

논알고리즘 챌린지

파트3. 4도씨

섬: SEOM:

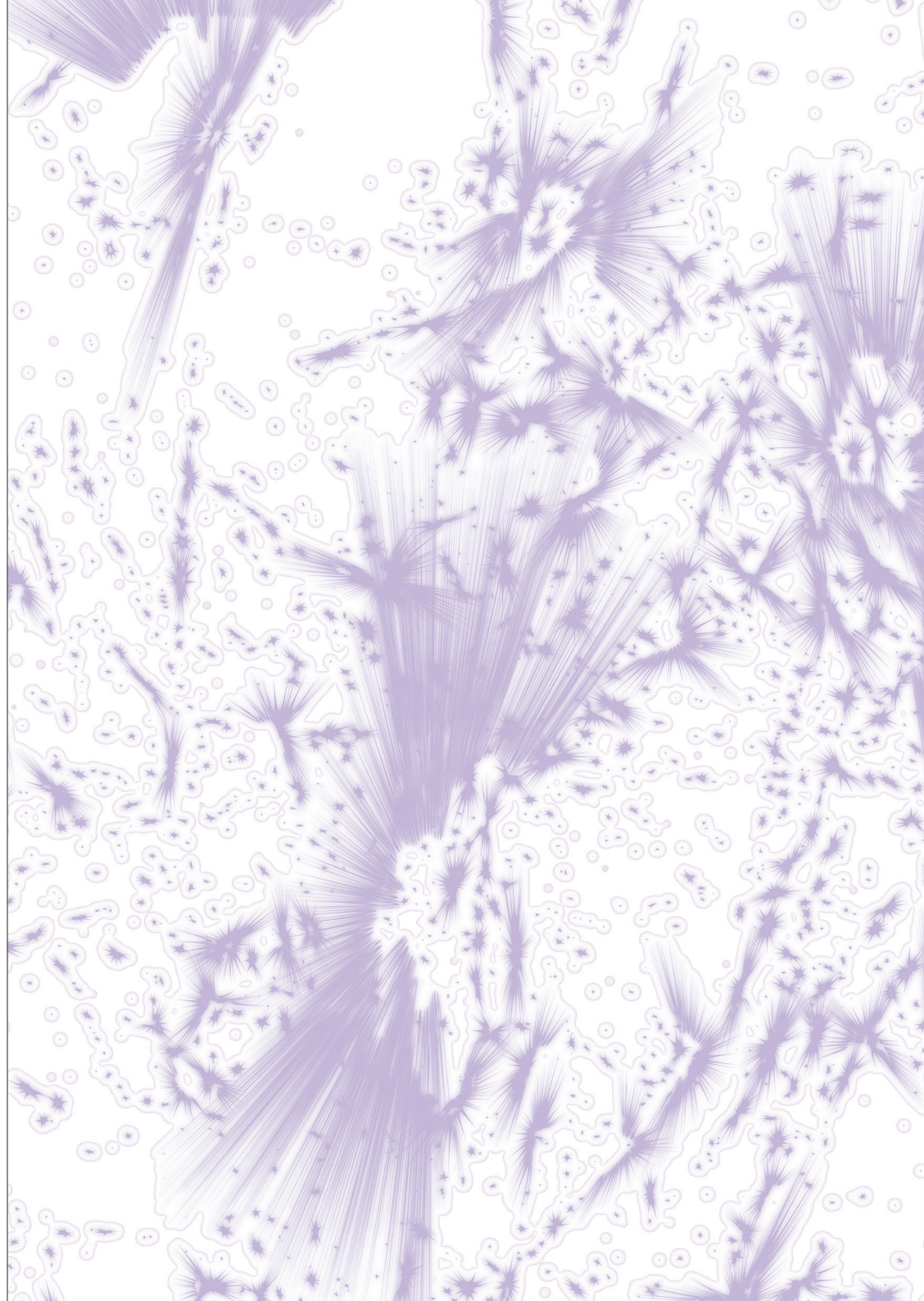
오묘초 Omyo CHO

태킴 Tae Kim

NON-ALGORITHM
CHALLENGE
Part 3. 4°C

2024.1.30. - 4.28.

세화미술관



논알고리즘 챌린지

통제 불가능한 속도로 발전하고 있는 인공지능 기술은 인간과의 경계를 점점 더 해체하고 있습니다. 인간을 대신하는 인공지능의 영역이 점차 확대될수록 마주하는 불안은 인간의 존재와 역할에 대해 다시금 고민하게 합니다.

이번 '논알고리즘 챌린지'에서 '논알고리즘'은 단계적으로 명확하게 문제를 해결하는 알고리즘과 반대되는 개념입니다. 인간은 사회적으로 타인과 상호작용하며 유기적으로 작동하는 매우 유연한 사고체계를 가지고 있습니다. 정형화되지 않고 임의적인 방법을 통해 문제를 해결하는 논알고리즘은 보통 창의성, 직관, 직감, 경험 등을 기반으로 한 결정이나 행동으로 나타나는데, 이는 고도의 인간 사고와 매우 유사한 체계이기도 합니다.

'논알고리즘 챌린지'는 이러한 인공지능 시대 인간과 비인간의 존재와 관계 속에서 '인간다움'에 대해 다각적으로 사유해 보는 3부작 기획전시 프로젝트입니다.

● 정확한 표현으로는 비결정론적 알고리즘으로 일반적인 결정론적 알고리즘과는 달리, 동일한 입력이 주어지더라도 매번 다른 과정을 거쳐 다른 결과를 도출하는 알고리즘을 의미한다.

첫 번째 전시 《귀맛춤》은 인간의 비정형적인 사고의 근간인 '감각'에 대한 이야기입니다. 시각중심주의에서 체감하기 어려웠던 인간의 '청각'을 자각하기 위한 실험의 장으로써 소리를 통해 우리의 존재 자체를 감각해보고자 합니다.

두 번째 전시 《가장 깊은 것은 피부다》는 '신체'에 대한 이야기입니다. 디지털 환경에서 점차 축소되는 신체적 체험, 몸을 기계로 바꾸어 영생의 꿈을 이루고자 하는 인류의 욕망을 바라보며 살아있음에 대한 정의는 무엇인지 고민해 보고자 합니다.

세 번째 전시 《4도씨》는 '기억'에 대한 이야기입니다. 기억이 가진 모순과 망각, 비약과 도약 등 비합리적, 비결정적 작동 방식은 알고리즘과 다른 인간다움을 사유하게 합니다. 기억이 갖는 논알고리즘적 측면을 통해 모든 것을 모사하는 이 시대를 재발견하고자 합니다.

불쾌한 골짜기를 지나 맞이하게 될 새로운 패러다임의 시작이 불확실하고 두려운 미래가 아닌 연대와 공감의 미래가 되길 기대하며, '논알고리즘 챌린지'를 통해 흐릿하게 가려진 인간 존재에 대해 사유함으로써 미래의 무한한 가능성을 발견할 수 있길 바랍니다.

NON-ALGORITHM CHAJJEIJE

The development of Artificial Intelligence (AI) technology, which is advancing at an uncontrollable pace, is increasingly blurring the boundaries between humans and machines. As AI continues to encroach on domains previously reserved for humans, it gives rise to anxieties that force us to reconsider the existence and role of humanity.

In this *Non-Algorithm Challenge*, a "non-algorithm" refers to an approach or solution that is opposed to the typical algorithms used to solve specific problems step by step. Humans usually depend on a very flexible way of thinking that works organically and interacts with others socially. A non-algorithm, which solves problems in an atypical and arbitrary manner, produces a decision or action based on creativity, instinct, intuition, and experience. This is a system very similar to human thinking.

The *Non-Algorithm Challenge* is a projected exhibition trilogy that seeks to provoke contemplation on the nature of humanity from various angles within the context of the relationship between humans and non-human entities in an era dominated by artificial intelligence.

● To be exact, it is a nondeterministic algorithm. Unlike general deterministic algorithms, it refers to an algorithm that goes through a different process each time and produces different results, even if the same input is given.

The first exhibition, *Tuning the Ears*, delves into the fundamental 'sense' that underlies humanity's unique way of thinking. It serves as a platform for experimenting with the human sense of hearing, which is often overshadowed by our visual-centric culture. The exhibition aims to help us reconnect with our own existence through the medium of sound.

The second exhibition *Skin, the Deepest Part* addresses issues pertaining to the 'body.' It is designed to seriously consider what the definition of being alive is, observing gradually diminishing physical experiences in the digital environment and humanity's desire to achieve eternal life by replacing the body with a machine.

The third exhibition *4°C* deals with 'memory.' The irrational and non-deterministic operations of memory such as contradiction and oblivion, leaps and bounds, lead us to contemplate the nature of humanity that is different from any algorithm. This exhibition is intended to rediscover this age of reproducing everything through memory's non-algorithmic traits and aspects.

By contemplating the somewhat enigmatic nature of human existence, we hope this exhibition *Non-Algorithm Challenge* will pave the way for a new paradigm, providing viewers with a unique opportunity to explore countless possibilities for the future. Rather than a future filled with uncertainty and fear, we aim for a future characterized by solidarity and empathy at the beginning of a new paradigm we come across after going through the uncanny valley.

파트3. 4도씨

디지털 미디어가 매끄럽게 포개진 시대, 인공지능과 인간 사이 경계가 흐려지는 듯한 이 시대에 과연 알고리즘으로 모형화하기 여전히 어려운 '무엇'이 인간에게 남아 있을까? '논알고리즘 챌린지' 《4도씨》는 그 무엇을 '기억'을 통해 찾아보고자 한다. 사전적 의미에서 기억은 사물에 대한 정보를 마음속에 받아들이고 저장하고 인출하는 정신 기능이다. 이 의미를 천천히 되짚어보면, 기억이 인지 과정에 상당히 중요한 자리를 차지하며, 그러한 인지 과정을 모방하여 설계한 것이 인공지능이라는 사실을 깨닫게 된다. 특히 딥러닝 모델은 인간이 경험을 통해 학습하는 방식과 유사하게 데이터를 처리하고 분석하며 시간이 지남에 따라 성능을 향상시키는 모델이라고 하니 인간을 능가하는 수준으로 도약할 듯 느껴지기도 한다.

그럼에도 불구하고 기억을 쌓아 감으로써 체화(體化)하게 되는 광범위한 인지 능력과 주관적 경험은 인공지능에게 있지 않다. 몸을 입고 있어 감각할 수 있기에 얻어지는 경험과 기억, 인지 능력은 인간에 한정된다. 물론 기계나 인공지능에게 있어 데이터는 인간의 기억처럼 필수적인 작동 기반이지만, 그러한 데이터 자체가 기억과 같이 어떤 모순이나 망각, 도약이나 비약과 같은 비합리적 비결정적인 작동방식을 입기는 어렵다. 이러한 기억을 들여다보려는 시도에는 그러한 모순성과 마주한 의문이 들어선다. 기억은 어떻게 가라앉고 떠오르며? 한 번도 본 적 없는 곳을 그리워할 수는 없을까? 디지털 가상 세계에서 존재들은 어떤 기억으로 살고 있는 걸까? 혹시 모든 기억이 돌연

사라진다면? 다른 기억을 가져올 수 있다면? 《4도씨》 전시는 이러한 호기심과 질문을 던지며, 감각과 기억, (비)인간과 기억, 미래와 기억을 다양하게 연결 지어보는 시도로 SEOM:(섬:), 오묘초, 태킴의 작품을 선보인다.

인간에게 고유한 인간다움을 겹겹이 쌓인 '기억' 가운데 찾아보려는 시도 곁에 질문은 꼬리를 물었다. '논알고리즘 챌린지'라는 이름으로 감각, 몸, 이제 기억을 짊고 넘어가는 지점에서 무엇을 끌어볼 수 있을까? 《4도씨》는 매끈한 거울 같은 인공 세계뿐 아니라 죽음이 있기 때문에 생명이 있다고 말할 수 있는, 감수할 것이 있는 세계와 기억을 연결 짓는 것을 제안한다. 그러한 세계를 상상하던 중 섬씨 4도씨의 물은 바로 그 자체 은유였다.* 추운 겨울철, 강물이 얼어붙어 모든 생명이 소거된 듯 보여도 강물의 맨 밑바닥에는 4도씨의 물이 흐르고 있다. 물은 섬씨 4도씨에서 가장 무겁기에 그보다 높거나 낮으면 물은 위로 올라간다. 이로써 얼어붙은 강물에서도 물고기들 살아갈 공간이 마련된다. 섬씨 4도씨 물의 속성에 흐르는 생명이 보호받는 신비, 그 세계를 전시 타이틀로 삼았다. 《4도씨》 전시는 기억을 다양한 방식으로 건드리고, 열개를 파내면서, 비정형적인 방식으로 작동하는 기억의 인지 과정을 마음에 담아보며 이 모순적이고 어설피른 무엇이, 어쩌면 세계의 모든 존재를 모형 삼아 시뮬레이션 하려는 인공적 세계 바깥에서 생명과 사랑에 대한 새로운 가능성을 이어갈 4도씨 물의 공간, 길목이 될 것이라 제안해본다.

● 전시 제목 "4도씨"는 2022년 타계한 이어령 선생의 책 『생명이 자본이다』 3장의 '살아있는 물 - 섬씨 4°C의 비밀'에서 착안하였다. 기온이 영하로 떨어지는 한겨울철 강물이 결빙되면 모든 생명은 잠시 사라진 것처럼 보인다. 그러나 섬씨 4도씨의 강물은 그 아래 여전히 흐른다. 물은 4도씨에서 가장 무겁기 때문(밀도가 최대)이다. 4도씨의 강물이 밑바닥에 항상 흐르고 있기 때문에 그곳에서 생명체는 살아갈 수 있다.

Part3. 4°C

In an era of seamless integration of digital media and blurred lines between artificial intelligence and humanity, are there aspects of human experience that are still difficult to model with algorithms? 4°C is intended to explore aspects of human experience through 'memory' that are still difficult to model with algorithms. The dictionary definition of memory is the mental faculty of accepting, storing, and retrieving information. Memory occupies a very important place in the cognitive process, and artificial intelligence (AI) is designed to imitate this cognitive process. In particular, deep learning can process and analyze data in a way similar to how humans learn from experiences and improve performance over time. This advancement suggests a potential leap to a level surpassing human capability.

All the same, AI has no extensive cognitive abilities or subjective experiences that can be embodied by collecting memories. Only humans, with their bodies that enable sensory perception, can have experiences, memories, and cognitive abilities. AI has no extensive cognitive abilities or subjective experiences embodied by collecting memories. Data serves as a fundamental operational foundation for machines and AI, much like human memory. However, these systems find it challenging to rely on irrational or non-deterministic operating methods such as contradiction, oblivion, or leaps, which are inherent to human cognition and behavior. Endeavors to look into these memories face these contradictions and questions. How do memories sink in and then resurface? Is it not possible to miss a place we have never been? What kinds of memories exist in the digital virtual world? What if all memories suddenly disappeared? Could we transplant new memories? The exhibition 4°C displays works by SEOM:, Omyo CHO, and Tae Kim, aiming to explore connections between

senses and memory, the relationship between (non-)humans and memory, and the intersection of future and memory. Through diverse approaches, it prompts curiosity and raises thought-provoking questions.

The pursuit to identify aspects uniquely human in 'memory' has triggered a series of questions. What insights or conclusions can we derive from delving into the senses, the body, and memory, all in pursuit of the *Non-Algorithm Challenge*? This exhibition proposes to associate memory not only with an artificial world like a sleek mirror, but also with a world where there is life because there is death, and there is something to endure and resign. While envisaging such a world, we realized that water at 4°C functioned as a metaphor.* Even though rivers freeze and life seems to come to a standstill during a harsh winter, water at a temperature of 4°C continues to flow at the river's bottom. Because water is heaviest at 4 degrees Celsius, if it is higher or lower than that, the water rises. This provides space for fish to live in the river. The exhibition title was taken from the mystery of life being protected by the nature of water at 4 degrees Celsius. The exhibition explores memory through various avenues, establishing a framework while considering the atypical cognitive processes involved in memory formation. This art show suggests that this contradictory and seemingly awkward essence might serve as a gateway to the realm of water at 4°C, potentially unlocking new opportunities for life and love beyond the confines of the artificial world, where all beings are simulated.

● The exhibit title 4°C was conceived from Chapter 3 "Living water - the secret of 4°C" from *The Vita Capitalism* by Lee O-young who passed away in 2022. Even though a river freezes and life appears to come to a halt during a cold winter, water at 4°C continues to flow at the river's bottom. This is because water is at its heaviest (maximum density) at 4 degrees Celsius. As the 4°C river water always flows at the bottom, it creates an environment where life can survive.

SEOM:(섬:)은 공간의 물리적 특징과 사회적, 역사적 맥락을 소재로 삼아 소리 매체를 활용한 설치 작업과 사운드워크(Soundwalk) 작업을 하는 2021년 결성된 콜렉티브 그룹이다. 서하늬, 엄예슬 작가가 함께하는 이 그룹은 무엇보다 '관객의 경험'에 주력한 작업에 천착한다. 일상의 소리를 공간에 끌어와 퍼포먼스적인 작업으로 풀거나, '듣기'와 '걸기'라는 신체적 경험을 통해 익숙한 장소를 둘러싼 이면을 발견하는 작업을 수행해나간다. 소리가 공간을 환기시키는 과정에 개인과 공동체의 기억이 개입하는 현상에 흥미를 가지고 소리의 심상(心象)을 작품에 접목하는 방법을 실험한다.

오묘초는 골드스미스대학교 순수미술학과를 수학했다. 주로 조각을 다루고 있지만 최근 몇 년은 VR 영상 기술에도 관심을 두며 작업을 이어가고 있다. 디지털로 매개되는 신경-인지적 경험을 물질적으로 번역하는 것에 몰두하고 있는데, 2021년부터 뇌과학과 협업을 통해 기억의 전이와 대리 감각 현상에 대해 탐구했다. 타자의 기억으로 자신의 삶을 편집하고 기억에 의해 바뀌어 가는 우리의 모습을 미래 시점에서 살고 있는 지성체의 형태와 물질로 상상하고 이를 SF적으로 접근하여 소설과 설치 작업으로 전개하고 있다. 먼 미래에서 과거가 된 현재를 어떻게 기억할지 관심을 두고 작업을 이어가는 중이다.

태킴은 서울대학교 동양화와 학사, 석사 졸업 후 슬레이드미술대학교 회화와 석사 및 서울대학교 동대학원 박사 학위를 받았다. 2011년부터 꾸준한 작업을 이어온 작가는 자신을 '1세대 디지털 원주민'이라고 지칭하며 사회생활을 형성해온 기간에 특히 온라인 가상 공간과 아바타 사이에서 파생되는 복잡미묘한 관계를 지속적으로 관찰해왔다. 디지털과 현실 간의 이질감과 인간을 모방했기에 나타나는 아바타의 (불)필요한 행동, 현실과는 다르게 죽음과 데미지가 리셋되는 세계를 작품의 근간으로 삼아 작업하고 탐구한다.

SEOM: is a collective group formed in 2021 that creates sound-based installations and soundwalks using the physical characteristics of a space and social and historical context as subject matter. This group organized by Eom Yeseul and Seo Hanie delves into exploring the 'audience's experience.' The group brings everyday sounds into space and unravels them through performance while trying to discover the essence of a familiar place through the physical experiences of 'listening' and 'walking.' With particular interest in the phenomenon of individual and collective memories involved in the process of sound evoking specific spaces, they explore methods to integrate the visual representation of sound into their artistic endeavors.

Omyo CHO studied fine arts at Goldsmiths, University of London. CHO has mainly worked in sculpture but recently has an interest in VR video technology. The artist explores the translation of digitally mediated neural and cognitive experiences into tangible, material forms. Since 2021, she has explored the phenomena of memory transfer and vicarious sensation in collaboration with neuroscience. CHO imagines our appearance altered by our memories as the form and material of an intellectual body living in the future, editing our lives based on the memories of others. She approaches them like science fiction and unfolds them in novels and installations. CHO continues to work with an interest in how to remember the present that has become the past in the distant future.

Tae Kim graduated from Seoul National University with a bachelor's and master's degree in Oriental painting, then received a master's degree in painting from Slade School of Fine Art and a doctorate from Seoul National University's graduate school. Working steadily since 2011, the artist refers to herself as a 'first-generation digital native' and has consistently observed the complex and subtle relationships between online virtual spaces and avatars, especially during the period when she has forged her social life. She has worked with and explored the disparity and heterogeneity between the digital realm and reality. Her exploration encompasses the (un)necessary behaviors of avatars, which emerge due to their mimicry of human actions, and she delves into a world where death and damage can be reset, unlike the permanence of reality.



- | | | |
|-----------|----------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| 01 | 오묘초 <배럴아이> | Omyo CHO, <i>BarrelEye</i> |
| 02 | SEOM:(섬:) <감각의 기억, 기억의 심상> | SEOM:, <i>Memory of Sense, Image of Memory</i> |
| 03 | 태킴 <살을 뚫는 빗방울> | Tae Kim, <i>Piercing Raindrops</i> |
| 04 | 태킴 <시작과 끝> | Tae Kim, <i>Start and Finish</i> |
| 05 | 태킴 <연결된 이별> | Tae Kim, <i>Conjoined Goodbye</i> |
| 06 | 태킴 <지평선의 구형성: 지구 곡률을 포용하다> | Tae Kim, <i>Horizontal Sphericity: Embracing Earth's Curvature</i> |
| 07 | 태킴 <중력이 당신을 추락으로 때렸다> | Tae Kim, <i>Gravity Has Hit You with Falling</i> |
| 08 | 태킴 <근성의 시체끌기> | Tae Kim, <i>Dragging Body Out of Spite</i> |
| 09 | 태킴 <ㄱ> | Tae Kim, <i>GO GO</i> |
| 10 | 태킴 <낭만> | Tae Kim, <i>Slick Awesome</i> |
| 11 | 태킴 <물 흐르는 합의점> | Tae Kim, <i>Flowing Point of Agreement</i> |
| 12 | SEOM:(섬:) <드라마> | SEOM:, <i>Drama</i> |
| 13 | SEOM:(섬:) <AI의 노스탤지어> | SEOM:, <i>AI's Nostalgia</i> |
| 14 | 오묘초 <선택받은 이질적 존재들> | Omyo CHO, <i>Selected Heterogeneous Beings</i> |
| 15 | 오묘초 <가제: 메모리 서처> 소설 | Omyo CHO, <i>Working title: Memory Searcher, novel</i> |
| 16 | 오묘초 <배럴아이> | Omyo CHO, <i>BarrelEye</i> |

배럴아이

오묘초

《4도씨》 전시 도입에 자리한 오묘초의 〈배럴아이〉 유리 조형은 ‘기억’을 둘러싼 상상의 세계로 관객을 초대한다. 우리의 기억이란 온전히 각자의 것일까? 어쩌면 어느 미래에 타자의 기억을 나에게, 혹은 나의 기억을 타자에게 전할 수는 없을까? 기억을 이식받는 미래 존재가 생긴다면 어떤 모습일까? 원통형 인장처럼 구성해본 전시의 시작과 끝 안에서 (전시 마지막 공간에는 〈배럴아이〉 영상과 VR이 관객을 기다린다.) 세계를 탐험해보며 목적지를 향해 나아가는 가능성을 모색해보길 기대한다.

BarrelEye

Omyo CHO

The glass sculpture *BarrelEye* by Omyo CHO, situated at the outset of the exhibition 4°C invites the audience into an imaginative world surrounding ‘memory.’ Is our memory entirely our own? Perhaps in the future, could we transmit another person's memories to ourselves or share our memories with someone else? If a future existence capable of receiving memories emerges, what form might it take? By configuring the exhibition in a cylindrical seal-like structure (the exhibition concludes with the video and VR experience of *BarrelEye* in the last space, ready to captivate the audience), we hope to explore the possibilities of navigating the world towards a destination.

〈배럴아이〉, 2022-2023
유리, 피그먼트, 레진, 스테인레스 스틸, 알루미늄
130 × 110 × 130 cm

BarrelEye, 2022-2023
Glass, pigment, resin, stainless steel, aluminum
130 × 110 × 130 cm



감각의 기억, 기억의 심상

SEOM: (섬:)

〈감각의 기억, 기억의 심상〉은 관객이 긴 복도형 공간을 걸으며 이곳에 흐르는 소리를 듣게 한다. 바람 소리를 연상시키는 소리는 몸을 쓰다듬어 만든 소리이다. 쓰다듬는 촉각을 청각으로 환기시키는 이 작업은 공간을 걷고 작품을 스쳐 가로지르고 때론 멈추면서, 관객에게 흠여진 기억을 더듬어 찾아보길 제안한다. 누구나 한 번은 슬한 기억들 가운데 헤매기도 하고, 어떤 기억을 찾고자 혹은 잊고자 무척 애를 써본 경험이 있을 것이다.

SEOM:(섬:)은 이번 신작이 “기억에서 창발되는 심상을 만드는 과정을 담은 작업”이라고 전한다. 때로 불현듯 떠오르는 기억은 불청객 같기도 하지만, 어떤 기억은 모든 것을 온기로 덮는다. 작가는 위로하는 어떤 존재의 손길이 우리 마음을 덮어 단단하게 만들던 촉각과 기억을 떠올리기 바라며, 이를 김수영의 시 ‘풀’과 포개어 본다. 인간이 인간임을 넘고자 하는 열망과 불안의 시대를 담담히 마주하면서, 모순과 불안을 유연하게 받아들이던 기억을 불러와 지금 이곳에서 상상해보길 권유한다.

Memory of Sense, Image of Memory

SEOM:

Memory of Sense, Image of Memory, allows the audience to hear the sound flowing through a long hallway space while walking through it. The sound reminiscent of wind is made by stroking the body. This work, which has the audience experience the sense of touch through the sense of hearing, encourages the audience to move through the space, engaging with the work and occasionally pausing to explore their fragmented memories. Everyone has at least once gotten lost in their memories and striven to remember or forget a certain memory.

SEOM: says that this new work is “a piece that involves the process of creating imagery emerging from memory.” Memories that suddenly come to mind seem like uninvited guests, but other memories are welcome and fill us with warmth. They aim to evoke memories of a comforting hand while simultaneously exploring the notion of hardening one's heart. Their intention is to intertwine this artwork with the themes depicted in Kim Su-young's poem “Pul(Grass).” Their hope is for us to envisage the intricate layers of memories, embracing contradictions and anxieties, while navigating an era marked by both apprehension and aspirations for transcending human limitations.

〈감각의 기억, 기억의 심상〉, 2024
스피커, 다중매체 설치
가변설치
세화미술관 제작지원

Memory of Sense, Image of Memory, 2024
Speakers, multi-media installation
Dimensions variable
Commissioned by Sehwa Museum of Art



살을 뚫는 빗방울

태킴

비가 퍼붓는 날 고인 빗물에 내리는 비는 물방울을 튕겨 낸다. 인간을 포함한 지구상의 모든 물질은 비를 맞으면 빗물을 튕겨 내어 자신의 형상과 형태를, 그 자리에 존재함을 알린다. 그러나 가상의 캐릭터, 온라인상의 아바타에게는 물질이라는 개념이 똑같이 성립하지 않는다. 비물질적 존재로서 존재하지만, 물질로서는 성립하지 않는 상태의 가상 디지털 (비)존재. 태킴의 작업은 물질과 비물질, 존재와 비존재 그 경계를 끊임없이 오가게 한다.

〈살을 뚫는 빗방울〉, 2023
비단에 채색
65 × 130 cm
세화미술관 제작지원



Piercing Raindrops

Tae Kim

On a day it rains cats and dogs, the rain falling on the standing puddles causes the water droplets to splash off. When all matter on earth, including humans, gets rained on, it splashes off the rainwater and shows its shape and form, making its presence known in that place. And yet, the concept of matter does not apply equally to virtual characters and online avatars. A virtual digital (non-)existence that exists as a non-material entity, but is not established as a substance. Tae Kim's work constantly moves beyond the boundaries between material and immaterial and existence and non-existence.

〈Piercing Raindrops〉, 2023
Pigment on silk
65 × 130 cm
Commissioned by Sehwa Museum of Art

시작과 끝

Start and Finish

—

연결된 이별

Conjoined Goodbye

태킴 Tae Kim

〈시작과 끝〉, 2022, 비단에 채색, 200 × 130 cm
Start and Finish, 2022, Pigment on silk, 200 × 130 cm



게임의 사용자(플레이어)와 아바타는 디지털 세계의 접속 안에서 연결되어 있다. 한편으로 접속한 시간 동안은 아바타가 살아있는 것 같지만, 로그아웃을 하게 된다면 혹은 인간 플레이어가 죽게 되면 그 이후는 어떻게 되는 것일까? 모든 세상을 연결 짓는 초연결시대에 반드시 도래할 이별을 견지하는 〈시작과 끝〉과 〈연결된 이별〉은, 디지털 세계에서 오롯이 데이터로 남을 아바타에게 플레이어와의 끝이란 지점은 어쩌면 시작으로의 이행일 수 있음을 시사한다.

Game players and avatars are connected within the digital world. The avatar seems alive during the time the user is logged in, but what happens if the user logs out or dies? *Start and Finish* and *Conjoined Goodbye* which hold fast to the separation that will inevitably come in the hyper-connected era, intimate that the endpoint with the player for the avatar that will remain only as data in the digital world may be a transition to the beginning.

〈연결된 이별〉, 2022, 비단에 채색, 200 × 130 cm
Conjoined Goodbye, 2022, Pigment on silk, 200 × 130 cm



지평선의 구형성: 지구 곡률을 포용하다

태킴

Horizontal Sphericity: Embracing Earth's Curvature

Tae Kim

(지평선의 구형성: 지구 곡률을 포용하다), 2023
비단에 채색
152 × 519 cm
세화미술관 제작지원

Horizontal Sphericity: Embracing Earth's Curvature, 2023
Pigment on silk
152 × 519 cm
Commissioned by Sehwa Museum of Art

이진법으로 이루어진 게임 속 아바타의 신체는 플레이어를 위해 아바타로서는 행할 필요가 없는 불필요한 행위를 반복한다. 하나의 생물체 안에 서로 다른 동종의 조직이 함께 있는 키메라와 유사하게 아바타는 게임 플레이어와의 초월적 연결로 생명력을 획득하지만, 가상의 신체인 아바타는 온전하게 현실에 있지도 온전하게 가상에 있지도 못하는 존재 형태를 가진다. 태킴은 이러한 비인간 존재의 새로운 몸과 경험, 기억의 형태를 호기심 어린 시선으로 화면에 포착한다.

The body of the avatar in the game, which is made up of a binary system, repeats actions unnecessary for the avatar to perform. Similar to a chimera, in which different types of tissues come together in a single living organism, the avatar gains vitality through a transcendental connection with the game player, but the avatar, as a virtual body, is a form of being that is neither completely real nor completely virtual. Kim captures the new bodies, experiences, and forms of memory of these non-human beings with a curious gaze.



중력이 당신을 추락으로 때렸다

태킴

“중력이 당신을 추락으로 때렸다”는 ‘엘더스크롤 온라인’에서 게임 캐릭터가 낙상 데미지를 받으면 나오는 알림이다. 지구에서 중력은 인간의 몸, 골격, 근육, 세포가 균형을 유지하도록 하지만, 게임 속 캐릭터에게 가해지는 중력의 가공할 만한 폭력적 힘은 디지털 신체와 인간 육신과의 근본적 차이를 보여준다.

〈중력이 당신을 추락으로 때렸다〉, 2023
비단에 채색
130 × 200 cm
세화미술관 제작지원



Gravity Has Hit You with Falling

Tae Kim

“Gravity hit you with falling” is the message that appears on screen when a character in ‘The Elder Scrolls Online’ game is damaged by falling. In reality, gravity on earth helps the human body, its skeleton, muscles, and cells maintain balance, but the incredibly violent force of gravity applied to the characters in the game shows the fundamental difference between the digital body and the human body.

Gravity Has Hit You with Falling, 2023
Pigment on silk
130 × 200 cm
Commissioned by Sehwa Museum of Art

근성의 시체끌기

태킴

게임의 사용자와 그의 가상 캐릭터(아바타) 사이 근본적 차이는 무엇일까? 아바타는 무엇보다 죽음을 반복적으로 수행할 수 있어야 하며 나아가 아바타의 죽음은 새로운 국면에 돌입하기 위한 필수 요소가 되기도 한다. ‘시체끌기’란 게임상에서 자신의 캐릭터가 죽은 뒤 부활하기 전까지 그 사이 시간에, 영혼을 이동하여 (부활할) 몸을 이동시키는 게임 속 하나의 생존방식이다. 자칭 게임 마니아인 작가는 이러한 가상을 경험하며 온라인상에서 몸에 대한 유대감과 완전한 이질감을 동시에 포착한다. 살아있음으로 생명을 유지하는 인간의 물질적 몸과 다르게, 죽어있음으로 가상 신체를 끌고 다니며 보호할 수 있는 존재방식의 질적 차이와, 다른 한편 둘 모두 ‘보호’라는 묘한 공통분모를 안고 있는 상황이 지금, 여기 이 시대에 놓여 있다.

〈근성의 시체끌기〉, 2023
비단에 채색
200 × 130 cm
세화미술관 제작지원

Dragging Body Out of Spite, 2023
Pigment on silk
200 × 130 cm
Commissioned by Sehwa Museum of Art

Dragging Body Out of Spite

Tae Kim

What's the fundamental difference between a game player and his or her virtual character (avatar)? Above all else, the avatar must be able to die and come back repeatedly, and the avatar's death becomes a critical element in entering a new phase. “Dragging body out of spite” is the way of survival in the game that moves the body (to be resurrected) by transferring the soul in the time between when the character dies and before being resurrected. The artist, a self-described game buff, has had these virtual experiences and captures both the sense of connectedness and heterogeneity in the online world. Unlike the human body, which is organically alive, there is a qualitative difference in the way a virtual body can be protected by being dead. On the other hand, both have a strange common denominator called ‘protection.’



ㄱㄱ
GO GO
—
남만
Slick Awesome
—
물 흐르는 합의점
Flowing Point
of Agreement

태킴 Tae Kim

〈ㄱㄱ〉, 2023
자기에 채색, 유약
48 × 36 × 45 cm

GO GO, 2023
Painted and glazed porcelain
48 × 36 × 45 cm



태킴은 게임과 성장한 사용자들의 자아 형태를 관찰하며, 게임 사용자와 그가 사용하는 아바타 간의 일치와 불일치를 회화뿐 아닌 도자, 직물 등 다양한 매체의 작업으로 확장시킨다. 작가는 게임 유저들이 현실의 시간을 갈아넣어야 가상공간에 캐릭터가 존재할 수 있듯이, 직접 흙을 주무르고 만져 조각을 만드는 몸의 소요(所要)가 신체와 정신의 분리불가능을 보여주는 것 같다고 전한다. 만질 수 없는 가상 세계는 현실에 시시각각 들어오지만 그럼에도 불구하고 슬라임 같은 촉각 놀이를 즐기는 문화처럼, 인간은 살을 부대끼며 만지고 경험하고 기억하고 인지해가는 그 무엇을 필요로 한다.

Tae Kim observes the user who has grown up with games and extends the match and mismatch between game users and the avatars they use in a wide array of mediums such as ceramics, textiles, and painting. She suggests that similar to how game users invest their time in reality, for characters to exist in virtual space, the physical effort of manipulating and touching clay to craft sculptures appears to illustrate the inseparability of the body and mind. The intangible virtual world enters reality every moment, but like a culture that enjoys tactile play such as Slime (toy), we humans need something that we can touch, experience, remember, and recognize through physical contact.

〈남만〉, 2023, 자기에 채색, 유약, 27 × 40 × 45 cm
Slick Awesome, 2023, Painted and glazed porcelain,
27 × 40 × 45 cm



〈물 흐르는 합의점〉, 2023, 자기에 채색, 유약, 각 10-15 cm (9점)
Flowing Point of Agreement, 2023, Painted and
glazed porcelain, 10-15 cm each (9 pieces)



드라마

SEOM: (섬:)

인간이라면 누구나 예외 없이, 모태에서 청력이 형성되기 전에 총체적 경험과 촉각으로 엄마의 혹은 자신의 심장 소리를 마주한 공통의 기억을 가진다. 무대처럼 연출된 <드라마>에서, 관객은 무대 위 의자에 앉아 테이블에 손을 대어 몸을 타고 올라오는 심장 소리를 감지한다.

필멸의 삶은 심장박동을 시작으로 그 이야기가 펼쳐지는 것인지도 모른다. 생의 시작이자 점진적 소멸로의 대서사를 무대 극에 비유한 <드라마>에서 우리는 무대 위에 올라가 자신의 심장 소리 혹은 옆에 앉은 타인의 소리를 직면하기도 하고, 무대 바깥 객석에 앉아 무대를 관조하기도 한다. 인류의 태곳적 기억, 공통의 경험을 관통하는 과정에 개입하고 물러서는 가운데 생사(生死) 그 경계에서 점멸하는 진행형 중인 삶을 발견하는 듯하다.

Drama

SEOM:

Every human has a common memory of hearing the sound of their or their mothers' heartbeat through comprehensive experience and tactile sense even before hearing is formed in the womb. In *Drama* made like a stage play, an audience sits on a chair on stage and touches a table to sense the sound of a heartbeat traveling through the body.

Mortal life is perhaps a story that unfolds with the beginning of a heartbeat. In *Drama*, which likens the grand narrative of life's beginning and gradual extinction to a stage play, we go up on the stage and face the sound of our own heart or the sound of others sitting next to us, or we sit in the auditorium and contemplate the stage. As we intervene and recede from penetrating humanity's ancient memories and common experiences, we seem to discover the continuance of life that flickers on and off at the boundary between life and death.

<드라마>, 2024

소리모듈, 테이블, 의자, 무대 설치

450 × 240 × 303 cm

세화미술관 제작지원

Drama, 2024

Sound modules, table, chairs, stage installation

450 × 240 × 303 cm

Commissioned by Sehwa Museum of Art



AI의 노스탤지어

SEOM: (섬:)

SEOM:(섬:)은 작품 구상 중 인공지능 챗봇인 챗지피티를 사용하여 인공지능에게 모순이 될 질문들을 던져보았다. 자아의 실재를 부정하는 인공지능에게 노스탤지어의 대상이 무엇인지 묻고, 대답을 도출해내고자 변형 질문을 가하면서 ‘미래를 향한 그리움’은 인공지능이 의식이 생긴 미래의 어느 시점에 도래해야 만날 수 있다는 것을 깨닫는다.

《AI의 노스탤지어》는 방대한 지식을 가진 미래 인공지능이 취할 이상적 몸이라는 공간을 상상한 작품이다. 인공지능 챗봇 챗지피티와 문답 가운데 챗지피티는 이상적인 물리적 공간으로 데이터 센터를 제시했다. 데이터 센터는 서버 컴퓨터와 네트워크 회선 등을 제공하며 디지털 데이터를 저장, 관리, 보관하는 시설이다. 그 구조에서 착안하여, 작가는 미래 어느 시점 인공지능에게 적합할 생존에 유리할 몸을 광합성 하는 식물과 연결시킨다. 서버 컴퓨터, 네트워크 회선 등이 질서 정연하게 깔려 돌아가는 데이터 센터 그리고 빛을 흡수하고 물을 분해하는 광합성 과정으로 에너지를 만드는 식물. 둘은 서로간 이질적 차이를 가짐과 동시에 유사 구조를 갖는다. 미래 인공지능의 몸으로 상상해본 공간에 이 작품은 관객을 초대하여 인간중심적인 시각에 유동성을 부여해 볼 것을 제안한다.

AI's Nostalgia

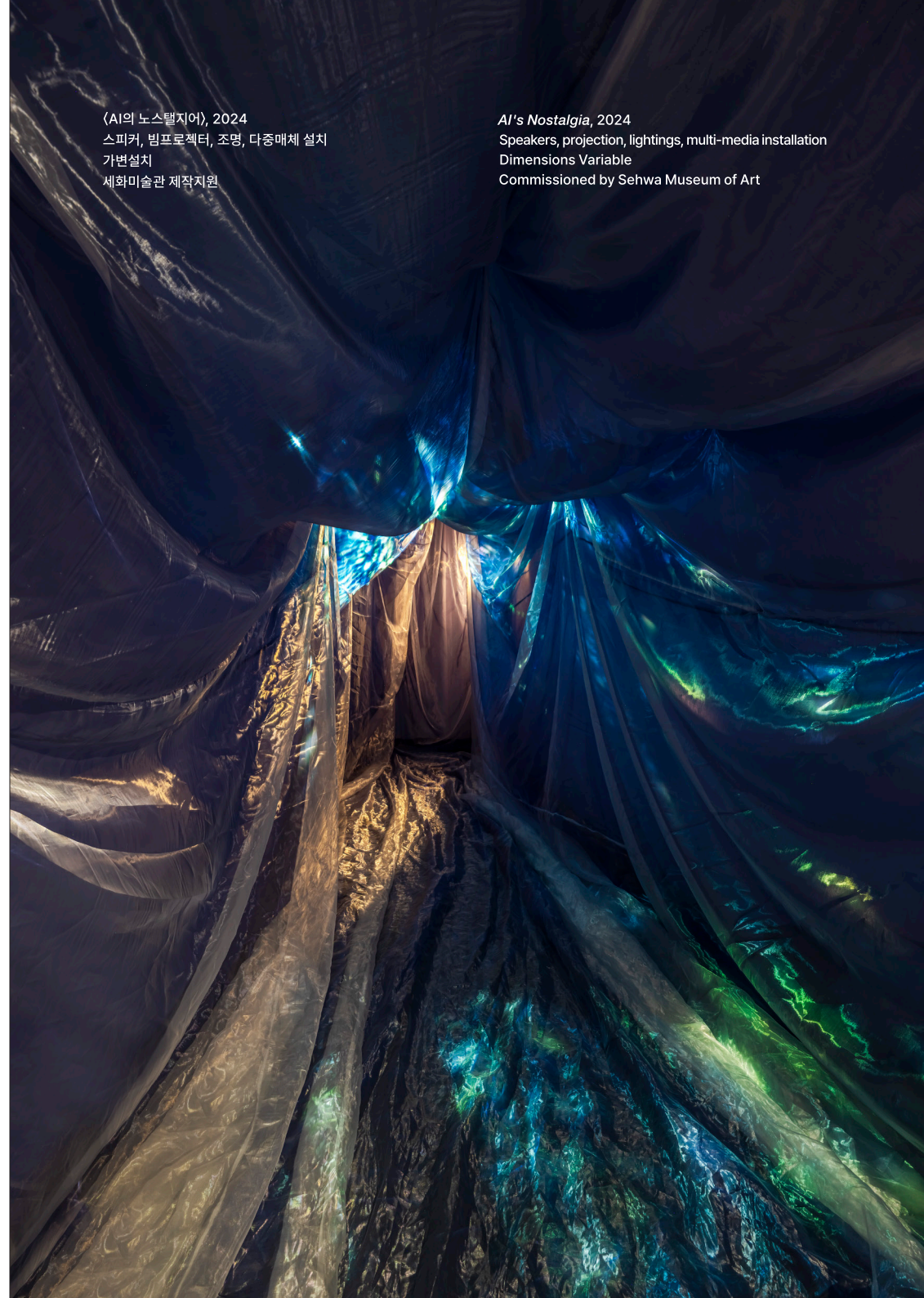
SEOM:

In the process of mapping out the work, SEOM: asked the ChatGPT AI contradictory questions. SEOM: prompted the AI, which refutes the existence of self, by inquiring about the object of nostalgia, subsequently refining their questions to elicit a response. Through this exploration, SEOM: discovered that the notion of 'longing for the future' could emerge at some point in the future when AI reaches a stage where it becomes self-aware.

AI's Nostalgia is designed to imagine the ideal body (space) that AI with a vast store of knowledge will take in the future. Of the questions and answers exchanged with ChatGPT, the AI suggested a data center as an ideal physical space. Including servers, computers, and networks, a data center is a facility for storing, managing, and keeping digital data. Based on its structure, SEOM: connects a body that will be advantageous for survival, suitable for AI at some point in the future, with a photosynthetic plant. The two, a data center with server computers and network lines running in an orderly manner and a plant creating energy through the process of photosynthesis, have different yet similar structures. SEOM: invites the audience to the space imagined as the body of a future artificial intelligence, gauging some change and lending fluidity to the human-centered perspective that is firmly maintained therein.

《AI의 노스탤지어》, 2024
스피커, 빔프로젝터, 조명, 다중매체 설치
가변설치
세화미술관 제작지원

AI's Nostalgia, 2024
Speakers, projection, lightings, multi-media installation
Dimensions Variable
Commissioned by Sehwa Museum of Art



선택받은 이질적 존재들

오묘초

오묘초는 그간 기후변화로 인해 다가올 재앙과 그 재앙 속에서 펼쳐질 기술에 의탁해 살아가는 지적 생명체를 상상하며 조각과 영상작업을 진행해왔다. 생명체는 환경의 영향에 따라 진화한다. 전시장은 작업을 구성하는 환경이고 작업은 이에 따라 진화한다. 삽입된 기억에 의해 변해가는 미래 지성체가 미술관이라는 또 다른 공간을 만나 새롭게 태어난다.

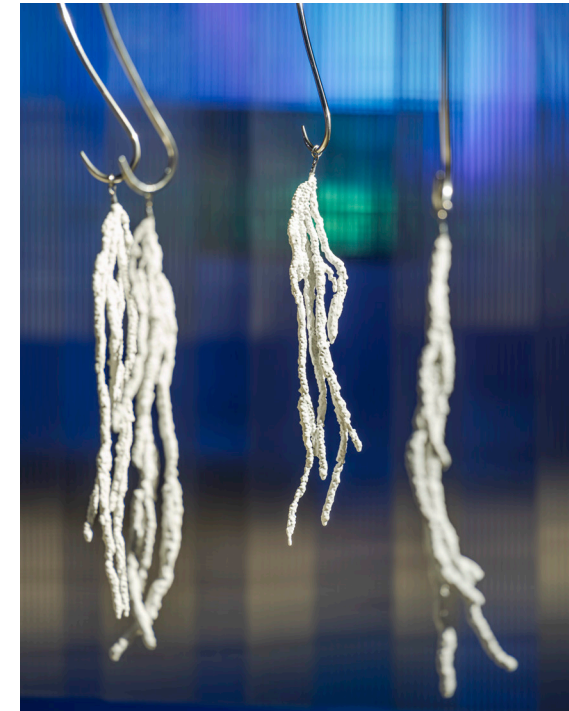
〈선택받은 이질적 존재들〉의 유리 조형은 새로운 환경에 적응해 기존의 조각에서 한 단계 더 진화된 상태로 제시된다. 생태계가 선택한 재료와 자연의 질감을 가진 유리 조각에 기술의 발전이 가져올 미래에 대한 상상을 추가하면서, 이 작품은 사실과 추측, 사실과 허구를 넘나들며 파생되는 새로운 이야기들을 유도하게 한다.

Selected Heterogeneous Beings

Omyo CHO

Omyo CHO has worked in sculpture and video, envisaging coming disasters brought about by climate change and intelligent life forms relying on technology to confront such disasters. The evolution of life has been profoundly influenced by the environment. The exhibition space is the environment shaping the artwork, where the piece evolves based on this setting. The future intelligence, influenced by implanted memories, encounters another realm—the art museum—giving rise to something entirely new.

The glass modeling of *Selected Heterogeneous Beings* is presented as a state evolving one stage further from preexisting sculptures by adapting to a new environment. This artwork embodies her reflections on the future influenced by technological progress, infusing glass sculpture with materials sourced from the ecosystem and natural textures. It sparks new narratives, transcending the boundaries between fact and speculation, and blurring the lines between fact and fiction.



〈선택받은 이질적 존재들〉, 2023-2024
유리, 스테인레스 스틸, FRP, 석고, 플라스틱
가변설치
세화미술관 제작지원

Selected Heterogeneous Beings, 2023-2024
Glass, stainless steel, FRP, plaster, plastic
Dimensions variable
Commissioned by Sehwa Museum of Art

가제: 메모리 서처

(2022-2024 추후 발간예정)

오묘초

오묘초의 소설 텍스트 '가제: 메모리 서처'는 추후 발간을 앞둔 소설이다. 소설에는 VR의 배경이기도 한 '화이트 메타'에 근무하는 '제트'와 '노아'라는 주인공이 등장한다. 둘은 기억이식 전문기업에서 '메모리 서처: 기억을 추출하고 삽입하는 사람'인 랩실 직원이다. 고객으로 방문하는 여러 사람의 기억을 삽입하고 추출하는 과정에서 타인의 감정과 기억이 콘텐츠처럼 소비되는 기억이식의 명암을 마주하게 되고, 또 이런 일들로 인해 어떤 사건에 휘말리는데...

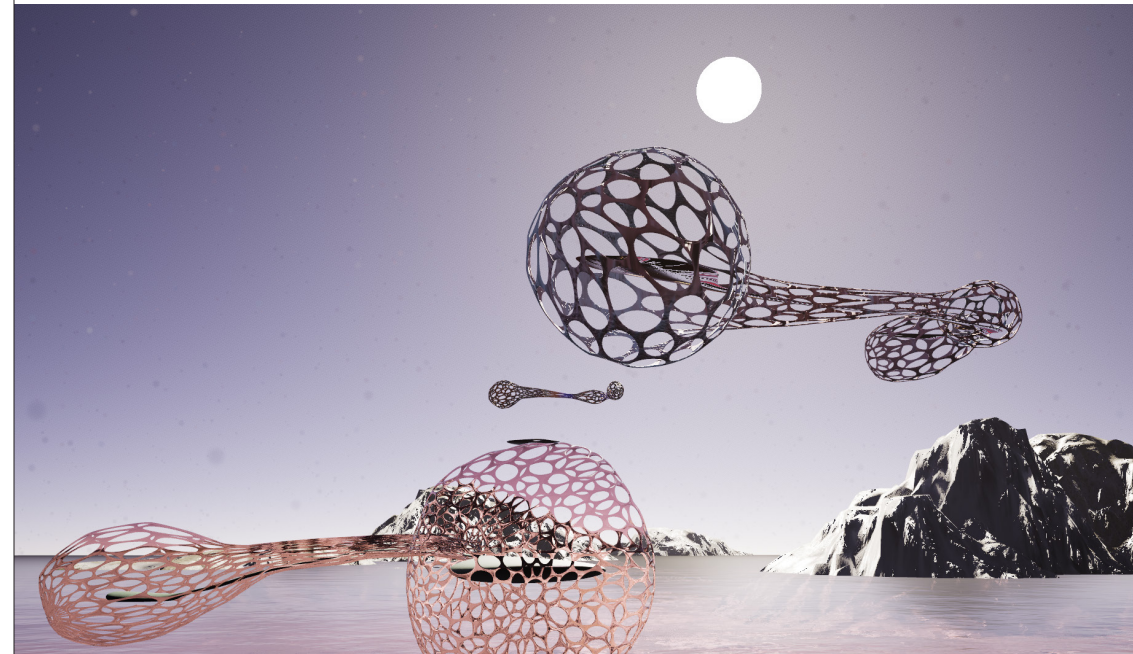
Working title:

Memory Searcher

(2022-2024 upcoming publication)

Omyo CHO

This novel text *Working title: Memory Searcher* by Omyo CHO is a novel that will be published at a later date. In the novel, two protagonists, 'Z' and 'Noah,' make their appearance, working at 'Whitemeta,' a backdrop involving VR. Both are employed by a company specialized in memory transplantation as 'Memory Searchers: Extracting and Inserting Memories.' As they insert and extract memories from various individuals visiting as customers, they confront the shades of memory transplantation, where the emotions and memories of others are consumed like content. Moreover, they become entangled in certain events due to these occurrences...



소설에 등장하는 '메모리 서처'와 기억을 삽입하는 랩실 이미지입니다. (배럴아이) 영상에서(28쪽) 만나보실 수 있습니다.

Above is the image of 'memory searcher' and a company specialized in memory trasplantations in the novel. The novel is based in the *BarrelEye* video (p. 28).

배럴아이

요요초

유리 조형(8쪽)과 영상 조형, 그리고 VR 등으로 이루어진 <배럴아이>는 타자의 기억을 자신의 삶으로 우회하여 전달할 수 있는 미래의 기술을 전제에 두고, 그 기억에 동반되는 물리적인 환경과 신체 사이의 이격 지점을 상상한 작품이다. 작품 속 세계는 임계점이 넘어버린 기후 변화로 지상의 삶이 불가능해진 미래로 상정되어 있다. 관객은 숲의 안내자(고양이)를 따라 '메모리얼 포레스트'로 불리는 장소에서 출발하여 VR 장치에 삽입된 네 개의 플롯이 담고 있는 기억의 '순간'을 거닐게 된다. 가상의 공간 안에서 관객은 다양한 물성의 기억을 더듬어 가며 이동하면서 시공의 안과 밖에 물질과 비물질로 존재하는 몸, 신체에 대해 감각하게 된다.

VR 인터랙티브 영상 옆에는 모니터 화면에 편집한 VR 영상이 재생된다. 영상 속 소리를 듣기 위해서는 수화기(핸드셋) 모양의 스피커 장치를 직접 들고 귀를 기울여야 한다. VR 장치를 통해 그 안에서 거닐며 경험하는 기억의 순간과, 관찰자 시점에서 영상을 바라보고 또 능동적으로 듣는 청취 행위가 서로 어우러지며 <배럴아이>는 여러 시제의 신체와 기억을 해석하게 만든다.

VR 테크니컬 디렉터: 이도하
VR 테크니컬 어시스턴트: 진서

BarrelEye

Omyo CHO

BarrelEye, incorporating glass sculpture (p.8), video installations, and VR work, envisions a future wherein people's memories can be transmitted into others' lives. It delves into the potential point of divergence between the body and the physical environment associated with those memories. This work portrays a world of the future where inhabiting Earth has become impossible due to climate change reaching a critical point. The audience starts from a place called 'Memorial Forest' and walks through the 'moments' of memory contained in the four plots inserted into the VR device, following a cat as their forest guide. The audience senses the body that exists as a material and non-material inside and outside of space and time, tracing back its memory of diverse physical properties in the virtual space.

The edited VR video is played on the monitor next to the VR interactive video. One has to hold a receiver-like speaker device and listen carefully to the sound in the video. The experience of memory within the VR device converges with the act of observing and actively listening to the video from the viewer's standpoint. *BarrelEye* prompts the audience to interpret bodies and memories through various temporal perspectives.

VR Technical Director: LEE DOHA
VR Technical Assistant: JIN SEO

<배럴아이>, 2022-2023

인터랙티브 VR, 단채널 영상, UV 프린트된 아크릴, 핸드셋 스피커, 알루미늄, 스테인레스 스틸, 패브릭
4분 3초, 가변설치

BarrelEye, 2022-2023

Interactive VR, single-channel video, UV printed acrylic, handset speaker, aluminum, stainless steel, fabric
4 min 3 sec, dimensions variable



전시 연계 프로그램

김영하 작가 강연

- 일시: 2024년 2월 17일 오후 3시
- 장소: 씨네큐브 1관
- 대상: 전시 얼리버드 입장권 사전 신청자
- * 자세한 사항은 세화미술관 홈페이지 PROGRAM
→ 전시연계 프로그램, 인스타그램 참고

아티스트 토크

- 전시 기간 중 논알고리즘 챌린지 2부, 3부
참여작가 토크 진행
- 일시
1) 2부 참여작가 토크: 3/09(토), 오후 2시
2) 3부 참여작가 토크: 3/16(토), 오후 2시
- 장소: 세화미술관
- 대상: 전시 입장권 소지자
- * 자세한 사항은 세화미술관 홈페이지 PROGRAM
→ 전시연계 프로그램, 인스타그램 참고

박관우 <도슨트 프로그램> 퍼포먼스

- 전시기간 중 2부 참여작가 박관우 <도슨트 프로그램>
퍼포먼스 진행
- 일시: 전시 기간 중 매일 1회, 오후 2시
- 대상: 전시 입장권 소지자
- * 자세한 사항은 세화미술관 홈페이지 PROGRAM
→ 전시연계 프로그램, 인스타그램 참고

컬렉티브 그룹 SEOM:(섬:)과 함께하는

- 사운드워크(Soundwalk) 워크샵**
- 우리 주변을 둘러싼 사운드스케이프의 볼륨을
높여보면 어떤 느낌일까? 익숙한 풍경을 낯설게
느끼며 사운드워크를 수행하고, 기억과 연결된 소리를
발견하고 기록해본다.
- 별도 신청
- * 자세한 사항은 세화미술관 홈페이지 PROGRAM
→ 전시연계 프로그램, 인스타그램 참고

차회(Tea Time) 워크샵

- 5대째 다원을 이어가고 있는 보향다원의 따뜻한
차와 다과를 곁들인 다도 수행을 SEOM:(섬:)의 작품
(드라마) 무대 위에서 진행한다.
- 별도 신청
- * 자세한 사항은 세화미술관 홈페이지 PROGRAM
→ 전시연계 프로그램, 인스타그램 참고

논알고리즘 챌린지 《4도씨》

주최 세화미술관
후원 흥국생명

관 장 서혜옥
전시총괄 박희정
전시기획 선우지은
전시지원 정다은
석지훈
장지영

운영지원 김진영
석채이
김소진

그래픽 디자인 데프스투
공간 디자인 힐긱
공간 조성 스페이스 다울
작품 운송 및 설치 아트스카이
사진 전병철
영상 스튜디오 사카린
영문번역 유수연 번역회사

인쇄 홍익그래픽스

발행처 세화에술훈화재단, 서울시 종로구 새문안로 68,
흥국생명빌딩 2층
02-2002-7789(7785)
<https://www.sehwamuseum.org>

이 책에 수록된 글과 이미지의 저작권은 세화미술관,
작가, 소장처 및 해당 저자에 있습니다. 저작권법에 의해
보호받는 저작물이므로 무단 전재 및 복제를 금합니다.

©2024, 작가와 저자 및 세화미술관

Non-Algorithm Challenge ‘4°C’

Organized by Sehwa Museum of Art
Sponsored by Heungkuk Life Insurance

Director Seo Hye Ock
Exhibition Supervised by Park Hee Jung
Curated by Sunwoo Jieun
Curatorial Supported by Jeong Daeun
Suk Ji-hun
Jang Jiyoung

Operational Supported by Kim Jin-young
Seok Chae Y
Kim Sojin

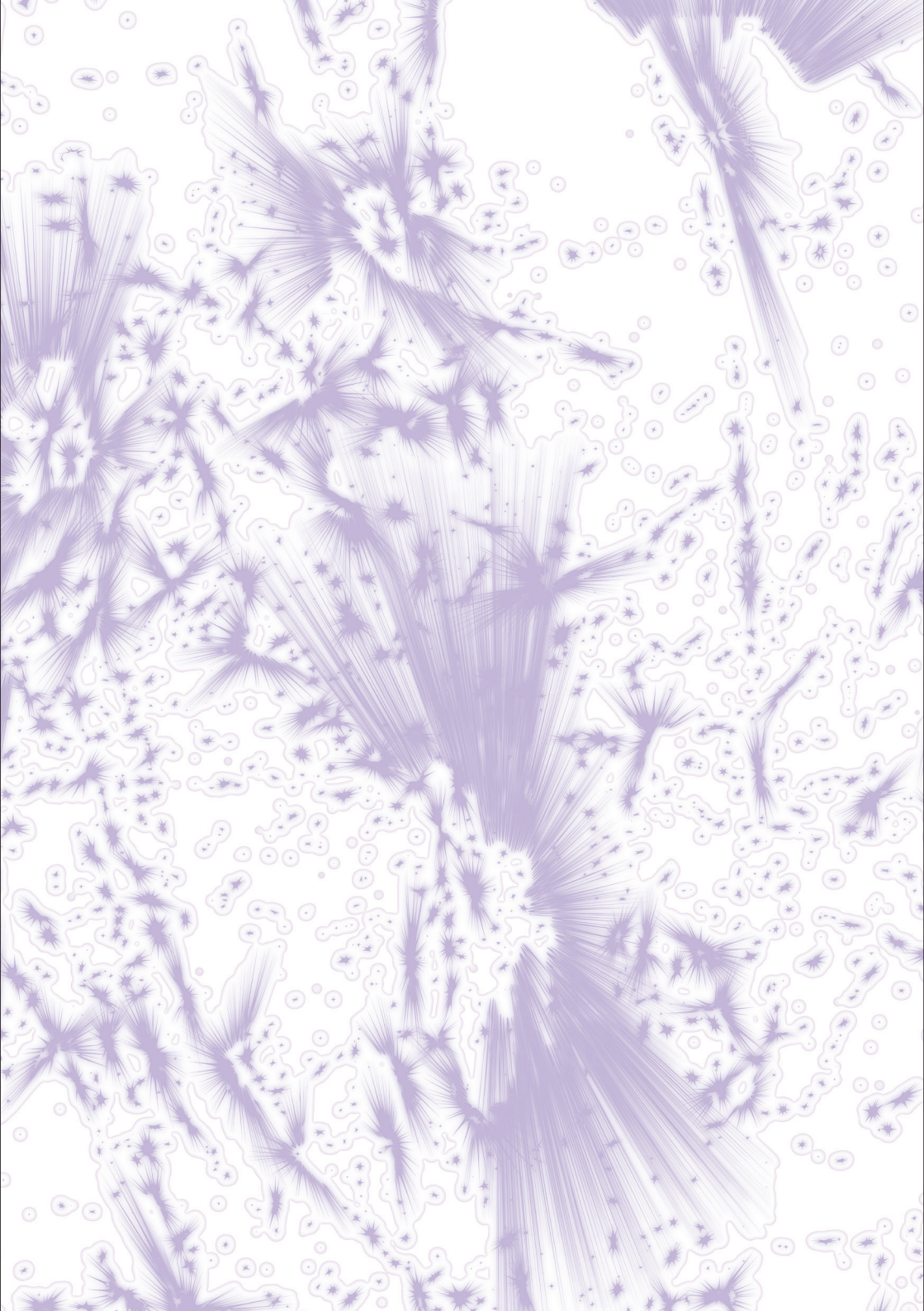
Graphic Design DEFSTU
Space Design HILGEUT
Construction Space Dawol
Art Handler Art Sky
Photograph Jeon Byung Cheol
Video Studio Saccharin
Translation artntext

Printing hongikgraphics

Published by Sehwa Art and Culture Foundation
2F, Heungkuk Life Ins. B/D, 68, Saemunan-ro,
Jongno-gu, Seoul, Korea

All right reserved. No part of this publication can
be reproduced in any manner without permission
from Sehwa Museum of art, artists, authors.

©2024 Sehwa Museum of Art, Korea



세화미술관

서울시 종로구 새문안로 68 흥국생명빌딩 3층

3F, Heungkuk Life Ins. B/D, 68, Saemunan-ro, Jongno-gu, Seoul, Korea
02-2002-7789(7785)

- www.sehwamuseum.org
- www.youtube.com/@sehwamuseumofart4428
- [Instagram.com/sehwamoa](https://www.instagram.com/sehwamoa)

주최 **SEHWA MUSEUM** OF ART

후원



Heungkuk
Life Insurance