

art

Varvara Guljajeva and Mar Canet

When trying to describe Varvara Guljajeva and Mar Canet the phrase 'digital nomads,' comes to mind. With their interest in new art forms, technology and their vast tool-belt of digital techniques, they have traveled the world collaborating with other likeminded creators. Most recently, Guljajeva and Canet became artists in residency at the prestigious Seoul Art Space Geumcheon. We talked to the duo about their recent globe-spanning activities and their philosophy regarding to how to live as an artist in modern times.

Editor: Linda Choi

Images courtesy: Varvara Guljajeva and Mar Canet



Q. How did you meet each other and decide to work as a team?

VG: We met in Barcelona through a common friend in October 2008. At the time I was studying in Germany and decided to come to Barcelona in order to spend some days with my mother. Since I was arriving a night before my mother, I asked my friend to find a place I could stay for a day. She put me in contact with her friend, who she told me would be happy to host me for a night. This friend was Mar. Well, basically that's how we met.

MC: In March 2009 we moved together to Linz, Austria, where she got a position at Art University and I was already there working at Ars Electronica [international media art festival for art, technology and society in Austria] and doing my master's. While talking about art, concepts, and ways to work and realize particular ideas, we realized it would be amazing if we launched a joint project together. It was our first project, 'My Name is 192.168.159.16'. Fortunately the result was good (we won a prize for it early 2010 from 23rd Stuttgarter Filmwinter in Germany) and we started to work together as a team.

Q. I guess you each take on different roles when working on a project. How do you work together?

Yes, we divide the work in order to be efficient and not annoy each other. Somehow it works out naturally: we never fight for tasks. We fight about the outcomes sometimes but not the roles. Mar usually does software code and graphic design. I do hardware, sound and knitting parts. Woodwork and digital fabrication we do together helping each other, or just one of us if other does not have time.

Q. When did you start to take art seriously as a career?

VG: I was concerned about leaving my part-time job at a university for a while. In 2011 we decided to take a big step forward; both of us left our part-time jobs, cancelled our rent contracts, and started our residency marathon, which has already lasted for two years and is still going on. It means that we don't have any base. Wherever we go is our home and studio. Of course, we are dreaming about having a proper studio and above it or nearby, a tiny place for us, but at the moment, it is difficult to afford. We understood a long time ago that it is possible to live as an artist once we cut our expenses to a minimum. Hopefully, one day our hard work will pay us back.

Q. In the past few years, you've moved to many different countries to work on new projects, including Holland, Belgium, Spain, Brazil and Korea this time. How do you manage all the travel?

VG: Two great Samsonite suitcases are our bases [laughs]. We leave our stuff that we cannot carry either at Mar's parents' home back in Barcelona or at my parents' place in Tallinn in Estonia. Frankly speaking, the first year was not easy to manage and adjust to this new lifestyle. But now we know exactly how to do it. It is all about good organization and timing.

Q. Sounds like a kind of a portable office. Could you explain the equipment you have to carry?

If we're speaking about the tools that must be with us, then definitely our computers, hard-drives, a camera for documentation, a soldering iron, a box full of electronic components and materials that we already know we'll need for the project, like yarn and a knitting machine if we plan to knit something. If all this is packed, only take personal things like clothes. Often we can only fit two T-shirts and an extra pair of jeans.

Q. It's quite amazing that you've established your own DIY tools for specific projects (i.e. knitting machine for SPAMpoetry and a ship radar for Baltic Sea Radio). Could you tell us how the process works?

MC: The process is totally different depending on the project. Normally everything starts from an idea that is at the same time the drive or motivation for the work. Sometimes our ideas are so radical or crazy that there are no tools for realizing them. That is why we have to develop them ourselves. There is also another reason in terms of cost. In the case that a tool is too expensive to buy, developing a tool is the best option since it is cheaper of course, and gives us total control over the process and outcome.

VG: There are many weak points too. Even after spending a lot of time on research and experimentation, things don't work and it is frustrating. To be honest, nothing works the first time usually. Something merely starts to happen and we learn by trial and error until we've spent enough time on the project. Then we see light in the end of tunnel so to speak.

Varvara Guljajeva(이하 VG)와 Mar Canet(이하 MC)는 디지털 유목민이라 할 수 있는 아티스트이다. 말 그대로 디지털 키트를 꾸려서 프로젝트를 시행하는 장소마다 옮겨 다니면서 작품 활동을 펼친다. 이번 겨울 서울 금천구 아트 스페이스에서 레지던스 아티스트로 한국에서 지내게 된 그들과 최근의 프로젝트, 라이프스타일, 팀워크에 관해 이야기했다.

Q. 서로 어떻게 만나 한 팀으로 일하게 되었나?

VG: 2008년 즈음이었다. 당시 나는 독일에서 공부하던 중이었고, 어머니와 함께 여행 차 바르셀로나에서 만나기로 했다. 약속한 날짜보다 하루 일찍 도착해서 잠시 머물 곳이 필요했다. 그래서 친구에게 부탁을 했더니 그곳에 사는 자신의 지인을 연결해 주었다. 그 지인이 Mar였다. 그렇게 만났다.

MC: 2009년 3월 오스트리아 린츠에서 같이 지내게 되었다. 나는 이미 알스 일렉트로 니카미디어 아트에 권위 있는 오스트리아 페스티벌에서 작업하면서 학위를 공부하던 중이었다. 마침 바바라가 미디어 지리가 나서 이곳으로 오게 되었다. 함께 지내면서 예술, 작업의 컨셉트와 그것을 어떻게 구현할 것인가에 대한 방법론에 대해 이야기를 나누곤 했는데, 통하는 점이 많았다. 그래서 같이 한 번 작업해보자 했던 것이 우리의 첫 번째 프로젝트인 '내 이름은 192.168.159.16'였다. 운이 좋게 23회 스투트가르트 영화제를 수상하게 되었고 이후 자연히 함께 작업하게 되었다.

Q. 프로젝트를 진행하면서 많은 서로의 역할이 다를 텐데, 어떤가?

VG: 효율성은 물론 서로에게 지장이 가지 않게 하다 보니 자연스럽게 역할이 나뉘었다. 업무 자체를 놓고 다른 적은 한번도 없다. 결과물을 위해서 논쟁할 때는 있지만 역할에 관해서는 전혀 충돌이 없다. Mar는 주로 소프트웨어의 코드나 그래픽 디자인 등 체계를 다룬다. 반면 나는 음향기구나 네트워크처럼 실제적인 기기를 만드는 편이다. 목공이나 디지털 패브릭 제조 과정은 서로 돌아가면서 시간이 나는 쪽이 도맡아서 한다.

Q. 아티스트를 업으로 삼아 살기로 결심한 계기가 있나?

VG: 한동안 대학의 파트 타임 직업을 그만 둘지 말지 고민이 많았다. Mar와 함께 이 문제를 놓고 충분히 이야기를 했고 2011년에 중대한 결정을 내렸다. 둘 다 파트 타임 직업을 그만 두고 임대계약을 취소했다. 그리고 지금까지 2년간 이어오고 있는 아티스트 레지던시의 여정을 시작하게 되었다. 아티스트로서 삶을 지속하려면 가능한 비용을 최소화할 필요가 있었다. 언젠가 우리의 노력에 좋은 결실이 맺을 때가 오겠지.

Q. 네덜란드, 벨기에, 스페인, 브라질, 한국 등 많은 장소를 옮겨 다니면서 아트 레지던시를 지속해왔다. 실질적으로 당신들의 라이프스타일을 어떻게 꾸리고 있나?

VG: 두 개의 큰 샘소나이트 여행 케이스만 문제 없다. (웃음) 바르셀로나에 있는 Mar의 부모님 데이나 에스토니아에 있는 나의 부모님 데에 물건을 운 산태다. 솔직히 첫 해는 이런 방식의 라이프스타일에 적응하기란 만만치 않았다. 이제는 어느 정도 익숙해졌다. 사실 체계적인 시스템과 알맞은 타이밍이 어떠한가에 관한 문제다.

Q. 이동식 오피스를 지고 다니는 것처럼 들린다. 작업 때 필요한 기기들은 주로 어떤 인가?

VG: 꼭 들고 다녀야 하는 것은 당연히 컴퓨터, 하드 드라이브, 녹화용 카메라, 납땜 인두, 조립 가능한 전자 기구들이 한 박스 정도 있다. 그리고 프로젝트에 따라 필요한 실물이나 네트워크 기계를 지고 다닐 때도 있다. 이 모든 것이 다 갖춰지면, 여벌의 청바지나 티셔츠 등 옷가지 같은 개인적인 용품을 챙긴다.

Q. SPAMpoetry 프로젝트에 필요한 네트워크나 Baltic Sea Radio 프로젝트에 쓰인 레이다 등 직접 프로젝트에 필요한 물건을 만든다. 프로젝트마다 특성이 다르고 물건을 직접 개발하기가 쉽지 않을 텐데 어떤 방식으로 진행되나?

MC: 프로젝트마다 절차는 다 다르다. 대개 작업의 모티프이자 원동력이 되는 첫 아이디어에서 출발한다. 우리가 생각하는 아이디어가 너무 급진적이거나 기존의 것들과 완전히 다른 형태다 보니, 물을 구할 수 없을 때도 많다. 결국 그래서 스스로 제작하게 되었다. 비용 문제도 있다. 물 자체가 너무 고가면 차라리 우리가 직접 제작을 하면 단가가 낮아지고 프로젝트 자체에 대한 변수도 이것 저것 통제할 수 있어서 좋다.

VG: 물론 어려운 부분도 많다. 리서치나 실험 단계에 많이 공들였는데 계획대로 진행되지 않으면 참 기운이 빠진다. 사실 정확히 말하면 첫 시도도 성공하는 경우는 거의 없다. 시행착오를 거치고 충분한 시간이 있어야 어느 정도 진전이 된다. 그러다 보면 돌파구가 보이기 시작한다.

Q. 최근 집중하고 있는 주제는 무엇인가?

MC: 도심 속 데이터와 정보양의 보이지 않는 레이어에 대해 연구 중이다. 네트워크 프로젝트에 쓰인 오픈 소스 니트(Knitic)도 계속 개발 중이다.

www.varvarag.info

www.mcanet.info

SPAMpoetry

Location produced while in residency at MU gallery in Eindhoven, The Netherlands and STPLN in Malmö, Sweden. It was exhibited at STPLN (Malmö); Malmö Festivalen (Malmö), Incubarte (Valencia), ArtDealProject (Barcelona)

Client residency project

Period January to May 2012

Budget 6000 Euros

At first, we aimed to make use of SPAM and generate from it poetry algorithmically. Moreover, we wanted to enlarge the project by involving local people by asking them to send their SPAM to us and collaborate in the process. Also we aimed to give SPAMpoetry an unusual appearance by knitting it on the modified obsolete knitting machine. Of course, the modification of knitting machine was done by us, too. We knew from the beginning that it will be a difficult project, because none of us had any knitting machine experience before. Also we had no idea how far its scale will become or the project itself will develop. In the beginning we thought to knit SPAMpoetry in the form of canvas, but during the working process we have developed the idea of 'dysfunctional wearables' as reference to SPAM that is completely useless normally (not in our case). Hence, we embedded SPAMpoetry into sculptural pieces that consisted only from sweater parts and useless in terms of wearing.

Future Plan We will produce bigger sculptural and also performative pieces. Moreover, we want to experiment with thermo-chromic pigment that enables garment to react on touch and/or ambient temperature. Additionally, we are on stage of developing an open source knitting machine. All this hacking and knitting process made us realize that the knitting machines—which are the first digital fabrication tools at home—has been totally overlooked by the community of digital fabrication. Thus, we aim to bring back the manufacturing of textiles to this field.

스팸포이터리 프로젝트는 스팸 메일을 알고리즘을 사용해 시로 만들어 보자는 단순한 목적에서 시작했다. (많은 프로젝트가 단순한 호기심에서 시작해서, 우리의 추진력 덕분에 실현 된다. 그래서 조목조목 이유를 명확하게 이야기하기가 어렵다.) 프로젝트를 진행하면서 실제로 그 지역 사람들의 스팸 메일을 받아서 더 큰 규모로 확장하고 사람들을 프로젝트 과정에 참여시키고 싶었다. 디지털로 만든 스팸포이터리에 형태를 부여해서 결과물을 만들어내고 싶었고, 이에 대해 고민하던 중, 고물 니트 기계가 떠올랐다. 그래서 직접 오래된 니트 기계를 사서 우리 식대로 수정했다. 둘 다 니트 기계를 한번도 써 본적이 없어서 프로젝트 초반부터 그 과정이 쉽지 않으리라 예상하긴 했다. 게다가 프로젝트의 규모가 얼마나 커질지 계획도 없었다. 단지 화가가 캔버스에 작품을 그린다면 우리 스팸포이터리를 니트 기계로 생산했다. 니트 기계로 작업을 진행하면서 메일이지만 그 속에 유용한 정보는 전혀 없는 스팸 메일의 특성처럼 소재는 옷이되 정작 옷의 기능을 전혀 하지 못하는 형태를 제작하게 되었다. 그래서 입을 수 없는 스웨터 형태의 대규모 스팸포이터리로 프로젝트를 발전시켰다.



Baltic Sea Radio

Location Gdansk, Poland

Client Baltic Goes Digital Award

Period September 2012

Budget 2000 Euros

Baltic Sea Radio is made to offer to the audience novel sonic experience by applying marine traffic as a score of sound composition. Hence, we have given away the control over the sound composition to the marine data. In other words, the sound work is in a constant flux and reflects current activity of Gdansk Bay. The initial idea was established for a while ago but we were waiting to have a chance to realize this idea. So finally we got the prize and opportunity to develop the whole artwork: half-boat as listening station, installed AIS-received device on the sea coast, and unpredictable sound composition.

Future Plan We want to make a wearable object that will transform the walks along the sea coast to a meaningful sonic experience.

발틱해 라디오는 해양 교통량을 측정하는 음향 구조를 적용해서 청중에게 흔하지 않은 음향학적 경험을 선사하고자 만들었다. 그래서 해양 데이터를 반영한 음향에 대한 통제를 완전히 자유롭게 두었다. 즉 음향 자체는 일정한 조수의 흐름인데 발틱해 그단스크 만의 현재 활동량을 그대로 반영했다. 프로젝트의 컨셉트는 오래 전에 만들었지만 실질적으로 아이디어를 구현할 기회를 찾고 있었다. 때마침 수상을 했고, 이 프로젝트에 필요한 기지국으로 만들 보트 반 쪽, 해안가 설치된 AIS 수신용 기기, 예측 불가능한 사운드 구조를 마련하게 되었다.



The Rhythm of City

Location Sao Paulo, Brazil

Client Sao Paulo Urban Digital Festival

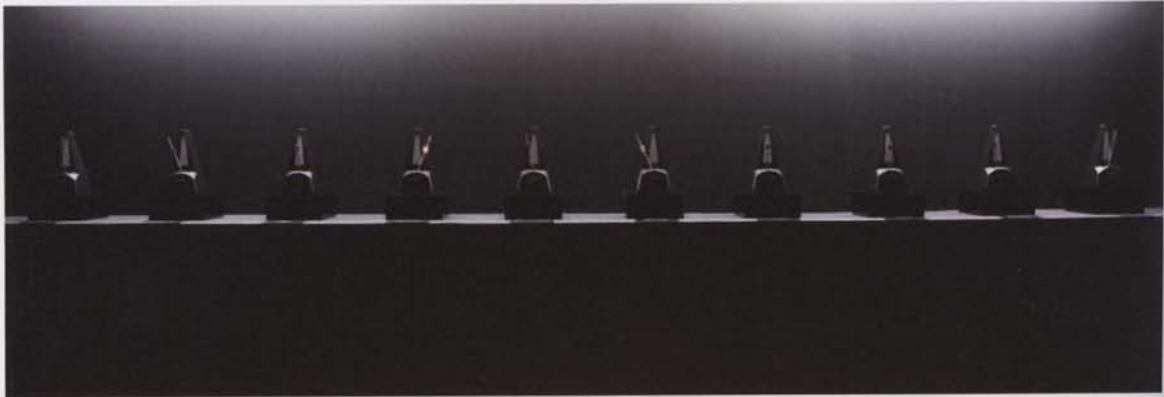
Period December 2012

Budget NA

The Rhythm of City is to visualize and sonify invisible, namely the digital pace of cities. The goal is to metaphorically describe locations by extracting geo-tagged content and translating it into the rhythm of a physical metronome in real time. Simply, we intend to embed real life events into an artwork. The score of artwork is composed by the digital inhabitants. Inspired by Borston & Borston findings from 1970s about the positive correlation of walking speed of pedestrians and size of a city, we investigated how could we relate to their findings and describe cities in the digital age. First, we had in mind to track traffic through open CCTV cameras. Then, we found that actually social media is the medium for communication, work, entertainment and more for many people. And what's more important is that the data is real-time and location-based in many platforms. Hence, we decided to apply geo-located social data from Twitter, Flickr and Youtube in real-time to make sense what is happening in certain location. Hence, we decided to apply geo-located social data from Twitter, Flickr and Youtube in real-time to make sense what happens in certain location.

Future Plan We want to develop several concepts on visualization and apply for urban architecture purposes.

도시의 리듬 프로젝트는 도시를 보이지 않는 도시의 디지털적 지형을 시각적으로 표현하고 데이터를 기록해보자는 아이디어에서 시작했다. 도시의 지리적 특징을 담은 데이터를 실시간으로 메트로놈의 박자로 변형해서 보여주고자 했다. 간단히 말하면 실생활에 유의미한 데이터를 작품으로 연동해서 만들고 싶었다. 작품의 단위는 디지털 시대에 살아가는 사람들 한 명 한 명이다. 1970년대 보스턴 보행자의 걷는 속도와 도시 규모 간에 양의 상관관계에 대한 연구를 기반으로 디지털 세대에 이 연구를 적용해보면 어떨까 하는 궁금증으로 시작했다. 가장 처음 사용한 데이터는 CCTV 카메라를 통해 교통 체증을 측정해보고자 했다. 그리고 소셜 미디어가 커뮤니케이션, 일, 엔터테인먼트 등 도시의 생활과 많은 관련이 있음을 알았고 이를 측정할 데이터를 찾게 됐다. 그래서 지리적으로 특정 지역에서 디지털 시대의 상황을 실시간으로 추출할 수 있는 트위터, 플리커, 유튜브의 데이터를 사용했다.



The Rhythm of Sao Paulo

Location Sao Paulo, Brazil

Client Sao Paulo Urban Digital Festival

Period December 2012

Budget NA

The Rhythm of City is to visualize and sonify invisible, namely the digital pace of cities. The goal is to metaphorically describe locations by extracting geo-tagged content and translating it into the rhythm of a physical metronome in real time. Simply, we intend to embed real life events into an artwork. The score of artwork is composed by the digital inhabitants. Inspired by Borston & Borston findings from 1970s about the positive correlation of walking speed of pedestrians and size of a city, we investigated how could we relate to their findings and describe cities in the digital age. First, we had in mind to track traffic through open CCTV cameras. Then, we found that actually social media is the medium for communication, work, entertainment and more for many people. And what's more important is that the data is real-time and location-based in many platforms. Hence, we decided to apply geo-located social data from Twitter, Flickr and Youtube in real-time to make sense what is happening in certain location. Hence, we decided to apply geo-located social data from Twitter, Flickr and Youtube in real-time to make sense what happens in certain location.

Future Plan We want to develop several concepts on visualization and apply for urban architecture purposes.

기본적인 프로젝트의 목표는 '도시의 리듬' 프로젝트와 비슷하다. 한 도시의 디지털적 특징을 그곳에 사는 누구나 볼 수 있게 담고자 했다. 즉 예술작품이 상 파울로의 디지털 수치를 반영하게 했다. 더욱이 메트로폴의 박자는 상 파울로 거주민이 만든다. 도심 거주민의 활동이 의식하지 않고 일어나며 일상 생활에 간섭이 없다면, 우리는 이를 '무의식적 참여 행위'라고 지칭하기로 했다. 그래서 이런 데이터를 사용하면 일상을 그대로 반영하면서 이를 작업에 반영할 수 있다. '상 파울로의 리듬'은 시계탑이나 대형 인터페이스라고 할 수 있다. 단순히 메트로폴 건물을 바라보기만 해도 지금 이 순간 도시에서 디지털적 지형이 어떻게 변화하고 있는지 알 수 있다. 이 프로젝트의 경우 초창기 아이디어와 결과물이 크게 다르지 않았다. 건물의 모형을 보는 순간 무엇을 만들어야 할 지 바로 머리 속에 떠올랐기 때문이다.

