

镜头内外:采访艺术家 Kelvin Kyungkun Park

艺术评论家: Mun Hyejin

2017年8月14日

**Mun Hyejin (Mun):** 在这次采访中,我想重点谈谈您在2017年年度艺术家中呈现的新作品《镜像器官》,以及您之前的一些相关作品。让我们先谈谈这个新作品。虽然您还未最后敲定,但我知道结构框架已经清楚了。

**Kelvin Kyungkun Park (park):** 我的新作品展现了半自动激活的闭环反馈回路。整个展示空间是一个巨大的电影院或舞台,旁边两个屏幕面对面摆放。模型枪排列在屏幕之间。突然,K2步枪模型会像检阅仪仗队的士兵一样移动(确切的运动周期和方法待定)。屏幕和模型枪之间有两个对放着的摄像头。每个摄像头都拍摄它前面的场景(它对面的屏幕和排成一列的移动布枪),并将画面实时发送到屏幕上。观众可以走在两个屏幕中间,或者站在中间观看屏幕。

**Mun:** 我觉得作品的半自动性质,既不是完全程序化,也不是完全随机的,很有趣也很重要。您能详细说明一下这个视频的转换结构吗?

**Park:** 视频由生成图像(G)和镜像图像(M)组成,前者是制作和投影的图像,后者是现场拍摄和传输的装置图像。有两个屏幕,因此有四种可能的组合:(G,G),(G,M),(M,G),(M,M)。G只是由色彩和色调的变化组成,没有任何特定的图像。可分为低亮度(G1)图像和高亮度(G2)图像。我略去图像的原因是为了突出色彩。M也有四种色:黑色,白色,RGB色,YCbCr色,简化了色彩特效。虽然一幅图像到另一幅图像的转换很不规则,但程序维护着整体图像比例之间的平衡。触发G1、G2、M转换的是超过一定分贝的声音。通常是枪支移动的声音,但观众的干预能改变它的运动——比如发出巨大的噪音。

	G1 (low)	G2 (high)	M(CAM)	Combination1	Combination2	Combination3	Combination4
CH 1	3/7	2/7	2/7	G	G	M	M
CH 2	3/7	2/7	2/7	G	M	G	M
		B&W	RGB	YCbCr	Effect 1		
M (CAM)	1/4	1/4	1/4	1/4			

**Mun:** 您的新作品的核心元素似乎都是有关视频(电影)的基本结构,即光线、相机、投影仪、屏幕和观众。这种情况下,投影仪不仅是一个用来投影产生视频的设备,而且还是另一

边的摄像机的光源。屏幕也是双重功能，在它上面播放投影视频。同时，它也是正在表演的舞台。电影是单向结构的，如投影仪的光投射在屏幕上观众也同一方向面对屏幕，您通过重叠这个结构创建了一个双向封闭系统。赋予作品概念上和结构上的创新。我认为您在生成的图像（G）中省略具体图像也很合适。为了让视频同时起到光源的作用，内容（图像）会受到干扰。显示光本身更有效。从这个意义上说，我认为像素分解的噪音和闪烁的效果很好地体现了数字时代光的本质。

有许多现场视频采用无线闭路系统的例子，如丹·格雷厄姆的《Present Continuous Past(s)》(1974年)。但是，尽管之前有许多利用镜像创造无限反射的封闭系统先例，您最近的作品使用两个相机面互相创造一个自反的封闭电路。在这种情况下，我们可以感觉到有一点不同。例如，使用镜像的时候可能是强调时间方面。镜子代表现在，录像代表过去，因为即使是实时拍摄，也必然会有时差。因此，我所反射的视频图像就像是不同时间层层叠加起来，几秒钟前的无数层过去时间与现在交织在一起。同时，您的新作品，重点似乎是在实时互相“对视”，而不是时间。两个镜头相互“对视”，观众能够面对投射着本人影像的屏幕，更体现了这一特点。

**Park:** 是的。我的新作品设计效果核心部分与“对视”有关。有两个投影仪和两个摄像机，观众在它们之间走动。这样，观众两边的摄像机穿过观众进行“对视”。也许这种感觉类似进入密集编织的双向激光网。在设计和测试这个结构时，我感到恐惧。我感觉自己被插入了监视电路，身体被切断了。双向凝视之间产生的紧张感，以及身体被刺穿的恐惧，是我作品的基础。同时，恐惧感也在某种程度上由另一个方面引起——直播视频不再继续。画面在我看完直播视频后突然变了，感觉我好像突然消失了一样。感觉就像我不存在了。首先，我处于一个稳定的空间里，然后突然间，空间无法控制地发生了变化。这时，有一种迷失感觉，不知道自己在哪里。

**Mun:** 至于最后一部分，我还没有经历过，不能做出准确的判断。我知道画面的过渡给人一种突然分开的感觉，但恐惧感因人而异。从镜像的意义上说，它让我感觉到相机正在对着我，呈现我和我所在的空间，是一个稳定世界的图像。然而，对于像我这样不喜欢成为被凝视对象的人来说，这种反射可能会不舒服。在这种情况下，屏幕图像的过渡和我图像的消失可能不是恐惧，而是解脱。

**Park:** 也许。无论如何，对我来说，迷失方向的感觉很重要。我还要做一件事，一个屏幕投射到另一个屏幕上时，是一不可思议的感觉，就好像屏幕正在看着我。如果我身后的相机拍摄我的后像，并投射到我身后的屏幕上，我无法感知的后像就会出现在我身后。我觉得这是相当可怕的——您意识到有人在不知不觉中注视着您时，不禁打了个寒战。

**Mun:** 我很同意这一点。这让我想起了拉康关于沙丁鱼罐头的寓言。害怕别人盯着自己看是普遍的。但这里激起我兴趣的不是恐惧产生的效果，而是引发恐惧的东西。这种情况是传统的单向放映结构引入了互动性，进行不可预测和不规则的转换场景，而不是演示一个完整的视频。干预观众视觉反馈，动能机器人控制视频转换，使您的作品不同于经典的电影结构。在我看来，您的作品一方面像是传统电影，另一方面又像是后电影。当然这里的电影概念并不是指内容方面，比如叙述，而是指结构方面。有趣的是，您用的是在非常传统的设备（摄像头，屏幕，投影仪，光）和概念（比如观看），只是把他们加以处理。这个特点不仅可以在这个片段

中看到，也可以在您的整部作品中看到。您在电影方面有坚实的基础，在您的整个作品中形式一直都很重要。

**Park:** 我同意。在某种程度上，您可以称我为形式主义者（笑）。事实上，我接受过影视全面培训，我习惯用摄像机拍摄东西。虽然形式方面总是很重要，但我计划工作时，我会先凭感官，而绝不是概念。我根据不同背景强调节奏，比如先平淡后火热。

在《铁梦》多个版本中，编辑的主线是从纵向向横向过渡。首先是图像，然后是概念。悬挂或直立的图像，放倒。我开始用的是垂直的图像如直立起来的鲸鱼，一艘倒挂起来的船，一个火柱，结束用的是水平图像，铁板整齐平放在那里。这可以理解为可视的垂直结束符号（工业化、阳刚之气、铁腕、独裁等等）。但我并不是在用形象来解释大事件。更恰当的说法是，图像和声音符合我想要表达的情感或感觉，然后可以被观众理解为概念或符号。

**Mun:** 考虑到感觉或情绪直接形成图像或声音，可能是说您的形式引导了内容。现在让我们回到《镜像器官》。乍一看，您的作品之间似乎是独立的，没有很多共同点，但如果我们仔细看，有很多例子，在您的后续作品中使用了很多以前作品中的元素。甚至在您的新作品中，似乎也看到了以前作品的影子。例如，在《Space Time Machine》（2015年）中首次出现的运动物体完全体现在《镜像器官》中。据我了解，直播视频第一次在《Space Time Machine》中尝试。从概念上说，与新作品直接相关的是这方面的实时视频，而不是动态因素。那么您从《Space Time Machine》中得到了什么，又是如何影响后来的作品呢？

**Park:** 《Space Time Machine》是我对视频和实物之间的关系进行实验的作品。该作品在时间和空间上有两个不同之处。一个是物体在移动的同时创造了时间和空间，另一个是视频，创造了虚拟的时间空间。物体的运动被摄像机实时拍摄下来，同时又投射到物体上，物体作为一种反射器，从而干扰视频图像。（结果，投射的图像和物体的运动实时地相互对应，不断地变化。）我确信，视频看起来比实物更逼真。物体的移动速度太慢，很难确定它是否真的在运动；但在视频里可以看得很清楚。虽然这可以解释为幻觉与现实的本体论差异，但对我来说更有趣的是看到实物同时还能看到它的图像。

**Mun:** 去年的现场表演视频《天国的阶梯》中，我认为展现了这一点。那是您第一次在作品中应用镜像反射概念。《镜像器官》看起来也像是一场经过修改的现场表演，您用机器人（枪）替换了《天国的阶梯》中的演员。《天国的阶梯》正式的核心是真实表演和现场影像之间的差距。请解释一下这个结构。

**Park:** 在《天国的阶梯》中，我想展示影像和肉眼看到的实物之间的紧张关系。我们的眼睛，通常能看到背景和表演者的整个身体。用相机——尤其是在特写镜头中，我可以夸大一个特定的面部表情或身体的某个部位。实际运动在传递到屏幕时被夸大或减弱，在这种错位中形成一定的紧张感。例如，单凭肉眼是很难看到演员的具体表情，但用相机，就可以捕捉到眉毛或嘴巴流露出的微妙情感。我意思并不是用视频来补充肉眼看不到的。相反，我想展现两种不同的状态共存于一个视角时所产生的紧张感。这部作品中，观众同时拍下了画面内的视频和画面外演员的动作。这是因为表演者在眨动眼睛之前，屏幕上保护的实时图像已经结束，不能实时投射。在拍摄和投影转换的循环中，我想创造一种不与任何一方产生共鸣的状态，或者同时感受两种状态的情感。我曾经有过同样的感觉，那是在加利福尼亚沿着太平洋行驶的时候，当时我正沿着韩国西海岸的高速公路行驶，看着地平线上的日落。这不是一种记

忆的回忆，而是一种奇怪的经历，我在此时此地仿佛同时感受着以前的那种状态。我想以某种方式表达出这种同步的状态。

**Mun:** 您的表演只在开幕式上进行，之后我只有视频，我很难确定我是否真的体验到这种同步，因为我无法到达开幕式。但是，我很清楚，您想要的双重同步，我是无法成功体验到的。有两个主要的原因，一个是因为我要讲述一件事情，大多数观众会关注我链接的场景，才能理解故事内容。另一个因素是音乐。我是这样理解的，您用西班牙吉他音乐烘托表演者情感，但是，音乐太感性了，观众会被表演者的情感表演所激发，而不是因为看到画面内外的布局。

**Park:** 几乎是这样。拿音乐来举例，我删除了相当一部分重新编辑，因为我认为太多了。而故事本身，对于我的创作意图来说，是不可或缺的。我认为剧中主要角色背叛了自己的情感，被周围的环境所左右一反映了包括我在内的韩国人。被排除了主观愿望，这正是韩国社会的一个特点，我想通过戏剧叙事来体现这一点。

**Mun:** 您刚才描述的内容的意图是如何与反复拍摄发送形式联系起来的呢？

**Park:** 韩剧的主角似乎都是根据外界情况做出反应，而不是根据自己的感受行事。行为往往是根据外界情况来决定的，如人际关系、经济或社会背景等。情绪似乎也是在外部因素的影响下形成的。自我存在于各种关系中。做出决定的情感基础不是源于内在，而是外部注入到您内心的东西。如果是发自内心的情感，人物能自己主观作出抉择。事实上不会是这样的，因为我们总是在意别人的想法。但这并不意味着绝对没有主观性。处于一种含糊的状态，无法保持距离，也无法完全沉浸其中。我想表达这种奇怪的双重情感状态，在这种状态中，人徘徊在自我与失去自我中，这在拍摄的多角度中有所体现。

**Mun:** 在画框内外穿梭的中间性质，似乎在您所有的作品中都有出现，除了《天国的阶梯》。毕竟，越南也在边境上，不属于朝鲜或美国。即使是像《铁梦》（2014年）和《清溪川混合曲》（2010）这样的作品，虽然看起来和《天国的阶梯》没有什么关系，但也有一些相似的地方，包括相机拍摄时的姿势。在这些情况下，相机不会完全同情被摄主体，也不会假定一个局外人的视角。它是一种不确定的状态。《军队》（2016年）也是如此。我在课堂上曾经问过学生这个作品，学生们有很多观点，有的说被冒犯了，感觉就像外国人在观察朝鲜。也有的说这位艺术家对这个主题感兴趣，因为他参军太晚。还有许多评论都与学生性别或是否参加过军有关。这种不同的反应与服役题材的特殊性有关，但我认为也可以归因于相机的角度是半固定半分离的。

**Park:** 我认为“中间”这个词可能会让人混淆。我认为中间态度对生活没有好处。完全投入，然后跳出来是我的基本态度。对我来说，我的工作是对我的主体性探索的一部分。作为一个背负着历史突变重担的东亚人，为了知道我是谁，我想要什么，我必须跳出我的框架（国家、文化阶层或性别）。我必须跳出框架，看看是什么框架把限制，然后重复地跳回去。同时，为了维持主体性，我必须完全参与，了解自己受到限制彻底意识到自己的欲望，因为“社会崇尚集体自然就会压制个人心声。社会崇尚集体，系统地压制个人的声音。只有这样，我才能获得一种观点，一种超能力，并从我的声音中获得一些说服力。简而言之，我必须努力只看到我想要的东西，而不是别的。这就是为什么我相信我的两只脚必须在框架内，而我的头必须在框架外。我想这是我严肃的生活方式，同时也取悦自己。承担责任固然重要，但如果我变得如此严肃，如此重要，以至于我无法解嘲自己，那我就变成气人的混蛋。

**Mun:** 现在让我们了解作品《1.6 秒》(2016 年)。对视频的基本结构,包括摄像机、观众、空间和屏幕进行了评析,在这项工作中最令人印象深刻的关键字是机器视觉。第一频道播放机器组装汽车的动作,第二频道播放摄像机拍摄机器动作的影像。在这里,摄像机的运动完全模仿流水线上机器的运动,因为摄像机也是一台机器,两个频道都代表了机器的视点。提供机器视觉异质性的关键因素,而不是人类视觉,是摄像机的工作。移动镜头使屏幕平面倒转、旋转,就像在第二频道上看到的机器影像场景一样,有一种陌生感。您是如何设置相机工作的?

**Park:** 相机的运动是对装配线上机器运动的精确模仿。起初我想在装配线上机器人手臂上安装一个摄像头,但考虑到安全,这是不可能的,我不得不单独拍摄机器运动。我借控制装置,装上相机,通过遥控移动它。由于一个必须拍摄机器人手臂,另一个必须拍摄拍摄它的摄像机,我在运动控制装置上安装了两个摄像机。假设频道 1 是机器的视角,通道 2 是摄像机视角。我编辑了这些镜头,让 1 频道逐渐变得远些,2 频道逐渐变得更近。在实现相机旋转工作时,我使用了荷兰滚动技术,基于图片旋转 Z 轴来消除重力。我还使用 Jimmy Jjb 镜头沿 Y 轴上升,跟踪镜头水平移动。通过使用很多技术来移动摄像机,我试图将移动机器人视觉形象化。

**Mun:** 在这部作品中,镜头的运动乍一看让人眼花缭乱,但实际上却比想象的简单。它主要由旋转运动组成。可以通过速度、变焦、剪辑时的切断感等强调不连续性,体现机器视图不同的感觉。简化摄影技术有什么原因吗?

**Park:** 我觉得在商业电影中使用花哨的摄影方法已经很多了,成了陈词滥调。虽然视频图像似乎是没有波动的动态,这实际上是一个技巧。在某些情况下,我通过使快速移动的物体看起来像在缓慢移动来标准化速度,反之亦然。例如,视频开始时机器人手臂的运动看起来很慢,但实际上是以每秒 120 帧的高速拍摄的,然后以正常速度投射,让它看起来很慢。我把它控制得慢一些,是想给人一种慢慢运动的感觉,就好像一个人刚睡醒就伸伸胳膊一样。除此之外,还有一些影像我都放慢速度,例如时钟和人的镜头,在有钟表的场景中,我很喜欢让它倒转播放。在展示人类时,我改变了速度,因为我想象从机器的角度来看,人类的运动会相对缓慢和延迟。

**Mun:** 放慢时钟的速度,好像您是在强调时间的流逝。在这部作品中,时间的概念似乎很重要。我们再讨论一下您刚才解释的实际速度和表现速度之间的差异。

**Park:** 我想做一个结构,看起来像是以稳定的节奏移动,但实际上却有着有不同节奏的机制:以平面线速度在旋转运动中加速或减速。人们需要一个共同的时间来进行社交生活,因此不可避免地机械时间同步。但人是生物,因此有自己的生物时间。当这两种时间不和谐,发生冲突并产生各种情绪时,例如,如果给您规定任务期限,但您实际上不能完成,您会感到焦虑或沮丧。

**Mun:** 非线性和非均匀时间性的概念很重要。如果我们描绘出纵波的概念,您刚才解释的时间结构就会更容易理解。就像当您前后推一个弹簧时,推力以不同的密度通过弹簧传递。虽然能量是在密集和松散部分交替出现的情况下传递的,但由于波的方向和介质中的振动方向是平行的,所以表面上似乎是静止的。这样的画面可以恰当地说明这样一种结构,在这种结

构中，时间似乎有恒定的速度，但实际上有不同的节奏共存。同时，机械时间和生物时间的概念似乎需要额外解释。让我们谈谈您在构思作品时的意图，以及时间和情感之间的关系。

**Park:** 这个作品是现代汽车主办的“辉煌回忆”项目的一部分。如今现代汽车的车间已经实现了自动化，并基于机器而非人工操作。当我看着机器的时候我想到了人的时间以及机器的时间。工厂可以被看做是工厂的实际主体。因为感觉是通过时间来感知的，由于感觉需要时间，情感与时间是分不开的。也就是说，时间是情感的形式。

**Mun:** 不同生活节奏的人在社会中生存，必须与机械的时间相匹配，但在表面之下，我们可以发现个体特有的不同节奏的共存。人类所感受到的情绪原则上也具有时间依赖性，发生在机械时间和生物时间之间的间隙中。这就概括了你的意图。但我怀疑是否有可能从根本上把人类的时间和机器的时间分开。我认为机器的时间在人类时间的意义上已经开始融合，虽然存在一些相对应的差异，但很难将这两种时间分开。正如你提到的，我们的社交时间是基于机械时间的，而我们的身体也已经被驯服成可以标准化以及分割这些时间。而且，随着技术文明的发展，我们越来越多地被机器包围，从而使得我们的感官也变得越来越机械化。如果我们比较一下我们在使用智能手机和电脑之前和之后的生活就可以理解。过去的小说家是通过书写来发展他们是思想，如今他们只需要打开电脑，思想就会开始流动。既然你作为一个艺术家的感官和视角已经被照相机驯服了，那么只能说你的视觉也是机器视觉和人类视觉的融合。我相信机器时间已经植入到了人类的时间中了，人类的时间已经变得如此复杂，以至于两者无法分离。

**Park:** 我十分同意。我想用《1.6 秒》表达的也是对人类和机械二分划分的怀疑。看着机器人的灵活动作，我产生了一种奇怪的认同感，而我对这种感觉从何而来也成为了我工作的出发点。如果我们说区分人类和机器人的主要因素是情感，而情感实际上是与他人交流和联系所必须的，那么情感就不是一个人所独有的属性，而是一种社会构成。公司和工会之间发生了冲突，因为公司希望机器人的生产时间缩短 1.6 秒以改善生产效率。如果工厂里机器生产的速度加快 1.6 秒，这不是机器的问题，而是工人的问题。机器可以立刻有机地适应生产环境的变化，而已经习惯了现有节奏的工人很难适应这种变化。也许这就是为什么我觉得工厂里的机器似乎比人更加有活力。但当我想到了我的偏见的背后的原因，那是因为我的观点实际上已经是相机的观点，机器的观点了。

**Mun:** 机器和人类的问题在你的新作品中以枪械模型的形式重复出现。我们会稍后回到这个问题，然后继续讨论这个视频的结构。当我看到《1.6 秒》中镜头的移动方式时，我个人想到了 Michael Snow 的《La Region Centrale》(1971)。在这个作品中，相机的运动不是分割的，而是连续的，这使得观众可以跟随相机的运动而与作品联结。换句话说，观众的眼睛正好放在了空中心（摄像机的位置），在这个视频中没有显示出来。同时，在《1.6 秒》中，运动被不断地剪辑，使得观众不可能拥有一个单一的，连续的，统一的视角。此外这是两个不能一眼看到的通道，不连续，或迷失方向的眩晕，或进一步加强。让我们讨论一下《1.6 秒》中观众和摄像机之间的关系。

**Park:** 由于我试图体现机器的感觉（视觉），并通过机械时间的表皮来表达（但实际上是一个复杂的时间，不同层次的时间被缠绕在一起），我自然认为必须要进行切割。事实上，我试图通过加强剪辑使得片段变得更加形象。由于机器本身是被分割的，所以我也尝试在视频中呈现出分割的感觉。

**Mun:** 正如我之前提到的，在《1.6 秒》中，相机就相当于流水线上的机器。因为艺术家的视角等同于相机的视角，所以相机=机器的等式导致了导演=相机=机器，在 Snow 的《La Region Centrale》的例子中，相机成为了观看者，因为相机没有被展现出来，由于双频道的设置，原本是局外人的观众又变成了圈内人。观众被屏幕上的机器包围着，变成了一个被固定在流水线机器上的小部件。整个装置(包括声音和图像)成为了一个有规律地上升和下降地机器。

**Park:** 由于我把一个视频做成了一个用摄像拍摄的场景（机器地运动）而另一个视频是摄像机拍摄的影像，两个频道是面对面的，观众自然就被放在了两个屏幕之间。空间变成了相机的内部。这是因为县级的主体存在于相机镜头和场景之间。因此，观众会认为自己身处相机内部。

**Mun:** 虽然听起来有些牵强，但我想知道如果这个作品在 4DX 影院上映回事什么感觉，我想知道迷失的感觉会如何改变，当然我知道这个想法很荒诞。

**Park:** 因为他不是用微型相机拍摄，所以比例感会很差。

**Mun:** 你把我的笑话看得太认真了（笑），最后我想谈谈不同步，这在我看来是《1.6 秒》最有魅力的部分。在结构方面两个频道的“1.6 秒”的长度是不同的。第一个是 16 分 25 秒，第二个是 12 分 20 秒。而且我认为声音也是分开发出的。因为两个视频的声音和图像都是独立的，持续时间也不同。所以两个频道的组合每次都是不同的。（事实上没人可以看到相同的视频）这是一种随机的组合，是不是在试图摆脱经典的电影结构，比方说电影的长度和组合都是固定的？

**Park:** 你可以这样说，但是与其说我是对传统结构的在意不如说我想做一个不同的结构。简单来说，是我认为没有必要去同步，因为一个人是无法同时看到面对面的两个视频的，我觉得不断变化是一个很不错的组合。通过连续的不协调产生新的组合在视觉上更加有效。我希望在图像与图像，图像与声音的碰撞中，发生一些意想不到的事情。通过这种方法，我最终想要创造一种不同的结构，他是一种模式，但也不是固定的模式。

**Mun:** 非模态的模态形式与我们之前讨论的复合时间概念一致，即机械时间和生物时间的复合结构。你似乎喜欢灵活的结构，在你的新作品中，自发性和不可预测性的方面不是增加了吗？由于图片的过渡是由声音的响度来引发。除了预先计划好的声音之外，跺脚身或者突然的动作都可以触发场景的转换。什么样的图案会出现在下一个场景中也是半自动的，因为这是一个概率问题。

**Park:** 除了《铁梦》中的每一个图像都具有对称性。我没有再更多的作品中使用同步的多频道。在《清溪川混合曲》中也有，5 个频道是视频长度是不同的，因为太阳系中的行星也各有不同轨道，一个和一个在不同的时间相遇，时间差给与每一个频道不同的组合。这样的组合方式不是有意的，但是对于观众来说可能是，如果是有计划的话。我认为重要的是不对称和图像结合而形成的韵律。在我的新作品中我进一步加强了自发性的方面。场景的顺序，，哪一个画面在哪一个画面之后，在《1.6 秒》中是确定的。在这个作品中，剪辑是由机器人确定的（通过他们的移动和发出的声音）。然而，机器的动作和这些动作引起的场景转换也是由程序决定的。（机器的动作由模拟电路连接，场景的转换在程序代码设定的概率范围内

进行分配)这种无意的编辑乍一看似乎是随机的,但实际上是对我的意图的强化。那是因为我对他有完全的控制权。

**Mun:** 现在让我们回到机器人和人的问题上,你的新作品镜像器官中应用扩展了戏剧和视频的结合,这是你在“天国的阶梯”中的实验。这个作品一方面是一个巨大的电影反馈循环空间,另一方面也可以看作是一个以视频作为灯光的巨大剧场舞台。《天国的阶梯》里的演员都换成了机器。在你的作品中“机器人”这个词经常会被提到,被用作主题或者是概念,例如《1.6秒》。但你似乎从来没有展现过如此大规模的机器人。这似乎是你第一次使用全尺寸比例的可运动物件,你在使用中会感到什么困难么?

**Park:** 首先我没有在整个展览期间都雇佣演员的预算(笑)。我选择机器人的原因是因为我认为他们更容易控制。我完全错了。管理机械和结构设计以及为机器人的运动编写程序是一个很大的问题。我突然需要在我的脑袋里装进一个工程师的大脑。难点在于让机器人做出敏锐而且有规律的动作。模仿人的运动的开始和结束必须想训练有素的仪仗队那样干净优雅,但要机械来表现出来并不容易。由于运动会产生惯性,让机械装置停下就会发生反作用力。这种误差是由很多种变量组合在一起而造成的,包括预算,设备,速度和惯性。我必须在有限的预算内用尽可能多的设备制造出想要达到的运动效果。我通过调整机器人的速度和增加塑料部件来解决摩擦和回弹的问题。同时,我也要考虑在长时间的展览中会出现的别的故障。因此我选择了模拟系统而不是数字系统。在发生故障的情况下,数字系统会完全停止工作,而模拟系统中只有一个机器人会停止工作。

**Mun:** 在《镜像器官》中,放置在屏幕与屏幕之间的机器人(模型枪)让人联想到军队里的年轻人(人类)。实际上这里的机器人可以被看做是机器的视角(相机)-枪瞄准的方向是相机镜头对准的方向。观众能感受到两边的枪都指在他们身上凝视着他们的身体。另一方面,他们可以被看做是一整个个体,每个个体作为群体的一部分而存在。从这个角度上来说,《镜像器官》可以从概念上和《军队》联系起来。

**Park:** 这正是军队对个体的影响。它在制造机器人,并将具有不同特性的个体变成群体的一部分。我有时候会觉得自己像有故障的机器人,机器人只能通过我投喂给他们的东西才能工作,不能独立地思考。我们就想失灵的机器人,需要的时候不工作,不需要的时候才工作。机器人的动作设计是为了模拟仪仗队的仪式,或者军队中进行的各种训练。重复训练,直到所有的组成部分都完全同步。当他们重复敬礼动作四到五个小时后,这些个体就会重生为群体的一部分。

**Mun:** 我明白你的意思,韩国男人的阳刚之气不是生理上的,而是通过社会内部的男性群体组成的,这个机制背后的就是集体主义。说一个人不是一个个人而是一个群体的一部分,就是说他不能主观地行动,他的判断标准是外在的(《天国的阶梯》里也提到了这个问题)。在这里继续讨论男子气概的结构或者机制就偏离了我们讨论的主题。毕竟你的新作品《镜像器官》不能像《军队》那样深入地探讨男子气概。作为一个韩国男人,你对韩国男子气概地看法是什么?是恐惧,迷恋还是两者都有?

**Park:** 恐惧和迷恋都存在。被群体所政府,让我逐渐消失,迷失,失去了自己地判断能力,变成了我认为地问题.....这是可怕的。当我在新兵训练营看见有人被践踏时,我向自己发誓,我永远不会成为那种上司。但当我后来真的成为了班长的时候,其中一名士兵在训练中无视



我的指示，我抓住了他的衣领，把他扔到地上，并用脚踩他，企图恐吓他。当我向他大喊时，我感到了无限的恐惧。在两年的时间里，我在不知不觉中变成了同样的人。回想起来，产生这种恐惧的原因可能是渴望成为比“他们”更好，比“他们”更高贵的人。同时，吸引力可以被解释为一种归属感，这其实是非常有效的。还有审美上的愉悦。

**Mun:** 我知道它所带来的效果，但它的美感是什么呢？你指的是一个人在集体游戏中见证了完全同步所带来的快乐吗？这难道不应该是别人从外部看他的乐趣，而是表演者本人的乐趣吗？

**Park:** 当然，我所说的吸引力不是渴望成为他的一部分，而是创造一个框架并观察他的愿望。也许这就是我作为艺术家的身份。因为我不能随心所欲地逃离它，所以我想象着做了一个框架并从里面出来从外面观察它。

**Mun:** 你刚才提到这件事的态度似乎并不是沉静在其中，也不是完全的旁观者（或者完全的沉浸或完全忽略）。也许这种矛盾状态的创造是贯穿你整个作品的核心动机。最后我想用一个关于物质的谈论来结束我们的谈话。虽然你是以电影制作开始的，但是在你的作品中，装置的出现似乎是在逐渐增多的。是不是你觉得视频的非物质性具有局限性？为什么物理性质的东西对你很重要？

**Park:** 总而言之，我觉得身体的感受是很重要的。视频图像可以表现出触感，这在更好的图像展现中非常重要。但数字视频是一种间歇性的视觉媒介，缺乏直接的物质性。视频图像可以无限地重复播放，但真实地物体会收到重力和物理性质的限制，表现出一次性，有限的性质，是不能回头重来的。