

MIMCA Seoul Exhibition

전시
공간
미디어
관람
실

PARUN

PAROCKI

하겐 파로키 - 우리는 무엇으로 사는가?

What Ought to Be Done? Work and Life

6, 7 전시실 및 미디어랩

Gallery 6, 7 and Media Lab

2018. 10. 27. - 2019. 4. 7.

하룬 파로키 – 우리는 무엇으로 사는가?

국립현대미술관은 영화와 세계에 대한 사유를 바탕으로 혁명적인 영화의 새로운 가능성을 모색했던 현대영화사의 중요한 작가들의 작품을 전시로 재구성해 소개하는 프로젝트의 일환으로 《필립 가렐, 찬란한 절망》(2015), 《요나스 메카스 – 찰나, 힐긋, 돌아보다》(2017)를 개최하였다. 2018년 올해는 강대국의 패권 경쟁 구도 속에서 요동치는 한국과 동아시아의 정세, 전체주의의 망령들이 출현하는 오늘의 세계 속에서 독일 작가 하룬 파로키의 비판적 해체의 목소리를 불러오고자 한다. 독일의 영화감독이자 비디오텍스트인 하룬 파로키(1944–2014)는 세계를 지배하는 이미지의 작용방식을 통찰하고 미디어와 산업기술이 인간에게 미치는 폭력성을 비판하였다. 그는 사회문화 전반에 걸친 현상들의 배후를 치밀하게 조사하고 현 세계를 지배하는 힘에 편승한 이미지의 실체를 추적하면서 영화가 반이성의 시대에 이성을 회복하는 역할을 하길 바랐다. 이번 개인전은 이미지와 미디어에 대한 연구와 분석을 통해 노동, 전쟁, 테크놀로지의 이면을 새로운 시각으로 바라보게 하는 하룬 파로키의 작품들로 구성된다.

〈평행 I–IV〉(2012–2014) 시리즈는 컴퓨터그래픽 이미지와 같은 이미지 재현 기술의 분석을 통해 현실과 이미지의 관계를 인식론적으로 접근하게 한다. 초기 컴퓨터 게임을 구성한 그래픽 이미지로부터 시작해 보다 정교하게 현실 이미지에 가까워지면서 가상세계를 구축하는 과정이 병렬적으로 보여진다. 비디오 게임 이미지는 영화의 관찰 이미지와 달리 특정한 알고리즘에 의해 게임의 규칙을 만들며 영화를 감상할 때의 감정 이입과 다른 형태의 체험을 만들어낸다. 하룬 파로키가 ‘인간과 배경 사이의 중간에 존재하는 상호매개적 존재들’이라 부르는 게임 속 아바타를 통한 조정의 세계는 선택의 한계에 부딪치면서 완벽한 조정자가 되지 못하는 인간의 모순을 가시화한다.

하룬 파로키는 영화를 통해 분절되고 배열되면서 의미를 생산하는 이미지의 속성과 정치·사회적 배경을 지속적으로 담론화 해왔다. 그가 처음으로 전시를 목적으로 제작했던 작품 〈인터페이스〉(1995)는 자신의 에세이 다큐멘터리 영화들을 편집실의 모니터 두 대로 재생 하면서 이미지의 배열과 편집, 인접한 두 이미지 사이의 관계를 비교, 분석한다. 이미지들의 동시적이고도

유기적인 관계를 유도하는 하룬 파로키의 몽타주 이론(소프트 몽타주)은 각기 다른 노동현장의 기록을 통해 지정학적 구도, 자본, 노동의 관계를 응시하는 데에도 효과적으로 쓰인다. 그는 노동의 이미지가 어떻게 다루어지고 있는 지를 고고학적으로 접근하면서 노동과 관련된 이미지들을 추적했다.

〈110년간의 공장을 나서는 노동자들〉(2006)은 1995년에 만든 푸티지필름 〈공장을 나서는 노동자들〉을 12채널 모니터 설치 전시로 재구성한 작품이다. 루미에르 형제가 1895년 필름카메라로 촬영한 최초의 기록영화 〈리옹의 루미에르 공장 문을 나서는 노동자들〉은 일을 마치고 퇴근하는 노동자들의 모습을 46초간 보여준다. 하룬 파로키는 대중에게 공개된 이 최초의 영화를 모티브로 영화사 110년간 제작된 수많은 영화들 속에서 퇴근하는 노동자들의 모습이 담긴 11개의 영화 및 푸티지필름의 조각들을 제시한다. 퇴근하는 노동자들의 모습은 공개되지 않은 그들의 노동현장, 시설, 근로조건을 상상하게 한다. 또한 군중의 모습으로 나타나는 노동자들의 이미지는 규합된 단체 이미지와 이내 흩어지게 될 개인의 이미지를 동시에 내포하고 있다. 〈비교〉(2007)는 수공업 형태의 노동이 생산기계의 발명과 함께 대량생산 체제로 변화하면서 기계가 노동력을 대체하게 되는 산업혁명의 과정 속에서 공존하는 노동의 여러 형태들을 보여준다. 우리는 전통적 방식으로 벽돌을 생산하는 아프리카와 인도의 노동자들과 첨단 기계로 벽돌을 대량생산하는 유럽의 벽돌공장 이미지를 비교해 볼 수 있다. 〈공장을 나서는 노동자들〉의 이미지는 군중의 무리로 나타났다가 개인으로 사라진다면, 〈비교〉는 생산체제와 노동의 행위가 결합된 이미지를 병렬한다.

하룬 파로키와 안체 에만이 2011년부터 시작한 워크샵 프로젝트 〈노동의 싱글 숏〉은 하룬 파로키가 타계하기 전인 2014년까지 15개 도시에서 촬영됐으며 2017년부터 다시 시작해 3개의 도시가 추가되었다. 이 프로젝트는 세계 곳곳의 노동현장을 분절이 없는 단일 쇼트로 촬영하는 것을 원칙으로 제작되었다. 이번 개인전에선 2017년에 제작된 세 개의 도시 중 리투아니아의 수도 빌뉴스를 추가하면서 16개 도시에서 제작된 영상들이 전시된다. 인위적 편집을 배제한, 다양한

형태, 장소, 관계 속에서 움직이는 노동의 이미지는 정치적 선전이나 픽션의 재료가 아니며 특정 주제와 연관된 다큐멘터리의 부분 또한 아니다. 생존을 위해 일하는 16개 도시 사람들의 다양한 노동의 행동 양상 그 자체를 바라보는 것은 익명의 사람들이 각자 가지고 있는 극적인 이야기를 상상하기보다 인간이 공통으로 직면한 삶의 조건, 즉 현실을 직시하는 일에 가깝다. 하룬 파로키와 안체 에만은 〈노동의 싱글 숏〉을 통해 인간의 삶을 지배하는 노동의 양식들을 기록하면서 촬영하는 자와 바라보는 자 모두가 곧 역사가 되어버릴 현실의 양식들을 해체하길 바란다. 〈리메이크 – 공장을 나서는 노동자들〉은 루미에르 형제의 〈리옹의 루미에르 공장 문을 나서는 노동자들〉처럼 17개 도시의 다양한 노동자들의 퇴근 모습을 기록한 프로젝트이다. 노동의 단편적 기록인 이 이미지들은 영상으로 기록한다는 행위를 통해 우리의 시대, 지역, 역사, 순간을 사유할 수 있다는 가능성을 제시한다.

하룬 파로키는 영화를 통해 우리가 간과한 낯선 세계가 발견될 수 있으며 우리의 현재가 역사가 되는 과정을 담을 수 있다고 보았다. 그의 작업은 이러한 과정이 통념에 의해 구축된 세계의 이미지를 조합하고 해체할 때 가능할 수 있음을 보여준다. 하룬 파로키의 작품은 우리 삶의 조건들을 냉정하게 돌아보는 계기를 제공하고 있고, 그가 작품을 통해 던진 질문들은 우리에게 숙제로 남아있다.

* 이 소책자에 들어가는 모든 작품이미지의 저작권은 하룬 파로키 GbR에 있습니다.

What Ought to Be Done? Work and Life

Since 2015, the National Museum of Modern and Contemporary Art, Korea (MMCA) has introduced influential artists in the history of contemporary cinema, presenting their works within the context of art exhibitions. These artists have sought new possibilities for revolutionary film through their ways of contemplating cinema and the world. The first two exhibitions were *Philippe Garrel – A Dazzling Despair* (2015) and *Jonas Mekas – Again, Again, It All Comes Back to Me in Brief Glimpses* (2017).

Today, amid the instability in Korea and East Asia caused by the struggle for hegemony among world powers, coupled with the re-emerging specter of totalitarianism across the globe, MMCA is evoking the critical voice of deconstruction provided by German filmmaker and video artist Harun Farocki (1944 – 2014). Offering insights into the way images are used to control the world, Farocki criticizes the violence of media and industrial technology toward humanity. Exploring the background of sociocultural phenomena and tracing the identity of images that accompany power that controls the contemporary world, he conveys hope that cinema may play a role in restoring rationality in an age of anti-rationalism. Farocki's research and analysis of media and images offer new perspectives onto other aspects of labor, war, and technology.

The *Parallel I–IV* (2012–2014) series takes an epistemological approach to the relationship between reality and images by analyzing image representation technologies such as computer graphics. Starting with graphic images used in early computer games, then moving on to images almost as detailed as their actual counterparts and even the construction of virtual reality, this series juxtaposes a range of images of different standards. Unlike observational images in film, video game images form the rules of games based on particular algorithms and provide experiences different from the empathy that we might feel while watching a film. This world of games is manipulated by avatars, which Farocki calls “intermediary beings

between the human and the background.” It represents the paradox of humans confronted by the limits of choice and unable to gain complete control.

In his films, Farocki continuously took issue with the nature and socio-political background of images that produced meaning through being cut up and rearranged. *Interface* (1995), the first video installation he made for an art exhibition, compares and analyzes the arrangement and editing of images, as well as the relationship between two images in parallel, by playing Farocki's own essay documentaries on two monitors in an editing room. Leading to a simultaneous and organic relationship between images and using recordings made in different workplaces, Farocki's theory of soft montage is an effective way of examining the relationship between geographical structure, capital, and labor. He took an archeological approach to examining the handling of labor-related images. *Workers Leaving the Factory in Eleven Decades* (2006) is a 12-channel video installation from *Workers Leaving the Factory*, a piece of film footage taken in 1995. The world's first documentary film (lasting 46 seconds), *Workers Leaving the Lumière Factory in Lyon*, made in 1895 by the Lumière brothers, shows workers coming out of their factory. Taking this first publicly available motion picture as a motif, Farocki incorporates another eleven scenes of workers leaving their workplaces, selected from thousands of films and items of footage shot during the 110-year history of cinematography. We see only workers outside their factories but are led to imagine their actual workplaces – the sites, facilities, and working conditions. These images of crowds of workers also suggest both a united group and individuals who are about to go their separate ways. *Comparison via a Third* (2009) describes various types of labor that coexisted during the Industrial Revolution. The invention of manufacturing machines transformed manual industries into mass production systems, leading to the replacement of manpower by machines.

Through the images here, we can compare African and Indian workers making bricks in traditional ways with workers in a European factory mass-producing them using high-tech machinery. While *Workers Leaving the Factory* shows workers appearing in a crowd before disappearing as individuals, *Comparison via a Third* juxtaposes images in which production systems and human labor are combined.

Initiated by Antje Ehmman and Harun Farocki in 2011, the workshop project *Labour in a Single Shot* was filmed continuously in 15 cities worldwide until Farocki's death in 2014. Three more cities have been added to the project since 2017. *Labour in a Single Shot* produces videos of labor in progress around the world, each taken in one continuous, uncut shot. This solo show displays works produced in 16 cities, including the recent addition of Vilnius, Lithuania. With no artificial editing, the images of labor in various forms, places and relationships constitute neither political propaganda nor storytelling; they are not part of any documentary dealing with a particular theme. The act of viewing the labor of people struggling daily to survive in 16 very different cities signifies the facing of a reality – the common condition of human life – rather than the imagining of some dramatic story of anonymous individuals. Through *Labour in a Single Shot* Ehmman and Farocki document the behavior of the labor that governs human life, hoping that both the filmmakers – the participants in the video workshops – and the viewers will deconstruct patterns in their present lives that could become a part of history. *Workers Leaving Their Workplaces* is another project carried out in 17 cities, recording workers exiting their workplaces like those in the Lumières' *Workers Leaving the Lumière Factory in Lyon*. This work suggests the possibility of contemplating our own era, region, history and moments through the act of recording video footage.

For Harun Farocki, cinema leads us to an unfamiliar and hitherto overlooked world, letting us capture

the process by which our present becomes history by combining and disassembling images of the world constructed by convention. His work gives us an opportunity to reflect dispassionately on the circumstances of our own lives, and continues to pose questions that demand answers from each and every one of us.

평행 I

하룬 파로키 | 하룬 파로키 필름프로덕션 |
2 채널 비디오 프로젝션 | 컬러 | 사운드 | 16분 (연속재생) | 독일 |
2012

4부로 구성된 <평행>은 컴퓨터 애니메이션의 이미지 장르에 대하여 이야기한다. 최근 들어 컴퓨터 애니메이션은 영화보다도 더 흔한 매체가 되어가고 있다. 영화에는 불어오는 바람과 기계가 만들어내는 바람이 있지만 컴퓨터 이미지에는 이런 두 종류의 바람이 존재하지 않는다. <평행 I>은 컴퓨터 그래픽 양식의 역사를 연다. 1980년대 처음 나온 게임들은 수평선과 수직선으로만 구성되어 있었다. 이와 같은 추상적 구성은 그다지 성공적이지 못했던 것으로 보인다. 한편, 오늘날의 재현은 포토 리얼리즘을 지향한다.

— 하룬 파로키

평행 II

하룬 파로키 | 하룬 파로키 필름프로덕션 |
비디오 프로젝션 | 컬러 | 사운드 | 9분 (연속재생) | 독일 |
2014

평행 III

하룬 파로키 | 하룬 파로키 필름프로덕션 |
2 채널 비디오 프로젝션 | 컬러 | 사운드 | 7분 (연속재생) |
독일 | 2014

<평행 II>와 <평행 III>은 게임 속 세상의 경계와 사물의 속성을 탐구한다. 많은 게임 속 세상들은 우주에 떠있는 디스크 형태로 나타나는데 헬레니즘 이전 시대 사람들의 세계관을 연상시킨다. 게임 속 세상은 막 앞의 무대와 배경이 있는 연극 무대 같다. 게임 세상에 있는 사물들은 실제 존재하는 것들이 아니다. 이 사물들의 속성들은 각각 따로따로 만들어져서 배당되어야 한다.

— 하룬 파로키

Parallele I

Parallel I

Harun Farocki | Harun Farocki Filmproduktion |
2-Channel Video Projection | Color | Sound | 16 min (Loop) |
Germany | 2012

The four-part cycle *Parallel* deals with the image genre of computer animation. Computer animations are currently becoming a general model, surpassing film. In films, there is the wind that blows and the wind that is produced by a wind machine. Computer images do not have two kinds of wind. *Parallel I* opens up a history of styles in computer graphics. The first games of the 1980s consisted of only horizontal and vertical lines. This abstraction was seen as a failing, and today representations are oriented towards photo-realism.

— Harun Farocki

Parallele II / Parallele III

Parallel II

Harun Farocki | Harun Farocki Filmproduktion |
Video Projection | Color | Sound | 9 min (Loop) | Germany |
2014

Parallel III

Harun Farocki | Harun Farocki Filmproduktion |
2-Channel Video Projection | Color | Sound | 7 min (Loop) |
Germany | 2014

Parallel II and *III* seek out the boundaries of the game worlds and the nature of the objects. It emerges that many game worlds take the form of discs floating in the universe – reminiscent of pre-Hellenistic conceptions of the world. The worlds have an apron and a backdrop, like theatre stages, and the things in these games have no real existence. Each of their properties must be separately constructed and assigned to them.

— Harun Farocki

평행 IV

하룬 파로키 | 하룬 파로키 필름프로덕션 |
비디오 프로젝션 | 컬러 | 사운드 | 11분 (연속재생) | 독일 |
2014

<평행 IV>은 게임 플레이어들이 추종하는 게임 속 영웅들을 살펴본다. 그들은 1940년대 L.A., 종말 이후, 서부영화 또는 다른 장르의 세계 속에 등장한다. 영웅들은 부모나 교사가 없고 자신이 따라야 할 규칙을 스스로 찾아야 한다. 영웅들의 표정은 거의 변하지 않으며 그들이 사용하는 호환가능한 수많은 문장들 안에서 매우 드물게 성격적 특징을 발견할 수 있다. 이들은 인간이 창조한 인간의 모형, 인간의 모습을 한 존재이다. 이들을 움직이는 사람들은 창조자로서 자부심을 갖는다.

— 하룬 파로키

Parallele IV

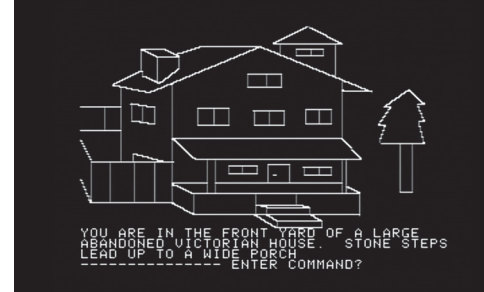
Parallel IV

Harun Farocki | Harun Farocki Filmproduktion |
Video Projection | Color | Sound | 11 min (Loop) | Germany |
2014

Parallel IV explores the heroes of the games, the protagonists whom the respective players follow through 1940s L.A., a post-apocalyptic, a Western or other genre worlds. The heroes have no parents or teachers; they must find the rules to follow of their own accord. They hardly have more than one facial expression and only very few character traits which they express in a number of different if almost interchangeable short sentences. They are homunculi, anthropomorphous beings, created by humans. Whoever plays with them has a share in the creator's pride.

— Harun Farocki

<평행 I> *Parallel I*



<평행 III> *Parallel III*



<평행 II> *Parallel II*



<평행 IV> *Parallel IV*



110년간의 공장을 나서는 노동자들

하룬 파로키 | 12 채널 비디오 설치 | 흑백과 컬러 | 총 36분 (연속재생) | 독일 | 2006

뤼미에르 형제의 카메라는 뷰파인더가 없었기 때문에, 자신들이 묘사하는 광경을 확인할 수 없었다. 노동 구조는 노동자들을 동기화하고, 공장의 문은 그들을 하나의 무리로 만들며, 이러한 압축의 과정은 노동력이라는 이미지를 만든다. 이러한 묘사는 우리에게 문을 지나는 사람들이 근본적인 무언가를 분명히 공유하고 있다는 생각을 불러일으킨다. 이미지는 개념과 밀접하게 연관되기예, 이러한 시각적 비유는 수사적 형상이 되었다. 우리는 이를 다큐멘터리와 산업영화, 프로파간다 영화들에서 발견하는데, 음악과 단어들 배경으로 흔히 쓰는 이미지는 ‘피착취자들’, ‘산업 프롤레타리아들’, ‘주먹이 된 노동자들’, 혹은 ‘대중 사회’와 같은 문자의 의미를 부여받는다. 공동체의 외양은 오래 지속되지 않는다. 노동자들이 서둘러 문을 지나자마자, 그들은 개인으로 흩어지는데, 대부분의 서사 영화들이 다루는 것은 노동자들의 바로 이러한 존재 양태이다.

– 하룬 파로키

필름 크레딧

- 오귀스트 & 루이 뤼미에르, <리옹의 뤼미에르 공장 문을 나서는 노동자들>, 무성, 1895
- 가브리엘 베이르, <하노이의 메프르와 부르고앙 벽돌공장을 나서는 사람들>, 무성, 1899
- 작가 미상, 모스크바 국립 영화 아카이브 소장, 모스크바에서 촬영된 것으로 추정, 무성
- D.W. 그리피스, <인톨러런스>, 무성, 1916
- 프리츠 랑, <메트로폴리스>, 무성, 1926
- 찰리 채플린, <모던 타임즈>, 무성, 1936
- 줄라탄 두도우, <여성의 운명>, 사운드, 1952
- 미켈란젤로 안토니오니, <붉은 사막>, 사운드, 1964
- 자크 빌르몽, <원더공장에서의 작업재개>, 사운드, 1968
- 장 마리 스트라우브, 다니엘 위예, <너무 이른, 너무 늦은>, 사운드, 1981
- 엘코스타, <Durchfahrtssperre DSP>, 사운드, 1987
- 라스 폰 트리에, <어둠 속의 댄서>, 사운드, 2000

Arbeiter verlassen die Fabrik in elf Jahrzehnten

Workers Leaving the Factory in Eleven Decades

Harun Farocki | 12-Channel Video Installation | Black & White and Color | Sound | total 36min (Loop) | Germany | 2006

The Lumières’ camera did not have a viewfinder, so they remained uncertain of the view they were depicting; the gates provide a perception of framing which leaves no room for doubt. The work structure synchronises the workers, the factory gates herds them together, and this process of compression produces the image of a work force. The portrayal reminds us that the people passing through the gates evidently have something fundamental in common. The images are closely related to concepts, thus this visual trope has become a rhetorical figure. One finds it used in documentaries, in industrial and propaganda films, often with music and/or words as backing, the image being given a textual meaning such as ‘the exploited’, ‘the industrial proletariat’, ‘the workers of the fist’, or ‘the society of the masses’. The appearance of community does not last long. Immediately after the workers hurry past the gate, they disperse to become individual people, and it is this aspect of their existence which is addressed by most narrative films.

– Harun Farocki

Film Credit

- August and Louis Lumière, *La Sortie de l’usine Lumière à Lyon*, Silent, 1895
- Gabriel Veyre, *Sortie de la Briquetterie Meffre et Bourgoin à Hanoi*, Silent, 1899
- From the Moscow National Film Archive, Author unknown, probably filmed in Moscow, Silent
- D.W. Griffith, *Intolerance*, Silent, 1916
- Fritz Lang, *Metropolis*, Silent, 1926
- Charles S. Chaplin, *Modern Times*, Silent, 1936
- Slátan Dudow, *Frauenschicksale*, Sound, 1952
- Michelangelo Antonioni, *Il Deserto Rosso*, Sound, 1964
- Jacques Willemont, *La Reprise du travail aux usines Wonder*, Sound, 1968
- Jean-Marie Straub and Danièle Huillet, *Trop tot, trop tard*, Sound, 1981
- Elkosta, *Durchfahrtssperre DSP*, Sound, 1987
- Lars von Trier, *Dancer in the Dark*, Sound, 2000

인터페이스

하룬 파로키 | 프랑스 빌뇌브다스크 현대미술관, 하룬 파로키 필름프로덕션 | 2 채널 비디오 설치 | 컬러 | 사운드 | 23분 (연속재생) | 독일 | 1995

1995년에 나는 미술 전시를 위한 작품을 제작할 것을 권유 받았는데, 이는 2채널 작품 <인터페이스>를 선보일 수 있는 기회인 듯 했다. 비디오를 편집할 때는 이미 올라와 있는 이미지와 다음 이미지의 미리 보기, 두 장의 이미지를 볼 수 있는데, 영화를 편집할 때는 한 장의 이미지만 볼 수 있다는 사실이 작품의 출발점이었다. 고다르가 1975년에 (주로) 두 대의 비디오 모니터를 보여주는 35mm 필름, <넘버 2>를 발표했을 때, 나는 이게 바로 비디오 편집의 새로운 경험, 즉 두 이미지를 비교할 수 있다는 것임을 분명히 발견한 것이다. 이 두 이미지는 무엇을 공유하는가? 하나의 이미지가 다른 이미지와 어떤 공통점을 가질 수 있는가?

– 하룬 파로키

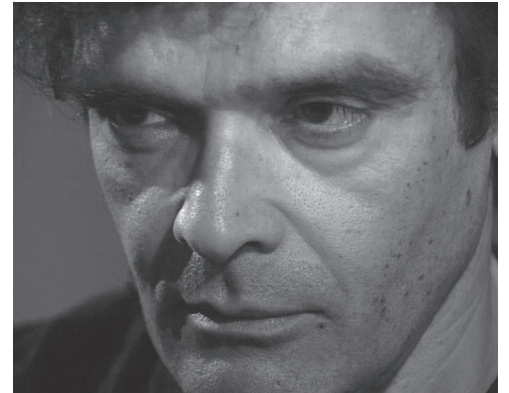
Schnittstelle

Interface

Harun Farocki | Musée Moderne d’Art de Villeneuve d’ Ascq, Harun Farocki Filmproduktion | 2-Channel Video Installation | Color | Sound | 23min (Loop) | Germany | 1995

In 1995, I was invited to produce a piece for an art exhibition and it seemed like an opportunity to present a double projection *Interface*. My point of departure was the fact that only one image is seen when editing film, rather than two images when editing video: the one already mounted and the preview of the next one. When Godard presented *Numéro Deux* in 1975, a 35-mm-film that (mainly) shows two video monitors, I was sure that here the new experience of video editing, the comparison of two images, was evident. What do these two images share? What can an image have in common with another?

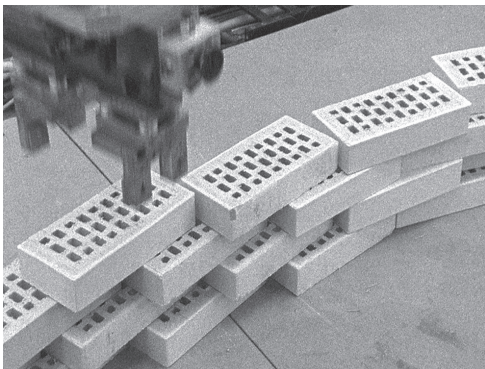
– Harun Farocki



비교

하룬 파로키 | 하룬 파로키 필름프로덕션 |
2 채널 비디오 프로젝트 | 컬러 | 사운드 | 24분 (연속재생) |
독일 | 2007

수공업 형태의 노동은 생산기계의 발명과 함께 대량생산 체제로 변화하면서 기계가 노동력을 대체하게 된다. 이 작품은 산업혁명의 과정 속에서 공존하는 노동의 여러 형태들을 보여준다. 우리는 전통적 방식으로 벽돌을 생산하는 아프리카와 인도의 노동자들과 첨단기계로 벽돌을 대량생산하는 유럽의 벽돌공장 이미지를 비교해 볼 수 있다. <공장을 나서는 노동자들>의 이미지는 군중의 무리로 나타났다가 개인으로 사라진다면, <비교>는 생산체제와 노동의 행위가 결합된 이미지를 병렬한다.



Vergleich über ein Drittes

Comparison via a Third

Harun Farocki | Harun Farocki Filmproduktion |
2-Channel Video Projection | Color | Sound | 24 min (Loop) |
Germany | 2007

The invention of manufacturing machines transformed manual industries into mass production systems, and consequently manpower has been replaced by machines. *Comparison via a Third* describes various types of labor which coexisted during the Industrial Revolution. Through images, we can compare African and Indian workers producing bricks in traditional ways with workers in a European factory mass-producing bricks using high-tech machinery. Whereas *Workers Leaving the Factory* shows workers appearing in a crowd then disappearing as individuals, *Comparison via a Third* juxtaposes images in which production systems and human labor are combined.

노동의 싱글 샷

안테 에만, 하룬 파로키 |
독일 문화원 협력 | 16 채널 비디오 프로젝트 |
컬러 | 사운드 | 2011-2017

조건

워크숍의 과제는 1-2분 길이의 싱글 샷으로 된 비디오를 제작하는 것이다. 카메라는 고정해 놓아도 되고 움직이면서 촬영하는 패닝 또는 트레블링을 이용해도 된다. 다만 컷은 허용되지 않는다.

노동

연구 주제는 '노동'이다. 유급, 무급, 유형, 무형, 전통적인 것, 새로운 것 모두 해당된다. 일부 아프리카 국가에서는 온 가족이 고속도로 옆 자투리땅을 경작해 살아간다. 반면 많은 유럽 국가의 농부들은 땅을 경작하지 않은 채 남겨두고 그 대가를 받는다. 위성이 그 땅을 추적·관찰한다.

카메라 작업

설정된 과제는 촬영 방식에 대한 기본적인 질문으로 이어지고 영화 제작 과정 자체에 대한 근본적인 질문을 제기한다. 거의 모든 형태의 노동은 반복적이다. 노동을 카메라에 담을 때 어떻게 그 시작과 끝을 알 수 있는가? 카메라를 고정해야 하는가 아니면 움직여야 하는가? 어떻게 하면 싱글 샷 하나에 작업 흐름의 단계를 가장 잘 흥미롭게 담을 수 있을까? 한편 워크숍 결과는 이미 1-2분의 싱글 샷만으로도 내러티브, 긴장감, 놀라움을 충분히 만들어낼 수 있음을 보여준다. 이것이 바로 우리가 수많은 워크숍 비디오를 좋아하는 이유이다.

웹 카탈로그

웹 카탈로그는 모든 워크숍에서 만들어진 완성된 비디오가 모두 있는 아카이브다. 우리가 좋아하는 비디오들을 모아 놓은 것이 아니라 워크숍에서 만들어진 모든 것에 대한 기록이다.
(웹사이트: <https://www.labour-in-a-single-shot.net/en/films/>)

주의 기울이기

<노동의 싱글 샷> 프로젝트는 워크숍을 진행한 17개 도시와 지역의 특성에 응답하고 최대한 이를 다루는 것을 목표로 한다. 각 도시에서는 매일 갖가지 노동이 행해진다. 구두 수선공, 요리사, 웨이터, 창문 닦이, 간호사, 문신 예술가, 환경미화원 등. 그러나 대부분의

Eine Einstellung zur Arbeit

Labour in a Single Shot

A project by Antje Ehmman and Harun Farocki in Cooperation with the Goethe Institut | 16-Channel Video Projection |
Color | Sound | 2011-2017

Constraints

The task of the workshops is to produce videos of 1 to 2 minutes in length, each taken in a single shot. The camera can be static, panning or travelling – only cuts are not allowed.

Labour

The subject of investigation is 'labour': paid and unpaid, material and immaterial, rich in tradition or altogether new. In some African countries an entire family lives from cultivating a tiny strip of land next to the highway. In many European countries farmers survive by leaving their soil uncultivated and being paid for it, an arrangement monitored by satellites.

Camera Work

The task as set leads straight to basic questions of cinematographic form and raises essential questions about the filmmaking process itself. Almost every form of labour is repetitive. How can one find a beginning and an end when capturing it? Should the camera be still or moving? How to film the choreography of a workflow in one single shot in the best and most interesting way? Yet the workshop results show that a single shot of 1 or 2 minutes can already create a narrative, suspense or surprise. And this is precisely what we love about many of the workshop videos.

The Web Catalogue

The web catalogue is an archive that includes all the completed videos from all the workshops. It is not a selection of our favourite videos, but a documentation of everything that was produced.
(Website: <https://www.labour-in-a-single-shot.net/en/films/>)

To Open One's Eyes

Labour in a Single Shot aims to respond to and grapple with the specific characteristics of each of the project's 17 workshop cities and regions. In each city we see all kinds of labour going on every day: cobblers, cooks, waiters, window cleaners, nurses, tattoo-artists or garbage workers. But most of the work activities happen behind closed doors.

노동은 닫힌 문 뒤에서 발생한다. 노동은 흔히 눈에 보이지 않을 뿐 아니라 상상할 수도 없다. 따라서 면밀히 조사하고 주의를 기울이고 행동할 필요가 있다. 우리는 어디에서, 어떤 종류의 노동을 볼 수 있나? 무엇을 숨기고 있나? 도심에서, 그리고 주변부에서 무슨 일이 일어나고 있나? 도시들의 특성은 각각 어떠한 특이한 점은 무엇인가? 어떤 종류의 노동 과정이 영화적으로 흥미로운 도전 과제를 주는가?

비디오를 영화처럼

우리는 19세기 말 초기 영화 – 루미에르 형제의 <리옹의 루미에르 공장 문을 나서는 노동자들>과 <기차의 도착> – 의 방식을 따른다. 이는 이 영화들의 단호한 면들로부터 무언가를 얻기 위해서다. 하나의 연속된 샷으로 완성된 이 초기 영화들은 움직이는 세상에 있는 모든 것들이 자세히 보고 카메라에 담을 만큼 가치 있음을 분명히 했다. 움직이지 않는 카메라로 촬영한 이 영화들의 시점은 고정되어 있을 수밖에 없다. 그러나 요즘의 다큐멘터리 영화들은 종종 우유부단한 샷들을 늘어놓는 경향이 있다. 싱글 샷 영화는 예정된 것과 개방된 것, 개념과 우연성처럼 대조되는 것들을 결합한다.

– 안체 에만, 하룬 파로키

Often labour is not only invisible but also unimaginable. Therefore it is vital to undertake research, to open one's eyes and to set oneself into motion. Where can we see which kinds of labour? What is hidden? What happens in the centre of a city, what occurs at the periphery? What is characteristic and what is unusual with regard to each city? What kinds of labour processes set interesting cinematographic challenges?

To Use Video as If It Were Film

We draw on the method of the earliest films, made at the end of the 19th century (such as the Lumière brothers' *Workers Leaving the Lumière Factory* and *Arrival of a Train at La Ciotat*) in order to regain something of their decisiveness. These early films, made in a single continuous shot, declared that every detail of the moving world is worth considering and capturing. They were forced by the immobile camera to have a fixed point of view whereas the documentary films of today often tend to indecisive cascades of shots. The single-shot film, in contrast, combines predetermination and openness, concept and contingency.

– Antje Ehmman and Harun Farocki



필름 크레딧 Film Credit

- 방갈로르, 총 10분 16초 (연속재생)
Bangalore, total 10min 16sec (Loop), 2012
Shrikar Marur, Kinshuk Surjan, Gautam Vishwanath, *Cart Avenue* / Pooja Gupta, Sindhu Thirumalaisamy, *Shoe Shop* / Suresh Kumar Gopalreddy, *Ox* / Nehar Shrestha, *Drum* / Verena Buttman, Vijayakumar Seethappa, *Cat and Meat* / Nikhil Patil, Arav Narang, *Watercan Delivery*
- 베를린, 총 10분 27초 (연속재생)
Berlin, total 10min 27sec (Loop), 2012
Achim Burkart, *Male Nurse* / Susanne Dzeik, *Notary's Office* / Zara Zandieh, *Under Construction* / Katja Henssler, Gabor Ehlers, *Messenger* / Antje Freitag, *Pet Crematorium* / Markus Bauer, Susanne Dzeik, Rene Paulokat, *Data Centre*
- 보스톤, 총 8분 49초 (연속재생)
Boston, total 8min 49sec (Loop), 2013
Beyza Boyacioglu, *The Subway Musician* / Paul Foley, *Hand Out* / Sarah Childress, *Phil Gray's Blue Dragon Mussel Wagon* / Nicole Teeny, *The Writer* / Harsha Menon, *Bhagavati*
- 부에노스 아이레스, 총 10분 52초 (연속재생)
Buenos Aires, total 10min 52sec (Loop), 2013
Edén Batista Kullick, *To Police the Police* / Florencia Percia, *Dry Cleaner* / Luisa Cavanagh, *Surgery* / Máximo Ciambella, *Mate and Leather* / Darío Schvarzstein, *Ultraviolet* / Paloma Schnitzer, *Still*
- 카이로, 총 7분 10초 (연속재생)
Cairo, total 7min 10sec (Loop), 2012
Anupama Ramdas, *Raw* / Nadah el Shazly, *Bridge* / Katrine Dirckinck-Holmfel, *Pink Plush* / Kaya Behkalam, *Travelling* / Mena el Shazly, *Coke Bottles* / Nadah el Shazly, *Wait Work*
- 제네바, 총 7분 4초 (연속재생)
Geneva, total 7min 4sec (Loop), 2012
Pauline Cazorla, Joseph Favre, *Cutting Trees* / Gabriel Dutrait, Hyunji Lee, Camille De Pietro, *Grand Théâtre* / Mykyta Kryvosheiev, *Clock Work* / Mélanie Badout, Nallini Menamkat, Zaq Chojecki, *Files* / Gerard Bochaton, Chloé Malcotti, *Red* / Nina Kennel, Manon Vila, Thomas Amman, *Venusia*
- 항저우, 총 9분 47초 (연속재생)
Hangzhou, total 9min 47sec (Loop), 2014
Yang Ke, *Special Restaurant* / Liu Menzi, *Demolishing Site* / Mingshen Group, *Shadow Play* / Mingshen Group, *Wool Quilt for Ikea* / Mingshen Group, *Chemical Fibre* / Mingshen Group, *Street Artist*
- 하노이, 총 11분 37초 (연속재생)
Hanoi, total 11min 37sec (Loop), 2013
TRAN Xuang Quang, *Hat* / DHONG Phoung Thao, *The Bridge* / MAI Trung Kien, *Garment* / NGUYEN Houng Mai, *Wood Cutter* / NGUYEN Trin Thi, *The Iceman* / TRAN Xuang Quang, *Canal*
- 요하네스버그, 총 8분 55초 (연속재생)
Johannesburg, total 8min 55sec (Loop), 2014
Amy van Houten, *Boring Machine* / Amanda Lunga, *The Interesting Shovel* / Katulo Hadebe, *Building Inspector* / Katulo Hadebe, *Coffee Brewing* / Amy van Houten, *Nimble Fingers* / Amy van Houten, *Electricians*
- 리스본, 총 9분 7초 (연속재생)
Lisbon, total 9min 7sec (Loop)
Gabriel Barbi, *Harvest from a Motorway Junction*, 2013 / James Newitt, *Usher*, 2013 / Sofia Costa Pinto, *Braid*, 2013 / Rui Silveira, *Untitled*, 2011 / Mariana Goncalves, *Arendse Krabbe*, 2013 / Ana der da Maese, *Invisible Penal Labour*, 2013 / Ana Rebordao, *Untitled*, 2011
- 우치, 총 9분 29초 (연속재생)
Lodz, total 9min 29sec (Loop), 2013
Aleksandra Chciuk, *The Tram Dome* / Aleksandra Chciuk, *Sirens* / Filip Gabriel Pudlo, *Automotive* / Magda Kulak, *Natural History Museum* / Filip Gabriel Pudlo, *Surgical Instruments* / Pawel Fajbanski, *Dentist*
- 멕시코시티, 총 9분 (연속재생)
Mexico City, total 9min (Loop), 2014
Maira Bautista Neumann, *Circle* / Enrique Méndez, *Tortillas* / Melissa Elizondo, *How to Pick Corn* / Enrique Méndez, *Cowboy* / Alberto Reséndiz, *La via va* / Bani Khoshnoudi, *Frida Kallejera*
- 모스크바, 총 10분 (연속재생)
Moscow, total 10min (Loop), 2013
Alekssei Taruts, *Knife Fight Training* / Elena Koptyaeva, *Two Girls at the Bus Stop* / Oleksiy Radynski, *Cleaning* / Oleksiy Radynski, *Putin* / Tatjana Efrussi, *Helicopter Plant* / Victoria Marchenkova, *Railroad*
- 리우데자네이루, 총 6분 2초 (연속재생)
Rio de Janeiro, total 6min 2sec (Loop), 2012
Cristián Silva-Avária, *The City*, *The Runners*, *The Fisherman* / Fred Benevides, Felipe Ribiero, Luiz Garcia, *Holy Factory* / Roberto Robalinho, *Orfeu Negro* / Cristián Silva-Avária, *Circular Movement*
- 텔아비브, 총 6분 46초 (연속재생)
Tel Aviv, total 6min 46sec (Loop), 2012
Inbal Herstig, *The Printing Machine* / Efrat Merin, *Street* / Tamar Nissim, *Distillation* / Liron Shalev, *Diamonds* / Yakov Afuta, *Bread and Water*
- 빌뉴스, 총 9분 11초 (연속재생)
Vilnius, total 9min 11sec (Loop), 2017
Austeja Maslukaite, *Chocolate* / Gintare Pakulyte, *Woman Selling Flower* / Gintare Dagyte, *Milking* / Mikko Waltari, *Curcumba Animation* / Tautvydas Bajarkevicius, *Number Plates* / Viktorija Daniseiciute, *Grandfather Cutting Grass*

리메이크 — 공장을 나서는 노동자들

안체 에만, 하룬 파로키 |
독일 문화원 협력 | 12 채널 비디오 설치 | 컬러 | 사운드 |
2012-2014

뤼미에르 형제의 <리옹의 뤼미에르 공장 문을 나서는 노동자들>처럼 17개 도시의 다양한 노동자들의 퇴근 모습을 기록한 프로젝트이다. 노동의 단편적 기록인 이 이미지들은 영상으로 기록한다는 행위를 통해 우리의 시대, 지역, 역사, 순간을 사유할 수 있다는 가능성을 제시한다.

필름 크레딧 Film Credit

- 방갈로르, 2분 1초 (연속재생)
Bangalore, 2min 1sec (Loop), 2012
Prerna Bishop, Rusha Dhavarkar, *Workers Leaving the Textile Factory*
- 부에노스 아이레스, 2분 1초 (연속재생)
Buenos Aires, 2min 1sec (Loop), 2012
Lucas Penafort, *Workers Leaving Their Workplace*
- 카이로, 1분 41초 (연속재생)
Cairo, 1min 41sec (Loop), 2012
Bahaa Talis, *Workers Leaving their Workplace while Ignoring a Bicycle Man*
- 멕시코시티, 2분 4초 (연속재생)
México City, 2min 4sec (Loop), 2014
Christian Manzutto, *Workers Leaving the Juice Factory*
- 리우데자네이루, 1분 46초 (연속재생)
Rio de Janeiro, 1min 46sec (Loop), 2012
Beny Wagner, *Workers Leaving the Textile Factory*
- 텔아비브, 1분 52초 (연속재생)
Tel Aviv, 1min 52sec (Loop), 2012
Orit Ishay, *Just Another Day*

Workers Leaving Their Workplaces

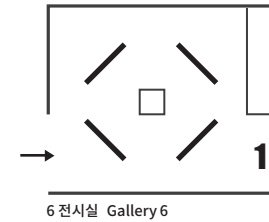
A project by Antje Ehmam and Harun Farocki in Cooperation with the Goethe Institut | 12-Channel Video Installation | Color | Sound | 2012-2014

This is a project carried out in 17 cities, capturing workers exiting their workplaces like those in the Lumière's *Workers Leaving the Lumière Factory in Lyon*. This work suggests the possibility of contemplating our own era, region, history and moments through the act of shooting video.

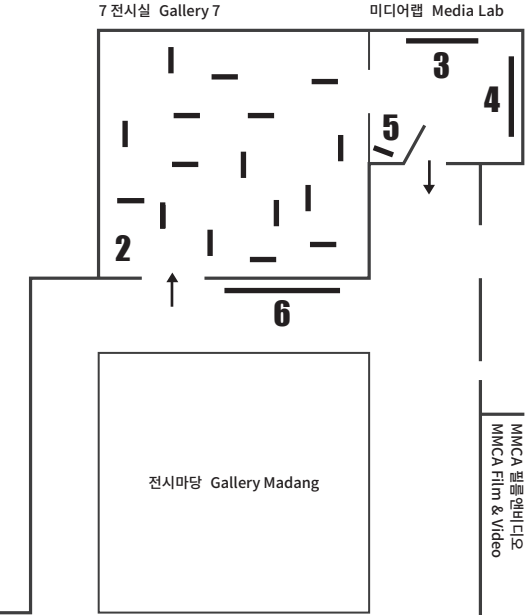
- 요하네스버그, 2분 1초 (연속재생)
Johannesburg, 2min 1sec (Loop), 2014
Nhlanhla Mngadi, *Workers Leaving the Factory*
- 베를린, 2분 4초 (연속재생)
Berlin, 2min 4sec (Loop), 2012
Aline Bonvin, *Workers Leaving the Factory for the Blind*
- 우치, 1분 5초 (연속재생)
Lodz, 1min 5sec (Loop), 2013
Wojciech Domachowski, *Workers Leaving the Mine*
- 제네바, 1분 15초 (연속재생)
Geneva, 1min 15 sec (Loop), 2012
Mélanie Baoud, N. Menamkat, Z. Chojecki, *Workers Leaving the ILO*
- 리스본, 1분 37초 (연속재생)
Lisbon, 1min 37sec (Loop), 2012
Ana Rebordao, *Workers Leaving the Chewing Gum Factory*
- 항저우, 1분 59초 (연속재생)
Hangzhou, 1min 59sec (Loop), 2014
The Tourists, *Workers Leaving the Printing Factory*

전시맵

- 1 평행 I-IV
Parallel I-IV
- 2 노동의 싱글 샷
Labour in a Single Shot
- 3 비교
Comparison via a Third
- 4 110년간의 공장을 나서는 노동자들
Workers Leaving the Factory in Eleven Decades
- 5 인터페이스
Interface
- 6 리메이크 — 공장을 나서는 노동자들
Workers Leaving Their Workplaces



Exhibition Map



전시 연계 프로그램

(장소 MMCA필름앤비디오)

큐레이터 토크

김은희, 안체 에만
일시 2018. 10. 27.(토) 13:00

강연

- 1 이미지 비평, 이미지의 혼합 / 레이몽 벨루
일시 2018. 10. 27.(토) 14:30
- 2 아카이브, 가시성, 영화에서 우리가 생각하지 못한 것들 / 크리스타 블룸링거
일시 2018. 10. 27.(토) 17:00
- 3 아카이브, 몽타주, 내비게이션.
하룬 파로키 작품에서 본 지식의 기능 / 톰 홀러트
일시 2019. 1. 19.(토) 16:00
- 4 움직이는 몸들: 하룬 파로키의 후기 작품에서 포착된 삶 / 에리카 발솜
일시 2019. 3. 30. (토) 16:00

포럼

하룬 파로키와의 대화: 상영 & 토크 /
남수영, 이나라, 김지훈, 서현석
일시 2018. 11. 17. (토) 14:00-17:30

Exhibition Related Events

(Venue MMCA Film & Video)

Curator Talk

Eunhee Kim, Antje Ehmam
Date 2018. 10. 27. (Sat) 13:00

Lecture

- 1 *Critique of the Images, Mixing of the Images / Raymond Bellour*
Date 2018. 10. 27. (Sat) 14:30
- 2 *The Archive, the Visible and the Unthought in Film / Christa Blümlinger*
Date 2018. 10. 27. (Sat) 17:00
- 3 *Archive, Montage, Navigation. The Function of Knowledge in the Work of Harun Farocki / Tom Holert*
Date 2019. 1. 19. (Sat) 16:00
- 4 *Moving Bodies: Captured Life in the Late Works of Harun Farocki / Erika Balsom*
Date 2019. 3. 30. (Sat) 16:00

Forum

Conversation with Harun Farocki: Screening & Talk / Soo-Young Nam, Nara Lee, Ji-Hoon Kim, Hyun-Suk Seo
Date 2018. 11. 17. (Sat) 14:00-17:30



관람시간

월, 화, 수, 목, 일: 오전 10시—오후 6시
금, 토: 오전 10시—오후 9시

입장료

서울관 통합관람권: 4,000원
대학생 및 만 24세 이하 또는 만 65세 이상 무료
금, 토 야간개장 시 무료관람(오후 6시—오후 9시)

주차

운영시간(매일): 오전 8시—오후 11시
시간당 2,000원

Opening Hours

Mon, Tue, Wed, Thu, Sun: 10:00—18:00
Fri, Sat: 10:00—21:00

Admission Fee

Entrance Ticket: 4,000won
Under 24s or over 66s: Free
Free admission every Friday & Saturday from 18:00—21:00

Parking

Daily Hours: 8:00—23:00
2,000 won per hour

국립현대미술관 서울

03062 서울시 종로구 삼청로 30
+82 2 3701 9500

National Museum of Modern and Contemporary Art, Seoul

03062 30, Samcheong-ro, Jongno-gu, Seoul, Korea
+82 2 3701 9500

www.mmca.go.kr
www.mmca.go.kr/mmcachannel
twitter.com/mmcakorea
instagram.com/mmcakorea
facebook.com/mmcakorea
youtube.com/mmcakorea
tv.naver.com/mmcakorea

주최 Organization



협력 Cooperation



후원 Sponsor



협찬 Supporter

