

Connection to a World That Swells, Flows, and Floats:

Hara Shin's Solo Exhibition *Pairings*

Dayoung Lee (researcher, K'ARTs Art Collider)

As a child, I saw wild animal habitats in environmental documentary films and they felt like a kind of virtual world, one that can only be seen on TV. For me living in the city, the wild habitat was a totally separate world, one that was far away and accessible only at 5:00pm on television. One day I saw an episode of the "History of the Earth" which presented exploding volcanoes, overflowing lava, 3D imagery simulating continental movements, the process of creation, the evolution of life, and finally the appearance of humans pioneering nature and developing civilizations. These fast-flowing videos instantly connected me, placing the existing me within the large narrative of the history of earth. Media connects our living world, joining different times and spaces, ones that we have never experienced in person. Evolving media technology removes the limits and such connections from time to time go further to overthrow the boundaries between the real and virtual world. While at Hara Shin's 2021 solo exhibition *Pairings* at NewSpace, I encountered the phrase, "a world that swells, flows, and floats" in the artist's statement, this reminded me of a scene from the documentary described above. At one time we used to meet with different worlds only through well-edited TV videos, but now with more diverse media and technologies we constantly encounter different worlds. The boundaries between worlds are becoming blurred, and furthermore, other worlds are being created in the gaps between these blurred boundaries. From this point of view, in this article I would like to discuss the three media experiments that Shin conducted in order to pair the "habitat" of her narrative with the audience.

The artist organized the exhibition space into three sections based on the main story, prequel, and sequel of the narrative she mapped out in her work. The first piece we meet when entering the exhibition hall is *Swell.O.ER*, this is the main story and allows us to experience the virtual habitat in a game-like way. The audience stands at the entrance of the virtual habitat wearing an Oculus so they can experience the work from a first-person perspective. There is a round white capsule at the entrance and when approaching this a dialogue window appears explaining

the situations and missions that the visitors must perform in this world. Using the capsule as a medium, the audience moves between spaces and encounters the landscapes and various habitats. The artist attempts to establish a connection between the visitor and the virtual habitat by designing an immersive environment making use of the characteristics of the medium. A VR head-mounted display (HMD) such as Oculus is the most representative immersive audio-visual experience device. HMD, worn directly over the user's eyes and ears allows individuals to have a fully immersive virtual space experience. Shin designed an interactive virtual habitat in order to present an abstract and metaphorical environment, a background that provides the viewers with a vague feeling of the physical space of the exhibition hall. Viewers can understand the concept of a habitat that "swells, flows, and floats", by performing missions in the space created by the artist.

MOANA, the second section of work is a video piece and the prequel to the background of the world in *Swell.O.ER*. It presents a narrative of serial images created by the collision of two large worlds. The video consists of five subchapters: M-membrane, O-outlander, A-ancestor, N-naming, and A-apparatus. This video features a person mumbling something. This figure, appearing on a full vertical screen, makes a strange face impression. He is obviously a fictional 3D image that does not exist in the real world, but somehow, he appears to be staring at something and reflecting this outward from the screen monitor. The texture of the character's skin looks real. Shin produced this virtual character using "Metahuman", a character creation program of Unreal that is a 3D image production engine. Metahuman has recently made headlines as a platform that allows individuals to easily access and use high-resolution realistic image production technology. Using this program, the artist was able to create the pupils, facial expressions, and mouth shapes of the character, by reflecting upon her own facial expressions taken with the webcam. Using this production method, the character in the video provides the audience with a strange sense of foreignness and realism at the same time, and the mumbling sound keeps the audience immersed as they attempt to figure out what the character is saying. While *Swell.O.ER* draws the viewer into the artist's world through the presentation of devices and actions, *MOANA* enters the viewer's attention through a hyper-realistic screen.

Finally, in the third section *Flutter* is the sequel to the narrative that the artist presents in the exhibition. The work was created with a motif taken from melted permafrost. The work consists of acrylic blocks, a hose, and a smartphone playing a video, all installed on the floor so that the audience can look down from above. Postcard-sized acrylic blocks are arranged in a row and feel like they are neatly cut pieces of frozen soil and a glacier, and at the end a smartphone plays a video. A hose is placed as if connecting the two parts. As the small screen of the smartphone is placed on the floor, one must bend or squat down to look into the screen carefully. The smartphone video was produced using a machine learning agent; the program learns the environment and uses words suggested by the artist and then creates a video as a result of this learning. The artist created this work based on materials from the past which were found in the melting permafrost layer, showing the impact of such material on our future environment due to global warming. Produced through the situational learning of the program and using the algorithm of a machine learning agent, the video placed at the end of the hose pile presents materials that gave the impression that they were to be frozen forever, but now reappearing due to the changing environment. In turn this environment undergoes another change due to this whole process.

The exhibition *Pairings* presents the artist's technological experiments as a means to express her world. To create the pieces, she used VR for an immersive experience into a virtual habitat, Unreal's, "Metahuman" for creation of a hyper-realistic character, and Unity's, "Machine Learning Agent" to show the environment's circulation algorithm. With her past works being mainly videos and installation, Shin talks about her interest in "fragmented subjects" and "replaced reality". The background of her art world is a synthetic landscape, embodied while looking at the hierarchical relationship overturned and intersected by technology, nature, and mankind. In such an art world, "digital" is a medium that communicates the artist's message with the audience and is the background and environment in which her perspective can exist. Hara Shin's message to the world and her media experiments that attempt to convey this message to the audience, hopefully, will become her own track and finally a unique habitat which helps her connect to the audience.

— **Dayoung Lee**, has an interest in the social role of art and works in a convergence art program in research and planning. Since 2016, she has been

planning and operating convergence art education research and creation programs at K'ARTs Art Collider, Korea National University of Arts. Lee is mainly interested in creating a new culture that is situated at the boundary between art and technology. Since 2017, in particular, she has been conducting research centering on "Playful Media" based on the interactivity of media; the research result has been published as the "Critical Player" series. She is also in charge of creation programs for young artists, based on a connected system of education-creation-presentation of convergence art.

(Translated by Kyoungtae Lee)

부풀어 오르고, 흘러내리고, 유동하는 세계로의 연결,

신하라 개인전 《페어링스(Pairings)》

이다영(한국예술종합학교 융합예술센터 연구원)

어렸을 적, 자연 다큐멘터리에서 봤던 야생 동물의 서식지는 TV에서만 볼 수 있는 일종의 가상 세계와 같았다. 도시에서 사는 나에게 야생의 서식지는 오후 5시에 TV를 통해서만 접할 수 있는 아주 멀고 먼, 분리되어있는 세계였다. 그러던 어느 날 보게 된 '지구의 역사' 편의 폭발하는 화산과 흘러넘치는 용암, 대륙의 이동을 시뮬레이션한 3D 이미지, 생물이 생겨나고 진화하는 과정, 그리고 자연을 개척하여 문명을 발전시키는 인간의 모습까지 빠른 속도로 편집한 영상은 순식간에 지구 역사의 거대한 내러티브와 현재의 나를 연결했다. 매체는 우리가 직접 체험하지 않은 것임에도 불구하고 우리의 생활세계 안에 다른 시공간을 연결한다. 그리고 매체 기술의 발달은 그 연결을 더욱더 제약 없이 가능하게 하며, 현실과 가상의 연결을 넘어서 전복시키기도 한다. 2021년도 새공간에서 열린 신하라의 개인전 《페어링스(Pairings)》에서 접한 작가 노트의 '부풀어 오르고, 흘러내리고, 유동하는 세계'라는 문구는 앞서 묘사한 어렸을 적 보았던 자연 다큐멘터리의 한 장면을 떠오르게 했다. 그때에는 잘 편집된 TV 영상 정도로 다른 세계를 접했지만, 현재는 더 다양한 매체와 기술을 통해서 다른 세계를 접할 수 있으며, 세계간의 경계가 흐려지고, 더 나아가 흐려진 경계 틈에서 또 다른 세계가 생성되고 있다. 이러한 관점의 연장선에서 이 글에서는

신하라 작가가 자신이 설정한 내러티브의 '서식지'를 관람객과 연결(Pairing)하기 위해 진행한 3가지의 매체 실험에 관해서 이야기하고자 한다.

작가는 전시 공간을 작품에서 구상한 내러티브의 본편, 프리퀄, 후속편에 따라 3가지 섹션으로 구성했다. 전시장 입구에 들어서면 정면으로 보이는 첫 번째 작품인 <Swell.O.ER>는 본편에 해당하는 작품으로 가상의 서식지를 게임적 방법으로 체험할 수 있는 작품이다. 관람객이 오쿨러스를 착용하면 일인칭 시점으로 작가가 구현한 가상의 서식지 입구에 들어서게 된다. 입구에는 동그랗고 하얀 캡슐이 있는데, 캡슐 근처로 이동하면 이 세계에서 관람객이 해야 하는 일종의 미션과 상황을 설명해주는 대화창이 생긴다. 관람객은 이 캡슐을 매개체로 공간과 공간 사이를 이동하며 다양한 서식지의 풍경을 마주하게 된다. 작가는 이 작품에서 관람객과 가상의 서식지 간의 연결을 매체의 특성이 주는 몰입적 환경으로 시도했다. 오쿨러스와 같은 VR 헤드마운트 디스플레이(HMD)는 가장 대표적인 몰입형 시청각 경험 장치이다. HMD는 한 사람이 눈과 귀에 직접적으로 착용하는 장치로, 가상공간 경험을 개인이 온전히 몰입하여 경험할 수 있는 특징이 있다. 작가는 관람객이 막연하게 느낄 수 있는 관념적이고 은유적인 배경의 가상 서식지를 전시장이라는 현실 공간으로 끌어들이고자 상호작용적 행위가 있는 가상 서식지 환경을 구현하였다. 관람객은 작가가 구현한 공간과 그 안에서의 행위를 수행함으로써, '부풀어 오르고, 흘러내리고, 유동하는' 서식지의 개념을 이해할 수 있다.

두 번째 섹션의 작품인 <MOANA>는 <Swell.O.ER> 세계의 배경에 대한 프리퀄에 해당하는 영상 작품으로, 거대한 두 세계의 충돌로 만들어진 연쇄적 이미지의 내러티브를 감상할 수 있다. 영상은 막 M-membrane, 미지의 존재 O-outlander, 조상 A-ancestor, 이름 N-naming, 기관 A-apparatus로 5개의 소챗터로 구성되어 있다. 이 영상은 무언가를 웅얼거리는 한 인물이 등장한다. 세로 화면에 가득 차게 등장하는 이 인물은 묘한 인상을 가지고 있다. 분명 현실에 존재하지 않는 가상의 3D 이미지의 인물이지만, 어쩐지 모니터 화면을 넘어서 무엇인가를 응시하고 반영하는 듯한 표정을 하고 있다. 그리고 인물의 피부 질감은 사실적으로 표현되어 있다. 작가는 이 가상의 인물을 3D 이미지 제작 엔진 중 하나인 언리얼의 인물 제작 프로그램 '메타휴먼'으로 제작하였다. 메타휴먼은 최근 고해상도의 사실적인 이미지 제작 기술을 비교적 쉽게 개인이 접하고 사용할 수 있는 플랫폼으로 화제가 된 적이 있다. 인물의 눈동자, 표정, 입 모양은 이 프로그램을 통해서 웹캠으로 찍은 작가의 표정을 반영하여 제작할 수 있었다. 이러한 제작방식의 영상 속 인물은 관람객이 묘한 이질감과 사실감을 동시에 느끼게 하며, 웅얼거리는 소리가 무엇을 얘기하고 있는지 몰입하여 감상하게 한다. 앞서 소개한 <Swell.O.ER>가 장치와 행위 제시를 통

해서 관람객을 작가의 세계로 끌어들었다면, <MOANA>는 하이퍼 리얼리즘적 화면을 통해서 관람객의 시선 안으로 들어간다.

마지막으로, 세 번째 섹션의 작품인 <Flutter>는 작가가 전시에서 보여주고자 한 내러티브의 후속편에 해당하는 작품으로, 해빙된 영구동토층(Permafrost)에서 모티브를 얻어 제작한 작품이다. 작품은 아크릴 블록, 호스, 그리고 영상이 나오고 있는 스마트폰이 위에서 아래로 내려다 볼 수 있게 바닥에 설치된 작품이다. 엽서 크기의 아크릴 블록은 얼어있는 토양과 빙하의 일부분을 깔끔하게 잘라놓은 조각인 듯 3개의 블록이 일렬로 배치되어 있고, 그 끝에는 영상이 나오고 있는 스마트폰이 무심히 놓여있다. 호스는 이 둘 사이를 이어주는 듯 위치해 있다. 스마트폰의 작은 화면이 바닥에 놓여있기 때문에 관람객은 허리를 굽히거나 쪼그리고 앉아서 유심히 화면을 들여다보게 된다. 스마트폰의 영상은 머신러닝 에이전트로 만든 영상으로, 이 프로그램은 작가가 제시한 환경과 단어를 학습하고 그 결과의 영상을 생성한다. 작가는 최근 지구온난화로 해빙되고 있는 영구동토층에서 발견된 과거의 물질들과 그것들이 미래의 우리 환경에 영향을 미칠 것으로 예견되는 현상에 착안하여 이 작품을 만들었다. 호스 더미 끝에 놓여있는 영상은, 영원히 얼어있을 것 같았던 물질이 환경의 변화로 인해 다시 나타나고, 그로 인해 환경이 또 변화를 맞이하는 상호 영향 관계를 머신러닝 에이전트의 알고리즘으로 상황을 학습하여 제작된 영상을 통해 보여주고 있다.

지난 전시 《페어링스(Pairings)》는 작가의 세계를 표현하기 위한 기술적 실험을 보여주는 전시였다. 가상의 서식지로의 몰입을 위한 VR, 하이퍼 리얼리즘적 인물 구현을 위한 언리얼의 ‘메타휴먼’, 환경의 순환 알고리즘을 보여주기 위한 유니티의 ‘머신러닝 에이전트’를 활용하여 작품을 제작하였다. 신하라 작가의 지난 작품을 살펴보면, 영상 매체와 설치 작업을 통해서 ‘파편화된 주체’와 ‘대체된 실재’에 대한 관심을 이야기한다. 그의 작품세계는 기술, 자연, 인간 사이에서 전복되고 교차하는 위계관계를 바라보며 구현된 합성적(synthetic) 풍경이 배경이 된다. 이러한 작가의 작품세계에서 ‘디지털’ 매체는 작가의 메시지를 관람객에게 전달하는 매개체이자, 작가가 가지고 있는 관점이 존재할 수 있는 배경이자 환경 자체이다. 신하라 작가의 세계에 대한 메시지와 그것을 관람객과 연결하기 위한 매체 실험이 하나의 궤를 이은 작가만의 서식지로 구현되어 관람객에게 연결되길 기대해 본다.

— 이다영은 예술의 사회적인 역할에 관심을 가지고 융합예술 프로그램 연구와 기획 분야에서 활동하고 있다. 2016년부터 현재까지는 한예종 융합예술센터 아트콜라이더랩에서 융합예술 교육 연구와 창작 프로그램을 기획·운영하고 있다. 예술과 기술의 분야 간 경계에서 새로운 문화를 만

들어나가는 일에 관심이 많은데, 특히 2017년도부터는 현재까지 미디어의 상호작용성을 바탕으로 한 'Playful Media'를 중심으로 한 연구를 진행하고, 이를 '크리티컬 플레이어' 시리즈로 출간했다. 이외에도 융합예술 교육-창작-발표의 연계적 시스템을 기반으로 한 신진예술가 창작 프로그램을 담당하여 운영하고 있다.