Art

ISSN 1599-1377

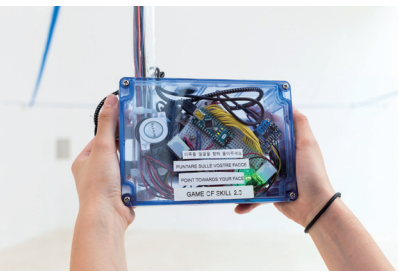
1017

아트인컬처
January 2017

Annual Archive /
Korean Artists Today 117

크리스틴 선 킴 Christine Sun Kim / b. 1980

뉴욕 로체스터인스티튜트오브테크놀로지 학사 및 뉴욕 스쿨오브비주얼아트 석사, 바드컬리지 석사 졸업 **Solo Exhibitions** 아방(Avant).org(2016), 런던 캐롤 / 플레처(2015~16), 베이징 화이트스페이스(2015) 등 **Group Exhibitions** 상하이비엔날레(2016), 〈Looking at One Thing and Thinking of Something Else〉(런던 캐롤 / 플레처 2016), SeMA 비엔날레 미디어시티서울2016, 프리즈 런던(2016), 베를린비엔날레(2016) 등 **Awards** SeMA 하나미디어아트어워드(2016), 월리타어워드(2012) 등 **Residencies** 브리스톨 아놀피니(2015) 등 **Address** christinesunkim.com



〈기술을 요하는 게임 2.0〉
벨크로, 자석, 주문제작 전자장치, 작가의 할머니 김인삼의 목소리 가변크기
2015
SeMA 비엔날레 미디어시티서울 2016 전시 전경

새로운 방식의 '듣기' 크리스틴 선 킴의 작품은 설치, 드로잉, 라이브 퍼포먼스를 통해 소리와 침묵에 관한 일반적인 생각에 질문을 던진다. 청각장애를 안고 태어난 킴은 사운드를 작품의 주요 요소로 도입하여 '언러닝 사운드 에티켓(unlearning sound etiquette)'이라고 하는 프로세스를 만들어 낸다. 작품을 통해 작가는 시각화, 지각, 사운드에 대한 대안적인 반응 방식을 모색한다. 베를린을 기반으로 활동하는 사운드아티스트 크리스틴 선 킴은 사운드를 하나의 매체로 새롭게 실험하며 인터랙티브 사운드 퍼포먼스를 선보여왔다. 〈기술을 요하는 게임 2.0〉은 기계에 녹음된 크리스틴 선 킴의 이야기를 듣기 위해 관객이 온몸을 사용해 균형을 잡으며 벽에서 벽으로 연결된 선을 따라 움직이도록 고안된 작업이다. 수화로 대화하기 위해서 우리는 전혀 다른 방식으로 듣고 말해야 한다. 즉 입과 귀뿐만 아니라 눈과 손 때로는 온몸을 사용해야 한다. 〈기술을 요하는 게임 2.0〉은 이러한 다른 방식의 듣기, 새로운 방식의 소통을 이야기한다. 이와 함께 선보이는 10점의 드로잉은 '미래'라는 단어가 포함된 일종의 시와 같기도 하며, 단어와 선을 이용한 곡의 악보같기도 하다.

/ SeMA 비엔날레 미디어시티서울2016, 작가