

HYPERTEXT

On Martin Gross' *Dream File* at FOUNDRY SEOUL, Seoul

Franz Hempel

Definition (1995-04-15)

Hypertext is text which is not constrained to be linear. Hypertext is text which contains links to other texts. HyperMedia is a term used for hypertext which is not constrained to be text: it can include graphics, video and sound, for example.

>> <https://www.w3.org/WhatIs.html>

As a text on Martin Gross' latest exhibition *Dream File* at FOUNDRY SEOUL, this essay proposes framing the new works on paper in connection with the site-specific text animation as HyperMedia, a form of hypertext.

The foregoing definition—as outlined by the World Wide Web Consortium (W3C), itself based on the visionary ideas of philosopher and Internet pioneer Ted Nelson—provides the groundwork for a possible contextualisation of the exhibited artworks. The interpretation that follows aims to bridge 1960s theories and concepts formulated for the emerging Internet with a reading of Gross' artistic practice, encompassing both its formal aspects and content. It applies the concept of hypertext, creating new and open-ended (hyper-)links that may in turn chime with Nelson's intentions after all. A self-professed 'literary romantic,' Nelson personifies the juxtaposition between the technological advances he helped pioneer and a certain thematic framework evident in Martin Gross's exhibition history, one that will be brought into focus as a dynamic area of tension: technology ↔ romanticism.

Hypertext, with its net-like and dynamic structure,

disrupts the traditional order of static printed matter. This inherent contradiction, mirrored in this essay's title, is likewise evident in Gross' works, and points to yet another charged dichotomy, namely: the digital ↔ the analogue.

All printed *text*, including this one, has a certain sequentiality that, in this case, roughly aligns with the order outlined in the W3C definition (linearity-linking of texts-HyperMedia). This sequential structure, however, represents just one of countless possible arrangements. It is this recognition that drives the assertion that a hypertext format reflects our nonlinear thought processes in *writing*. Nelson's influential 1974 publication *Computer Lib/Dream Machines* partly grapples with this challenge, specifically in the context of print media. The book itself was designed as a paperback with dual front covers to signify its 'intertwined' nature. Images, by comparison, are characterised by their simultaneity. Only their descriptions—unique to each viewer, both in terms of the order in which individual elements are perceived and in the associations they evoke—proceed sequentially. For this reason, this text aims to explore the how of Gross' works (i.e., modes of production and reception), rather than to provide a definitive explanation of their content (the what). The artworks themselves can be compared to hyperlinks, in the various connections between diverse content that they host and the new contextual meanings that they generate in turn. References range from 16th-century dystopian illustrations discovered in the *Augsburg Book of Miracles* to screenshots of today's World Wide Web. They are joined by literary allusions, which appear repeatedly in the artist's oeuvre.

Further insight into Gross' working methods and process can be found elsewhere in this publication. In the interest of creating a hypertext that fulfils its own criteria by interconnecting with other texts, two other, earlier forms of writing on Gross' artistic practice will be self-referentially linked to here:

Franz Hempel
'ocean eyes', catalogue
text on Martin Gross'
Tired Eyes, Lichtparcours
Braunschweig, 2020

Franz Hempel
'Writing about {Gross}',
text accompanying Martin
Gross' solo exhibition
Hi {first name}, I hope
this finds you well,
Galerie EIGEN + ART
Berlin, 2022

These two texts present different approaches to what Nelson's 1981 manifesto *Literary Machines* describes as a key potential of the medium: 'in hypertext we may create new forms of writing that better reflect the structure of what we are writing about.' While the last lines of 'Writing about {Gross}'—a section titled '{responsive}'—responded to the exhibition on display with an avoidance of conventional grammatical syntax in favour of a series of strung together keywords and a self-reflexive typographic design on its cover page, description of the artwork discussed in 'ocean eyes' mirrored in that piece of writing's formal layout.

The essays' structures, with their approach of 'writing about' draw from a negotiation active in Gross' practice one that continues to be spelled out in *Dream File*: image ↔ text. As in the artist's previous output, textual fragments and graphic elements intertwine on multiple levels, creating characteristic overlays that shift between graphic and painterly styles. This latest body of work takes the exploration of image ↔ text a step further: an animated source text becomes a moving image; a series of oil stick-on-paper compositions examine the various ways in which image ↔ text can be brought together and juxtaposed. At times the text appears as an image heading or image caption, positioned above or below the image. Elsewhere, text and image elements coexist as equals, divided right down the centre of the drawing. There are

also cases where both merge seamlessly on the same plane. Typography occasionally becomes the focus, positioned prominently along an image's edge; other works find graphic shapes taking centre stage. The compositions draw clear inspiration from printed materials such as posters, which the artist extensively studied during his early artistic education. One of Gross' earliest encounters with visual art was through record and CD covers, establishing a connection to music that continues to resonate. Concrete references to music, whether made through lyrics incorporated within a work or quoted in its title (thus simultaneously commenting on and contradicting visual elements), connect with a studio soundtrack that subtly finds its way into the mood of the finished works on paper without ever being explicitly articulated as such. Moreover, a significant aspect of Gross' studio practice involves different translation processes that see the artist utilise various conversion techniques to link, combine and blend different media forms: audio becomes text becomes image becomes text becomes audio (and vice versa). This is sometimes manifested at the pictorial level in the form of erroneous auto-corrections or phonetic sequences of letters as opposed to orthographic words: ai fil laique kkkkkk.

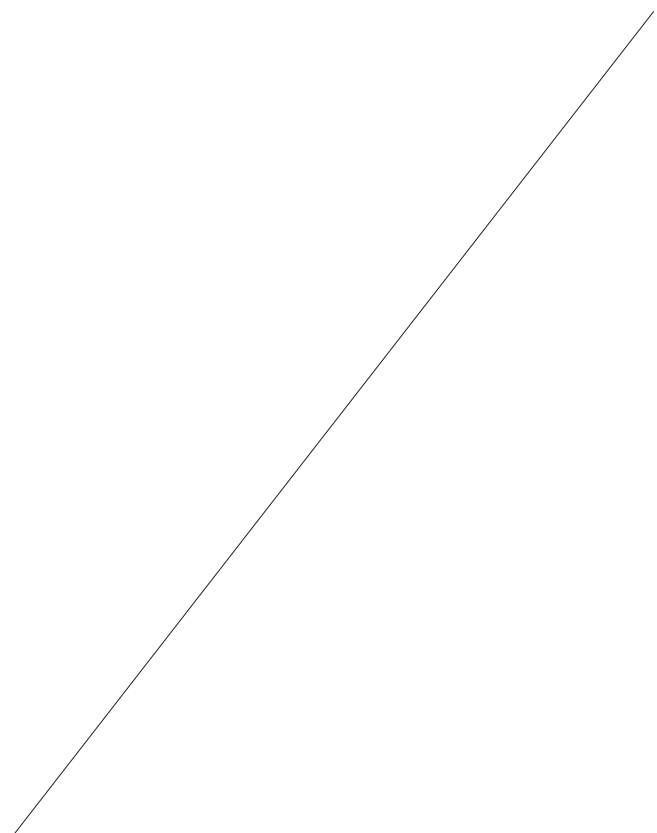
Nelson described multimedia entanglements (text, image, sound) as a defining characteristic of HyperMedia, another term he coined. These same entanglements can also be used to describe Gross' work. The World Wide Web, currently the largest hypermedium in existence, is both a medium for analogue-transmitted material and an object of contemplation in Gross' artistic image- and text generation practice. In addition to an art historical and pop cultural reference system, visual and textual elements often directly refer to the Internet – more precisely the intersection of an everyday reality that is constantly shifting between online ↔ offline. Chat forums, news politics or celebrity culture are example points of engagement. Gross' images are trying to navigate the digital ↔ analogue world he is living in.

The repeated manual interpretation of emojis in the works on paper refers to a universal, digital visual language (although the ubiquitous smileys and pictograms are actually a form of text, being Unicode character-based). Echoing the principle of the meme, the contextual shift that occurs through the recombination of images and text is another analogy to the effect, or rather operational mechanism, of certain works by Gross. While the technical basis of (hyper-)linking changes when transferring digital (online) material to an analogue image carrier (paper), the essence of linking in the sense of HyperMedia persists in his drawings. An inherent 'more' emerges in the artist's practice—the English prefix 'hyper-' derives from the Greek prefix 'ὑπερ-' and signifies over' or 'beyond'—one that, compared to copy-paste-clicking in the digital realm, allows for other temporalities and (presumed) errors to seep in. This manual process allows for something to be found rather than be lost in translation.

A close examination of Gross' recent works on paper reveals recurring motifs: foremost among them are eyes. 'Eye' and 'I' in close proximity to each other, indicate a playful inversion of gazes, as well as with any expectations regarding the relationship between producer and recipient, and the images' own agency. The 'tired eye' in particular (a recurring theme throughout the artist's body of work) also appears at the outset of the new text piece, presented as an audio visual animation that covers the entire main wall of the exhibition space. *Oh Sega Sunset*(2023) has hypertextual attributes in the way different sequences are linked and how it strings together keywords, personal recollections, quotes and poetry without embedding them in cohesive sentence elements. The linearity of the text is constantly visually interrupted by everchanging directions of movement, varying speeds and variable modes of appearance. Certain passages appear to serve a similar function to alternative (ALT) text, the written copy that can appear in place of an image on a webpage: Image appears to say ... These

abbreviated, language-based translations of online visual content are meant to improve digital accessibility, particularly for visually-impaired users who rely on screen readers to audibly read the ALT text in lieu of visual perception of the image.

Openness and pluralism form a core part of Nelson's vision of a computer-text system shared by many. It was in his 1965 address to the American Association for Computing Machinery (ACM), 'A File Structure for the Complex, the Changing and the Indeterminate,' that Nelson first introduced the term hypertext to the public. In this talk, he refers to the collaborative and dynamic system he envisions as the 'dream file.' Today the term encompasses not only a concept but also a file format containing video playback contents as well as settings for triggered visual effects. The format is generated by DreamMaker, a software programme for creating animated desktop wallpapers on Windows – another possible point of connection with the 7×10m video projection. The artist's main animation is complemented by two site-specific works (one image-based, one textual) on LED panels that are part of FOUNDRY SEOUL's architecture. As a reference to buffering times (online) and waiting rooms (offline), an image of an aquarium shows behind the gallery's front desk (format: adjust to fit), while an alteration of the Internet abbreviation ILYSM moves through the entire staircase of the exhibition space. The technology ↔ romanticism contrast is a consistent theme throughout Gross' work. Finally one cannot help but think of the concluding lines of *Oh Sega Sunset*(2023) (and ultimately, this text as well): 'how the personal computer broke the human body ↔ Much so you love I, closed forever.'•



never a
last — an
echo (copy):
clamore,
amore, more,
ore, re: once
more: Am I ?
I am (open) ∞

Franz Hempel (Berlin, Germany) is an independent contemporary art curator and writer. He studied Cultural Studies with a focus on cultural sociology at the University of Leipzig and holds a master's degree in Curatorial Studies from the Goethe University / Staedelschule, Frankfurt. He co-curated *Portikus XXX* (2017) on the occasion of the Kunsthalle's 30th anniversary and has worked on several exhibitions at the Kunstverein Braunschweig. He also served as managing editor for the publication *The Faculty Of Sensing – Thinking With, Through And By Anton Wilhelm Amo* (Kunstverein Braunschweig / Mousse Publishing) as well as *LIGHT+SPACE* (LAS / Copenhagen Contemporary / Walther König). The latter came after working on a new commission with Robert Irwin at Kraftwerk Berlin. Together with Martin Gross, Franz Hempel presented *Livestream24*, a public installation and image ↔ text streaming website (livestream24.org).

HYPERTEXT

파운드리 서울에서 개최되는 마틴 그로스의 «Dream File»에 관한 단상

프란츠 험펠

Hypertext(하이퍼텍스트)의 정의 (1995-04-15)
하이퍼텍스트는 선형적으로 이뤄지는 제약이 없는
텍스트다. 하이퍼텍스트는 다른 텍스트로 연결되는
링크가 포함된 텍스트이다. 하이퍼미디어는 텍스트에
국한되지 않는 하이퍼텍스트에 사용되는 용어로, 그래픽,
비디오 및 사운드 등을 포함할 수 있다.
>> <https://www.w3.org/WhatIs.html>

이 글은 파운드리 서울에서 개최되는 마틴 그로스의 전시 «Dream File»에
관한 텍스트로 작가의 드로잉 신작에 대해 장소 특정적 텍스트 애니메이션과
연계하여 하이퍼텍스트의 한 형태인 하이퍼미디어로 접근할 것을 제안한다.

철학자이자 인터넷 선구자인 테드 넬슨의 이상적인 아이디어를 기반으로
한 월드 와이드 웹 컨소시엄(W3C)이 하이퍼텍스트에 관해 제시한
위의 정의는 전시에서 선보이는 작품들에 맥락을 부여하기 위한 토대를
제공한다. 이어지는 해석은 1960년대 당시 새롭게 부상하던 인터넷을 위해
구축된 이론과 개념을 마틴 그로스의 예술 작업과 연결하고, 이를 통해
작업의 형식적 요소와 내용을 모두 아우르는 것을 목표로 한다. 이로써
하이퍼텍스트의 개념을 적용하여 새롭고 확장 가능한 (하이퍼-)링크를
생성하며, 이는 결과적으로 테드 넬슨의 의도와 일치할 수 있다. 자신을
‘문학적 낭만주의자’로 지칭하는 넬슨이 상징하는 바는 곧 그가 개척한
기술의 발전과 마틴 그로스가 보여준 전시의 역사에서 뚜렷하게 드러나는
특정한 주제적 틀을 병치키는 것으로, 이는 논의의 초점을 역동적 긴장의
영역으로 옮긴다. 즉, 기술 ↔ 낭만주의의 영역을 말한다.

그물망과 같고 역동적인 구조를 가진 하이퍼텍스트는 정적인 인쇄물이 지닌
전통적 질서를 파괴한다. 이런 내재적 모순은 이 글의 제목에도 반영되어
있는데, 이는 그로스의 작품에서도 뚜렷하게 드러나는 한편 또 다른 격렬한
이분법, 즉 디지털 ↔ 아날로그 를 가리킨다.

이 글을 비롯해 모든 인쇄 “텍스트”에는 특정한 순서가 있고, 이는 W3C가 내린 하이퍼텍스트의 정의(선형성-텍스트의 연결-하이퍼 미디어)에 명시된 순서와도 개략적으로 일치한다. 그러나 이런 순차적 구조는 수많은 배열의 가능성 가운데 하나에 불과하다. 하이퍼텍스트 형식이 글쓰기에 대해 우리의 비선형적 사고 과정을 반영한다는 주장을 추동하는 것은 바로 이런 인식이다. 넬슨이 1974년에 발간해 큰 영향을 미친 『Computer Lib/Dream Machines』은 이 문제를 특히 인쇄 매체의 맥락에서 일부 다루고 있다. 이 책은 ‘서로 얹혀 있는’ 특성을 나타내기 위해 책의 앞뒤 표지가 똑같은 모양으로 되어 있는 문고판으로 디자인되었다. 이에 비해 이미지는 동시성을 특징으로 한다. 이미지의 경우 그것에 대한 설명, 즉 개별적 요소가 인식되는 순서 및 여기서 발생하는 연상의 측면에서 모두 각 관람자에게 고유하게 받아들여지는 설명만이 순차적으로 진행된다. 따라서 이 글은 그로스의 작품에 대해 ‘무엇’(그가 만든 작품의 내용에 대한 명확한 설명)을 말하기보다 ‘어떻게’에 대한 부분, 예컨대 창작과 수용의 양식을 살펴보고자 한다. 그로스의 작품 자체를 하이퍼링크에 비유할 수 있는데, 작품이 담고 있는 다양한 내용에서 일어나는 다채로운 연결과 이를 통해 새로운 문맥적 의미가 생성되기 때문이다. 작가는 16세기 아우크스부르크에서 발견된 『Augsburg Book of Miracles』에 등장하는 디스토피아적 삽화에서부터 오늘날 월드 와이드 웹의 스크린샷에 이르는 다양한 자료를 참조한다. 여기에 문학적 암시가 추가되어 모든 작품에 반복적으로 등장한다.

그로스의 작업 방식과 창작 과정에 대한 상세한 내용은 본 도록의 다른 부분에서 확인할 수 있을 것이다. 다른 텍스트와 스스로를 상호적으로 연결해 독자적으로 스스로의 기준을 충족하는 하이퍼텍스트를 만들고자, 내가 그로스의 작업 세계에 대해 쓴 보다 초기 형태의 글 두 편을 자기 참조 격으로 링크해본다.

프란츠 험펠

『Writing about {Gross}』,
마틴 그로스의 개인전 «Hi {first
name}, I hope this finds you
well» 전시 글, 갤러리 아이젠 +
아트 베를린, 2022

프란츠 험펠

『ocean eyes』, 마틴 그로스의
«Tired Eyes» 전시 도록 글,
리히트파르크루 브라운슈바이크,
2020

이 두 텍스트는 넬슨이 1981년에 발표한 『Literary Machines』에서 하이퍼텍스트 매체의 핵심적 잠재력이라고 설명한 바에 대해 각기 다른 접근 방식을 선보인다. “하이퍼텍스트에 우리가 쓰고 있는 것에 “관한” 구조를 더 잘 반영하는 새로운 형태의 글쓰기를 창조할 수 있을지 모른다.” 『Writing about {Gross}』의 마지막 부분에서 “『{반응형}』”이라는 제목을 붙인 한 섹션은 일련의 키워드 묶음과 자기 반영적인 타이포그래피를 활용한 표지, 『ocean eyes』에서 논의한 작품 설명을 글 자체의 레이아웃에 반영함으로써 전형적인 문법을 따르는 배열을 피했다.

그로스의 작업에 있어 글의 구조는 ‘어떤 것에 관한 글쓰기’라는 접근을 통해 적극적으로 활용되며, 이는 «Dream File»에서도 두드러진다. 이는 곧 이미지 ↔ 텍스트 대조의 방식이다. 작가가 앞서 만들어낸 결과물과 마찬가지로 텍스트 파편과 그래픽 요소가 여러 차원에서 서로 얹히며 그래픽과 회화적 스타일을 오가는 독특한 오버레이를 창출한다. 이러한 근작들은 이미지 ↔ 텍스트에 대한 탐구를 다음 단계로 발전시킨다. 애니메이션으로 만든 텍스트 소스는 무빙 이미지가 되고, 종이에 오일 스틱으로 그린 일련의 구도를 통해 이미지 ↔ 텍스트를 결합하고 병치할 수 있는 다양한 방식을 살펴본다. 텍스트는 이미지의 상단 혹은 하단에 배치되어 제목이나 캡션으로 보이기도 한다. 다른 작품에서는 텍스트와 이미지 요소가 그림의 정중앙에서 갈라져 동등하게 공존하기도 한다. 타이포그래피가 이미지의 가장자리를 따라 두드러지게 배치되어 주요한 지점이 되기도 하고, 그래픽적인 형태가 중심이 되기도 하며, 두 요소가 동일한 평면에서 매끄럽게 병합되기도 한다. 이러한 구성은 작가가 미술 교육을 받던 초창기에 광범위하게 탐구했던 포스터와 같은 인쇄물로부터 영감을 받은 것이 분명하다. 그로스는 음반과 CD 커버를 통해 시각 예술을 처음으로 접했고, 여기서 비롯한 음악과의 연결고리는 지금도 이어지고 있다. 작품 내에 포함된 가사나 제목을 통해 드러나는 음악에 대한 (따라서 시각적인 요소에 대해 언급하는 동시에 이와 모순적이기도 한) 구체적인 언급은 작업의 분위기와 서서히 어우러지는 스튜디오 사운드 트랙과 연결되며, 이는 명시적으로 표현되지 않더라도 완성된 작품의 분위기에 미묘하게 녹아들게 된다. 또한 그로스의 스튜디오 작업에서 중요한 측면은 작가가 다양한 변환 기법을 활용해 다양한 매체 형식을 연결, 결합, 혼합한다는 점이다. 오디오가 텍스트가 되고 이미지가 되고 텍스트가 되고 오디오가 된다 (그리고 그 반대의 경우도 마찬가지다). 이는 종종 다음과 같이 철자법에 맞춘 글자와 반대로 오류가 난 자동 수정이나 소리나는대로 쓰여진 글자의 형태를 통해 시각적 차원에서 드러나기도 한다.

“ai fil laique kkkkkk.”

넬슨은 그가 만든 또 다른 용어인 하이퍼미디어에 대해 멀티미디어(텍스트, 이미지, 사운드)가 얹혀 있는 특징이 있다고 설명했다. 그로스의 작업을 설명하는 데에도 이와 같은 얹힘을 활용할 수 있다. 그로스의 예술적 이미지와 텍스트 생성 작업에서, 현존하는 가장 거대한 하이퍼미디어인 월드 와이드 웹은 아날로그로 전송되는 자료를 위한 매개체인 동시에 사색의 대상이다. 그의 작업에서는 미술사와 대중문화에 대한 참조 체계 외에도 시각적, 텍스트적 요소가 인터넷을 직접적으로 언급하기도 한다. 더 정확히 말하면 온라인 ↔ 오프라인 사이를 끊임없이 오가는 일상적 현실의 교차를 보여주는 것으로, 이는 채팅 포럼, 언론 정치, 유명인을 둘러싼 문화를 참조점으로 삼는다. 그로스가 만드는 이미지는 그가 살아가는 디지털 ↔ 아날로그의 세계로의 탐색을 시도한다. 드로잉 작품에서 “이모지”를 반복적인 육체 작업을 통해 재해석하는 것은 (비록 어디서나 볼 수 있는 스마일리 웃음 마크와 픽토그램은 유니코드 문자에 기반하기에 사실상 텍스트의 한 형태이지만) 보편적인 디지털 시각언어를 가리킨다. “밈”의 원리를 반영하며 이미지와 텍스트의 재조합을 통해 발생하는 문맥의 변화는 그로스의 작품 일부에서 발생하는 효과나 작동 매커니즘에 대한 또 다른 비유이기도 하다. 디지털(온라인) 자료를 아날로그 이미지 매체(종이)로 옮길 때, (하이퍼-)링크의 기술적 기반은 변화하지만, 그로스의 드로잉에서는 링크를 통한 연결의 본질이 변함없이 유지된다. 영어 접두사 ‘hyper-’는 그리스어 접두사 ‘ὑπερ-’에서 유래한 것으로 ‘너머(over)’ 혹은 ‘그 이상(beyond)’을 뜻하는데, 작가의 작업에서는 디지털 영역에서 복사-붙여넣기를 위한 클릭과 비교할 때 그와 다른 시간성과 (추정적인) 오류가 스며들 수 있는 고유의 ‘더 많은 것(more)’이 나타난다. 이러한 매커니즘은 번역 과정에서 무언가를 상실하는 것이 아니라 찾아낼 수 있게 한다.

그로스가 최근에 만든 작품들을 면밀히 살펴보면 반복되는 모티프를 발견할 수 있다. 여기서 가장 중요한 모티프는 바로 눈이다. ‘눈’과 ‘나’를 서로 가까이 배치한 것은 생산자와 수용자의 관계, 이미지 자체의 주체성에 대한 기대감뿐 아니라 시선의 유희적인 전도를 가리킨다. 특히 (작가의 작품 전반에서 반복되는 주제인) ‘피로한 눈’은 텍스트로 작업한 새로운 작품의 도입부에도 등장하며, 전시 공간의 중심 벽면 전체를 뒤덮는 오디오 비주얼 애니메이션으로 제시된다. <Oh Sega Sunset> (2023)은 각기 다른 시퀀스를 연결하는 방식, 그리고 키워드, 개인적 회상, 인용문, 시를 일관된 문장 요소에 넣지 않으면서도 이를 하나로 묶는 방식을 활용한다는 점에서 하이퍼텍스트적 속성을 지닌다. 끊임없이 변화하는 이동 방향, 다양한 속도, 가변적인 외관의 양태는 텍스트의 선형성을 끊임없이 가로막는다. 특정한 문구들은 “이 이미지는 ... 과 같은 내용으로 보인다.”처럼 웹 페이지에서 이미지 대신 표시될 수 있는 대체(ALT) 텍스트와 유사한 기능을 하는 듯 보인다. 온라인 시각 콘텐츠의 축약적인, 언어를

기반으로 한 이러한 번역은 디지털 접근성을 개선하기 위한 것으로, 특히 이미지를 시각적으로 인식하는 대신 스크린 리더에 의존해 소리에 기대어 대체 텍스트를 읽는 시각 장애 사용자를 대상으로 한다.

개방성과 다원주의는 컴퓨터-텍스트 시스템에 대한 넬슨의 비전에 있어 핵심을 이루며, 많은 사람이 이런 생각을 공유한다. 넬슨은 1965년 미국 컴퓨터 학회(ACM)에서 발표한 연설 “복잡하고 변화하며 불확실한 것을 위한 파일 구조”를 통해 하이퍼텍스트라는 용어를 대중에게 최초로 소개했다. 이 강연에서 그는 자신이 구상하는 협업적이고 역동적인 시스템을 ‘꿈의 파일(dream file)’이라고 일컫는다. 오늘날 이 용어는 하나의 개념일 뿐만 아니라 특정한 입력으로 가동된 시각 효과를 위한 설정, 그리고 비디오 재생 콘텐츠를 담은 파일 포맷을 아우른다, 해당 파일 포맷은 윈도우에서 움직이는 바탕 화면을 만드는 소프트웨어 프로그램인 ‘드림메이커’에서 생성되며, 이는 7×10m 규모의 비디오 프로젝션과 연관 지을 수 있는 또 다른 지점이다. 작가가 선보이는 대형 애니메이션 작품은 파운드리 서울 건축물의 일부인 LED 패널에서 선보이는 두 개의 장소 특정한 작업을 통해 보완된다 (둘 중 하나는 이미지, 다른 하나는 텍스트를 기반으로 한다). (온라인의) 버퍼링 시간과 (오프라인의) 대기실을 참조하여, 갤러리의 리셉션 데스크 뒤에 수족관 이미지가 (형식: 크기에 맞춰 조정) 보이고, 전시 공간으로 이어지는 계단실 전체를 가로질러 인터넷 약어 ILYSM을 변형한 이미지가 이동한다. 기술 ↔ 낭만주의의 대비는 그로스의 작품 전반에 걸쳐 일관적으로 보이는 주제다. 마지막으로 우리는 <Oh Sega Sunset>(2023)의 마지막 대사를 (또한 궁극적으로는 이 텍스트 역시) 떠올리지 않을 수 없다. “개인용 컴퓨터가 어떻게 인체를 망가뜨렸는지 ↔ 너를 너무 사랑해서 나는, 영원히 문을 닫아버렸다.”●

절대 마지막이 아니다 — 메아리 (복제본): 아우성 (clamore), 사랑 (amore), 더 (more), 광석 (ore), 다시(re): 다시 한 번(once more): 그런 걸까? 나는 무한히 ∞ (열려있다).

프란츠 뎀펠(베를린, 독일)은 독립 현대 미술 큐레이터이자 작가이다. 그는 라이프치히 대학교에서 문화 사회학을 중심으로 문화 연구를 전공했으며 프랑크푸르트 괴테 대학교와 슈타델슐레 미술대학에서 큐레이터학 석사 학위를 받았다. 그는 쿤스트할레의 30주년을 기념하여 «Portikus XXX»(2017)를 공동 기획했으며, 쿤스트베렌 브라운슈바이크에서 다양한 전시에 참여했다. 또한 <The Faculty Of Sensing – Thinking With, Through And By Anton Wilhelm Amo>(Kunstverein Braunschweig / Mousse Publishing) 및 <LIGHT+SPACE>(LAS / Copenhagen Contemporary / Walther König)의 편집장을 역임했다. 특히 <LIGHT+SPACE>는 베를린의 크라프트베르크에서 로버트 어윈 작가와 함께 새로운 커미션 작업을 선보이며 발간했다. 마틴 그로스와 함께 공공 설치작품과 이미지 ↔ 텍스트 스트리밍 웹사이트 Livestream24(livestream24.org)를 발표했다.