

Bio gallery

Princess

Yelim Ki

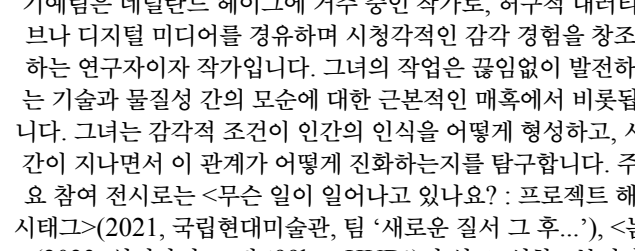
18 October—7 November, 2024

바이오 갤러리에서는 기예림 작가의 개인전, 프린세스를 선보입니다. 이 프로젝트는 영화의 독백 서사와 소리에 반응하는 조명을 주요한 매개로 살아 생명을 정의하는 조건과 잠재적인 주제를 탐구하고자 합니다. 작가는 기계 언어와 그 물리적 표현을 실험하고, 공상과학적 맥락에서 빛과 소리의 상징적 의미를 재구성합니다. 테크놀로지가 약속하는 영속성은 종종 실패하는 반면, 버려지고...

Bio gallery presents Princess, the solo exhibition by Yelim Ki. The project seeks to explore the conditions that define the living and its potential agency, through film installations featuring monologue audio narratives and sound-responsive lighting. By experimenting with machine language and its physical manifestation, it reimagines the symbolic meaning of light and sound within a sci-fi context. The permanence promised by technology often fails, while the disposable persists disturbingly forever.

*This exhibition is supported by Seoul Arts Foundation.

- 작가 / 기예림
Xana역 배우 / Scott McCulloch
음악 / Lawrence McGuire
녹음 및 편집 / Ege Şahin
테이브 목소리 / Jia Jia Ji Chen
번역 교정 / Luisa Kim
설치 / 삼표
도움 주신 분들 / 양세현, 임지영, 조맹, 키미, Tornike Gvelesiani, Giorgi Kolbaia, Ben Wheeler, Kerim Kali
지원 / 서울문화재단



- 1. XII, UV 조명, 가죽, 라텍스
2. CXXI, 스피커, 스피크 조명, 사무실 의자, 나무
3. May, 열거소성 플렉시, 아두이노, 야외 조명
4. Yelga, 26cm, 상글 재질 비디오, 3채널 오디오
5. Teenage Disc, 플렉시 클라스, 건축 모형, 배판, 라텍스
6. Gas, 플렉시 클라스, led 스트립

아래의 텍스트는 2024년 바이오갤러리에서 진행되는 전시 <Princess>의 이해를 돕기 위해 무용수 박주현과 작가 기예림이 대화하는 형식으로 작성되었습니다. 두 사람은 8월 23일, 9월 27일 두 차례의 온라인 인터뷰, 10월 13일 2차례의 오프라인 대면 인터뷰를 진행하였습니다.

기예림은 네덜란드 헤이그에 거주 중인 작가로, 허구적 내러티브나 디지털 미디어를 경유하며 시정각적인 감각 경험을 창조하는 연구자이자 작가입니다. 그녀의 작업은 끊임없이 발전하는 기술과 물질적 공간의 모순에 대한 근본적인 관점에서 비롯됩니다. 그녀는 감각적 조건이 인공의 인식을 어떻게 형성하고, 시간이 지나면서 이 관계가 어떻게 진화하는지를 탐구합니다. 주요 참여 전시는 <무슨 일이 일어나고 있나요> : 흐르... (2021, 국립현대미술관), '새로운 질서 그 후...' <눈> (2023, 얼터사이드, 팀 '99betaHUD')이었고, 영화 <분타카 머 10.0> (2021, 박소음, 정인우와 공동감독 하였습니다).

박주현은 서울을 기반으로 활동하는 무용수이자 연구자입니다. 공연 <사방이 막혀 있고 전진 거울이 있는> (2024) 안무 및 연출, <몸 풀기> (2024, 콜라티브 매듭)을 공동 기획하였고, <Without Frame! Vol.2: Trash Can 나의 힘은 쓰러졌어!>, <Without 2022.봄호 : 교차성X비거너리즘>을 같이 했고, 연극 리브 「유실된 그 모든 가능 세계: 안티무빈클럼AMC, <한 방울의 내가>, 「구멍에 빠진 자신을 들여다보는 여자: 배설희, <구멍남 밤바느질>을 썼습니다.

주현

갤러리에 들어서면, 영화 <Princess> (2024)가 영사되는 매쉬 스크린과 작가가 직접 만든 도자기 인물이 놓여 있습니다. 이 사람들은 영화에 등장하지 않아요. 독자적인 위치를 유지한 채 공간을 점유하지요. 영화는 내러티브가 아닌 스크린이라는 물질로 먼저 제시되고, 반투명한 영사막은 빛이 침투해 오기를 유도합니다. 조명 역시 영화의 부산물이거나, 서사를 유적으로 연출하기 위해 배치되지 않아요.

예림

말씀 주신 대로, 매쉬 스크린에 영사되는 빛은 온전하게 영상을 투사하고 있지 않습니다. 그리고 서로 다른 파장과 색, 투명도를 가진 조명 기구들은 사운드 트랙을 구성하는 각 음성 트랙에 응답하면서, 영상의 가시성에 때때로 영향을 끼치고 있지요. 여기서 이미징을 전달하는 매개체로서 스크린은 더 이상 유효하지 않아요. 영상도 결국에는 평면 이미징이고, 그러한 조평면이 주는 허무함을 극복하고 싶다는 생각을 늘 해왔고, 그러기 위해서는 스크린을 온전한 물질로 대하는 실험이 필요했어요.

주현

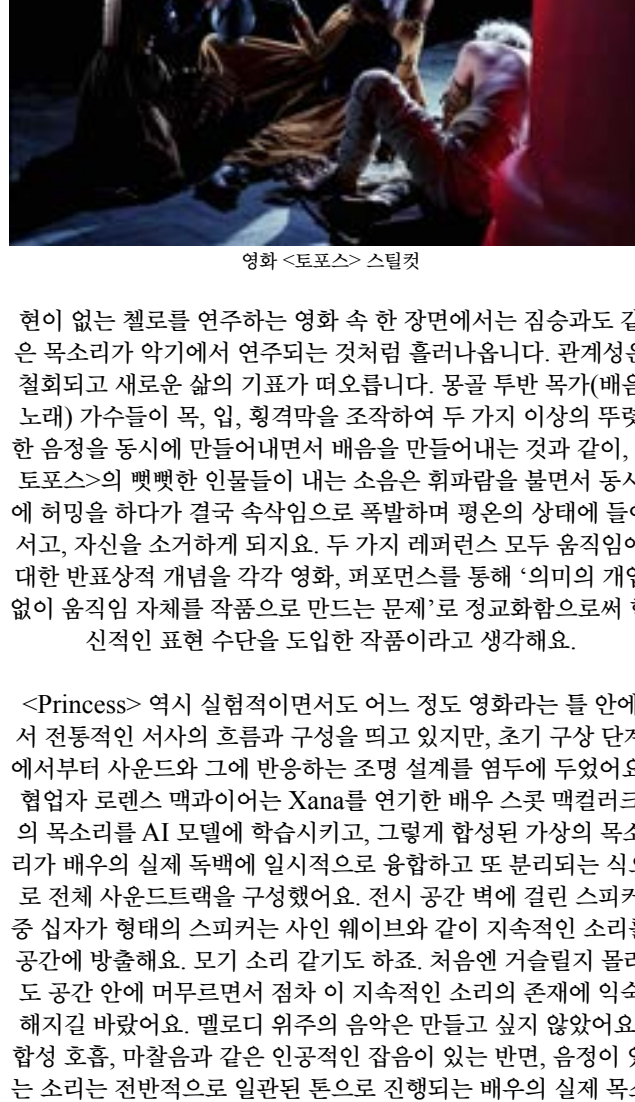
내러티브의 구조 역시 작가가 의식하는 빛의 성질을 따르는 듯 보입니다. 다른 이야기가 아닌 바로 이 이야기를 구성하는 데 매체 연구의 흔적이 어떻게 반영되었는지 궁금합니다.

예림

빛은 손에 잡히지 않고 도망 다니는 성질이 있고, 절대적인 힘이 나타나 발산하는 에너지의 근원이라는 상징적인 의미의 비물질성을 가지지만 동시에 제약된 성질을 갖고 있어요. 조명 장비와 전기 배선을 가지고 사용하는 작업들을 만드는 과정은 실재의 연속적이 되지 부진하기도 해요. 어느 정도 즉흥적인 부분도 있고요. 그런 조 잡합이 빛의 물질성을 가장 많이 보여준다고 생각해요. 이러한 빛의 역할은 주인공 Xana가 경험하는 분열적 상태와도 의미상으로 연결되고요. Xana의 인간적 면모는 점차 확산, 분화, 증발하며 더듬거리는 말의 반복, 시계의 증첩 등 병적인 발화로 변모하죠. 오프닝에서 '강이라 불리우는 짐, 왕국이러 불리우는 강'이라고 말장난처럼 이야기는 문장들은 지칭하는 대상으로부터 언어 자체가 미끄러지고 박탈된다는 선언이기도 해요.

주현

조잡함 하나... 데이빗 로워런 감독의 영화 <고스트 스토리> (2017)가 떠오르네요. 이 영화의 유형은 고전적인 유형의 형상을 배반하지는 않아요, 여전히 너무나 물질적이에요. 다만, 영안실의 흰 천을 제 몸 삼은 등장인물 C의 몸피조요. 유형은 지켜지려 애쓰고 있어요. 흰 천은 바닥에 깔려서 지지부진하게 되고, 찢어지기도 해요.



영화 <고스트 스토리> 스틸컷

<Princess> (2024)의 배경은 모두가 영생을 사는 세계입니다. 등장인물 Xana는 꿈 같은 상태에 갇혀 영속성의 목소리를 되풀이하고, 예상치 못한 생각과 말에 방해를 받으며 통제력을 잃어갑니다. 그런 Xana의 목소리는 인공 목소리로 프로그래밍되고, 일부 조명이 그에 반응하지요. 이때, 소리와 빛은 모종의 불연속적인 상호작용을 일으킬 뿐 하나로 통합되지 않습니다.

예림

이런 작업에서는 주로 생명을 정의하는 조건과 잠재적인 주제성을 탐구하고자 했어요. 여기에는 기계 언어와 그 물리적 표현의 실험이 포함돼요. 이전 작업들에서도 영화나 프로그래밍, 3D 등 다양한 디지털 환경을 다룰 때때로, 항상 물리적 요소로 주변에 존재한다는 가정을 따르며, 그렇게 해서 만들어진 대상물들 함께 만드는 실험을 병행해 왔던 것 같아요. 그것은 망상의 크리처가 남긴 자취 유물일 수도, 단순히 브레이크나 지지대 같은 기능적 사물들이 될 수도 있죠.

요즘 관심이 가고 살펴보고 있는 개념으로는 '뉴 애니미즘'이 있어요. '뉴 애니미즘'은 과학기술과 자본주의의 영향 아래에서 물질과 비물질, 인간과 비인간 간의 연결성을 강조합니다. 이는 기술적 매체이자 데이터, 네트워크와 같은 비구체적 시스템이 마치 생명체처럼 작동하고 상호작용하는 방식을 분석하고, 이들 사이의 상호 연결성을 탐구합니다. 또한 기계와 인간, 환경 사이의 경계를 흐리며, 이들이 상호작용하는 방식에서 새로운 형태의 존재성을 발견하려고 합니다.

저는 이러한 관심이 기호, 예술, 데이터와 같은 비물질적 요소들이 하나의 생명체처럼 움직이고, 이 과정에서 생겨나는 의식이나 행동이 예측 불가능한 특성을 지닌다는 점에 주목하게 되었어요.

이전부터 현재까지 제 작업에서 이어지며 지속적으로 다루지는 불연속성, 예측 불가능성, 그리고 인간과 비인간 간의 상호작용 또한 이러한 맥락 속에서 이해해 볼 수 있을 것 같아요. 작품속에서도 기존의 방식대로 일관되지 않음도 있고요. 그렇게 해서 만들어진 감각적인 방식으로 업혀 있으며, 이러한 상호작용이 정해진 규칙이나 논리에서 벗어나 불연속적이고 비선형적인 흐름을 형성해요. 이 흐름 속에서 새로운 형태의 존재성과 관계들이 생성되는 것이죠.

주현

예림의 연구 물을 하나를 직접 인용하는 방식으로 공유해 볼게요. 2024년 9월 12일 자 메일입니다.

"음약이 고유한 주파수를 가지고 귀에 다다름과 같이 빛은 공간 안을 채우고 비추며 눈에 다다른다. 무시할 수 있는 혹은 감각되지 않는 범위 내에서의 스펙트럼."
작가는 기억에 질서를 부여하는 문제에 관심을 두어왔어요. <Princess>는 그러한 연구 물음을 "무시할 수 있는 혹은 감각되지 않는 범위 내에서의 스펙트럼"으로 번역해 내리는 시도로 읽힙니다. 조명을 직접 제작해 확산하는 형태 및 텍스처를 통해 광원을 조절하고, 그중 일부는 영화의 사운드와 빛의 소용돌이를 광원하도록 설계하였어요. 내러티브와 빛은 소리를 시그널 삼아 불연속적으로 겹쳐졌다 분리됩니다. 일종의 안무 같기도 하네요. 사운드 작업은 어떠셨나요?

예림

<Princess>에서 사운드에 영상이 상영되고 공간 안을 점유하며 빛과 시각적 요소들에 관계해서 상영에서 주요한 역할을 가져요. 보이지 않는 음성이 시각적 요소를 반응하게 하는 영향력을 가질 때 그 관계성이 일관되지 않을 수도 있죠. 저는 오히려 그 메커니즘이 느슨하고도 불가능할 때, 비로소 보이지 않는 대상을 주제적인 존재로 받아들일 수 있게 된다고 봐요.

이런 의미에서 안티미디어 안락지디 같은 영화 <토포스> (1985)는 경적인 이미지와 소음 간의 모순적인 관계를 영화적으로 해석한 좋은 예입니다. 이 영화는 중세부터 르네상스 시대까지 서양 회화에서 여성이 어떻게 묘사되고 취급되었는지를 실험적으로 재구성한 작품이에요. 영화의 형식적 측면은 정물화처럼 보이는 영상에 동기화되지 않은 사운드가 넘쳐나는 방식으로 해체적입니다. 이러한 불일치의 연쇄가 계속되면서 영화가 끝날 무렵에는 소리가 더 이상 사건의 인과관계를 이해하는 데 필요한 요소로 여겨지지 않고, 영화는 알레고리학과 미적 구성의 완전한 영혼에 놓이게 됩니다. 거기서 일관된 성체 사용을 극한으로 밀어붙여 만들어내는 딸꾹, 짹짹, 퉁퉁, 휘파람, 울부짖음, 허밍, 쥐어짜는 소리를 듣다 보면 인물들이 구성하는 정적인 풍경은 인간성을 상실하게 되고, 산자와 죽은 자 사이에 수렴하는 일종의 경계적인 순간을 형성합니다.



영화 <토포스> 스틸컷

현이 없는 첼로를 연주하는 영화 속 한 장면에서는 짐승과도 같은 목소리가 새겨진 연주되는 것처럼 들리거나 울립니다. 관계성은 첼라와 새로운 삶의 기표가 떠오릅니다. 몽골 투반 몽골어 배움 노래) 가수가 목, 입, 횡격막을 조작하여 두 가지 이상의 뚜렷한 음정을 동시에 만들어내면서 배음을 만들어내는 것과 같이, <토포스>의 뻗뻗한 인물들이 내는 소음은 횡파를 들면서 동시에 허밍을 하다가 결국 속삭임으로 폭발하며 평온의 상태에서 들어서고, 자신을 소거하게 되요. 두 가지 레퍼토리 모두 움직임에 대한 반복상징 개념을 각각 영화, 퍼포먼스를 통해 '의미의 개입 없이 움직임 자체를 작품으로 만드는 문제'라고 정의화함으로써 혁신적인 표현 수단을 도입한 작품이라고 생각해요.

<Princess> 역시 실험적이면서도 어느 정도 영화라는 틀 안에서 전통적인 서사의 흐름과 구성을 띄고 있지만, 초기 구성 단계에서부터 사운드와 그에 반응하는 조명 설계를 염두에 두었어요. 협업자 로렌스 맥과이어는 Xana를 연기한 배우 스코트 맥컬러크의 목소리를 AI 모델에 학습시키고, 그렇게 합성된 가상의 목소리가 배우의 실제 독백에 일시적으로 융합하고 또 분리되는 방식으로 전체 사운드 트랙을 구성했어요. 전시 공간 벽에 걸린 스피커 중 십자가 형태의 스피커는 사인 웨이브와 같이 지속적인 소리를 공간을 방출해요. 모기 소리 같기도 하죠. 처음엔 존재하지 않다가 공중 안에서 머무르면서 점차 이 지속적인 소리의 존재에 익숙해지길 바랐어요. 멜로디 위주의 음악은 만들고 싶지 않았어요. 합성 호흡, 마찰음과 같은 인공적인 잡음이 있는 반면, 음정이 있는 소리는 전통적으로 일관된 톤으로 진행되는 배우의 실제 목소리에 융합되도록 갑자기 전진하기도 하는데, 주로 모음 소리가 그러한 전환을 매개하고 있어요.

그리고 공간 안에 놓인 조명 기구 중 몇몇은 독백을, 몇몇은 인공 음성을 음성 신호로 받아 빛의 밝기를 조절하는 식으로 반응해요. 작은 사운드 센서가 달려서 공간 내의 소음에 반응하는 기구도 있고요. 이들이 받아들이는 음성 신호는 양지 구에 들리거나 파장과 겹칠 때동이 받아들이는 음성 신호는 양지 구에 들리거나 파장도 계속 연구하고 싶은 부분이에요. 반대로 빛 신호를 음성으로 전환하거나, 전자 약기를 직접 연결해서 들리지 않는 소리를 눈에 보이는 빛으로 전환하는 등 빛과 소리의 관계를 교란하는 실험을 전시가 끝난 후에도 이어가고 싶어요.

협업자 로렌스 맥과이어의 작곡 노트

주현

영화 <Princess>에 모티브를 제공한 초기작 <세리와 시츄기 떠나간 사람> (2017)부터 <멘트> (2021, 팀 '새로운 질서 그 후...'), <눈> (2023, 팀 '99betaHUD') 등 예림의 작업에는 기술적 미미가 배면에 떠올라요. 예언자, 추방, 전언, 이교도... 빛도 그렇지요. 이에 대한 이야기를 듣고 싶어요. 사소한 에피소드로 출발해도 좋구요.

예림

어린 시절 기독교의 다양한 분파들, 의식과 예배를 경험했던 시기가 있었어요. 주기적으로 각기 다른 장소와 사건들을 경험하며 그들 사이의 차이를 배우고, 그 안에서 반복되는 '의식'을 구별할 것 같은 재미를 찾았다면, 그 안에서 반복되는 '의식'을 구별할 수 없었던 인지적 거리가 같은 여전히 하나의 태도로 남아 제가 무언가 창작하려고 할 때 끊임없이 그 영향력 아래 있도록 만들어요. 한 가지 삽화를 소개해 볼게요.

하루는, 몇 시간에 걸쳐 교외의 예배당으로 가는 길이었어요. 차 안에서 어머니와 저는 단 한 단어도 나누지 않았어요. 매우 다른 부흥의 방법과 통과하는 것이 단체와 그들이 사용하는 매체들 공간에 어머니와 동행하는 것이 일상이 되어 버렸기 때문이에요. 더 정확히 말하면, 그녀와 함께 방황하는 것이 너무 일상화되어 이번에는 어디로 가는지 물어볼 호기심이 더 이상 생기지 않았어요. 빛바랜 광고판과 볼 꺼진 네온사인들이 가득한 주상복합건물의 계단을 오르다 보니 어느새 예배당에 도착했어요. 그곳은 완전히 어두웠어요. 무거운 금속 문을 열자 어둠 속에서 다양한 소리도 기도하는 낮은 밀도 높은 목소리들이 저를 압도했어요. 저는 그 음성을 듣는 것이 아니라 눈으로 직접 목격하는 것만 같았어요. 정신이 혼미한 상태에서 시간이 흐르고 저는 '이번에는 다들 진심이지나' 하는 생각이 들었어요. 거뿔꽃이 활짝 피어나고 있어도 진심이지는 소리와 함께, 새소리로 기록하는 일하지도 있었어요. 몸집이 거대한 한 여성이, 채 뒤로 다가가 제 귀에 속삭이기 시작했어요. 그 여자의 모습은 보이지 않았지만 그 여자의 크기는 느낄 수 있었어요. 무리의 리더인 그 여성은 몇 번이고 같은 말을 반복했어요:

"내가 원하거든 하면 언제든 너만의 언어를 말할 수 있어. 언제든지 말해. 내가 도와줄게. 말만 해. 배우고 싶다고 말해봐. 내가 도와줄게."

그녀의 말은 친절해 보였지만 물아불이는 속도에는 생각할 겨를이 없었어요. 그녀가 말한 '언어'를 내가 배우고 싶지만 그녀가 믿고 싶어 있었을까? 불을 켜면 어둠 속에서 느껴지는 것만큼 그녀의 존재감은 사실 압도적이지 않았을지도요. 각자의 페넌을 따르지만 목적이 일치하는 다양한 목소리가 혼란스럽게 섞여 있는 모습이 집단적인 압박감으로 저를 짓눌렀어요. 나중에야 저는 그들이 방언이라는 새로운 '언어'를 연습하고 있다는 사실을 알게 되었죠.

이날의 어둠은 공간과 희미한 조명은 여전히 세계 개인적이고도 물리적으로 생생한 기억으로 남아 있어요. 동시에 매우 추상적이에요. 향수, 트라우마와 같은 이러한 감각은 자생적으로 전향하면 서로히려 티끌 없이 정결한 상태로 가두어져요. 보존된다고 말할 수도 있고요.

세계 이러한 가두어짐, 속박이 반드시 부정적으로 그려지지는 않아요. 오히려 공동체 안에서 기억이 공유될 때 그것이 영속적인 차원에서 지속적인 풍경을 상상합니다. 이는 일종의 상상적 기호로, <Princess>의 독백에서도 일부 반영되었지요.

"마을 전체에는 안개가 자욱하고 불이 난 것처럼 하늘이 흐리다. 길같은 구별할 수 없고, 모양의 능선만이 매끄러운 이음새로 결합되어 있다."

기어하고 낮은 풍경은 현실의 원근법으로부터 멀어지고, 인식의 외계성을 띠니다. 저는 이것이 풍경이 될 수 있는 것과 마찬가지로 인물로도 물화할 수 있다고 생각합니다. 이 발상은 <Princess>의 주인공이 계속해서 추락하고자 하는 '여자'라는 대상의 원형(archetype)적이고도 조직화된 형상에 반영되어 있어요.

"진짜 미친 건 말이야. 그 여자에 대한 거야. 그녀는 집에서 녹슨 물을 마셔야 했고, 오, 몽땅 모조리 마셔야 했고 (...)

갠 그저 어린애야. 곱슬머리를 휘날리는 아기일 뿐이야. 알고 있잖아?

내가 알고 있는 조그만 철사 머리카락과 함께 세 개의 아주 좋은 여자의 세 부분으로 합쳐졌잖아. 합쳐졌잖아."

기억 속의 풍경을 제도화된 언어로 분석하고 재구성하려고 할 때, 그 틈에는 끊임없는 암호화 과정이 수반되는 것 같아요. 저의 생각은 물론에 인용할 자료를 찾아낸 중 카르멜로 베네의 '범법 (transgression)' 개념을 많이 참고하게 되었어요. '범법'이란 이탈리아의 아방가르드 연극 감독이자 배우, 극작가인 카르멜로 베네가 탐구한 영계의 급진적 형태로서, 언어, 정체성, 그리고 예술 형식 자체의 경계를 넘어서 의미, 주관성, 존재의 소멸로 이어지는 사회적 행위를 말해요. 베네의 작품은 들뢰즈의 생산적이거나 공격적인 차이와 '되기' 개념과 대조되게 보다 허무주의적이고 사회적인 형태의 위반, 부정에 관여하기를 하지했어요. 자기 의지가 행태의 양면, 무언개를 정말 의식적으로 수행하고 학습할 수도 있을까요? 의식(consciousness) 없이 삶의 측면을 수행하는 좀비와 같은 존재가 있는 반면, 공중와도 같이 상징적인 존재자 '기능'의 대리인이 존재하는 존재가 있다고 봐요. 어떤 이 전시는 공중와도 같은 존재자를 정의하는 하나의 대리 의식(ritual)을 만들고자 했다고 할 수 있어요.

주현 기억에 대한 이야기를 이어가 보면요, 이제까지 기억을 영원히 보관하는 시대입니다. 정확히 말하면, 소비 자본주의가 그것을 상품으로 약속하지요. 누구나 구독료를 지불하면서, 기억을 데이터의 형태로 클라우드에 보관해요.

"그 무언고 끝까지 않는 시대에는 끝이라는 것에 대한 감정 역시 무더진다. 무더진 감정에는 과업을 완수했을 때의 성취감이나 안도감도 있지만, 슬픔과 고통, 상실감, 그리고 당연히 노스텔지어도 포함된다. 끝까지 않기를 바랐던 것이 끝났을 때에는 특히 그런 감정이 더 크게 마련이지. 영원주의가 그러한 감정을 해소할 약속이지만, 동시에 과업의 끝이나 사건의 종결, 이야기의 결말을 이해하고 받아들이는 것은 환층 어렵게 만든다."^{1,2}

이제는 기억조차 데이터 쓰레기의 일부인지도요. 데이터 센터의 열을 식히기 위해 어마어마한 양의 냉각수가 필요하다는데, 데이터 처리에 투입되는 노동자들의 계층 문제도... 정작 이런 문제들은 자주 잊게 되는 것 같아요.

예림

무시무시한 부분은 분명이죠. 분명엔 열개가 드러나기 전까지 소비 자본주의에서의 균열은 시스템이 결핵 없이 자동화만 하면 결점이 아닌 것으로 여겨지니까요. 아무리 보존하려고 해도 도망치는 것들이 있다고 생각해요. 가끔은 가만히 앉아 있다가도 해도 소름 끼치고 다급한 마음이 들어요. 그렇게 놓치는 것들은 그사이 상품화되고, 테크놀로지가 약속하는 영속성은 종종 실패하는 반면, 버려지고 삭아버릴 물질성은 불안할 정도로 여전히 지속합니다.

존재의 살아있음을 우리는 어떻게 지각할 수 있을까요? 영영 지속될 것만 같은 삶과 죽음의 경계에서 형상들은 상호 교환될 수 있을까요?

저는 전시의 제목이기도 한 '공중'라는 존재를 자산이자 상품화된 존재, 자급자족하지 못하고 영영 대기 중이지만 동시에 권력의 위치에 있는 인물로 보고 있어요. 공중은 외부의 힘에 의해 활성화되기 전까지 단지 상층으로서만 활약을 발휘해요. 우리는 이러한 힘들을 언제 지배받고 있으며, 효과를 위해 일하고 소비하는 것이 요구됩니다. 우리가 일을 하지 않으면, 시스템에 있어 죽은 것이고, 소비하지 않으면 시스템에 의해 죽은 것이 됩니다.

주현

이제 슬슬 대화를 마무리할 시간이에요. 전시 소개와 작업 과정, 더불어 동시대 소비 자본주의와 기술 문화에 대한 이야기를 나누는 시간이었습니다. 감사합니다.

¹ Lorenzo Chiesa, A Theatre of Subtractive Extinction: Bene Without Deleuze, Deleuze and Performance, 2009, 90.

² 그레그던 테너, 「포에버리즘」, 위크폼프레스, 2024, 26쪽.

Bio Gallery

#401, 129, Sopa-ro, Jung-gu, Seoul 0462 info@biogallery.co