ARKO Art Center

2021

아르코미술관

전문인 교육

ART TALK

아트토크

작가 과정(1)

아르코미술관

Contents

2021 ART TALK
아르코미술관 전문인 교육
아트토크
작가 과정(1)

예술로 말 걸다, ART TALK 4

About 말 걸기 + 8

평면과 미디어 사이, 경계를 넘어 대안으로 10
박차민

시공간 너머에 그려낸 움직임의 궤적 12
박해우

공간과 구조의 안과 밖, 뼈대와 살이 뒤바뀔 때 14
신하라

지금 여기, 실재하는 삶의 질문들 16
이유진

기술과 예술 사이, 충돌의 미학 18
최정윤

WORK 대화 & 20

〈왜 그곳에 아무것도 없을거라고 생각했을까〉 22

〈글-레시피〉 26

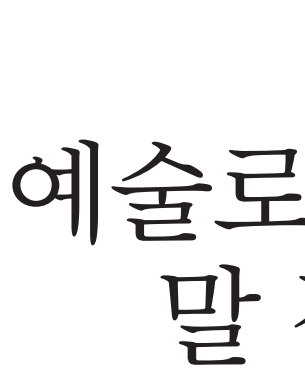
〈스웰로어 - 끈적한 심연(Swell.O.ER - Slimy Abyss)〉 30

〈14m²〉 34

〈D.Flavin의 V.Tatlin을 위한 기념비를 위한 기념비 (Monument for D.Flavin's Monument for V.Tatlin)〉 38
〈Straight〉

예술로 말 걸다
ART TALK

아르코미술관은 창의적 예술 생산자를 위한 대안적 성격의 공공기관으로
동시대 예술 현장의 신진 작가와 기획자를 위한 다양한 프로그램과 전시를
기획하고 있습니다. 2018년부터 아르코미술관이 진행해온 〈아트토크〉는
문화예술 전문가와 신진 예술가의 작품 멘토링 프로그램입니다. 각 과정별로
4주간의 프로그램이 진행되는 동안 시각예술 분야 전문가와 신진 예술가는
예술적 소통을 나누고 풍성한 예술 담론을 나누는 네트워킹의 시간을 갖게 됩니다.
특히 2021년에는 신진예술인의 네트워킹 플랫폼 '인사미술공간'을 기반으로
변화하는 시대, 새로운 예술의 가치에 대해 토론하고 예술 현장에서
실천방법을 찾고자 합니다.






2021 ART TALK 전체 일정

◆ 6월 4일 ~ 6월 24일

큐레이터①
시각예술 비평 사례 연구 및 토론
희망 작가 인터뷰 및 비평 작성

◆ 7월 8일 ~ 7월 29일

에듀케이터①
환경과 생태계를 연구하는 예술경험 방법 연구
〈바깥에서 즐기는 아르코미술관〉 연계
프로그램 실현

◆ 8월 5일 ~ 8월 26일

작가①
디지털 작품 창작 연구
디지털 작품 창작

◆ 9월 2일 ~ 9월 23일

큐레이터②
전시 기획 연구
메타 비평

◆ 10월 7일 ~ 10월 28일

작가②
유니티 엔진을 활용한 오큘러스 HMD기반
가상현실 작품 창작
가상 현실(VR)기반 창작 작품

◆ 11월 3일 ~ 11월 24일

에듀케이터②
디지털 소외계층 예술경험
접근성 향상을 위한 교육 프로그램 개발
교육 프로그램 기획

작가 과정(1)

〈아트토크_작가 과정〉의 첫 번째 시간은 디지털 작품 창작 연구 시간으로 이루어집니다. 디지털 작품 창작에 관심 있는 신진 예술인이 멘토와 함께 국내외 전시 프로그램을 탐구하며 디지털 전시 플랫폼을 연구하고, 멘토링을 통한 작품제작 과정을 통해 작품 구현 방법을 모색하는 시간으로 구성되었습니다. 4주간의 프로그램을 통해 완성한 디지털작품은 문화예술 메타버스 'Hidden Order(히든오더)'를 통해 공개되었습니다.

일정

구분	주제	강사
오리엔테이션 (8월 5일)	프로그램, 강사, 참여자 소개 [토론] 참여자 작품 공유, 발전방향 모색	**오세원** 씨알콜렉티브 디렉터, 기획자
사례 연구 (8월 12일)	디지털 전시 플랫폼 사례연구 국내외 전시 프로그램 소개	**홍이지** 국립현대미술관 학예연구사
워크숍 (8월 19일)	작품 소개 및 디지털 작품 구형 방법 작품제작 중간발표, 멘토링(1)	**ISVN** 작가 콜렉티브
워크숍 (8월 26일)	디지털작품 화성에서 어떻게 보여줄 것인가? 작품제작 멘토링(2)	**티슈오피스** 디자인그룹
성과공유회 (9월 7일)	성과 발표 및 공유	**오세원, 홍이지, ISVN, 티슈오피스**

참여전문가

오세원 씨알콜렉티브 디렉터, 기획자

재단법인 일심의 비영리전시공간, 씨알콜렉티브를 운영하는 디렉터로, 영은미술관 레지던시 팀장, 아르코미술관 학예실장, 문화역서울 284 운영총괄팀장을 역임, 현재는 삶과 예술의 관계를 탐색하면서 시각예술을 매개로 대중의 잠재력을 발굴, 확장에 관심을 가지고 콜렉티브로 활동 중이다.

홍이지 국립현대미술관 학예연구사

영국에서 큐레이팅을 공부했으며, 현재 국립현대미술관 학예연구사이다. 서울시립미술관에서 큐레이터로 재직하였으며《유령팔》(2018),《하이라이트: 까르띠에 현대미술재단 소장품 기획전》(2017),《판타시아: 동아시아 페미니즘》(2015) 등을 기획했다. 디지털 매체 연구와 동시대 미술의 조건에 대해 깊은 관심을 두고 있으며, 미팅룸에서 큐레이팅팀 디렉터로 활동하며 전시 기획뿐만 아니라 글쓰기와 연구 활동도 이어가고 있다.

ISVN 작가 콜렉티브

ISVN은 '더 도슨트'의 백윤석, 밴드 실리카겔의 김한주, 참세의 김정각, 영상작업자 멜트미러로 구성되어 있으며 2018년 5월, 매체와 상관없이 게임으로 추정될 만 한 것들을 제작하고 실행할 목적으로 만들어진 공동 작업자 모임이다. 아르코미술관의《더블 네거티브: 화이트 큐브에서 넷플릭스까지》(2018~2019)에 참여하여 온라인 플랫폼과 웹상에서 보이는 이질적인 밈과 이미지를 수집하고 이를 현실에서 펼쳐진 이정표로 기능하는 이미지들의 좌표와 신체의 행동양상에 대한 링크로 확장하는 작업을 선보인 바 있다.

티슈오피스 디자인그룹

2019년 봄에 출범해 이제 막 만 2세가 된 스튜디오다. 건축, 제품, 그래픽 등 각기 다른 분야에 머물러있던 이상익, 이승아, 이창훈, 조영이 만나 결성한 다학제적 그룹이다. 티슈오피스는 선명한, 완결된, 안전한 것과는 거리를 두며 현상을 바라본다. 주요 매체로 게임을 다루고 있으며, 최근에는 문화예술 메타버스 'Hidden Order(히든오더)'를 런칭하여 지속적으로 업데이트 중이다. 'Tissue Office'는 종종 '조직 사무소'로 번역되곤 한다.

말 걸기
+

박차민
박해우
신하라
이유진
최정윤





About



평면과 미디어 사이 경계를 넘어 대안으로

박차민

미술대학에서 회화를 전공했다. 평면과 미디어 작업을 오가며 게임 환경 내에서 여성 캐릭터가 소비되는 이미지와 구현 방식에 회의를 느껴 새로운 작업을 시도하게 됐다. 현재는 3D 프로그램으로 새로운 여성 캐릭터를 만들어내는 데 관심을 두고 있으며, 젠더의 경계 혹은 이분법적 캐릭터 생산의 대안을 마련하기 위해 다양성을 기반으로 한 모델링 제작을 이어가고 있다.



2020 • 《플라나리아 렌즈》, 온라인

시공간 너머에 그려낸 움직임의 궤적

박해우

흐르는 것들의 진동을 묘사하는 작업을 주로 한다. 재료가 본래 쓰이던 방식과는 다른 상황에 재료를 두고, 비틀어진 마찰의 파동을 관찰한다. 이는 이를테면 주먹을 꽉 쥐었을 때 느껴지는 포화상태의 압력이 무감으로까지 이어졌을 때, 주먹을 서서히 풀면 저릿하면서도 부드럽게 닿아오는 살결의 감각과 같은 생생함을 느끼기 위함이다. 그런 움직임들을 영상과 미디어 설치작업을 통해 만들어가는 중이다.



공간과 구조의 안과 밖, 뼈대와 살이 뒤바뀔 때

신하라

기계나 디지털 미디어 장치 또는 신체의 기관을 통한 경험과 감각을 아티스틱 리서치(Artistic Research) 형태로 작업한다. 인간 중심의 근대적 사고, 인류의 미래적 환영에 대한 회의를 바탕으로 유기체와 인공물의 관계와 흔적을 탐구한다. 살아있는 것과 살아있지 않는 것 또는 실재하는 것과 실재하지 않는 것들이 서로를 서로가 대신할 때 각 개체는 죽음과 상실, 재회 그리고 존재적 가치 사이를 배회한다. 이때 발생하는 모호한 층위의 간격들을 인지하고자 한다.



2020 • 《무스라라 믹스 페스티벌 20》, 온라인
• 《I am.(Ich bin.)》, 쿤스트라움 포츠다머 스트라세
• 《클러스터》, 학고재 디자인 프로젝트 스페이스
• 《스트레인지 띵즈》, 사일런트 그린
2019 • 《딥 씨 크리에이션즈》, UdK 미디어하우스

지금 여기,
실재하는 삶의 질문들

이유진

개인 간의 관계에 관심이 많아 이를 주제로 퍼포먼스, 설치, 관객참여형 작업을 주로 이어왔다. 2021년 6월 공간 파도에서 진행한 개인전《손을 놓아 파괴하십시오》에서 관객의 참여와 작가의 수행이 계속해서 서로의 인과관계가 되는 퍼포먼스 작업을 선보였다. 코로나19 이후로 개인이 혼자 보내야하는 시간이 늘고 있는 상황 속에서 최근에는 관객의 참여 없이 혼자 출연해 규칙에 따라 특정한 행위를 수행하는 퍼포먼스 영상들을 제작하고 있다.



2021 • 《손을 놓아 파괴하십시오》, 공간 파도
2020 • 《0.5와 A를 포함하는 모든 가능성 x》, 을지로 OF

기술과 예술 사이, 충돌의 미학

최정윤

대학에서 산업공학을 전공했다. 기계화와 산업화가 이루어진 20세기 초부터 컴퓨터공학을 중심으로 전례 없는 변화를 겪은 21세기까지, 기술이 발전이 가져온 문제에 관심이 많다. 기후변화와 인간관계의 산업화 등 21세기의 다양한 부작용을 미술로 풀어내는 작업을 이어왔다. 변화하는 시대, 새로운 예술을 가치를 탐구하는 〈아트토크〉를 통해 20세기 산업 생산에 대한 비판을 예술로 구현해낸 앤디 워홀과 같이, 21세기의 문제를 역설적 예술로 풀어내기 위한 힌트를 얻고자 한다.



대화
&




Tissue Office
티슈오피스 구기태

Work


삼켜
풀려
베단다
물을 먹고


고생 많으셨습니다! 짝짝짝!
Tissue Office
yoojinlee
Tissue Office: 다섯분 모두 화성 환경에 맞춰 작업을 수정해주시느라 고생을 많이 하셨습니다.
아르코미술관 이민영: 짝짝짝!!
아르코미술관 이숙진: 와아아
say hi..

화성에서 만난 존재들

〈왜 그곳에 아무것도 없을 거라고 생각했을까?〉

write.

박차민

QR코드를 스캔하시면
작품을 감상하실 수 있습니다.

스페이스X 창업자 일론 머스크는2050년까지 인류의 '화성 이주 프로젝트'를 이루겠다는 포부가 이슈 되면서 미지의 행성 화성에 대한 호기심과 더불어 지구의 지긋지긋한 삶을 끝내고 화성으로 가고 싶다고 희망하는 농담조의 목소리도 이어졌다. 나와는 먼 이야기일 뿐이라는 생각으로 의구심을 접어두고 시간이 흐른 뒤, 'Hidden Order(히든오더)'라는 가상의 화성을 만날 수 있었다. 디지털로 전환된 화성에 방문하기 전 '실제로 화성에 아무도 없을까?' 질문이 문득 떠올랐다. 화성의 생명체가 없다는 조건으로 화성의 식민지화를 목표로 하는 태도와 과거 아메리카 대륙을 우연히 발견하고 침략한 콜럼버스의 무례함이 오버랩 되면서 화성에 네이티브가 존재한다는 가정을 해본다.

2021년 살인적인 더위로 마스크 속에서 흐르는 땀줄기를 몰래 숨기며 에어컨에 의지하며 하루하루를 버텼다. 그럴수록 구석진 곳에 실외기의 뜨거운 바람은 더 가열되었고 바깥은 바이러스와 폭염으로 점철되었다.

이번 Hidden Order(히든오더) 메타버스 세계에서는 인류를 대신하는 아바타의 존재들이 화성의 네이티브, 모노리스를 만나 현실에서 너무나 뜨거워진 지구에 더는 데이터센터를 설치하지 못하여 화성에서 설치할 것을 협상하지만, 결국 아바타들의 어리석은 행동과 인류의 오만함으로 끝이 난다.

Hidden Order(히든오더)의 화성에서는 아바타들이 지구로 돌아가 좋은 방안을 찾을 것이라고 약속하지만, 우리가 정말 문제를 해결할 수 있을까? 그동안 당연하게 소유해 오던 것들을 되돌아보고 원래 자리로 돌려놓는 태도를 갖고자 한다.



〈어리석은 Neo-Human Avatar 02〉,
2021, 3D 오브젝트, 가변크기



〈왜 그곳에 아무것도 없을 거라고 생각했을까?〉, 2021, 단채널 비디오, 컬러, 23초 반복재생

Q. 작품에 대한 소개 부탁드립니다.

Hidden Order(히든오더)의 메타버스 '화성'에서 퀘스트 미션을 수행하고 스크린으로 작품을 관람하는 참여적 작업을 진행했습니다. 지구에 더 이상 데이터센터를 설치할 수 없어 화성에서의 원주민 '모노리스'가 있다는 가정 하에 협상과 서사가 진행되는 작업이었습니다.

Q. 작품의 아이디어는 어떻게 시작되었나요?

게임 내에서 소비되는 여성 캐릭터에 문제의식을 느끼고 있었고 디지털 미감, 디폴트화된 형상화에 변화가 필요하다고 생각했습니다. 특히 도나 헤러웨이의 「헤러웨이 선언문(인간과 동물과 사이보그에 관한 전복적 사유)」에서 언급하는 '포스트 젠더'에 관해 생각해 보게 되었습니다. 더불어 '화성'이라는 사변적 공간 내에서 어떤 형태로 생존할 수 있을지 상상하며 작업을 이어 나갔습니다.

Q. 아트토크를 통한 Hidden Order(히든오더)에서의 전시 과정이 기존 작업과 달랐던 점은 무엇이었나요.

지금까지 생각해왔던 전시의 형태는 물리적인 공간 내에서 작품이 앞에 놓여 있는 상태였는데, 이번 메타버스를 활용한 전시는 실시간 쌍방향의 대화가 가능하고 즉각적인 반응을 볼 수 있다는 점에서 흥미로웠습니다. '나'의 신체가 디지털로 전환되어 드넓은 가상 공간에서 발걸음을 옮기는 과정이 이질적으로 느껴지긴 했지만, 가상 공간에서 작업을 설치하고 전시를 관람하며 향후 메타버스의 전시가 어떻게 확장될지 궁금해지는 시간이었습니다. 더불어 VR 기기가 상용화되고 휴대성이 높아지면 더 다양한 형태의 체험이 가능할 것 같다는 생각이 들었습니다.





Q. 준비부터 전시 개최까지의 과정 중 가장 인상적인 순간은 언제였나요.

제 작품을 볼 때 그리고 관람객의 반응과 퀘스트를 수행할 때. 궁금증을 유발하는 과정이 흥미로웠습니다.

Q. 전시를 마무리하며 화성에 남기고 싶은 한 말씀 부탁드립니다.

앞으로 화성이 어떻게 더 변화하고 흥미로운 주제로 발전해나갈지 무척 궁금하고 관심이 많이 가는 가상공간이라고 생각합니다. 팬데믹 이후, 현실의 많은 제약을 해결할 수 있는 새로운 창구가 될 수 있겠다는 생각도 들고요. 관람객의 연령층과 다양성이 확장되어 소통할 수 있다면 더 흥미로운 이야기가 오고 갈 수 있으리라 생각합니다.

Q. 작품에 관해 자유롭게 하고 싶은 말씀을 남겨주세요.

화성 내에서 각 작가들의 작품이 일괄적으로 디지털화되고 전시될 때 다양성이 떨어지지는 않을까 하는 우려가 있었습니다. 그러나 동일한 매체 내에서 작품의 주제와 방식에 따라 결과물이 달라진다는 점이 흥미로웠고, 디지털 작품과 메타버스 내에서의 전시에 대해 관심이 높아졌던 계기가 되었습니다.

다시 만나고 스미며 재생산되는 언어들

〈글-레시피〉

write.

박해우

QR코드를 스캔하시면
작품을 감상하실 수 있습니다.

산책하며 보게 되는 길가의 간판들, 가로수, 주차된 트럭과 지나가는 행인의 옷 패턴은 개별적인 존재지만, 누군가의 환경이 되며 시선 안에서 엮인다. 동공의 움직임은 불규칙한 동선으로 환경 속 요소들에 머무른다. 그런 생각을 하며 산책을 하고 돌아와서, 하예주 시인의 『영원히』를 읽었다. 멜로디가 읽히는 듯한 시를 눈으로 좇다가, 풀어진 멜로디처럼 혹은 산책할 때의 눈처럼 시선의 동선을 달리했을 때 다르게 조합이 되는 읽기는 어떤 경험이 될까 궁금해졌다.
이번 작업에서 만나는 오윤경 시인의 『절벽』과 하예주 시인의 『영원히』는 각자 다른 동력을 그렸다. 바다 위 두 시의 글자들은 구멍난 상태로 서로를 스친다. 어떤 시인의 언어로 촘촘히 짜인 시는 하나의 환경요소가 되어 바라보는 이의 시선에서 다시 만들어진다. 글자들은 개별적인 플레이어가 되고 가로수가 비춰진 창문처럼 안과 밖의 상의 겹쳐진다.



Q. 작품에 대한 소개 부탁드립니다.

〈글-레시피〉는 두 개의 시를 구멍의 움직임을 통해 겹쳐서 바라보는 작업입니다. 시의 글씨는 구멍으로 새겨졌는데, 바로 뒤에도 구멍 난 시가 겹쳐 있습니다. 시가 새겨진 판들은 조금씩 움직여서 글씨를 짐작할 수 있는 구멍의 모양이 계속 변합니다. 그렇게 읽었을 때, 온전히 시를 읽으려는 동공의 움직임은 분산되며 시 읽기의 경험 중 시선의 역할이 부각됩니다.

Q. 작품의 아이디어는 어떻게 시작되었나요?

산책을 하고 돌아와서 시를 읽었을 때 시작되었습니다. 산책하면서 건물과 나무 등 지나가는 것들을 바라보며 이런저런 생각을 했습니다. 그러다 산책할 때의 눈처럼 시선의 동선을 달리했을 때 다르게 조합이 되는 읽기는 어떤 경험이 될까 궁금해졌습니다.

Q. 아트토크를 통한 Hidden Order(히든오더)에서의 전시 과정이 기존 작업과 달랐던 점은 무엇이었나요.

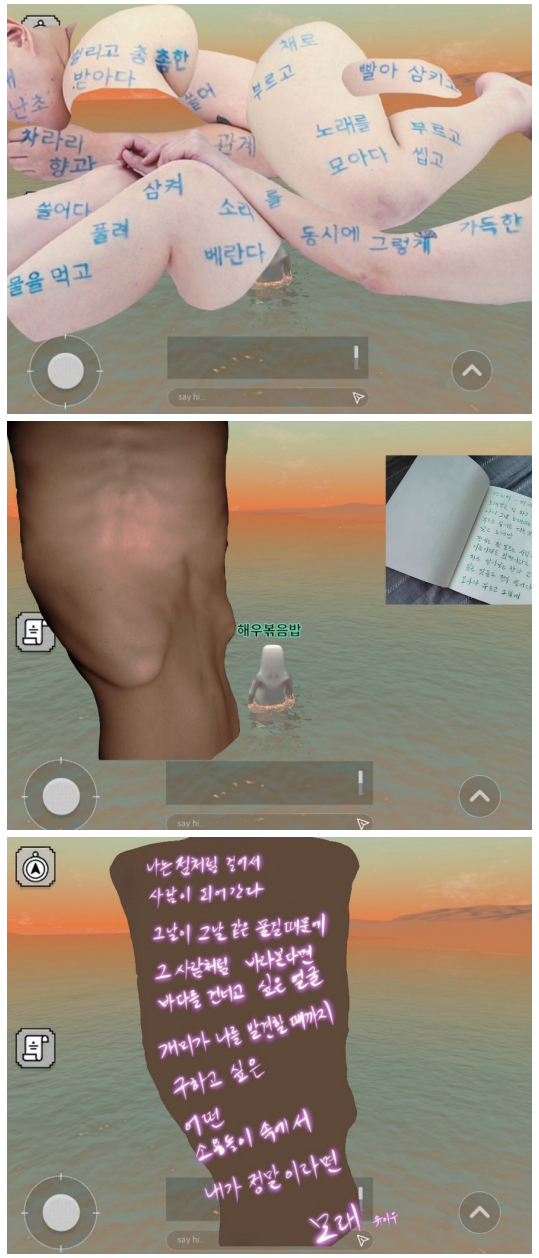
아바타의 움직임을 고려해서 작업을 하니, 관객의 시선을 고려하는 방식이 기존과 달랐습니다. 아바타는 자신의 키보다 높이 뛸 수 있고, 사진을 통과할 수도 있었습니다. 그리고 중력이 없다는 점에서 더 자유로운 배치를 할 수 있었습니다.

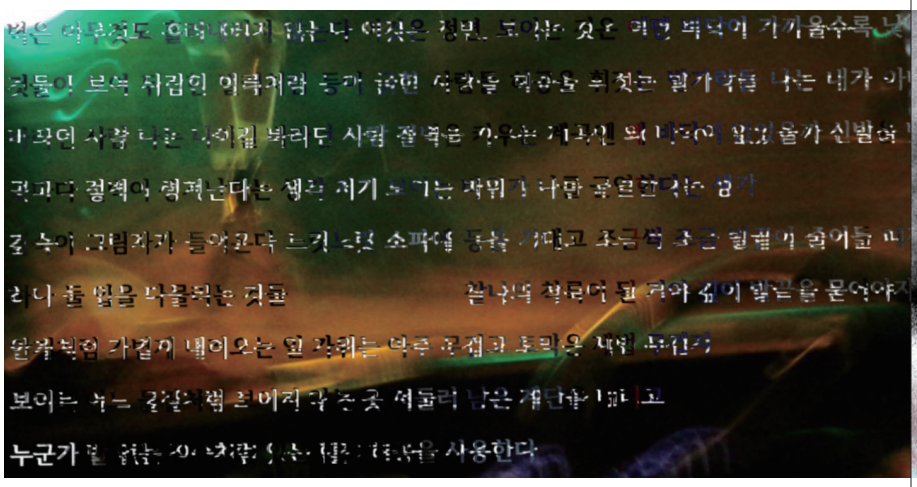
Q. 준비부터 전시 개최까지의 과정 중 가장 인상적인 순간은 언제였나요.

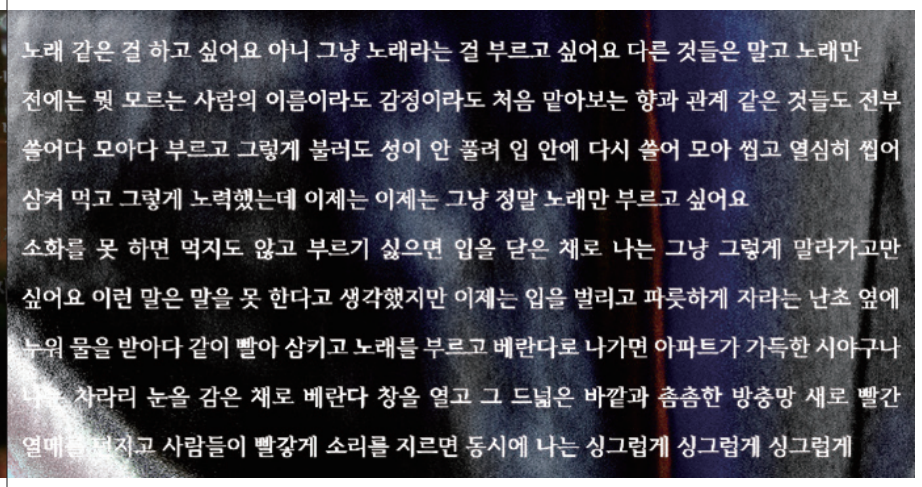
작품에 사용된 시를 쓴 시인들에게 사용 허락을 구했던 날이 기억납니다. 모두들 시의 새로운 활용을 반기고 흥미를 가져 주셔서 힘을 많이 받았습니다. 타인의 작품이다 보니 여러 부분을 고려하고 존중하는 방식으로 작업을 진행하며, 그 과정에 관련해서 많이 배울 수 있었습니다.

Q. 전시를 마무리하며 화성에 남기고 싶은 한 말씀 부탁드립니다.

화성과 만나서 즐거운 9월이었습니다. 발 도장 꾹 찍고 갑니다!







〈글-레시피〉, 2021, 단채널 비디오, 컬러, 1분 9초

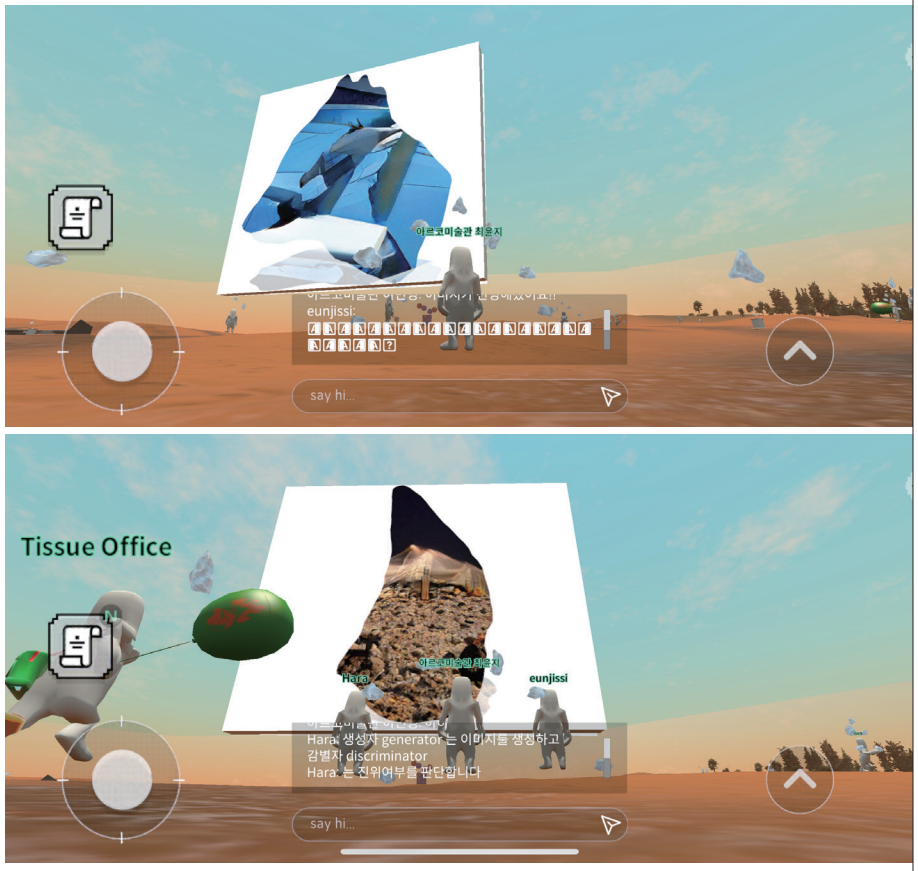
Swell.O.ER를 위한 지침

〈스웰로어 - 끈적한 심연(Swell.O.ER - Slimy Abyss)〉

write.

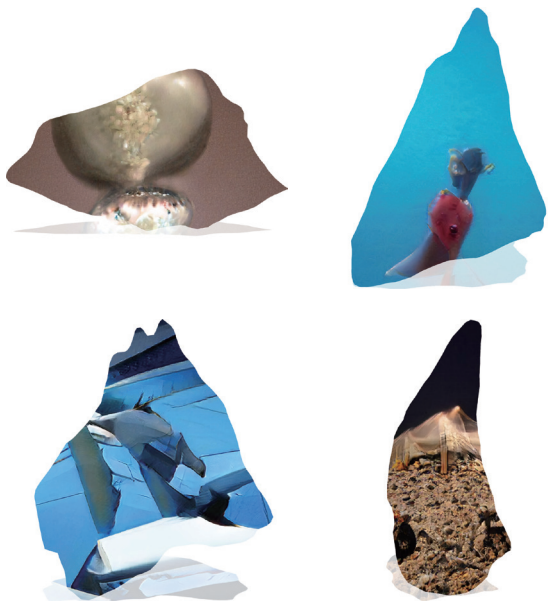
신하라

QR코드를 스캔하시면
작품을 감상하실 수 있습니다.

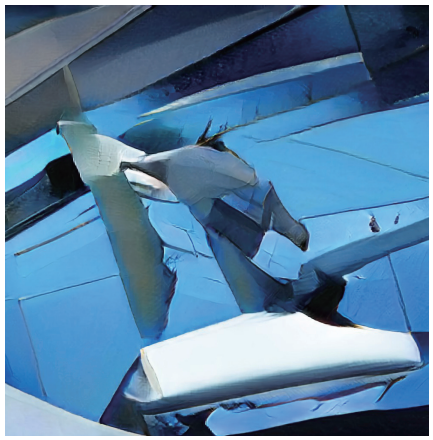


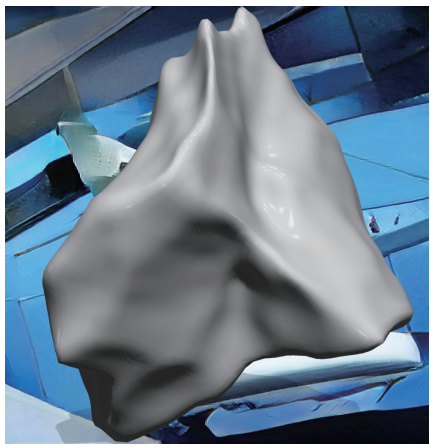
〈스웰로어 - 끈적한 심연(Swell.O.ER - Slimy Abyss)〉,
2021, 인공지능 GAN을 통한 이미지 생성, 디지털 이미지, 히든오더 애플리케이션 내 전시 전경

 # 신체는 불투명하기에 자유롭게 물질을 투과하거나 유동적일 수 없으며, 행동의 영역은 제한되어 있습니다.
 # 하지만 하나의 신체는 해체되고 개별 기능만이 존재하는 세계에서 나의 피부는 다른 것을 덮고, 나의 폐는 다른 것을 위해 숨을 쉴 수 있습니다.
 # 이것은 여전히 나일 수도 있지만 나를 대신하는 것 또는 나를 벗어난 대체된 무언가일 수도 있습니다.
 # 거대한 두 세계가 있습니다.
 # 거대한 두 세계는 충돌하였지만, 마찰과 대립, 경계는 모호해지며 세계를 향하는 응시의 방향은 분산되어 위계를 가지지 않습니다.
 # 인공- 자연, 내부-외부, 액체-고체, 지배-피지배, 중력-무중력, 뱉어진 것-삼켜진 것의 이분법이 해체된 세계에서 나와 나의 대리인의 관계 또한 모호해집니다.
 # 다섯 개의 캐릭터 1. 삼키는 자, 2. 끈적한 심연, 3. 썬라이즈, 4. 낙관적 메신저, 5. 연금술사는 인간의 형체가 아닌 공간, 질감, 빛, 소리, 필터링, 움직임으로 자신의 모습을 변형하며 스테이지를 넘어갑니다.
 # 생성자(Generator)는 이미지를 만들어내고 감별자(Discriminator)는 진위를 판별하며-인공지능 GAN-상상 속 캐릭터의 모습을 이미지로 선별합니다.
 # 이미지로 시뮬레이션 된 캐릭터는 인터페이스와 이동의 영역, 서식지의 탐색을 화성-Hidden Order(히든오더)-에서 실험합니다.
 # 스테이지를 넘나드는 여정의 목적지는 없으며 플레이어는 그곳에서 표류합니다.
 # 거대한 두 세계 사이에서 한계치의 조정, 과잉된 부분의 재배치, 부재하는 영역의 충족을 통해 최적화된 상태를 시뮬레이션 해봅니다.
 # 우리가 마주하고 있는 이 세계는 최적화를 향해 가고 있나요?
 # 이에 대한 시뮬레이션은 VR로 개발되어 11월에 공개될 예정입니다.



〈스웰로어 - 끈적한 심연(Swell.O.ER - Slimy Abyss)〉,
2021, 인공지능 GAN을 통한 이미지 생성, 디지털 이미지





Q. 작품에 대한 소개 부탁드립니다.

인공과 자연, 내부와 외부, 액체와 고체, 지배와 피지배, 중력과 무중력, 뱉어진 것과 삼켜진 것과 같은 이분법적인 기준으로 나눠진 거대한 두 세계를 상정하며, 그 사이에서 한계치의 조정, 과잉된 부분의 재배치, 부재하는 영역의 충족을 통해 최적화된 상태를 시뮬레이션 해보고자 하였습니다. 더불어, 생성자(Generator)는 이미지를 만들어내고 감별자(Discriminator)는 진위를 판별하는 인공지능 GAN을 이용해 가상의 이미지를 만들었습니다.

Q. 작품의 아이디어는 어떻게 시작되었나요?

가상의 거대한 두 세계를 충돌시켜 하나의 중심이 해체된, 다중 시선과 위계 없음 그리고 대체된 존재들이 수행하는 기능들로 존재하는 세계의 여정을 그려보고자 작품을 구상하게 되었습니다. 파편화된 시점에서 유기체와 인공물의 관계, 인간과 비인간의 새로운 서식지의 탐색 과정을 고민해 보고 싶었습니다.

Q. 아트토크를 통한 Hidden Order(히든오더)에서의 전시 과정이 기존 작업과 달랐던 점은 무엇이었나요.

물리적 공간을 비슷하게 재현한 가상공간에서의 전시가 아닌 디지털 가상공간을 독자적으로 인식하고 경험해 볼 수 있었습니다. 작업은 메타버스 공간에 시뮬레이션되어 인터페이스, 이동의 영역과 동선을 조작하며 낯선 곳에서 표류해 볼 수 있었습니다.





Q. 준비부터 전시 개최까지의 과정 중 가장 인상적인 순간은 언제였나요.

Hidden Order(히든오더)에 작품 설치 방안을 구상하며 오고간 대화들은 우리 모두가 마치 그곳에 있는 듯 상상하며 이루어졌습니다. 작품을 감상하는 방법과 시선의 방향, 인터랙션, 퀘스트를 수행하는 과정을 상상하는 경험이 가상공간에 반영되는 과정이 흥미로웠습니다. 또한 비슷한 의미로 본인이 본인의 대리인(아바타)가 되어 약속 장소와 시간을 정해 화성에 입장하여 함께 투어를 진행한 것이 인상 깊었습니다.

Q. 전시를 마무리하며 화성에 남기고 싶은 한 말씀 부탁드립니다.

화성의 모든 공간, 즉 스테이지는 연결되어 있고 여정의 목적지는 그곳에 구현된 세계 안에 정해져 있지만 우리에게는 공간을 뛰어넘어 어디든 갈 수 있는 기회 또한 주어졌습니다. 화성의 공간은 현실 세계가 반영된 모습과 현실에서는 불가능한 기능이 함께 반영되어 있습니다. 가까운 미래이자 어쩌면 이미 다가온 화성에 잠시나마 착지하여 좌표를 찍어볼 수 있어 흥미로웠습니다.

Q. 작품에 관해 자유롭게 하고 싶은 말씀을 남겨주세요.

디지털 작품이 그 자체로 가상공간에 설치되어 보이는 전경뿐만 아니라 관람객(접속자·유저)의 경험과 커뮤니케이션을 통해 새로운 작업의 맥락을 만들어낸다는 것을 이번 경험을 통해 이해하게 되었습니다. 이는 다음 작업을 구상함에 있어 고려하게 될 중요한 지점 중 하나가 될 것입니다.

14m², 지구행 왕복 티켓이 도착했습니다

〈14m²〉

write.

이유진

QR코드를 스캔하시면
작품을 감상하실 수 있습니다.

물리적으로 여행할 수 없을 때, 우리는 어떻게 새로운 경험을 하고 서로 연결될 수 있을까? 코로나 펜데믹 시기, 〈14m²〉는 위와 같은 질문에서 출발하였다. 1차적으로 진행된 프로젝트에서 참여자들은 지시에 따라 1인 최소 거주 공간인 14m²의 공간에서 자신의 관찰을 담은 녹음본을 보내왔고, 같은 방식으로 제작된 타인의 녹음본을 받을 수 있었다. 프로젝트는 참여자들이 익숙해진 주변 환경을 세심히 관찰하고, 낯선 이의 사적 공간에 초대받아 청각 경험에 온전히 몰입하도록 하여 시공간의 제약을 넘어 인식과 감각을 확장시키고자 하였다. 이번 프로그램에서는 화성/메타버스 공간에서 작업을 선보이며 지구가 낯선 화성인, 혹은 디지털 밖의 물리적인 세계와 거리가 있는 사람을 참여자로 가정하고 그들에게 실재하는 지구 어딘가로의 여행을 제안하는 데 방점을 두었다. 이때 여행의 목적지는 상징적인 랜드마크가 아닌, 어떤 냄새를 풍기고 특정한 온도와 분위기를 가진 누군가의 소박한 생활 공간이다. 게임의 접속자들은 지구에서 온 물체들과 상호작용하여 녹음본의 일부를 들을 수 있고, 모든 물체를 접촉하면 지구행 티켓 아이템을 받아볼 수 있다. 현재는 웹앱의 형태로 누구나, 어디에서나, 언제나 참여할 수 있도록 작업을 발전시켜 개발 중이다. 14m²의 조각들이 덧대어지며 510,100,000,000m²의 지구 표면적을 차곡차곡 덮는 상상을, 다양한 시공간이 다층적으로 우연히 서로 포개어지며 누군가가 자신의 방 안에서 불현듯 새로운 인식을 얻게 되는 상상을 해본다.









〈14m²〉, 2021, 3D 오브젝트, 사운드, 히든오더 애플리케이션 내 전시 전경

Q. 작품에 대한 소개 부탁드립니다.

저는 Hidden Order(히든오더) 맵에 접속한 관람객을 화성에 사는 사람으로 가정하고, 지구로의 여행으로 초대하는 작품을 만들었습니다. 지구 여행의 단서가 되는 물건들은 유명하거나 거창한 것이 아닌 누군가의 일상 속에 녹아든 물건, 그래서 오히려 지구에 살고 있는 우리의 존재가 더 생생히 다가오는 것들로 선정하였습니다. 게임 맵에서 물건에 다가가면 참여자가 자신의 공간에서 녹음한 소리가 짧게 재생됩니다. 다섯 개의 물건을 모두 클릭하면 제가 준비한 지구행 티켓을 받아볼 수 있습니다.

Q. 작품의 아이디어는 어떻게 시작되었나요?

작년 초부터 코로나19 팬데믹이 시작되면서 사람 간의 연결이 점차 끊어지는 것을 느꼈습니다. 그래서 사람들이 각자의 방에서도 타인과의 유대를 느끼고 새로운 장소를 경험할 수 있도록 하고 싶었습니다. 그래서 친구들에게 이메일로 각자의 방에서 감각하는 것을 설명하고 녹음해 보내달라고 요청하고, 녹음본을 다시 무작위로 다른 참여자에게 전달하는 방식으로 작업을 시작했습니다.

Q. 아트토크를 통한 Hidden Order(히든오더)에서의 전시 과정이 기존 작업과 달랐던 점은 무엇이었나요.

디지털 작업을 처음 시도하다 보니 막연히 머릿속에 있는 아이디어를 실제로 구현하려면 어떤 툴과 기술이 필요한지조차 잘 알지 못했습니다. 그래서 방향을 설정하고 결정을 내리고 시도하는 과정 전체가 제게는 도전의 연속이었습니다.

Q. 준비부터 전시 개최까지의 과정 중 가장 인상적인 순간은 언제였나요.

대면 멘토링 때 제가 만들어 전달해드린 3D 오브제들이 실시간으로 맵에 놓이는 모습을 봤을 때 정말 신기했습니다. 그 후로 성과 발표회 전 먼저 게임에 접속해 보았는데, 만들어주신 NPC와 함께 완성되어 있는 작품의 모습, 퀘스트를 완료했을 때 캐릭터의 손에 티켓이 쥐어져 있는 모습을 보았을 때 멘토분들께서 제가 생각했던 것보다 훨씬 디테일하게 구현하는데에 도움을 주셔서 인상적이었습니다.

Q. 전시를 마무리하며 화성에 남기고 싶은 한 말씀 부탁드립니다.

코로나19를 겪으며 지구에 두 발을 붙이고 살아가고 있다는 감각이 점점 둔화되고, 디지털 세계와 화성 사이 그 어딘가를 부유하는 느낌이 듭니다. 그런 시기에도 계속 다양한 방면으로 작업을 지속할 수 있는 기회를 주셔서 감사합니다.

Q. 작품에 관해 자유롭게 하고 싶은 말씀을 남겨주세요.

게임 맵에서 간단하게 작품을 둘러본 뒤, 직접 녹음에 참여하고 타인의 녹음본을 받아 들을 수 있는 웹사이트에 연결하려고 했으나 시간이 부족해 완성하지 못했습니다. 곧 웹앱을 개발하여 공개할 예정이니 많은 관심 부탁드립니다!

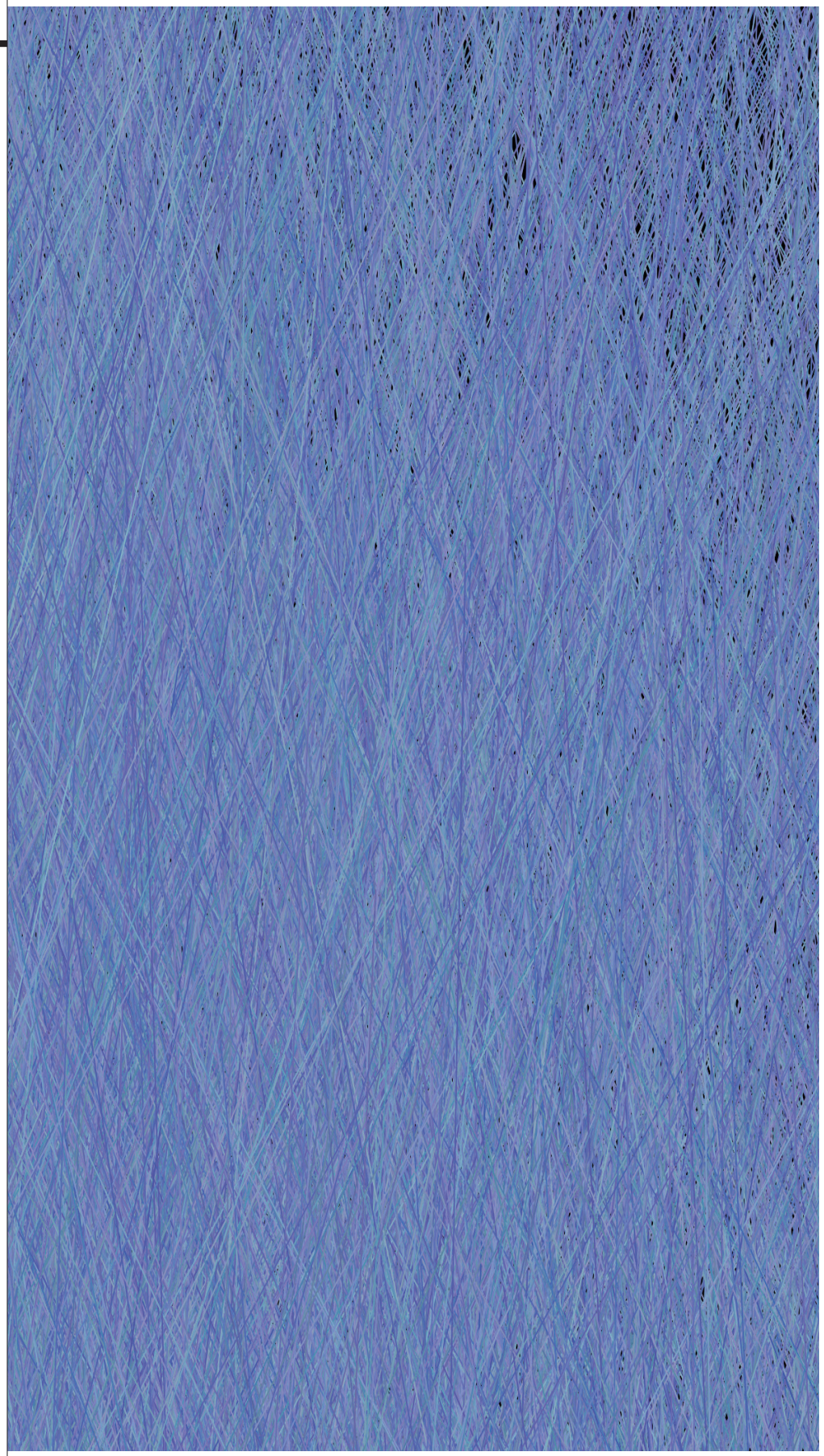
모든 것이 가능하다

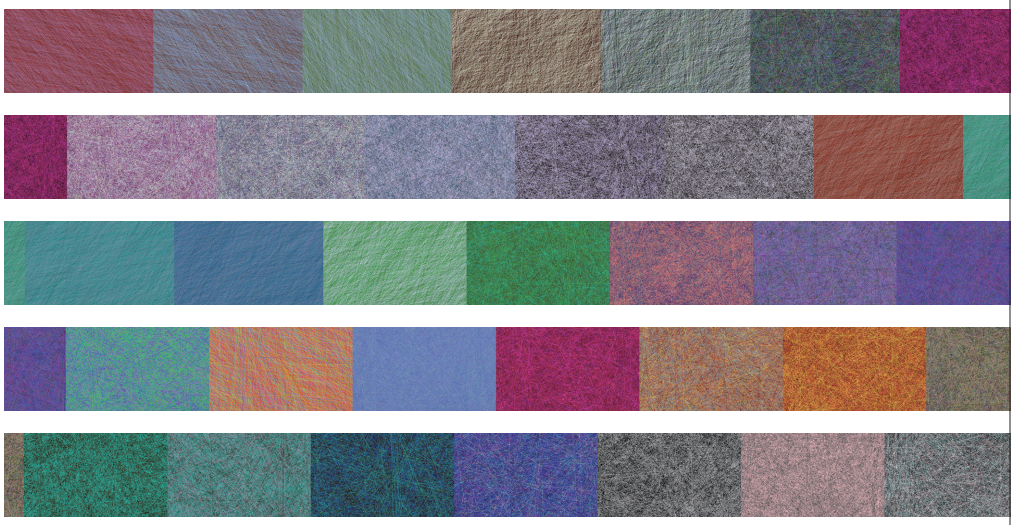
〈D.Flavin의 V.Tatlin을 위한 기념비를 위한 기념비
(Monument for D.Flavin's Monument for V.Tatlin)〉
〈Straight〉

write.
최정윤

QR코드를 스캔하시면
작품을 감상하실 수 있습니다.

볼테르의 냉소적인 풍자소설 『캉다드』에 등장하는 형이상학자 팡글로스는 '코는 안경을 걸치라고 있는 것이다'라고 주장한다. 이러한 진술은 플라톤적 합리주의로 가득 찬 현대의 기술문명사회에도 유효한 예리한 지적이다. HTML을 이용하여 반복적 형상을 만들어내는 작업은 합목적성의 도메인 위에서 이러한 합목적성을 전복하고 고발하려는 시도의 일부이다. 그리고 이번 전시회에서 시도한 메타버스 속 작품 〈Monument for D.Flavin's Monument for V.Tatlin〉 또한 이러한 측면에서 동일한 의의를 가지고 있다. 우리가 창조하려는 메타버스 공간은 도스토옙스키의 진술처럼 '모든 것이 가능하다'. 그러나 우리의 합목적적 사고는 메타버스, 웹 공간 속의 공간을 재현의 범주에, 혹은 시뮬라크르의 범주에 머무르도록 제한한다. 모든 웹 속 공간들은 서로 다른 공간들을 닮아있다. 메타버스는 실제 세계의 여러 가지 제약들로부터 벗어나지 못하고 있다. 이러한 측면에서 내가 밝히고자 하는 바는 '모든 것이 가능하다'라는 그 진술 자체에 있을 것이다: 새로운 기술들의 무한한 가능성을 탐구하는 것은, 곧 새로운 세계를 탐구해나가는 과정과 같다.





〈Straight〉, 2021, HTML파일 PNG추출

Q. 작품에 대한 소개 부탁드립니다.

〈Straight〉은 웹상에서 사각형을 랜덤으로 배치하여 일종의 텍스처를 만들어낸 작업입니다. 이러한 작업은 오프라인 상 작업과 다르게 한 포맷을 무한히 다른 종류의 작품으로 발전시켜 나갈 수 있다는 장점이 있습니다. 이렇게 하여 총 39개의 연작이 이번 히든 오더에 전시되었습니다. 〈D.Flavin의 V.Tatlin을 위한 기념비를 위한 기념비(Monument for D.Flavin's Monument for V.Tatlin)〉은 메타버스 세계관 속에서의 엘리베이터를 반복하여 샤넬 로고의 형태로 배치한 작품입니다. 온라인 세계 속에서는 '모든 것이 가능하다'는 저의 철학을 단편적으로 보여주고 있습니다.

Q. 작품의 아이디어는 어떻게 시작되었나요?

〈Straight〉은 웹이라는 매체의 가능성과 한계를 탐구하는 기본적인 작업에서 시작되었습니다. 특히, 컴퓨팅을 활용한 뉴미디어 예술의 경우 반복성과 랜덤성 측면에서 강력한 장점을 가지고 있고, 이 지점은 지속적으로 탐구해 나가야 할 지점일 것 같습니다.

〈D.Flavin의 V.Tatlin을 위한 기념비를 위한 기념비(Monument for D.Flavin's Monument for V.Tatlin)〉의 경우 작품명이 주지하다시피, 블라드미르 타틀린(V.Tatlin)의 제3인터내셔널을 위한 기념비와 댄 플래빈(D.Flavin)의 타틀린을 위한 기념비(Monument for V.Tatlin)에서 영향을 받았습니다. 블라드미르 타틀린(V.Tatlin)의 작업이 혁명 후 소련의 모습을, 댄 플래빈(D.Flavin)의 작업이 전후 꽃피운 소비시대의 미국의 모습을 대변하고 있다면, 제 작업은 그 자체로서 디지털화와 소비주의의 시대를 살고 있는 현시대 한국의 모습을 대변하고자 하고 있습니다.

Q. 아트토크를 통한 Hidden Order(히든오더)에서의 전시 과정이 기존 작업과 달랐던 점은 무엇이었나요.

기존에 전시를 많이 진행하지는 않았으나, 히든 오더에서의 전시는 가상공간 속에서 진행된다는 점에서 많은 물리적 제약으로부터 비교적 자유로웠습니다. 특히, 〈Straight〉처럼 39개의 연작을 일렬로 배열한다든지, 혹은 엘리베이터를 배치한다든지 하는 작업들은 실제 세계에서는 여러 가지 공간적, 예산적 문제로 인해 진행하기 어려운 작업일 것 같습니다.

Q. 준비부터 전시 개최까지의 과정 중 가장 인상적인 순간은 언제였나요.

〈D.Flavin의 V.Tatlin을 위한 기념비를 위한 기념비(Monument for D.Flavin's Monument for V.Tatlin)〉은 원래 계획했던 작업이 아니었지만, 갑작스럽게 아이디어가 떠올라서 진행하게 되었습니다. 이런 작업을 통해 앞으로 메타버스 세계 속에서 작업을 진행하게 된다면, 기존의 전통적인 매체-평면적 혹은 동영상 매체를 넘어서, 메타버스라는 매체 그 자체의 특성을 날카롭게 꼬집는 작업을 진행하고 싶습니다. 간단하게는 이번에 진행했던 엘리베이터-반복과 같이 메타버스 속 오브제-반복이 될 수도 있을 것이고, 혹은 메타버스 속 통용되는 규칙을 희화화하는 방향이 될 수도 있을 것입니다.

Q. 전시를 마무리하며 화성에 남기고 싶은 한 말씀 부탁드립니다.

올해 아르스 일렉트로니카(Ars Electronica)의 테마 중 하나가 'There is no Planet B'였습니다. 실제로 인류가 지구를 버리고 화성에 가게 될 일은 없었으면 합니다.

Q. 작품에 관해 자유롭게 하고 싶은 말씀을 남겨주세요.

지금까지 있었던 메타버스 세계가 주로 현실의 시뮬라크르 버전이었다면, 앞으로의 가상공간은 실제 세계의 이미지를 넘어 그 자체만으로도 새로운 담론을 형성해나가는 공간이 되길 바랍니다. 그리고 이러한 상상 속 공간을 창조하는데 앞으로도 제 작품이 많은 영감의 기원이 되었으면 좋겠습니다.



〈D.Flavin의 V.Tatlin을 위한 기념비를 위한 기념비(Monument for D.Flavin's Monument for V.Tatlin)〉, 2021, 히든오더 엘리베이터, 히든오더 애플리케이션 내 전시 전경

아트토크 작가과정(1) 성과공유회

일자:
2021년 9월 7일(화)

장소:
Hidden Order(히든 오더)

참여작가:
박차민, 박해우, 신하라, 이유진, 최정윤

2021년 아르코미술관 세 번째 전문인교육 〈아트토크_작가과정(1)〉은
'디지털 작품 창작 연구'를 주제로 8월 5일부터 8월 26일까지, 총 4주간 진행되었습니다.
〈아트토크_작가 과정(1)〉에 참여한 다섯 명의 신진 작가는
4주간의 '디지털 작품 창작 연구' 강의 및 워크샵을 통해 Hidden Order(히든오더)
메타버스 플랫폼에서 자신의 작품을 선보이는 성과공유회를 진행하였습니다.

성과공유회 전체 영상은 아래의 QR코드 또는
아르코미술관 유튜브 채널에서 감상하실 수 있습니다.



2021 아르코미술관 전문인교육_아트토크 작가 과정(1)

주최 : 한국문화예술위원회
위원장 : 박종관

아르코미술관
관장 : 임근혜
미술관운영부장 : 최혜주
교육팀장 : 정지은
교육팀 : 이민영, 오은미
교육인턴 : 최윤지

발행정보
발행처 : 한국문화예술위원회 아르코미술관
03087 서울시 종로구 동숭길 3
02-760-4850
www.arko.or.kr

디자인 및 편집 : 131watt

책에 실린 인터뷰는 저작권법에 따라 보호를 받는 저작물이므로 무단전재와 복제를 금하며,
내용의 전체 또는 일부를 사용하려면 반드시 저작권자의 서면 동의를 받아야 합니다.

Copyright 2021. ARKO all rights reserved.