

‘공기조각가’라는 독특한 이름으로 본인을 소개한다고. 기존 단어에는 선입견이 담겨 있을 수 있다고 생각해서 나름대로 단어를 만들어 사용하곤 한다. 우리가 살아가는 환경은 공기로 가득 차 있고, 공기 속에서 진동이 어떻게 컨트롤되는지에 따라 소리가 만들어진다. 즉, 공기를 진동시켜 소조하는 것이 나의 작업이라고 봤다. 대학에서 조각을 전공한 영향도 있다. 단순히 깎는 작업인 조각과 다르게 소조는 붙이고, 떼고, 수정하는 과정을 반복하게 되는데, 소리를 소조한다는 점에서 ‘공기조각가’라는 말을 사용하고 있다.

폭넓은 예술 형식을 흡수하게 된 계기가 궁금하다. 조각이 좋아서 전공했지만 점차 표현의 답답함을 느껴 여러 가치를 경험하게 됐다. 사진·영상 등 매체를 접하다가 2세기로 전환되면서 온라인 공간 속 표현들에 관심을 갖기 시작했다. 2000년에 처음 웹사이트를 만들었고, 여러 작가들과 인터랙티브 광고와 디자인 일을 하기도 했다. 이후 일본에서 우연히 사운드 아트 전공 교수를 만나 사운드 퍼포먼스에 집중했고, 현장에서 여러 매체를 실험적으로 다루는 작가들을 보면서 자극을 받았다. 광고와 비주얼, 다시 사운드 아트를 거쳐 일본 정보과학예술대학원(IAMAS)에서 아트 앤 테크놀로지를 공부했다. 그 과정에서 다양한 사람들을 만났고, 아웃풋(output)의 감각을 찾기 위해 꽤 긴 시간 동안 인풋(input)에 집중했다. 인풋, 즉 무언가를 보고 흡수하는 과정이 선행하고, 그 내용이 내 안에서 디코딩(decoding)/재해석돼 아웃풋인 작품이 완성된다고 본다.

오는 10월 국립현대미술관에서 선보일 <디코딩 되는 랜드스케이프>는 어떤 작품인가. 말로 표현하기에 굉장히 어려운 작업이다. [웃음] 한마디로 환경을 이루는 새로운 감각에 대한 실험이라고 소개하고 싶다. 자율주행차의 눈이라고 할 수 있는 라이더(LiDAR) 센서를 환경 인지 장치인 ‘데이터스케이프(DataScape)’의 입력 장치로 사용한다. 체험자의 신체에 이식된(implant) 데이터스케이프를 통해 기존에 인지하지 못하던 것들을 인식할 수 있게 되고, 이를 ‘기계적 감각’으로 번역해 인간 감수성의 확장을 시도한다. 어떻게 보면 메타인지의 과정과 같디랴까. 센서를 활용한 제3의 눈을 통해 관점을 전환하고 확장하는 것이다. 이로써 위상이 변환된 풍경을 인지하게 되며, 그렇다면 우리가 믿는 ‘실체’란 무엇인지

디코딩의 매개로서 예술가 후니다 김

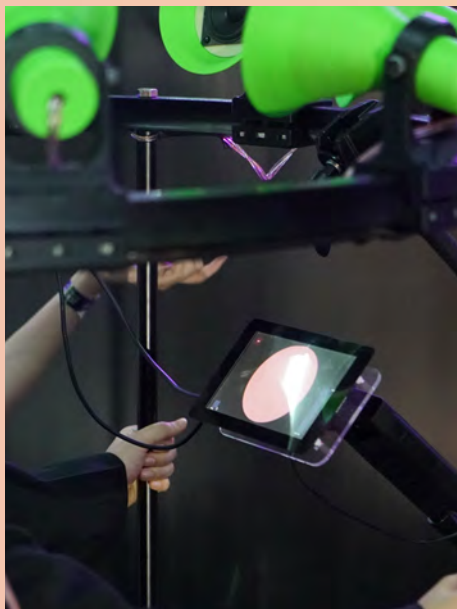


©정희승 Chung Heesung

질문한다. 2018년부터 현대자동차그룹이 후원하는 제로원(ZEROINE) 플랫폼에 참여하면서 이동수단에 관심을 갖게 됐고, 자율주행차를 탐구하는 과정에서 이번 작업의 프로토타입을 선보이기도 했다.

사운드 아트도 그렇지만 이번 작업 역시 기술이 도입되는데. 기술은 이미 우리의 삶 가까이에 공기처럼 존재하고 있다. 그렇기에 현대 미술 역시 기술을 다룰 수밖에. 당초에 기술이 도구로 사용됐을지라도 작가의 관점을 거치면서 기술이 단순한 도구로 남지 않도록 하고자 한다. 작가는 새로운 매체를 통해 또 다른 관점을 제공하는 사람이어야 하니까.

예술과 기술이 만나는 지점에서 발생하는 어려움은 없었나. 가공, 설계, 전자 회로 등 작업을 직접하기도 하지만 요소가 많아지면 결국 혼자서는 완성할 수 없는 일이다. 그래서 다방면으로 기술적 협업을 진행한다. 작가가 생각하는 프로세스와 관련 기술자가 사고하는 방식은 완전히 다르다. 그렇기에 짧은 시간 동안 서로 다른 분야의 사유 방식과 인지 관점에 대해 공부했고, 지금도 소통을



©조영기 Joo Younggi

위해 노력하고 있다. 예술가는 양쪽을 모두 이해하려는 태도를 가져야 하고, 기술을 단순한 도구가 아닌 플랫폼으로 적용하기 위해서는 사유의 체계 자체를 달리해야 한다.

이번 작품에서 기술을 통해 탐구하고자 한 예술의 면면은 무엇인가. ‘포스트 휴먼의 감수성’에 관심을 갖고 있다. 본래 미디어는 감각을 확장하는 것으로 여겨졌다. 하지만 디지털 환경 시대의 미디어는 감각을 확장하는 도구일 뿐만 아니라 ‘몸 속에 심어진 보철(임플란트)’처럼 느껴진다. 물리적 환경을 읽어내는 다양한 입력 센서와 스마트폰 같은 디지털 미디어가 신체의 일부처럼 이식된 후, 더 이상 인간에게 스스로 환경을 인지하는 ‘감각의 기민함’은 필수 조건이 아니다. 하지만 역설적이게도 그 기민함이 약해지면서 이식된 것조차 자신의 감각 기능과 최적의 상태로 동기화하지 못하는 상황이 됐다. 이번 작업에서는 익숙하지 않고 비대한 형태의 환경 인지 장치를 신체에 이식하고, 전혀 다른 방식으로 공간을 인지하게 함으로써 우리가 ‘실체’라고 생각하는 것에 대해 질문한다. 이를 ‘기계적 감각’으로 체감하도록 의도했다.

Landscape being Decoded, 2021, Performance, Installation, Mixed media, Dimension variable <디코딩 되는 랜드스케이프>, 2021, 퍼포먼스, 설치, 혼합매체, 기변크기

You’ve introduced yourself with a unique title, “air sculptor.” As I believe the existing words may contain prejudices, I have made and used terms in my own way. The environment in which we live is filled with air, and the sounds are produced depending on how vibration is controlled in the air. In other words, it is my job to vibrate and sculpt the air. There should be some influence of my major in sculpture in the university. Unlike carving, which is simply a cutting process, the process of modeling is a continuation of attaching, removing, and modifying, and the term “air sculptor” has been used in that I model the sound.

What made you absorb a wide range of art form? I liked sculpture and chose it as my major, but I started to feel constrained and came across various things. My interests focused on the media such as photos and videos before the 21st century, and moved to the expressions from the online space. I made a website for the first time in 2000, and worked on interactive advertising and design projects with many artists. In addition to the sound performance after I met a professor of sound art in Japan by chance, I was also stimulated by the artists experimentally dealing with various media in the field. Through advertising, visual and sound art, I came back to the school and studied art and technology at IAMAS, the Institute of Advanced Media Arts and Sciences. Along the way, I met a variety of people and focused on input for a long time to find a sense of output. I believe the input, the process of seeing and absorbing

things, has to be preceded so that the contents are decoded/reinterpreted inside of me to complete the output as a work.

What kind of work is Landscape being Decoded which will be presented at the MMCA this October? It is very difficult to put into words indeed. In short, I would like to introduce it as an experiment on a new sense of environment. The work uses 360-degree perceivable LiDAR sensors—the eye of a self-driving car—as an input device for the environmental recognition apparatus, “Datascape.” The datascape implanted in the participant’s body makes it possible to recognize things existing in the same space that were previously unrecognizable. This perception will be translated into the “mechanical sense,” as an attempt to embody the expanded sensitivity. In a way, it’s like the process of metacognition to change and expand perspectives through the third eye that utilizes sensors. The landscape in which the status has been transformed then can be recognizable, and asks us what “reality” we believe is. I have become interested in transportation by participating in the ZEROINE platform sponsored by Hyundai Motor Group since 2018, and also introduced prototypes of this work in the process of exploring self-driving car.

Besides the sound art, it seems like self-driving technology was not an easy option to develop the work. Technology has already existed near our lives like the air, so the works engaged with

technology. Even if it was just a “tool” from the perspective of producer, the technology should remain not as a tool, but as a something else with the perspective of the artist. An artist should be the one who provides another perspective through new media.

Is there any difficulties caused by the combination of the art and technology? Although I can design and make some electronic circuits, this work ultimately cannot be completed by myself. The process that the artists think is completely different from the way of technicians. So I studied the ways of thinking and cognitive perspectives from different areas for some time, and still try to communicate. Artists should have an attitude to understand both sides, and differentiate the system of reason itself in order to apply the technology as a platform rather than just a tool.

What aspects of art do you want to explore through technology in this work? My current interest is in “sensitivity of post-human.” The media was originally considered as a tool of expansion of the senses. However, in the era of digital environment, media is not only a tool for expanding senses, but also a thing like a prosthetic supplement implanted in the body. After various input sensors reading the physical environment and digital media such as smartphones are implanted in our lives like parts of the body, “agility of senses” to recognize the environment is no longer a prerequisite for humans. Though ironically, as the agility weakens, even the implanted media could not be synchronized with the original sensory function in optimal condition. In this work, I would like to ask questions about what we think is “real” and make one feel with “mechanical sense” by implanting a large form of unfamiliar “environmental recognition apparatus” into the body to recognize the space in a completely different way.

THE ARTIST AS THE DECODING MEDIUM HOONIDA KIM

국립현대미술관

MCA 국립현대미술관
National Museum of
Modern and Contemporary Art, Korea

2021년 07/08월 3호



2021년 07/08월 3호