



FONDATION  
D'ENTREPRISE  
HERMÈS

FONDATIONDENTREPRISEHERMES.ORG

OUR GESTURES DEFINE US AND SHOW WHO WE ARE

23 JULY-3 OCTOBER, 2021

현판

2021 · 7 · 23  
- 10 · 3

무지개의  
밑동에 굴을 파다

BURROWING AT  
THE BOTTOM OF A RAINBOW

MHANNUNYH

ATELIER  
HERMÈS

신에 조각가 현남의 개인전은 새로운 조형의 의지와 제안이 드물고 그 의미마저 희박해진 현실에서 조각 전통의 끝자락을 다시 들어올리는 듯, 전례 없이 생경한 형태와 컬러로 보는 이들의 눈길을 사로잡는다. 근대화가 남긴 동시대의 정크스페이스<sup>1</sup>를 배회하고 관찰하면서 무질서로부터 모종의 활기를 발견하는 작가는 도시 건축의 표피와 피하조직에 해당하는 재료인 폴리스티렌과 시멘트, 에폭시로 도시 풍경의 현재와 미래를 구성한다.

조각의 유산을 해체하면서도 새롭게 조직하는 것으로 보이는 현남의 작품들은 일종의 '채굴' 행위를 통해 새로운 자산, 혹은 결과물을 만들어낸다. 그것은 신기루 같은 무지개처럼 모든 것이 가능해 보이는 디지털 세상이 실제로는 창살 없는 감옥인 현실에서 이제는 고물로 취급받는 물질을 다루어 세계를 재구성해 보려는 의지이다. 대물림된 역사에서부터 소비적인 서브 컬처에 이르기까지 위계 없이 뒤섞인 자원과 정보를 활용하여 새로운 풍경을 만들어가는 것이다. 작가는 '감상'이라는 우회로를 통해 현실을 떠받치고 있는 기반에 대해 의심하고 불가능한 탈주를 꿈꾼다.

'굴'을 파는 행위는 물리적으로 아이소핑크라 불리는 값싼 폴리스티렌 재료에 다양한 도구로 구멍을 뚫고 그리로 나머지 재료를 흘려 넣어 굳힌 뒤, 최종적으로 폴리스티렌을 녹여 없애는 작업을 말한다. 이는 보이지 않아 예측이 힘든 내부 공간을 결과물로 삼는 네거티브 캐스팅이자 재료를 사이의 화학반응이 야기할 무작위적인 변형마저도 수용하는 행위이다. 아래로 흘러내리며 완성된 형태를 뒤집어 전시하게 되는 작품은 상승하는 수직의 조형물이자 첩탐, 고층의 도시 풍경으로 확장된다.

말레비치가 제작한 일련의 건축 모형 연작 중 아키텍톤 고타 *Architekton Gota*(1923)를 반영하는 *아토그 Atog*(2021)는 뒤집힌 알파벳의 순서가 암시하는 것처럼 반복하면서도 대립하는 방식으로 과거와 미래를 다룬다. 작품은 당대 서유럽 모더니즘 건축의 수평성과 대비되는 수직 건축의 가능성을 다루며 미래의 건축으로 제시된 '고타'의 입방체를 차용하면서도 러시아 절대주의자가 꿈꾸었던 매끈한 순백의 추상과는 거리가 먼 어두운 미래도시의 풍경을 드러내는 것이다. 기포가 빠져나가면서 남긴 거친 표면과 형광에 가까운 컬러의 조각은 SF 애니메이션에 등장할 법한 수직의 폐허로 전환된다.

'채굴'은 물리적인 조각의 방법론 못지않게 현실을 배회하면서 조각적으로 보이는 수직 구조물을 발견하고 탐사하는 개념적인 행위를 포괄한다. 작가는 도시 곳곳은 물론 전국에 걸쳐 분포되어 있지만 좀처럼 주목되지 않는 기지국을 현대적인 첩탐으로 간주하면서 무선통신 서비스라는 첩탐의 기능에 어울리지 않는 그로테스크한 조형성을 관찰한다. 기지국 감상은 현대적인 삶을 지탱하면서도 위협하는 존재인 보이지 않는 인터넷의 물리적인 물체를 인식하고 감시의 시선을 되돌리는 행위라 할 수 있다.

조각을 통해 풍경을 다루려는 작가 현남의 의지는 좌대 위에 놓인 작은 사물로도 세계의 외연을 드러낼 수 있는 공간적 상상력을

*Burrowing at the Bottom of a Rainbow* is a solo exhibition of Hyun Nahm, a promising young artist whose sculptures manifest an unprecedented use of forms and colors, offering a flash of hope for the domain of sculpture that seemed to have expired. His work begins with exploring and examining contemporary junkspaces<sup>1</sup>, in which he discovers a new kind of vitality. Out of the materials such as polystyrene, cement, and epoxy that he finds analogous to the epidermis and subcutaneous tissues of urban architecture, he creates forms that conjure urban sceneries of our present and the future.

Hyun Nahm refers to his practice as "mining," a process that contributes to his simultaneous deconstructing and renewing of the legacy of sculpture. It represents his will to reconstruct today's digital-dominated world, which feels like a prison without bars although it gives an illusion that everything is possible there like a mirage, by working by hand with the materials that are regarded as junk. It is a will to create new sceneries by making use of the vast jumbles of resources and information about things ranging from history to consumer subculture. By taking a detour which involves the act of appreciation, he doubts what is the foundation that is supporting our reality, and dreams an impossible escape.

His production process begins with making holes in blocks of polystyrene, a cheap industrial material known as XPS, with various tools. He pours other different materials into the holes, and after they have hardened, he melts and removes the polystyrene. Employing such a negative casting process, he not only presumes an unpredictable interior space, but also allows random deformations caused by chemical reactions among the materials. After the polystyrene is removed, the formation created by the free-flowing materials is turned upside down, to be presented as a freestanding sculpture evoking a spire or an urban landscape.

In his *Atog* (2021), for example, conflicting images of the past and the future appear interacting with each other in a competing manner. As hinted in the title that spells "Gota" backwards, it specifically refers to Kazimir Malevich's *Architekton Gota* (1923). While borrowing Malevich's purist cubic forms, which addressed a possibility of verticality when horizontality was common in modernist architecture of Western Europe, however, *Atog* alludes to a dark dystopian future, far from a pure abstraction idealized by the Russian Suprematist. Painted in fluorescent colors, and having a rough surface

환기시킨다. 그것은 재현에 의해서가 아니라 발견에 의해, 수석이나 분재, 석가산의 문화에서 비롯된 ‘축경(縮景)’의 개념에 의해 도달할 수 있는 경지이다. 풍화작용을 겪은 자연의 파편으로 거대한 풍경을 구성하듯, 재료의 화학적인 결합이 만들어 낸 뒤엎힌 사물은 폐허가 된 미래의 풍경을 암시하기 때문이다. 전기회로와 물질이 만들어 내는 노이즈 사운드 밴드활동을 해 온 작가에게 물질과 브리콜라주, 우연과 새로운 생성은 현실에 대한 인식이자 예술적인 방법론이 된다.

created by the residues of air bubbles, it rather recalls vertical ruins portrayed in sci-fi animations. For Hyun Nahm, mining is a process that is both physical and conceptual as it refers to both his method of production and how he explores our environment trying to discover vertical structures that appear sculptural. He finds grotesqueness in the forms of telecommunication base stations, which are inconspicuously omnipresent across the country, and so consider them to be “contemporary spires.” In this way, not only does he recognize the physical body of the Internet, which invisibly sustains and threatens our contemporary life, but also turns the gaze of surveillance.

Created with a will to evoke sceneries through sculpting, Hyun Nahm's sculptures, even a small object put on a pedestal, have a power to awaken and arouse the viewer's spatial imaginations about the universe. According to the sculptor, it is a state that can be attained through discovery, rather than representation, and through the notion of miniascape (縮景, “miniaturizing a scenery”) in Eastern gardening traditions. Like an enormous landscape consisted of fragments of weathered nature, Hyun Nahm's sculptures are formations of chemical reactions of his materials and they evoke ruins of the future. The fact that he is also a member of a noise band interested in sounds of electric circuits and information technology, demonstrates his approach to sculpture. He uses matter, form, chance, and bricolage as means of perceiving reality and methods of artistic creation as well.

- 1 Hyun Nahm's sculptures, which deal with architecture, urbanism, scenery, and geology among others, allude to Rem Koolhaas' writing on Junkspace (2002), which demonstrates the architect's keen insight into contemporary spaces. In this essay, Koolhaas devoted himself to diagnosing conditions of contemporary life, rather than referring to physical spaces. Thus, offering a theory on modern civilization, Koolhaas paid attention to contemporary spaces where architecture becomes a city by infinitely expanding its seamless and smooth interior spaces. In such contemporary spaces, conventional elements such as typical floors and absolute horizontality or transparency have disappeared; the only truth remaining there is continuous changes and unstoppable fluidity, which accumulate the archeology of morphings of layers of different eras. According to Koolhaas, these are the sites of capitalist ideology, where gradual expansion results in entropy rather than development, and where rupture and deterioration happen like unreported earthquakes, and there seems no possibility for humanity to escape from there. Rem Koolhaas and Fredrick Jameson, Jeongkeuseupeyiseu / Mirae doshi ("Junkspace / Future City"), trans. Yim Gyeong-gyu (Seoul: Moonji Publishing, 2020), pp. 9-53.

- 1 건축과 도시, 풍경과 지질학을 다루는 현남의 조각들은 현대적인 삶의 공간에 대해 예리한 통찰을 보여준 렘 쿨하스의 글 정크스페이스 (2002)를 여러모로 유추하게 한다. 물리적인 공간을 지칭하기 보다는 동시대의 삶의 조건을 진단함으로써 현대 문명론에 가까운 이 글에서 렘 쿨하스는 이음매도 없이 매끈한 내부 공간을 무한히 확장시켜 마침내 건축이 곧 도시가 되는 오늘날의 공간을 주목한 바 있다. 기중층이나 절대적인 수평과 투명성 따위가 사라진 현대의 공간에서는 지속적인 변화와 멈출 수 없는 유흥성만이 진리이기에, 각기 다른 '시대'들이 중첩된 모핑의 고고학을 축적해 간다. 자본주의 이데올로기의 현장인 이곳에서 점진적인 확대는 발전이 아닌 엔트로피로 귀결되며 균열과 쇠퇴는 보고되지 않는 지진처럼 다가온다. 인류가 그곳에서 탈주할 가능성은 희박해 보인다. 렘 쿨하스, 프레데릭 제임슨, 정크스페이스 / 미래 도시 임경규 옮김, 문학과 지성사, 2020, pp.9-53 참조

## 현남 작가와의 인터뷰

안소연 전시에서 보여지는 조형물들은 어떤 기시감들을 있게 만들 정도의 특이한 디테일과 생경한 컬러로 눈길을 사로잡습니다. 새로운 조형행위가 회의적이기도 하고 드물기도 한 현실에서 반가운 마음이 들기도 하구요. 형상을 손으로 직접 만드는 것에 대한 생각을 알고 싶습니다.

현남 오늘날 우리가 마주한 세계는 과거 그 어느 때보다도 실체를 알기 어렵게 느껴집니다. 가장 사적이고 사소해 보이는 일조차도 온갖 복잡한 추상적 원리들에 의해 매개되어 나타나기에, 하나의 현상이 어떠한 인과 속에서 이루어지는지를 이해하기 위해선 수많은 시간과 노력이 필요하며, 때로는 그 시도조차 불가능한 경우들도 있습니다. 손으로 물질을 다루어 어떠한 형태를 만드는 것은 인간의 가장 원초적인 행위 중 하나이며, 여기에는 조각이라는 관습 역시 포함되어 있습니다. 조각에는 여러 가지 재료와 도구, 번거로운 공정과 절차가 요구되고, 그렇게 만들어진 결과물은 무게를 갖고 실재하는 공간에서 거추장스럽게 부피를 차지하며, 우리는 그것을 경험하기 위해 몸을 움직여야만 합니다. 그리고 이러한 사실은 동시에 조각을 다른 그 어떤 행위보다도 구체적이고 분명한 것으로 만듭니다.

저는 이러한 조각의 솔직함을 통해 제 앞에 놓인 세계를 재구성해보며, 그것의 본질을 보다 명료하게 볼 수 있기를 원합니다.

안 대부분의 작품이 프리 스탠딩이나 좌대 위에 놓인 오브제로, 형식적으로는 전통적인 조각의 전시방식을 유지하고 있습니다. 그럼에도 불구하고 '풍경'을 다루려는 대담한 비전을 제시하고 있어요. 조각 오브제가 풍경을 담아낼 수 있다는 논리에 대해 얘기해 주십시오.

현 조각을 통해 풍경을 다룬다는 생각을 시작하게 된 계기는 수석(壽石)에 관한 관심에서 출발했습니다. 2017년경 우연한 계기로 인터넷을 통해 해외의 누군가가 수집한 수석의 이미지들을 접했는데, 그것이 무척 아름답고 신비롭게 느껴졌습니다. 이후 수석에 관심을 갖고 공부하며 한 가지 흥미롭게 다가온 것이 '축경(縮景)'이라는 개념이었습니다.

축경은 수석을 비롯하여 분재, 석가산 등에서 사용되는 용어로, 광대한 자연의 경관을 축소해 작은 돌이나 방 안에서 감상하는 것입니다. 여기서 풍경을 축소한다는 것이 흥미로운 이유는 그 방식이 디오라마에서처럼 실재하는 풍경을 고스란히 작은 크기로 재현하는 것이 아닌, 자연에서 발견한 사물 그 자체를 작은 풍경으로 제시한다는 점입니다.

의도적으로 만들어진 것이 아님에도 조그만 돌덩어리 하나가 거대한 산수를 닮는 이유는 해당 사물이 자신을 담고 있는 풍경과 동일한 구성 성분으로 이루어졌으며 동일한 퇴적, 침식, 풍화와 같은 과정을 거쳤기 때문일 것입니다. 그저 물질의 원리를 충실히 따랐을 뿐임에도, 작은 파편이 자신의 내부에 그가 속한 세계 전체를 새기고 있다는 사실에서 저는 큰 감동을 느꼈습니다. 이후 저는 제가 다루는 재료의

## INTERVIEW WITH HYUN NAHM

AHN SOYEON Your sculptures on view are captivating, especially with the unusual details and unfamiliar colors that make forget any sense of déjà vu. They are hopeful signs for the current art world where it has become rare and skeptical to see a novel sculpting practice. To begin with, I'd like to hear your thoughts on creating forms by hand.

HYUN NAHM The world we are facing today feels more difficult to grasp than ever before. Everything, even supposedly trivial or private matters appear to us after being mediated by some complicated abstract principles. So it takes a lot of time and effort for us to understand a phenomenon's cause and effect, and in some cases, it is impossible to even try to understand.

Manipulating materials by hand to create something is one of the most primitive activities of human beings, and this includes the art of sculpture. Sculpting requires many materials, tools, and cumbersome processes and procedures, and they result in an object with weight and mass that physically occupies a real space, so the viewers should move their bodies to experience it. And this is what makes sculpting more concrete and definite than any other acts.

I hope to use such explicitness of sculpture, to reconstruct the world I am faced with, and to be able to see its essence more clearly.

AHN Your works are freestanding or are placed on a pedestal, thus apparently following the conventional exhibition format of traditional sculpture. But your works are exceptional in that they embody your desire to evoke scenery. Can you explain about your logic that sculptural objects can express sceneries?

HYUN My idea to express sceneries through sculptures is derived from my interest in scholar's stones (壽石, rocks resembling natural landscapes, traditionally appreciated and collected by scholars). In about 2017, by chance on the Internet I came across images of someone's collection of scholar's stones, and I found them very beautiful and mysterious. It got me to study about scholar's stones, and that introduced me to the concept of miniascape (縮景) which I found particularly interesting.

A term used in the art and practices of bonsai and rock garden, miniascape refers to a vast natural landscape miniaturized to be appreciated in a small room

물성과 제가 속한 세계에서 일어나는 현상들을 조형 원리로 삼아 작업하며, 이러한 사물과 풍경, 부분과 전체의 관계가 조각을 통해 형성될 수 있는지 시험해보고자 했습니다.

안 재료들을 작가의 의지대로 움직이기도 하지만 서로 간의 화학반응으로 제멋대로 움직이기도 합니다. 이 부분을 어떻게 받아들이고 활용하는지 알려주세요.

현 작업에서 여러 가지 재료를 사용하지만, 그중에서 가장 주된 재료는 폴리스티렌(스티로폼과 XPS보드)과 에폭시입니다. 이는 값싸고 편리하다는 장점 때문에 저뿐만이 아니라 수많은 동시대의 조각가들이 사용하는 재료이기도 하며, 더 나아가 조각에서 사용되는 것 이상으로 오늘날 건축을 비롯한 산업 전반에서 널리 사용되는 보편적인 물질이기도 합니다.

초기에는 일반적으로 조각에서 이 재료들을 다루는 것과 같이 폴리스티렌을 깎거나 잘라 그 표면에 이러저러한 재료를 바르거나 붙이고, 에폭시를 캐스팅하여 어떠한 원형을 본뜨는 방식으로 작업을 만들었습니다. 하지만 이렇게 형태를 만드는 일에는 금방 흥미를 잃었습니다. 이 재료들은 탄생한 지 100년도 되지 않는 새로운 물질인데 이를 과거와 같은 방식으로 깎고, 붙이고, 캐스팅해서는 대리석을 스티로폼으로, 청동을 에폭시로 대체할 뿐, 진정으로 그 물질만이 가지고 있는 형태에 도달할 수 없다는 회의를 느꼈기 때문입니다.

이후 재료들의 특성에 대해 조사하고 이러저러한 실험을 거치며 특정한 조건에서 이것들이 녹거나 과열되고, 뒤물리거나 균열하는 등의 반응을 보이는 것을 알 수 있었습니다. 일반적인 조각의 기법에서는 그와같은 현상이 발생하는 것을 실패로 간주하고 이를 피하기 위해 여타의 부수 재료나 절차가 동원되지만, 저에겐 오히려 그러한 반응이 이 재료들이 가진 고유한 표현으로 보였으며, 저는 이러한 표현에 기초하여 조각을 만들고자 했습니다.

안 조각에 컬러를 적용하는 사례도 흔하지 않은 일인데, 선택한 컬러들이 예사롭지 않습니다. 그런 감성은 어디에서 연유한다고 할 수 있을까요?

현 색채의 선택에 엄격한 규범을 두지는 않지만, 주로(제가 적지 않은 시간을 낭비하는) 애니메이션, 게임, 라이브 스트리밍을 비롯하여 인터넷을 매개로 오늘날 문화산업에서 쉴 새 없이 찍어내는 이미지들로부터 가져옵니다. 일각에선 이러한 문화를 ‘서브컬처’라고 부르기도 하지만, 오늘날 서브컬처를 서브컬처로 규정하는 총체문화라는 대립항이 부재하는 상황에서 이 문화는 어정평한 위치에 놓여 그저 지루하고 무의미한 업데이트와 기계적인 팽창만을 끊임없이 반복하는 것처럼 보입니다. 이들의 색채는 과잉 생산과 경쟁 속에서 빠르고 효과적으로 소비되기 위해 인스턴트하고, 비현실적이고, 지나치게 유쾌하고 유아적이거나 또는 유해하고 자극적인 인상을 주도록 만들어집니다.

작업에 들어가며 처음에는 선택된 대상이 지닌 색채에 최대한 근접하게 조색하지만, 이후 과정에서 벌어지는 재료들의 화학적인 반응으로 인하여 결과물에서는 변색이 일어나고 표면에 얼룩 찌꺼기들이 달라붙게 됩니다. 그러한 표면은 저에게 마치 지금 제 눈앞에 아른거리는 것들이 아주 오랜 시간이 지나 빛바래거나 부패해버린 모습을 상상하게 합니다.

한편 색채를 어디서 가져오는지에 앞서, 제가 작업에서 색채를 사용하는 일차적인 이유는 그것이 작업이 생산되는 과정과 구조를 드러내기 때문입니다. 저의 작업은 기본적으로 폴리스티렌 덩어리에 굴을 파고, 여기에 에폭시를 비롯하여 이러저러한 재료들을 부어 넣는

or garden. What’s interesting about it is the idea of miniaturizing here intends to ‘present’ a scenery in nature as a small-scale scenery, rather than to represent an existing landscape into a miniature model like diorama constructions.

Even though it’s not artificially made to do so, a small stone can resemble a huge landscape, because the stone is made of the same components as the landscape that contains it and because they have undergone the same natural actions such as sedimentation, erosion, and weathering. I was deeply moved by the fact that a small fragment can engrave within itself the larger world to which it belongs by just following the principles of matter. I began to consider material properties of the things and phenomena occurring around me as principles of sculpting. I wanted to experiment whether the relationship between object and scenery and between part and whole can also be formed through sculpture.

AHN Materials can be manipulated and mobilized as the artist intends, but you let your materials move arbitrarily through chemical reactions among them. How do you accept or make use of such arbitrary part of your production process?

HYUN Although I use several different materials in my work, the main ones are polystyrene (Styrofoam and XPS board) and epoxy. Because of their advantages of being inexpensive and convenient, many other contemporary sculptors use these materials, and they are also commonplace industrial materials widely used in architectural constructions.

In the beginning, I treated these materials like traditional sculptural materials; I would carve or cut into polystyrene and then apply other materials onto the surface, and I would cast epoxy as well. But quickly I lost interest in such methods. Polystyrene and epoxy are relatively modern materials which are less than 100 years old. I realized that carving, adding, and casting these new materials was only like replacing marble with styrofoam, and became skeptical whether that could bring about a form unique to that material.

I began to investigate material properties of these materials, and through various experiments I found that they melt, overheat, twist, or crack under certain conditions. In conventional sculpture-making processes, such occurrences would be regarded as failures and alternative materials or techniques would be applied to avoid them. But to me, they looked like the materials’ unique expressions, and I decided to make sculptures based on such expressions.

AHN While it’s unusual to apply color to sculpture, you have gone further and chosen very unusual colors. Where do you derive them from?

HYUN There are no strict rules for my color selection, but usually they are drawn from animations, games, live streams, and other images ceaselessly produced and reproduced on the Internet (the media contents with

일종의 네거티브 캐스팅 방식으로 진행됩니다. 따라서 작업의 시작에서부터 최종적으로 폴리스티렌 덩어리를 녹여 결과물을 끄집어내기까지 저는 결과물의 형태를 대략적으로 예측할 뿐 그것이 만들어져가는 모습을 확인할 수 없습니다.

파놓은 굴에 재료들을 타설하는 과정은 절차와 용도에 따라 대개 몇 단계로 나눠서 진행됩니다. 각 단계에서 부어넣는 재료에 서로 다른 색을 첨가할 경우 최종적인 결과물이 나왔을 때, (지층의 단면을 보는 것과 같이) 하나의 작업 안에 서로 다른 색채를 띤 부분들이 어떤 순서로 어떻게 반응하여 만들어졌는지를 사후적으로 확인하고 이해할 수 있습니다.

안 ‘굴’을 파는 행위는 실제 물리적으로 발생하는 조각의 방법론이기도 하지만 개념적으로 미술의 역사나 특정 지역의 문화 또는 자연 현상, 더 나아가 동시대의 사회와 대중문화의 레퍼런스들까지 채집하고 활용하는 행위로 보여집니다. 작가는 ‘채굴’의 개념을 동시대의 가장 뜨거운 이슈 중에 하나인 경제행위와 연계해서 고려했던 것이지요?

현 채굴을 조형의 방법으로 사용하게 된 계기는 동굴이라는 작업에서부터 비롯되었습니다. 동굴은 2018년 ‘시청각’이라는 공간에서 열렸던 전시에 참여하며 만들었던 작업으로, 당시 제작한 작업들은 대부분 라텍스 고무를 접고 뭉치며 나온 덩어리의 표면에 인쇄된 이미지를 붙이는 방식으로 만들어졌습니다.

이 전시를 준비하던 시기에 국내에서는 비트코인에 관한 이슈가 한참 화제가 되던 중이었습니다. 뉴스 기사를 비롯해 SNS와 온갖 커뮤니티가 비트코인의 가치 폭등과 폭락에 관한 소식으로 소란스러웠기에, 암호화폐에 관해 아는 바가 없던 저도 뒤늦게 그것이 무엇인지에 대해 찾아보게 되었습니다. 비트코인에 관한 기본적인 정보들을 살펴보며 가상화폐를 얻기 위한 연산 행위를 ‘채굴’이라고 표현한다는 사실과 채굴에 사용되는 도구로 컴퓨터의 이미지 처리 장치인 그래픽 카드를 사용한다는 점이 인상적으로 다가왔습니다. 당시 저는 전시를 위한 마지막 작업을 만들던 중이었는데, 가상화폐에 대한 흥미로운 내용들을 접하며 곧바로 이를 모티브 삼아 작업을 제작하기로 결정했습니다. 결과적으로 동굴 형태의 라텍스 덩어리를 만들고 내부 표면에는 그래픽 카드가 빼곡히 늘어선 채굴장의 풍경을, 외부에는 애니메이션의 캐릭터, 매장에 진열된 상품과 쓰레기 매립지의 이미지들을 붙이고, 덩어리의 한 부분에 치아 모형을 박아 넣은 뒤 이빨 사이에 아주 작은 사람 모형을 끼워 마치 동굴이 인간을 집어삼키는 듯한 모양을 만들었습니다.

시청각 전시 이후 현재 사용하는 재료들을 본격적으로 다루기 시작하며, 이런저런 실험을 통해 발견한 그 재료들의 물성을 어떠한 방법을 통해 조직하고 결과물로 이끌어야 할지 고민하던 시점에서 문득 작업실 선반 구석에 놓아둔 동굴 작업이 눈에 들어왔습니다. 작업을 보며 그것을 만들던 당시 벌어진 여러 즉흥적인 선택과 행위들이 준 즐거움이 기억나기도 했지만, 한편으로는 그 사이에 제가 놓친 것은 없었는지, 최초로 그 작업을 시작하게 된 계기가 무엇이었는지에 대해 되짚어보았습니다.

이때 ‘채굴’이라는 단어의 이미지, 어두컴컴한 채굴장 창고의 풍경, 닭장 같은 선반을 가득 메운 채 과열되며 돌아가는 채굴기들과 암호화폐라는 정체불명의 수수께끼 같은 개념 등이 주는 감각들이 다시 한번 떠올랐고, 이러한 감각을 보다 직접적으로 형태화하기 위해서는 동굴의 모양을 한 무언가를 만드는 것으로는 충분하지 않으며, 제 스스로 굴을 파보아야 할 필요를 느꼈습니다.

채굴을 통해 조각한다는 것은 여러모로 흥미로운 면이 있습니다. 자유롭게 원하는 형태를 만들 수 없고, 항상 뒤집어서 생각해야 하며, 작업이 만들어지는 과정이 눈에 보이지 않기에 끊임없이 의심하고

which I waste a lot of time). Some people call it “subculture,” but I think today there is no mainstream culture in opposition that can define a subculture as a subculture. Placed in an awkward position in such a situation, this culture is repeating boring, meaningless updates and mechanical expansions only. Amid overproduction and heated competition, they produce colors that are quickly and efficiently consumable—instant, unreal, excessively cheerful and childish, stimulating or harmful.

When I begin work, I first mix colors to emulate the color of a selected object. But in the subsequent process, chemical reactions among the materials cause discoloration and residual stains on the surface. Such a surface makes me imagine a far future where the things currently hovering before my eyes will have faded or decayed.

However, the primary reason why I use color in the first place is because it makes explicit the process and structure of my production. My work employs a process that is a negative casting technique of sorts: I dig holes into a block of polystyrene and then pour epoxy and other materials into the holes. I can only roughly predict what the final form would look like until the polystyrene is removed to finally bring out the result.

Pouring materials into the holes is conducted over several stages. If at each stage a different color is added to the materials, the final result shows—after the fact—in what order and in what ways the different parts (in different colors) were produced and reacted to the others (it’s like looking at a stratigraphic cross section).

AHN It appears what you refer to as ‘mining’ is more than a sculpting methodology as a physical practice. It can be read conceptually as a practice of collecting and making use of references: references to art history, references to cultural or natural phenomena of specific regions, and references to contemporary society and popular culture. In conceiving the notion of mining, did you also consider the financial process which has been a hottest issue in recent years?

HYUN It’s since working on The Cave that I began to take mining as my sculptural methodology. The Cave is a work I made for an exhibition held in 2018 at Audio Visual Pavilion. Around the time I was making works by folding and crumpling latex rubbers and then attaching printed images onto their surface.

Bitcoin had been a big issue when we were preparing for the exhibition. The news media, social media, and other online communities were all talking about the rise and fall of Bitcoin, so I belatedly began looking up about cryptocurrency. Looking into basic information about Bitcoin, I found especially interesting how the expression “mining” is used to refer to the processing of transactions in the digital currency system and how graphics cards are used as tools for such mining.

Upon learning about cryptocurrency when I was making my final piece for the exhibition, I immediately decided to take it as a motif for the piece. I made a cave-like form with latex, and on the interior surface I put an image of a mining site lined with graphics cards, and on the exterior, images of animation characters,

상상해야 합니다. 굴을 깊이 파낼수록 조각은 높아지지만, 너무 욕심을 부리면 꼭 어딘가가 터져 새거나 부러져버립니다.

안 핑크 비즈니스라는 밴드활동을 한 것으로 알고 있습니다. 어떤 음악을 했었는지, 그리고 그 경험은 조형작업에 어떤 방식으로 투영되었는지 궁금합니다.

현 핑크 비즈니스는 2014년부터 2017년까지 활동했던 노이즈 밴드입니다. 저는 10대 시절부터 기타를 치며 대학에 들어온 후 이런저런 밴드에서 연주했지만, 어느 순간부터 락 음악에 기반한 연주가 점점 지겹게 느껴졌고 음악 자체보다는 전자기타라는 악기와 그것의 소리를 내기 위한 이펙터, 앰프와 같은 장치를 가지고 다양한 소리를 만드는 것에 관한 관심이 더 커졌습니다.

그러던 중 우연한 계기로 알고 지내던 민성식이라는 전자음악가와 함께 핑크 비즈니스를 만들며, 당시 제가 가지고 있던 소리에 대한 관심을 음악의 형태로 만들어볼 수 있었습니다. 핑크 비즈니스에서는 정해진 악보나 진행에 기반한 것이 아닌 한 명이 소리를 내기 시작하면 다른 한 명이 그것에 어울리는 소리를 만들고, 그러다 서로 소리를 비틀기도, 쌓기도, 지우기도 하며 즉흥적으로 음악을 만들었습니다. 이러한 과정에서 전자기타는 화음과 멜로디를 연주하기 위한 악기가 아닌 굽고, 울리고, 흘리고, 일그러뜨리고, 찢어낼 수 있는 물질이 되었고, 저는 더 많은 소리를 얻기 위해서 다양한 장치들이 지닌 물성을 극대화하고 이들의 연결 방식과 구성을 변형하며 새로운 반응들을 탐구했습니다. 조각을 전공하지도 않았을뿐더러, 이에 관한 지식이나 경험 역시 전무했던 저는 조각을 하기로 마음을 먹은 뒤, 낯선 재료와 절차를 마주할 때마다 과거 노이즈를 만들 때의 태도와 감각을 가지고 문제를 다뤄보고자 했습니다.

안 작가는 수도권의 변두리 야산을 관찰하기도 하지만 도시 곳곳에 숨겨진, 아니 아무도 눈길을 주지 않는 기지국을 관찰해 왔습니다. 기지국이 흥미를 끈 이유에 대해 설명해 주십시오.

현 기지국에 대한 관심은 작년 봄, 뉴스를 통해 기지국 연쇄 방화사건 소식을 접하며 시작되었습니다. 아마 국내에서도 많은 이들이 알고 있으리라 생각하지만, 코로나가 세계적으로 확산하던 시기에 영국에서 SNS를 통해 코로나가 5G 기지국의 전자파를 통해 확산된다는 가짜뉴스가 퍼지며 영국을 비롯한 유럽 곳곳에서 기지국을 불태우는 일이 벌어졌습니다. 물론 이는 근거 없는 음모론이 불러일으킨 웃지 못할 해프닝에 불과하지만, 이 사건을 통해 저는 이전까지는 전혀 관심을 가져본 적이 없는 기지국이라는 사물에 대해 의식하게 되었습니다. 이후 제가 일상적으로 지나치는 풍경들 속에 셀 수 없이 많은 기지국들이 존재함을 알게 되었는데, 그렇게 독특한 형태를 한 사물이 도처에 널려있음에도 의식하기 전까지는 놀랄 만큼 눈에 들어오지 않았다는 사실이 신기했습니다. 그 뒤로 항상 바깥을 돌아다닐 일이 생기면 눈에 들어오는 풍경 속 어디에 기지국이 숨어있는지를 찾는 습관이 생겼습니다. 관찰하면 할수록 사이버펑크물에 나올 법한 그로테스크한 생김새가 점점 매력적으로 느껴졌고, 지형과 기후에 따라 식물의 생김새가 다르듯이 설치된 장소의 인구밀도, 건축 환경, 지역의 용도 등에 따라 상이한 구조와 형태를 취한다는 점 역시 흥미로웠습니다. 지금 저에게 기지국을 보는 것은 하나의 감상 행위처럼 되어버려, 길을 걸거나 운전하는 도중에도 훌륭한 형태의 기지국이 눈에 들어오면 그 근처로 걸음을 돌려 구경하고 사진을 찍습니다.

안 기지국 감상법이 있다면 어떤 것을 권하고 싶는지요?

consumer products on display, and landfills. I also attached an anatomical model of teeth, and added a tiny miniature human figure in between two teeth so that it appears as if he is being swallowed up by a cave.

After the exhibition at Audio Visual Pavilion, I began experimenting with new materials that have since become my main materials. When I was struggling with how to structure their unique materialities that I had figured out, The Cave came to my mind. The work provoked joyful memories of improvisations that went into it, but also led me to look back on whether there was anything I missed and what had motivated me to start the work in the first place.

The image evoked by the word “mining,” the scenery of a dark mining warehouse, filled with shelves of overheated devices operating, and the mysterious identity of cryptocurrency loomed over me once again. I felt a cave-like form was not enough to express such sensibilities: I decided I myself should mine and dig holes.

Sculpting through mining is interesting in many ways. You can't make a shape that you want and you always have to think backwards. Because your production process is invisible to you, you need to constantly doubt and imagine. The deeper I dig, the higher my sculpture will be. But if I get too greedy and overdo, something will burst, leak, or break.

AHN You used to be in a band named Pink Business. What kind of music did you do? Do you think the band experience is connected to your work as a sculptor in any way?

HYUN Pink Business is a noise band that was active from 2014 through 2017. I started playing guitar as a teenager, and during my college years played in several different bands. One day my rock-based performances began to sound very boring, and I got more interested in creating sounds than in music itself. I began making sounds with electric guitar devices such as effectors and amplifiers.

Then, with the electronic musician Min Seong-sik, an old acquaintance, we formed the band Pink Business and it gave me opportunities to transform sounds into musical forms. We performed without a score or a plan. One of us would start making a sound and then the other would make a sound that would go with it. We improvised by twisting, building up, or deleting sounds. In such a process, the electric guitar is no longer an instrument for playing chords or melodies, but a material that can be scratched, vibrated, spilled, distorted, or smashed. To get more sounds, I also explored how different devices and sounds react to one another, maximizing the devices' inherent material properties and modifying the ways in which they are composed and connected.

I didn't receive a formal training in sculpture. Nor did I have any knowledge or experience about it. So, once I decided to do sculpture, whenever I encountered unfamiliar materials or techniques, I approached them with the same attitude and sense as I had as a sound maker.

현 비록 기지국을 주위 집으로 가져갈 수는 없지만, 밖으로 나가 멋진 기지국을 찾다니는 저의 취미가 수석인들이 산과 강을 돌아다니며 귀한 돌을 탐색하는 것 같이 느껴질 때가 있습니다. 수석에 입문할 때 처음 배우는 것 중 하나가 명석名石을 평가하는 기준에 관한 것인데, 저 역시 다양한 기지국들을 마주하며 언젠가부터 이것을 평가하는 나름의 기준이 필요하다고 생각하게 되었습니다.

제가 정리한 기지국의 조형미는 ‘첨삭’, ‘밀빚’, ‘괴랄’, ‘경暴’이라는 네 가지 요소로 판단할 수 있습니다. 이를 순서대로 간략히 설명하자면, 첫째로 훌륭한 기지국은 고딕 첨탑과 같이 뾰족하고 날카로운 인상을 주어야 하며, 둘째로 안테나와 분전함은 뾰뾰하고 주렁주렁 달려 있을수록 좋습니다. 셋째로, 빼어난 기지국은 무언가 괴이한 인상을 주어야 하는데, 이러한 괴이함은 아슬아슬하게 기울어있거나, 쌍둥이처럼 붙어있거나, 어설픈 인공 나뭇가지와 같은 요소들로 위장된 경우 등에서 나타납니다. 마지막으로 기지국은 언제나 야외에 있기 때문에 그것이 놓인 풍경과의 관계가 흥미롭고 의미심장한 경우, 생김새와 상관없이 명기지국으로 평가할 수 있습니다.

안 기지국 탐사를 하면서 사진 기록물을 남기기도 합니다. 기지국과 교회 십자가를 같은 공간에서 함께 관찰한 이유는 무엇인지요?

현 기지국과 십자가는 한국에서 하늘과 맞닿아있는 사물 중 가장 흔하게 볼 수 있는 것이 아닐까 싶습니다. 그 수가 워낙 많기에 돌이 함께 놓여 있는 경우 역시 드물지 않는데, 교회 근처에 우뚝 선 기지국 기둥이나 교회 지붕에 얹어진 안테나를 볼 때 저는 고딕 건축물의 뾰족한 첨탑과 가고일 조각 등이 연상되곤 합니다.

이 둘의 조합은 조형적으로도 인상적이지만, 둘 모두 문명을 전파하는 도구라는 사실은 더욱 의미심장합니다. 먼 옛날에 교회의 존재는 그것이 위치한 지역 공동체의 질서와 문화를 관리하고 문명과 야만을 구분 짓는 권력이었다면, 인터넷과 모바일 통신기술이 우리의 삶 전반을 지배하는 오늘날에 기지국은 과거 십자가가 지닌 것과 비견될 힘을 지니고 있습니다.

안 기지국은 편의를 위한 것이기도 하지만, 감시와 추적의 장비로서 음모론의 대상이 될 법합니다. 보이지 않는 무선 통신의 외피를 물리적으로 가시화하려는 의도는 무엇입니까?

현 기지국이 지닌 실질적인 위험은 전자파가 코로나를 퍼트린다는지 암을 유발한다는지의 문제가 아닌 추적과 감시의 기능에 있을 것입니다. LTE, 5G와 같은 무선통신 서비스가 제공되는 범위 내에서 누가, 언제, 어디에 있었는지에 대한 정보는 기지국을 통해 기록되고 이에 대한 수집과 사용은 기술적으로 얼마든지 가능합니다. 실제로 국내에서는 2011년 희망버스, 2013년 철도파업 당시 수사기관에 의해 노조 활동가 및 언론사 기자 등에 대한 위치추적 및 감청이 이루어진 사실이 밝혀져 논란이 되었으며, 작년 이태원 클럽에서 발생한 코로나 집단감염 사태에서 역시 기지국에 기록된 정보를 통한 방문자 추적이 이루어졌습니다.

어디서든 자유롭게 네트워크에 접속할 수 있다는 것은 역설적으로 어디서든 감시와 지배가 가능하다는 것을 의미합니다. 지금, 이 순간에도 기지국은 반지의 제왕에 등장하는 사우론의 눈이 번뜩이는 바랏두르 탐처럼 모두를 지켜보고 있습니다.

이러한 관계를 역전시키기 위해 저는 기지국을 비롯해 여기에 연결되어 거대한 네트워크의 체계를 구성하는 여러 신체 기관들을 감상할 수 있는 형태로 제작할 필요를 느꼈습니다. 우리는 감상을 통해 최소한 그 행위가 이루어지는 동안만큼은 보여지는 대상이 아닌 보는 주체가 될 수 있습니다.

AHN You often go out to look at mountains on the outskirts of Seoul, but you also have devoted yourself to observing telecommunication base stations, which are omnipresent across the city but are existing inconspicuously outside the people's attention. Can you tell us why base stations draw your attention?

HYUN Base stations began to draw my attention when I heard the news about a series of arsons of base stations last spring. Many people in Korea are probably aware of those incidents. When the Coronavirus pandemic broke out, fake news spread in the UK and the social media that the virus spreads through electromagnetic waves from 5G base stations, provoking people to burn them throughout the UK and other countries in Europe. This is of course a ridiculous happening caused by some unfounded conspiracy theory, but it let me become aware of those structures for the first time in my life.

After that, I was able to notice there are countless base stations in my everyday spaces that I pass by daily. It was surprising how such uniquely shaped objects had not captured my attention before then. Since then, I got a habit of looking out for base stations wherever I go. More and more I was attracted to their grotesque appearances, which are suggestive of the structures in cyberpunk fictions. It was also fascinating to find, just as plants have different appearances depending on the climate and topography, base stations take different forms and structures depending on the architectural environment and the usage and population density of the region. Base stations have become objects for appreciation for me. If I get to see a beautiful base station that catches my eye while I am walking or driving, I turn around to look and take pictures.

AHN Can you share your tips on how to appreciate base stations?

HYUN I can't just pick up and take home a base station, but to look out for great-looking base stations feels as if stone collectors roam around mountains and rivers looking for precious stones. One of the first things you learn about scholar's stones, if you study them seriously, is about the criteria for evaluating “famed stones” (名石). I began to think that I would need my own criteria for evaluating base stations as well.

As I have complied, the aesthetic beauty of base stations can be judged based on four criteria: sharpness (尖), denseness (密), grotesqueness (怪), and shininess (景). To explain these in order, firstly, an excellent base station should give an impression of being sharp and pointed like a Gothic spire, and secondly, the denser the antennas and distribution boxes are clustered, the better. Third, an exceptional base station impresses you with its bizarreness, which may come from a form that's slightly tilted, when it's disguised with things like fake tree branches, or when two appear conjoined like twins. Lastly, because base stations are installed outdoors, if a station forms an interesting or meaningful relationship with its location scenery, it can be evaluated as a good base station regardless of its visual beauty.

안 새로운 작품 시리즈 아토그 Atog에 대해 소개해 주십시오.

현 ‘아토그(Atog)’라는 단어는 말레비치의 조각 아키텍톤 Arkhitektion 연작 중 1923년 제작된 아키텍톤 고타 Arkhitektion Gota에서 ‘고타 Gota’라는 단어의 알파벳을 거꾸로 뒤집은 것입니다. 말레비치는 회화와 건축에 관한 문제라는 에세이에서 “알파 Alpha”는 수평적, “고타 Gota”는 수직적 건물을 의미한다고 설명하며, 이 기본적인 단위들의 조합을 통해 당대 절대주의 작품에서 나타나는 건축적 형태와 서유럽의 모더니즘 건축의 특징을 분석합니다.

저는 축경 작업을 진행하며, 미술사에서 조각을 통해 풍경을 구축한 선례를 찾는 과정에서 말레비치의 이 조각에 관심을 갖게 되었습니다. 저에게 이 작업은 하나의 단일한 건축물이라기보다는 수많은 건물들이 모여 형성된 거대한 도시의 풍경으로 다가왔는데, 좌대 위에 올라간 작은 조각이 감상자에게 강제하는 광활한 시점과 거리감은 작은 사물을 통해 전체-풍경을 보게 하는 축경의 감각과 유사하게 느껴졌습니다. 또한 근대화가 충분히 진행되지 않았던 당시 소련의 현실을 고려하였을 때 말레비치의 조각에 내재된 그 거대한 스케일은 단순히 공간적인 것일 뿐만 아니라 모종의 유토피아적 시간성이 깃들어 있기도 하다는 점에서 더욱 흥미롭게 느껴졌습니다.

이후 저는 제 작업에서 축경을 만들던 방식으로 말레비치의 고타를 제작해보고자 했습니다. 제가 기존에 사용하던 재료인 폴리스티렌과 에폭시, 시멘트가 오늘날 건축의 표피와 피하조직에 해당하는 재료라는 사실은 이 작업을 시도하는 데 있어 더할 나위 없이 적절하다고 여겨졌습니다. 말레비치가 만든 고타가 석고로 제작된 수십 개의 입방체를 쌓아 만들어진 것이라면, 저의 작업에서는 폴리스티렌을 잘라 그와 동일한 방식으로 쌓아 올리되 양적인(positive) 덩어리가 아닌 텅 빈 구멍이를 만들고, 이 구멍이를 네거티브 캐스팅으로 떠냅니다. 보이드가 뒤집혀 덩어리가 되고, 제작 과정의 방향과 결과물의 방향이 또한 거꾸로 뒤집힌다는 점 때문에 저는 작품의 제목이 역시 거꾸로 뒤집혀야 한다고 생각했고, 이러한 이유에서 Gota를 뒤집어 Atog라는 제목을 붙이게 되었습니다.

안 아토그나 축경이 탑의 형식으로 구현된 도시 또는 자연 풍경을 조감하는 시각을 보여주는 것이라면 사진 작업 위성사진 Satellite View은 정반대의 시선, 즉 조밀한 광물의 생성을 근접해서 관찰하는 시각일 것입니다. 비스무트 재료에 대한 관심과 사진작업으로 드러낸 이유에 대해 알고 싶습니다.

현 비스무트 결정체는 반짝이는 기하학적인 도시를 연상케 한다는 점에서 그 자체로 축경이기도 하지만, 제가 이 물질에 관심을 갖게 된 더 큰 이유는 그것을 만드는 방식에 있습니다. 이 결정체는 주괴 형태의 금속을 냄비 같은 용기에 넣고 완전히 녹인 뒤 천천히 응고시키는 과정에서 형성되는데, 보이지 않는 네거티브 공간에서 스스로 형태를 만든다는 점이 제가 굴을 파고 재료를 부어 넣어 형태를 만드는 방식과 유사하다고 느꼈습니다.

작업실에서 결정체를 만들고 난 뒤, 종종 그 색채와 디테일에 정신을 빼앗겨 한참을 가까이서 들여다보곤 합니다. 작은 도시를 손바닥 위에 올려놓고 이리저리 돌려가면서 관찰하다보면, 이러한 행위가 마치 인공위성이 렌즈를 통해 지표면을 촬영하는 것처럼 느껴질 때가 있습니다. 비록 결정의 물리적인 크기는 아주 작지만 제가 그 속에서 본 풍경은 무척 큰 것이었고, 크기에 대한 이 시각적 경험을 가장 효과적으로 구현할 수 있는 매체가 사진이라고 생각했습니다.

AHN You also take photographs of the base stations during your exploration. And in some of your photographs, a base station appears next to a church cross. What makes you find such a scene interesting?

HYUN In Korea, just like base stations, church crosses are commonplace objects that are unusually soaring high into the sky. Because so many crosses can be found in our environment, it's not difficult to find a base station appearing next to a church cross. When I see a base station installed near a church building or see antennas placed on a church roof, they remind me of pointed spires and gargoyle sculptures of Gothic architecture.

The combination of these two is aesthetically impressive, but what's even more meaningful is that they are both tools used for spreading civilization. In the distant past, a church building symbolized its power to oversee the community's social order and culture, a power that separates civilization from barbarism. Today, the power that base stations have is comparable to that, because our life is dominated by the Internet and mobile communication technologies.

AHN Base stations are to serve our convenience, but because they are also used for surveillance and tracking, they can often inspire conspiracy theories. Why do you want to 'visualize' such inconspicuous or invisible wireless communication equipment?

HYUN The real threat posed by base stations is in their surveillance and tracking functions, not in whether electromagnetic waves spread the Coronavirus or cause cancer. Within areas where wireless services such as LTE and 5G are provided, information about who was where and when is recorded on the base stations, and collecting and using such information is technically possible, of course. In fact, in South Korea, it has been revealed to many people's shock that during the 2011 Hanjin Heavy Industries strike and the 2013 railroad strike, the investigative agencies wiretapped and tracked whereabouts of the labor union activists and news media reporters. Also, following the COVID-19 outbreak in Itaewon last year, the government agencies were able to track down the visitors to the area by using the information recorded on the base stations.

Being able to access network shares anywhere, paradoxically, means that you are under surveillance and control anywhere. Right at this moment, too, the base stations are watching us like Sauron's Barad-dûr tower in the Lord of the Rings movie.

To reverse this relationship, I thought it would be necessary to reimagine and transform the enormous network's physical organs into visual objects for appreciation. Through appreciation, or, as long as we observe them, we can become the subject, not the object, of gaze.

AHN Please tell us about your new series titled Atog.

HYUN The word “Atog” is the spelling backwards of “Gota,” a word from Arkhitektion Gota, one of Malevich's

architecton sculptures of 1923. In his essay titled Painting and the Problem of Architecture, Malevich explained horizontal buildings as “Alpha” and vertical buildings as “Gota,” and by using these concepts as basic units, analyzed the place of architectural form in the art of Suprematism as well as the characteristics of modernist architecture of Western Europe.

For my “miniascape” series I was researching on previous cases in art history of sculptural expressions of sceneries, and that's when I found about Malevich's Arkhitektion Gota sculpture. It came to me as a vast urban cityscape of numerous buildings, rather than as a single architectural structure. The small sculpture on a pedestal was compelling an expansive sense of perspective and distance, which appeared to me similar to the art of miniascape which intends to lead the viewers to sense a larger landscape by looking at a small object taken from it. Furthermore, considering modernization had not yet sufficiently affected the Soviet Union at the time, Malevich's sculpture evoked a tremendous scale that is not simply spatial but that implies a sort of utopian temporality. I found it so fascinating for these reasons.

It got me to want to remake Malevich's Gota in the same way I used to work on my “miniascape” series. The materials I had been employing, such as polystyrene, epoxy, and cement, seemed perfectly appropriate for this attempt, because they are like the epidermis and subcutaneous tissues of urban architecture of our time. While Malevich constructed Gota by piling up plaster cubes, I also chose to “pile up” polystyrene, but I made hollow holes, instead of positive masses, and fabricated them by using a negative casting process.

Void was turned to mass, and not only the production process but also the resulting form was turned upside down. It would be apt to reverse the title as well, so I spelled Gota backwards and gave it the title Atog.

AHN While your sculptures such as Atog and Miniascape associate natural or urban sceneries in the form or a tower with overlooking perspective, your Satellite View suggests an opposite perspective as they take a close look at densely constructed minerals. Can you tell us about your interest in bismuth and why you have chosen the medium of photography for that subject?

HYUN Bismuth crystals are reminiscent of shiny, geometric urban cities, and that itself is like a miniascape of sorts. But what really took my attention was how they are made. To get a bismuth crystal, you need to melt metals that look like ingot molds in a pot and then let it slowly solidify. The way in which it forms itself in a negative space appeared to me similar to the way I make sculptures by first making hollow holes and then pouring materials into them.

Having myself made bismuth crystals in my studio, I would often just spend time looking at them closely, distracted by their colors and details. Scrutinizing a small city on my palm, I felt it would be like a satellite capturing images of the earth's surface. The crystal's

physical size is very small, but what I saw in it was a very large scenery. Such a visual experience of size would be most effectively expressed through the medium of photography.





앞:  
 아토그(고딕)  
 에폭시 수지, 안료, 시멘트, 유리섬유,  
 황동, 나무, 폴리스티렌  
 Atog(Gothic)  
 epoxy resin, pigment, cement, fiberglass,  
 brass, wood and polystyrene  
 90 × 78 × 150 (h) cm, 2021

뒤:  
 고딕  
 아카이벌 피그먼트 프린트  
 Gothic  
 archival pigment print  
 9 × 12 cm (13 pieces), 2021





러다이트 방화  
 에폭시 수지, 안료, 시멘트, 황동, 폴리스티렌  
Luddite Arson  
 epoxy resin, pigment, cement,  
 brass and polystyrene  
 23 × 25 × 78 (h) cm, 2021

텅 빈 절벽  
 에폭시 수지, 폴리우레탄 레진, 안료,  
 시멘트, 인조모, 폴리스티렌  
Void Cliff  
 epoxy resin, polyurethane resin, pigment,  
 cement, artificial hair and polystyrene  
 20 × 14 × 51 (h) cm, 2020

아토그  
 에폭시 수지, 안료, 시멘트, 비스무트, 폴리스티렌  
Atog  
 epoxy resin, pigment, cement,  
 bismuth and polystyrene  
 20 × 18.5 × 39 (h) cm, 2020

축산(쌍봉)  
 에폭시 수지, 안료, 시멘트, 폴리스티렌  
Extracted Mountain (Double Peak)  
 epoxy resin, pigment, cement and polystyrene  
 25 × 15 × 85 (h) cm, 2020

왕관  
 에폭시 수지, 안료, 시멘트, 못, 폴리스티렌  
Crown  
 epoxy resin, pigment, cement,  
 nail and polystyrene  
 24 × 11 × 38 (h) cm, 2021

과여진 구름  
 에폭시 수지, 안료, 시멘트, 폴리스티렌  
Overdriven Cloud  
 epoxy resin, pigment, cement and polystyrene  
 60 × 17 × 46 (h) cm, 2021



공축(제비나비)  
에폭시 수지, 안료, 시멘트, 비스무트, 애벌레  
모형, 해골 미니어처, 폴리스티렌  
Void Extruction(Papilio Bianor)  
epoxy resin, pigment, cement, bismuth, caterpillar  
figure, skeleton miniature and polystyrene  
74 × 24 × 56 (h) cm, 2021



파노라마(덫)  
에폭시 수지, 안료, 시멘트, 유리섬유,  
아크릴, 나무, 폴리스티렌  
Panorama(Trap)  
epoxy resin, pigment, cement, fiberglass,  
acrylic, wood and polystyrene  
58 × 44 × 48 (h) cm, 2021



위성사진  
아카이벌 피그먼트 프린트  
Satellite View  
archival pigment print  
193.3 x 145 cm, 2021



공축(괴리사)

에폭시 수지, 안료, 시멘트, 비스무트, 거미,  
파리, 풍뎡이, 와이어, 폴리스티렌  
(Void Extraction(Puppeteer))  
epoxy resin, pigment, cement, bismuth,  
spider, fly, beetle, wire and polystyrene,  
dimensions variable, 2021



p. 26:  
기지국  
에폭시 수지, 안료, 시멘트, 황동, PVC, 폴리스티렌  
Cell Tower  
epoxy resin, pigment, cement,  
brass, PVC and polystyrene  
40 x 40 x 205 (h) cm, 2020

p. 27:  
아토그(전파자)  
에폭시 수지, 안료, 시멘트, 유리섬유, 황동,  
나무, 플라스틱 사슬, 비스무트, 폴리스티렌  
Atog(Evangelist)  
epoxy resin, pigment, cement, fiberglass, brass,  
wood, plastic chain, bismuth and polystyrene  
50 x 50 x 210 (h) cm, dimensions variable, 2021





p. 28:  
쌍둥이(부분)  
Detail of Twins

p. 29:  
쌍둥이  
에폭시 수지, 안료, 시멘트, 탈크,  
유리섬유, 철, 폴리스티렌  
Twins  
epoxy resin, pigment, cement, talc,  
fiberglass, steel and polystyrene  
92 x 46 x 250 (h) cm, 2021



공축(해저)  
에폭시 수지, 안료, 시멘트, 탈크, 유리섬유, 폴리스티렌  
Void Extraction(Submarine)  
epoxy resin, pigment, cement, talc,  
fiberglass and polystyrene  
450 x 36 x 32 (h) cm, 2021



생존율 제로의 길리슈트(부분)  
Detail of Ghillie Suit with Zero Survival Rate



생존율 제로의 길리슈트  
에폭시 수지, 안료, 시멘트, 인조모,  
비스무트, 황동, 나무, 폴리스티렌  
Ghillie Suit with Zero Survival Rate  
epoxy resin, pigment, cement, artificial hair,  
bismuth, brass, wood and polystyrene  
50 × 68 × 102 (h) cm, 2020

현남  
1990 고양 출생  
고양에서 거주 및 작업

HYUN NAHM  
1990 Born in Goyang  
Lives and works in Goyang



에르메스 재단

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

FONDATION D'ENTREPRISE HERMÈS

“Our gestures define us and show who we are.” A commitment to this unifying statement drives everything we do at the Fondation d'entreprise Hermès. Put another way, individual actions nurture growth and well-being for us all. The Foundation puts in place the necessary conditions for the transmission of skills and know-how, the creation of new work across the arts, the protection of our environment, and the encouragement of social solidarity, through several programmes designed to accompany its beneficiaries as they build tomorrow's world. Together, these actions reflect our fundamental aims: to cultivate shared intelligence, harness progress for the greater good, and enshrine humanitarian values at the heart of today's society. Established in 2008, the Fondation d'entreprise Hermès is directed by Laurent Pejoux, and presided by Olivier Fournier.

FONDATIONENTREPRISEHERMES.ORG  
#FondationHermès #에르메스재단

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

HERMÈS KOREA LIMITED  
Managing Director: Han Sung Hun  
Communication Director: Kim Ju Youn  
Exhibition Manager: Yum Hyejo  
Communication Coordinator: Cho Soo Min

아틀리에 에르메스

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

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

아틀리에 에르메스는 현대미술의 가장 중요한 가치를 기반으로, 현 예술계의 여러가지 사안에 대해 의미 있는 미학적 비평을제공하는 동시에 현대미술의 다양성과 복합성을 적극 수용하며, 장르의 구분 없이모든 형태의 예술 창작 활동을 포용합니다.

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

매종 에르메스 도산 파크 B1F  
서울특별시 강남구 도산대로 45길 7  
T. 02 3015 3248  
F. 02 545 1224  
월요일-화요일: 오전 11시-오후 7시  
목요일-토요일: 오전 11시-오후 7시  
일요일 및 공휴일: 오후 12시-오후 7시  
수요일 및 추석 연휴(9월 21일, 22일): 휴관

MAISONHERMESDOSANPARK.HERMES.COM  
#AtelierHermès #아틀리에에르메스

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

ATELIER HERMÈS

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

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

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

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

MASION HERMÈS DOSAN PARK  
B1F., 7, Dosan-daero 45-gil,  
Gangnam-gu, Seoul, Korea  
T. +82 2 3015 3248  
F. +82 2 545 1224  
Monday to Tuesday: 11am-7pm  
Thursday to Saturday: 11am-7pm  
Closed on Wednesdays and Chuseok  
Holidays (September 21, 22)

학력

2019 서울과학기술대학교 일반대학원 조형예술과 석사(수료)  
2016 홍익대학교 미술대학 회화과 학사

개인전

2021 역시 내 장년 성지순례기는 잘못됐다, 인스턴트 루프, 서울  
2020 축경론, 공간형 & 쉬프트, 서울

단체전 및 프로젝트

2020 기하적 유기학, 도록, 서울  
2019 얼굴들, 서울과학기술대학교 미술관, 서울  
2018 희지스 하우스(3X3), 시청각, 서울  
2017 Looped Layers, B1-F3, 아카이브 북, 서울  
— 사례이드: 스피드 게임, 서울과학기술대학교, 서울  
2016 핑크비즈니스 유럽투어, Détail(파리), L'Hermitage(파리), Ateliers Quatrepourcent(낭시), Repeat Bar(베를린)  
2015 short story long - 장마, 스페이스윌링앤딜링, 서울  
— 핑크비즈니스: 초이스, 신도시, 다소유, 서울

Education

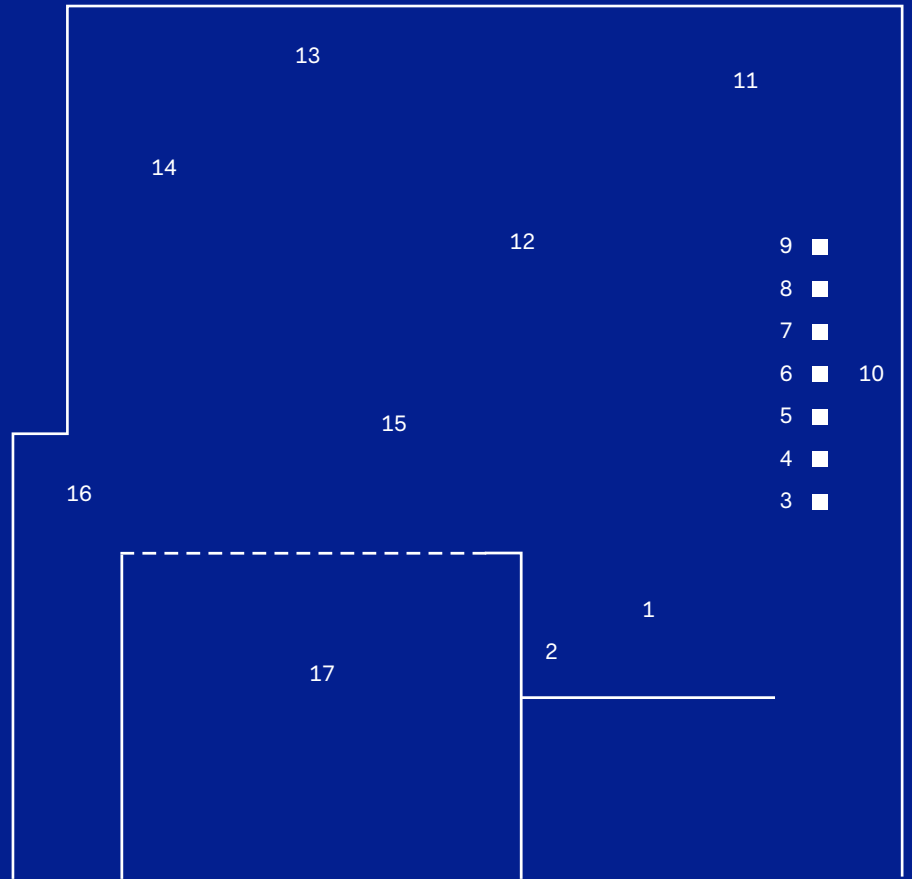
2019 M.F.A. Candidate, Fine Arts, Seoul National University of Science and Technology, Seoul, South Korea  
2016 B.F.A. Painting, Hongik University, Seoul, South Korea

Solo exhibitions

2021 My Early Adulthood Pilgrimage Is Wrong, As I Expected, Instant Roof, Seoul, South Korea  
2020 Miniascape Theory, Art Space Hyeong & Shift, Seoul, South Korea

Group exhibitions and Projects

2020 Geometric Organicism, Dorok, Seoul, South Korea  
2019 Faces, Museum of Art Seoul National University of Science and Technology, Seoul, South Korea  
2018 Hiji's House, Audio Visual Pavilion, Seoul, South Korea  
2017 Looped Layers, B1-F3, Archive Bomm, Seoul, South Korea  
— Charades: Speed Game, Museum of Art Seoul National University of Science and Technology, Seoul, South Korea  
2016 Pink Business Europe Tour, Détail (Paris), L'Hermitage (Paris), Ateliers Quatrepourcent (Nancy), Repeat Bar (Berlin),  
2015 short story long - rainy season, Space Willing n Dealing, Seoul, South Korea  
— Pink Business: Choice, Seendosi, Seoul, South Korea



- 1 아토그(고딕)  
Atog (Gothic)  
2021
- 2 고딕  
Gothic  
2021
- 3 축산(쌍봉)  
Extructed Mountain  
(Double Peak)  
2020
- 4 과여진 구름  
Overdriven Cloud  
2021
- 5 텅 빈 절벽  
Void Cliff  
2020
- 6 공축(제비나비)  
Void Extruction  
(Papilio Bianor)  
2021

- 7 아토그  
Atog  
2020
- 8 왕관  
Crown  
2021
- 9 러다이트 방화  
Luddite Arson  
2021
- 10 위성사진  
Satellite View  
2021
- 11 공축(괴뢰사)  
Void Extruction  
(Puppeteer)  
2021
- 12 파노라마(뒷)  
Panorama (Trap)  
2021

- 13 기지국  
Cell Tower  
2020
- 14 아토그(전파자)  
Atog (Evangelist)  
2021
- 15 쌍둥이  
Twins  
2021
- 16 생존율 제로의 길리슈트  
Ghillie Suit with Zero  
Survival Rate  
2020
- 17 공축(해저)  
Void Extruction  
(Submarine)  
2021