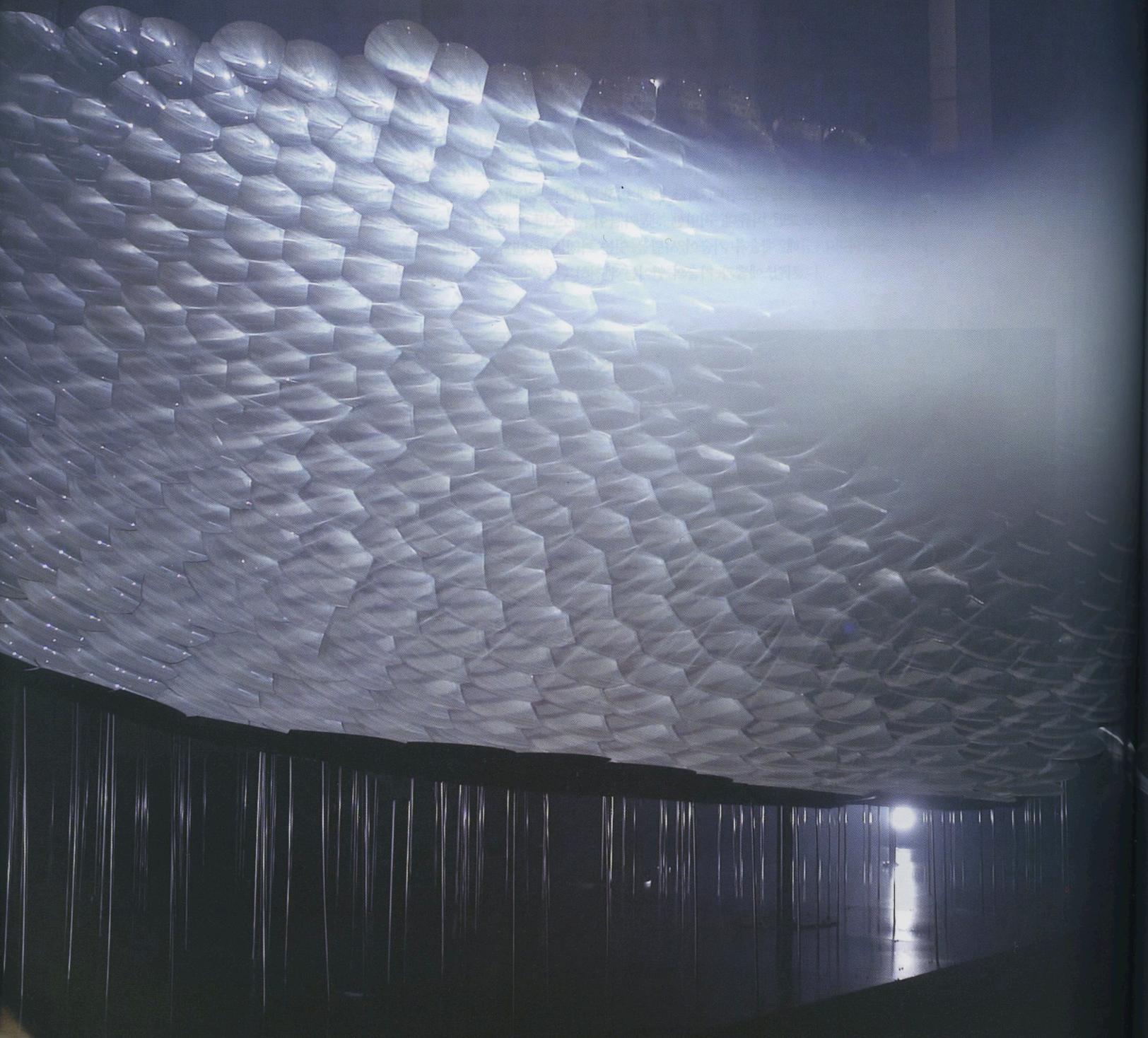


2017 프리 아르스 일렉트로니카에서 특별상을
받은 작품 '라이트 배리어 세번째 에디션'.
존재와 부재, 물질과 비물질, 가상과 실제의 모호한 경계를
실험하는 김치앤칩스 특유의 콘셉트를 담아낸 작품이다.

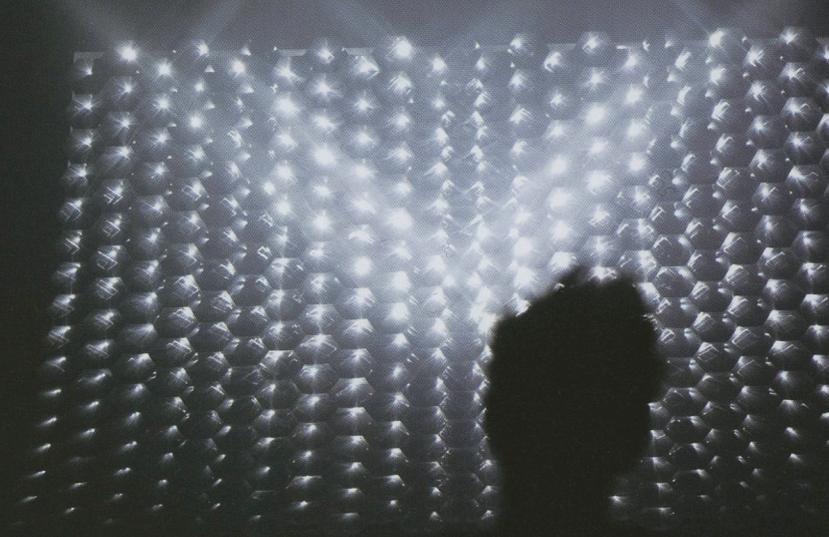


허공에 그리는 그림

ARTIST KIMCHI&CHIPS

김치앤칩스가 '2017 프리 아르스 일렉트로니카'에서
특별상을 받았다는 소식은 국내 아트신의 핫 이슈였다
디지털 테크놀로지와 빛을 도구로
전혀 새로운 미디어아트를 창조하고 있는 그들은
미지의 행성을 탐험하는 우주인처럼 담대하고 우아하다





1

김치앤칩스는 손미미와 엘리엇 우즈, 두 사람으로 이루어진 미디어아트 그룹이다. 이름에서 짐작되다시피 손미미는 한국인, 엘리엇은 영국인이다. 서로 다른 문화적 성장 배경 때문일까. 아니면, 디자이너와 물리학자라는 신선한 조합에서 오는 시너지 때문일까. 존재와 부재, 물성과 비물성, 가상과 실재의 모호한 경계를 실험하는 독창적이고도 아름다운 작품들로 차근차근 세계적인 주목을 받아왔고, 드디어 파리 아르스 일렉트로니카의 트로피까지 거머쥐었다. 지금 세상에서 가장 '핫한' 그들에게 인터뷰를 요청한 후 무려 한 달 만에 대만에서 날아온 답변에는 젊은 예술가들의 고뇌와 환희, 진지한 성찰이 담겨 있었다. 오랜 기다림이 아깝지 않았다.

Q 수상을 축하한다. 가장 많은 작품이 치열하게 경쟁한 '컴퓨터 애니메이션/ 필름/ VFX' 분야에서 특별상을 차지했다는 점에서 더더욱.

A 늦게 후보작 리스트에 오른 터라 수상 소식을 들었을 때 더욱 기뻐했다. 바쁜 날들을 보내고 있었지만 소식을 듣자마자 우리가 가진 가장 좋은 악인을 오픈했고, 남은 하루를 즐겼다. 사실 수상보다 많은 사람이 우리 작품을 접할 수 있게 됐다는 점이 기뻐했다. 10만 명 이상의 관람객 중에는 큐레이터와 아티스트, 언론인과 전문가도 상당수였다. '2017 아르스 일렉트로니카 베스트 셀렉션'에 꼽힐 것도 의미가 있다.

Q 이제 '라이트 배리어'는 대표작이 됐다. 세 번

1 '라이트 배리어 Light Barrier' 두번째 에디션. 라이트 배리어는 김치앤칩스의 대표작으로 에디션을 거듭하며 스케일이 커지고 디테일한 제작 기술이 더해졌다.

2 크기가 다른 4백개의 박스에 다양한 이미지와 함께 참여자들의 얼굴이 스크린된도록 한 설치미술 작품 '링크(2010)'

3 4백83개의 선이 빠르게 움직이며 영상을 그려내는 아날로그 텔레비전의 방식을 김치앤칩스의 시선으로 재해석해 공간에 입체적으로 그려낸 '483 Lines(2015)' 두번째 에디션.

4 최종 아웃풋이 장노출의 사진으로 표현되는 'Lunar Surface'. 라이트 배리어의 스틸 버전이라고 할 수 있는 작품이다.



2

째 에디션까지 진화해오는 동안 달라진 점은?

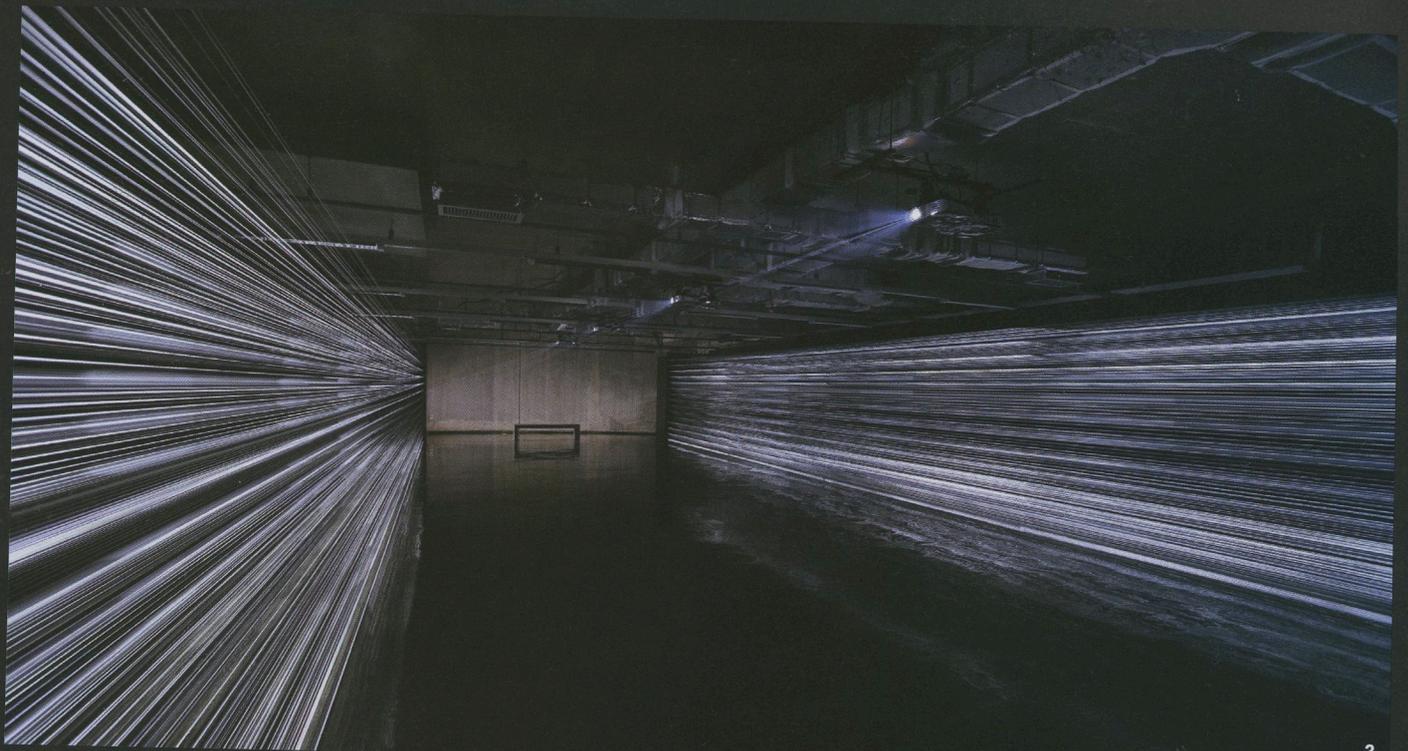
A 첫 번째 에디션은 러시아의 깊은 숲속에서 진행되는 페스티벌에서 선보였는데 오픈 직전까지 우리조차도 의문을 품었다. 이론적으로나 기술적으로 가능하지만 실제로 구현되는 것을 한번도 본적 없이 설치에 들어간 것이다. 오픈을 이틀 앞두고 거울과 장비, 프로그램이 전부 하나로 결합되고 허공의 연무에 그려진 오브제를 처음으로 봤을 때의 놀라움이란! 두 번째 에디션과 세 번째 에디션은 맥락은 같지만 스케일 면에서 상상할 수 없을 만큼 진화했다. 작품이 에디션을 거듭하며 성장할 때 작가 또한 수행하듯 성장하고, 작품의 철학·이야기·기술도 함께 성장하며 견고해진다.

Q 엄청난 규모의 작품인 만큼 제작 과정이 궁금하다. 구현을 위해 가장 집중했던 점은 무엇인가?

A 라이트 배리어 세 번째 에디션은 큰 규모의 프로젝트였다. 6백30개의 다른 형태의 거울들이 유기적으로 결합되는 엔지니어링 디자인과 이를 구현하기 위한 제작 작업, 고난도의 프로그래밍 및 설치까지 수개월의 시간이 들었다. 특히 거울 설치물 자체에 독자적 성격을 부여한 디자인에 중점을 두었다. 모두 다른 형태로 디자인된 거울들이 결합되어 하나의 큰 덩어리를 이루는데 이는 우리가 살고 있는 세상과 같다고 생각하며 작업했다.

Q 두 사람의 만남은 언제, 어떻게 시작되었나. 팀을 이루게 된 결정적 이유는?

A 2009년 덴마크의 오르후스에서 개최된 미디어아트 전시에서 처음 만났다. 자폐아, 말기암 환



3

자, 독거노인 등 소수를 위한 서비스 디자인을 하고 있던 나는 자폐 어린이 교육을 위한 스토리 중심의 리서치 작품으로, 엘리엇은 고차원의 기술이 결합된 설치미술 작품으로 참가했다. 작품의 아웃풋도 무척이나 상반되었지만 각자가 구축한 독자적인 작업 스타일과 배경이 서로를 끌리게 했다. 나는 디자인과 예술을 전공했고 엘리엇은 물리를 전공했다. 함께 작품을 만들 때 똑같은 목적지를 정해놓고 출발하지만 경로도 방향도 속도도 다른 여행을 하곤 한다. 이런 밸런스의 묘미가 서로를 묶는 이유가 되지 않았을까.

Q 김치앤칩스의 작품 세계를 관통하는 주요한 콘셉트는 무엇이며 그것을 표현하는 핵심 기술은?

A 물성의 재료와 비물성의 기술을 엮어 작품을 만들며 너무도 자연스럽게 만난 질문은 '존재란 무엇인가' '부재란 무엇인가' '실재와 가상의 경계는 어디인가' 등이었다. 이것은 또다시 시간과 어우러지며 시작과 끝이 모호한 경계를 만들어낸다. 이러한 질문과 작품관은 우리의 작업에서 표면을 없애기 시작했고, 결국은 공간 자체에 그림을 그려보고자 하는 욕망을 품게 했다. 'Drawing in the air'라는 우리만의 콘셉트는 그렇게 탄생했고 마침내 '라이트 배리어'를 만들게 했다. 이 모든 것을 표현할 수 있도록 든든히 받쳐주는 기술은 순수히 자체적으로 생산한 것이다.

Q 김치앤칩스의 작업에서 '빛'을 빼놓을 수 없다.

빛을 주로 이용하는 특별한 이유가 있나?

A 우리에게 빛은 물감 대신 선택한 대체된 '안료'와 같다. 빛이 발하는 고유한 느낌과 시각적 표현에 매료된 듯하다.

Q 미디어 아티스트로 사는 어려움 그리고 환희가 있다면.

A 다양한 재료와 기술을 섞어 뜻한 대로 명확한 결과를 내기는 쉽지 않다. 끝이 없는 시도와 오류를 겪으며 인고의 시간과 노력을 쏟아야 하며, 오래된 장르가 아니기에 제대로 구축되지 않은 설부른 비평도 난무한다. 그런데도 미디어아트가 매력적인 것은 고정된 관념을 뛰어넘어 표현되는 다양성 때문이다. 전통 예술의 프로세스가 절대적으로 만들지 못하는 감동과 메시지 아마도 미디어아트의 기쁨이 아닐까.

Q 독특한 아이디어와 영감은 어디에서 얻는가.

A 아이디어라는 게 어느 날 문득 튀어나오면 얼마나 좋을까? 우리의 영감은 날마다 반복되는 스튜디오 작업에서 나온다. 아이디어가 없어도, 뚜렷한 목적이 없어도 지속적으로 작업하다 보면 그 과정 중에서 생각지 못한 아이디어를 발견하게 된다.

Q 앞으로의 전시 계획은.

A 올 하반기는 다양한 도시에서 전시가 기획되어 있다. 11월 대만 타이베이와 서울 상암 석유문화비축기지, 12월 영국 더비 등에서 큰 전시가 기획되어 있으며, 2018년 6월에는 명소 'Somerset House Courtyard'에서 한 달간 전시한다.

4

