SELECTED PORTFOLIO 2026.10

김문정

Kim MunJung 金文貞

관계를 읽고 , 감각으로 번역하다 .

사운드 인터랙션 · 판화몽타주 · 실시간 공간 · 생성형 AI

약간의 wit, 반절의 commonsense, 무한의 spirit

시각 · 미디어 아티스트 / 다원예술그룹 단잠 대표

작가 소개 Profile 김문정 金文貞 Kim MunJung

김문정은 사회의 구조와 사람의 인식이 만나는 지점을 판화몽타주 , 게임 , 공간 영상과 사운드 인터랙션으로 탐색해 왔다 . 이질적인 몸과 이미지의 결합을 관객의 이동 · 접촉 · 공동 연주로 확장하며 , 사람을 나누는 기준이 달라질 때 무엇이 새롭게 보이는지를 작품의 형식으로 드러낸다 .

현재

시각 · 미디어 아티스트 / 다원예술그룹 단잠 대표
크리에이티브 그룹 오늘은 · 울산대학교 출강 (2026~)

학력

2010 타마미술대학교 미술연구과 석사
2003 홍익대학교 판화과 학사

기록

작가 기록 instagram.com/mightm00 · AI 연구 instagram.com/latentbecomespotential
웹 아카이브 triplestitch.co.kr · 영상 youtube.com/@Latentbecomespotential

주요 활동 이력 Selected CV 2003 – 2026

개인전

2026 기억의 지층 / 토브아카이브 , 진주
2025 Keep Going— 이어지다 / 바나나롱 갤러리 팝업 , 대전
2023 서울 , 그 신화의 구조 / 공간수영 , 부산
2023 우리의우리 앙코르 / 갤러리컬렉터스 , 진주
2022 우리의우리 / 라온프라이빗시티럭스 , 진주
2016 부조리한 퍼즐의 발견 1 / 갤러리도스 , 서울
2016 부조리한 퍼즐의 발견 3 / 서교예술실험센터 , 서울
2012 LOOSER LOSER / 갤러리 이즈 , 서울

단체전 · 기타 주요 전시

2026 타격 — 루프랩 부산 / 일산수지 , 부산 , 단잠
2026 영화와 현대미술 — 안성기를 기리며 , 부산국제영화제 특별전 / 뮤지엄원 (부산), 단잠
2025 보헤미안즈—우리는 당신의 환경입니다 / 가톨릭센터 , 부산
2025 Pond / 바나나롱 갤러리 협력 , 허먼 갤러리 , 부산
2024 아보카도 프로젝트 / XR 테크랩 , 부산
2024 파편의 경치 / 공간수영 , 부산
2021 신나는 예술여행 / 서울 · 원주 · 사천 · 거제
2020 presentpresent / 가리봉동예술마을조성사업 , 서울
2020 AR Media and Sculpture / VaLab(AR)
2016 유망예술지원사업 99°C / 서교예술실험센터

미디어 프로젝트

2026 Anywhere @ Danjam / 아시아문화주간 , 국립아시아문화전당 야외 LED WALL, 광주 , 단잠
2025 동남발전소 디지털 트윈
2025 슈퍼포지션 / XR 테크랩 , 부산 , 단잠
2025 서울의 물결 , 공명의 밤 / 청계천 광교 , 서울 , 단잠
2025 제 4 회 하나뿐인 지구영상제 / 영화의전당 , 부산
2024 LH 트렌드홈
2013 한국타이어 미디어 퍼포먼스
2013 MBC 스포츠다이어리 오프닝
2013 롯데월드 카포에이라 영상
2012 한글날 휴일 지정 프로젝션 매핑 / 광화문
2012 신촌 빛축제 / 현대백화점
2012 글로벌 게이트웨이 / 인천문화예술회관

학술발표 · 초청특강

2026 한국영상학회 봄 학술 심포지엄 아티스트 페이퍼 발표 / 성균관대학교
2025 아시아예술학술포럼 《黑境行動 : Encountering Alterity in Generative Terrains》 발표 / 타이난시미술관 , 대만
2025 초청특강 〈 Misinterpretation and Transformation of AI-Generated Imagery 〉 / 국립 타이난 예술대학교 , 대만

수상

2011 공간국제판화비엔날레 입선
2009 공간국제판화비엔날레 입선
2008 일본현대판화가협회전 입선
2003 대한민국출판미술대전 동화 부문 동상
2003 대한민국출판미술대전 일러스트레이션 부문 특선

주요 작품 아카이브 Selected Works 2026 → 2008

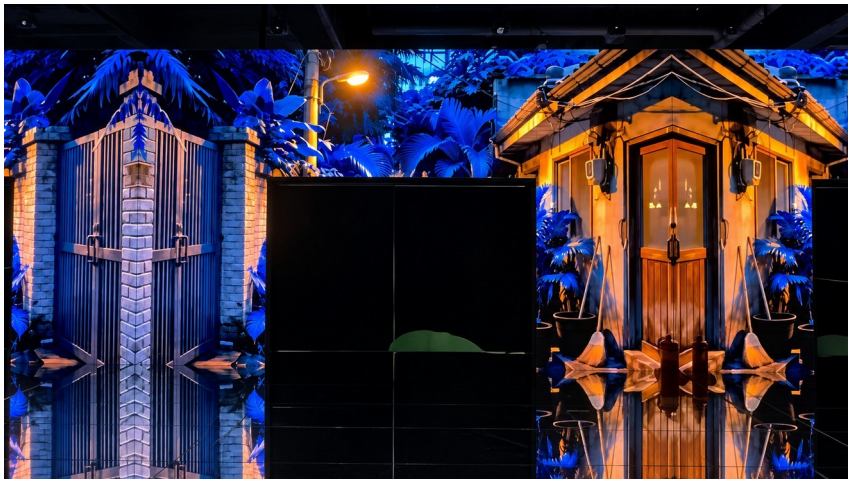
잠재공간 몽타주에서
판화몽타주까지

최근 작업부터 역순으로 수록 — 사운드 인터랙션 · 생성형 AI 영상 · 실시간 가상공간 · 프로젝션 매핑 · 참여형 설치 · 판화몽타주

각 페이지 — 작품명 · 연도 · 매체 · 전시 / 지원사업 · 작품 설명

< 문文 MOON > 2026 단잠 _ 김문정 · 생성형 AI 영상 설치 · 문형 LED 570×340cm · 5 분 32 초





영화와 현대미술 — 안성기를 기리며 , 부산국제영화제 특별전 , 뮤지엄원 (부산)

〈문文 MOON 〉은 본격적인 전시 공간으로 들어서는 자리에 놓인 영상 설치 작품이다 . 관객이 실제로 통과하는 문형 LED 는 전시의 입구인 동시에 전체 전시를 여는 서문이다 . 책의 서문이 독자를 글의 세계로 이끌듯 , 이 작품은 한 배우의 삶과 영화에 남겨진 시대의 흔적을 통해 관객의 시선을 전시의 안쪽으로 이끈다 .

작품은 안성기 배우의 여러 영화에 담긴 현대사의 이미지를 차용하고 재해석한다 . 개별 영화의 줄거리나 역사적 사건을 연대순으로 재현하기보다 , 서로 다른 시대와 장소를 하나의 지속적인 시점으로 엮는다 . 공간을 향해 나아가는 시선은 한 사람의 삶이 수많은 역사적 질곡을 거듭 통과하는 여정이 된다 .

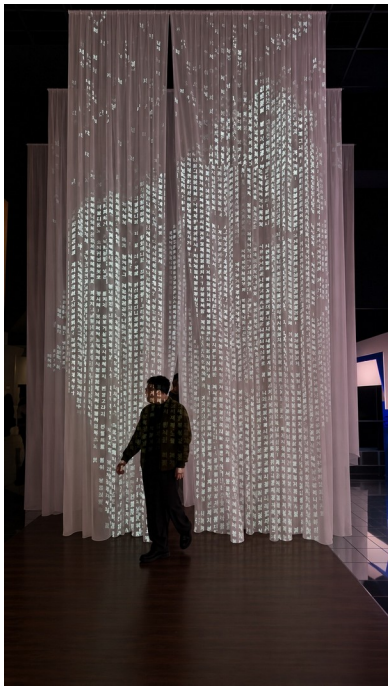
이때 지나간 사건은 끝난 시간에 머물지 않는다 . 이전의 사건과 선택 , 상처와 삶의 조건은 다음 시대에 영향을 미치고 , 우리는 그 누적된 결과 속에서 현재를 살아간다 . 작품이 지향하는 '계속 나아감'은 과거를 지우고 새롭게 출발하는 움직임이 아니다 . 지나온 시간을 지닌 채 , 그 무게를 견디고 넘어서는 듯 삶을 이어가는 움직임이다 .

안성기 배우는 시대와 시대정신을 잇는 영화배우로서의 삶을 이어왔다 . 그는 시대를 실제로 살아온 사람이면서 , 영화 속 서로 다른 인물의 삶을 연기한 배우다 . 현실에서 살아낸 시간과 배역을 통해 수행한 시간이 겹쳐지며 , 한 배우의 생은 여러 시대의 경험에 접근하는 입구가 된다 . 작가는 이 입구를 통해 만난 이미지들을 자신의 감각으로 다시 구성한다 .

제목의 ' MUN' 에는 여러 의미가 포개진다 . 문 (門) 은 관객이 통과하는 물리적 경계이며 , 글월 문 (文) 은 글을 통해 전해지는 시대의 감각을 가리킨다 . 시대를 읽어낸 텍스트는 영화의 미장센과 메타포 속에서 새로운 형식을 얻고 , 달 (moon) 의 연상은 제목을 영화적 상징과 은유로 확장한다 . 이 공간은 작가의 해석을 거쳐 다양한 해석이 가능한 열린 문임을 드러낸다 .

관객은 그 앞에 머물러 이미지를 바라보는 데 그치지 않고 , 문을 통과하며 작품의 흐름에 자신의 몸을 놓는다 . 시대를 읽는 글 , 그 글과 시대를 재해석하는 영화 , 인물의 삶을 수행하는 배우 , 이미지를 다시 엮는 작가 , 그리고 문을 지나는 관객이 하나의 통과 구조 안에서 만난다 . 〈문文 MOON 〉은 그렇게 전시의 서문을 읽는 경험을 , 서문을 몸으로 통과하는 경험으로 바꾼다 .

< 기쁜 우리 젊은 날 >2026 단잠 (손몽주 + 김문정) · 텍스트 · 파티클 프로젝션 , 반투명 패브릭 공간 설치 · 설치 손몽주 / 영상 · 인터랙션 김문정







〈기쁜 우리 젊은 날〉은 안성기 배우가 영화 속에서 남긴 대사를 텍스트와 파티클로 시각화하여 반투명 패브릭에 투사하는 공간 설치 작품이다 . 두 대의 프로젝터가 비추는 빛 속에서 문장은 나타나고 , 흩어지고 , 다시 모인다 . 관객은 글자의 의미를 읽으며 , 한때 목소리였던 말이 공간을 채우는 움직임을 마주한다 .

영화의 이야기는 시나리오의 텍스트에서 출발한다 . 작가가 쓴 말은 제작진의 협업과 감독의 해석을 거쳐 배우에게 이르고 , 배우의 몸짓과 호흡 , 목소리를 얻어 관객에게 전달된다 . 이 작품은 '시나리오의 텍스트 → 작가 → 감독 → 영화배우 → 관객'으로 이어지는 관계를 따라 , 한 문장 안에 스며 있는 여러 사람의 감각과 시간을 드러낸다 .

영화와 현대미술 — 안성기를 기리며 , 부산국제영화제 특별전 , 뮤지엄원 (부산)

이제는 직접 들을 수 없는 배우의 목소리를 떠올리며 , 작품은 영화에 남겨진 대사를 다시 읽는다 . 각각의 말에는 배역의 삶뿐 아니라 그 말을 발화한 배우의 호흡과 시간도 배어 있다 . 문장을 바라보는 동안 관객은 저마다 기억하는 그의 표정과 말투를 마음속에서 불러낸다 .

글자를 이루던 입자는 흩어져 흐름이 되고 , 그 흐름은 다시 하나의 문장으로 모인다 . 문장이 또렷이 읽히는 순간과 뜻을 알아보기 어려울 만큼 흩어지는 순간이 교차한다 . 말의 의미를 읽는 행위는 빛의 움직임을 바라보는 경험으로 이어지고 , 배우가 한 문장에 실었던 감정은 관객의 기억과 만나 새롭게 느껴진다 .

반투명 패브릭은 투사된 빛을 받아들이면서 그 너머의 공간도 드러낸다 . 문장은 천의 표면에 머물면서 주변 공간의 깊이와 겹쳐 보인다 . 관객이 서 있는 위치와 시선에 따라 글자와 배경의 관계가 달라지며 , 언어는 공간 안에서 거리와 깊이를 지닌 존재로 경험된다 .

제목의 '우리'는 한 배우의 기억을 관객 각자의 삶으로 연다 . 대사는 어떤 이에게는 한 장면의 기억으로 , 또 다른 이에게는 자신의 젊은 날을 떠올리게 하는 말로 다가온다 . 〈기쁜 우리 젊은 날〉은 배우를 거쳐 우리에게 도착한 언어가 관객의 기억 속에서 계속 살아 움직이는 자리를 만든다 .

< 타격 > 2026 단잠 DANJAM · 6 채널 프로젝션 매핑 / 비전 AI 사운드 인터랙션 루프랩 부산





현장 기록 사진 · 루프랩 부산 , 2026 | 설치 손몽주 · 영상 이동재 · 실시간 데이터-사운드 시스템 김문정

《타격》은 관객의 이동 , 위치 , 밀도에 따라 사운드가 변화하는 참여형 설치 작품이다 . 관객은 원통형 구조의 내부와 외부 사이를 걷고 , 고무줄 구조와 패브릭 , 투사된 영상 , 사운드의 층위 사이를 통과한다 . 이 과정에서 관객의 몸은 단순한 관람자가 아니라 작품의 상태를 변화시키는 조건이 된다 .

작품은 많은 인터랙션 기술을 과시적으로 사용하는 방식이 아니라 , 인공지능 비전과 Ableton 기반의 사운드 제어라는 비교적 단순한 조건을 정교하게 연출한다 . 인공지능 비전 시스템은 관객이 실린더 내부에 있는지 , 외부의 바다를 향하고 있는지 , 몇 명이 함께 공간에 머무는지를 감지한다 . 감지된 상태는 Ableton 의 사운드 구성과 연결되어 종소리와 파도 소리의 강도 , 밀도 , 분위기를 변화시킨다 .

실린더 내부에 사람이 있을 때 작품은 고요한 상태를 유지한다 . 그 안에는 타종 이후의 종소리가 조용히 퍼진다 . 이 고요는 단순한 정적이 아니라 , 액운을 털어내고 새로운 평온을 기원하는 타종 이후의 시간이다 . 관객은 그 안에서 종의 내부에 들어온 듯한 감각 , 혹은 자기 내면의 중심에 머무는 듯한 감각을 경험한다 .

관객이 실린더 밖으로 나와 바다를 향하면 , 파도 소리는 크게 밀려온다 . 외부의 거친 소리가 관객을 감싸며 , 공간은 순간적으로 압도적인 상태가 된다 . 그러나 사람들이 하나둘 모이면 , 파도 소리는 점차 잦아든다 . 소리가 낮아지면서 사람들은 서로의 목소리를 들을 수 있고 , 대화할 수 있는 상태가 된다 . 이 변화는 단순한 볼륨 조절이 아니라 , 거친 기운이 함께 있음의 감각 속에서 완화되고 평온으로 환원되는 과정이다 .

실제로 어떤 관객은 작품 안에서 “소리가 자신을 따라오는 것 같았다”고 느꼈다 . 이는 복잡한 장치를 많이 사용했기 때문이 아니라 , 단순한 감지 조건과 사운드의 방향성 , 원통형 공간의 구조 , 관객의 심리적 기대가 결합되었기 때문에 발생한 효과이다 . 《타격》은 기술을 전면에 드러내기보다 , 관객이 공간 전체를 하나의 살아 있는 울림처럼 느끼도록 연출한다 .

작품 안에서 관객은 두 개의 바다 사이를 걷는다 . 하나의 바다는 내부에 , 다른 하나의 바다는 외부에 투사된다 . 그 사이의 좁은 길은 현실과 가상 , 안과 밖 , 소란과 고요 , 액운과 평온이 교차하는 통로가 된다 . 관객의 몸이 그 사이를 지나갈 때 , 작품은 고정된 이미지가 아니라 매 순간 다시 구성되는 살아 있는 환경이 된다 .

< 기억의 지층 > 2026 체험형 사운드 설치 · TouchDesigner, Ableton Live, Arduino 터치 센서 , OpenCV, Playtronica 토브아카이브 , 진주



현장 기록 사진 · 토브아카이브 , 진주 , 2026

〈기억의 지층〉 은 우리가 한때 너무도 당연하게 지나쳤던 소리들 , 이를테면 밥 짓는 소리 , 놀이터에서 아이의 이름을 부르던 엄마들의 목소리 , 삐그덕거리던 그네의 마찰음 같은 일상의 잔향들로부터 출발한다 . 그때는 미처 알지 못했다 . 그 소리들이 훗날 기억을 여는 열쇠가 되리라는 것을 . 프루스트의 마들렌처럼 , 어떤 소리는 사라진 시간 전체를 한순간에 되돌려 놓는다 . 이 작업은 그렇게 개인을 넘어 우리 모두가 공유해온 감각의 흔적 , 당연해서 의식하지 못했던 시절의 소리들을 다시 호출한다 . 동시에 지금 우리 곁에 너무 익숙해 아직은 특별하게 느껴지지 않는 소리들 역시 언젠가 사라질 기억의 일부가 될 것임을 암시한다 . 결국 〈기억의 지층〉 은 사라진 추억들만을 다루는 작업이 아니라 , 지금 이 순간에도 우리의 공통의 기억이 층층이 퇴적되어 하나의 지층을 이루어가고 있음을 드러내는 작업이다 .

관객의 접촉과 움직임에 반응하여 소리와 이미지가 변화하는 체험형 사운드 설치 작업으로 , TouchDesigner 를 중심으로 Ableton Live, Arduino 터치 센서 , Python 기반 OpenCV, 그리고 Playtronica 를 연동해 , 관객의 신체적 개입이 실시간으로 공간의 감각을 변화시키는 구조를 만든다 . 손끝의 접촉 , 몸의 이동 , 머무름의 시간은 각각 하나의 입력값이 되어 소리를 호출하고 , 겹치고 , 퇴적시키며 공간 안에 새로운 기억의 층을 형성한다 .

< Anywhere @ Danjam > 2026 아나몰픽 영상 , 4608×1152px, 약 2 분 아시아문화주간 · 국립아시아문화전당 야외 LED WALL 2026. 10. 8.–11.



두 개의 관람 위치에 대응하는 아나몰픽 화면을 설계해 , 광장의 다른 자리에 선 관객이 각자의 위치에서 장면을 경험하도록 했다 . 영상의 환영과 공공 공간 , 관객의 이동이 함께 작품을 구성한다 . 하나의 옳은 시점만을 전제하지 않으려는 시도다 .

< 전도성 패브릭 사운드 인터페이스 연구

> 2026 한국 전통악기를 구현한 전자악기 · 전도성 패브릭 · 사운드 · 영상 · 연주와 접촉을 통한 인터랙션



연주 기록
https://www.instagram.com/mightm00/reel/Dah-AKjgv5H/

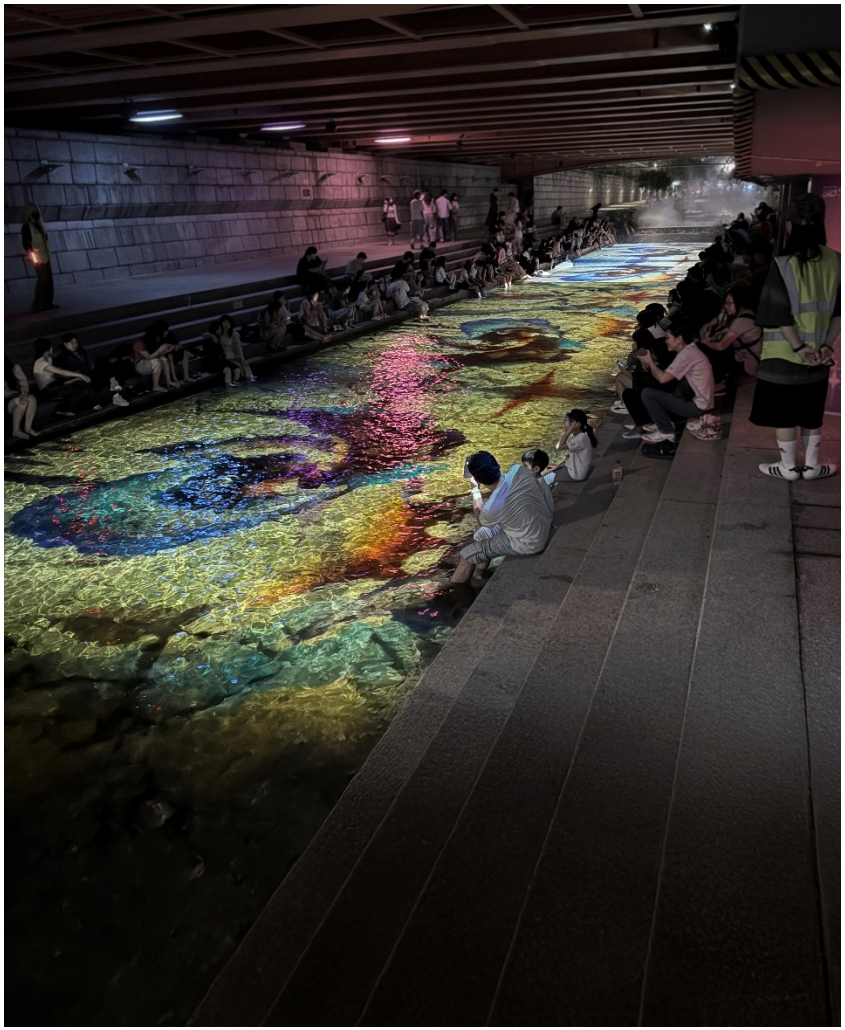
원리는 몸의 정전용량이다. 사람의 몸은 전하를 머금는 전도체여서, 전극에 손을 대거나 가까이 가기만 해도 몸과 전극 사이에 축전기가 생기고 정전용량이 늘어난다. 센서는 그 미세한 변화를 읽어 전통악기를 구현한 전자악기의 소리로 바꾼다. 전극은 은사를 섞어 짠 전도성 패브릭 — 사람들이 전도체가 아니라고 여기는 천이다. 천으로 지은 공간 전체가 전극이 되자 공간 자체가 악기가 되었고, 천이 소리를 일부 흡수하고 일부 통과시켜 전통악기의 소리가 섬유의 공간 안에서 번졌다.

이 연구가 가르쳐 준 것은 둘이다 — 전도체가 아니라고 판단된 것은 아직 연결되지 않았을 뿐이라는 것, 그리고 몸은 닿기 전부터 이미 공간을 바꾸고 있다는 것. 사회가 '통하지 않는다'고 분류해 온 관계에도 같은 질문을 던질 수 있다.

하나문화재단 시각예술연구지원사업 연구 기록. 사진 : 연주 영상 프레임의 AI 보정본.

< 잠재력에서 가능성으로 > LATENT BECOMES POTENTIAL(2025) 5min AI 생성영상





< 서울의 물결 , 공명의 밤 > 6 채널 프로젝션 맵핑 6096X1200px 서울 청계천 광교 _ 2025. 9.8 ~9.21

https://youtu.be/HQxKQKsQf1I

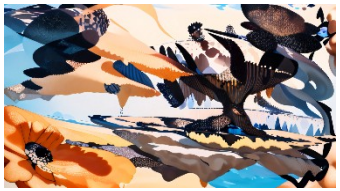
< 잠재력에서 가능성으로 > LATENT BECOMES POTENTIAL(2025) 5min AI 생성영상











김문정은 “약간의 wit, 반절의 commonsense, 무한의 spirit” 이라는 개인적 모토를 바탕으로 작품 활동을 이어왔다 . 지난 20 년간 판화몽타주를 시작으로 프로젝션 맵핑 , 언리얼 기반의 메타버스 , 그리고 최근의 AI 생성 작업으로 이어지는 일련의 매체적 궤적을 보여준다 . 초기 판화몽타주는 단순한 기술적 복제를 넘어 사회적 상식과 인식 구조를 파편화하고 재조합하는 이 미지 실험의 장으로 기능했으며 , 이는 이후 전개되는 디지털 실험의 사유적 기초가 되었다 . 그의 중기 작업에서 프로젝션 매핑과 게임엔진을 통한 메타버스는 작품세계를 비물리적 , 공간 적 , 동역학적 차원으로 확장시켰다 . 특히 언리얼 엔진을 매개로 구축된 메타버스는 관람자가 단순한 수용자가 아니라 작품의 내부 구조에 개입하는 참여자로 자리하도록 하였으며 , 이로써 ‘경험으로서의 이미지’ 라는 새로운 장을 열었다 . 최근 김문정은 이러한 실험을 AI 생성 환경으로 확장한다 . 그는 ComfyUI 의 몰핑 워크플로우 를 통해 자신의 판화몽타주와 , 새와 바다 생물의 구조를 기계적으로 해석한 체크포인트 , 그리 고 구상적 프롬프트를 결합한다 . 그 결과 생성되는 영상은 기존 잠재 데이터와 판화 이미지 사이의 불일치 속에서 발생하는 , 일종의 환각 (hallucination) 에 가까운 추상적 장면들이다 . 김 문정은 이를 인간적 차원의 오독 (misreading) 으로 규정하며 , 오히려 그 오독이 새로운 창조적 가능성을 드러낸다고 본다 . 이러한 태도는 아즈마 히로키가 말한 ‘우편적 (postal)’ 과정과도 연결된다 . 발신과 수신 사이 의 오차는 단순한 실패가 아니라 , 새로운 의미를 발생시키는 창조적 계기가 될 수 있다는 것 이다 . 김문정의 작업에서 AI 의 환각은 바로 그러한 우편적 오차의 예술적 형식화로 읽힌다 . 이는 또한 바둑에서 인간과 인공지능의 대결로 기억되는 알파고의 무브 37 을 떠올리게 한다 . 무브 37 은 기존 기사들이 기피하던 수였으나 , 그 상식의 경계 바깥에서 전혀 새로운 가능성을 열어 보였다 . 김문정의 작업에서 AI 가 산출하는 오독과 환각 역시 , 기존의 질서와 상식을 벗 어난 지점에서 창조적 돌파구를 제시한다 . 이러한 맥락에서 그의 작업은 벤야민이 말한 복제 시대의 아우라 해체를 단순한 상실이 아니 라 새로운 인식 구조의 생산으로 확장하고 , 시몽동이 제시한 기술적 개체화—잠재성과 현실성 사이에서 발생하는 새로운 존재론적 형식—의 사례로 읽을 수 있다 . 판화몽타주에서 AI 에 이 르는 20 년의 궤적은 결국 , 인간과 인공지능이 각기 다른 방식으로 세계를 오독하며 , 그 오차 속에서 상식의 경계를 넘어선 가능세계의 문법을 창출해 온 창작 과정이라 할 수 있다

< 잠재력에서 가능성으로 > LATENT BECOMES POTENTIAL(2025)

5min AI 생성영상

어떤 이미지는 도저히 알아 볼 수 없고,
또 어떤 이미지는 그 잔해 속에서 기이하게 아름답다.
의식이 논리적으로 짓눌렸다가, 그 압력으로 무의식이 튀어올라 새로운 이야기를 보여준다.
나는 그 의식밖의 순간에 매혹된다.
이미지가 무너지고 다시 태어나는 그 짧은 찰나, 그곳에서 나의 미의식은 무의미해진다.
AI 의 오역, 더 이상 논리적으로 해석할 수 없는, **인식의 끝에서**, 새로운 이미지의 트램폴린이 된다.







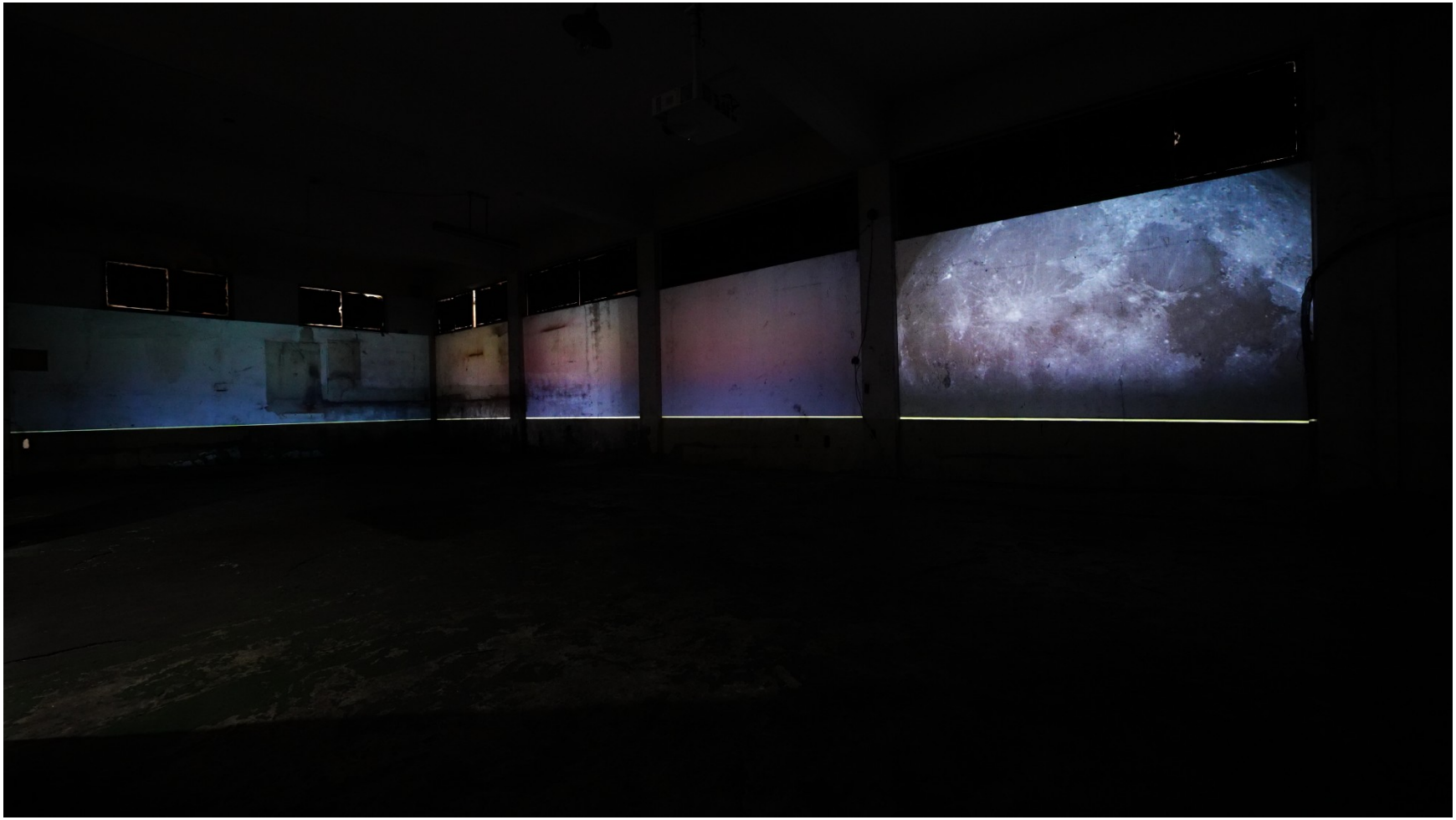




AI 이미지생성의 잠재이미지로 활용된 <a logical conclusion> 판화몽타주 시리즈

https://youtu.be/nNbNnL22hjU

< 정해져 있지만 결정하지 않았다 > DETERMINED, YET UNDECIDED (2024)_9600*1200 3min 5 채널 아나몰픽 프로젝션맵핑



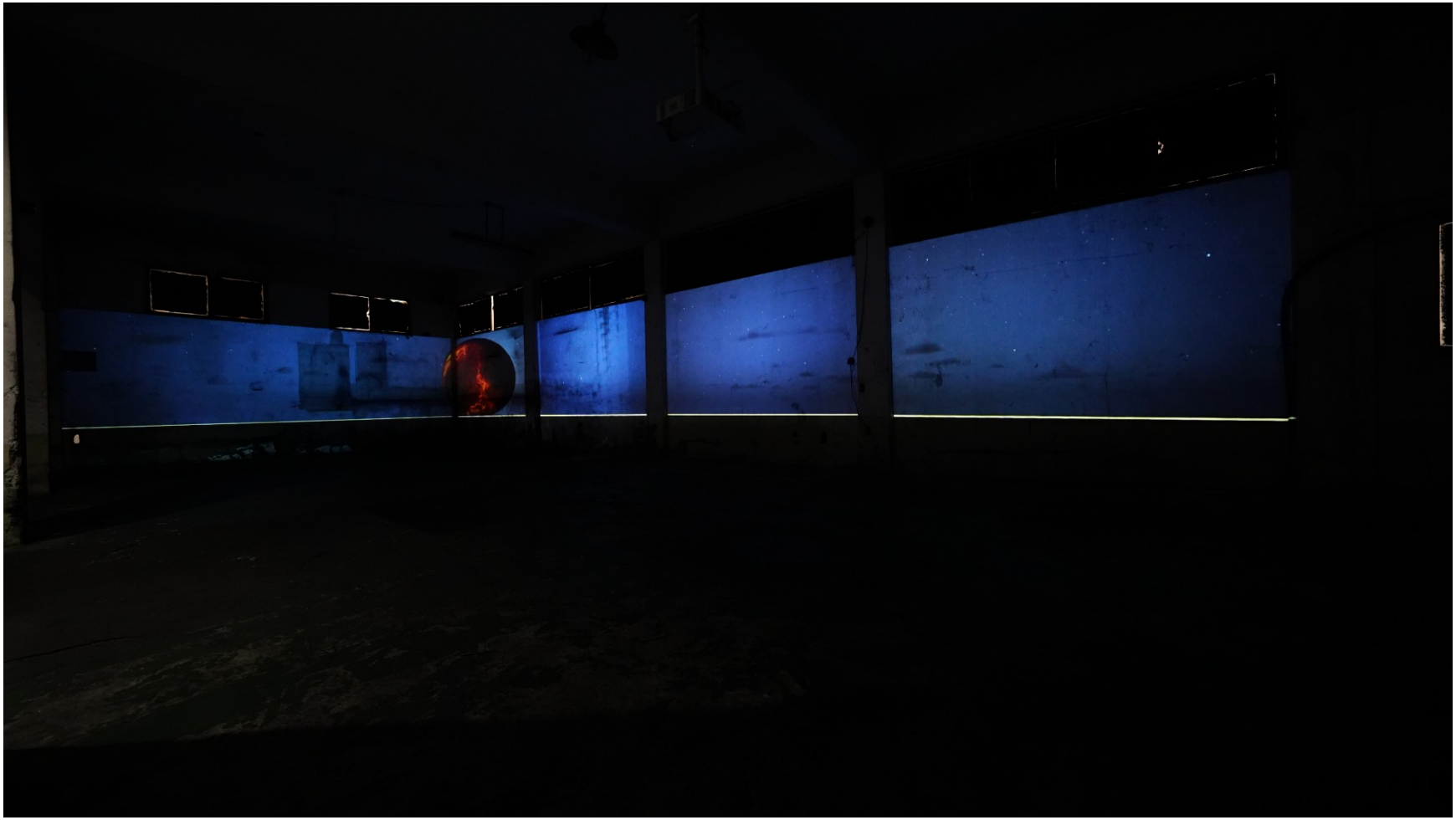
〈정해져 있지만 결정하지 않았다〉는 존재와 인식의 경계에 대한 시각적 사유이며, 양자역학의 핵심 개념인 양자중첩 (superposition) 을 예술적 언어로 번역한 작업이다. 양자중첩은 하나의 입자가 여러 상태로 동시에 존재하다가, 관측의 순간 하나의 현실로 붕괴되는 현상이다. 이 작품은 그 개념을 인간 실존의 구조로 확장시킨다. 인간은 이미 정해진 세계 안에서 여전히 결정되지 않은 존재로 살아간다.

< 정해져 있지만 결정하지 않았다 > DETERMINED, YET UNDECIDED (2024)_9600*1200 3min 5 채널 아나몰픽 프로젝션맵핑



고요한 사막의 내부에서 , 한 존재는 불완전 연소 상태로 자신을 태우며 버틴다 . 그 불은 목적을 향하지 않고 , 단지 사라지지 않기 위해 타오른다 . **내면의 고독이 스스로를 태워 만드는 매캐한 연기가 시야를 가린다** . 이 불완전 연소는 부서지기 직전의 존재를 지탱하며 , 무의미와 지속 사이에서 자신을 계속 확인한다 . 그 불완전함 속에서 존재는 사라지지 않고 , 끊임없이 자기 자신을 다시 연소시킨다 .

< 정해져 있지만 결정하지 않았다 > DETERMINED, YET UNDECIDED (2024)_9600*1200 3min 5 채널 아나몰픽 프로젝션맵핑



뜨거운 행성처럼 빛나는 구체는 하부의 빛나는 선으로 인해 우리에게 익숙한 우주의 공전이 아닌 지구의 물리적 성질을 지닌 **‘굴러감’의 움직임**으로 전환된다 . 이 굴림은 세계의 압**력 , 존재의 저항**을 동시에 상징한다 . 자연스러운 움직임처럼 보이지만 , 그 내부에는 육중한 삶의 무게와 거친 세상과의 마찰이 함축되어 있다 . 그 느린 움직임 속에 , 스스로의 궤도를 유지하기 위해 끊임없이 자신을 소모하는 인간의 성실함이 있다 . 이러한 힘겨운 걸음이 비로소 살아 있음의 상징이며 , 삶을 지속시키는 강력한 저항이다 .

https://youtu.be/nBvWPto_o5M

< 부조리의 여왕 > 2024 11500*1500 · 마커리스 페이스트래킹을 이용한 리얼타임 상호작용 가상공간 텔레포트









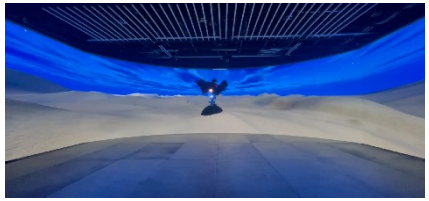
〈부조리의 여왕〉은 두 개의 상반된 공간이 맞물리며 생성되는 **의식의 분열 상태**를 시각화한 작품이다. 하나는 닫힌 상자 속, 빛과 쾌락의 공간이다. 그 안에서 여왕의 머리는 미소를 짓고 있다. 그 표정은 부조리 속에서도 안락을 느끼는 인간의 자화상이며, 세계의 불합리를 인식하면서도 그 안에 머무는 자기 위안의 형상이다. 반면, 여왕의 몸은 끝없는 사막 위에 놓여 있다. 머리를 잃은 신체는 방향을 잃은 존재의 상징으로, 그곳에서 내뿜는 연기는 고통과 소모의 흔적이다.
이 신체는 현실의 조건 속에서 살아남기 위해 끊임없이 연소하는 인간의 내면을 반영한다. 두 공간은 단절되어 있지만, 서로를 비추며 공존한다. 빛과 연기, 안락과 고통, 의식과 무의식이 중첩된 상태로 얽혀 있다. 〈부조리의 여왕〉은 바로 이 **이중적 실존의 긴장**을 응시한다. 삶은 단 하나의 진실로 수렴되지 않는다. 의식은 쾌락과 불안, 희망과 허무 사이를 끊임없이 왕복하며, 그 왕복 운동 속에서 스스로의 존재를 확인한다. 여왕의 머리와 몸은 서로를 완성시키는 동시에 서로를 부정한다. 그 분리된 상태 자체가 바로 **부조리의 형태**이며, 인간이 결코 완전한 일체로 회복되지 못한다는 실존의 운명을 드러낸다.
우리는 부조리의 세계를 어떻게 받아들일 것인가? 쾌락 속에서 망각을 택할 것인가, 고통 속에서 의식을 지속할 것인가? 그러나 부조리의 여왕은 해답을 요구하지 않는다. 왜냐하면 인간의 삶은 언제나 그 두 상태를 **동시에 살아내는 중첩의 과정**이기 때문이다. 〈부조리의 여왕〉은 그 모순을 해결하지 않고, 오히려 **존재의 이중성 자체를 진실로 받아들인다.**

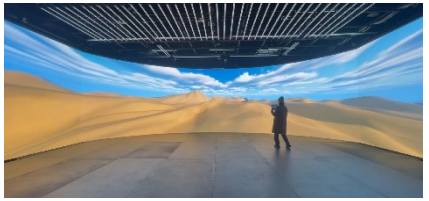
https://youtu.be/Sahbl45Jovc

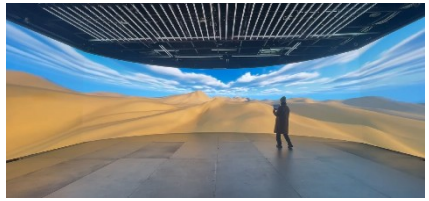
< 낙서 > 2024 11500*1500 · 버추얼카메라를 이용한 리얼타임 상호작용 가상공간 텔레포트











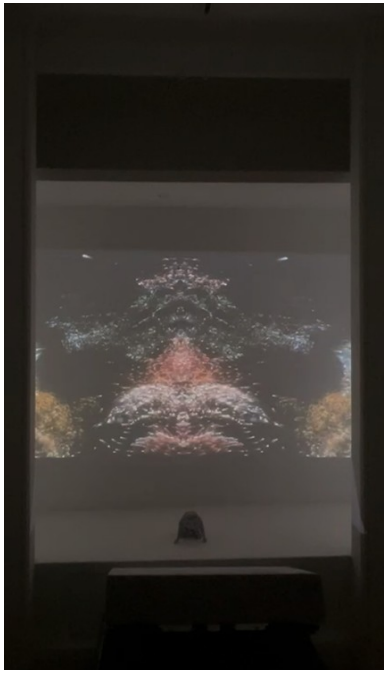
〈낙서〉는 탑뷰에서 내려다본 사막의 형상을 통해, **무의미와 존재의 관계**를 시각적으로 사유하는 작품이다. 이 사막은 단순한 자연의 풍경이 아니라, 마치 거대한 존재가 모래 위에 무심히 긁고 지나간 흔적처럼 보인다. 그 거대한 '낙서'는 인간의 인식 너머에서 발생한 **의미 없는 흔적**이지만, 그 잔상이 인간에게는 **사막**, **가뭄**, **모래폭풍**으로 인식된다. 즉, 인간은 본질적으로 자신을 둘러싼 세계를 **해석하지 않을 수 없는 존재**이며, 이 작품은 그 '해석 불가능한 세계' 앞에서 느끼는 부조리의 감각을 드러낸다. 이 사막은 외부의 풍경이면서 동시에 **내면의 심리적 풍경**이다. 외부로 드러난 이미지는 물리적 세계의 재현처럼 보이지만, 그 표면은 곧 인간 내면의 공허, 즉 **의식의 사막화**를 반영한다. 모래의 결, 반복되는 곡선, 흐르는 빛은 정지된 시간 속에서 끊임없이 변화하는 **존재의 불안정성**을 상징한다. 그 속에서 머리 없는 존재가 서 있다. 그는 인식의 주체이기를 포기한 채, 사유와 감각의 방향을 잃은 **순수한 '존재 그 자체'**로 남는다.

이 존재는 더 이상 세계를 해석하지 않는다. 그는 단지 세계 속에 '놓여 있다'. 이 상태는 알베르 까뮈 (Albert Camus) 가 『시지프스 신화』와 『이방인』에서 말한 **부조리의 인간**의 형상과 닮아 있다. 까뮈에게 사막은 세계의 공허와 무관심을 직면하는 장소이자, 그럼에도 불구하고 인간이 '살아 있음'을 증명해야 하는 **고독한 무대**다. 〈낙서〉 속의 사막 역시, 세계가 결코 인간을 위해 의미를 부여하지 않는다는 사실을 드러낸다. 그럼에도 불구하고 존재는 그 위에 서서, 자신이 살아 있음을 그저 **견디며 증명**한다.
결국 이 작품의 사막은 **존재와 부조리의 중첩된 표면**이다. 거대한 낙서의 흔적은 인간이 통제할 수 없는 세계의 무의미를 상징하며, 그 속의 머리 없는 존재는 **인식 이전의 존재**, 즉 아무것도 이해하지 못하지만 여전히 존재해야 하는 인간의 상태를 보여준다. 〈낙서〉는 이렇게 묻는다. " 우리는 이 무의미한 흔적 위에서 어떻게 살아남는가 ?" 이 질문은 답을 요구하지 않는다. 그저 존재하고 있는 것 자체, 그 침묵 속에서의 지속이 곧 인간의 조건임을 암시한다.

https://youtube.com/shorts/4LWwnQhvRFs

< 미디어 루빈의 잔 > 2024 키넥트 카메라 · 터치디자이너 인터랙티브 아트

공간수영 < 파편의경치 > 부산 _ 기획자 황빛나 2024. 10.4(금) ~11.29(금)






〈미디어 루빈의 잔〉 은 동일한 이미지 안에서 두 개의 형상이 동시에 드러나는 루빈의 잔 (Rubin's Vase) 의 시각적 원리를 확장하여 , 현대적 미디어 환경 속에서 **인식의 불확정성과 존재의 이중성**을 탐구하는 작품이다 . 루빈의 잔이 보여주는 착시는 단순한 시각적 트릭이 아니라 , **인식 그 자체가 만들어내는 세계의 구조**를 드러내는 철학적 도식이다 . 이 작품에서 카메라의 위치와 터치디자이너의 파티클 입자 시스템은 관찰의 행위가 이미지를 형성하는 '관측적 현실'로 작동한다 . 즉 , 존재는 고정된 실체가 아니라 **관찰자의 시선에 의해 실시간으로 구성되는 가변적 상태**로 존재한다 . 작품 속 입자들은 끊임없이 생성과 소멸을 반복한다 . 그들은 일정한 형태를 이루려는 듯 모였다가 , 다시 흩어지며 하나의 윤곽과 그 반대의 공백을 동시에 드러낸다 . 이 움직임은 루빈의 잔이 제시한 '도형과 배경의 전환'이 정지된 이미지가 아니라 **시간 속에서 진동하는 상태**임을 시각적으로 확장한 것이다 . 입자의 흐름은 존재와 비존재의 경계가 결코 확정되지 않음을 보여주며 , 그 진동은 곧 **세계가 끊임없이 재구성되고 붕괴되는 과정적 실재 (processual reality)** 를 암시한다 .
이 작품의 중심에는 "무엇을 바라보는가"가 아니라 "어떻게 바라보는가"라는 질문이 있다 . 동일한 장면이라도 관찰자의 위치 , 움직임 , 시선의 각도에 따라 전혀 다른 세계로 인식된다 . 이 불확정성은 실존주의에서 말하는 **'세계에 던져진 인간'**의 상황과 닮아 있다 . 인간은 스스로의 의식과 선택에 의해 세계의 의미를 재구성하며 살아가는 존재이지만 , 그 의미는 언제나 흔들리며 잠정적이다 .

〈미디어 루빈의 잔〉 의 입자적 장면은 그 불안정한 실존의 조건을 시각화한다 . 고정된 중심 없이 , 끊임없이 전환되는 경계 위에서만 존재할 수 있는 인간의 자리 . 그러나 이 흔들림은 부정적인 상태가 아니다 . 오히려 **세계가 하나로 고정되지 않는다는 사실**이야말로 존재가 지속될 수 있는 근거다 . 루빈의 잔은 결코 하나의 형태로 고정되지 않으며 , 관찰자가 인식을 멈추는 순간 곧 사라진다 . 이는 양자역학의 '슈퍼포지션 (superposition)' 처럼 , 여러 가능성이 중첩된 상태에서 관측 행위가 하나의 현실을 선택하는 순간을 은유한다 . 따라서 〈미디어 루빈의 잔〉 은
"인식 이전의 세계가 여전히 모든 가능성을 품고 있다"는 철학적 진술로 읽을 수 있다 . 그 안에서 존재는 결코 하나로 환원되지 않으며 , 의식의 전환에 따라 끊임없이 새로운 형태로 태어난다 .
이 작품은 관객을 수동적 감상자가 아닌 **관측자 (observer)** 로 위치시킨다 . 그들의 움직임 , 시선 , 머무는 시간에 따라 입자들의 구조와 잔상의 형태가 미묘하게 달라진다 . 관객은 스스로의 인식이 세계를 '결정'하고 있음을 자각하게 된다 . 그러나 그 결정은 완결이 아니라 , 또 다른 불확정의 시작이다 . 루빈의 잔처럼 , 존재와 비존재 , 나와 타자 , 주체와 객체의 경계는 항상 교차하며 서로를 규정하고 해체한다 . 결국 〈미디어 루빈의 잔〉 은 **세계의 실체가 아닌 , 인식의 작동 그 자체**를 다룬다 . 그 속에서 입자들은 존재의 단위이자 의식의 흔적이며 , 이미지의 경계는 곧 사유의 경계가 된다 . 이 작품은 '보이는 것'과 '보이지 않는 것' , ' 형상'과 ' 공간' , ' 존재'와 '의식'의 경계가 결코 분리될 수 없음을 말한다 . 〈미디어 루빈의 잔〉 은 그 모순된 중첩의 상태 속에서 , **인간이란 세계를 완전히 인식할 수 없지만 , 그 한계를 통해서만 존재를 증명할 수 있는 존재**임을 시각적으로 제시한다 .

https://youtu.be/1z8-UDBZfjw 플레이 시연 영상 https://www.youtube.com/watch?v=BAg0qTpmbMk

< 서울 , 그 신화의 구조 > 2023 벨벳골드마인 · 12 스테이지의 메타버스 픽셀스트리밍

빛나는 도시의 신화 서울은 언제나 '기회의 도시'로 서사의 출발점에 등장한다 . 멀리서 바라본 그 빛은 개인에게 하나의 희망처럼 비친다 . 외부인들은 자신만의 미래를 실현할 수 있을 것이라는 믿음으로 이곳으로 모여든다 . 도시는 그들을 환영하듯 화려한 조명과 무한한 가능성의 상징을 내세운다 . 이 희망의 단계에서 서울은 실재라기보다 **'가능성의 신화'**로 기능하며 , 현대의 청춘들은 그 신화의 언어 속에서 스스로를 꿈꾸기 시작한다 .



< 서울 , 그 신화의 구조 > 2023 벨벳골드마인 · 12 스테이지의 메타버스 픽셀스트리밍

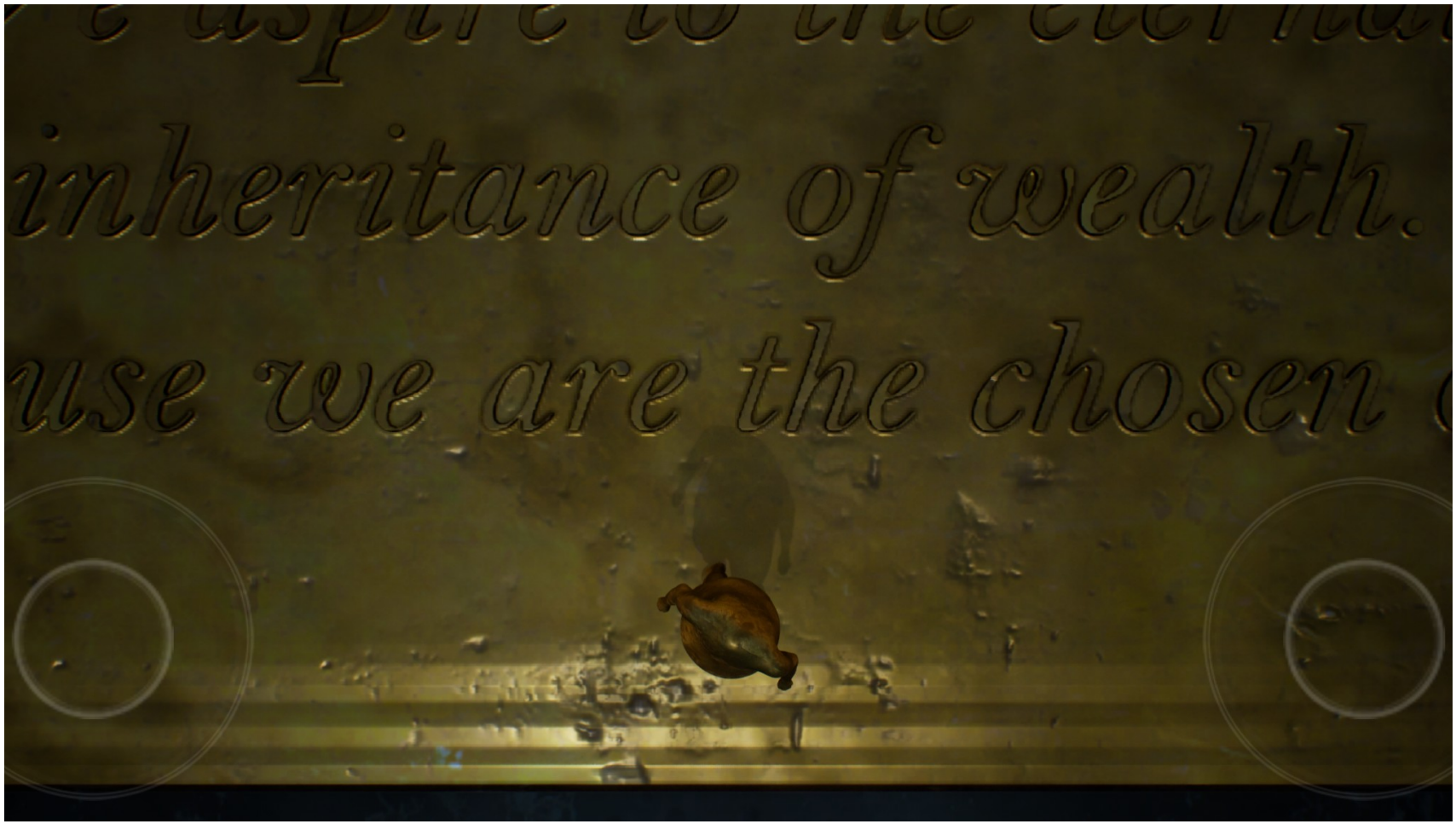
체계 안으로의 진입 희망은 곧 야망으로 변한다 . 도시에 들어선 순간 , 사람들은 자신이 주체가 되어 세계를 바꿀 수 있다고 믿는다 . 그러나 이 야망은 이미 도시의 시스템에 의해 구조화되어 있다 . 서울의 속도 , 경쟁 , 자본의 리듬은 개인의 의지를 흡수하고 그들의 야망을 **'도시의 유지 에너지'**로 변환한다 . 도시는 마치 거대한 게임처럼 설계되어 , 누구나 참여할 수 있지만 , 승리할 수는 없는 규칙으로 작동한다 . 야망은 이 시스템의 연료가 되어 타오르며 , 그 불빛 아래에서 도시의 경제와 이미지가 유지된다 .

.



< 서울 , 그 신화의 구조 > 2023 벨벳골드마인 · 12 스테이지의 메타버스 픽셀스트리밍

벨벳골드마인의 함정 서울의 화려함은 이제 순수한 야망을 욕망으로 전환시킨다 . 네온의 빛 , 광고의 언어 , 미디어의 이미지들은 인간의 감각을 포획하고 , 그 포획을 쾌락으로 위장한다 . 이 도시의 아름다움은 들뢰즈가 말한 **'욕망의 기계'**처럼 작동한다 . 그것은 욕망을 억압하지 않고 , 오히려 끊임없이 생산하고 재순환시킨다 . ' 벨벳골드마인'이라는 부제는 이 지점을 상징한다 . 부드럽고 찬란한 표면 속에 감춰진 감옥 . 도시는 그 자체로 미학적이지만 , 그 미학은 인간의 의식을 마비시키는 **시뮬라크르의 덫**이다 . 그 속에서 청춘은 자신이 갇혔다는 사실을 인식하지 못한 채 , 더 깊은 황금의 심층으로 스스로를 끌어내린다 .



2023 벨벳골드마인 12 스테이지의 메타버스 픽셀스트리밍 부산 < 공간수영 > 온라인 _ 한국문화예술위원회 창작의 과정 다원예술 지원사업

https://youtu.be/T4yiVSrnOH4

< 서울 , 그 신화의 구조 > 2023 벨벳골드마인 · 12 스테이지의 메타버스 픽셀스트리밍

체계의 인식과 실존의 고통 시간이 흐를수록 , 도시의 구조가 드러난다 . 기회의 약속은 사라지고 , 남은 것은 피로와 결핍 , 그리고 자본의 벽이다 . 욕망을 따라 달려온 개인은 이제 깨닫는다 . 자신의 노력은 체계를 움직이는 연료였으며 , 그 체계의 소유자는 따로 존재한다는 사실을 . 도시는 부동산과 자본가들의 소유물이 되고 , 청춘은 그 인프라를 유지하기 위해 비용을 나눠 지불하는 존재가 된다 . 이 시점에서 '서울'은 더 이상 이상향이 아니라 , **자신을 삼킨 구조의 또 다른 이름**으로 바뀐다 . 희망은 부정으로 돌아가고 , 존재는 자신의 위치를 다시 묻기 시작한다 .



< 서울 , 그 신화의 구조 > 2023 벨벳골드마인 · 12 스테이지의 메타버스 픽셀스트리밍

부조리의 수용과 존재의 지속 그러나 이야기는 절망으로 끝나지 않는다 . 서울은 여전히 수많은 사람들을 끌어들이고 , 그들은 체계의 부조리를 알고도 다시 도전한다 . 이 반복은 까뮈가 말한 **'부조리한 인간'**의 상태와 닮아 있다 . 세상의 불합리를 인식하면서도 , 그 속에서 살아가야 하는 인간의 운명 . 〈서울 , 그 신화의 구조〉 는 이 모순을 부정하지 않고 **인정의 단계**로 끌어올린다 . 희망과 절망 , 포획과 자유는 완전히 분리되지 않는다 . 도시는 감옥이면서 동시에 무대이며 , 그 안에서 인간은 여전히 자신만의 의미를 창조하려 애쓴다 . 결국 이 작품은 말한다 . **" 우리는 벗어날 수 없지만 , 여전히 살아간다 ."** 그 지속이야말로 가장 인간적인 저항이며 , 서울이라는 신화의 구조 속에서 발견되는 유일한 진실이다 .



< 서울 , 그 신화의 구조 > 2023 벨벳골드마인 · 12 스테이지의 메타버스 픽셀스트리밍

진실을 본 자의 숙명 거대한 진실 앞에서 인간은 선택을 강요받는다 . 푸른 알약을 삼키면 다시 안온한 무지 속으로 돌아갈 수 있지만 , 빨간 알약을 삼키는 순간 , 세계는 더 이상 이전과 같지 않다 . 〈서울 , 그 신화의 구조〉 의 인물은 이미 그 알약을 삼킨 자다 . 서울의 화려한 표면 뒤에 감춰진 구조 , 욕망의 기계 , 그리고 그 안에서 소모되어가는 인간의 실체를 보아버린 존재다 . 그는 진실을 알았기에 더 이상 속지 못하고 , 속지 못하기에 더 이상 완전히 자유로울 수도 없다 . 그의 삶은 이제 *지식의 고통*과 *인식의 고독*으로 이루어진다 . 그러나 그 절망의 한가운데서 그는 여전히 살아남는다 . 진실을 외면하지 않고 , 보이는 것을 있는 그대로 바라보는 일 , 그것이야말로 현대의 존재가 짊어진 숙명이기 때문이다 . 그는 시스템의 희생자이자 동시에 증인이며 , 부조리의 세계를 자각한 채 끝없이 굴러가는 현대의 시지프스다 . 〈서울 , 그 신화의 구조〉 는 바로 이 **“각성 이후의 존재”** ,
즉 진실을 알아버린 자가 여전히 살아가야 하는 아이러니한 인간의 운명을 시각적으로 그려낸다 .

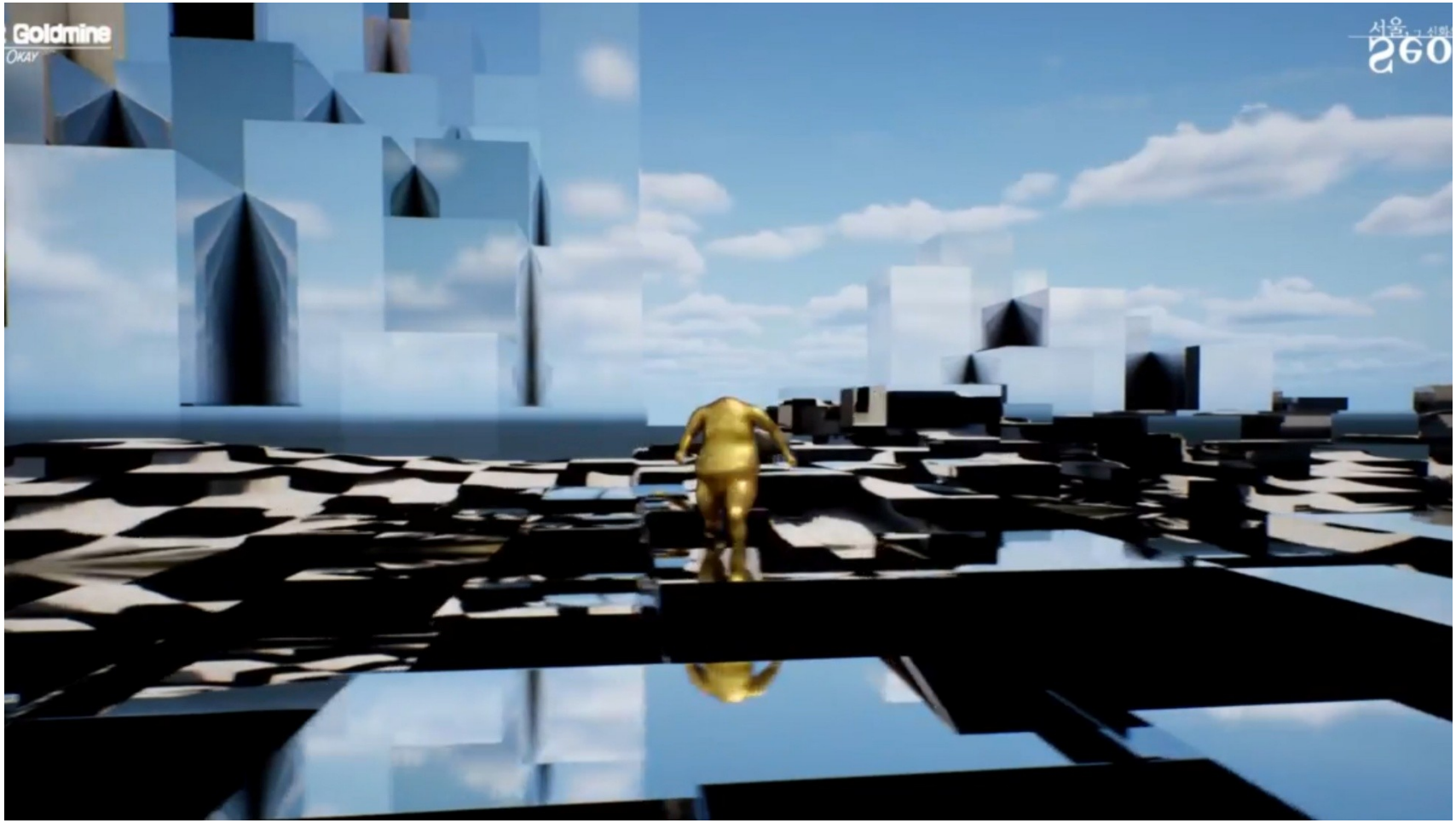


2023 벨벳골드마인 12 스테이지의 메타버스 픽셀스트리밍 부산 < 공간수영 > 온라인 _ 한국문화예술위원회 창작의 과정 다원예술 지원사업

https://youtu.be/jhFM0rRRJxM

< 서울 , 그 신화의 구조 > 2023 벨벳골드마인 · 12 스테이지의 메타버스 픽셀스트리밍

아무것도 선택하지 않음을 선택하는 존재 거대한 사회의 게임판 위에서 모든 선택은 이미 설계되어 있다 . 희망도 , 야망도 , 욕망도 결국 동일한 회로 안에서 반복되는 기계적 동선에 불과하다 . 이 지점을 인식한 존재는 이제 '참여'를 거부하는 단계에 도달한다 . 그는 멜빌의 **바틀비 (Bartleby)** 처럼 말한다 — "나는 그렇게 하지 않겠어요 ." 이 거절은 무력함의 표현이 아니라 , **가장 적극적인 형태의 자유**다 . 체계의 규칙을 따르지 않음으로써만 , 인간은 비로소 스스로를 증명할 수 있다 . 〈서울 , 그 신화의 구조〉 의 마지막 인물은 더 이상 무엇도 욕망하지 않고 , 더 이상 아무것도 믿지 않으며 , 그저 도시의 중심에서 조용히 멈춰 선다 . 그러나 그 정지는 패배가 아니라 **사유의 공간** , 즉 세계의 부조리를 응시하며 "하지 않음으로 존재하는" 인간의 마지막 존엄이다 . 그는 이제 불공정한 게임의 말이 아니라 , 게임 바깥의 증인으로 남는다 . 이 작품은 바로 그 순간 . 모든 선택의 가능성을 내려놓음으로써만 비로소 진실과 마주하는 인간의 **침묵의 자유**를 이야기한다 .



https://youtu.be/t-g4-Mz3OdQ

< 서울 , 그 신화의 구조 > 2023 벨벳골드마인 · 12 스테이지의 메타버스 픽셀스트리밍

〈서울 , 그 신화의 구조〉는 현대인의 실존을 일곱 단계의 궤도로 그려낸다 . 희망으로 시작된 욕망은 야망으로 성장하고 , 그 야망은 도시의 시스템 속에서 소모되어 부정으로 전환된다 . 그러나 인간은 그 부조리를 완전히 거부하지도 , 완전히 수용하지도 못한 채 다시 '인정'과 '각성'을 거쳐 진실을 직면한다 . 이 각성의 순간 , 그는 더 이상 속지 않지만 자유롭지도 못하다 . 모든 것이 이미 설계된 사회의 게임판 위에서 그가 도달하는 마지막 단계는 **'무위 (無爲) 의 선택'**, 즉 아무것도 선택하지 않겠다는 능동적 거절이다 . 그 거절 속에서만 인간은 체계 바깥의 증인이 되며 , 비로소 존재의 본질 — 부조리를 인식하면서도 살아가야 하는 운명 — 을 이해한다 . 〈서울 , 그 신화의 구조〉는 이렇게 말한다 . **인간은 결국 세계를 바꾸지 못할지라도 , 그 세계를 '의식한 채' 살아간다는 점에서 이미 존재의 형식이 된다 .** 희망에서 무위로 이르는 이 궤적은 절망의 순환이 아니라 , 진실을 견디는 존재의 윤리이며 화려한 감옥 속에서도 스스로의 시선을 포기하지 않는 현대인의 초상이다 .



https://youtu.be/eoCL1ebdWg4

< 서울 , 그 신화의 구조 > 2023 마이다스 서울 · 언리얼엔진 상호작용











< 마이다스 서울 > 의 단 한번의 플레이는 현대 사회에서 단 한 번의 기회를 놓치면 다시는 회복할 수 없는 좌절감을 시각적으로 표현하며 , 사회적 계층 이동의 어려움과 심리적 압박을 탐구합니다 .

사회학적으로 , 작품은 현대 자본주의 체제의 구조적 불평등을 비판합니다 . 제한된 자원과 기회 속에서 성공은 특정 계층에 독점되며 , 실패한 개인은 구조적으로 재도전의 기회를 박탈당합니다 . 이는 ' 기회의 사다리 ' 가 제거된 현실을 반영하며 , 개인의 능력보다 출발선과 사회적 배경이 성공을 결정짓는 시스템의 부조리를 보여줍니다 .

심리학적으로 , 작품은 이러한 구조가 개인에게 미치는 심리적 영향을 조명합니다 . 실패에 대한 극심한 두려움과 지속적인 불안은 ' 학습된 무기력 ' 을 초래하고 , 개인은 도전에 대한 의지를 잃게 됩니다 . 또한 , 사회적 비교로 인해 자신을 더 낮게 평가하는 ' 상대적 박탈감 ' 이 심화되어 심리적 고립감과 절망을 낳습니다 .

이 작품은 이러한 복잡한 심리적 , 사회적 요인을 시각적으로 형상화하며 , 관람자로 하여금 개인의 좌절과 사회 구조의 관계를 성찰하게 만듭니다 .

부산 < 공간수영 > _ 한국문화예술위원회 창작의 과정 다원예술 지원사업

https://youtu.be/XDz89GPcD-A

< 서울 , 그 신화의 구조 > 2023 플라스틱 서울 · AI 이미지생성 3 채널 프로젝션 맵핑







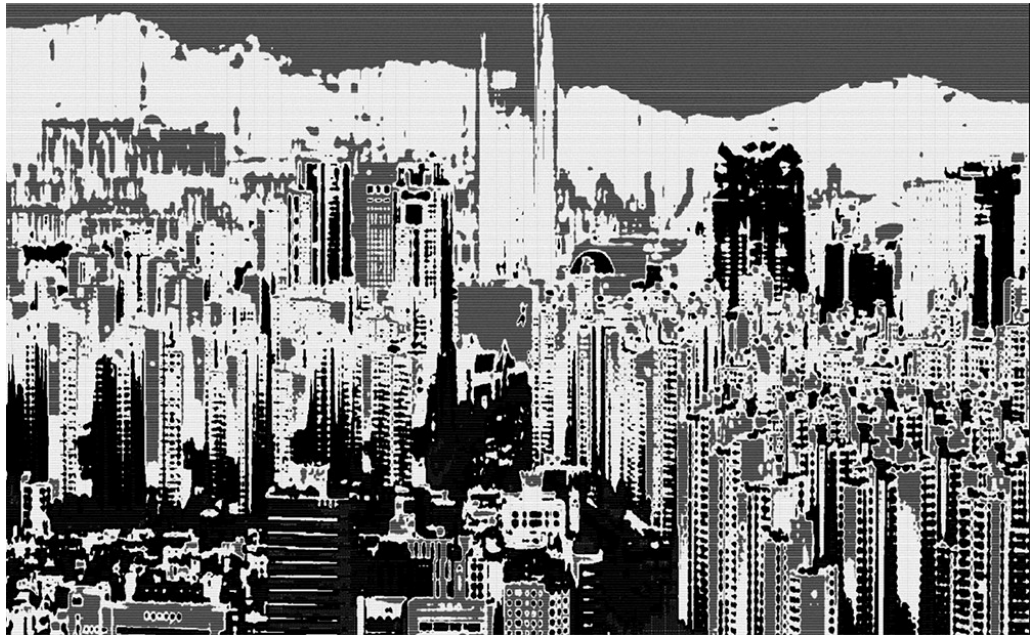




스테이블 디퓨전을 통해 생성된 가상의 미인들을 반복적으로 프로젝션 맵핑하여 , 현대 사회가 추구하는 아름다움의 허구성과 몰개성을 탐구합니다 . 끊임없이 새로움을 요구하며 완벽한 아름다움을 추구하는 인간의 욕망은 , 반복 속에서 그 자체의 의미와 가치를 상실하며 , 결국 피상적이고 비본질적인 형식으로 전락합니다 .
미학적으로 이 작품은 아름다움의 이상 (理想) 이 본질적이지 않으며 , 오히려 사회적 · 문화적 맥락에서 조작된 결과임을 시사합니다 . 반복적으로 생성된 가상 미인은 동일한 이상을 추구하는 인간의 집단적 무의식과 표준화된 미의 기준을 비판적으로 드러냅니다 .
철학적으로 이 작품은 장 보드리야르의 *시뮬라크르* 개념과 연결됩니다 . 현대 사회에서 아름다움은 실체가 아닌 시뮬라크르로 , 원본이 사라진 채 복제된 이미지만이 남아있는 상태입니다 . 작품은 이러한 과정이 아름다움의 독창성과 인간의 개성을 소멸시키며 , 끝없이 반복되는 욕망의 공허함을 초래한다는 메시지를 전달합니다 . 이는 현대 사회의 몰개성화와 본질적 가치의 상실에 대한 깊은 성찰로 이어집니다 .

크리에이티브 그룹 < 오늘은 > _ 한국문화예술위원회 창작의 과정 다원예술 지원사업

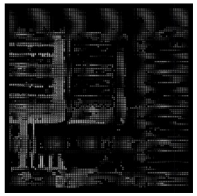
< 서울 , 그 신화의 구조 > 2023 자본화 資本禍 · 터치디자이너 이미지 생성 실크스크린

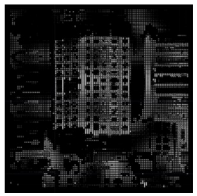


A_10_Seoul Myth

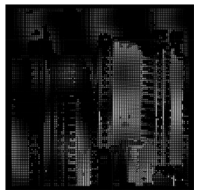










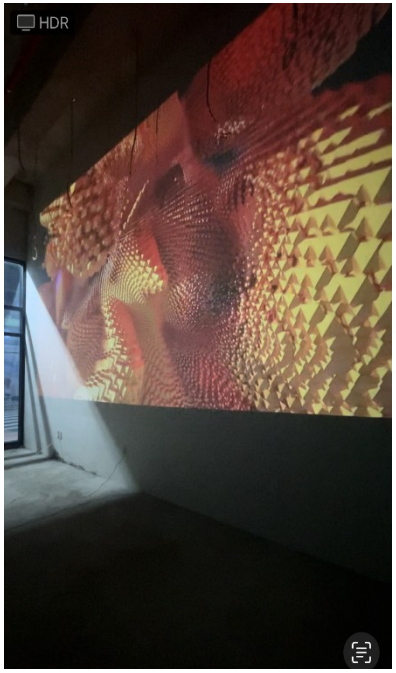


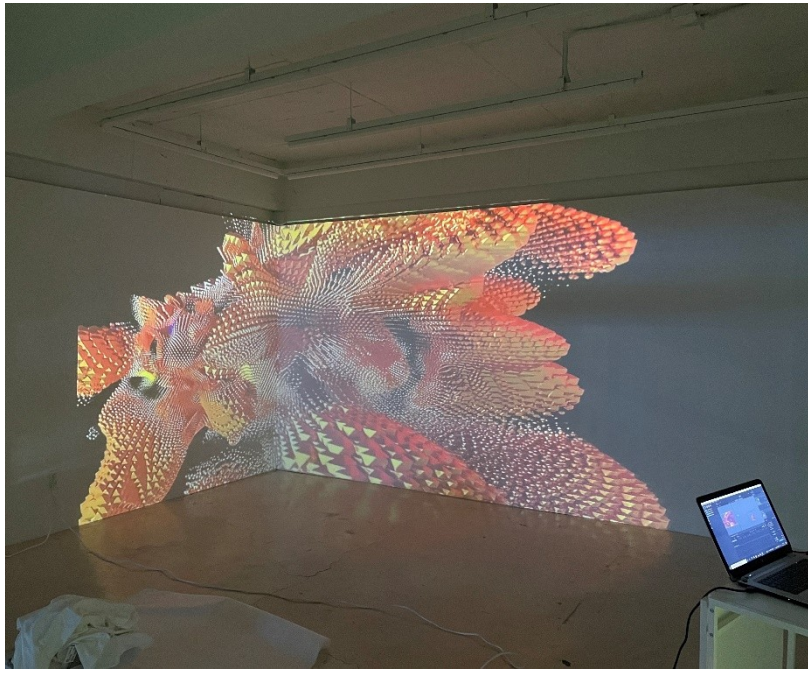
< 자본화 > 資本禍 는 송파구 롯데타워를 바라보는 소시민의 시각을 화폐 기호로 재구성한 작업으로 , 자본주의 사회에서 부 (富) 의 실체와 가시성을 탐구합니다 . 각 픽셀을 화폐단위로 변환하고 이를 야광 실크스크린으로 표현한 이 작업은 , 부가 실체가 아닌 특정 공식과 조건을 통해 형성되고 보이는 것임을 드러냅니다 .
사회학적으로 이 작품은 자본주의의 상징적 재현과 부의 가시성이 특정 계층과 조건에 따라 제한된다는 점을 시사합니다 . 롯데타워와 같은 고층 건축물은 부와 성공의 상징이지만 , 이 이미지는 다른 사람들의 자원 (빛과 빚) 을 통해 형성된 허구적 구조임을 암시합니다 . 이는 부의 구조가 특정 계층에게만 드러나고 , 소시민에게는 멀리서 바라볼 수밖에 없는 ' 신화적 풍경 ' 으로 남는 자본의 비가시적이고 독점적인 속성을 비판적으로 조명합니다 .

_ 한국문화예술위원회 창작의 과정 다원예술 지원사업

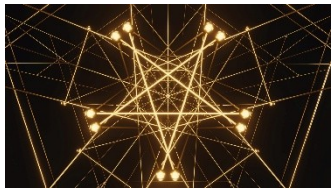
< 우리의우리 > OUR CAGE 2023 프로젝션 맵핑 라온프라이빗시티럭스 , 유휴공간 _ 진주시 문화도시 지원사업

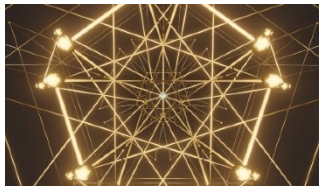












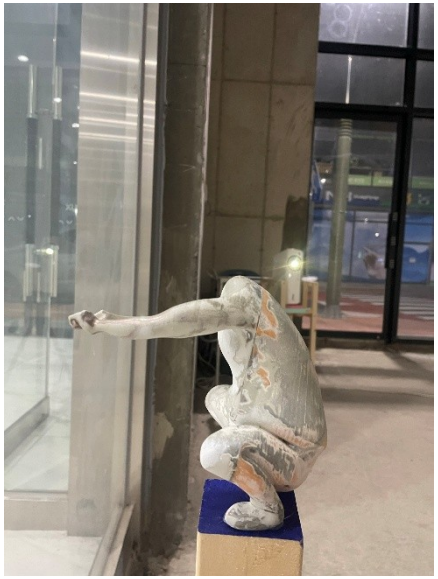


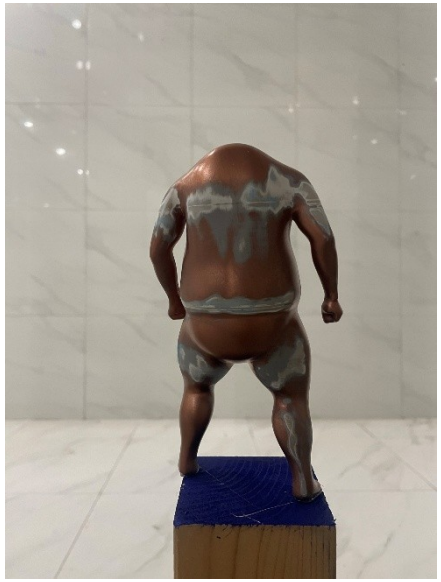


< 우리의 우리 > 는 사회적 조직과 그룹 내에서 계급의 형성과 작동 방식을 시각적으로 풀어낸 작품입니다 . 자본주의 사회에서 자본은 특정 계층에게 집중되며 , 그들만의 ' 리그 ' 를 형성해 자신들의 자본을 증식시키고 독점적인 지위를 강화합니다 . 이 과정에서 다른 계급은 이러한 구조 안에 진입할 기회가 박탈되며 , 사회적 소외와 단절을 경험하게 됩니다 . 이러한 계급적 불평등과 사회적 고립을 언어적 유희와 시각적 상징으로 풀어내며 , 현대 자본주의 사회가 만들어낸 구조적 모순을 비판적으로 성찰하도록 합니다 . 관람자는 이를 통해 계급의 본질과 작동 방식에 대해 깊이 있는 고민을 하게 됩니다 .

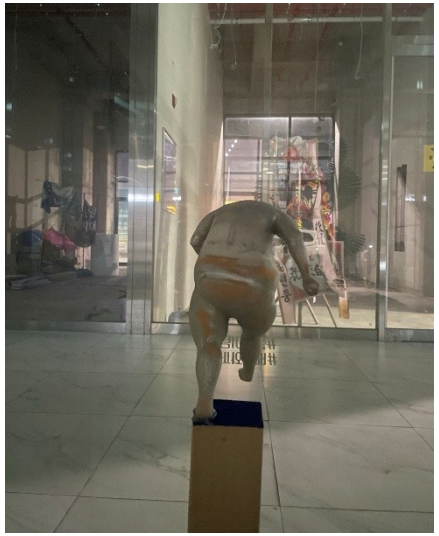
< 베나와써힘져 > BENAWASSUR HIMZER 2023 프로젝션 맵핑 라온프라이빗시티럭스 , 유휴공간 _ 진주시 문화도시 지원사업











< Floating I-land, 근본 없이 > ABS 3D 프린팅 출력 후 허브 수경재배 2023 진주시 융복합지원사업





이 작업은 수경재배 구조를 통해 **성장과 정체의 역설**을 관찰한 실험적 모델이다. 식물은 토양 없이 물 위에서 자라며, 일정 수준까지 빠르게 성장하지만 뿌리가 더 이상 확장될 수 없는 순간, 성장 역시 정지한다. 이 과정은 **근본의 존재가 성장의 조건이자 제약**으로 작동한다는 사실을 보여준다. 이 현상은 사회 구조에도 적용된다. 사회는 안정과 연속성을 유지하기 위해 제도, 규범, 전통 같은 '뿌리'를 필요로 한다. 그러나 그 뿌리가 고정될수록 새로운 형태의 발전이나 이동은 제한된다. 즉, **근본은 체계를 지탱하지만 동시에 그 체계를 정지시킨다.**
반대로, 뿌리가 제거된 상태는 불안정하지만, 그 불안정성은 오히려 **새로운 성장의 가능성을 발생시키는 환경**으로 작동한다. 〈 Floating Island 〉는 이러한 구조적 모순을 시각적으로 드러낸다. 수경재배의 뿌리는 토양의 제약에서 벗어나지만, 그로 인해 더 이상 깊어질 수 없고, 결국 수평적 확산만을 반복한다. 이것은 현대 사회의 성장 양상 — **유동적이지만 얕은, 확장되지만 축적되지 않는 발전** — 과 유사하다. 이 작품을 통해 **성장을 보장하는 토대가 동시에 성장의 한계를 규정한다는 점**을 확인했다. 사회가 지속되기 위해 스스로 고착화될 때, 그 안정은 필연적으로 정체를 낳는다. 〈 Floating I-land, 근본 없이〉는 바로 그 모순 — 근본의 존재와 부재가 서로를 제한하며 유지하는 균형 상태 — 를 보여준다.

< A Human Being Puzzle > 2021 참여형 가변설치 거제백병원 , 원주의료원 _ 한국문화예술위원회 지원사업 신나는 예술여행





이 시리즈는 **사회적 결합의 구조를 퍼즐 형태로 시각화한 실험적 조형 작업**이다 . 서로 다른 재질 , 두께 , 색을 가진 조각들은 인간 개개인의 성향과 위치를 상징하며 , 그 조각들이 서로 맞물려 하나의 평면을 구성하는 과정은 사회가 작동하는 기본 원리를 모델링한다 . 퍼즐의 결합은 단순한 조합이 아니라 , **개인 간의 상호의존적 지지 구조**를 의미한다 . 각 조각은 다른 조각의 존재 없이는 설 수 없으며 , 누락된 한 부분은 전체의 균형을 깨뜨린다 . 이 구조는 사회가 유지되는 힘이 **개인 간의 연결성과 상호 지탱**에 있다는 사실을 드러낸다 . 그러나 동시에 , 퍼즐이 완성되는 순간 각 개체는 더 이상 개별성을 유지하지 못한다 . 형태는 완벽하게 맞지만 , 그 안에서 **자율성은 축소되고 다양성은 구조에 종속된다 .** 이는 현대 사회의 이상적 '조화'가 사실상 **균질성과 통제의 결과물**일 수 있음을 암시한다 . 퍼즐의 표면에서 발견되는 **색채와 질감의 다양성**은 외형적 다원성을 제공하지만 , 결합된 구조 속에서 그것들은 결국 동일한 틀 안에 배치된다 . 즉 , 사회는 차이를 포용하는 듯 보이지만 , 실제로는 차이를 **체계 속의 변수로만 활용**한다 . 〈 Human Being Puzzle 〉 은 이러한 모순을 드러내는 동시에 , ' 잘 작동하는 사회 '의 시각적 모델로서 기능한다 . 모든 조각이 제자리를 찾았을 때 , 그 구조는 안정적이고 아름답게 보인다 . 그러나 그 안정은 동시에 **균질화된 인간형의 완성** , 즉 '사회적 이상형'으로서의 인간을 규정하는 장치이기도 하다 . 결국 이 작업은 "사회적 결합이 우리를 지탱하는 동시에 , 우리를 하나의 형태로 고정시키는 과정이기도 하다 ." 라는 인식에서 출발한다 . 〈 Human Being Puzzle 〉 은 이상적 사회의 표면 뒤에 존재하는 **적응과 부조리의 공존**을 드러내며 , 현대인이 속해 있는 시스템적 조화를 비판적 거리에서 관찰한다 .

< REBUILD > 2021 참여형 가변설치 원주의료원 _ 한국문화예술위원회 지원사업 신나는 예술여행

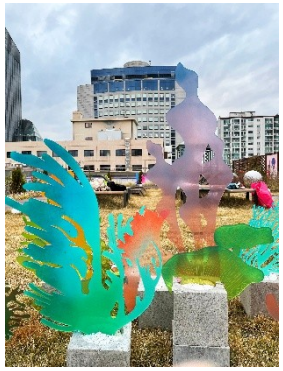


이 작업은 **산호의 군집 구조와 생태적 계승 방식**을 사회 문명의 생성 원리로 치환한 설치 작품이다. 산호는 식물과 동물의 경계에 위치한 생명체로, 이전 세대의 유기체가 남긴 석회질 구조 위에 새로운 개체가 군집을 형성하며 성장한다. 이 작품은 그 생태적 특성을 **사회적 구조의 시간성과 연속성**으로 확장하여, 인간 문명이 과거의 잔존물 위에 축적 · 변형되어 이어지는 과정을 시각화한다. 〈 Rebuild 〉에서 각 형태는 산호의 생물학적 조직을 추상화한 조형 단위이며, 관람자는 자석을 통해 개체를 자유롭게 부착하고 이동시킬 수 있다. 이 과정은 **참여자에 의해 재구성되는 문명적 군집의 시뮬레이션**으로 작동한다. 새로운 조각이 붙는 순간, 기존의 질서는 변형되고 또 다른 형태의 균형이 만들어진다.
작품의 구조는 '진화'라기보다 '적층 (accumulation)' 에 가깝다. 이전 세대의 잔존물은 사라지지 않고, 그 위에 새로운 층위가 쌓이며 복잡도를 증가시킨다. 이것은 사회가 발전하면서도 동시에 **퇴적된 과거의 질서와 공존**한다는 사실을 보여준다. 즉, 사회적 변화는 파괴가 아닌 **누적적 전이 (cumulative transition)** 로 이해된다. 산호의 정체성 — 식물도, 동물도 아닌 모호한 존재 — 은 현대 사회의 개인이 속한 위치와도 유사하다. 개인은 자율적 주체이자 동시에 시스템의 일부로서, 독립과 의존, 창조와 반복의 경계 위에서 존재한다. 〈 Rebuild 〉는 관람자에게 "새로운 문명은 완전히 새로 시작되는가, 아니면 이전 세대의 흔적 위에 반복적으로 덧입혀지는가?" 라는 질문을 던진다. 참여를 통해 만들어지는 군집적 패턴은 결국 **집단적 참조 행위와 구조적 반복이 공존하는 사회의 모형**으로 귀결된다.

< CORAL IN THE SKY > 2021 가변설치 강남보건소 옥상 _ 한국문화예술위원회 지원사업 신나는 예술여행



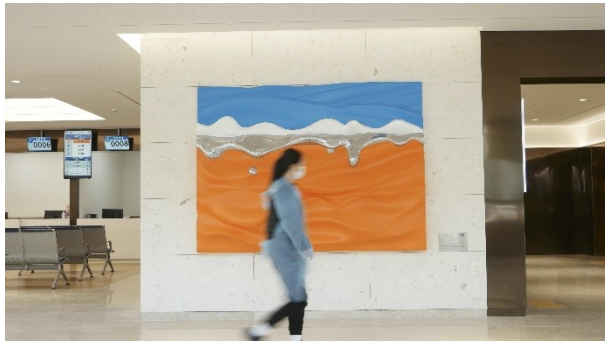




이 작품은 바다의 생명체인 산호를 도시의 옥상 위로 옮겨 놓음으로써, **자연과 문명의 위치가 뒤바뀐 시대의 풍경을 위트 있게 드러낸 설치 작업**이다. 산호는 본래 해저의 생명 기반을 이루는 유기체다. 그러나 여기서는 하늘과 맞닿은 도시의 옥상정원에서, 식물들과 함께 공존하는 **비자연적 생태 장면**으로 재배치된다.
그 자체가 하나의 역설이다 — 이제 우리는 바다를 내려다보는 것이 아니라, **하늘 위에서 산호를 올려다보는 시대**에 살고 있다. 형태적으로 이 작품은 반투명 아크릴을 사용해 햇빛과 도시의 인공광을 동시에 반사시킨다. 그 결과, 관람자는 산호가 바다의 푸른빛이 아니라 **도시의 네온 컬러로 빛나는 장면**을 마주한다.
자연의 상징은 문명의 색으로 덮이고, 생명체는 장식의 형태로 변환된다. 〈 CORAL IN THE SKY 〉는 이러한 전도를 단순한 비판으로 제시하지 않는다. 오히려 그 부조리를 **유머와 가벼움으로 시각화한다.** 산호는 더 이상 "살아 있는 존재"가 아니라, 인공 구조물 사이에서 스스로를 흉내내는 또 다른 도시 생명체가 된다.
이 작품은 결국, **자연이 문명의 일부가 되어버린 아이러니한 시대의 풍경**을 재현한다. 도시는 자연을 대체하고, 자연은 도시에 의존하며, 그 사이에서 산호는 하늘 아래 새로운 터전을 얻는다.

< DESERTDESSERT > 2020 프로젝션 맵핑 서교예술실험센터 유망예술지원사업







이 작품은 단어 **‘ Desert’(사막)** 과 **‘ Dessert’(디저트)** 의 철자적 유희를 시각적 이미지로 확장한 설치 작업이다 . 한 글자의 차이가 만들어내는 의미의 전환 — 건조함과 달콤함 , 결핍과 위로 , 생존과 여유 — 은 현대 사회의 정서적 균형 상태를 상징적으로 드러낸다 . 작품은 **강렬한 색 대비**와 **물결 형태의 입체 표면**을 통해 시각적 에너지를 생성하며 , 그 에너지는 병원 공간이라는 특수한 환경 속에서 관람자에게 **심리적 활력과 감각적 환기**를 제공하도록 설계되었다 . 〈 DESERT DESSERT 〉에서 사막은 단순한 자연 풍경이 아니라 , 치유 과정의 은유적 배경이다 .
사막의 메마름은 인간이 마주하는 고통과 공허의 시간에 대응하고 , 그 위에 얹힌 ‘디저트’의 달콤한 색조는 그 속에서도 발견되는 미세한 회복의 징후를 상징한다 .
작품은 이 두 상반된 감각을 충돌시키는 대신 병치한다 . **삶의 건조함 속에서도 미감은 존재하고 , 고통의 환경 속에서도 예술은 작은 위안을 제공할 수 있다 .**
이 대비는 의학적 공간이라는 맥락에서 ‘생존의 언어와 감각의 언어가 교차하는 지점’을 형성한다 . 〈 DESERT DESSERT 〉는 궁극적으로 시각적 언어를 통한 **심리적 회복의 가능성**을 제시한다 .
사막의 표면처럼 거칠지만 , 그 안에는 디저트의 한 조각 같은 색의 위로가 있다 .

< PRESENTPRESENT > 2020 가리봉동예술마을조성사업 서울시 구로구





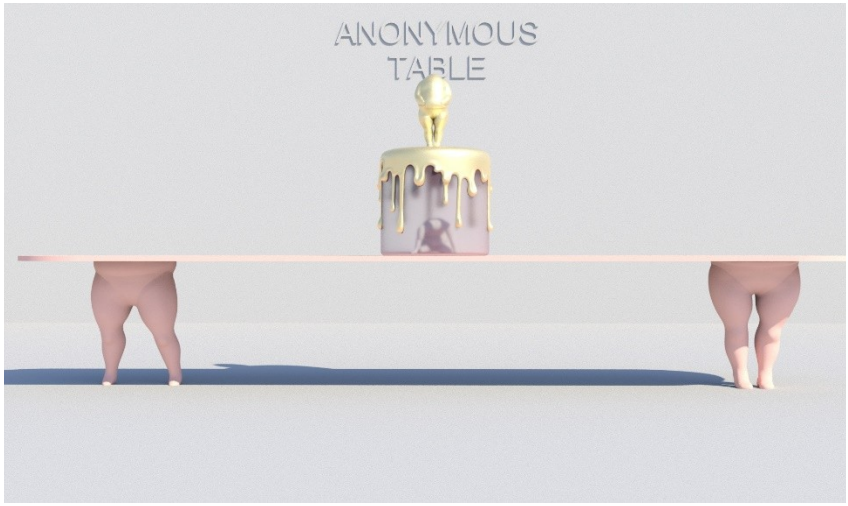


이 작품은 서울 가리봉동의 한 쓰레기 무단투기 장소에 설치된 **렌티큘러 기반의 공공 설치 작업**이다. 'PRESENT PRESENT' 라는 제목은 '현재' (present) 와 '선물' (present) 의 이중적 의미를 중첩시키며, **냉혹한 현실 속에서도 상상력의 지속이 인간에게 주어진 유일한 선물**임을 제시한다. 작품은 실제 공간을 가진 상자가 아니라, **렌티큘러 인쇄 기법으로 제작된 입체적 시각 구조물**이다. 표면에는 빙하를 배경으로 한 차가운 공간이 인쇄되어 있으며, 시점이 이동함에 따라 내부의 구체 (球體) 와 공간의 깊이가 달라 보인다. 이때 관람자는 실제로는 존재하지 않는 공간을 움직임을 통해 체험하게 되며, **현실의 고정된 시야가 상상에 의해 확장되는 과정**을 경험한다. 렌티큘러의 물리적 특성 — 시점에 따른 이미지의 분리와 재조합 — 은 작품의 철학적 주제와 맞닿아 있다. 각도가 달라질 때마다 드러나는 다른 풍경은, 같은 현실을 바라보는 **다층적 인식의 가능성**을 상징한다. 냉혹한 배경의 빙하는 현실의 무게를, 그 앞의 반사 구는 **희망과 내면적 에너지의 지속**을 의미한다. 설치 장소로 선택된 가리봉동은 도시의 중심에서 소외된 지역으로, 경제적 쇠퇴와 사회적 낙인이 혼재된 공간이다. 〈 PRESENT PRESENT 〉는 그 장소의 현실을 부정하지 않고, 그 위에 **시각적 환영을 통한 새로운 차원의 공간을 제시**한다. 무겁고 닫힌 현실 위에, 빛과 움직임이 만들어낸 **가상의 개방 공간**을 세우는 행위다.

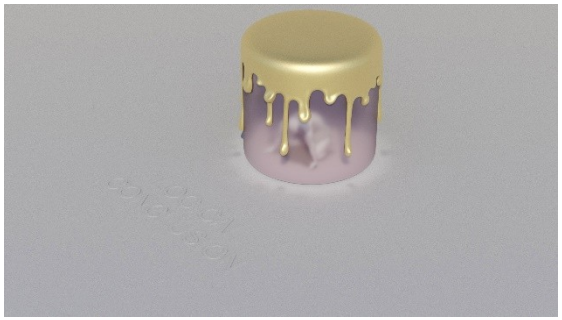
결국 이 작품은 '존재하지 않는 공간'이 아니라, **상상력으로 현실을 재조직하는 하나의 장치**다. 관람자는 걸음을 옮길 때마다 변화하는 내부의 깊이를 바라보며, 현실의 고정된 장면 속에서도 여전히 남아 있는 '움직일 수 있는 시야'를 체감하게 된다. " 현실은 차갑지만, 시선을 바꾸면 또 다른 공간이 열린다 ." 〈 PRESENT PRESENT 〉는 버려진 장소에 세워진 **시점의 건축**, 즉 상상력으로 확장된 현실의 은유다.

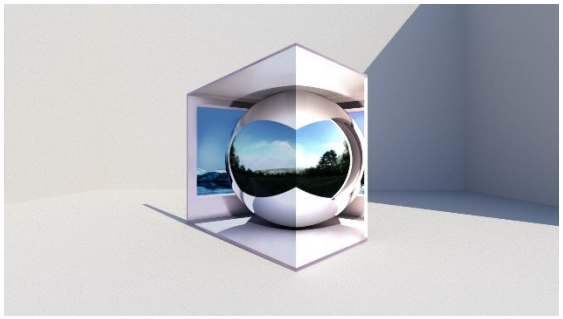
https://youtu.be/GrOuLznFeS4

< 익명의 테이블 > 2020 ANONYMOUS TABLE · AR Media and Sculpture by vablab(2020) · unity ar app











현대 사회의 풍요 이면에 존재하는 **보이지 않는 희생의 구조**를 탐구한다. 알랭 드 보통이 말한 "인간 낭비의 시대" 개념에서 출발하여, 타인의 삶을 지탱하기 위해 소모되는 개인의 노동과 감정, 그리고 그 익명성을 시각화했다. 오늘날 우리가 누리는 풍요는 대부분 **보이지 않는 타인의 노력과 희생 위에 구축된 결과물**이다. 나는 모르는 누군가의 노동의 혜택을 받으며, 동시에 나의 시간과 에너지는 또 다른 타인의 삶을 유지시키는 자원으로 흘러간다. 이 순환은 표면적으로는 상호의존적 관계처럼 보이지만, 익명 속에서 이루어지기에 언제든 **무자비한 인간 낭비의 구조**로 변할 수 있다. 작품 속 부풀었다가 바람이 빠진 껍데기는 개인의 노력과 희생이 사회라는 거대한 시스템 속에서 다른 이의 자원으로 흡수되는 과정을 상징한다.
그 앞에 놓인 달콤한 케이크는 이 희생이 만들어낸 결과물이자, 타인의 삶을 유지시키는 **'소비 가능한 성취물'**의 은유이다. 이 구조는 상부상조의 형태를 띠지만, 실제로는 **누가 누구의 삶을 지탱하는지 조차 모호해진 사회적 분업시스템**을 드러낸다.

< 익명의 테이블 > 2016 케익 초콜릿 젤리 비누 석고 캐스팅 서교예술실험센터 서울시 _ 서울문화재단 유망예술지원사업











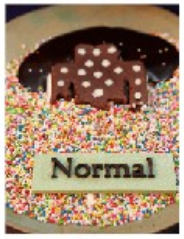






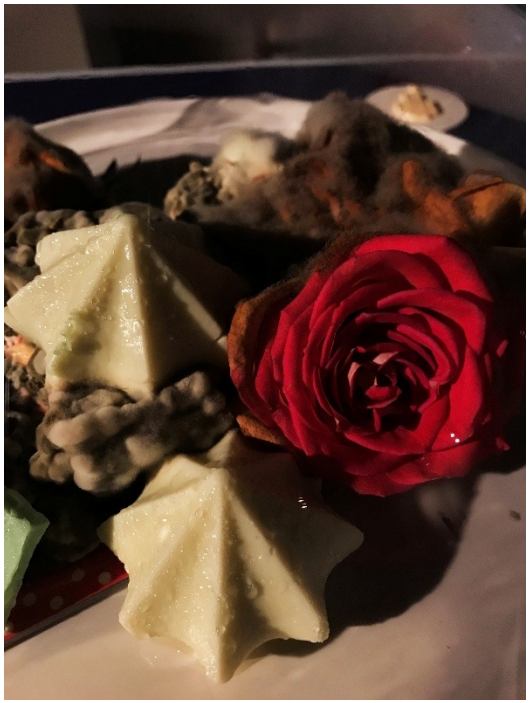






< 익명의 테이블 > 2016 케익 초콜릿 젤리 비누 석고 캐스팅 서교예술실험센터 서울시 _ 서울문화재단 유망예술지원사업







〈익명의 테이블〉은 이를 단순히 시각화하는 데 그치지 않고, **사람 형태의 음식을 직접 만들고 먹는 퍼포먼스 전시**를 통해 인간 존재가 서로를 소비하며 살아가는 구조를 체험적으로 환기시켰다. 이 행위는 인간적 공감의 표현이자, 동시에 **윤리적 불안의 재연 (再演)** 이기도 하다. 작품은 현대 사회의 상호의존적 관계를 긍정도 부정도 하지 않는다.
다만 그 관계가 **익명의 형태로 지속될 때 발생하는 냉혹함과 비가시적 폭력성**을 드러낸다. 이는 타인의 희생을 인식하지 못한 채 작동하는 시스템 속에서, 우리 모두가 동시에 가해자이자 피해자로 존재한다는 사실을 환기시킨다. 결국 〈익명의 테이블〉은 **'공존의 시스템'이 언제 '소모의 시스템'으로 변하는가**에 대한 질문을 던진다. 달콤함의 표면 아래에서, 현대의 윤리적 불균형과 인간의 덧없음이 서서히 드러난다.

< A Human Being Puzzle > 2016 가변설치 갤러리도스 / 서교예술실험센터 서울시 _ 서울문화재단 유망예술지원사업







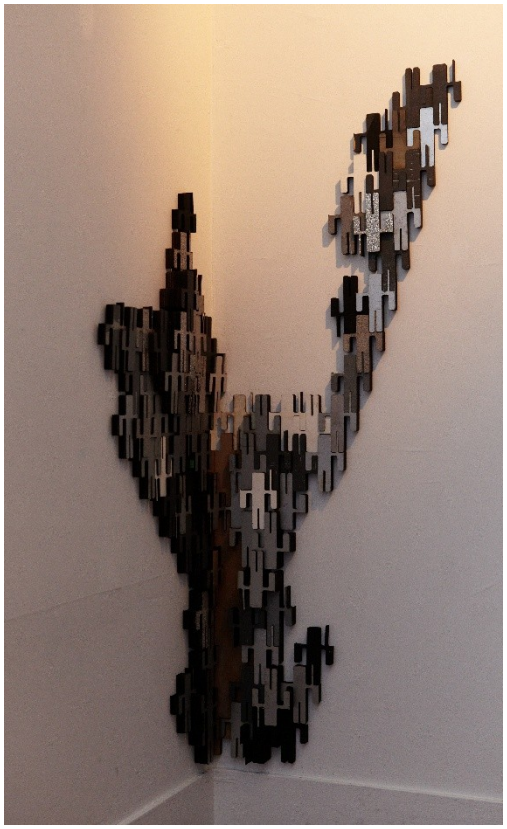




이 작품은 **사회적 구조와 인간의 관계성을 시각적으로 구성한 참여형 설치 작업**이다. 각 퍼즐 조각은 개인을 상징하며, 참여자가 하나씩 조각을 맞추며 완성해 나가는 과정은 개인이 사회의 일부로 편입되고 연결되는 방식을 은유한다. 퍼즐의 형상은 사람의 실루엣을 단순화한 모듈로 이루어져 있다. 이 모듈은 서로 맞물리며 수평과 수직으로 확장되고, 결합된 형태는 유기적으로 성장하는 **집단적 지형**을 이룬다. 그 결과 벽면에 조성된 이미지는 인위적인 기하구조임에도 불구하고 **산수화 같은 자연스러운 리듬과 톤**을 만들어낸다.
이 효과는 참여자의 신체 움직임에서 비롯된다. 조각을 끼우는 사람의 **팔의 힌지 각도**와 몸의 회전 궤적이 퍼즐의 방향성과 흐름을 결정짓는다. 즉, 인간의 생리적 움직임이 작품의 조형 원리로 작용하며, 결국 자연스럽고 비의도적인 **'인간적 제스처의 풍경화'**가 형성된다. 〈 Human Being Puzzle 〉은 사회 속 개인이 단절과 연결, 동일화와 차이 속에서 어떻게 집단의 형태를 이루는지를 보여준다. 동시에, 이 과정에서 발생하는 우연한 리듬과 조형미는 **인간 사회의 구조 속에서도 자연은 여전히 내재되어 있음**을 드러낸다. 참여자는 작품을 구성하는 동시에 그 일부가 된다. 각자의 신체가 만들어낸 움직임이 결국 하나의 집단적 산수(山水)로 귀결되는 이 작업은, **인간의 관계적 존재 방식이 곧 자연의 일부임을 시각적으로 증명**한다.

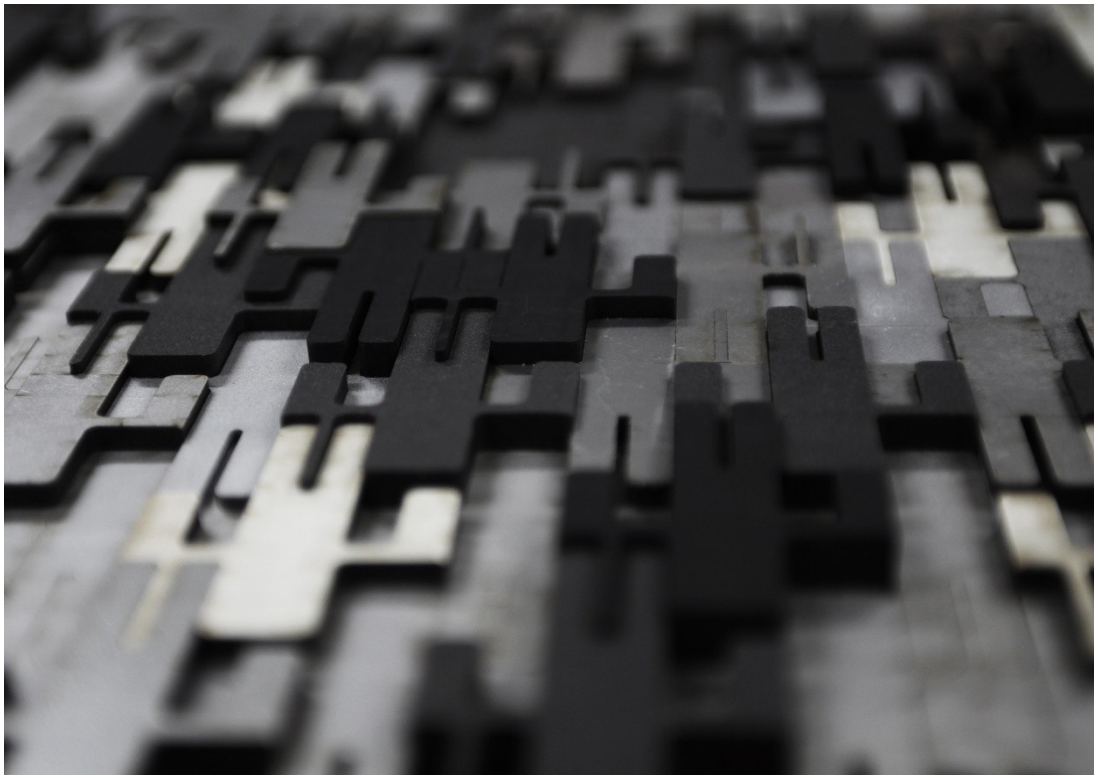
< A Human Being Puzzle > 2016 가변설치 갤러리도스 / 서교예술실험센터 서울시 _ 서울문화재단 유망예술지원사업





< 부조리한 퍼즐의 발견 > 2016 가변설치 서교예술실험센터 서울시 _ 서울문화재단 유망예술지원사업





이 작업은 사회적 관계의 구조를 탐구하는 동시에 , **완벽한 조형이 결코 성립할 수 없다는 현실의 부조리**를 실험하는 참여형 설치다 . 퍼즐의 각 조각은 사람의 형상을 단순화한 모듈로 구성되어 있다 . 참여자는 자유롭게 조각을 맞추며 전체 구조를 완성해나가지만 , 조각 중 일부가 뒤집히거나 방향이 달라질 경우 퍼즐은 더 이상 완벽히 맞지 않는다 . 이로 인해 예상치 못한 틈 , 어긋남 , 비대칭이 발생하며 , 결과적으로 **의도되지 않은 기이한 형태의 조형이 도출된다 .** 나는 이 현상을 **'부조리 (absurdity)'** 라 정의했다 . 그것은 단순한 오류가 아니라 , 예측 불가능한 변수 속에서 스스로 형성되는 **인간 사회의 구조적 본질**이다 . 누군가의 선택 , 실수 , 혹은 방향의 차이로 인해 전체의 질서가 달라지는 상황 — 그것이 바로 사회이자 예술의 근원적 조건이다 .

〈 Human Being Puzzle 〉은 이 불완전한 질서를 부정하지 않는다 . 오히려 그 틈과 어긋남을 **조형의 일부로 수용**한다 . 퍼즐이 완벽하게 맞지 않음으로써 비로소 예측할 수 없는 새로운 형태가 탄생하고 , 그 비정형의 공간이 **예술이 介入 (개입) 할 여백**이 된다 . 결국 이 작품은 "완전함"이 아니라 "흔들림"으로 세계를 이해한다 . 퍼즐이 정확히 맞아떨어지는 순간보다 , 어긋남 속에서 만들어지는 조형적 우연이 더 근본적인 아름다움을 드러낸다 . 이는 인간 사회의 관계망이 결코 완전한 합일을 이루지 못함에도 불구하고 그 불일치 속에서 여전히 **연결과 의미를 생산한다는 사실**을 상징한다 . **예술은 완벽함을 복원하는 것이 아니라 , 어긋난 구조 속에서 새로운 질서를 발견하는 행위다 .** 〈 Human Being Puzzle 〉은 그렇게 , 불완전한 인간 관계의 틈새에서 피어나는 조형적 · 사회적 아름다움의 가능성을 제시한다 .

< 몇 번이고 , Reburn > 2016 소이왁스 반복 캐스팅 서교예술실험센터 서울시 _ 서울문화재단 유망예술지원사업



이 작품은 사람의 형상을 한 초를 통해 **삶과 소멸 , 그리고 반복되는 재생의 구조**를 탐구한다 .

불이 붙는 순간 , 초는 자신을 태워 빛을 내며 서서히 형태를 잃어간다 . 그러나 이 소멸은 끝이 아니다 .

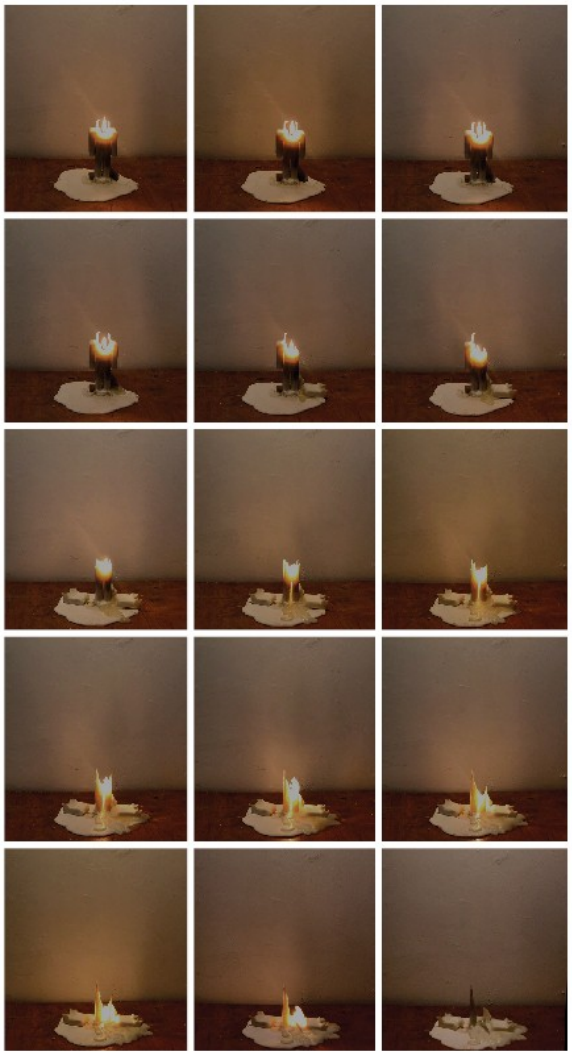
남은 왁스는 다시 모아져 새로운 몰드에 부어지고 , 그렇게 다시 인간의 형체로 재탄생한다 . 이 반복은 단순한 윤회나 재활용의 의미를 넘어 , **삶의 의지와 소멸의 수용 사이의 균형**을 보여준다 .

기화되어 사라지는 만큼 존재는 줄어들지만 , 완전히 사라지는 만큼의 환생보다 “다시 태우기를 포기하게 되는 순간”이 오히려 더 인간적이다 .

〈 Reburn 〉 은 인생의 끝이 단 한 번의 불꽃으로 정해지는 것이 아니라 , **작은 잔열과 반복된 선택**으로 이어지는 과정임을 상기시킨다 . 우리는 모두 언젠가 사라지지만 , 그 이전까지는 불완전하게나마 빛을 낼 수 있다 . 결국 이 초는 인간 존재의 축소된 모델이다 — 타오르며 자신을 소모하지만 , 그 잔여를 다시 모아 또 한 번의 빛을 준비한다 .

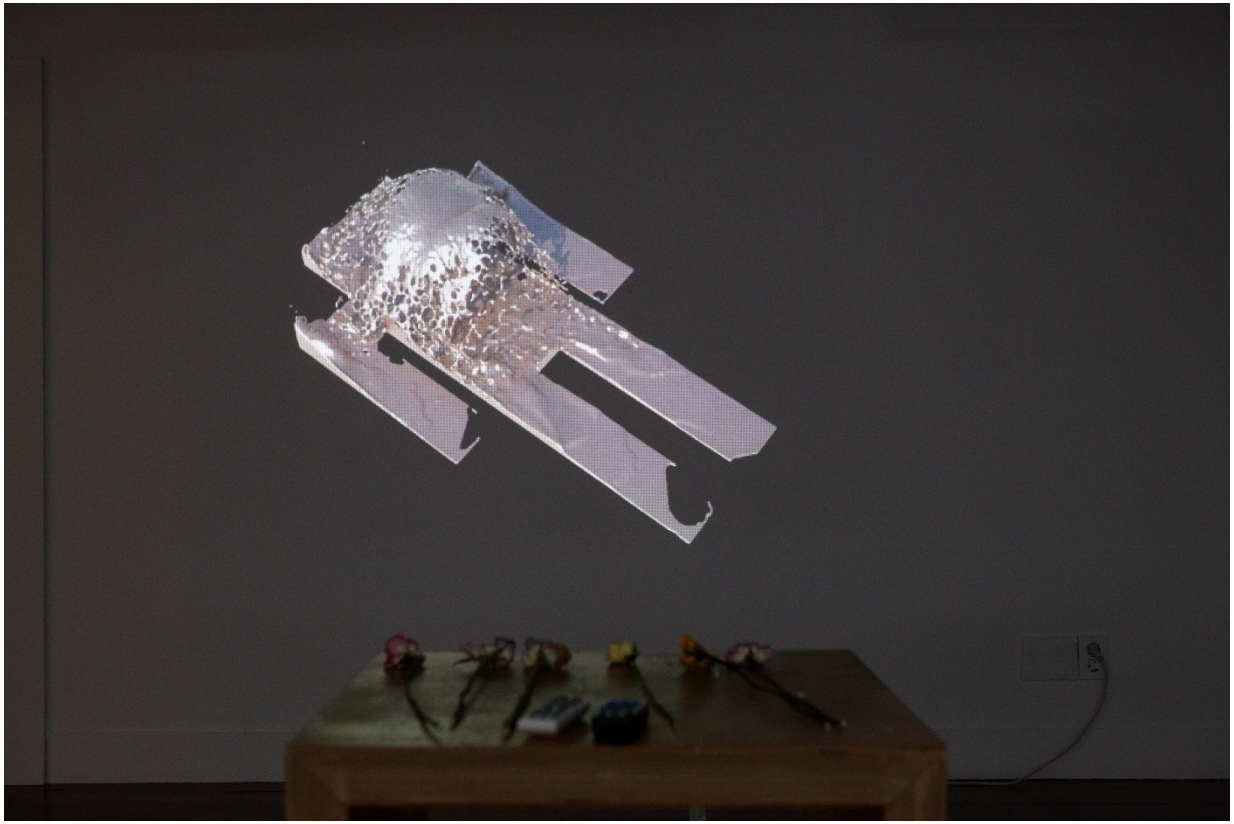
완전한 소멸은 없고 , 완전한 재생도 없다 . 다만 그 사이에서 “할 수 있는 만큼 인생을 밝히는 행위”가 있을 뿐이다 .

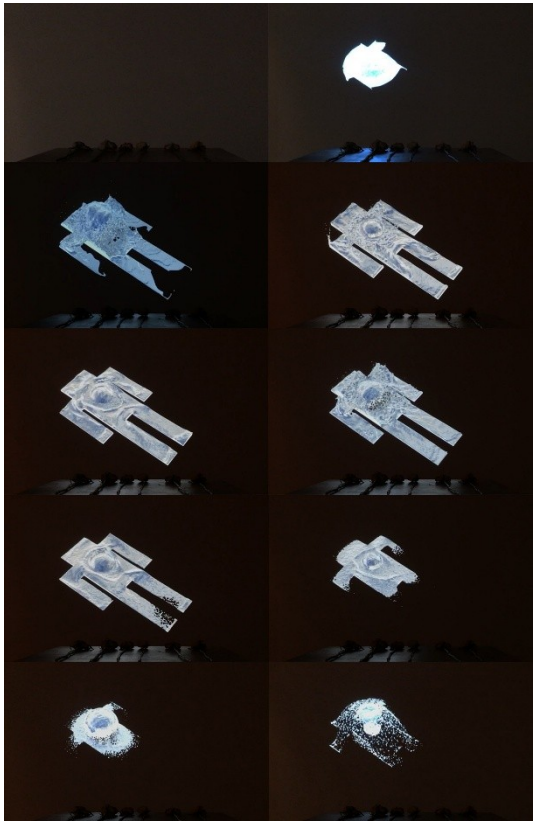
“ 생각보다 끝은 빨리 오지 않는다 . 우리는 여전히 , 다시 타오를 수 있다 .”



< A human being > 2016 프로젝션 맵핑 서교예술실험센터 유망예술지원사업

이 작업은 리얼플로우 (RealFlow) 를 이용한 유체 시뮬레이션 프로젝션으로 , 시간에 따른 인간의 '생동감'이 어떻게 **정체와 관성으로 변해가는가**를 디지털 물질의 흐름으로 시각화한 실험이다 . 작품 속 시뮬레이션은 처음에는 자유롭고 역동적인 움직임으로 시작한다 . 입자들은 서로 부딪히며 , 표면 장력과 중력의 상호작용 속에서 끊임없이 모양을 바꾸며 살아 있는 듯한 에너지를 발산한다 . 그러나 시간이 흐를수록 유체의 운동은 점차 느려지고 , 결국 표면의 파동은 멈추며 **응고된 형태로 정체된다 .**
이 변화는 인간의 삶의 구조를 은유한다 . 젊은 시절의 생동감은 외부 자극과 내적 유연성으로 인해 끊임없이 움직이지만 , 삶이 누적되고 사회적 구조가 굳어질수록 그 흐름은 점차 관성에 지배되고 , 새로운 파동은 더 이상 쉽게 일어나지 않는다 . 결국 작품은 '삶의 점성 (Viscosity of Life)' 에 대한 시각적 사유이자 , 시간이 인간의 에너지를 어떻게 구조화하고 고착시키는지를 보여준다 . 기술적으로 , 이 작품은 2016 년 당시 매우 이례적인 시도였다 . 당시 리얼플로우는 영화 *Interstellar* 나 *Life of Pi* 같은 대형 VFX 제작사에서나 고가의 시뮬레이션 장비와 연산 자원으로만 운용되던 툴이었다 . 이 작업은 그 기술을 예술적 개념 실험으로 전용해 , **디지털 물리학을 감정적 시간의 비유로 확장한 드문 사례**로 평가할 수 있다 . 궁극적으로 삶을 "고정된 상태"가 아닌 "시간의 점성에 의해 잠시 형태를 갖는 흐름"으로 바라본다 . 움직임은 사라지지만 , 완전히 멈추지는 않는다 . 정체된 순간조차도 여전히 흐름의 일부이며 , 그 미세한 흔들림 속에서 **존재는 계속 흘러가고 있다 .**

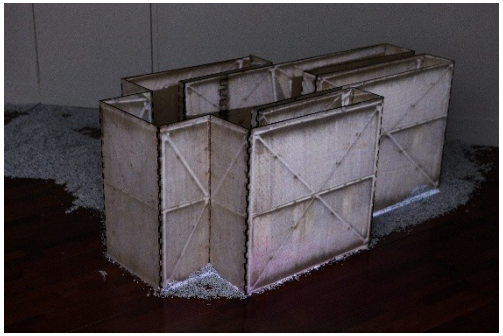


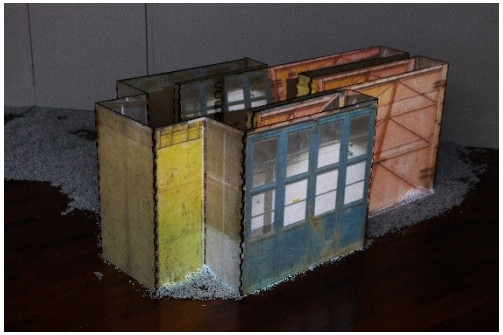


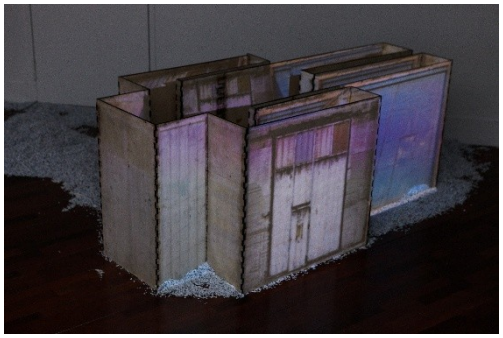
< Abyss > 2016 프로젝션 맵핑 서교예술실험센터 유망예술지원사업

이 작품은 **인간 내면의 구조적 어둠**을 프로젝션 맵핑을 통해 가시화한 설치 작업이다. 벽으로 이루어진 미로 형태의 구조물은 개인이 자신을 보호하기 위해 세운 **심리적 장벽**의 은유이다. 벽의 표면에는 실제 도시의 벽면 질감이 투사되어 있다. 시간과 환경, 빛의 방향에 따라 표면의 이미지가 변화하며, 이 벽은 외부 세계에 따라 다양한 인상을 드러낸다. 그러나 그 안쪽, 조명이 닿지 않는 내부에는 **깊은 어둠과 고립의 공간**이 남는다. 이 작품은 바로 그 아이러니에 주목한다. 벽이 높을수록 외부의 침입으로부터 안전해지지만, 동시에 내부의 어둠은 더욱 짙어진다. 이는 인간이 자신을 보호하기 위해 구축한 심리적 시스템이 결국 자신을 고립시키는 구조로 전환되는 과정을 상징한다. 〈심연〉은 이러한 내면의 역설을 시각적 층으로 재구성한다. 외부에서 투사된 영상은 사회적 환경, 타인의 시선, 혹은 시대적 분위기를 상징하며, 이것이 벽의 표면을 덮을 때 개인은 자신의 내면이 아닌 **외부의 빛에 의해 정의된 존재**로 드러난다. 반면, 프로젝션이 닿지 않는 내부의 그림자는 보이지 않지만 사라지지 않는 심리적 심연으로 남는다. "우리는 자신을 지키기 위해 쌓은 벽 속에서 얼마나 깊이 스스로를 잃어가고 있는가?" 〈심연〉은 인간이 스스로 만든 보호의 구조 속에서 어떻게 외로움과 어둠의 깊이를 확장시켜 가는지를 조용하지만 강렬하게 드러내는 공간적 은유이다.



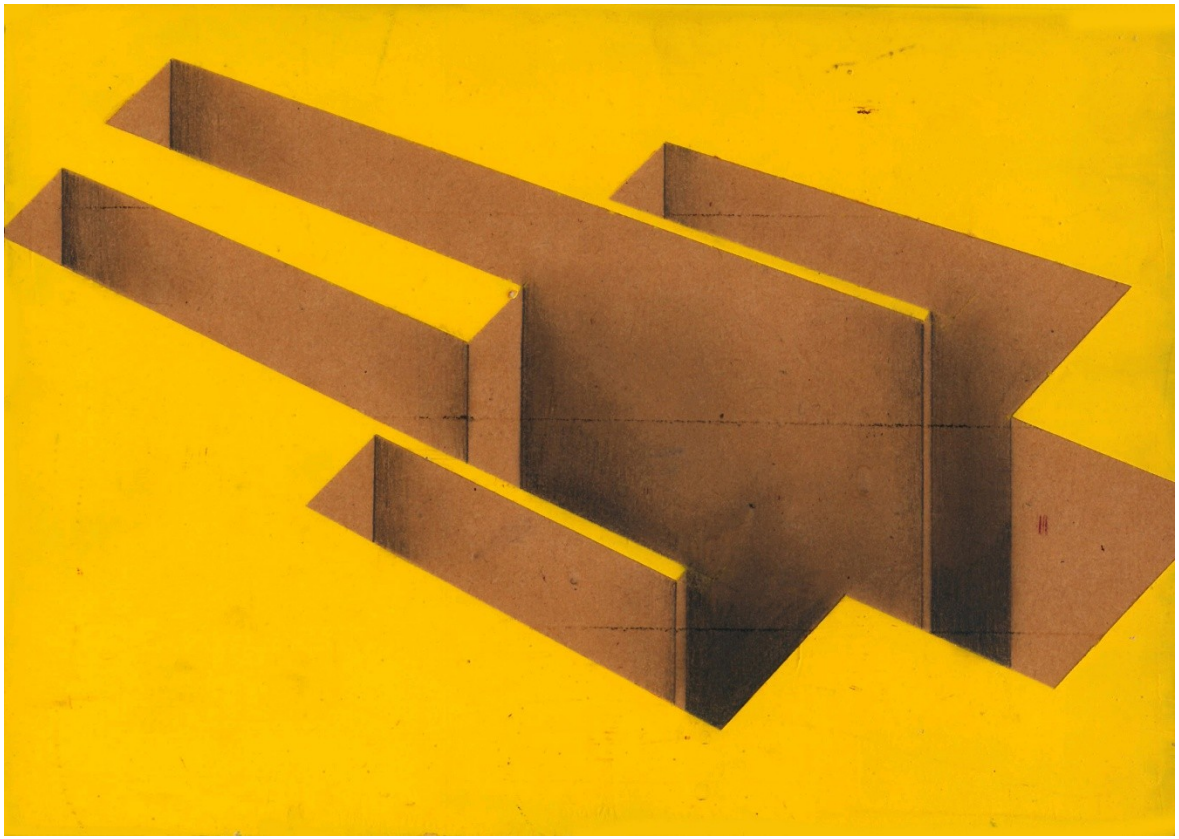


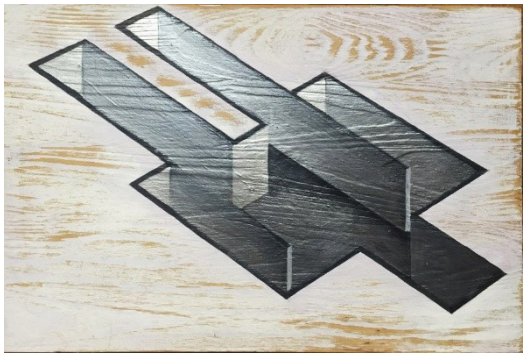




< A human being > 2010 아크릴릭 / 3D 그래픽

이 시리즈는 내가 인생에서 큰 상실과 낭패를 겪은 뒤, 그 감정을 작품으로 치유해나가는 과정에서 비롯되었다. 그 시간은 버텨내기보다 **형태를 부여하며 이해해야만 했던 시기**였다.
나는 인간의 형상을 한 틀 안에 감정의 잔여를 부어 넣으며, 그 안에서 무너진 나의 일부를 다시 재조립했다. 그 행위는 단순히 조형이 아니라, **스스로를 다시 세상으로 되돌리는 과정**이었다.
시간이 지나며 그 형상은 '세상 속의 나'로 확장되었다. 거대한 사람 모양의 틀에서 빠져나온 티라미스 케이크는 치유 이후에도 여전히 연약하고 낯선 존재로서의 나 자신이다.
부드럽고 달콤한 케이크의 질감은 상처가 아물면서도 남아 있는 인간의 유약함을 닮아 있다. 나는 그것을 일부러 **거친 도로 위에** 놓았다. 세상은 부드럽지 않지만, 그럼에도 불구하고 **뜨거운 심장으로 살아가겠다는 다짐**을 시각화하고 싶었다. 케이크 위의 두 작은 형상은 나에게서 파생된 존재들 — '베나와써힘져'의 원형이다.
그 앞에는 **" Think with your heart"** 라는 문장이 놓여 있다. 이 문장은 나의 신념이자 무자비한 삶에 대한 선언이다. 세상을 이해하려는 이성보다, **가슴으로 느끼며 살아가겠다는 결심**이다.
나는 이 작업을 통해 알게 되었다. 상처는 사라지지 않지만, 그 모양을 이해하고, 다듬고, 세상에 드러낼 때 그것은 더 이상 나를 해치지 않는다. 나는 그 상실을 통해 다시 태어났고, 덕분에 사람다운 심장을 얻었다.







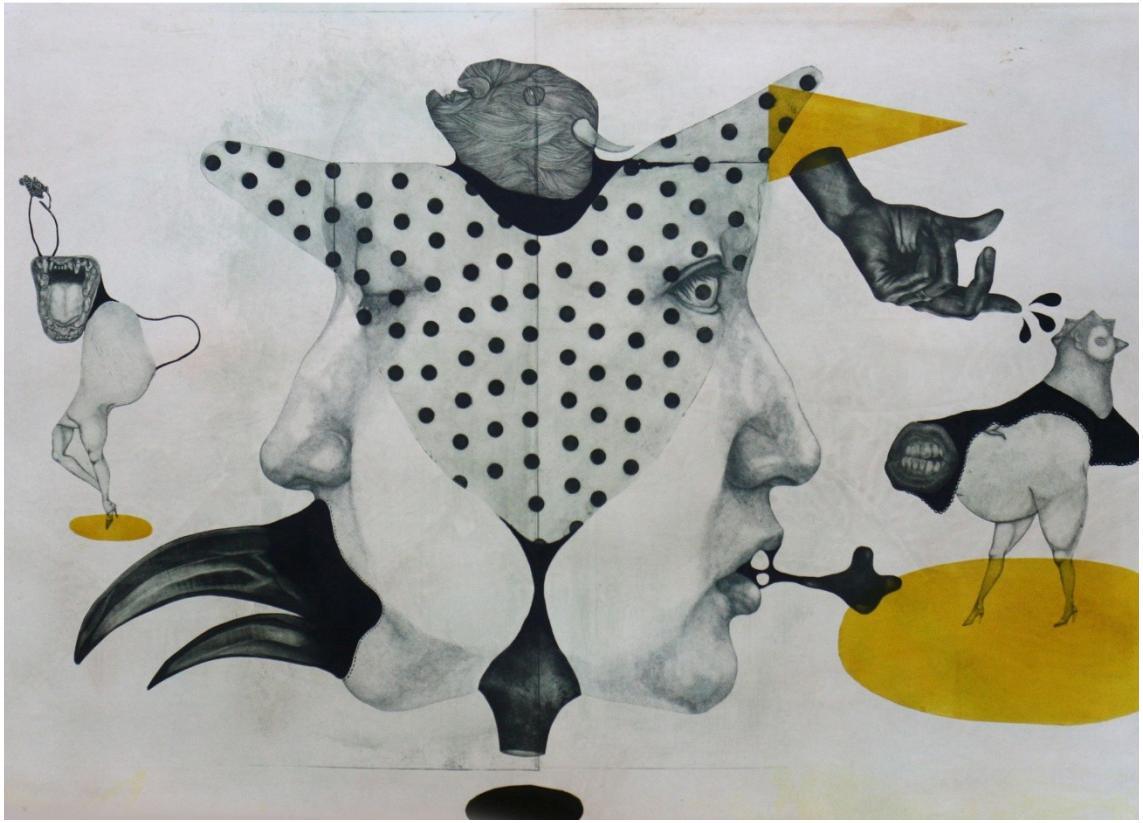
< i-land > 2008~2012 판화몽타주 시리즈 _ 그녀들의 만물사 지원

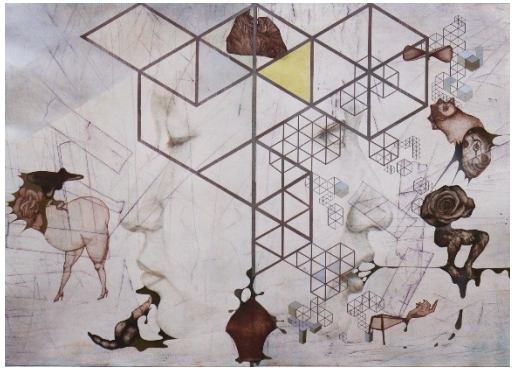


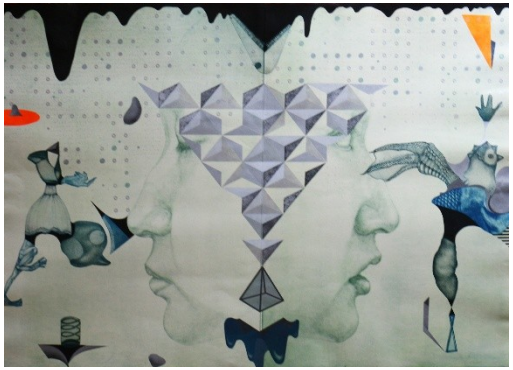




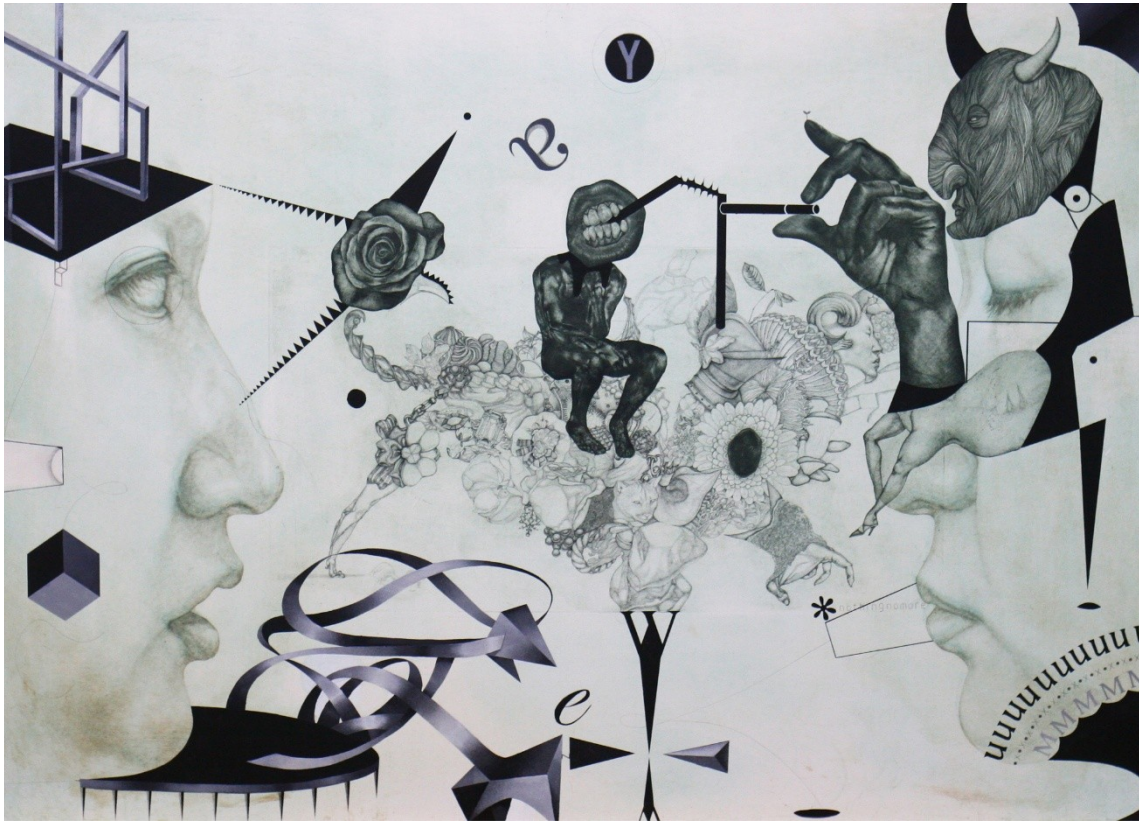
< LooserLoser > 2008~2012 판화몽타주 시리즈 _ 그녀들의 만물사 지원

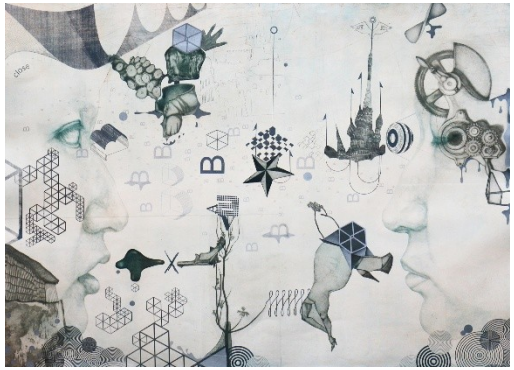


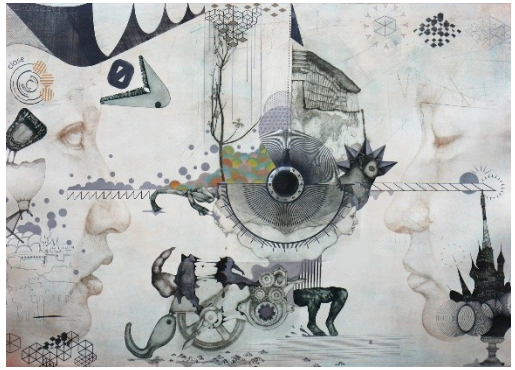




< A Logical Conclusion > 2008~2012 판화몽타주 시리즈 _ 그녀들의 만물사 지원







< HomoMorphosis > 2012 판화몽타주 시리즈





이 작업은 전통적인 판화의 '반복 인쇄' 개념에서 벗어나 , 매번 서로 다른 조합과 순서로 이미지를 겹쳐 찍어냄으로써 **우연 , 차이 , 그리고 불안정한 질서의 형성 과정**을 탐구한다 . 이 '판화몽타주'는 단순한 병치나 조합이 아니다 . 그것은 **확실히 알 수 없는 것을 추적하기 위한 이미지적 방법론** , 즉 , 인식의 틈에서 현실을 다시 구성하려는 실험적 사유다 .
각 인상 (印象) 은 이전 이미지의 잔상을 받아들이며 , 그 사이의 간극에서 새로운 형태를 생성한다 . 이미지는 더 이상 고정된 재현이 아니라 , 사이 (interstice) 의 흔들림 속에서 잠재적인 의미를 드러내는 **과정적 실체**로 전환된다 . 이 과정에서 작가가 주목한 것은 바로 **'잠재된 이미지'** , 즉 아직 형태를 갖추지 않았지만 이미 존재하고 있는 시각적 가능성이다 . 이 잠재의 층위는 단순한 추상적 개념이 아니라 , 현실을 구성하는 보이지 않는 힘의 장 (field of potentiality) 이다 . 들뢰즈가 말한 '잠재 (virtual)' 는 현실 (actual) 에 선행하는 결핍의 상태가 아니라 , 그 자체로서 완전한 실재이며 , 현실은 그 잠재가 한 순간의 차이를 통해 **현행화 (actualization)** 되는 과정일 뿐이다 .

< Keep Going > 2008 판화몽타주 시리즈

〈 Keep Going 〉 은 잠재가 현실로 전환되는 순간 , 즉 , **무수한 가능성이 하나의 형상으로 응결되는 찰나**를 포착하려는 시도다 . 판화몽타주의 표면 위에서 서로 다른 흔적들이 중첩되고 가려지는 행위는 일종의 **개체화 (individuation)** 과정으로 이해될 수 있다 . 시몽동이 말했듯 , 개체는 이미 주어진 본질이 아니라
환경과 물질 , 에너지의 상호작용 속에서 **점진적으로 구성되는 관계적 실체**다 .
〈 Keep Going 〉 의 동판은 그런 관계적 장을 시각화한다 . 사용된 조합은 단일한 완결이 아니라 , 다음 이미지가 생성될 수 있는 가능성의 근거이다 . 검은 플로우로 채워진 여백은 '부재'가 아니라 , 그 자체로 **잠재현실의 밀도**를 드러낸다 . 그 안에는 인식 이전의 세계 , 즉 아직 논리로 설명할 수 없는 감각의 층위가 머물고 있다 . 벤야민이 말한 '잔여 이미지'처럼 , 그 흔적들은 사라지지 않고 현실의 틈새에서 지속된다 . 이러한 '잔여'의 축적은 결국 작가가 후에 다루게 되는 AI 와 미디어 작업의 개념적 기초가 되었다 .

AI 의 '잠재공간 (latent space)' 또한 , 이미지의 반복과 차이 속에서 드러나는 **비가시적 잠재현실**의 연장선상에 놓여 있다 . 〈 Keep Going 〉 은 하나의 완성된 결과물이 아니라 , 잠재와 현실 사이의 끊임없는 전이 (轉移) 를 탐구하는 과정의 기록이다 .



<KeepGoing> 은 얇은 동판을 절단하고 다양한 기법으로 제작한 뒤 , 유화물감을 연하게 섞은 기름으로 판화지를 적셔 얇은 동판의 잉크를 잘 흡수할 수 있도록 한 판화지를 이용해 한 번에 찍어내고 이미지 사이의 틈새를 검은 플로우 이미지로 채워 완성한 '판화몽타주 (Print Montage)' 시리즈의 시작점이다 .

keep going / etching,mezzotint,stencil / 70x50 / 2008