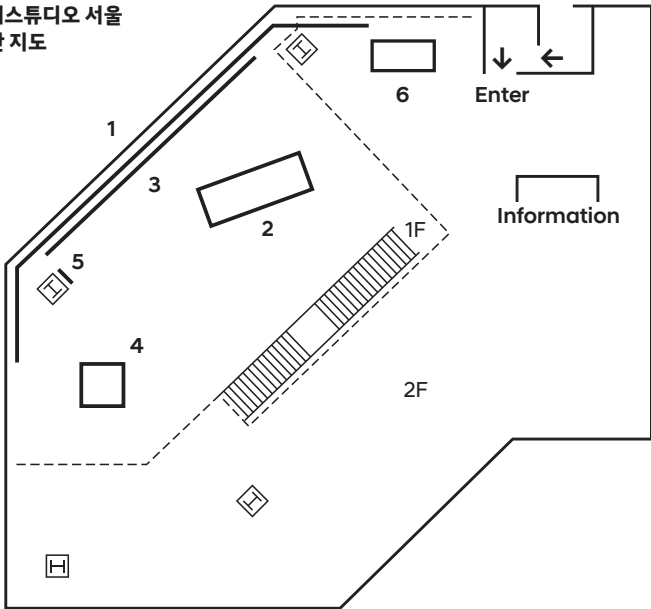


HYUNDAI × ELEKTRA: METAMORPHOSIS 메타모포시스

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, 인공지능, 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 국내외 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.

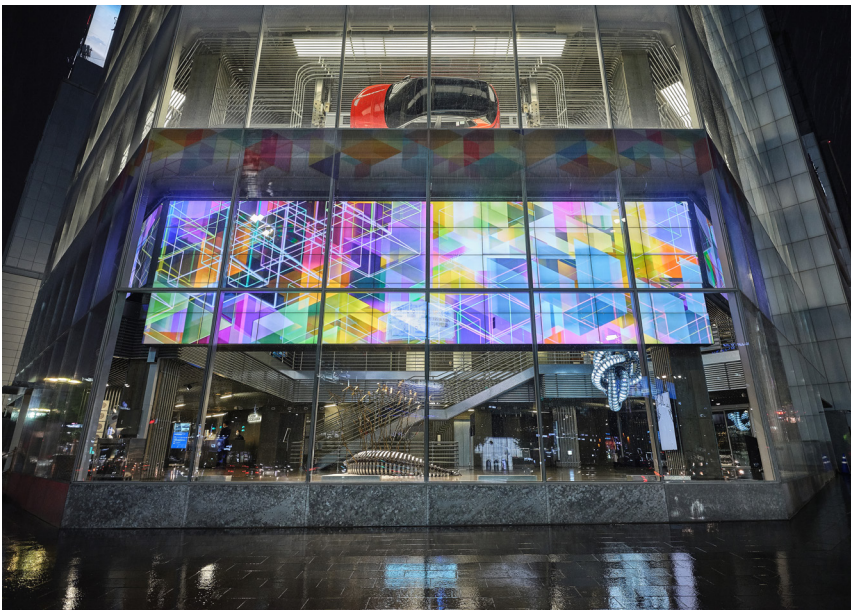
현대모터스튜디오 서울
전시공간 지도



- 1 매튜 비더만, <시리얼 뮤테이션 (z-axis) v04>, 2020
제너러티브 영상
- 2 최우람, <쿠스토스 카뭇>, 2011
키네틱 조각
- 3 쥐스틴 에마르, <소울 쉬프트>, 2018
영상
- 4 김윤철, <크로마(cy452)>, 2019
설치
- 5 크리스타 좀머러·로랑 미뇨노, <포트레이트 온 더 플라이>, 2015
인터랙티브 설치
- 6 팀보이드·조영각, <오버 디 에어>, 2018
로보틱 퍼포먼스

매튜 비더만, <시리얼 뮤테이션 (z-axis) v04>, 2020

많은 사람들은 휴대폰부터 현금 자동 입출금기(ATM), 빌보드 광고판까지, 화면에 둘러싸인 세상에서 산다고 할 수 있다. 컴퓨터 그래픽 기술이 극도로 발달한 나머지 화면 속에서 무엇이든 시각적으로 표현할 수 있게 된다면 미디어아트는 어떻게 입지를 지킬 수 있을까? <시리얼 뮤테이션 (Serial Mutations)>의 경우 그 해답을 불확실성과 스크린 자체의 물성에서 찾는다. <시리얼 뮤테이션>은 스크린과 스크린 속 공간이라는 틀 내에서 사실적인 풍경을 생성하는 대신 스크린의 평면성에 주목한다. ‘네커 큐브(Necker cube)’를 이용한 <시리얼 뮤테이션>은 끊임없이 평면과 3차원 공간을 넘나들지만 그 어느 쪽에도 완전히 닿지는 않는다. 색과 투명도의 조작을 통해 오히려 평면 이미지는 깊이감, 육면체(cube)의 이미지는 평면성을 갖게 된다. 오늘날 대중화된 트롬프 뢰유 아나모픽(anamorphic trompe l’oeil) 착시 기술을 전복시켜 관객 스스로 스크린과 스크린 내 공간에 대해 각자 해석해볼 수 있는 기회를 제공한다.



1 매튜 비더만, <시리얼 뮤테이션 (z-axis) v04>, 2020. 제너러티브 영상.



2 최우람, <쿠스토스 카뭇>, 2011. 금속, 레진, 모터, 기어, 커스텀CPU 보드, LED; 220(높이) × 360(넓이) × 260(깊이) cm.

최우람, <쿠스토스 카뭇>, 2011

아주 오래 전 두 개의 세계가 있었다. 두 세계는 작은 구멍들로 서로 연결되어 있었고, 마치 숨쉬는 것처럼 서로 통할 수 있었다. 그런데, 그 구멍들은 자꾸만 닫히려는 성질이 있어서, 각각의 구멍 옆에는 늘 구멍을 지키는 수호자가 하나씩 있었다. 쿠스토스 카뭇(Custos Cavum)이라 불리던 이 수호자는 바다사자와 같은 형상을 하고 있었는데, 늘 구멍이 막히지 않도록 커다란 앞니로 구멍을 갉아 구멍을 유지하였다. 쿠스토스 카뭇들이 어딘가 새로운 구멍이 생겨나는 것을 느끼게 되면 깊은 잠에 들어가고, 죽은 듯 자고 있는 그들의 몸통에서는 유니쿠스(Unicus)라 불리는 날개 달린 홀씨들이 자라 났다. 이 유니쿠스들은 쿠스토스 카뭇의 몸통에서 떨어져 다른 구멍으로 날아가 새로운 쿠스토스 카뭇으로 자라나 새로 생겨난 구멍을 지켰다. 하지만 어느 날, 다른 세계에 대한 기억이 사람들의 머리에서 점차 사라지면서 쿠스토스 카뭇들은 힘을 잃어갔고 하나씩 하나씩 죽어갔다. 결국 마지막 쿠스토스 카뭇마저 죽어 가자 마지막 구멍도 닫혀버리고, 두 개의 세계는 완전히 분리되어 사람들의 기억 속에서도 완전히 지워졌다. 어젯밤 나의 작은 마당에 마지막 남은 쿠스토스 카뭇 뼈에서 유니쿠스들이 자라나기 시작했다. 세상 어딘가에 다른 세상과 통하는 구멍이 다시 열렸을 때 그들이 다시 자라나기 시작한다는 오래된 이야기처럼.

©Hyundai Motorstudio

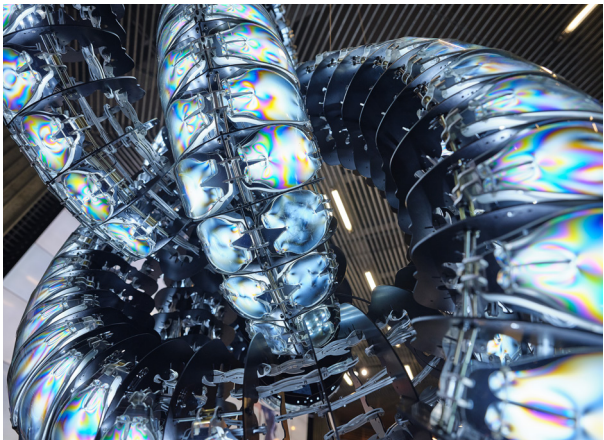


3 쥐스틴 에마르, <소울 쉬프트>, 2018, 영상; 6분. 알터(Alter), 알터2(Alter 2) 오사카대학 이시구로랩, 도쿄 대학 타카시 이케가미가 프로그래밍.

쥐스틴 에마르, <소울 쉬프트>, 2018

쥐스틴 에마르의 영상 <소울 쉬프트(Soul Shift)>는 자아의 이전 형태를 만날 수 있으리라는 약속이다. “알터(Alter)”는 휴머노이드 로봇(humanoid robot)으로 누군가 그를 작동시킬 때 세상에 눈뜬다. 알터의 특이점은 그의 동작에 있는데, 이는 인공지능에 의한 고도의 정확성을 기반으로 하기 때문에, 이전에 인간이 경험해보지 못한 것이다. 신경망이 센서가 전송한 정보를 받으면 이를 기반으로 사지의 제약 내에서 가능한 동작을 만들어 낸다. 알터가 자신과 닮았지만 작동되지 않은 로봇을 발견하면 알터1의 기억 혹은 “혼”이 알터2에게 옮겨져 일종의 육체 없는 환생이 일어난다. 서로를 마주본 상태로, 이 과정을 통해 활성화된 알터2는 자신의 기원이었던 무력한 알터에게 흥미를 보이며 인지와 애착의 형태를 띤 동작으로 다가간다.

김운철, <크로마(cy452)>, 2019



4 김운철, <크로마(cy452)>, 2019, 아크릴, 알루미늄, 폴리머, LED; 225(높이)×140(넓이)×170(길이) 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 깊이와 물성은 무지개 빛을 통해 드러나고, <크로마>는 시공간 안에서 인식할 수 없는 사건을 드러내는 주체로서 스스로의 매터리얼리티(matterality)를 형성한다.



5 크리스타 좀머러·로랑 미뇨노, <포트레이트 온 더 플라이>, 2015, 인터랙티브 설치.

크리스타 좀머러·로랑 미뇨노, <포트레이트 온 더 플라이>, 2015

모니터에 파리 수 천 마리가 보이는 인터랙티브 설치 작업이다. 모니터 앞에 서면 먼저 파리떼는 관객의 움직임을 형성하고 지속적인 배열과 정렬을 통해 서있는 관객과의 유사성을 만들어낸다. 관객이 포즈를 취하면 파리가 모여 몇 초만에 파리떼가 얼굴을 뒤덮지만, 머리카락의 일부를 미세하게 움직여도 파리는 흩어진다. 파리로 묘사한 이 초상화는 끊임없이 변화하는 상태에 있는 것으로, 구성과 해체를 반복한다. <포트레이트 온 더 플라이(Portrait on the Fly)>는 사진 찍기를 좋아하는 우리(셀카 문화)를 탐구하며 변화, 덧없음, 비영구성 등의 주제를 담아낸다.

팀보이드·조영각, <오버 디 에어>, 2018



6 팀보이드·조영각, <오버 디 에어>, 2018. 로봇암 2대, 로봇 좌대, 나무 박스, 종이, 펜, 컴퓨터, 스피커; 170(높이)×200(넓이)×100(길이) 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.

METAMORPHOSIS

2020.6.15

