

# 000

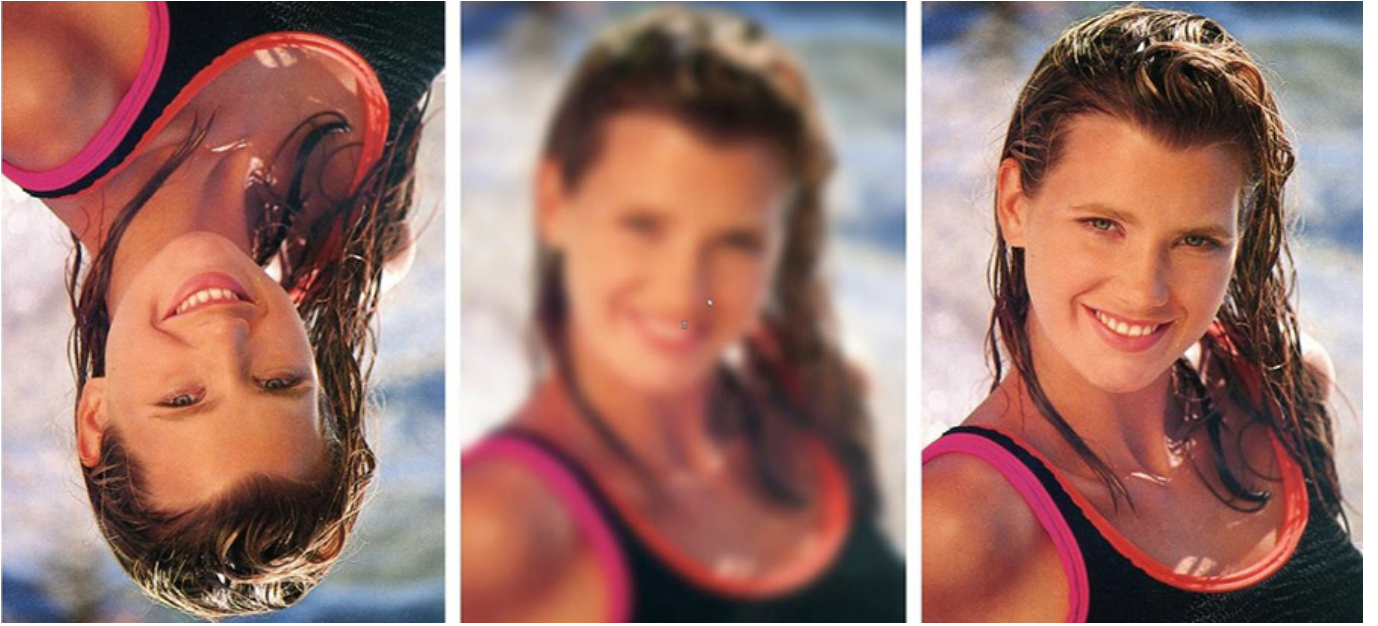
## 000000 0000 00

0 0 0, 00000000 000 0000 **2018** 000 0000 00000 000 00000 000000. 0 000000 0000 000000 000 000 000 00000 00000 0000 0000 000 00 0 00 0 0000 000000 0000 000000 000000. 0 00 0 0, 0000000 **3.0** 00 **2018** 0 000 0000 00 000 000000.

---



0000 000000000000 000 000000 000000, 000 0000 00000 00 000 00 000 00 0 0000 00. 000 0000 0000000 00 000 00 0000 0000 00 000000. 00 00 0000 00 0000 000 000 000 000 000000 00. 00 000 00 0000 00000 0000 000 000 0 000 00000000 0000 0000 0 '0000 00' 0 000 00000. 000 0000 00000 00000 '0 0' 000 000 0000, 000000 00000 00 000 000. 000 000 0000 000000 000 00 00000, '0000 00' 00 '00000 000 000' 0 000 00. 000 00 000 000 000000 00 00 00000 0000 00 000 0000 00. 0 00 000 000 00000 00000 '0000 0000' 00 '0 0 00 000' 0 000000 000000 000000000 00.



#00 #000 #000, #00\_000 000, 000000\_30x42cmx3\_2017

# 00 00 00

000 000 000 <Inanimate Assembly> 00000000 000000000 9 10(0)00 9 30(0)00 0000. 000 000 0 00 0000 Re:re: 0000 0000 000 0 00 '0000000 0000(Inanimate Asembly)' 0000. 0 000 00 00 0 000 00 00 000(000 0000 00 000 000)000 0000 000 00 000 00 000 000 00, 000000 00 00 00 000 000.



00 000 <0000000 0000(Inanimate Asembly)>

# Q&A

Q. 000 00000 00, 00 000 000

A. 00 00 00 0000 000 0000. 0000 000 0000 000 000 000 00 0000 0 000 0000 00. 000000 0000 000 00 0000. 00 000, 000 0000 00 00 00 0 00(000) 0000 000 000 000 00 00. 0, 0000 000 000 0, 00 00 00 00 000 00 0000 0000000 00 000 0000 0000. 00 0000 000 00 00 000 0000 0000 000 000 00 00, 0000 0000 00 00 000 0000 00 0000 0000 0000 00.



000000(Commercial Size ISO) A0~A4\_00 000, 00, 0  
000, 000 000, 00 00\_2017



000000(Commercial Size ISO) A0~A4\_00000\_2017

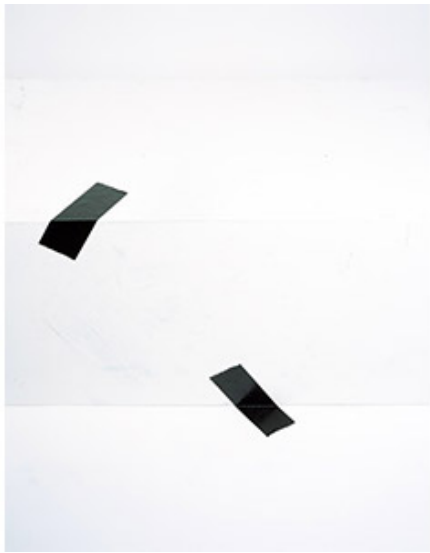
00 00 <[Re]:>0 00 00 00 000000 0000 0000 00 0000 0000 0000 0000. 00  
00, 00 0000 000000 0000 0000 0000 0000, 0000 0000 00 0000 00 0000 0000 0  
00000 00. 0000 00 000000 0000 0000 000000 0000 0000, 000000 0000 0(final  
form)0 00 0000 00. 00 0000 00 0000 0000000 0000.



[RE]:[Re]:\_000000\_00 00\_2017

**Q. [Re]의 의의**

**A.** [Re]는 [Remediation]의 약자로서, [Remediation]은 '개선' 또는 '복원'을 의미한다. [Re]는 '복합' 또는 '다중'을 의미하며, [Re:]는 '다중' 또는 '복합'을 의미한다. [Re:]의 사용은 [Remediation]의 맥락에서 사용된다. [Re:]는 '복합' 또는 '다중'을 의미하며, [Re:]의 사용은 [Remediation]의 맥락에서 사용된다. [Re:]는 '복합' 또는 '다중'을 의미하며, [Re:]의 사용은 [Remediation]의 맥락에서 사용된다.



Re:re:re:\_000 000\_2011

**Q. [Color Temperature]의 의미**

**A.** [Color Temperature]는 빛의 색상을 나타내는 척도이다. [Color Temperature]는 '색온도'를 의미하며, [Color Temperature]의 사용은 [Color Temperature]의 맥락에서 사용된다. [Color Temperature]는 '색온도'를 의미하며, [Color Temperature]의 사용은 [Color Temperature]의 맥락에서 사용된다. [Color Temperature]는 '색온도'를 의미하며, [Color Temperature]의 사용은 [Color Temperature]의 맥락에서 사용된다.



[Color Temperature]\_000 000\_2015



Untitled\_0000, 000 000, 00\_ 2017



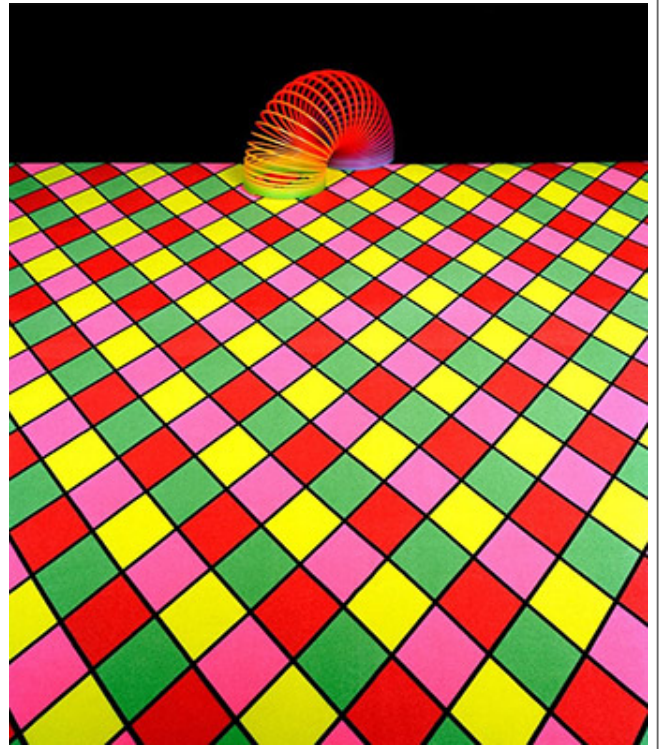
The Bather\_000 000\_27x33in\_2015

**Q.** 00, 000 0000 000 000

**A.** 00 000 000 000 00 000000 0000, 000 000 000 000 00 000000 00  
00. 000000 000 000 000 000 000 0 0 00. 000 000 000000 000 0 0000  
0 000 000 00000 000. 000 000 '00000 000 00' 000 00 000 00 00.



Over and Under\_Hand cut wooden frame, Digital Print \_30x150cm\_2017



□□ □□ □□(Perspective Study)\_□□□ □□ □□\_30x40in\_2012

Q. □□□□ □□□□□ □□ □□□ □□□ □□□

A. □□□□ □□ □□□ □□ □□□ <[Re]:>□ □□□ □□□□. □□□ □□□□ '□□□□ □□'□ □□ □□□□ □□ □□□ □□□ □□ □□ □□□ □□□□. □□ □□ □□□ □□□□ □□□□ □□. '□□ □□'□□ □□□ □□□ □□□ □□, □□ □□□ □□ <[Re]:>□ □□□□ □□ □□□□□ □□□□□.



Q. Depth of Field, what is it?

A.



## Artist Lamis HAGGAG

Artist Statement

I am a visual artist and a photographer. In 2018, I was awarded a scholarship to study at the University of Calgary. I am currently a student in the MFA program. I am interested in exploring the relationship between the camera and the subject. I am currently working on a project titled "Depth of Field". I am interested in exploring the relationship between the camera and the subject. I am currently working on a project titled "Depth of Field". I am interested in exploring the relationship between the camera and the subject.

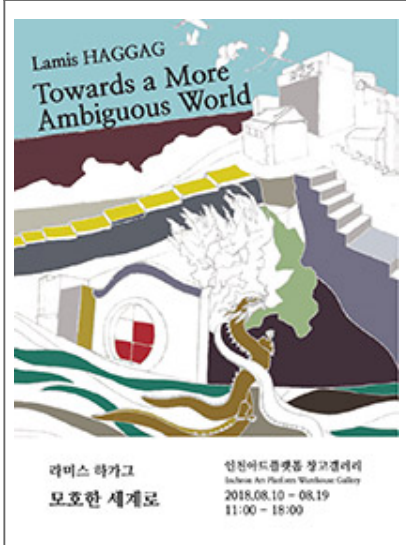


I am a visual artist and a photographer. I am currently a student in the MFA program at the University of Calgary. I am interested in exploring the relationship between the camera and the subject. I am currently working on a project titled "Depth of Field". I am interested in exploring the relationship between the camera and the subject.





이 '모호함'의 세계이다. 이 세계는 모호함 속에서 우리가 살아가고 있는 세계의 모호함을 표현한 것이다. 이 작품은 우리가 살아가고 있는 세계의 모호함을 표현한 것이다, 이 세계는 모호함 속에서 우리가 살아가고 있는 세계의 모호함을 표현한 것이다.



<모호한 세계로(Towards a More Ambiguous World)> 모호한 세계로

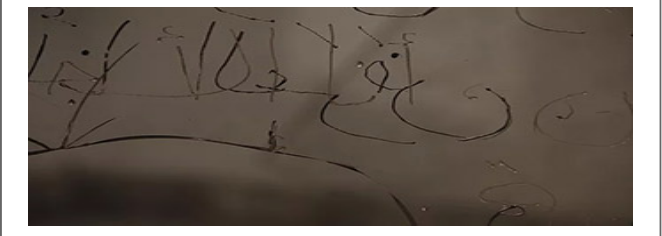
<모호한 세계로(Towards a More Ambiguous World)> 모호한 세계로

# Q&A

Q. 이 작품은 어떤 의미를 담고 있는 것인가요?

A. 이 작품은 우리가 살아가고 있는 세계의 모호함을 표현한 것이다. 2016년~ 2017년 이 작품은 우리가 살아가고 있는 세계의 모호함을 표현한 것이다. 이 작품은 우리가 살아가고 있는 세계의 모호함을 표현한 것이다, 이 세계는 모호함 속에서 우리가 살아가고 있는 세계의 모호함을 표현한 것이다. 이 작품은 우리가 살아가고 있는 세계의 모호함을 표현한 것이다, 이 세계는 모호함 속에서 우리가 살아가고 있는 세계의 모호함을 표현한 것이다.

이 작품은 우리가 살아가고 있는 세계의 모호함을 표현한 것이다. 이 작품은 우리가 살아가고 있는 세계의 모호함을 표현한 것이다. 이 작품은 우리가 살아가고 있는 세계의 모호함을 표현한 것이다. 이 작품은 우리가 살아가고 있는 세계의 모호함을 표현한 것이다. 이 작품은 우리가 살아가고 있는 세계의 모호함을 표현한 것이다. 이 작품은 우리가 살아가고 있는 세계의 모호함을 표현한 것이다.



## The Wall\_installation\_Gezira Art Center, Cairo, Egypt\_2014

Q.   

A. <How do I look on paper>       .          .        .        .      ,      .           .       '   '   .

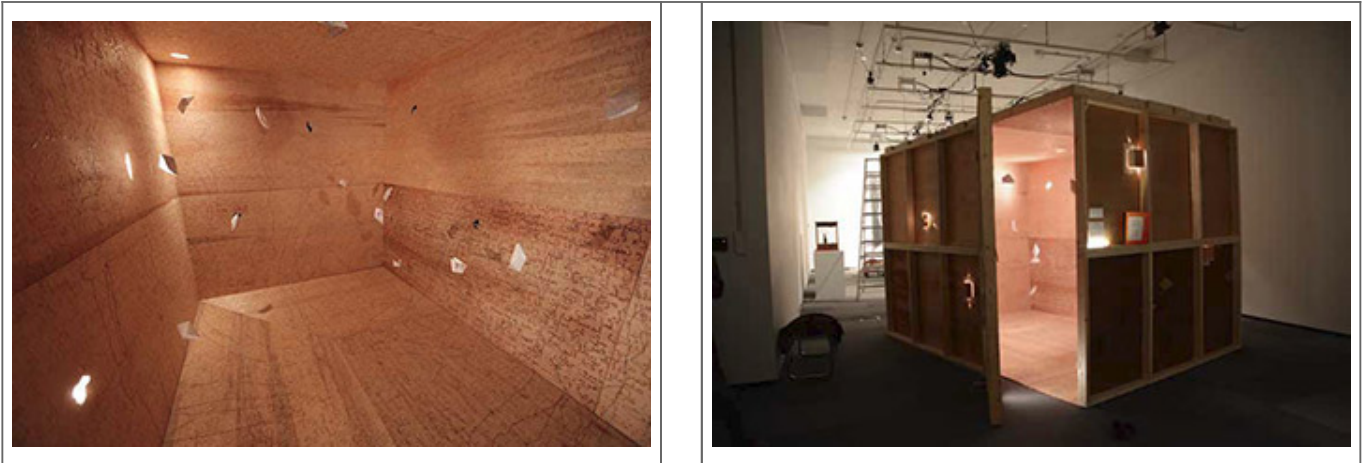


**How do I look on paper?**\_Jasmine tree, proximity sensors, servos, fishing wire, plexiglas and Arduino\_ Steam Centre, Railway City Arts Crawl, St. Thomas, Ontario, Canada ©Stephanie Carter\_2017

Q.  , ,  

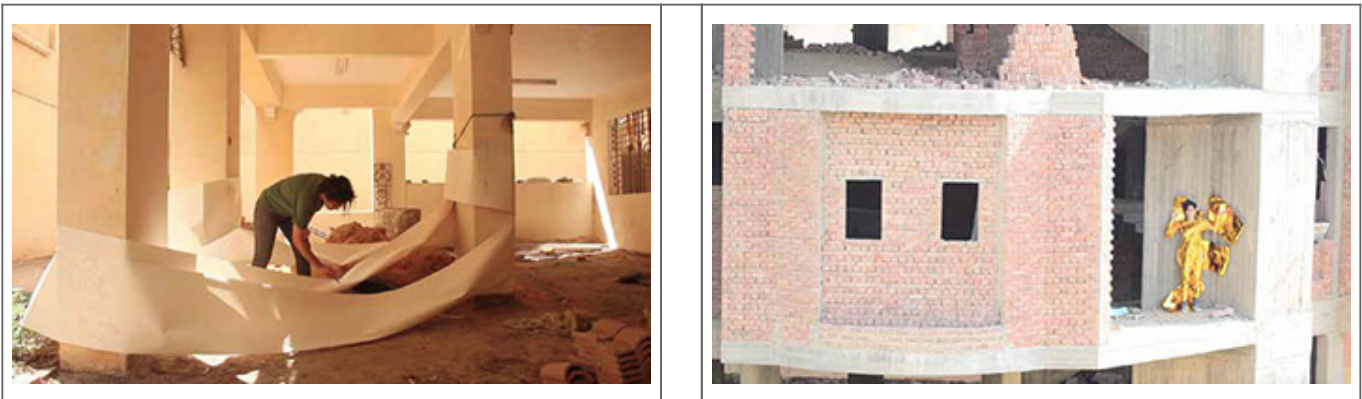
A.        (Albert Camus) ''.                 .                

이것은 내가 만든 공간의 구조를 보여줍니다, 공간 안에서 사람들이 어떻게 움직이고 상호작용하는지 보여줍니다.



**El-0da (the room)\_243x243x366cm\_Interactive installation\_2013**

이것은 사람들이 공간을 어떻게 인식하는지 보여줍니다. 공간은 '공간'입니다. 공간은 사람들이 어떻게 움직이고 상호작용하는지 보여줍니다, 공간 안에서 사람들이 어떻게 움직이고 상호작용하는지 보여줍니다. 공간은 사람들이 어떻게 움직이고 상호작용하는지 보여줍니다. 공간은 사람들이 어떻게 움직이고 상호작용하는지 보여줍니다. <How Do I look on Paper>는 사람들이 공간을 어떻게 인식하는지 보여줍니다. 공간은 사람들이 어떻게 움직이고 상호작용하는지 보여줍니다. 공간은 사람들이 어떻게 움직이고 상호작용하는지 보여줍니다. 공간은 사람들이 어떻게 움직이고 상호작용하는지 보여줍니다.



**How to become transparent: a series of 6 attempts\_04:20, Video performance\_2015**

**Q.** 공간, 공간 안에서 사람들이 어떻게 움직이고 상호작용하는지 보여줍니다

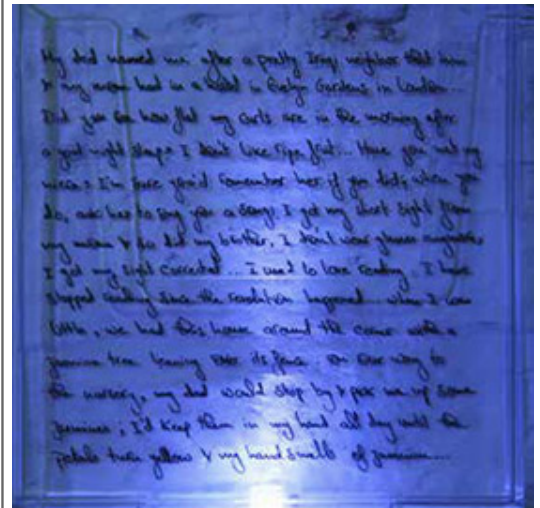
**A.** 공간은 사람들이 어떻게 움직이고 상호작용하는지 보여줍니다. 공간은 사람들이 어떻게 움직이고 상호작용하는지 보여줍니다. 공간은 사람들이 어떻게 움직이고 상호작용하는지 보여줍니다. 공간은 사람들이 어떻게 움직이고 상호작용하는지 보여줍니다. 공간은 사람들이 어떻게 움직이고 상호작용하는지 보여줍니다. 공간은 사람들이 어떻게 움직이고 상호작용하는지 보여줍니다.



315(part 2)\_230x150cm\_interactive installation\_2014

**Q.** اشرح كيف عملت هذه التثبيت التفاعلي.

**A.** تم عمل التثبيت التفاعلي باستخدام شاشة شفافة كبيرة الحجم، حيث يمكن للمشاهدين التفاعل مع الحروف العربية المكتوبة على الشاشة. تم استخدام أجهزة استشعار تقارب (proximity sensors) وأجهزة تحكم (servos) للتحكم في حركة الشاشة. كما تم استخدام أسلاك صيد السمك (fishing wire) وplexiglas وArduino في التصميم.



How do I look on paper?\_Jasmine tree, proximity sensors, servos, fishing wire, plexiglas and Arduino\_2017

تم عمل التثبيت التفاعلي باستخدام شاشة شفافة كبيرة الحجم، حيث يمكن للمشاهدين التفاعل مع الحروف العربية المكتوبة على الشاشة. تم استخدام أجهزة استشعار تقارب (proximity sensors) وأجهزة تحكم (servos) للتحكم في حركة الشاشة. كما تم استخدام أسلاك صيد السمك (fishing wire) وplexiglas وArduino في التصميم.



The middle ear is 30 centimeters behind the scene\_video collaborative performance\_2015

Q. □□ □□□ □□ □□, □□□?

A.



# □□□

## □□□□□□ □□□□ □□

□ □ □, □□□□□□□□ □□□ □□□ **2018** □□□ □□□□ □□□□ □□□ □□□□□□. □ □□□□□□ □□□□ □□□□ □□□ □□□ □□□ □□□□ □□□□ □□□ □□□ □□□ □□ □ □ □□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□□□. □ □□ □ □□, □□□□□□□ **3.0** □□ **2018** □ □□□ □□□□ □□ □□□ □□□□□□.



□□□□ □□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□ □□□ □□□□□□, □□□ □□□□□□ □□ □ □□□ □□ □□ □□ □ □□□□□□ □□□ □□□□□□. □□□□ □□□□ □□□□ □□□ □□ □□□ □□□□□ □□□ □□□, □□□ □□ □□□□□□ □□□□□ □□□ □□□ □ □□□ □□□□□□. □□□ □□ □□□ □□ □□□ □□ □□□, □□, □□□□, □□□□□□ □□□ □ □□□ □□□ □□□ □□□□□ □□□□ □□□□□□.

□□ □□□ □□□□□ □□□ □□□□ □□□□ □□ □□□ □□ □□□ □□□ □□□□□ □□□ □□□□□.



<무엇(무엇), 이 공간의 빛>\_온라인\_전시, 2017년 4월 8일 - 4월 31일, 서울, 2017년 4월 8일 - 4월 31일

이 전시를 통해, 온·오프라인을 넘나들며 다양한 형태의 작품을 선보이고자 합니다. 특히, 이 공간의 빛을 주제로 하여, 빛의 변화와 움직임에 따라 달라지는 작품들을 선보이겠습니다. 또한, <Mind Map>(2016)의 연장선상에서, 온·오프라인을 넘나들며 다양한 형태의 작품을 선보이겠습니다. 이 전시를 통해, 온·오프라인을 넘나들며 다양한 형태의 작품을 선보이겠습니다.



<Mind Map>\_온라인\_전시\_4월\_20일\_4월\_27일\_2016

#온라인\_전시

이 전시를 통해, 온·오프라인을 넘나들며 다양한 형태의 작품을 선보이고자 합니다. 특히, 이 공간의 빛을 주제로 하여, 빛의 변화와 움직임에 따라 달라지는 작품들을 선보이겠습니다. 또한, <Mind Map>(2016)의 연장선상에서, 온·오프라인을 넘나들며 다양한 형태의 작품을 선보이겠습니다.

2009년 11월 10일 14:00 ~ 15:00. 2009년 11월 10일 14:00 ~ 15:00, 2009년 11월 10일 14:00 ~ 15:00. 2009년 11월 10일 14:00 ~ 15:00. 2009년 11월 10일 14:00 ~ 15:00. 2009년 11월 10일 14:00 ~ 15:00. 2009년 11월 10일 14:00 ~ 15:00. 2009년 11월 10일 14:00 ~ 15:00. 2009년 11월 10일 14:00 ~ 15:00. 2009년 11월 10일 14:00 ~ 15:00.

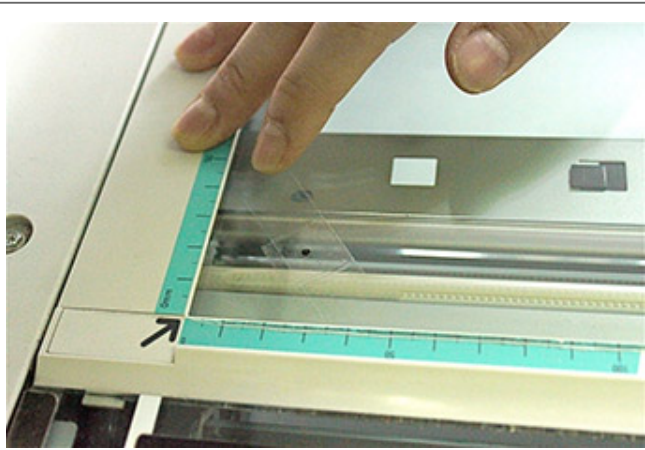


<0000 000000> 000 000 0(0) 000(0)\_2018

# Q&A

Q. 000 0000 00, 00 000 000

A. 00 00 0000 000 0000 000 00 0 000 000 00 0000 0000 000 0000 00000, 00 00 000 000 000 000 0000 0000. 0 0000 000 000 00000 0 00, 000 00 000 000 00000 00. 00 000 00 00 0 000 000000 00 0000 0000 00 0 000 0000 000 00, 0000 000000 0000. 00 000 00, 00 00 00 0 00 0000 000 000 000 00000, 000 000 000 0000 000 0 000 0000.



<0000>\_00 PVC film 000(0000 0 2-3mm)\_2009

00 00 0000 00000 000 000 00 00 000 0000 0000 0000 00 <00000> 0 0000 000 0000 00000 00000. 000 000 00000 00 0 00 00 00 0000 000 0 00000 0000 000 00000 00 00 00, 000 0000 000 0000 0000 0000000. 00 00 0000 00 000 0000 0000 0000 0000 000 00 0 0000 0000 00 0000



この作品は、視覚と聴覚の両方から情報を得ることで、異なる視点から世界を捉えることを目指している。視覚的な要素と聴覚的な要素を組み合わせ、観客が作品の世界に入り込むことができるように設計されている。

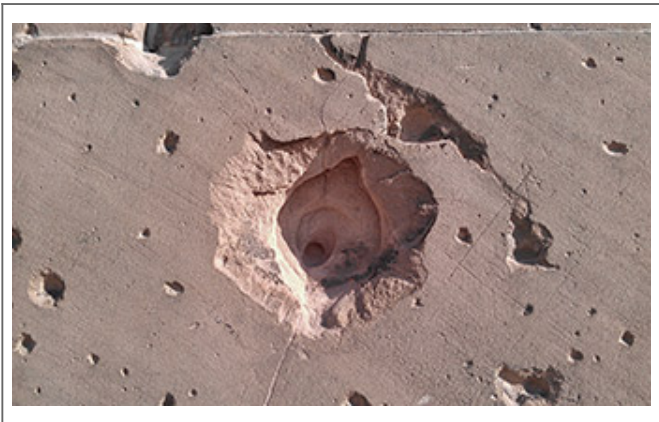


<作品名>\_作者名, 展覧会名\_開催年 2009

Q. この作品について

A. この作品は、視覚と聴覚の両方から情報を得ることで、異なる視点から世界を捉えることを目指している。視覚的な要素と聴覚的な要素を組み合わせ、観客が作品の世界に入り込むことができるように設計されている。



この作品は、視覚と聴覚の両方から情報を得ることで、異なる視点から世界を捉えることを目指している。視覚的な要素と聴覚的な要素を組み合わせ、観客が作品の世界に入り込むことができるように設計されている。この作品は、視覚と聴覚の両方から情報を得ることで、異なる視点から世界を捉えることを目指している。視覚的な要素と聴覚的な要素を組み合わせ、観客が作品の世界に入り込むことができるように設計されている。



<作品名>\_3D印刷, 作者名, LED\_2014

この作品は、視覚と聴覚の両方から情報を得ることで、異なる視点から世界を捉えることを目指している。視覚的な要素と聴覚的な要素を組み合わせ、観客が作品の世界に入り込むことができるように設計されている。


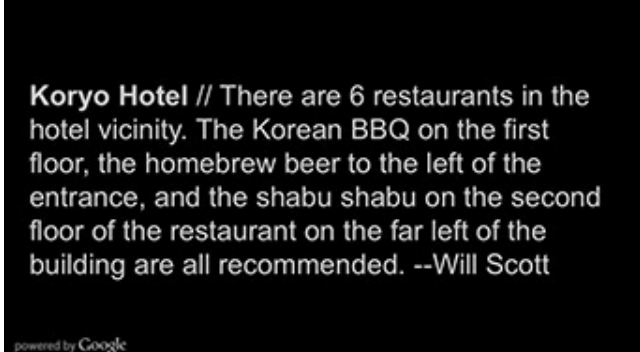
□.

 <p>City Hostel Berlin // This hostel used to be an embassy of North Korea! Nowadays that embassy is situated on the next building, but staff said there's a secret tunnel between buildings!! (located, of course) Well, the entrance hall is big and there's also a big dining hall. The room looked quite awful after other hostel where I came from but for one night it was OK. A walking distance to Brandenburg tor etc. --Miika H</p> <p>powered by Google</p>	
<p>&lt;City Hostel Berlin&gt;_Google Map 2015</p>	<p>&lt;City Hostel Berlin&gt;_App 2015</p>

City Hostel Berlin // This hostel used to be an embassy of North Korea! Nowadays that embassy is situated on the next building, but staff said there's a secret tunnel between buildings!! (located, of course) Well, the entrance hall is big and there's also a big dining hall. The room looked quite awful after other hostel where I came from but for one night it was OK. A walking distance to Brandenburg tor etc. --Miika H

**Q.** City Hostel Berlin, App, 2015

**A.** City Hostel Berlin is a hostel in Berlin. It used to be the North Korean embassy. There is a secret tunnel between buildings. The entrance hall is big and there is a big dining hall. The rooms are quite small and the rooms are not very clean. The staff is friendly and the price is reasonable. It is a good choice for a night in Berlin. I would recommend it to my friends. --Miika H

	 <p>Koryo Hotel // There are 6 restaurants in the hotel vicinity. The Korean BBQ on the first floor, the homebrew beer to the left of the entrance, and the shabu shabu on the second floor of the restaurant on the far left of the building are all recommended. --Will Scott</p> <p>powered by Google</p>
<p>&lt;Koryo Hotel&gt;_'DPRK 360'_App 2015</p>	<p>&lt;Koryo Hotel&gt;_Google 2015</p>

Q. 00, 000 0000 000 000

A. 0000 0000 000 00 00 000 000 00 0000, 00 000 00 000000 0000 0000. 00 000 0000 00 0000 000 000 0000 000 000 000 000 000 000 000 00 00 000000 0000. 00 000 00 00 000 00 000 0000 000 000 000 00 0 00, 00 000 000 0 00 0 0 000 000 0000. 000 000 00 0000 0000 0 0000 000 0000 0000 0000 000 00 0000 000 00 0000. 0 000 000 000000 00 0 000, 000 000 0000 0000 0000 0000.



<0000 00>\_0000 000 0000000 000 0000\_000, LED, 1CH 00, 000, C-Print\_2017

Q. 0000 000000 00 000 000 000

A. 000 00000 000 000 00 0000 00 000 000 00 000000 00. 0 000000 00 0 00 000 00000 000 00000 0000 000 00. 00 0000000 000 0000000 00000 000 0 00000 000 00000 0000 0 00 0 00 00000. 00 0 00000 000 000 00000 00 '0 0'0 '000'0 000 000 000000 00. 00 000 000000 000 000 00000 000 00 00 000 00 000 00 000 0000 00000 0 00 000 0000 00. 0000 0000 00000 0 0000 00 00000 00000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 00 00.



<□□□□ □□>\_□□ □□□□, □□□□, □App\_□□□□□□\_2015

Q. □□ □□□ □□ □□, □□□□?

A.



□□□□ □□□\_□□▶

□□□□

□□□□□□□□ □□□□ □□

□ □ □, □□□□□□□□ □□□ □□□ **2018** □□□ □□□□ □□□□ □□□ □□□□□□□□. □□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□ □□□ □□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□ □□ □□ □□









<대체로 맑음>\_단체널\_7분 30초\_2017

□□□ □□□□ □□□ □□□□ □□ □□, □□□□ □□ □□□□ □□□ □□□□. □□ □□ □□□ □□□ □□  
□ □□□□ □□□□ □□ □□□□ □□□□ □□ □□□ □□□ □□□□ □□□□. □□ □□ □□ □□  
□ □□□□ □□□ □□□ □□ □ □□ □□□ □□ □□ □□□□. □□□ □ □□□□ □□□ □□□□ □□□  
□□ □□□ □□□, □□ □□ □□□ □□□ □□□□ □□, □□, □ □□ □□□□ □□□ □□□□ □□□□.





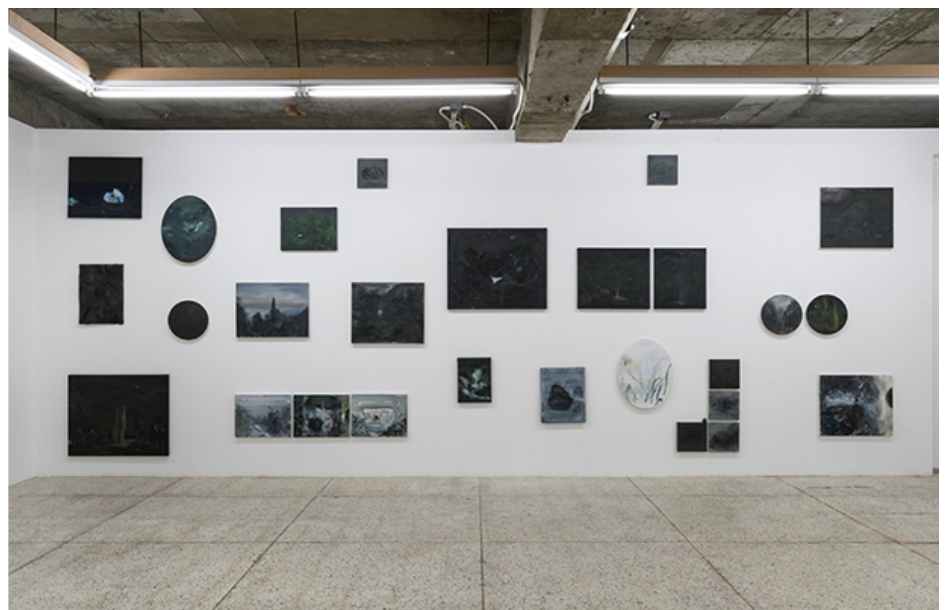
<오늘은편서풍이불고개이겠다> 전시전경\_스페이스 오뉴월(서울)\_2016

Q.

A.   <



<물생활\_레이아웃 은산처>  
\_흙합매체\_가변크기\_2017



<밀\_오메가, 밤, 산, 물 소리, 빗, 촛대, 물, 돌, 맑음>  
\_캔버스에 유채\_가변크기\_2015\_2017

돌과 요정 3  
오메가가 시작되고 있네  
임영수

ROCK AND FAIRY 3  
LOOK, HERE BEGINS THE OMEGA  
IN YOUNGZOO



돌과 요정 3 ○ 오메가가 시작되고 있네 ○ 임영수 ○ ROCK AND FAIRY 3 ○ LOOK, HERE BEGINS THE OMEGA ○ IN YOUNGZOO

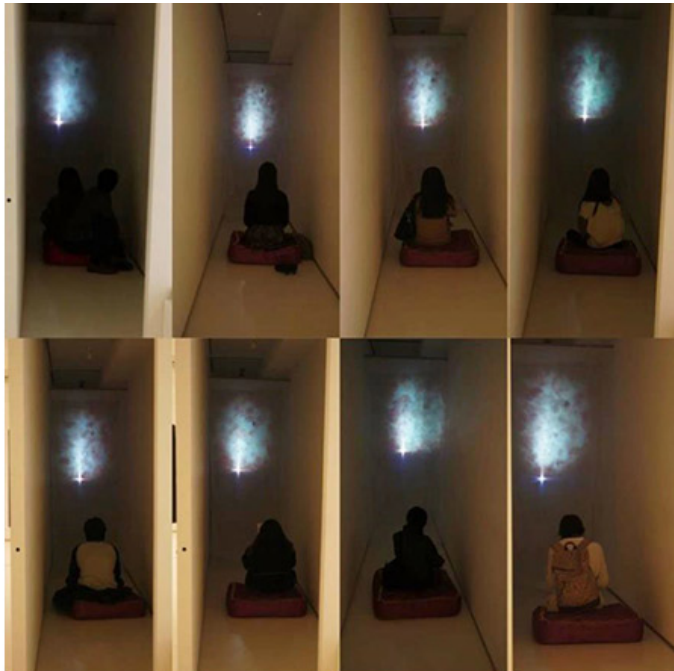
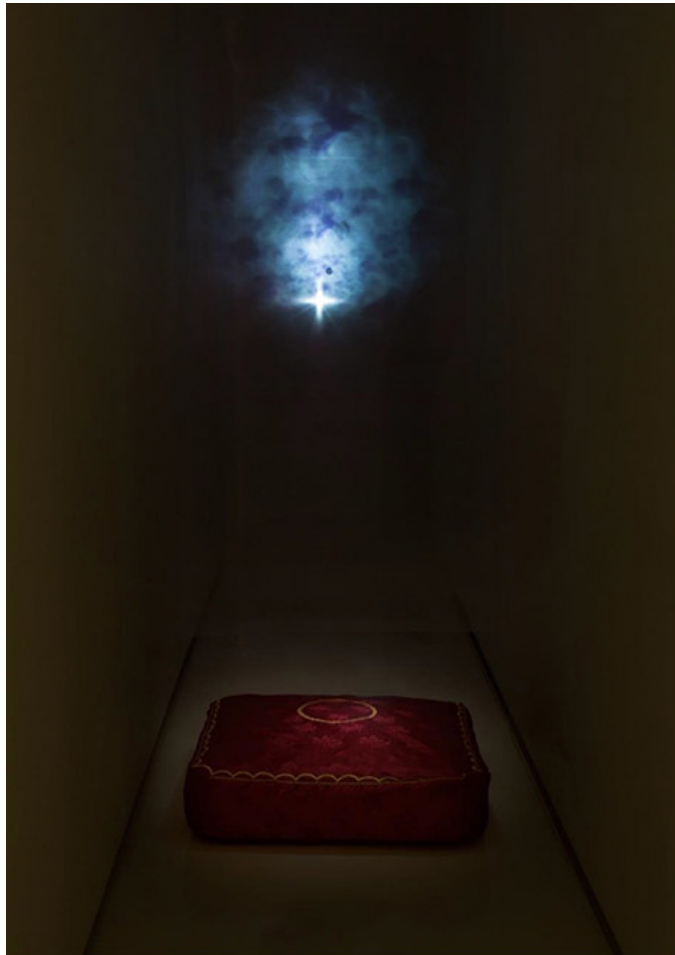


### 책 『돌과 요정 3 오메가가 시작되고 있네』 미디어버스\_2018

이 책은 1999년 10월 15일 서울에서 열린 '1999 아트 프리즈'에 출품된 작품이다. 이 작품은 '돌과 요정 3'이라는 제목을 가진 세 개의 원형 그림을 포함하고 있다. 이 세 그림은 각각 '돌과 요정 3', '오메가가 시작되고 있네', 'LOOK, HERE BEGINS THE OMEGA IN YOUNGZOO'라는 제목을 가지고 있다. 이 세 그림은 각각 '돌과 요정 3', '오메가가 시작되고 있네', 'LOOK, HERE BEGINS THE OMEGA IN YOUNGZOO'라는 제목을 가지고 있다. 이 세 그림은 각각 '돌과 요정 3', '오메가가 시작되고 있네', 'LOOK, HERE BEGINS THE OMEGA IN YOUNGZOO'라는 제목을 가지고 있다.



이 작품은 관객이 앉아서 감상하는 형식으로 이루어져 있다. 관객은 작품 속의 공간을 체험할 수 있다. 작품은 관객의 시선을 끌고, 관객의 상상력을 자극하며, 관객의 감정을 자극한다. 관객은 작품 속의 공간을 체험할 수 있다, 이 작품은 관객의 상상력을 자극하며, 관객의 감정을 자극한다.



〈삼위일체 영롱한 소리를 듣는 방〉  
스피커, 실크 천, 실크방석, 반지,  
프로젝터\_가변크기\_2014  
: 반지가 공중에 부딪히며 나는 소리를 듣는 방

〈삼신뎌〉 전시전경\_레스빠스 71(서울)\_2014

**Q.** 이 작품은 어떤 주제로 다루고 있는 것인가요?

**A.** 이 작품은 영혼의 소리를 듣는 방이라는 주제로 다루고 있습니다. 이 작품은 관객이 앉아서 감상하는 형식으로 이루어져 있습니다. 관객은 작품 속의 공간을 체험할 수 있습니다. 작품은 관객의 시선을 끌고, 관객의 상상력을 자극하며, 관객의 감정을 자극합니다. 관객은 작품 속의 공간을 체험할 수 있다, 이 작품은 관객의 상상력을 자극하며, 관객의 감정을 자극한다.





<풍력>\_기록영상\_단체널\_3분 28초(loop)\_2016

Q. □□ □□□ □□ □□, □□□?

A.



□□□□ □□□\_□□▶

□□□

□□□□□□□ □□□□ □□



00  
0  
00  
00  
00  
00  
00  
00  
0  
00  
0  
00  
0  
00  
0  
00  
0  
00  
0.  
00  
0  
00  
00  
00  
00  
00  
00  
00  
00  
00  
0  
00  
00  
00  
00  
00  
0  
00  
00  
00  
00  
00  
0  
00  
00  
00.  
00  
0



00  
00  
00  
0  
00  
00  
00  
0  
00  
00  
00  
00  
00  
00  
0  
00  
0  
00  
00  
00  
00  
00  
00  
00  
0  
00  
00  
00  
00  
00  
00  
00  
00  
00  
00  
0  
00  
00  
00  
00  
00  
00  
0  
00  
0  
00  
00  
00  
00

□  
 □□  
 □  
 □□  
 □□  
 □  
 □  
 □□  
 □□  
 □□  
 □  
 □□  
 □  
 □□  
 □□  
 □□  
 □□  
 □□  
 □□  
 □□  
 □□



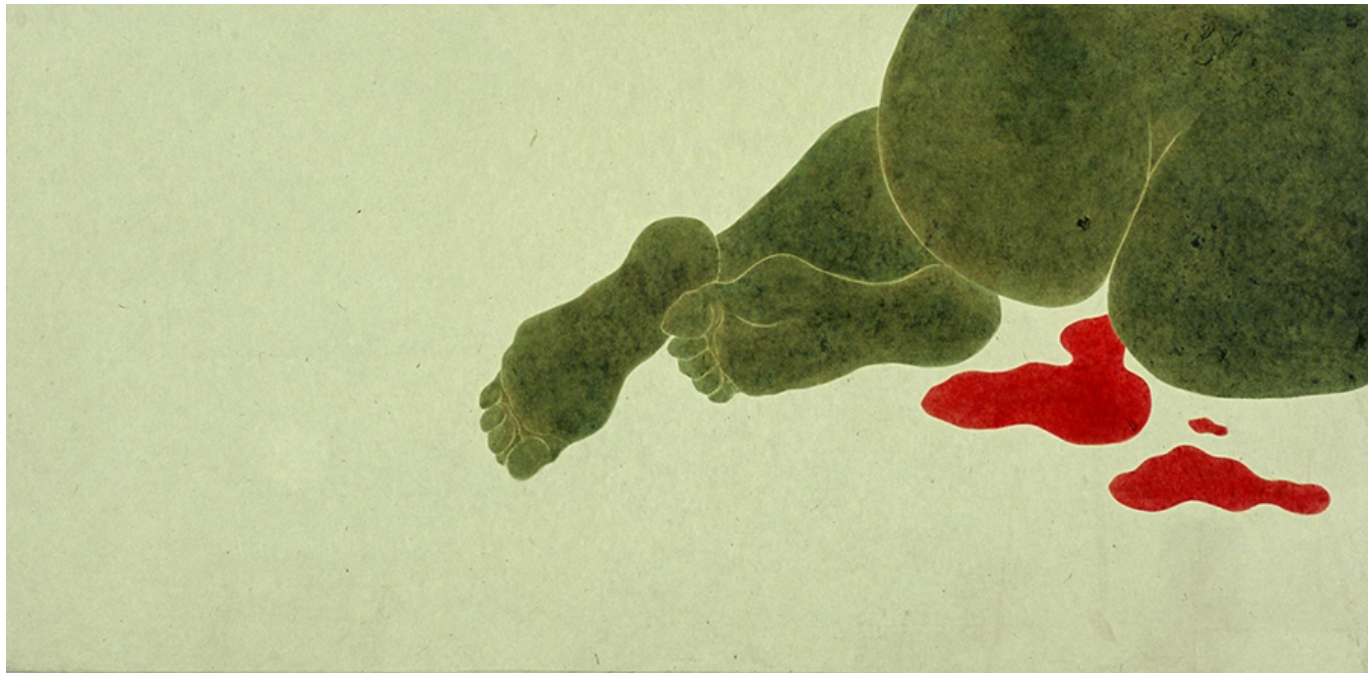
〈선을 넘는다. 얼마든지 넘을 수 없다〉\_장지에 수묵채색\_244×720cm\_2014

**# Q&A**

**Q.** □□□ □□□□ □□, □□ □□□ □□□

**A.** □□ □□ □ □□ □□□□□ □□□□□□ □□ □□□ □□□ □ □□□ □□ □□□ □□□ □□□ □ □□□. □□□□ □□ □□□ □□□□ □□□□. □□ □□□□ □□□ □□□ □□□ □□ □□□ □□□□

이 작품은 자연에서 얻은 수묵채색을 사용하여, 인간의 몸과 마음을 표현한다. 특히, 손과 발의 형태를 강조하여, 인간의 존재를 상징적으로 나타낸다.



<Attitude>\_장지에 수묵채색\_80×165cm\_2004

'인'의 몸과 마음의 상태를 표현하는 데 초점을 맞춘다. 특히, 손과 발의 형태를 강조하여, 인간의 존재를 상징적으로 나타낸다. 또한, 붉은색의 얼룩을 사용하여, 인간의 감정과 심리를 표현한다.



<夢中我(몽중아)>\_드로잉



<夢中我(몽중아)>\_장지에 수묵채색\_130×162cm\_2006

**Q.** 작품의 주제와 의미

**A.** 2013년 1월 10일(수)에 발표된 작품이다. 인간과 자연의 조화를 주제로, 수묵채색을 사용하여, 인간의 몸과 마음을 표현한다. 특히, 손과 발의 형태를 강조하여, 인간의 존재를 상징적으로 나타낸다. 또한, 붉은색의 얼룩을 사용하여, 인간의 감정과 심리를 표현한다.

이 작품은 2013년 11월 20일부터 12월 10일까지 서울 중구 소공동 창강빌딩 1003호에서 전시되었습니다.



<가장 외로운 ..>\_장지에 수묵채색\_161,5x129,5cm\_2013



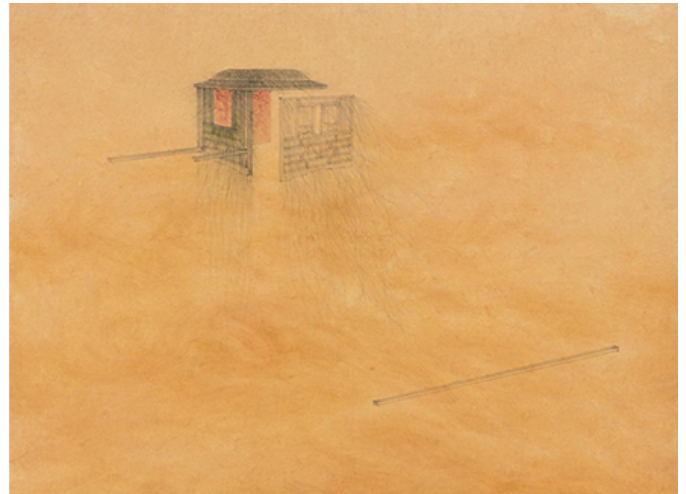
<부합>전시 전경\_창강빌딩 1003호(서울시 중구 소공동)\_2013

**Q.** 이 작품은, 어떤, 어떤 것

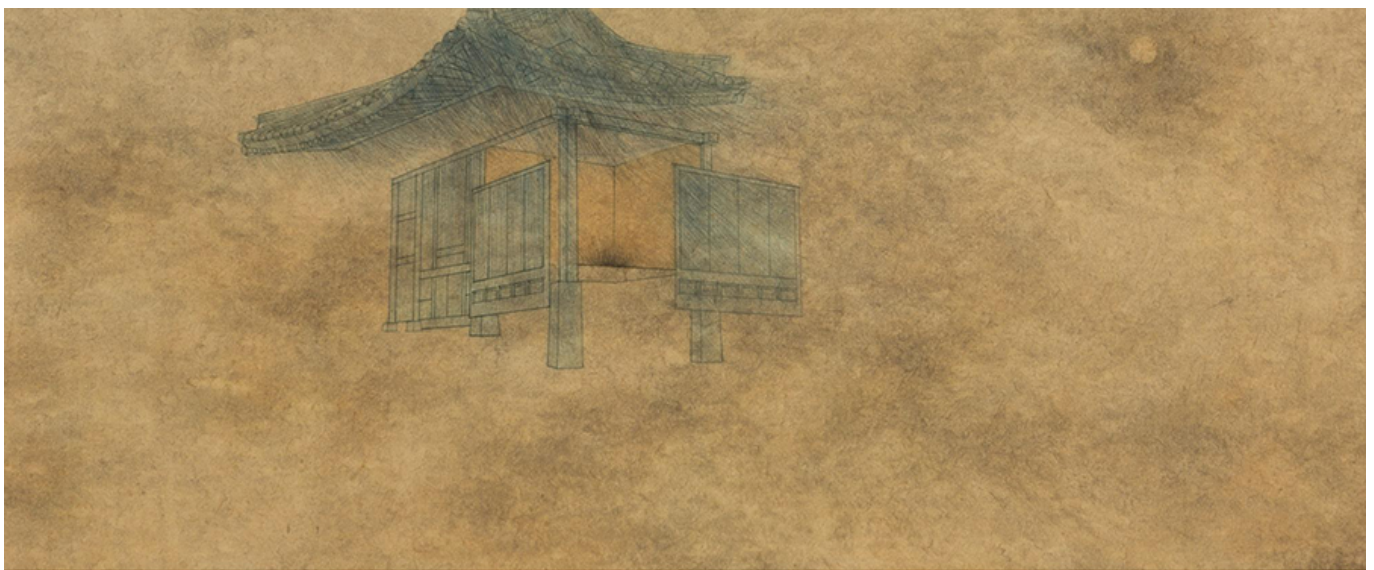
**A.** 이 작품은 수묵채색을 사용한 추상화입니다. 작품의 주된 특징은 거칠고 울퉁불퉁한 질감의 검은색과 회색의 덩어리입니다. 이 덩어리는 마치 털이나 거친 붓질로 만들어진 것처럼 보이며, 배경의 부드러운 파스텔톤과 대비를 이룹니다. 이 작품은 시각적으로 매우 강렬한 인상을 주며, 관람객의 시선을 사로잡는 힘이 있습니다. 또한, 작품의 질감과 색감은 매우 조화롭고, 전체적으로 안정감을 주는 분위기를 자아냅니다.



<Stuck>\_장지에 수묵채색\_180x245cm\_2008



<나도 간다... .. !>\_장지에 수묵채색\_ 45x45cm\_2013



<흔들리는 불안>\_장지에 수묵채색\_59x135.5cm\_2013

**Q.** □□, □□□ □□□□ □□□ □□□

**A.** □□□ □□□ □□□□ □□□ □□ □□□ □□. □□□ □□□ □ □□ □□□ □□□ □□□ '□□□ □ □□□'□□. □□ □□□ □□ □□□ □□ □□ □□ □□□□.



<Odd space>\_장지에 수묵채색\_32x47cm\_2017

□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□□ □□□ □□□ □, □□□ □□□□ □□□□ □□□□, □□□ □□

공간을 통해 사람들이 공간을 어떻게 사용하는지, 그 공간 안에서 어떤 일이 일어나는지, 그 공간을 어떻게 느끼는지 등을 보여줍니다. 또한, 공간의 구조와 형태, 색채, 조명, 소리, 냄새 등 다양한 요소를 통해 공간의 분위기를 조성하고, 사람들의 행동을 유도합니다.

**Q.** 공간의 구조와 형태가 어떻게 공간을 정의하는지?

**A.** 공간의 구조와 형태는 공간을 정의하는 중요한 요소입니다. 구조는 공간의 뼈대를 이루며, 형태는 공간의 외관을 결정합니다. 또한, 구조와 형태는 공간의 기능과 분위기를 결정하는 데도 영향을 미칩니다.



<밤의 달>\_장지에 수묵채색\_58x120cm\_2017

공간은 사람들이 어떻게 생활하는지를 보여줍니다. 또한, 공간의 구조와 형태, 색채, 조명, 소리, 냄새 등 다양한 요소를 통해 공간의 분위기를 조성하고, 사람들의 행동을 유도합니다.

**Q.** 공간의 구조와 형태가 어떻게 공간을 정의하는지, 어떤 요소가 영향을 미치는지?

**A.**



# 000

000000 0000 00

0 0 0, 00000000 000 000 **2018** 000 0000 000000 000 000000 000000. 0  
000000 0000 000000 000 000 000 000000 00000 0000 000000 0000 00 0 00  
0 0000 000000 0000 000000 000000. 0 00 0 0, 0000000 **3.0** 00 **2018** 0  
0000 0000 00 000 000000.



000 000 000 000 000000.

0000 000 00000000(School of  
the Art Institute of  
Chicago) 00 000000 00000. 000  
0000 0000 00 00, 00 0 000 00#  
000 000 0000 00. 000 000 000 00  
00, 000 000 0000 0000 0000 0  
00 00 000 0000 000 000 0000 <  
0000. 000 000 000 00 00 000In  
0000000 000 00 000 00 0 000000\_

vi  
si  
bl  
e(  
00  
0  
0  
0/  
00  
0  
0  
0>  
0  
00

□□  
□□  
□  
**9**□  
□□  
□□  
□□  
□□  
□□  
□□  
□□  
□□  
□□  
□□  
□  
**6**□  
**28**□  
(□  
)□  
□  
**7**□  
**22**□  
(□  
)□  
□  
□□  
□□  
□□  
□  
**B**□  
□□  
□□  
□  
□□  
□□.  
□□  
□  
□□  
□



00  
0  
00  
0  
00  
0  
00  
0  
00  
00  
0,  
00  
00  
00  
00  
00  
00  
00  
00  
0  
00  
0  
00  
00  
00  
0  
00  
00  
00  
00  
00  
0  
00  
0  
00,  
00  
0  
00  
00  
00





0,  
00  
0  
0  
0  
00  
0  
00  
00,  
00  
0  
00,  
00  
0  
00  
0  
00  
00  
00  
00  
00  
00  
00  
00  
00  
00  
00  
00  
00  
00,  
00  
00  
0  
00  
00  
00  
00  
00  
00  
0

00 000 0000 '000' 00 00 (0000▶)

# Q&A

Q. 000 0000 00, 00 000 000

A. 0000 00 00 000 000 00 00 000 00000, 000 00 000. 00 00 000 0  
000 0 000 00 000000 00000 000 00 00 0 00 0 00 0 00 000 000 000 0  
00 000 000 000.



끝없이 두갈래로 갈라지는 길들이 있는 정원\_린넨에 유채  
90x100cm\_2017



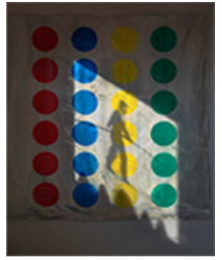
새 by 알프레드 히치콕(1963)

000 000 0000 00 00 000 00 000 0000. 00 00 000 00000 0000 0000  
0000. 00 00 00 0000 000 000 000 0000 00, 000 00 0000 0000 0 00  
0 0000 00. 0 0000 000 0000 00 000 0000 000, 0000 000 0000 0000  
00 000 000000 00000 0000 000000 00. 00 00 0 00 00 000 00 0000 00 0

이 작품은 관객이 작품을 감상하는 동안 작품이 어떻게 변해가는지를 보여준다. 관객이 작품을 감상하는 동안 작품이 어떻게 변해가는지를 보여준다. 관객이 작품을 감상하는 동안 작품이 어떻게 변해가는지를 보여준다.



하늘을 걷는 남자와 안전 고깔\_유리창에 디지털 프린트 설치\_106.5x132cm\_2018



쌍둥이 건물에서 줄 위를 걷는 필립프티

**Q.** 관객이 작품을 감상하는 동안 작품이 어떻게 변해가는지를 보여준다.



트위스터 놀이\_2015년 4월\_Yaddo Residency in USA

**A.** 이 작품은 '트위스터 게임(Twister Game)'이라는 게임을 주제로 한 작품이다. 관객이 작품을 감상하는 동안 작품이 어떻게 변해가는지를 보여준다. 관객이 작품을 감상하는 동안 작품이 어떻게 변해가는지를 보여준다. 관객이 작품을 감상하는 동안 작품이 어떻게 변해가는지를 보여준다.

이 작품은 관객이 작품을 감상하는 동안 작품이 어떻게 변해가는지를 보여준다. 관객이 작품을 감상하는 동안 작품이 어떻게 변해가는지를 보여준다. 관객이 작품을 감상하는 동안 작품이 어떻게 변해가는지를 보여준다.

'Twisted' 이, '트위스터 게임'이라는 게임을 주제로 한 작품이다. 관객이 작품을 감상하는 동안 작품이 어떻게 변해가는지를 보여준다. 관객이 작품을 감상하는 동안 작품이 어떻게 변해가는지를 보여준다. 관객이 작품을 감상하는 동안 작품이 어떻게 변해가는지를 보여준다.

트위스터 놀이 Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ\_린넨에 유채\_각 236×153cm\_2017



트위스터 놀이 Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ\_린넨에 유채\_각 236×153cm\_2017

↑



마술사  
by 히에로니무스 보쉬(1502)

↑



까마귀가 있는 밀밭  
by 빈센트 반 고흐(1890)

↑



인천에서 일본해군의 위대한 승리  
by 고바야시 키요치카(1904)

**Q.** 트위스터 놀이 Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ의 특징을 설명하시오.

**A.** 트위스터 놀이 Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ은 각각 트위스터 놀이 Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ의 특징을 설명하시오. 트위스터 놀이 Ⅰ은 트위스터 놀이 Ⅱ와 트위스터 놀이 Ⅲ과 비교하여 트위스터 놀이 Ⅰ의 특징을 설명하시오. 트위스터 놀이 Ⅱ는 트위스터 놀이 Ⅰ과 트위스터 놀이 Ⅲ과 비교하여 트위스터 놀이 Ⅱ의 특징을 설명하시오. 트위스터 놀이 Ⅲ은 트위스터 놀이 Ⅰ과 트위스터 놀이 Ⅱ와 비교하여 트위스터 놀이 Ⅲ의 특징을 설명하시오.



도시의 빨간 구두\_송풍식 풍선, 모터, 천, 나무\_210×210×220cm\_2018

이 작품은 도시의 빨간 구두를 주제로 하여, 송풍식 풍선, 모터, 천, 나무 등을 사용하여 제작되었습니다. 작품은 도시의 빨간 구두를 상징적으로 표현하며, 관객에게 시각적 즐거움과 상상력을 제공합니다. 작품의 크기는 210×210×220cm이며, 2018년에 제작되었습니다.



《I don't want REALISM, I want MAGIC》 전시전경

**Q.** 아, 작품의 제목은 무엇인가요?

**A.** 이 작품의 제목은 'I don't want REALISM, I want MAGIC'입니다. 이 제목은 현실주의를 거부하고 마법을 원한다는 의미를 담고 있습니다. 작품은 관객에게 시각적 즐거움과 상상력을 제공하는 것을 목표로 합니다. 작품의 크기는 210×210×220cm이며, 2018년에 제작되었습니다.



이 작품은 '비행'을 주제로 한 <비행의 순간> 시리즈의 일부로, 작가는 '비행'이라는 주제를 통해 인간의 자유와 상상력을 표현하고자 하였다. (homage, 경배)의 의미로, 이 작품은 '비행'이라는 주제를 통해 인간의 자유와 상상력을 표현하고자 하였다. 이 작품은 '비행'이라는 주제를 통해 인간의 자유와 상상력을 표현하고자 하였다. 이 작품은 '비행'이라는 주제를 통해 인간의 자유와 상상력을 표현하고자 하였다.

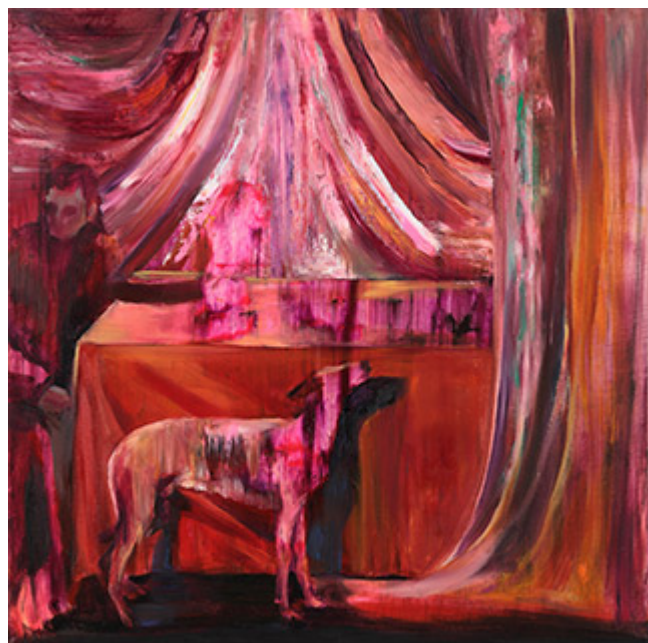


검은 구름의 습격\_린넨에 유채\_76×158cm\_2015

**Q.** 이 작품은 '비행'이라는 주제를 통해 인간의 자유와 상상력을 표현하고자 하였다.

**A.** 이 작품은 '비행'이라는 주제를 통해 인간의 자유와 상상력을 표현하고자 하였다. 이 작품은 '비행'이라는 주제를 통해 인간의 자유와 상상력을 표현하고자 하였다. 이 작품은 '비행'이라는 주제를 통해 인간의 자유와 상상력을 표현하고자 하였다. 이 작품은 '비행'이라는 주제를 통해 인간의 자유와 상상력을 표현하고자 하였다. 이 작품은 '비행'이라는 주제를 통해 인간의 자유와 상상력을 표현하고자 하였다.

이 작품은 '비행'이라는 주제를 통해 인간의 자유와 상상력을 표현하고자 하였다. 이 작품은 '비행'이라는 주제를 통해 인간의 자유와 상상력을 표현하고자 하였다. 이 작품은 '비행'이라는 주제를 통해 인간의 자유와 상상력을 표현하고자 하였다. 이 작품은 '비행'이라는 주제를 통해 인간의 자유와 상상력을 표현하고자 하였다. 이 작품은 '비행'이라는 주제를 통해 인간의 자유와 상상력을 표현하고자 하였다.



충실한 개\_린넨에 유채\_53×53cm\_2017

**Q.** 이 작품은 '충실한 개'라는 주제를 통해 인간의 자유와 상상력을 표현하고자 하였다.

이 작품은 '충실한 개'라는 주제를 통해 인간의 자유와 상상력을 표현하고자 하였다. 이 작품은 '충실한 개'라는 주제를 통해 인간의 자유와 상상력을 표현하고자 하였다. 이 작품은 '충실한 개'라는 주제를 통해 인간의 자유와 상상력을 표현하고자 하였다. 이 작품은 '충실한 개'라는 주제를 통해 인간의 자유와 상상력을 표현하고자 하였다.

A.

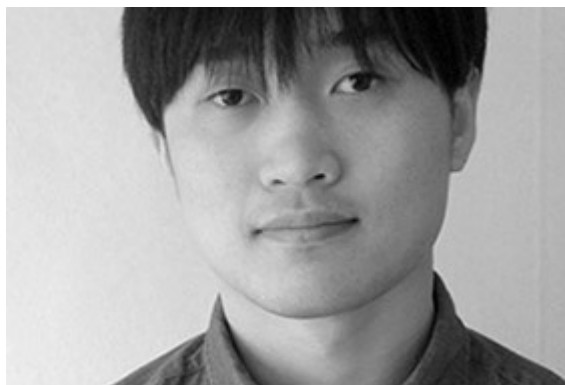


[0000](#) [000\\_00](#) ▶

000

000000 0000 00

0 0 0, 00000000 000 000 **2018** 000 0000 000000 000 000000 000000. 0  
 000000 0000 000000 000 000 000 000000 00000 0000 000000 0000 00 0 00  
 0 0000 000000 0000 000000 000000. 0 00 0 0, 0000000 **3.0** 00 **2018** 0  
 000 0000 00 000 000000.



0000 000000000 000000 0000, 000000000  
 0 00000 0000000 0000. 000 0000000 00  
 0 000 000 0000000 0000. 00 0000 000  
 0 000 0000 0000 0000 0000 0000 0000  
 000000. 00 00 000 000 000 000, 00,  
 000 000 00000000 000 00 000 0000 00  
 00, 0000 0000 000. 000 0000 00 000  
 000 00 000 00, 000000 000 00 00 00

00 000000, 0000 000 0000 000 00. 000 000 00 0000 000000 000 00  
 0000000 000 00 000 000 000 0000 000 0000.



Untitled\_53x40.9cm\_캔버스에 유채\_2017

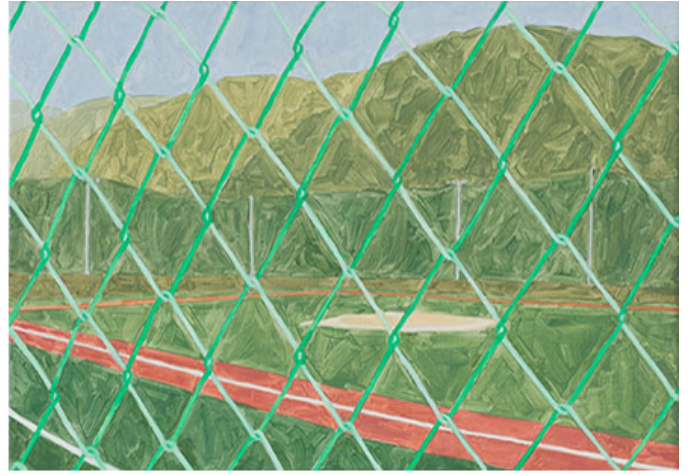
# Q&A

**Q.** ○○○ ○○○○ ○○, ○○ ○○○ ○○○

**A.** ○○○○ ○○ ○○○ ○○○○○○ ○○○ ○○ ○○○○ ○○, ○○○○○○ ○○ ○○ ○○ ○○○ ○○ ○○○ ○○○○ ○○○○○○ ○○○○, ○○ ○○○○ ○○○○ ○○○. ○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○, ○○○ ○○○○ ○○○○ ○○ ○○○○○○ ○○○. ○ ○○ ○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○ ○○ ○○○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○. ○○○ ○○○ ○○○ ○○○ ○ ○○○(○○○○○)○ ○○○ ○○ ○○ ○○ ○○○ ○○○ ○○○ ○○○.



Message\_캔버스에 유채\_24x32cm\_2016



Baseball Stadium\_캔버스에 유채\_27.3x40.9cm\_2017

□□□□ □□□□ □□ □□ □□□ □ □□, □□ □□□□ □□□ □□. □□ □□□ □□ □□ □□□□ □□□□, □□ □□ □□ □□ □□□ □□ □□.

**Q.** □□□□ □□

**A.** <Afterimage>(□□□□ □□□□□, 2017)□ □□□□ □□ □□. □□□ □□□ 2015□□ □ 2017□□□□ □□□□ □□□ □□□, □□□ □ □□□□□ □ □□ □□ □□□ □□□ □□□□. □□ □□ '□□□□□□(Afterimage)'□ □□ □□ □□□□ □□□ □□ □□□□, □□□ □□□□ □□□□ □□□ □□□ □□□.



개인전 《Afterimage》 전경\_스페이스 윌링앤딜링(서울)\_2017

**Q.** □□□ □□, □□, □□□□ □

**A.** □□□□ □□ □□ □□ □□□ □□□ □□□□. □□ □□□□ □□ □□□□ □□□, □□□□□ □□ □ □□, □□, □□□ □.



무제\_캔버스에 유채  
30x30cm\_2016



무제\_캔버스에 유채  
32x24cm\_2017



지금은 맞고, 그때는 틀리다\_캔버스에 유채  
24x32cm\_2016

Q. 이 세 작품은 각각 어떤 주제를 다루고 있으며, 작가는 어떻게 표현했는지 설명해주세요.

Q. 이 세 작품의 색채와 구도 특징을 설명해주세요.

A. 이 세 작품은 각각 다른 주제를 다루고 있으며, 작가는 다양한 표현 기법을 사용했습니다. 첫 번째 작품은 밝은 녹색 배경에 흰색 인물을 강조하여 고독과 순수함을 표현했습니다. 두 번째 작품은 일상적인 도시 풍경을 통해 인간의 움직임과 공간의 관계를 탐구했습니다. 세 번째 작품은 따뜻한 색채와 강한 대비를 사용하여 시간의 흐름과 기억의 단편을 시각화했습니다.



자동차 극장\_캔버스에 유채  
53x72.7cm\_2016



혼자만의 것\_캔버스에 유채  
45.5x53cm\_2016



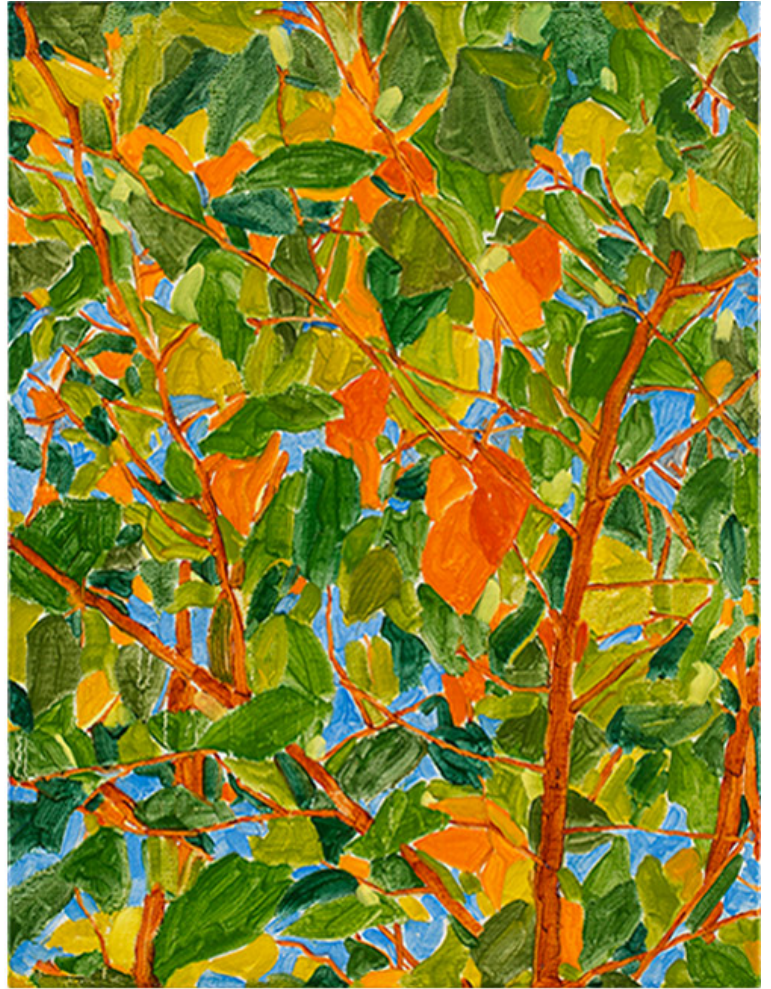
기댄 남자\_캔버스의 유채  
33.3x24.2cm\_2017

Q. 이 세 작품은 각각 어떤 주제를 다루고 있으며, 작가는 어떻게 표현했는지 설명해주세요.

A. 이 세 작품은 각각 다른 주제를 다루고 있으며, 작가는 다양한 표현 기법을 사용했습니다. 첫 번째 작품은 현대 건축의 공간적 특성을 탐구하며, 차분한 색채와 직선적인 형태를 강조했습니다. 두 번째 작품은 가을의 정서와 고독을 주제로 하여, 따뜻한 색채와 부드러운 붓질을 통해 분위기를 조성했습니다. 세 번째 작품은 인간의 존재감과 공간의 관계를 탐구하며, 투명한 유리벽과 인물의 대비를 통해 시각적 긴장감을 조성했습니다.



무제\_캔버스에 유채\_31.8x40.9cm\_2018



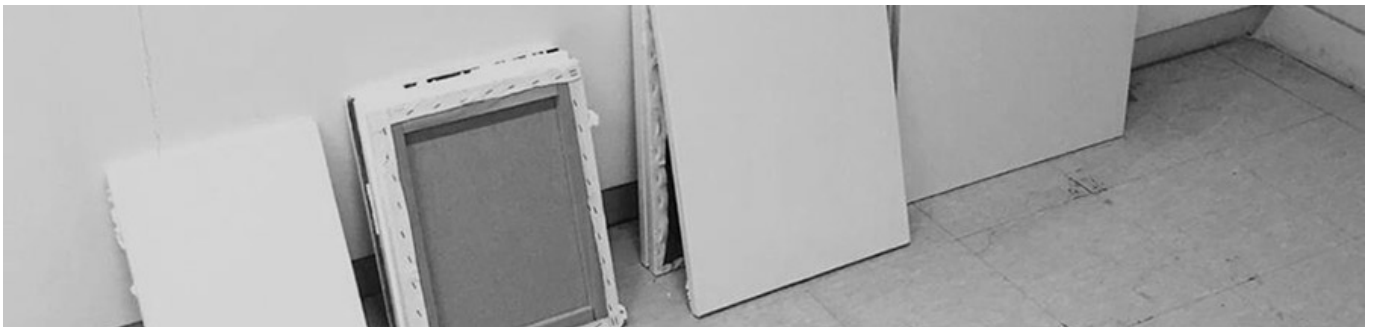
무제\_캔버스에 유채\_40.9x31.8cm\_2017



무제\_캔버스에 유채\_31.8x40.9cm\_2018

Q. □□ □□□ □□ □□, □□□?

A.



□□□□ □□□\_□□ ▶

# 000

## 000000 0000 00

0 0 0, 00000000 000 000 **2018** 000 0000 00000 000 00000 000000. 0 000000 0000 000000 000 000 000 000000 00000 0000 000000 000 00 0 00 0 00000 000000 00000 000000. 0 00 0 0, 0000000 **3.0** 00 **2018** 0 000 0000 00 000 000000.

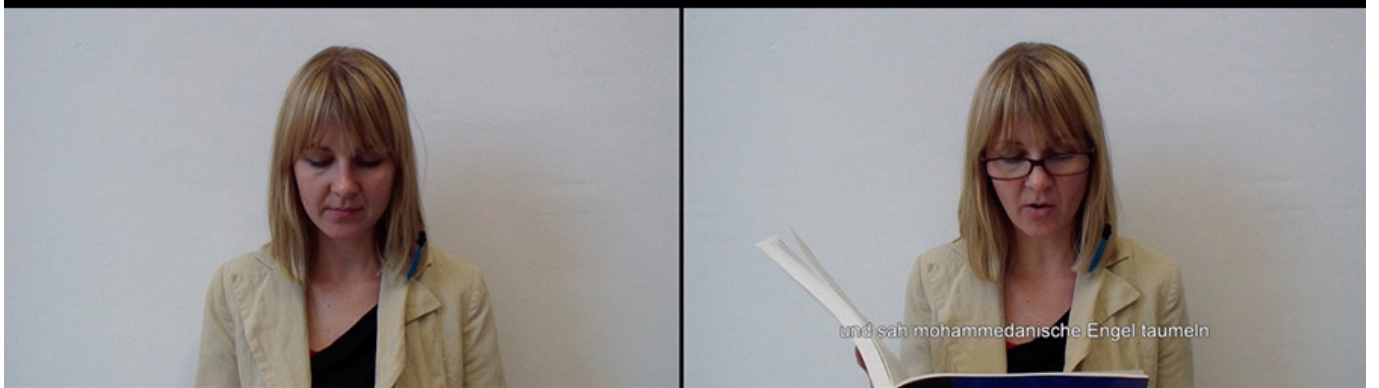


0000 000 000 000000 000 00 00 00 000, 0 00 000 00000 000 000, 000 0 000 00000. 000 00 00 000 00(00 0) 0000 00. 000 000 000 00000 0 00 000000. 000 00 000 00000 000 0 00000 00000 00 000, 000 000 000 0 0000, 00 000 0000000 00 00000 00 00. 000 000 000000 00 000 00000 0 0 000 00 00000 000. 000 000000000,

00 00000 000 000 00000 00000, 00 00000 000000 00 000000 000 000000 00. 000 000 000000 **CCTV**, 00000 000, 00 00000 00 00 00000, 00000000 00000. 000 000 0 000 000 00000, 00 000 00 000 000000 00000 000 00000 00000 00000 000 00000 000 00000 000 00 00.

Sylvester Hegener. Denmark.  
Reading "Orientalism" from Edward W. Said.

Sylvester Hegener. Denmark.  
Reading "Orientalism" from Edward W. Said.



READING\_2채널 HD비디오\_14분35초\_2012

7명의 다른 국가 출신의 인물들이 각각 자신들이 직접 소유하고 있는 두 개의 책(모국어로 된 책과 다른 나라의 언어로 된 같은 내용의 책)의 첫 문장을 읽는다. 낭독 시 화면에는 읽고 있는 언어와 동일한 언어자막이 나타난다. 이는 인물이 읽고 있는 반대편의 언어로 된 책의 문장을 구글 번역기로 번역해 나온 텍스트이다.

### # Q&A

**Q.** [Blank Korean text]

**A.** [Blank Korean text]



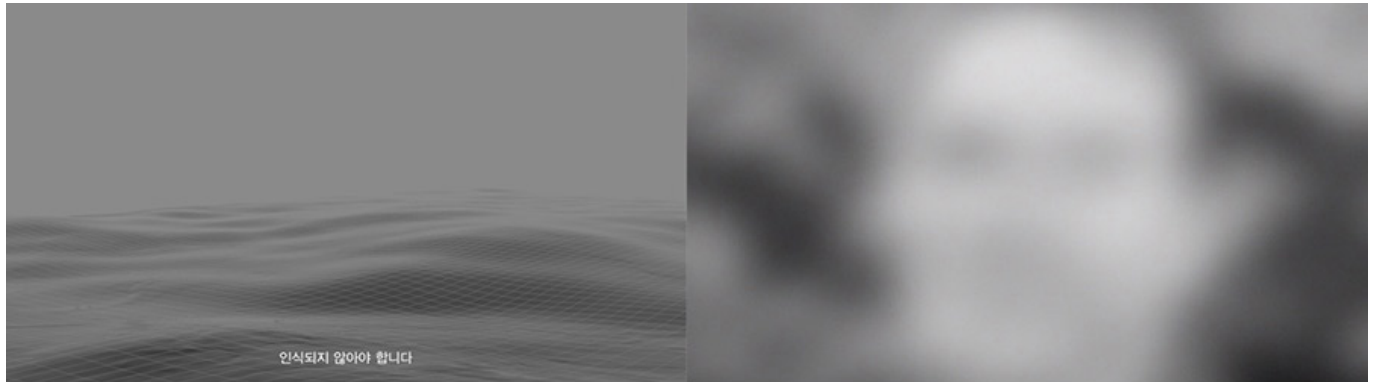
LOVE ME THROUGH THE OCEAN AND SCREEN\_단채널 HD비디오\_9분51초\_2014

현대기술의 발달은 상대방과 내가 함께 있지 않아도 서로를 마주 보고 교류할 수 있게 만들었다. 육체가 존재하지 않는 이미지만으로도 애정 관계를 발전시킬 수 있는 오늘날의 현상은 몸 대신 그것에 투영되는 이미지 데이터로서 여러 공간을 넘나들 수 있게 만든다.



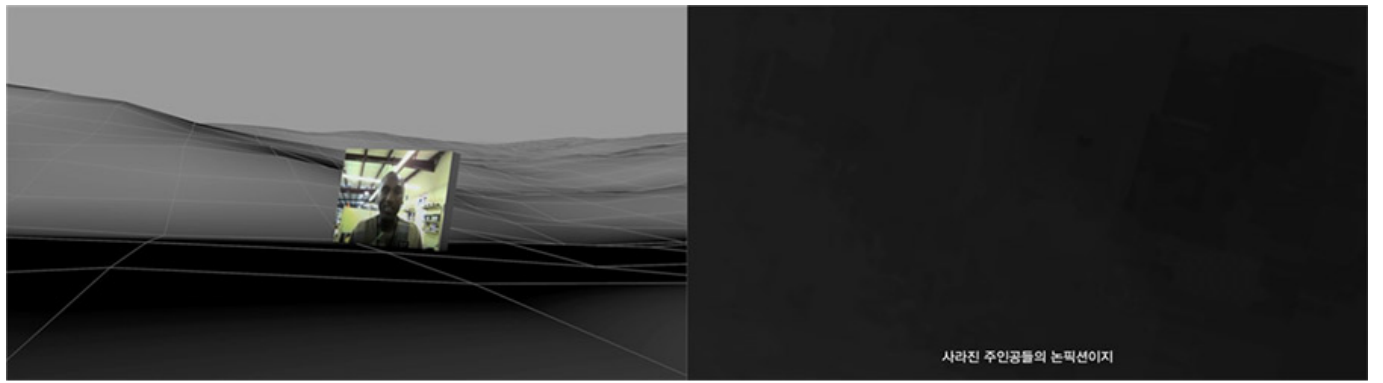
Q. 어떤 것 같아

A. 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아. 이 것 같아 이 것 같아 <Contrast of Yours> 이 것 같아 이 것. 2017년 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아, 4년 이 것 같아 이 것 같아.



Contrast Of Yours\_2채널 HD비디오\_15분43초\_2017

이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아, 이 것 같아, 이 것 같아 이 것 같아. 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아, 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아. 이 것 같아 이 것 같아. 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아, 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아. 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 (이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아) 이 것 같아, 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아. 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아. 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아. 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아, 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아.



Contrast Of Yours\_2채널 HD비디오\_15분43초\_2017

이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아, 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아, 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아. 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아, 이 것 같아 '이 것 같아' 이 것 같아 '이 것 같아' 이 것 같아 이 것 같아 '이 것 같아' 이 것 같아 이 것 같아 이 것 같아.

Q. 이 것 같아, 이 것 같아, 이 것 같아 이 것 같아

A. 파란색은 시그널이 없거나 컴퓨팅에 오류가 발생했다는 것을 표시하는 블루스크린에서 시작해, 원본의 파란색 부분을 다른 이미지로 대체시키는 크로마키 영상효과까지 여러 개의 요소를 관통하는 핵심이 되고 있다. 파란색을 띄는 스크린은 실체가 없는 비물질성과 그 안의 무한한 공간성이라는 상반된 의미를 모두 가지고 있다는 것을 보여준다.

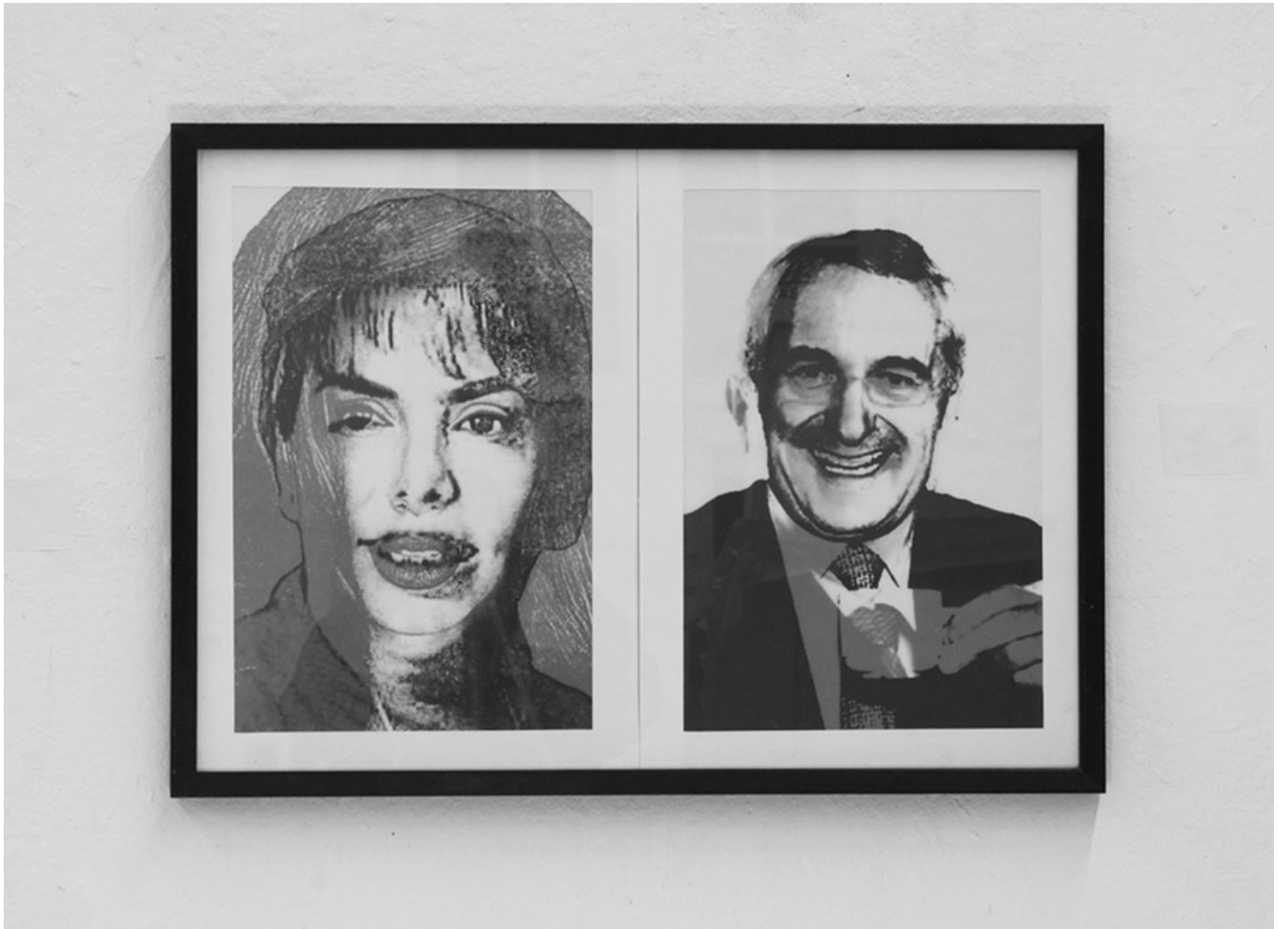


THE FLAT BLUE SKY\_단채널 HD비디오\_6분57초\_2016

파란색은 시그널이 없거나 컴퓨팅에 오류가 발생했다는 것을 표시하는 블루스크린에서 시작해, 원본의 파란색 부분을 다른 이미지로 대체시키는 크로마키 영상효과까지 여러 개의 요소를 관통하는 핵심이 되고 있다. 파란색을 띄는 스크린은 실체가 없는 비물질성과 그 안의 무한한 공간성이라는 상반된 의미를 모두 가지고 있다는 것을 보여준다.

Q. 왜, 파란색을 선택했는지 궁금합니다.

A. 파란색은 시그널이 없거나 컴퓨팅에 오류가 발생했다는 것을 표시하는 블루스크린에서 시작해, 원본의 파란색 부분을 다른 이미지로 대체시키는 크로마키 영상효과까지 여러 개의 요소를 관통하는 핵심이 되고 있다. 파란색을 띄는 스크린은 실체가 없는 비물질성과 그 안의 무한한 공간성이라는 상반된 의미를 모두 가지고 있다는 것을 보여준다.



TWO IMAGES OF WOMAN AND MAN SEARCHED BY GOOGLE IMAGES\_실크스크린, 종이\_59x42cm\_2011

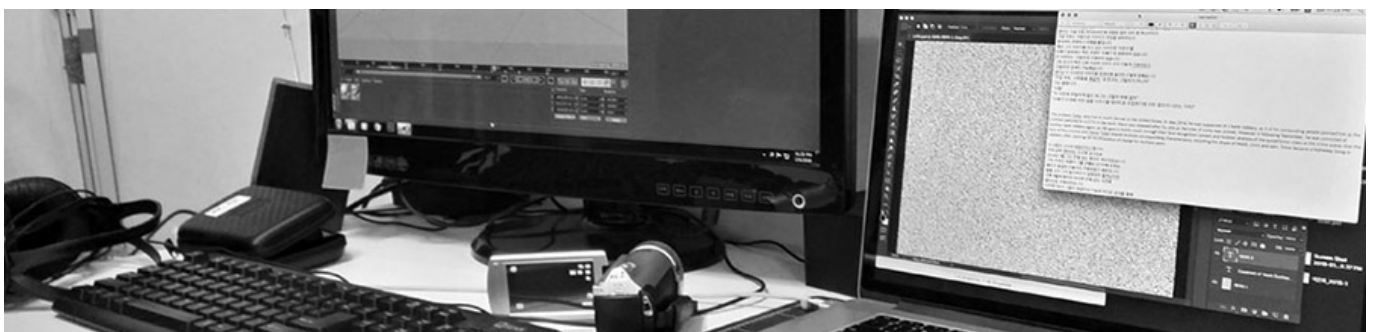
'한 인물에 대해 알고자 할 때 묻게 되는 상투적인 질문을 여성과 남성으로 나누어 구글 이미지에 검색했다. 결과 이미지들을 비추는 실크스크린으로 제작하여 서로 겹쳐놓았다.'

Q. 어떤 인물에 대해 알고자 할 때 묻게 되는 상투적인 질문을 여성과 남성으로 나누어 구글 이미지에 검색했다.

A. '한 인물에 대해 알고자 할 때 묻게 되는 상투적인 질문을 여성과 남성으로 나누어 구글 이미지에 검색했다. 결과 이미지들을 비추는 실크스크린으로 제작하여 서로 겹쳐놓았다.'

Q. 어떤 인물에 대해 알고자 할 때 묻게 되는 상투적인 질문을 여성과 남성으로 나누어 구글 이미지에 검색했다.

A.



# 000

000000 0000 00

0 0 0, 00000000 000 000 **2018** 000 0000 00000 000 00000 000000. 0  
0000000 00000 000000 000 000 000 000000 00000 0000 000000 000 00 0 00  
0 00000 000000 00000 000000 000000. 0 00 0 0, 0000000 **3.0** 00 **2018** 0  
0000 00000 00 000 000000.



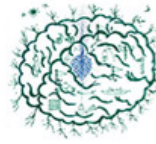
0000 00000000 000 0000, 0000000 0000  
000 00 000000 000000. 000 00000 000 0  
000 000 000000 00000 00000. 00 000 00  
00000 0000000 000 00000 000000 00, 000  
000000 000 00000 00 0 000 000000 000  
00000 000 00 00 000 00 0000000 00. 0  
0000 000 00000 00000 000 00000, 00000 0  
00 00 00000. 000 0000 0000000 000 00 0  
00 000 000000 00000, 0000 000 000 000  
0 00 00 000 0000000 000000 00.



자립의 온도\_페유리창, 폐목재, 이동식 바퀴\_590×2050×1350mm\_2017

### #00 00 00

000 000 000 <000000 000-000000 00 000 000> 5 27(0)00 0000000  
B 000000 0000. 000 000 00, 0000000 000 000000 000 000 0000 00 00  
00 0000, 00 00 '000000 00'0 0000000 00. 000 00000 00000 00 000 00  
000000, 00 000 000 000 0 00 000. 000 000 00 00000 '000000 00'0 00  
000 00 000 0 00 000.



한민아트센터 2018 입주예술가 기획전  
이복을 개입한 LEE Myeong Solo Exhibition

### Pax Egoria Documenta 자아제국의 박람회

- 자기배양(Self incubation)을 위한 스스로 회고전

2018. 5. 11 FRI - 5. 27 SUN



《자아제국의 박람회-자기배양을 위한 스스로 회고전》전경

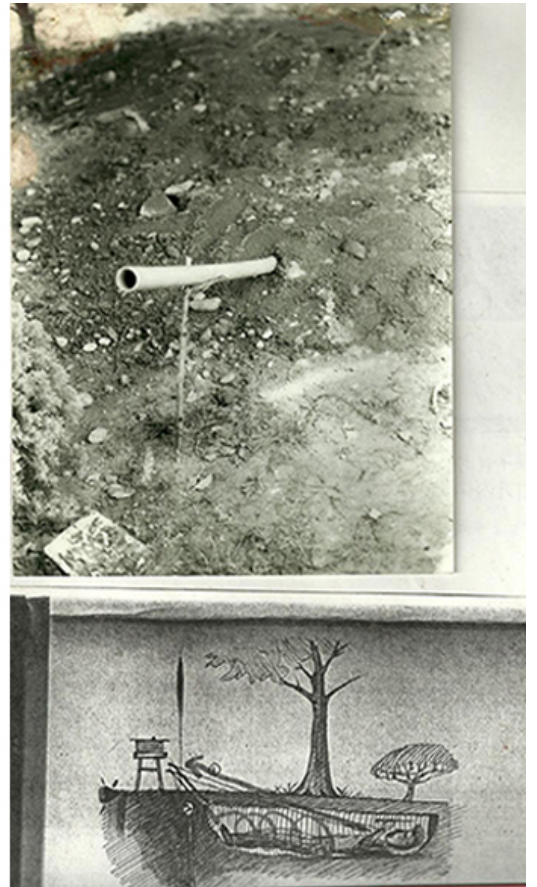
### # Q&A

**Q.** 안녕하세요, 저는 예술에 관심이 많은 사람입니다.

**A.** 안녕하세요, 저는 예술에 관심이 많은 사람입니다. 이번 전시를 준비하는 동안 많은 고민과 시행착오를 겪었습니다. 특히, '자기배양'이라는 개념을 어떻게 시각적으로 표현할지 고민했습니다. 단순히 작품을 전시하는 것을 넘어, 관객이 작품과 소통할 수 있는 공간을 만들고 싶었습니다. 그래서 다양한 형태의 의자와 테이블을 배치하고, 작품과 관련된 자료를 전시했습니다. 또한, '자아제국'이라는 개념을 통해, 개인적인 경험과 감정을 공유하고 싶은 마음이 반영되었습니다. 이번 전시를 통해, 관객 여러분께도 많은 영감을 얻으시길 바랍니다.



자기설치 시리즈1: 나를 묻다\_4시간 수행\_2003



자기설치 시리즈2: 지하로부터의 소리  
4시간 수행\_2003

**Q.** 2016년 10월 10일

**A.** <자기설치>는 2016년 10월 10일 4시간 동안 진행된 퍼포먼스이다. 이 퍼포먼스는 관객이 참여하여, 자신의 몸을 땅속에 묻고, 지하에서 소리를 내는 것을 경험하는 것이다. <자기설치>는 관객이 자신의 몸을 땅속에 묻고, 지하에서 소리를 내는 것을 경험하는 것이다. 관객은 자신의 몸을 땅속에 묻고, 지하에서 소리를 내는 것을 경험하는 것이다. 관객은 자신의 몸을 땅속에 묻고, 지하에서 소리를 내는 것을 경험하는 것이다. 관객은 자신의 몸을 땅속에 묻고, 지하에서 소리를 내는 것을 경험하는 것이다. 관객은 자신의 몸을 땅속에 묻고, 지하에서 소리를 내는 것을 경험하는 것이다.



Q. 어떤 책, 주제, 어떤 책

A. 김민준의 '다른 생활'은 2009~2011년 동안 김민준이 쓴 다양한 주제(일상, 예술, 문화, 사회)에 대한 짧은 에세이 모음이다. 김민준은 '다른 생활'을 통해 일상에서 발견한 다양한 삶의 단면을 소개하고, 이를 통해 삶의 의미를 탐구한다. 김민준은 '다른 생활'을 통해 삶의 다양한 측면을 소개하고, 이를 통해 삶의 의미를 탐구한다. 김민준은 '다른 생활'을 통해 삶의 다양한 측면을 소개하고, 이를 통해 삶의 의미를 탐구한다.



《마이너스 자본주의 샵》\_브레인팩토리(서울)\_2010



《목숨을 건 도약》\_호기심에대한책임감(서울)\_2009

김리리 (Joseph Beuys)의 작품은, 김민준 (Marcel Duchamp)의 작품과 비교하여, 김민준은 일상에서 발견한 다양한 삶의 단면을 소개하고, 이를 통해 삶의 의미를 탐구한다. 김민준은 '다른 생활'을 통해 삶의 다양한 측면을 소개하고, 이를 통해 삶의 의미를 탐구한다. 김민준은 '다른 생활'을 통해 삶의 다양한 측면을 소개하고, 이를 통해 삶의 의미를 탐구한다.



조각은 나무의 특성을 살려서, 자연의 질감을 표현하고, 형태를 단순하게 표현하는 것을 좋아한다. 또한, 나무의 결을 따라 조각하는 것을 좋아한다. 나무의 결을 따라 조각하는 것은 나무의 특성을 살려서, 자연의 질감을 표현하고, 형태를 단순하게 표현하는 것을 좋아한다. 또한, 나무의 결을 따라 조각하는 것을 좋아한다.



목숨을 건 도약\_발견된 나무의자 파편 위에 조각  
5×3.5×31cm\_2008



그대가 나의 간을 파 먹을 지라도(부분)\_공사용 목재 파편 위에 조각  
12×12×27cm\_2008

조각은 나무의 특성을 살려서, 자연의 질감을 표현하고, 형태를 단순하게 표현하는 것을 좋아한다. 또한, 나무의 결을 따라 조각하는 것을 좋아한다. 나무의 결을 따라 조각하는 것은 나무의 특성을 살려서, 자연의 질감을 표현하고, 형태를 단순하게 표현하는 것을 좋아한다. 또한, 나무의 결을 따라 조각하는 것을 좋아한다.





양말목: 양말이 생산되는 과정에서 버려지는 섬유 자투리



양말목 직조를 생산자 연대

이 프로젝트는, 양말목의 재활용을 통해 새로운 가치를 창출하는 것을 목표로 합니다. 양말목은 양말이 생산되는 과정에서 버려지는 섬유 자투리입니다. 이 자투리를 모아 직조하여 새로운 직물을 생산하는 것은, 자원의 순환과 환경 보호에 기여합니다. 이 프로젝트는 '양말목 직조, 생산자 연대'를 통해 이루어집니다.



별을 줌을 사람들\_자본의 사이클에서 벗어난 사물들을 재발견하는 참여 프로젝트\_2011

Q. 온도 측정값이 너무 높고 낮고

A. 온도 측정값이 너무 높고 낮고의 원인은 여러 가지가 있습니다. 온도 측정값이 너무 높고 낮고의 원인은 온도 측정 장비의 정확도, 측정 위치, 측정 방법, 측정 환경 등입니다. 온도 측정 장비의 정확도를 확인하고, 측정 위치를 정확히 설정하고, 측정 방법을 정확히 수행하고, 측정 환경을 정확히 관리해야 합니다.



주체성의 온도\_폐방화문, 연통\_가변크기\_2017

온도 (온도 측정) 측정값이 너무 높고 낮고의 원인은 온도 측정 장비의 정확도, 측정 위치, 측정 방법, 측정 환경 등입니다. '126도 온도 측정'은 2101도 22도까지 온도 측정 값이 '3도까지 온도'로 측정값이 너무 높고 낮고의 원인은 온도 측정 장비의 정확도, 측정 위치, 측정 방법, 측정 환경 등입니다.

Q. 온도 측정값이 너무 높고 낮고, 어떻게?

A.



# □ □□

□□□□□□ □□□□ □□

□ □ □, □□□□□□□□ □□□ □□□ **2018** □□□ □□□□ □□□□ □□□ □□□□□□□□. □ □□□□□□ □□□□ □□□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□ □ □ □ □ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□□. □ □□ □ □□, □□□□□□□ **3.0** □□ **2018** □ □□□ □□□□ □□ □□□ □□□□□.



□ □□(Mo SIRRA)□ □□□□□ □□□ □□□□ □□□ □□□, □□ 3□□□ □□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□. □□□ □□□ □□ □□ □□□ □(Oslo National Academy of the Arts) □□□□□□□□ □□, □□□ □□ □ □(The Bartlett University College London)□□ □□ □□, □□□□□□ □□ □□□ □□□□(Jan Van Eyck Academy)□ □□□□ □□ □ □□□□ □□□□□□□□

□□, □□□□ □□(University of Baghdad)□ □□□□□□□□ □□□ □□□□□□. □□ □□□ □□□□ □□ □□□ □□□, □□□ □□□□ □□□□□□□□□ □□ □□ □□ □□□ □□ □□□ □□□. □ □□ □□□□□ □□□□□, □□□□□□□ □ □□□ □□□ □□□□ □□□ □□□ □□ □□ □□, □□□□ □ □□□ □□□□□ □□□□□ □□□□. □□□ □□□ □□□ □□□□ □□□□. □□□ □□ □□□□□, 3□□ □□ □□□ □□ □□□□ □□ □□ <□-□□□ □ □□□□(Re-public the Politics)>□ 5□ 8 □□□ 13□□□ □□□□□□□□ □□□□□.



Touch the stone to cross the river  
C-print\_120×160cm\_2012



What if he redecorate the white house  
A4 prints, wall decoration, ladder  
dimensions variable\_2012, 2016

Eight picture

At the end of this tunnel, there was no light, but floor and ceiling met in a thin black line.  
As he slowly walked towards the horizon, he left a stream of objects in his wake.  
They fell from his body, together with his clothes.

# 00 00

0 00 000 3000 000 00000 0000 00 <0-000 0 0000(Re-public the Politics)>0 50 130(0)00 0000000 0000000 000000. 000 00 000 0000 0 00, 000 00000 000 00000 00, 00 000 0 0 00000 00 00000 00, 00, 00 0000 00000. 0000 00000 00000 000 00 00 00 0000 000 00000 0000. 0000000 8 0 000000 00000 0000 00 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 (0000 00 0000) 00000 00 00, 00 0000 00000 0 00 00000 0000 0000000 0000000. 000000 00000 0000 00 00 00000 00 0000, 0000 00000 0 0 0000.



<리 퍼블릭 더 폴리티क्स(Re-public the Politics)> 오프닝 당일 전경

# Q&A

Q. 0000 00000 00, 00 0000 0000





Cabinet\_MDF\_244×52×54cm\_2013

The leg and upper steps slide in and out to step onto upper drawers.  
It designed within the context of the gate column and dovetailed into it without using nail or screw



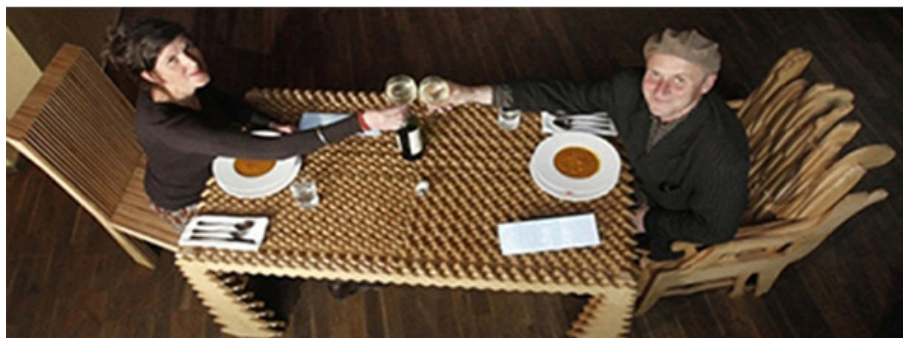
Imagine there were only one aesthetic\_plywood\_47×45×50cm\_2012

**Q.** 如何设计一个椅子

**A.** 椅子设计需要考虑人体工学、材料、结构、功能、美观、耐用、环保、成本、生产、运输、安装、维护、回收、再利用等方面。椅子设计应该以人为本，提供舒适、健康、美观、实用的使用体验。椅子设计应该采用环保材料，减少对环境的影响。椅子设计应该采用模块化设计，方便生产和运输。椅子设计应该采用可回收材料，减少废弃物的产生。椅子设计应该采用可拆卸设计，方便安装和维护。椅子设计应该采用可调节设计，适应不同用户的需求。椅子设计应该采用可定制设计，满足用户的个性化需求。椅子设计应该采用可升级设计，延长椅子的使用寿命。椅子设计应该采用可兼容设计，方便与其他家具搭配使用。椅子设计应该采用可集成设计，提供一体化的使用体验。椅子设计应该采用可交互设计，增强用户的使用乐趣。椅子设计应该采用可感知设计，提升用户的使用感受。椅子设计应该采用可参与设计，让用户参与到设计过程中来。椅子设计应该采用可共创设计，发挥用户的创造力和想象力。椅子设计应该采用可分享设计，让用户分享自己的设计成果。椅子设计应该采用可传播设计，让更多人了解和喜爱椅子设计。椅子设计应该采用可影响设计，推动椅子设计行业的发展。椅子设计应该采用可引领设计，引领椅子设计行业的潮流和趋势。椅子设计应该采用可塑造设计，塑造椅子设计行业的品牌形象。椅子设计应该采用可提升设计，提升椅子设计行业的整体水平。椅子设计应该采用可突破设计，突破椅子设计行业的传统观念和束缚。椅子设计应该采用可创新设计，推动椅子设计行业的创新发展。椅子设计应该采用可变革设计，改变椅子设计行业的现状和面貌。椅子设计应该采用可重塑设计，重塑椅子设计行业的价值和意义。椅子设计应该采用可再造设计，再造椅子设计行业的辉煌和荣耀。椅子设计应该采用可复兴设计，复兴椅子设计行业的传统和文脉。椅子设计应该采用可传承设计，传承椅子设计行业的智慧和经验。椅子设计应该采用可弘扬设计，弘扬椅子设计行业的文化和精神。椅子设计应该采用可光大设计，光大椅子设计行业的理想和追求。椅子设计应该采用可升华设计，升华椅子设计行业的境界和高度。椅子设计应该采用可超越设计，超越椅子设计行业的局限和边界。椅子设计应该采用可跨越设计，跨越椅子设计行业的时空和地域。椅子设计应该采用可融合设计，融合椅子设计行业的多元和包容。椅子设计应该采用可共生设计，共生椅子设计行业的和谐和共赢。椅子设计应该采用可协同设计，协同椅子设计行业的力量和智慧。椅子设计应该采用可联动设计，联动椅子设计行业的资源和优势。椅子设计应该采用可耦合设计，耦合椅子设计行业的功能和性能。椅子设计应该采用可匹配设计，匹配椅子设计行业的标准和规范。椅子设计应该采用可兼容设计，兼容椅子设计行业的多样性和复杂性。椅子设计应该采用可适配设计，适配椅子设计行业的变化和不确定性。椅子设计应该采用可兼容设计，兼容椅子设计行业的多样性和复杂性。椅子设计应该采用可适配设计，适配椅子设计行业的变化和不确定性。



0000 0000 00000. 0 0000 00 00 000 0000 000 0000 00. 0000 000 0  
 000000, 00 00 0000 000 000000 00 000000 000000 0000 00. 0000 00 000  
 '000(00)'00, 0000 0000 0000 0000, 000 0000 0000, 00 (00, 00000  
 00, 000 000) 000 0000 000 000.



Keeping the conversation going  
 plywood, chair and table\_chair 01: 45x48x120cm, chair 02: 44x48x96cm, table: 74x80x140cm\_2014

Q. 000 00, 00, 0000 0

A. 00 00000 0000 000000 0000. 0 000 0 000 000 000 00 0000000 00.  
 '300 000 000 00 0 000, 000 000 0 00 0 000 000 00000 000000 00 00  
 00.'



1000 lamp would be light the sky\_cut-offs, turned wooden pieces, desk lamps\_240×60×120cm\_2017

**Q.** 00, 000 0000 000 000

**A.** 0 000 'No room even in Rome'000 000 00. 000 000 0 00 0000 0 00 00 00, 00 00 '00'0 000 00 0000 000. 0 00(Jean Cocteau)0 000 000 00 000 000 000, 00 0000000 00 000000 000 000. 000000, 00 000 000 000(0000, 0000, 0000 0)0 000 00 0 00 00000 000 0 000000 00 00000 0. 0 000 00 00 000 00 000000 00000 0000 0000 0 0 00. 00. 00000 000 0 00000 00 00 0000 0000, (0000 0000 0000 00000) 00000000 0000000 00000 0000 0000 0000 0000 0000.

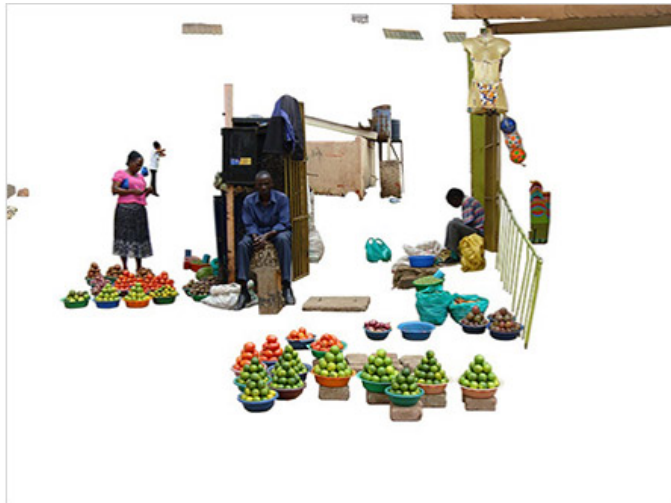
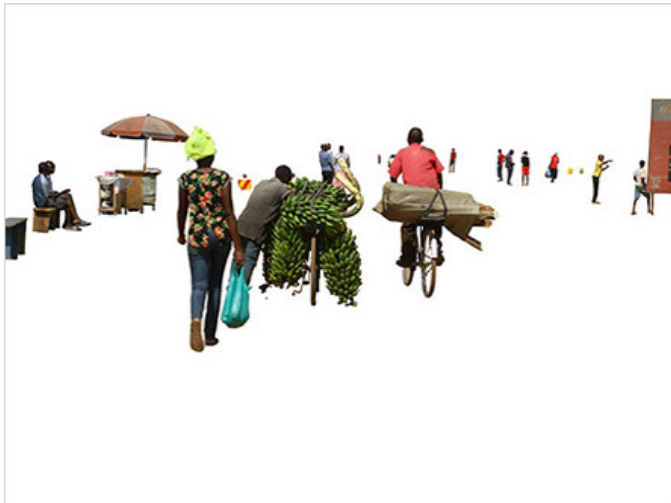


Ich habe einen Laden\_4 events set on 4 weeks dealt with specificity of the town Bad Ems, Balmoral audience the context and conditions of the gallery space LADEN\_2011

00000 000 0000, 0000 000 000 000 000 0000. 000 0000 000 0000,  
 000 0000 0000 0 00 000 0000 000 0000 000 0000000 0000 0, 000 00  
 0 0000 0, 000000 00 00000 000 0 00 00. 00000 00000 00 000 000000 00  
 00000 00 000.

'00 000000 000 00 0000, 000 00000 000 000 00000 00000, 00 00 0000  
 0 0 000 00 00 000 00000 000. 00 00 00 00 0 0 00.'

\_00 000 000(Sargon Boulus) 0 "00 00 00(Eighth picture)"



Proportion\_digital c-print\_each 140×100cm\_2017

The regulation of public space and the urgency of private space

□ □□□ □□□□ □□ □□□□, □□□□ □□□□ □□ □□□□ □□□□. □□ □□□□ □□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□. □ □□□□□ □□ □□□□□□ □□ □□□□ □□ □□□□. □□ □□□□ □□ □□ □□□□ □ □□ □□□□ □□□□.



Neitherlander: Cultural identity, is "matter of becoming"\_offset print\_120×90cm

- Q.** □□□□ □□□□□□ □□ □□□ □□□ □□□
- A.** □□ 20□ □□ □□ □□ □□□ □□□□. □□□□ □□□ □□□□□□ □□□ □□□ □□□□ □□□ □□. □□ □□□□ □□ □□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□, □□ □□ □□□ □□□ □□ □□ □□□ □□□□ □□ □□ □□□□. □□□□ □□□ □□ □□□□ □□□ □□□ □□□□□□ □□ □□□ □□□. □□ □□□□□□ □ □□□□□□, □□ 1□□□ 3□□□ □□□□ □□□□ □ □ □□ □□□□, □ □□□□□□□

000. 000000 00 00 1000 00 0 00 00, 3000 00 0000 000 00 00. 00  
0000 000 00 0 0 00 0000 000. 00 00 000 00 000 000.

*test...test  
I see the mirror  
I get up  
One more time  
I see the mirror  
I get up*

*he is absent,  
I'am performing*

*I am he, who I was or will be*

시험 중...시험 중  
나는 거울을 본다  
나는 일어난다  
한 번 더  
나는 거울을 본다  
나는 일어난다

그는 자리에 없다  
나는 공연 중이다

나는 그이다, 나였던 혹은 내가 될

footnote: 'Anything essential is invisible to the eyes.'  
The little prince repeated, in order to remember.

각주: '중요한 모든 것은 눈에 보이지 않는다.'  
어린왕자가 되뇌었다, 기억하기 위해.

Q. 00 000 00 00, 000?

A.

