

Langweile
Γγυδ
Langweile
Langweile
Langweile

Seungyoon Yu, Sogang Univ.

Concept and Motif

Heidegger talks about boredom (Langweile), and superficial boredom (oberflächige Langweile) is boredom that is caused by oneself or the surroundings.

He said that people do not solve the problem, but make small talks and kills time, making a vague conclusion about the problem and fleeing from reality. Conversely, deep boredom (tiefe Langweile) means boredom for no reason.

It is impossible to kill time for deep boredom, but Heidegger argues that the way to overcome it is "Existence". Existence is finding one's reason for existence in oneself, not in others.

I feel boredom. Whether it is superficial or deep boredom, it is not known, but the symptom is laziness. I know what to do to "exist", but I don't do it. Langweile, the German expression, has the meaning of boredom, but when translated, it is 'long while'. So, with boredom, I have a different unit of time than others. They are living on a different time axis. In this way, in fact, everyone's time axis is different, but there are many people living in the majority of the time axis with the name 'reality' or 'present' like a normal distribution. Aligning to this time axis is painful, but since the majority live on that time axis and are trying to fit it, the few are

하이데거는 권태(倦怠, Langweile)에 대해 이야기하면서, 표면적 권태(oberflächige Langweile)란 자기 자신 또는 주변에 의해 생기는 권태로, 이를 극복하기 위해 사람들은 나와 내 주변과 사회의 본질적 문제를 파악하고 해결하는 것이 아니라, 잡담과 시간 죽이기를 하면서 애매하게 그 문제에 대한 결론을 내리고 현실로부터 도피한다고 했다. 이와 반대로 깊은 권태(tiefe Langweile)는 아무 이유 없는 지루함을 뜻한다. 깊은 권태에 대해서는 시간 죽이기가 불가능한데, 하이데거는 이를 극복하는 방법이 '실존'이라고 주장한다. 실존이란 자신의 존재이유를 타인이 아니라 자기 자신에게서 찾는 것이다.

나는 권태를 느낀다. 그것이 표면적 권태든 깊은 권태인지는 알 수 없지만, 그 증상은 다름 아닌 게으름이다. 실존하기 위해 어떻게 해야 하는지 알고 있는데 실행하지 않는 것이다. 독일어 표현인 Langweile는 권태의 의미를 가지지만 풀어쓰면 '긴 시간 동안'이다. 그러니 권태를 가진 나는 다른 이들과는 다른 시간 단위를 가지게 된다. 다른 시간축 위에서 살아가고 있는 셈이다. 이런 식으로 사실 모든 사람들의 시간축은 다 다른데, 단지 '현실'이나 '현재'라는 이름을 가진 대다수의 시간축에 정규 분포처럼 많은 사람들이 살고 있는 것이다. 이 시간축에 맞추는 것은 고통스러운 일이지만,

forced to ride. It is to give up existence.

In my laziness, depression, anxiety, panic, and wandering, I tried hard to fill the gap with 'reality', that is, 'other people'. As Heidegger said, daily life masks this boredom to some extent and forces me to imprint the current time axis. In such a daily life, ontological worries about me — depression, anxiety, and things like that are regarded as something special, and only when the axis is right, I am considered a normal person. So, rather, it's a bit peculiar, but when it comes to saying that it's okay, I feel that I should be more peculiar. I feel that I have to live on my time axis. However, 'reality' is not easy. This is because it is an immediate livelihood problem. So, when I come to the real time axis, I do the most real work while showing the competence of one person. I get a lot of ideas, thoughts, and insights from another daydreaming time axis, but bringing them to reality is only possible in a limited amount of time.

다수가 그 시간축에 살고 있고 또 맞추려 하고 있기에 소수는 어쩔 수 없이 편승하게 된다. 실존을 포기하는 것이다.

나는 나의 게으름과 우울과 불안과 공황과 방황 속에서 '현실', 즉 '다른 사람들'와의 간극을 맞추기 위해 무던히도 노력했다. 일상은 강제로 현재의 시간축을 나에게 각인시킨다. 그런 일상 속에서 나에 대한 존재론적 고민 — 우울과 불안과 그런 것들은 무슨 특별한 일로 치부되고, 축이 가끔 맞을 때에만 나는 정상인으로 간주된다. 그래서 오히려 조금 특이하지만 괜찮다는, 나를 칭하는 말에서 나는 오히려 더 특이해져야 함을 느낀다. 나의 시간축에서 살아야 함을 느낀다. 하지만 '현실'은 녹록치 않다. 당장 생계가 걸리는 문제이기 때문이다. 그래서 현실의 시간축에 왔을 때 나는 그나마 한 사람 분의 역량을 보이면서 최대한의 현실의 일을 한다. 공상에 잠긴 다른 시간축에서 나는 많은 아이디어와 생각과 인사이트를 얻지만 그걸 현실로 가져오는 것은 한정된 시간에서만 가능한 일일 뿐이다.

Project Explanation

Everyone lives on a different time axis. The words "reality" or "present" are expressed as agreed in GMT. There may be people whose time axis is close to the present, but I am not. So I'm on my time axis until the present comes, and people define it as boredom.

This project is meaningful in that it allows the audience to experience Heidegger's "boredom" and "Existance". When an audience sits in front of a laptop, they see themselves on the screen with a high-contrast filter applied, and a clock consisting of two second hands. One is a reality's clock that turns one turn every 60 seconds, and the other is a clock that expresses boredom that turns one turn every 180 seconds. At the moment when these two overlap, the audience can see themselves in reality for a moment. The two second hands overlap once every 90 seconds, which is boring (langweilig) enough to wait for the second hands to overlap without any change. After a certain period of time, the time axis shifts and you face yourself, who is on your own time axis and cannot see it properly.

This work portrays that the true way to solve that boring time is "Entwurf, projection". That

모든 사람은 다른 시간축에 살고, '현실', 또는 '현재'라는 말은 GMT로 합의되어 표시되는 것이다. 각자의 시간축이 현재에 가까운 사람도 있겠지만 나는 그렇지 못하다. 그래서 나는 현재가 올 때까지 나의 시간축 위에 있고, 그것을 사람들은 권태로 규정한다.

이 프로젝트는 하이데거의 "권태"와 권태의 해결 방법인 "실존"을 관객에게 체험시킨다는 점에서 의미가 있다. 관객이 노트북 앞에 앉으면, 화면에 두 개의 초침으로 이루어진 시계와 고대비 필터가 적용된 자신을 보게 된다. 하나는 60초에 한 바퀴를 도는 현실의 시계이고, 나머지 하나는 180초에 한 바퀴를 도는 권태를 표현한 시계이다. 이 두 개가 겹치는 순간에 잠깐, 관객은 현실의 자기 모습을 볼 수 있다. 두 초침은 90초에 한 번씩 겹치게 되는데, 초침이 겹치기만을 기다리기에는 충분히 지루한(boring, langweilig) 시간이다. 그렇게 다시 일정 시간이 지나면 시간축이 어긋나면서 자신의 시간축 위에 있어 제대로 보이지 않는 자신을 마주하게 된다.

이 작품은 그 지루한 시간을 해결하는 진정한 방법이 "기획투사(projection, Entwurf)"임을 묘사한다. 기획투사란 자신의 존재가능성으로 자신을 던지고, 그렇게 던져진 자신의 존재가능성에 의거해 자기 자신을 이해하는 것

is, to throw yourself into the possibility of your own existence and to understand yourself based on the possibility of your existence. Possibilities here are not indiscriminate freedom, but limited by the world, and projection is, in the end, an understanding itself and an autonomous and active act of self-subjectivity. The goal of this work is not for the audience to just wait for that time, but to try to understand something (self or something else) until something changes, or ignore this work. This is because this is an existential act to truly escape the boredom.

이다. 여기서 가능성은 무차별적 자유가 아니고 세상이 한정된 가능성으로, 기획투사란 결국 이해 그 자체이자 자기 주관성의 자율적이고 능동적인 행위를 표방한다. 결국 이 작품의 목표는 관객이 마냥 그 시간을 기다리는 것이 아니라, 무언가 달라질 때까지 무언가(자아나 다른 어떤 것)를 이해하려고 노력하는 것에 있다(자신의 주관으로 이 작품을 무시해도 된다). 이것이 그 권태를 진정으로 벗어날 실존적 행위이기 때문이다.