ARKO Art Center

2021

아르코미술관

전문인 교육

ART TALK

아 트 토 크

큐레이터 과정(2)

아르코미술관

Contents

2021 ART TALK
아르코미술관 전문인 교육
아트토크
큐레이터 과정(2)

예술로 말 걸다, ART TALK 4

About 말 걸기 + 10

새로움과 오래됨 사이, 다듬어지지 않은 사유들 12
김명진

기술과 예술의 간극에서 실마리를 좇다 14
류희연

현장과 경험, 한발 더 가까이 16
유현진

어쩌면 모두를 위한 예술, 그리고 글쓰기 18
이선주

Curatorial Research 연구 & 20

《Planet HTRAE Project》 22

《버블판타지(BUBBLE FANTASY)》 28

《모험하는 그림자》 34

《anemoia~love letter~》 40

예술로 말 걸다
ART TALK

아르코미술관은 창의적 예술 생산자를 위한 대안적 성격의 공공기관으로
동시대 예술 현장의 신진 작가와 기획자를 위한 다양한 프로그램과 전시를
기획하고 있습니다. 2018년부터 아르코미술관이 진행해온 〈아트토크〉는
문화예술 전문가와 신진 예술가의 작품 멘토링 프로그램입니다. 각 과정별로
4주간의 프로그램이 진행되는 동안 시각예술 분야 전문가와 신진 예술가는
예술적 소통을 나누고 풍성한 예술 담론을 나누는 네트워킹의 시간을 갖게 됩니다.
특히 2021년에는 신진예술인의 네트워킹 플랫폼 '인사미술공간'을 기반으로
변화하는 시대, 새로운 예술의 가치에 대해 토론하고 예술 현장에서
실천방법을 찾고자 합니다.

2021 ART TALK 전체 일정

◆ 6월 4일 ~ 6월 24일

큐레이터①
시각예술 비평 사례 연구 및 토론
희망 작가 인터뷰 및 비평 작성

◆ 7월 8일 ~ 7월 29일

에듀케이터①
환경과 생태계를 연구하는 예술경험 방법 연구
〈바깥에서 즐기는 아르코미술관〉 연계
프로그램 실현

◆ 8월 5일 ~ 8월 26일

작가①
디지털 작품 창작 연구
디지털 작품 창작

◆ 9월 2일 ~ 9월 23일

큐레이터②
전시 기획 사례 연구
전시 기획안 작성

◆ 10월 7일 ~ 10월 28일

작가②
유니티 엔진을 활용한 오큘러스 HMD기반
가상현실 작품 창작
가상현실(VR)기반 창작 작품

◆ 11월 3일 ~ 11월 24일

에듀케이터②
디지털 소외계층 예술경험
접근성 향상을 위한 교육 프로그램 개발
교육 프로그램 기획

큐레이터 과정(2)

〈아트토크_큐레이터 과정〉의 두 번째 시간은 메타 비평을 통한 전시 기획 연구에 주력했습니다. 전시기획 및 시각예술 비평에 관심 있는 신진예술인들은, 4주간의 큐레이터 과정 동안 전시 기획 사례를 공유하고 직접 기획안을 작성하는 시간을 가졌습니다. 멘토와 만나 세미나와 토론을 거치며 지역과 공간의 정체성과 고민을 반영한 기획이 이어졌으며, 꾸준한 수정과 보완을 통해 저마다의 전시 프로그램 기획안을 완성했습니다.

일정

구분	주제	강사
OT/세미나 (9월 2일)	프로그램 소개 및 일정 안내	**김미정** 아르코미술관 큐레이터
	전시 기획 사례 연구	**이단지** 큐레이터
세미나 (9월 9일)	전시 기획 사례 연구: 공간힘의 전시 및 운영 사례	**서평주** 공간힘 대표 **김효영** 공간힘 큐레이터
세미나 (9월 16일)	전시 기획 사례 연구	**박가희** 서울시립미술관 큐레이터
토론 (9월 23일)	기획안 PT 및 토론	**김지연** d/p 디렉터 **맹지영** 큐레이터
결과물 제출 10월 25일	아트토크 참여 결과물 제출	

참여전문가

이단지 큐레이터

2002년 시공갤러리를 시작으로 조현화랑, 갤러리 쌈지에 근무하였으며, 아르코미술관 큐레이터(2012-2015), 플랫폼-엘 아트센터 학예팀장(2016)을 역임했다. 최근 독립기획자로 활동하며《이승조: 도열하는 기둥》(국립현대미술관, 2020)과 2017년 장소 특정적 담론을 전제로 한 비물질적 예술의 현전과 그 유통에 관한 연구《Double Negative: 화이트큐브에서 넷플릭스까지》(아르코미술관, 2017),《Push, Pull, Drag》(플랫폼엘, 2016), 〈인미공 작가/큐레이터 워크숍〉(2012-2015),《욕망의 진화_Mega Stuff》(살롱 드 에이치, 2010),《세상에 부럼없어라》(갤러리 쌈지, 2008, 공동기획)등의 전시와 프로그램을 기획했다.

서평주 공간힘 대표

부산을 바탕으로 활동하면서 사회적 문제에 대한 작업과 공간 운영을 하고 있다. 최근에는 조금 더 적극적으로 지역에서 할 수 있는 기획, 연구 등을 수행하고 있으며, 향후 부산을 바탕으로 활동해나갈 기획자들과 협업을 진행하고 있다.

김효영 공간힘 큐레이터

2014년부터 부산 공간 힘 동료 작가, 기획자와 공간을 운영하며 전시기획을 하고 있다. 예술의 사회적 역할에 대한 고민을 하는 작가, 기획자와 함께 협업하는 것에 목적을 두고 전시, 워크숍, 교육 프로그램 등을 기획하고 있다. 개인적으로는 인간이 만든 시스템으로 인해서 파괴되는 존재를 둘러싼 문제에 관심이 많다.

참여전문가

박가희 서울시립미술관 큐레이터

현대미술이론을 전공했다. 2012년 아르코 미술관 인턴을 거쳐, 2013년부터 2017년까지 서울시립미술관에서 큐레이터로 일했으며, 2018부산비엔날레 《비록 떨어져 있어도 Divided We Stand》의 기획에 게스트 큐레이터로 참여했다. 현재(2020-)는 서울시립미술관에서 일하고 있다. 전시를 하나의 매체로서 간주하고, 큐레이터의 질문과 문제의식이 주제나 지식의 차원으로 전달되는 것이 아닌, 우리의 질문과 문제로 전이되는 "앎의 사건(event of knowledge)"을 촉발하는 기획의 수행적 실천에 관심이 있다. 2020년에는 큐레토리얼 실천으로서 과거의 전시들을 아카이빙, 연구, 맥락화함으로써 전시의 역사와 담론을 통해 다양한 미술의 역사 쓰기를 도모하는 "전시미분사"를 조직했다. 2016년, 동료 기획자 전효경, 조은비와 함께 『스스로 조직하기(Self-organised)』(2016)를 번역했다.

김지연 d/p 디렉터

국문학과 미술사학을 공부했다. 가나아트센터 전시기획자(2003-2008), 학고재갤러리 기획실장(2009-2012)을 거쳐 독립 기획자이자 비평가로 활동하고 있다. 제9회 상하이비엔날레 대전파빌리온《재개발》(2012)의 큐레이터, 아트쇼 부산(2014), 세계문자심포지아(2016), 제주비엔날레(2017)의 예술감독으로 일했다. 현재 낙원상가에서 전시와 전시 사이의 동시대성을 탐색하는 데에 주안점을 둔 기획자 중심 공간 d/p(2018-)를 운영해오고 있다.

맹지영 큐레이터

서울과 미국에서 미술과 관련한 공부와 실무를 경험하고, 2009년부터 2020년 4월까지 비영리기관인 두산아트센터의 두산갤러리 큐레이터로 활동했다. 두산갤러리의 전시(서울/뉴욕), 교육 프로그램(두산 큐레이터 워크샵, 두산아트스쿨 외)을 기획, 운영했다. 국립현대미술관, 금호미술관 등의 기관에 신진 및 중진 전시작가의 작가론과 다양한 미술매체에 리뷰 등을 다수 집필했고, 저서로 『스몰토크: 뉴욕에서의 대화』(2015)가 있다. 현재 시각예술분야에서 현장연구와 기획, 그리고 글을 통해 다양한 개입의 가능성을 모색하고 있다.

About

말 걸기

+

김명진
류희연
유현진
이선주

새로움과 오래됨 사이, 다듬어지지 않은 사유들

김명진

전시기획자로 활동하며 미술이론과 시각디자인을 함께 공부해왔다. 기획자로서 현 시대의 미디어 이론과 미술 현장 그리고 새로운 것과 오래된 것의 교차점을 탐구해 나가고자 한다. 구체적으로는 뉴미디어에 익숙한 세대가 회화나 출판 등 기존의 미디어를 어떻게 바라보고 접목하는지 관심이 많다. 2021년 10월 개최한 기획전《Planet Htrae Project》에서는 지구 환경 문제 및 '다른 행성으로의 이주'와 관련한 이슈, 자연과학이 인문학과 가치판단의 영역에 개입되는 지점을 다룬다. 아직 다듬어지지 않은 사유들을 〈아트토크〉에서 나누고 다듬으며 성장하길 기대하고 있다.

2021	• 《Planet Htrae Project》, 10.8~10.31, 상업화랑, 기획
	• 《중간선상: 우리가 서로를 보기 위해서는》, 5.1~5.9, RASA, 전시 서문
	• 《지금은 과거가 될 수 있을까》, 3.1~4.11, 상업화랑, 기획
2020~2021	• 상업화랑 웹진 계간『-Up』기획 및 운영
2020	• 김은주 개인전《Stellar Material》, 6.27~7.11, Keep in Touch, 전시 서문
	• 《Celeste》, 5.13~5.29, 예술공간 서:로, 기획
2019	• 《Drifting Particles》, 11.29~12.6, 한국예술종합학교 복도갤러리, 기획
2018~2019	• 프로젝트 스페이스 사루비아 20주년 기념전 자료집『프리퀄1: 보기』『프리퀄2: 듣기』디자인



기술과 예술의 간극에서 실마리를 좇다

류희연

예술이 가지고 있는 가능성을 믿으며 예술을 통해 세상과 소통하는 큐레이터를 꿈꾼다. 예술이 어떻게 사회에 개입할 수 있는지 그리고 우리의 삶을 어떻게 변화시킬 수 있는지에 대해 고민을 이어 왔으며 조금씩 그 실마리를 풀어내는 중이다. 더불어 신자유주의 시대, 오인된 자유로 인한 개개인의 행동 양식에 관심을 두고 있다. 자본에 철저히 예속된 기술과 이로 비롯된 기술중심 역사관, 기술 해결사 주의를 경계하며, 〈아트토크〉를 통해 기술의 섬뜩한 알고리즘과 초연결 사회의 이면을 다루는 기획을 발전시켜보려 한다.

2021 ~	• 서울문화재단 시민청팀 소속
	• 아트 핑퐁(Art Pinpong 2021) 2의 3각, 아트 에디터
2020~2021	• 부평구공공미술프로젝트《부평미술로》우리동네미술팀 프로젝트 매니저
2020	• 지니 서 개인전《Her Sides of Us》, 8.27~9.29, 갤러리바톤, 전시업무 보조
	• 윤석원 개인전《차경》, 7.3~8.7, 갤러리바톤, 전시업무 보조
	• Rinus Van de Velde 개인전《On Another Plane of Existence》, 5.27~6.27, 갤러리바톤, 전시업무 보조
	• Tobias Rehberger 개인전《Truths that would be maddening without love》, 3.18~5.13, 갤러리바톤, 전시업무 보조
2019	• 서울시립미술관 난지미술창작스튜디오 현장실습 인턴



현장과 경험,
한발 더 가까이

유현진

이화여자대학교 대학원 미술사학과에서 석사학위를 받았으며 19세기 미국의 풍경화와 수채화를 통해 미술의 장르와 매체 발전이 국가적 정체성 형성의 욕구와 닿는 지점을 연구했다. 미술사를 공부하며 미술관 인턴십과 다수의 전시기획 구상을 거쳤고, 실제 현장 경험에 대한 갈증을 느끼게 되었다. 그동안의 연구를 바탕으로 실제 전시기획 현장에 뛰어들고자 한다. 〈아트토크〉를 통해 신진예술인 간의 네트워킹을 경험하고 동시대 시각예술환경에서 전시기획의 주체가 되기 위한 역량을 기를 수 있으리라 기대하고 있다.

2021 • 우란이상 시각예술연구 프로그램 'Highlight from the private collection' 한국 근현대미술작품 해제 작성
• 우란문화재단 소장품 아카이브 프로젝트 보조 연구원
2019 • 토탈미술관 인턴십



어쩌면 모두를 위한 예술, 그리고 글쓰기

이선주

미술이론을 공부하며, 글을 쓰고 전시를 기획해왔다. 주로 작품과 공간이 만나 발생하는 예기치 못한 맥락에 주목하여, 작품과 공간 사이의 다양한 관계 맺기를 시도해왔다. 《The Space of Hyphen》(2021) 전시를 기획하고, 〈건축물 미술작품의 오늘〉(2019), 〈POP-UP〉(2017) 등 공공미술 프로젝트에 참여했다. 일련의 경험을 바탕으로 예술의 '공공성', 미술관의 '공공성'에 대해 관심을 가지게 된 후, 큐레이터로서의 고민을 더해 기획으로 풀어나가고 있다.



2021 • CICA미술관 국제시각문화심포지엄 인턴 기자
• 《The Space of Hyphen》, 3.22~4.3, 한국예술종합학교 복도갤러리, 기획
2019 • 서울 공공미술 시민 발굴단 〈건축물 미술작품의 오늘〉 프로젝트 참여
2017 • 서울 대학협력 공공미술 프로젝트 「서울은 미술관」 〈POP UP〉 프로젝트 참여

연구
&

《Planet HTRAE Project》
김명진

《버블판타지(BUBBLE FANTASY)》
류희연

《모험하는 그림자》
유현진

《anemoia~love letter~》
이선주

Curatorial Research

《Planet HTRAE Project》

김명진

지금, 가상의 행성을 상상한다는 것

전시명: Planet HTRAE Project
전시기간: 2021.10.8.-10.31.
장소: 상업화랑(을지로)

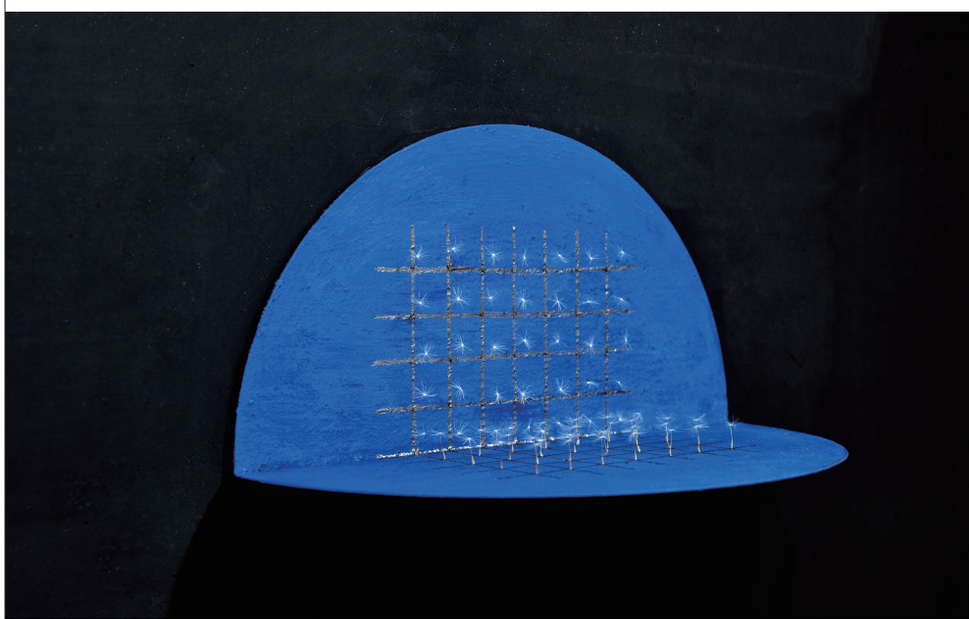
《Planet HTRAE Project》(이하 P.H.P.)는 전시장이 하트레(HTRAE)라는 어느 낯선 행성의 흔적들로 채워져 있다고 가정한다. 이 흔적들은 김은주의 회화, 조미형의 회화와 식물(씨앗) 설치, 이문영의 공간 설치로 구성되어 있다. 참여 작가들은 지구의 미술을 매개로 다른 행성을 상상하고 연출하며, 기획자는 이를 다른 행성의 '지구화'라는 맥락과 연결 지으며 관람객이 외계와 지구의 경계를 횡단하도록 제안한다.

기획자와 작가 3인은 칼 세이건(Carl Sagan)의 『코스모스』(1980)를 주축으로 천문학·자연과학 관련 서적들을 함께 읽으며 자연과학적 사고와 미술 생활을 결합하려 시도해 왔다. 이처럼 공통 관심사를 공유하는 연구 모임으로부터 비롯된 P.H.P.는 기획자와 작가가 함께 걸어온 '여정'의 결과물이라 할 수 있다. 우리는 입자이자 파동인 빛의 세계에 매혹을 느끼기도 하고, 납작한 2차원의 세계와 그곳의 거주민들이 차원을 넘어 '위'의 개념을 상상할 가능성에 대해 생각해 보고, 보이저 호(Voyager)의 황금 레코드에 담긴 메시지가 외계 생물체에게 해독될 순간을 상상하기도 했다. 이는 미술을 통해 '미술 바깥'에 있다고 여겼던 세계와 연결되는 과정이기도 했다.

다른 행성에 거주하는 지구인의 모습을 상상해 본 적이 있는가? 외계 행성을 인간이 살기 적합한 환경으로 바꾸는 것을 '지구화' 작업이라 하는데, 이는 수백 년 또는 수천 년 동안 여러 세대를 통해 이루어질 수 있는 일이다. 이런 상상을 할 때는 언제나 자연과학적 사실 관측과 사회적 가치판단의 문제가 버무려진다. 천문학은 인간의 주관적인 신념을 기반으로, 특히 그 시대의 세계관을

기반으로 형성되어왔다. 과학적, 특히 천문학적 가설의 역사는 인문학적 신념의 역사이기도 한 셈인데, 여기에서 예술이 개입할 지점이 생겨난다.

조미형 작가의 〈은하 경작〉 시리즈는 외계에 파종될 지구 씨앗의 미래를 상상하며, 이동 가능한 푸른 토양 위에 그리드를 그리고 식물 씨앗들을 열로 세워 '작은 군대'처럼 배치한다. 칼 세이건이 지구의 이끼를 "자기와 같은 소형 기계들을 복제하는 까무잡잡한 소형 기계"라고 표현하며, 이들이 화성 지구화의 초기 단계에서 대기를 생성하는 역할을 수행하리라고 기대했던 것처럼.[1)]

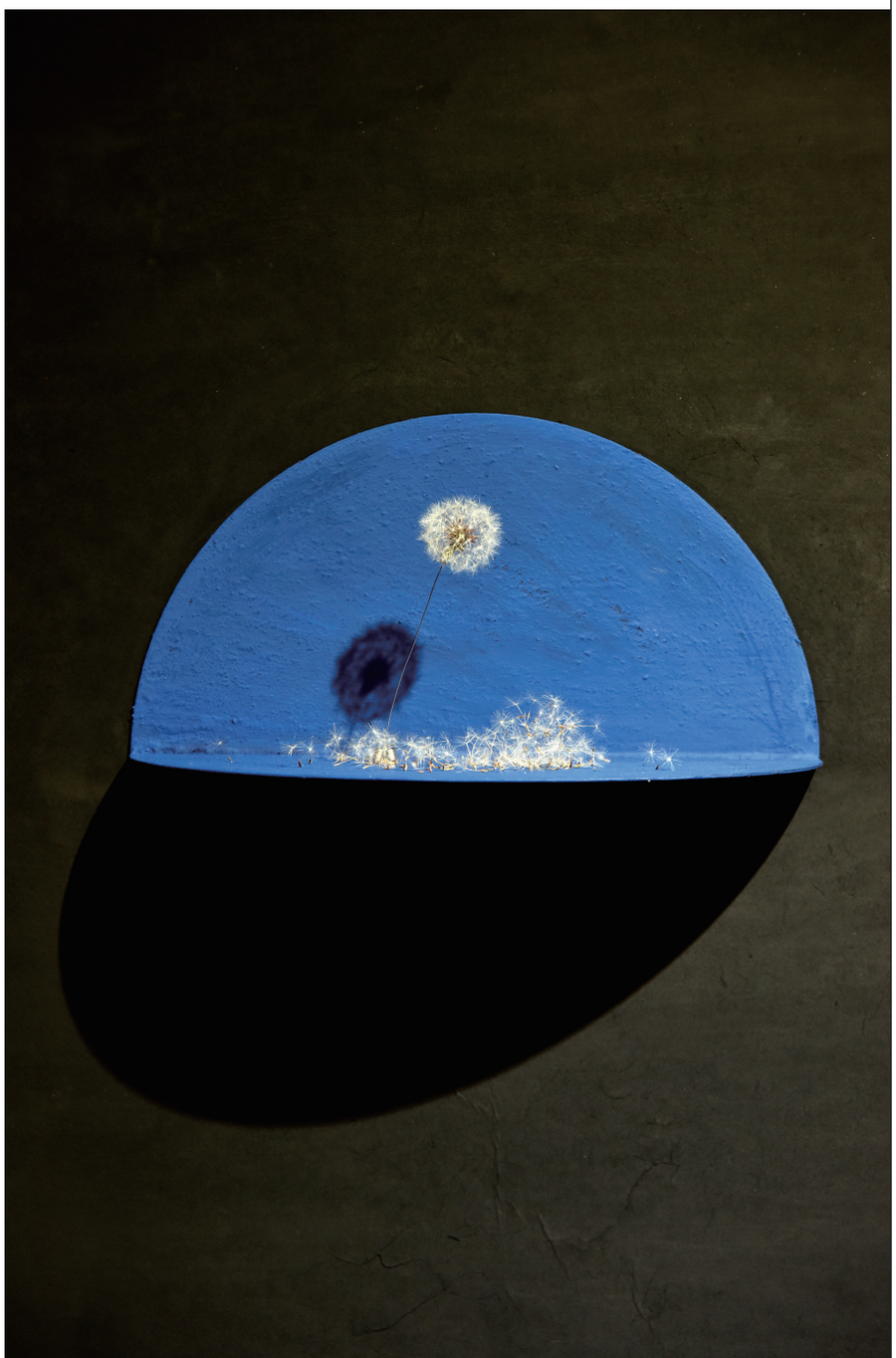




조미형, 〈은하 경작 1〉, 2021, 철판 위에 혼합 재료(씨앗, 건조 식물, 흑연, 분채), 가변크기. (사진촬영: 안부)

1 칼 세이건, 『코스모스』, 홍승수 역, 사이언스북스, 2006, pp. 270-271.

지구의 씨앗들은 우리의 눈으로 보기에 한없이 사랑스럽지만 다른 행성의 입장에서는 위협적인 존재들일지 모른다. 식물은 도시에서 인간에 의해 통제되는 산업체이지만 스스로를 위해 강한 생존본능을 지닌 끈질긴 생명들이며, 무성한 자연에서는 각기 생존을 위한 폭력적 전술을 펼치기도 한다. 고맙고 사랑스러운 존재라는 것은 식물을 바라보는 인간의 시선에 불과하다. 마찬가지로, 다른 행성을 지구화해야 한다는 생각 또한 지구인의 관점에서만 당위성을 얻을 수 있으며 다른 생태계에 대한 '폭력'이 될 가능성도 다분하다.



조미형, 〈은하 경작 1〉, 2021, 디테일 컷. (사진촬영: 안부)

한편 전시장 입구에 놓인 민들레 홀씨는 연약한 방식으로 표현된 우주의 은유처럼 보인다. 우주도 무한한 영역으로 확장되기 전에는 한 덩어리로 응축된 에너지였듯, 씨앗인 상태의 민들레는 바람을 얻기 전 잠재력의 상태로 모여 있다. 작가가 열을 맞춰 배치한 모습들과는 또 다른 자연 그대로의 배열 상태는 그 자체로 하나의 아름다움이다. 이와 같이 우주적 상상을 작고 연약한 방식으로 표현하는 것은《P.H.P.》전시 전체를 가로지르는 하나의 특징이다.

프로젝트 내에서 '미생물 연구자'라는 별칭을 얻기도 했던 김은주 작가의 회화는 현미경으로 들여다본 작은 우주와 같은 인상을 준다. 작가는 미시적인 대상의 반짝이는 순간을 관찰하여, 마치 물질의 단위를 끊임없이 쪼개어 '입자'라는 기본 단위를 발견하듯이 표현해낸다. 이번에 전시된 김은주의 작품들 대부분은 〈Particles of Light(빛의 입자)〉라는 제목을 갖고 있다. 이 입자들은 때때로 한 행성이나 거대한 빛의 광선처럼 보이기도 하는데, 여기에서 미시 세계와 거시 세계의 시각적 유사성을 발견할 수 있다. 한편, 천장에 가까운 곳에 배치된 〈작은 빛〉들은 전시 공간의 영역을 확장하며 숨겨진 요소들을 관찰하고 발견하는 경험을 하도록 이끈다.

김은주, 〈Particles of Light〉, 2021, 캔버스 위에 유화, 130.3 x 130.3cm. (사진촬영: 안부)

김은주, 〈Particles of Light〉, 2020, 캔버스 위에 유화, 각각 90.9 x 72.7cm. (사진촬영: 안부)





김은주, 〈작은 빛〉, 2021, 캔버스 위에 유화, 10x10cm. (사진촬영: 안부)

이문영 작가의 공간 또한 연약하고 불완전한 방식으로 하늘을 표현한다. 명확하게 정의할 수 없는 세계의 원리와 불확실성에 대해 관심을 두어 온 작가는 이번 전시에서도 천문학보다는 기상학에 주목했다. 천문학은 천체의 규칙적인 운동을 관측하는 '정확한 과학'임에 비해, 기상학은 늘 대기의 예측하기 힘든 사건들과 마주하는 '확률적 과학'이다.[2] 기상학이 불완전한 확률에 기대고 있음을 잘 보여주는 사례는 일기 예보로, 축적된 과거의 일기 예보들을 생각할 때 이는 '착각 섞인 예언의 데이터'라 할 수 있을 것이다. 이문영의 설치 작업 〈여백의 일기〉는 바닥을 높이고 조명을 낮추어 생경한 공간을 연출하며, 연약한 오브제들을 엉성한 방식으로 배치하여 과학적 예측과 이해의 빈틈을 보게 한다.



이문영, 〈여백의 일기〉, 2021, 각목, 합판, 스티로폼, pvc, 종이, 조명, 철사, 점토, 가변설치. (사진촬영: 안부)

우리 세대의 우주관은 먼 우주로의 탐구와 연약한 지구의 보존이라는 두 가치 사이에서 갈등하고 있다. 지구의 기후위기가 더욱 심각하게 가시화되었고, 지구의 공기 또한 안심하고 숨 쉴 수 없는 바이러스의 매개로 인식되는 상황이다. 누군가는 이처럼 지구의 연약함이 표면에 드러났기 때문에 더더욱 우주에서의 미래를 꿈꾸고 계획한다. 그리고 다른 누군가는 기후위기에 관한 인간의 책임에 통탄하며 이 행성의 파괴를 지연시키는 데 우리의 미래를 걸어야 한다고, 우리에게 다른 행성은 없다고 말한다. 이 세대의 미술가로서 《P.H.P.》의 참여자들은 둘 중 하나에 명확한 입장을 견지하지는 않은 채로 가능성들을 탐색한다. 분명한 것은 지구인인 우리에게는 지구가 출발점이라는 것이다.

모든 행성에서 태양과 달과 별을 관찰할 수 있는 것은 아니다. 즉 모든 행성에서 우주의 존재를 인식하고 그 원리를 추론할 수 있는 것은 아니다. 만일 우리가 대기가 구름으로 뒤덮인 화성에서 태어났더라면, 천체를 볼 수 없음으로 인해 의미의 좌표들은 완전히 달라졌을 것이다. 이는 인간은 지구라는 미디어 위에 있고, 그렇지 않았다면 완전히 다른 방식으로 우주를 지각했을 것임을 의미한다. 그렇기에 다른 행성을 상상하면서도 다시 지구(EARTH)를 생각할 수밖에 없었던 것이다. 마치 시각 언어를 통해 말하는 우리에게 미술이 그러한 것처럼, 지구는 인간에게 주어진 제한이자 가능성인 셈이다.

2 존 더럼 피터스, 『자연과 미디어』, 이희은 역, 컬처룩, 2018, p. 235.

전시의 기대효과

자연과학적 담론과 미술 실천의 동기화

팬데믹 이후 자연과학적 관심사와 담론들이 미술계에서도 보다 적극적으로 다뤄지고 있다. 본 프로젝트는 이러한 이슈를 겉으로만 흡수하기보다, 천천히 진정성 있는 접근을 통해 지금 우리의 미술 실천과 자연과학적 담론의 '동기화'를 시도하였다. 또한 S.F.라는 대중적인 코드를 경유하여 지구환경과 자연과학적 담론을 이야기함으로써 관객 입장에서 흥미를 더하고 접근성을 높이고자 하였다.

기획자와 작가의 밀접한 커뮤니케이션을 통한 전시기획

최근 미술계에서는 자신의 존재감을 드러낼 수 있는 전시기획자의 역할이 요구된다. 그러나 기획자의 의도만이 강조되면 작가의 작업과 연관이 잘 읽히지 않는 경우도 발생할 수 있다. 본 프로젝트는 작가와 기획자가 서로 공감할 수 있는 전시 기획의 틀을 만들고자 시도하였다.

이를 위해 전시에 앞서 함께 스터디를 진행했고, 작가의 신작 작업과정에서 기획자와 소통함으로써 작가는 전시 내용에 관한 이해를, 기획자는 작업에 관한 실질적인 이해도를 높이는 방식을 채택하였다. 이러한 기획방식은 전시의 설득력을 높일 수 있는 하나의 방식이 될 것으로 기대한다.

참여 작가

김은주 미시세계와 거시세계의 시각적 유사성을 바탕으로, 주변의 작고 가벼운 물질들을 재해석하여 형상성을 찾아 나가는 회화 작업을 해 왔다. 작년 첫 개인전 《별의 물질(Stellar Material)》(킵인터치, 2020)을 개최했으며, 《오늘들》(킵인터치, 2021), 《너무 작은 심장》(광화문 교보문고, 2021), 《Celeste》(예술공간 서로, 2020) 등의 단체전에 참여했다.

조미형 자연물로부터 특정 조형 요소를 추출하여 회화, 설치, 디자인 등의 창작물을 생산하며, 식물 작업실 언타이틀 플랜트(Untitled Plant)를 운영하고 있다. 올해 첫 개인전 《Industrial Tree-밈 프로젝트-》(미메시스 아트 뮤지엄, 2021)를 개최했으며, 《성북의 모양들》(무중력지대 성북, 2020), 《용기는 파도를 넘어》(단원미술관, 2020) 등의 단체전에 참여했다.

이문영 이름 없는 사물들, 불확실한 형상과 같이 주변적이거나 경계에 있는 것에 관심을 두고 조각과 설치 작업을 해 왔다. 《안개문장》(오래된 집, 2020), 《Celeste》(예술공간 서로, 2020) 등의 단체전에 참여했다.

참여 연구진

전시와 웹진(sahngupgallery.com/webzine4)을 겸하는 본 프로젝트에서는 전시와 연계된 스터디와 텍스트 생산물 또한 중요한 지위를 갖는다. 웹진에는 기획자와 작가 3인의 스터디를 기반으로 한 텍스트, 외부 필진의 글이 전시 전후로 업데이트된다. 기획자 외에 외부 필진으로 참여한 두 사람을 소개한다.

모희(김소희) 미술이론을 공부하며 동시대의 크고 작은 재난과 상실을 미시적인 감각으로 포착하는 미술에서의 실천 형식에 관심을 둔다. 전시 《지금은 과거가 될 수 있을까》(상업화랑, 2021), 《과도한 전시》(한국예술종합학교 미술원 복도갤러리, 2020), 《평행》(복도갤러리, 2019), 《미안해 살아있어서》(별관, 2018)를 기획했고, 상업화랑 전시기획자로 일했다. 이번 프로젝트에서는 S.F. 단편 소설집 『우리는 이 별을 떠나기로 했어』(2021)와 전시 《Planet HTRAE Project》(상업화랑, 2021)를 엮어 서평이자 전시 리뷰를 오가는 글을 선보인다.

문소영 독립기획자로 현재 뉴욕에 거주한다. 런던에서 순수미술을 공부했으며 《Odyssey: Navigating Nameless Seas》(Singapore Art Museum, 2016) 등의 단체전에 작가로서 참여했고, 프로젝트 스페이스 사루비아 어시스턴트 큐레이터(2016-2020), 《박스 프로젝트 2014, 레안드로 에를리치: 대척점의 항구》(국립현대미술관 서울, 2014) 전시코디네이터 등으로 근무했다. 작가 김은주, 이문영, 조미형의 작업과 전시를 이전부터 지켜봐왔기에 물리적 거리는 멀지만 심리적 거리는 가까운 상태에서, 영상과 ZOOM 미팅을 통해 전시를 관람하고 리뷰 쓰기를 시도한다.

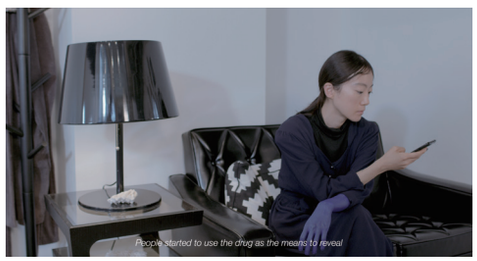
《버블판타지 (BUBBLE FANTASY)》

류희연

코튼 향의 무지갯빛 테두리들이 저마다의 무한한 반복과 변주로 뭉게뭉게 피어오르는 버블은 부드럽고 몽환적이다. 버블은 방울방울이 만나 온통 부풀려진 형상을 자아내며 무한히 계속해서 팽창해나갈 것만 같은 환상을 불러일으킨다. 포근히 부풀어 올라 무지갯빛을 뽐내는 액체의 막은 중력과 표면장력의 영향으로 아래로 흐르면서 서서히 얇아지고 터져버리면서 그 끝을 마주한다. 하지만 버블의 소복하게 부풀어 오른 형상은 우리로 하여금 결국 그 본질이 액체가 기체를 머금은, 언젠가는 터지는 속이 빈 찰나에 불과하다는 것을 망각하게 하고 우리를 언제까지나 감싸줄 거라는 판타지를 기대하게 한다. 이처럼 버블은 불확실한 환상이 미래 시제로 작동될 때 결국 얻게 되는 실재와의 괴리감에서 비롯된 후유증이 무엇인지 일러주며, 가려진 미래의 위험성을 상기시켜주는 용어로 기능해왔다.

《버블판타지(BUBBLE FANTASY)》는 우리가 열광하는 미래가 어쩌면 철저히 계산된 버블에서 비롯된 판타지이지 않을까 하는 의심에서 시작한다. 경제 주체의 합리성을 대전제로 하는 경제학을 거스르고 특수한 조건과 욕망에 의해 과도하게 팽창하고 증폭된 버블의 탄생은 곧 붕괴를 예고하면서도 그 어느 때보다 불확실한 미래를 준비하는 우리에게 근미래에 대한 남다른 선구안처럼 다가와 주체의 이성을 마비시킨다. 생각할 수 있는 미래에 대한 모든 지평과 잣대는 무지갯빛 버블 막에 의해 가려지고야 만다. 과연 버블이 만들어내는 몽환적인 찰나의 판타지로부터 정녕 자유로울 수 있을까?

신자유주의 시장 메커니즘의 작동 속에서 행동과 인식의 변화가 곧 소비로 직결되고 결국은 스스로 상품이 되고야 마는 오늘날의 우리는 그 어느 때보다 환상에 기대어 근미래에 투기한다. 이미 겪어온 버블 현상들에 우리는 어느 정도 거리를 둘 줄 아는 법을 타인의 후유증을 교훈 삼아 터득해왔다. 그러나 삶의 조건들이 점점 더 빠른 속도로 끊임없이 변화하는 현시점에서 가려진 미래의 위험성을 가려내기란 쉽지 않다. 촘촘할수록 빠져나오기 어렵고 불투명해지는 버블판타지는 우리를 철저히 현혹한다. 부피가 증폭되는 만큼 기대감은 견고해지고 버블과 버블이 만나 결합하면 또 다른 맥락의 새로운 버블이 탄생하기도 한다.









이은희 & 장진승, 〈Decennium Series〉,
2020, 단채널 비디오, 컬러, 사운드(스테레오), 29분 16초. (사진: 작가 제공)

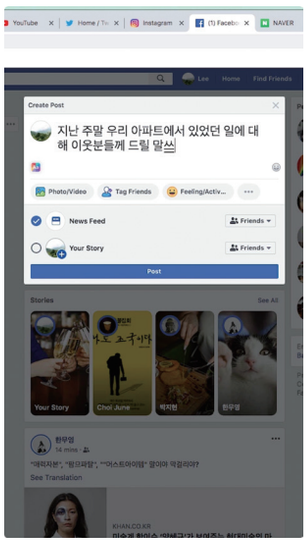


언메이크랩, 〈스마트바디(Smart Body)〉, 2019, 라이트패널, 출력, 영상, 가변 설치. (사진: 작가 제공)



언메이크랩, 《보안이 강화되었습니다》(코리아나미술관, 2019) 전시 전경. (사진: 코리아나미술관 제공)

전시를 구성하는 7명의 작가는 특정 현상을 지시하는 것이 아니라, 여러 각도와 층위에서 버블을 조망한다. 이들은 버블로 인해 독점적인 위치를 점한 미래를 경계하고 가려진 미래를 발굴하여, 날선 감각으로 바라봄으로써 현실을 낯설게 느껴지게 한다. 이은희 & 장진승은 과학기술이 약속하는 미래에 가려진 근미래에서 인간과 기술의 관계를, 언메이크랩은 우리가 열광하는 데이터 기반의 알고리즘을 오용하여 인간·사회·기술 간의 관계를 다루며, 근미래를 낯설게 접근한다. 김영글은 무제한의 자유와 커뮤니케이션이라는 판타지를 내포한 초연결사회 속에서 통제의 언어로부터 자유로울 수 없는 개인을 보여준다. 최태훈은 얼핏 자유의지라는 판타지를 심어주는 'DIY(Do it Yourself!)' 가구 산업시스템을 본래의 목적과 다르게 해킹하여 신자유주의 시스템의 문제를 다룬다. 함양아는 신자유주의 금융 시스템의 방만한 작동으로 인한 양극화와 사회적 혼란을 담아낸 자본주의 풍속도를 통해 가려진 미래를 드러낸다.



김영글, 〈Like〉, 2019, 단채널 비디오, FHD, 컬러, 사운드, 22분 11초. (사진: 작가 제공)



김영글, 《낙관주의자들》(아트센터 예술의 시간, 2021) 전시 전경. (사진: 아트센터 예술의 시간 제공)



최태훈, 〈알고트 구성〉, 알고트(DIY 드레스룸 세트), 2018, 143 x 143 x 143cm. (사진: 작가 제공)



함양아, 〈정의되지 않은 파노라마 2.0〉, 2019, 단채널 비디오, 컬러, 사운드, 7분 1초. (사진: 작가 제공)



함양아, 《정의되지 않은 파노라마 2.0》(대안공간 루프, 2019) 전시 전경. (사진: 대안공간 루프 제공)

참여 작가

이은희 & 장진승 시각예술가 이은희, 미디어 아티스트 장진승의 〈Decennium Series〉(2021)는 오늘날 우리가 열광하는 근미래의 기술 현상을 토대로 10년 후의 한국 사회를 상상한 세 편의 단편 영상 시리즈이다. SF적인 연출과 전개를 통해 '인종', '노동', '교육'이라는 인류가 오래전부터 첨예하게 다뤄온 이슈를 데이터 사회의 미래 서사에 녹여 가려진 미래를 드러내고자 한다. 첫 번째 에피소드에서는 2030년 피부색을 변환시켜주는 주입식 생체공학 기술이 발현되면서 어느 타투이스트에 의해 신체의 색이 개성을 뽐내는 용도로 활용되어 피부색에 의한 인종 차별이 의도치 않게 사라지게 된다. 수 세기 존재해온 인종 차별이 의도치 않게 사라지면서 인류가 겪는 새로운 국면을 다룬다. 두 번째 에피소드에서는 플랫폼 자본주의와 기계 생태 시스템이 더욱더 강화된 형태로 우리 사회에 침투한 근미래의 사회에서 사회와 기업의 윤리적인 책임 속 자유로울 수 없는 개인을 그린다. 마지막으로 세 번째 에피소드는 신생아의 발달 능력을 간파하는 빅데이터 기반의 인공지능 미래 예측 시스템을 목도한 인류를 담아낸다.

언메이크랩 언메이크랩(최빛나, 송수연)은 데이터 사회의 기술적 메커니즘과 함께 작동하는 인간, 사회, 기술의 복합적인 관계 및 사회정치적 의미에 대해 전시, 워크숍, 리서치 등의 다양한 실천적 방법론을 매개로 질문을 던지는 2인조 여성 콜렉티브이다. 기술을 오용하는 과정을 통해 그 기술의 영향력과 정치성을 탐색하며, 개인-집단-무의식의 심리지도를 그려낸다. 〈스마트 바디〉(2019)는 '행복을 찾아서(Tracking the Alternative Happiness)'라는 리서치 기반의 작품으로 진정한 행복, 희망찬 비전으로 나아가기 위해 컴퓨터 비전(Computer Vision) 수치들이 무작위로 추출하고 학습한 행복 값으로 산출된 조작된 '스마트 바디'를 보여준다.

김영글 언어와 이미지의 관계 그리고 우리의 행동 양식을 점거한 사회문화 현상의 이면과 복합적인 관계를 풀어낸다. 〈Like〉(2019)는 소셜미디어(페이스북)에서 이루어지는 커뮤니케이션이 자유로운 취향의 선택과 소통의 기회로 포장되어 있지만, 실은 타인의 시선과 '좋아요'라는 타인의 인정에 사로잡혀 끊임없이 자기 검열하는 과정임을 폭로한다. 아파트 단지에 출몰했다 사라진 어떤 물체의 행방을 둘러싼 주민 간의 갈등에 관해 이웃에게 공개적으로 하고자 하는 말을 작성하고 지우고 또 작성하는 과정을 보여주는 작품으로 그 과정에서 벌어지는 글쓰기 검열 과정을 다룬다.

최태훈 'DIY(Do it Yourself!)' 가구 산업시스템이 생산하는 크고 작은 부품들을 조형 언어로 삼아 얼핏 자유의지가 허용된 듯한 판타지를 주는 시스템을 해킹한다. 고객의 자발적인 노력과 열렬한 환호 없이는 완성되기 힘든 DIY식 가구는 기업의 잉여가치 축적을 위해 생산된 공산품을 고객이 직접 조립하는 의지를 넘김으로써 자신의 상품 가치를 획득한다. 〈알고트 구성_알고트(DIY 드레스룸 세트)〉(2018)는 DIY 홈퍼니처 제품들로써 조립 이전의 상태인 부품을 오로지 형태로만 접근하여 기성품이 조각되는 여러 가능성을 실험하며 제작되었다. 기능이 사라진 레디메이드의 새로운 조형적 규칙 부여는 전혀 다른 맥락의 조각 탄생을 예고한다.

함양아 기술의 발전이 가져온 급속한 경제 성장과 세계화로 인해 도래한 경제 양극화와 불평등의 심화라는 시스템의 문제를 개인과 사회가 서 있는 지점을 탐색함으로써 구조적으로 조망한다. 〈정의되지 않은 파노라마 2.0〉(2019)은 사회라는 무대에서 사회적 위치라는 고착화된 배역을 수행하는 무수한 개인들의 역할극을 파노라마적 연출을 통해 보여준다. 눈 앞에 펼쳐진 장대한 파노라마는 근거리에서 보면 개별적인 개체와 일련의 사건들이 독립적으로 발생한 듯하지만, 전체를 관조하듯 바라보면 이들이 결국 가려진 거대 서사에 의해 작동되고 있다는 것을 시사해준다. 작가는 자신이 직면한 문제뿐만 아니라 자신이 속한 사회를 진단하고 우리가 나아가야 할 지점이 무엇인지 묵직한 화두를 던진다.

《모험하는 그림자》

유현진

Ⅰ. 들어가는 말

팬데믹의 장기화에 따른 신체적, 물리적 제한조건은 우리의 일상 속에 자리 잡았다. 온라인 소통과 가상현실은 전 지구적인 팬데믹 이전에도 상용되었던 기술이지만 비대면 시대에 돌입하면서 NFT, 메타버스 등 현실을 극한까지 가상화하는 기술이 주목을 받고 있다. 디지털 매체로 매개되고 경유하는 오늘날의 감각과 소통은 관람객에게 미술을 향유하는 새로운 방식을 자극하고 예술가에겐 원격화된 설치와 제작을 요구하기도 한다. 미술관은 그 총체적인 경험을 연결하는 장이 된다. 2021년 최근 예술과 기술을 통해 사회를 돌아보고 예술의 다양한 사유와 형식을 소개하는 전시가 눈에 띈다.[1] 이제는 뗄레야 뗄 수 없어진 인간과 기술, 환경 그리고 예술의 관계는 팬데믹 이후의 대안적 미래를 상상할 수 있게 하는 중요한 요소이다. 동시에 다시금 회화, 조각이라는 전통적 시각 예술 매체에 주목하거나 그 관심을 꾸준히 이어오는 양상 또한 인상적이다.[2]

본 연구는 이러한 경향 속에서 시각화의 시대라는 동시대의 환경을 살펴보고 그림의 기원으로 돌아가 예술의 의미와 매체 변용에 대해 사유함으로써 우리의 미적 경험을 연결하고 확장하는 능동적이고 자유로운 관념으로서 그림자를

1 국립현대미술관에서 열린 《우리 집에서, 워치 앤 칠》(2021), 《멀티버스》(2021), 서울시립미술관에서 열린 《당신의 휴일》(2021), 아르코미술관에서 열린 《횡단하는 물질의 세계》(2021), 캔 파운데이션에서 열린 《다가온 미래: This is tomorrow》(2021)가 그러하다.
2 사가에서 열린 《댄싱 캐스퍼》(2021)는 부동의 회화와 조각을 감상하는 우리의 몸의 행위를 춤으로 불러왔다.

제시한다. 이를 통해 전시의 주제를 심화하고 풍부하게 만들고자 함이 본 연구의 목적이다. 그림자는 관람자와 예술가 모두에게 달려있으며 미술관에도, 작품 자체에 매달릴 수도 있다. 혹은 이 시대의 반영으로서 그림자일 수도 있다. 타자와 공동체, 욕망과 교환, 새로운 차원의 충격, 정보의 이동, 자본의 흐름, 가상현실을 넘어선 확장현실 등 우리를 둘러싼 아직 가시화되지 않은 현실의 풍경이 존재한다. 본 전시는 이를 투영하여 생긴 그림자 사이를 넘나들기, 혹은 이를 응시하며 모험하는 그림자 되기를 제안해 본다. 따라서 본고는 이 전시에 《모험하는 그림자》라는 가제를 붙이며 사유와 성찰, 상상을 전개하고자 한다.

Ⅱ. 시각화의 시대

현대사회는 이미지로 둘러싸여 있다. 우리의 일상생활은 대부분 스크린 위에서 이루어진다. 손바닥 안의 스마트폰, 지하철의 스크린, 컴퓨터 모니터, TV 등 전기와 액정으로 이루어진 시각매체에 둘러싸여 살아간다. 또 드론의 출현은 인간의 시지각을 거의 무한하게 확장시켰다. 세상의 모든 것을 볼 수 있다고 생각될 정도로 시각화의 가능성은 팽창한다. 나아가 카메라로 물질을 포착하는 것이 아닌 컴퓨터를 이용해 원본 없이 전기와 숫자로 이루어진 인조 이미지를 만들어 낼 수 있다.

시각문화 연구자 니콜라스 미르조에프(Nicholas Mirzoeff)는 비가시적인 사실과 현상까지도 시각화하려는 욕구가 현대사회를 이루는 주요한 특징이라고 주장한다.[3] 정교하게 만들어진 인조 이미지는 변경과 조작이 용이하며 실시간으로 원거리에 전송될 수 있다. 나아가 이미지 자체가 현실을 제어하고 만들어낸다. 그는 일상생활 전반이 시각화 된다고 하여서 우리가 시각적으로 접근 할 수 있는 모든 것에 대해 반드시 알 수 있는 것은 아니라고 지적한다.[4] 눈에 보이는 것은 모두 진실인가? 시각적 재현이 가능한 것은 모두 믿을 수 있는가? "보는 것이 더 이상 믿는 것이 아니라면, 우리가 믿는 것은 과연 무엇일까?"[5] 우리의 시각적 경험은 날로 풍부해지고 시각 예술의 매체는 그것을 적극적으로 받아들인다. 이러한 현실 세계를 분석하려는 욕구와 실천 사이에는 어떤 틈이 생긴다. 이 사이를 비집고 들어가 누비고 모험하려는 광범위한 다학제적 시도들은 개인과 개인, 개인과 공동체, 인간과 비인간, 기술과 환경을 연결하는 접점이 될 수 있다.

시각화된 정보와 이미지를 흡수하는 인간의 능력은 산업사회를 이끌어왔으며 정보화와 금융화의 시대에 그 중요성은 더욱 부각된다. 역설적이게도 존재를 시각화하려는 오늘날의 경향은 비가시적인 것의 어마어마한 힘과 정체를 눈속임하고 감추기에 더 용이해 보인다. 예를 들어 코인이라는 친숙하고 사소해 보이는 이미지를 뒤집어쓴 비트코인이 세계경제를, 가까운 지인의 지갑을 주무르는 것을 우리는 이미 목격했다. 더불어 주식, 선물,

3 니콜라스 미르조에프, 『비주얼 컬처의 모든 것』, 임산 역, 홍시, 2009, pp. 17-36.
4 앞 책, p. 10. 5 앞 책, p. 19.

펀드 등 동시대 자본주의의 양상은 우리가 감지하지 못하는 곳에서 극한까지 추상화된다. 여기서 이익의 창출은 직접적인 생산 활동과 유리된 채 발생한다. 가상의 영역에서 벌어지는 경제활동을 짐작할 수 있는 방법은 증권시세표, 경제지표 그래프, 도표, 막대로 전자화 되고 코드화 된 이미지를 통해서 뿐이다. 실체 없는 가상의 화폐는 그림자 없는 유령이 된다.[6] 보이지 않는 것의 시각화는 더욱 속도를 올려 현실과 사실성을 지배한다. 따라서 이미지의 무한증식으로 과부하에 걸린 정보와 시각화의 구조를 뒤집어 살펴볼 필요가 있다. 시각 예술의 재현은 이를 비춰보고 통과할 수 있는 창이기 때문이다.

Ⅲ. 모험하는 그림자

1. 그림의 기원

서양 역사상 최초로 등장한 이미지는 벽에 비친 그림자의 외곽선을 따라 그린 것이다. 고대 그리스의 코린토스 지방에 살던 한 여인은 사랑하는 청년이 있었다. 청년은 여인을 떠나야했는데, 그가 떠나기 전날 밤 여인은 연인의 모습을 잊지 않기 위해서 전등 앞에서 잠든 청년의 그림자가 드리운 벽에 윤곽선을 따라 그렸다. 회화의 기원, 조각의 기원으로 일컬어지는 코린토스의 여인 이야기가 얼마나 사실에 기반하였는지는 알 수 없지만 예술적 재현의 탄생에 그림자가 있다는 것은 매우 흥미로운 부분이다.

이는 회화의 시작에 현전과 부재의 문제가 내포되어 있다는 것을 시사한다. 먼저 그림자의 사전적 정의는 물체가 빛을 가려서 그 물체의 뒷면에 드리워지는 검은 그늘, 물에 비쳐 나타나는 물체의 모습, 사람의 자취를 뜻한다. 세 의미에서 공통적으로 도출할 수 있는 것은 그림자가 대상의 존재의 증거라는 것이다. 객관적이고 사실적인 사물에는 그림자가 있다. 동시에 그림자는 대상의 실루엣 외에는 그 어떤 부분도 갖지 못한다. 부피도 색상도 디테일도 모두 상실한 채 부재하는 영역이 그림자이다. 그럼에도 불구하고 코린토스의 여인은 그림을 통해 자신의 연인을 기억하고 사랑과 평안을 기원할 것이다. 이는 그림자가 충분히 그녀의 연인을 닮아있음을 방증하며 그림자의 재현은 대상의 부재를 대체하는 현실적인 차원으로 이동되었음을 암시한다. 이는 예술이 실재 아닌 가상을 창조하되 현실을 닮은, 현실을 재현하고 있다는 것을 의미한다. 그림자와 그림은 청년과 동일한 것의 타자가 되며, 여기서 이미지란 대상을 포착하고 붙잡아 둘 수 있는 마술적인 힘을 가진다.[7]

가상적인 것이 실재를 대체할 수 있다는 가능성은 고대 그리스에도, 현대에도 상당한 위안이 되기도 한다. 코린토스의 여인이 남긴 그림자 그림은 이후 공예나 조각으로도 제작되었다. 연인의 이미지가 다양한 매체로 전환되며 다시 부피를 갖고 몸을 얻어 신전에까지 놓이게 되었다. 이는 헤어짐, 떠남,

6 서동진, 「포스트-스펙터클 시대의 미술의 문화적 논리: 금융자본주의 혹은 미술의 금융화」, 『동시대-미술-비즈니스: 동시대 미술의 새로운 질서들』, 부산현대미술관, 2021, p. 5.
7 빅토르 I. 스토이치타, 『그림자의 짧은 역사』, 이윤희 역, 현실문화연구, 2006, p. 37.

대면 불가능, 결핍, 상실에 대해 현존과 불멸로 대응한 사례이다. 사라져야 하는 것을 어떤 형식으로든 붙잡아 두고 싶은 갈망은 고대 그리스의 여인과 현대의 우리가 통하는 부분이라고 할 수 있다. 이러한 시각화의 사례는 시각 예술이 단순히 현실을 재현하고 대체함으로써 정서적 안정을 제공하는 것에 그치지 않고 이미지가 생산되고 지각되는 구조를 파악할 수 있는 단초를 제공한다. 현재 보이지 않는 것이 무분별하게 시각화 되고 있거나 그 본질과 전략을 배제한 채 유통되고 있다면, 그것의 심층을 파고들고 세상에 드러낼 수 있게 하는 것은 역시 이미지(그림자)가 될 것이다.

2. 나와 타자의 그림자

그림자는 구체적이고 사실적인 대상과의 유사성의 영역, 실제와 인접한 영역에 있다. 코린토스의 여인에게 그림자와 재현은 사랑하는 청년을 닮았고 청년의 속성을 가진 대체제이다. 18세기 중반 유럽의 화가들은 코린토스 여인의 이야기에 주목했다. 대표적인 예로 조셉 라이트(Joseph Wright)의 〈코린토스의 여인(The Corinthian Maid)〉(1784)과 조제프 브누아 쉬베(Joseph Benoît Suvée)의 〈그림의 기원(The Invention of Drawing)〉(1791)은 사랑이 시각화됨에 따라 예술이 창조되는 장면을 담고 있다. 부재는 현전으로 대체되지만 헤어짐이란 사건과 상실의 경험은 변하지 않는다. 연인이 완전히 떠나간 다음 남겨진 이미지 속에서 타자와 마주하게 되는 것이다.

자끄 데리다(Jacques Derrida)는 쉬베의 작품 속 그림자에서 나와 타자성과의 만남을 도출해냈다.[8] 그는 그림의 기원이 '눈 멂'에 있다고 보았다. 그림을 그리는 동안에 화가는 모델을 보지 못하고 캔버스와 붓 끝에서 나오는 선을 보기 때문이다. 여인을 바라보는 청년의 시선과 청년의 그림자를 따라 그리는 여인의 시선은 서로 닿지 못하고 모두 눈이 멀어있다.[9] 그들의 엇갈린 시선은 그림자에서 통합될 수 있는데, 그림자는 데리다에게 나와 타자가 만날 수 있는 장이며 그 만남의 기록이 바로 그림이다.[10] 한편 그림자를 나 아닌 타자로 분리하는 인식에는 불확실, 분열, 신비, 밤, 그늘 등 부정적인 의미가 투영되기도 한다. 코린토스 여인의 이야기에서 그림자와 그림, 대상은 동일한 것이었다면 앤디 워홀(Andy Warhol)의 〈그림자(Shadows)〉(1981)는 자아의 분열로서 그림자, 나에게서 갈라져 나온 타자로서 그림자를 보여주고 있다. 사이버스페이스를 통해 다중적 시공간이 펼쳐지는 현대 사회는 여러 자아를 허용하고 부추긴다. 사이트 마다 만들어지는 아이디, 용도 별로 나눠지는 소셜 네트워크 계정, 디지털 클라우드, 스트리밍 사이트, '부캐'까지 사이버 세상에서 우리는 분열된 자아를 유동적 가상체로서 자유롭게 작동시킬 수 있어 보인다. 그러나 전기가 끊어지면, 하드웨어가 망가지면 어떻게 될까? 일순 가상 세계와의 연결이 끊어진다. 그렇다면 우리는 어디로 가야할까? 그림자는 신체와 땅을 연결하는 매개이다. 그림자는 나의 신체와 엉켜있고 떨어지지 않는 공생의

8 한의정, 「현전-부재의 흔적: 그림자의 현대적 변용에 관하여」, 『현대미술사연구』 37 (2015), pp. 237-238.
9 Jacques Derrida, *Memoirs of the Blind: The Self-Portrait and Other Ruins,* Pascale-Anne Brault and Michael Naas(trans.), Chicago: University of Chicago Press, 1993, pp. 50-55.
10 한의정, 앞 글, p. 238.

관계에 있으며 눈, 코, 입의 디테일이 사라진 실루엣이기 때문에 여러 가지 모양으로, 다른 매체로 변용이 가능하다. 이러한 그림자의 특성은 물질과 비물질, 나와 타인, 가상과 현실 사이를 자유롭게 오가며 양극 사이를 연결해줄 수 있다.

본 연구는 전시를 통해 디지털 세상의 존재 양식을 탐색하는 관람자와 예술가에게 그림자를 감각하고 그림자 되기를 제시하는 사유에 대한 것이다. 물질에서 뻗어 나와 땅에 뿌리내린 것, 연기 같고 환영 같고 가상 같지만 현실 감각에 기반한 뿌리로서 그림자는 현대인의 다중성을 갱신하고 물질세계와 가상을 연결하는 매개이다. 본 연구는 동일자로서 그림자, 타자로서 그림자 개념을 포괄하며 동시대 미술이 포착하는 현실의 성찰과 실천을 위해서 공감과 상상력의 적극적인 개입을 요구한다. 이에 대한 예시를 우리는 이미 알고 있다. 그림자밟기 놀이를 떠올려 보자. 어린 시절 친구의 그림자를 밟으며 공터를 누비던 기억을. 타인의 그림자를 밟아 술래가 바뀌고 게임은 순환한다. 본 전시는 세상에 흩뿌려진 개개의 그림자를 밟고 밟힘으로써 공동체를 연결하는 상호의존적인 이론과 실천을 탐색하고 시대와 삶의 그림자를 목격하기를, 그림자를 밟기를, 그림자가 되기를 상상해보고자 하는 것이다.

Ⅳ. 나가는 말

본 연구는 그림자 없는 삶을 지향해온 현대사회에서 그림의 기원으로 돌아가 사유해 보고자 시작되었다. 그동안 깊은 밤에도 너무 밝은 빛이 켜져 있었다. 일부러 그림자를 쫓아내려는 듯, 아직 밤은 오지 않았다는 듯 말이다. 그러나 팬데믹으로 인해 제한된 삶 속에서 밤은 다시 밤이 되었다. 많은 사람들이 부대낌과 낮 같은 밤을 갈구하고 있다. 현재 주어진 전 지구적인 제동을 미래를 위한 탐색과 준비의 조건으로, 그림자를 받아들일 포용의 단계로 간주하고자 하였다.

지금까지가 전시의 주제를 탐구하는 문자적 이론과 사유의 단계였다면 앞으로 구체적인 작가와 작품의 리서치가 이어져야 한다. 향후 과학기술을 활용한 시각 예술 매체에 주목하여 VR, 3D 프린팅, 스크린 캡처 또는 3D 모델링을 활용한 작업과 회화, 조각을 다층적으로 분석하고 다학제적 연구를 시도하고자 한다. 이를 통해 동시대 미술 현장과 가상현실의 상호작용, 나와 타인의 관계에서 공동체로의 확장과 연결을 꿈꾼다. 이는 단순히 발전된 기술을 내보이는 것이 아닌 역사적, 사회적, 문화적 조건을 자유롭게 드나들 수 있는 관념으로서 그림자를 통해 시각 예술 매체의 상상을 탐구하고자 함이다.

참고문헌

니콜라스 미르조에프, 『비주얼 컬처의 모든 것』, 임산 역, 홍시, 2009.

빅토르 I. 스토이치타, 『그림자의 짧은 역사』, 이윤희 역, 현실문화연구, 2006.

서동진, 「포스트-스펙터클 시대의 미술의 문화적 논리: 금융자본주의 혹은 미술의 금융화」 『동시대-미술-비즈니스: 동시대 미술의 새로운 질서들』, 부산현대미술관, 2021, pp. 1-10.

한의정, 「현전-부재의 흔적: 그림자의 현대적 변용에 관하여」, 『현대미술사연구』 37 (2015), pp. 223-245.

Jacques Derrida, *Memoirs of the Blind: The Self-Portrait and Other Ruins,* Pascale-Anne Brault and Michael Naas(trans.), Chicago: University of Chicago Press, 1993.

《anemoia~love letter~》

이선주

본 글은 2021년 12월 6일부터 16일까지 한국예술종합학교 복도갤러리에서 진행될 전시 《anemoia~love letter~》(가제)를 준비하기에 앞서 디지털 미디어 환경에서 평면적, 전통적 매체인 회화의 위치에 대해 고민해 보고자 한다. 그리고 오늘날 예술작품 제작에 있어서 다양한 선택지들 사이에서도 회화가 갖는 또 다른 가능성을 전시 참여작가 이다영, 한지원의 작품을 통해 모색하고자 한다.

오늘날 스마트폰과 SNS를 통해서 이미지는 세상 곳곳에 유통되며, 인간을 둘러싼 미디어 환경은 우리 시(지) 각의 대부분을 변화시킨 것으로 보인다. 정보를 교류하는 3G, 4G의 네트워크 망이 점점 더 빨라지면서 상시 접속의 시대를 가능케 했고, 이는 가상과 현실의 구분을 더욱 희미하게 만들었다. 디지털 기술의 강한 침투성으로 인해 네트워크 어법이 사회 곳곳에 침윤된 것처럼 예술도 마찬가지였다. 1980년대 후반 월드와이드웹(World Wide Web)의 등장과 함께 디지털 기술은 예술의 주제와 형식에 있어서 새로운 길을 열어줬으며, 그 후 2000년대 출현했던 '넷아트(net.art)'와 더불어 오늘날 '포스트 인터넷 아트(Post-internet art)'라 가리키는 예술까지 기술의 발전은 예술에 큰 영향을 미쳤다.

포스트 인터넷 아트에 대해 《Art Post-Internet》(UCCA, 베이징, 2014)에서 22명의 작가, 큐레이터, 평론가에게 설문을 실시했고, 이 설문을 입수한 『아트인컬쳐(Art in Culture)』의 2016년도 11월 호에서 포스트 인터넷 아트의 정체를 둘러싼 국내외의 논의를 살펴볼 수 있었다. 그중 크리스티얀 폴(Christiane Paul)은 이 범주에 속하는 작가들이 인터넷의 특성을 온라인뿐만

아니라 오프라인에서도 사용한다는 점을 주목하여, 포스트 인터넷 아트에 속하는 물질/오브제 형태의 작품과 미술시장 사이의 연관성을 논하기도 했다.[11] 또한 진 맥휴(Gene McHugh)는 웹 2.0시대에서 스마트폰과 SNS의 대중화로 인해 우리가 현실을 경험하는 방식이 가상현실과 닮아가고, '디지털 네이티브' 세대가 출현하면서 포스트 인터넷은 뉴미디어가 새롭기보다 일상화되어가고 있는 어떤 것으로 지칭한 바 있다.[12] 진 맥휴가 언급한 것과 같이 현재 미술관과 갤러리에는 굳이 미디어아트라 불리지 않아도 수많은 작업들이 컴퓨터로 돌아가고 있으며, 뉴미디어 및 미디어 기술을 예술작품의 제작 방법론으로 혹은 예술작품을 구성하는 매체 자체로 발견하는 것은 너무나 자연스럽고 일상적인 경험이 되었다.

인터넷 이후의 삶의 조건이 예술과 우리의 일상에 영향을 주었듯이 오늘날 다채로운 미디어 기술은 예술의 전 영역에 영향을 미칠 것으로 기대되었다. 그러나 영상, VR, AR, 3D 프린팅과 같은 기술들이 출현하는 디지털 혁명 시대에서 전통적 매체인 회화는 어떤 방식으로, 언제까지 회화일 수 있는가? 물론 이러한 질문은 새로울 것이 없을 수 있으나, 예술과 미디어의 경계를 논의하고 재편하는 미디어아트의 시대에서 본질적인 물음을 제기하는 것은 답을 찾는 과정에서 새로운 가능성을 모색할 수 있을지도 모른다. 그렇다고 이번 전시가 회화의 미래를 점쳐본다거나 디지털 기술의 영향으로 인해 확장된 동시대 회화의 양상을 개괄하여 살펴보고자 하는 것도 아니다. 그보다도 아날로그와 디지털, 물질과 비물질, 온라인과 오프라인 사이의 경계를 모호한 변증법으로 종합하려는 시도들을 잠시 멈추고, 회화 자체를 먼저 들여다보기를 강조하고자 한다. 따라서 이번 전시는 21세기에도 변하지 않는 사실인 회화가 이미지이자 이미지를 구축하기 위해 물감이나 지지대 등 물질적 요소를 빼고 생각할 수 없다는 점에 더 주목하고자 한다.

전시 《anemoia~love letter~》(가제)는 평면적, 전통적 매체인 회화에서 디지털 이미지를 어떻게 감각하고 경험하는지에 대해 탐구하며, 디지털 이미지의 바이트(byte)를 물감의 물질성으로 전환한 이다영, 한지원 작가의 작품을 소개한다. 전시 제목인 아네모이아(anemoia)는 '겪어보지 않은 시간에 대한 노스탤지어적 감성'으로, 경험한 것과 같은 착각을 불러일으키는 가상의



이다영, 〈나도나도〉, 2021, 알루미늄에 유채, 60 x 40cm. (사진: 작가 제공)

11 「22인, 포스트 인터넷아트를 말한다」, 아트인컬쳐, 11월호, 2016, pp. 110-117.
12 앞 글, p. 111.



한지원, 〈돈포겟악토버써드〉, 2020, 캔버스에 유채, 오일파스텔, 락카 스프레이, 130.3 x 97cm.
(사진: 작가 제공)

노스탤지어를 의미한다. 경험한 적은 없지만 그리워하는 이 가상의 노스탤지어는 '여기'에 부재하지만 스크린 너머로 감각되는 디지털 이미지의 가상의 감각과도 같다. 한 번도 가보지 않은 곳을 가거나 보지 않고 본다는 것은 어떤 것인가? 전시 《anemoia~love letter~》는 '여기'에 부재하는 이미지에 대해 그리움의 정서를 담아 보여준다.

참여 작가 이다영, 한지원은 저화질 이미지에서 노스탤지어를 일으키는 빈티지 기술을 적극적으로 작품에 차용하여, 회화적인 요소로 전환한다. 이들은 소셜 미디어에서 끊임없이 밈(meme)으로 순환하는 디지털 이미지 중 서브컬처/대중문화 이미지를 작업의 질료로써 사용하고, 자욱한 과거에 느꼈던 달콤 씁쓸하면서도 애잔한 감정을 캔버스 안에 구현한다. 이들은 대중문화/서브컬처 이미지를 '과거'과 '지금'이 만나는 장소로서 물감으로 체현하고, 도달할 수 없는 시간이나 닿을 수 없는 대상을 대리 향유하기 위해 가상과 현실 사이의 불가능한 만남을 시도한다.

전시의 기대효과

전 지구적 팬데믹을 기점으로 실견이 아닌 데이터 형식의 파일로 작품이 송출되는 가운데 우리가 회화를 어떻게 경험하고 있는지 자문할 필요가 있다. 따라서 이번 전시는 실견하지 않고서는 이해하기 힘든 회화의 물질성을 감상하기를 강조하고자 한다.

참여 작가

이다영 인터넷에서 채굴(digging) 한 밈(meme)을 다양한 지지체에 재현하며, 밈 이미지 이면에 보편적으로 공유되고, 공존하는 감정에 주목한다. 밈적인 것(유머, 텍스트와 이미지의 복합적 병치)을 회화 장치로 전환하면서 작품의 언어와 이미지는 웹에서 벗어나 실재 공간에서 새로운 충돌을 발생시키고 교묘한 감정과 해석을 일으킨다.

작품 〈나도 나도〉(2021)는 가볍고 투명한 디지털 이미지의 레이어(layer)를 알루미늄판에 얇게 쌓은 붓질로 재현했다. 작품 제목인 '나도 나도'는 옴니버스 형식의 만화인 〈짱구는 못말려〉의 여러 스토리 중 한 챕터이다. 본래 가지고 있었던 맥락에서 완전히 벗어난 채 인터넷상으로 돌아다니는 이 이미지는 예술의 영역인 회화의 맥락에서 또 다른 서사를 축적한다.

한지원 애니메이션, 게임과 같은 서브컬처의 요소인 '환상(fantasy)'을 회화의 재현적 일루전(illusion)을 통해 온라인과 오프라인, 실재와 허구 사이의 순환을 이야기한다. 게임 유저들의 기억을 조작하는 세계관인 '환상'은 가상과 현실 사이의 낙차를 인지할 때 포착되는 또 다른 상이다. 한지원은 결코 가질 수도, 닿을 수도 없는 거리에 있는 가상의 이미지들을 소유하고자 '덕질'하듯 아크릴, 오일파스텔, 락카 스프레이 등의 다양한 물성을 가진 회화적 이미지로 그려내며 영원히 해소되지 않을 실재와 가상 세계의 경계를 감각한다.

작품 〈돈포겟악토버써드〉(2020)는 그래픽 왜곡과 깨짐으로 생기는 글리치(glitch) 효과를 회화적인(painterly) 얼룩으로 표현하며, 스크린을 통해 본 디지털 이미지의 매체적 지각과 전통적으로 기억하는 회화의 특성을 함께 보여준다. '돈포겟악토버써드'는 애니메이션 〈강철의 연금술사〉에서 나오는 장면 중 하나로 죽은 어머니를 되살리기 위해 연금술의 최대 금기인 인체 연성술을 시도하다 신체의 일부를 잃은 주인공 엘릭 형제가 원래의 몸을 되찾는 여정을 그린 만화이다. "돈 포겟 악토버 써드(Don't forget October 3rd)"는 주인공이 모험을 시작하는 날짜이자, 가상과 현실 사이의 무화 할 수 없는 경계를 탐색하는 한지원 작업의 출발점이기도 하다.

2021 아르코미술관 전문인교육_아트토크 큐레이터 과정(2)

주최 : 한국문화예술위원회
위원장 : 박종관

아르코미술관
관장 : 임근혜
미술관운영부장 : 최혜주
교육팀장 : 정지은
기획 및 운영 : 김미정
교육팀 : 이민영, 오은미
코디네이터 : 전솔아
교육인턴 : 최윤지

발행정보
발행처 : 한국문화예술위원회 아르코미술관
03087 서울시 종로구 동숭길 3
02-760-4850
www.arko.or.kr

디자인 및 편집 : 131watt

책에 실린 글과 이미지는 저작권법에 따라 보호를 받는 저작물이므로 무단전재와 복제를 금하며,
내용의 전체 또는 일부를 사용하려면 반드시 저작권자의 서면 동의를 받아야 합니다.

Copyright 2021. ARKO all rights reserved.