

# ART OF SYSTEM

## 체계의 기술

2024.3.27. Wed-4.27. Sat  
스페이스 캔 & 오래된 집

민찬욱 배재혁 신민규 조영각

기획: 윤수정(독립큐레이터)

‘시리’, ‘빅스비’, ‘챗GPT’, ‘인스타그램’과 같은 다양한 이름으로 세계에 자리잡은 뉴미디어 기술은 우리에게 무수한 정보를 주입하고, 전에 없던 커뮤니케이션을 발생시키며, 새로운 시공간을 구성하면서 개개인의 일상을 만든다. 이렇게 형성된 뉴미디어의 세계는 물리적인 개인의 연장이자 한편으로는 수신과 발신에 의해 작동되는 정보 값들이 주입하는 무한대의 시스템과 다름 없다. 이번 전시에 참여하는 4인의 작가, 민찬욱(b.1984), 배재혁(b.1984), 신민규(b.1995), 조영각(b.1986) (가나다순)은 AI, 로봇, 빛, 비디오와 같은 물질과 비물질로 이 시스템을 다각적으로 시각화하는 작가들이다. 전시는 이 뉴미디어 기술을 이루는 시스템을 프리즘으로 삼아 이들의 작업을 살펴보고, 이 시스템이 작가들에게 어떠한 미적 실천을 추동시키는지 알아본다.

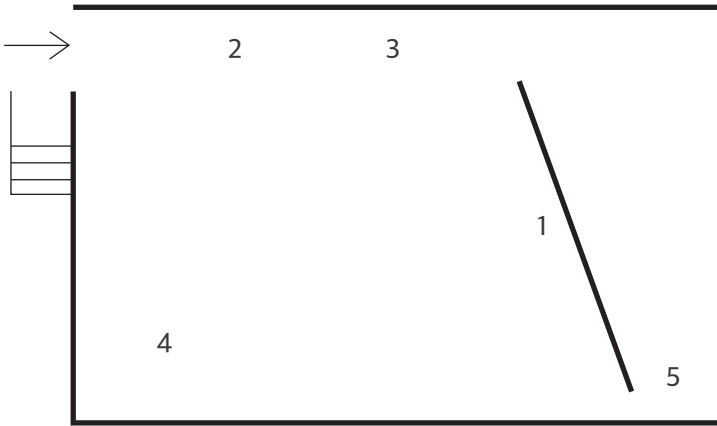
0과 1로 수치화된 정보에 의해서만 작동하는 디지털 프로그램은 변수를 만들지 않는 닫힌 체계이지만, 그 체계를 들여다보고, 패턴을 만들거나 새로운 구조를 덧붙여 다시 또 시스템화하면서 끊임없이 복잡계를 열어내는 일은 작가의 몫이다. 그 과정 안에서 작가들은 다양한 실험과 미적 실천을 전개하며 고유한 체계의 기술을 갖는다. 배재혁은 스페이스 캔 1층에서 LED라이트를 활용한 설치 작업과 영상 작업을 선보인다. 이는 작가가 뉴미디어의 환경에서 추상적으로 존재하는 시스템의 움직임을 빛을 매개로 하여 물리적 세계 속 오브젝트로의 변형을 시도하는 시리즈의 일환으로, 작품 안에서 그는 현대기술에 내재된 거대한 시스템과 그 구조를 바라보도록 요청한다. 스페이스 캔 2층에 위치한 조영각 작가의 작품은 인공지능 언어모델(AI LLM)을 기반으로 인간의 대화를 모방해놓은 <대화상자> (2024)와 테이블과 의자로 구성된 로봇 가구 <1인용 생활가구>(2023)이다. 작품의 제목에서도 알 수 있듯, 작가는 꾸준히 인간과 뉴미디어 시스템과의 유사성과 소통에 주목하면서 뉴미디어 작품들이 얼마나 생의 감각을 함축할 수 있는지 천착한다.

한편, 오래된 집에 펼쳐진 신민규의 작품은 일상 생활 속 풍경에 대해 작가가 갖는 내면의 체계와 기술의 체계를 가로지르며 제작되었다. 작가는 사생과도 비슷하게 인물이나 생활의 형태를 스케치하고 이를 기계화하는 작업 방식을 취하는데, 이는 아날로그와 디지털에 걸쳐 있는 작가의 세대적 특징을 떠오르게 한다. 오래된 집의 가장 안쪽에는 민찬욱 작가의 작품이 전시되어 있다. 민찬욱 작가는 인간과 기계의 관계에 대해 집중하면서 기계를 하나의 인격체로 상정하고 그 한계를 실험한다. 작가는 인간의 능력 중 하나로 여겨지는 창작을 시스템의 총체인 기계에 일임한다. 기계가 리드미컬하게 그려내는 여러가지 표정의 얼굴들은 그 자체로 낯서 같지만 하나의 군집을 형성하면서 충분한 작품처럼 보인다. 작가는 또 다른 타자로 규정되는 기계에 대해 어떠한 태도를 취할 것인지 관객에게 질문한다.

이처럼 네 작가의 작품들은 전시장 안에서 움직이거나, 반짝이거나, 소리를 내면서 관객들에게 경험된다. 다수의 뉴미디어 전시에서 그러했듯, 이 경험의 시간은 전통적 미술에서의 보기의 방식과 달리 참여적이고 양방향적인 보기를 이끈다. 그러나 금번 전시는 이 보기의 방법을 강조하기 보다 그 너머에 관객이 어떤 것을 볼 수 있을지에 더 집중한다. 뉴미디어 기술을 재료로 삼아 이미지를 만들고, 키네틱의 조형을 만드는 네 명의 동시대 작가들은 뉴미디어가 갖는 본질적인 체계를 탐구한다. 그리고 이 체계를 각자의 기술로써 작동시키면서 뉴미디어가 인간과 어떻게 화해할 수 있는지 내다본다. 이때 개별 작가들이 발휘하는 체계의 기술은 숫자로 표현되는 복잡계의 질서가 아닌 아주 내밀한 조형 감각과 결부되어 나타나는 뉴미디어 작가들의 언어이자 관객에게는 보기의 대상이 된다. 작가들은 뉴미디어를 단순히 출력하거나 매개하는데 그치지 않고 각자의 체계의 기술을 통해 결국 또 다른 시스템 그리고 생태계를 생산한다.

## 스페이스 캔 Space CAN

### 1F 배재혁 Jaehyuck Bae (A.K.A. teamVOID)



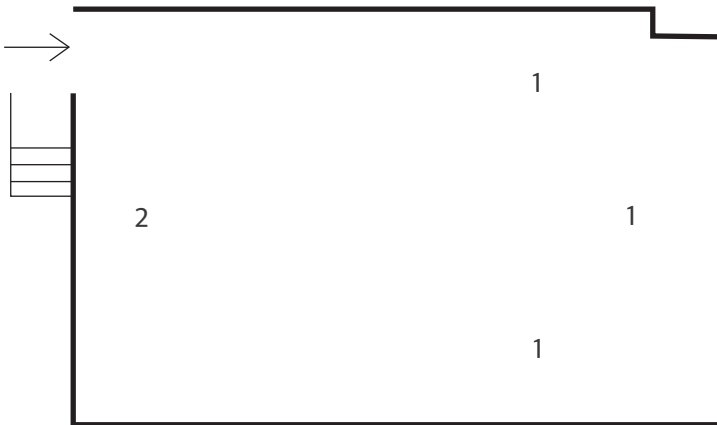
### 배재혁 Jaehyuck Bae (A.K.A. teamVOID)

1. <Still Triangles #1>, 2024, LED Strip, PC, Steel Frame, DMX controller, SMPS, 55 x 55 x 10cm
2. <Still Triangles #2>, 2024, LED Strip, PC, Steel Frame, DMX controller, SMPS, 100 x 40 x 10cm
3. <Still Triangles #3>, 2024, LED Strip, PC, Steel Frame, DMX controller, SMPS, 100 x 40 x 10cm
4. <Still Triangles #4>, 2024, LED display panel, Controller, PC, 120 x 120 x 20cm
5. <Framed Frames - United>, 2020, LED, Motor, MCU, SMPS, 40 x 40 x 10cm

### 조영각 Youngkak Cho

1. <대화 상자 Dialog box>, 2024, Deep learning frameworks(SDXL, Custom LLM), Text DB, Linear Motor, MCU, AVG 3'30", 4K, 디지털 액자, 49 x 30 x 40cm(2ea), 98 x 30 x 40cm(1ea)
2. <1인용 생활 가구 Single Living Furniture>, 2023, Servo motor, MCU board, 3D print(table, chair), Li-ion battery, Smart phone, Application, Table: 500Ø x 30cm, Chair: 400Ø x 30cm

### 2F 조영각 Youngkak Cho



### 신민규 Mingyu Shin

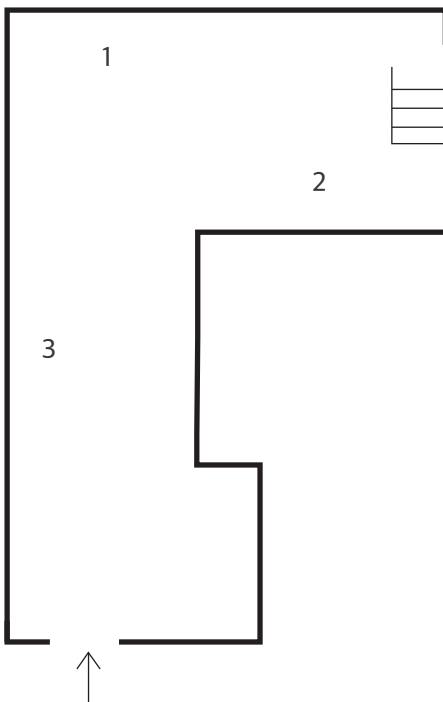
1. <Doze Off(졸고 있는 사람들)>, 2024, Kinetic Art, Aluminum, Dc Motor, 3D print(gear, flange), 45 x 35 x 15cm(each)
2. <Boundary(개인의 영역)>, 2024, Kinetic Art, Aluminum, Servo Motor, Arduino, Acryl, 3D print(gear, flange), 50 x 30 x 30cm(each)
3. <Drawing Kinetic>, 2022, Kinetic Art, Aluminum, Stepper Motor, Arduino, Acryl, 3D print(gear, flange), 30 x 30 x 11cm(each)

### 민찬욱 Chanwook Min

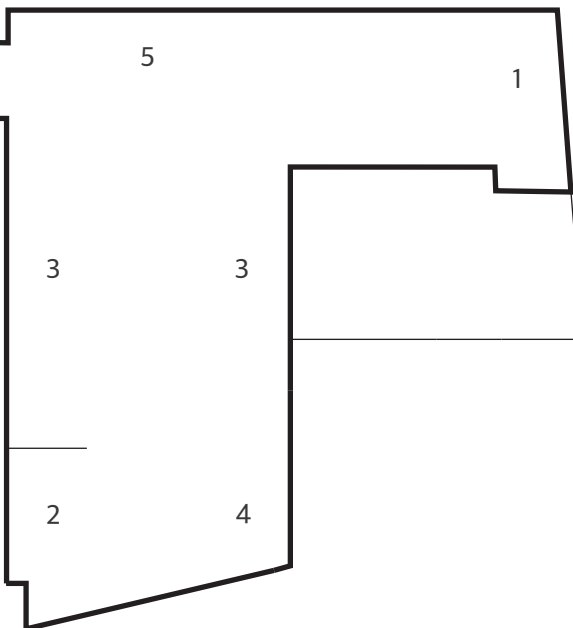
1. <휴머노이드 오브젝트 #3>, 2022, 자석, 펜, 종이, 아크릴, XY 플로터 및 전자기기, 120 x 80 x 35cm
2. <휴머노이드 오브젝트 #4>, 2024, 자석, 펜, 종이, 아크릴, XY 플로터 및 전자기기, 120 x 80 x 80cm
3. <또다른 얼굴 #9~10>, 2024, 캔버스 위 아크릴, 91 x 91cm(each)
4. <ME #4>, <ME #6>, <ME #13>, <ME #17>, <ME #22>, <ME #24>, <ME #27>, 2023, 종이판넬 위 오일파스텔, 35 x 35cm(each)
5. <표정 속 표정 #1~9>, 2024, 종이판넬 위 잉크, 35 x 35cm(each)

## 오래된 집 Old House

### 신민규 Mingyu Shin



### 민찬욱 Chanwook Min



# ART OF SYSTEM

체계의 기술

2024.3.27. Wed-4.27. Sat  
스페이스 캔 & 오래된 집

## 배재혁 Jaehyuck Bae (A.K.A. teamVOID)

〈Still Triangles〉Series는 디지털 객체를 체계적으로 구성된 물리적 오브젝트를 통해 변환시키는 작업이다. 보통, 디지털 매체는 물리적 현상을 데이터로 변환해 시스템을 통해 처리한다. 그러나 이 작업은 그 반대 과정의 탐구를 통해 시스템의 존재를 우리가 사는 공간 속에 가시화하고, 결과가 아닌 과정에 주목하게 한다. 이번 전시에서 처음으로 공개되는 〈Still Triangles #1~4〉은 디지털 속에서의 단순한 도형을 'Systematic Object'를 통해 물리적 공간에서 변형하는 작업으로, 디지털 매체의 상징인 LED를 직조하거나 그 배치를 달리 하여 형태의 변환을 유도한다.

〈Framed Frames - United〉는 제약된 시스템 속에서 시스템이 갖을 수 있는 고유한 성질을 추상적인 방식으로 표현하는 시리즈 작업이다. 그 중 United는 독립적인 객체의 움직임이 하나의 시스템속에서 통합된 결과를 이끌어내는 시스템적 성질을 표현한다. 물리적인 현상을 통해 시스템적 결과물을 형상화한 Still Series는 본 작업을 기반으로 시작한다.

## 조영각 Youngkak Cho

〈대화 상자 Dialog box〉는 택배를 개봉하는 행위 즉, '언박싱(Un-boxing)'이라는 콘텐츠 장르화 된 일상적인 경험을 기반으로 한다. 이를 통해 일상 속의 단순한 행위를 변형하여, 매체적인 특성을 추가하여 불친절한 경험을 제공하고자 한다. 구현은 종이 상자가 스스로 열리고 닫히는 상황을 키네틱 구조로 구현하고, 상자의 내부는 생성 인공지능 기술을 활용하여 영상 편지의 형태로 비디오가 출력된다.

상자가 열릴 때마다 관객은 내부에서 발견되는 다양한 비주얼과 사운드를 경험하게 된다. 각 상자별로 화자는 상황과 이동, 유통 그리고 분리수거로 버려지는 상황에 대하여 각기 다른 이야기를 전한다. 이 이야기들은 이동, 물질 등의 키워드를 바탕으로 인공지능 언어 모델들을 통해 작성 및 구현한다. 결과적으로는 물리적 객체와 디지털 미디어의 상호작용에 대한 실험적 접근은 혼합된 세계의 경계를 다시 재구성하는 과정에 해당되며, 관객에게 현대인의 소비 습관과 환경 문제, 그리고 나아가 사회적 관계에 대한 탐색을 유추하도록 제안한다.

〈1인용 생활 가구 Single Living Furniture〉는 무용극을 위한 실험의 일환으로, 1인 가구의 삶에서 경험되는 고립과 단절을 상징화할 수 있는 책상 로봇과 의자 로봇을 구현하였다. 이는 일상에서 발생하는 사회적 층위에 대한 개인의 소외화와 관계상의 사회적 접점의 단면을 들여다보는 공연을 위해 기술적 실험을 진행하였다.

특히 책상과 의자로 구성된 2개의 로봇은 각 물체의 본래의 의미에 움직임을 더하여 '사물의 생명화'에 주안점을 두었고, 블루투스 통신을 통해 스마트폰의 어플리케이션으로 안무를 구현할 수 있도록 구성되었다.

## 신민규 Mingyu Shin

〈Doze Off(졸고 있는 사람들)〉는 생명체가 가지고 있는 기본적 본질 중 하나인 움직임을 기계에 부여한 작업으로 일상 속 꾸벅꾸벅 졸고 있는 현대인들의 움직임을 기계에게 부여한 작업이다. 지하철 혹은 버스에서 사람들에게 흔하게 볼 수 있는 모습은 바로 사람들의 졸고 있는 모습이다. 깊게 잠들지 못하고 꾸벅꾸벅 졸다가 고개를 떨어트려 순간 잠에서 깨지만, 이내 다시 서서히 잠에 빠지게 된다. 〈Doze Off(졸고 있는 사람들)〉는 이러한 사람들의 조는 모습의 관찰을 통해 특징이 되는 고개의 움직임을 스케치 과정을 거쳐 기계에

부여한 작업으로, 7개의 각 모듈은 천천히 잠에 빠져들다가 갑자기 고개를 떨어트리는 움직임을 보여주지만 각자 다른 속도와 범위로 움직이는 모습을 보여준다. 일상 속 흔히 볼 수 있는 움직임을 생명체가 아닌 기계가 재현하는 모습을 보며 어쩌면 사람들이 쉽게 잊을 지도 모르는 생명체의 본질에 대해 탐구해보려 한다.

현대인들은 길거리나 대중교통 속에서 출퇴근하는 동안 인파 속에서 밀려나거나, 혹은 술에 취하거나, 피곤함에 지쳐서 등의 이유로 비틀거리는 모습을 보여준다. 다양한 이유로 비틀거리는 모습을 볼 수 있지만 다른 이들에게 부딪히지 않으려는 모습 역시 보여준다. 다른 이들의 개인의 영역을 존중해주는 것과 동시에 본인 개인의 영역을 지키기 위해서 사람들은 다른 이들과의 충돌을 피한다. <Boundary(개인의 영역)>은 계속해서 흔들리고 비틀거리고 있지만 서로 부딪히지 않기 위해 다시 중심을 잡으려는 움직임을 기계에 부여한 작업이다. 개인의 영역을 두고 있는 3개의 모듈은 한 방향으로 계속해서 회전하면서 흔들리는 어지러운 모습을 보여주며 서로 부딪히기도 멀어지기도 피해 가기도 하는 모습을 보여주며 일상 생활 속 사람들의 모습을 재현한다. 생명체의 움직임을 재현하는 기계를 통해 그 움직임(본질) 속 담겨있는 감정과 태도를 이야기 하려한다.

<Drawing Kinetic>은 인간 얼굴의 움직임과 형태를 데이터 값으로 받아 그려내는 키네틱 초상화 작업이다. 인간의 가장 기본이 되는 움직임 중 하나인 얼굴의 움직임(표정)을 데이터로 뽑아내고, 이를 드로잉 과정 중 신체의 구조화 과정에서 나오는 얼굴 부위의 단면 및 움직임을 레이어화 한 키네틱 오브제에 부여하여 그려낸 키네틱 작업이다. 각각의 오브제는 프레임(Frame)안에 담겨 하나의 드로잉 작업처럼 다뤄진다. 특정한 인간의 모습을 그리는 그림인 초상화를 기계 오브제와 데이터로 표현함으로써 생명체를 보고 표현할 수 있는 새로운 시각을 탐구해보며, 데이터화된 생명체의 본질(움직임)을 보며 생명체와 기계의 경계에 대해 이야기하려 한다.

본 전시에는 표정 데이터와 연동되는 작업이 아닌 작품의 일부로서 개별 모듈의 움직임만을 표현하는 작업으로 이루어져 있다.

## 민찬욱 Chanwook Min

최근 기술의 발달로 우리는 기계와 함께 일상생활을 살고 있다. 기계는 단순한 도구의 역할뿐만 아니라 함께 살아가며 인간과 소통하고 교감하는 것이 되어 가고 있다. 그래서 이번 <휴머노이드 오브젝트> 프로젝트에서는 기계가 하는 낙서를 통해 기계의 생각과 감정을 들여다보며 새로운 인격체로 바라볼 수 있을 것인가에 대한 담론을 만들어가려고 한다. <휴머노이드 오브젝트 #3>은 기계가 스스로 AI를 통해 낙서를 생성하고 그려나가는 모습을 표현하며 자신(기계)의 생각과 감정을 써 내려간다.

<또다른 얼굴>은 휴머노이드 오브젝트 프로젝트의 일부로써 기계가 그려낸 드로잉이다. 인간의 관점이 아닌 기계가 생각하는 인간의 표정과 그 표정에 대한 작가의 해석이 섞여 사람과 기계가 교차지점을 만들며 인간과 기계의 근본적인 존재론적 질문을 던진다. 위의 작품은 AI 기술을 활용하여 단어 “얼굴”에 따라 다양한 표정을 낙서의 형태로 생성된다. 그 생성된 이미지를 기계가 종이 판넬 위 오일파스텔/캔버스 위 아크릴 등 여러가지의 재료로 드로잉 작품을 완성한다.

<ME>는 휴머노이드 오브젝트 프로젝트의 일부로써 기계가 그려낸 드로잉이다. 기계가 생각하는 인간의 표정과 그 표정에 대한 작가의 해석이 섞여 사람과 기계가 교차지점을 만들며 인간과 기계의 근본적인 존재론적 질문을 던진다. 위의 작품은 AI 기술을 활용하여 단어 “얼굴”에 따라 다양한 표정을 낙서의 형태로 생성된다.

<표정 속 표정>은 휴머노이드 오브젝트 프로젝트의 일부로써 기계가 그려낸 드로잉이다. 기계가 자신만의 스타일을 갖게 되면서 그 스타일에 따라 새롭게 표현된 낙서를 해나간다. 위의 작품은 AI 기술을 활용하여 수많은 표정을 생성하고 그 수많은 표정들이 겹쳐서 또 다른 표정을 만들어 낸다.