

팬데믹 브라더스: 2020년 이후의 네트워크

기획전시

전시 일정

- 전시 기간: 2026년 1월 20일(화) ~ 2026년 1월 30일(금)
- 전시 오프닝: 2026년 1월 20일(화) 18시

전시 장소

서울시 용산 회나무로 71
B1 / 2F / 3F / 4F /4F (옥상)

전시 개요

Pandemic Brothers는 팬데믹 이후 예술이 현실을 드러낼 수 있느냐라는 질문으로부터 시작한다. 팬데믹 이후 우리가 경험하는 체제는 기술을 담보한 독점 체제였다. 이때 우리가 마주한 세계는 특정한 경험 없는 실패였다.

통치는 실패한 것처럼 보이지만, 통치를 기록하고 증폭시키는 시스템, 즉 자본의 통치 체제는 실패하지 않았다.

이번 기획은 기술과 문화의 양식을 소비의 관점이 아닌 생산의 관점에서 다시 탐구한다. 우리는 단순히 기술의 통치 체제에 저항하기보다는, 기술이 산업화되기 이전 혹은 보편화되기 이전의 환경과 연결하거나 팬데믹 시기 각자가 축적한 경험을 바탕으로 기술의 시간성을 개방한다.

이는 팬데믹 이후 사회·문화적 조건이 경험 없음, 출처 없음, 시대 없음으로 가속한다는 하나의 관점에서 출발한다. 만약 우리 앞에 놓여 있는 문화 자체가 출처가 불분명한 키메라로 가득하다면, 이번 기획은 이 문제 자체를 시대착오성을 통해 통과하거나 연결해보기를 시도한다.

작가 소개

구지민

구지민은 현실과 비현실이 미끄러지는 지점에서, 끝내 도착하지 않는 시간의 상태에 관심을 둔다. 사진, 퍼포먼스, 사운드는 시간과 감각을 어긋나게 하는 장치로 사용된다. 이러한 방식은 픽션과 논픽션, 경험과 상상의 경계를 흐리며 여러 가능성이 동시에 공존하는 상태를 만든다. 작가는 현실의 조건 안에서는 쉽게 실현되기 어려운 시간과 질서를 불러와, 계속해서 흔들리고 지연되는 임시적인 세계의 감각을 제시한다.

주요 활동

- 2024 《나우 NOW》, 퍼포먼스, 기획전, 마테리델리아, 미래빌딩, 서울
- 2024 《KK》, 설치, 기획전, 신호없음, This Is Not a Church, 서울
- 2023 《오하나 농장 Ohana Pharms》, 퍼포먼스, 기획전, 옴신포커스, 윈드밀, 서울
- 2023 《오하나 농장 Ohana Pharms》, 퍼포먼스, 기획전, 울산시립미술관, 울산

권태현

권태현은 전시를 기획하고 글을 쓴다. 예술계에서 활동하지만 쉽게 예술이라고 여겨지지 않는 것들에 항상 더 많은 관심을 가진다. 정치적인 것을 감각의 문제가 아닌 구조의 문제로 파악하는 관점에 무게를 두고 연구를 지속하고 있다.

최근에는 세계의 재마법화, 그중에서도 기술의 발달과 함께 신비주의가 귀환하는 양상에 관심을 기울인다. 최첨단 입자가속기가 낚을 금으로 바꾸는 세계에서 합리적인 과학과 전근대적인 연금술은 과연 구분될 수 있을까. 천문학과 점성술, 약학과 마녀술, 데이터 사이언스와 사주팔자 사이에서도 같은 일이 벌어진다.

강의 <고도로 발달한 주술은 기술과 구별할 수 없다>는 특정 주파수를 틀어 놓는 사람들, 거대언어모델로 사주를 보는 사람들, 유튜브로 타로점을 치는 사람들의 모습에서 출발해 테크노 샤머니즘, 소비에트 우주론, 사이키델리아 르네상스 등과 함께 오늘날 물질주의가 신비주의와 기묘하게 겹쳐지는 현상을 탐구한다.

주요 활동

- 2021 평화박물관 《뒤, 따라》 전시 기획
- 2023 소마미술관 《flop: 규칙과 반칙의 변증법》 전시 기획
- 2023 울산시립미술관 《마테리델리아》 전시 기획
- 2020 서울시립미술관 《컬렉트, 콜렉티브, 콜렉션》 프로젝트 기획
- 2021 국립현대미술관 《영구소장》 프로젝트 기획
- 2023 코리아나미술관 《인터-페이스-아나토미》 프로젝트 기획
- 2025 아르코미술관 《긴 꼬리》 프로젝트 기획
- 단행본 『R.I.P. Flash』 발간
- 『미술세계』 기자
- 『춤in』, 『게임제네레이션』, 『null』 등 편집위원 역임.

김우조에

김우조에는 미술 현장의 설치 노동자 및 메이킹 어시스턴트로 활동해온 경험을 바탕으로, 미술과 기술, 노동과 놀이의 관계를 탐구한다. 팬데믹 이후 전시 제작 환경의 정지는 기존 공구들을 기능을 상실한 오브제로 전환시켰고, 이는 도구와 노동의 의미를 재고하는 계기가 되었다.

마키타에서 페스틀로의 전환은 단순한 장비 교체가 아니라 노동을 수행하는 방식과 태도를 재설계하는 과정이었다. 고정밀 설계와 모듈화된 구조를 특징으로 하는 전문 공구 시스템에서 작가는 기능성과 형식성이 결합된 동시적 상태를 발견한다. 본 전시에서는 규격화된 산업적 구조를 통해 사회적 제스처를 구현하며, 기술이 순응의 도구를 넘어 놀이와 비판적 사유를 생성하는 장치로 전환되는 지점을 드러낸다.

주요 활동

- 2023 바라캣 컨템포러리 《이주요 개인전, 백 개의 카트와 그 위에》, 서울
- 2019 겨울빛프로젝트 《별별익산》, 익산
- 2018 《Over: 차세대예술가기획전》, 대인문화창작소갤러리, 광주
- 2018 《Dumbos》, OMAE 스페이스, 서울
- 2018 《팡울팡울》, 일곡갤러리, 광주
- 2015 《1986 Road》, 우제길미술관, 광주

민서진

민서진(p.2004)은 원근법을 선언하고, Optical의 계보학 안에서 기술을 맥락화하며, 동시대 현상과의 관계 안에서 오늘날 본다는 문제를 중심으로 탐구한다. 특히 한사람의 눈을 수많은 눈으로 대리하는 동시대 현상에 주목하며, 무언가를 본다는 개념, 더 나아가 원근법에 대한 문제를 다양한 관점에서 접근한다.

주요 활동

- 2024 KUMA GALLERY 《복구하다(),참고》

박종호

박종호는 금융과 기술이 현실을 담보로 구성하고 있는 사건들을 분석하고 동시에 어떻게 반영되는지에 관심이 있다. 펜데믹 이후 AI 기술과 금융기업이 어떻게 권력과 자본의 구조로 작동해왔는지를 역추적하고 드론 촬영, 도시 및 지형의 3D 재구성, GIS 지도를 통해 기존의 설계가 어떤 기술로 기록되고 예측되며 선반영 되는지를 시각화 한다.

주요 활동

- 2024 KUMA GALLERY 《복구하다(),참고》, 코로나 이후 복구된 미술관에 대한 알레고리
- 2025 KUMA GALLERY 《중간예술 프로젝트》, 12.3 계엄 이후 헌법재판소 주위 재난안전통신망(PS-LTE)

송이창

송이창의 이번 작업은 개인만의 극장, 즉 1인 전용 극장을 구축하는 영화적 과정이다. 편집된 영상이 극장에서 상영되는 것이 아니라, 편집된 극장에서 영상이 생성된다. 미싱기는 단순한 오브제가 아닌 영화를 영사하는 기계로 등장한다.

미싱기는 영화에서 여자의 극장이자 도구이다. 이전 작업인 '장롱 극장'의 연장선에서, 극장은 영화를 위한 배경이 아니라 극장 자체가 영화가 되는 시도를 이어간다. 이번 작업에서는 미싱기와 필름 영사기의 공통된 작동 원리인 회전 운동의 반복을 결합해, 실 대신 필름이 미싱된다. 미싱기 자체는 여자의 창이 된다.

본 작업은 전시 이후 영화로 확장될 예정이며, 이번 전시에서 선보이는 작업은 그 초안이다. 여자는 미싱기를 돌려 자신만의 취향과 망상을 만들어낸다. 바늘 구멍으로 연결된 머릿속에서 실이 박음질될 때마다, 여자가 흠모하는 창에 대한 집요한 환상이 드러난다.

주요 활동

- 2025 옵신포커스 전시, 퍼포먼스 《비둘기와 섹스하는 비행기》
- 2024 KUMA GALLERY 《복구하다(),창고》, 회화·설치

안준형

안준형 (1995) 게임에 관한 관심을 바탕으로 게임과 관련한 정치성 및 게임 속 이미지의 재현 체계와 그것의 주체성 및 윤리적 문제에 대해 비평적 글쓰기를 수행하고 있다. 최근에는 투기 스포츠의 게임적 성격에 대해 살펴보고 있으며 비평적인 싸움론에 관해 궁리 중이다.

주요 활동

- 2017 디스위켄드룸 《배드 뉴 데이즈》
- 2020 서울시립미술관 《컬렉트, 콜렉티브, 콜렉션》
- 2021 payload.live 《흐름과 막힘》
- 2021 백남준아트센터 《전술들》
- 2023 부산현대미술관 《자연에 대한 공상적 시나리오》

이현호

이현호는 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.

주요 활동

- 2024 아트스페이스 《옵신 포커스》
- 2025 KUMA 《총장 앞에서 마이크 굽기》
- 2025 KOTE 《갤러리 코트에서 마이크 굽기》

전우경

전우경은 가족사와 집단 기억, 국가 폭력의 잔여가 개인의 삶에 어떻게 각인되는지를 중심으로 설치 작업을 전개한다. 한국전쟁기 KLO 유격부대 활동, 코발트 광산 민간인 학살, 장례 유물 관리 경험 등 가족 아카이브를 출발점으로 기록되지 못한 기억과 제도적 서사가 교차하는 지점을 추적해왔다.

팬데믹 시기에 경험한 거리두기, 차단, 자연의 감각은 '버퍼(buffer)'라는 개념으로 확장된다. 이는 과거사를 마주할 때 발생하는 인식의 자연과 감각적 간극과 동일한 구조로 읽힌다. 버퍼는 통제와 보호, 접근과 차단이 동시에 작동하는 감각이며, 역사와 개인 사이에 놓인 보이지 않는 완충 지대를 가리킨다.

유물과 금속 구조물, 가변적 장치는 과거를 직접 재현하기보다 관객의 몸과 시선을 방해하며 현재의 감각을 변화시킨다. 작가는 고백 대신 관계와 폭력의 구조를 이해하도록 세계를 다시 접어 보낸다.

9uwon (b.1999)

9uwon은 공간, 이미지, 감각의 경계를 실험한다. 서로 다른 매체 간의 전이와 충돌, 그 사이에서 형성되고 소멸하는 감각의 흐름에 주목한다. 작업은 가구, 영상, 퍼포먼스, 설치의 형태를 오가며 제작과 운영, 실천 사이를 유동적으로 넘나든다.

최근에는 16mm 필름을 통해 이미지의 반복과 소멸, 손으로 만질 수 있는 영상의 물질성을 실험하며 기억과 감각의 잔상이 시간 속에서 어떻게 운동하는지를 탐구한다.

주요 활동

- 2025 《Open Dwelling: 영사제》, 기획 및 작업 발표
- 2025 《Reverse Tailoring》, 기획 및 전시
- 2025 봉제 극장, 필름 상영회 참여
- 2024 《공간불안: 장면과 소외》, 기획 및 제작
- 2022~2025 안팎스페이스 기획 및 운영, 서울

morak

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.

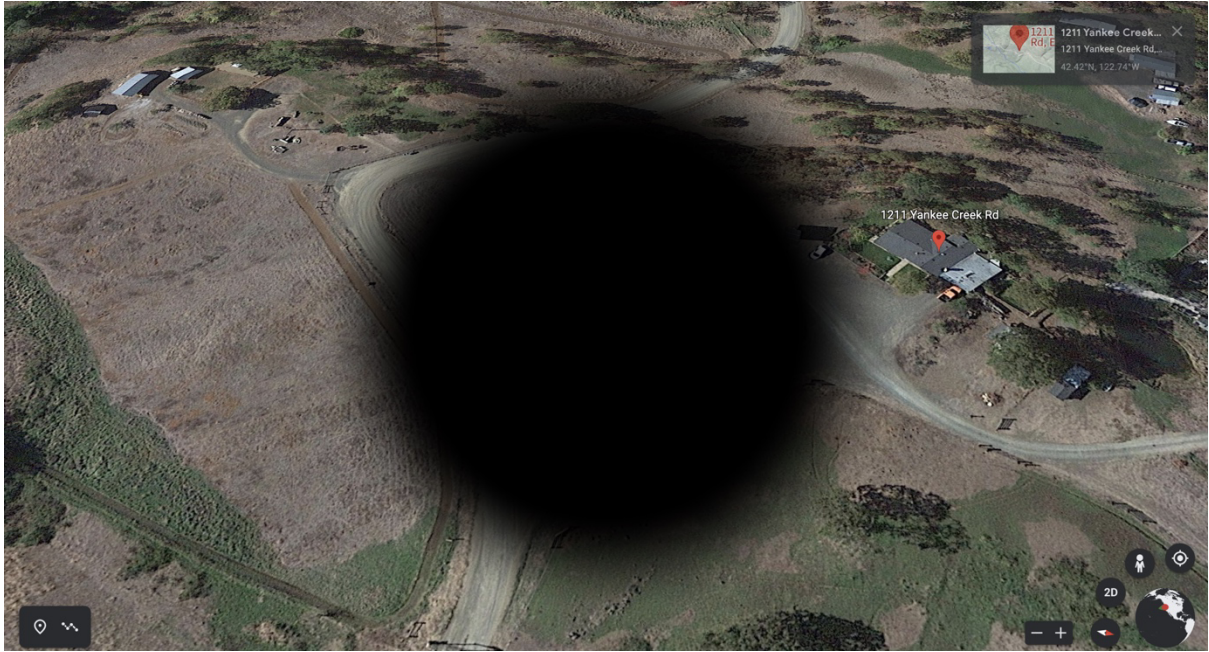
Motoko

Motoko는 서울을 거점으로 활동하는 시청각 유닛이다. 시네마-장치를 기반으로 시그널 프로세싱 환경을 기술적 지지체로 삼아, 소리와 이미지 사이 및 이를 둘러싼 장치적 조건들의 계면을 탐구한다.

모듈러 패칭 실험을 경유한 시그널 작동 방식을 바탕으로 변조·증폭·되먹임 과정에서 발생하는 비/구조적 변이를 라이브 퍼포먼스로 조직하며, 소리와 이미지가 지각되는 조건을 환기한다.

주요 활동

- 공연: EXiS(2025), ELEKTRA Festival(2025), WeSA Festival(2024), 닷올림(2024)
- 상영: 전주국제영화제(2024), DMZ국제다큐멘터리영화제(2023), EXiS(2023)
- 레지던시: WeSA Residency(2026)



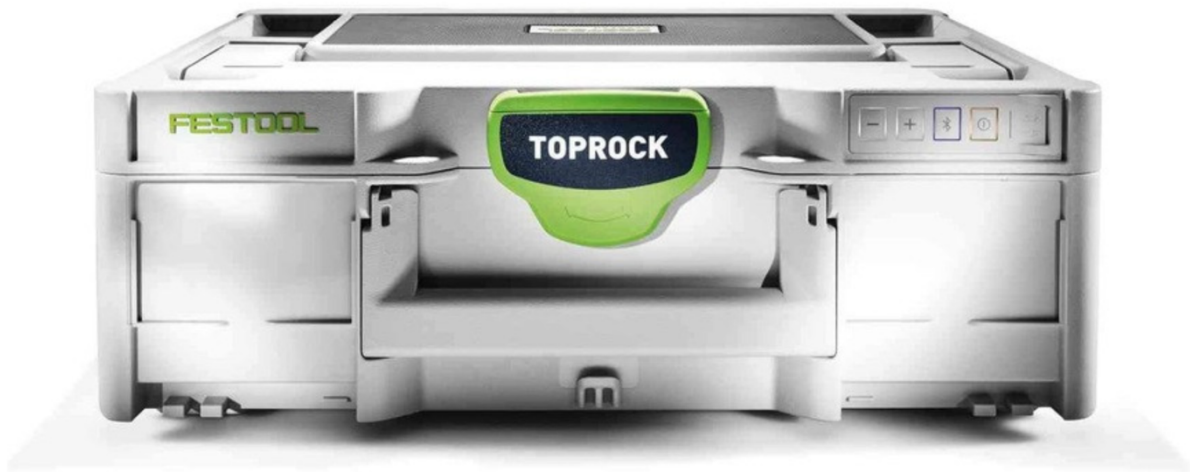
구지민

오하나 농장 《Ohana Farms》, 퍼포먼스, 25 분, 2023



권태현

《고도로 발달한 주술은 기술과 구별할 수 없다》
렉처 퍼포먼스



김우조에

《FESTOP(서운한 코끼리를 향해 백큐!)》
시스테이너, 카트, 스피커, 집진기, 마크팩 등, 가변설치, 2026



민서진

《당신은 0.0417초의 낮을 살았다. 당신은 0.0417초의 밤을 살았다.》

설치 / 할로겐 램프, 파이프, 볼록 렌즈, 슬라이드 필름, 흑백 네거티브 필름, 프로젝션 렌즈, 가변
설치, 2026



박종호

《37°23'02.1"N 126°58'21.1"E》

지도, 설치, 2026



송이창

《창 여 소동》

영상 설치, 퍼포먼스, 평면(200x110cm), 2026



안준형

《현피 vs 야차, 실전이란 무엇인가》

렉처 퍼포먼스 (40min), 2026



이현호

《FIFA Online: Two Hearts of Hummel & Kappa》

렉처 퍼포먼스 (30min), 2026



전우경

《buffer》

설치, 가변설치, 레일시스템, 철조망, 대파조명



9uwon(b.1999)

《Projection Altar | Flame Vision 영사제 (映寫祭)》

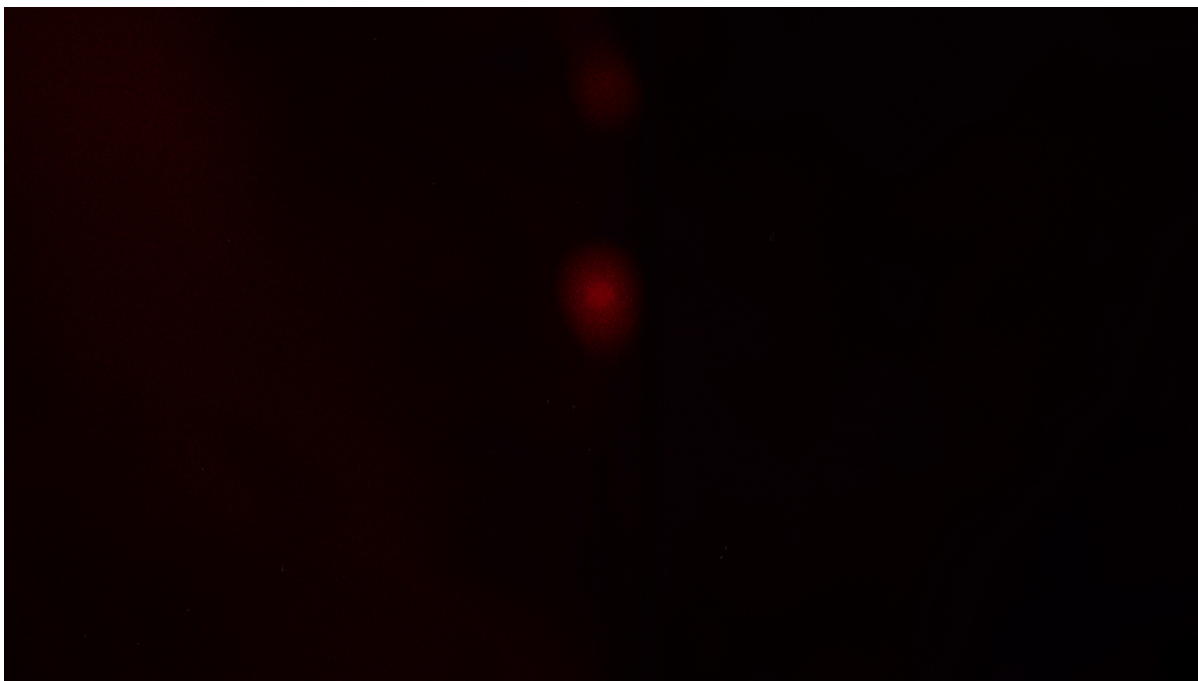
530x1200x1200(mm) — 가변설치
steel, gear, film, hand crank, convex lens, maple
hard wood, pla, candle, 2025



morak

《morak: Symphony No. 1 in K major, Op. 1》

퍼포먼스 (60min) , 2026



Motoko

《ygshioasdt》

signal processing environment (modular), multi-projector system

러닝타임: 30 분 (live performance), 2026