

Natural Pixel

이재민 개인전

n a t u r a

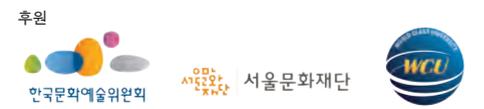
|
p i x e |

Natural Pixel 이재민 개인전

일시 2013년 8월 8일 ~ 29일
장소 GALLERY MARK
서울시 강남구 청담동 100-23 번지 2층
T. 02-541-1311
H. www.gallerymark.kr
E-mail. info@gallerymark.kr

발행 이재민, 갤러리마크
기획 및 제작 이재민, 갤러리마크
전시서문 김성호 미술평론가

디자인 Grey Editions (김경원)
인쇄 영풍인쇄사



J A E M I N L E E

Artist Statement

When I see various actions and patterns that occur in nature, I ask myself questions: why are these phenomena beautiful for me, and why do these shapes and forms impress me? My projects begin to answer these questions and express my responses by using modern technology.

One rainy day, while watching the water flowing endlessly down the window, I thought how interesting it would be to express the movement and the shape of the water which flowed past with light. I made an interactive installation, *Water Lights* (2004). When people approach the work, water runs over light-emitting diodes (LEDs) and the lights come on when the water touches an LED. Then the intensity of the LED is regulated by the quantity of water running over it. In addition, a visitor can participate by sprinkling water on the surface of the installation, which then turns on the lights.

I look for new relationships between technology and nature. How we use technology to imitate natural phenomena is a subject of great concern to

me. I allow nature to literally play a part in my works, and by observing the visualization of the unpredictable sequence in nature, the public has the opportunity to achieve a closer connection with nature.

The perception of nature as something to be protected undermines its strength and elevates the force and influence of humans. I see nature not in a way that is separate from humanity, but in a way that recognizes the intimacy between the two. The sky is the eyes, the river is the blood vessel, the wind is an exhalation, the rain is a tear, and the wave is the beating of the heart.

Modern technology should not be viewed as a way to control or destroy nature. I use nature as an interactive medium that participates in my installations. As the elements of nature influence my work, visitors experience those elements in new ways, both emotionally and physically. By creating harmony between technology and nature, I hope to show that the two can coexist.



Water Lights Painting 인터랙티브 설치, 90×50×210cm, LED 전자회로·아크릴·물·붓, 2006
My Umbrella Likes the Rain 가변 설치, LED 전자회로·우산·물, 2007

작업 노트

그날도 7월의 장맛비가 하염없이 내리고 있었다. 나는 창문에 떨어지는 빗방울들을 바라보았다. 처음부터 끝까지 한 번에 죽 흘러내리기도 하고, 중간에 잠깐 멈추어 서기도 하는 모습들이 재미있었다. 한 방울이 떨어지면 나는 다음 빗방울이 떨어질 만한 곳으로 시선을 옮겨 보았다. 그러다가 동시에 두 방울이 비슷한 위치에 떨어지면 순간 나도 모르게 혼자 내기를 걸어 본다. 왼쪽 빗방울이 먼저 떨어질 거야. 그리고 경주는 시작된다. 처음 출발은 비슷했지만 창문의 중간지점을 넘어 서면서부터 왼쪽 빗방울이 속도를 내기 시작하였다. 음 ... 역시 나의 예상이 맞았구나. 하지만 거의 끝인 지점을 눈앞에 두고 갑자기 왼쪽 빗방울이 멈추어서 버렸다. 그 사이 오른쪽 빗방울이 무서운 속도로 내려오다가 멈춰 서있던 왼쪽 빗방울을 덮쳐버렸다. 그렇게 두 빗방울은 하나가 되어 창가로 떨어졌다. 예상 밖의 일이었다.

나는 한참을 바라보다가 문득 저 빗방울의 예측 불가능한 움직임들을 빛으로 표현해 보고 싶은 생각이 들었다. 실제로 빗방울이 지나가는 자리마다 빛이 켜지면서 자연스러운 빛의 흐름을 만들어 내고 싶었던 것이다. 그렇게 시작되었던 것 같다. 어느덧 10년이 지나고 오늘도 나는 빛을 켜고 있다.

‘내추럴 픽셀’이라는 인터페이스와 ‘디지털 미디어’의 따스한 인터랙션

김성호 미술평론가

김성호 미술평론가

디지털 멀티미디어 시대의 시각예술가

사진, 영화의 등장 이후 미디어의 발전이 다채널화되고 세분화된 오늘날 디지털-멀티미디어의 시대에서, 이미지에 대한 생산자와 수용자 간 간극은 무너진 지 오래이다. 과거의 시대에 회화, 조각, 사진 등 전문적인 시각적 미디어를 다루는 테크놀로지를 함양하지 못했던 대중은 언제나 수용자의 자리에만 머물 따름이었지만, 60년대 휴대용 비디오카메라의 등장 이후 휴먼 컴퓨팅과 디지털 컨버전스가 창출하는 세계에서 수용자들은 더 이상 수용자만으로 머물지 않는다. 오늘날 수용자들은 이미지의 또 다른 생산자가 됨으로써, 그간 이미지 생산에 있어서 시각예술가들만이 점유했던 특권의 영역을 넘겨받게 된 것이다. 이제 이미지의 생산, 유통, 소비는 평범한 이들의 일상에서 벌어지는 평범한 사건들이 되었다.

이처럼, 미디어가 일상이 된 오늘날 미디어아트란 무슨 의미가 있는가? 또한 디지털 멀티미디어를 다루는 기술을 일반 다수가 터득하고 있는 현실에서 시각예술가들은 무엇을 해야만 하는가? 일반 대중이 쉬이 구사할 수 없는 첨단 테크놀로지를 구현해야만 하는 것인가? 이 시대에 미디어 아티스트의 역할은 무엇인가? 오늘날 디지털미디어 환경에서 시각예술은 어떠한 방향성을 지니고 나아가 하는 것인가?

시각예술가 이재민의 미디어아트에는 위와 같은 질문들에 기초한 화두로 가득하다. 광고멀티미디어디자인을 공부한 이후 ‘아트와 테크놀로지’를 전공하며 미디어아트의 세계에 뛰어들든 그의 이력에서 유추해볼 수 있듯이, 일견 그의 작업은 누구도 쉬이 모방할 수 없는 하이테크놀로지에 기반한 매체 탐구에 집중되고 있는 듯이 보인다. 즉 피상적으로는 비예술인들이 미디어를 활용하여 이미지 생산을 거듭하고 있는 테크놀로지와는 차원이 다른 하이 테크놀로지를 구사함으로써 대중들의 미디어를 통한 이미지 생산과는 차별화되는 미디어아트의 진면목을 과시적으로 드러내려는 듯이 보일 수 있다.

그러나 미디어아티스트 이재민의 하이 테크놀로지 작업이 추구하고 있는 본질적 면모는 이것과는 전혀 다른 차원에 내재해 있다. 그것은 한마디로 ‘차가운 디지털 테크놀로지’ 안에 ‘따스한 자연의 아날로그적 속성’을 담아내려고 하는 것이다. 또한 그것은 그의 미디어아트를 중매쟁이로 삼아 ‘인공의 테크놀로지’와 ‘자연(또는 인간)’ 사이에서 맞선을 중재하려는 것이다. 차갑고 무감각적일 뿐 아니라 냉혹하기조차 한 미디어가 과연 어떻게 자연(또는 인간)과 더불어 따스한 ‘관계 맺기’를 실천해낼 수 있을까?

디지털 테크놀로지에서부터 상상하는 내추럴 픽셀

픽셀(pixel)이란 “컴퓨터 이미지를 구성하고 있는 최소 단위의 점”으로서 “컴퓨터 디스플레이”로부터 태어난 지극히 인공의 산물이지만, 작가는 그것에 자연적 속성을 부여함으로써 ‘인공의 이미지’로부터 ‘자연의 그것’으로 변형시켜낸다. 그러니까 그의 작품에서 명료한 수열의 법칙을 따라 이합집산하는 ‘디지털 픽셀’들을, 생성소멸의 자연의 법칙을 따라 예측 불가능한 만남을 지속하는 ‘아날로그 픽셀’ 혹은 ‘내추럴 픽셀(natural pixel)’로 변형시켜내는 것이다. 그런 면에서 그에게 있어 내추럴 픽셀은 삭막한 디지털 테크놀로지에 호흡과 생명을 주는 하나의 은유적 장치로 기능한다.

흥미로운 것은 그의 은유적 장치인 ‘내추럴 픽셀’이 인공(또는 미디어)과 자연(또는 인간)을 만나게 해주는 중매쟁이에 다름 아니라는 것이다. 또 다른 관점에서 내추럴 픽셀은 그의 작품에서 형식과 내용을 연애시키는 뚜쟁이이기도 하다. 그의 작품의 형식은 지극히 ‘디지털 인공’의 산물이지만 그것의 내용은 ‘아날로그 자연’의 산물로 변형되어 나타난다. 그가 심혈을 기울여 창작에 매진했던 그간의 작품 곳곳에는 이러한 ‘내추럴 픽셀’이라는 은유가 매개하는 아날로그 자연의 이미지가 드러나 있다.

구체적으로 작품을 살펴보자. ‘빛의 공간(light space)’을 표방하는 작품 〈The Stone〉(2010)은 대표적이다. 생각해보자. 빛은 애초에 자연의 것이지만, 인공의 테크놀로지를 통해 변형 생산된 ‘의사자연(擬似自然)’으로서도 존재한다. 그것은 ‘인공(의 테크놀로지)’과 ‘자연’을 공유하는 시각현상으로 우리에게 밤낮으로 출현한다. 작가는 이러한 빛의 자연성과 인공성을 한꺼번에 작품 〈The Stone〉위에 얹어놓는다. 이 작품은 실제로 2000개의 엘이디^{LED}가 둘러싸고 있는 전자회로 뭉치이지만, 그것의 이미지는 우리가 어느 산에서나 쉬이 발견할 수 있는 바위 덩어리를 ‘발포 우레탄’이라는 재료로 형상화한 것이다. 울퉁불퉁한 바위 표면

위를 둘러싸고 있는 가로, 세로 각각 2cm 크기의 모듈로 이루어진 무수한 엘이디 전구들은 빛을 감지하는 센서와 연결되어서 주위 환경의 밝고 어둠의 정도에 따라 조명을 조절함으로써 놀랍게도 바위 덩어리의 입체적인 양감과 음영을 스스로 만들어낸다.

이런 장치는 0과 1의 조합으로 작동하는 디지털 모듈의 지시적 움직임 자체가 유기적인 환경으로부터 영향 받고 있는 것임을 반증하는 것이다. 쉽게 말해 디지털 테크놀로지를 자연과 닮은꼴로 만들어놓는 것이다. 궁극적으로 그것은 자연 이미지의 복제를 의미하기 보다는 자연의 본성에 대한 모방을 의미한다. 즉 실제적인 ‘디지털 픽셀’의 움직임을 자연, 환경으로부터 모방하거나 그것들에 전적으로 의탁하면서 아예 그 스스로 ‘내추럴 픽셀’의 위상으로 변형되는 것이나 다를 바 없다고 할 것이다.

결론적으로, 작품 〈The Stone〉은 디지털 테크놀로지에서부터 내추럴 픽셀을 상상하고 그것에 관한 다음과 같은 가능성을 실험하는 그만의 작가적 상상력의 산물이라 할 것이다. : 디지털 픽셀이라는 수동적인 미디어의 존재에 자연의 생명력과 호흡을 불어넣을 수 있을까?

이미지 변형의 인터페이스

디지털 테크놀로지에서부터 내추럴 픽셀의 가능성을 탐구하는 작가적 상상력은 작품 〈The Stone〉(2010) 이전의 다른 작품들에서도 이미 선보인 바 있다. 그것은 ‘물’이라는 실제의 자연물을 라이트아트 내부로 잠입시킨 〈Water Lights〉(2004-2012)라는 일련의 시리즈 작업에서이다. 이것은 물을 감지하는 센서와 연결한 각각의 엘이디 전구들을 작품에 무수히 장치한 후, 표면 위로 물이 흐르도록 장치함으로써 물이 닿은 엘이디가 발광하도록 하거나, 표면 위에 관람자가 물을

적신 붓을 이용하여 그림을 그리게 함으로써 엘이디가 조명을 밝히도록 하는 작품이다.

여러 에디션을 통해 기술적 변모를 드러낸 이 시리즈물에서 작가가 일관되게 주목하는 지점은 ‘실제의 자연’이 ‘인공의 테크놀로지’를 제어한다는 것이었다. 이것은 달리 말하면, ‘이미지의 복제’를 거듭하는 미디어의 그간의 획일적인 존재론에 질문을 제기하면서, 유기적이고 예측불가능한 자연과 같은 존재론이 디지털 테크놀로지에도 가능한지를 묻는 작업인 것이다. 디지털 테크놀로지가 대표하는 속성이었던 이미지 복제로부터 한 발 더 나아가 이미지 변형의 가능성을 탐구하려는 시도 말이다. 그것은 그의 라이트아트를 통해서 미디어의 ‘선형적이고 예측 가능한 고정된 이미지 복제의 존재론’으로부터 자연의 ‘비선형적이고 예측 불가능한 역동적인 이미지 변형의 존재론’을 탐구하는 것에 다름 아니다. 이러한 작업태도는 물의 흐름과 양을 조절한다든가 ‘센서에 닿는 물의 양에 따라 엘이디 조명의 밝기를 달리하는 방식으로 자연과 닮은 미디어의 존재론’을 실험하는 그의 노력에서 여실히 살펴볼 수 있다.

여기서 표피적으로 인공(엘이디)과 자연(물) 사이의 인터페이스(interface)는 센서 장치와 같은 것이지만, 본질적으로 그것은 이미지 변형을 실험하는 그의 라이트아트 전체가 된다. 우리가 앞서 인공(또는 미디어)과 자연(또는 인간) 사이에서 작동하는 중매쟁이로서의 ‘내추럴 픽셀’이라는 은유적 장치를 살펴보았듯이, 그의 라이트아트 역시 중매쟁이, 뚜쟁이이다. 그것은 보다 더 전문적 의미에서 이제 다양한 인터페이스로 확장한다.

예를 들면, 그의 또 다른 작품 〈The Light of Waves〉(2011)은 부산 송도해수욕장에 설치되어 실제의 파도를 이용함으로써, 라이트아트 자체가 인공과 자연 사이의 인터페이스로서 기능하게 만든다. 썰물과 밀물의 움직임에 반응하는 그의 라이트아트(2500여개의 엘이디가 설치된 구조물)은 그것 자체로 자연(바다,

파도)과 인공(육지, 미디어) 사이에 위치한 중간자로서의 인터페이스인 것이다. 그것은 낯선 인공(semi-artificiality)임과 동시에 작가의 말대로 “낯선 자연(semi-nature)”이기도 하다. 여기서 세미^{semi.}란 개념은 원칙적으로 그의 작품 자체가 이미 자연일 수 없는 인공적 존재임을 선포하는 것이지만, 그럼에도 그것은 동시에 끊임없이 자연이 되고자 그의 희망을 이야기하는 것이기도 하다.

그런 차원에서 그가 실제의 자연환경으로 뛰어들며(자연과 접촉하며) 만들어낸 ‘미디어 테크놀로지의 수사학으로서의 인터페이스’의 미학이란 다분히 중의적이다. 이처럼 자연이 결코 될 수 없지만, 자연이 되고자 하는 인공(라이트아트)의 매우 단순하지만 끈질긴 ‘변형을 지향하는 욕망’은 그의 독특한 인터페이스 디자인이 창출하는 미학이자 그의 작품이 견지하는 근본적 힘이라 할 것이다.

따스한 인터랙션

이재민은 이번 전시에서, 상기의 구작들과 더불어 올해의 최신작들을 함께 전시함으로써 자신의 그간의 작업들을 현재적 맥락에서 총체적으로 재정찰하고자 한다. 그가 작가노트에서 〈Natural pixel〉이라는 타이틀의 이번 전시를 "빛이라는 매체를 이용하여 관객들과 상호작용하는 라이트아트 전시"임을 천명하고 있듯이, 그의 작품에서 인터랙션은 매우 주요한 개념이다. 그런 면에서 전시명 내추럴 픽셀은 그의 작품에서 인터페이스를 의미하는 용어임과 동시에 인터랙션을 발화시키는 개념이 된다. 즉 인공과 자연 사이의 인터페이스 개념이 라이트아트와 관람자 사이의 인터페이스로 확장하는 지점에서 그의 작품이 배태한 인터랙션은 활발히 작동하기 시작한다.

생각해보자. 그의 라이트아트가 표방하는 ‘내추럴 픽셀’이라는 인터페이스가

아무리 자연적임을 지향한다고 할지라도 그것은 태생적으로 인공을 버리지 못하는 기계적 또는 전자적 속성을 지닌다. 전자적 속성을 숨기고 자연적임을 갈망하기. 그것이 바로 그의 작품이 지닌 인터페이스의 미학이다. 그런데 참으로 흥미롭게도, 그 인터페이스 자체를 실감나게 숨기는 것으로부터 관람자의 인터랙션은 활발하게 꿈틀대기 시작한다. 즉 작품과 자신 사이에 놓인 인터페이스가 숨겨지면 숨겨질수록 그것이 도대체 무엇인지를 확인하려는 관람자의 움직임이 활발해지는 것이다.

최근의 신작(I & You)곳곳에는 이러한 차원의 인터페이스와 인터랙션이 관계한다. 이것은 5000개의 엘이디 조명들이 지름 2m의 투과체의 원기둥 형태로 공중에 매달려 있는 작품이다. 각각의 엘이디 조명들이 모여 만든 원기둥 껍질과 같은 ‘심층 없는 표면’은 하나의 커다란 둥근 스크린으로 기능한다. 카메라 트래킹을 통해 기둥 주위에서 있는 사람들의 움직임을 포착하고 알맹이가 비어있는 이 기둥의 껍질에 드리워진 인물의 실루엣을 빛으로 표현해내기 때문이다. 여기서 ‘심층 없는 표면’이란 미디어 이론가 볼츠(N. W. Bolz)의 언급대로 디지털 시대에 마이크로화되고 전자화된 이미지를 지칭하기에 유효한 개념이다. 그것은 축지할 수 있는 대상들로부터 벗어나 비물질적인 것, 비가시적인 것들로서 대표되는 이미지이기도 하다. 이러한 개념들을 담고 있는 ‘심층 없는 표면’ 혹은 ‘껍질’로서의 기둥은 움직이는 인물의 실루엣을 사라지게 만들고 자신의 몸에 드리워지는 대로 해당 엘이디 전구들을 실시간으로 밝혀내면서 비물질성을 극대화한다. 따라서 그것은 애초에 있어야 할 ‘인물들의 검은 그림자’(실제적인 그러나 보이지 않는) 위치에 엘이디 빛으로 된 ‘인물들의 환한 그림자’(허구적인 그러나 비로소 보이는)를 엮어놓는 셈이다. 구체적으로 관람객의 형상을 포착하는 카메라, 이것과 연결된 센서, 엘이디 조명 등을 통해서 관람자의 그림자 패턴(부재)을 빛의 패턴(존재)으로 변형시키는 것이라 할 수 있다.

빛에 의해 형성되는 그림자와 같은 자연적 인터페이스를 숨기고 엘이디 조명으로

된 형상을 치환시켜놓은 이 작품에서 라이트아트의 특성은 극명하게 드러난다. 그가 자연의 속성을 인공의 매체로 시각화하고 있기 때문이다. 그럼에도 이 작품이 관객과의 사이에서 형성되고 있는 디지털 인터페이스는 처음부터 쉽게 발견되지 않는다. 그가 인터페이스를 ‘인공과 자연이 혼재하는 방식으로’ 숨겨놓고 관객과의 놀이와도 같은 흥미로운 인터랙션을 통해서 비로소 발견되게 만들어놓았기 때문이다.

이번 전시에서 고려되어야 할 뷰포인트중 하나! 그것은 관객들이 저마다 ‘신기하다’는 느낌을 가지고 놀이와 유희를 통해 숨겨진 인터페이스를 찾아내는 과정 속에서 활발하게 작동하는 인터랙션이, 언어적 메시지의 발견이 아닌 비언어적 메시지 자체를 즐기려는 움직임인 까닭에, 언제나 따스하다는 것이다.

에필로그: 감성의 지각에 손짓하는 비주얼 커뮤니케이션

이재민의 초심으로 돌아가 보자. 그는 작가노트에서 현재의 작업의 단초를 제공했던 10여 년 전의 어느 날을 회상한다. 그는 무심히 빗방울의 예측 불가능한 움직임을 추적하다가 그것의 자취를 라이트아트로 표현하려는 구상에 착수한다. 그의 글에서 살펴볼 수 있듯이, 이재민의 작업의 출발은 자연과 인공의 작위적 만남을 구축하려는 결과적 사유이기보다는 자연의 예측 불가능한 정체성에 대한 관심과 그것을 라이트아트의 그릇으로 어떻게 효율적으로 담아낼 수 있을 것인가에 대한 문제 제기로부터 비롯된 것으로 보인다.

일상 속에 느닷없이 개입해 들어온 자연의 모습으로부터 시작된 그의 라이트아트의 본질적 면모는, 초기의 설치작품부터 최근의 평면작품 〈하늘 조각〉시리즈에 이르기까지, 지각하는 것에 대한 수용자의 인터랙션을 고려한

'따스한 시각예술'이었다. 그가 디지털 테크놀로지를 통해서 구축한 자연의 이미지는 자연의 복제이기보다는 자연의 변형의 속성이었으며, 그가 늘 화두를 삼고 있던 것은 자신의 라이트아트와 디지털 인터페이스를 숨겨두고 관객이 흥미로운 여러 방식으로 발견할 수 있도록 상호작용적 실험을 거듭하는 일이었다. 나아가 그 실험은 특정한 언어적 메시지를 구체화하는 방식이기 보다는 지각에 반응하는 이미지로 중얼거리는 비언어적 메시지이자 우리의 시각에 호소라는 감성학(感性學)이었으며, 그가 꿈꾸는 소통이란 관객의 지각과 감성에 손짓하는 비주얼 커뮤니케이션이었다. 자연의 신비롭고도 정의하기 어려운 변형 이미지를 지금, 여기의 시공간적 맥락에서 지속적으로 실험하면서 말이다. 이런 관점에서 과거의 작품들을 성찰하고 미래적 전망을 한꺼번에 고민하는 이번 전시는 분명코 그의 총체적인 자기 점검을 통한 새로운 전환점이 될 것이다.

n a t u r

a

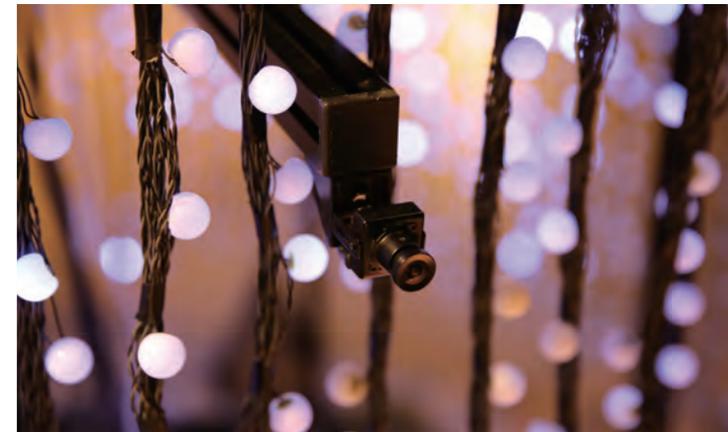
p i x e |

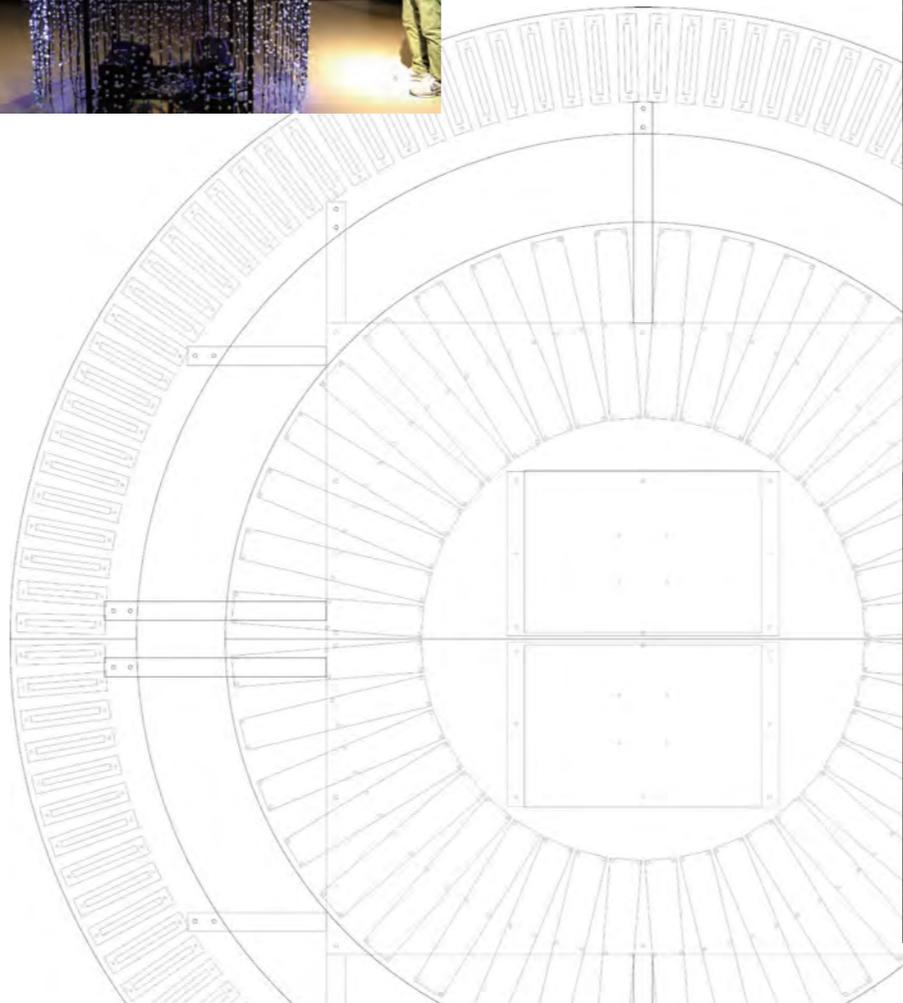


I & You 나와 너

도심 속에 있는 수많은 CCTV 카메라들은 매 순간마다 그 공간에 있는 사람들의 움직임들을 촬영하고 있다. 웬지 사람들의 모습이 CCTV 카메라가 달려있는 구조물 속에 저장되고 있는 것 같다. 나의 흔적이 저장되는 구조물과 너의 흔적이 저장되는 구조물은 CCTV카메라를 통해 서로 연결된다. 작품은 원기둥 형태의 LED 구조물 형태로 공간 속에서 움직이는 사람들의 모습들을 빛으로 반영한다. 시간이 지나면 공간 속 사람들의 모습들은 구조물에 저장되고 기억된다.

Closed-circuit television(CCTV) cameras everywhere in the city are recording the people's movements in the space. When I see the CCTV camera, the images taken by camera can be saved directly to the structure of the camera. A structure of my images and another structure of your images can meet on somewhere via these CCTV cameras. The work is a column-shaped interactive light installation that reflects light from viewer's movements in the space. The image of people in the space remain on the structure and memorize them.





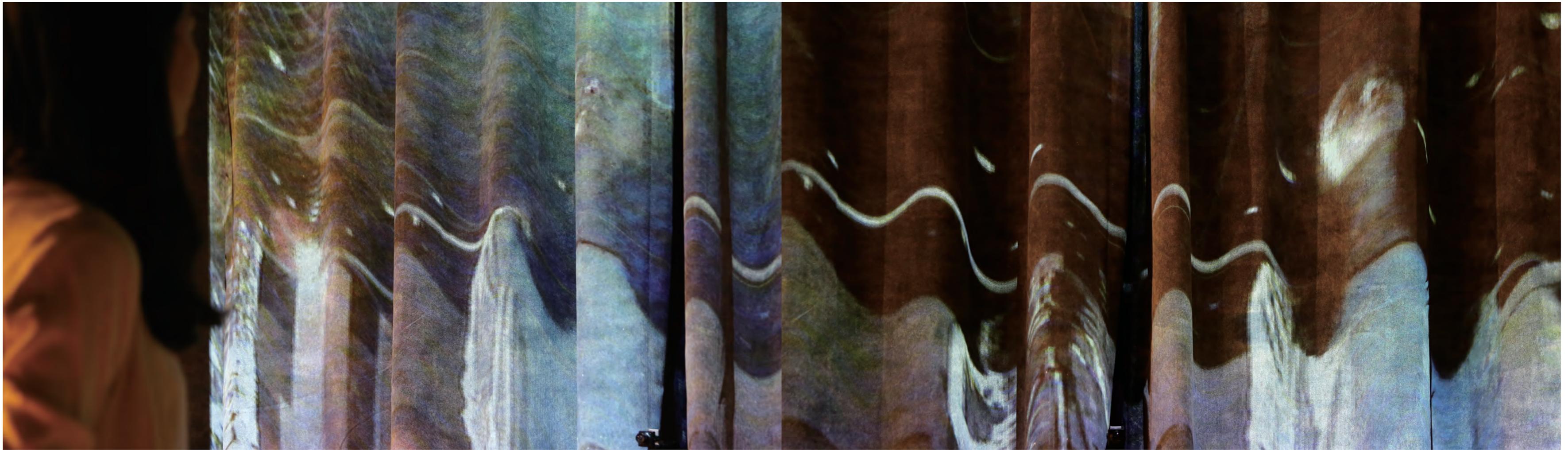
I & You 인터랙티브 설치, 200×200×260cm, LED 전자회로·카메라, 2013

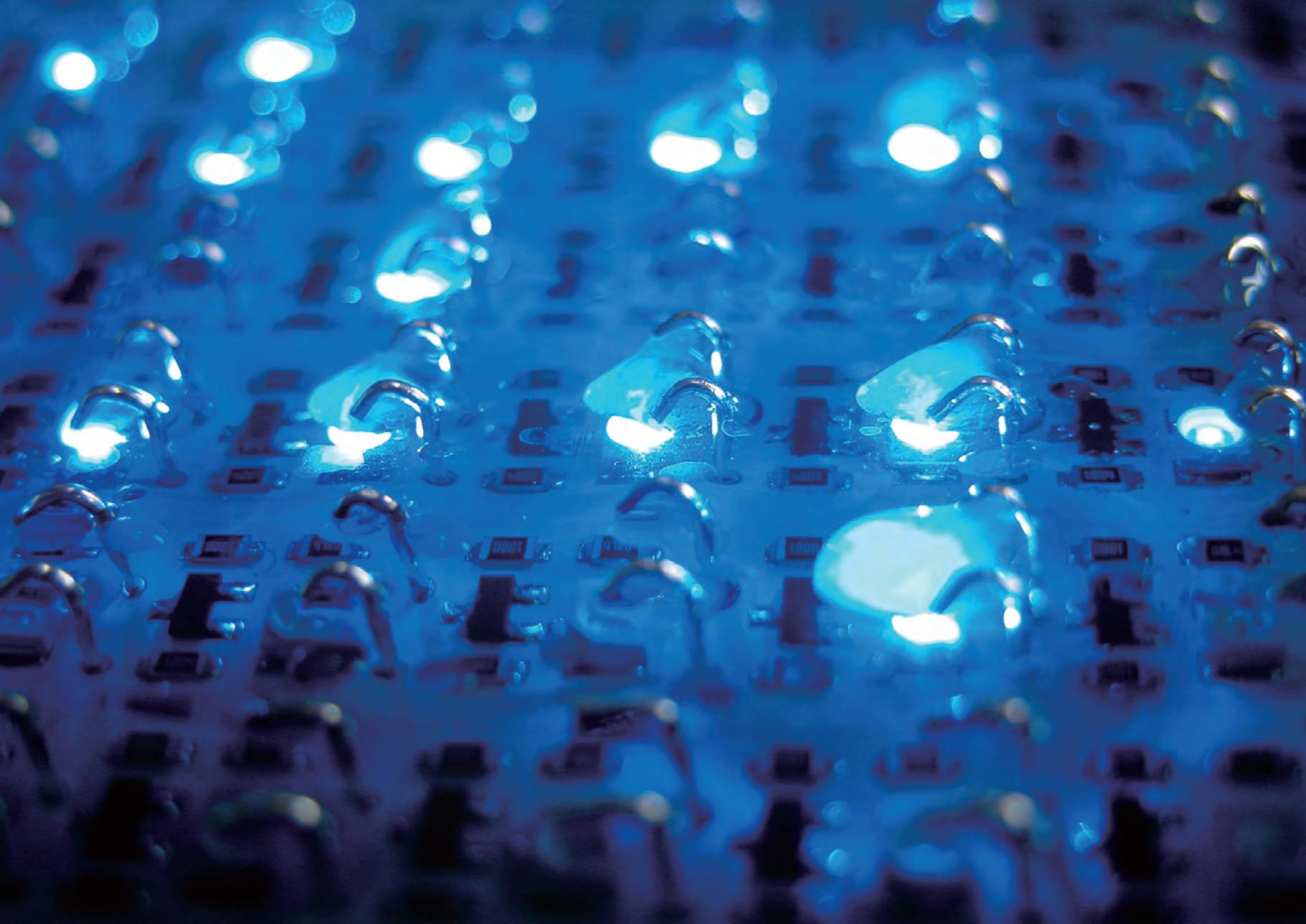
Curtain 커튼

나의 공간을 외부로부터 차단시켜주는 커튼에 나를 비추어본다.

I see myself mirrored in the Curtain which blocks my space from the outside world.





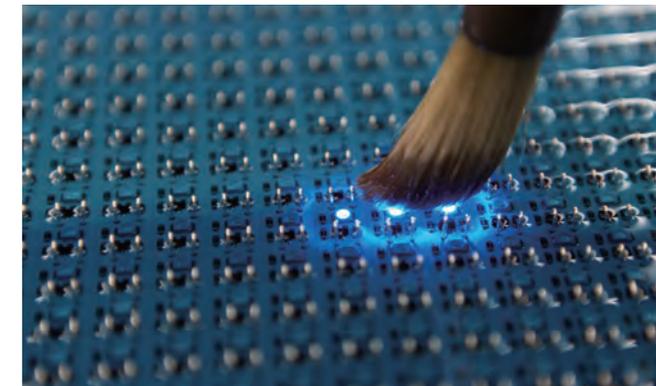


Water Lights 물빛

작품 물빛은 작품 표면을 흐르는 물줄기의 형태를 LED의 빛으로 표현하는 방법과 관객이 직접 자신의 손에 물을 묻히거나 붓을 이용하여 빛이 나는 그림을 그려 볼 수 있는 설치작품이다. 각각의 LED는 물을 감지하는 센서와 연결되어 있어 센서에 물이 닿으면 빛이 켜지며 물의 양에 따라 빛의 밝기가 제어된다. 본 작품은 LED 전자회로를 실제 자연의 요소인 물을 이용하여 제어한다는 점에서 작품의 의미를 찾을 수 있다. 규칙적으로 배열되어진 LED 전자회로는 예상치 못하는 물의 흐름에 따라 다양한 빛의 움직임들을 연출한다. 이는 항상 똑같은 이미지와 영상들이 반복적으로 재생되는 기존의 LED 스크린들과 차별화된 방법으로 관객들에게 새로운 경험을 제공해 줄 것이다.

The second and fifth Water Lights in a series called Water Lights that was developed from the original work since 2004. Water flows over LEDs every 30seconds, and the lights come on when the water touches an LED. The intensity of the LEDs is regulated by the quantity of water running over them. It consists of LEDs, transistors, and resistors for the lighting panel.

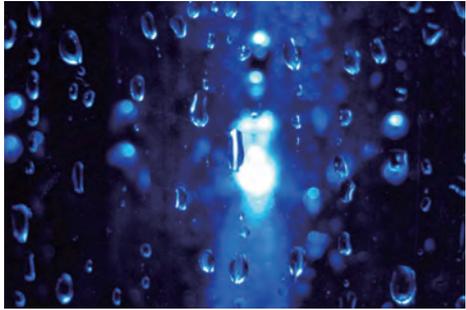
The third and fourth Water Lights developed from Water Lights Painting since 2006. This work is an interactive installation with lights encourages viewers to create various images with water on its surface. These gestures create changing patterns and images by illuminating LEDs whose brightness is controlled by each sensor in the painting's surface. The public contribute to this piece by painting with the wet brush or modifying the image by drying portions of it.



4th Edition (2012)



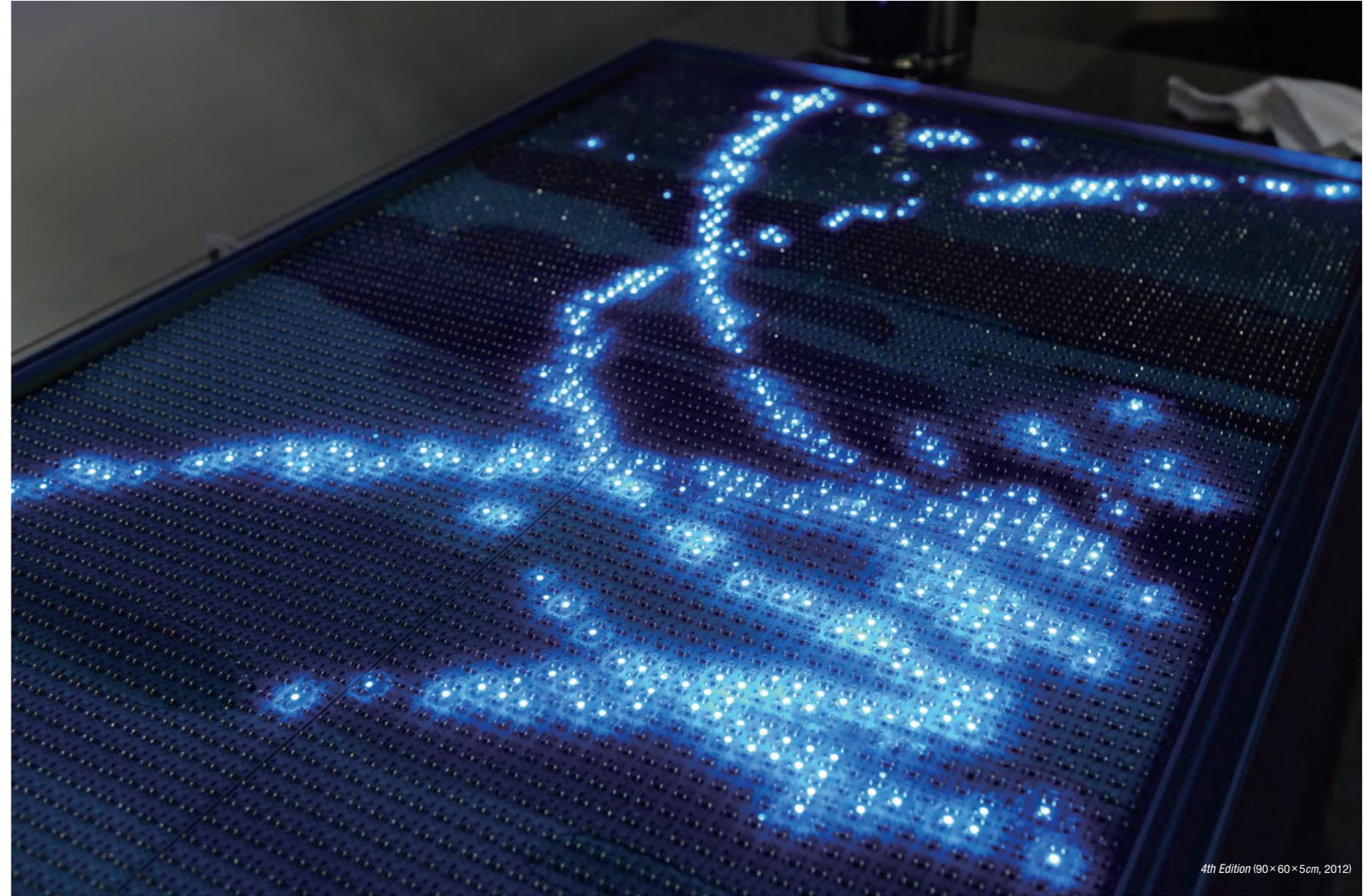
1st Edition (60×100×230cm, 2004)



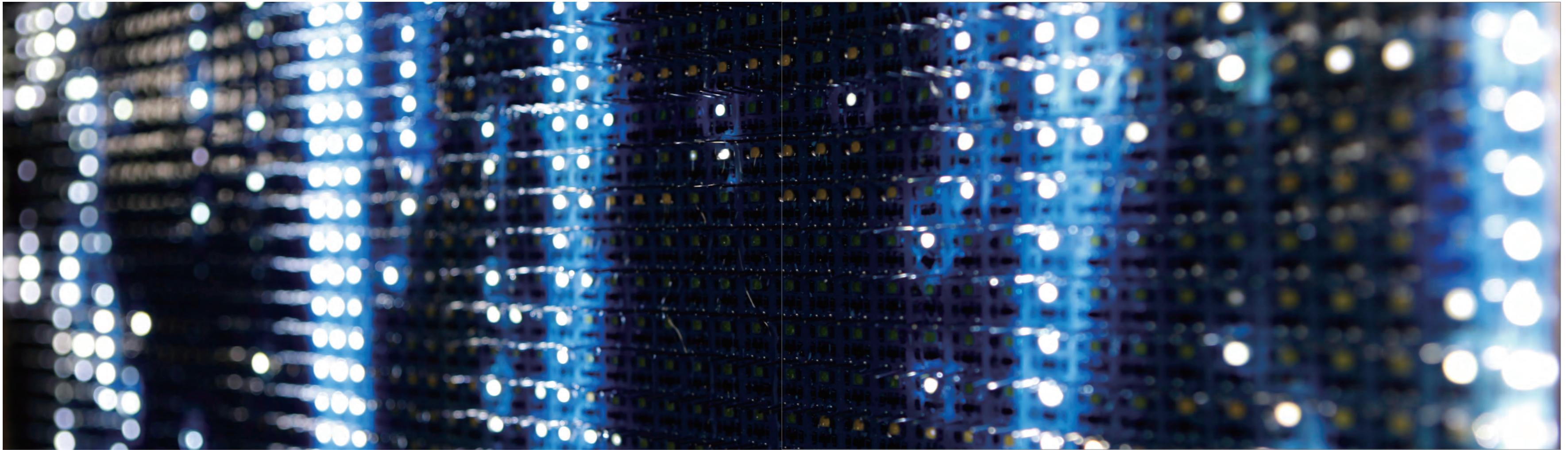
2nd Edition (90×50×210cm, 2006)



3rd Edition (60×40×5cm, 2008)



4th Edition (90×60×5cm, 2012)



Light Space ‘The Stone’

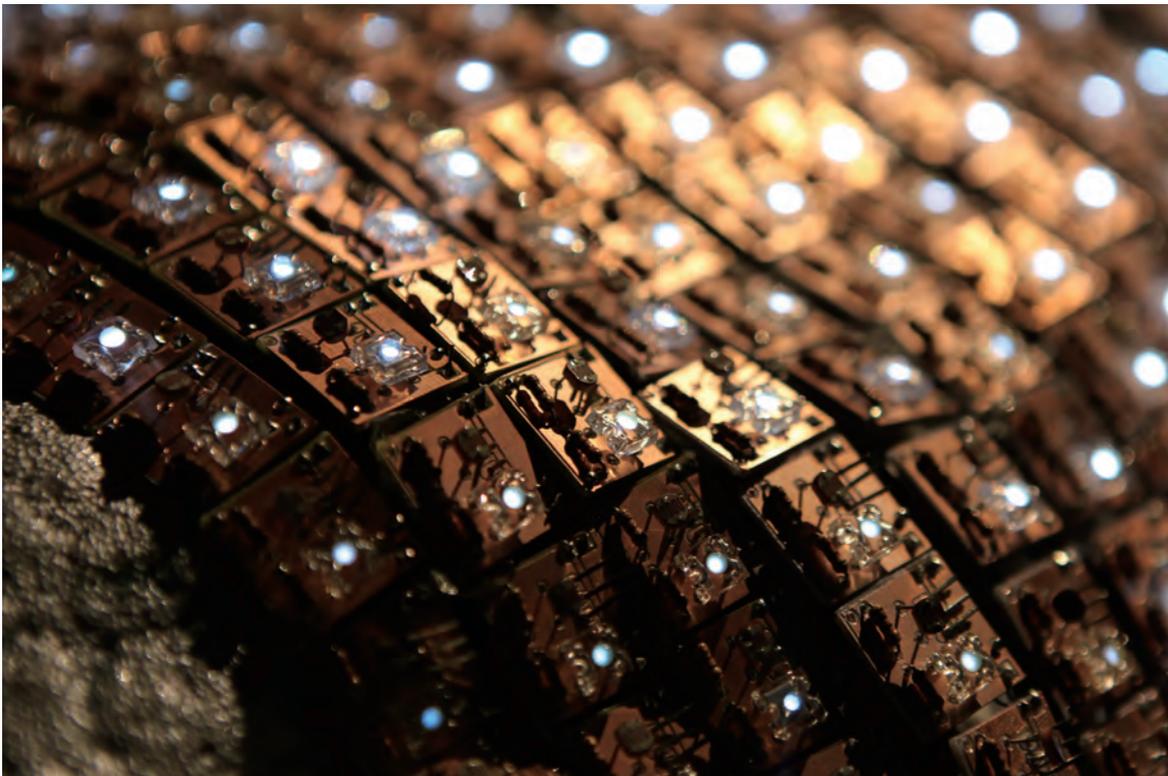
빛나는 공간 ‘돌’

Light Space <The Stone>은 2000개의 LED로 만들어진 바위형태의 설치작품이다. 각각의 LED는 주위의 빛을 감지하는 센서와 연결되어 가로 2cm, 세로 2cm 크기의 모듈을 이루며 작품 표면의 곡선을 따라 자연스럽게 배치되어져 있다. LED 모듈들은 주위의 밝고 어둠의 정도에 따라 빛의 밝기가 달라짐으로서 돌 모양의 입체적인 양감을 스스로 만들어내며 동시에 빛은 작품의 형태를 구성하는 조형적 요소로 사용되고 있다. 작품의 입체적인 형태는 기존의 정형화된 LED 스크린 형태에서 탈피하고자 하는 시도로서 불규칙적인 조형물에 대한 시각적 즐거움과 자연물의 형태를 이용한 디지털 조형물의 가능성을 제시한다.

Light Space -The Stone is an electronic installation, which uses light sensors to transform an inanimate stone into an interactive light installation. The surface of the stone is covered with 2000 electronic led modules reactive to the level of light hitting the stone.

This work adds a physicality to light that is not present in typical flat led screens. In a world dominated and in fact driven by how flat and thin a screen can be this work explores the possibility of a three-dimensional LED form. The lighting of each pixel in the piece changes according to the change in lighting condition surrounding them. In the work, the light becomes an element of the sculpture itself.





Light Space 'The Stone' 설치, 120×60×79cm, LED 전자회로·발포 우레탄, 2010



The Light of Waves

파도의 빛

파도의 빛은 부산 송도 해수욕장의 파도를 이용한 설치작품이다. 파도가 밀려오고 나가는 해안선 부분에 2500개의 LED를 설치하여 끊임없이 반복되며 변화하는 파도의 움직임을 빛으로 표현하는 작업이다. 각각의 LED는 파도의 움직임을 감지하는 센서를 가지고 있어 자연스러운 파도의 흐름을 빛의 패턴으로 보여준다. 작품은 바다의 경계에서 빛을 발한다. 자연 속에서 파도와 직접 상호작용하며 유기적으로 빛의 형태가 변화하는 조형물로서 디지털 테크놀로지가 야외의 자연과 어우러져 송도 해수욕장에 새로운 형태의 낯선 자연(semi-nature)을 형성하게 될 것이다.

The Light of Waves is a site-specific marine installation, which maps the irregular and repeated movements of waves onto an LED matrix dug into the beach surface. It consists of two thousand led modules, which sense the amount of seawater touching them. As the tide comes in and washes over the modules the motion of nature is visualized through light. The work illuminates a pattern integral to the cycle of nature: the tides. The movement of waves literally controls the cycle of leds and the installation. The organic nature of the piece contrasts with the digital programming and control of commercial led screens in modern cities. The work is a technological intervention between nature and humanity resulting in an installation that is both beautiful and unpredictable like nature itself.





The Light of Waves 설치, 1700×600×20cm, LED 전자회로·우레탄·플라스틱 용기·파도, 2011

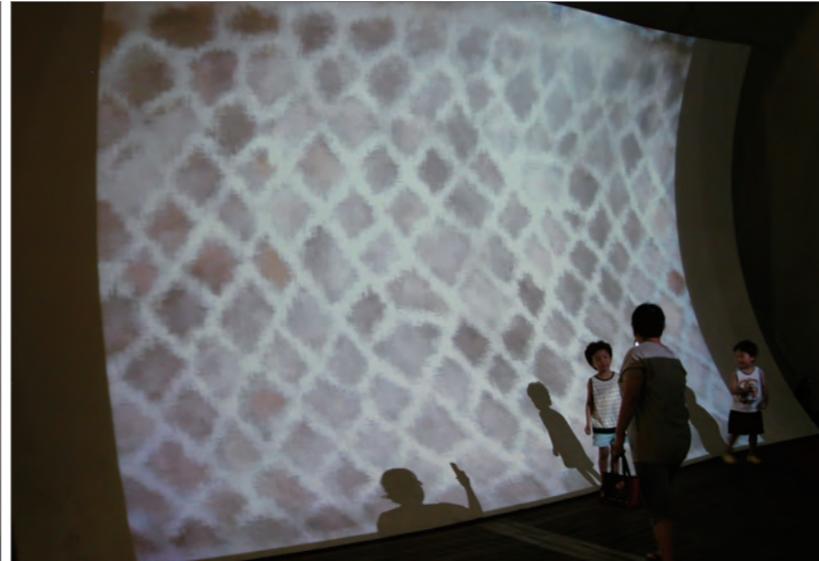


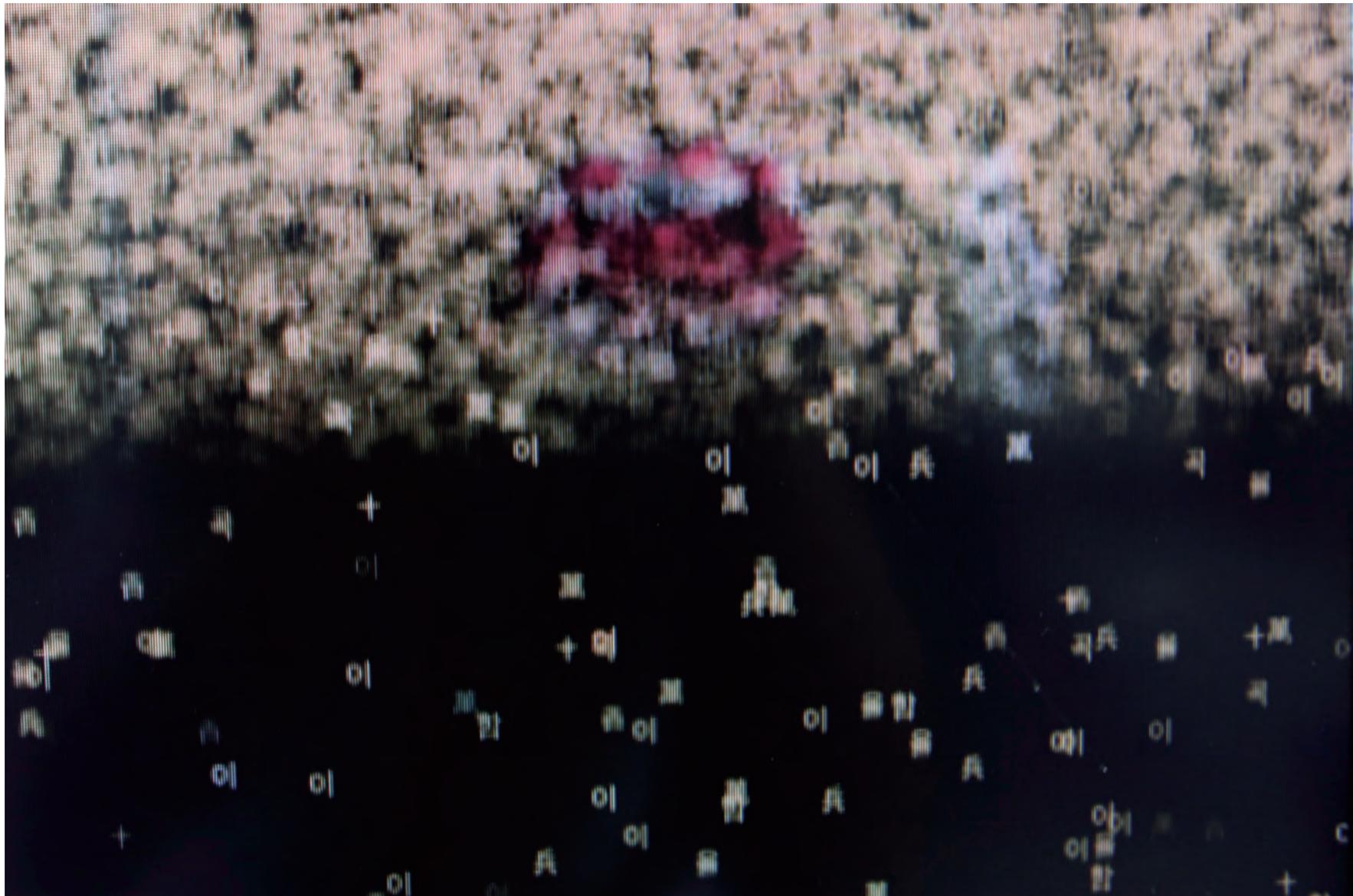
Landscape 풍경 風景

풍경은 한국인들과 한글과의 긴밀한 관계에서 영감을 얻은 뉴 미디어 예술 작품이다. 한국의 개개인들을 공동체로 묶어 생각해 보았을 때, 그 근본적인 단위가 가족의 성씨가 될 수 있을 것이다. 이 작품은 한국인들의 문자인 한글로 성씨를 적고, 이것으로 한국의 문화적 사회적 풍경들을 정의하고 구성했다. 작품 속 서울의 풍경들은 한국의 성씨를 나타내는 서울한강체의 글자들만으로 이루어져 역동적으로 보여진다. 폭포처럼 떨어지는 글자들은 조금씩 풍경 이미지들을 만들어 가며 각각의 글자들은 어느 순간 완전히 이미지와 함께 융화되어 버린다. 그리고 각각의 글자들은 이미지가 해체되면서 다시 드러나 보인다.

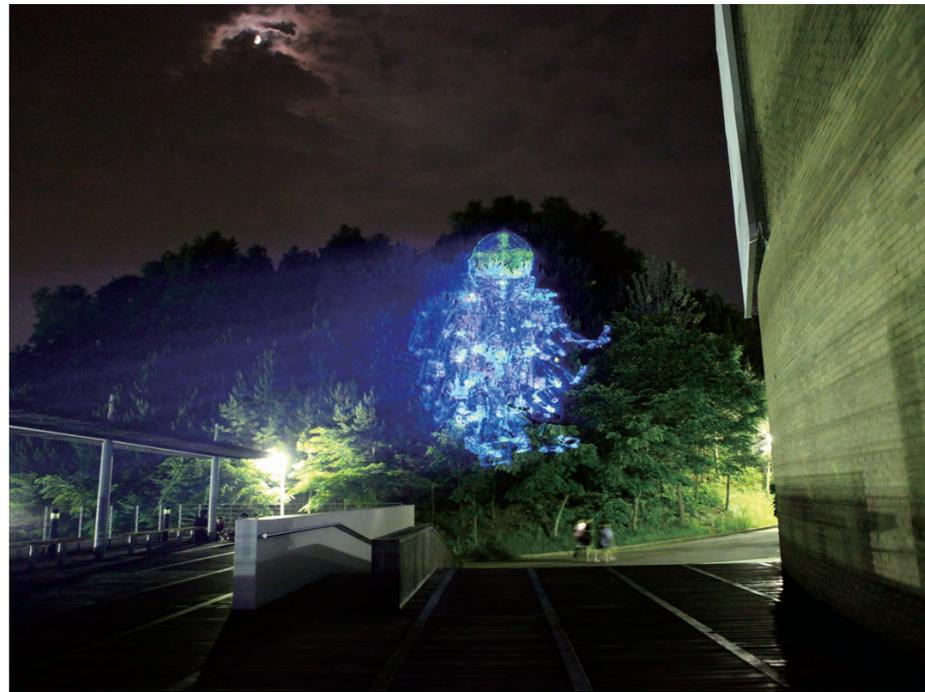
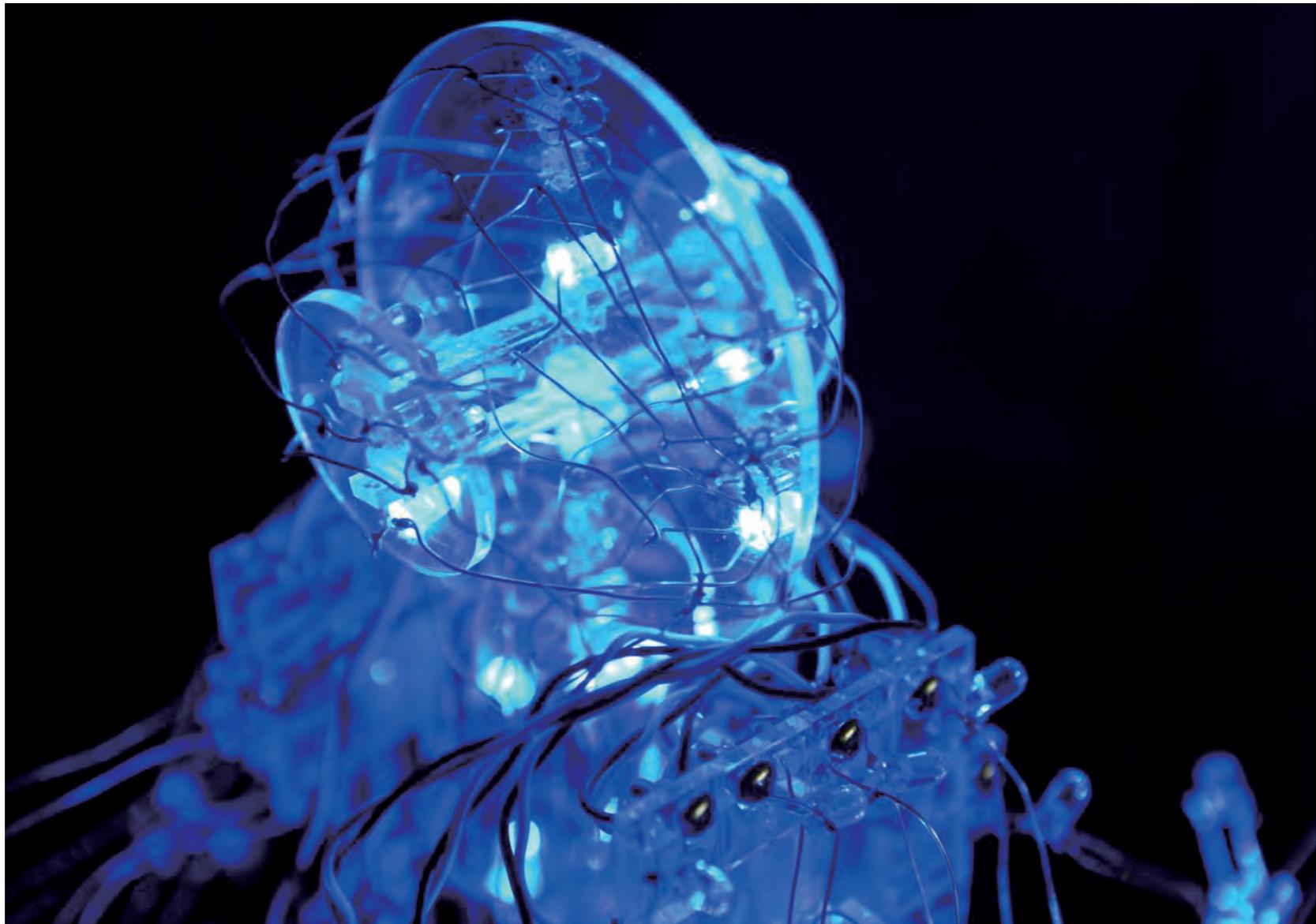
The intimate relationship between the Korean people and Hangeul is the inspiration for the Landscape installation. As fundamental to the Korean collective identity as are family names to personal identity, Hangeul defines and constructs the Korean cultural and social landscape. The scenes of Seoul in the Landscape installation are dynamically constructed solely from Korean surnames with Seoul Hangang and Namsan font. As the characters like the falling water fill the screen their individuality is momentarily absorbed into the image they assemble, only to appear again as the scene deconstructs.



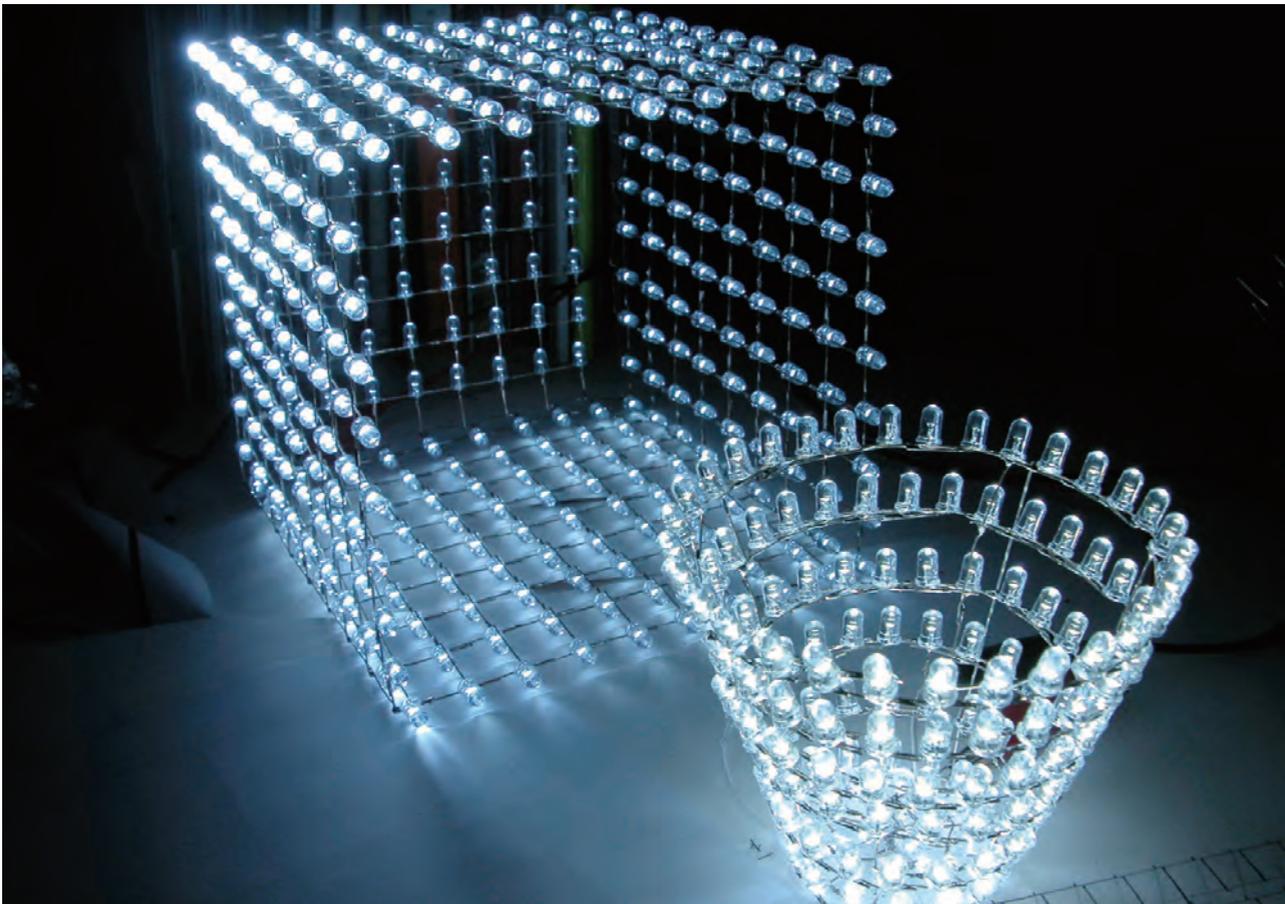




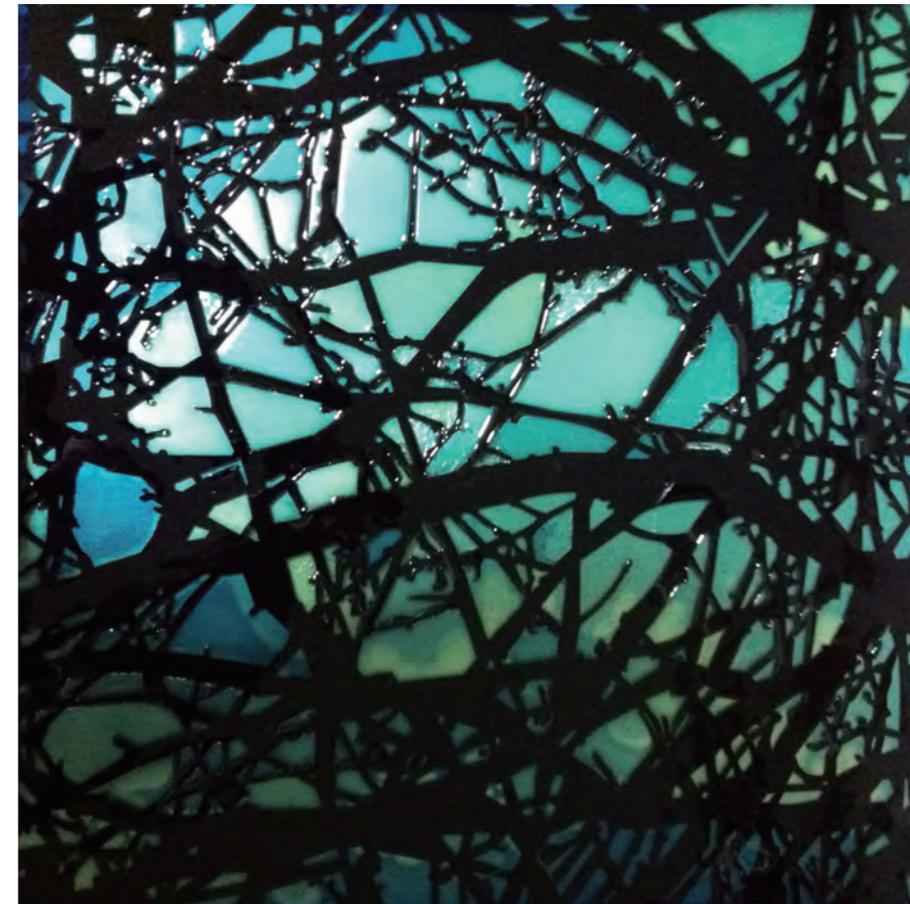
울곡풍경 영상 설치, 125 x 82 x 20cm, Processing - 모니터, 2010 | 공동작업: 이재민, Romy Achituv



Walking Man 설치, 35×50×60cm, 2012



Light Space 설치, 30×30×20cm, LED 전자회로, 2009



하늘 조각 #001 평면, 50×50×5cm, 우레탄, 2011



Evening Messages 설치, 180×600×300cm, LED 전자회로·아크릴, 2006



The Colors of the Wind 설치, 70×10×230cm, LED 전자회로·아크릴, 2006



The Ratio of Nature 설치, 320×10×200cm, LED 전자회로·아크릴, 2007

이재민 李在珉

ljm4939@gmail.com <http://www.jaeminlee.net>

학력

2007 시카고 예술대학(SAIC) Art & Technology Studies 석사

2005 홍익대학교 조형대학 광고 멀티미디어디자인과 학사

수상 및 레지던시

2013 예술창작지원-시각예술분야 선정, 서울문화재단, 한국

2012 최우수상, 2012 제 2회 JW중외 Young Art Award, 한국

2011 특선, 바다미술제 국제공모전, 부산비엔날레 조직위원회, 한국

2010 초대 작가, 강릉 하슬라아트월드 국제레지던시, 한국

주요경력

2009~2013 홍익대학교 WCU사업단 디지털미디어퍼블릭아트 연구소, 선임연구원

2009~2012 홍익대학교 세종캠퍼스 디지털미디어디자인전공 강사
(인터랙션디자인, 비주얼프로그래밍, 디자인프로세스 강의)

2007~2008 시카고 과학박물관(MSI), 인터랙티브 미디어 전시기술자, 미국

2011 강연, Physical Computing, 울산과학기술대학교, 한국

2008 초대 작가, isAT2008 워크숍, 한국예술종합학교, 한국

2008 강연, Current, Current, Current, 홍익대학교, 한국

2008 초대 작가, 하슬라 국제야외 미술관 심포지엄, 강릉 하슬라아트월드, 한국

2008 강연, thisAbility vs. Disability, 중앙대학교, 한국

2008 강연, Ecological Visualization, DePaul University, 미국

2006 강연, Ready Made Karma, 시카고예술대학(SAIC), 시카고, 미국

개인전

2013 Natural Pixel, 갤러리마크, 서울, 한국

2006 Water Lights, Gallery X, 시카고, 미국

그룹전

2013 Across_미디어아트 그룹전, 홍익대학교 현대미술관, 서울, 한국

2012 제2회 JW중외 Young Art Award 수상작 전시, 서울아트센터 공평갤러리,
서울, 한국

2012 나노코리아 2012, 한국세라믹기술원 주제관, 코엑스, 서울, 한국

2011 SIGGRAPH ASIA 2011 Art Gallery, 홍콩 컨벤션센터, 홍콩

2011 부산비엔날레 2011 바다미술제, 송도해수욕장, 부산, 한국

2011 Movement_미디어아트 쇼, W 호텔, 서울, 한국

2011 미디어 서커스展, 서울시 독섬유원지, 서울, 한국

2011 미디어아트 방법과 정신, 홍익대학교 현대미술관, 서울, 한국

2011 Digital Architecture & Large Scale Media Art, 문례예술공장, 서울, 한국

2011 하늘만큼 땅만큼展, 서울시 가든파이버 라이브관, 서울, 한국

2010 Technology의 명상-Media의 정원, 포항시립미술관, 포항, 한국

2010 동동 숲으로의 여행, 서울시 북서울 꿈의 숲, 상상특목미술관, 서울, 한국

2010 울곡이이함 디지털의장 프로젝트, 울곡이이함 사관실, 대한민국 해군

2010 ThisAbility, 부산 시청자미디어센터, 부산, 한국

2010 서울서체갤러리 미디어아트 프로젝트, 서울시 독섬유원지 자벌레전망대, 서울, 한국

2009 뉴미디어아트 국제 교류전 'ThisAbility', 북경 CAFA미술관, 북경, 중국

2008 유니버설 일렉트로닉 아트전, 성남아트센터, 성남, 한국

2008 전자예술 국제전시 'thisAbility vs. Disability', 토탈미술관, 서울, 한국

2008 ASIAGRAPH 2008 Digital Gallery, 상해 국제전시박람회, 상해, 중국

2007 MFA Thesis Show, G2 Gallery, 시카고, 미국

2007 다문화교류 국제전시(FOCI), Gene Siskel Gallery, 시카고, 미국

2006 SIGGRAPH 2006 Art Gallery, 보스턴 컨벤션센터, 보스턴, 미국

Jae Min Lee

ljm4939@gmail.com <http://www.jaeminlee.net>

Education

- 2007 M.F.A. Art and Technology Studies, The School of the Art Institute of Chicago, IL, USA
- 2005 B.F.A. Advertising and Multi-media Design, Hongik University, Korea

Award / Residence

- 2013 Grants for Arts Creation-Visual Arts, Seoul Foundation for Arts and Culture, Korea
- 2012 Grand Prize, Media Art Section, JW Young Art Award, Korea
- 2011 The Special Selection Award, Busan Biennale 2011 Sea Art Festival
- 2010 Invited Artist, 2010 Gangneung Haslla International Residency, Haslla Art World, Korea

Work Experience / Talks

- 2009~2013 Senior Researcher, WCU Digital Media Public Art Research Center, Hongik University, Korea
- 2009~2012 Instructor, Hongik University, Korea
- 2007~2008 Exhibit Technician, Museum of Science and Industry, Chicago, IL
- 2011 Lecture, Physical Computing, Ulsan National Institute of Science & Technology, Korea
- 2008. Invited Artist, isAT2008 Open Workshop, Korea National University of Arts, Korea
- 2008 Lecture, Current, Current, Current, Hongik University, Korea
- 2008 Invited Artist, 2008 Haslla International Symposium & Exhibition, Haslla Art World, Korea
- 2008 Lecture, thisAbility vs. Disability Seminar, Chung-Ang University, Korea Lecture, Art and Technology Seminar, DePaul University, USA
- 2006 Lecture, Ready Made Karma, Presented by Korean Graduate Student Community, SAIC, USA

Solo Exhibitions

- 2013 Natural Pixel, Gallery Mark. Seoul, Korea
- 2006 Water Lights, Gallery X, Chicago, IL, USA

Group Exhibitions

- 2013 Across_Media Art Group Exhibition, Hongik Museum of Art(HOMA), Seoul, Korea
- 2012 JW Young Art Award Exhibition, Seoul Art Center Gong Pyeong Gallery, Korea
- 2012 Nano Korea 2012, KICET Art Gallery, Coex, Seoul, Korea
- 2011 SIGGRAPH ASIA 2011 Art Gallery, Hong Kong Convention & Exhibition Centre, Hong Kong
- 2011 Busan Biennale 2011 Sea Art Festival, Song-do beach, Busan, Korea
- 2011 Movement, Media Art Show for KIA motors Pride, W hotel, Seoul, Korea
- 2011 Media Circus, Digital Media Public Art Show, Ttukseom Park, Seoul, Korea
- 2011 Les Medias, la Mode, la Morale, Hongik Museum of Modern Art, Seoul, Korea
- 2011 Digital Architecture and Large Scale Media Art, Seoul Art Space Mullaee, Korea
- 2011 High as the Sky Wide as the Earth, Garden5 Spring Plaza, Seoul, Korea
- 2010 The Meditation of Technology - the Garden of Media, Pohang Museum of Steel Art, Pohang, Korea
- 2010 Dong Dong, Sang-sang Tok-tok Museum of Art, Seoul Dream Forest, Korea
- 2010 Yulgok YiYi Aegis Battleship Media Art Project, The Wardroom of the Yulgok YiYi Aegis Battleship, Korean Navy
- 2010 ThisAbility, Community media center, Busan, Korea

- 2010 Seoul-font Gallery Media Art Project, J-bug Observatory, Ttukseom Park, Seoul, Korea
- 2009 ThisAbility, CAFA Art Museum, Beijing, China
- 2008 Universal Electronic Art, Seongnam Arts Center, Seongnam, Korea
- 2008 thisAbility vs. Disability, Total Museum of Contemporary Art, Seoul, Korea
- 2008 Asiagraph 2008 Digital Gallery, Shanghai Exhibition Center, Shanghai, China
- 2007 SAIC Graduate Students MFA thesis exhibition, G2, Chicago, IL, USA
- 2007 FOCl cultural exhibition, Gene Siskel Film Center's Gallery, Chicago, IL, USA
- 2006 SIGGRAPH 2006 Art Gallery, Boston Convention & Exhibition Center, Boston, MA, USA

