

# 유명한 무명 wellknown unknown 그룹전

August, 2016 | 천수림 편집장

## REPORT 1



카프카는 1904년 친구 오스카 폴라크에게 보낸 편지 글에 자신의 문학에 대한 견해를 “큰 고통을 주는 불행 처럼, 우리가 정말 사랑하는 사람의 죽음처럼, 우리가 모든 사람에게서 떠나 숲 속으로 추방당한 것처럼, 자살 처럼”...이라고 전했다. 카프카는 자신의 작업을 불태워 달라고 한 유언과 달리, 그가 남긴 작품은 20세기를 대변하고 있다. 이 위대한 작가를 두고, 사상가인 폴 비탈리오는 ‘유명한 무명’으로 꼽았다.

국제갤러리에서 6월 28일부터 7월 31일까지 진행 중인 우리 시대 촉망받는 작가들의 그룹전 《유명한 무명 wellknown unknown》은 카프카와 폴 비탈리오를 떠올리게 만든다.

국제갤러리는 2013년 《기울어진 각운들》 개최 이후 발전가능성 있는 젊은 작가를 발굴, 장려하기 위해 초빙 큐레이터의 기획전을 선보여왔다. 올해는 김성원 큐레이터 기획으로 국내 작가 김영나, 김희천, 남화연, 베리명즈, 오민, 이윤이, EH 등 일곱 명이 참여해 신작과 대표작을 선보이고 있다. 《유명한 무명》전에 참여한 일곱 명의 작가들은 미디어, 설치, 디자인, 사진 작업 등을 선보인다.

김성원 큐레이터(현 서울과학기술대학교 조형예술학과 교수)는 “흥미롭게도 카프카는 은둔과 사라짐에 대한 열망을 가지고 있었으며, 그의 문학과 삶이 알려지지 않도록 죽기 전에 자신의 작업을 불태워 달라고 유언하였으나 이것이 역설적으로 그를 주목 받게 한 것이다. 이러한 무명하고자 한 시도가 오히려 작가와 작품을 유명하게 만들고, 그것이 대중에게 회자되며 실체를 인지하기도 전에 소멸해버리는 현상을 돌아보며 진정한 의미의 ‘유명’과 ‘무명’에 관하여 논하고자 한다.”며 기획의도를 밝혔다.

그래픽 디자이너로서 디자인과 미술을 구분하지 않으며 전방위적 활동을 하고 있는 김영나는 《SET》의 연작 《SET v.4》(2016), 크리에이티브 그룹 베리명즈는 《베리키피디아 (VERYKIPEDIA)》(2016)를 이윤이는 《한편...자식》(2011)과 《재생 시간》(2011-2016)이라는 영상작업과 설치작업을 선보인다. 이외에 시각디자인을 전공한 건축사진가 EH(김경태)는 서울 외곽에 위치한 모델 건물의 선을 장식하는 조명을 포착한 시리즈 작업 《Model Line》(2012-2013)을 선보인다. 이외에도 수돗물을 끓이고 남은 침전물, 석회층이 형성한 이미지를 포착한 시리즈 사진작업 《Printed Matter HW》(2016), 마치 낮에 찍은 것 같은 건물 야경 이미지 작업 《Lighting Composition 1》(2012-2013) 사진을 선보인다.

이 7명의 작가 중 현장에서 자신의 경험과 시각적 도구만으로 도시를 섭렵하는 김희천, 2015년 제56회 베니

## 유명한 무명 wellknown unknown 그룹전 국제갤러리

글 천수림 편집장 사진 조승원 기자 이미지 제공 국제갤러리

스 비엔날레의 본전시에 비디오 작업으로 참여하며 주목을 받은 바 있는 남화연, 디자인과 음악을 백그라운드로 독특한 시각예술을 제안하는 오민 작가를 만났다.

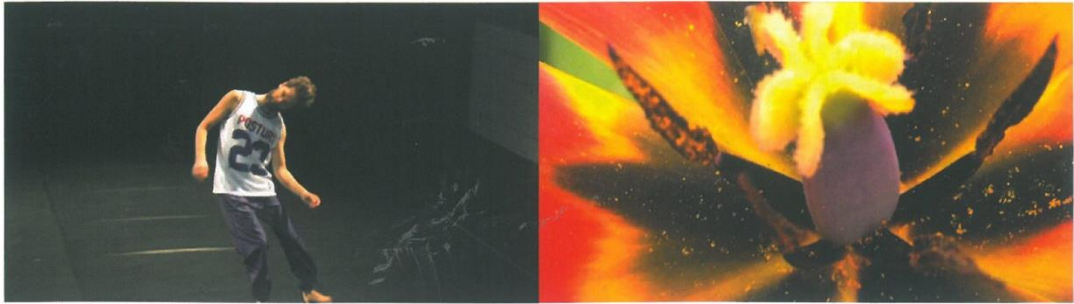
오민은 라흐마니노프 피아노 소나타 2번 1악장을 ‘어떻게 보여 줄 것인가’에 관한 신작 《ABA Video Score》(2016)와 《ABA Diagram》(2016)을 선보였다.

제목 ABA는 ‘소나타 형식’을 의미하며 《ABA》 작업 구조의 기본 골격이 된다. 이외에 《Daughter》(2011)와 《Banana》(2011)도 함께 볼 수 있다.

김희천은 이번 전시에 2015년 6월부터 1년간 인스타그램에 업로드한 1,600개의 영상을 스크린세이버로 제작한 《Savior》를 선보였다. 사라지고 싶을 때 사라지기 위해 현실세계를 스크린 속으로 백업하는 비디오 작업 《Soulseek/Pegging/Air-twerking》(2015)의 스크린세이버이기도 한 《Savior》는 작품 속 작품으로 등장한다.

남화연은 작년 5월 후쿠시마 인근 지역에서 발견된 기형의 데이지 사진이 화제가 된 사건과 식물이 자연적으로 기형화되는 ‘대화현상 (fasciation)’이라는 개념에 착안한다. 여기서 ‘자연적’이라는 개념과 아름다움에 의문을 품고, 세포분열의 오류로 탄생된 돌연변이로서 흑백의 거대한 백합조각 《White Madonna》(2016)와 《Black Madonna》(2016)을 소개한다.

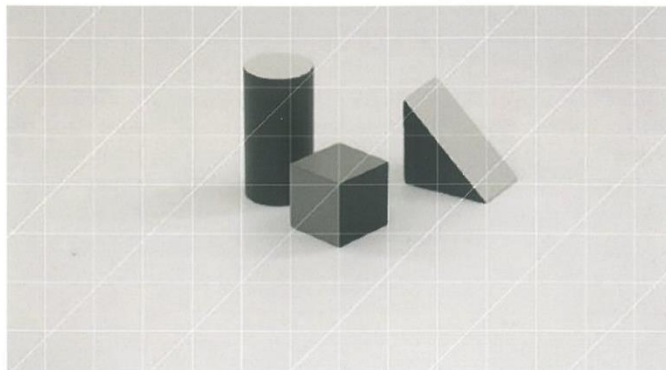
전시기간 2016. 6. 28 - 2016. 7. 31.  
전시장소 국제갤러리, 2관 (K1, K2)  
www.kukjgallery.com



©남화연, 욕망의 식물, 2015, 비디오, 8분 23초



©김희천, Savior, 2016, 스크린세이버, 4시간 5분 52초



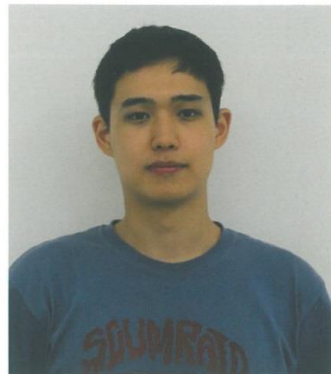
©오민, ABA Video Score, 2016, 싱글 채널HD (1080p)비디오, 스테레오 오디오, 2 분 35 초



남혜연



오민



김희연

〈육망의 식물〉, 〈유령난초〉 등을 보면 식물이라는 소재로 출발해 사회학적 사유로 흐른다. 식물과 육망을 접점으로 삼는 이유는 무엇인가. 이번 신작에서는 어떤 점을 주목해야 하는가.

식물의 왕성함이 좋다. 다음 해가 되면 어떻게 피어 오르는지... 꽃이 아름답게만 보이고, 연약해보이지만 구조 자체가 정교하다. 하지만 식물 자체는 잘 모른다. 단지 식물에 인간을 투사한 것이다. 인간의 모습을 보여주는 거울과 같은 역할을 하는 것 같다. 자연을 만만하게 보면 안 된다고 생각한다. 어쨌든 인간이 자연을 위하려는 노력에도 매료된다.

〈육망의 식물〉은 마이클 폴란의 〈육망의 식물학〉이 모티브가 되었다. 톨립은 중앙아시아 파키스탄이 자생지인데 타기를 거쳐 유럽으로 넘어온다.

〈White Madonna〉, 〈Black Madonna〉는 조각인데 프로세스가 퍼포먼스와 닮은 점이 있다. 꽃을 재현했다기보다는 식물처럼 키웠다. 하나하나 캐스팅하고 붙인 것이다. 앞으로는 다른 재료와 색으로도 작업해 보고 싶다. 이 인공지능인 자연이지만 중력 때문에 꽃이 수그러든다. 재료의 성질이 자연의 법칙을 따른다. 10년 뒤 모두 모아서 보고 싶다.

앞으로 오랜 기간 동안 조금씩 만들어 나중에는 정원을 만들고 싶다. 하지만 장담은 할 수 없다. 퍼포먼스와 비디오 작업을 하면서 특히 시간에 대한 관심이 크다.

후쿠시마 인근 지역에 핀 데이지 사진을 두고 괴담이 들었다. 이 일은 자연이 하는 일인데 괴담이 들었던 게 신기하게 느껴졌다. '우리는 어떤 시간과 관점으로 현재와 미래를 예측하고 있는 걸까.' 의문이 들었다. 내 작업도 어떤 시간의 징후가 될 지 모르겠다. 10~20년 긴 시간 동안 가꾸는 마음으로 했을 때 어떤 시간의 기록이 될까하는 질문을 스스로에게 했다. 6월부터는 백합 개화시기이기도 하다. 백합은 개인적으로 좋아하는 꽃이지만 성모마리아를 상징한다.

이번 신작 〈ABA Video Score〉(2016)와 〈ABA Diagram〉(2016)에서는 기하학적 도형과 소리가 인상적이다. 왜 그토록 '통제'라는 개념에 끌리나.

이번엔 이성적인 부분이 관여를 했다. 이번 작품은 2014년 〈젊은모색〉에서 선보인 〈마리나, 루카스 그리고 나〉에서 출발해 발전했다. 초반에는 통제에 대한 반감과 조소를 짝은 내러티브로 표현했다. 〈Daughter〉나 〈Banana〉가 그렇다. 우리 말 '통제'에는 부정적인 이미지가 있다. 난 '온갖 알지 못하는 상태로 가는 것', 그런 불안감에 관심이 많다. 이런 부분을 톨로서 시스템, 보상, 경쟁, 아름다움, 낙약함에 대해 작업해왔다.

2013년부터는 자기통제에 대한 관심이 더 커졌다. 예를 들면 공연은 그 순간에 일어나기 때문에 되돌릴 수 없다. 대부분 공연을 볼 때 많은 사람들이 즉흥성에 관심을 갖지만 난 오랜 시간 준비하고 다들어진 후에 나오는 것에 관심이 많다. 그런 공연을 하는 공연자들을 모아서 해본 작업이었다.

이 프로젝트는 '형식을 장면'으로 표현하면 어떻게 궁극한 점에서 출발한다. 음악이 추상적이지보니 음악가들이 이론과 형식으로 잘 발전시켰다. 비디오를 만들면서 비디오도 시간이 있기 때문에 구조를 어떻게 짜야 하는가 할 때 음악의 형식을 참고한다. 〈Daughter〉도 표면에 드러나지 않지만 소녀의 방-복도-부엌-욕실-복도-방으로 이동하면서 회전하는 느낌인데 음악의 '론도'에 해당한다. 이 음악 형식을 빌려서 어떻게 더 적극적으로 시간매체에 접목할 것인가 고민했다.

아르코의 〈관계적 시간〉에서는 소나타의 스테디였다. 흔히 보는 원리들인 소나타 제1주제 제2주제는 대립된다. 선과 악, 밤과 낮 대립개념이 정립이 된다. 그것이 소나타의 구조다. 서양음악에서는 집을 출발해 여행을 돌아와 다시 집으로 돌아온다고 설명한다. 구체적인 일화나 장면으로 풀 수 있다. 장면으로 풀어 보고자하는 것이 골자다.

이번 전시에 스크린세이버라는 형식으로 표현한 특별한 의도가 있다. 특히 본인을 유머러스하게 혹은 회화화 시키는데.

3D컴퓨터로 내가 좋아하는 것들을 자신에게 저장해서 백업한 후 그 안으로 들어가겠다는 이야기다. 3D로 구현한 나 스스로를 놀리는 것인데 이런 영동한 이야기를 하나가 놀리는 것이다. 한국에 사는 내 또래는 음악을 MP3로 듣고 유튜브로 영상을 보여 자란 세대다. 나는 이런 방식이 마치 이미지를 거세된 것들로 본다는 느낌을 받았다.

음악도 소리를 온전히 듣는다고보다는 MP3라는 기계를 듣고, 음악앨범을 보는 게 아니라 아이팟에 앨범처럼 보이는 것, 누군가 정리를 해서 집어넣는 것을 보는 것이다.

3D로 만든 내 자신도 그래서 어울리는 것이다. 건물도 어떤 건물들은 실제 건물임에도 불구하고 3D그래픽을 뽐아놓은 것 같은 이미지도 많다.

이런 것들을 통해 가상과 현실의 관계를 보여주고 싶었다.

사진작업을 해오다가 영상작업을 더 많이 했다. 2015년에 만든 〈바벨〉이 첫 영상작업이었다. 인스타그램 형식이 정방형이고, 최소 3초 15초 영상이 있고 필터가 있다. 이 조건으로 영상을 찍는 연습을 해보자는 마음이었다. 3~15초는 무언가를 이야기하기엔 부족한 시간이다. 1년 동안 연습한 한 것이다. 3부작의 단초가 되었지만 무언가 나오지 않았다.

1년을 기한을 두고 한 작업인데 작업을 할 것인가, 일을 할 것인가에 대한 기로에 서 있었고, 그 과정에서 나온 작업이다. 스스로 중요한 작업이었다. 이런 시기에 이런 방식으로 작업한 것은, 나 스스로는 미세한 움직임만으로도 사라지는 스크린세이버처럼 불안정하던 시기다.