

정수봉

Subong Jeong

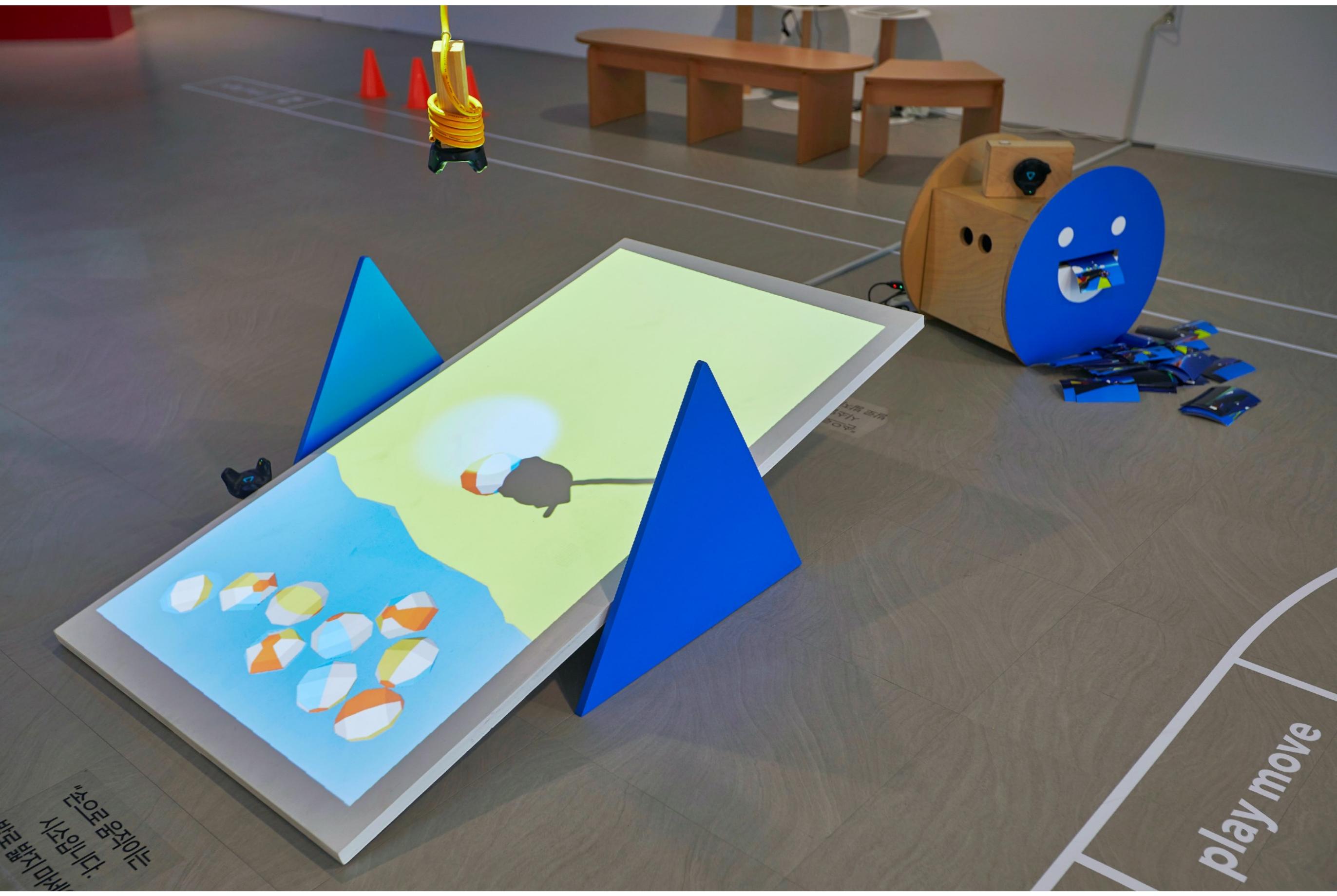


It's Playful Day!

Dimension variable
Mixed media
2019

영상 글





원래 나뉠 수 없는
바탕을
다시
시각적으로
"소요"는
의미로
결

이것이
다시
다시

play move





알렉산더 칼더
ALEXANDER CALDER

It's Playful Day!

본 연구·개발에 있어서 가장 고민을 많이 했던 부분은 “어떤 미디어 기술과 예술을 융합할 것이며, 어떻게 대상(트윈세대)에 맞는 콘텐츠를 만들 것인가?”였다. 여기에 더불어 개인적으로는 대상을 영유아까지 넓혀, 다양한 스펙트럼의 대상이 즐길 수 있는 콘텐츠를 만들고 싶었다.

콘텐츠 제작에 있어 내용과 가시적 효과의 균형은 매우 중요하다. 내용의 핵심을 가시적으로 잘 표현하여 전달할 수 있어야 한다.

아무리 좋은 내용을 담고 있더라도, 사용자 인터페이스가 복잡하거나 흥미를 유발할 수 없으면 아쉽게도 그 콘텐츠는 사용에서 멀어진다.

반대로, 전달하는 내용 없이 화려하기만 하거나 미디어의 기술과 기능을 보여주는 것 위주로 하는 것 또한 지양해야 한다.

이번 콘텐츠 연구·개발은 청소년을 위한 교육 공간 개발이므로, 그들의 호기심을 불러일으킬 수 있는 직관적인 부분이 필요했으며, 체험 후 자신이 무엇 덕분에 즐거웠는지에 대한 명확한 경험과 의미를 남기려고 했다. 이 고려 지점들이 앞으로 설명할 5개의 콘텐츠에서 어떻게 풀어나갔는지 설명하고자 한다.

많은 것이 미디어 테크놀로지로 전달되고 경험되는 요즘, 디스플레이는 내용을 전달하는 창으로서 우리 주변 환경 어디에나 있다.

발달하는 기술 덕분에, 모양과 기능이 다양해지고, 그에 따라 담을 수 있는 콘텐츠도 자유로워졌다. 연구 진행 초기, 세 기관의 다른 연구원들과 디지털 미디어에서의 휴먼스케일(가상과 현실의 연결), 세계와 규칙의 발견, 관찰, 해킹 등 크리티컬 플레이어(주체적 행위자)에 대한 아이디어를 많이 나누었다.

어떤 미디어를 사용할까? 스마트폰, 모니터, 프로젝터, LED 등을 이용해 어떻게 사람들과 상호작용할 수 있을지 고민해보았고, 더 나아가 현실의 사물들과 가상 공간을 연동하여 휴먼스케일의 확장을 시도해보기로 하였다. 요즘 가상현실 체험 전시에서 많이 사용하는 VR HMD(VR Head Mount Display)는 가상 공간을 표현하기에 적합한 디스플레이 장치이지만, 사용에 있어 도움이 꼭 필요하여 아이들에게 적합하지 않아 배제하였다.

그리고, 어떤 내용을 어떻게 담을까? 본 사업의 목적은 크리티컬 플레이어, 즉 주체적인 행위자로 나가기 위한 교육을 연구하고 실행해보는 것이다. 대상과 환경을 관찰하는 것, 세계와 규칙을 파악하는 것, 해체하고 재구성하거나 용도변경 해보는 것(해킹) 등, 동시다발적으로 일어나는 이 행위들을 하나의 콘텐츠가 동시에 담고 있도록 설계하고자 하였다.



Flow

Dimension variable
Mixed media
2017

영상

흐름(flow), 2017

적외선 카메라, 적외선 투광기, 노트북, 단초점 프로젝터, 스크린

아버지가 군인이셔서 평생 거처를 옮겨가며 살았다.

사람들은 내가 고향에서 자라고 있는 줄 알았겠지만 태생이 실향민이었고 떠나감과 다가옴에 대해 익숙한 삶을 살고 있었다. 나는 일정한 거처가 없다는 것이 상황에 따라 다른 목적지가 생기는 것이며 그러한 것들은 수많은 움직임을 만들어내고 모여서 어떠한 흐름이 된다고 생각했다.

실향적인 그 움직임은 몸을 이 곳에 두게 하고 눈을 저 멀리 두게 하며, 마음까지 이리저리 움직여 삶에 보이지 않는 흐름을 만들어 낸다.

나는 그것이 아름다울 것이지만, 눈에 띄지 않고 너무나 당연해서 우리가 쉽게 지나치고 있을 것이라고 생각했다. 그것을 한번 담아내보고자 했다.

이 작업에 사용한 알고리즘은 옵티컬 플로우(Optical flow)라는, 짧은 시간 동안 특정 점의 움직임을 알아내는 알고리즘이다. 크고 작은 움직임을 가진 픽셀들은 알고리즘을 통해 하나의 수치로 나타나게 되며, 나는 그것을 근거로 스크린에 투사되는 형형색색의 빛을 만들었다.

빛들은 어떠한 흐름을 통해 나타나게 된 것이다.

이것이 아름답다라고 말하기에는 부족할지 모르나, 실향적인, 어딘가로 거처를 옮겨 가고 있는 움직임들이 없으면 이 아름다움이 나타나진 않았을 것이다.

여기에 나는 실향적이면서 자유로운 존재인 물고기들을 담았다.

그리고 또 어딘가를 향해 걸어가는 사람들의 움직임도 이곳에 담킨다.



interaction with humans

Egg Museum - Blue (이동형 로봇 미술관)

Dimension variable
Mixed media
2017

영상 글

Gracefully

Co-project with Jin K. Lee
Dimension variable
Mixed media
2016

작가노트



외서분포
82-6

송
正
홍

대한민국
1948년 8월 15일
대한민국 건국
75주년 기념

대한민국 75주년
기념
가을 맞이하기

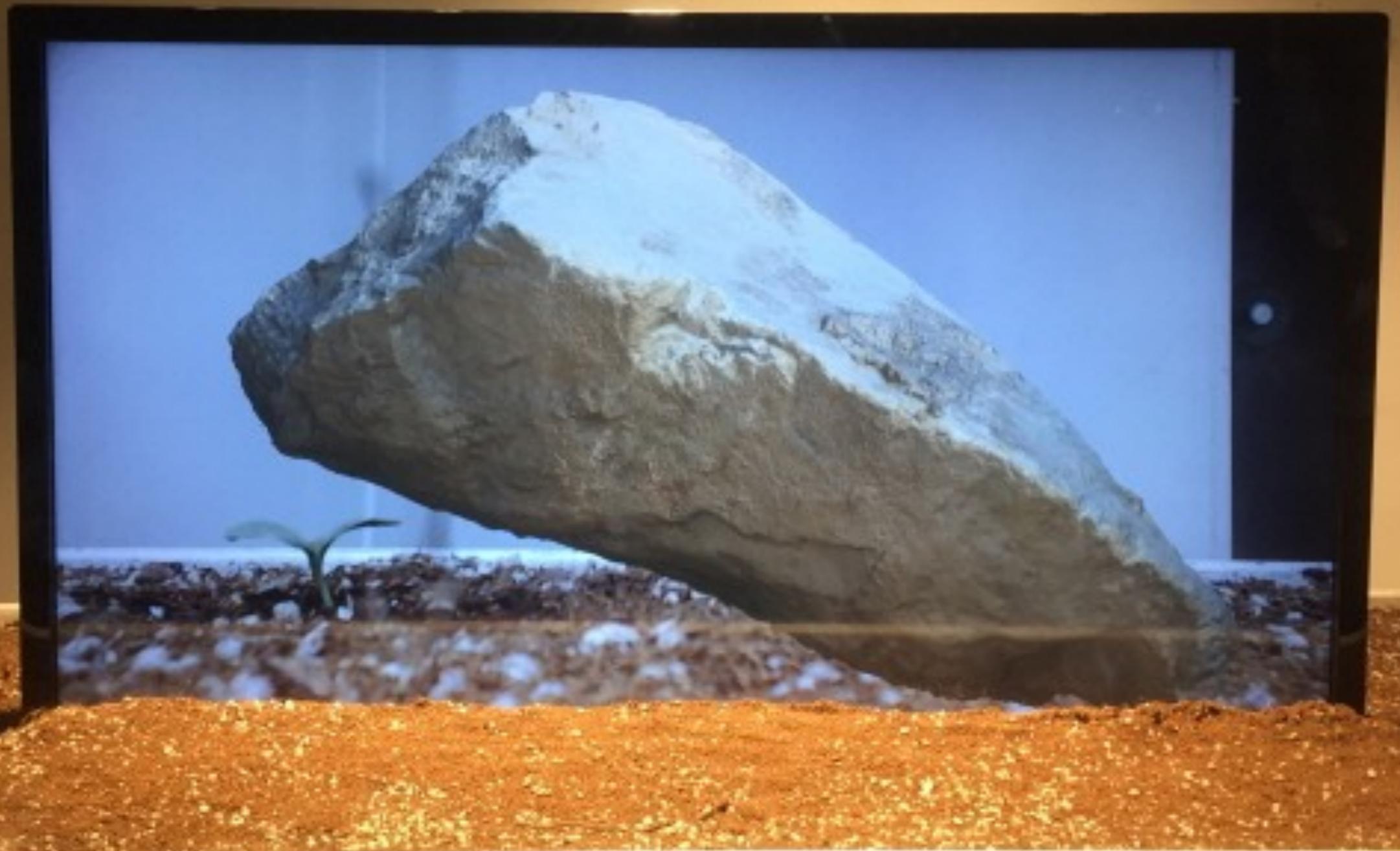


대한민국 75주년
기념
가을 맞이하기



대한민국 75주년
기념
가을 맞이하기







Gracefully, 2016

Dimension variable, Mixed media @대안공간 눈

지난 2월 아기가 태어났다. 사실 태어나는 순간에도 그리 실감나지 않았다. 내 아이인 것 같기도 하고 아닌 것 같기도 하고 말이다.

그 작은 몸뚱아리는 한 작은 인간이었고, 검붉고 미끈미끈해서 고무 찰흙덩어리를 이리저리 짓이겨 놓고 움직이도록 숨을 불어넣도록 한 그런 동물의 느낌이 났던 아기였다. 나는 그 생명의 탄생 순간을 뭐라고 말해야 할지 몰랐다. 엄마와 아기는 위대하고 강렬한, 글 없는 아름다운 시였다.

이곳에 심겨진 씨앗들도 껍질을 부수고 흙 속을 파헤치며 나올 대지의 아이들이다.

탄생의 감격을 공기 중에 내지르는 아이처럼 씨앗이 지상을 향해 뚫어내는 힘은 무거운 긴장감을 들어 올려 세상에 자신을 나타낼 것이고 이는 곧 그들을 사랑받게 하고 자라날 수 있게 하는 최초의 몸짓, 대화, 감정, 세상에서 가장 위대한 행동이다.

이처럼 생명을 가진 모든 존재들은 세상에 나오는 그 순간부터 드라마틱한 위기를 겪으며 태어나 또 다른 위기를 맞이하고 또 이겨내며 그 나름의 드라마 같은 삶을 보낸다.

이들에게는 감정이 있고 때로는 가슴을 절절하게 적시는 살고자 하는 간절함이 있다.

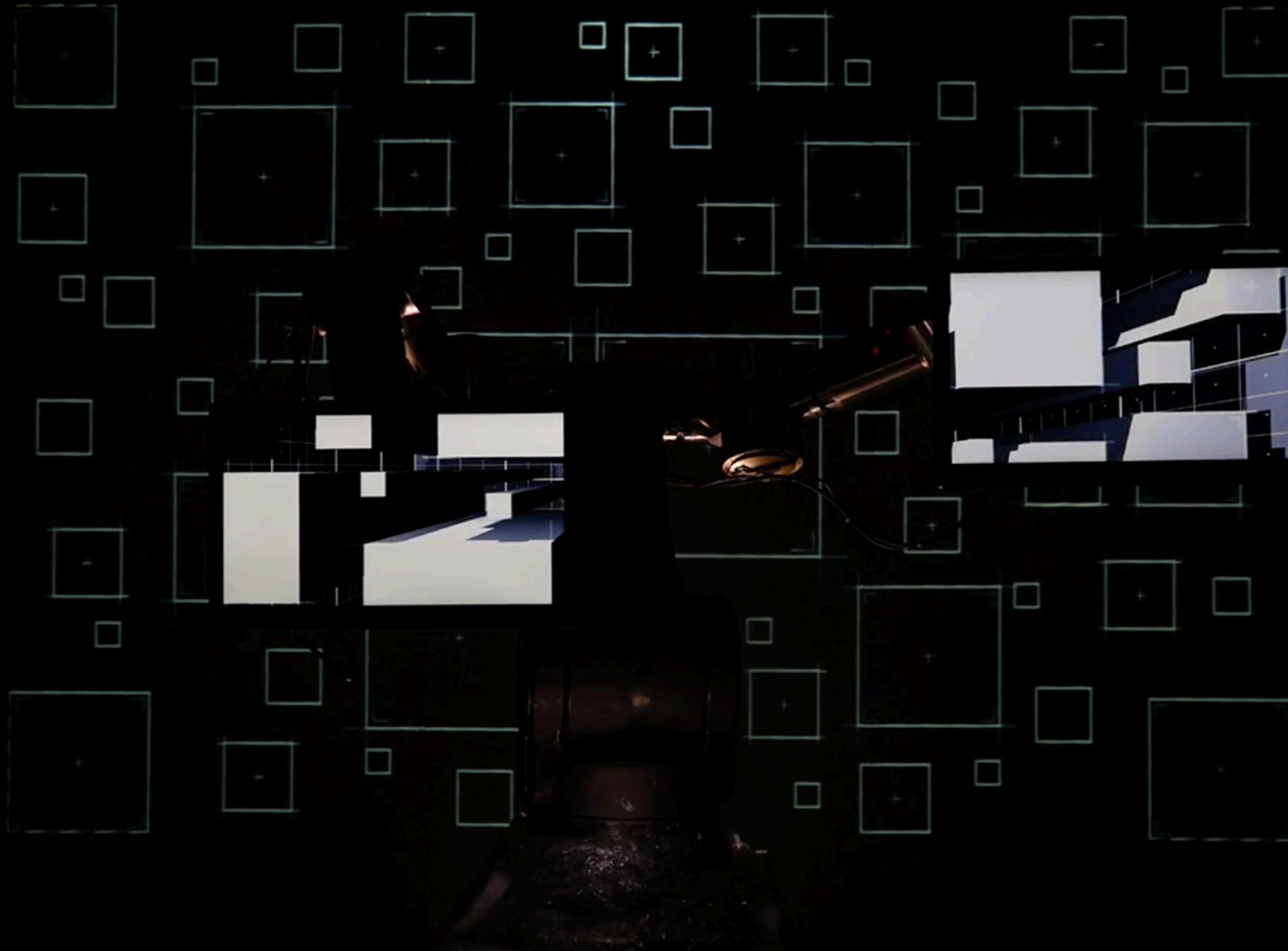
그것이 여기 이 바위와 씨앗이 가진 차이이다.

바위는 자신이 어디에서 왔는지 왜 이곳에 있는지 자신이 존재하기는 하는지 알지 못한다.

만약 자신이 존재하지 않는다 해도 바위는 상관없다 할지 모른다. 이런 바위의 입장과 가장 대립되는 씨앗, 이들이 만들어 내는 드라마틱한 순간을 상상해 보았다.

바위의 무게를 이겨내야만 존재를 드러낼 수 있는 씨앗. 반면 자신이 존재하는지조차 확신하지 못하는 바위, 이들의 드라마가 과연 가능하긴 한 걸까?

아직은 아직은 알 수가 없다. <작가노트>



Frames

Co-project with Joon Y. Moon
Dimension variable
Mixed media
2015

영상

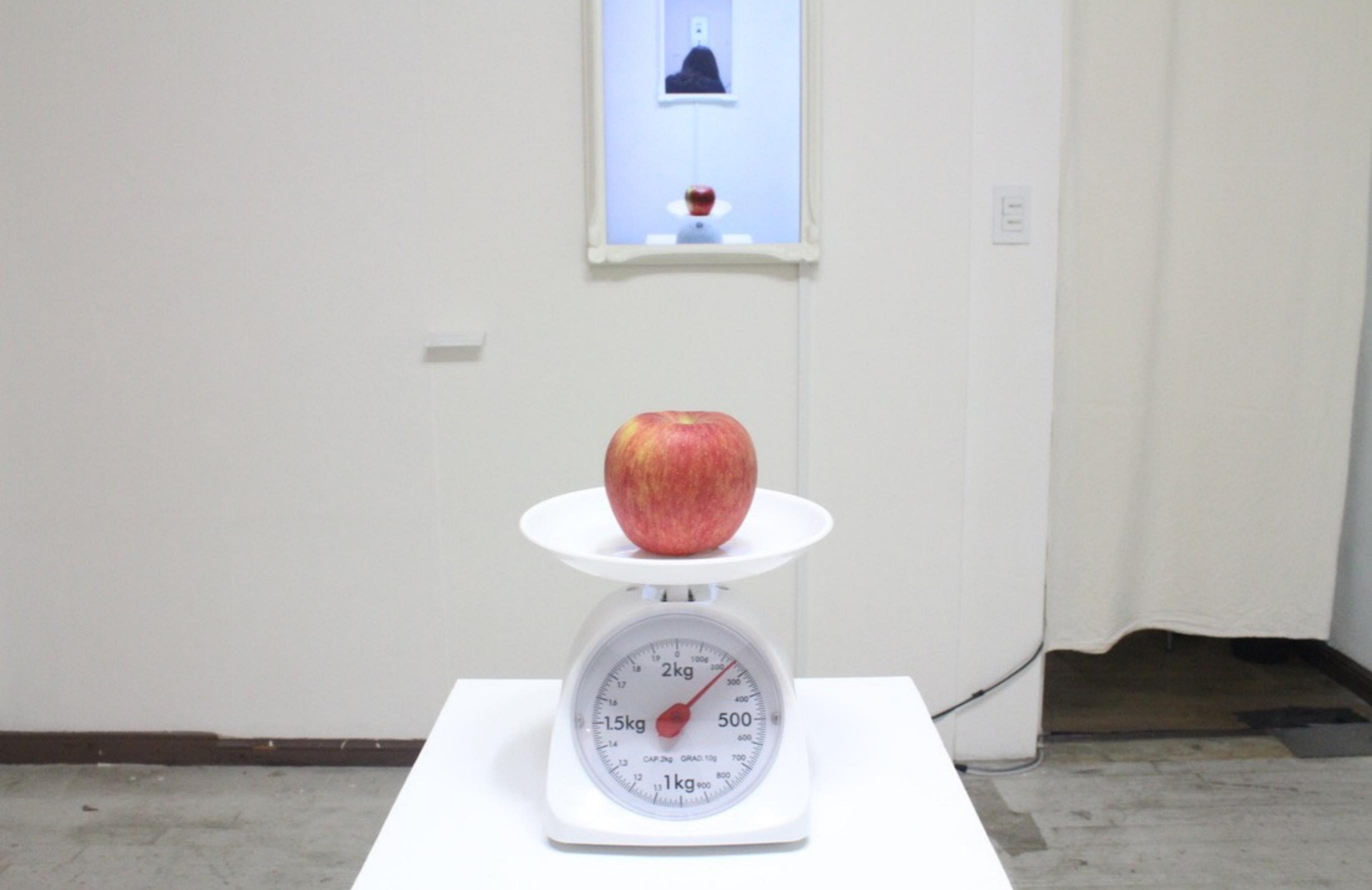
Frames, 2015

Art and Engineering by Joon Y. Moon, Subong Jeong

We tried to display AR on moving monitors using a robot and Kinect.

While the robot was moving the monitors along a programmed path, the positions of the monitors and the viewer's eye(the camera in this documentation) in the real world were measured using Kinect. The 3D scene was spatially mapped to the positions and then displayed on the monitors.

This experiment was done during Artience Project of Daejeon Culture and Arts Foundation, in collaboration with Dept. of Robot & Mechatronics at Korea Institute of Machinery & Materials who developed the robot.



Busa

Co-project with Jin K. Lee

Dimension variable

Mixed media

2014~2015



