

Eunjeong Kims immersive Malerei

Der berühmte US-amerikanische Kunstkritiker Clement Greenberg bezeichnete in den 1950/60er Jahren die Flachheit als Kennzeichen moderner Malerei. Er übte mit diesem Diktum großen Einfluss auf die Künstler*innen seiner Zeit aus. Frank Stella, Kenneth Noland oder auch Jasper Johns können als prominente Beispiele für dieser Tendenz genannt werden. Die aus Korea stammende Künstlerin Eunjeong Kim geht genau den gegenteiligen Weg. Sie sucht nach dem Raum in der Malerei. Sie ist fasziniert von der Idee, ein Gemälde als einen dreidimensionalen Raum zu begreifen. Außergewöhnlich ist es auch, wie ihre Gemälde entstehen. Ihre Bildquelle ist das Internet, wo sie Elemente findet und diese auf dem Computer zusammenstellt. Zuerst entsteht die Komposition, die Collage auf dem Rechner, bevor sie von dieser Vorlage ausgehend zum Malen beginnt. In früheren Zeiten hatten Maler*innen in der Natur Skizzen hergestellt, um diese dann im Atelier zu einem Gemälde zu verwandeln. Bei Eunjeong Kim ist es die unendliche Bilderflut des Internets, die sie nach ihren Interessen und Bedürfnissen filtert und digital montiert.

Eunjeong Kim komponiert nicht zuletzt Bilder, um sie mit technischer Hilfe wieder auseinander zu bauen. Hält man beispielsweise ein Tablet an das Gemälde „Floating“, lösen sich die zentralen Elemente aus der Bildfläche und schweben frei im Raum umher. Aus der Konstruktion von Flächen, Linien und Farben wird eine Dekonstruktion – eine verblüffende und phantastische Erfahrung. Wegen diesem ungewöhnlichen Aspekt von Kims Arbeiten bringe ich die Künstlerin mit der Kunstrichtung des Dadaismus in Verbindung, die im frühen 20. Jahrhundert ebenfalls mit scheinbar paradoxen Strategien das Medium Malerei hinterfragte. Der deutsche Dadaist Hans Richter malte zum Beispiel bewusst im Dunkeln, um sich von Malgewohnheiten und Bildtraditionen zu lösen. Es waren auch Dadaisten, welche die Fotomontage und die dreidimensionale Collage, die Objektkunst erfanden – alles Ausdrucksformen, die auch für das Oeuvre von Eunjeong Kim von Relevanz sind. Zufallsmomente spielen bei Dada genauso eine Rolle wie auch in der Rezeption von Kims Bildern, die von den jeweiligen Bewegungen der Rezipient*innen abhängt. Noch einen Schritt weiter geht die Künstlerin in ihrer Arbeit mit einer VR-Brille. Dabei treten die Rezipient*innen visuell direkt in Kims Bild, sie befinden sich unterstützt von Klängen mitten in ihrem malerischen Raum. Und es ist ein großes Vergnügen, sich in ihrem Werk zu bewegen. Denn ihre Welt ist farbenfroh und heiter.

Justin Hoffmann

Eunjeong Kim's Immersive Painting

(English translation assisted by ChatGPT)

In the 1950s and 1960s, the renowned American art critic Clement Greenberg described flatness as the defining characteristic of modern painting. With this dictum, he exerted a profound influence on the artists of his time. Frank Stella, Kenneth Noland, and Jasper Johns can be cited as prominent examples of this tendency. The Korean-born artist Eunjeong Kim takes precisely the opposite path. She searches for space within painting. She is fascinated by the idea of conceiving a painting as a three-dimensional space.

Equally remarkable is the way her paintings come into being. Her source material is the internet, where she finds elements and assembles them digitally on the computer. The composition, the collage, is created first on the screen before she begins painting based on this digital template. In earlier times, painters produced sketches in nature, which they later transformed into paintings in the studio. For Eunjeong Kim, it is the infinite flood of images on the internet that she filters according to her interests and needs and digitally assembles.

Eunjeong Kim also composes images in order to dismantle them again with the aid of technology. When, for example, a tablet is held up to the painting *Floating*, the central elements detach from the pictorial surface and float freely through space. What was once a construction of surfaces, lines, and colors becomes a deconstruction—an astonishing and fantastical experience. Because of this unusual aspect of Kim's work, I associate the artist with the art movement of Dadaism, which in the early twentieth century also questioned the medium of painting through seemingly paradoxical strategies. The German Dadaist Hans Richter, for example, deliberately painted in the dark in order to free himself from habitual modes of painting and established pictorial traditions.

It was also the Dadaists who invented photomontage and three-dimensional collage, or object art—forms of expression that are likewise relevant to Eunjeong Kim's oeuvre. Chance plays a role in Dada just as it does in the reception of Kim's images, which depends on the movements of the viewers themselves. The artist takes this approach one step further in her work with virtual reality headsets. Here, viewers visually enter Kim's image directly, finding themselves, accompanied by sound, in the midst of her painterly space. Moving within her work is a great pleasure, for her world is colorful and joyful.

Justin Hoffmann

김은정의 몰입적 회화

(한국어 번역: ChatGPT 의 도움을 받아 작성됨)

1950-60 년대에 미국의 저명한 미술 비평가 클레멘트 그린버그는 평면성을 현대 회화의 핵심적 특징으로 규정했다. 이 명제는 당대 예술가들에게 지대한 영향을 미쳤으며, 프랭크 스텔라, 케네스 놀랜드, 재스퍼 존스와 같은 작가들은 이러한 경향을 대표하는 사례로 언급될 수 있다. 한국 출신의 작가 김은정은 이와 정확히 반대의 길을 선택한다. 그녀는 회화 속에서 공간을 찾고자 하며, 하나의 회화를 삼차원적 공간으로 이해하려는 개념에 깊이 매료되어 있다.

그녀의 회화가 생성되는 방식 또한 매우 독특하다. 김은정의 이미지 원천은 인터넷이다. 그녀는 그곳에서 다양한 요소들을 발견하고, 컴퓨터 상에서 이를 조합한다. 먼저 디지털 화면 위에서 구성과 콜라주가 완성된 뒤, 그 결과물을 바탕으로 회화를 시작한다. 과거의 화가들이 자연 속에서 스케치를 제작하고 이를 아틀리에에서 회화로 옮겼다면, 김은정에게는 인터넷의 무한한 이미지 홍수가 그 출발점이 된다. 그녀는 이 이미지들을 자신의 관심과 필요에 따라 선별하고, 디지털 방식으로 조합한다.

김은정은 기술적 도움을 통해 이미지를 다시 해체하기 위해서도 회화를 구성한다. 예를 들어 태블릿을 회화 작품 <Floating>에 비추면, 화면의 중심 요소들이 평면에서 분리되어 공간 속을 자유롭게 떠다닌다. 면과 선, 색채의 구성은 해체로 전환되며, 이는 놀랍고 환상적인 경험을 만들어낸다. 이러한 김은정 작업의 비범한 측면으로 인해, 필자는 그녀를 20 세기 초에 역시 역설적인 전략을 통해 회화라는 매체를 질문했던 다다이즘과 연결 짓고자 한다. 독일의 다다이스트 한스 리히터는 회화적 습관과 전통적인 이미지 관습에서 벗어나기 위해 의도적으로 어둠 속에서 그림을 그리기도 했다.

사진 몽타주와 삼차원 콜라주, 즉 오브제 미술을 창안한 것 또한 다다이스트들이었으며, 이러한 표현 방식들은 김은정의 작업 세계에서도 중요한 의미를 지닌다. 우연성은 다다이즘에서와 마찬가지로 김은정의 작품을 수용하는 과정에서도 핵심적인 역할을 하며, 이는 관람자의 움직임에 따라 달라진다. 작가는 VR 헤드셋을 활용한 작업에서 이 개념을 한 단계 더 확장한다. 관람자는 시각적으로 김은정의 이미지 안으로 직접 들어가며, 사운드의 도움을 받아 그녀의 회화적 공간 한가운데에 위치하게 된다. 그 안을 이동하는 경험은 큰 즐거움을 선사한다. 왜냐하면 그녀의 세계는 색채로 가득 차 있고, 밝고 경쾌하기 때문이다.

저스틴 호프만