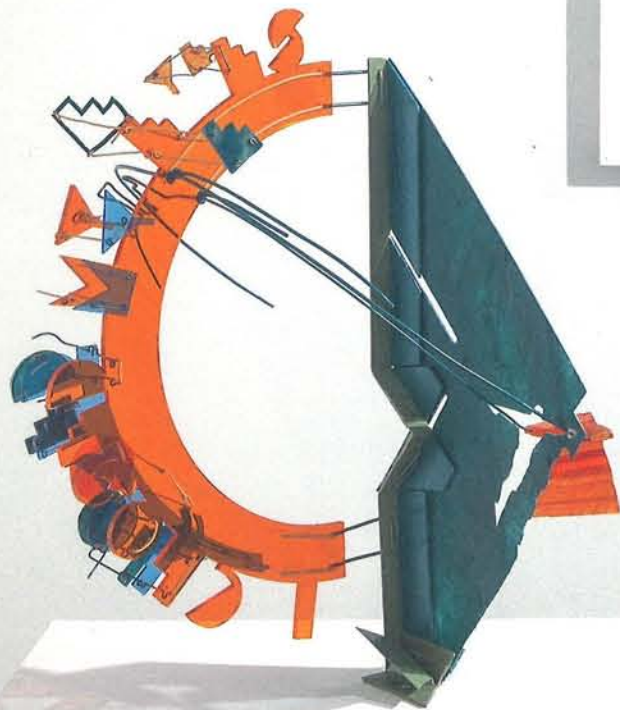




Propaganda Poster - I Closed My Eyes, Everything (Monumental Corner - Crimson Arc) with Painted Frame and Painted Energy Protovector. Axonometry (Fruit Punch in Light Green)
2010, Poster: pastel, pencil, acrylic, gouache on monoprint on arches paper; Frame: enamel paint on glass and wood; Protovector: polyurethane resin, Gatorade powder, enamel paint and metal rod
78.7 × 78.7 × 8.9cm (with Protovector)

5



Trophy - I Closed My Eyes (Monumental Corner - Orange and Turquoise)
2012, reinforced polyurethane and polyester resin, wire, metal, enamel paint, plastic tubing and Plexiglas
52.1 × 43.2 × 52.1cm

4

INTERVIEW

먼저, 당신의 <메타-미래주의 (Meta-Futurism)> 작품을 본격적으로 처음 감상하게 되는 한국의 관객들에게 <메타-미래주의> 시리즈에 대한 간략한 설명을 부탁드립니다.

1920년에 태어나 이탈리아 공군 조종사였던 제 아버지는 파시즘 통치하에 자라났지만 그 경험을 저희 형제들에게 절대 말씀하지 않았습니다. 아버지께서 80세가 되시던 해, 저는 그 경험에 대해 여쭙았고, 그제서야 55년 만에 처음으로 그가 기억에서 지우려 했던 당시 경험들에 대해 말씀해 주셨습니다.

이번 전시를 위한 <메타-미래주의> 작품들은 제2차 세계대전 당시의 이탈리아에 대한 제 어머니와 아버지의 인터뷰 영상을 기반으로 하고 있습니다. 공습을 두려워해야만 했던 어머니의 기억과 전쟁포로로 감옥에 갇혔던 아버지의 회상들은 그들의 내적 혼란을 반영하는 자유롭게 연결된 일련의 단어들과 애니메이션을 떠올리게끔 했습니다. 그 결과물이 <고공비행을 위한 감각 적응(중급자용) 거의 무음 (두 번째 버전) (Adapting One's Sense to High Altitude Flying (for Intermediates)-An Almost Silent Version)>(2004)이라는 다큐멘터리 애니메이션이었고, 여기서 나오는 대부분의 단어들과 문구들은 다른 전시와 이번 전시를 위해 선보일 제 <프로파간다 포스터>, <배너> 그리고 <트로피> 작품들에 등장하는 것입니다.

<메타-미래주의> 작품들에서 저는 1930-40년대 이탈리아의 기념물들, 상패, 선전문구, 광고들에서 차용한 역동적인 양식, 색깔, 영웅적 이미지들을 참조하고 있습니다. 이 프로젝트를 위해 이용한 시각적 언어는 작가이자 출판인이며 기획자였던 F.T. 마리네티에 의해 1909년 시작된 역동적인 아방가르드 운동인 미래주의에 의도적으로 기반한 것이며, 변형한 것들입니다.

동시에 이러한 아방가르드 운동으로부터 상속 받은 시각적 세계와 양식의 개념을 참조하면서 저는 그것들을 우유부단한 언어, 바랜 색깔, 불안정한 형태, 그리고 비영웅적인 내용들로 가득 채웠습니다. 이 작품들에서 저는 다양한 전략들을 통해 이념적 수사들의 거품을 빼는 대신에 희망과 환멸, 애국심과 투쟁, 영웅심과 배신 사이의 불안정함과 같은 감각들을 상기시키고자 하였습니다.

2007년 베니스 비엔날레에서 아르세날레 첫 번째 방에 설치된 당신의 작품은 매우 인상적이었습니다. 당시 네오-미래주의(Neo-Futurism)라는 이름으로 당신의 작품이 설명되는 것에 우려를 느껴 '메타-미래주의'라는 이름을 만든 것으로 알고 있습니다. 여기서 메타(Meta-)라는 단어는 미래주의(Futurism)에 대한 '포스트-유토피아 식의 접근'을 드러내기 위한 의도라고 하였는데(제시카 팔미에리와의 인터뷰, 2008), 이 '포스트-유토피아 식의 접근'에 대해서 조금 더 자세하게 설명해 주시겠어요?

제 프로젝트를 '메타-미래주의'라고 함으로써, 저는 이 제목을 어원적으로 생각하기에 '미래주의를 넘어', 혹은 '미래주의에 대하여'

LUCA BUVOLI

First of all, please briefly tell our Korean audience about your *Meta-Futurism* series that they are not used to, as it is probably their first encounter with your works and concept.

My father, a pilot in the Italian Air Force born in 1920, grew up under Fascism but never spoke with his children about his experiences. When he turned 80, I started interviewing him about his past, and, for the first time in 55 years, he began talking with me about events he had removed from his memory.

The series of *Meta-Futurist* works for this exhibition is based on videotaped interviews with both my mother and father about their time in Italy before and during the Second World War. The recollections of my mother's subjection to air raids and my father's imprisonment in camps triggered a chain of freely associated words and animated sequences for me that reflect their inner turmoil. The result was the animated documentary film *Adapting One's Sense to High Altitude Flying (for Intermediates)-An Almost Silent Version* (2004), from which most of the words and phrases appearing in my *Propaganda Posters*, *Banners*, and *Trophies* for this and other exhibitions derive.

In my *Meta-Futurist* works I refer to the dynamic style, colors, and the heroic imagery borrowed from Italian monuments, trophies, propaganda, and advertising from the 1930s and 40s. The visual language I utilize for this project is deliberately indebted to and mutated from the dynamic avant-garde movement of Futurism, founded in 1909 by writer, publisher, and impresario F.T. Marinetti.

At the same time, as I refer to the visual world and notion of style inherited from this avant-garde, I imbue them with hesitant language, fading colors, unstable forms, and non-heroic content. In these works I deflate the ideological rhetoric with several tactics, evoking instead a sense of instability between hope and disillusionment, patriotism and struggle, heroism and betrayal.

At the 2007 Venice Biennale, your installations in the first room of the Arsenale received enormous attention as they were very impressive. We are aware of the fact that you chose to use the phrase *Meta-Futurism*, with concerns that your works might be interpreted as 'Neo-Futuristic'. Moreover, since you've suggested that the prefix 'Meta-' is with intention to reveal a "post-Utopian approach" on Futurism (Interview with Jessica Palmieri, 2008), can you tell us more about the "post-Utopian approach" in detail?

라는 형식으로써, 즉 이탈리아 미래주의의 역사적인 아방가르드에 대해 다소 역설적인 방식으로 접근하고자 하였습니다. 저는 저의 〈메타-미래주의〉작품들에서 미래주의 선언문에 내재되어 있고 또한 두 차례의 전쟁을 겪으며 이탈리아 사람들의 생활 방식으로 뿌리깊게 자리잡은 파시스트의 생활 방식, 즉 힘, 속도, 폭력에 대한 추종을 그 내부에서부터 해체하고자 합니다. 동시에 이 프로젝트는 과거와 현재의 전체주의 정권들 그리고 오늘날의 미디어 주도 사회에서 남용되는 선동적 전략의 유사성을 강조하며 모든 형태의 전체주의와 사회통제에 대해 언급하고 있습니다.

〈메타-미래주의〉는 통상적으로 아방가르드와 연관되는 낙관론, 열정, 광신적 요소들 없앤 어떤 미래주의에 관한 것이라고 할 수 있습니다. 이것은 저의 이탈리아 문화적 유산 그리고 시대(전쟁 혹은 모든 미래와 관련된)에 대한 서로 다른 인식 안에 고정된 개인 혹은 공공의 창의성과 활력에 대한 오마주이며, 또한 진정한 자유에 대한 약속에 대해서 의심이 가거나 사상 체계들에 의한 반복적인 조작이 발생할 때와 같은 역사의 탈-현실화적 시대에 대한 오마주인 것입니다.

철사와 플렉시글라스, 레진 등을 이용하여 만든 조각 작품에 트로피(Trophy)라는 명칭을 부여했습니다. 일반적으로 트로피란 무엇인가를 기념하거나 축하하는 의미인데, 당신의 〈트로피〉가 기념하거나 축하하는 것은 무엇인가요? 혹은, 이 〈트로피〉들이 내포하고 있는 역설은 무엇인가요?

〈프로파간다 포스터〉와 〈배너〉에서와 마찬가지로 〈트로피〉는 기념비화와 전체주의에 대해 역설적인 몸짓을 체화하고 있습니다. 상패는 보통 승리나 우월한 능력의 상징으로서 인식되지만, 이 작품에서는 영웅적 행위나 '초능력'이 없이도 사상의 쓰나미 속에서 생존한 능력을 제외하고는 기념할 것이 없습니다.

최근 완성한 조각들은 운동 경기에서 수여되는 상패의 크기, 광택, 그리고 역동적인 선들(심지어 팔을 벌리고 앞서나가는 형태는 날아가는 사람을 형상화)을 공유하고 있습니다. 그러나 보다 더 다양한 시각에서 보자면, 제 〈트로피〉 시리즈는 거칠고 번지르르한 재료들을 바탕으로 수작업을 통해 불안정하게 조립됨으로써 친밀감과 취약함을 드러냅니다. 또한 조각에서 드러나는 '나는 내 눈을 감았다', 혹은 '나는 모든 것을 잊었다'와 같은 문구들은 제 부모님의 비영웅적 기억들을 3차원적으로 재해석합니다.

당신의 〈트로피〉작품들은 전통적인 조각 작품 특유의 견고함과 거리가 멀고, 종이 작품들 역시 액자를 벗어난 지점까지 확장되는 구조이며, 오각형 캔버스 역시 통상적인 형태는 아닌 듯 합니다. 미래주의의 반전통주의적(anti-passatista) 태도를 따르는 듯 보여지는데, 구체적으로 무엇을 통해 이러한 방식에 대한 영감을 얻었으며, 이러한 방식의 의도는 무엇인가요?

By naming my project "Meta-Futurism", I thought of the title etymologically as "Beyond Futurism" as well as "About Futurism," something that refers to the historic avant-garde of Italian Futurism in an ironic manner. In my *Meta-Futurist* works I attempt to dismantle from the inside the construction of the cult of virility, velocity, and violence that was inherent in the *Manifesto of Futurism* and became a constant in the fascist way of life between the two world wars in Italy. At the same time, the project addresses all forms of totalitarianism and societal control, by underlining parallels between demagogic strategies used by totalitarian regimes and those utilized today by media-driven societies.

Meta-Futurism is about a Futurism without the optimism, fervor, and fanaticism usually associated with the avant-garde. It is an homage to both my Italian cultural heritage and to individual and collective creativity and energy framed within a different perception of time — a time of war, of all-future — and yet a time of de-actualization of history; when the promise of real freedom is doubtful, and there are echoes of the recurring manipulations enacted by ideological systems.

You've entitled a series of sculptures composed of Plexiglas, steel wires, and resin, "Trophies." In general terms, a trophy is associated with ceremonies or competitions. What do your *Trophies* commemorate? Or, what are the paradoxes that each *Trophy* implies?

The *Trophies*, very much like the *Propaganda Posters* and *Banners*, embody an ironic gesture towards totalitarianism and monumentality. While trophies are normally seen as symbols of a victory and superior capacities, there is nothing to celebrate here except the ability to survive the tsunami of ideology without heroism and "super-powers".

The wall and pedestal sculptures I have just completed share the size, gloss, and dynamic lines of athletic trophies—even the thrusting figure with open arms echoes a flying person. Yet in multiple ways my *Trophies* are made to reveal intimacy and vulnerability: through their hand-made and uncertain assemblages of rough and smooth materials, and their sculpted phrases, the *Trophies* translate my parents' un-heroic memories, like "I closed my eyes" or "I have forgotten everything", into three-dimensions.

Your *Trophies* do not share the traditional features of sculp-

이 프로젝트에서 제가 가장 노력한 부분은 어떠한 일련의 반전력적인 전술을 통해 미래주의와 이탈리아 아르데코의 과거 그리고 시각적 이미지를 다시금 분명히 표현하려는 것이었습니다. 이 중에는 비영웅적 구절들, 이들의 부분적 반항들, 많은 회화적 그리고 조각적 형태들의 게슈탈트적 폐쇄의 붕괴를 표현하는 불규칙하고 '부식된' 모서리들의 형태적인 모호함(읽기 어려움), 유리 위에 무언가를 '흘리고' '새겨 넣거나' 찌그리진 액자들, 중심에서 벗어나 위치하는 〈프로파간다 포스터〉, 그리고 마지막으로, 〈배너〉 형태로 만들어진 형태와 질감의 흐릿함과 바램이 있습니다. 제가 〈트로피〉, 〈프로파간다 포스터〉, 〈배너〉, 〈파빌리온〉, 다큐멘터리 영상과 애니메이션, 그리고 책들에서 소개하는 역설은 냉소주의의 반대편을 보여주는 동시에 어떤 지난 시절의 그림움에 대한 반대편에 대해서도 표현하고 있습니다.

〈트로피〉작품에도 등장하고 종이 작품의 액자 옆으로도 붙어있는 프로토퉬터(Protovector)는 매우 특이하고 중요한 요소인 듯 합니다. 어디론가 날아가고 있는 듯한 모습인데, 프로토퉬터가 향하는 곳은 어디인가요? 혹은 '지금 어떤 순간'? 미래의 어떤 불확실한 지점을 향하는?

그렇게 반복적으로 등장하는 것은 마치 날아오르려 시도하는 듯 옆으로 팔을 벌린 한 인물입니다 (어쩌면 미래의 끝으로 여행하려 하는지도 모르겠습니다). 이것은 마치 도면을 보듯, 수평 축이 대각선으로 기울어진 평면 위에 놓여짐으로써 십자가 형태를 기울어진 기호로 만들어내고 있습니다. 본래 애니메이션 〈비행: 초보자들을 위한 실용 훈련 (Flying: Practical Training for Beginners)〉(1999)을 위해 그려진 것인데, OND(Organizzazione Nazionale Dopolavoro, 노동자들을 위한 여가활동)라는 단체가 운동 경기 홍보를 위해 1932년에 제작한 포스터에서도 유사한 형태를 발견하였습니다. 이후 저는 그 기념비화된 형태를 영웅주의의 표식으로 선택했습니다. 이 형상, 혹은 이름없는 영웅의 실루엣은 일련의 질문들(회화적 감성과 열망의 차원에서부터 더욱 공동체와 개인적 기억간의 대립을 지나 완전 통제와 자유의 복잡한 의미까지)을 소개하기 위한 것입니다. 몇몇 〈트로피〉와 〈프로파간다 포스터〉작품들은 인간의 형상이 만들어낸 비행운 같은 흔적을 보여주기도 합니다. 모든 부분에서 한 방향을 가리키며 동시에 여러 곳의 사라지는 지점들을 가리키고, 제리 시걸과 조 슈스터의 슈퍼맨으로부터 시작하여 포스트-유토피아적 관점에서 다시 맞이하여진 미래주의로까지 이어지는 일종의 거꾸로 된 비행궤적의 움직임과 속도를 결정화한 것과 같은 것 말이지요.

미래주의의 다양한 조형적 특징 중에서도, 인어라는 요소는 당신의 작업에서 가장 중요한 요소로써 드러나는 듯 합니다. 이처럼 인어가 당신의 작품에서 주요한 요소로써 선택된 이유는 무엇인가요?

tures, such as solidity, and your works on paper expand beyond their set frames. In particular, the pentagon canvas is extraordinary. They seem to follow the anti-passatista [rejection of the past] of Futurism; how were you inspired by this attitude, and what are your intentions?

My main effort in this project was directed to rearticulate the past and the visual imaginary of Futurism and Italian Art Deco through a series of anti-strategic tactics: among these, the un-heroic phrases, and their partial echoes, obliterating easy legibility; the irregular or "eroded" edges, collapsing the gestaltic closure of many painted and sculptural forms; the de-centered placement of the *Propaganda Posters*, "spilling" and "tattooing" the glass and the indented frames; the blurring and fading of the hues and textures in the shaped *Banners*. The irony I address in the *Trophies*, *Banners*, *Propaganda Posters*, *Pavilion*, the video documentaries, animations, and books represents the opposite side of cynicism as well as of nostalgia.

The *Protovector*, which is featured in your *Trophy* series and in the works on paper, seems to be quite an important as well as extraordinary element. And it is as if it's in flight; where is it headed? Is it, perhaps, to "any moment now," to an uncertain point in the future?

The recurring presence is a figure with open arms on his side—as if in an attempt to fly (is he traveling to the end of the future?)—an axonometric view with the horizontal axis on a diagonal plane, changing the cross into a tilted sign. Having drawn it initially for an animated sequence in the film *Flying: Practical Training for Beginners* (1999), I then noticed a similar shape in a 1932 poster promoting athletic competitions by the OND [Organizzazione Nazionale Dopolavoro—Leisure Activities for Workers], and I chose it as an emblem for heroism in its monumentalized form. This silhouette of a figure or unknown hero is a tool to address a series of questions (from the dimension of painterly sensuousness and desire, to collective versus personal memory, to the complex meaning of freedom versus total control). Some *Trophies* and *Propaganda Posters* suggest the streak or contrail generated by the human figure: the crystallization of motion and speed — all segments pointing to one and many vanishing points at the same time — a backward flight-line starting from Siegel and Shuster's Superman to a Futurism revisited from a post-utopian perspective.

제 작품에서 가장 쉽게 눈에 띄는 요소는 구두적 그리고 시각적 언어의 결합이라 할 수 있습니다. 아마도 이것은 유년기에 열정적으로 좋아했던 만화책으로부터 비롯된 것 같습니다. 이후 저는 단어들이 기호적인 견고함을 피하면서도 물질적으로 변하는 것을 보고 언어의 물질성에 매혹되었습니다. 영상 작품인 <고공비행을 위한 감각 적응>에서는 단어들의 연관성의 흐름이 소리에서 문자 언어로, 그리고 이미지로, 동시에 이탈리아어에서 영어로, 또는 그 반대로 지속적으로 변환됩니다. 그러나 저의 <메타-미래주의> 작품들에서 사용되는 구두 언어는 실어증(뇌졸중이나 뇌 손상에 의해 유발된 일종의 언어 장애)을 앓는 사람들이 더듬거리며 얘기하듯이 종종 불안정화되어 나타나며, 이는 2007년에 제작된 다큐멘터리 겸 애니메이션 작품인 <영의 속도 (Velocity Zero)>에서 그들이 미래주의 선언문을 읽을 때에도 마찬가지로 드러납니다.

마지막으로, <메타-미래주의>의 미래에 대해서 말씀해 주시겠어요? 그리고 당신의 다른 작품들에 대해서도 함께 이야기 듣고 싶습니다.

저는 <메타-미래주의>와 <영웅-이-아닌 (Not-a-Superhero)> 작품들에 대해 상당히 원대한 계획을 갖고 있습니다. 그러나, 지난 4년간 저는 미국항공우주국(NASA)의 과학자들과 <달 위에서 달리다 (Running on the Moon)>이라는 제목 하에, 세 번째 단계이자 가장 진보된 수준의 '비행' 방법에 대해 합동으로 연구하고 있습니다. 이 새로운 시리즈는 우주인의 훈련을 위해 이용되는 나사(NASA) 실험실의 한 시험 항목으로써 여러 실험들을 결합하는 3부작 프로젝트입니다. 국제우주정거장(ISS)에서 '레지던스 입주 작가' 형식으로 6개월간 진행되며, 그 프로젝트에서 비롯되는 작품들의 전시회를 가질 예정입니다. ISS 레지던시를 통해 제작된 최초 두 단계의 작품들은 이미 출판물로 소개된 바 있으며, 이후 더욱 많은 작품들이 만들어질 예정입니다.

Among the many features of Futurism, language seems to reveal itself as the most important element in your works. What is the reason for it to have such importance in your works?

The intertwining of verbal and visual language is the most visible element in my work. I guess it comes from my childhood passion for comic books. Later on I became fascinated with the materiality of language, words becoming corporeal even as they evade the solidity of signs. In the video *Adapting One's Senses*, the stream of word associations constantly shifts from sound to written word to image to its translations from Italian to English or vice versa. However, in the *Meta-Futurist* works, the verbal language utilized is often destabilizing, like in the stuttered words pronounced by people with aphasia (a speech impediment often caused by a stroke or brain injury) as they read the *Manifesto of Futurism* in my *Velocity Zero* video documentary/animation (2007).

Thank you for your thorough answers. Last but not least, could you tell us what the future (plans) of your *Meta-Futurism* is? Also, we would like to hear about some other projects.

I have a few ambitious plans both *Meta-Futurism* and *Not-a-Superhero*. However, for the past four years, I have been working in collaboration with NASA scientists to begin the 'third, and most advanced level of the Flying method, entitled *Running on the Moon*. This new series is a three-part project that combines experimentation as a test subject in NASA laboratories used for training astronauts, a six-month "artist-in-residence" on the International Space Station (ISS), and artwork generated for accompanying exhibitions. Two of the initial stages of works from my residency on the ISS have been presented in publications, and more are going to be shown soon.



Trophy - I Used to Cover My Ears (Shadow - Crimson and Turquoise)
2012, reinforced polyurethane and polyester resin, wire, metal, enamel paint, plastic tubing and Plexiglas
33×40.6×54 cm