

# ART

ISSUE 4

ASIA AIR  
WU CHI-YU

2019.12.01 – 2019.12.11

WWW.CICADA-CH.COM  
INFO@CICADA-CH.COM

→  
<ASIA AIR>(2018)는 실재하지 않는 가상현실(VR) 관람 경험이다. 미래의 관람법을 모의로 제시하는 영상 설치 작업을 통해 우치유는 아시아의 영공을 탐구한다. 구 타이완 공군 총사령부 건물에 남겨진 공중전 전술지도에서 영감을 받은 작가는 인간이 하늘을 사용하고 이해하고 구획하는 방식을 역사적, 기술적 관점에서 바라본다. 역사상 인간은 하늘을 정치, 군사, 무역, 오락 등의 목적으로 사용해왔고 오늘날 그 용도는 더욱더 다양해졌다. 비행으로 인해 인간은 국경을 넘나들 수 있으며, 또한 국경은 개별 국가의 정치·경제적 영향력에 따라 끊임없이 재정의되고 그어진다. 어느 한 나라에서 다른 나라로 비행하는 과정에서 우리는 몇 개나 되는 방공식별구역을 가로질러 가는가? 기술 발전 덕분에 우리는 땅에 두 발을 굳게 디딘 채 드론이 내려다보는 조감도의 관점에서 세상을 바라볼 수 있다. 이는 또한 드론 사용에 관한 관리와 규제 또한 만들어져야 했다는 말이다. 우리 앞의 광활한 하늘은 이미 관리의 편의를 위해 분할된 것이다.

<ASIA AIR>는 항공기 및 드론에서 찍은 항공 사진과 공중전 전술지도 이미지를 연결하여 영공 활용과 관리 방식을 살펴보는 영상 설치 작업이다. 이 작품은 피사계심도를 달리하는 화면을 양 눈에 투사하여 가상의 미래적인 3차원 관람 경험을 가능케 하는 최신 기술, 즉 가상현실을 통해 관람하게 되어 있다.

→  
This is a nonexistent virtual reality viewing experience. By simulating a futuristic approach of viewing through video installation, Wu will explore Asia's aerial territory. Inspired by the aerial warfare schematic left behind by the Air Force Commander Headquarters, Wu will examine how the sky is being used, understood, and divided by humans from historical and technological perspectives. Humans have historically used the sky for political, military, trade, and entertainment purposes; now, the sky is being used in even more ways. Through flight, humans are able to traverse national boundaries, and boundaries are constantly being redefined and delineated according to the political and economic might of a country. How many air defense identification zones are we passing through when we fly from one country to another? As technology continues to advance we can now see the world from the bird's eye view of a drone while planting our feet firmly in the ground. Correspondingly, we have had to develop ways to manage and regulate the use of drones. The vastless sky before us has already been divided as to be managed.

<ASIA AIR>(2018) is a video installation that strings together aerial photographs taken from aircrafts and by drones and images of aerial warfare schematics to explore the use and management of aerial space. This work will be viewed as the latest viewing technology – virtual reality, which projects varying depths of field in both the left and right eye to create a three-dimensional viewing experience that is both virtual and futuristic.

# ISSUE 4 ASIA AIR WU CHI-YU

## IMAGES

COURTESY OF ARTIST  
WU CHI-YU, STILLS FROM  
<ASIA AIR>(2018)

## INTRODUCTION

COURTESY OF ARTIST

## CURATED BY

CICADA CHANNEL

## ARTIST

WU CHI-YU

## TRANSLATION

ACHIM KOH

## SPONSOR

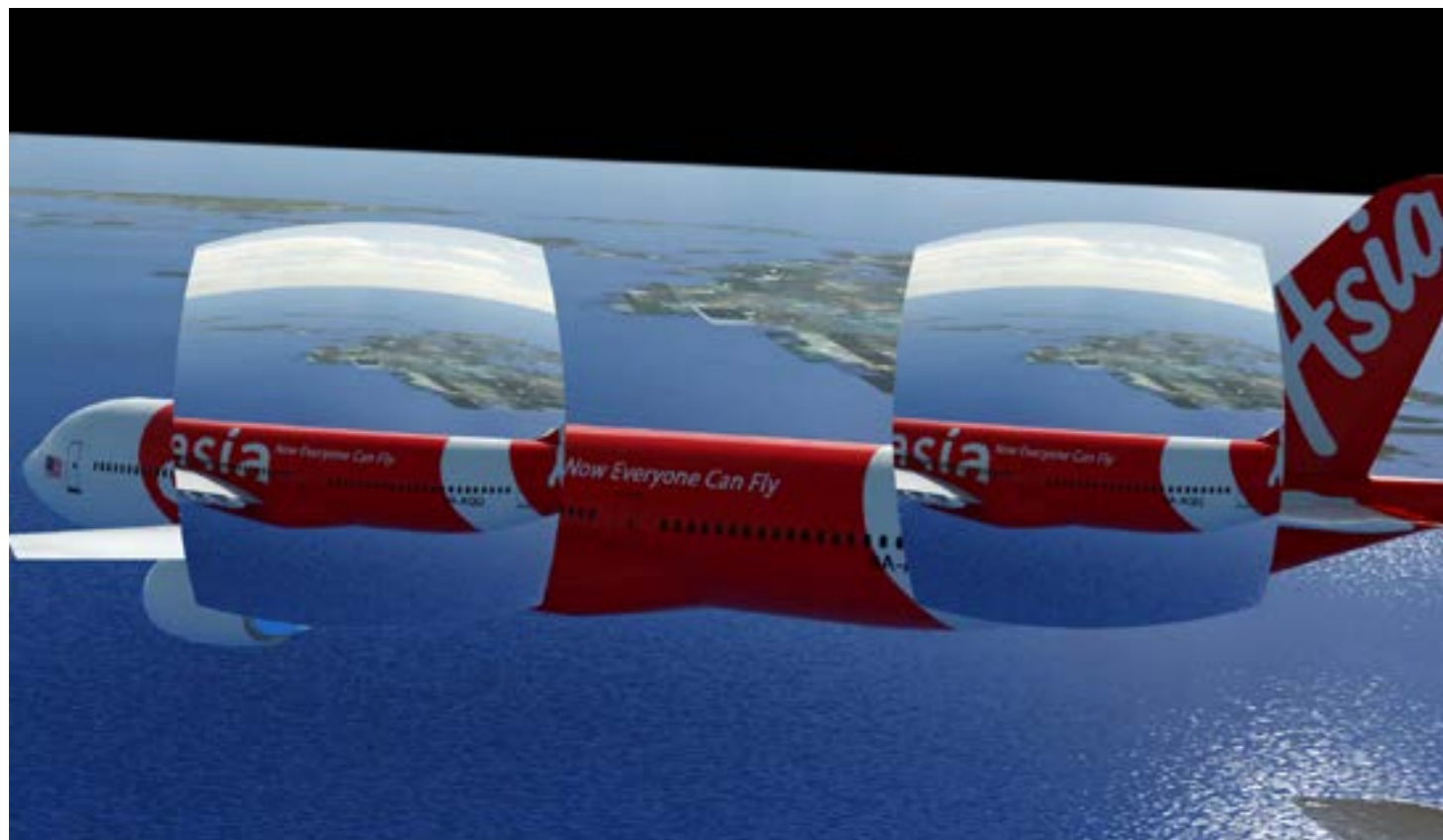
ARTS COUNCIL KOREA

→ 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>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> (2017)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?

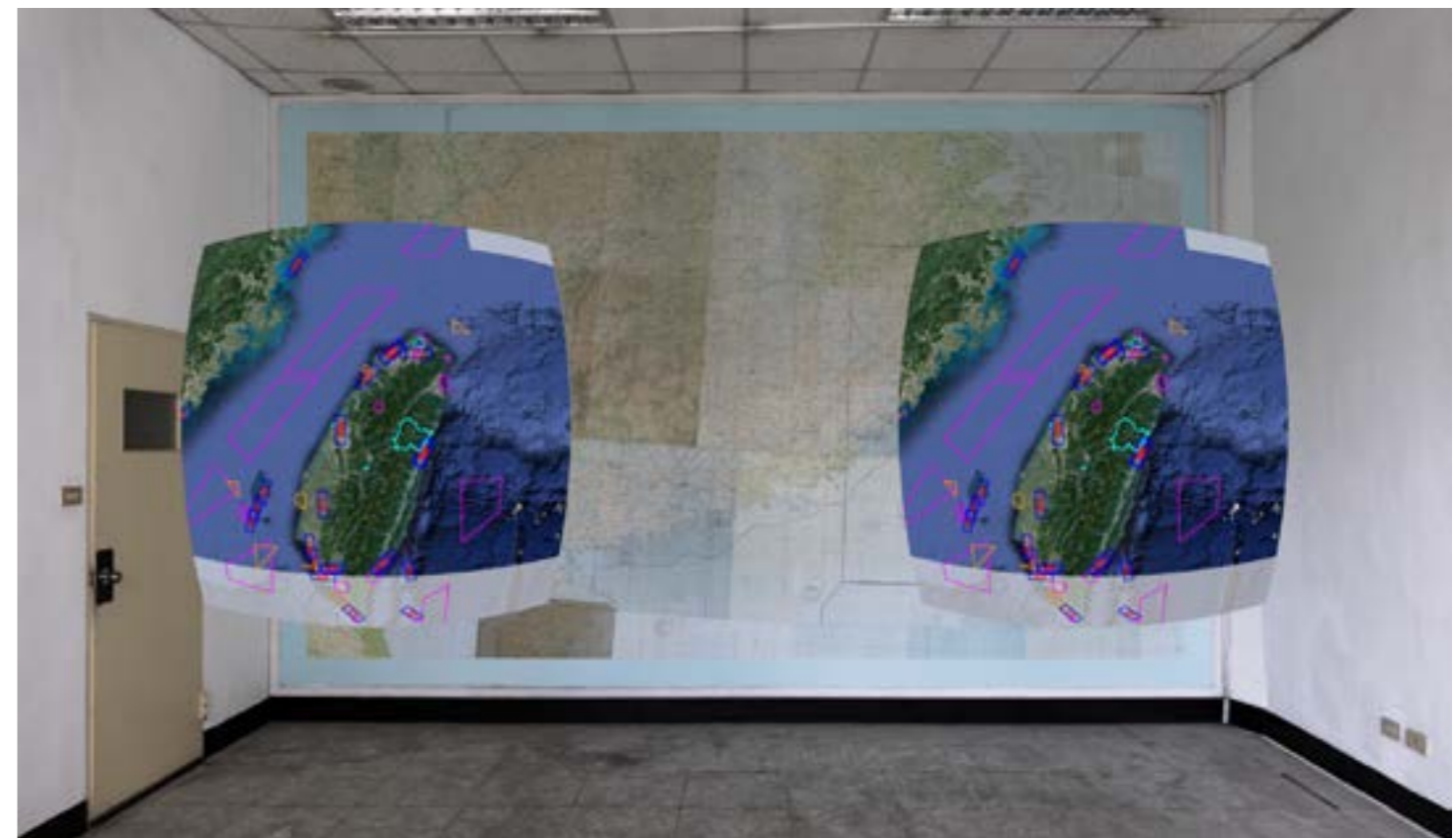
→ WU 우리는 만물의 바탕인 시간을 손에 잡히지 않는 것, 나아가 무의미한 것으로 취급하는 경향이 있다. 그러나 나는 영상이 무형의 매체가 아니라 막대한, 실재하는 구조물이라고 본다. 그것을 구성하는 것은 이미지, 소리, 언어, 그리고 여러 다양한



→ 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> simulates what our eyes see in Virtual Reality. 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>(2017), 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?



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 지적인 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 작업 안에서 반복적으로 '아시아'에 대한 언급이 나온다. 동명의 다른 '에어 아시아'(1993년 설립된 말레이시아 항공사 '에어 아시아'와 세계 2차 대전 당시 설립된 '에어 아시아')에 대한 이야기가 등장하기도 하고, 작업 초반에서 화자는 자신을 아시아인이라고 소개하기도 한다. 이런 설정을 하게 된 배경이 궁금하다.

→ WU 이 작품은 대안 프로젝트 공간인 C-LAB의 의뢰로 제작한 것이다. C-LAB이 위치한 곳은 구 중화민국 국방부 공군 총사령부 겸 구 일제 타이완 총독부 공업연구소 건물이다. 타이완 공군(중화민국 공군)은 원래 중국 대륙에서 창설되었다. 여러 번에 걸친 현장 답사를 통해 나는 이 공간에 깊숙이 박혀 있는, 지난 세월의 영공 통제와 기밀 관리에 연관된 복잡한 역사를 느낄 수 있었다. 무한히 드넓은 하늘은 얼마나 복잡할지에

→ 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.

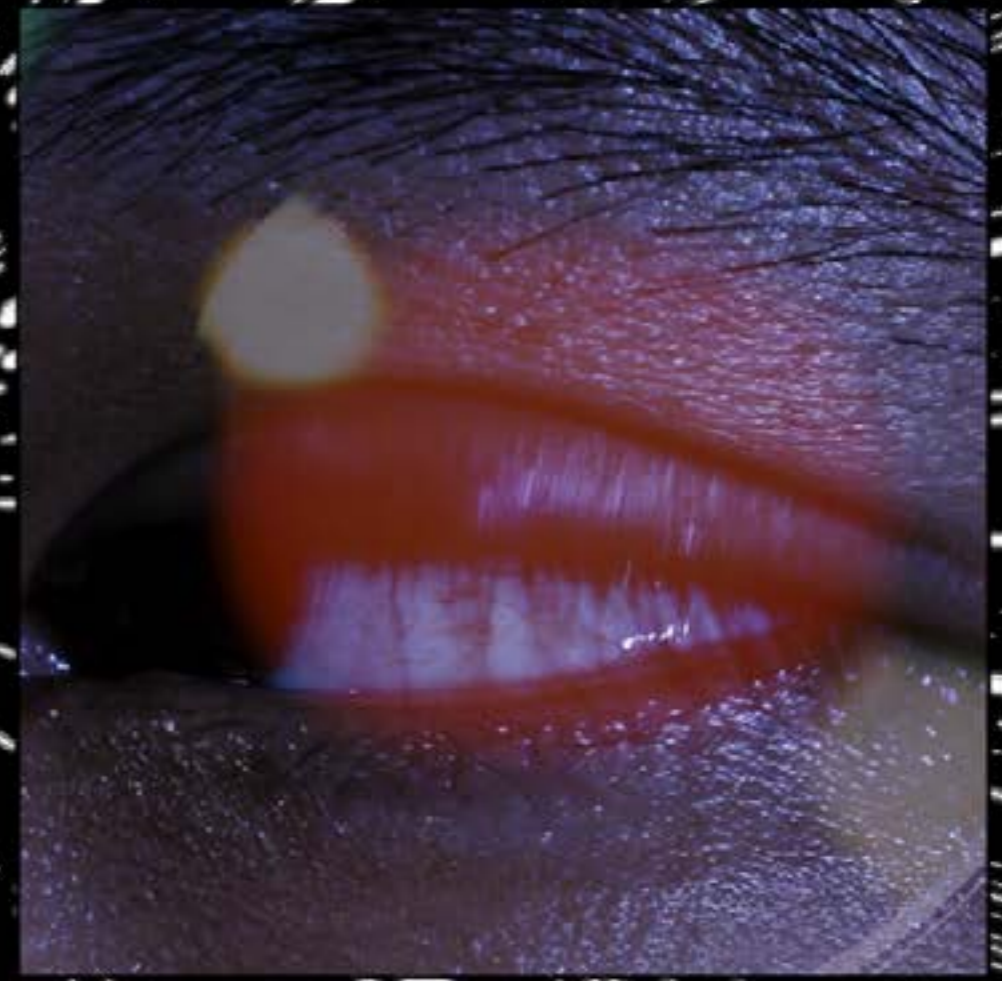
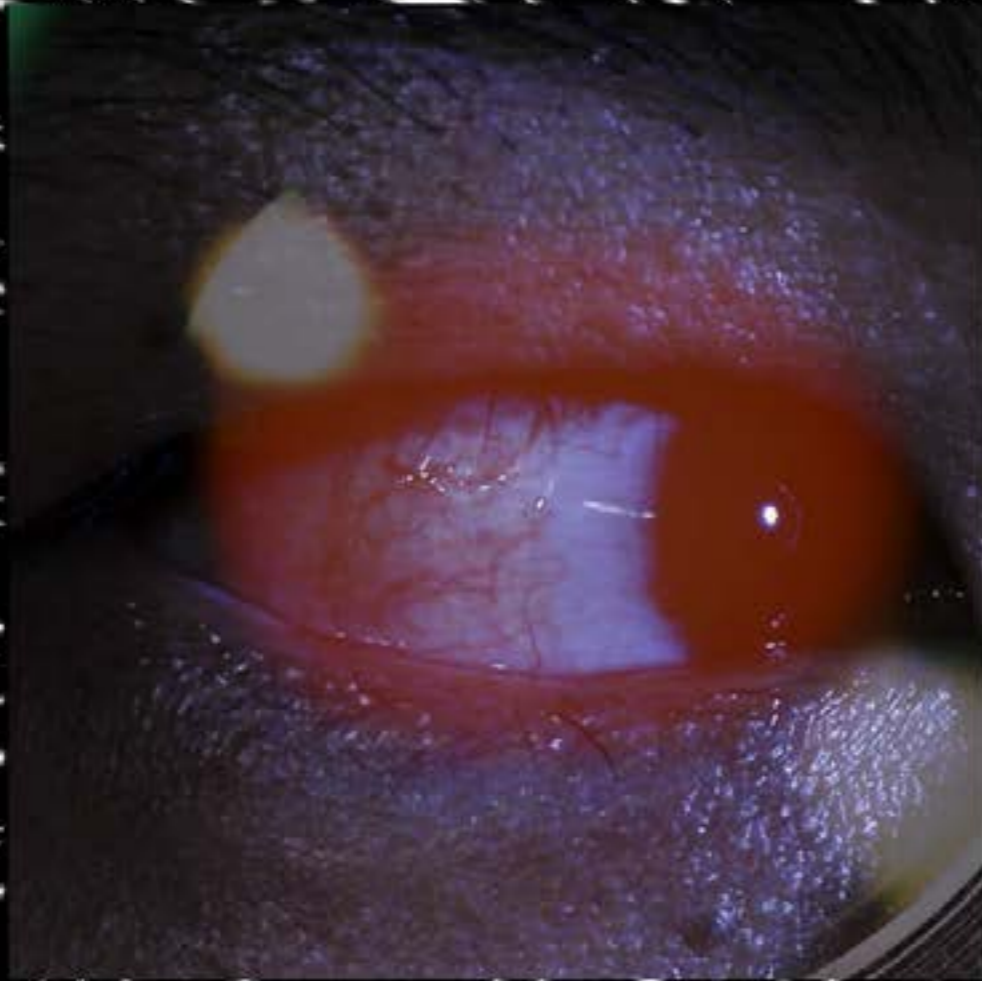
→ Ch Your work often features a narrator, who sometimes seems to identify with your voice—the artist's. At other times, the narrator also seems designed to take a different position than yours. What is the connection between you as the artist and the narrator within your work?

→ 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.

→ 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 <ASIA AIR> repeatedly refers to Asia. The work mentions two different airlines, both named Air Asia: The Malaysia-based airline founded in 1993, and another company founded during the



대해 생각할 수밖에 없었다. 구 상황실에 버려진 방공 지도를 이용해 나는 지정학과 동아시아의 영공 주권 문제를 연결하고자 한다. 드론의 발전과 도입이 영공의 활용과 혁신에 미치는 영향은 어떠한가? 아시아 국가 간 국경 갈등을 일으키곤 하는 이들 문제를 염두에 두고 기상, 대기, 항공을 아시아 중심적 관점에서 논의한다.

→ Ch 이 작업은 VR 형식을 차용하지만 관객이 직접 VR 기기를 쓰고 체험하는 형식은 아니다. 이런 점에서 작업은 기술적인 형식을 구현하고 보여주는 데 초점이 맞춰진 것 같지는 않다. 이것은 어쩌면 이미지나, 매체 그 자체의 특성을 시사한다는 점에서 영상 작업의 형식에 관한 메타적인 작업으로 읽히기도 한다. 이런 방식을 취한 이유는 무엇인가?

→ WU 확실히 <ASIA AIR>는 메타적인 작업으로 볼 수 있다. 기존의 VR 체험 형식을 취하고 있지만, 관객에게 VR 헤드셋을 쓰게끔 하지는 않는다. 대신 관객은 작품을 관람하기 위해 “시신경 공간”에 직접 들어가도록 안내받는다. 양쪽 눈이 각각 인식하는 시야를 보여주는 설치물을 통해 나는 VR 경험 자체를 재현하려 한다. 해적판 VR 이라고 할 수 있겠다. VR은 새로운 시각적 경험과 가능성을 제시한다. 관람에 관련된 기술의 발전이 매우 SF 같다고 느낀다. 관람 행위를 SF적으로 해석하는 것이 기술중심적으로 해석하는 것보다 더 창의적일 수도 있다.

→ Ch 작업은 지속해서 비가시적 경계에 관한 이야기를 하고 있다. 작가에게 경계라는 존재를 의식하게 된 경험이 있는지 혹은 특별히 관심을 가지게 된 이유가 있는지.

→ WU 우리 앞에는 언제나 보이지 않는 공간이 있다. 이 공간은 개척과 재정립의 대상이 될 운명인 새로운 영토다. <ASIA AIR>의 드론 장면 중 경보음이 등장하는 부분이



Second World War. The narrator's voice also introduces itself as an Asian person at the beginning of the work. Can you tell us about this specific choice and your thought process behind it?

→ WU This work is commissioned by C-Lab, an alternative project space housed in the former Air Force Command Headquarter of Taiwan and the former Industrial Research Institute of the Japanese Governor-General Office. The Taiwan Air Force (The Republic of China Air Force) was established in mainland China. From several site visits I could sense the complicated history embedded in this space with its airspace control and intelligence management past. I cannot help but wonder how complex the endless open sky may be. Utilizing an air defense map abandoned in the old situation room I intend to connect geopolitics with issues concerning air sovereignty in East Asia. How do the advancement and popularization of drones affect the use and innovation of airspace? These issues that often trouble the Asiatic borders inform my discussions on weather, atmosphere, and aviation from an Asian-centric perspective.

→ Ch While the work borrows from the VR format, Asia Air is not intended to be experienced by actually putting on a VR device. In this sense, it seems that the implementation and showcasing of the technical form itself is not the focus of the work. In a way, <ASIA AIR> can be thought of as a meta-artwork about the form of video art, in that it points to the characteristics of the image or the medium itself. Can you tell us about the reasoning for this approach?

→ WU There is definitely a sense of meta-artwork in <ASIA AIR>. The video depicts an existing VR experience but does not ask the audience to put on the VR headset. Instead, the audience are asked to physically enter into the “OPTIC NERVE SPACE” to access the viewing experience. I attempt to recreate the VR experience with an installation that presents views perceived from both eyes. I consider this a pirated version of VR. VR introduces new visual experiences and possibilities. The advancement of viewing technologies is very science-fiction to me. This sci-fi way of interpreting viewership can be more imaginative than the technique-driven way of interpretation.

→ Ch <ASIA AIR> continuously speaks about invisible boundaries. Where do your awareness about boundaries and your interest in them come from?

→ WU There is always an invisible space before us. This space is a new territory destined to be exploited and redefined. In <ASIA AIR>,

있는데, 이는 가상장벽(VIRTUAL FENCE) 기능에 반응하는 소리다. 가상장벽은 운항 범위를 조절하는 기능으로, 눈에 보이지 않는 장벽 내지 철장을 설정하여 드론이 그 밖으로 넘어가지 않도록 비행경로를 제한한다. 일종의 연습 모드로 볼 수 있지만, 가상장벽은 인터넷 시대와 밀접한 연관이 있다. 우리 앞의 비가시적 공간은 다양한 구역으로 분할되어 있고, 각 구역에 해당하는 지침은 한 사이버 개체가 다른 개체의 영토를 침범하지 않도록 제약을 가한다. ㄱ

a drone scene features the sound of an alarm responding to the Virtual Fence function. This function sets a navigation parameter that forms an invisible fence or cage limiting the drone's fly paths. Although just a training mode, the Virtual Fence function can be associated with the Internet era. The invisible space before us consists of different zones with corresponding guidelines to limit one cyber entity from trespassing into another's territory. ㄱ

→ 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

