

WORLD

ON

2021. 5. 7 -

A

WIRE

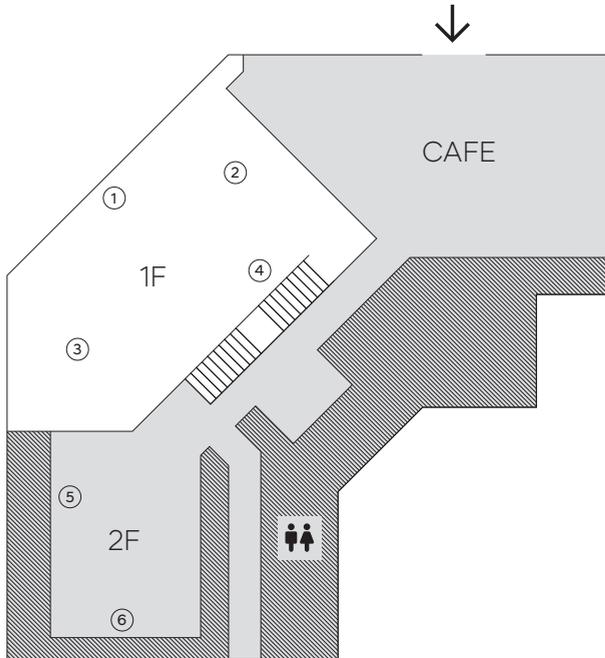


현대자동차와 뉴뮤지엄 라이즈의 협업 전시 «월드 온 어 와이어(World on a Wire)»는 가상 시뮬레이션의 예술적 실천 가능성을 탐험한다. 이 전시는 예술가들이 창조한 합성 생명체를 배양하는 혼합 현실(hybrid-reality) 공간인 테라리움(terrarium)으로 현대 모터스튜디오를 탈바꿈 시킨다.

시뮬레이션은 동적인 과정에 대한 모델링으로, 디자이너 프란시스 쉥(Francis Tseng)의 말을 빌자면 “인지적으로 정연한 논리와 정확성 그리고 수학의 절대적 확실성”으로 정의된다. 흔히 현실적으로 가능한 상황이나 결과물을 모델로 제시하기 위한 목적을 가지고 있는데, 이와 반대로 이번 전시 작품들은 정연한 논리와 정확성에 상상력과 실험을 가미하여 자연계에 대한 대안적 모델을 제시한다.

전시 제목 «월드 온 어 와이어»는 독일 출신의 감독 라이너 베르너 파스빈더(Rainer Werner Fassbinder)의 1973년 동명의 텔레비전 영화에서 착안했다. 영화 속 주인공 공은 컴퓨터 시뮬레이션으로 인해 자신이 처한 현실이 가상으로 이루어진 것이 아닐까 의문을 품게 된다. 가상과 실제 사이의 모호한 경계를 아우르는 이번 전시는 그러한 시뮬레이션을 통해 우리가 함께 세상을 새롭게 상상할 수 있는 가능성을 넓힌다.

현대자동차와 뉴뮤지엄 라이즈의 파트너십은 예술과 기술이라는 분야 간 협업을 지향한다. 실험적인 예술가를 지원하고, 지금처럼 어려운 시기에 국제적으로 많은 이들에게 새로운 예술을 선보이기 위한 혁신적인 방법을 모색한다. 이 전시는 한국과 중국, 러시아, 그리고 다양한 국적의 예술가들을 초청하여 동일한 전시 주제를 놓고 각기 다른 문화적 배경을 가진 세 개의 전시로 구성되며, 베이징을 시작으로 서울과 모스크바에서 개최된다.



온라인 전시  
www.worldonawire.net

1F

1. **Butterfly Room: Special Edition**, 2014/2021  
Tabor Robak
2. **I'm my loving memory**, 2020-2021  
Rachel Rossin
3. **Studio Visit**, 2018  
Theo Triantafyllidis
4. **ThingThingThing**, 2019-2021  
ZZYW/ Zhenzhen Qi & Yang Wang

2F

5. **Pandemic Chronotope**, 2021  
Mariia Fedorova
6. **BirthMark: An artificial viewer for appreciation of digital surrogates of art**, 2021  
JooYoung Oh

IN PARTNERSHIP WITH  
**RHIZOME  
NEW MUSEUM**

디지털 기반의 예술 문화에 공헌해온 라이즈는 디지털 네트워크와 기법으로 제작된 예술 커미션 프로젝트와 전시 및 보존 활동을 통해 예술가 중심의 다양한 프로그램을 전개해왔다. 라이즈는 뉴욕의 상징적인 미술관인 뉴뮤지엄의 협력 기관으로 1996년에 온라인상에서 출범했다. 더 자세한 내용은 rhizome.org에서 살펴볼 수 있다.

뉴뮤지엄은 뉴욕에서 유일하게 동시대 미술만을 전문적으로 다루는 미술관이다. 1977년에 설립된 뉴뮤지엄은 오늘날 전 세계에서 활동하는 현존 예술가들의 전시와 정보, 자료의 중심지로 자리하고 있다. 허드슨가의 작은 사무실에서 출발하여 2007년 바워리가에 SANAA의 설계로 첫 단독 건물을 마련하기까지, 뉴뮤지엄은 새로운 예술과 아이디어의 중추이자 실험의 장으로 변함없는 모습을 이어가고 있다.

# Butterfly Room: Special Edition

## Tabor Robak

①



버터플라이 룸: 스페셜 에디션  
테이버 로박

테이버 로박의 비디오 작품 <버터플라이 룸: 스페셜 에디션(Butterfly Room: Special Edition)>은 현대모터스튜디오 서울에 설치된 두 개의 대형 스크린에 상영된다. 로박의 작업은 조형적 방식으로 컴퓨터 그래픽을 사용하여 과채도 (super-saturated)의 원형(moulding pristine) 디지털 이미지를 3차원으로 구현한다. 초대형 화면에 맞춰 새롭게 제작한 이번 작품에서 100개에 이르는 가공의 생명체들은 움직임과 색상을 달리하는 상호 작용을 통해, 다이나믹한 영상 속 생태계라 할 수 있는 디지털 아쿠아리움을 창출한다. 로박은 이들 생명체에 인공성을 한층 부각시켜 일부러 생물학적 의미를 절하시킨다. 이를 통해 관람자들은 이 생명체가 작가의 상상력에서 탄생한 것이며 디지털 도구를 통해 진화했음을 깨닫게 된다.

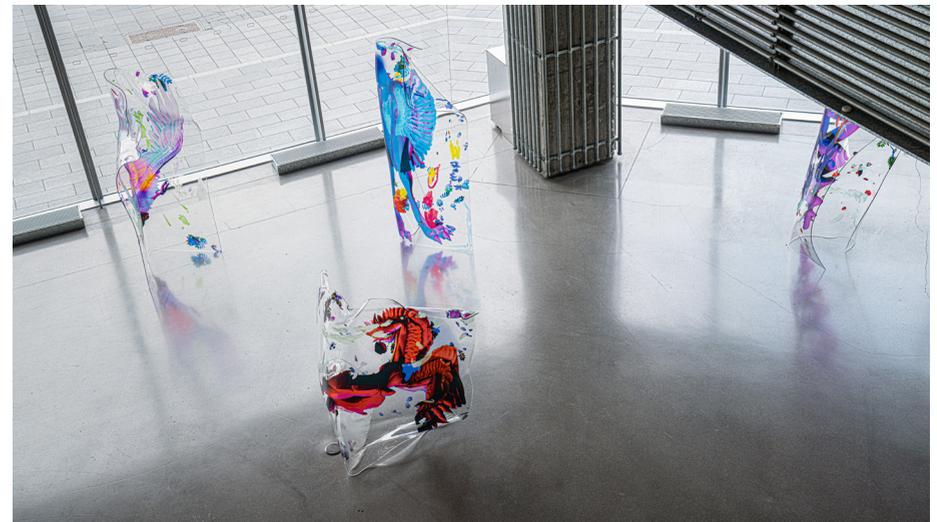
# I'm my loving memory

## Rachel Rossin

②

아임 마이 러빙 메모리  
레이첼 로신

레이첼 로신의 <아임 마이 러빙 메모리(I'm my loving memory)>는 작가가 만든 가상 세계 속 이미지를 플렉시글래스(plexiglass)에 옮겨 프린트한 후 열을 가해 구부린 조각물로 구성된다. 작가는 디지털 페인팅에 발견되고 수정된 3D 모델링을 결합하여 분절된 자연 풍경과 창조물로 가득 찬 가상의 세계를 만들었다. 직접 풍경을 보며 그리는 플레네르 회화(plein-air painting)와 비디오 게임 문화에서 힌트를 얻은 작가는 균열된 풍경을 포착하여 투명한 아크릴 시트에 인쇄를 한다. 그 다음 다양한 포즈를 취하며 토치(blowtorch)로 열을 가해 자신의 몸을 따라 인체 형상을 빚어낸다. 이는 입체적인 3차원 틀의 표면을 디지털 피부로 처리하는 프로세스를 떠올리게 하며, 그 결과 관람객들은 육체적 경험과 가상 세계 사이의 상호 작용을 이해하게 된다. 이 조각물의 원재료로 사용된 작가의 가상 세계는 AR 앱을 통해 설치작품에 자연스럽게 통합된다.



# Studio Visit

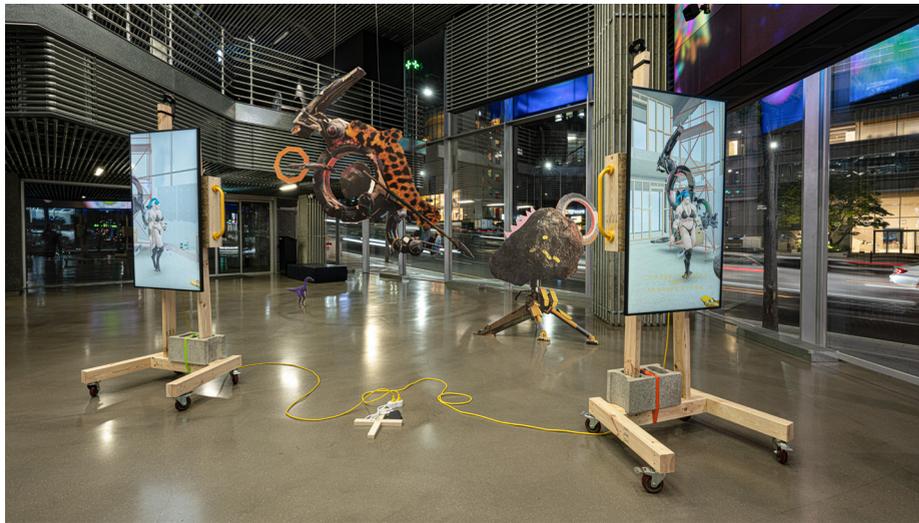
## Theo Triantafyllidis

3

스튜디오 비짓  
테오 트라이안타피일리디스

<스튜디오 비짓(Studio Visit)>에서 테오 트라이안타피일리디스는 자신만의 가상 스튜디오로 전시장을 새롭게 바꿔 놓는다. 작가는 디지털 도구를 이용하여 3D 형태를 만들어내는 오르크(Ork) 아바타로 체화 되고, 제작물의 일부는 물리적으로 거대한 목재 조각물의 형태로 선보인다. 이 과정은 DIY 모션 캡처로 기록되며 전시장에 놓인 두 개의 이동형 스크린을 통해 디스플레이 된다. 이를 통해 관람객들은 이동형 스크린을 직접 옮겨 가며 작품을 감상하는 동시에 작가의 창작 행위까지 경험한다.

오르크 캐릭터는 중세시대의 기이한 기계 장치와 공학 도구, 브루탈리즘, 게임 문화에서 영감을 받은 것으로, 작가는 이 유명한 비디오 게임 캐릭터가 작가 자신을 수행하는 페르소나와 쌍을 이루도록 했다. 오르크가 자신의 가상 작업실에서 예술 노동의 복잡한 문제와 좌절을 겪듯, 작가는 창작 행위를 통해 오늘날 혼합 현실의 작업 환경에서 가상의 노동과 제작의 개념을 깊이 있게 성찰한다. 디지털 작업을 마친 그의 작업은 3D 모델링을 의도적으로 잘못 적용하여 물리적으로는 플랫(flat) 하게 렌더링하는데, 증강 현실과 실제 현실이 혼재된 세계에서 질량과 물성을 이런 식으로 대체한다. 이를 통해 관람객들은 이 기이한 오브제들을 창작하는 과정과 행위에 동참할 수 있다.

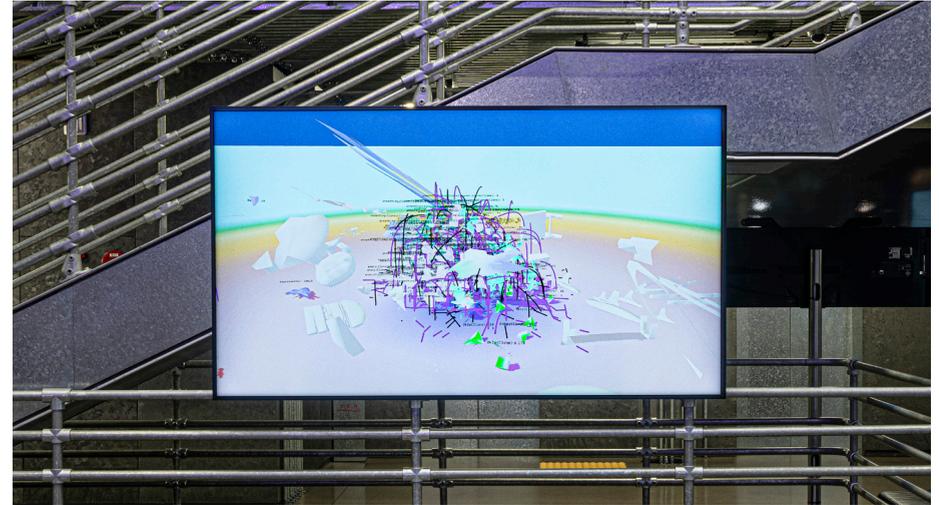


Theo Triantafyllidis(Greece), *Studio Visit*, 2018, Augmented reality sculpture, print on plywood, HDTV on wooden stand, room scale tracking, gaming PC, performance documentation, sound. Duration: 10 min, 10 sec

# ThingThingThing

## ZZYW/ Zhenzhen Qi & Yang Wang

4



땡땡땡  
ZZYW/ 치젠젠 & 왕양

<땡땡땡(ThingThingThing)>은 진화를 거듭하고 있는 3차원 세계에서 사용자 요청으로 파생된 개체들이 상호작용하는 컴퓨터 시스템이다. 처음에는 각 개체가 사용자에 의해 주어진 매개변수에 따라 규정되지만, 일단 시스템에 자유롭게 풀리면 변경은 더 이상 불가하다. <땡땡땡>은 예술과 컴퓨터에서 인공 생명체의 짧지 않은 역사를 떠올리게 하는데, 상대적으로 간단한 규칙들은 놀라울 정도로 복잡한 행동을 일으킨다. 그러나 <땡땡땡>은 알록달록한 배경에 서식하는 기하학적 형태의 생명체들로 인해 지나치다 싶을 정도로 리얼리즘이 결합되어 있다. 이런 방식으로 <땡땡땡>은 관람객들을 가상 세계 보다는 해당 매체의 기술에 빠져들게 만든다.

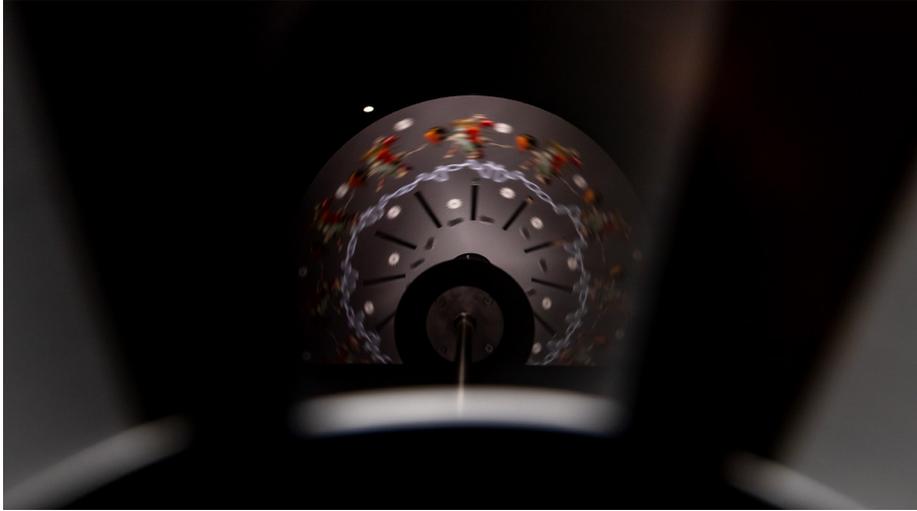
<https://thingthingthing.live>

ZZYW(China/USA), *ThingThingThing*, 2019-2021, Generative computer software with sound, Infinite duration

# Pandemic Chronotope

Mariia Fedorova

5



팬데믹 크로노토프  
마리아 페데로바

웹 프로젝트이자 설치 작업인 <팬데믹 크로노토프\*(Pandemic Chronotope)>는 디지털 애니메이션과 러시아의 전통 일러스트레이션을 결합하여, 코비드-19가 일상생활에 미치는 영향에 대한 개인적인 일화를 이야기로 만들어낸다. 러시아 예술가이자 UX 디자이너인 마리아 페데로바는 2020년 국가적인 대봉쇄 기간에 일반 대중들의 경험을 수집했다. 작가는 백신과 관련하여 일종의 구원을 가져다줄 파이어버드(FIREBIRD)의 이야기처럼 사람들의 경험에 은유적인 의미를 담아 일련의 등화로 엮어낸다. 이 설치 작업은 영화가 등장하기 이전 시대의 애니메이션 장치였던 페나키스토스코프(phenakistoscope)를 이용하여 단편 단편의 이야기들에 생명을 불어 넣는다. 이로 인해 작품 속에서 과거와 현대의 스토리텔링과 시뮬레이션 형식들이 어우러지는 상호 작용이 한층 돋보이게 된다.

\*크로노토프(chronotope): 그리스어로 시간을 뜻하는 chronos(크로모스)와 장소를 뜻하는 topos(토포스)라는 말이 결합된, 시간공간이란 의미의 용어로, 러시아의 철학자이자 문학이론가인 미하일 바흐친(Mikhail Bakhtin, 1975-1981)이 문학비평에 처음 사용

# BirthMark: An artificial viewer for appreciation of digital surrogates of art

JooYoung Oh

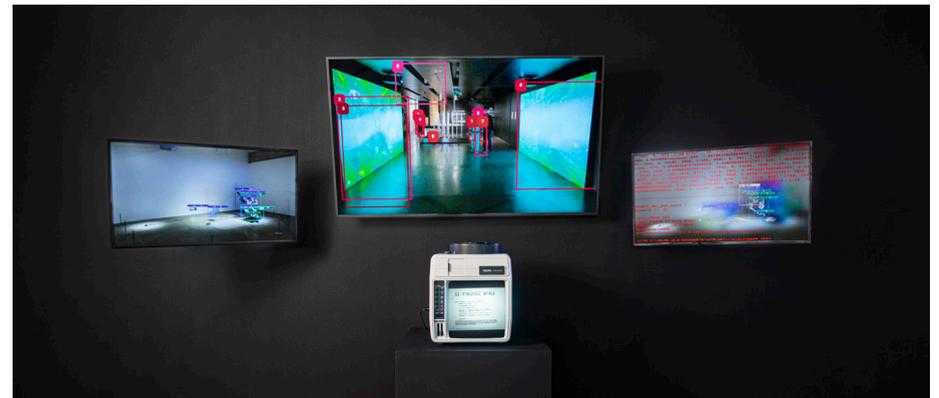
6

버스마크: 디지털 대체 예술품을 감상하는 인공의 관람자  
오주영

어떻게 인공 지능이 미디어 아트를 관람하는가? <버스마크(BirthMark): 디지털 대체 예술품을 감상하는 인공의 관람자>는 현대모터스튜디오 베이징의 <월드 온 어와이어> 전시 동영상을 기반으로 실시간으로 반응하는 인공 지능을 활용한다. 3개의 설치된 화면은 인공 지능이 각각의 이미지로부터 사물을 인식하고 해석하는 과정을 시각적으로 보여준다. 이와 함께 아래에 설치된 또 다른 화면은 각자의 작업에 대한 작가 노트의 의미적 해체를 보여준다.

이러한 인지 과정이 어떤 면에서 인간의 인식과 유사할 수 있지만, 인공지능 시스템은 인간이 정확하다고 간주할 수 있는 방식과 동일하게 이미지를 분석하는 경우는 거의 없다. 추상적인 작업이 많을수록 AI의 해석은 더 읽기 어려워진다.

작품의 제목은 1843년 너새니얼 호손(Nathaniel Hawthorne)의 동명의 단편 소설 제목에서 따왔으며, 완벽에 집착하는 뛰어난 과학자가 그의 연인의 뺨에 있는 선천적 자국(Birthmark)에 의해 집착하게 되는 이야기이다. 어떠한 대가를 치르더라도 과학적 지식을 이용해 이 흠을 고치겠다는 그의 결심은 결국 비극으로 이어지며, 이는 인간성을 포기하지 않고는 결국 불완전함을 없애는 것이 불가능하다는 것을 역설적으로 보여준다. <버스마크(BirthMark)>라는 제목은 작품 안에서 양면적으로 기능하며, 컴퓨터 시스템이 근본적으로 인간 문화와 대립하는지, 아니면 단순히 다른 인간의 창조물처럼 불완전한지에 대한 질문을 남긴다.



## 현대 모터스튜디오 서울

주 소: 서울시 강남구 언주로 738

운영시간: 09:00-21:00

고객센터: 1899-6611

홈페이지: <http://motorstudio.hyundai.com/seoul>

주 차: 2시간 무료 주차(2시간 초과시 10분당 ₩1,000)  
무료 발렛 파킹 서비스

### 교통안내

#### 자가용 이용 시:

- 영동대로 남단 교차로에서 신사역 방향으로 직진
- 도산공원 사거리 교차로 전에서 좌측 건너편에 위치

#### 대중교통 이용 시:

- 3호선 신사역 1번 출구에서 145, 440, 4212번 버스 탑승 후 제일은행, 호림아트센터 앞(정거장)에서 하차
- 7호선 학동역 10번 출구에서 서울세관 사거리 방향 직진 후 서울세관 사거리 교차로에서 좌회전하여 약 500M 직진