ISSUE 5

NOSEDIVE

WU CHI-YU

2019.12.12 – 2019.12.21

WWW.CICADA-Ch.COM

INFO@CICADA-Ch.COM

≪전후대만정치사≫(마사히로 와카바야시 MASAHIRO WAKABAYASHI, 타이완 대학출판센터: 2014)는 1996년의 미사일 몇 구가 타이완섬의 운명을 뒤바꾼 무한한 잠재력을 보유한 것으로 서술하고 있다. 캄캄한 밤 발사된 미사일은 타이완 영공이 아니라 드넓은 해수면 위를 가로질러 갔고, 영상에 잡힌 것은 바다에 추락하기 전 아주 짧은 한 줄기 빛뿐이었다. 잡음으로 가득한 어두운 화면 속 유령 같은 미사일을 이끄는 유일한 것은 도시의 불빛이었을지 모른다. 음속 비행 중 언뜻 스쳐 보이는 섬의 불빛을 통해 타이완의 미래를 감지할 수 있을까? <NOSEDIVE>(2017)는 카메라를 철도 차량, 자동차, 선박, 무인항공기 등 이동체에 부착함으로써 개시되는 가공의 여정이다. 작품은 속도를 달리해가며 타이완을 횡단하고 관찰하는 방식을 드러낸다. 빛의 굴절은 매질이 바뀜에 따라 빛의 속도가 달라질 때 발생하며, 속도의 차이로 인해 방향도 바뀌기 때문에 시각적으로 인식 가능한 현상이 된다. 광학적 굴절부터 미디어가 퍼뜨리는 이미지의 왜곡까지, 바다를 가로지를 때 생겨나는 시각적 굴절은 우리의 현실 인식을 뒤바꾸며, 속도가 달라짐에 따라 현실 또한 달라진다.

ISSUE 5
NOSEDIVE
WU CHI-YU

In «THE POSTWAR POLITICAL HISTORY OF TAIWAN», a few 1996 missiles were described as possessing the unlimited potential of altering the fate of the island. In the dark of the night, the missiles did not cross the territorial sky of the island but instead flew across the vast ocean surface. Only a brief streak of light was captured on footage before they crashed into the sea. The dark screen was full of noise, while the lights on the island may have been the only guide to the spectral figure of the missile. When flying at sonic speed, could hastily catching a glimpse of the island's lights be a way of perceiving its future? <NOSEDIVE>(2017) is a phantom journey set in motion by attaching the camera to mobile vehicles, such as transportation methods by rail, cars, vessels and unmanned aerial vehicles. At different speeds, it manifests as a way to traverse and observe the island. Refraction of light occurs when light travels at different speeds due to a change in its transmission medium. It then changes direction as the speed varies, allowing the phenomenon to be visibly perceptible. From the optical refraction to the discrepancy between images propagated by the media, the visual refraction caused by crossing the ocean alters our perception of reality, and of different realities at different velocities.

IMAGES
COURTESY OF ARTIST
WU CHI-YU, STILLS FROM
<NOSEDIVE>(2017)

INTRODUCTION
COURTESY OF ARTIST

CURATED BY
CICADA CHANNEL

ARTIST
WU CHI-YU

TRANSLATION
ACHIM KOH

SPONSOR
ARTS COUNCIL KOREA

→ Ch 〈NOSEDIVE〉에는 여러 역사적 사건, 내러티브, 사실들이 흩어져 공존한다. 이런 이야기 방식을 취하게 된 이유를 듣고 싶다.

→ WU 나는 다양하고 이질적인 사건을 조합하여 타이완과 그 주변 수역에 관한 이해를 구성하고자 한다. 이 작품에는 이른바 대발견 시대(대항해시대)의 전통을 이어받은 축제인 '세일 암스테르담'(SAIL AMSTERDAM)을 차용하여, 타이완을 세계무대에 등장시킨 17세기 유럽의 극동 원정에 관심을 불러오고 싶었다. 중국이 2013년 첫 항공모함 취역을 계기로 서태평양에서 실시한 해공군 합동 해상 훈련과, 타이완 북해안에 화물선이 좌초하며 야기한 기름 유출 환경 위기 또한 작품에 등장한다. 네덜란드, 중국, 타이완 등 다양한 민족과 기관의 관점을 취함으로써 수로와 연관된 사건들을 재해석하고자 한다.

→ Ch 최근의 사건이 아니라 1996년의 사건을 다루는 이유는 무엇인가? 특별히 최근 사건이 아닌 약 20년 전의 거리를 둔 채 1996년의 사건에 주목한 이유가 궁금하다.

→ WU 정치적, 경제적 사건에 따라 양안 관계 또한 변화하지만, 타이완과 중국 간의 군사적 긴장은 결코 완화될 수 없다. 1996년 제3차 타이완 해협 위기는 내가 생각하기에 현재진행형인 사건으로, 형태를 달리하며 재차 발생해왔다. 중국의 항공모함 취역과 수차례에 걸친 해상 훈련 실시, 근래 들어 대중매체를 통해 확산된 정보전 모두 그 연장선에 있다.

→ Ch 작업 내에서 시선(VISION)은 대상 혹은 실체를 정한다는 점에서 그것을 장악하는 권력으로 보인다. 하지만 이런 시선은 한편 무력하다고도 볼 수 있다. 실제 사건은 그것이 남긴 여파, 데이터, 빛의 이미지를 통해서만 추측될 뿐, 시선은 늘 한발 늦는다. 결코 무슨 일이 어떻게 일어났는지는 확신할 수 없는 것이다. 다시 말해 사건과 그것을 바라보는 자 사이에는 메울 수 없는 거리가 존재한다. 작업이 작가의 시선을 반영한다고 할 때 작가는 작업 내의 사건들, 이를테면 96년도 사건을 어느 정도의 거리감을 갖고 바라 보는가?

→ WU 나는 1996년 당시 꽤 어렸기 때문에 타이완 해협 위기에 다소 거리감을 느낀다. 일상생활뿐만 아니라 선거 결과 및 주식 시장 폭락에도 큰 영향을 끼친 사건이었고 대중 사이에 공황을 초래했지만, 개인적으로는 기억이 없다.

리서치 과정을 돌아보면, 당시 사건에 관한 시각자료와 문서자료 또한 나의 경험을 반영하는 것으로 보인다. 1996년은 타이완의 해양공간에 있어 중요한 해였다. 타이완 사상 최초로 대통령 선거가 시행되었고, 이에 대한 반응으로 미사일 위기가 발생했다. 타이완 근해에 미사일이 추락하는 영상은 사람들 사이에 진정한 공포를 야기했다. 비록 미사일 화염을 직접 목격한 사람은 아무도 없었지만 말이다. 사람들의 위기에 대한 이해는 미디어 보도에 좌우되었다. 리서치를 통해 나는 타이완과 중국 매체가 같은 영상을 내보내면서도 전혀 다른 내용의 기사를 보도했다는 것을 알게 되었다. 어쩌면 이 사건에 대한 거리감은 나의 미성숙과 기억상실 때문이라기보다는,

→ Ch Several co-existing historical events, narratives, and facts are scattered in ‹NOSEDIVE›. Can you tell us about your decision to choose this type of storytelling method?

→ WU I intend to construct the understanding of Taiwan and its surrounding waters through compositions of diverse and disparate events. SAIL Amsterdam, a festival that has inherited the tradition of the Age of Exploration, is adapted in my work to bring into attention Europe's expeditions in the Far East during the 17th century that introduced Taiwan to the world stage. China's joint navy and air force training on western Pacific Ocean initiated by the 2013 commission of its first aircraft carrier is also featured in the work, along with the environmental crisis of an oil spill caused by a cargo carrier running aground off the northern coast of Taiwan. I adopt the perspectives of different ethnic groups and institutions—the Dutch, Chinese, and Taiwanese—in an attempt to reinterpret the waterways and events associated with them.

→ Ch What made you focus on an event from 1996, more than two decades ago, as opposed to a contemporary event?

→ WU Cross-strait relations shift alongside political and economic events. Military tensions between Taiwan and China can never be relieved, however. The Third Taiwan Strait Crisis in 1996 is a continuous

스크린 속에 있는 것과 내 경험 속에 있는 것 사이의 거리 때문일지도 모른다.

→ Ch 이번에 상영되는 작업은 원래 다채널 스크린을 염두하고 제작된 것으로 알고 있다. 다채널 스크린 환경에서 전시될 때는 한 작업 내의 여러 푸티지가 각각 개별 스크린으로 재생된 것으로 보인다. 이전 전시들과 달리 싱글 채널 스크린으로 출력될 수밖에 없는 시카다 채널의 환경이 작가에게는 어떻게 다가왔는지 궁금하다.

→ WU 내 작품 다수는 설치를 목적으로 한다. 설치를 통해 나는 영화관이나 일반적인 스크린을 마주하는 경험과 다른, 독특한 관람 경험을 만든다. 내 작업은 특정한 관람 환경에 크게 의존하기 때문에, 관람 행위에 있어서 공간이 매우 중요한 요소다. 예를 들어 <ASIA AIR>(2018)는 가상현실(VR)에서 우리 눈이 실제로 보는 것을 재현한다. 그러나 VR 헤드셋을 제공하는 대신, 왼쪽 눈과 오른쪽 눈에 해당하는 VR 영상 채널을 각각 다른 전시실에서 보여줌으로써, 관객이 두 영상을 동시에 볼 수 없게끔 했다. <NOSEDIVE>에서는 큰 화면 앞에 작은 화면을 매달아 큰 화면의 영상을 일부 가리고, 한 이미지가 다른 이미지 안에 끼어 들어가는 연출을 했다. 온라인에서 작품을 전시하는 것은 어려운 문제인데, 이러한 영상 설치의 경험을 다른 형태로 재현하기 불가능하기 때문이다. 내 입장에서 온라인으로 전시하는 이 형태는 원작과 동일하다기보다는 수정판 (X.1 버전)에 가깝다.

→ Ch 작가의 작업에서 '시선'은 공통적으로 중요한 요소로 보인다. 시선이 물리적으로 그리는 방향성, 그 끝에 예지되는 사건, 시선에서 우세하려는 정치적 긴장 등. 무언가를 보는 행위 자체가 작업에서 어떤 의미를 가지는가?

event in my mind. It has reoccurred in different forms: The commission of the aircraft carrier and the inauguration of multiple maritime trainings in China, as well as the information warfare facilitated by mass media in recent years are all a part of this continuum.

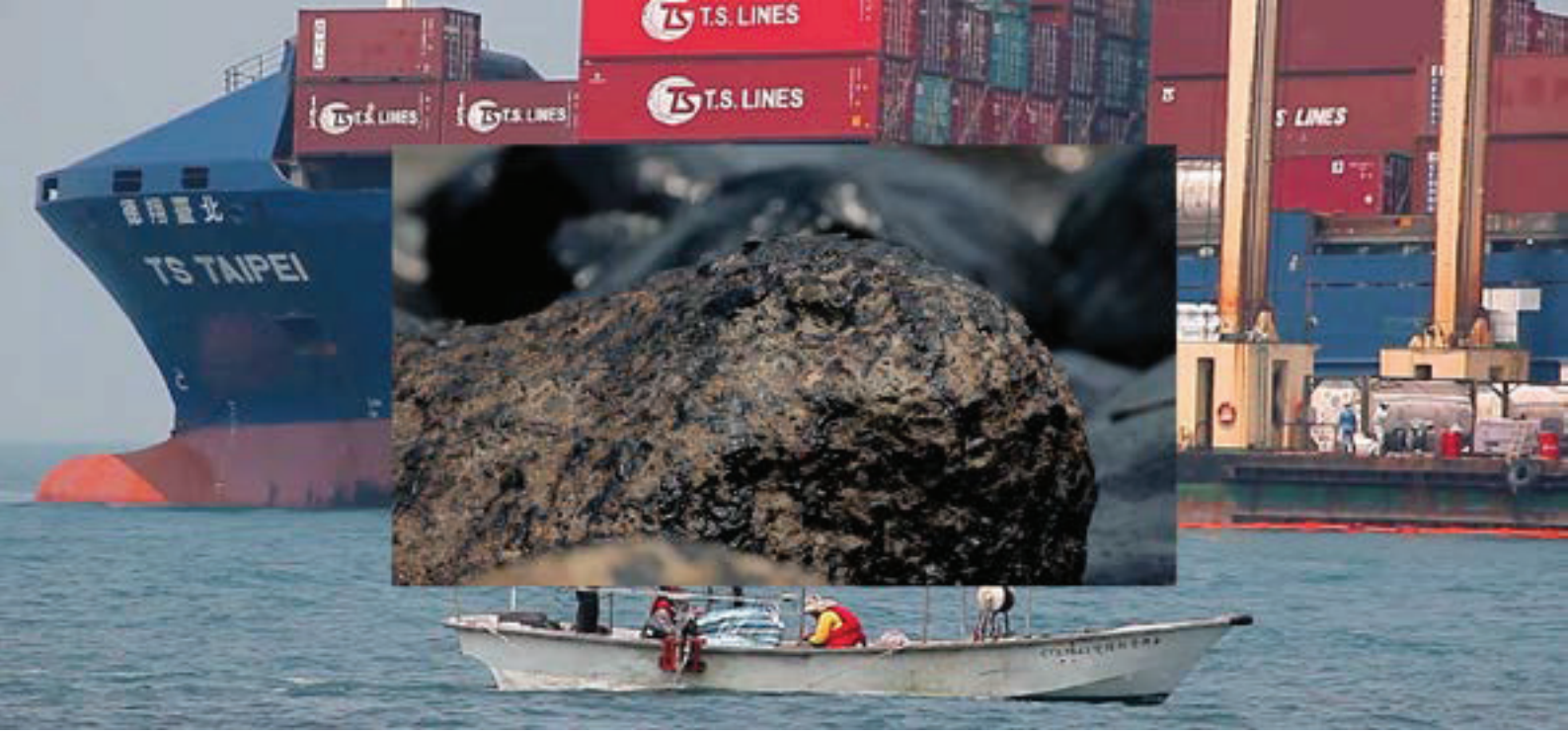
→ Ch In your work, vision determines the object or substance; it is the power that reigns over the latter. However, this vision is also powerless in a sense. The actual, real event can only be speculated through its aftermath, data, and images of light; vision is always one step behind. One can never be entirely certain of what exactly happened and how. In other words, there is an unbridgeable gap between the event and the observer. In the sense that an artwork reflects the vision of the artist, what is your perspective on the events within your work such as the 1996 event? What is your sense of distance, or of proximity, regarding these events?

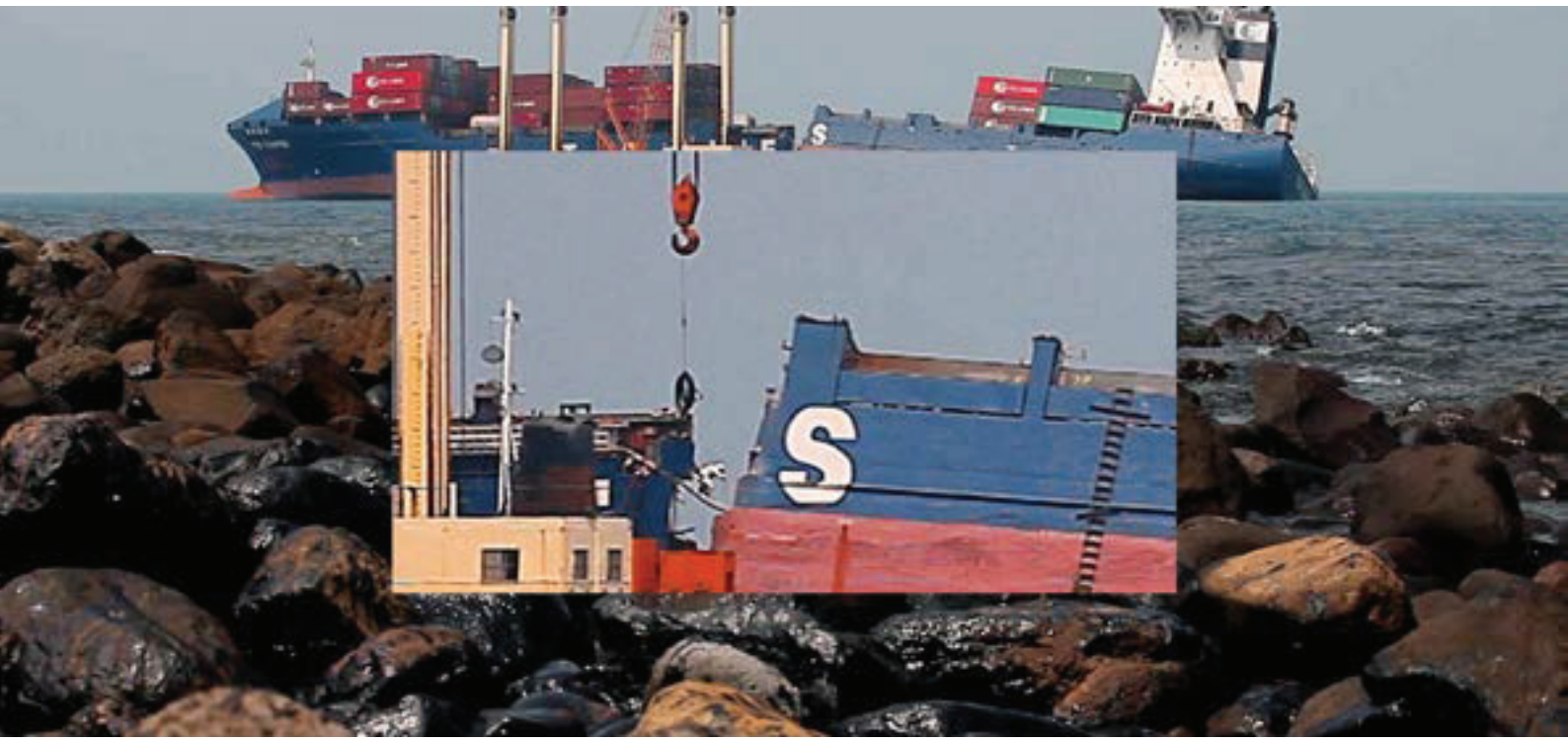
→ WU I feel detached from the 1996 event because I was quite young when it took place. The event may have had a huge impact on everyday lives, affecting election results, stock market plunge, and causing public panic, but I had no memories of it.

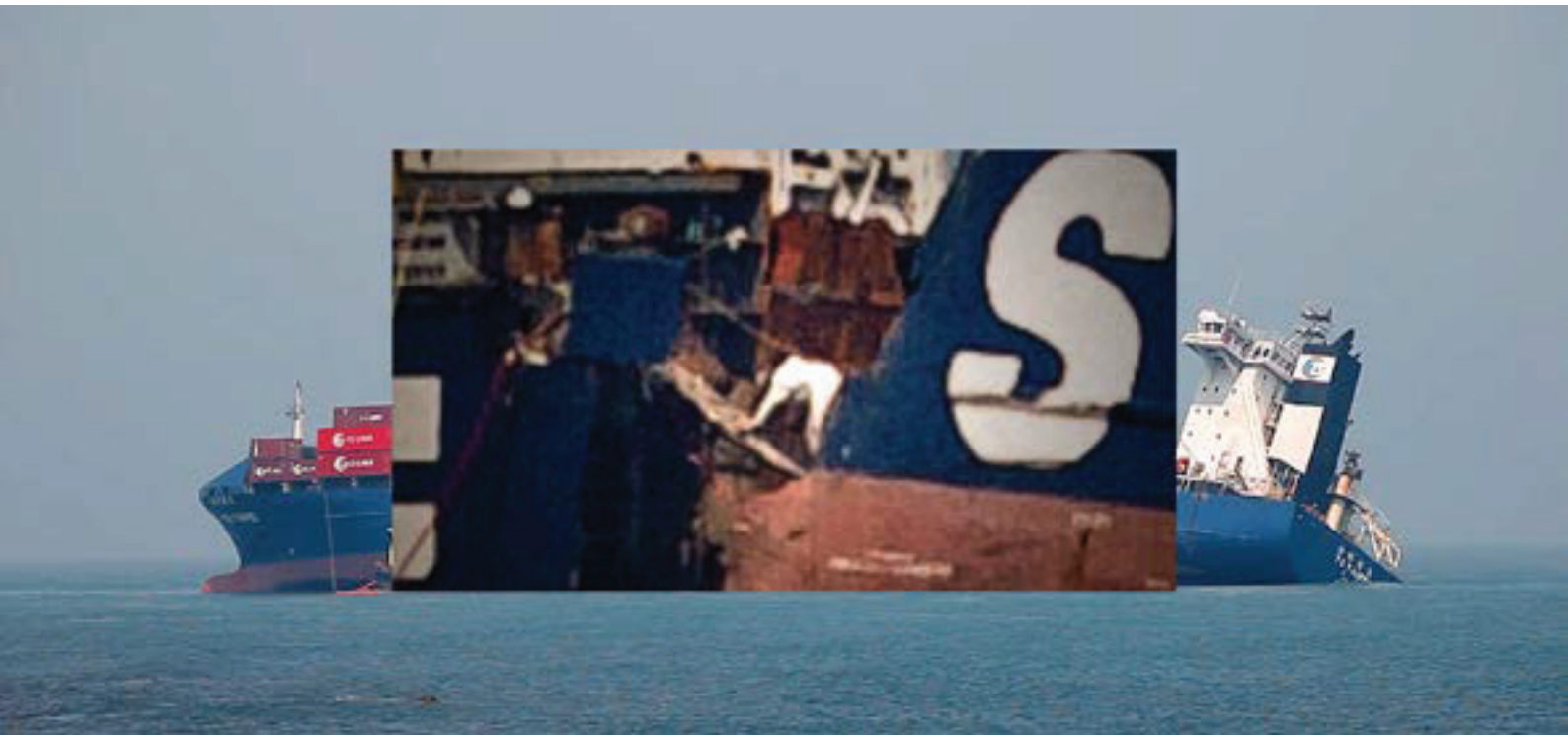
The imageries and documentation of the event seem to reflect my lived experiences as I look back at my research. 1996 is an important year for Taiwan's maritime space. The first presidential election in Taiwan was held that year, triggering the missile crisis. Footages of the missile falling into sea close to Taiwan truly evoked fear among people at the time, even though no one saw the flares of the missile firsthand. We understood this crisis as the media reported it. I found out during my research that the Taiwanese and Chinese media broadcasted the same footages but reported contrasting stories. Perhaps my detachment to this event comes not from immaturity and amnesia, but from the distance set between what is in the screen and what is in my experience.

→ Ch The works to be shown on Cicada Channel seem to have been intended originally as multi-channel videos, with multiple footages within a single work playing on their respective screen. Unlike previous exhibitions where your works were shown, the setting of Cicada Channel imposes a single-channel constraint; can you tell us about your approach to this new setting?

→ WU Many of my works are designed to be installational. I create unique viewing experiences that are different from those in the cinema or in front of a screen. Space is a crucial factor for viewership since my works rely heavily on specific viewing conditions. For example, <ASIA AIR>(2018) simulates what our eyes see in Virtual Reality.


T.S. LINES
T.S. LINES
T.S. LINES
T.S. LINES
TS TAIPEI


S


S

No VR headset is provided, however, and the left- and right-eye VR channels are separated and projected in two different rooms so the audience cannot see both visuals at the same time. In <NOSEDIVE>, I create an image embedment scenario by hanging a smaller screen in front of a larger screen, revealing only partial imageries on the larger screen. Exhibiting my works online is a challenge because it is impossible to recreate the experience of a video installation in any other form. To me, this online format is not an identical version of the piece, but an x.1 edition.

→ Ch An important common element in your work is the line of sight, or vision; the directionality physically drawn by the line of sight; the foreseen event at the end of that direction; the political tension surrounding the attempt to dominate over sight; and so on. How would you describe the significance of seeing as an action with regard to your work?

→ WU It is our tendency to consider the time upon which all matters are based intangible and insignificant. Even so, I see video as an immense, tangible structure rather than an ethereal medium. This structure is formed by images, sound, languages, and various other elements. We cannot perceive the entire structure at once. Our vision moves from one element to the next incessantly. The eye tracking challenge was popular on YouTube a while ago. (YouTubers track their visual focuses live on screen while watching sexually charged footages to demonstrate self-control.) When viewing these videos, audience can observe clearly the movement of the YouTubers' center of vision, which forms a trajectory through time. We are drawn to this process of seeing, and a narrative may be created this way.

→ Ch Your work often features a narrator, who sometimes seems to identify with your voice—the artist's. At other times, the narrator also seems designed to take a different position than yours. What is the connection between you as the artist and the narrator within your work?

→ WU The narrator's position is indeed very similar to mine. One's thoughts and consciousness can be inconsistent at times, perhaps due to self doubt, confusion, or bipolar tendencies. Some would argue that a consistent mind just does not exist at all. Cultural and and community differences, colonial history, technologies, and capitalism can all induce awareness disjunction. I am interested in the reconstruction of narratives and languages, and I try to connect seemingly unrelated topic with my work.

→ WU 우리는 만물의 바탕인 시간을 손에 잡히지 않는 것, 나아가 무의미한 것으로 취급하는 경향이 있다. 그러나 나는 영상이 무형의 매체가 아니라 막대한, 실재하는 구조물이라고 본다. 그것을 구성하는 것은 이미지, 소리, 언어, 그리고 여러 다양한 요소다. 영상이라는 구조물의 전체를 한 번에 인지할 수는 없다. 우리 시선이 끊임없이 한 요소에서 다른 요소로 이동하기 때문이다. 얼마 전 유튜브에서 아이트래커 챌린지가 유행한 적이 있다. (챌린지에 참여하는 유튜버들이 성적인 내용을 포함한 영상을 보면서 아이트래커가 자기 시선을 실시간으로 추적하게끔 하는 콘텐츠로, 자제력이 있는지 선보인다는 취지다) 영상을 보는 관객은 유튜버의 시선이 가닿는 지점과 그 시간에 따른 궤적을 또렷하게 관찰할 수 있다. 본다는 것은 이처럼 우리를 끌어당기는 측면이 있으며, 그 과정에서 내러티브가 생겨날 수도 있다.

→ CH 작업에 자주 화자가 등장한다. 화자는 작가의 목소리와 동일시되는 것 같다가도 때로는 작가와 다른 입장을 취하도록 설정되는 것처럼 보인다. 작가 본인과 작업에 등장하는 화자는 어떤 연결점을 가지고 있는지?

→ WU 지적한 것처럼 화자의 입장은 나의 입장과 매우 비슷하다. 사람의 사고와 의식은 때로 일관성이 없어지기도 한다. 어쩌면 자기회의, 혼란, 양극성 경향 등 때문일 수도 있을 것이다. 누군가는 일관적인 마음이라는 것이 아예 존재하지 않는다고 주장할지도 모른다. 문화와 공동체의 차이, 식민주의 역사, 기술, 자본주의 등 여러 요소가 모두 인식의 괴리를 유발할 수 있다. 내가 관심을 두는 것은 내러티브와 언어를 재구성하는 일로, 작품을 통해 일견 서로 무관해 보이는 소재를 연결하고자 한다.

→ CH 작업을 보면 문학적인 표현이 돋보인다. 작업을 제작하는 데 있어 글쓰기가 선행되는지? 구체적으로 글을 쓰는 과정은 어떻게 되는지 듣고 싶다.

→ WU 그렇다. 최근 들어서는 글쓰기가 곧 작업의 토대가 되었다. 내가 특히 매력을 느끼는 것은 여러 SF 소설과 영화에서 미래 세계와 생명체가 묘사되는 방식으로, 이는 내 최근 작업의 초점이기도 하다. 프로덕션 이전이나 도중에 쌓이는 글 조각들은 나의 연료가 된다. 이 글은 대본이나 작업으로 발전할 수 있는 원자재와도 같다. 그래서 이 시기에는 TV 시리즈나 영화를 몰아서 보곤 하며, 일상적인 풍경과 대화를 노트에 기록하기도 한다. 이렇게 수집한 자료를 여러 차례 반복해서 정리하고 살펴보면서 작품을 완성한다. CH

→
시카다채널은 '아시아'를 바라보는데 단초가 될만한 다양한 형태의 무빙이미지를 다루고 있다. 이를 매개로 오늘날 아시아를 이해하는 여러 지역적 역사와 배경을 공유하고, 나아가 동시대에 여러 담론과 이들의 관계를 새롭게 모색한다.

CONTACT

→
The Cicada Channel is a web platform organizing based in Seoul, Korea that covers a variety of issues that can generate a starting point for understanding the present 'Asia'.

INFO@CICADA-CH.COM

→ CH Literary expressions are another notable characteristic of your work. Does writing precede the production of your works? Tell us about your writing process.

→ WU Yes, writing has become the foundation of my recent projects. I am fascinated by how future worlds and species are portrayed in various sci-fi novels and movies. This is also the focus of my recent work. Writings that accumulate before or in between productions become my fuel. They are resources upon which scripts or projects can develop. That is why during this period I often binge watch TV series and movies, in addition to taking notes from everyday conversations and daily scenes. I organize and examine these materials over and over again to finalize my projects. CH