

Pandemic Brothers는 팬데믹 이후 예술이 현실을 드러낼 수 있느냐라는 질문으로부터 시작한다.

이번 기획은 기술과 문화의 양식을 소비의 관점이 아닌 생산의 관점에서 다시 탐구한다.

우리는 단순히 기술의 통치 체제에 저항하기보다는 기술이 산업화하기 이전 혹은 포변화되기 이전의 환경과 연결하거나 팬데믹 시기 각자가 축적한 경험을 바탕으로 기술의 시간성을 개방한다.

그것은 팬데믹 이후 사회, 문화적 조건이 경험없음, 출처없음, 시대없음으로 가속한다는 하나의 관점으로부터 출발한다.

만약 우리 앞에 놓여있는 문화 자체가 출처가 불분명한 키메라로 가득하다면, 이번 기획은 이 문제 자체를 시대착오성을 통해 통과하거나 연결해보기를 시도한다.

프로그램 일정

1월 20일 (화)

- 18:00 - 18:30 전시 소개 (B1)
《팬데믹 브라더스》
- 18:40 - 19:10 박종호 (B1)
《팬데믹 이후 금융 2026》
- 19:20 - 19:50 구지민 (4F)
《오하나 농장》
- 19:55 - 20:10 송이창 (4F 계단)
《창 여 소동》

1월 24일 (토)

- 12:00 - 14:00 권태현 (B1)
《고도로 발달한 주술은 기술과 구별할 수 없다》
- 14:00 - 15:00 안준형 (B1)
《현피 vs 야차, 실전이란 무엇인가》
- 17:00 - 17:50 박종호 (3F)
《Physical AI / 慕洛 /37°23'02.1"N 126°58'21.1"E》
- 18:00 - 18:30 구지민 (4F)
《오하나 농장》

- 18:40 - 19:00 송이창 (4F 계단)
《창 여 소동》

- 19:20 - 19:50 Motoko (B1)
《ygshioasdt》

1월 25일 (일)

- 17:00 - 17:30 9uwon (B1)
- 18:00 - 18:30 《Projection Altar | Flame Vision 영사제 (映寫祭)》
- 19:00 - 19:30
- 17:30 - 18:30 구지민 (4F)
《오하나 농장》
- 18:30 - 19:00
- 19:30 - 20:00
- 20:30 - 21:00
- 18:00 - 18:20 송이창 (4F 계단)
- 19:00 - 19:20 《창 여 소동》
- 20:00 - 20:20

1월 30일 (금)

- 13:00 - 13:20 김우종 (B1)
《아무것도 아닐 거면서》
- 17:00 - 17:30 이현호 (B1)
《FIFA Online: Two Hearts of Hummel & Kappa》
- 18:30 - 19:30 morak (B1)
《morak: Symphony No. 1 in K major, Op. 1》

JJ Namsan/SCALe/MYVRS의 후원으로 진행 됩니다.
MYVRS는 JJ Namsan 건물 입구에 설치되어 있습니다.

MYVRS는 메타버스 속에서 XR 합성기술을 활용하여
가상공간을 경험하고 커스터마이징하며,
현실을 합성할 수 있는 어플리케이션입니다.

안준형 **《현피 vs 아차, 실전이란 무엇인가》**
2026, 렉처 퍼포먼스 (40분)

과거 못 배워 먹고 저급한 하층 계급 남성들의 전유물쯤으로 여겨지던 투기 쇼는 어느새 대중적으로 큰 인기를 얻게 되었다. 종합 격투기로 이름 붙게 된 이 싸움들은 이제는 어엿한 스포츠 종목 중의 하나가 되었고, 여타 인기 있는 스포츠 종목과 더불어 미디어 환경 속에서 재현되고 있다. 크게 주목받는 미디어 상품의 한 종류가 된 현대의 싸움은 특유의 스펙타클로 주목받는다. 그러나 현대의 싸움이 이토록 고도화될 수 있게 된 배경에는 반-스펙타클이라 부를 수 있을 법한 어떤 실재에 대한 충동이 작동했던 것은 아닐까? 그것은 바로 실전(성)이다. 실전이란 다종다양한 투기 종목들을 종합하도록 하는 하나의 거대한 동기이다. 과거 다양한 종목들로 분기되어 있던 싸움‘들은 바로 그 실전에 대한 동기에 의해 하나의 무대에서 종합되어가고 있다. 실전이란 어떠한 무술 어떠한 종목이 가장 강한 것인지 대질하도록 하는 주요 동기이다. 하지만 그것은 결코 도달될 수 없는 싸움의 무한한 결과처럼 남아 있다. 모두가 실전에 대해 질문하지만 그 누구도 실전에 대해 온전히 답할 수는 없다. 이번 전시 렉처 퍼포먼스에서는 이러한 싸움 문화의 짧은 역사에서 주요한 동기로 작용한 실전이라는 것이 무엇인지 살펴보고자 한다.

Motoko **《ygshioasdt》**
2026, 라이브 퍼포먼스 (30분)
signal processing environment

신호, 역치, 고리

morak **《morak: Symphony No. 1 in K major, Op. 1》**
2026, 라이브 퍼포먼스 (60분)

morak은 신광수, 윤정환, 이건민, 이현호로 구성된 밴드이자 장치다. 이들은 모듈링, 커뮤니케이션, 피드백을 중심으로 작업하며, 각자가 선택해온 서로 다른 방식과 매체를 morak이라는 구조 안에서 조합하고 조율한다. 이 과정에서 네 개의 유닛은 ‘각자 말하기’에 머무르지 않고, ‘함께 말하기’로 이행하는 구조를 만들어내는 데 관심을 둔다. 각 구성원은 음악을 믹싱하고 기타를 연주하거나, 가죽을 재단하고 은을 세공하며, 커피를 내리는 등 서로 다른 경로를 거쳐왔다. morak은 이러한 시간과 경험을 ‘미술 바깥’의 주변적인 이력으로 취급하지 않고, 각자가 축적해온 하나의 경력으로 존중한다. 펜데믹 이후 더욱 개인화된 조건 속에서, 구성원들은 각자가 처한 환경을 소리로 드러내고, 타인의 소리에 반응하며 조율한다. 이는 각자의 발음(發音)을 고립된 표현이 아니라, 함께 공유 가능한 하나의 사건으로 전환하려는 시도다. morak은 Jam을 매개로 단독 발화가 집합적 발화로 이동할 수 있는 가능성을 실험하는 장치를 제안한다.

이현호 **《FIFA Online: Two Hearts of Hummel & Kappa》**
2026, 렉처 퍼포먼스 (30분)

작가는 자신과 자신의 세대가 처한 환경, 문화, 장소를 포착, 이해, 사건화하기에 관심을 가지고 공연, 영상, 렉처 퍼포먼스를 중심으로 작업을 진행하고 있다. 최근 작가는 자신의 청소년기인 2000년대 중반부터 2010년대 후반까지 익숙하게 소비해왔던 스포츠인 축구, 그 주변의 패션과 문화, 그리고 온라인 게임인 피파 온라인을 중심으로, 그 시기 문화와 경험 그리고 문화가 형성 되어가는 방식과 그것이 현재에 어떠한 영향을 미치고 있는지에 대해 살펴본다.

권태현 **《고도로 발달한 주술은 기술과 구별할 수 없다》**
2026, 렉처 퍼포먼스 (60분)

권태현은 전시를 기획하고 글을 쓴다. 예술계에서 활동하지만 쉽게 예술이라고 여겨지지 않는 것들에 항상 더 많은 관심을 가진다. 정치적인 것을 감각의 문제로 파악하는 관점에 무게를 두고 연구를 지속하고 있다. 최근에는 세계의 재마법화, 그중에서도 기술의 발달과 함께 신비주의가 귀환하는 양상에 관심을 기울인다. 최첨단 입자가속기가 납을 금으로 바꾸는 세계에서 합리적인 과학과 전근대적인 연금술은 과연 구분될 수 있는 것일까? 천문학과 점성술, 약학과 마녀술, 데이터 사이언스와 사주팔자 사이에도 같은 일이 벌어진다. 강의 < 고도로 발달한 주술은 기술과 구별할 수 없다>는 간절한 마음으로 특정 주파수를 틀어 놓는 사람들, 거대언어모델로 사주를 보는 사람들, 유튜브로 타로점을 치는 사람들의 모습에서 출발해 테크노 샤머니즘, 소비에트 우주론, 사이키델리아 르네상스 등 문제와 함께 오늘날 물질주의가 신비주의와 기묘하게 겹쳐지는 현상을 탐구하고자 한다.

박종호 **《펜데믹 이후 금융 2026》**
2026, 렉처 퍼포먼스 (30분)

금융 (Finance) / 역사 (History) / 미래 (Future)

《Physical AI / 慕洛 / 37°23'02.1"N 126°58'21.1"E》
2026, 렉처 퍼포먼스 (50분)

Physical AI : 기업의 기술과 미래
慕洛 : 임영대군
37°23'02.1"N 126°58'21.1"E : 동탄~인덕원 복선전철 건설사업 (2015-2028)으로 진행되어 2공구 (계원예대역) 로 예정 되어있는 장소의 좌표