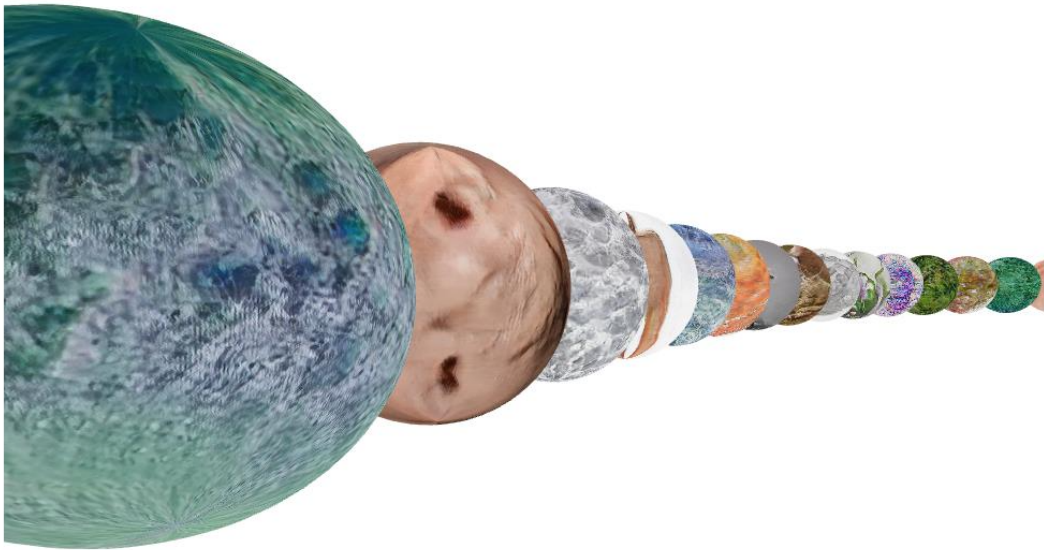


Creating Hyperarchives from Dissonant Textures

A while back, artist Hara Shin gifted me a book called *DETACHATTACH* (2018). As the title suggests, it cleverly juxtaposes two opposing ideas, and the book's structure encourages a non-linear reading experience. It utilizes the dos-à-dos method, where two books face each other, allowing readers to explore its pages without a discernible beginning or end. Inside, the artist compiled a collection of images gathered over the years. These range from the figure of Pygmalion in ancient Greek mythology to fragmented bodies, artificial female implants, therianthropes depicted in ancient Chinese texts, and magnified images of microorganisms, all presented without any specific order. Recalling this archival booklet, I was reminded of her latest work *Spiral Slime and Oblique Ellipse* (2022). In this piece, unconventional images reside in a realm that blurs the boundaries between the virtual and the real, the artificial and the natural, and the material and the immaterial. Just like the book's title suggests, these images seem to have shed their original meaning in the digital space and transformed into a vast sphere, layered with countless other images.

Spiral Slime and Oblique Ellipse is a VR work. As viewers enter the virtual world created by the artist, they are initially greeted by reed fields and snow-covered forests. However, after a brief moment of familiarity with the wintry landscape, they soon realize that adjusting the viewpoint by dragging the screen or using directional keys does not provide a sense of spatial awareness or location. Instead, the continuous 360-degree rotation of the viewpoint, persisting even when the viewer remains still, and the pixel fragmentation observed as they approach natural objects, serve as a reminder that this space is an artificial habitat devoid of weight. With no information to gather from their surroundings, viewers naturally click on the map at the bottom of the screen. The map offers an aerial perspective of the entire virtual world, revealing that they are situated within one of the numerous spheres orbiting elliptically. They finally realize that their quest is traversing between these spheres.



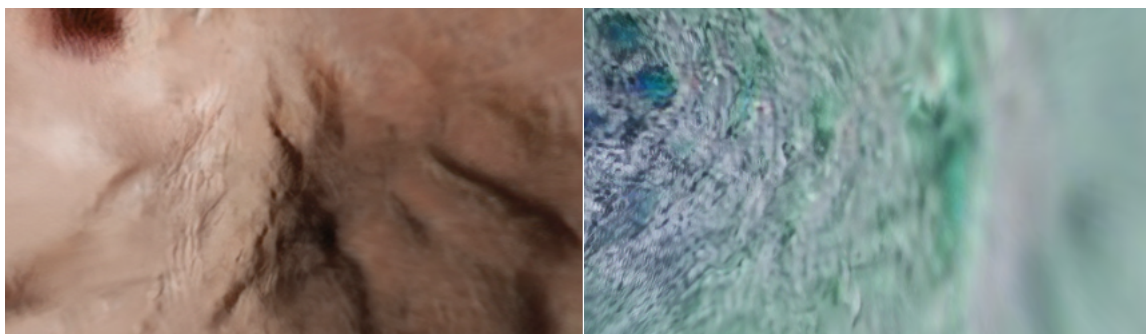
Hara Shin, *Spiral Slime and Oblique Ellipse* (2022), web VR still

Originally, the artist conceived two spheres, symbolizing the left and right hemispheres of the brain. The left hemisphere is often associated with knowledge-based information processing, while the right hemisphere is linked to sensory processing and perception. This distinction has led to the popular notion of "left-brained" individuals being logical and "right-brained" individuals being creative. However, recent neuroscience research has shown that although functional differences exist between the two hemispheres, the brain's operation is not as dichotomous as a clear division between the two. Thoughts and behaviors are the results of the integrated function and interaction of both hemispheres. Consequently, the stark separation of the right and left brain, where the right brain is solely responsible for emotions while the left brain handles reason, and the notion that the right brain plays a secondary role to the left brain, are more rooted in a Western dualistic worldview than in scientific evidence.

Since 2021, the artist has been exploring metacognition and ecofeminism to identify the point at which dualistic structures can be deconstructed. The studies conducted from dualistic perspectives have reinforced hierarchies between reason and emotion, male and female, human and non-human, and culture and nature. This

has led to the separation of mental thinking from physical sensation, with mental thinking being prioritized over physical sensation. In this context, the body merely becomes a vessel for inputting sensory information and endorsing its value through mental thinking. Conversely, VR serves as a medium through which viewers can experience a sense of agency and body ownership by interacting with the virtual environment based on physical sensations. When wearing a head-mounted display (HMD), the viewer relies on their physical senses of sight, hearing, and touch in the virtual world to perceive their presence and their actual actions.

Shin references Donna Haraway's *A Cyborg Manifesto* (1985) as a source that seems to have influenced the visual framework of her work. Haraway, by reinterpreting the human species as a cyborg transformed by science and technology, sought to redefine humanity and ecology, erasing the boundaries between human and non-human, and material and immaterial. While Haraway's discourse embraced binary oppositions based on the hybridity that emerged from science and technology, Shin opted to utilize artificial intelligence to create organic and hybrid images and sounds. The AI GANs (Generative Adversarial Networks) algorithm employed by Shin generates, transforms, and combines images through deep learning. The GANs consist of a generator model that produces fake data resembling real data and a discriminator model that distinguishes between real and fake data. The two models learn as if they were competing. For sound, the AI was trained to synthesize natural sounds (bird songs, wind, etc.) used in the 2021 project. The tens of thousands of generated images and sounds expanded the initial two spheres to dozens.



Hara Shin, *Spiral Slime and Oblique Ellipse* (2022), web VR still

Upon exiting the first sphere, the viewer is presented with a broader view of the spheres arranged like planets in the solar system. Moving towards the nearest sphere, they encounter an unfamiliar landscape, distinct from the previously recognizable scenery. Drawing upon their past experiences, they struggle to comprehend this space filled with blended, collided, and fused traces of images. Unlike many VR works that aim for a high level of realism, this piece immerses the viewer in dissonant textures, creating an entirely new bodily experience. Drifting and settling amidst the ever-multiplying spheres, the viewer cannot escape the encounter with these unprecedented, dissonant textures. This expansive archive of the artist's work traverses the realms of the artificial and the natural, the virtual and the real, and the cognitive and the physical. It begins with perceiving unfamiliar surroundings through the whole body's sensory information, transforming them into a new subjective experience.

Eunji Park

Based in Berlin, she works as a curator, art critic, and journalist for art magazines. Currently pursuing a PhD at the Berlin University of the Arts (UDK), she is engaged in a project that utilizes bibliographic information in artist books.

udk-berlin.academia.edu/EunJiPark

(Translated by Kyoungtae Lee)

불협화음의 텍스처에서 하이퍼아카이브 생성하기

오래전 작가는 <DETACHATTACH>(2018)라는 책을 만들어 나에게 보내준 적이 있다. 두 반의어를 붙여 쓴 책의 제목처럼, 바인딩은 두 권의 책이 맞붙은 형태인 도즈-어-도즈(dos-à-dos) 방식을 사용해 책의 시작과 끝이 별다른 구분 없이 비선형적으로 읽도록 만들어졌다. 책에는 고대 그리스 신화에 등장하는 피그말리온의 형상물부터 파편화된 신체, 여성의 인공 보형물, 중국

고서에 그려진 반인반수, 미생물을 확대해 촬영한 이미지까지 그간 작가가 수집해온 이미지들이 불규칙하게 실려 있었다. 나는 최근작인 <나선형 점액과 기울어진 타원(Spiral Slime and Oblique Ellipse)>(2022)을 보고 이 아카이브 책자가 다시 떠올랐다. 허상과 실재, 인공과 자연, 물질과 비물질 사이를 유영하며, 그 경계를 무화 시키고 위계를 전복하는 이 비정형의 이미지들이 마치 책의 제목처럼 디지털 공간에서 원래 의미를 떼어내고, 다른 이미지들과 무수히 덧붙여지기를 반복해 거대한 구(sphere)로 탈바꿈한 듯 보였다.

<나선형 점액과 기울어진 타원>은 VR 작업으로, 작가가 구현한 가상세계에 안착한 관람자는 가장 먼저 눈으로 뒤 덮인 갈대 밭과 숲을 마주하게 된다. 그러나 겨울 풍경의 익숙함도 잠시, 화면을 드래그해 시점을 바꾸고, 방향키로 시점을 이동해 봐도 그 어떤 상하좌우의 공간감이나 위치 정보를 얻을 수 없다. 그보다 움직이지 않아도 계속해서 미끄러지듯 360도 회전하는 시점과 자연물에 가까이 다가갈수록 분절되는 픽셀 탓에 이 공간이 무중력 상태에 놓인 인공의 서식지임을 다시 한번 자각하게 된다. 주변 환경에서 그 어떤 정보값도 얻지 못한 관람자는 자연스럽게 스크린 하단에 놓인 지도를 클릭한다. 이제껏 1인칭 시점으로 존재했던 관람자는 지도를 통해 이 가상세계의 전체를 조망하게 되고, 이내 자신이 타원형의 궤도에 늘어진 수십개의 구 중 한 곳에 있었음을, 이 곳에서의 퀘스트는 이들 사이를 이동하는 것임을 깨닫게 된다.

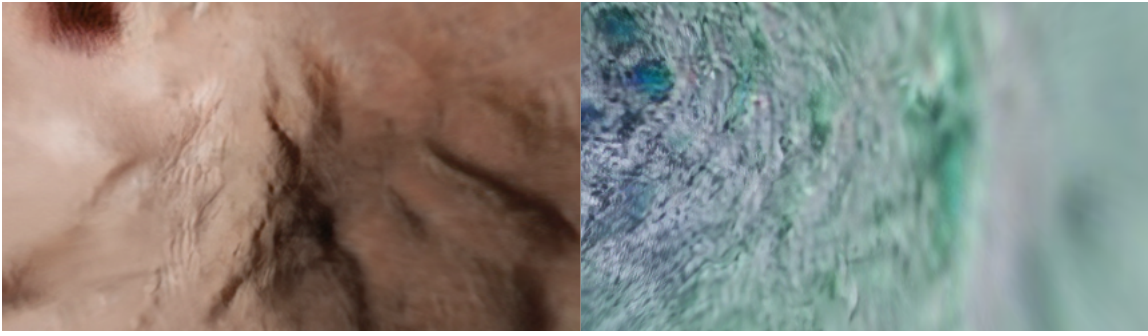


신하라, <나선형 점액과 기울어진 타원>(2022), 웹 VR 스크린 캡처 이미지

처음에 작가는 두 개의 구를 생각했다. 이는 뇌의 우반구와 좌반구를 위시한 것으로 흔히 좌뇌는 지식에 기반한 정보처리 능력을 담당하고, 우뇌는 감각기관의 처리와 인지능력을 담당하는 것으로 알려져 있다. 이 때문에 흔히 우리는 논리적인 사람을 ‘좌뇌형 인간’으로, 창의적인 사람을 ‘우뇌형 인간’으로 부르기도 한다. 그러나 근래 뇌 과학 연구에 따르면 양반구 간의 기능적 차이가 분명 존재하지만 좌뇌와 우뇌를 사용하는 양상은 이분법으로 나눌 수 있을 만큼 단순하지 않기 때문에, 어떤 사고나 행동을 하든 좌우뇌의 상호작용에 의한 통합적 기능의 산물로 봐야 한다는 견해가 지배적이다. 따라서 우뇌와 좌뇌를 극명하게 분리해 마치 우뇌가 감성, 좌뇌가 이성을 담당하고, 우뇌가 좌뇌의 부차적인 역할을 하는 것처럼 보는 관점은 과학적 근거보다 서구의 이원론적 세계관에 더 맞닿아 있다.

작가는 2021년부터 메타인지와 에코페미니즘을 연구하며 이원론적 구조의 해체 지점을 고민해왔다. 이성과 감성, 남성과 여성, 인간과 비인간, 문화와 자연 간에 위계구조를 고착화 한 이원론적 관점의 연구는 정신적 사고와 신체적 감각을 분리해 정신적 사고를 신체적 감각의 우위에 두었다. 이때 신체는 감각정보를 입력하고 다시 정신적 사고를 통해 이 정보값을 수용하도록 하는 매개체일 뿐이다. 이와 반대로 VR은 매체 특성상 관람자가 신체를 기반으로 주변 환경에 적응하는 상호작용을 통해 행위주체감과 신체소유감을 인지하게 된다. 다시 말해, 헤드 마운티드 디스플레이(HMD)를 낀 관람자는 가상 세계에서 보고, 듣고, 느끼는 신체적 감각에 의존해서 내 몸이 이곳에 존재하고, 실제 내가 행위하고 있다고 지각하게 되는 것이다.

작가가 레퍼런스로 언급한 도나 헤러웨이의 ‘사이보그 선언문(1985)’은 작업의 시각적 외피를 만들어 내는데 큰 틀을 제공한 듯 보인다. 헤러웨이는 과학기술이 변화시킨 인간 종을 사이보그로 재해석하여 인간과 생태에 새로운 정의를 내리고, 인간과 비인간, 물질과 비물질의 경계를 해체하고자 했다. 그의 화법이 과학기술을 통해 나타난 혼성성으로 이항대립의 것들을 동시에 수용하고자 했다면, 작가는 인공지능을 사용해 유기적이고 혼종적인 이미지와 사운드를 만드는 방식을 택했다. 그가 사용한 AI GAN은 딥러닝을 통해 이미지를 생성하거나 변형, 조합하는 알고리즘이다. 적대적 생성 신경망(Generative Adversarial Network)의 줄임말인 GAN은 진짜 같은 가짜 데이터를 만들어내는 생성모델(Generator)과 진짜와 가짜 데이터를 판별하는 판별모델(Discriminator)이 서로 경쟁하듯 학습해 최대한 실제 데이터와 가까운 데이터를 생성한다. 사운드 또한 2021년 작업에 쓰였던 자연의 소리(새가 지저귀는 소리, 바람 소리 등)를 AI에게 학습시켜 합성 가능한 사운드로 만들었다. 그리고 이렇게 해서 생성된 수만점의 이미지와 사운드는 두 개의 구를 수십개로 확장시켰다.



신하라, <나선형 점액과 기울어진 타원>(2022), 웹 VR 스크린 캡처 이미지

처음 도착한 구에서 빠져나온 관람자는 마치 태양계의 행성처럼 나열된 구들을 거시적으로 바라보게 된다. 가장 근접한 구로 이동하게 되면, 이전에 식별 가능했던 풍경과 달리 매우 이질적이고 낯선 풍경을 접하게 된다. 이미지들이 한 데 섞이고, 충돌하고, 다시 융합된 흔적으로 가득한 이 공간을 관람자는 기존의 경험을 소환해서는 이해할 수 없다. 이 작업은 여타의 VR 작품처럼 현실과 혼동될 정도의 높은 실재감을 제공하는 것이 목표가 아니다. 그렇기에 관람자는 계속해서 증식하는 구와 구 사이를 표류하고 다시 정착하기를 반복하면서, 이제껏 본 적 없는 불협화음의 텍스처를 온 몸으로 경험해야 한다. 인공과 자연, 가상과 실재, 인지적 공간과 물리적 공간을 넘나드는 작가의 이 방대한 아카이브는 생경한 주변 환경을 온 몸의 감각정보를 활용해 지각하고, 이를 새로운 주관적인 경험으로 치환하는 것에서부터 시작된다.

박은지

현재 베를린에 거주하며, 전시 기획자, 비평가, 미술잡지 기자로 활동한다. 베를린예술대학교(UDK)의 박사 과정에 있으며, 아티스트 북의 서지정보를 활용한 프로젝트를 진행 중이다.

(udk-berlin.academia.edu/EunJiPark)