

Afloat - zum Werk von Eunjeong Kim

(Original German text)

Glatte, bunte, wolkenartige abstrakte Gebilde, die zu schweben scheinen, groß herangezoomte Pinselstriche in Bonbonfarben, weiche, runde, ovale und langgezogene Formen, oder spitze, an Äste von Nadelbäumen erinnernde Objekte versammeln sich auf Eunjeong Kims oft großformatigen Gemälden und verleiten sofort zum längeren Hinschauen. Überraschend wird es, wenn die Künstlerin den erweiterten Zugang zu ihrer Kunst zeigt. Lange Zeit galt für die Malerei das Diktum, dass sie zweidimensional sei - auch wenn die unterschiedlichsten Experimente mit Perspektiven oder dem Aufheben von Perspektiven gemacht wurden, so war es doch immer der zweidimensionale Bildträger, der die Malerei definierte.

Genau dies versucht die Künstlerin Eunjeong Kim mit ihrer Kunst zu überwinden. Ihre Vision ist es, dass sich der Betrachter in der Mitte eines Gemäldes befinden kann, die einzelnen Farbschichten wie im Raum erleben kann.

In ihren Werken untersucht sie die Schnittstelle, an der sich die Materialität der Malerei und die Immaterialität des Digitalen, Realität und Virtualität sowie Fläche und Räumlichkeit begegnen. Durch den Prozess gegenseitiger Transformation und Erweiterung zwischen der traditionellen Bildsprache der Malerei und digitalen Technologien experimentiert sie damit, welche sinnlichen Möglichkeiten und neuen Rollen die Malerei im digitalen Zeitalter einnehmen kann. Kim erschafft eine Verbindung zwischen analoger Malerei und 3D Animationen, AR (augmented reality) und VR (virtual reality). In ihren jüngsten Arbeiten experimentiert sie damit, physikalisch unmögliche Räume und malerische Elemente digital dreidimensional zu konstruieren, insbesondere in immersiven VR Räumen, die anschließend in die Fläche der Malerei zurückgeführt werden, um diese auch in der analogen Welt aus der Zweidimensionalität herauszuholen. Man kann sagen, die Malerei spielt eine tragende Rolle in Eunjeong Kims Kunst - ergänzt von schwebender Digitalität.

Viele Künstler*innen versuchen, Stimmungen und Atmosphären mit ihren Werken zu erzeugen, in die der Betrachter eintauchen kann, hineingezogen wird - vor allem durch Malerei in mehreren Schichten, die sich erst nach und nach erschließen. Eunjeong Kim geht diesen Weg konsequent weiter, indem sie die Betrachter in die Mitte ihrer abstrakten Werke eintreten lassen möchte.

Dabei stehen für Eunjeong Kim nicht die Bildmotive im Mittelpunkt, sondern die malerischen Techniken. Ihre Bildmotive erzeugt sie durch digitale Collagen von Alltagsmotiven, löst die Bildinhalte durch Überlappungen und digitale zeichnerische Techniken auf, bis nur noch Formen sichtbar sind, die keine subjektbezogene Bedeutung mehr haben. So entsteht eine freie, nicht konventionell gebundene visuelle Sprache. Kims digitale Arbeiten dienen als Vorlage für ihre Malerei auf Leinwand, wobei sie unterschiedliche Haptiken in einem Bild vereint: Glatte Airbrush-Technik kombiniert sie mit Acryl- und Ölmalerei mit sichtbarem Pinselduktus.

Die glatten Texturen und Farbübergänge digitaler Oberflächen werden malerisch nachvollzogen, während zugleich mit dicken, pastosen Farbaufträgen eine Materialität erzeugt wird, die im Digitalen nicht realisierbar ist. In diesem Spannungsfeld entfaltet sich eine wechselseitige Interaktion zwischen der Materialität der Malerei und der Sinnlichkeit digitaler Medien.

Doch von vorne: Eunjeong Kims Werke leben von einer faszinierenden Verbindung von analoger Malerei und digitaler Kunst. Die Künstlerin vereint klassisches, technisch perfektes malerisches Können mit einer virtuellen Phantasiewelt, die sie am Computer mit 3D Programmen erzeugt. Sie erweitert ihre oft großformatigen, farbstarken, abstrakten Gemälde in virtuelle, dreidimensionale Welten, lässt ihre gemalten Bildobjekte schweben und erzeugt Räume, die in der Realität nicht existieren könnten.

Tritt man als Betrachter*in über AR (augmented reality) mit einem Tablet oder Handy in diese Räume ein, lösen sich Formen aus den Bildern heraus, schweben frei im Raum und um die Betrachter*in herum. Noch intensiver wird die Erfahrung in einer 360° Animation, die man mit einer VR-Brille als virtual reality erleben kann. Dadurch befindet man sich direkt inmitten des Geschehens, die Farbschichten können im Raum erlebt werden und die malerischen Elemente werden ergänzt von Musik, die Kim selbst für ihre Arbeiten komponiert. Es ist eine schöne Erfahrung, an der die Künstlerin ihre Rezipient*innen teilhaben lässt, denn ihre Welten sind positiv, beruhigend, traumhaft, anregend, aufregend und faszinierend zugleich.

Die Vorlagen für ihre Gemälde findet Kim nicht nur in der Natur oder ihrem analogen Umfeld, wie viele Künstler*innen vor ihr, sondern auch in der Welt des Internets mit ihrer schier unendlichen Bilderflut. Die Bilder aus dem Internet vergrößert, überlagert und vermischt sie dann, bis nur noch abstrakte Formen übrig bleiben. Diese lässt sie aus den Bildräumen heraus schweben - oder, wie in einer Unterwasserwelt, frei im Raum schwimmen. "Afloat", schwimmend oder im Wasser schwebend, diesen Begriff wählte Eunjeong Kim für die Ausstellung und diesen Katalog.

Während ihrer Zeit in Schwalenberg hat Eunjeong Kim neben der Malerei eine großformatige Installation mit Luftballons entwickelt. Die Ballons sehen aus wie riesige, dreidimensionale Pinselstriche, die im Raum zu schweben scheinen.

Diese Installation aus zwei meterhohen Luftballons setzt den Begriff "afloat" im Raum um. Von schwebenden Objekten umgeben zu sein ist in der virtual reality, aber auch unter Wasser möglich, aber auf der Erde an der Luft normalerweise nicht - genau dieses Erlebnis möchte Eunjeong Kim kreieren. Dazu holt sie die virtuellen Bildräume in die analoge Welt zurück, und führt ihre Malereien auch in der analogen Welt aus der Zweidimensionalität heraus, so dass sich die Betrachter*in wirklich in der Mitte des Bildraumes befindet, umgeben von schwebenden Farbschichten, genau wie es der Künstlerin in ihren Visionen vorschwebte.

In ihren jüngsten Gemälden arbeitet Kim nicht mehr nur mit glatter Farbe - Acryl, Öl und Airbrush, sondern ergänzt die Farbe durch selbsthärtende Modellierpaste, die sie auf die Leinwände aufträgt und bemalt, so dass einzelne Bildelemente sich reliefartig aus der Bildfläche erheben und der bis dahin glatten Farbe auf dem Bildträger eine haptische Ebene verleihen. Die Basis bilden flache, glatte Elemente mit Airbrush, darüber legt sie Malerei mit sichtbarem Pinselduktus und darüber kommen modellierte, reliefartige und anschließend bemalte Partien.

In Schwalenberg entstanden zunächst eine Reihe kleinformatiger Leinwände mit solchen reliefartigen Aufbauten, und schließlich arbeitete Kim auch auf ihren großformatigen Leinwänden mit der Modellierpaste. So ragen die Schichten der Malerei, auf deren Sichtbarmachung es Kim in allen ihren Arbeiten ankommt, nun auch plastisch in den Raum.

Somit schließt sich wieder ein Kreis:

Bevor Eunjeong Kim mit digitalen Erweiterungen begann, arbeitete sie für eine kurze Zeit mit Skulpturen, da sie die räumliche Malerei sichtbar machen und die einzelnen flachen Schichten der Malerei in einem dreidimensionalen Raum zeigen wollte. Kim strebte eine Darstellung an, die nicht mehr flach wirkt, sondern räumlich, und so experimentierte sie mit skulpturalen Installationen. Die Ergebnisse waren jedoch nur ein Teilschritt auf dem Weg ihrer Vision, denn Skulpturen sind statisch und man sieht die Gravität; einen vollkommen schwebenden Effekt kann man nicht erreichen.

Im Jahr 2020 begann Kim mit der 3D Animation; und was zunächst in der Corona-Pandemie als Ersatz für die Arbeit im Atelier gedacht war, stellte sich schnell als ein neues Medium heraus, das Kim die von ihr angestrebten Eigenschaften bot, nämlich, die Grenzen der Realität zu erweitern und zu überschreiten. Eine vierte Ebene öffnete sich für Eunjeong Kims Kunst: die Interaktion mit den Bildelementen. Ihre Vision, sich in der Mitte der räumlichen Malerei zu befinden und die einzelnen malerischen Schichten zu sehen, erfüllte sich zumindest im virtuellen Raum.

2022 begann Kim mit VR (virtual reality) und AR (augmented reality) zu arbeiten; für die Künstlerin ein logischer Schritt zu einer Erweiterung in den virtuellen Bildraum mit all seinen Möglichkeiten. Mit 360° Animationen kann die Betrachter*in mit einer VR-Brille komplett in den Bildraum eintauchen. In der AR Technik hingegen wird der analoge Raum nicht ausgeblendet, sondern Teil des Erlebens: man betrachtet ein analoges Gemälde und geht über einen QR-Code mit dem Handy oder Tablet in die digitale Erweiterung. Nachdem Eunjeong Kim ihre ersten Experimente mit AR machte, wurde ihr schnell klar, dass sie mit AR ein ganz neues Erlebnis möglich machen kann, da man gleichzeitig die analoge Malerei sowie die mit AR-Technik schwebenden Elemente sehen kann. Anders als mit der VR Brille tauchen die Betrachter*innen nur teilweise in den virtuellen Bildraum ein - ein Bezug zur realen Welt bleibt sichtbar und gemeinsames Erleben der Kunst ist möglich; die sinnliche Erfahrung steht im Mittelpunkt.

In der virtual reality hingegen befindet man sich in der Mitte des Geschehens, kollidiert mit den Objekten oder kann mit ihnen interagieren. Diese spannende immersive Erfahrung wollte Eunjeong Kim in die Malerei zurückführen. Ihr erstes Experiment in diese Richtung war eine malerische Installation, die einen betretbaren Raum aus 3 Seiten bildete, so dass man im Zentrum von der Malerei umhüllt ist.

Nach dieser Malerei begann sie, die Elemente zu vergrößern: als ob man an die Objekte heranzoomt, auf sehr großen Leinwänden. Der Betrachter "schrumpft" praktisch in dem Maße, in dem die Objekte vergrößert werden. Dabei geht es Eunjeong Kim immer um die Erfahrung des abstrakten Raumes und der immersiven Erfahrung, um die Interaktion der unterschiedlichen Techniken, die zwar gegensätzlich wirken, aber doch in Beziehung miteinander treten.

Während des Stipendiums konzentrierte sich Kim gezielt auf großformatige Malerei, um zu erforschen, wie sich die Immersivität virtueller Räume auf die physische Erfahrung von analogen Bildern übertragen lässt. Während man in der analogen Malerei die Schichten der Malerei und auch die damit erzeugten unterschiedlichen Stimmungen gleichzeitig wahrnimmt, kommt in digitalen Arbeiten für die Betrachter*in der Faktor der Zeit hinzu, alles wird beweglich, man sieht die einzelnen Bildelemente nacheinander, so können auch die Empfindungen der Betrachter*in wechseln. In einer Arbeit können gleichzeitig verschiedene Stimmungen existieren. Der Bildraum

kann ruhig, spannend, seriös, erlebnisreich sein, verschiedene Gefühle und Geschichten können wechselseitig entstehen.

In den digitalen Arbeiten entfalten sich malerische Elemente wie Pinselstriche oder abstrakte Formen auf räumliche und lebendige Weise, so wie die Künstlerin es sich beim Malen vorstellt. Dadurch werden die Grenzen der zweidimensionalen und statischen Malerei überwunden. So wird ein erweitertes Malereikonzept entwickelt, das Zeitlichkeit und Räumlichkeit einbezieht.

Eunjeong Kim strebt eine immersive Erfahrung an, die den Faktor Raum und Zeit überwindet. Das gelingt in der Malerei in Bezug auf den Faktor Zeit, denn man kann alles gleichzeitig wahrnehmen. Bei der digitalen Technik gelingt es in Bezug auf den Faktor Raum - man ist in der Mitte, kann mit den Bildelementen interagieren.

An einer Sichtbarmachung der immersiven Erfahrung von allem gleichzeitig forscht die Künstlerin noch.

Mayarí Granados

Afloat – On the Work of Eunjeong Kim

(English translation assisted by ChatGPT)

Smooth, colorful, cloud like abstract forms that appear to float, highly zoomed brushstrokes in candy like colors, soft, rounded, oval and elongated shapes, as well as pointed objects reminiscent of conifer branches gather on Eunjeong Kim's often large scale paintings and immediately invite prolonged contemplation. The moment of surprise comes when the artist reveals her expanded approach to painting. For a long time, painting was defined by the dictum of two dimensionality. Even though countless experiments with perspective or the dissolution of perspective have taken place, the two dimensional picture plane always remained the defining feature of painting.

It is precisely this limitation that Eunjeong Kim seeks to overcome with her work. Her vision is to allow the viewer to be positioned at the center of a painting, to experience individual layers of color spatially, as if moving within them.

In her work, Kim explores the interface where the materiality of painting meets the immateriality of the digital, where reality and virtuality as well as surface and space converge. Through reciprocal processes of transformation and expansion between the traditional visual language of painting and digital technologies, she experiments with the sensory possibilities and new roles that painting can assume in the digital age. Kim creates connections between analog painting and 3D animation, AR (augmented reality) and VR (virtual reality). In her most recent works, she digitally constructs physically impossible spaces and painterly elements in three dimensions, especially within immersive VR environments, which are subsequently translated back into the flat surface of painting. In this way, she seeks to liberate painting from two dimensionality even in the analog world. One could say that painting plays a central role in Eunjeong Kim's practice, complemented by floating digitality.

Many artists aim to create moods and atmospheres that viewers can immerse themselves in and be drawn into, particularly through multilayered painting that reveals itself gradually. Eunjeong

Kim consistently takes this approach further by aspiring to let viewers enter the center of her abstract works.

For Kim, the focus is not on motifs but on painterly techniques. She generates her imagery through digital collages of everyday motifs, dissolving pictorial content through overlaps and digital drawing techniques until only forms remain that no longer carry subject related meaning. This results in a free visual language that is not bound by conventional references. Her digital works serve as templates for her paintings on canvas, where she combines different haptic qualities within a single image. Smooth airbrush techniques coexist with acrylic and oil painting featuring visible brushstrokes.

The smooth textures and color gradients of digital surfaces are translated into painterly form, while thick, pastose layers of paint simultaneously create a materiality that cannot exist in the digital realm. Within this field of tension, a reciprocal interaction unfolds between the materiality of painting and the sensuality of digital media.

To begin at the beginning: Eunjeong Kim's works thrive on a fascinating interplay between analog painting and digital art. She combines classical, technically refined painterly skill with a virtual world of imagination that she creates using 3D software. She expands her often large scale, vividly colored abstract paintings into virtual three dimensional worlds, allowing painted objects to float and generating spaces that could not exist in reality.

When viewers enter these spaces through AR using a tablet or smartphone, forms detach from the paintings, float freely in space and surround the viewer. The experience becomes even more intense in a 360 degree animation experienced through a VR headset. Here, one finds oneself directly at the center of the action, able to experience layers of color spatially. The painterly elements are accompanied by music that Kim herself composes for her works. It is a generous experience that the artist shares with her audience. Her worlds are simultaneously calming and stimulating, dreamlike and exciting, soothing and fascinating.

Kim finds the sources for her paintings not only in nature or her analog surroundings, as many artists before her have done, but also in the internet with its seemingly endless flood of images. She enlarges, overlays and blends these images until only abstract forms remain. These forms appear to float out of pictorial space or, as if in an underwater world, swim freely through space. "Afloat," meaning floating or drifting in water, is the term Eunjeong Kim chose for the exhibition and this catalog.

During her time in Schwalenberg, Kim developed a large scale installation alongside her paintings using inflatable balloons. These balloons resemble enormous three dimensional brushstrokes that seem to float in space. The installation, consisting of two meter high balloons, translates the concept of "afloat" into physical space. Being surrounded by floating objects is possible in virtual reality or underwater, but normally not in the air on earth. This is precisely the experience Kim seeks to create. By bringing virtual image spaces back into the analog world, she also liberates her paintings from two dimensionality in physical space, allowing viewers to truly stand at the center of the pictorial environment, surrounded by floating layers of color, just as envisioned by the artist.

In her most recent paintings, Kim no longer works solely with smooth paint such as acrylic, oil and airbrush. She expands the medium by using self hardening modeling paste applied to the

canvas and painted over, allowing individual elements to rise from the surface in relief like formations and adding a tactile dimension to what was previously smooth. The foundation consists of flat, smooth airbrushed elements, over which she applies painterly layers with visible brushstrokes, followed by modeled, relief like sections that are then painted.

In Schwalenberg, she initially created a series of small format canvases featuring these relief like structures, and eventually applied the modeling paste technique to her large scale works as well. As a result, the layers of painting, whose visibility is central to all of Kim's work, now also physically project into space.

Thus, a circle closes. Before Eunjeong Kim began working with digital extensions, she briefly explored sculpture, aiming to make spatial painting visible and to present the flat layers of painting within a three dimensional space. She sought representations that no longer appeared flat but spatial, experimenting with sculptural installations. However, these results proved to be only a partial step toward her vision, as sculpture remains static and gravity is always perceptible. A completely floating effect cannot be achieved.

In 2020, Kim began working with 3D animation. What initially emerged during the pandemic as a substitute for studio work quickly revealed itself as a new medium that offered exactly the qualities she was seeking: the ability to expand and transcend the limits of reality. A fourth dimension opened up in her practice: interaction with pictorial elements. Her vision of being at the center of spatial painting and perceiving its individual layers was fulfilled, at least within virtual space.

In 2022, Kim began working with VR and AR, a logical step toward expanding into virtual image spaces with all their possibilities. Through 360 degree animations, viewers can immerse themselves completely in pictorial space using a VR headset. In contrast, AR does not exclude the analog environment but incorporates it into the experience. One views an analog painting and, via a QR code, enters its digital extension using a smartphone or tablet. Kim quickly realized that AR enables a fundamentally new experience, as viewers can simultaneously perceive analog painting and digitally floating elements. Unlike VR, viewers do not fully immerse themselves in virtual space. A connection to reality remains visible, allowing for shared experiences of art and emphasizing sensory perception.

In virtual reality, however, one is positioned at the center of the action, colliding with objects or interacting with them. Kim sought to translate this immersive experience back into painting. Her first experiment in this direction was a painterly installation forming a walk in space enclosed on three sides, placing viewers at the center of a surrounding painted environment.

Following this, she began enlarging the elements, as if zooming into the objects on very large canvases. The viewer effectively "shrinks" as the objects grow larger. For Kim, the focus always remains on the experience of abstract space and immersion, and on the interaction between different techniques that may appear contradictory yet remain deeply interconnected.

During the scholarship period, Kim deliberately focused on large scale painting to investigate how the immersiveness of virtual spaces can be transferred to the physical experience of analog images. In analog painting, layers and atmospheres can be perceived simultaneously. In digital works, time becomes an additional factor. Everything is in motion, elements appear sequentially,

and the viewer's emotional responses can shift. Multiple moods can coexist within a single work. The pictorial space can be calm, intense, serious or playful, allowing diverse emotions and narratives to emerge in interplay.

In digital works, painterly elements such as brushstrokes or abstract forms unfold spatially and dynamically, as the artist imagines them while painting. This overcomes the limitations of two dimensional and static painting, leading to an expanded concept of painting that incorporates temporality and spatiality.

Eunjeong Kim strives for an immersive experience that transcends both space and time. Painting succeeds in overcoming time by allowing simultaneous perception. Digital technology succeeds in overcoming space by placing the viewer at the center and enabling interaction.

Kim continues to research ways of making the immersive experience of everything at once visible.

Mayarí Granados

Afloat – 김은정의 작업에 대하여

(한국어 번역: ChatGPT 의 도움을 받아 작성됨)

김은정의 종종 대형으로 제작된 회화에는 부드럽고 다채로운 구름 같은 추상 형태들이 떠 있는 듯 배치된다. 사탕색을 연상시키는 확대된 붓질, 둥글고 타원형이며 길게 늘어진 형태들, 혹은 침엽수 가지를 떠올리게 하는 뾰족한 오브제들이 화면 위에 모여들며 관람자를 자연스럽게 오래 바라보도록 이끈다. 그러나 작가가 회화에 대한 확장된 접근 방식을 드러내는 순간, 작품은 예상치 못한 방향으로 전개된다. 오랫동안 회화는 이차원이라는 명제 아래 정의되어 왔다. 다양한 원근 실험이나 원근의 해체가 시도되었음에도 불구하고, 회화를 규정하는 것은 언제나 이차원의 평면이었다.

김은정은 바로 이 한계를 자신의 작업을 통해 극복하고자 한다. 그녀의 비전은 관람자가 회화의 중심에 위치하여 색의 개별 층위를 공간 속에서 경험하는 것이다.

김은정은 자신의 작업에서 회화의 물질성과 디지털의 비물질성, 현실과 가상, 평면과 공간이 만나는 접점을 탐구한다. 전통적인 회화의 시각 언어와 디지털 기술 사이의 상호 변형과 확장 과정을 통해, 디지털 시대에 회화가 가질 수 있는 새로운 감각적 가능성과 역할을 실험한다. 그녀는 아날로그 회화와 3D 애니메이션, AR, VR 을 연결하며, 최근에는 특히 몰입형 VR 공간 안에서 물리적으로 불가능한 공간과 회화적 요소를 삼차원적으로 구축하고, 이를 다시 회화의 평면으로 되돌린다. 이를 통해 회화를 아날로그 세계에서 이차원성에서 해방시키고자 한다. 회화는 김은정의 작업에서 중심적인 역할을 하며, 그 위에 부유하는 디지털성이 더해진다.

많은 예술가들이 관람자가 몰입하고 빠져들 수 있는 분위기와 감각을 작품을 통해 만들어낸다. 특히 다층적인 회화는 점진적으로 드러나며 이러한 경험을 가능하게 한다. 김은정은 이러한 접근을 한 단계 더 밀고 나아가, 관람자가 자신의 추상 작품 속 중심으로 들어가기로 시도한다.

김은정에게 중요한 것은 이미지의 모티프가 아니라 회화적 기법이다. 그녀는 일상적인 이미지들을 디지털 콜라주로 결합한 뒤, 중첩과 디지털 드로잉 기법을 통해 이미지의 내용성을 해체하고, 더 이상 특정한 의미를 지니지 않는 형태만 남긴다. 그 결과 기존의 관습에 얽매이지 않는 자유로운 시각 언어가 형성된다. 이러한 디지털 작업은 캔버스 회화의 기반이 되며, 한 화면 안에서 서로 다른 촉각적 질감을 결합한다. 매끄러운 에어브러시 기법과 가시적인 붓질을 지닌 아크릴과 유화가 공존한다.

디지털 표면의 매끄러운 질감과 색의 전이는 회화적으로 재현되며, 동시에 두텁고 물성이 강조된 물감의 사용을 통해 디지털에서는 구현될 수 없는 물질성이 드러난다. 이 긴장 속에서 회화의 물질성과 디지털 매체의 감각성은 상호작용한다.

다시 처음으로 돌아가면, 김은정의 작업은 아날로그 회화와 디지털 예술 사이의 매혹적인 결합에서 출발한다. 그녀는 전통적이고 정교한 회화적 기술과 3D 프로그램을 통해 구현한 가상의 상상 세계를 결합한다. 색감이 강렬한 대형 추상 회화를 가상의 삼차원 세계로 확장시키고, 회화 속 오브제들이 공중에 떠다니며 현실에서는 존재할 수 없는 공간을 만들어낸다.

관람자가 태블릿이나 스마트폰을 통해 AR 로 이 공간에 들어서면, 형태들이 회화에서 분리되어 공간 속을 떠다니며 관람자를 둘러싼다. VR 헤드셋을 통해 경험하는 360 도 애니메이션에서는 이러한 경험이 더욱 강렬해진다. 관람자는 사건의 중심에 놓이고, 색의 층위를 공간적으로 경험하며, 회화적 요소들은 작가가 직접 작곡한 음악과 결합된다. 김은정이 관람자와 공유하는 이 세계는 차분하면서도 자극적이고, 몽환적이면서도 생동감 넘치는 경험을 제공한다.

김은정은 자연이나 아날로그 환경뿐 아니라, 끝없이 이미지가 생산되는 인터넷 세계에서 회화의 출발점을 찾는다. 그녀는 인터넷 이미지를 확대하고 중첩하고 혼합하여, 결국 추상적 형태만 남긴다. 이 형태들은 화면 밖으로 떠오르거나, 마치 수중 세계처럼 공간 속을 유영한다. “Afloat”라는 제목은 이러한 상태를 표현하며, 전시와 카탈로그의 이름이 되었다.

슈발렌베르크 체류 기간 동안 김은정은 회화 작업과 함께 대형 풍선 설치 작업을 제작했다. 이 풍선들은 거대한 삼차원 붓질처럼 공간에 떠 있는 듯 보인다. 두 미터 높이의 풍선으로 구성된 이 설치의 “afloat”라는 개념을 물리적 공간 속으로 확장한다. 공중에서 떠 있는 경험은 가상현실이나 수중에서는 가능하지만, 현실의 공기 중에서는 불가능하다. 바로 그 경험을 김은정은 구현하고자 한다. 가상의 이미지 공간을 다시 아날로그 세계로 끌어와, 관람자가 회화 공간의 중심에 서서 부유하는 색의 층위에 둘러싸이도록 만든다.

최근의 회화에서 김은정은 아크릴, 유화, 에어브러시와 같은 매끄러운 색채뿐 아니라, 자체 경화되는 모델링 페이스트를 사용한다. 이 재료는 캔버스 위에 도포되고 채색되어, 일부 요소들이 부조처럼 화면에서 돌출되며 촉각적인 차원을 더한다. 에어브러시로 처리된 평평한 기반 위에 붓질이 보이는 회화가 더해지고, 그 위에 다시 입체적으로 모델링된 부분이 겹쳐진다.

슈발렌베르크에서는 이러한 부조적 구조를 지닌 소형 회화가 먼저 제작되었고, 이후 대형 캔버스에서도 동일한 기법이 적용되었다. 그 결과 김은정이 지속적으로 가시화하고자 했던 회화의 층위는 실제로 공간 속으로 돌출된다.

이로써 하나의 순환이 완성된다. 디지털 확장을 시작하기 이전, 김은정은 공간적 회화를 드러내기 위해 조각 작업을 잠시 시도했다. 그러나 조각은 중력에서 벗어날 수 없고 정적인 특성을 지니기에, 완전히 부유하는 효과를 구현하는 데에는 한계가 있었다.

2020 년, 김은정은 3D 애니메이션 작업을 시작했다. 처음에는 아틀리에 작업을 대체하기 위한 수단이었으나, 곧 현실의 경계를 확장하고 초월할 수 있는 새로운 매체임이 드러났다. 이로써 이미지 요소와의 상호작용이라는 네 번째 차원이 열렸다. 회화의 중심에 서서 층위를 경험하고자 했던 그녀의 비전은 가상 공간 안에서 실현되었다.

2022 년부터 김은정은 VR 과 AR 작업을 본격적으로 시작했다. 360 도 애니메이션을 통해 관람자는 VR 헤드셋을 착용하고 완전히 이미지 공간 안으로 들어갈 수 있다. 반면 AR 은 아날로그 공간을 배제하지 않고, 그것을 경험의 일부로 포함시킨다. QR 코드를 통해 회화를 디지털로 확장하면서도 현실 공간과의 연결은 유지된다. 김은정은 AR 을 통해 아날로그 회화와 공중에 떠 있는 디지털 요소를 동시에 인식할 수 있는 새로운 경험이 가능하다는 점을 깨달았다. 이는 공동의 감상과 감각적 경험을 가능하게 한다.

VR 에서는 관람자가 사건의 중심에 놓이며 오브제와 충돌하거나 상호작용한다. 김은정은 이러한 몰입적 경험을 다시 회화로 되돌리고자 했다. 그 첫 시도는 삼면으로 둘러싸인 회화적 설치로, 관람자가 그림에 둘러싸여 서 있을 수 있는 공간이었다.

이후 김은정은 회화 요소를 점점 확대하며, 대형 캔버스 위에서 마치 오브제에 잠입하는 듯한 효과를 구현했다. 오브제가 커질수록 관람자는 상대적으로 작아지며, 추상 공간과 몰입 경험이 강조된다. 상반되어 보이는 기법들은 상호 관계 속에서 작동한다.

장학금 기간 동안 김은정은 가상 공간의 몰입성이 어떻게 아날로그 회화의 신체적 경험으로 전이될 수 있는지를 탐구하기 위해 대형 회화에 집중했다. 회화에서는 여러 층위와 분위기가 동시에 인식되지만, 디지털 작업에서는 시간성이 더해져 요소들이 순차적으로 나타나고 감정도 변화한다. 하나의 작품 안에서 여러 감정과 분위기가 공존할 수 있다.

디지털 작업에서 붓질과 추상 형태는 공간적이고 생동감 있게 펼쳐지며, 이는 작가가 회화 과정에서 상상하는 방식과 닮아 있다. 이를 통해 이차원적이고 정적인 회화의 한계는 극복되고, 시간과 공간을 포함하는 확장된 회화 개념이 형성된다.

김은정은 시간과 공간을 초월하는 몰입적 경험을 추구한다. 회화는 시간의 차원을, 디지털 기술은 공간의 차원을 극복한다.

모든 것을 동시에 경험하는 몰입성을 가시화하는 연구는 현재도 진행 중이다.

마이야리 그라나도스