

Eunjeong Kims *Floating 14* – Die Notwendigkeit der digitalen Störung

Die Malerei Eunjeong Kims ist farbenfroh, in kleinen bis großen Formaten angelegt, ausdrucksstark und zugleich sowohl fokussiert als auch ausufernd. Sie bietet ein ebenso eindringliches wie umfassendes Erlebnis auf analoger wie digitaler Ebene, das die Betrachtenden unweigerlich in seinen Bann zieht. Die Künstlerin überführt das malerisch Zweidimensionale in skulpturale Dreidimensionalität und macht die Betrachtenden zu einem aktiven Bestandteil ihrer Arbeiten. Dadurch schauen sie nicht nur stillschweigend, sondern nehmen bewusster wahr. So oder ähnlich ließe sich in knapper Form beschreiben, was die Werke der 1990 geborenen Künstlerin – die zwischen Deutschland und Südkorea lebt und arbeitet – auf den ersten Blick auszeichnet. Und doch streifen diese Formulierungen nur die Oberfläche eines künstlerischen Werks, das weit mehr zu offerieren verweilt, als auf den ersten Blick präsent wird.

Eunjeong Kim ist streng genommen keine „Digital Native“ – also keine Person, die laut Definition zwischen 1995 und 2010 geboren wurde und vollständig mit dem Internet aufgewachsen ist. Sie gehört zu jenen Menschen, die an einer zeitlichen Schwelle zum vollends Digitalen zur Welt kamen: einer Phase, in der das Internet noch kein global vernetztes System war, das alle Lebensbereiche durchdrang, sondern vielmehr ein Ort erster, teils skurriler Neuerungen – ein Raum, in dem experimentiert, ausprobiert und neue Wege beschritten wurden. Gleichzeitig waren die 1990er-Jahre das Jahrzehnt, in dem die Entwicklung dreidimensionaler virtueller Räume einen erheblichen Schritt in Richtung einer konsumentenorientierten Nutzung machte. Besonders im Bereich der Heimcomputer eröffnete sich ein Feld zuvor ungeahnter Möglichkeiten, das den dreidimensionalen Raum für sich erschloss und vielfältig interpretierte. Noch Jahrzehnte von den heute teils fotorealistischen Darstellungen entfernt, ließen polygonale Konstruktionen erstmals komplex anmutende Objekte und Figuren auf den Bildschirmen der heimischen Computer erscheinen. Mit rudimentären Texturen versehen, die die Illusion realer Materialität erzeugen sollten, vollzog sich ein Übersetzungsakt des Realen in eine neuartige Welt mit eigenen Regeln. Welche Regeln dies sind, was sie über unseren Blick auf selbst geschaffene Formen verraten

– und wie Eunjeong Kims Kunst damit verbunden ist – thematisieren die folgenden Kapitel.

Das digitale Abbild

Eunjeong Kim hat 2025 zahlreiche Arbeiten geschaffen, in denen sich verschiedene Elemente verbinden: längliche, von subtiler Glätte bestimmte Gebilde, die sich durch die Bildräume winden, minimalistisch angedeutete Vegetation, fluoreszierende Formen, ein wiederkehrender Farbduktus, der unmissverständlich erkennen lässt, dass es sich um Malerei handelt. Darüber hinaus zeigt sich immer wieder eine gewisse Unschärfe, die zwar zunächst Assoziationen zur Fotografie weckt, diese Verbindung jedoch ebenso schnell wieder auflöst, da sie letztlich wenig sinnstiftend ist. Arbeiten wie *Fragment 19* oder *Fragment 22* suggerieren bereits mit ihren Titeln, dass sie als Teil eines größeren Ganzen zu verstehen sind, das sich jedoch bei längerer Betrachtung nicht so recht zeigen will. Kims Bilder verheißen zunächst vieles, lassen die Betrachtenden dann jedoch mit einem Gefühl unmittelbarer Unsicherheit zurück: Man wünscht sich die Werke plötzlich größer, als sie tatsächlich sind; schärfer, um jedes Detail ausfindig zu machen; und komplexer, denn die vorhandenen Informationen scheinen nicht auszureichen, um zu weitreichenden Einsichten zu gelangen. Indem Kim es jedoch schafft, ebendiesen Prozess imaginärer Expansion – sublimiert durch *Augmented Reality* (AR), einer digitalen Schicht, die mittels Smartphone oder Tablet über das analoge Bild gelegt wird – in die Rezeption der Betrachtenden einzubinden, verweist sie auf ein Phänomen der letzten Jahrzehnte, das für unzählige Menschen den einzig logischen Schritt in der Entwicklung digitaler Räume darstellte.

Die Angleichung an das Reale ist aus unserem digitalen Zeitalter nicht mehr wegzudenken: hochaufgelöste Displays, immer höhere Bildfrequenzen, Editoren wie *Meta-Human*, die lebensechte Animationen und Emotionen auf Knopfdruck erzeugen, sowie Virtual-Reality-Headsets, die den Traum einer vollständigen digitalen Vereinnahmung des eigenen Selbst Wirklichkeit werden lassen sollen. Sie alle sorgen dafür, dass der Wunsch nach augenscheinlicher Abbildhaftigkeit im Digitalen greifbarer erscheint als je zuvor. Eunjeong Kims Malerei ist von diesem Realismus weit entfernt, rückt jedoch einer grundlegenden, oft verdrängten Wirklichkeit näher. Die Sehnsucht nach digitalen Abbildern verstellt den Zugang zur Einfachheit der Form. Kims Malerei legt diesen Zugang wieder frei und erinnert uns an eine Zeit, in der wir Formen im digitalen Raum noch mit einer unverbrauchten Neugier betrachtet haben. Dass eine

solche, teils verlorengegangene Sicht heute hilfreich sein kann – nicht nur im Digitalen, sondern auch im Analogen ein sensibleres Formempfinden zu entwickeln – zeigt das folgende Beispiel.

Alles bewegt sich

Ende der 1990er-Jahre waren Videospiele in aller Munde. Vom kindlichen Unterhaltungsmedium zum erwachsenen Entertainmentprodukt aufgestiegen, ist diese Entwicklung maßgeblich auf die Einführung der Sony PlayStation zurückzuführen. Zahlreiche Spiele zeigten eindringlich, wie ein dreidimensionaler Raum aussehen und spielerisch genutzt werden kann. Und abseits des damals bereits formulierten Verlangens nach immer realistischeren Darstellungen war die Zeit gegen Ende des letzten Jahrtausends zugleich davon geprägt, kreativ mit den Möglichkeiten umzugehen, die die aus heutiger Sicht noch rudimentäre Technik zuließ. Spiele, insbesondere jene der PlayStation, boten kein klares oder ruhiges Bild: Sie waren von einem ständig unvermittelt auftauchenden Bildgeschehen geprägt. Jedes Objekt, jede Textur und jede noch so gerade gedachte Linie befand sich in Bewegung, sodass ein dauerhaft unruhig wirkendes Gesamtbild entstand. Was damals oft als störend wahrgenommen wurde, ist heute für viele ein Grund, nicht nur aus Nostalgie zu den Spielen jener Zeit zurückzukehren: Ihre Formensprache hat zahlreiche Neuinterpretationen inspiriert, weil sie mehr in uns auszulösen vermag als eine rein unmittelbare Partizipation mit dem vermeintlich Abbildhaften.

Spiele wie *Silent Hill* – ein psychologisches Horrorspiel von 1999 – bauten ihre bis heute bedrohliche Atmosphäre darauf auf, dass die technischen Limitierungen der ersten PlayStation kreativ umgangen wurden: Beispielsweise legten die Entwickler in den Außenbereichen eine durchgehende, dichte Nebelwand über die Spielwelt. Zum einen gelang es ihnen dadurch, eine für die damalige Zeit umfangreiche Spielwelt darzustellen; zum anderen verwandelte sich diese technische Limitierung in ein dauerhaftes Bedrohungselement, wurde der Nebel von einer vermeintlichen Nebensächlichkeit zu einem eigenen, beklemmenden Charakter, dem der Spieler ständig ausgesetzt war. *Silent Hill* verdeutlicht, wie die Vorhaben der Entwickler stets im Kontext der jeweils verfügbaren technischen Möglichkeiten gedacht und umgesetzt wurden. Zugleich zeigt es, wie einfache Formen eine starke Wirkung entfalten können, wenn ein Teil der Deutung dessen, was sie darstellen sollen, bewusst an die Rezipienten ausgelagert wird. Was damals aufgrund technischer Limitierungen nicht anders möglich war, ist heute von essenziellem Wert – und führt uns zu Eunjeong Kims

blockhaften Bildelementen, die sich besonders in einem ihrer Werke aus dem Jahr 2025 wiederfinden.

Hinter dem Bombast der Formen

Floating 14 ist ein Werk, das alle bereits erwähnten Eigenschaften von Kims Malerei vereint: angedeutete Vegetation, farbstarke Gebilde, ein diffuser Bildraum, malerische Spuren und unscharfe Bereiche. Doch *Floating 14* ist mehr als die Summe seiner Bestandteile; zeigt sich in der auf den ersten Blick willkürlich wirkenden Zusammenführung jene Qualität, die auch die dreidimensionalen Räume der späten 1990er-Jahre prägte und dabei das wundersame Verlangen schürte, *hinter* die Formen blicken zu wollen. Globale Konzerne wie etwa Epic Games veröffentlichen für ihre hauseigen entwickelte Grafik-Engine (*Unreal*) regelmäßig umfangreiche Entwicklertagebücher in Form längerer Videos, die den Aufbau und die zahlreichen Eigenschaften der Engine im Detail beleuchten. Zwar bewegt sich der Konzern damit weg vom rein oberflächlichen Werbefilm, der allein perfekt inszenierte Bilder präsentiert; selbst beim informativ weiter gefassten Video überwiegt letztendlich aber die Faszination für das fotorealistisch anmutende Potenzial, wenn die Engine ihre vielfältigen Möglichkeiten in unterschiedlichen Einsatzfelder darlegt – etwa auch für Hollywoodproduktionen wie Denis Villeneuves *Dune: Part Two* (2024).¹

Weitaus entscheidender als diese visuelle Brillanz ist jedoch der Moment, in dem die abbildhafte Fassade bröckelt, Fehler (*Glitches*) auftreten und ein Blick hinter das möglich wird, was noch vor wenigen Sekunden den Anschein realer Gegebenheiten erweckt hat. Plötzlich wirkt alles roh, noch nicht wirklich fertig, und selbst jene Bereiche, die den Eindruck des zuvor Perfekten gerade noch aufrechterhalten, können nicht darüber hinwegtäuschen, dass wir uns auf einem Tummelplatz der Formen befinden, auf dem die Chancen gering sind, einen für uns logischen Zugang zu finden. Kommt es in einem Videospiel zu so einem Moment, dann ist der Frust zunächst groß: der Spielfortschritt geht verloren und der Spieler wird aus der Illusion der geschaffenen Welt unschön herausgerissen. Es hilft nur ein Neustart um zurückzukehren. Was aber, wenn der Spieler verharret, einmal genauer hinschaut und sich das, was sich nun vor seinen Augen abspielt, einmal genauer betrachtet?

Auf YouTube gibt es unzählige Videos, die die Fehleranfälligkeit von Videospielen dokumentieren und kommentieren. Meist handelt es sich um zur Belustigung produzierten Content, doch existieren auch Formate, die bewusst einen Blick *hinter* das Spiel werfen wollen. Der ungewollte Fehler wird dort zur bewussten Entscheidung

und zum Ausgangspunkt eines differenzierten Erkundungsprozesses, der hinter dem Offensichtlichen nach der Funktionsweise und dem Wirken programmierter Abläufe sucht. Auch wenn dabei meist die Faszination – und bisweilen Bewunderung – dafür überwiegt, wie Entwicklerinnen und Entwickler bestimmte Situationen mit den ihnen verfügbaren technischen Mitteln gelöst haben, richtet sich die digitale Erkundungstour zugleich auf eine andere Art von Faszination: auf Formen, die abseits von Funktion und Sinnhaftigkeit bestehen, die abgelegt und eigentlich nicht für die Augen der Endkonsumenten bestimmt sind und die scheinbar keine Zugehörigkeit zum Rest besitzen. Ausgerechnet sie, die zuvor keine Bedeutung besaßen, werden dann plötzlich den Hauptakteuren einer Rezeption, die hinter die große Illusion des digitalen Bombasts zu blicken versucht.

Mag all dies zunächst wie eine spezifische Faszination des Videospielbereichs wirken, so zeigt ein erneuter Blick auf Eunjeong Kims *Floating 14*, dass auch die Künstlerin den digitalen Bombast hinter sich gelassen hat und eine ähnlich entschälende Perspektive auf das Digitale eingenommen hat. Auch sie erlaubt einen Blick hinter Funktion, Nutzen und Sinnhaftigkeit konstruierbarer Formen des Digitalen und lässt die Betrachtenden aktiv Teil dieses Prozesses werden, indem sie den Entschälungsvorgang auf deren Smartphone verlagert. Kim eröffnet – unter dem Deckmantel farbenfroher Heiterkeit – einen Auseinandersetzungsprozess, der die Nahtstellen digitaler Wirklichkeiten freilegt. Denn dort, wo *Floating 14* polierte Oberflächen als Sinnbild einer geschönten digitalen Ästhetik anbietet, konterkariert das Werk diese zugleich durch seinen malerischen Duktus und durch Konstruktionen wie das leicht hintergründige, mittig platzierte und durch einen exponierten roten Bereich auffallende Gebilde. Eben dieses Gebilde wirkt wie ein Fremdkörper, da es sich mit seiner dunkel bis schmutzigen Textur nicht in das ansonsten heiter und fröhlich anmutende Gesamtbild einfügt. Die darauf liegende Textur zeigt eine von vorne nach hinten einigermaßen regelmäßige Abfolge von gestisch wirkenden Halbschwüngen, die darauf schließen lassen, dass Assoziationen mit Straßenschmierereien an Hauswänden oder ähnlichen Oberflächen durchaus intendiert sein könnten. Weitaus interessanter und weiterführender ist jedoch die Form des Gebildes selbst, denn sie entzieht sich an mehreren Stellen den üblichen perspektivischen Vorgaben: Linien, die scheinbar ins Nichts verlaufen; ein roter Farbbereich, der keinen räumlichen Bezug zum übrigen Bild besitzt; und Kanten, die sich als solche gar nicht bestätigen. Während die darüber liegende Konstruktion noch in sich schlüssig erscheint und sich in das

Gesamtgefüge des Bildes einordnet, wirkt das darunter befindliche Gebilde wie ein beinahe störender Solitär. Doch gerade diese Form der Störung, dieses Herausreißen aus der vermeintlichen Leichtigkeit, macht *Floating 14* zu einem besonders eindringlichen Werk innerhalb von Eunjeong Kims Œuvre. Es zeigt, wie die Künstlerin uns mit einer Bildwirklichkeit konfrontiert, die in ihrer Verknüpfung mit dem Digitalen einen wesentlichen Erkenntnisgewinn für einen Bereich eröffnet, der längst von einer hermetisch abgeschotteten Ästhetik der Konformität beherrscht wird. Diese Einförmigkeit ist nicht nur in den zuvor angeführten Beispielen zu beobachten, sondern durchzieht den gesamten digitalen Raum des Internets. Fehler, Störungen, Ungereimtheiten oder eben *Glitches* sind jedoch essenziell, um uns im digitalen Raum und darüber hinaus daran zu erinnern, dass geschaffene Strukturen und Normen keine finalen oder statischen Gegebenheiten sind, sondern Herausforderungen: Sie fordern uns dazu auf, unseren Standpunkt immer wieder zu verschieben, neue Perspektiven auf das Bestehende zu entwickeln und so zu einem differenzierteren Verständnis der Abläufe – und unserer eigenen Rolle darin – zu gelangen.

Floating 14 verdeutlicht auf eindringliche Weise, wie wichtig es ist, die Relevanz und Gleichwertigkeit rudimentärer Formen innerhalb einer perfektionierten, geglätteten und scheinbar makellosen digitalen Welt wahrzunehmen. Kims künstlerisch gesetzte Formen verweisen nicht unmittelbar auf eine inhaltliche Ebene; vielmehr vermitteln sie ihren Betrachtenden eine Tiefensensibilität für die Form als solche. Dass ausgerechnet das traditionelle Medium der Malerei diesen Drang erneut belebt, zeigt sowohl sein fortbestehendes Potenzial als auch die künstlerische Präzision, mit der Eunjeong Kim dieses Potenzial zu entfalten versteht.

¹ <https://www.unrealengine.com/en-US/spotlights/unreal-engine-streamlines-desert-production-on-dune-part-two?tags=film-television%2Cspotlight> (Letzter Zugriff: 03.12.2025).

Eunjeong Kim's *Floating 14* – The Necessity of Digital Disruption

(English translation assisted by ChatGPT)

Eunjeong Kim's painting is colorful, realized in formats ranging from small to large, expressive and at the same time both focused and expansive. It offers an experience that is as immersive as it is comprehensive on both analog and digital levels, inevitably drawing viewers into its sphere of influence. The artist translates the painterly two-dimensional into sculptural three-dimensionality and turns viewers into an active component of her works. As a result, they do not merely observe in silence but perceive more consciously. Such or similar formulations might briefly describe what distinguishes the works of the artist, born in 1990 and living and working between Germany and South Korea, at first glance. Yet these descriptions merely graze the surface of an artistic oeuvre that offers far more than what initially presents itself.

Strictly speaking, Eunjeong Kim is not a "digital native," that is, not someone who, according to common definitions, was born between 1995 and 2010 and grew up entirely with the internet. She belongs instead to those who were born at a temporal threshold toward the fully digital: a phase in which the internet was not yet a globally networked system permeating all areas of life, but rather a site of early, sometimes peculiar innovations, a space for experimentation, trial, and the exploration of new paths. At the same time, the 1990s were the decade in which the development of three-dimensional virtual spaces made a significant step toward consumer-oriented use. Particularly in the realm of home computers, a field of previously unimagined possibilities opened up, appropriating and interpreting three-dimensional space in diverse ways. Still decades removed from today's partially photorealistic representations, polygonal constructions for the first time allowed complex-looking objects and figures to appear on domestic computer screens. Equipped with rudimentary textures intended to create the illusion of real materiality, an act of translation took place, transferring the real into a novel world governed by its own rules. What these rules are, what they reveal about our perception of self-created forms, and how Eunjeong Kim's art is connected to them are the subjects addressed in the following chapters.

The Digital Image

In 2025, Eunjeong Kim created numerous works in which various elements converge: elongated forms defined by subtle smoothness that wind through pictorial spaces, minimally suggested vegetation, fluorescent shapes, and a recurring chromatic handling that unmistakably signals painting. In addition, a certain degree of blur repeatedly

appears, initially evoking associations with photography, yet just as quickly dissolving this connection, as it ultimately proves to be of little meaning. Works such as *Fragment 19* or *Fragment 22* already suggest through their titles that they should be understood as parts of a larger whole, which nevertheless refuses to reveal itself upon closer inspection. Kim's images initially promise much, only to leave viewers with a feeling of immediate uncertainty: one suddenly wishes the works were larger than they actually are; sharper, in order to identify every detail; and more complex, since the information provided seems insufficient to arrive at far-reaching insights. By managing to integrate precisely this process of imaginary expansion—sublimated through augmented reality (AR), a digital layer superimposed onto the analog image via smartphone or tablet—into the viewers' reception, Kim points to a phenomenon of recent decades that for countless people represented the only logical step in the development of digital spaces.

The alignment with the real has become inseparable from our digital age: high-resolution displays, ever-increasing frame rates, editors such as MetaHuman that generate lifelike animations and emotions at the push of a button, and virtual-reality headsets that promise to realize the dream of a complete digital appropriation of the self. All of these developments contribute to making the desire for apparent representational fidelity in the digital realm more tangible than ever before. Eunjeong Kim's painting is far removed from this realism, yet it moves closer to a more fundamental, often suppressed reality. The longing for digital images that resemble reality obstructs access to the simplicity of form. Kim's painting reopens this access and reminds us of a time when we regarded forms in digital space with an unconsumed curiosity. That such a partially lost perspective can be helpful today—not only in the digital realm, but also in developing a more sensitive perception of form in the analog—is demonstrated by the following example.

Everything Is in Motion

By the late 1990s, video games were on everyone's lips. Having evolved from a childlike entertainment medium into an adult-oriented form of entertainment, this development was largely attributable to the introduction of the Sony PlayStation. Numerous games impressively demonstrated what a three-dimensional space could look like and how it might be used playfully. Beyond the already articulated desire for ever more realistic representations, the period toward the end of the last millennium was also characterized by a creative engagement with the possibilities allowed by what from today's perspective appears to be rudimentary technology. Games, especially those on the PlayStation, did not offer a clear or calm image. They were defined by a constantly and abruptly

emerging visual activity. Every object, every texture, and even every supposedly straight line was in motion, resulting in an overall image that appeared permanently restless. What was often perceived as disturbing at the time is today for many a reason—beyond mere nostalgia—to return to the games of that era. Their formal language has inspired numerous reinterpretations because it is capable of eliciting more within us than a purely immediate engagement with the supposedly representational.

Games such as *Silent Hill*—a psychological horror game from 1999—built their still unsettling atmosphere on the creative circumvention of the technical limitations of the first PlayStation. For example, the developers covered the exterior areas of the game world with a continuous, dense wall of fog. On the one hand, this allowed them to depict a game world that was extensive by the standards of the time; on the other, this technical limitation was transformed into a permanent element of threat. The fog shifted from an apparent side issue to an oppressive character of its own, to which the player was constantly exposed. *Silent Hill* illustrates how the developers' intentions were always conceived and implemented in the context of the technical possibilities available at the time. At the same time, it demonstrates how simple forms can exert a powerful effect when part of the interpretation of what they are meant to represent is consciously delegated to the recipients. What was once unavoidable due to technical limitations is today of essential value—and leads us to Eunjeong Kim's block-like pictorial elements, which are particularly evident in one of her works from 2025.

Behind the Bombast of Forms

Floating 14 is a work that unites all of the aforementioned characteristics of Kim's painting: suggested vegetation, color-intensive forms, a diffuse pictorial space, painterly traces, and blurred areas. Yet *Floating 14* is more than the sum of its parts. In its seemingly arbitrary combination, it reveals a quality that also characterized the three-dimensional spaces of the late 1990s, nurturing a wondrous desire to look behind the forms. Global corporations such as Epic Games regularly publish extensive developer diaries in the form of long videos for their in-house graphics engine, Unreal, shedding light in detail on its construction and numerous features. While this approach departs from the purely superficial promotional film that presents only perfectly staged images, even the more informatively framed videos ultimately tend to emphasize fascination with the engine's photorealistic potential when demonstrating its diverse applications—for instance, in Hollywood productions such as Denis Villeneuve's *Dune: Part Two* (2024).¹

Far more decisive than this visual brilliance, however, is the moment when the representational façade begins to crumble, when errors (glitches) appear and a glimpse

becomes possible behind what only moments earlier seemed to present real conditions. Suddenly everything appears raw, not yet truly finished, and even those areas that still maintain the impression of prior perfection cannot conceal the fact that we find ourselves in a playground of forms in which the chances of discovering a logically coherent access are slim.

When such a moment occurs in a video game, frustration is initially great: progress is lost and the player is abruptly torn from the illusion of the constructed world. Only a restart allows a return. But what if the player pauses, looks more closely, and carefully examines what is now unfolding before their eyes?

On YouTube there are countless videos documenting and commenting on the susceptibility of video games to error. Most are produced as entertainment, yet there are also formats that deliberately seek to look behind the game. The unintended error becomes a conscious decision and the starting point for a differentiated process of exploration that searches beyond the obvious for the functioning and effects of programmed procedures. Even if fascination—and at times admiration—often predominates for how developers solved specific situations with the technical means available to them, this digital exploration simultaneously turns toward another form of fascination: toward forms that exist beyond function and meaning, that are discarded and never intended for the eyes of end consumers, and that seemingly possess no affiliation with the rest. Ironically, it is precisely these forms, previously devoid of meaning, that suddenly become the main protagonists of a reception seeking to peer behind the grand illusion of digital bombast.

While all of this may initially appear to be a specific fascination of the video game domain, a renewed look at Eunjeong Kim's *Floating 14* reveals that the artist, too, has left digital bombast behind and adopted a similarly stripping perspective on the digital. She likewise allows a view behind the function, utility, and meaningfulness of constructible digital forms and makes viewers active participants in this process by relocating the act of stripping back to their smartphones. Beneath the guise of colorful cheerfulness, Kim opens a process of engagement that exposes the seams of digital realities. For where *Floating 14* offers polished surfaces as symbols of an embellished digital aesthetic, the work simultaneously counteracts them through its painterly handling and through constructions such as the slightly enigmatic form positioned centrally and marked by an exposed red area. This very form appears as a foreign body, as its dark to dirty texture does not integrate into the otherwise cheerful and joyful overall impression. The texture applied to it shows a somewhat regular sequence of gestural half-curves

running from front to back, suggesting that associations with graffiti on walls or similar surfaces may well be intended.

Even more interesting and far-reaching, however, is the form of the structure itself, as it eludes conventional perspectival conventions at multiple points: lines that appear to run into nothingness; a red area of color that bears no spatial relation to the rest of the image; and edges that cannot be confirmed as such. While the construction above still appears coherent in itself and integrates into the overall composition of the image, the structure beneath functions almost as a disruptive solitariness. Yet it is precisely this form of disruption, this tearing away from supposed lightness, that makes *Floating 14* a particularly striking work within Eunjeong Kim's oeuvre. It demonstrates how the artist confronts us with a pictorial reality that, in its entanglement with the digital, opens up a significant gain in insight into a field long dominated by a hermetically sealed aesthetic of conformity. This uniformity is not only observable in the examples cited above but runs through the entire digital space of the internet.

Errors, disruptions, inconsistencies, or glitches are essential in reminding us—both within digital space and beyond—that created structures and norms are not final or static conditions, but challenges. They prompt us to continually shift our standpoint, develop new perspectives on what exists, and thus arrive at a more differentiated understanding of processes—and of our own role within them.

Floating 14 impressively demonstrates how important it is to perceive the relevance and equivalence of rudimentary forms within a perfected, smoothed, and seemingly flawless digital world. Kim's artistically placed forms do not directly point to a specific content level; rather, they convey to viewers a deep sensitivity to form as such. That it is precisely the traditional medium of painting that reactivates this impulse underscores both its enduring potential and the artistic precision with which Eunjeong Kim knows how to unfold it.

김은정의 <Floating 14> – 디지털적 교란의 필연성

(한국어 번역: ChatGPT의 도움을 받아 작성됨)

김은정의 회화는 소형에서 대형에 이르기까지 다양한 포맷으로 전개되며, 색채가 풍부하고 표현력이 강한 동시에 집중적이면서도 확장적인 성격을 지닌다. 그녀의 작업은 아날로그와 디지털 차원 모두에서 깊이 있으면서도 포괄적인 경험을 제공하며, 관람자를 자연스럽게 그 안으로 끌어들이는다. 작가는 회화의 이차원적 성격을 조형적인 삼차원성으로 전이시키고, 관람자를 작품의 능동적인 일부로 만든다. 그 결과 관람자는 더 이상 조용히 바라보는 데 머물지 않고, 보다 의식적으로 지각하게 된다. 이러한 설명은 독일과 한국을 오가며 활동하는 1990년생 작가 김은정의 작업이 지닌 첫인상을 간결하게 요약한 것일 수 있다. 그러나 이러한 표현은, 첫눈에 드러나는 것보다 훨씬 더 많은 것을 제공하는 하나의 예술적 작업 세계의 표면만을 스칠 뿐이다.

엄밀히 말해 김은정은 흔히 말하는 '디지털 네이티브', 즉 1995년에서 2010년 사이에 태어나 인터넷과 함께 성장한 세대에 속하지 않는다. 그녀는 완전히 디지털화된 세계로 넘어가는 시간적 경계 지점에서 태어난 세대에 속한다. 당시 인터넷은 삶의 모든 영역을 관통하는 전 지구적 네트워크가 아니라, 실험과 시도, 때로는 다소 기이한 새로움이 공존하던 장소였다. 동시에 1990년대는 삼차원 가상 공간의 발전이 소비자 중심의 사용 환경으로 본격적으로 이동한 시기이기도 하다. 특히 가정용 컴퓨터 영역에서는 이전에는 상상하기 어려웠던 가능성의 장이 열리며, 삼차원 공간이 새롭게 점유되고 다양하게 해석되기 시작했다. 오늘날의 부분적 포토리얼리즘과는 아직 거리가 있었지만, 폴리곤 기반의 구조물은 처음으로 가정용 컴퓨터 화면 위에 복합적으로 보이는 오브제와 형상을 등장시켰다. 현실의 물질성을 모방하려는 조악한 텍스처와 함께, 현실은 고유한 규칙을 지닌 새로운 세계로 번역되었다. 이러한 규칙이 무엇인지, 그것이 우리가 스스로 만들어낸 형상을 바라보는 방식에 대해 무엇을 말해주는지, 그리고 김은정의 예술이 이와 어떻게 연결되는지는 다음 장들에서 다루어진다.

디지털 이미지

2025년 김은정은 다양한 요소들이 결합된 수많은 작업을 제작했다. 미묘한 매끄러움이 특징인 길게 늘어진 형태들이 화면 공간을 가로지르며, 최소한으로 암시된 식물적 요소, 형광색의 형태들, 그리고 분명하게 회화임을 드러내는 반복적인 색채의 사용이 함께 등장한다. 이와 더불어 사진을 연상시키는 흐릿함이 반복적으로 나타나지만, 이러한 연상은 곧 의미를 상실하며 해체된다. *Fragment 19*나 *Fragment 22*와 같은 작품들은 제목을 통해 이미 하나의 더 큰 전체의 일부임을 암시하지만, 그 전체는 자세히 들여다볼수록 쉽게 드러나지 않는다. 김은정의 이미지는 처음에는 많은 것을 약속하는 듯 보이지만, 곧 관람자에게 즉각적인 불확실감을 남긴다. 작품이 실제보다 더 크기를, 모든 세부를 식별할 수 있을 만큼 더 선명하기를, 그리고 더 복잡하기를 바라는 욕망이 생겨난다. 이는 주

어진 정보만으로는 충분히 깊은 통찰에 도달할 수 없다는 느낌 때문이다. 김은정은 바로 이러한 상상적 확장의 과정을, 스마트폰이나 태블릿을 통해 아날로그 이미지 위에 덧입혀지는 디지털 층위인 증강현실을 통해, 관람의 경험 속으로 적극적으로 통합한다. 이를 통해 그녀는 최근 수십 년간 수많은 이들에게 디지털 공간의 발전에서 가장 논리적인 다음 단계로 인식되어 왔던 하나의 현상을 가리킨다.

현실과의 정합성은 오늘날 디지털 시대에서 떼어놓을 수 없는 요소가 되었다. 고해상도 디스플레이, 점점 높아지는 프레임률, 버튼 하나로 생생한 애니메이션과 감정을 생성해내는 메타휴먼과 같은 편집 도구, 그리고 자아의 완전한 디지털적 흡수를 약속하는 가상현실 헤드셋에 이르기까지, 이러한 기술들은 디지털 영역에서의 재현적 사실성에 대한 욕망을 그 어느 때보다도 가시적으로 만든다. 김은정의 회화는 이러한 리얼리즘과는 거리가 멀지만, 오히려 보다 근본적이며 종종 억압되어 온 현실에 가까이 다가간다. 디지털적 재현에 대한 갈망은 형태의 단순성에 접근하는 길을 가로막는다. 김은정의 회화는 그 길을 다시 열어주며, 우리가 디지털 공간 속의 형태를 아직 소진되지 않은 호기심으로 바라보던 시절을 상기시킨다. 이러한, 부분적으로 상실된 시각이 오늘날 디지털뿐 아니라 아날로그 영역에서도 보다 섬세한 형태 감각을 형성하는 데 도움이 될 수 있음을 다음의 사례는 보여준다.

모든 것은 움직인다

1990년대 말, 비디오게임은 대중의 중심에 있었다. 어린이용 오락 매체에서 성인을 위한 엔터테인먼트로 성장한 이 변화는 소니 플레이스테이션의 등장과 깊이 연결되어 있다. 수많은 게임들은 삼차원 공간이 어떻게 보일 수 있으며, 어떻게 놀이의 장으로 활용될 수 있는지를 인상적으로 보여주었다. 그러나 점점 더 사실적인 표현에 대한 욕망과는 별개로, 세기말의 시기는 오늘날 기준으로는 매우 제한적으로 보이는 기술적 가능성을 창의적으로 활용하던 시기이기도 했다. 특히 플레이스테이션용 게임들은 명확하거나 안정적인 이미지를 제공하지 않았다. 화면에는 예기치 않게 끊임없이 새로운 장면이 등장했고, 모든 오브제와 텍스처, 심지어 직선으로 인식되는 선조차도 끊임없이 움직였다. 그 결과 전체 화면은 지속적으로 불안정해 보였다. 당시에는 방해 요소로 인식되었던 이러한 특성들이 오늘날에는 단순한 향수를 넘어, 많은 이들이 그 시기의 게임으로 돌아가게 만드는 이유가 되었다. 그 형식 언어는 순수한 재현성과의 즉각적인 상호작용을 넘어서는 감각을 불러일으키며 수많은 재해석을 자극했다.

1999년에 출시된 심리 공포 게임 *사일런트 힐*은 첫 번째 플레이스테이션의 기술적 한계를 창의적으로 우회함으로써 지금까지도 위협적인 분위기를 구축했다. 예를 들어 개발자들은 게임의 외부 공간 전체를 짙은 안개로 덮었다. 이는 한편으로는 당시 기준에서 방대한 게임 세계를 구현할 수 있게 했고, 다른 한편으로는 기술적 한계를 지속적인 위협 요소로 전환시켰다. 안개는 부차적인 요소에서 벗어나, 플레이어가 끊임없이 노출되는 하나의 억압적인 존재로 기능했다. *사일런트 힐*은 개발자들의 의도가 언제나 당대의 기술

적 가능성 속에서 구상되고 구현되었음을 분명히 보여준다. 동시에, 형태가 무엇을 의미하는지에 대한 해석의 일부를 의식적으로 수용자에게 맡길 때, 단순한 형태가 얼마나 강력한 효과를 발휘할 수 있는지를 드러낸다. 기술적 한계로 인해 불가피했던 이러한 조건은 오늘날 본질적인 가치를 지니며, 이는 2025년 김은정의 작업에서 두드러지게 나타나는 블록 형태의 이미지 요소로 이어진다.

형태의 과잉 너머에서

〈Floating 14〉는 지금까지 언급된 김은정 회화의 모든 특성을 결합한 작품이다. 암시된 식물성, 강렬한 색채의 형태, 확산된 화면 공간, 회화적 흔적, 그리고 흐릿한 영역들이 그것이다. 그러나 〈Floating 14〉는 이러한 요소들의 단순한 총합을 넘어선다. 겉보기에 임의적으로 보이는 결합 속에서, 1990년대 후반의 삼차원 공간이 지녔던 특성과 유사한 질이 드러난다. 이는 형태 너머를 들여다보고자 하는 기묘한 욕망을 불러일으킨다. 에픽 게임즈와 같은 글로벌 기업들은 자사 그래픽 엔진인 언리얼 엔진의 구조와 기능을 상세히 조명하는 개발자 다이어리를 정기적으로 영상 형태로 공개한다. 이는 완벽하게 연출된 이미지만을 제시하는 표면적인 홍보 영상에서 벗어나려는 시도로 보이지만, 결국에는 할리우드 영화, 예컨대 드니 빌뇌브의 *둔: 파트 2*(2024)와 같은 작품에서 활용되는 포토리얼리즘적 잠재력에 대한 매혹이 여전히 중심을 이룬다.

그러나 이러한 시각적 화려함보다 훨씬 결정적인 순간은, 재현적 외피가 무너지고 오류, 즉 글리치가 발생하며, 불과 몇 초 전까지만 해도 현실처럼 보였던 것의 이면이 드러나는 지점이다. 그 순간 모든 것은 갑자기 날것처럼, 아직 완결되지 않은 것처럼 보이며, 이전의 완벽함을 유지하던 영역들조차 우리가 형태들의 놀이터 한가운데에 서 있음을 숨기지 못한다. 그곳에서는 논리적으로 접근 가능한 통로를 찾을 가능성이 매우 낮다.

비디오게임에서 이러한 순간이 발생하면, 플레이어는 진행 상황을 잃고 구성된 세계의 환상에서 거칠게 이탈하게 되며, 좌절감을 느낀다. 다시 돌아가기 위해서는 재시작밖에 방법이 없다. 그러나 만약 플레이어가 멈춰 서서, 더 주의 깊게 바라보고, 지금 눈앞에서 벌어지고 있는 것을 면밀히 관찰한다면 어떨까.

유튜브에는 비디오게임의 오류 가능성을 기록하고 해설하는 수많은 영상들이 존재한다. 대부분은 오락적 목적의 콘텐츠이지만, 게임의 이면을 의도적으로 들여다보고자 하는 형식들도 있다. 이 경우 의도치 않은 오류는 의식적인 선택이자, 프로그래밍된 과정의 작동 방식과 효과를 탐색하는 출발점이 된다. 이러한 디지털 탐색은 개발자들이 제한된 기술적 수단으로 상황을 해결한 방식에 대한 감탄을 동반하는 동시에, 기능과 의미를 벗어나 존재하는 형태들에 대한 또 다른 매혹으로 향한다. 이 형태들은 버려진 것들이며, 원래는 최종 소비자의 시선을 염두에 두지 않았고, 전체와의 명확한 소속 관계도 지니지 않는다. 역설적으로 바로 이 무의미했던 형태들이, 디지털적 과잉의 거대한 환상을 넘어 보려는 시각의 주인공이 된다.

이 모든 것이 비디오게임 영역에 국한된 특정한 매혹처럼 보일 수 있지만, 김은정의 <Floating 14>를 다시 바라보면 작가 역시 디지털적 과잉을 뒤로하고, 유사한 방식으로 디지털을 '벗겨내는' 관점을 취하고 있음을 알 수 있다. 김은정 또한 디지털 형태의 기능성, 유용성, 의미성의 이면을 드러내며, 그 과정을 관람자의 스마트폰으로 이동시켜 관람자를 능동적인 참여자로 만든다. 색채의 경쾌함이라는 외피 아래에서, 그녀는 디지털 현실의 접합부를 드러내는 사유의 과정을 열어 보인다. <Floating 14>가 매끈하게 다듬어진 표면을 미화된 디지털 미학의 상징으로 제시하는 동시에, 회화적 필치와 화면 중앙에 위치한, 붉은 영역이 강조된 다소 음울한 형태를 통해 이를 교란하는 이유가 여기에 있다. 이 형태는 어둡고 때로는 더럽게 느껴지는 질감으로 인해, 전체적으로 밝고 경쾌한 인상과 쉽게 어우러지지 않으며 이질적인 존재처럼 보인다. 그 위에 얹힌 텍스처는 앞에서 뒤로 이어지는 비교적 규칙적인 반원형의 제스처를 보여주는데, 이는 거리의 낙서나 벽면의 흔적과 같은 연상을 의도했을 가능성을 시사한다.

그러나 더욱 중요하고 확장적인 지점은 이 구조물의 형태 그 자체에 있다. 이 형태는 여러 지점에서 통상적인 원근 규칙을 거부한다. 어디론가 사라지는 듯한 선들, 이미지의 나머지 부분과 공간적 관계를 맺지 않는 붉은 색면, 그리고 명확히 경계로 확인되지 않는 가장자리들이 그것이다. 상부에 놓인 구조가 여전히 전체 구성 속에서 비교적 일관성을 유지하는 반면, 하부의 형태는 거의 방해 요소에 가까운 고립체로 작동한다. 그러나 바로 이러한 교란, 즉 가벼움으로부터의 이탈이야말로 <Floating 14>를 김은정의 작업 세계 안에서 특히 강렬한 작품으로 만든다. 이 작품은 디지털과의 결합 속에서, 이미 동질화된 순응의 미학에 의해 지배되고 있는 영역에 중요한 인식의 전환을 제시한다. 이러한 확립성은 앞서 언급한 사례들에만 국한되지 않고, 인터넷이라는 디지털 공간 전반을 관통한다.

오류, 교란, 불일치, 즉 글리치는 디지털 공간 안에서뿐 아니라 그 너머에서도, 우리가 만들어낸 구조와 규범이 결코 최종적이거나 고정된 것이 아님을 상기시키는 데 필수적이다. 그것들은 우리로 하여금 끊임없이 입장을 이동시키고, 기존의 것에 대해 새로운 관점을 형성하며, 그 과정과 그 안에서의 우리 자신의 역할을 보다 정교하게 이해하도록 요구한다.

<Floating 14>는 완벽하게 다듬어지고 매끄러우며 흠결 없어 보이는 디지털 세계 속에서, 근원적이고 단순한 형태들이 지닌 중요성과 동등성을 인식하는 것이 얼마나 중요한지를 강렬하게 보여준다. 김은정이 예술적으로 배치한 형태들은 즉각적인 서사를 지시하지 않는다. 대신 그것들은 관람자에게 형태 그 자체에 대한 깊은 감각을 전달한다. 전통적인 매체인 회화가 바로 이 충동을 다시 활성화한다는 사실은, 회화의 지속적인 잠재력과 더불어, 김은정이 그 잠재력을 얼마나 정교하게 펼쳐내는지를 분명히 보여준다.