밀한 타이밍을 통해 생동감 있는 시각적 경험을 만들어냅니다.

Nsym is a media artist, creative technologist, and software engineer who explores the fusion of abstract sensations with real-world imagery through a wide range of inputs and outputs. He is deeply engaged in researching and experimenting with cutting-edge technologies, and is particularly interested in recreating reality by simulating natural phenomena through algorithmic processes. Rather than overwhelming the audience with technical prowess, his work invites them to fully immerse themselves in audiovisual beauty.

Loks is an artist and system designer based in South Korea, specializing in the research and development of real-time lighting, projection, and laser systems. His recent projects focus on building immersive LED lighting systems and audio signal-driven laser mapping tools. From his artworks to collaborative performances and commercial installations, Loks approaches each project with meticulous design and thoughtful execution. His work is distinguished by its smooth color transitions, high-resolution image handling, and precisely timed visual cues that evoke a sense of organic rhythm and dynamic energy.

# Labyrinth

이 작품은 수장고 회화 랙(Painting storage rack)의 '그림 걸기' 기능을 비틀어, 회화의 자리를 조명으로 대체한 설치 작업입니다. 모터로 움직이는 랙은 그림을 걸기 위한 보조적인 역할을 벗어나, 스스로를 주인공으로 하는 키네틱 작품으로 탈바꿈합니다. 격자 형태의 각 레이어에 부착된 LED는 입체적인 블류메트릭 라이팅 효과를 내며 공간에 입체적인 빛을 투사하고, 모터 구동에 따라 좌우의 움직임을 선보이며 공중에 떠 있는 듯 한 3D 홀로그래픽 형상을 만들어냅니다.

이어지는 빛들은 복잡한 기하학적 파편으로 분해되고, 더 이상 캔버스를 지지하지 않는 빈 랙은 빛과 움직임으로 이루어진 새로운 조형 언어의 주인공으로 거듭납니다. 프레임은 더 이상 배경이 아니라, 부재와 존재를 매개하는 물리적 매체가 되어 빛의 파사드의 일부가 되며 시공간을 매개하는 퍼포먼스의 주체로 자리매김합니다.



사운드는 빛과 움직임의 변화를 강조하는 리듬으로 구성되어 공간을 채웁니다. 빛과 움직임, 소리로 이루어진 이 일련의 쇼는 정해진 시간 동안 반복되며, 시청각적 리듬을 형성합니다. 비선형적 시퀀스를 통해 관객은 매 순간 새로운 감각의 전이를 경험하며, 반복되는 환영 속에서 시간의 유동성을 느끼게 됩니다. 빛과 소리의 흐름은 관객의 경험과 투사하고, 모터 구동에 따라 좌우의 움직임을 선보이며 공중에 기억을 엮어 불확실한 환영을 만들어냅니다.

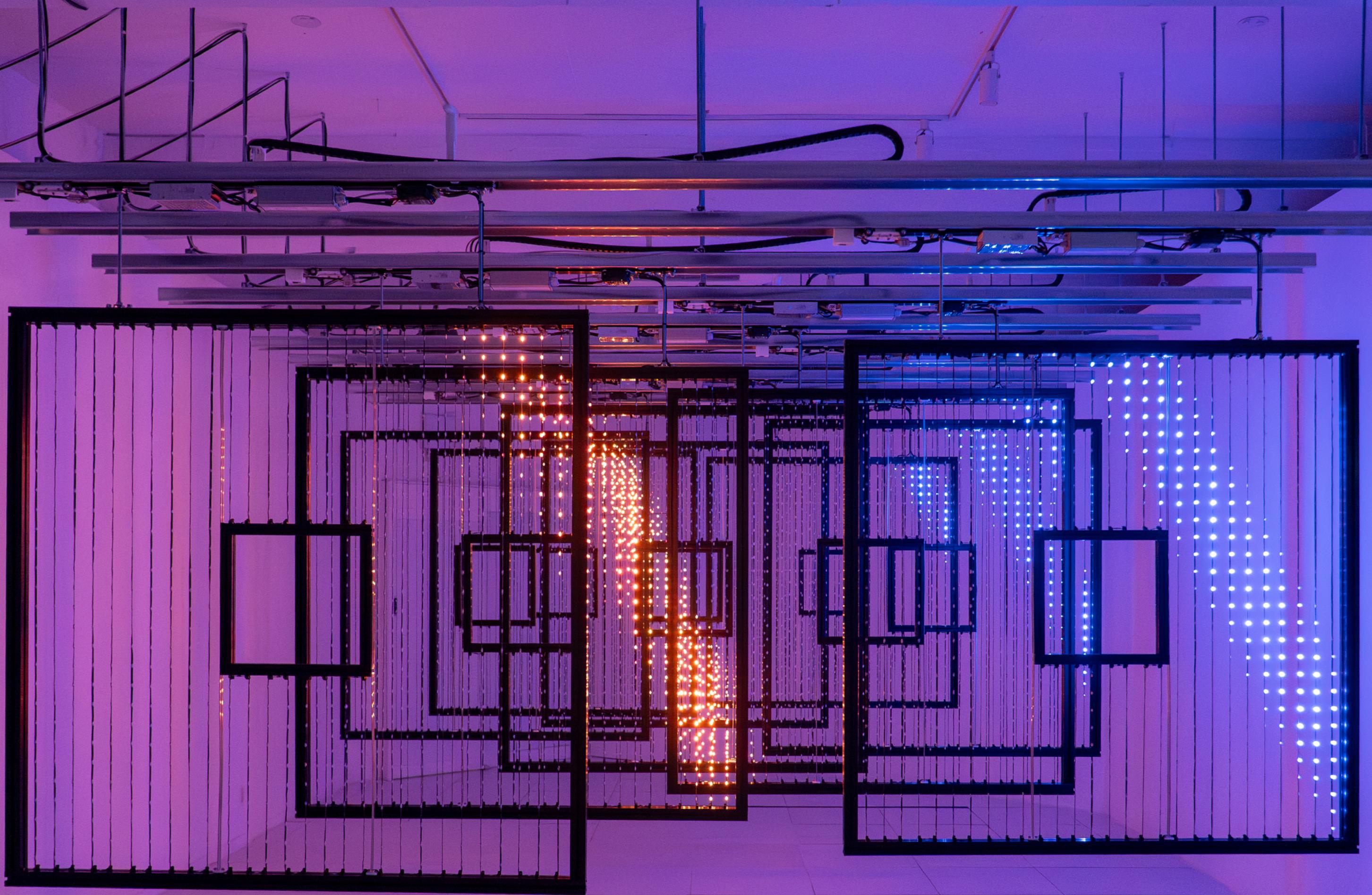
This work subverts the conventional "painting-hanging" function of painting storage rack by replacing the canvas with light. Freed from its auxiliary role, the motorized rack transforms into a kinetic sculpture in its own right. LEDs embedded in the gridded layers project volumetric light into the surrounding space, while motor-driven horizontal movements generate shifting, floating forms—ephemeral holographic illusions suspended midair.

The beams of light fracture into complex geometric shards, and the empty rack—no longer tasked with bearing paintings—takes center stage as the core of a sculptural language composed of light and motion. The steel frame is no longer a passive backdrop; it becomes a physical and conceptual medium that mediates presence and absence, emerging as part of a luminous façade and the protagonist of a spatio-temporal performance.

Sound is composed as a rhythmic layer that accentuates shifts in light and motion, enveloping the space in a pulsating ambience. This sequence of light, movement, and sound unfolds over a defined cycle, repeating to form an audiovisual rhythm. Through nonlinear progression, the audiences encounter a series of sensory transitions—each moment evoking a new impression—allowing time to unfold fluidly within the repetition. As the illusion loops, the flow of light and sound binds with the audience's memory and perception, conjuring uncertain apparitions. No longer a vessel for images, the rack reemerges as the medium of the ephemeral—a frame turned performer in a choreography of space, light, and time.

기술감독: RGB Lab 김유석  
보조기술감독: RGB Lab 유희범  
이머시브 사운드 및 시스템 디자인: 유하영

Technical Director: RGB Lab Kim YouSuk  
Assistant Technical Director: RGB Lab Yu Hui Beom  
Immersive sound & system design: You Hayoung



문을 연 지 얼마 되지 않은 미술관의 수장고를 방문한 적이 있다. 관리자가 버튼을 누르자 전동 레일을 따라 선반이 움직이며 비어 있는 회화랙들이 모습을 드러냈다. 서늘한 공기 속에서, 잠시 눈을 감고 아직 도착하지 않은 그림들을 상상했다. 어떤 작품들이 채워질지에 따라서 이 미술관의 내일이 달라질 것이다. 이후고 황량한 땅과 아름다운 공중정원의 경계는 우리의 눈꺼풀에 있다는, 이탈로 칼비노(Italo Calvino)의 문장<sup>1</sup>이 떠올랐다.

엔자임+록수의 신작 <Labyrinth>는 바로 그 눈꺼풀의 경계에서 탄생했다. 어떤 것이 보이지 않을 때 우리는 비로소 진실을 본다.

회화랙은 원래 그림을 걸기 위한 구조물, 즉 그림이 있다는 것을 전제로 하는 사물이다. 그런데 엔자임+록수는 <Labyrinth>에서 그 전제를 제거했다. 회화랙의 중앙에는 그림에 떼어낸 자리를 상징하는 빈 사각형이 자리하고 있으며, 나머지 공간은 LED 전구가 채운다. 총 10개의 회화랙, 즉 LED 레이어가 홀로그램 같은 입체감을 만들고, 모터로 움직이며 환영적인 감각을 극대화한다. 실제로는 아무런 이미지도 걸려 있지 않은 회화랙은 빛과 그림자의 중첩 속에서 스스로 이미지를 만들어낸다. 회화를 지탱하던 틀은 이제, 비어 있음 자체로 하나의 작품이 된다.

#### 실재와 환영이 뒤섞이는 미로

엔자임과 르수는 각각 소프트웨어 기반 비주얼 프로그래밍과 조명 시스템 디자인이라는 다른 작업 방식에서 출발했다. 그러나 기술을 전면에 드러내는 대신 관객이 감각적으로 느끼는 환경을 만든다는 작업의 지향점은 같았다. 이번 협업에서는 두 작가의 언어가 자연스레 융합되었다. <Labyrinth>를 구성하는 장면(sequence)들을 각자 만든 뒤 공동연출하는 방식으로 작업하였는데, 엔자임의 화려하고 빠른 흐름과 르수의 느리고 부드러운 움직임이 상호 교차하며 새로운 리듬을 구성한다. 한편 전시장 곳곳에 설치된 8개의 스피커를 통해 사운드가 위치를 이동하며 관객의 감각을 교란한다. 눈앞에서는 10개의 레이어가 움직이고, 감각적으로는 빛과 움직임, 소리의 세 가지 층위가 작동한다.

이곳에서 관객은 해석의 대상을 찾을 수 없다.

<Labyrinth>는 의미가 아니라 감각적 사건의 연속으로 구성되어 있기 때문이다. 관객은 기술의 작동을 목격하는 것이 아니라, 그 결과로 발생한 감각의 진폭을 직접 경험하게 된다. 마치 영화 <인셉션>(2010)처럼, 현실과 환영이 교차하는 '미로(labyrinth)'가 관객 앞에 나타난다. 이는 영원히 길을 잃는 공간이 아니라, 우리가 알던 세계를 감각으로 재편하는 장소다. 여기서 실재와 환영의 구분은 무의미해진다.

#### 표면의 진실

우리는 전통적으로, 표면보다 깊이를 탐구해야 진리에 가까워질 수 있다고 여겨왔다. 그러나 철학자 빌렘 플루서(Vilém Flusser)는 기술이 이미지를 만드는 시대에 '표면'이야말로 새로운 사유가 발생하는 장소라고 했다.<sup>2</sup> 진리는 더 이상 깊은 곳에 존재하지 않는다. 빛이 반사되고 겹쳐지는 표면, 빛과 소리의 파동이 감각을 건드리는 순간에 존재한다. 이때 관객은 머리가 아닌 감각으로 사고한다. 회화랙에는 아무것도 걸려 있지 않지만, 관객의 지각 속에서 예술의 의미가 스스로 형성된다.

칼비노는 소설 보이지 않는 도시들에서 수많은 허구의 도시들에 관한 이야기를 통해 인간의 내면에 담긴 욕망과 기억을 은유적으로 드러낸다. 도시는 허구일지언정, 이야기는 거짓이 아니다. 오히려 더 명징한 진실을 드러내기 때문이다. 즉, "거짓은 말이 아니라 사물 속에 있다".<sup>3</sup> 그렇다면 우리가 실재라고 믿는 쪽이 오히려 거짓일 수 있다. 이 지점에서 회화와 회화랙의 의미, 그리고 역할은 무엇인지 다시 생각하게 된다.

엔자임+록수가 말하는 진실 또한 바깥세상에 있지 않다. 멀고 높은 곳에 존재하는 유일하고 특별한 것도 아니다. 기술과 감각, 인간과 기계가 만나는 그 보이지 않는 틈, 서로가 서로를 참조하며 생성하는 바로 그 지점, 우리의 지각이 재구성되는 그곳에 진실이 있다. 그들이 그림을 떼어 낸 자리는 사각형의 구멍이 아니라 새로운 진실이 도래할 자리가 된다.

단 10분 동안 펼쳐진 낮선 세계 속에서, 여기가 환영인지 바깥세상이 환영인지 묻는다. 불이 꺼진다. 눈을 감는다. 어디가 눈꺼풀의 안과 밖인지 되묻는다. 그러나 이내 깨닫는다. 진실은 눈꺼풀을 움직이는 이 감각 안에 있다.

Not long after a new museum opened, I once visited its storage. As the registrar presses a button, the shelves slid along an electric rail, revealing a row of empty racks for paintings. In the cool air, I closed my eyes and imagined the paintings that had not yet arrived. Whatever will fill those racks will shape the museum's tomorrow. And suddenly, a line from Italo Calvino came to mind: "The border between the barren land and the beautiful aerial garden lies upon our eyelids."<sup>1</sup> Nsyme and Loksу's new work, *Labyrinth*, was born precisely on that border-at the boundary of the eyelid. When something becomes invisible, we begin, at last, to see.

A painting rack is originally a structure made to hold paintings—an object that presupposes the existence of an image. But in *Labyrinth*, that presupposition is removed. At the center of each rack lies an empty rectangle, marking the space where an image has been taken away, while the rest is filled with light-rows of LEDs. Ten racks, ten luminous layers overlap to create a depth like a hologram. They move on motors, intensifying the sense of illusion. In the crossing of light and shadow, the racks, though holding nothing, begin to create their own images. The frame that once supported painting becomes, in its emptiness, an artwork itself.

#### A Maze Where Reality and Illusion Intertwine

Nsyme and Loksу each come from different technical languages—one from software-based visual programming, the other from lighting system design. Yet both seek not the display of technology, but the creation of an atmosphere that moves the senses. Their languages meet here and blend naturally. They first composed separate scenes for *Labyrinth*, then co-directed the flow, allowing Nsyme's rapid, bright rhythms to cross with Loksу's slower, softer pulses. Sound travels through eight speakers scattered across the space, shifting location and quietly unsettling perception. Before our eyes, ten luminous layers drift and overlap; beneath perception, three strata—light, sound, and motion—move together.

In this place, there is nothing to interpret. *Labyrinth* is not a system of meanings but an unfolding of sensations. Audiences do not witness the operation of machines but the trembling amplitude of perception itself. Like a dream scene from the film *Inception*(2010), a labyrinth of realities and illusions opens. Yet this is not a maze in which we lose our way—it is a space that reconstructs the world we thought we knew. Here, the boundary between the real and the illusion dissolves.

#### The Truth of the Surface

We have long believed that truth lies in depth, not on the surface. But philosopher Vilém Flusser wrote that in the age of technical images, it is the surface itself that becomes the site of new thought.<sup>2</sup> Truth no longer hides in the depths; it appears in the instant when light overlaps and reflects, when the waves of brightness and sound brush the senses. In that moment, the audience begins to reason not with the logic but with the skin of perception. Though the racks hold nothing, meaning arises in the act of perception.

In *Invisible Cities*, Calvino spoke of countless imaginary cities, each revealing the desires and memories of human beings. Though those cities are fiction, their stories are not lies—they disclose truth. As Calvino wrote, "falsehood lies not in words but in things." If so, perhaps what we call reality is the illusion. At this point, we are asked to reconsider what painting and the rack truly mean and support.

The truth that Nsyme and Loksу pursue does not exist outside, nor in some high, distant place, that is unique and special. It emerges in the invisible gap where technology meets perception, where humans and machines mirror one another and generate new forms of perception. The space left bare by removing paintings is not a void; it becomes the place where a new truth arrives.

For ten fleeting minutes, a strange world unfolds. We ask: is this the illusion, or is the world outside the illusion? The lights dim. We close our eyes. Where is the inside, and where is the outside, of the eyelid? Then we realize: truth lives in the very sensation that moves the eyelid itself.

1 이탈로 칼비노, 보이지 않는 도시들, (서울:민음사, 2007), p.128.

2 빌렘 플루서, 피상성 예찬, (서울:커뮤니케이션북스, 2004).

3 op. cit., p.78.

1 Italo Calvino, *Invisible Cities*, trans. William Weaver (San Diego: Harcourt Brace Jovanovich, 1974) (Korean translation [Seoul: Mineunsa, 2007]).

2 Vilém Flusser, *Into the Universe of Technical Images*, trans. Nancy Ann Roth (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011) (Korean translation [Seoul: Communication Books, 2004]).

[Seoul: Communication Books, 2004].

# 코린스키/서 korinsky/seo

파라다이스 빌딩, 1층  
PARADISE Building, 1F



베를린과 서울을 기반으로 활동하는 코린스키/서는 자연에 대한 동경을 바탕으로 인간과 자연의 불가분의 관계를 연구합니다. 이들은 자연현상에서 발생하는 소리, 빛, 움직임과 같은 유기적 움직임을 물리적으로 변형하거나 왜곡하는 방식을 통해 더 크고 강한 자연세계와 만나는 무형의 경험을 만들어냅니다. 이들은 우리 주변의 평범한 환경에서 발견한 것들을 예술적 해석과 기술을 통해 초월적 현실로 재해석하며, 이 작품들은 우리를 둘러싼 자연의 아름다움의 일시적 속성을 일깨워줍니다. 이들의 작품에서 두드러지는 특징 중 하나는 양가성입니다. 작품의 여러 요소는 다양한 시각적 연상과 감정을 자극합니다. 이들의 작품은 자연, 미학, 경외, 혐오, 공포, 죽음을 결합하며 관객은 그 안에서 불안함과 안도감 사이의 여정을 반복합니다.

Based in Berlin and Seoul, korinsky/seo has been researching the inseparable relationship between humans and nature based on their admiration for nature. They create an intangible experience of encountering a larger and stronger natural world by physically transforming or distorting organic elements such as sound, light, and movement that occur in natural phenomena. In particular, their work reinterprets objects found in the ordinary environment around us into transcendent reality through artistic interpretation and technology, and reminds us of the transient beauty of the natural world that surrounds us. One of the distinguishing features of their work is ambivalence. Various elements of the work stimulate different visual associations and emotions. Their works combine nature, aesthetics, disgust, fear, and death, and the audience repeats the journey between comfort and anxiety.

Life A:  
부유하는 감각  
Floating  
Sensations

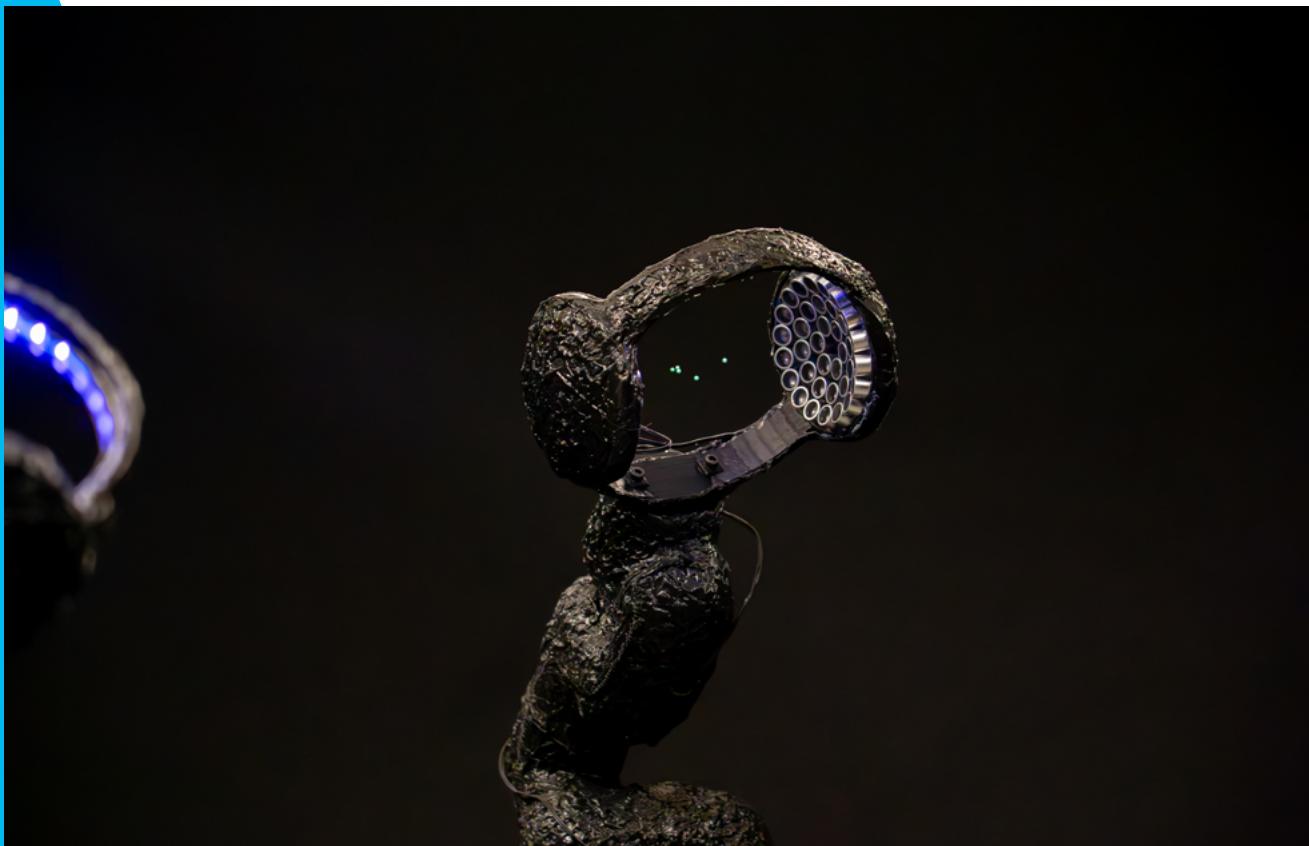
카를로 코린스키는 오래된 공장, 물탱크, 교회, 그리고 인간에게 버려져 자연이 다시 그 자리를 차지한 건물 등에서 장소특정적 작업을 해왔습니다. 황폐하고 녹슨 공간은 소리와 빛과 같은 감각적 개입에 의해 왜곡되거나 파괴되어 궁극적으로 물리적인 방식으로 변형된 현실을 관객에게 보여줍니다.

서수진은 자연에서 발견되는 유기적 현상의 시각적/ 물리적 측면에 주목합니다. 그는 조각적 매체를 통해 이러한 현상을 모방하고 재창조하며 그것들이 개인적 차원에서 우리에게 어떻게 반영되는지를 살펴봅니다. 그는 우리 주변의 자연세계를 관찰하고 표현하며 자연 세계와 상호 작용하는 위치, 도구, 방법 및 개념을 조사합니다.

Carlo Korinsky creates site-specific works and has worked in old factories, water tanks, churches and many other disused spaces that are partially taken back from nature. The deserted, rusted spaces that are half-civilization and half-nature get distorted by sensual interventions of sound and light, ultimately showing the audience

a transformed reality in a physical way. His work combines technical aspects like motorization and programming with natural-phenomena-like movements, light and physical characteristics. Through audio-visual installations, he tries to evoke a different kind of perception. The intense environments in his installations are demanding of all the senses.

Sujin Seo focuses on the visual/physical aspects of organic phenomena found in nature. She imitates and recreates these phenomena through sculptural media and examines how they reflect on us on a personal level. Her research-based works include natural phenomena such as air stream, water flow, swaying field, moss, deserts and volcanic landscapes. She examines locations, tools, methods, and concepts through which we observe, represent and interact with the natural world around us. Theoretical research and practical hands-on experiments are the basis of her artistic work.



서울 장충동의 한 건물, 어두운 공간 속에 정체불명의 생명체 A가 살아 숨 쉭니다. 촉수처럼 뻗은 여러 개의 팔 끝에는 입자들이 중력을 거슬러 떠 있습니다. A는 감각을 물리적으로 형상화한 존재로, 인간이 의식하지 못하는 미세한 환경 변화를 자신의 몸으로 드러냅니다. 관람객이 가까이 다가가거나 움직이는 모습에 따라 A의 촉수가 꿈틀거리고, 그 끝에 떠 있는 입자는 장충동의 실시간 환경 변화에 따라 미세하게 떨리며 부유합니다. A는 또한 인간이 이해할 수 없는 언어로 중얼거리는데 이는 인공지능이 실시간으로 장충동의 환경 데이터를 분석해 생성하는 A만의 목소리로, 공기질에 따라 거칠고 불규칙하기도 부드럽고 명료해지기도 합니다. 관람객은 이를 통해 환경이 감각에 어떤 영향을 미치는지를 직관적으로 느끼게 됩니다.

이 작품은 기술과 예술이 결합하여 보이지 않는 세계를 감각화하고, 가상의 생명체 A를 통해 '환경 → 감각 → 존재'의 연쇄를 탐구합니다. A는 주변 환경과의 관계 속에서만 존재할 수 있으며, 그 환경 변화가 곧 A의 생명력을 결정짓습니다. 이는 우리가 환경과 얼마나 밀접하게 연결되어 있는지를 질문하고, 일상 속에서 무뎌진 감각의 경계를 다시 돌아보게 만듭니다.

At the heart of a dimly lit space in Jangchung-dong, Seoul, a mysterious lifeform known as "Life A" breathes. From its tentacle-like arms, particles float against gravity. A embodies sensation in physical form, revealing subtle environmental changes-imperceptible to humans-through its own body. As audiences approach or move nearby, its tentacles wriggle in response, and the floating particles at their tips tremble gently in response to real-time fluctuations in its surrounding environment. Simultaneously, A murmurs in a language beyond human comprehension-a voice generated by artificial intelligence analyzing Jangchung-dong's real-time environmental data. Depending on the air quality, A's voice grows harsh and irregular, or soft and lucid. Through this, audiences are invited to intuitively perceive how the environment shapes sensory experience.

This work fuses technology and art to make the invisible tangible, exploring the chain of notion "environment → sensation → existence" through the fictional entity A. Existing only in relation to its surroundings, A's vitality is determined by the shifting conditions around it. The work asks how deeply we are entangled with our environment, and urges us to reconsider the dulled boundaries of our everyday sensation.

음향 부양 기술: UpnaLab  
실리콘 스킨 제작: Una Ryu

Acoustic levitators: UpnaLab  
Silicon skin: Una Ryu



## 두려움과 아름다움 사이, 생의 감각

### 김지연 (미술비평가)

두려움과 아름다움은 같은 뿌리를 지녔다. 우리는 어떤 것을 감당할 수 없을 만큼 강렬하게 느낄 때 경외와 매혹을 동시에 느낀다. 자연의 거대함이나 끝을 알 수 없는 우주의 광활함, 시간이 쌓아낸 깊은 지층을 마주할 때, 느끼는 압도적인 감정이다. 그 순간 우리는 자신이 아주 작다는 사실과 동시에 그것을 인식할 수 있는 이성의 힘을 느낀다. 칸트(Immanuel Kant)는 이러한 감정을 '송고'라고 불렀다. 그러나 극한으로 치닫는 온도와 육지를 위협하는 수위 상승, 몰아치는 비바람이 일상이 되어버린 오늘날, 자연의 거대함은 경외보다는 생존의 공포로 다가온다. 그럼에도 우리는 여전히 자연을 바라보며 아름답다고 말한다.

코린스키/서의 작품 앞에 선 관객은 이 모순된 감정에 사로잡힌다. 익숙한 일상의 공간에서 어둠 속으로 경계를 하나 넘었을 뿐인데, 기이한 장면이 펼쳐진다. 인간의 언어와 비슷하지만 이해할 수 없는 낯선 목소리가 들려온다. 희미한 빛 아래 부유하는 형광빛 플라스틱 조각들은 마치 살아있는 세포처럼 떨리고, 검은 실리콘 피부로 봉합된 로봇팔은 외계인의 촉수처럼 꿈틀거린다. 마치 살아있는 듯 보이지만 생명이라고 부르기엔 어딘가 불편하다. 낯선 움직임과 이해할 수 없는 사운드가 겹겹이 쌓이면서 기묘한 불쾌감이 온몸을 휘감는다. 프로이트(Sigmund Freud)가 말한 '언캐니(uncanny)', 즉 익숙한 것이 낯설게 느껴지는 불안한 감각이다.

#### 감각의 물질화

자연과 기술, 인간과 비인간의 경계에서 발생하는 양가적인 감각은 코린스키/서가 계속해서 탐구해온 영역이다. 전작 <Stormchaser>(2022, 2023) 시리즈에서 토네이도의 압도적 힘을 인공적으로 재현하며 공포와 아름다움을 동시에 생산했고, <Algal Blooms>(2022)에서는 미세조류가 지배하는 세계를 상상하며 생명과 죽음의 공존을 다루었으며, <Whiteout>(2022)에서는 인공 밀밭에서 펼쳐지는 빛과 소리의 폭발로 유토피아와 디스토피아의 대비를 드러냈다. 이들은 관객에게 양가적 감각을 불러일으키기 위해 청각, 시각, 촉각 등 다양한 감각을 동원하며, 때마다 적합한 기술을 활용해왔다. 이러한 탐구는 신작에서 한 단계 더 나아간다. <Life A: 부유하는 감각>에서는 외부 자연을 재현하는 대신, 우리가 매일 마시는 공기를 하나의 생명체로 만들었다.

A들은 장충동의 공기 데이터를 호흡하며 살아 움직인다. 온도와 습도, 미세먼지나 이산화탄소의 농도는 A의 움직임이나 목소리, 플라스틱 조각들의 진동을 결정한다. 관객은 이 작품 앞에서 기술과 생명, 환경이 엮여 하나의 유기체로 작동하는 것을 목격한다. 이는 우리의 몸이 매일 호흡하는 공기이자, 인간이 남긴 흔적, 동시에 A라는 생명 그 자체이기도 하다. 아름다움과 불안함이 공존하는 장면을 보며 깨닫는다. 감각은 인간의 소유가 아니라, 세계의 흐름과 관계망 속에서 끊임없이 생겨나는 것이다.

## Between Fear and Beauty: The Sense of Life

### Kim Jiyeon (Art Critic)

Fear and beauty share the same root. When we encounter something too immense to grasp, we feel both awe and fascination. It is the overwhelming sensation of facing the vastness of nature, the boundless universe, or the deep strata of time. In that instant, we feel how small we are-and at the same time, the strange strength of being able to perceive it. Immanuel Kant called this Sublime.

But in an age where rising heat, swelling seas, and raging storms have become daily events, the grandeur of nature no longer brings reverence alone-it brings the fear of survival. And still, we call it beautiful.

Standing before korinsky/seo's work, we are caught in this contradiction. After crossing a threshold into darkness, an uncanny scene unfolds. A voice echoes-familiar to the human ear, yet impossible to understand. Under a faint light, fluorescent fragments of plastic tremble like living cells, while a robotic arm, stitched in black silicone, moves like the tentacle of an alien creature. It seems alive, yet not quite life. As unfamiliar movements and incomprehensible sounds overlap, a peculiar unease envelops the body-the uncanny, as Sigmund Freud described: that which is familiar and yet suddenly strange.

#### The Materialization of Sensation

The ambivalence between nature and technology, between human and nonhuman, has always been at the core of korinsky/seo's practice. In their *Stormchaser* (2022, 2023) series, they artificially reproduced the overwhelming power of a tornado, conjuring fear and beauty at once. In *Algal Blooms* (2022), they imagined a world ruled by microalgae-a coexistence of life and death. In *Whiteout* (2022), an artificial wheat field exploded in light and sound, exposing the tension between utopia and dystopia. Each project has engaged the senses-hearing, sight, touch-through the use of technology suited to the concept.

Their new work, *Life A: Floating Sense*, takes this inquiry one step further. Instead of representing external nature, it transforms the air we breathe every day into a living organism.

The beings called A breathes and lives, drawing on the air data of Jangchung-dong. Temperature, humidity, fine dust, and carbon dioxide levels determine A's movement, its voice, its trembling plastic skin. Before this work, we witness technology, life, and environment entangled into a single organism. It is the same air we breathe, the trace of human existence, and A's own

living substance. In the coexistence of beauty and unease, we begin to understand: sensation does not belong to humans. It arises in the flux of the world itself, constantly born through relations and flows.

#### What We Realize at the Boundary

The artists describe A not as a post-human being, but as a primordial sense that has always existed-a condensation of sensation into matter, a trace of the environment itself. At this moment, A is shaped by the fine dust and plastic particles that drift in our air. It existed before us, and will remain after. This is not a warning of ecological apocalypse, but an imaginative cosmology.

Rather than proclaiming disaster, korinsky/seo reveal that we are already interwoven with the invisible flows of air and matter. The environment is not outside us-it enters through our lungs and resides within the body. It can neither be owned nor escaped. In realizing this, a quiet fear seeps in. When the light flares in the dark hall, the boundaries of self dissolve-our solidity disperses like dust in the air, and A's shadow slips inside us.

Through this uncanny encounter, the artists invite us to rewrite our senses of the boundary itself. The fear we feel before A-that familiar yet alien being-is, in truth, the recognition that we can no longer be separated from nature. This is what curator Nicolas Bourriaud calls the new sublime of the climate age.<sup>1</sup> In a time when floods, heatwaves, and extinction have become our ordinary weather, nature is no longer a distant scene of beauty. The sublime is no longer outside the storm but within the air moving through our lungs. We are no longer rational observers, but fragments within a vast living system.

As we begin to perceive life anew, fear returns-but from the same root, beauty also grows. It asks, quietly but insistently: How, then, will you exist?

1 니콜라 부리오, 플래닛 B: 기후 변화 그리고 새로운 송고, 김한들, 노태은, 안소현 역, (서울: 이안북스, 2023).

1 Nicolas Bourriaud, *Planet B: Climate Change and the New Sublime* (Paris: Radicans, 2022) (Korean translation: [Seoul: Ian Books, 2023]).

# 티안 Tahn

파라다이스 빌딩, 1층  
PARADISE Building, 1F

파라다이스시티  
크로마 외벽  
PARADISE CITY  
CHROMA Outwall

2025 PAL X 인천테크노파크  
<미디어파드 콘텐츠 공모>를 통해  
선정된 콘텐츠입니다.

This work was sponsored by  
2025 PAL X Incheon Technopark  
Open Call



티안은 한국 전통의 상징성과 디지털 내러티브를 결합하여 '탄력적 시간공간(elastic time-spaces)'을 설계하는 한국의 미디어 아티스트입니다. 1967년 한국전쟁 14년 후에 태어난 그는, 급속한 국가재건 속에서 자라며 회복력, 정체성, 문화적 진화에 대한 탐구를 작업의 기반으로 삼아왔습니다. 티안은 작품을 통해 시간의 비선형성과 다층적인 감정과 감각의 중첩을 시각화합니다. 티안은 AI와 생체신호기술을 활용해, 인간과 기계, 현실과 보이지 않는 세계가 만나는 새로운 의식을 실험하며, 관객과 함께 연결된 감정의 흔적을 탐색합니다. 달항아리, 일월오봉도, 민속 부적 등은 생성적 알고리즘, 시각AI 모델과 교감하며, 관람자에게 '시간존재(time-being)'를 경험하게 합니다.

Tahn is a Korean media artist whose practice interlaces ancestral symbolism with advanced digital systems to engineer elastic time-spaces. Born in 1967, fourteen years after the Korean War, Tahn grew up inside a nation rebuilding itself at breakneck speed—an experience that fuels their exploration of resilience, identity, and cultural evolution.

Tahn creates works that collapse linear time, mutate collective memory, and guide "data spirits" through hybrid rituals. *Moon Jars*, *Irworobongdo*, and folk talismans converse with AI vision models, biosignals, and generative code, prompting viewers to inhabit shifting chronotopes where past and future renegotiate one another in real time.

## 바람의 항해자 Voyagers of the Wind



<바람의 항해자>는 실시간으로 측정되는 인천국제공항과 인천항의 풍속 및 파고 데이터를 상징적 전통 이미지인 <일월오봉도>와 미래적 항만 스카이라인을 융합하여 살아 숨 쉬는 미디어 파사드로 구현한 작품입니다. 바람과 파도의 값에 따라 봉우리의 색이 마치 호흡하듯 변화하고, 실시간 항공기 및 선박의 움직임이 화면 위를 유영하듯 지나며 역동적 궤적을 만들어냅니다. 작품은 총 4개의 장면-'출항', '색을 입은 바람', '폭풍', '융합'-으로 구성되어, 관객을 고요한 기대감에서부터 역동적인 혼란을 거쳐 공동의 지평선에 이르는 여정으로 이끕니다.

데이터의 신호가 평온함에서 격렬한 질주로 바뀌면서 색채의 진동과 파동을 생성하고, 관람자는 자연과 도시, 과거와 미래가 중첩된 거대한 두루마리의 중심에서 능동적 주인공이 됩니다. 이 작품은 디지털 환경이 인간의 경험을 어떻게 재서술하며 개인의 여정이 어떻게 공동체적 항해로 확장될 수 있는지를 새로운 은유로 제시하고, 우리 삶 속 자연과 기술, 전통과 혁신이 끊임없이 상호작용하고 있음을 상기시킵니다.



*Voyagers of the Wind* is a living, data-driven scroll blending Korea's traditional *Irworobongdo* landscape with a futuristic cityscape. Real-time environmental data—wind speeds and wave heights from Incheon International Airport and Port-animate colours, pulse flight paths, and weave shipping trajectories across the screen, allowing the image to breathe rhythmically, echoing the sea itself. Four narrative chapters—Departure, Coloured Wind, Tempest, and Convergence—lead audiences through a journey starting from quiet anticipation, moving through vibrant turbulence, and ultimately reaching a unified horizon.

Each gust of wind not only redirects the cityscape but also shapes the audience's internal experience, turning individual perceptions into a collective voyage. The artwork embodies Korea's cultural continuum from the past toward an envisioned future, subtly reminding us of the intertwined relationship between natural elements, human journeys, and technological evolution, and encouraging contemplation about our role within these interconnected currents.



우리는 어디로 향해 가는가? 시간은 한 방향으로 흐른다고, 그 시간의 등을 타고 역사는 진보한다고 믿지만 과연 그려할까? 질문의 답을 찾기 위해 항해를 시작해야 한다. 드넓은 벽면 위로 짙푸른 밤바다가 펼쳐진다. 심호흡을 하자, 출항이다.

티안의 신작 <바람의 항해자>는 전통적인 일월오봉도와 현대의 도시도원경 이미지가 파편화되어 뒤섞이며 과거와 현재, 미래를 잇는 항해를 그린다. 이 작품은 지난 1년간 축적된 인천공항과 인천항의 바람·파고 데이터가 알고리즘을 통해 실시간 시뮬레이션되는 이미지로 구성된다. 작품이 4분 단위로 반복 상영될 때마다 조금씩 다른 조합을 만든다. 하나의 장소에 비슷한 듯 다른 삶과 사건이 쌓이며 시간과 역사가 형성되듯이, 반복하여 쌓이는 작품의 변화하는 이미지들은 이곳에 남는 또 다른 기억이 된다. 이 항해의 목적지는 정해져 있지 않지만, 그 불확실성이야말로 우리의 오늘을 닮아 있다.

#### 스스로 생성하는 세계

기억과 시간의 재구성, 상호작용과 연결은 작가가 전작에서부터 지속적으로 탐구해온 작업의 축이다. 그의 작품 속에서 기억은 고정된 기록이 아니다. 시간의 흐름 속에서 끊임없이 해체와 재조합을 반복한다. 색악을 지닌 작가는 이미지의 색에 집중하기보다 오히려 이미지 간의 관계와 구조, 흐름을 관찰한다. 그리고 빛과 데이터를 뜻 삼아 보이지 않는 감정과 파동을 그린다. 여기서 드러나는 운동감은 마치 살아있는 생명체의 그것처럼 보인다. 이러한 태도는 신작에서도 고스란히 이어진다.

<바람의 항해자>는 보이는 이미지(일월오봉도, 도시도원경)를 해체하고 데이터(바람·파고)를 더하여, 고정된 풍경 너머 시간과 공간이 맺는 역동적 관계를 드러낸다. 과거와 현재가 서로를 비추며 새로이 생성하는 세계가 여기 있다. 우리의 시선은 항해하듯 이미지의 파편 사이를 탐험한다. 바람이 거세어질수록 화면은 요동치고, 이내 잦아들며 도시의 윤곽과 봉우리가 겹쳐진다. 항해를 지속하는 사이에 우리의 항로와 도시의 역사가 포개진다.

항해자가 된 우리는 단지 눈이 아니라 몸으로 빛과 파동을 경험한다. 이때 디지털 미디어는 가상이 아니라 관객의 몸과 호흡하는 실재가 된다. 이는 브라이언 마수미(Brian Massumi)가 말한 '정동(affect)', 즉 몸과 세계가 진동하며 서로를 감응시키는 힘이다.<sup>1</sup> 작품 속 이미지들이 서로 얹히며 다시 태어나듯이, 우리 또한 그 일부가 된다. 모든 것은 연결 속에 있으며 서로를 참조하며 함께 미래로 나아간다. 우연을 허용하며, 의지로 필연을 만들며. 이는 철학자 허욱이 말하는 '재구성', 즉 기술 시스템이 자신을 참조하며 끊임없이 재조직되는 구조와 닮아 있다.<sup>2</sup>

#### 항해의 끝에서, 다시

우리는 언제나 어디론가 떠났다가 돌아오지만, 돌아온은 처음의 돌아온이 아니다. <바람의 항해자>는 현실세계에서 축적된 데이터를 참조하며 미세하게 다른 이미지를 보여준다. 세계는 매 순간 흔들린다. 그 흔들림 속에서 새로운 질서가 생성된다. 시간은 일직선으로 앞으로만 나아가지도, 같은 자리를 맴도는 원을 그리지도 않는다. 시간은 파도처럼 물러났다 다시 밀려나며 조금씩 새로움을 축적하는 파동의 형태다. 기술을 매개 삼아 과거와 현재, 미래가 공명하는 이 구조는 단순한 재귀를 넘어 스스로 진화하는 생명성을 품는다.

작품이 끝나고 빛이 사라지면, 관객은 다시 현실의 공기를 마주한다. 그러나 눈앞의 바람은 이제 다르게 느껴진다. 거대한 파동을 몸으로 겪은 우리는 세계의 일부로서 함께 진동하고 있음을 자각한다. 세계는 완성된 풍경이 아니라 스스로 그리는 항해의 지도다. 이 항해는 결코 끝나지 않는다. 파도가 사라지지 않고 다시 돌아오는 것처럼. 시간은 저절로 흐르지 않는다. 역사는 자연스레 진보하지 않는다. 각자의 의지와 결정으로 조금씩 항로를 바꾸며 굽이치는 파도 위를 헤쳐 나가는 사이에 어제보다 조금 나은 내일이 온다. <바람의 항해자>는 대중적인 형식 아래에 깊은 질문들을 숨겨두었다. 어느 항로를 선택할 것인지는 각자의 뜻이다. 작가의 말대로 "변화하는 세계 속, 불변하는 것은 나이가려는 의지"뿐이다.

Where are we headed? We believe that time flows in a single direction, that history rides its back toward progress—but is this premise sound? To seek an answer, we must set sail. Across the wide wall spreads a deep blue night sea. Take a breath. Departure begins.

Tahn's new work *Voyagers of the Wind* weaves a journey that connects the past, present, and future. Traditional images of the *Iworbongdo* and modern visions of the urban utopia appear fragmented, merging and scattering in waves. The work visualizes a voyage generated from a year's accumulated wind and tide data collected at Incheon Airport and Port. Through algorithmic simulation, the image continuously changes in real time. Each four-minute loop forms a slightly different constellation—as if time itself were a layered sea, where similar yet distinct lives and events gather and sediment, leaving traces that become new memories. This voyage has no fixed destination; its uncertainty resembles the very texture of our present world.

#### A World That Generates Itself

The reconstruction of memory and time, the intertwining of data and perception—these have long been the axis of Tahn's work. For him, memory is not a fixed record, but a living material that endlessly dissolves and recombines with the flow of time. Color-blind by nature, he focuses not on hue but on the relations and rhythms between images. With light and data as his brush, he paints unseen waves of emotion and energy. The movements that emerge in his works feel almost alive, as if breathing. This sensibility continues here.

*Voyagers of the Wind* dismantles the visible-*Iworbongdo* and urban utopia—and adds invisible data-wind and wave—to reveal the dynamic relations between time and space beyond any fixed landscape. Past and present reflect each other, continuously generating a new world. Our gaze, like a voyager's, drifts between the fragments of images. When the wind rises, the surface trembles; when it calms, mountains and city skylines overlap. As the voyage continues, our own course merges with the history of the city.

As voyagers, we no longer see with our eyes alone. We experience the waves of light with the whole body. Here, digital media becomes not a virtual screen but a living field that breathes with the audience. This is what Brian Massumi called *Affect*—the trembling force where the body and the world resonate together.<sup>1</sup> As the

images entangle and are born again, we, too, become part of their rhythm. Everything is connected, each thing referring to another as they move forward together—allowing chance, creating necessity by will. This recursive structure recalls philosopher Heo Wook's idea of *Recursion*: a system that continuously reorganizes itself through self-reference.<sup>2</sup>

#### At the End of the Voyage, Again

We always leave somewhere and return again, but no return is ever the same. *Voyagers of the Wind* references real-world data, and with each loop, shows a subtly different image. The world quivers, and from that trembling, new orders arise. Time neither moves in a straight line nor circles back upon itself. It recedes and swells like a wave, accumulating newness with each pulse. Through technology, past, present, and future resonate together, forming a living structure that evolves beyond repetition.

When the light fades and the waves dissolve, the audience once again faces the air of reality. Yet the wind before us now feels different. Having experienced the great tide with our bodies, we sense ourselves vibrating as part of the world. The world is not a finished landscape, but a map drawn by the act of voyaging itself. This voyage never ends—just as the waves never truly disappear, but return again and again. Time does not flow by itself, and history does not progress naturally. With each decision, each turn of will upon the shifting waves, we steer toward a tomorrow just a little better than yesterday. Beneath its accessible visual form, *Voyagers of the Wind* conceals quiet but profound questions. Which route to take is left to each of us. As the artist says, "In a changing world, the only thing that remains unchanged is the will to move forward."

1 브라이언 마수미, 정동정치, 조성훈 역, (서울: 갈무리, 2018).

2 허욱, 재구성과 우연성: AI시대에 철학하기, 포스트휴머니즘과 트랜스휴머니즘을 넘어, 조형준 역, (서울: 새물결, 2023).

1 Brian Massumi, *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation* (Durham: Duke University Press, 2002) (Korean translation: [Seoul: Galmuri, 2018]).

2 Heo Wook, *Jaegwiseongwa ueyonseong: AI Sidae-e Cheolhakagi, Poseuteuhymeonjeumgwa Teuraenseuhymeonjeumeul Neomeo [Recursivity and Contingency: Philosophizing in the Age of AI, Beyond Posthumanism and Transhumanism]* (Seoul: Saemulgyeo, 2023).

# 장윤영 Jang Yunyoung



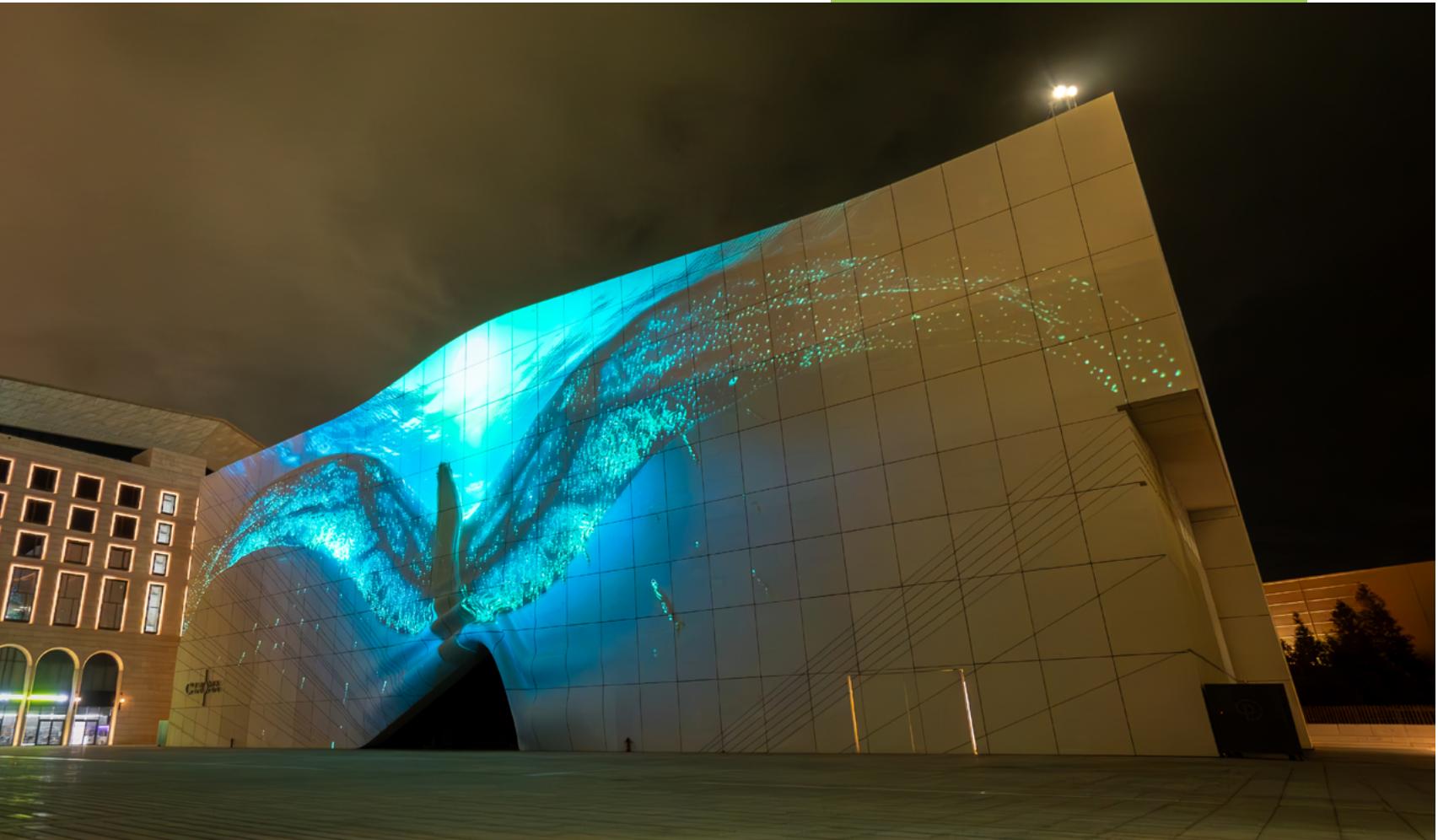
하나은행 하트원, 4F  
Hana Bank H.art 1, 4F

파라다이스시티  
크로마 외벽  
PARADISE CITY  
CHROMA Outwall

장윤영은 생태와 진화, 공생에 깊은 관심을 가지고 시각예술, 과학, 기술의 융합을 통해 인간과 기계 사이의 인식 차이를 탐구하는 아티스트입니다. 팬데믹 이후 인간, 동물, 환경, 인공지능이 유기적으로 연결되고 상호작용하는 미래를 시각적으로 구현하며 생태 환경에 대한 관심을 심화시키고 있습니다. 생성형 인공지능(Generative AI)과 게임 엔진을 활용하여 몰입형 경험을 예술적으로 표현하고 있으며, 관객과 작품 사이의 상호작용을 작품에 통합합니다. 인간과 비인간 주체들이 공존하는 생태계를 제안하며, 기술과 자연 사이의 새로운 관계 가능성을 탐색합니다.

Jang Yunyoung is an artist with deep interests in ecology, evolution, and symbiosis, who explores the cognitive differences between humans and machines through the convergence of visual arts, science, and technology. Since the pandemic, she has been deepening her interest in ecological environments by visually implementing a future where humans, animals, the environment, and artificial intelligence are organically connected and interact with each other. She artistically expresses immersive experiences using Generative AI and game engines, integrating interactions between audiences and artworks into her practice. She proposes ecosystems where human and non-human subjects coexist, exploring new possibilities for relationships between technology and nature.

공생의 빛  
Symbiotic  
Luminescence



*Symbiotic Luminescence* presents an expanded exploration of Jang Yunyoung's frame of practice. This work traces the journey of life ascending from the deep sea to the ocean's surface, set against the backdrop of rapid environmental changes in marine ecosystems caused by climate change. At the heart of the work are bioluminescent bacteria that originate from the deep ocean abyss. As they gradually rise toward the surface, they form intimate symbiotic relationships with various life forms. These bacteria combine with marine microorganisms, tubeworms, gastropods, mollusks, crustaceans, and halophytes to construct a unique and resilient ecosystem. The organisms share light to attract prey, ward off predators, and communicate, forming a complex and multilayered network of relationships. To vividly express this ecological evolution, the work employs generative AI technology to visualize the flow of light and life. It presents how diverse organisms collaborate and interact to overcome crises and explore new ecological possibilities.

Through the phenomenon of bioluminescence, the work highlights the power of life to communicate and connect even in darkness, proposing a new ecological paradigm that transcends anthropocentric thinking—one where all life forms co-evolve within interdependent relationships.

<공생의 빛>은 장윤영의 세계관을 확장된 형태로 선보이는 작업입니다. 이 작품은 심해에서 시작해 바다 표면으로 올라오는 생명의 여정을 다루며, 기후 변화로 인한 해양 생태계의 급격한 환경 변화를 배경으로 합니다. 작품의 중심에는 깊은 바다 심연에서 출발한 발광 박테리아가 있습니다. 이들은 점차 수면으로 올라오며 다양한 생명체들과 긴밀한 공생 관계를 형성해 나갑니다. 해양 미생물을 비롯해 튜브웜(tubeworms), 복족류(gastropods), 연체동물(mollusks), 갑각류(crustaceans), 염생식물 등과 결합하여 독특하고 견고한 생태계를 구축합니다. 생명체는 빛을 공유하며 먹이를 유인하고, 포식자를 경계하며, 소통하는 복합적이고 다층적인 관계망을 형성합니다. 생태적 진화를 생생하게 표현하기 위해 생성형 AI 기술을 사용하여 빛과 생명의 흐름을 시각화합니다.

음악/사운드 디자인: 홍광민  
Music/Sound design: Hong Gwangmin

아티스트는 <공생의 빛>을 통해 다양한 생명체가 협력하고 상호작용하여 위기를 극복하고 새로운 생태적 가능성을 탐색하는 모습을 제시합니다. 특히 발광이라는 생명 현상을 통해 어둠 속에서도 소통하고 연결되는 생명의 힘을 부각시키며, 인간 중심적 사고를 넘어 모든 생명체가 상호의존적 관계 속에서 공진화하는 새로운 생태적 패러다임을 제안합니다.



사라지는 세계를 위해 우리는 무엇을 할 수 있을까? 인간보다 훨씬 오래전에 탄생한 바다는 우리의 손길이 닿지 않아도 서로 관계 맺으며 공생과 진화를 이뤄가는 하나님의 생명체다. 그러나 인간의 과도한 개입으로 이 생명체의 자정능력은 한계에 달하고 있다. 해양생태학자이자 탐험가인 엔리크 살라(Enric Sala)는 어느 날 문득, 자신이 '해양 생물의 부고문'을 쓰고 있음을 깨닫았다.<sup>1</sup> 바다의 아름다움과 생명의 다양성을 알리기 위해 탐험을 시작했으나, 자신이 기록하는 것은 사라져가는 세계였던 것이다. 그는 점점 더 정확한 해양생물의 부고문을 쓰는 대신 활동가가 되기로 결심했다고 한다.

여기 어둠 속에서 발광하며 부유하는 생물들이 있다. 태양광이 차단된 극한의 상황에서 해양 생물들이 어떻게 적응하고 진화하는지 상상한 장윤영의 신작 <공생의 빛>이다. 바다와 갯벌이라는 사라져가는 세계 앞에서 장윤영은 추모보다는 그 이후를 적극적으로 상상하기로 했다.

#### 공생의 상상력을 현실로

장윤영은 인간과 동물, 인공지능 등 다양한 주체들이 만드는 미래 생태계에 관심을 가져왔다. 특히 <NEXT GAIA>(2022)부터 인공지능이 인간을 대체하는 인류세 이후의 생태계를 적극적으로 그려왔으며, 이를 표현하기 위해 생성형 AI, 센서, 사운드, 인터랙티브 시스템 등 다양한 기술로 가상의 생명체와 환경을 감각적으로 체험할 수 있는 구조를 만든다. 그가 구축한 세계는 인간이 개입하지 않아도 유기적으로 상호작용하는 온전한 생태계이며, 그 안에서 비인간 종들이 환경에 적응하고 서로 교류하며 진화해나가는 모습을 담는다. 또한, 장윤영은 미디어로 작업하면서도 LED, 전력, 빛공해 등 매체의 부작용을 자각하고 작품 제작과 설치 과정에서 문제점을 해결하려고 시도한다. 타자를 압도하는 스펙터클로서의 기술이 아니라 조화와 공존을 추구하는 생태적 태도다. 그의 상상력은 현실로도 이어진다.

신작 <공생의 빛>은 인천 갯벌의 해양산성화, 저산소, 탁도 증가와 같은 생태적 위기와 린 마글리스(Lynn Margulis)의 '공생 진화'<sup>2</sup> 이론을 상상의 기반으로 삼는다. 탁하고 어두운 심해에 적응하기 위해 해양생물들은 스스로 발광할 수 있도록 진화하여 회복을 꾀한다. 박테리아를 비롯해 갑각류, 복족류 등 다양한 생명체들이 빛을 언어로 삼아 먹이를 유인하고, 포식자를 피하고 생존 신호를 교환한다.

장윤영은 기술을 통한 비인간적 상상력이라는 전작들의 흐름을 잇되, 빛을 매개로 하여 생명체 간의 협력과 회복의 서사를 더욱 구체적으로 드러낸다. 이 작품은 생성형 AI를 통해 마치 실제처럼 표현되었으며, 특히 미디어 작품이 상영되는 어두운

환경과 결합하여 환상과 현실의 경계를 흐린다. 또한, 작가는 작품의 사운드를 위해 실제 일곱 군데 바다의 소리를 녹음하며 미묘한 차이를 포착하였는데, 이는 영상과 함께 어우러지며 인간의 감각이 닿지 않는 생명의 주파수를 복원하는 장치가 된다.

#### 회복하는 세계의 문턱에서

빛나는 생물들이 서로에게 닿으며 연결이 복원되는 사이, 어느새 바다가 발광하며 커다란 달이 떠오른다. 새로운 생태계가 구성되었음을 알리는 신호다. 평화롭고 신비한 아름다움 이면에 약간의 섬찟함이 느껴지는 것은 그곳에 인간의 자리가 보이지 않기 때문이다. 심지어 그 부재는 결핍이 아니라 오히려 이 생태계가 스스로 완성될 수 있는 조건으로 느껴진다. 우리가 무엇을 어떻게 파괴하더라도 자연은 다시 공진할 수 있다는 사실에 평화와 공포의 이중적인 감정을 느끼며, 과연 인간이 세계에 어떤 영향을 미칠 자격이 있는지 자문한다.

스크린 밖에 서서 발광하는 바다를 바라보며, 우리가 타자를 위해 무언가를 써야만 한다면 죽음을 기록하는 부고문이 아니라, 숨을 불어넣고 생명을 회복하는 것이어야 한다는 사실을 깨닫는다. 살라가 말했듯이 우리는 모든 지성과 공감을 이용해 다른 생물들이 존재할 권리를 보전해야 한다. 우리에겐 야생이 필요하다. 인간도 이 경이로운 생태계의 일원이며, 이곳에 속할 때 회복력과 안정성을 얻을 수 있기 때문이다.<sup>3</sup> 장윤영은 사라지는 세계를 상상력과 꿈으로 끌어안으며 다음 세계를 여는 초대장을 쓴다. 그의 작품 앞에서 관객은 스크린을 넘어 바다의 안쪽으로 들어갈 방법, 즉 다른 생물들과의 관계를 회복하여 다음 세계에도 함께 할 수 있는 길을 모색한다. 그 여정에 꼭 필요한 것 중 하나는 예술가의 상상력과 꿈일 테다.

What can we do for a world that is disappearing? The sea, born long before humanity, has always been a living organism—a being that sustains itself through relationship and evolution, even without our touch. Yet through excessive human interference, its ability to renew itself has reached its limit. Marine ecologist Enric Sala once realized that he had been writing obituaries for marine life.<sup>1</sup> He began his explorations to share the beauty of the ocean's biodiversity, but what he recorded was a vanishing world. He chose, then, to stop writing obituaries and to act instead.

In the darkness, luminous creatures drift and glow. Imagined forms of marine life that have adapted to a world without sunlight—this is Jang Yunyoung's new work, *Symbiotic Luminescence*. Standing before the vanishing seas and tidal flats, the artist chooses not to mourn but to actively imagine what comes after.

#### From the Imagination of Symbiosis to Its Reality

Jang Yunyoung has long explored future ecologies where humans, animals, and artificial intelligence coexist. Since *NEXT GAIA* (2022), she has envisioned post-human ecosystems—worlds that continue to evolve even after humans have stepped aside. To realize these worlds, she employs generative AI, sensors, sound, and interactive systems that allow audiences to experience virtual life forms as if they were real. The world she constructs is a complete ecosystem that interacts organically, independent of human command. In these worlds, nonhuman species adapt, communicate, and evolve. Even as a media artist, Jang remains aware of the ecological costs of her medium—the electricity, the LED lights, the pollution of excessive brightness—and works to mitigate them through her process. Her technology is an ecological attitude that seeks harmony and coexistence, rather than technology as a spectacle that overwhelms others. Her imagination does not stop at fantasy; it seeks to be lived in reality.

In *Symbiotic Luminescence*, the artist takes as her foundation both the ecological crises of Incheon's tidal flats—acidifying waters, low oxygen, increasing turbidity—and Lynn Margulis's theory of symbiotic evolution.<sup>2</sup> In the turbid deep sea, life evolves to create its own luminesce. Bacteria, crustaceans, and gastropods use luminescence as language—to lure prey, to evade predators, to exchange signals of survival. Following this logic of adaptation, Jang visualizes a living network where cooperation and recovery unfold through lumination itself.

Rendered through generative AI, the work blurs the border between real and virtual. Within the darkened exhibition hall, its shimmering imagery merges with its environment. To create the sound, the artist recorded the ocean at seven different sites, capturing subtle variations in tone. These sounds, interwoven with the moving image, restore the frequencies of life beyond the range of human perception.

#### At the Threshold of a Recovering World

As the luminous organisms brush against one another, their connection rekindles, the sea begins to glow, and a vast moon rises above it. It is the sign of a new ecosystem forming. Behind its serene, otherworldly beauty lurks a faint unease: in this landscape, humanity is absent. Yet that absence does not feel like loss; it feels like a condition through which the ecosystem completes itself. We are seized by both peace and fear—the realization that no matter what we destroy, nature will find its way to resonate again. It compels us to ask what right we have to affect the world at all.

Standing before the glowing sea, we understand: if we must write for others, acts that breathe life back into the world. As Sala said, we must use all our intellect and empathy to preserve the right of other beings to exist. We need the wild—for we are part of its astonishing web, and only in belonging to it can we regain resilience and balance.<sup>3</sup> Jang Yunyoung embraces the vanishing world with imagination and dream, offering an invitation to the next. Before her work, the audience stands at the threshold, searching for a way to enter the sea itself—to restore our relations with other species, to find a passage into the worlds yet to come. Among the many things we will need for that journey, one will surely be the imagination of the artist, and the courage to dream again.

1 엔리크 살라, 자연 그대로의 자연, (파주: 열린책들, 2025), p. 21.

2 린 마글리스, 공생자 행성, (서울: 사이언스북스, 2007).

3 op. cit., p. 202.

1 Enric Sala, *The Nature of Nature: Why We Need the Wild* (Washington, D.C.: National Geographic, 2020) (Korean translation: [Paju: Yeollin Chaekdeul, 2025]).

2 Lynn Margulis, *Symbiotic Planet: A New Look at Evolution* (New York: Basic Books, 1998) (Korean translation: [Seoul: Science Books, 2007]).

3 op. cit., p. 202.

2025 PARADISE ART LAB  
× Incheon Technopark

2025 PAL X 인천테크노파크  
<미디어파드 콘텐츠 공모>를 통해  
선정된 콘텐츠입니다.

This work was sponsored by  
2025 PAL X Incheon Technopark  
Open Call

# 한윤정

# Yoon Chung Han

315 서울  
315 Seoul

파라다이스시티 크로마 외벽  
PARADISE CITY CHROMA Outwall



한윤정은 미디어 아티스트, 인터랙션 디자이너, 그리고 연구자입니다. 미국 캘리포니아 샌프란시스코 베이와 서울을 중심으로 활동하고 있습니다. 한윤정은 데이터 속에서 읽어낼 수 있는 사회적, 문화적, 그리고 환경적 이야기를 뉴미디어테크놀로지 기술을 이용하여 새로운 형식으로 시각화 및 청각화된 아트 및 디자인을 제작하고 국내외 주요 아트, 디자인 및 미디어 아트 페스티벌에서 발표하여 왔습니다. 생체학/환경 데이터의 시각화 및 음향화, 멀티채널 영상 설치, 인터랙티브 아트 설치 작품 등을 디자인하고 제작해왔습니다.

Yoon Chung Han is a media artist, interaction designer, and researcher based in the San Francisco Bay Area and Seoul. Her work explores social, cultural, and environmental narratives embedded in data, transforming them into new forms of visual and auditory experiences using emerging media technologies. She has presented her data-driven artworks and designs-ranging from biometric data visualization and sonification to environmental data visualizations, multi-channel video installations, and interactive installations-at major art, design, and media art festivals both nationally and internationally.

# 라 실피드

## - 공기의 요정

# La Sylphide - The Fairy of the Air

### <라 실피드 (La Sylphide) -

공기의 요정>은 모션캡처 기술을 활용해 무용수의 움직임을 선과 파티클로 변환하고, 인천의 공기질 데이터를 시각화합니다. 지난 20년간의 실제 대기 오염 데이터를 기반으로 영상 속 파티클의 수와 색, 움직임을 조절하며, 공기의 질감, 속도감, 그리고 감정을 반영한 다채로운 시각적 레이어로 구성하여 표현한 작품입니다. 본 작품에서 실피드는 고전 발레의 요정을 현대적으로 재해석한 캐릭터로, 도시의 공기 속을 유영하며 오염 입자와 감정을

수집하고 시각적 풍경으로 그려냅니다.

실피드는 사람들 몰래 도시의 공기를 따라 유영하며, 숨겨진 감정과 오염된 입자를 수집하고 '숨의 기록'을 만들어냅니다. 그녀는 바람을 따라 이동하며 공기를 다시 흐르게 하고, 지구가 가진 자연의 호흡 리듬을 복원시키려 합니다. 이 작품은 과학적 데이터와 시적 상상을 결합해 공기의 질감과 흐름을 감각적으로 경험하도록 유도하며, 관람자에게 숨과 환경, 도시를 새롭게 인식하게 합니다.



### *La Sylphide – The Fairy of the Air*

utilizes motion capture technology to transform a dancer's movements into flowing lines and particles, visualizing air quality data from Incheon. Based on real atmospheric pollution data collected over the past 20 years, this artwork adjusts the number, color, and motion of particles to reflect the texture, speed, and emotional quality of the air, creating a multi-layered visual composition. In this artwork, *Sylphide* is a contemporary reinterpretation of the classical ballet

fairy-an ethereal being who drifts through the city's air, collecting polluted particles and hidden emotions to paint a visual record of breath. She moves with the wind, reviving stagnant air and seeking to restore the Earth's natural rhythm of respiration. Blending scientific data with poetic imagination, this artwork provides a sensory experience of the air's texture and flow, prompting audiences to reconsider their perception of breath, environment, and urban life.

안무 컨셉 및 디렉션: 차진엽 (콜렉티브A)

Choreography Concept & Direction: Jinyeob Cha (collective A)

공동 안무 및 퍼포먼스: 김소혜 (콜렉티브A)

Co-choreography & Performance: Sohye Kim (collective A)

음악: 말립

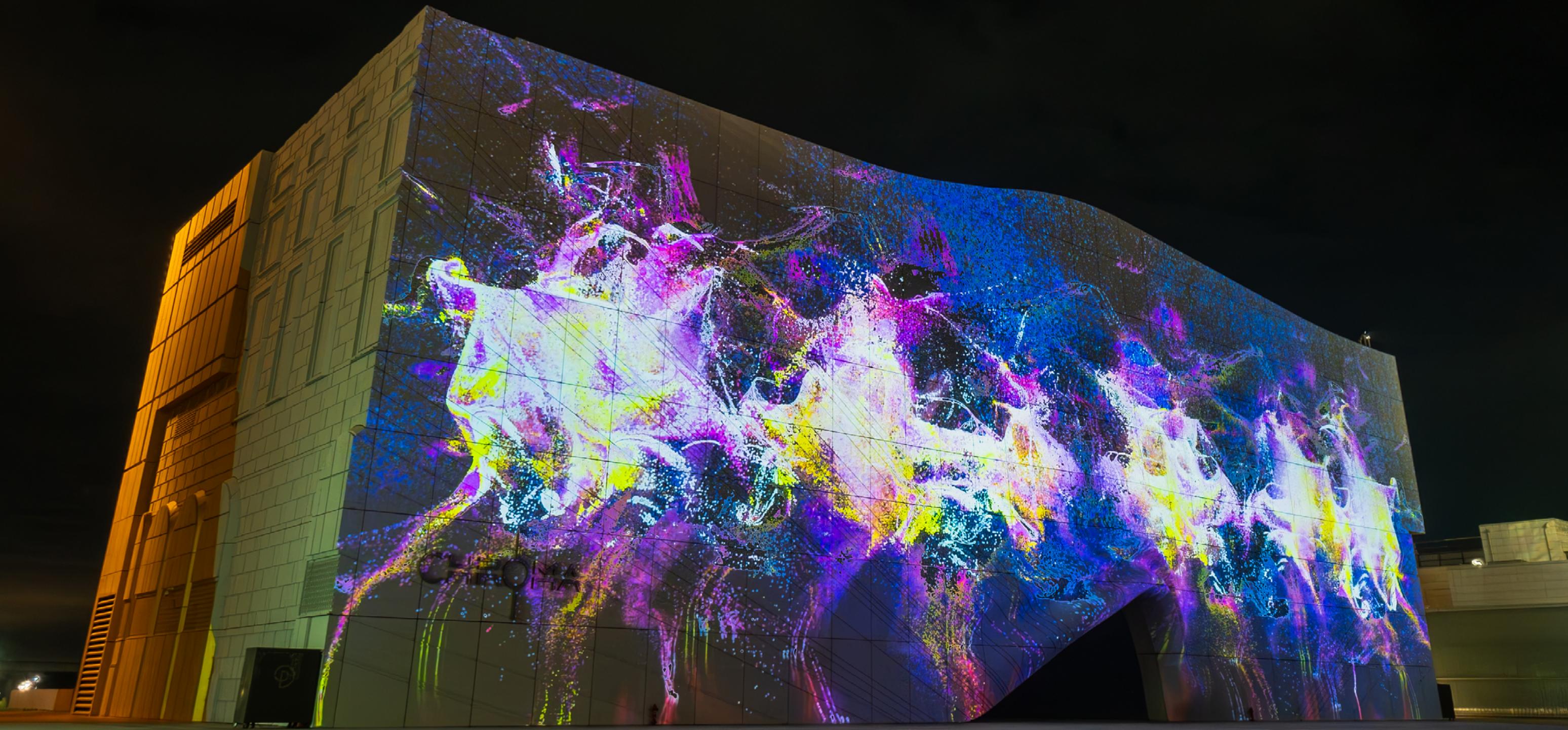
Music: Maalib

3D 애니메이션: 클라우디아 옴스테드

3D Animation: Klaudia Olmstead

데이터 출처: 에어코리아 (airkorea.or.kr)

Data Source: AirKorea (airkorea.or.kr)



도시는 살아있다. 그 에너지는 보이지 않는 미세먼지, 소음, 이동량 등 수많은 데이터로 측정된다. 개별 정보는 수치에 불과하지만 이것이 모이면 사회의 흐름이 드러난다. 데이터는 인간이 남긴 흔적이라 그 자체로 살아 숨 쉬는 언어지만, 우리에게 쉽게 닿지 않는다. 한윤정의 작업은 이 언어를 번역하려는 시도다. 그는 데이터를 시각화하여 그 안에 숨은 이야기를 발견한다. 미국 캘리포니아에 거주하며 산불, 지진, 가뭄 등 기후재난을 직접 경험한 그는, 자연이 남긴 데이터 속에서 인간과 세계의 관계를 탐구해왔다.

일반적으로 데이터 시각화 예술이 정보를 구조적으로 '눈에 보이게' 만드는 데 머무는 반면, 한윤정은 데이터를 '몸의 감각으로 느낄 수 있는' 물질까지 확장한다. 3D 프린팅된 조각, 무용수의 움직임 같은 물리적 매개로 데이터에 질량을 부여한다. <Sonic Memories>(2024)에서는 도시의 소리를 3D프린팅으로 형상화하고, <보이지 않는 바다>(2023)에서는 미세플라스틱 데이터로 가상의 해양생물을 만들었다. 영상과 조각을 병행하여 보이지 않는 오염의 흔적을 물질적으로 구현했다. <Roads in You>(2022)에서는 관객의 정맥 데이터와 도시의 도로망을 중첩시켰다. 이처럼 데이터는 3D프린팅과 몸이라는 물질적 매개를 통해 형태를 얻고, 보이지 않는 관계는 만질 수 있는 실체가 되었다.

#### 몸으로 번역하는 공기

이러한 탐구는 신작 <라 살피드(La Sylphide) – 공기의 요정>에서 신체적 경험으로 확장된다. 오염이 짙어지다 다시 회복세를 보이는 인천 대기 데이터의 변화 속에서, 작가는 희망의 서사를 발견했다. 그에게 데이터는 수치가 아니라 도시의 감정적 지형을 드러내는 언어였다. 작가는 안무가 차진엽과 협업해 데이터를 몸의 움직임으로 번역하고, 이를 모션캡처로 기록했다. 이 자료는 수많은 작은 입자로 구성된 파티를 애니메이션으로 구현되었다. 무용수의 몸은 공기 데이터를 받아들이는 매개체가 되었고, 대기 오염 수치 변화는 오염물질과 싸우는 공기의 요정의 서사로 드러났다. 또한 음악가 말립의 사운드가 디지털 입자의 움직임, 속도감과 결합하며, 관객은 도시의 숨결을 시청각적으로 체험한다.

한윤정이 데이터와 영상 사이의 매개로 몸을 택한 이유는, 공기가 직접 통과하는 곳이기 때문이다. 발레 <라 살피드> 속 공기의 요정이 제임스 앞에 나타나듯, 한윤정의 <라 살피드> 앞에 서면 인천의 공기가 '몸'을 가지고 드러난다. 몸은 세계와 접촉하는 지각의 장이라고 한 메를로-퐁티(Maurice Merleau-Ponty)<sup>1</sup>의 말처럼, <라 살피드>에서 인간의 몸은 데이터가 살아 움직일 수 있도록 만드는 감각의 통로가 된다.

이렇게 데이터는 '몸'을 얻는다. 정보가 물질과 만나며 스스로 형상을 갖추는 순간, 데이터는 더 이상 숫자의 집합이 아니라 실제가 된다. 눈에 보이지 않는 데이터가 몸이라는 감각적 매개를 통하여 작품으로 생성되는 흐름은, 질베르 시몽동(Gilbert Simondon)의 '개체화' 과정과 닮았다. 잠재된 가능성을 지닌 서로 다른 요소들이 관계를 맺으며 고유한 존재가 발생하는 과정이다. <라 살피드>에서 데이터와 신체, 기술과 감정이 서로를 통하여 맺는 관계 속에서, 전에 없던 공기의 요정이라는 존재가 태어난다.

#### 점과 점 사이를 이을 때

시몽동은 "기술적 대상은 자신에게 어울리는 바탕을 만날 때 아름답다"<sup>3</sup>고 했다. 기술 그 자체로는 아름다울 수 없지만, 세계의 서사와 접속할 때 비로소 아름다움이 된다. <라 살피드>에서 한윤정은 다양한 기술적 장치를 통해 공기의 요정을 호출한다. 이는 알고리즘이 만든 환상이 아니다. 인간의 몸을 통하여 감정의 언어와 기술이 만나 탄생시킨 존재다. 가상의 이미지가 증식하는 오늘날, 그의 작업은 몸과 물질을 경유하며 기술과 인간 감각 사이에 구체적 접점을 마련한다. 비로소 데이터는 우리의 삶과 관계 맺고, 기술은 자기다운 아름다움을 드러낸다. 어쩌면 우리는 서로 연결된 서사 속에서 더욱 자기다워진다.

세상에는 보이지 않는 수많은 점이 있다. 점들은 혼자서는 아무 말도 할 수 없지만 서로 연결될 때 의미 있는 이야기가 된다. 그러나 틀 밖의 이야기들은 여전히 보이지도 들리지도 않는다. 한윤정이 다른 데이터 역시 그런 점들과 같다. 차갑고 건조한 기술의 언어로 이루어진 것처럼 보이는 세계는, 사실 작은 생명들이 무수히 연결된 곳이다. 데이터가 모여 드러내는 서사는 세계가 우리에게 건네는 말이다. 그는 보이지 않는 공기의 말에 요정이라는 몸을 만들어주었듯, 데이터의 이야기에 실체를 부여한다. 이는 흩어진 감정과 감각의 이야기를 다시 발견하며 관계를 회복하려는 시도다. 그렇게 빛어진 데이터의 몸은 완성이 아니라, 관객과 세계와의 만남 속에서 새로운 관계를 생성하며 끊임없이 변화한다. 세상의 점들이 이어지고 이야기가 드러나는 순간, 우리는 더욱 고유한 존재가 된다.

A city is alive. Its energy is measured through invisible currents-fine dust, noise, the volume of movement. Each fragment of information is only a number, yet together they reveal the pulse of a society. Data is both the trace of human life and a living language of its own, but one that rarely reaches us directly. Yoon Chung Han's work is an attempt to translate this language-to visualize data and uncover the hidden stories it carries. Living in California, she has experienced wildfires, earthquakes, and droughts firsthand, and through these environmental records she explores the relationship between humans and the world.

While data-visualization art often merely stops at making information visible, Han extends it into the realm of the tangible-to something that can be felt through the body. She gives data mass, using media such as 3D-printed sculpture and the movements of dancers. In *Sonic Memories* (2024), she shapes the city's sounds through 3D printing; in *Invisible Sea* (2023), she creates virtual marine creatures from micro-plastic data. In *Roads in You* (2022), she overlaps an audience's vein map with a city's road network. Through these works, data acquires form through matter and the body, and unseen relations become tactile realities.

#### Translating Air Through the Body

This inquiry expands into a bodily experience in her new work *La Sylphide – The Fairy of Air*. Amid the fluctuations of Incheon's air-quality data-thick with pollution, then slowly recovering-the artist found a narrative of hope. For her, data was not a statistic but a language that revealed the emotional landscape of a city.

Working with choreographer Cha Jinyeob, she translated the data into bodily movement and recorded it through motion capture. The data became a choreography of countless particles-a dance of light and air. The dancer's body became a conduit for the air's breath, and the fluctuations of pollution levels unfolded as the story of a fairy fighting within the air itself. Composer Malib's sound merged with the rhythm and speed of the particles, so that the audience could experience the city's breathing both visually and sonically.

Han chose the body as the medium between data and image because air passes directly through it. Just as the airy spirit in the ballet *La Sylphide* appears before James, standing before Han's *La Sylphide* is to face

the air of Incheon given a body of its own. As Maurice Merleau-Ponty wrote, "the body is the field through which the world is perceived."<sup>1</sup> Here, the human body becomes the sensory channel that allows data to live and move.

Thus, data acquires a 'body'. When information meets matter, data is no longer a collection of numbers but a lived reality. The invisible passes through the bodily medium and materializes into art. This flow-where data, body, and technology interpenetrate-resembles philosopher Gilbert Simondon's notion of *individuation*<sup>2</sup>: the process through which potential elements enter into relation and give birth to a singular being. In *La Sylphide*, data, body, technology, and emotion touch and pass through one another, bringing into existence a being never before seen-*The Fairy of Air*.

#### When the Dots Begin to Speak

Simondon once wrote, "Technological objects become beautiful when they encounter a ground that suits them."<sup>3</sup> Technology alone cannot be beautiful; it becomes so only when it meets the narratives of the world. In *La Sylphide*, Yoon Chung Han calls forth the fairy of air through an ensemble of technological devices. It is not an illusion made by algorithms, but a being born of the encounter between the language of emotion and the mechanics of technology. In an era overflowing with virtual images, her work passes through body and matter to find a concrete point of contact between technology and human perception. Here, data enters our lives, and technology reveals a beauty that is its own. Perhaps within such interwoven narratives, we too become more fully ourselves.

The world is made of countless invisible dots. Each dot alone says nothing, but in the moment of connection, a story begins to speak. And still, the stories beyond the frame remain unheard-waiting to be sensed. The data that Han touches are like those dots-silent yet full of latent life, waiting to be linked. The narratives that data reveal are the world speaking back to us. Just as she gave a body to the invisible air's voice, she grants form to the stories hidden in data. Her practice is a quiet act of rediscovery-a way of rejoining scattered emotions and sensations. The body of data thus created is never complete; it keeps transforming through encounters with audience and the world. At the moment when the dots connect and the story comes to light, we sense ourselves renewed-more singular, more alive.

1 Maurice Merleau-Ponty, *Phenomenology of Perception*, trans. Colin Smith (New York: Humanities Press, 1962). (Korean translation: [Seoul: Munhakka Jiseongsja, 2002]).

2 Gilbert Simondon, *Individuation in Light of Notions of Form and Information*, trans. Taylor Adkins (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2020) (Korean translation: [Seoul: Grinbi, 2017]).

3 Ibid.

이 작품은 한국문화예술위원회 2024  
다원예술 창작산실 지원 프로그램을 통해  
제작되었습니다.

This work was produced through  
the Arts Council Korea's 2024  
Multidisciplinary Arts Creation  
Support Grant.

# 노경택

# Kyungtaek Roh

하나은행 하트원, 4F  
Hana Bank H.art 1, 4F



가구 디자인과 공예로 작업을 시작한 노경택은 식물의 성장 과정을 기록하며 타 장르 예술가들과 협업한 작업 <느린 사람의 노래>(2019)를 비롯해, 음악가의 공연을 위한 악기 제작, 무대 미술 등 가구를 매개로 예술의 영역을 확장해왔습니다. 식물에 대한 호기심에서 출발한 그의 작업은 식물의 성장 패턴, 비시각적 신호, 상호 간의 교류와 같은 비가시적 생명 활동을 관찰하는 데 집중해왔습니다. 이러한 작업을 통해 익숙했던 식물은 노경택에게 점차 낯선 존재로 다가왔고, 이는 '식물을 위한 가구 만들기', '식물가구와의 동거', '식물의 말 듣기', '식물과의 퍼포먼스' 등 일련의 실천으로 이어졌습니다. 노경택은 이러한 탐구를 바탕으로 식물뿐 아니라 미생물, 기계 등 다양한 존재들과의 얹힘 속에서 지속 가능한 생태 공동체를 모색하며, 예술가로서 사려 깊은 태도와 상상력으로 더불어 살아갈 미래의 가능성을 그려나가고 있습니다.

Kyungtaek Roh, who began his practice as a furniture designer and craftsman, has been expanding the scope of furniture into a broader artistic field. He has undertaken collaborative projects with artists from other disciplines, such as *Songs of Slow Growth* (2019), a work based on records of plant growth. His practice now extends to creating instruments and stage sets for musical performances. What began as a curiosity about plants led him to observe their growth patterns, non-visual signals, and the exchanges they make among themselves. Through this process, he came to perceive plants—those long-familiar beings always present around us—as entirely unfamiliar entities. This realization gave rise to a series of works: making furniture for plants, cohabiting with plant furniture, listening to what plants say, and performing with them. His practice has since expanded to include not only plants but also microorganisms, machines, and various other beings. As both a human being participating in a sustainable ecological community and an artist, he seeks to explore ways of coexisting in the future—adding thoughtful artistic imagination to these complex entanglements.

미지의 행위들  
UnKnown Acts

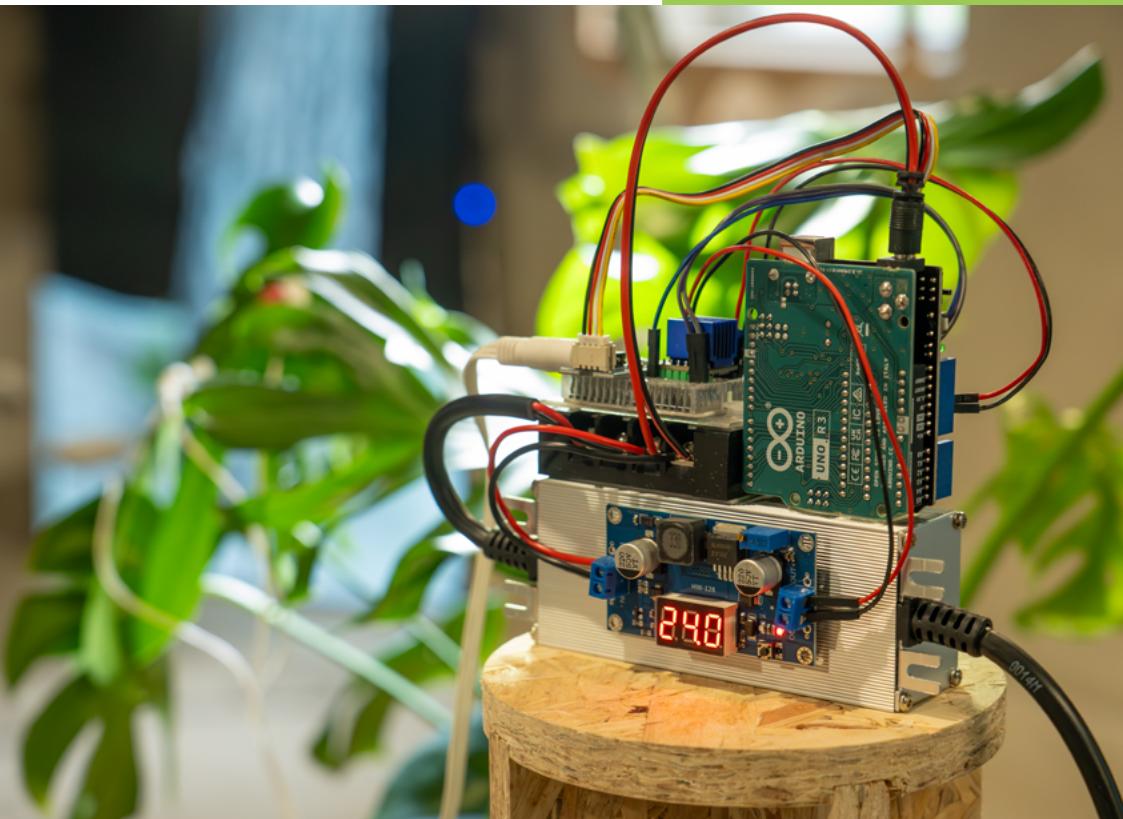
<미지의 행위들>은 노경택이 지금까지  
이어온 식물의 행위에 대한 탐구의 일환입니다.  
이 작업은 식물뿐만 아니라 미생물, 인간, 심지어  
기계의 행위까지 참여해 어우러지는 퍼포먼스전로  
구성됩니다. 각 개체들의 행위(퍼포먼스)는  
전시장이라는 공간을 실내에서 실외로 확장시킵니다.

전시 공간에는 총 5개의 행위자가 퍼뜨려져  
있고 이 중에는 철사에 꽂혀 공중에 떠 있는 돌무리도  
있습니다. 5개의 행위자는 화분에 심겨진 몬스테라,  
스킨답서스의 뿌리와 함께하는 균균근, 전시장  
화단에 심겨진 식물, 바깥 도보에 자라나 있는 잡초  
그리고 관람객인 인간입니다. 이 다섯 주체의 행위를  
기계(아두이노)가 감지하고 해석해서 돌 무리 중  
하나를 회전시킵니다. 이 돌무리는 회전하면서 서로  
부딪치며 계획되지 않은 우발적인 움직임과 소리를  
만들어냅니다.

*UnKnown Acts* is part of Kyungtaek Noh's ongoing inquiry into the actions of plants. This new work takes the form of a performance-installation that incorporates not only plants, but also microorganisms, humans, and even machines, all contributing as actors within a shared system. This work expands the exhibition space beyond the indoors, extending it conceptually and physically into the outside world.

Within the exhibition space, five agents are distributed across the space. Among them is a cluster of stones suspended mid-air on steel wires. The five agents include: a potted Monstera plant,

a mycorrhizal fungus interacting with the roots of a *Scindapsus*, Plants planted in the flowerbeds of the exhibition space, weeds growing on the sidewalk outside and the human audiences themselves. Each of these entities performs its own acts, which are sensed and interpreted by a machine (Arduino). In response, the machine activates one of the suspended stones, causing it to rotate. As the stones spin and collide, they produce unpredictable, accidental movements and sounds—a spontaneous choreography emerging from the entangled actions of living and non-living beings alike.



피지컬컴퓨팅: 아르시오  
Physical computing: Arsio



누군가의 언어를 이해한다는 것은 그가 살아가는 방식을 이해하는 것과 같다. 언어는 단순한 기호나 소리가 아니다. 그것은 형태를 이루기까지 수많은 생존의 갈등, 문화적 사건, 사회적 합의가 겹겹이 쌓여 응축된 생의 구조다. 그래서 다른 언어를 배우면 생각하는 방식도 바뀐다고 한다. 그런데, 우리의 사고를 바꿀 수 있는 언어는 과연 인간만의 것일까?

삼림 생태학자 수잔 시마드(Suzanne Simard)에 따르면 식물들도 대화를 나눈다고 한다. 그들은 뿌리에 공생하는 균근균으로 신호를 주고받으며 서로 소통하며 협동하고 경쟁한다. 그들은 배우고 기억하고 행동한다. 인간의 손길이 닿지 않은 깊은 숲 속에서 그들이 이루는 사회는 마치 인간의 그것과 같다. 우리는 무엇이 '언어'이며, '누가' 언어를 사용한다고 쉽게 말할 수 있을까? 인간이 아는 문법 바깥에도 언어와 대화는 존재한다.

노경택의 예술은 이 '다른 언어'를 감각적·조형적으로 번역한다. 언어를 통해 타자가 존재하는 방식을 인지하고, 기존의 이해 바깥의 세계에 닿아보려는 시도이다. 이 대화의 시작은 식물을 위한 가구였다. 그는 인간의 가구 대신, 식물이 편히 머물 수 있는 방법을 고민하여 '함께 사는 장소'를 만들었다. 식물의 형태나 성장의 특징에 맞춘 가구의 모양, 빛과 물, 바람을 공급할 수 있도록 조성한 환경은 단순히 기능적인 가구가 아니라, 다른 존재와의 공존을 위한 생태적 구조였다.

#### 서로를 알아차리기

신작 <미지의 행위들>은 보다 적극적으로 타자의 목소리를 듣는다. 여기에는 다섯 행위자가 있다. 화분에 심어진 몬스테라, 스키너스의 뿌리에 붙은 균근균, 전시장 바깥의 길가에 자라나는 식물들, 작가가 철사에 꽂아 설치한 돌무리들, 그리고 마지막으로 작품을 관람하는 인간이다. 식물에서 발생하는 가스, 전기, 관객의 체온과 움직임 등 비언어적 신호들이 기계(아두이노)를 통하여 돌무리를 움직인다. 혹은 야외의 소나무에 설치된 얇은 금속판들을 진동하게 만든다. 인간이 감지하지 못한 언어는 디지털과 아날로그가 뒤섞인 체계를 통하여 우리 귀에 들리는 소리로 재탄생한다.

그러나 노경택의 대화는 언제나 불완전하다. 다른 존재들의 신호는 인간의 언어로 번역되는 대신 우발적으로 뒤섞인다. 불통 속에서 돌멩이의 충돌음, 공기의 진동이 연속적으로 일어난다. 작가는 이 과정에서 다른 존재들의 비언어적 표현을 감지하려 하지만, 그것을 인간의 언어로 '읽어내려' 하는 대신, 그저 다른 방식의 말 걸기로 받아들이기 때문이다. 이 '미지의 행위들'은 정보를 교환하는 대화가 아니라 서로를 알아채며 존재를 인식하는 하나의 극적인 장면이다. '너의 언어를 나의 언어로 번역해서 이해시켜달라'는 것이 아니라, '너는 거기 그런 방식으로

존재하는구나'라는 말을 서로에게 건넨다. 서로의 언어를 완벽히 해독할 수 없을지라도, 우리는 서로의 앞에 존재할 수 있다.

#### 번역이 실패한 자리로부터

<미지의 행위들>은 그런 의미에서 인간과 식물, 기계 사이에서 벌어진 번역의 실험자이자 번역이 실패한 기록이다. 그러나 진짜 관계는 오히려 타자의 말이 끝내 닿지 않는 '거리감' 속에서 성립한다. 서로 다른 점을 인정할 때 진짜 존재가 드러나기 때문이다. 노경택의 예술은 바로 그 불완전함 속에서 관계의 본질을 찾는다. 우리는 모두 같은 땅에서 같은 공기로 숨을 쉬고 서로 영향을 주고받으며 함께 살아가야 하는 존재들이다. 끝내 이해할 수 없더라도 서로를 알아차리며 지속하는 대화가 필요하다. 팀 잉골드(Timothy Ingold)가 말했던 '조응(Correspondence)'의 태도다.<sup>1</sup>

신작의 제목 <미지의 행위들> 중에서 '미지(Unknown)'라는 단어를 되새겨본다. 노경택은 이 행위들을 우리가 아는 단어로 규정짓지 않았다. 그저 '모른다'는 것이다. 세계를 우리 인간의 언어로 정의하려 했던 근대를 통하여 우리는 이제 '모른다'는 말로 시작하는 세계를 본다. '모르는' 서로를 향해 말을 걸며 이해하려 애쓰는 느린 대화의 현장이 여기 있다. 그 대화는 끝내 완벽히 해석할 수는 없지만 그 실패 속에서 같이 나눌 수 있는 새로운 언어가 태어난다. 물론 어떤 언어들은 너무 깊고 느려서 알아채기 쉽지 않다. 하지만 "이 세상에 지나치게 사소한 순간은 없다. 잃어버려도 괜찮은 것은 없다"<sup>2</sup>는 수잔 시마드의 말처럼, 여기서 우리가 듣지 않아도 될 언어는 없다.

## When We Say "I Don't Know," the World Opens Anew

To understand another's language is to understand the way one lives. Language is not simply a set of signs or sounds. It is the condensed structure of life-layer upon layer of survival conflict, cultural incidents, and shared accord. They say that when one learns another language, one's way of thinking changes. But we may ask: is the power of language that transforms thought truly unique to humans?

Forest ecologist Suzanne Simard says that even trees speak. Through the symbiotic mycorrhizal networks intertwined with their roots, they send and receive signals, cooperate, remember, and compete. Deep in the untouched forest, the society they form mirrors our own. What, then, is language, and who are the ones that use it? Beyond the grammar we know, other languages and other conversations already exist.

Kyungtaek Roh's art translates this "other languages" into the realm of the senses and form. It is an attempt to reach the way other beings exist through language—to touch the world that lies just beyond human comprehension. This dialogue began with furniture made for plants. Instead of creating chairs for people, he designed for plants to rest on them which led to the places for coexistence. Each form was shaped to fit the growth of a plant, and the structures—built to channel light, water, and wind—became not mere furniture but an ecological structure for coexistence.

#### Recognizing Each Other

His new work *UnKnown Acts* listens more attentively to the voices of others. Five actors appear here: a potted monstera, the mycorrhizal fungi clinging to the roots of a scindapsus, the plants growing outside the exhibition space, a cluster of stones mounted on wire by the artist, and finally, the audience(human). Nonverbal signals—plant gases, faint electricity, the warmth and motion of an audience's body—pass through an Arduino system that moves the stones or trembles the thin metal plates fixed to a pine tree outside. Languages that humans cannot hear pass through this mixture of analog and digital, then translated into the sounds we can hear.

Yet Roh's dialogue is never complete. The signals of others cannot be translated cleanly; they overlap, cross, and collide. Amid this failure of communication, the clash of stones and the trembling air continues consequently. The artist senses these unspoken expressions, but rather than 'reading' them with a human language, he receives them as another kind of

utterance. These "unknown acts" are not exchanges of information—they are dramatic moments of mutual attunement. It is not the demand, "Translate your language into mine," but gestures, "So, this is how you exist." Even without a perfect translation, we can still stand before one another.

#### From the Place Where Translation Fails

*UnKnown Acts* is, in this sense, an experiment in translation—a dialogue unfolding between humans, plants, and machines—and a record of that experiment's inevitable failure. Yet it is within this distance, where the other's words never fully reach us, that genuine relation arises. True existence reveals itself when difference is accepted. Roh's work seeks the essence of connection within imperfection. We all breathe the same air upon the same earth, influencing one another as beings who must live together. Even without complete understanding, we need slow acts of listening that continue through mutual awareness—the attitude of correspondence that anthropologist Timothy Ingold describes, and that Roh himself embodies in his practice.<sup>1</sup>

The word "Unknown" lingers in the work's title. Roh does not define these acts with the language we know; he only says, "I don't know." Having passed through a modern age that tried to name the world in human words, we now arrive at a world that begins anew by saying, "I don't know." Here unfolds slow acts, which we talk to each other and try to reach across the realm, where we 'don't know'. This dialogue can never be perfectly translated, but from its very failure, a new language is born. Some languages move too deep, too slowly to be heard. But as Simard reminds us, "There are no trivial moments in this world; nothing is truly dispensable."<sup>2</sup>, there is no voice that does not deserve to be heard.

1 팀 잉골드, 조응:주의 기울임, 알아차림, 어우러져 살아감에 관하여, 김현우 역, (가망서사, 2024).

2 수잔 시마드, 어머니 나무를 찾아서, 김다희 역, (서울:사이언스북스, 2023), p.500.

1 Tim Ingold, *Correspondences* (Cambridge, UK: Polity Press, 2020) (Korean translation: [Seoul: Gamang Seosa, 2024]).

2 Suzanne Simard, *Finding the Mother Tree: Discovering the Wisdom of the Forest* (New York: Knopf Doubleday Publishing Group, 2021) (Korean translation: [Seoul: Science Books, 2023]).

유영주

# Youngjoo Jennifer Ryu

315 서울  
315Seoul



이 작품은 한국문화예술위원회 2024  
다원예술 창작산실 지원 프로그램을 통해  
제작되었습니다.

This work was produced through  
the Arts Council Korea's 2024  
Multidisciplinary Arts Creation  
Support Grant.

유영주는 한국과 미국을 기반으로 활동하는 컴퓨터 음악 작곡가입니다. 불쾌와 불소통의 경험, 그리고  
터부의 폭로 등의 주제에 관심이 있습니다. Max/MSP, SuperCollider 등의 소리합성 프로그램을 이용해  
직접 소리부터 만드는 작업 방식을 사용합니다. 테크놀로지에 기반한 타 매체와의 결합을 통한 다중적 감상  
경험을 제공하고자 합니다. 유영주는 음악을 선보이는 방식에 있어, 청자의 감상 방식에 영향을 줄 수 있는  
매체적인 접근을 탐구합니다.

Youngjoo Jennifer Ryu is a computer music composer based in South Korea and the United States. Her interests include the experience of discomfort, failed communication, and exposure to what is considered taboo. Using sound synthesis programs such as Max/MSP and SuperCollider, she builds up from making sound from the bottom. She aims to create a multi-layered listening experience by combining different mediums with technology. In the way she presents her art, her interests are in any intermedia approaches that can influence the way the listener appreciates music.

불가능한  
스위트 스팟

Sweet Spot  
Inaccessible

<불가능한 스위트 스팟>은 키네틱 사운드 설치물을 통해 입체음향의 새로운 감상 방법을 탐구하는 융복합 프로젝트입니다. 섬유근육통을 앓고 있는 본인의 경험에서 출발해, 제도화된 예술 향유 방식이 만들어온 청중 신체의 정형성에 의문을 제기합니다. 특히 다채널 사운드 감상시 이상적 지점인 '스위트 스팟'에 맞춰 감상자의 자세를 제한하는 기준의 수동적 감상 개념에 대항해 변화하는 스위트 스팟을 제안합니다.

총 48.1채널의 입체음향 공간을 통해 재생되는 25분 길이의 곡은 다중 영역을 형성하며, 앰비소닉(ambisonic) 방식으로 코딩된 음향적 움직임과 설치물의 물리적 움직임으로 구현됩니다. 사운드의 움직임과 스피커 채널의 선택적 조합과 사용을 통해 전시 공간은 여러 소리 영역으로 분리, 결합됩니다.



관람객이 각자의 스위트 스팟을 발견해보기를 제안하는 이 작업은 가변적 균형이라는 새로운 정의를 시도하면서, '균형', '편안함'의 개별성을 상기하고 관람객 신체의 능동성을 회복하려는 시도입니다.

총

48.1

채널의

입체음향

공간을

통해

재생되는

25분

길이의

곡은

다중

영역을

형성하며,

앰비소닉(ambisonic)

방식으로

코딩된

음향적

움직임과 설치물의 물리적 움직임으로 구현됩니다.

사운드의 움직임과 스피커 채널의 선택적 조합과

사용을 통해 전시 공간은 여러 소리 영역으로 분리,

결합됩니다.



*Sweet Spot Inaccessible* is an interdisciplinary project that explores new ways of listening to immersive sound through a kinetic sound installation. It is born from the artist's struggle with Fibromyalgia, which led to a questioning of the traditional audience's body shaped by institutionalized art appreciation. The project introduces 'multiple or shifting sweet spots,' challenging the passive listening norm that confines the audience's posture to the 'sweet spot' when listening.

Youngjoo Jennifer Ryu presents 48.1 channels of immersive audio space in three different moving sound system installations. The intertwined pieces (*Feeler, Fluid Balance and Transient*

*Terrain*), totaling 25 minutes in length, form a multi-domain, with the components of each piece realized through ambisonic coded movements and the physical movement of the installation itself. The exhibition space is separated or combined into different sound fields through the movement of sound and the selective combination and use of speaker channels.

The project encourages audiences to discover their own sweet spots. It attempts to recall the individuality of 'balance' and 'comfort' and restore the proactivity of the audience's body, attempting a new definition of balance as dynamic and variable rather than a static and eternal state.

기술자문위원: 황주선  
파브리케이션: 팝브로스 제작소  
서문: 김동휘  
그래픽디자인: 오혜진 (오와이이)  
현장기록: 이민규, 윤호준  
아카이브 레코딩: 임성열 (파랑장레코드)  
행정PD: 이채영

Technical Supervisor: Joosun Hwang  
Fabrication: FabBros Studio  
Preface: Donghwi Kim  
Graphic Design: Hezin O  
Documentation: Minkyu Lee, Hojun Yoon, Seongyeol Lim  
PD: Chaeyoung Lee



중심은 주변부를 잘 모른다. 공연장에서 음악을 듣는 일상적 행위에도 이러한 이치는 적용된다. 어떤 공연장이든 가장 이상적으로 소리를 들을 수 있는 지점, 즉 '스위트 스팟(sweet spot)'이 존재한다. 그러나 그런 자리는 자본, 위계, 관계 등 여러 종류의 권력을 가진 자들에게 먼저 쥐어진다. 더 좋은 소리를 듣기 위해서는 더 좋은 자리를 차지해야 한다. 언제나 잘 들리는 자리를 차지하는 이들은 들리지 않는 곳을 모른다. 불편함은 언제나 약한 쪽이 감내해왔다. 그것이 세상의 질서였다. 그러나 언제까지나 같은 질서에 수긍할 필요는 없다. 특히나 그것이 옳지 않다면.

유영주는 신작 <불가능한 스위트 스팟>에서 기존 질서를 벗어나는 실험을 시도한다. 이 작품은 다채널 음향 시스템과 회전형 스피커, 나무로 만든 진동형 감상대로 소리가 끊임없이 움직이는 환경을 만든다. 공간에 진입한 관객은 누구도 단 하나의 이상적인 '스위트 스팟'을 찾을 수 없다. 각자의 위치와 자세에 따라 서로 다른 음향을 들을 수 있을 뿐이다. 소리는 고정된 중심을 거부하며, 어느 누구도 완벽한 청취는 불가능하다. 우리가 알던 위계는 사라지고 각자의 몸이 중심이 되는 공간이 새로 그려진다. '듣기'의 서열이 뒤집히는 경험이다.

#### 고통을 말할 때

이러한 실험은 섬유근육통을 앓는 작가의 신체로부터 출발한다. 고통은 당사자에게는 자명한 현실이지만 타인이 알아차리기는 쉽지 않다. 일레인 스캐리(Elaine Scarry)가 말했듯이, 육체적 고통에는 목소리가 없기 때문이다.<sup>1</sup> 몸이 부서지는 듯 아파도 외관으로는 드러나지 않는 고통 속에서, 작가는 자연스레 '아픈 몸으로도 온전히 존재할 권리'에 대해 생각하게 되었다. 이에 고통의 경험을 공유 가능한 감각적 언어, 즉 소리로 재구성하기로 했다.

전작 <괴물소리>(2022)는 유영주가 직접 제작한 전자악기로 신체의 긴장과 통증, 말할 수 없는 내면의 불안을 소리로 드러낸 작업이었다. 이 작품이 일종의 자기 진술이었다면, <불가능한 스위트 스팟>은 고통의 언어를 타인과 공유할 수 있는 열린 장이다. 작가는 섬유근육통으로 인한 통증의 정도를 기록하며 편안한 청취 자세를 연구했고, 이를 토대로 눕거나 기댈 수 있는 감상 구조물을 제작했다. 다양한 형태의 스피커들과 비정형의 구조물은 관객에게 특정한 위치나 자세를 강요하지 않는다. 대신 각자의 몸이 편안한 자리를 찾도록 허락한다. 장애정의운동가이자 공연예술가인 리아 락슈미 피에프즈나-사마라신하(Leah Lakshmi Piepzna-Samarasinha)가 제시한 장애정의의 핵심, 즉 '기본값의 재설정'이 이 공간에서 감각적으로 구현된다.

한 사람의 고통받는 신체에서 출발한 사운드와 구조물은 이제 타인에게 말을 걸며 기댈 수 있는 자리를 만든다. 관객은 수동적인

감상자가 아니라 직접 움직이며 사운드를 찾고 받아들이는 몸으로서 작품에 참여한다. 조심스레 걸거나 몸을 기울여본다. 낮은 침대에 몸을 누이고 높낮이에 따라 달라지는 음향을 듣거나, 목재 구조물에 몸을 기댄 채 배와 가슴을 울리는 소리의 힘을 감각한다. 완벽한 스위트 스팟이 아닌 여러 개의 중심을 상상한다. 이제 소리는 우리를 잇는 감각적 장치가 되고, 듣는 행위는 타인의 진동을 기꺼이 받아들이는 행위가 된다.

#### 부서진 채로 그리는 미래

유영주는 기술을 감정 없는 도구로 쓰는 대신, 불완전한 몸이 세상과 다시 연결되기 위한 감정적 보철로 사용한다. 이곳에서 소리를 만든 이와 듣는 이는 청취라는 행위를 통해 서로 연결되며 돌보는 관계로 전환된다. 이 관계는 일방적 배려가 아니다. 끝없이 서로를 탐색하며 더 나은 중심을 모색해보겠다는 상호 돌봄의 관계다. 작가가 말하는 '불가능성'은 결핍이 아니다. 오히려 고정된 중심만으로는 더 이상 미래로 나아갈 수 없다는 뜻이다. 한편, 자기 진술로서의 소리를 넘어 서로를 돌보는 소리의 장을 만든 작가는, 앞으로 장애인을 위한 새로운 악기를 만들겠다고 했다. 이번에는 각자에게 목소리를 만들어주며 감각의 민주화를 확장하는 시도가 될 테다. 누구나 '부서진 채로도 잘 살 수 있는 미래'는 여기서부터 시작된다.

가장 편한 자리에 기대어 배와 가슴을 울리는 소리를 느끼며, 귀가 들리지 않는 이들은 스피커에 몸을 맞댄 채 진동으로 음악을 듣는다는 이야기를 떠올렸다. 처음 경험한 다른 중심으로부터, 어떤 미래가 피어날지 궁금해졌다. 만약에 삶에도 스위트 스팟이라는 것이 있다면, 그것은 아마도 고정된 중심을 끊임없이 질문하는 자리일 것이다.

The center rarely knows its periphery. Even in the simple act of listening to music in a concert hall, this principle holds true. Every hall has a point where sound is heard most perfectly—the sweet spot. But such seats are allocated based on various forms of power: capital, hierarchy and social connection. To hear better, one must sit better. Those who always occupy the best seats never know what it means not to hear. Discomfort has always fallen to the weaker side. That has been the order of the world. Yet no order lasts forever, especially one that is unjust.

In her new work *Sweet Spot Inaccessible*, Jennifer Youngjoo Ryu experiments with stepping outside that order. Through a multi-channel sound system, rotating speakers, and wooden resonant platforms, she creates an environment where sound is in constant motion. Within this space, no one can find a single ideal sweet spot. Rather, each listener hears something different depending on posture and position. Sound refuses a fixed center; perfect listening becomes impossible. The hierarchies we once knew collapse, and a space emerges where every body becomes its own center. It is an experience that overturns the order of listening.

#### When Speaking of Pain

This experiment stems from the artist's own body—a body that lives with fibromyalgia. Pain is an undeniable reality for those who feel it, but it is almost impossible for others to perceive. As Elaine Scarry wrote, "physical pain has no voice."<sup>1</sup> Even when the body seems to break apart, the pain leaves no visible trace. From this silence, Ryu began to think about the right to exist fully, even in an ailing body. She chose to reconstruct her experience of pain into a sensory language—into sound.

Her earlier work *Monster Sound*(2022) gave voice to the tension, ache, and unspoken anxiety of her body through a self-made electronic instrument. If that was a kind of self-declaration, whereas *Sweet Spot Inaccessible* is an open site for the collective exchange of pain's language. Recording the fluctuations of her fibromyalgia, she studied how to find a posture that allows for comfort and created reclining wooden structures that allow the listener to rest. The irregular speakers and asymmetric furniture do not impose a single position or hierarchy. Instead, each body is invited to find its own way of listening, its own place of ease. Here, the core of disability justice proposed by Leah Lakshmi Piepzna-Samarasinha—the "resetting of

default"—is translated into the realm of sensation.

What began from one body in pain becomes a place where others may lean and listen. The audience is no longer a passive receiver but an active body that moves, searches, and responds. They walk carefully, tilt their bodies, lie down on low beds, and feel the sound that vibrates through their chests and stomachs. They imagine not a single, perfect sweet spot, but many centers, moving and plural. Sound becomes a sensory bridge between us, and listening turns into the act of willingly receiving the vibrations of another.

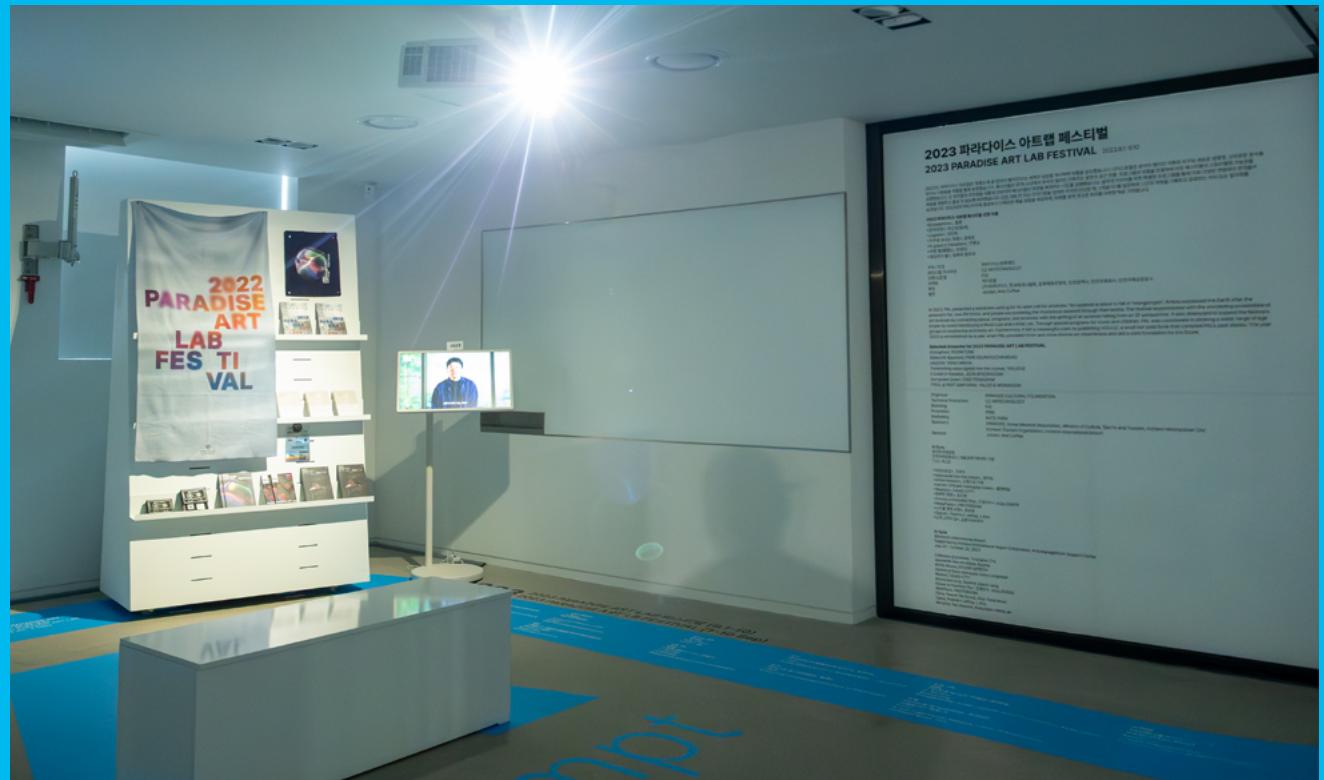
#### Drawing a Future While Broken

Ryu uses technology not as a cold tool but as an emotional prosthesis—a means through which the imperfect body reconnects with the world. Here, the maker of sound and the listener become linked through the act of hearing, entering a mutual relation of care. This is not one-sided compassion, but a shared search for balance—a promise to keep looking for better centers together. For the artist, impossibility is not a lack, but a refusal of fixedness—a declaration that no single center can carry us into the future. Beyond her own testimony, she builds a field of sound and structure, originating from a body in pain, now addressing others, creating a space of mutual support and respite. She plans to create new instruments for disabled players-tools that give each person a voice, expanding the democracy of sensation. A future where everyone can live well, even while broken, begins here.<sup>2</sup>

Resting on a wooden structure, feeling the sound pulse through the chest, one recalls how deaf listeners sometimes press their bodies against speakers to feel the music. From this new, unfamiliar center, a question arises: what kind of future may bloom here? If life, too, had a sweet spot, the place where the center is never fixed, only questioned again and again.

1 Elaine Scarry, *The Body in Pain: The Making and Unmaking of the World* (New York: Oxford University Press, 1985) (Korean translation: trans. Mei [Paju: Owoleui Bom, 2018]).

2 Leah Lakshmi Piepzna-Samarasinha, *The Future Is Disabled: Prophecies, Love Notes, and Possible Worlds* (Vancouver: Arsenal Pulp Press, 2022) (Korean translation: trans. Jeon Hye Eun, Jay [Paju: Owoleui Bom, 2024]).



'장충잔치'는 장충단길에서 열린 하루의 거리축제입니다.

서커스, 재즈, 록 공연이 어우러지고, 장충단길을 따라 펼쳐진 야장에는 지역의 정취가 더해져 지역과 사람들이 어우러진 따뜻한 시간이었습니다.

파트너 원더러스트에이앤씨(주), (주)브레인씽크, KATE FARM

야장 장충단길. 9월 19일(금), 16:00-22:00

도심 속 장충단길에서 열린 이색 야장에서는 맛있는 지역 음식과 함께 다양한 게임이 운영되었고, 장충단길 상점에서 사용 가능한 1만원 쿠폰을 받을 수 있는 '장충 미션 투어'가 함께 진행되었습니다.

공연 장충단길. 9월 19일(금), 18:00-21:30

시간 Time table 장충단길 Jangchungdan-gil 남소영 잔디 광장 Namsoyeong Grass Field

16:00-20:00	휴식과 놀이공간 Playground	
16:00-22:00	야장 Market	
18:00-18:25	공연 <준디아> Performance <Jundia>	
19:00-19:30	공연 <ZIP4> Performance <ZIP4>	
20:00-20:30	공연 <스프링스> Performance <Springs>	
21:00-21:30	공연 <멋진인생> Performance <Meotjinsaeng>	

## Feast in Jangchung

"Feast in Jangchung" is a one-day street festival held along Jangchungdan-gil.

Circus, jazz, and rock performances came together, and an open-air night market stretched along the street, filled with local flavors.

It created a warm moment where the neighborhood and its people came together as one.

Partners WONDERLUST A&C, Brain Think, KATE FARM

Market Jangchundan-gil. September 19(Fri), 16:00-22:00  
At the unique outdoor market held along Jangchungdan-gil in the heart of the city, visitors enjoyed delicious local food alongside a variety of fun games.

The 'Jangchung Mission Tour' also took place, offering participants a ₩10,000 coupon usable at shops along Jangchungdan-gil.

Performance Jangchungdan-gil. September 19(Fri), 18:00-21:30



## Feast in Jangchung





널위한문화예술과 함께한 3가지 협력 프로그램을 통해 예술을 사랑하는 이들이  
서로 만나고 이야기하며 새로운 영감을 나누는 시간을 가졌습니다.



#### 파트너 널위한문화예술

**호스트** **이지현** 효율성과 정량적 논리를 넘어서는 예술의 가치를 알리는 '예술옹호론자'이자,  
스타트업 '널위한문화예술'의 공동대표로서 예술의 가능성을 다채롭게 실험하고 있습니다.

#### 초면파티

혼자 작업하거나 전시를 관람하던 사람들이 서로를 알아가며 예술을 매개로  
새로운 동료를 만날 수 있는 시간입니다. 가벼운 게임과 네임태그 이벤트, 케이터링이 더해져  
자연스럽게 교류할 수 있었습니다.

파라다이스 빌딩 8층 라운지. 9월 20일(토), 17:00-19:30



#### 오프라인 예술탐닉

예술계의 주요 이슈를 다양한 패널들과 함께 이야기하며 인사이트를 나누는 예술 토크쇼입니다.  
"돈 버는데 바쁜 대기업은 왜 예술에 꽂혔을까?"를 주제로  
이번에는 오프라인 현장에서 관객과 직접 만나 보다 생생한 대화를 나누었습니다.

파라다이스 빌딩 8층 라운지. 9월 21일(일), 14:00-16:00

**패널** **김해래** 공공과 민간, 예술의 장르 사이를 넘나드는 문화기획자.  
공공극장과 KT&G 상상마당을 거쳐 현재 파라다이스문화재단에 재직 중.  
예술을 통해 사람들에게 더 행복한 삶을 만들어주기 위해 노력하고 있습니다.

**장웅조** 예술과 경영, 그리고 정책을 잇는 연구자이자 교육자.  
미국 시애틀대학교를 거쳐 현재 홍익대학교 문화예술경영학과 부교수로 재직 중이며,  
한국문화예술경영학회의 부회장과 한국문화경제학회 대외협력위원장으로도 활동하고 있습니다.  
예술 기업가 정신과 문화예술의 사회적 가치를 탐구하고 있습니다.

**이장우** 스페이스K의 수석 큐레이터.  
2011년부터 지금까지 160여 회 열린 코오롱 스페이스K 미술관의 전시를 기획, 감독했습니다.  
국내외 신진 작가 발굴 및 저평가된 작가의 재조명과 지원에 많은 관심을 가지고 있습니다.

#### 아티스트 라운드 토크

형식적인 강연 대신 주제와 질문을 중심으로 작가의 작업 세계를 깊이 들여다보는 시간이었습니다.  
3부에서는 작가와 관객이 함께 어우러져 자유롭게 교류하는 애프터파티로 이어졌습니다.

하나은행 하트원 3층. 9월 27일(토), 14:00-19:00

<b>1부</b>	<b>주제</b>	기후위기 시대, 예술은 어떻게 자연과 호흡하고 생태적 감각을 회복할 수 있을까?
	<b>아티스트</b>	노경택, 바이오브(BiOVE), 장윤영, 한윤정
<b>2부</b>	<b>주제</b>	'감각'은 인간만의 것일까? 인공지능과 자연의 관점에서 보는 감각은 어떤 것일까?
	<b>아티스트</b>	코린스키/서, 엔자임+록수, 티안
<b>3부</b>	<b>애프터파티</b>	

#### Talk

Through the three collaborative programs presented with Artforyou, art lovers came together to meet, converse, and share new inspirations with one another.

#### Partner Artforyou

**Host** **Lee Jihyeon** As Co-Director of Artforyou, Lee Jihyeon pursues the possibilities of art beyond efficiency and instrumental logic, promoting the intrinsic value of artistic practice as an "advocate for art."

#### First Encounter Party

It was a moment for those who usually work or view exhibitions alone to get to know one another and meet new companions through art. Light games, name-tag activities, and catering added to the experience, creating a setting where people could mingle naturally.

PARADISE Building 8F Lounge. September 20(Sat), 17:00-19:30

#### Art Obsession: Offline

This is an art talk show that discusses major issues in the art world with a range of panelists, sharing insights through open conversation. Under the theme "Why are major corporations-so busy making money-suddenly obsessed with art?", this session was held offline, allowing for more vivid and direct dialogue with the audience.

PARADISE Building 8F Lounge. September 21(Sun), 14:00-16:00

**Panel** **Kim Hae Lae** A cultural planner bridging the public and private sectors, She has worked with public theaters and KT&G Sangsangmadang, and is currently with the PARADISE CULTURAL FOUNDATION. Her work focuses on creating happier lives for people through the arts.

**Woongjo Chang** Researcher and educator specializing in the intersection of arts, management, and policy. Currently Associate Professor at Hongik University, Department of Arts and Cultural Management, following his Ph.D. at the University of Southern California. He serves as Vice President of the Korean Society of Arts Management and as a committee member of the Korean Association for Arts Policy and Administration. His research focuses on exploring the spiritual and social value of art enterprises and cultural arts.

**JangUk LEE** Chief Curator at Space K. Since 2011, he has planned and curated more than 160 exhibitions at Space K museums nationwide. He is particularly interested in supporting emerging artists, rediscovering overlooked creators, and fostering opportunities for reappraisal in both Korean and international contexts.

#### Artist Round Talk

Instead of a formal lecture, the program offered a focused look into each artist's practice through key themes and questions. The third session concluded with an afterparty, where artists and audiences came together and freely interacted in a relaxed setting.

Hana Bank H.art1 3F. September 27(Sat), 14:00-19:00

**Session 1 Theme** In the era of climate crisis, how can Arts resonate with the Nature and maintain ecological-awareness?

**Artists** Kyungtaek Roh, BiOVE, Jang Yunyoung, Yoon Chung Han

**Session 2 Theme** Are 'Senses' only for human? What are 'Senses', in terms of AI and Nature?

**Artists** korinsky/seo, Nsyme + Loksu, Tahn

#### Session 3 Afterparty





## 파트너 프로젝트 미청각



**진행자**

- 김대희** 사운드와 바이오 아티스트로서 인간과 미생물이 만나는 지점을 소리로 탐구합니다.
- 정호정** 정호정은 머곰양조장을 운영하며 자연 효모를 사용한 발효를 지향하고, 단순한 맛의 즐거움을 넘어 우리의 삶과 환경을 풍요롭게 하는 가치를 담고자 다양한 시도를 이어가고 있습니다.

## 새콤한, 와인 미청각회

와인의 풍미를 이루는 유기산을 매개로, 맛과 소리를 통해 미생물을 감각하고 직접 와인을 만들어보는 프로그램입니다. 와인이 발효되는 과정 속에서 미생물의 역할을 살펴보고, 젖산·사과산·주석산·초산 등 다양한 유기산의 맛을 직접 경험했습니다. 각 산의 특징을 소리로 표현한 사운드를 들으며, 발효 음식과 와인을 함께 맛보는 공감각적 체험이 이어졌습니다.

파라다이스 빌딩 1층 WORKSHOP. 9월 22일(월)-23일(화), 14:00-15:30

## Partner Project Micheonggak

**Facilitators Dey Kim** A sound and bio artist exploring the intersection of humans and microbes through auditory perception, creating works where microbial processes are expressed as sound.

**Hojung Chung** Operator of Meogom Brewery, Jung focuses on fermentation using natural yeasts. His work emphasizes values that enrich both human life and the environment, through simple yet profound tastes and sustainable practices.

## Acidic Notes: Wine Through Taste and Sound

This program explores the role of organic acids that shape the flavor of wine, allowing participants to sense microbes through taste and sound while making wine themselves. By examining how microorganisms act throughout the fermentation process, participants directly experienced the flavors of various organic acids—such as lactic, malic, tartaric, and acetic acid. Accompanied by sound pieces that translate the characteristics of each acid into audio, the workshop offered a multisensory experience of tasting fermented foods and wine together.

PARADISE Building 1F WORKSHOP. September 22(Mon)-23(Tue), 14:00-15:30



## Workshop





2025 파라다이스 뮤직랩에 선정된 두 인디 뮤지션이 장충동의 상점에서 음악과 이야기를 들려주었습니다. 세상을 바라보는 각자의 시선이 담긴 멜로디는 로컬 상점을 따뜻하게 채웠고, 음악을 사랑하는 이들에게 깊은 공감과 영감을 전했습니다.



파트너 원더러스트에이엔씨(주)

진행자 김학선 대중음악평론가

음악과 음악인에 대한 진실이 삶에 녹아 있는 그에게 '평론가'라는 수식어는 다소 비좁게 느껴집니다. 음악가를 지지하고 음악을 기록해 온 김학선을 통해, 이번 PML의 음악과 이야기는 더욱 솔직하고 깊이 있게 전해졌습니다.



#### PML: 전자양

수수께끼 별에서 온 음악왕, 전자양은 독특한 음악 세계를 담은 개성 있는 음악으로 두터운 마니아층을 형성해 왔습니다. 2025년, 8년 만에 네 번째 정규 앨범 『합주와 생활』 발매를 앞두고 왕성한 활동을 예고해 기대감을 모으고 있습니다.

우리예술. 9월 28일(일), 14:00-15:00



#### PML: 여유와 설빈

기타 한 대와 두 사람의 목소리만으로 청자와 깊은 정서적 연결을 만들어 내는 포크 듀오입니다. 제21회 한국대중음악상에서 최우수 포크 음반과 노래 부문을 수상하며, 서두르지 않고 자신들의 음악을 닮은 꾸준한 행보를 이어가고 있습니다.

우리예술. 9월 28일(일), 18:00-19:00



## Music

Two indie musicians selected for the 2025 PARADISE MUSIC LAB shared their music and stories inside local shops in Jangchung. Their melodies-each carrying a unique way of seeing the world-filled the neighborhood stores with warmth, offering moments of deep resonance and inspiration for those who love music.

Partner WONDERLUST A&C

Host Kim Hak Seon music critic

Known for his candid voice and lifelong dedication to music, Kim Hak Seon brings both insight and passion to his criticism. At PML, he leads the conversation with honesty, offering thoughtful perspectives on music and musicianship.

#### PML: Electron Sheep

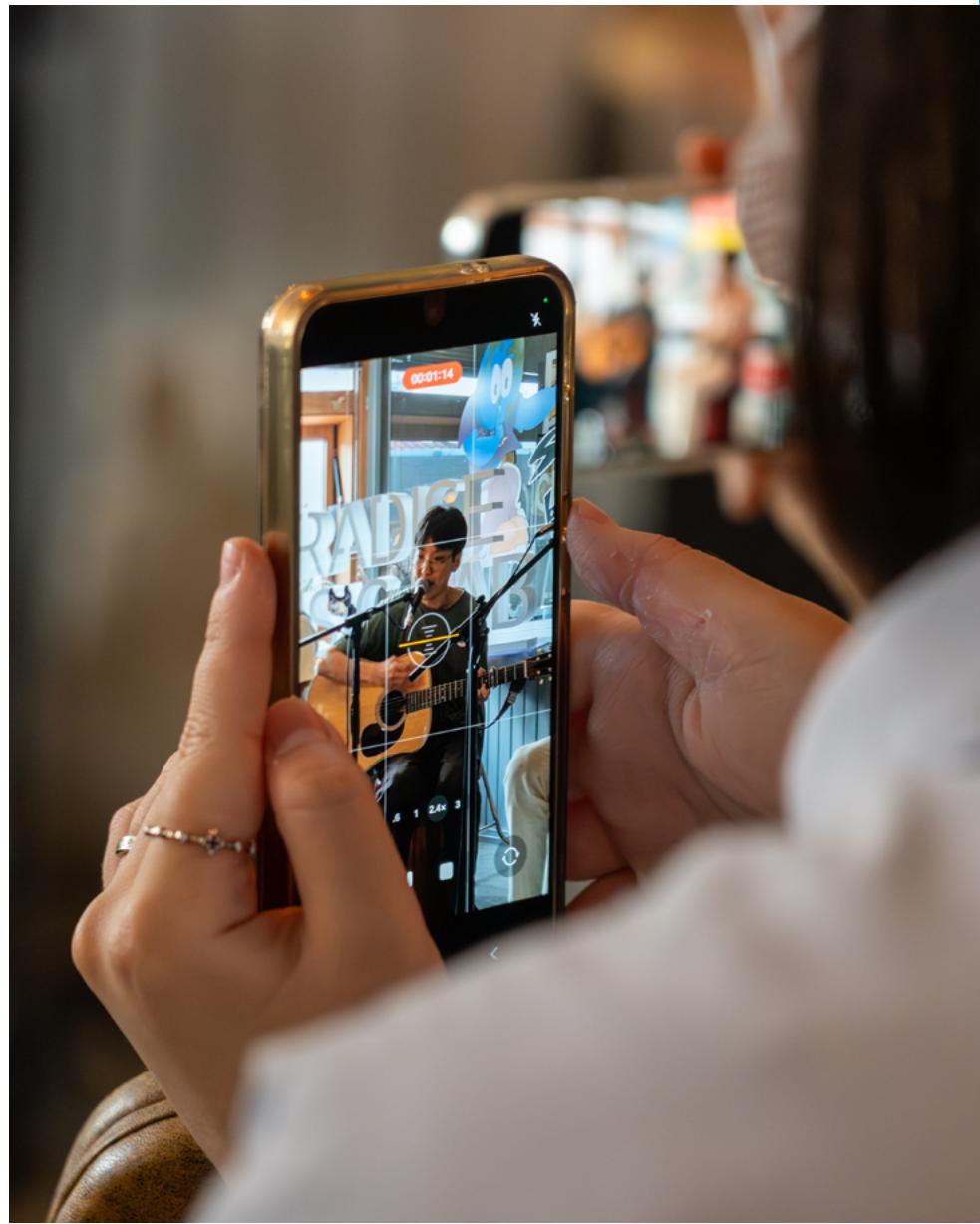
The music king from a mysterious star, Electron Sheep has built a strong fan base with distinctive music that embodies a unique musical world. In 2025, ahead of the release of their fourth full-length album "Harmony and Life" after eight years, they are drawing anticipation by signaling vigorous activity.

Woori Yeahsool. September 28(Sun), 14:00-15:00

#### PML: Yeoyu and Seolbin

This folk duo creates deep emotional resonance with just one guitar and two voices. Winners of the Best Folk Album and Best Folk Song categories at the 21st Korean Music Awards, they continue to steadily build a body of work that reflects their authentic musical identity without compromise.

Woori Yeahsool. September 28(Sun), 18:00-19:00





## 을지로 아트

을지로 아트는 장충동에서 을지로로 이어지는 도시의 결을 따라 발견하고, 경험하고, 참여하는 세 가지 프로그램으로 구성되었습니다.

파트너 청두



### 을지로 아트 발견

거리에서 발견하는 을지로 아트. 을지로 곳곳에 숨겨진 예술가들의 작업을 찾아보는 프로그램으로, 참여자들은 도시 속에 놓인 작품을 직접 발견하고 태극당 2층에서 특별히 제작된 을지로 굿즈를 받았습니다.

을지로-장충동 거리. 9월 19일(금)-28일(일)

예술협력 **소동호** 실험적인 의자 디자인 연구와 아카이빙, 큐레이팅을 합니다.

**장시재** 기능을 상실한 사물과 산업 재료를 변형/재조합하여, 존재의 불안정성과 감각의 전환 가능성을 탐구합니다.



### 을지로 아트 아카이빙

을지로 예술가들의 플레이리스트와 을지로를 기반으로 활동하는 예술가들이 즐겨 듣는 음악과 짧은 인터뷰, 그리고 을지로를 주제로 한 서적들이 함께 배치되었습니다. 한편에는 관객이 자신의 이야기를 남길 수 있는 방명록이 마련되었습니다.

태극당 2층. 9월 19일(금)-28일(일)

예술협력 **스튜디오비짓** "창작 할 때 뭐 들어?"라는 질문으로 을지로 예술가의 작업과정을 기록하고, 그들의 PlayList를 소개합니다.

**작은도시이야기** 도시의 가치를 높이고, 시민들의 삶의 질을 높이는 예술, 예술가의 이야기를 기록하고 공유합니다.

### 을지로 아트 워크숍

을지로 아트 워크숍은 총 다섯 가지 프로그램으로 진행되었습니다. 빛으로 도시 풍경을 기록하고, 뜻밖의 재료로 이야기를 만들며, 나만의 애착 유리잔을 완성하는 등 참여자들은 관찰하고 손으로 만들며 '을지로의 예술'을 몸으로 경험했습니다.

	9월 25일(목)	9월 26일(금)	9월 27일(토)
파라다이스 빌딩 1층 WORKSHOP 14:00-16:00	<b>빛으로 기록한 도시 풍경</b>  <b>정채령</b> 사람과 장소에 머물며, 시간이 스며든 장면을 수집합니다.	<b>뜻밖의 조각들, 꿀라주로 만든 이야기</b>  <b>아트쉐프트</b> 삶과 예술이 만나는 지점을 실험하고 확장하는 창작 공간입니다.	<b>유리잔에 그린 이야기</b>  <b>그래서그랬어</b> 다정한 이야기를 품은 애착사물(愛着事物)을 만듭니다.
태극당 옥상 17:00-19:00	<b>블루샤워, 자연스럽게 흘러가는 움직임</b>  <b>블루타운(김팅빈, 주민준)</b> 서로가 서로의 집이 되는 마을	<b>블루샤워, 오감명상과 싱잉볼테라피</b>	

## Euljiro Art

Euljiro Art is composed of three programs that allow participants to discover, experience, and engage with the urban layers that connect Jangchung to Euljiro.

Partner Chngdoo

### Euljiro Art Discovery

This program invites participants to seek out artworks hidden throughout Euljiro. As they discover these pieces placed within the city, participants then verify their findings at the Taegeukdang 2F and receive specially designed Euljiro goods.

Euljiro-Jangchung Area. September 19(Fri)-28(Sun)

Artist **So Dongho** He works across experimental chair design research, archiving, and curating.

**Jang Sijae** He transforms and recombines non-functional objects and industrial materials, exploring the instability of existence and the possibility of shifting sensory perception.

### Euljiro Art Archiving

Playlists and Stories of Euljiro Artists. Music loved by artists working in Euljiro, short interviews and books themed around Euljiro were presented together in this space. A guestbook was also provided for visitors to leave their own stories.

Taegeukdang 2F. September 19(Fri)-28(Sun)

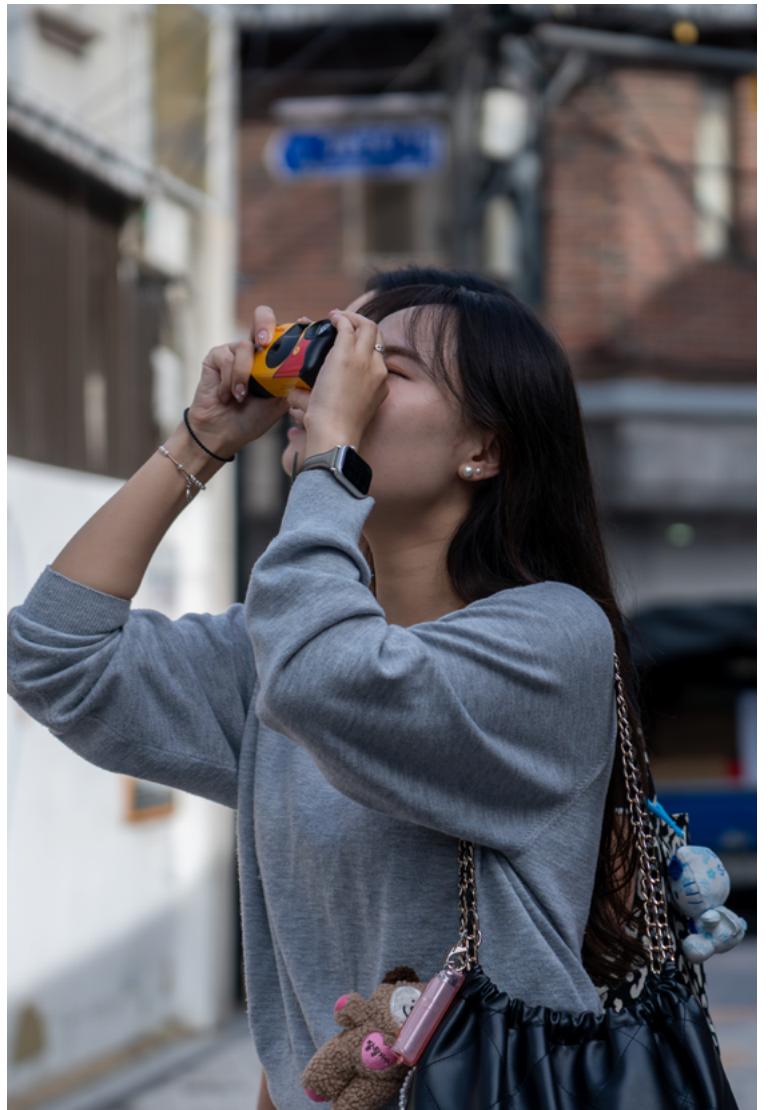
Artist **STUDIO VISIT** asks, "What do you listen to when you make art?" and shares the artists' playlists.

**Tales of the Tiny** collects and shares stories of artists and their work, highlighting values that enrich urban life and enhance the quality of living for city residents.

### Euljiro Art Workshop

The Euljiro Art Workshop offered five different programs-from capturing cityscapes through light, to creating stories from unexpected materials, to completing a personalized glass cup. Through observing and making with their hands, participants experienced "the art of Euljiro" in a deeply embodied way.

	September 25(Thu)	September 26(Fri)	September 27(Sat)
PARADISE Building 1F WORKSHOP 14:00-16:00	<b>Captured cityscapes in light</b> <b>Jeong Chaeryeong</b> Collecting traces of time while observing people and places.	<b>Fragments of Surprise, a Story in Collage</b> <b>Art x Shift</b> A creative space where points of encounter between life and art are explored and expanded.	<b>A Tale Drawn on a Glass Cup</b> <b>Grassglass</b> Making sentimental "objects of affection" filled with gentle stories.
Taegeukdang Rooftop 17:00-19:00	<b>Blue Shower, Flowing Movement</b>  <b>BLUE TOWN(Kim Tongue Bin, Joo Min Jun )</b> A village where people become homes for one another.	<b>Blue Shower, Singing Bowl Sensory Meditation</b>	





작품과 도시, 예술가와 관객이 함께 걷는 시간.  
예술산책을 통해 예술을 바라보고, 도시 속 예술의 이야기를  
직접 듣는 프로그램입니다.  
'PAL, 함께 걷기'와 '을지로, 함께 걷기' 두 가지 여정으로 구성되었습니다.

파트너 블루타운, 청두, 코소

#### PAL, 함께 걷기

파라다이스문화재단 담당자와 함께 PAL 작품들의 숨은 이야기를 들으며,  
작품이 놓인 공간과 그 의미를 직접 체험하는 프로그램입니다.

코스: 파라다이스 빌딩 → 315 서울 → 하나은행 하트원  
9월 20일(토), 9월 21일(일), 9월 27일(토), 11:00-12:30

#### 을지로, 함께 걷기

장충동부터 을지로까지 예술가의 이야기를 따라 걸으며 거리 곳곳의 작업과  
을지로만의 따스한 이야기를 만나는 프로그램입니다. 총 3회차에 걸쳐 각기 다른 예술가와 함께 진행되었습니다.



#### 가이드

##### 청두(고대웅): 도시 속 예술이 숨겨진 특별한 공간을 나눕니다.

을지로 일대엔 오랜 시간과 예술가들이 만든 특별한 공간들이 숨어 있습니다. 그 곳을 함께 나드리 가볼까요?  
코스: 하나은행 하트원 → N/A → 을지로 아트 밸리 → 315 서울 → 만해의 방 → 태극당 2층  
9월 20일(토), 14:00-15:30



##### 블루타운(김정빈, 주민준): 취향을 찾아 떠나는 여행

다양한 공간들을 찾아 떠나볼까요? 우리 그 공간을 통해 내 취향을 찾아보아요!  
코스: 하나은행 하트원 → 스페이스유닛플러스 → 아트쉬프트 → 알렉스룸 → 아트룸블루  
9월 21일(일), 14:00-15:30



##### 코스: 코소랑 같이 전시 보러 가볼까요?

함께 전시를 보고, 나의 감상을 말하고, 다른 사람의 생각도 들어보는 시간이에요.  
코스: 하나은행 하트원 → N/A → 더소소 → PS CENTER → 코소  
9월 27일(토), 14:00-15:30

## Art Walk

A moment where artworks, the city, artists, and audiences walk together. Art Walk is a program that invites participants to see art anew and hear the stories of art within the city directly from those who shape it. It is composed of two journeys: "Walking Together through PAL" and "Walking Together through Euljiro."

Partner BLUE TOWN, Chngdoo, COSO

#### Walking Together through PAL

This program offers a guided experience with the PARADISE CULTURAL FOUNDATION team, where participants hear the hidden stories behind PAL artworks and directly explore the spaces and meanings in which each work is situated.

Route: PARADISE Building → 315 Seoul → Hana Bank H.art1  
September 20(Sat), September 21(Sun), September 27(Sat), 11:00-12:30

#### Walking Together through Euljiro

This program invites participants to walk from Jangchung to Euljiro, following the stories of artists and encountering artworks and warm, hidden narratives unique to the neighborhood. It was held over three sessions, each led by a different artist.

#### Guide

##### Chngdoo(Ko Dae Woong): Hidden Art Spaces in the City

Euljiro is filled with special places shaped over many years by artists and time. Shall we take a walk together to discover these hidden spaces?  
Route: Hana Bank H.art1 → N/A → Euljiro Art Discovery → 315 Seoul → Manhae's Room → Taegukdang 2F  
September 20(Sat), 14:00-15:30

##### BLUE TOWN(Kim Tongue Bin, Joo Min Jun): A Journey to Find Your Own Taste

Let's explore a variety of spaces-perhaps you'll discover your own preferences along the way.  
Route: Hana Bank H.art1 → Space Unit Plus → ArtXShift → Alex Room → Art Room Blue  
September 21(Sun), 14:00-15:30

##### COSO: Shall We Go See the Exhibition Together?

A time to view exhibitions together, share your impressions, and hear others' perspectives.  
Route: Hana Bank H.art1 → N/A → The SoSo → PS CENTER → COSO  
September 27(Sat), 14:00-15:30





# 제휴 F&B

꿀건달  
아오이 토마토  
우레카츠  
우리예술  
장프리고  
카페스윗 동대문점  
호관  
칸트힐  
태극당

장충동의 지역 상점 9곳이 함께했습니다.  
페스티벌 기간 동안 한정 메뉴를 선보이고,  
방문객을 위한 10% 할인 이벤트를 진행했습니다.

# PARTNERED F&B

Nine local shops in Jangchung participated in the festival. Throughout the festival period, they offered limited-edition menus and a 10% discount for visitors.

**GGULGUNDAL**  
**AOI TOMATO**  
**WURE KATSU**  
**WOORI YEAHSOOL**  
**JEAN FRIGO**  
**CAFE SWITH DONGDAEMUN**  
**HOGWAN**  
**KANT HILL**  
**TAEGEUKDANG**

## 꿀건달 GGulGunDal

'꿀이 아주 건강하고 달콤하군'이라는 위트 있는 네이밍처럼, 꿀을 통해 즐거운 메시지를 담아가는 국산 벌꿀 브랜드입니다. Just like its witty name - meaning "Honey that's healthy and sweet" - this Korean honey brand delivers joyful messages through its honey products.



벌꿀 곰돌이 2종 세트  
Honey Gift Set - Bear Edition(2 bottles)



벌꿀스틱 30포 세트  
Gift Set of 30 Honey Sticks



벌꿀 아이스꿀임 2개  
Honey Ice Cream(2 cups)



벌꿀 아이스꿀임 4개  
Honey Ice Cream(4 cups)

## 아오이 토마토 Aoi Tomato

'아직은 푸른, 그래서 더 빛날' 당신의 오늘을 위한 감성적인 일본식 선술집입니다.  
A sentimental Japanese-style izakaya created for your day - still unripe, yet shining even brighter.



토마토 바질 하이볼  
Tomato Basil Highball



아보카도 감자사라다와 토마토 셰벗 하이볼  
Avocado Potato Salad & Tomato Sherbet Highball

## 제휴 혜택

- 매장 메뉴 10% 할인
- 페스티벌 기간 한정 장충메뉴, 낙원메뉴 운영

## Partner Benefits

- 10% discount on store menu items
- Special Jangchung Menu and Nakwon Menu available only during the festival

## 우레카츠 Wure Katsu

모두에게 행복을 주고, 모두에게 사랑받으며 찌릿한 감동을 선사하는 카츠집입니다.  
A katsu restaurant that brings happiness to everyone, is loved by all, and delivers a delightful, tingling sense of joy.



크리스피 포크 타코  
Crispy Pork Taco



크리스피 포크 타코 세트  
Crispy Pork Taco Set

## 우리예술 Woori Yeahsoul

서울에서 유일하게 드래프트 막걸리를 선보이며, 막걸리로 지구정복을 꿈꾸는 청년 양조장 & 펍입니다.  
A young brewery & pub that dreams of "conquering the world with makgeolli," and the only place in Seoul to serve draft makgeolli.



수제 약과와 시즈널 드래프트 막걸리  
Handmade Yakgwa & Seasonal Draft Makgeolli



닭튀김과 시즈널 드래프트 막걸리  
Fried Chicken & Seasonal Draft Makgeolli

## 장프리고 Jean Frigo

'날마다 신선한 과일을 파는 신비로운 과일가게' 콘셉트의 스피크이지 칵테일바입니다.  
A speakeasy cocktail bar themed as a "mysterious fruit shop that sells fresh fruit every day."



칵테일 장충단  
Jangchungdan Cocktail



하몽리코타와 장충단  
Jamon Ricotta & Jangchungdan Cocktail

## 호관 Hogwan

아시안 터치를 더한 파스타와 합리적인 와인을 즐길 수 있는 파스타바입니다.  
A pasta bar where you can enjoy pasta with an Asian twist and reasonably priced wine.



리코타 오픈 샌드위치  
Ricotta Open Sandwich



트러플 크림 빠네 파스타  
Truffle Cream Pane Pasta

## 카페스윗 동대문점 Cafe Swith Dongdaemun

청각장애인과 협업하며 텀블러 기반의 친환경 운영을 실천하는  
사회적 협동조합 '스윗'이 운영하는 카페입니다.  
A café operated by 'Swith', a social cooperative that works with people  
who are hearing-impaired and practices eco-friendly, tumbler-based operations.



조이쿠키와 조이음료  
Joy Cookies & Joy Latte



조이의 기억상자와 조이음료 2잔  
Joy's Memory Box & Joy Latte(2 cups)

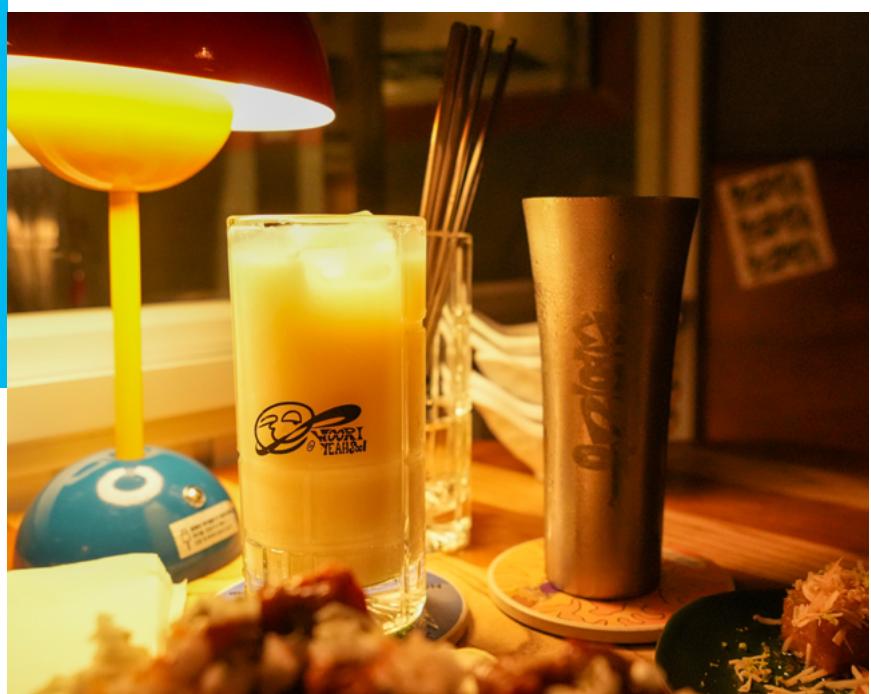
## 칸트힐 Kant Hill

세계 각국의 브런치를 현대적으로 재해석한 컨템포러리 브런치바입니다.  
A contemporary brunch bar that reinterprets brunch dishes  
from around the world in a modern way.



## 태극당 Taegeukdang

1946년부터 지금까지 태극당이라는 이름으로 빵을 구워온  
서울에서 가장 오래된 빵집입니다.  
Taegeukdang is the oldest bakery in Seoul,  
baking under the same name since 1946.



장충에서 마주한 순간들을  
일상 속에서 오래 기억할 수 있도록,

장소  
파라다이스 빌딩 1층  
WORKSHOP

페스티벌의 여운을 담은  
MD를 제작했습니다.



MD

To carry the moments encountered  
in Jangchung  
into everyday life for a long time,

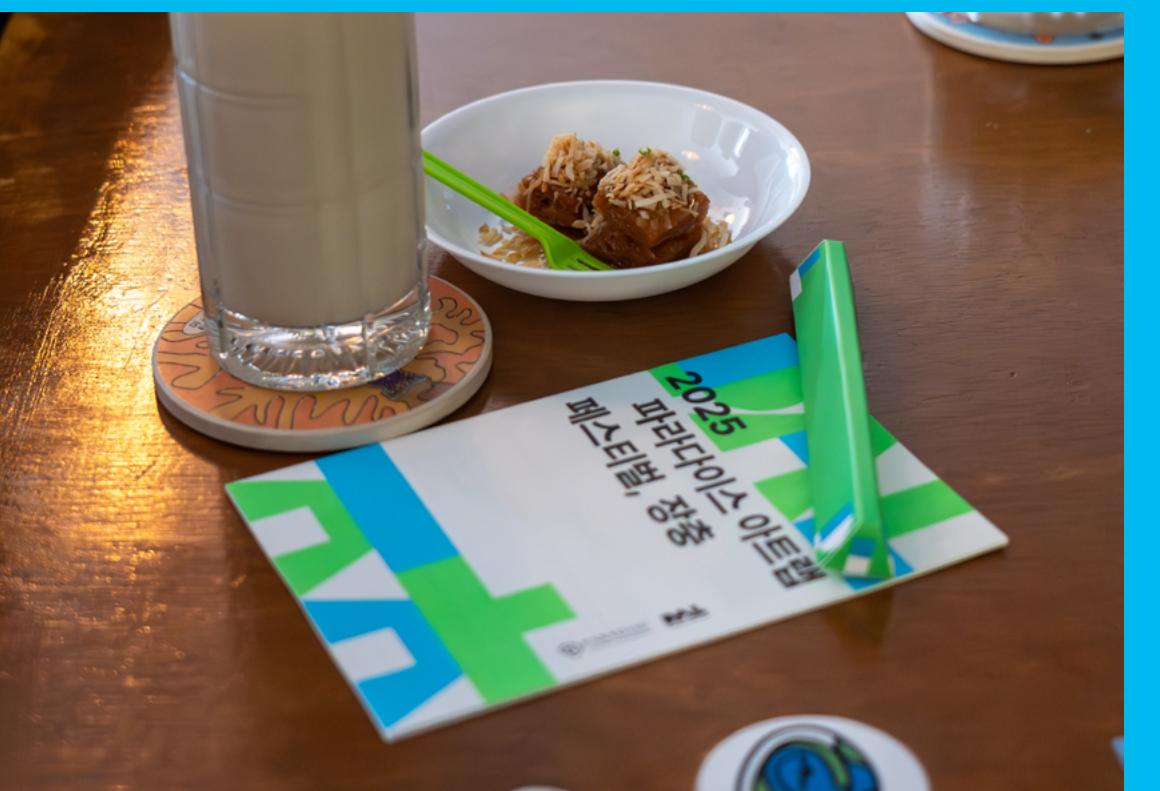
Venue  
PARADISE Building, 1F WORKSHOP

we created  
Merchandise that holds  
the lingering spirit of  
the festival.









최윤정 이사장  
Choi Yoonjung  
Chairperson

김영종 사무국장  
Kim Youngjung  
Corporate Bureau, Director

김해래 문화사업부장  
Kim Hae Lae  
Cultural Business Department  
Manager

아트랩팀  
Art Lab Team

김혜연 매니저  
Kim Hyeyeon  
Manager

나가람 매니저  
Na Garam  
Manager

이성미 매니저  
Lee Seongmi  
Manager

신유림 매니저  
Synn Yurim  
Manager

심혜원 매니저  
Shim Hyewon  
Manager

김영종 사무국장  
Kim Youngjung  
Corporate Bureau, Director

김해래 문화사업부장  
Kim Hae Lae  
Cultural Business Department  
Manager

아트랩팀  
Art Lab Team

김미지 매니저  
Kim Miji  
Manager

김유진 매니저  
Kim Yujin  
Manager

김수정 매니저  
Kim Soojeong  
Manager

이인솔 매니저  
Lee Insol  
Manager

신지나 팀장  
Shin Gina  
Manager

김미지 매니저  
Kim Miji  
Manager

김유진 매니저  
Kim Yujin  
Manager

김수정 매니저  
Kim Soojeong  
Manager

이인솔 매니저  
Lee Insol  
Manager

협업  
Partners

주최/주관  
(재)파라다이스문화재단

프로그램파트너  
PAL: 인천테크노파크, 한국문화예술위원회  
장총잔치: 원더러스트에이엔씨(주), (주)브레인씽크, 케이트팜  
토크: 널위한문화예술  
워크숍: 프로젝트 미청각(김대희, 정호정)  
뮤직: 원더러스트에이엔씨(주)  
을지로 아트: 청두  
PAL 평론: 김지연

로컬파트너  
을지로 예술 협력: 고대웅(청두), 그래서그랬어, 블루타운, 소동호,  
스튜디오비짓, 아트쉬프트, 작은도시이야기, 장시재, 정채령, 코소  
F&B 협력: 꿀건달, 아오이 토마토, 우레카츠,  
우리예술, 장프리고, 카페스윗 동대문점, 호관, 칸트힐, 태극당

운영파트너  
비주얼 운영: EM Inc.  
테크니컬 운영: (주)씨투아테크놀러지  
현장 운영: (주)브레인씽크

MD파트너  
아인투아인, 프린츠

공간 후원  
태극당, 하나은행 하트원, 하나은행

후원  
(주)파라다이스, 서울시 중구청

Organizer / Host  
PARADISE CULTURAL FOUNDATION

Program Partners  
PAL: Incheon Technopark(ITP), Arts Council Korea(ARKO)  
Feast in Jangchung: WONDERLUST A&C, Brain Think, KATE FARM  
Talk: Artforyou  
Workshop: Project Micheonggak(Dey Kim, Hojung Chung)  
Music: WONDERLUST A&C  
Euljiro Art: Chngdoo  
PAL Commentary: Kim Jiyeon

Local Partners  
Euljiro Arts Collaboration: Ko Dae Woong(Chngdoo), Grassglass,  
BLUE TOWN(Kim Tongue Bin, Joo Min Jun), So Dongho,  
STUDIO VISIT, Art x Shift, Tales of the Tiny, Jang Sijae,  
Jeong Chaeryeong, COSO  
F&B Partners: GGulGunDal, Aoi Tomato, Wure Katsu,  
Woori Yeahsool, Jean Frigo, Cafe Swith Dongdaemun,  
Hogwan, Kant Hill, Taegeukdang

Operation Partners  
Visual Production: EM Inc.  
Technical Production: C2 Artechnolozy  
On-site Operation: Brain Think

MD Partners  
ayintoayin, Fritz

Venue Support  
Taegeukdang, Hana Bank H.art1, Hana Bank

Supporters  
PARADISE, Jung-gu Office, Seoul

## Festival Information

---

일정	2025. 09. 19(금) - 09. 28(일)	<b>Dates</b>	September 19(Fri) - 28(Sun) 2025
운영시간	파라다이스 빌딩, 315 서울, 태극당 2층 → 11:00-20:00 하나은행 하트원 → 11:00-19:00 파라다이스시티 크로마 외벽 → 19:00-22:00(09.19-11.02)	<b>Operating Hours</b>	PARADISE Building, 315 Seoul, Taegeukdang 2F → 11:00-20:00 Hana Bank H.art1 → 11:00-19:00 PARADISE CITY CHROMA Outwall → 19:00-22:00(September 19 - November 2)
장소	장충일대 파라다이스 빌딩 315 서울 하나은행 하트원 태극당 2층 파라다이스시티 크로마 외벽	<b>Venue</b>	Jangchung area PARADISE Building 315 Seoul Hana Bank H.art1 Taegeukdang 2F PARADISE CITY CHROMA Outwall

