

# METAMORPHOSIS

## 2020.6.15

HYUNDAI  
MOTORSTUDIO  
SEOUL

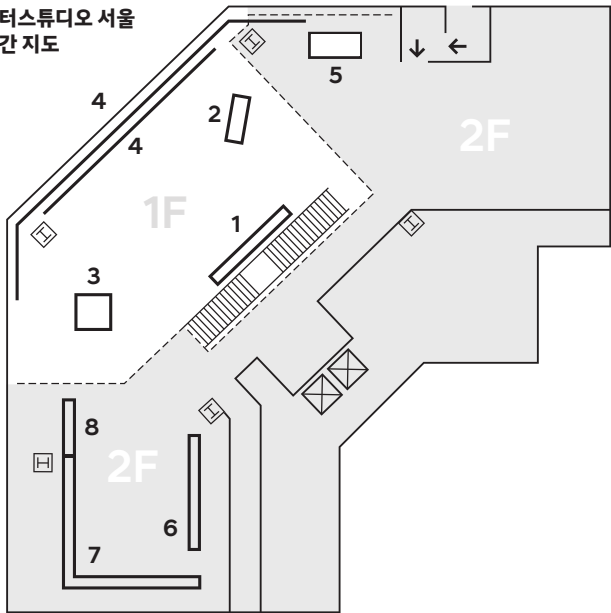
HYUNDAI × ELEKTRA

## HYUNDAI × ELEKTRA: METAMORPHOSIS 메타모포시스

전 지구적 팬데믹 이후 개인 혹은 사회에 어떠한 변화가 따를까? “메타모포시스(METAMORPHOSIS)”는 동양 고전인 『역경(易經)』을 참조해 인간, 자연, 기계 사이의 관계에 대한 이해를 넓히기 위해 지속적인 변화 안에 내재한 근본적 의미와 이유에 대해 탐구한다. 『역경』에 따르면 인간 사회는 끊임없이 변모하며 만물은 변화의 대상이지만 동시에 절대 변하지 않는 핵심 가치가 존재한다고 한다. 따라서, 핵심에 대한 심도 있는 이해는 미래에 대한 예측을 가능하게 한다. «현대 × 일렉트라: 메타모포시스»는 불확실성 시대에 인간, 자연, 기계 사이의 관계에 대해 다시 질문하고 의미 있는 핵심 유형을 찾아내, 미래를 위한 휴머니티에 대한 확장된 담론을 공유한다. 생성 이미지, 인공 지능, 메타물질, 추론적 생물체 등을 기반으로 하는 다양한 작품들은 물질과 비물질, 실재와 가상의 공존을 준비할 수 있는 기회를 제공한다.

현대자동차와 몬트리올 디지털 아트 기관 일렉트라의 협업 전시인 «현대 × 일렉트라: 메타모포시스»는 독특한 문화 경험을 제공한다. 현재의 사회적 거리두기와 여행 제한 상황에서 국내외의 예술가들과 원격으로 소통하며 전시를 개최할 수 있는 새로운 전략을 실험한다. 일렉트라 국제 디지털 아트 비엔날레(ELEKTRA International Digital Art Biennales)의 초대 작가 중 이번 전시를 위해 특별히 선별된 작가들은 미주, 유럽, 아시아 등 서로 다른 곳에 위치하고 있지만 디지털 기술을 통해 연결되고, 온라인 플랫폼을 통해 공유되는 가상 전시는 전세계 커뮤니티 간의 교류로 확장된다.

현대모터스튜디오 서울  
전시공간 지도



- 1F**
- 1 레픽 아나들, <스페이스 드림>, <어반 드림>, <네이처 드림>, 2020  
Generative Video
  - 2 엑소네모, <키스, 또는 듀얼 모니터>, 2017  
Video Installation
  - 3 김윤철, <크로마 (cy452)>, 2019  
Installation
  - 4 허만 콜겐, <라이프폼>, 2020  
Videos
  - 5 팀보이드 · 조영각, <오버 디 에어>, 2018  
Robotic Performance
- 2F**
- 6 아다드 한나, <사회적 거리두기 초상>, 2020  
Videos
  - 7 신승백 김용훈, <클라우드 페이스>, 2012  
Pigment print
  - 8 신승백 김용훈, <클라우드 페이스 - 리얼 타임>, 2015  
Interactive Installation



1 레픽 아나들, <스페이스 드림>, <어반 드림>, <네이처 드림>, 2020, 4K Videos.

### 레픽 아나들, <스페이스 드림>, 2020

<스페이스 드림(Space Dream)>은 국제우주정거장(ISS)에서 찍은 120만 개의 방대한 이미지 데이터에 지구의 위상구조(Topology)에 대한 이미지를 더하여 역동적인 데이터 페인팅으로 변환한다. 각기 다른 간 레턴트 워크(GAN-Generative Adversarial Network-Latent walk) 알고리즘을 활용하여 제작된 다양한 머신 드림(Machine Dream) 시퀀스는 인공지능이 잠재 의식에 도달할 수 있는 능력을 탐구하는 실험적인 방식을 제안한다.

### 레픽 아나들, <어반 드림>, 2020

<어반 드림(Urban Dream)>에서 작가는 첨단 기술과 도시의 기억, 그리고 현대 미술의 교차점으로부터 발현된 가능성에 대한 새로운 통찰을 제시한다. 이 작품은 뉴욕과 베를린의 전형적인 공공 장소 이미지 1억 개 이상을 스타일 간 2(Style GAN2) 알고리즘에 적용함으로써 도시 풍경에 숨겨진 패턴을 식별하고 학습하는 한편, 복잡한 메모리 검색의 배타적 프로세스가 어떻게 데이터화 되는지를 보여준다.

### 레픽 아나들, <네이처 드림>, 2020

<네이처 드림(Nature Dream)>은 스타일 간 2(Style GAN2) 알고리즘에 기반한 공감각적 현실을 실험한다. 국립공원, 아이슬란드 등 아름다운 자연 경관을 담은 6천 9백만 개 이상의 이미지를 활용하여 대자연의 가장 경이로운 면을 꿈꿀 수 있도록 훈련시키는데, 이러한 데이터 수집에 있어서의 변환 작업은 단순히 정보를 시각화 한다는 의미를 넘어, 자연을 시적으로 시각화 하여 경험하고자 하는 욕망을 담고 있다.

©Hyundai Motorstudio

HYUNDAI  
MOTORSTUDIO  
ART PROJECT

장소 강남구 언주로 738 현대모터스튜디오 서울

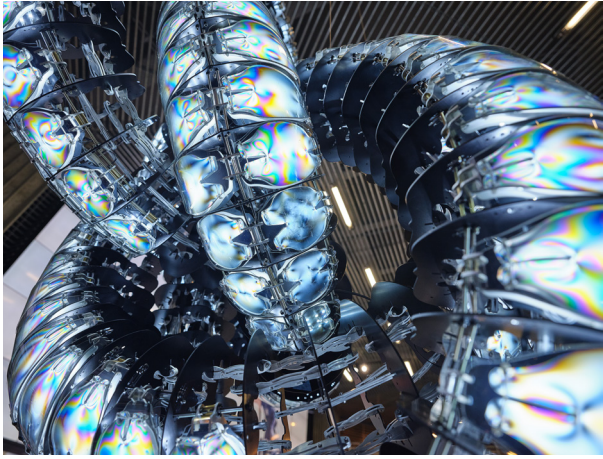


엑소네모, <키스, 또는 듀얼 모니터>, 2017

화면에 다양한 사람들의 얼굴이 표출되는 두 대의 LCD 모니터를 천장에 매달아, 마치 키스하는 것처럼 연출한다. 이 작품은 감정의 느낌과 정보 장치 사이의 관계에 대해 질문을 던진다.



2 엑소네모, <키스, 또는 듀얼 모니터(Kiss, or Dual Monitors)>, 2017, Mixed media (monitor, media Player).



김윤철, <크로마(cy452)>, 2019

3 김윤철, <크로마(cy452)>, 2019, Acrylic, aluminum, polymer, LED; 225(H) x 140(W) x 170(D) cm.

빛, 물질, 공간은 <크로마 (Chroma)>의 토러스 매듭 안에서 내적 작용한다. <크로마>는 15미터 길이의 파라메트릭 구조물로 매듭의 굴곡진 표면은 수학적으로 생성된 중력 알고리즘을 통해 만들어진다. 매우 투명한 폴리머들이 중첩되어 있는 각기 다른 모양의 셀들에 가해지는 섬세한 형태 변화와 폴리머 층들의 표면 마찰, 그리고 광탄성 물질을 통해 크로마틱 변형과 변화가 가능해진다. 물질의 길이와 물성은 무지개 빛을 통해 드러나고, <크로마>는 시공간 안에서 인식할 수 없는 사건을 드러내는 주체로서 스스로의 매터리얼리티 (matterality)를 형성한다.



허만 콜겐, <라이프폼>, 2020

인류는 제약과 변형이 공존하는 이 세계를 살아가면서 무한히 큰 것과 무한히 작은 것 사이에 갇혀 서로 연결된 채 살아간다. 아이러니하게도 코로나 바이러스(COVID-19)에 의해 촉발된 전 세계적 팬데믹 현상은 인류가 간과해왔던 이 사실을 다시 환기시켰는데, 이것이 바로 이 작품의 시작점이 되었다. <라이프폼(LifeFORM)>은 이러한 맥락에서, 우리에게 부과되는 연쇄 작용을 기반으로 하여, 세상 모든 형태의 생명체가 가지는 상호의존성에 의해 지정된 보이는 것과 보이지 않는 것 사이에 자리한 우리의 “겸손한 위치”를 탐구한다. 이는 결국 인간이란 종은 생물학 및 유전학적인 무작위한 변화에 따라, 그리고 시간과 지리적 조건에 따라 끊임없이 변형하고 혁신하는 것 외에는 다른 선택의 여지가 없다는 점을 상기시킨다.

Commissioned by Paradise City

4 허만 콜겐, <라이프폼(LifeFORM)>, 2020, Videos, audio 2.1.

팀보이드·조영각, <오버 디 에어>, 2018



5 팀보이드·조영각, <오버 디 에어>, 2018, 2 Robot arms(KUKA iiwa), 2 robot pedestals, wooden box, papers, pen, pc, speakers; 170(H) x 200(W) x 100(D) cm.

<오버 디 에어(Over the Air)>는 세계 각 도시의 대기 상태에 반응하는 작업으로, 로봇암은 재가공된 데이터를 통해 그림을 생산하고, 그림을 그리는 동안에는 데이터에 반응하는 실시간 사운드가 생성되어 주변을 채워나가는 일종의 로봇 퍼포먼스 작업이다. 이 작업은 미래의 산업과 그것으로 야기될 환경문제를 반영하면서 동시에 데이터를 바라보는 다양한 시각에 대해서 보여주고자한다. 이것을 통해 관객은 각 도시의 공기 상태에 따른 추상적인 이미지와 사운드를 경험하게 된다.

아다드 한나, <사회적 거리두기 초상>, 2020

<사회적 거리두기 초상(Social Distancing Portraits)>은 코로나 바이러스(COVID-19)가 전세계를 강타하던 2020년 3월 14일 시작된 작품이다. 작가는 집이나 길에서 만난 개인, 가족, 친구, 상점 주인, 학생, 시위대, 의료 종사자 등 다양한 범위의 사람들을 최소 5미터 거리에서 롱 렌즈(long lens)로 담아낸 뒤, 이를 짧은 무편집 영상으로 보여준다. 영상의 배경은 주로 작가가 거주하는 밴쿠버 교외인 버나비(Burnaby)의 거리로, 등장 인물들이 대부분 먼 곳에서 온 낯선 이방인들로 채워져 있지만, ‘초상’의 특성 그대로 과감하고 한결같이면서도 직접적이다.



6 아다드 한나, <사회적 거리두기 초상(Social Distancing Portraits)>, 2020, HD Videos.



신승백 김용훈, <클라우드 페이스>, 2012

인간은 하늘에서 형상을 본다. 시시각각 변하는 구름에서 웃는 아이, 강아지, 때로는 신의 모습을 발견한다. 이러한 종류의 인식은 인공지능의 시각에도 나타난다. <클라우드 페이스(Cloud Face)>는 인공지능이 얼굴로 인식한 구름 이미지를 모은 것이다. 이것은 인공지능 시각 오류의 결과인데, 흥미로운 점은 이 중 일부가 인간의 눈에도 얼굴로 보인다는 것이다. 인간은 그러나 이를 실제 얼굴로 착각하지는 않는다. 다양한 구름의 모습에서 얼굴을 상상한다. <클라우드 페이스>는 인공지능의 오류와 인간의 상상이 만나는 지점을 드러낸다.

신승백 김용훈, <클라우드 페이스 - 리얼 타임>, 2015

인공지능이 얼굴로 인식한 구름 이미지를 보여주는 <클라우드 페이스(Cloud Face)>(2012)의 실시간 버전이다. 카메라가 현재의 하늘을 지속적으로 촬영하고, 인공지능이 여기서 얼굴을 찾는다. 인공지능이 찾은 구름 얼굴은 실시간으로 스크린에 보인다. 이번 전시에서는 카메라를 캐나다 몬트리올에 설치하여 몬트리올 하늘에서 찾은 구름 얼굴을 현대 모터스튜디오 서울에 설치된 모니터로 보여준다.

Commissioned by ZKM

7 신승백 김용훈, <클라우드 페이스>, 2012, Camera mounted on DIBOND, composition of 20 images, 120 x 120 cm.  
8 신승백 김용훈, <클라우드 페이스 - 리얼 타임>, 2015, Camera, computer, face detection algorithm, internet and monitor.