

니콜라스 펠처
Nicolas Pelzer

진화의 마스터들
Evolving Masters

Σvil.vin &
MasTers
Nicolas
Pelzer

니콜라스 펠처
Nicolas Pelzer

진화의 마스터들
Evolving Masters

2015년
09월 11일(금) -
10월 03일(토)
월 - 토
스페이스 오뉴월

2015.09.11.fri -
2015.10.03.sat
mon - sat
SPACE O'NEWWALL

전시 소개

설치, 3D 애니메이션, 디지털 프린트 등 다양한 영역의 미디어를 넘나들며 현실과 가상이 혼재된 혼합현실을 창조하는 펠처의 이번 전시는 선사시대 이래 향후 인간을 대체하게 될 독립적 지능을 지닌 도구의 진화 과정에서 인류가 맞이할 가치체계의 변화를 보여준다.

전시장 1층 전면 유리를 덮은 네 개의 커다란 디지털 프린트는 인류 최초의 도구라고 볼 수 있는 석기시대의 유물을 디지털 이미지화한 작업이다. 이 이미지들은 작가의 설치 작업에서 자주 사용되는 '반투명성'을 유지하며 현실의 안팎 사이에 일종의 '막'으로 작용하여 관객에게 가상과 현실의 혼합적 현실을 체험하게 한다. 거대한 디지털 프린트에 반해 상대적으로 작게 제작된 조명 작업은 특수 알루미늄 재질의 변형된 이미지의 '손'이 감싸고 있다. 이는 거친 석기를 쥐던 과거 인류의 신체에서 진화한 현대인이 여전히 도구의 마스터로서 위상을 지니는지 되묻는 의미를 추상적으로 드러낸다.

인간의 신체를 구성하는 '손' 이미지는 2층에 설치된 'Permanent Souls are Solid (2015)'에서 다시 이어진다. 작가는 인터넷 검색을 통해 얻은 인류 최초의 미술 작업이라 할 '핸드 페인팅' 이미지를 하나의 패턴으로 변모시켰다. 약 4만여 년 전에 그려졌다고 추정되는 이 핸드 페인팅은 동굴 벽화를 그렸던 아티스트의 흔적을 현대적 재료를 사용해 재현한 작업이다. 두 개의 설치 작품과는 대조적으로 'Laughing Intelligence (2015)'은 오래된 선사시대의 흔적 대신 미래의 도구를 선보인다. 양쪽 벽에 마주보고 달린 두 개의 프로젝터는 미래형 무장 드론의 3D 애니메이션을 담고 있다. 작품에 차용된 드론은 지구 종말 후를 그린 SF 영화 <오블리비언>(2013)에 등장하는 모델인데 이 무장 드론은 특정한 방향과 각도를 벗어나 화면을 가로 지른다. 이것은 인류의 통제를 벗어난 미래형 도구와 인류의 관계를 표현한다.

미래는 기계적 도구의 영향력이 사라지고 점차 포스트 프로덕션 도구가 그 자리를 대신하게 될 것으로 예견된다. 이미 현대 사회는 물리적 현실이 형체가 없는 디지털 네트워크에 의해 오히려 직접적인 영향을 받고 있다. 이번 전시는 컴퓨터 그래픽으로 생성된 가상 세계와 도구를 통해 만들어진 물리적 현실 세계를 대조적으로 다루며 디지털 기술의 가속성이 가져올 미래와 인류에게 미치는 영향과 그 의미를 다루고 있다.

Introduction

At the exhibition which creates a mixed reality of real life and virtual life using various media such as installation, 3D animation and digital printing, changes in the value system humanity will encounter in the course of the evolution of tools that might gain independent intelligence and even replace humans in the future since the prehistoric times, will be displayed.

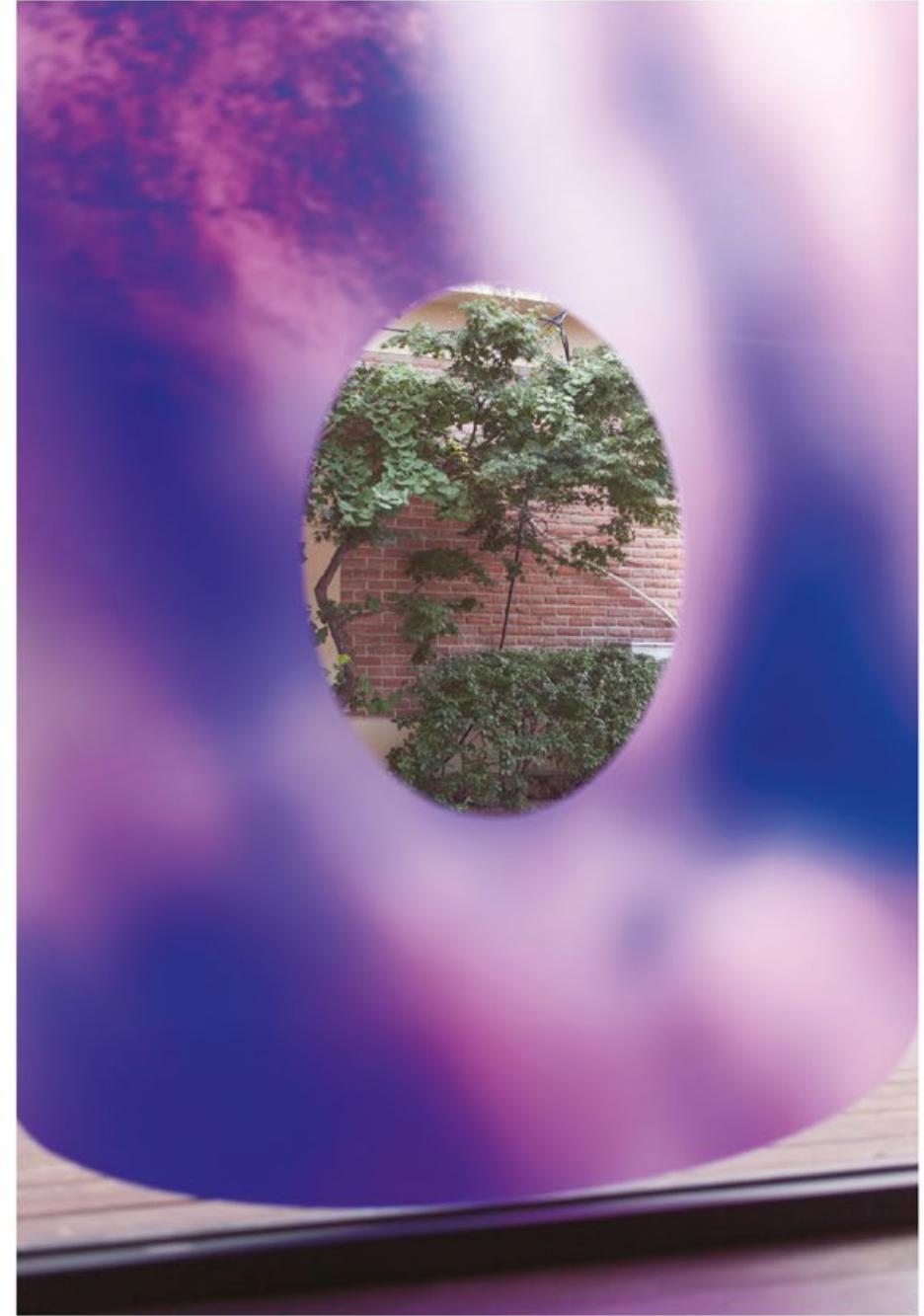
Covering the front glass wall on the ground floor of the exhibition hall are 4 huge digital prints, which are digital images of the relics of the prehistoric times, the very first tools humanity used. These images maintain their 'translucency', which is often used in the artist's installation works, and it serve as sort of a 'layer' between what's real and what's not in order to invite the audience into experiencing mixed reality of real life and virtual life. The lighting work which is relatively small compared to the gigantic digital prints, is covered with modified hand shapes made of eloxated aluminum. This is an abstract expression of a question asking if humans who have evolved from using rough stones in the past still have the authority to be called the master of tools today.

The image of the 'hand' which constitutes the human body reappears in 'Permanent Souls are Solid (2015)' installed on the first floor. The artist obtained it through online searches and then transformed 'hand-painting', which can be considered as the earliest human works of art, into a single pattern. The original hand painting is assumed to have been painted about 40,000 years ago. The traces of the artist's cave painting were newly reborn with antithetical materials to natural cave. In contrast with the two installation works, 'Laughing Intelligence (2015)' displays tools of the future rather than the traces of the old prehistoric times. The projectors facing each other from opposite sides of the room contains a 3D animation of futuristic armed drones. The drones in the work are borrowed from a science fiction film <Oblivion>(2013), which dealt the story of the end of the world. The armed drones fly disorderly, oblivious of direction or degrees. This is an expression of the relationship between the humanity and futuristic tools that have grown out of humanity's control.

The future is predicted to the influence of automatic tools will disappear, and gradually be replaced by post-production tools. In the modern society, tangible reality is already being directly influenced by intangible digital networks. The exhibition contrasts virtual world created by computer graphics and tangible world created by tools, and discusses the future the acceleration of digital technology will bring, its impact on humanity, and its implications.





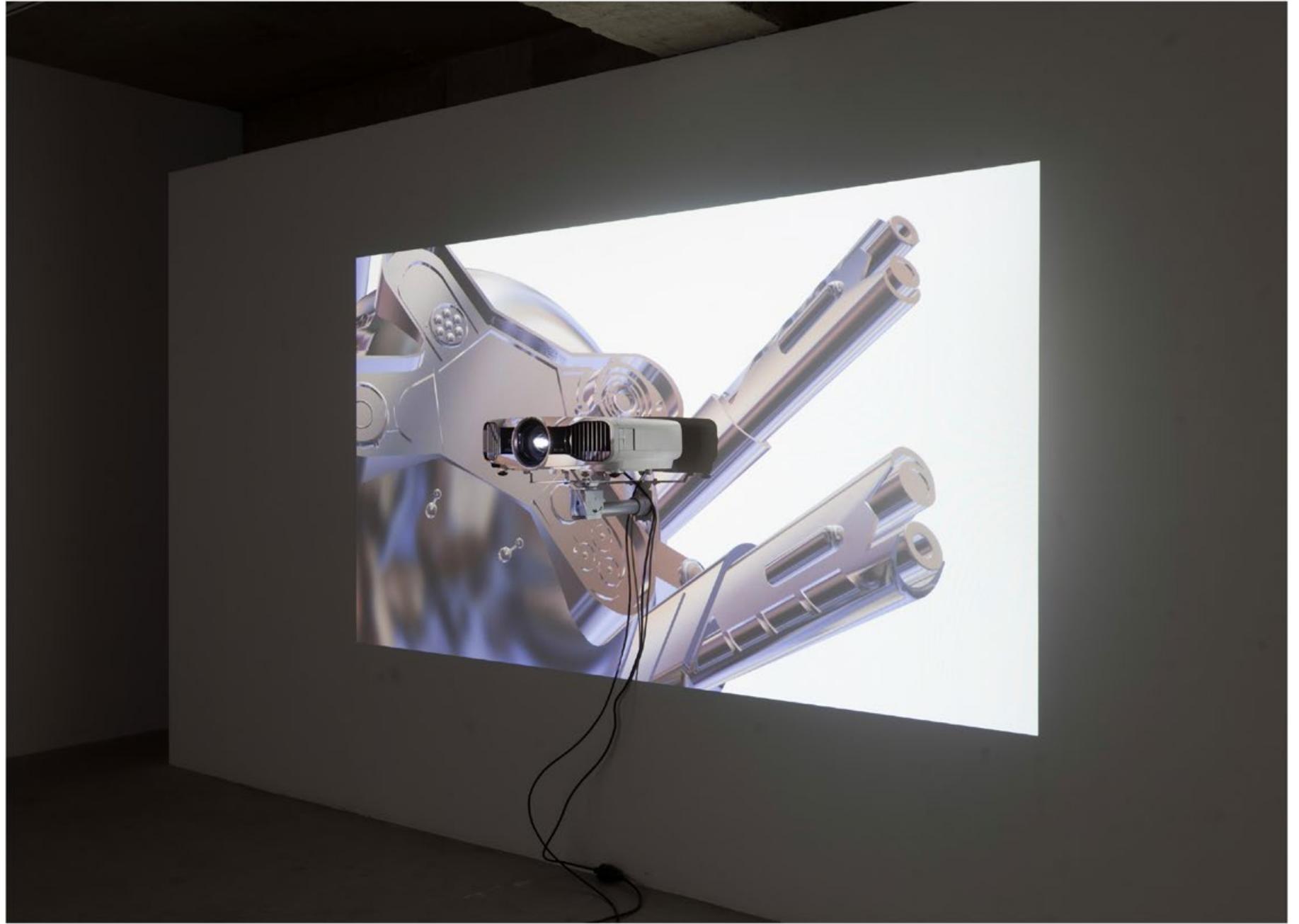




12



13









Re: 매개로 구현되는 혼합현실

문혜진(미술이론)

니콜라스 펠처(Nicolas Peltzer)는 조각, 설치, 3D 애니메이션, 디지털 프린트 등 여러 매체를 넘나들며 실제와 가상이 중층적으로 결합된 혼합현실을 창조해낸다. 그의 작업은 형식적으로 제한이 없으나 주제 면에서는 일관된 몇 가지 특징을 보인다. 여기서는 최근 5년간의 작업들을 중심으로 펠처의 작업에서 변주되는 몇 가지 반복약절(riff)들을 간략히 정리해보고자 한다.

반투명성

펠처의 작업이 한국에 처음 소개된 것은 4년 전 스페이스오뉴월에서 열린 《Temporary Re-Visionists》 전(2011)과 다음해 철원에서 열린 《Real DMZ Project 2012》 전에서였다. 이 전시들에서 펠처는 유리 패널을 이용한 설치물을 선보였다. 유리는 작가가 즐겨 사용하는 재료 중 하나로, 특유의 투명성이 외부의 장소나 풍경을 내부로 끌어들이는 한편 투과를 허용치 않는 물성이 시각을 넘어선 접근은 차단하는 이중성을 지니고 있다. 이와 같은 유리의 양가성은 장소에 직접적인 물리적 변형을 가하기보다 있는 듯 없는 듯한 최소한의 개입을 선호하는 펠처의 작업 방식에 부합한다. 펠처는 설치물이 공간을 점령하며 자신을 내세우기보다 공간에 스며들며 자연스럽게 구조나 맥락을 드러내는 것을 선호한다. 이러한 작가의 태도에 유리는 최적의 재료다. <Angulated Focus>(2011)는 전면 유리 파사드라 외부와 내부가 시각적으로 연결되어 있는 스페이스오뉴월의 장소 특정성을 십분 살린 작업이다. ‘각진 초점’이라는 제목처럼 다섯 개의 유리 패널이 각을 이루며 교차하는 구조물은 전시장 앞 교차로와 행인들의 움직임이 그대로 투영한다. 하지만 면과 면의 경계를 이루는 선 덕분에 관객이 구조물의 존재를 인지하지 못하게 되는 일은 없다. 기실 이 선이야말로 통상 투명하다고 간주되는 유리의 속성에 일말의 불투명함을 부여하는 기제다. 보는 자가 자신이 보고 있음을 인지하게 만드는 장치기 때문이다. 풍경을 투명하게 보고 있다는

작각은 유리의 선으로 인해 깨지고, 시야를 결정하는 재현의 구조가 드러난다.

<Angulated Focus>가 장소의 물리적 입지를 이용해 보기의 구조를 드러냈다면, 《Real DMZ Project 2012》 전에서 선보인 <Dislocated Cinema>(2012)는 장소의 구조적 특성뿐 아니라 역사적 맥락까지 범위를 확장한다. 여기서 간유리로 만든 병풍 모양의 유리 구조물은 비무장지대의 원시림을 보여주는 전망대의 장관을 가로막는다. 이 작업은 여러모로 스크린에 대한 암시다. 필진 상태에서 가로 대 세로의 비율은 일반적인 극장 스크린의 화면 비율인 16:9로 제작되었고, 접을 수 있는 병풍이라는 형식 또한 가림막이라는 시각장치로서의 기능을 암시한다. 스크린은 일반적으로 보이기 위한 장치고, 유리 구조물이 놓인 파노라마 룸 역시 시각적 감상을 극대화하기 위한 장소다. 하지만 반투명 간유리 구조물에 비친 풍경은 선명함 대신 흐릿한 초록색 덩어리일 뿐이다. 투명을 불투명으로 전환시킨 전략은 비무장지대와 북한을 재현하는 시각 체제를 인지시키기 위한 것이다. 거대한 파노라마로 갈수 없는 장소를 손에 잡힐 듯 보여주는 전망대의 구조는 해당 장소를 있는 그대로 보여준다는 투명성의 신화를 창조하는 장치다. 실재하나 다다를 수 없는 풍경은 일종의 가상현실이고, 이를 보여주는 전망대는 허구를 상영하는 영화관과도 같다. 보이지 않는 스크린인 펠처의 구조물은 전망대라는 영화관을 탈구시키며 재현의 구조를 드러낸다. 이로써 풍경은 보이는 것도 보이지 않는 것도 아닌 채 반투명해진다.

탈물질화와 재물질화

펠처의 작업은 실제 공간에 설치되므로 매체가 무엇이든 물리적 현존과 물성이 중시된다. 그런데 이때의 물성은 원래의 재료 본연의 것이라기보다 디지털 기술을 통해 한 번 이상 변형된 경우가 많다. 이런 특징은 디지털 프린트 작업에서 두드러지는데, 베를린에서 열린



ANGULATED FOCUS
2011

Glass, panel connector, iPhone, cable
226x140x130 cm, SPACE O'NEWWALL
Seoul, South Korea

유리 패널, 아이폰, 케이블, 226x140x130 cm
스페이스오뉴월, 서울

23

DISLOCATED CINEMA
2012

Glass surface with an aspect ratio of 16:9, folded
frosted glass, panel connector, 220x396x2 cm
Dimensions variable
Cheorwon Peace Observatory
REALDMZ PROJECT 2012, Cheorwon, South
Korea

16:9 비율의 접이식 유리 패널, 220x396x2 cm
가변설치, 리얼 DMZ 프로젝트 2012, 통일 전망대, 철원





IN REAL WORLD
2013

5 printed satin curtains, 290 x 140 cm each
modified book tables, glass, artist
publications, Dimensions variable
Artsonje Center, Seoul, South Korea

5개의 프린트 된 새틴 막, 각 290x140 cm, 변형된
책상, 유리, 도록, 가변설치, 아트선재, 서울



POSING SOURCE
2014 - 2015

Digital print on satin, aluminium bar
carabiner, steel wire, 360 x 140 x 10 cm each
Higher Institute for Fine Arts, Ghent, Belgium

새틴에 디지털 프린트, 알루미늄 봉, 등산용 고리
철사, 각 360x140x10 cm, HISK, 겐트, 벨기에

개인전 《Custom Utility》(2014)는 탈물질화와 재물질화의 과정을 선명히 보여주는 작업들로 채워졌다. 그 중 <Stone>(2014)은 디지털 C-print로 인화된 돌의 사진이다. 얼핏 보면 실제 기암괴석을 찍은 것으로 오인할 수 있는 이 사진은 실상 사진이 아니다. 돌 이미지의 출처는 구글 검색으로, 작가는 기원을 알 수 없는 익명의 이미지를 사각의 프레임에 맞춰 변형시켰다. 그 결과 돌의 질감을 가지고 있되 밀가루 반죽처럼 늘어나고 구멍난 제3의 물성이 탄생했다. 사실 돌의 이미지는 디지털화되어 인터넷에 올려진 시점에서 이미 일차 변환되어 탈물질화되어 있다. 그럼에도 실재를 그대로 전사한다는 사진의 이데올로기에 익숙한 우리들은 그 이미지를 변형을 가하지 않은 진짜 돌의 사진으로 생각한다. 이와 같은 고정관념을 깨기 위해 작가는 눈치챌 수 있을 정도로 변형의 정도를 높였다. 프레임의 경계 쪽으로 갈수록 변형이 심해져 이미지는 양감을 잃고 납작해진다. 탈물질화되었음이 가시화되는 것이다. 표면의 흠집이나 매끄러움이 실감날 만큼 생생하되 질량과 부피가 증발한 돌을 보는 관객은 대상이 물리적으로 현존한다고 여기게 만드는 조건에 대해 되돌아보게 된다.

비슷한 시기에 같은 소재를 가지고 제작된 <Inversed Triumph>(2014)는 <Stone>에 비해 재물질화가 강화된 작업이다. 서로 연결된 12미터 길이의 천에 겹쳐져 인쇄된 돌은 사진의 형식이 아니므로 사진 사실주의 환영에서는 멀어진다. 반면 광택이 있는 천에 인쇄했기에 천의 물성이 강조된다. 실체가 없는 디지털 이미지는 천이라는 물성을 거쳐 재물질화된다. 바닥에 구겨진 천의 주름이 돌의 새로운 질감을 만들어낸 것이 좋은 예다. 디지털 프린트를 통해 피사체의 물성을 변화시키는 기법은 펠치가 즐겨 사용하는 방식 중 하나다. 최근작인 <Posing Source>(2014-15)나 아트선재 1층 라운지에 전시했던 <In Real World>(2013)도 여기에 속한다. 물성 전환을 의도하는 디지털 프린트 작업에서 관건은 소재가 되는 피사체의 선택이다. 변화의 정도를 실감하려면 원소재가 강한 물성을 지니고 있는 편이 유리하기 때문이다. 금속성이 두드러지는 녹슨 수도관(<Posing Source>)이나 수공성이 강조되는 홀치기 염색 이미지(<In Real World>)의 선택은 평면화되는 재물질화의 결과와 대비를 이루게 하기 위함이다. 이렇게 선택된 소스는 등신대 이상으로 크게 확대되어 천장에서 바닥까지 수직으로 세워진다. 배너나 기념비를 연상케 하는 설치법은 즉물적 대면의 충격을 극대화한다. 압도적 물성을 지녔으나 지금은



WAITING WITH THE FRUITS
2013

Glass, panel connectors, digital print on satin
fabric, selection of bronze sculptures from the
collection of the museum, Dimensions variable
Skulpturenmuseum Glaskasten, Marl, Germany

유리 패널, 새틴에 디지털 프린트
미술관에 소장된 일부 조각품, 가변설치
조각 미술관, 말, 독일





STONE
2014

Framed digital C-print, 130x130 cm, Future Gallery, Berlin, Germany

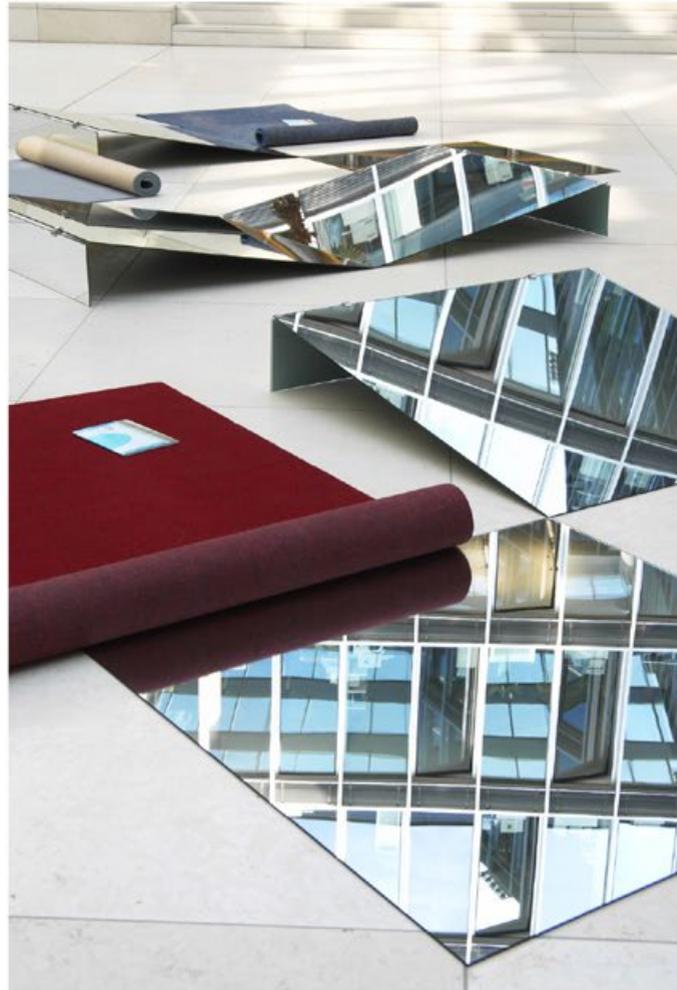
디지털 C프린트, 130x130 cm, 퓨처 갤러리, 베를린, 독일



DISLOCATED HEADQUARTERS (INVERSE)
2012

Mirror, panel connector, carpet publication (The Glass Line, 2011 64 pages, 17,6 cm x 24 cm) Dimensions variable, New Talents - Biennale Cologne

거울, 카펫, 도록 (The Glass Line, 2011 64 페이지, 17,6 x 24 cm), 가변설치, 쾰른 비엔날레 - New Talents



부유하는 이미지들 앞에서 관객은 디지털 시대에 물질성의 의미에 대해 다시 한 번 생각하게 된다.

건축적 개입과 장소특정성

펠처의 작업 중 다수는 컴퓨터 그래픽이나 디지털 변형 등 디지털 기술로 제작되지만, 작품이 보이는 최종 형식이 실제 공간에 현존하는 사물이라는 점에서 공간의 물적 크기나 구조적 특징은 중요하다. 전술했듯 그의 전 작업은 해당 공간에 건축적으로 개입하고 상호작용하는 형태로 전개된다. 이때 이 과정을 경험하는 관객의 몸은 결정적이다. 공간과 물성을 인지하는 것은 결국 인간의 감각이기 때문이다. <Dislocated Cinema>에서 간유리 스크린이 효력을 발휘하는 것은 관객이 작품 앞에 섰을 때다. 작품의 높이가 등신대를 약간 넘는 크기라 의도한 가리는 효과가 발생하려면 작품에 어느 정도 다가서야 한다.

그런 점에서 건축적 개입이 가장 효과적으로 구현된 경우는 작품과 공간의 크기가 어느 정도 일치할 때다. 독일 마를의 조각미술관 로비에 설치된 <Waiting with the Fruits> (2013)는 공간과 조응하는 펠처의 장점이 잘 반영된 작업이다. 작가는 미술관 소장품 중 등신대의 청동 인물상을 선별하고, 이들 사이에 예외의 기하학적 유리 구조물을 배치했다. 천장이 그리 높지 않은 실내 공간인 지라 조각상, 유리 구조물, 공간은 비슷한 크기로 자연스럽게 어우러진다. 이 작업은 유리 파사드로 지어진 미술관의 건축적 특성에 조응하는 장소 특정적 설치다. 여기서 관객이 마주치는 것은 겹쳐진 유리판들로 인해 투과되는 동시에 반사되는 중첩된 풍경이다. 유리는 투명한 투과를 전제하지만 판의 경계를 이루는 선 때문에 매개물인 유리의 존재가 드러난다. 더욱이 투과와 함께 약간의 반사가 동반되기에, 조각상과 외부 풍경, 유리 구조물들은 서로를 반영한다. 유리 구조물 위에 걸쳐놓은 컬러 디지털 프린트는 반사에 색감을 가미해 중첩의 풍경을 한층 다채롭게 만든다. 미술관의 야외 조각품을 콜라주한 프린트의 패턴은 외부 풍경의 관입이기도 하다.

내부 설치였던 <Waiting with the Fruits>과 달리, 쾰른 비엔날레의 '뉴 탈렌트(New Talents)'에 초대된 <Dislocated Headquarters (Inverse)> (2012)는 외부 설치 중 공간과의 합이 잘 맞아떨어진 경우다. 쾰른의 노이마르크트 광장에 위치한 DEG 은행 중정에 설치한 이 작업 역시 유리 파사드로 지어진 건물의 특징을 심분 활용했다. 여기서 펠처는 유리 대신 거울을 도입해 장소의

건축 특정성을 반영한다. 각기 다른 각도로 배치된 거울 면은 DEG 은행 파사드를 거꾸로 비춘다. 거울마다 각도가 다르기에 반사되는 건물 면이 달라지고 이에 따라 본부는 파편화된다. 역전되고 파편화된 풍경은 본부와 본부를 바라보는 방식을 탈구시킨다. 거울에 비친 뒤집힌 파사드는 기존의 시점에서는 볼 수 없던 풍경이기 때문이다. 기하학적 형태와 산업 재료로 외견상 건물의 형식적 구조에 순응하는 듯 보였던 작업은 역전된 풍경을 통해 시각 체제의 전복을 꾀한다. 이는 내부로부터의 조용한 반란이다.

니콜라스 펠처의 전 작업은 탈물질화되는 동시대 시각 환경과 변화하는 가치 체계에 대한 발언이다. 이때 발화의 방식이 설명적이거나 독단적이지 않고, 시적이고 겸손하며 담백하다는 점이 펠처의 작업이 지닌 매력이다. 자신을 내세우기보다 남을 반영함으로써 스스로의 존재를 은연중 드러내는 유리는 그런 작가의 성향에 잘 부합하는 재료다. 기하학적 추상성과 산업 재료의 현대성을 지니고 있으면서도 시적인 고요함과 고전적인 우아함을 겸비한 유리는 펠처의 작업이 지닌 이중성을 함축한다. 그의 작업은 물질성과 탈물질성, 실제와 가상, 현존과 부재, 인간과 기계의 두 세계를 넘나들며 새로운 혼합현실을 빚어낸다. 이때 그가 도입하는 재료들은 일종의 '현실 조작 장치(reality manipulator)' (Jay David Bolter & Richard Grusin) 다. 이들은 컴퓨터 그래픽이 만들어낸 가상 세계와 물리적인 실재 세계, 재현 장치가 고안한 이데올로기의 세계를 매개한다. 여기서 관객의 몸은 또 다른 현실 조작 장치로서 공간과 오브제 사이를 재매개하며 새로운 증강 공간(augmented space)을 낳는다.

Re: mixed reality embodied by mediation

Hye Jin Mun (art theory)



28

Exploring the diverse realm of media such as sculpture, installation, 3D animation and digital print, Nicolas Pelzer creates a mixed reality where the real and the virtual fuse in layers. His work isn't to be limited within some formalistic constraints, but in its thematic range, certain characteristic points appear repeatedly. This essay will be a compact analysis on some of those 'riffs' that vary in his recent works presented over the last five years.

Translucency

The first works presented in Korea by Pelzer were shown at Temporary Re-Visionists (2011) four years ago then at Real DMZ Project 2012 in the following year. In these exhibitions he presented structures made with glass panels. Glass is one of the key materials the artist often applies: its typical translucency directs sites or landscapes outside toward inside, while the impermeable materiality blocks one's physical intrusion other than visual penetration. This ambivalence in glass' materiality suits well to Pelzer's approaches to his works where he prefers to intervene in a reduced way, at times visually less noticeable, than suggesting a direct transformation of the space. Pelzer's arrangement of objects prioritizes letting things infiltrate to the space, naturally throwing light on relevant contexts or structures, instead of bringing them to a dominant occupation of the space. In this sense, glass is one of the most adequate materials for his attitude. *Angulated Focus* (2011) is a site-specific work that fully reflected the spatial condition of SPACE O'NEWWALL, where the glass façade connects the viewer's perception of inside and outside. Like how the title suggests, four glass panels intersect to build a standing structure, exquisitely reflecting the actual intersection in front of the exhibition space, where pedestrians commute. Yet due to the borderlines where the edges of panels meet, the structure becomes always visible to the viewer's eyes. This line is the very factor that attributes a level of opacity to glass, which is usually perceived to be transparent; it is an apparatus that makes the viewer become conscious of the actual act of staring at something.

Our illusion to perceive the landscape transparently gets disrupted by the edge lines of glass panels, finally rendering visible the structure of illusion that defines our field of sight.

When *Angulated Focus* questioned on the structure of vision through accentuating the physical condition of the site, *Dislocated Cinema* (2012) exhibited at Real DMZ Project 2012 expanded its context not only interpreting the structural aspect of the site but also through the reading of history. Here, the folding screen-like milky glass structure partially blocks the panoramic landscape toward the primeval forest in the Demilitarized Zone. The works per se connotes the notion of screen in different levels: when unfolded, Pelzer's screen has the proportion of 16:9, which is common for cinema screens, while the format of the folding screen alludes its functionality as a visual apparatus of concealing something. A screen in general is for showing, and the panorama room at the observatory where the work is placed, is designed to maximize one's viewing experience. Yet the landscape visible through the semitransparent structure is not clearly definable, remaining as blurred lumps of green. The strategy to transfer the translucency into opacity is to lead us to the recognition of the visual system that represents DMZ and North Korea. The grand panorama proposed by the observatory seems to present the unreachable places almost graspable to us. And in doing so, its structure becomes an apparatus that reinforces the myth of transparency, as if showing the relevant spot as it is. This is a kind of virtual reality, in terms of being real yet not reachable and the observatory providing this virtual reality assimilates to a cinema of fictions. Thus Pelzer's structure is a screen of invisibility, and exposes the structure of representation through 'dislocating' the cinema called the observatory. In the end, the landscapes become something neither visible nor invisible; they become translucent.

Dematerialization and Rematerialization

Pelzer's work is installed in the real space, thus its physical presence and materiality are relevant,

29

regardless of the chosen type of media. However, this materiality is often processed by means of digital technologies, rather than emphasizing the original material's expressive characters. This is apparent in his digital prints: in his solo exhibition held in Berlin, *Custom Utility* (2014) he presented works that clearly manifest the process of dematerialization and rematerialization. Among others, *Stone* (2014) is a digital C-print of a kind of stone. It looks like a photograph of a particular, natural piece of rock at the first sight, but it isn't. The source of the image of stone is an anonymous one found through Google image search, from which Pelzer manipulated the image of unknown origin to fit the square frame. As a result, a third image was born, that maintains the perforated structure of the stone while it is irregularly stretched like a lump of dough with a hole opening in the middle. Actually the image of stone had been already dematerialized at the point when it was digitized and uploaded to web. Nonetheless, we perceive the image as not manipulated but actual, as we are trained by the ideology of photography, preaching that a photographic image truthfully projects the reality. To break through the prejudice, the artist deliberately adjusts the level of distortion to make it just barely noticeable. The image gets distorted stronger toward the edges of the frame, losing its volume and getting flatter and flatter. In this way, the dematerialization becomes visible. The stone is realistic enough for the viewer to recognize its scratches or gloss, while the object has lost its mass and volume. In perceiving it, the viewer is led to reflect the conditions of our perception of a physical presence.

Inversed Triumph (2014), produced in the same year, is an example of a stronger level of the rematerialization process. Stones printed onto a roll of fabric extended to 12 m, deviates from the illusion of photographic realism since it doesn't correspond to the conventional formats of photography. On the other hand, from the image printed on satin with subtle glitters, its materiality is more distinguishable. Thus the immateriality of digital image becomes rematerialized through the materiality of fabric. It

is a good example how the wrinkles made by the fabric drawn onto the floor give a new texture to the printed image. To rematerialize the object through the process of digital printing is one of his favored methods. A recent work *Posing Source* (2014-15) or *In Real World* (2013), his solo presentation at Artsonje Center Lounge Project, belong to this work category. The crucial factor in the print works that are intended to rematerialize the object is the choice of the subject matter that will be depicted in the image, as the grade of transformation will be easier to recognize when using objects that originally bear strong materiality. The water pipes with rusty metal surface (*Posing Source*) or images of tie-dye craft (*In Real World*) are chosen to appear in strong contrast with the flattened result of the rematerialization. These selected source images are enlarged over life-size, draped from the ceiling and erected on the floor. By this installing method reminding of banners or monuments, the impact of the physical confrontation culminates. Facing now floating images that once bore stunning material properties, we can reflect the meaning of the materiality in the era of digital.

Architectural Intervention and Site-specificity

Many of Pelzer's works are produced with digital technology such as computer graphic or digital manipulation, yet the physical dimension or the structural aspects of the space are still significant, since the final format of the work will be objects placed into the real space. As explained above, his works unfold through architectural interventions and interactions in the given space. Here, the body of the viewer who experiences the process is crucial, because it is the human perception that recognizes the space and material. The true moment when the opaque glass of *Dislocated Cinema* gets activated is when the viewer will stand in front of it. As the height of the work is slightly over the life-size, one has to step close to the work to fully experience the effect of the intended concealment.

Said that, the most accomplished cases of

architectural interventions appear to have been when the scales of the work and space were matched. *Waiting with the Fruits* (2013), a solo exhibition at the Sculpture Museum Marl's Glass Pavilion in Germany is the utmost example showing his strength of interrelating space and things. Pelzer selected anthropomorphic bronze statues from the museum's collection and arranged them together with the geometric glass structure known to us. As the ceiling was relatively low, the statues, glass structures and the space mingled naturally. This work is a site-specific installation corresponding the museum's architectural character with its glass façade. Here, what the viewer encounters is a landscape, reflected and filtered by the layers of glass panels. Glass is preconditioned to permeate the vision through its transparency, but due to the lines configuring the panels' edges the presence of glass as a mediator arises. Moreover, the statues, outside landscape and the glass structures reflect each other, because the penetration of vision is accompanied by the slight degree of reflection. Color digital prints were draped over the glass structures to add colors to the reflection, making the layered landscape much more vivid. The printed patterns came from the surface of the outdoor sculptures around the museum, thus its addition meant the interpenetration of the outside landscape inward.

In compare to the *Waiting with the Fruits* that was installed inside, *Dislocated Headquarters (Inverse)* (2012) commissioned by New Talents at Biennale Cologne, was a happily married case of outdoor space and the work. The work was installed in the courtyard at DEG Bank at Neumarkt, Cologne, and underlined the architectural quality of the glass-cased building. Here, Pelzer uses mirror instead of glass, to dynamically reflect the space and highlight the architecture-specificity. Each mirror is arranged to have different angles and reflect the façade of the bank inverse. As each mirror differs in their angles, the reflected cut-outs of the building vary, resulting into the fragmentation of the 'headquarters.' This reversed and fragmented landscape dislocates the bank headquarters as well as our viewing method

of headquarters, because the façade, reflected upside down, becomes an unforeseen landscape of it. The work's geometric form and the use of industrially manufactured material apparently integrate to the formalistic structure of the building, yet through its inverse landscape, it subverts the viewing system, constructing a silent revolt from within.

Pelzer's work is a statement on the dematerialization of contemporary visual environment and its changing value system. Yet the quality of his works is not rooted in any explanatory or dogmatic ways of expression but resides in the poetic implications and an attitude of simplicity. Thus his work resembles the materiality of glass that subtly comes into presence rather than dominantly occupying the space. With the abstract geometry and the modernistic quality of the industrial material, together with the lyrical silence and canonic elegance, the material of glass connotes the duality in Pelzer's practice. His work explores the possibilities between materiality and dematerialization, the real and the virtual, presence and absence, human and machine so to create a new mixed reality. While doing so, the material he introduces becomes a kind of 'reality manipulator,' as described by Jay David Bolter and Richard Grusin. His materials mediate between the virtual world generated by computer graphic, the physical real world and the ideological world invented by apparatus of representation. Here, the body of the viewer becomes another reality manipulator, re-mediating between the space and the object, to give birth to a new augmented space.

니콜라스 펠처
Nicolas Pelzer

www.nicolaspelzer.de

1982년 독일 뉘른베르크에서 태어난 니콜라스 펠처는 베를린 예술 대학과 쾰른 미디어 예술 대학을 졸업하고 벨기에 겐트 미술 대학에서 석사 과정을 받았다. 작가는 아트선재센터(2013, 서울), 글라스카스톤 조각박물관(2013, 말), 분데스쿠스트할레(2012, 본), 라인란트 베스트팔리아 쿠스트페어라인(2010, 뒤셀도르프), 쿠스트 팔라스트 박물관(2008, 뒤셀도르프) 등 다양한 박물관과 기관에서 전시된 바 있다.

1982 Dinslaken, Germany
Lives and works in Berlin

2014 Higher Institute for Fine Arts, Ghent, Belgium
2011 Academy of Media Arts Cologne (KHM), Germany
2006 University of the Arts, Berlin, Germany

SOLO EXHIBITIONS (SELECTION)

2015 EVOLVING MASTERS, SAPACE O'NEWWALL, Seoul, South Korea
2014 CUSTOM UTILITY, Future Gallery, Berlin
2014 NEWART SECTION, Art Rotterdam, Netherlands, solo presentation with Future Gallery
2013 IN REAL WORLD, Lounge Project, Artsonje Center, Seoul, South Korea
2013 WAITING WITH THE FRUITS, Skulpturenmuseum Glaskasten, Marl, Germany
2012 PARAMETRIC PLEASURE, Future Gallery, Berlin
2011 SITUATION ROOM, Moltkerei Werkstatt e.V., Cologne
2010 ALLES LAVA, Baustelle Schaustelle, Essen
2009 NICOLAS PELZER, glasmooog, Cologne

GROUP EXHIBITIONS (SELECTION)

2015 BERENBERG PREIS FÜR JUNGE KUNST, Kunsthau Hamburg
2015 BUSINESS AS USUAL, Turf Projects, London
2015 ROCK STEADY, Future Gallery, Berlin
2015 LITTLE HISK, LLS 387, Antwerp, Belgium
2014 RED DAWN, Higher Institute for Fine Arts, Ghent, Belgium
2014 STIPENDIUM VORDEMBERGE-GILDEWART, KIT - Kunst im Tunnel, Düsseldorf
2014 IN RAINBOWS, Plattform junge Kunst, Essen
2013 GUTS AND COOPERATION, Euljiro, Seoul, South Korea
2013 ART BASE MOMOSHIMA, Momoshima, Japan
2013 MORE OR LESS, WCW Gallery, Hamburg
2012 PLAYTIME, Culture Station Seoul 284, South Korea
2012 5 JAHRE, Baustelle Schaustelle, Essen
2012 REAL DMZ PROJECT, Cheorwon, curated by SAMUSO, South Korea
2012 NEW TALENTS, Landesvertretung NRW, Berlin
2012 NEW TALENTS - Biennale Cologne, Cologne
2012 MONTAGEN, SSZ Sued, Cologne
2012 SECHS MINUS, Bundeskunsthalle, Bonn
2012 EINIGE PARALLELEN, Temporary Gallery, Cologne
2011 SAMMLUNG IM PROZESS, Skulpturenmuseum Glaskasten, Marl
2011 TEMPORARY RE-VISIONISTS, Space O'New Wall, Seoul, South Korea
2011 PUBLIC, PRIVATE, CORPORATE, Generali Deutschland, Cologne
2011 UN PROBLÈME INSOLUBLE, Triangle France, Marseille, France
2011 METROSPECTIVE 1.0, Program e.V., Berlin
2010 YOU MAY ALL GO TO HELL, AND I WILL GO TO TEXAS, Ryan's, curated by Future Gallery, Berlin
2010 SCHAUFENSTER, Kunstverein für die Rheinlande und Westfalen, Düsseldorf
2010 IDEENBILDER, Kunstverein für die

Rheinlande und Westfalen, Düsseldorf
2010 JUNGE KUNST IM RUHRGEBIET, Gladbeck
2009 VOGELSSANG INTERVENTION, Vogelsang, Germany
2009 JUNGE PROPAGANDA, Plan09, glasmooog, Cologne
2008 HBC-BERLIN, Berlin
2008 FRIEDRICH, Plan08, Cologne
2008 41th ART COLOGNE, KHM, Cologne
2008 GROSSE KUNSTAUSSTELLUNG NRW, museum kunst palast, Düsseldorf
2008 MINUS EINS, experimental lab, KHM, Cologne
2007 RETTUNG OHNE UNTERGANG, Deutzer Brücke, Cologne
2007 ATELIER, Pact-Zollverein, Essen
2006 TYPO06, Haus der Kulturen der Welt, Berlin

GRANTS

2015 Foreign exchange scholarship, Ministry for Families, Children, Youth, Culture and Sports of the State of North Rhine-Westphalia
2014 Artist Grant, Kunststiftung NRW
2012 Exhibition Funding, Institute for Foreign Cultural Relations (IFA)
2011 Artist Grant, Kunststiftung NRW
2011 Exhibition Funding, Institute for Foreign Cultural Relations (IFA)
2010 DAAD Scholarship, German Academic Exchange Service
2010 Art Award, Baustelle Schaustelle, Essen
2009 Production Grant, Freundeskreis der Kunsthochschule für Medien, Cologne

RESIDENCIES

2013 Seoul Art Space Geumcheon, Seoul, South Korea
2012 Seoul Art Space Hongoen, Seoul, South Korea
2011 Triangle France, Marseille, France

OTHER

2015 Rob Pruitt's Flea Market, A plus A Gallery, Venice
2012 THE BLACK SHEEP lecture #45 REAL DMZ PROJECT, Artsonje Center, Seoul
2011 Artist Talk, The Book Society, Seoul
2011 BYOB BONN, Bonn University, Art History Department
2011 39 ART DAY, performance, Asian Art Archive, Hong Kong
2011 ÜBER DEN GEIST IN DER MATERIE oder TRENDDESIGN, glasmooog, Cologne
2010 Interview with Hans Belting und Wilhelm Salber, Kunstverein für die Rheinlande und Westfalen, Düsseldorf
2009 Interview with Astrid Wege from European Kunsthalle, glasmooog, Cologne

PUBLICATIONS

2015 The Curator as Barman, Automatic Books
2014 Stipendium Vordemberge-Gildewart, catalogue
2013 Seoul Art Space Geumcheon, catalogue
2012 artothek, Raum für junge Kunst, catalogue
2012 Samuso Words Vol.2, Samuso, magazine
2012 Echoraum, Bundeskunsthalle, catalogue
2012 NEW TALENTS - Biennale Cologne, catalogue
2011 Dislocated North Korea, Nicolas Pelzer, artist publication
2011 The Glass Line, Nicolas Pelzer, artist publication
2011 Generation, Vogelsang Intervention, KHM, catalogue
2010 Art Award 2010, Baustelle Schaustelle, catalogue
2010 Eine Hölle für Platon, KHM, catalogue
2010 Nicolas Pelzer, glasmooog, artist publication
2008 Minus Eins, KHM, catalogue
2008 Plan08, catalogue
2008 Grosse Kunstausstellung NRW, catalogue
2007 Page, 01.07, magazine

진화의 마스터들
니콜라스 펠처 개인전

Evolving Masters
Nicolas Pelzer Solo Exhibition

2015. 9. 11-10. 3
스페이스 오뉴월

2015. 9. 11-10. 3
SPACE O'NEWWALL

기획 스페이스 오뉴월

Organized by
Nicolas Pelzer, SPACE O'NEWWALL

디렉터. 서준호, 강상훈
큐레이터. 송고은
글. 문혜진
번역. 김실비
교정. 강상훈
디자인. 일상의 실천

Director. Juno Seo, Sanghoon Kang
Curator. Goeun Song
Text. Hye Jin Mun
Translation. Sylbee Kim
Editing. Sanghoon Kang
Design. EverydayPractice

발행일. 2015. 9. 25

Published on September 25, 2015

후원. 주한독일문화원
주관. 스페이스 오뉴월

Supported by Goethe Institut
Managed by SPACE O'NEWWALL

Special thanks to.
Peter Alasztics
Interzone Berlin
Gahee Park
Haegue Yang
Studio Haegue Yang



GOETHE
INSTITUT

O'NW

스페이스 오뉴월
서울시 성북구 선잠로12-6
SPACE O'NEWWALL
12-6 Seonjam-ro, Seongbuk-gu,
Seoul, South Korea

Tel 070-4401-6741
Fax +82-2-742-6741
www.onewall.com



GOETHE
INSTITUT

ONW