

대안공간 루프, 독립 큐레이터 윤제원의 기획전 <기억장치-Virtual memory> 개최

오프닝: 12월 4일(수) 오후 6시 / 대안공간 루프

작가와의 대화: 12월 7일(토) 오후 2시 - 5시 / 대안공간 루프

참여작가: midiDICE, 남진우, 박지혜, 신창용, 안가영, 은유영, 함준서

“전시가 프로그램이라면 작가와 각각의 작업들은 독자적인 정보 단위인 기억장치라 볼 수 있을 것이다. 그들은 디지털의 메커니즘과 유사하게 하나의 프로그램으로 조합됐다가 다시 각자의 정보량으로 환원된다”.



midiDICE, Interplations, Arcade cabinet, 2018

대안공간 루프는 12월 4일부터 12월 13일까지 윤제원이 기획한 <기억장치-Virtual memory>를 개최한다. <기억장치-Virtual memory>는 2019년 대안공간 루프에서 세 차례에 걸쳐 진행되는 <사이버 휴먼 2019: 페미니즘, 비인간, 스페이스>의 세번째 프로그램이다.

사이버스페이스는 기억장치의 집합체다. 정보의 바다라는 인터넷은 수많은 영상, 이미지 그리고 텍스트가 코드화 되어 저장된다. 정보는 웹을 통해 서버에 저장되고 게임의 정보 역시 디지털코드로 저장되어 재생된 결과가 우리가 사이버스페이스라고 이야기하는 것들의 총아다. 사이버스페이스가 보다 많은 정보를 축적하고, 그 방대한 데이터를 유저들이 이용하다 보면 그것은 어느새 사이버스페이스를 넘어 현실의 우리들에게 강력한 영향력을 미치게 된다. 온라인의 기억이 오프라인의 기억만큼 저장되어 그것을 초과하는 지점을 특이점 *Singularity*이라 한다. 특이점은 미래기술적 용어이지만 게임계에선 아주 친숙하게 통용된다. 포스트모더니즘 시대 이후, 누구나 사이버시대를 말하지만, 정작 누구도 사이버 시대가 무엇인지 정확하게 이야기하지 않는다. 이 시점에

Press Release

게임은 사이버스페이스를 이해하는데 좋은 실마리가 될 수 있을 것이다. 게임은 사회적으로도 한 국문화의 아이콘이다.

전시를 기획한 윤제원은 현실생활 보다 게임에 더 몰입했던 시절이 있었다. 이번엔 가상세계에 관심을 가지고 있는 작가들과 파티를 맺었다. <기억장치-Virtual memory>는 전시 자체를 하나의 게임으로 상정한다. 관객은 그 속으로 진입해 플레이 하면서 경험하고 인지하고 기억하는 과정을 거칠 수 있다.

윤제원은 1981년생으로 세계적인 게임의 국내의 탑 랭커로 플레이하고 게임커뮤니티의 유저매니저로 활동하면서 뉴미디어와 사이버스페이스를 최첨단으로 대면해 왔다. 이를 바탕으로 게임이라는 가상세계와 커뮤니티라는 온라인 문화 그리고 병개라 불리는 오프라인 문화인 현실세계의 접점들에서 체험한 디지털 세상의 경험 축적 데이터를 이용한 미학적 연구를 진행하고 있다. <차이의 번역, 주홍공한국문화원, 홍콩, 2019>, <zkm_gameplay. the next level>, <ZKM_카를스루에, 독일, 2018~2021>, <A MAZE, ArbanSpree, 베를린, 독일, 2018>, <Games & Politics>, Athens Conservatoire, 아테네, 그리스, 2018> 등에 초청됐고 Art Games in Seoul 우승, 13th 월간 미술세계 신진작가 발언전 우수상 등에 선정됐다. 전시는 서교동에 위치한 대안공간 루프에서 진행된다. 관람시간은 오전 10부터 오후 7시이며, 입장료는 없다.

기억장치-Virtual memory

참여작가: midiDICE, 남진우, 박지혜, 신창용, 안가영, 은유영, 함준서

기획: 윤제원

일시: 2019년12월04일(수) ~ 2019년12월13일(금)

장소: 대안공간 루프

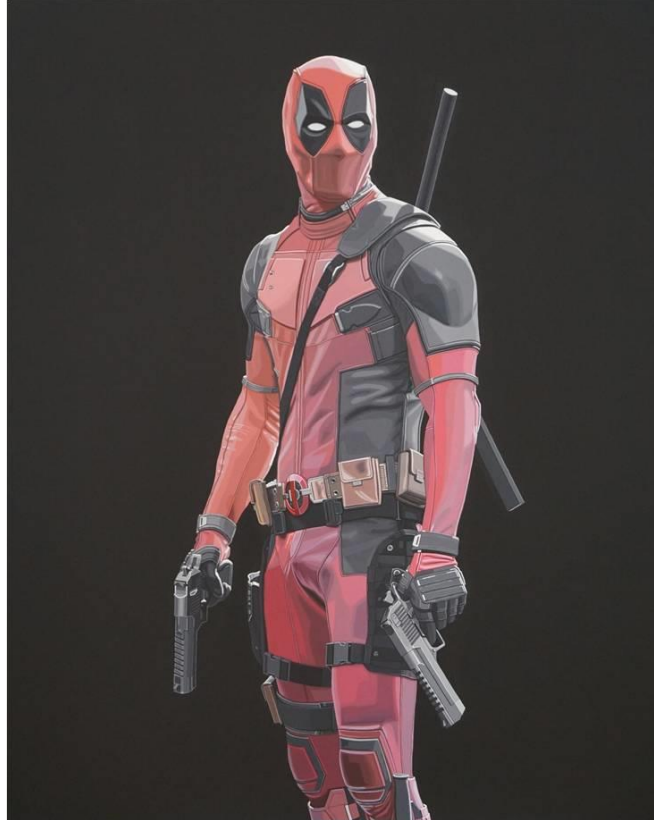
주최/주관: 대안공간 루프

후원: 서울문화재단

Press Release

주요 작품 이미지

신창용, *green lantern*



신창용, *green lantern*, 90.9cm x 72.7cm, acrylic on canvas, 2017

대개 대작 게임을 론칭 *launching* 하면서 내세우는 대표적 슬로건들이 현실감 있는 조작감, 뛰어난 그래픽, 방대한 스케일, 탄탄한 스토리 등이다. 특히나 많은 게임들이 화려한 그래픽을 무기로 내세우며 플레이어들 역시 처음 게임을 선택할 때 그래픽적인 부분을 중요하게 생각하는 경향이 많다. 그렇게 플레이어들은 게임을 설치하고 게임의 월드로 진입하기 전 자신의 아바타인 캐릭터를 생성하게 되는데 이 캐릭터를 꾸미는 행위인 커스터마이징 *customizing*에 많은 공을 들이게 된다. 자신을 닮게 만들거나 자신이 이상형으로 생각하는 모습으로 만드는 등 머리모양 하나하나 피부색 하나하나 세세하게 조작을 하는데, 관객들이 전시장에 입장해서 제일 처음 맞닥뜨리게 될 신창용의 회화는 그런 사실적이고 화려한 그래픽으로 무장한 캐릭터의 커스터마이징의 모습과 닮아 있다. 게임의 이미지는 깊은 사실성의 반영으로 시작한다.

그런데 뭔가 이상하다. <*green lantern*>(2017)은 누가 봐도 '데드풀'의 형상을 갖고 있는데 제목은 '그린랜턴'이다. 전시장에서 관객이 캡션을 확인하지 않고 지나친다면 그들의 기억장치에는 데드풀의 이미지만 저장될 따름일 것이다. 허나 캡션이란 서브 정보를 획득하고 조합했을 때, 두 히어로를 연기한 배우가 동일인(라이언 레이놀즈)이라는 정보를 재생했을 때 우리는 담론을 시작하게 된다.

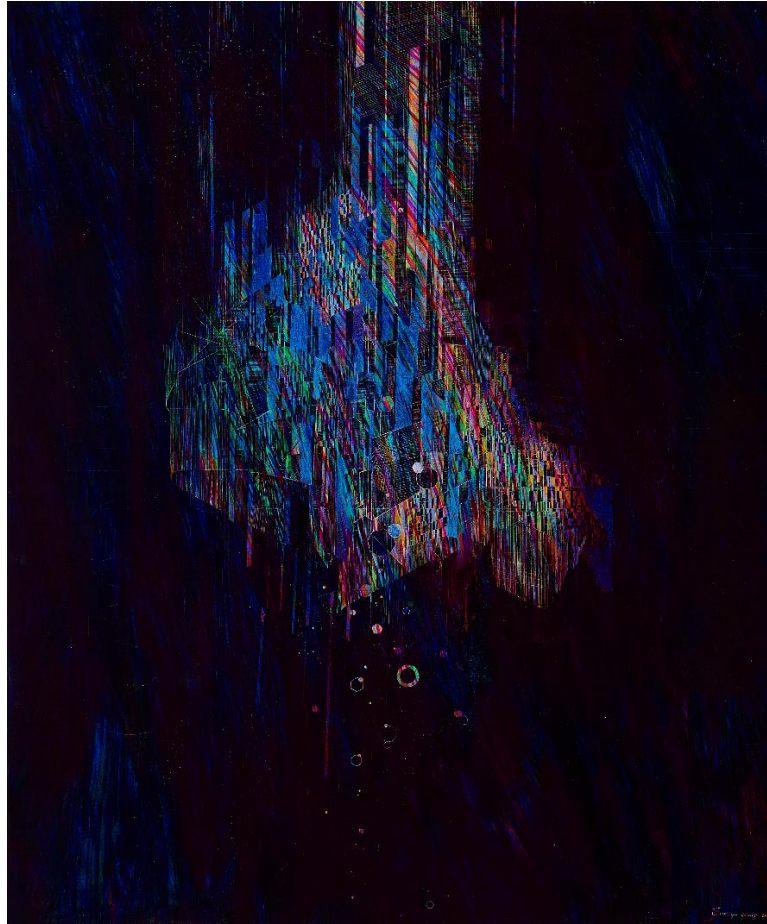
안가영, 사이버 정원 (Cyber Garden)



안가영, 사이버 정원 (Cyber Garden), 캔버스에 유화, 117x91cm, 2011

캐릭터 꾸미기가 끝나면 플레이어들은 게임 속 월드로 진입하게 된다. 여전히 화려한 그래픽 속에 저마다 환상성을 가진 사이버스페이스의 오브젝트들은 잠시나마 플레이어로 하여금 여행을 떠나는 모험가의 기분을 만끽하게 해줄 것이다. 보통 게임 하면 떠오르는 이미지는 여기까지 일 것이다. 현실적이지 않은 환상적인 이세계 *another world*에서 현실에서 이를 수 없는 멋진 일들을 하며 현실을 잊어간다는 등 이다. 하지만 이윽고 그 세계가 눈에 익숙해진 뒤 발견되는 것은 그 세계가 교묘하게 눈속임으로 만들어진 오브젝트의 집합이라는 것이다. 안가영은 '세컨드라이프 게임' 속 월드에서 포착한 꽃과 풀의 오브젝트를 그대로 재현한 회화 <Cyber garden> (2010~2013) 시리즈를 선보이는데 이들의 모습은 멀리서 바라보면 꽃과 풀 같지만 가까이에서 관찰하면 인터넷 접근을 최적화 하기 위한 평면적인 눈속임으로 존재하고 있음을 알게 될 것이다. 이미지는 깊은 사실성을 감추고 변형시킨다.

은유영, 빛나는_73 x 61cm, (Acrylic, oilpastel) on panel, 2018



은유영, 빛나는_73 x 61cm, (Acrylic, oilpastel) on panel, 2018

결국 화려한 그래픽으로 보였던 것들이 실상은 단순한 구조 위에 조악하게 맵핑 *mapping*되어 구현된 폴리곤들의 집합이었음을, 단순히 점, 선, 면으로 이루어진 데이터의 덩어리였음을 이해하게 되는 것이다. 이어서 은유영은 점, 선, 면으로 이루어진 추상작업을 진행하고 있는데 이를 통해 세상의 모든 시공간을 표현하고 있다고 한다. <어느날>(2017)<빛나는>(2018). 이론상 생각해보면 우리가 살고 있는 아톰 *atom*의 세계는 비트 *bit*(이진법의 최소단위)의 세상인 사이버스페이스와 닮아 있는 부분이 많다. 현실세계는 원자로 구성된 점과 선과 면으로 모든 구조체를 형성하고 있고 빛을 통해 그 모양과 색감을 발현한다. 가상세계 역시 픽셀 *pixel* 로 이루어진 점과 선과 면으로 모든 구조체를 형성하고 픽셀 각각이 가지고 있는 빛점들을 통해 색감을 드러낸다. 미시적인 관점에서 사실성은 가시적인 사실성과는 상관이 없다고 할 수 있으며 우리들이 이야기하는 사실성은 부재함과 다름이 없다. 다양한 물감의 색상층과 다양한 형태의 윤곽선을 불러질 해서 몽개는 과정을 통해 사실적 이미지를 구현하는 회화처럼, 명확한 비트인 폴리곤의 경계를 왜곡하고 픽셀들의 독자적인 색상들 사이에 노이즈를 부여해서 그럴듯한 사실적 이미지를 구현하는 컴퓨터그래픽처럼, 이미지는 깊은 사실성의 부재를 감춘다.

남진우, *Birth of a Monster*



남진우, *Birth of a Monster*, (Oil, cotton collage) on cotton, 157cmX275cm, 2018

관객들은 남진우의 <Victory for Justice>(2017) 앞에서 순수한 시뮬라크르를 발견할 수 있을지도 모른다. 멀리서 바라봤을 때 언뜻 성상화/icon처럼 보이는 그 모습은 가까이 다가서면 하나로 통합되지 못하고 파편화 되어 산란하고 있는 이미지들의 콜라주이다. 고결한 몸짓과 표정으로 일사분란하게 몬스터를 잔인하게 도륙하고 있는 정의의 집행자들은 자그마한 스마트폰 화면과 모니터에서는 발견할 수 없는 정보를 간직한 채 자기자신의 순수한 시뮬라크르로써 관객을 맞이한다.

게임을 하다보면 어느 순간 순수한 시뮬라크르를 마주하게 되는 순간이 있다. 어느 게임이나 나름의 세계관이 있고 스토리가 있으며 플레이어에게 요구하는 임무가 있기에 게임의 환상성에 심취한 기간 동안엔 타인과의 경쟁, 즉 PVP(플레이어와 플레이어의 경쟁)관점에서선 우위를 점하긴 힘들다. 게임 속의 나무를 나무로 인지하는 게 아닌 내가 이용할 수 있는 구조물로 파악하고, 스토리텔링 속 사연이 있는 아이템을 획득하고 애지중지 하고 있을게 아니라 효율성을 따져 아이템을 세팅하고, UI(User Interface)를 편집하고, 게임 내에서 공식적으로는 제공되지 않지만 게이머들 스스로가 찾아내고 개발한 수많은 정보들과 보조 프로그램들을 활용하는 등 가장 효과적이고 가장 효율적으로 게임 시스템을 이용하는 게이머가 다른 게이머보다 우위에 설 수 있다는 뜻이다. 결국 게임에서 최정점에 오르는 게이머들은 걸보기엔 이 환상성이라는 전체 투시적 체계에서 진정한 영웅의 지위에 올라선 듯 보이지만 실제로는 이 환상성의 세계에서 가장 파편화 되고 모듈화된 조작적인 진실로서의 게이머들, 몽타주인 것이다.

박지혜, *BYTE : Adventure in Digital World*

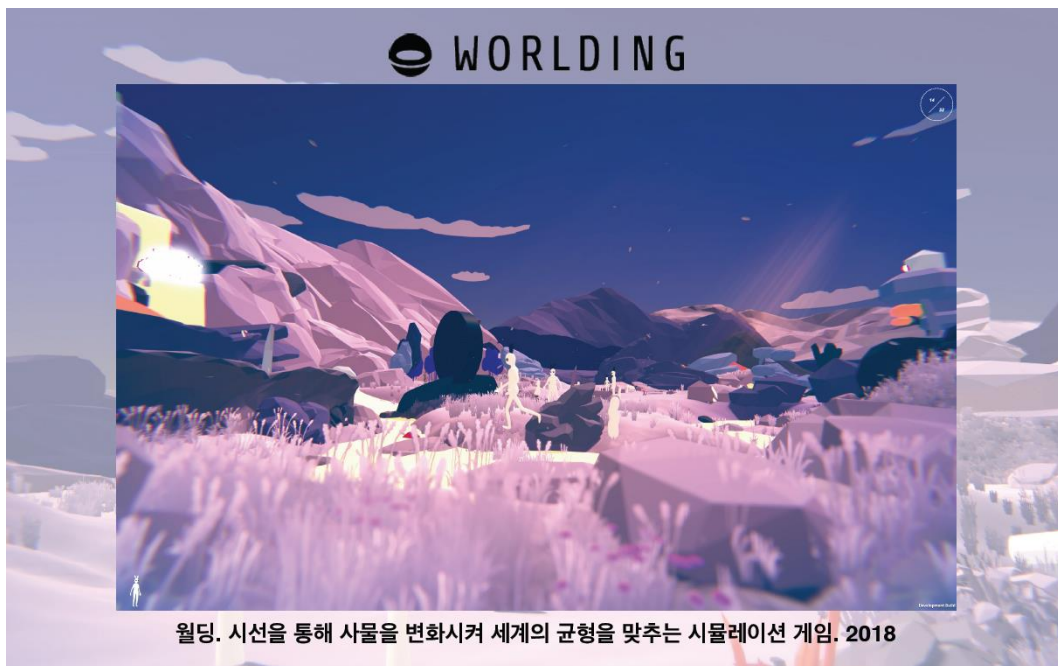


박지혜, *BYTE : Adventure in Digital World*, 인터페이스 실험 게임, 2017

우리가 물리적으로 사이버스페이스에 진입하면서 처음 대면하게 되는 것은 무엇일까? 본 스테이지에 이르러 처음 조우하게 되는 것은 인터페이스다.

디지털 기기의 사용방법이라는 뜻의 '인터페이스'가 디지털과 인간의 관계를 생각해볼 수 있게 해주는 중요한 개념이라고 생각하는 박지혜의 작업<BYTE>(2017), <20's ARCADE>(2018)들은 우리들이 인터페이스를 대하는 자세에 대해 질문을 던진다. 사이버스페이스 곳곳에 스며든 우리들의 정보들은 지금도 어딘가의 기억장치에 파편적이고 산발적으로 흔적을 남긴다. 우리는 그것들을 컨트롤 하려 하지만 결코 쉬운 일이 아니며, 많은 경우 실패를 맛보게 된다. 잊혀진 인터페이스, 내 것이 아닌 인터페이스, 적응하지 못한 인터페이스에 의해 그 권한은 타인에게 넘겨지고 기억되거나 소거되고 만다.

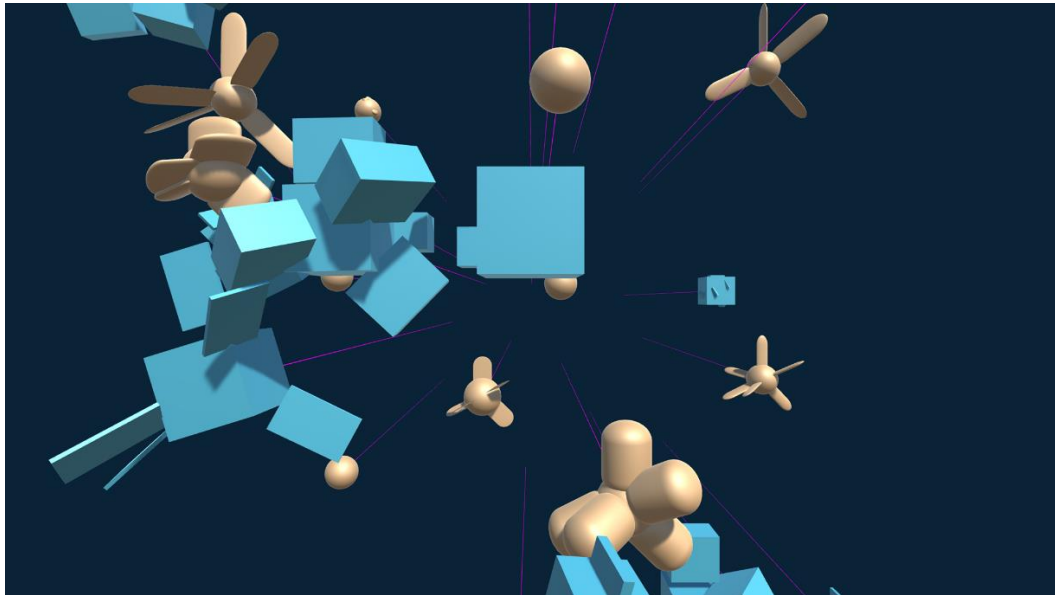
안가영, 월딩 (Worlding)



안가영, 월딩 (Worlding), 인터랙티브 비디오 게임, 2018

시공과 인간 속에서 축적된 데이터들은 급기야 대상에 대한 이미지를 적립하기에 이른다. 이것은 곧 대상에 대한 시선으로 치환되며 자서전적 기억의 반복과 연계로 인해 시선의 빅데이터가 형성된다. 안가영의 <WORLDING>(2018)은 시선의 힘에 주목한다. 관객(플레이어)은 '시선의 힘'을 통해, 그 주변 '다른 이들'이 시선을 주고 받음으로 일어나는 세상의 변화를 통해 즐거움을 느낄 수도 있고, 반면, 시스템의 불가항력에 의하여 플레이어는 좌절할 수도 있다. 또한, 반복적 플레이를 통해 게임의 규칙을 터득하고 지혜롭게 세계의 균형을 맞출 수도 있을 것이다.

함준서, *Fowna 1*



함준서, *Fowna 1*, Mixed media, 2018

함준서의 <Fowna 1>(2018)은 인공지능 알고리즘을 이용해 가상의 생명체의 생태계를 구현한다. 우리는 학창시절 생명체가 환경에 적응해 유전형질을 진화시킨다고 배웠지만 그는 이 메커니즘을 극단적으로 밀어붙인다. 진화 알고리즘을 사용하여 인공생명을 구현하되 자연선택의 과정과 함께 '성선택'의 과정을 시뮬레이션하여 보여준다. 성선택은 자연선택의 논리로 보면 자손에게 유전될 수 없었을 형질이 성적 선택에 의해서 유전 및 진화하게 되는 것을 말하는 것으로 일반적으로 '아름다움'과 '쓸모'의 문제와 연관지어 이야기 된다. 아름다움과 쓸모 라는 맥락은 예술의 담론과도 닮아있기도 하거니와 최근 이슈가 되고 있는 인공지능(A.I)의 메커니즘이 방대한 기억(데이터)를 이용한 딥러닝(머신러닝) 기술을 기반하고 있다는 것을 상기해 보자. 전시가 시작되고 그 과정에서 목격되고 전시가 끝날 시점의 인공생명체의 데이터덩어리들은 어떠한 모습을 갖추고 있을지 궁금해진다. 그리고 이 전시를 통해서 관객 각자가 저장했을 기억장치는 어떤 모습일까?

Press Release

mididICE, *Making Music with Dice*



mididICE, *<Making Music with Dice>*, Mixed media, 2019

이곳은 어디일까. 당신의, 우리의 산책이, 동시대의 아케이드를 마주하며 돌아서는 발걸음에 저 한 켠의 mididICE의 *<Making Music with Dice>*(2019) 앞에서 그 흔적 하나 남기고 공유하는 것도 좋지 않을까.

이를 통해 관객들이 저장한 정보가 무엇인지는 아무도 알 수 없지만, 그들이 어느 시점에서 저장을 멈췄든 계속 이어나갔든 또는 기획했던 것 보다 더 많은 정보를 저장했든 이들은 네트워크에 방대한 기억장치의 편린으로서 구축되어 존재할 수 있을 것이다. 이렇듯 동시대 우리사회의 아이콘이자 서브컬처에 머물러있는 게임에 대해 심도 있게 분석하고 다방면으로 접근하여 그 정보의 지층의 쌓임이 반복되었을 때 비로서 우리는 게임으로 사이버스페이스의 실마리를 찾고 사이버스페이스에 대해 제대로 마주할 수 있게 될 것이다.

기억장치

-Virtual memory

본 전시기획을 구상하면서 PC방의 풍경을 떠올려 보았다.

화려한 게임포스터가 걸려있는 입구에 들어서서 컴퓨터 앞에 앉아 사이버스페이스에 진입한다. 그곳에서 다양한 경험을 하면서 알게 된 사람들과 오프라인에서 만나자는 약속을 잡던 PC방. 내가 언제 어느때 방문해도 나의 전용석을 예약석으로 비워 놓았던 사장님의 배려덕에 PC방은 나의 현실과 가상을 서로 이어주는 공간이었다.

그곳에 오래 상주함에 따라 나의 가상은 현실보다 중요하게 되어 가상의 세계 속에서 한없는 충족감을 가지던 시절도 있었다. 하지만 때로는 가상에서 만난 동료들이 오프라인에 모이고 우정을 키워 현실의 친구들 보다 더 막역한 사이가 되기도 했고 가상에서 획득한 아이템들을 판매해 현실의 재화들을 획득하기도 하였으니, 현실과 가상이 혼재한 헤테로토피아였다.

개인적으로 사이버스페이스에 과몰입(過沒入)하였고 게임과 예술을 연구하는 입장에서 게임에 대한 보다 높은 이해도를 수반한 전시를 희망하였다. 물론 게임이라는 서브컬처에 과몰입한 유저들만이 이해할 만 한 '서브컬처의 서브컬처'를 강요할 필요는 없다. 하지만 어떠한 문화라는 것이 얼마나 해보았는지 그 몰입도에 따라 해당 세계를 바라보는 시각이 다를 수밖에 없지 않을까. 보다 전문적이고 미시적인 연구가 결국은 거시적인 실체를 탐구하는 방법론이 될 수 있다고 믿는다.

본 기획은 전시 자체를 하나의 게임으로 상정한다. 관객은 그 속으로 진입하고 플레이 하면서 경험하고 인지하고 기억하는 과정을 통해 게임 속에서 발생하는 시뮬라크르의 단계를 추적하게 될 것이다. 허나 우리는 각자가 독립적인 기억장치로서 관객 개개인이 어떻게 받아들이고 어떻게 기억하는지에 따라 우리 사회가 가지고 있는 게임의 인식을 시사하는 흥미로운 담론도 형성될 수 있을 것이다

게임을 하다보면 어느 순간 순수한 시뮬라크르를 마주하게 되는 순간이 있다. 어느 게임이나 나름의 세계관이 있고 스토리가 있으며 플레이어에게 요구하는 임무가 있다. 게임의 환상성에 심취한 기간 동안엔 타인과의 경쟁, 즉 PVP(플레이어와 플레이어의 경쟁)관점에선 우위를 점하긴 힘들다. 게임 속의 나무를 나무로 인지하는 게 아닌 내가 이용할 수 있는 구조물로 파악하고, 스토리 텔링 속 사연이 있는 아이템을 획득하고 애지중지 하고 있을게 아니라 효율성을 따져 아이템을 세팅하고, UI(User Interface)를 편집하고, 게임 내에서 공식적으로는 제공되지 않지만 게이머들 스스로가 찾아내고 개발한 수많은 정보들과 보조 프로그램들을 활용하는 등 가장 효과적이고 가장 효율적으로 게임 시스템을 이용하는 게이머가 다른 게이머보다 우위에 설 수 있다는 뜻이다. 결국 게임에서 최정점에 오르는 게이머들은 겉보기엔 이 환상성이라는 전체 투시적 체계에서 진정한 영웅의 지위에 올라선 듯 보이지만 실제로는 이 환상성의 세계에서 가장 파편화 되고 모듈화된 조작적인 진실로서의 게이머들, 몽타주인 것이다.

신창용(b.1978), 안가영(b.1985), 은유영(b.1981), 남진우(b.1985)의 작품들이 등장하는 전시공간의

1층 스테이지는 이러한 게임 속에서 작동하는 이미지의 변화를 미학적으로 해석하고 그 의견을 제시하는데 있다. 그리고 두 층 사이를 개입하는 midiDICE(team)의 스테이지에서 관객들은 독립적인 타일(텍스트)들을 조합하여 하나의 정보를 도출하는 경험을 하게 된다.

이전 스테이지가 관객이 게임의 세계로 진입하고 이해하는 측면에서 유희로써 게임이 아닌 '게임이 예술이 될 수 있는이유'를 탐구하는 과정이었다면 박지혜(b.1992), 안가영(b.1985), 함준서(b.1975)의 작품이 등장하는 다음 스테이지는 '기억장치'에 대한 본격적인 고찰의 단계이다. 작가들의 기억장치와 마주하게 될 것이고 그 속에서 각자의 기억장치를 통해 이 여정을 세이브 하게 될 것이다. 우리가 물리적으로 사이버스페이스에 진입하면서 처음 대면하게 되는 것은 무엇일까? 본 스테이지에 이르러 처음 조우하게 되는 것은 인터페이스다. 사이버스페이스 곳곳에 스며든 우리들의 정보들은 지금도 어딘가의 기억장치에 파편적이고 산발적으로 흔적을 남긴다. 우리는 그것들을 컨트롤 하려 하지만 결코 쉬운 일이 아니며, 많은 경우 실패를 맛보게 된다. 잊혀진, 내 것이 아닌, 적응하지 못한 인터페이스에 의해 그 권한은 타인에게 넘겨지고 기억되거나 소거되고 만다. 시공과 인간 속에서 축적된 데이터들은 급기야 대상에 대한 이미지를 적립하기에 이른다. 이것은 곧 대상에 대한 시선으로 치환되며 자서전적 기억의 반복과 연계로 인해 시선의 빅데이터가 형성된다. 최근 이슈가 되고 있는 인공지능(A.I)의 메커니즘이 방대한 기억(데이터)를 이용한 딥러닝(머신러닝) 기술을 기반하고 있다는 것을 상기해 보자. 관객 앞에 등장한 인공지능 알고리즘을 이용한 가상의 생명체의 생태계는, 전시가 시작되고 그 과정에서 목격되고 전시가 끝날 시점의 데이터덩어리들은 어떤 모습을 갖추고 있을지 궁금해진다.

이번 전시기획을 위해 일부 참여작가들에게 전시공간과 주변환경을 작가들의 기억장치를 이용해 재생해 주길 주문했다. 전시공간이라는 현실과 작가의 기억장치라는 가상의 조합으로 신체적 안구로 바라보는 것과는 다른 증강현실적 시각으로써 전시공간의 모습을 세이브 한다. 따라서 일련의 전시 동선은 게임의 특징을 이용해 사이버스페이스를 구성하고 그 속에서 플레이하고 장소성에 가상을 가미해 구성한 현실과 닮은 가상공간으로 마무리 한다. 이곳은 어디일까. 당신의, 우리의 산책이, 동시대의 아케이드를 마주하며 돌아서는 발걸음에 그 흔적 하나 남기고 공유하는 것도 좋지 않을까.

이를 통해 관객들이 저장한 정보가 무엇인지는 아무도 알 수 없지만, 그들이 어느 시점에서 저장을 멈췄든 계속 이어나갔든 또는 기획했던 것 보다 더 많은 정보를 저장했든 이들은 네트워크에 방대한 기억장치의 편린으로서 구축되어 존재할 수 있을 것이다. 이렇듯 동시대 우리사회의 아이콘이자 서브컬처에 머물러있는 게임에 대해 심도 있게 분석하고 다방면으로 접근하여 그 정보의 지층의 쌓임이 반복되었을 때 비로서 우리는 게임으로 사이버스페이스의 실마리를 찾고 사이버스페이스에 대해 제대로 마주할 수 있게 될 것이다.

PC방에 둘러앉아 게임이라는 스페이스 속에서 드래곤을 물리치기 위해, 마왕을 쳐부수기 위해, 최강의 검투사가 되기 위해 함께하며 목숨을 걸었었다. 그 시절 동료들은 지금 곁에 없지만 그곳과는 다른 장소, 미술계에서 나는 새로운 동료들을 모아 내가 경험하고 우리가 경험했던 이야기에 대해 발표하고 듣고 질문하고 있다. 그렇게 동시대에 당면한 사이버스페이스에 대한 담론을

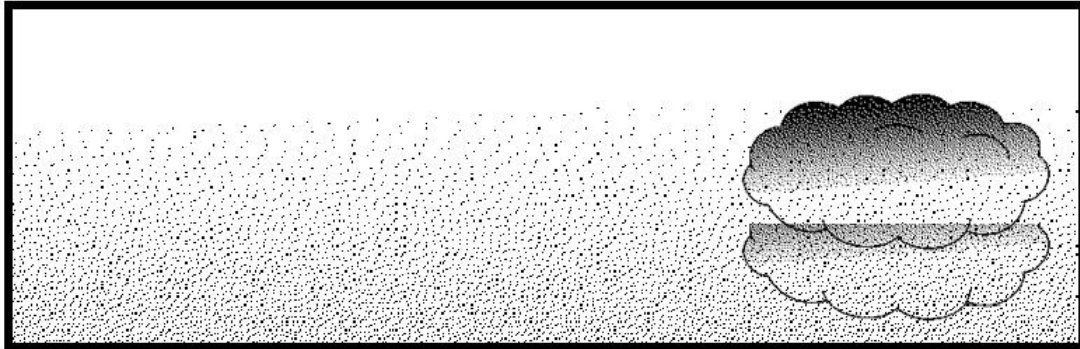
형성시키고자 한다. 근래에 게임, 인공지능 그리고 예술의 융복합적인 형태인 아트게임에 대해 연구하고 있는데 본 기획의 텍스트는 그것의 근원이 되는 이야기를 담고 있다. 또한 전시가 프로그램이라면 작가와 각각의 작업들은 독자적인 정보 단위인 기억장치라 볼 수 있을 것이다. 그들은 디지털의 메커니즘과 유사하게 하나의 프로그램으로 조합됐다가 다시 각자의 정보량으로 환원된다. 이런 특질로 인해 전시 자체를 아트게임이라고 해석할 수 있다고 생각하며 전시와 기획자 그리고 작가의 디지털적 상관관계에 대한 담론이 발화할 수 있다고 생각한다.

글: 윤제원

기획자 소개

윤제원은 1981년생으로 세계적인 게임의 국내의 탑 랭커로 플레이하고 게임커뮤니티의 유저매니저로 활동하면서 뉴미디어와 사이버스페이스를 최첨단으로 대면해 왔다. 이를 바탕으로 게임이라는 가상세계와 커뮤니티라는 온라인 문화 그리고 병개라 불리는 오프라인 문화인 현실세계의 접점들에서 체험한 디지털 세상의 경험 축적 데이터를 이용한 미학적 연구를 진행하고 있다. <차이의 번역, 주홍콩한국문화원, 홍콩, 2019>, <zkm_gameplay. the next level>, ZKM_카를스루에, 독일, 2018~2021>, <<A MAZE>, ArbanSpree, 베를린, 독일, 2018>, <<Games & Politics>, Athens Conservatoire, 아테네, 그리스, 2018> 등에 초청됐고 Art Games in Seoul 우승, 13th 월간 미술세계 신진작가 발언전 우수상 등에 선정됐다. <ICT융복합프로젝트 A.I.MAGINE, 도시데이터사이언스 연구소, 아트센터나비, 스페이스원, 서울, 2018>에 참여했으며 2019년 대안공간 루프가 주관한 '2019 사이버 휴먼' 프로젝트에 참여하며 <기억장치-Virtual memory>를 기획했다.

기억장치- Virtual memory



일시: 2019년12월04일(수)~ 2019년12월13일(금)

오프닝: 2019년 12월 04일(수) 오후6시

작가와의 대화: 2019년 12월 07일(토) 오후 2시~ 오후5시

참여작가: midiDICE, 남진우, 박지혜, 신창용, 안가영, 은유영, 함준서

기획: 윤제원

장소: 대안공간 루프

주최/주관: 대안공간 루프

Dec 4th(Wed) – Dec 13th(Fri) 2019

Opening: 6pm, Dec 4th (Wed) 2019, Alternative Space Loop

Artists Talk with Curator: 2-5pm, Dec 7th (Sat) 2019,

Alternative Space Loop

Artists: midIDICE, Nam jinu, Ji-Hye Park, Shin Chang Yong,

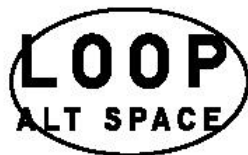
An Ga Young, Eun yu young, Jun seo Hahm

Curator: Yoon Je Won

Venue: Alternative Space LOOP

Organized by: Alternative Space LOOP

오만
사상
자본



Gi Uc Jang Chi- Virtual memory

이미지 설명: <기억장치-Virtual memory> 공식 포스터

Press Release

기억장치-Virtual memory

일시: 2019년12월04일(수) ~ 2019년12월13일(금)

오프닝: 2019년 12월 04일(수) 오후6시

작가와의 대화: 2019년 12월 07일(토) 오후 2시 ~ 오후5시

참여작가: midiDICE, 남진우, 박지혜, 신창용, 안가영, 은유영, 함준서

기획: 윤제원

장소: 대안공간 루프

주최/주관: 대안공간 루프

후원: 서울문화재단

*작가별 작품 이미지는 Dropbox를 통해 받으실 수 있습니다. (하단 링크)

<https://www.dropbox.com/sh/82cy2pavcexcl6i/AAAVSQxnF-pUFURMEnwJajV0a?dl=0>

사진설명: <기억장치-Virtual memory> 전시작품 이미지

이미지 제공: 대안공간 루프

관련링크

대안공간 루프: www.altspaceloop.com

언론문의처

대안공간 루프 전시팀

이선미 큐레이터 / 피지혜 어시스턴트 큐레이터

02-3141-1377