creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

미술학 석사 학위논문

디지털 매체 환경에서 현실의 대안적 상황 상상하기

- 나의 작품을 중심으로 -

2020년 8월

서울대학교 대학원

서양화과 판화전공

안 광 휘

디지털 매체 환경에서
현실의 대안적 상황 상상하기

- 나의 작품을 중심으로 -

지도 교수 임 자 혁

이 논문을 미술학 석사 학위논문으로 제출함
2020 년 5월

서울대학교 대학원
서양화과 판화전공
안 광 휘

안광휘의 석사 학위논문을 인준함
2020 년 7월

위 원 장 _____ 김 춘 수 _____ (인)

부위원장 _____ 김 형 관 _____ (인)

위 원 _____ 오 인 환 _____ (인)

초 록

본 논문은 일상의 대상과 미술 혹은 일상 그 자체를 규정하는 관습화된 인식에 비판적으로 접근하고자 하는 나의 작품에 관한 연구이다. 나는 디지털 테크놀로지 기반의 미디어 환경에서 생산자와 수용자의 관계가 근본적으로 변화하는 것을 경험했다. 누구나 이미지의 생산자 혹은 유포자가 될 수 있는 환경에서 나에게 기존의 이미지 생산을 맡았던 미술 작가에게 그만의 고유한 영역을 확보하는 것은 존재의 명분을 찾는 것과 같이 매우 중요한 문제로 여겨졌다.

오래전부터 미술 작가는 작품을 통해 대상에 관한 관습적인 인식에 도전해왔다. 나는 미술 작가와 미술 작품의 새로운 가치를 창출하는 것에 골몰하기보다 과거로부터 행해지고 있는 이러한 시도가 여전히 유효하다고 생각하고 그것을 수행하는 것에 집중한다. 그것은 외부로부터 규정되어 우리의 일상에 존재하는 대상의 경계를 가시화하고 구체화함으로써 그 대상과 나아가 세계에 대한 새로운 시각을 선사할 수 있기 때문이다.

나는 미술이라는 체제 안에서 이 전통적인 작업 방식을 이어 나간다. 다만 디지털 소프트웨어를 주된 작업의 툴로 사용함으로써 다루는 매체와 형식에서 기존의 작품이나 이미지와는 다른 차원의 가치를 주장한다. 그것은 디지털 이미지가 내제한 복제성 그 자체에 관한 긍정적인 수용과 동시에 사실 그 복제성이라는 개념이 원본 데이터가 시각화 · 물질화 한 아바타에 국한된 것이라는 주장이다.

나의 디지털 매체 작업은 주로 2 차 창작의 형태를 한다. 각종 편집 소프트웨어를 활용하면서 기존의 사물뿐만 아니라 인터넷에서 구할 수 있는 디지털로 된 이미지 또한 취사선택해 작품의 요소로 활용한다. 나는 작품을

구성하는 요소를 두 개의 축을 기준으로 나누고 대비를 이루도록 병렬적으로 배치한다. 일상의 사물은 관객이 일상의 관습에 따라 그것을 취급하다가 발생하는 예상치 못한 결과에 다다를 수 있도록 의도한다. 또한 미술에서의 규범화된 조건을 다룰 땐 판화나 평면, 영상 등 매체 자체에 관한 논의에 반응하거나 패러디를 통해 개별 작품 혹은 이미지가 갖는 일반적인 의미를 전복시키는 것을 목표로 한다. 이러한 형식과 매체 위주의 비판적 방법론은 오늘날 미술 작품이 의미를 전달하는 일반적인 과정 안에서 이해될 수 있도록 연출된다. 이때 미술 작가로서 나와 일상은 비판적 작업을 위한 적당한 거리를 유지하며 서로의 영역을 침범하지 않는다.

한편 작업을 통해 가시화 · 객관화 정도의 개입에서 나아가 더욱 적극적으로 그것을 문제로 인식하고 해소하고자 하는 태도는 힙합 음악의 역사적이고 문화적인 작동 방식을 미술계에 대입해 보는 실험으로 드러난다. 힙합 음악이 당사자 집단의 유대를 만들고 위로를 할 힘을 주었다면, 나의 힙합 음악은 나와 미술계의 사람들이 공통적으로 겪고 있는 여러 문제에 대해 함께 고민해볼 수 있는 정치적인 각성의 수단으로 볼 수 있다. 이러한 시도 역시 미술계나 우리 사회에 관한 일반적인 인식을 극복하고 나아가 실제 현실 세계에 즉각적인 개입을 하기 위한 보다 급진적인 차원의 처방이라 할 수 있을 것이다.

나는 본 연구를 통해 매체와 형식의 실험을 통한 체제 비판적인 미술의 작업 방법이 오늘날의 디지털 매체 환경에서 여전히 유효할 수 있다는 것을 확인했으며, 나아가 미술 작업이라는 틀 안에서 더 직접적으로 일상에 영향을 미칠 수 있는 가능성을 모색해볼 수 있었다. 나는 본 연구가 앞으로 전개될 나의 작품 세계에서 미술이라는 범주의 경계가 자유롭게

변형될 수 있고 또 그것이 미술과 일상에 대한 과감한 작업을 가능하게 해줄 것이라 기대한다.

주요어 : 비판적 인식, 디지털 매체, 이중의 구조, 미술 내적 논잊거리, 힙합 음악, 미술과 일상
학 번 : 2017-26694

목 차

I. 서론 1

II. 디지털 미디어 환경과 미술 작가 4
1. 스크린 속 이미지의 생산적 소비자 4
2. 디지털 이미지의 복제성 5
3. 디지털 원본의 가변적인 아바타 7

III. 관습적 인식에 질문 던지기 10
1. 관점의 전환 자극하기 10
2. 집단적 실천 상상하기 11

IV. 이중적 구조를 통한 의미 작용 13
1. 사물의 전복된 의미 13
2. 납작한 화면 속 공간 19
1) 감각되는 입체감 19
2) 원근법으로 인식하기 22
3) 스크린 뒤의 레이어 27

V. 힙합 음악을 통한 서사 향유 29
1. 집단으로서의 경험 29
1) 힙합 음악의 수행성 29
2) 정치적 공간으로서 전시장 31
2. 위로를 위한 저항적 가사 38

VI. 결론 46

참고문헌 48

Abstract 49

그림 목차

(도 1) 〈더 퍼데틱 라임즈(The Pathetic Rhymes)〉, 2017. 아케이드 오락기, 단채널 영상, 사운드. 17분, 우석갤러리 (서울, 대한민국) 설치 장면.....8

(도 2) 〈톰보우〉의 에스키스, 2017, 디지털 드로잉, 가변 크기 13

(도 3) 〈페브리즈-캡사이신〉, 2015, 캡사이신 최루액이 담긴 페브리즈 용기, 6 x 9 x 19.5 cm 15

(도 4) 〈커팅 매트(Cutting Mat)-1702〉, 2017, 혼합매체, 45 x 62 cm .16

(도 5) 《커팅 매트(Cutting Mat)》 시리즈, 2017, 서교예술실험센터 (서울, 대한민국) 설치 장면 16

(도 6) 〈커팅 매트(Cutting Mat)-1701〉, 2017, 혼합매체, 45 x 62 cm .17

(도 7) 〈블랙 쉽 월(Black Sheep Wall)〉, 2019, 나무 패널에 혼합매체, 각각 162 x 112 cm (3점), 프로젝트스페이스 사루비아다방 (서울, 대한민국) 설치 장면 18

(도 8) 《라임(Rhyme)》 시리즈, 2017, 피그먼트 인쇄, 각각 50 x 40 cm 20

(도 9) 〈라임(Rhyme)-5〉, 2017, 피그먼트 인쇄, 50 x 40 cm.....21

(도 10) 〈플랫 스페이스(Flat Space)〉, 2019, 혼합매체, 90 x 56 x 102 cm, 드 롤랑 (청주, 대한민국) 설치 장면 22

(도 11) 〈원근법 달력-202502〉, 2018, 피그먼트 인쇄, 40 x 33 cm.....24

(도 12) 《원근법 달력》 시리즈, 2018, 피그먼트 인쇄, 각각 40 x 33 cm. 우석갤러리 (서울, 대한민국) 설치 장면 25

(도 13) 《원근법 달력》 시리즈, 2018, 피그먼트 인쇄, 각각 40 x 33 cm 25

(도 14) 〈The Pathetic Rhymes〉, 2017, 단채널 영상, 사운드, 17분 26

(도 15) 〈가역반응(Reversible Reaction)〉, 2018. 단채널 영상, 사운드, 2분 19초 28

(도 16) ≪더 퍼데틱 라임즈(The Pathetic Rhymes)≫, 2017, 인스턴트루프 (서울, 대한민국) 설치 장면 33

(도 17) 〈더 퍼데틱 라임즈(The Pathetic Rhymes)〉, 2017, 단채널 영상, 사운드, 17분 34

(도 18) ≪노이즈 캔슬링(Noise Cancelling)≫, 2019, 프로젝트스페이스 사루비아다방 (서울, 대한민국) 설치 장면 35

(도 19) 〈스킷(Skit)〉, 2019, 라즈베리파이로 만든 자동응답 전화기, 21 x 23 x 35 cm, 프로젝트스페이스 사루비아다방 (서울, 대한민국) 설치 장면 ... 37

(도 20) 〈노이즈 캔슬링(Noise Cancelling)〉, 2019, 단채널 영상, 사운드, 17분 44

I. 서론

미술 작품과 미술 작가의 가치는 무엇일까? 미술 작업을 하는 사람이라면 누구든지 이 질문을 마음 속에 품어본 적이 있을 것이다. 나는 이 질문의 폭을 좁혀 '포스트인터넷[1]' 시대 이후 미술 작품과 미술 작가의 가치는 무엇일까? 로 설정하고 작업을 한다.

인터넷 망의 전세계적인 확산과 스마트폰의 보급은 네트워크를 통한 활발한 정보의 공유를 조장하면서 이미지 생산자와 수용자의 관계에도 근본적인 변화를 불러왔다. 과거보다 쉬운 방법으로 모두가 이미지 생산과 유포에 가담할 수 있게 된 상황에서 미술 작가가 만든 이미지가 그들의 것과 차별될 수 있는 지점을 밝혀내고 설득해내는 것이 내 미술 작업의 큰 목표이다. 나는 II장을 통해 이러한 작업의 배경이 되는 디지털 이미지 환경의 특징과 그것에 관한 입장을 밝힐 것이며, III장에서는 그로부터 도출된 주제의식에 관해 이야기할 것이다. 이러한 태도는 후에 서술할 작품의 형태를 결정하는 데 중요한 역할을 할 것이다.

나는 공통적으로는 디지털 소프트웨어를 활용해 작업을 하면서 크게 두 가지의 범주에서 작업을 진행한다. 하나는 미술 작업의 내적인 규범 안에서 진행하는 전통적인 방식으로 비판적 태도를 수행하는 작업이고, 또 하나는 미술의 범주에서 벗어나 힙합 음악이라는 다른 장르의 역사적인 맥락과 기능에서 내가 느끼는 미술 작업의 한계를 보완하는 작업이다. 전자는 인식의 문제를 다루는 것이라면 후자는 실천의 문제를 다루는 것이라고 할 수 있을 것이다.

---

[1] 인터넷의 보급과 스마트폰의 대중화 이후 삶의 조건이 된 네트워크 문화에 반응하는 예술을 뜻한다.

IV 장에서 다루는 작품은 우리가 제도권 미술 안에서 접할 수 있는 비판적 태도의 작품이라고 할 수 있다. 이는 작품을 통해 작가를 표현하기 보다 매체와 형식에 대한 비평을 수행하고자 하는 성격의 작업이라 말할 수 있을 것이다. 나는 이러한 성격의 작업을 통해 관객들로 하여금 주체의 자각없이 행해지는 습관적 행위나 규범화된 판단의 기준 그 자체, 그리고 제도화되어 무비판적으로 수용되는 일상과 같이 외부에서 형성되어 판단과 행동을 규정하는 것들에 대해 비판적인 인식을 하도록 하고자 한다. 이 작업은 미술 그 자체에 대한 질문을 중심으로 진행되며 그 밖의 일상의 영역으로 확장되는 경우에도 미술에 대한 규범적인 인식이나 기호화된 내적 논읫거리를 중요한 화두로 삼는다. 그렇기 때문에 어떤 작품이 미술의 외적인 소재를 다룬다 하더라도 그것은 결국 미술에 대한 나의 태도를 드러내는 작업으로 귀결된다.

V 장에서는 내가 제작한 힙합 음악과 힙합의 역사적 . 문화적 맥락을 미술계로 차용해 구성한 전시의 사례를 다루고자 한다. IV 장에서 다루는 미술 작품은 내가 속한 현실 세계를 반영하긴 하지만 그 세계 자체에 대한 영향력은 미미하다고 생각한다. 나는 현실 세계에 좀더 직접적이고 즉각적으로 개입하기 위해 이러한 작업을 병행한다. 나는 이를 통해 미술 작품으로서 관례화된 미술 작품의 형식과 매체에 대한 비평과 동시에 작가 개인의 사상과 감정을 표현하고 공감을 지향하는 힙합 음악의 장르적 특성까지 동시에 추구하고자 한다. 이는 미술 밖에서 미술을 사고하고자 하는 시도라 할 수 있다. 하지만 이것도 결국 미술 작업의 방법이라는 역설적인 상황을 경험할 수 있다.

미술 작업은 그 특유의 자율성을 통해 미술이라는 체계 자체부터 그것의 내적인 논읫거리를 거쳐 매우 사적인 개인의 서사에 이르기까지 어떠한 대상이든 다양한 스펙트럼의 비판적인 접근을 가능하게 할 수 있게 해

준다. 본 논문을 통해 미술에 대한 나의 관점이 좀더 명확하게 드러날 수 있길 바라며, 나의 작업과 작품이 오늘날의 매체 환경과 그 안에서 미술 작가의 역할, 혹은 가치를 밝히는 사례가 되길 바란다.

II. 디지털 미디어 환경과 미술 작가

1. 스크린 속 이미지의 생산적 소비자

나는 아날로그 기기가 일상을 지배했던 1990년대부터 인터넷이 상용화 되었던 2000년대 초반과 스마트폰의 전세계적인 보급으로 거의 모든 사람이 인터넷에 항상 연결되어 실시간으로 소통할 수 있는 2020년 현재를 살고 있다. 나는 우리가 몸담은 물리적인 현실 세계가 디지털 공간으로 확장되고 공간 간의 경계가 사라지고 서로 연결되는 변화를 직접 경험했다.

이는 내가 이미지를 대하는 태도에 영향을 준다. 반복되는 일상적 풍경 속에서 스마트폰이나 모니터 등 스크린을 통해 접하는 이미지는 실시간으로 새로움을 갱신하며 시공간의 한계를 극복하는 새로운 감각을 경험하게 한다. 그리고 단순히 그것을 응시하는 것에 그치지 않고 생산에 참여하는 것은 또한 더이상 특별할 것 없는 일상의 모습이라 할 수 있다. 이미 1980년 엘빈 토플러(Alvin Toffle)는 “생산 소비자”[2] 라는 개념으로 이를 지적했던 것처럼, 미디어의 영역에서도 이미지의 생산자와 수용자의 구분이 점점 모호해지는 방향으로 발달하고 있다.

이러한 소비 태도는 이미지의 생산자와 수용자의 구분 대신 이 모두를 아우르는 ‘사용자(User)’라는 개념을 제안하는데, 나는 여기서 전통적인 의미의 미술 작가가 갖는 '이미지 생산자’ 의 권리와 충돌하며 미술 작가의 역할을 새롭게 규정해야 한다는 요구에 부딪친다. ‘사용자’로서 내가 일상에서 이미지를 소비하는 태도와 미술 작가로서 이미지를 다루는 방식에서 차이가 없다면 나 스스로에게 ‘미술 작가’라는 정체성은 더 이상 설득력이 없는 것으로 보이기 때문이다.

---

[2] 미디어에서 주로 ‘프로슈머(Prosumer)’라는 말로 다룬다.
앨빈 토플러, 원창엽 옮김. 『제3의 물결』 (서울: 홍신문화사, 2006), p. 380.

한편 내가 스마트폰이나 pc 모니터의 스크린을 통해 온라인 공간에서 가장 많은 시간을 할애해 관찰하는 것은 미술 관련된 게시물이다. 미술 작가, 전시 공간 등의 SNS 페이지를 구독하거나 전시 정보를 공유하는 커뮤니티 등을 확인하며 리서치를 하는 것은 매우 일상적인 습관이다.

스크린을 통해 보여지는 이미지는 위 아래로 움직이는 스크롤에 따라 스쳐 지나가기 때문에 본래의 맥락에서 벗어나 파편적으로 소비되며 본래 맥락과 상관없이 수용자의 상태에 따라 얼마든지 다르게 해석될 수 있다. 특히 '타임라인(Timeline)' 이라는 플랫폼의 특성상 위계없이 시간 순서에 따라 나열되는 다양한 종류의 이미지는 현재 나의 상태와 호응하며 작업에 영감을 주거나 작업의 요소로 직접 활용할 수 있게 한다. 게다가 내가 선택해 직접 구독을 하지 않는 것도 기존 구독물의 성향을 분석하는 알고리즘에 의해 선별적으로 제안되어 노출된다.

이는 역설적으로 내가 아무리 주체적으로 선택한 이미지라 하더라도 이 안에서의 경험이 얼마나 폐쇄적이고 제한적일 수 있는지 보여준다. 그렇기 때문에 온라인은 무한히 개방된 공간에서 무작위의 이미지를 발견하는 것이 아니라, 정보의 취득이 더 편리한 곳으로 현실 세계가 확장한 장소라고 볼 수도 있다.

2. 디지털 이미지의 복제성

내 작품의 주된 매체는 디지털 프린트이다. 대부분의 작품이 디지털 소프트웨어를 통해 제작된 후 상황이나 조건에 따라 가변적으로 결과물을 출력해 제시한다. 디지털 상에서 직접 이미지를 제작하는 경우부터 포토샵 등의 툴을 통해 이미지를 가공해 출력하거나 도면을 제작해 제작 업체에 외주를 맡기는 경우까지 디지털 상에서의 작업과 여러 종류의 출력은 내 작업에서 매우 중요한 과정이라 할 수 있다. 뿐만 아니라 영상은 물론, 프로그래

밍이나 웹을 이용한 작업이나 음악 작업까지 컴퓨터를 통해 내가 할 수 있는 모든 것은 내 작업의 일부가 된다고 볼 수 있다.

디지털 작업은 공간의 제약을 받지 않고 자유롭게 복제와 이동이 가능하다는 특성이 있다. 0과 1이라는 극단적으로 단순한 단위의 나열로 모든 것이 환원된 디지털 환경에서의 자유로운 복제와 유통은 필연적인 결과이다. 온라인에서 디지털 이미지를 다루는 일반 사용자들은 대부분이 원본의 품질보다 그것의 호환성에 더 집중한다.

나 역시 작업을 할 때 인터넷에서 발견한 많은 수의 영상 클립이나 스틸 이미지를 편집해 사용한다. 그리고 그것을 다시 온라인 공간에 공개함으로써 내가 몸담은 이미지 생태계에 생산적 소비자로서 동참한다. 이를 위해 모든 영상 작품은 유튜브(Youtube)에 업로드 되어 있고, 음원 역시 사운드클라우드(Soundcloud)에 있다.[3] 독립된 음원으로 정식 발매하는 것이 목적이 아니기 때문에 이 음원에 적용되는 저작권은 자유로운 공유와 비영리적 사용을 전제한다.

그렇기 때문에 디지털 상에서 제작된 미술 작품의 경우 기존의 전통적인 미술 작품과 다른 방식으로 그것의 가치를 책정할 수 있어야 한다. 정보의 복제와 확산, 그리고 그것을 통해 가치를 생산하고자 하는 욕망은 인쇄 매체의 발달을 불러왔다. 그리고 인쇄 기술이 발달은 판화의 표현 기법을 다변화시켰다.[4] 이러한 맥락에서 판화는 인쇄에서 파생된 미술 장르라고 할 수 있다. 앞서 언급한 바와 같이 인쇄기술이 발달하도록 만든 원인은 정보의 대량 생산과 유통에 따른 경제적 이득에 있다. 따라서 나는 인쇄 기법

---

[3] 영상 작품이 업로드 되어 있는 유튜브 페이지:
https://www.youtube.com/channel/UCNF8s9KhNNVloBQs7RqoJdw, (접속일: 2020.06.01)
힙합 음악 작품이 업로드 되어 있는 사운드클라우드 페이지:
https://soundcloud.com/kwanghwee-ahn (접속일: 2020.06.01)

[4] 발터 벤야민, 최성만 옮김. 『기술복제시대의 예술작품』(서울: 도서출판 길, 2010), pp. 43-44.

의 쟁점은 얼마나 많은 복사본을 경제적으로 만들어 낼 수 있는가에 있다고 본다. '복제(copy)'의 어원은 '풍부하다, 충분하다, 많다' 를 뜻하는 라틴어 '코피아(copia)'이다.[5] 우리가 '복제' 라는 말에서 원본성의 문제, 혹은 원본과 사본의 위계를 떠올리기 쉽지만 복제 행위는 여전히 양적인 증가와 풍요로움이라는 가치를 함의하고 있다.

물론 앞서 언급했던 것처럼 0과 1이라는 단순한 패턴으로 구성되어 있다는 디지털 파일의 근본적인 속성 때문에 원본의 복제 역시 이론적으로는 무한히 가능하다. 그렇기 때문에 이것의 희소성과 유일성을 지키기 위해 제한적으로 복제하고 유통하는 것은 매우 어려울 것이다.

3. 디지털 원본의 가변적인 아바타

나는 앞의 논지를 따라서 그 디지털 형태의 원본을 전시를 위해 출력해 평면이나 영상 등으로 설치를 한다 해도, 나는 각각의 작품을 복수성을 지닌 원본이 아닌 가상의 공간에 존재하는 원본을 현실 세계로 소환한 아바타(Avatar)[6] 격으로 취급할 뿐이다. 그렇기 때문에 사실상 내 작품에 있어 진정한 의미의 원본은 디지털 체계의 데이터라는 비물질적인 존재로서 그것에 대한 접근은 작가 본인이 아닌 이상 어려운 일이다.

한 플랫폼에 업로드를 하거나 출력(output) 하는 과정에서 마스터 파일(Master file)[7]은 특정 플랫폼의 사양에 맞게 변형할 수밖에 없기 때문에 디지털 공간에서 수많은 종류의 플랫폼을 거치는 과정에서 이미지의 '열화

---

[5] 마커스 분, 노승영 옮김. 『복제예찬: 자유롭게 카피하기를 권함』 (서울: 홍시, 2013), p. 66.

[6] 주로 가상현실 세계에서 자신의 역할을 대신하는 캐릭터를 의미하는 단어로 사용되지만, 원본이 디지털 공간인 가상 세계에 위치한 나의 작품에서는 이 두 세계의 위계가 역전된다.

[7] 컴퓨터에서 데이터 처리의 기본이 되는 파일로 목적에 따라 다양한 버전으로 변형이 되기 전 최초의 형태인 원본이라 할 수 있다.

(劣化)'는 불가피한 일이다. 나는 그것 자체를 다른 매체와 차별되는 디지털 매체의 속성으로 보고 작품의 요소로서 적극적으로 수용한다.

예를 들어 음악과 뮤직비디오로 구성된 〈더 퍼데틱 라임즈(The Pathetic Rhymes〉(2017)는 전시장의 상황과 기획 의도에 따라 아이패드나 아이팟, 아케이드 오락기, 스크리닝, CD, 라이브 공연 등 다양한 형태로 파생해 전시가 가능하다(도 1).

(도 1) 〈더 퍼데틱 라임즈(The Pathetic Rhymes)〉, 2017. 아케이드 오락기, 단채널 영상, 사운드. 17분, 우석갤러리 (서울, 대한민국) 설치 장면[8]

[8] 조이스틱을 사용해 재생할 영상을 선택하고 재생 속도를 조절하거나 치트 키(Cheat Key)를 입력해 숨겨진 영상을 재생시킬 수 있다.

물론 나는 내 작품의 ‘디지털 풍화’나 열화에 적극적으로 개입하지는 않는다. 오히려 하나의 마스터 파일을 두고 상황에 따라 필요한 포맷으로 출력을 한다는 점에서 마스터 파일이라는 원본을 다른 ‘아바타’보다 중요한 것으로 여기고 있다고 할 수 있다.

그렇기 때문에 나는 프린트한 작품에 에디션 넘버를 표기하지 않는다. 그것은 프린트된 이미지에 원본에 해당하는 가치를 부여하는 행위이기 때문이다. 에디션 정보가 적힌 프린트는 각각 복수로 제작된 원본과 같은 위상을 지닌다. 하지만 나의 프린트 작업에서 해당 이미지의 가치는 목적에 따라 의도하는 사양으로 출력이 될 수 있다는 다양한 형태의 ‘아바타’가 될 수 있는 가능성에 있다고 할 수 있으며, 내가 제작한 이미지가 담고 있는 내제적 의미와 그것을 설득력있게 드러내기 위한 작품의 구조를 구축하는 것이 나에게 더 중요한 일이다.

III. 관습적 인식에 질문 던지기

1. 관점의 전환 자극하기

우리 각자는 타인과의 관계 속에서 사회적으로 규정된 여러 정체성의 총합이라고 볼 수 있을 것이다. 그렇기 때문에 나와 타인이 속한 '지금, 여기'라는 환경적 조건에 부합하지 않는 정체성은 폐기된다. 예를 들어 양인과 노비 같은 것으로 지금 우리의 정체성을 규정할 수는 없을 것이다. 이와 마찬가지로 나는 매체 환경의 변화로 인해 전통적인 의미의 '미술 작가'라는 정체성은 그 수명이 다해 간다고 판단한다. 그렇기 때문에 미술 작가가 이미지를 다루는 방식은 다른 이미지 생산자의 생산물과 차별성이 필요하다고 생각한다.

사실 이것은 이미 수많은 미술 작가가 작품을 통해 그들의 일상에 개입을 하며 추구했던 것이다. 그러한 작품과 작가를 통해 우리는 세상을 경험하는 인식의 지평을 확장해왔다. 이들이 작업으로 대상에 관한 관습적인 인식에 비판적으로 접근하는 방식은 여전히 유효한 작업의 방식이라 생각한다. 미술은 그것의 제도화를 가능하게 만들었던 일상과의 거리와 특유의 자율성을 통해 일상을 비판적인 관점으로 바라볼 수 있게 해주었고, 미술 그 자체에 대한 비판적인 접근 또한 가능하게 만들어 이러한 논잇거리를 중심으로 미술사는 전개되기도 했다.

나는 작업을 통해 정체성처럼 외부로부터 규정되어 우리의 일상에 존재하는 것의 조건과 경계를 구체화하고 가시화하고자 한다. 그렇기 때문에 내 작품은 대상을 경험하게 하는 매체와 형식을 바라보는 관점에 개입하는 것이 강조된다. 작품을 통해 관례화되고 규범화된 인식의 방법이나 관점을 흔드는 행위를 보여줌으로써 관객으로 하여금 이러한 행위를 유희적인 차원에서부터 비평적인 차원까지 경험할 수 있기를 희망한다.

한편 나는 위와 같은 오늘날 미술계에서 통용되는 미술 작품에 관한 규범화된 맥락을 적극적으로 활용하는 동시에 그것을 경계하는 태도를 취하기도 한다. 하나의 장르로 정형화된 형식이 되어 나의 작업에서 다루고자 하는 대상의 범위를 제한할 수도 있다고 생각하며, 나아가 미술 작업을 통해 사물이나 환경적 조건을 바라보는 시선을 갱신함으로서 일상에 개입하는 것은 좀더 급진적인 자세를 취함으로써 더욱 역동적인 결과로 이어질 수 있는 기회를 만들 수 있다고 생각하기 때문이다.

나는 어떠한 대상이 일상에서 작동하는 규범적 방식을 삐딱한 관점에서 비트는 방법을 통해 그것의 조건을 간접적으로 노출시키고자 한다. 나는 한 대상을 대하는 익숙한 방식을 유도한 후 예상과 다른 결과를 경험할 수 있도록 작품을 연출한다. 그렇기 때문에 나는 무언가를 직접 만드는 것보다 이미 만들어져 있는 수많은 사물이나 이미지를 선택하여 의도한 방향으로 그것을 해석하도록 연출하는 것이 더 경제적이며 편리한 방식이라고 생각한다.

나는 이러한 작업을 통해 명확한 의미를 생성하고 효과적으로 전달하기 위해 작품의 구조는 최대한 단순화하고자 한다. 작품을 구성하는 소재나 재료, 조형 요소를 두 개의 진영으로 분류해 비교와 대조의 원리로써 배치해 간단한 서사를 만들어 내도록 의도한다. 이러한 단순한 구조를 통해 관객으로 하여금 일상의 맥락 위에서 그 대상을 알아 보는 행위를 통해 작품에 흥미를 갖게 하고, 동시에 같은 맥락에서 그것을 이해하지 못하게 만드는 장치를 발견함으로써 작품이 간접적으로 전달하는 서사에 집중하도록 연출하였다.

언어화 하기 어려운 모호하고 추상적이며 사적인 감성의 영역에 호소하는 것이 아닌, 일반적이고 관습적이고, 규범적이며 특별하지 않은 일상의 소재가 처한 상황을 관객으로 하여금 알아보게 만들고 동시에 그것에 기반

한 인식이 좌절되는 모순적인 상황을 통해 대상을 비판적으로 바라보거나, 나아가 그것에 대한 대안적인 상황을 상상할 수 있도록 하고자 한다.

2. 집단적 실천 상상하기

내가 작업에서 다루는 어떤 문제는 미술의 문제에서 벗어나 일상에 영향을 미치기도 한다. 나는 이러한 문제의 경우 관례적인 미술 작품의 작동 방식에 기대하기보다 더 급진적인 방식을 통해 실천적인 해법을 모색하고자 한다. 내 작품에서는 경제적인 현실을 중심으로 작업 환경에 펼쳐져 있는 여러 부조리가 그러한 대상이다. 이러한 환경이 나에게만 국한된 상황이 아니라 누구나 겪어야 하는 보편적이고 일반적인 것이라 할지라도 나는 그것이 초래하는 불편함을 인지하고 작업으로써 적극적으로 반응하여 상황을 개선시키고자 한다.

전시장을 찾는 관객은 서로 다른 배경과 목적, 미술에 대한 관점 등 자신만의 기준을 갖고 있는 개인일 것이다. 하지만 나는 내가 미술계에서 경험하는 부조리를 이들도 인지하고 있을 것이라고 전제하고 이들이 듣고 쉽게 공감할 수 있는 음악을 들고자 한다. 나는 내 전시가 열리고 있는 전시장에서 관객이 파편화된 개인이 아니라 미술계의 구성원이라는 집단적 정체성을 공유하고 전시에 참여하도록 의도한다.

이를 위해 작가 개인의 지극히 사적인 서사를 공개하고 그것을 내가 속한 미술계라는 집단 안으로 유포함으로써 인식의 전환에서 나아가 직접적인 행동의 변화를 촉구한다. 이 과정에서 힙합 음악의 방법을 차용함으로써 미술과 일상이 맺는 관계의 방식을 대체 해보는 것이다. 이는 서사의 향유를 통한 소통이라는 문학적의 효과와 더불어 힙합 음악이라는 형식을 통해 앞서 언급한 아방가르드 예술가적인 형식 비판의 태도를 동시에 추구하고자 하는 시도라 할 수 있을 것이다.

IV. 이중적 구조를 통한 의미 작용

1. 사물의 전복된 의미

우리가 주변에서 발견할 수 있는 인공적인 사물은 모두 특수한 목적을 수행하기 위해 고안한 도구이다. 목적이 먼저 설정되면 그 기능을 수행하기 위한 구체적인 디자인을 적용해 사물은 제작된다. 그렇기 때문에 같은 목적을 가진 인공물이라 하더라도 그 형태의 경우의 수는 무한하다고 할 수 있다.

나는 그 차이를 만드는 것을 사물의 비본질적인 요소라고 부른다. 흥미로운 것은 일상에서 사물을 결정하든 작업을 위한 재료로서 사물을 결정하든 그 비본질적인 요소가 수많은 사물 중 내가 그것을 선택하게 만드는 결정적인 요인이 된다는 것이다.

(도 2) 〈톰보우〉의 에스키스, 2017, 디지털 드로잉, 가변 크기

서로 다른 사물 간 본질적 속성은 공유되기 어렵다. 그것은 말 그대로 그 사물만의 고유한 속성을 의미하기 때문이다. 하지만 비본질적인 속성은 다소 자의적으로 선택된 요소이기 때문에 서로 다른 사물을 연결할 수 있다. 지우개와 키보드의 색깔, 형태는 서로 닮았어야 할 필연적인 이유가 있지 않다(도 2). 실제로 어떤 지우개는 분홍색에 둥근 모양을 하고 있기도 하고, 어떤 키보드는 자판의 버튼이 원형이기도 하다. 그 밖에도 지우개와 키보드가 자신의 본질을 유지하는 선에서 취할 수 있는 가능한 형태는 무궁무진할 것이다. 작업을 통해 일상적 사물의 자의적이고 비논리적이거나 모순적인 속성을 밝혀내는 것은 그 사물이 존재할 수 있는 다른 선택지를 넘어 예상치 못한 다른 차원의 의미로 비약하는 것이라 할 수 있다.

이처럼 나는 현실세계에서 내가 촉각으로써 감각할 수 있는 대상은 본래의 용도를 의도적으로 해체하고 새로운 용도를 상상하게 함으로써 역설적으로 그것을 둘러싼 문화와 관습을 객관화해 볼 수 있도록 의도한다. 이 작업에서 나는 이미 일상 생활에서 익숙한 사물을 보기 때문에 관객의 수행적 상상력은 더욱 크게 영향을 미칠 것으로 예상한다.

〈페브리즈-캡사이신〉(도 3)은 비어 있는 탈취제 용기에 시위 진압용 물대포에서 발포하는 캡사이신 최루액을 담아 만든 작품이다. 일상에서 탈취제는 악취를 제거하기 위해 섬유 등에 분사하는 용도로 쓰이는데, 이 작품의 경우 매캐한 캡사이신 용액이 분사되어 주변에 있는 경우 눈물과 기침이 나게 만든다. 실제로 분사를 하지 않더라도 탈취제 대신 캡사이신 용액이 들어 있다는 캡션의 정보를 확인하는 것만으로도 관객은 '악취'와 '탈취'라는 개념을 놓고 나름의 상상을 할 수 있도록 의도했다.

커팅 매트(cutting mat)는 작업대 위에 놓여져 칼질 등의 행위로부터 작업대를 보호하는 역할을 한다. 이를 위해 커팅 매트는 칼로 쉽게 잘리

지 않고 잘라도 다시 회복이 되는 소재로 제작된다. 《커팅 매트(Cutting Mat)》 시리즈는 커팅 매트와 그 위에 놓이는 소스 이미지의 관계를 역전한 작품이다(도 4, 5). 커팅 매트 위에 놓여져 잘려야 할 사진이 본래 커팅 매트가 있던 위치로 가고 대신 그 사진 위에 잘려진 커팅 매트가 올라간다. 이러한 역전은 포토샵에서 사진 편집 환경을 연상하게 만들기도 한다. 포토샵에서 투명한 배경을 표시하는 체스 패턴의 격자무늬 역시 편집이나 가공의 대상이 아닌 바탕으로 여겨지는데 이러한 관성은 이 작품에서 역전된다.

(도 3) 〈페브리즈-캡사이신〉, 2015, 캡사이신 최루액이 담긴 페브리즈 용기, 6 x 9 x 19.5 cm

또한 커팅 매트 위에 그려진 수평과 수직으로 직조된 그리드를 무시한 채 가로지르며 아래에 깔려 있는 자연 이미지 속 윤곽선에 기반해 잘려진 커팅 매트는 균질한 비중으로 인화지에 프린트된 사진 이미지와 그것을 보며 밝음과 어두움, 주제와 주변부, 평면과 입체 등의 이분법적인 기준

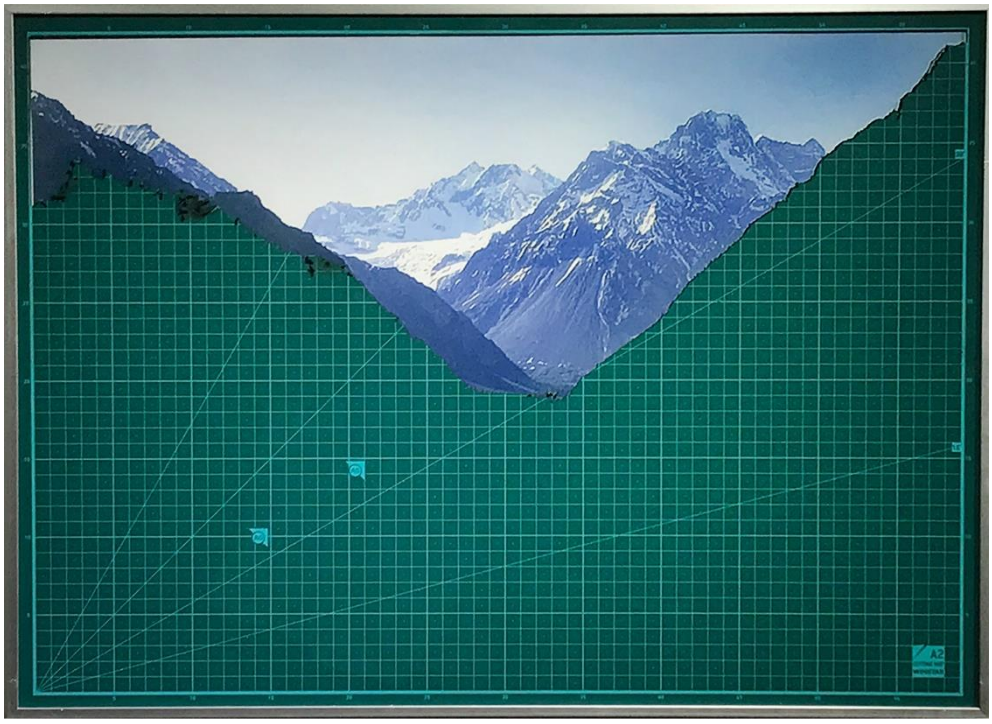
을 만들고 대비와 비교 작업을 통해 이미지를 보는 우리의 시각성(visuality)[9] 을 일깨우도록 의도했다(도 6).

(도 4) 〈커팅 매트(Cutting Mat)-1702〉, 2017, 혼합매체, 45 x 62 cm

〈블랙 쉽 월(Black Sheep Wall)〉(도 7)은 스피커의 모습을 흉내 내고 있지만 소리를 내는 것이 아닌 주체가 만드는 소리가 바깥으로 세나가지 못하게 하는 흡수하는 흡음 패드의 기능을 사용한다. 이는 이 작품을 선보였던 전시의 제목인 '노이즈 캔슬링(noise cancelling)' 이라는 외부의 소음을 녹음해 분석하고 반응한 음파를 내보내는 기능과 정 반대의 원리로써 작용을 한다.

[9] 핼 포스터는 이를 "시각의 역사적 테크닉", "시각의 담론적 규정들"이라고 이야기 한다. 핼 포스터 엮음, 최연희 옮김, 『시각과 시각성』 (부산: 경성대학교 출판부, 2012), p. 7.

(도 5) 《커팅 매트(Cutting Mat)》 시리즈, 2017, 서교예술실험센터 (서울, 대한민국) 설치 장면



(도 6) 〈커팅 매트(Cutting Mat)-1701〉, 2017, 혼합매체, 45 x 62 cm

검은 양떼로 이루어진 벽을 뜻하는 “Black Sheep Wall” 이라는 말은 미국의 인디 밴드인 이노센스 미션(Innocence Mission)이 1989년에 발표한 동명의 제목인 곡에서 머릿속에 검은 벽을 세워 생각을 통제하고 가리겠다는 의미에서 사용한 것인데, 게임 스타크래프트(Star Craft)에서는 검은 안개로 가려진 전장을 훤히 밝히기 위한 치트 키(Cheat key)[10]로 본래의 의미를 뒤집어 사용했다.

(도 7) 〈블랙 쉽 월(Black Sheep Wall)〉, 2019, 나무 패널에 혼합매체, 각각 162 x 112 cm (3점), 프로젝트스페이스 사루비아다방 (서울, 대한민국) 설치 장면

이처럼 한 대상에 대한 습관적 반응을 좌절시킴으로써 다른 차원으로 그것의 의미를 비약하는 것이 목적인 나의 작업에서는 익숙한 대상을 그

[10] 게임의 상황을 유리하게 만들 수 있는 암호문을 의미한다. 치트 키에 따라 활성화되는 효과는 다양하다. 음악 전문 케이블 방송국 엠넷(Mnet)의 유명 힙합 오디션 프로그램인 〈쇼미더머니(Show Me The Money)〉도 스타크래프트에서 풍족한 양의 자원을 확보하게 해주는 치트 키에서 따온 제목이다.

대로 가져다 차용해 패러디의 효과를 내는 것이 매우 중요하다. 이러한 태도는 인터넷의 '밈(Meme)'이 의미를 생성하는 과정과 유사하다고 할 수 있다. 원본에 적극적으로 반응한 결과로서 2차 창작물인 이 작품은 본래 맥락에서 떨어져 나와 자유롭게 의미를 갱신할 수 있는 여지를 확보하게 된다.

2. 납작한 화면 속 공간

1) 감각되는 입체감

나는 작품에서 존재하는 여러 층위의 이야기 거리를 두 개의 축으로 압축하여 평면적으로 제시함으로써 관객이 내 작품을 보며 상상을 하거나 행동을 통해 의미를 발생하도록 부추기고자 한다. 이 두 개의 축으로 이루어진 이중적 구조는 2차원과 3차원, 기능과 형태, 이미지와 텍스트(기표와 기의) 등의 키워드를 연상시키며 각각의 항이 서로 대비를 이루며 파악하기 쉬운 의미를 발생시킨다.

《라임(Rhyme)》 시리즈(도 8)는 배경색과 서로 반발 효과를 내는 색으로 쓰여진 같은 음절 수로 만든 두 개의 구절이 맞물려 중첩되어 있는 평면 프린트 작품이다. 여기서 한 구절은 배경의 색상과 비슷한 명도의 색상으로 쓰여 있고, 또 다른 구절은 그것과 강한 대비를 이루는 색상으로 쓰여 있기 때문에 이미지에 쓰여있는 텍스트를 읽으려 하면 두 텍스트가 서로 앞뒤로 반발 작용을 하며 독해를 방해한다(도 9).

이 작품은 관객이 어떤 상황을 상상해 볼 것을 기대하는 차원이 아니라 이 이미지를 텍스트로서 인지하고 독해를 할 것을 요구하는 것처럼 보이도록 연출했다. 이는 기계로 출력해 사진처럼 전면이 매우 균질한 상태로 프린트된 작품이지만, 색면으로 이루어진 배경과 서로 간섭하며 얽혀있는 두 개의 레이어는 원근법이나 투시가 없이도 이미지 안에서 텍스트를 읽어

내려는 행위 자체와 해독 후 두 문장 간의 선후 관계를 유추하는 행위를 통해 공간감을 인지하도록 의도한다.

(도 8) 《라임(Rhyme)》 시리즈, 2017, 피그먼트 인쇄, 각각 50 x 40 cm

한편 '라임(Rhyme)'을 맞춰 작사를 하는 것은 랩 가사의 형식적인 측면을 규정하는 법칙이다. 이는 비슷한 발음을 반복해 리듬감을 만들기 위한 장치인데, 동시에 그 반복이 지루해지지 않게 비슷한 발음을 유지하면서 다양한 의미를 전달할 수 있도록 래퍼들은 도전한다. 이 작품은 그러한 언어의 의미와 음악적 형식 사이의 긴장감을 시각화한 것이기도 하다.

《플랫 스페이스(Flat Space)》 시리즈는 입간판의 형태로 제작된 목재 구조물과 그 위에 부착된 길쭉한 출력물로 구성되어 있다(도 10). 관객이 전시장의 동선을 따라가면 색면으로 출력된 부분을 먼저 보게 되는데, 동선

에 따라 몸을 계속 이동하며 종이를 따라 시선을 옮겨 반대편에 있는 피사체에 까지 도달하게 된다. 2차원의 검은 색면이 시차를 두고 무한한 공간감을 가진 우주 공간으로 변모하게 되도록 연출한 것이다. 고정된 이미지에 관객의 신체가 개입하면서 지연에 따른 시간성이 발생한다. 이러한 장치는 관객이 자신의 신체를 직접 개입해 공연이나 영상을 보며 느낄 수 있는 서사와 시간성을 만들어내도록 의도한 것이다.

(도 9) 〈라임(Rhyme)-5〉, 2017, 피그먼트 인쇄, 50 x 40 cm

하늘이나 우주의 모습은 우리가 사진으로 보는 것과 크게 다르지 않다. 우리는 하늘이나 우주를 볼 때 그것이 끝을 알 수 없는 무한한 공간감을 지닌 공간을 올려다 보는 것이라는 것을 눈으로 감각하지 못하고 다만 과학적인 증거를 토대로 이해할 뿐이다. 무한한 공간을 2차원 평면으로 치환해버리는 극단적인 선택과 그 사이에 개입하는 태양계의 행성의 이미지는 아는 것과 보는 것에 대해 《원근법 달력》 시리즈와 다른 각도에서 접근하도록 한다.

(도 10) 〈플랫 스페이스(Flat Space)〉, 2019, 혼합매체, 90 x 56 x 102 cm, 드 롤랑 (청주, 대한민국) 설치 장면

2) 원근법으로 인식하기

내가 일상적으로 마주하는 스크린은 그것의 종류나 크기와 상관없이 세상의 모든 것을 납작한 평면으로 치환해 유통한다. 이는 오랜

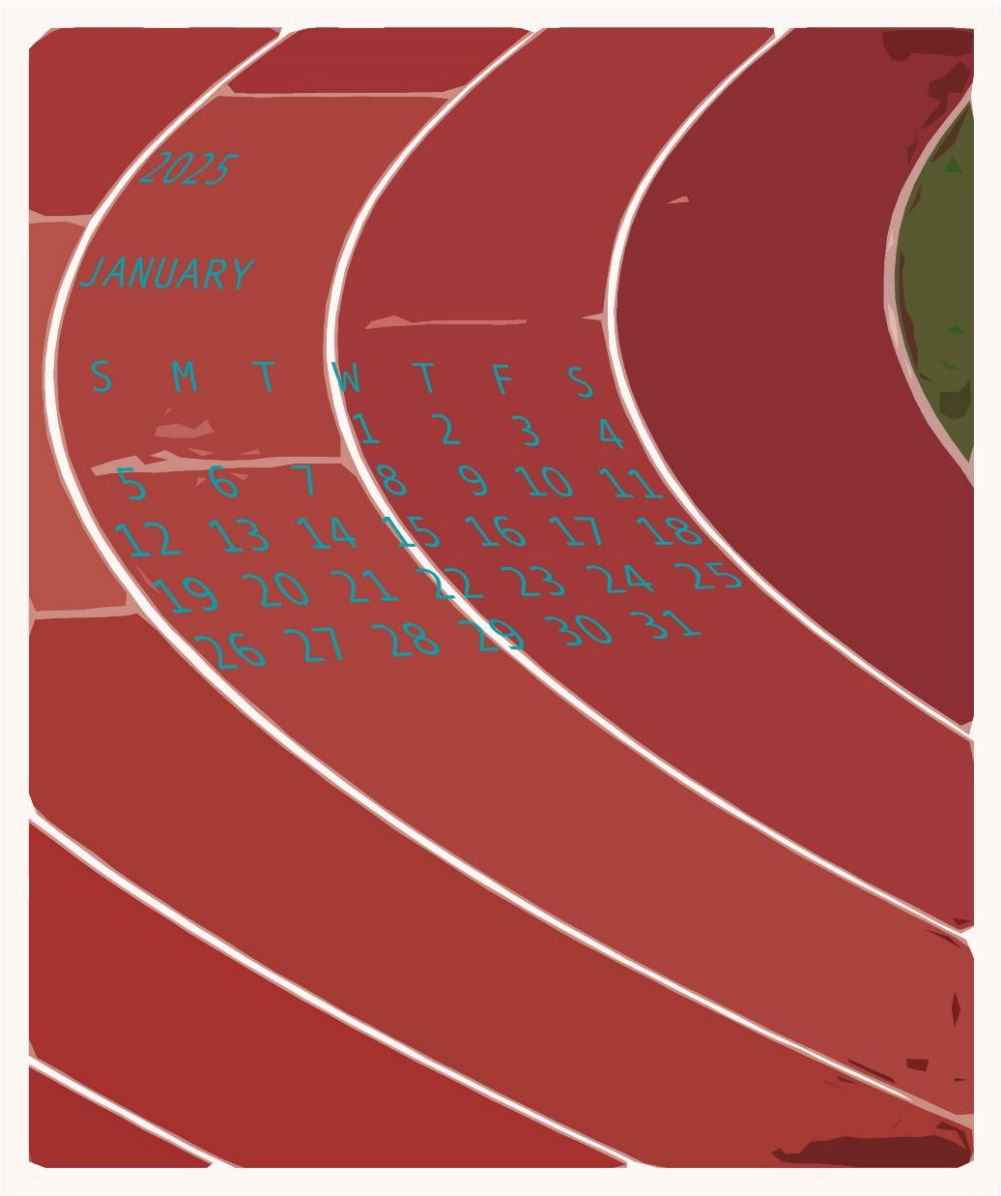
시간 축적된 시각성의 토대 위에서 진행해 온 입체적인 대상을 평평한 매체 위로 옮길 효과적인 방법에 대한 논의와 같은 연장선에서 볼 수 있을 것이다. 다만 스크린 속의 공간을 바라볼 때 우리의 눈은 스크린과 수직인 곳에 위치하며 어느 각도에서 보더라도 입체물의 윗면만 보이는 완전한 평면으로 그 입체적인 공간을 인식하기 때문에 소실점을 발견할 수 없을 뿐이다.

《원근법 달력》 시리즈(도 11)는 일러스트레이터로 제작한 육상트랙 위에 투시와 시점을 고려해 만든 달력 텍스트를 합성한 작품이다. 시점에 따른 투시의 적용은 평면 위에 3차원의 환영을 만들어내는 대표적인 원근법의 기술이다. 이러한 장치를 통해 트랙 위에 누워있는 텍스트를 이미지로 취급해야 하는가, 문자 기호로 읽어야 하는가라는 질문을 던진다. 이는 포토샵에서 텍스트를 편집할 때, 그 내용은 키보드를 통해 문자를 쓰는 것과 같은 방법으로 바꿀 수 있지만, 그것에 왜곡을 주거나 효과를 줄 때는 이미지로 변환을 해야 하는 것과 유사한 방식이라고 볼 수 있다.

한편 달력은 실용적인 목적이 있는 이미지이기도 하다. 해당 연월이 되면 달력에 쓰인 텍스트는 날짜와 요일을 알려주는 기능을 하도록 고안한 도구이다. 하지만 해당 연월이 아닌 경우, 그것은 특정한 규칙에 의해 쓰여진 숫자의 나열에 불과하다. 이 작품은 이미지를 다루는 방법으로 텍스트를 취급함으로써 평소에 감상 외의 특별한 목적이 없는 이미지로 기능을 하다가 특정 기간에는 특별한 기능을 수행하는 도구로 정체성을 바꾸고, 그 이후 다시 무용한 이미지로 돌아오도록 만들어졌다(도 12, 13)

텍스트를 이미지로서 사용하거나 이미지와 병치하는 것은 내가 화면에서 공간에 관한 연출을 하고자 할 때 쉽게 사용하는 방법이다. 내가 제작한 힙합 음악도 모두 영상과 자막이 붙어 뮤직비디오의 형식으로 제작된다. ≪더 퍼데틱 라임즈(The Pathetic Rhymes)≫ 시리즈의 영상

작품에서는 텍스트를 활용해 제작한 이미지와 실제 읽을 수 있는 텍스트로 제작된 자막이 동시에 등장한다(도 14).



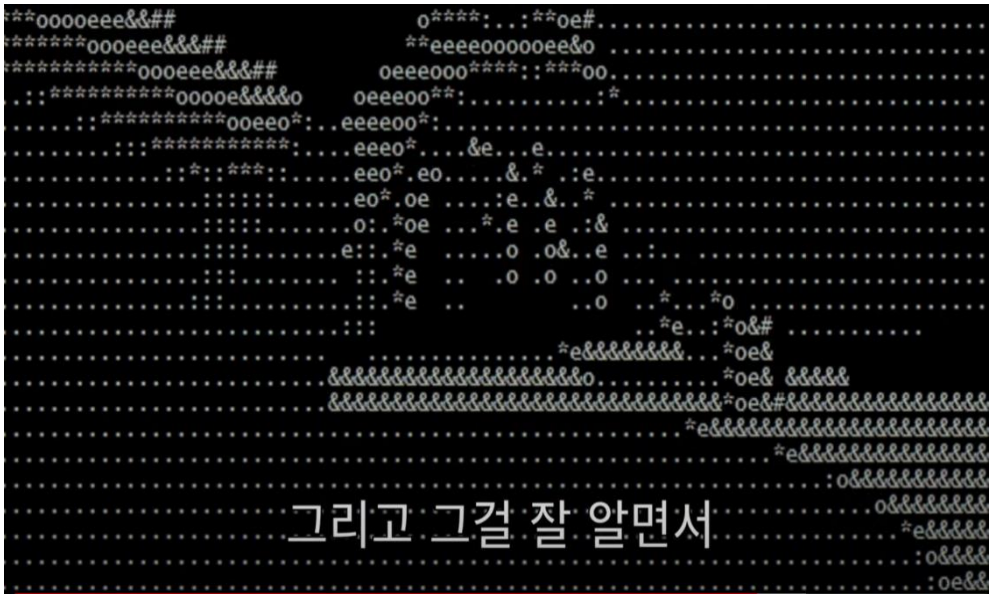
(도 11) 〈원근법 달력-202502〉, 2018, 피그먼트 인쇄, 40 x 33 cm

(도 12) 《원근법 달력》 시리즈, 2018, 피그먼트 인쇄, 각각 40 x 33 cm. 우석갤러리 (서울, 대한민국) 설치 장면

(도 13) 《원근법 달력》 시리즈, 2018, 피그먼트 인쇄, 각각 40 x 33 cm.

화면의 중심부에 등장하는 여러 이미지는 아스키(ASCII) 아트의 방법으로 제작되어 그것을 구성하는 문자는 명도를 표현하기 위한 하나의 과장된 픽셀로서 사용되는데 그 알파벳이나 기호의 본래 의미와는 무관하게 사용된다. 아스키 아트 작업은 워드 프로세서나 인터넷 게시판에서 텍스트가 구현되는 방식을 따르기 때문에 각각의 문자는 구체시에서처럼 임의로 중첩되거나 기울어지는 등의 변형을 가할 수 없다. 그렇기 때문에 아스키 아트를 구성하는 각각의 문자는 전체 이미지에서 자신이 위치한 지점에 해당하는 조형적인 특징을 오롯이 담고 있어야 한다. 그리고 이는 사진이나 모니터 위에 이미지가 출력될 때의 평면성을 과장해 극적으로 드러낸다.

그리고 그 이미지 위에 병치되어 음악과 연동되어 재생되는 자막은 우리가 일상에서 다루는 방법인 의미 전달의 기호인 텍스트로서 등장한다. 나는 이러한 병치를 통해 평면이나 스크린에 투사된 이미지가 그리는 3차원적 환영의 이면에 있는 평면성과 맺는 긴장 상태를 노출시키고자 한다.



(도 13) 〈The Pathetic Rhymes〉, 2017, 단채널 영상, 사운드, 17분

3) 스크린 뒤의 레이어

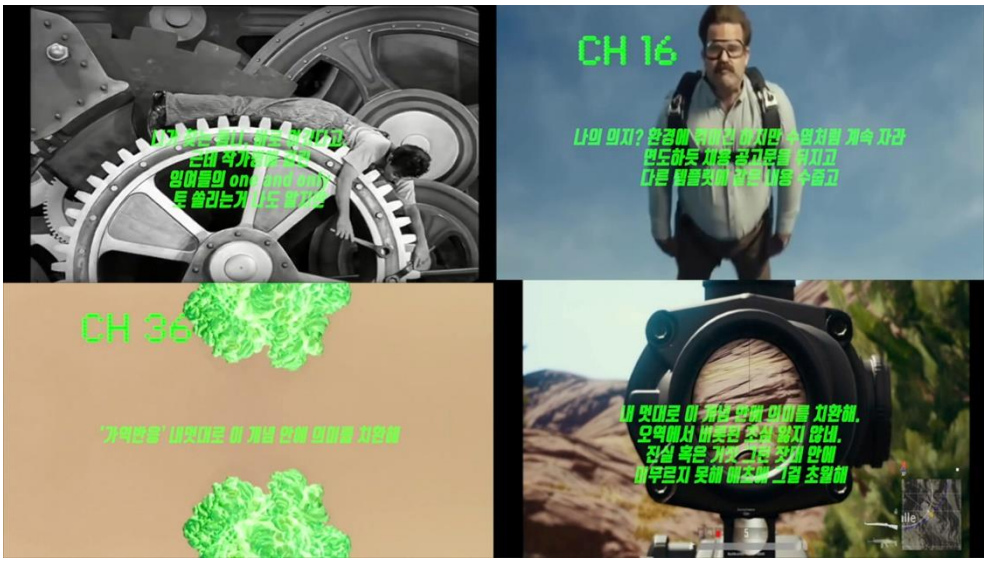
나는 유튜브(Youtube)나 인스타그램(Instagram), 기타 웹 서핑 중 발견한 지프(gif) 파일 형식의 애니메이션 등을 주된 소스로 사용하여 영상 작품을 제작하며 직접 촬영한 영상은 거의 쓰지 않는다. 여기서 다운로드 받은 이미지와 영상은 즉흥적이고 임의적으로 선택되는 것처럼 보인다. 하지만 앞서 언급한 것과 같이 이는 나의 활동 기록을 알고리즘이 분석하고 선별적으로 노출시킨 결과물의 일부로 선택된 소스는 내가 자각하기 이전에 나의 패턴이나 관심사를 반영하고 있다고 볼 수 있다. 나는 이렇게 선택된 각각의 소스 사이의 관계를 간접적으로 암시하기 위해 이들로써 구성된 영상의 바탕에 재생되는 직접 제작한 음악 작업과 그 음악의 가사를 병치한다. 각각의 클립은 음악과 가사의 자막으로 구성된 레이어 사이에 끼워져서 흘러가는 것이다.

한편, 나는 해당 장면과 함께 재생될 노래 가사와 호응하도록 만들기 위해 소스에 편집을 가해 원본의 맥락을 탈-부착할 수 있게 만든다. 가장 쉬운 방법은 전후맥락에서 떼내어 독립적으로 제시하는 것이며, 색상이나 투명도, 크기, 재생 속도 등을 편집하기도 한다.

제작된 각각의 클립은 하나의 작품을 위한 시퀀스(Sequence) 위에서 서로 빠듯하게 연결되지 않고 임의의 간격을 두고 여유롭게 화면에 나타났다 사라지는 것을 반복한다. 이처럼 화면이 암전 된 채 자막과 음악만 재생되는 부분도 존재하는 연출은 평평한 스크린 위에 모든 것이 재생되는 영상 작품 안에 사용되는 각각의 클립이 저마다의 공간을 점유하고 있다는 것을 암시한다. 산발적으로 영상의 클립이 등장하도록 하는 작업 과정은 마치 텔레비전 채널을 돌리며 느끼는 수많은 채널 중 하나를 선택해 모니터 위로 불러오는 것과 유사한 경험을 제공한다(도 15).

한편, 영화 속 자막을 영상 위에 얹어져 있는 텍스트로 인식하는 것처럼 스크린을 볼 때 우리는 여러 요소가 만드는 레이어를 상상하고 상정하고 그것을 받아들이기도 한다. 그리고 이러한 관점은 스크린에서 발견한 이미지를 작업의 소재로 쓰고자 할 때, 역설적으로 평면과 입체, 공간감과 환영을 연출해내는 구조에 집중하고 그것을 드러내도록 자극한다.

영상이 투사되고 있는 스크린은 하나의 작품의 안과 밖을 규정하는 견고한 프레임으로서 듬성듬성 등장하며 파편적으로 재생되는 영상 클립이 하나의 작품을 구성하는 요소로 보게 만드는 역할을 한다. 하지만 스크린보다 더 강하게 이들을 묶어주는 것은 나의 음악이다. 나의 음악을 기반으로 제작한 자막은 영상을 구성하는 레이어 중 가장 위에 올라가 있다. 이 자막 영상은 아래 레이어에서 어떤 이미지가 펼쳐지든지 영향을 받지 않으며 가사와 호응하는 맥락과 일관성을 부여하고 음악과 연동하며 영상 전체를 하나로 묶어 이끌어 간다.



(도 15) 〈가역반응(Reversible Reaction)〉, 2018. 단채널 영상, 사운드, 2분 19초

IV. 힙합 음악을 통한 서사 향유

1. 집단으로서의 경험

1) 힙합 음악의 수행성

내가 디지털 소프트웨어를 통해 진행하는 작업의 대부분은 2차 창작에 기반한다. 이는 기존에 존재하는 이미지나 대상을 다운로드 받아 편집하고 사용하여 제시함으로써 의미 작용을 의도하는 작업이다. 반면 이와 달리 힙합 음악 작업은 작가 나 자신이 수행자로서 전면에 나서서 메시지를 전달한다는 측면에서 차이가 있다. 여기서 디지털 소프트웨어는 작업의 주된 형식을 결정했던 앞의 작업과 달리 반주 위에 녹음된 목소리를 효과적으로 얹는 보조적인 도구로 그 역할이 축소 된다.

내가 몸소 경험한 것들의 반응을 직접 가사로 써서 정리하고 실제 나의 신체를 통해 그것을 발화하는 과정을 위해 나는 나의 신체를 의식하고 변조한다. 나는 박자에 맞춰 몸을 흔들며 말의 속도와 톤, 호흡을 조절하고 원하는 결과의 녹음물이 나올 때까지 같은 내용의 가사를 내뱉는 과정을 반복한다. 이러한 과정을 거치며 가사는 단순한 텍스트가 아닌 작가 본인의 신체를 드러내는 매체로 취급되며 동시에 신체가 그 텍스트에 적응하는 과정을 경험하게 된다.

그렇기 때문에 사물이나 이미지를 통해 간접적으로 의미를 생성하는 것이 아니라 메시지를 전달하는 작업이며 이를 통해 좀더 나와 가까운 이야기를 다루며 내가 직접 경험하고 느낀 것에 대한 입장을 드러내는 것이 자연스러운 행위라 할 수 있다.

음악이 아닌 다른 매체를 사용하는 작업의 경우 기성의 일상적 사물이나 이미지를 사용하여 관객이 개입해 해석할 수 있는 여지가 많고 엄격한 저작권을 주장하지도 않기 때문에 작업의 주체로서 작가의 존재감보다

작업의 과정이 강조되어 드러나는 측면이 있다. 작업의 결과물을 봐도 여러 종류의 이미지가 혼성모방되어 있고 포토샵 등의 디지털 툴로 편집이 되고, 그것의 출력 또한 기계로 진행되기 때문에 회화 작품에서 작가의 손이 보이는 것이나 사진 작품에서 작가의 시선을 볼 수 있는 것처럼 작가의 존재가 드러나지 않는다.

이러한 부재를 보완하기 위해 작가 본인의 목소리를 전면에 드러냄으로써 각각의 작품 사이를 관통하는 중심엔 작업의 주체인 작가 개인이 있다는 것을 상기시킨다. 그 목소리 안에서 영상 속에 등장하는 각각의 소스가 서로 얽히며 몽타주를 만든다. 또한 그 목소리가 울려 퍼지는 전시장에선 매체와 이미지의 성격에 따라 분산되어 보일 수 있는 작품들 사이에 일관된 동기와 목적이 있음을 암시한다.

음악 작업은 다른 평면 작품과 달리 특정 구역을 차지하는 것이 아니라 그곳의 공간 전체를 가득 채우고 분위기를 주도한다. 이 음악 작품엔 작가 본인의 목소리가 직접 등장함으로써 전시 공간에 함께 전시된 평면 작품의 배경음악으로 작용하며 기계적인 공정을 거쳐 제작된 평면 작품의 당사자가 누구인지 환기해준다.

한편 각각의 전시에서 선보인 음악 작품은 모두 음반사에서 정식 유통을 위해 제작한 음원과 달리 목소리의 음역대를 강하게 설정했고, 목소리에 리버브(Reverb)[11]도 최소한으로 적용해 잔향과 공간감을 최소화했다. 그 결과 비트는 귀로부터 비교적 먼 곳에서 재생되고 보컬은 최대한 귀에 가까운 곳에 위치한 것처럼 들린다. 이는 랩을 통해 전달하는 메시지를 더 강조하고자 한 의도의 반영이다. 또한 미술계 종사자가 아니면 이해하기 힘

[11] 리버브(Reverb)는 소리에 공간감을 주는 음향 효과이다. 공간에서 소리가 퍼질 때 사물이나 건축물에 음파가 반사되어 생기는 잔향을 연출하는 효과이다. 우리의 일상 공간에선 언제나 리버브가 존재하기 때문에 오히려 리버브가 적은 것을 들으면 오히려 이질적으로 느껴지기도 한다. 리버브는 공간감의 연출뿐만 아니라 소리의 밀도와 깊이를 풍성하게 만드는 효과도 있어 일반적인 보컬 후반작업에선 필수적인 과정이다.

든 맥락의 가사로 이루어져 있어 이 음악 작업의 타겟이 특정되어 있다는 점도 의도된 일반 음원과의 차별점이라 할 수 있다.

2) 정치적 공간으로서 전시장

힙합은 빈곤과 상대적 박탈감이라는 상황에서 발생한 문화이기 때문에 무기력과 분노가 기저에 깔려 있다. 하지만 음악으로써 표출될 때 이는 단순히 언어로만 전달되는 프로파간다가 아니라, 반복되는 박자와 리듬과 함께 전파되는 음악의 가사로 MC와 관객은 서로의 몸의 움직임을 맞춘 상태에서 같은 문제의식과 메시지를 공유하는 집단적 경험으로 발전한다.

"[I] Performed the song and the crowd cried
How can I lie? I'm tearin' up as I'm startin' to stare in y'all eyes
I know the shit you goin' through the last month
You stressin' as you hittin' on that glass blunt
A nigga prayin' to get lucky like Daft Punk
You can't even stomach the pain, now that's a bad lunch
Uh, ramen noodles on the regular
Add some seasoning and some hot sauce for a better touch"[12]

나는 힙합 음악을 미술 작업의 매체로 차용하여 관습적인 인식에 대한 비판을 위해 이를 사용하기보다, 힙합 음악이 해당 집단의 삶에

[12] "내가 노래를 했을 때 청중은 울었지/ 어떻게 거짓말을 할 수 있겠어? 너희들의 눈만 바라봐도 눈물이 나올 것 같은데/ 난 지난 달 너희가 겪은 일들을 알아/ 너무 힘들어서 대마초를 피워야 했지/ 다프트 펑크처럼 행운을 얻길 기도해/ 더 이상 고통을 참기 힘든데 이제 점심밥도 부실해/ 맨날 컵라면만 먹으면서/ 더 나은 식감을 위해 핫소스와 양념을 뿌리고(…)" 미국의 래퍼 와이비앤 콜데(Ybn Cordae)의 곡 〈배드 아이디어(Bad Idea)〉(2019) 가사 일부 발췌

작동했던 문화적이고 역사적인 맥락[13] 그 자체로 미술 작업의 논리를 대체하고자 한다.

개인전 《더 퍼데틱 라임즈(The Pathetic Rhymes)》은 원룸 자취방처럼 연출된 전시 공간에서 현실의 문제를 다루며 소극적인 저항과 좌절, 비아냥 등 나의 반응은 개인적인 차원에 머물며 해소되지 못한 상태로 제시되어 관객으로 하여금 동정과 공감의 감정을 느끼도록 의도한다(도 16). 전시 제목과 동명의 영상 작품은 6 개의 트랙과 각각 트랙에 해당하는 뮤직비디오로 제작한 영상으로 미술 작가로서 경험한 편견과 부조리에 무기력하게 대응하는 가사를 담고 있다(도 17).

이후 후속 전시의 성격으로 진행한 개인전 《노이즈 캔슬링(Noise Cancelling)》에서는 전시장을 2000년대 초반 한국의 언더그라운드 공연장으로 연출했다(도 18). 2000년대 초반 당시 한국의 힙합 음악 공연장은 미국의 '블록 파티(Block Party)'[14]의 영향을 받아 공연 프로그램의 순서를 기획했다. 특히 마지막 순서인 프리스타일랩은 누구에게나 참여의 기회가 주어졌다.

힙합 음악이 탄생한 블록 파티는 특정 지역과 계층의 사람들이 빈 공간을 임시로 점유하고 직접 참여하며 음악을 트는 디제이를 제외한 다른

---

[13] 힙합(Hip-Hop) 문화는 70년대 미국의 뉴욕(New York) 브롱크스(Bronx) 지역의 아프리카계 미국인들 사이에서 발생했다. 뉴욕 도심과 외곽을 연결하는 고속도로 건설로 브롱크스 지역은 공동화(空洞化)가 발생하고 고립되어 빈민촌이 되었다. 이때 빈 건물이나 공터를 점유해 벌인 '블록 파티(Block party)'를 중심으로 힙합 문화가 발생했다. 파티의 호스트를 맡은 디제이(DJ)는 당시 유행했던 디스코(Disco)나 펑키(Funky) 음악에서 보컬 목소리가 나오지 않는 반주 부분을 반복시켜 재생해 사람들이 춤을 추게 만들었고, 거기에 흥을 돋우기 위해 목소리를 얹어 발언을 했던 것에서 힙합 음악이라는 하나의 장르가 탄생했다. 댄스 음악을 샘플 소스로 사용해 음악을 만들었기 때문에 빠른 박자의 신나는 음악이었지만 사람들이 그 반주 위에서 내뱉는 말들은 자신의 삶의 고단함에 대한 넋두리였다.

[14] 주로 지역 주민들이 개최한 파티를 의미하며, 도로나 건물을 차단(block)하고 진행한 파티의 형식에서 그 이름이 유래했다.

역할에 있어 관객과 공연자의 경계가 모호한 파티 문화이다. 여기서 모인 이들은 삶의 애환을 나누고 서로를 위로할 수 있었다.

(도 16) ≪더 퍼데틱 라임즈(The Pathetic Rhymes)≫, 2017, 인스턴트루프 (서울, 대한민국) 설치 장면

나는 힙합 음악을 통해 전시 공간을 블록 파티의 현장으로 전유하고 관객을 그 파티의 구성원으로 상정한다. 힙합 음악은 음악이라는 형식에 맞춰 단어를 재구성하고 발화자의 신체를 변형하는 과정을 거친다는 점에서 간접적인 발화의 매체라고 지적할 수 있지만, 랩이라는 보컬이 만드는 현장감과 특유의 박자와 리듬을 따라 움직이는 신체의 흐름을 만들어 메시지를 전달하는 기술로써 같은 공간에 놓여 있는 관객을 하나의 집단으로 뭉치게 만들기에 적합하다.

(도 17) 〈더 퍼데틱 라임즈(The Pathetic Rhymes)〉, 2017, 단채널 영상, 사운드, 17분

근대 이후의 전시 공간에 대해 생각할 때 우리는 흔히 군더더기 없는 흰 벽으로 둘러 쌓인 '화이트 큐브(White Cube)'라 불리는 공간을 떠올리기 쉽다. 그 장소에서 관객은 물리적 현존이 배제되고 정신적인 차원의 눈으로만 간주된다.[15] 그런데 시간성을 초월하고자 하는 이 공간은 지속적으로 교체되는 전시를 위한 설치와 철수 일정 사이에만 존재하는 곳으로 실은 매우 가변적이라는 역설적인 특징이 있다. 그리고 이것은 최소한의 시설 투자와 월세만으로 생활을 영위해가는 원룸촌에서의 일상이나 특정 집단끼리

[15] 브라이언 오 도허티, 김형숙 옮김. 『하얀 입방체 안에서: 갤러리 공간의 이데올로기』. (서울: 시공사, 2006), pp. 19-20.

유휴 공간을 임시로 점유해 개최하던 파티 문화와 유사성을 띈다고 할 수 있다.

(도 18) ≪노이즈 캔슬링(Noise Cancelling)≫, 2019, 프로젝트스페이스 사루비아다방 (서울, 대한민국) 설치 장면

내가 작업한 음악은 일반적인 음원의 유통 방식을 따르지 않고 전시장에 방문한 특정 관객층을 상대로 공개된다. 나는 랩 음악은 해당 집단이 공유하는 현실의 고단함을 위로하는 기능과 그 현실의 부조리함을 고발하는 기능을 동시에 수행했던 초기 힙합 음악의 독특한 성격을 차용하여 앨범 단위로 제작한 여러 트랙을 동시에 펼쳐 놓는다. 이를 통해 미술계 종사자들이 작가로서 나의 일상에 공감하고 위로를 받고, 그것에 비판적인 관점을 공유하도록 의도한다.

마거릿 콘(Margaret Kohn)에 따르면 공간은 “사람을 모으거나 배제

하며, 상호작용의 형태와 범위를 결정" 하는 곳이다.[16] 나는 과거 유럽의 민중회관이 가난한 노동자들에게 심리적 해방감을 선사했던 것처럼,[17] 나의 전시가 열리는 곳이 미술계의 구성원들이 대화를 나누며 일상에서 경험한 박탈감을 해소하고 그것을 극복할 수 있는 정치성을 획득할 수 있는 공간의 역할을 하길 바란다.

나는 음악 작업을 전면에 내세운 전시를 통해 전시장이 블록 파티의 현장과 같은 기능을 수행하길 바라며 가사를 쓴다. 미술 전시장은 누구에게나 열려있는 공간이지만, 그것을 향유하는 대부분의 관객은 미술계 종사자이다. 대중의 관심을 크게 받지 못하는 이 폐쇄적인 성격의 공간은 역설적이게도 미술계 종사자들을 모이게 만들기 때문에 그 집단이 정치성을 갖도록 할 수도 있다. 각자의 현장에서 크고 작은 박탈감을 느끼던 개개인이 모이고 의견을 나누는 과정을 통해 하나의 집단으로서 정체성을 형성할 수 있다는 것이다. 나는 여기서 대내적으로 각자 또는 서로의 삶을 위로하고, 대외적으로 정치적 역량을 키울 수 있다는 가능성을 보고 이를 실현하기 위한 사례로 전시를 진행하고자 한다.

관객이 나의 작품과 전시에 대한 반응을 직접 녹음하고 서로의 녹음물을 청취해 볼 수 있는 전화기 설치 작업인 〈스킷(Skit)〉(2019)은 더욱 적극적으로 그러한 상호작용을 의도한 것이라 할 수 있다(도 19).

스킷(Skit)은 가벼운 농담이나 짧은 상황극을 의미하는 말로, 주로 힙합음악 앨범에서 곡과 곡을 연결해주는 다리가 되거나, 특정 곡이 나오기 전 노래의 배경이 될만한 상황을 깔아주는 콩트 역할을 한다. 이 작품에서 관객은 자신의 목소리를 통해 나의 음악과 작품에 대해 이야기한다. 그리고 이후 익명으로 녹음된 스킷(skit) 중 일부를 선정해 전시 기념 CD를 제작할

---

[16] 마거릿 콘, 장문석 옮김. 『래디컬 스페이스: 협동조합 민중회관 노동회의소』(서울: 삼천리, 2013), p. 16,
[17] 위의 책, p. 159.

때 중간중간 삽입해 실제 음반에서 스킷(skit)이 기능하는 것과 같은 효과를 내도록 했다.

(도 19) 〈스킷(Skit)〉, 2019, 라즈베리파이로 만든 자동응답 전화기, 21 x 23 x 35 cm, 프로젝트스페이스 사루비아다방 (서울, 대한민국) 설치 장면

"옛날에 엄청 큰 상어들이 나오는 영화를 본 기억이 나.

뭔가 실험이 잘못되어 상어들이 난폭해지고 거대해졌어.

바다에 있던 한 요리사가 죽음을 예감하고 캠코더에 유서를 남기는데, 갑자기 웃으면서 팬케이크 레시피를 설명 하더라고.
그게 아마 그 상황에서 할 수 있는 의미 있는 일이었겠지."[18]

2. 위로를 위한 저항적 가사

블록 파티에 그 뿌리를 둔 힙합 음악의 가사는 태생적으로 특정 집단에 속한 사람이 주변 구성원들과 소통을 하기 위한 목적으로 쓰여져 있다. 기본적으로 파티음악에서 시작한 힙합 음악은 특정 대상을 향한 직설적이고 위협적이거나 거친 메시지를 다루는 경우에도 같은 집단에 속한 청중에게 쾌감을 주며 그들을 결속하도록 만들기도 한다. 심지어 흩어져있는 대중 사이에 공감대를 만들며 하나의 정치적 집단으로 그들을 조직해내기도 한다.

힙합 음악엔 다양한 형태의 가사가 존재하지만 각각의 가사의 핵심에는 페이소스(pathos)[19]가 있다. 이를 바탕으로 형성된 유대는 서로의 애환에 공감하며 궁극적으로 그것을 위로하고 극복하고자 하는 방향으로 나아간다. 오늘날 많은 힙합 음악에서 들을 수 있는 세속적 성공에 관한 강박적인 추구도 이러한 맥락에서 본다면 그 뿌리가 같음을 유추해볼 수 있다.

내가 제작하는 힙합 음악의 가사의 주된 소재는 미술 작업과 생업의 괴리에서 비롯되는 긴장 · 충돌에 대한 반응이다. 생업과 작업을 병행하기 위해서 한정된 시간을 최대한 효율적으로 분배해 서로 다른 성격의 일을 동시에 수행해야 하기 때문에 한 쪽에 집중하지 못하고 정신이 분산되는 경험을 자주 한다. 여기서 발생하는 무기력함과 좌절감은 작품에서 나 자신을 향한 자기비하나 자기연민, 푸념 등의 소극적인 방식으로 드러나기도 하고,

---

[18] 《노이즈 캔슬링(Noise Cancelling)》(2019) 기념 CD 수록 곡 〈시민공원 스킷(Volkspark Skit)〉(2019) 의 목소리 일부 녹취
[19] 동정과 연민의 감정, 또는 비애감을 뜻하는 그리스어로 이념과 원칙, 도덕적 규범을 뜻하는 에토스(ethos)와 대립하는 개념이다.

외부를 향해 표출되는 현실에 대한 불만, 저항 등의 적극적인 반응으로써 표현되기도 한다.

> *“한 잔 마시면 그 다음 잔 skip/ 또 알콜 없는 맥주로 막힌 속 밀어 내리고/ 불 끄고 소파에 몸 기대고 잠시 눈을 붙여, 물론 TV는 켠 채로/ 날 깨우지마 근데 TV는 끄지마/ 그러다 잠들고 새벽에 일어나 침실로 꿈꾸듯 걸어가 뻗을 때 어디서 들었던 것 같은 이 가사를 머리 속에다 떠올려/ “직업은 생계 대신 외로움만을 보장해” 작업도 마찬가지, 예술 개뿔 다 똑같애/ 공간 지원, 기금 공모, 한 번도 된 적 없지만, 혹시 된다 해도 시간이 문제/ 와이프 일하는 동안 나는 학교 수업하고/ 주말엔 돈 벌러 학원 나가 집엔 밤에 오고/ 그러면서 작업, 가정 다 지킨다고 약속했고 지키지 못했고 다시 맹세하고/ 실망시키고 믿어달라 강요하다가 다운된 pc마냥 멈춰 한숨 쉬는 서른/ 그것은 낯선 일상을 견디다 생긴 버릇/ 그리고 그게 몸에 벤다면 나도 진짜 어른/ 나는 내 삶의 주인이라고, 그렇게 살기 위해 예술한다 떠들고/ 허상과 그것의 특권을 만들고 존경과 지지를 구걸 했어/ 새롭게 깨달은 것, 너도 속고 나도 속았어/ 우리가 서로 닮아가는 게 마냥 좋진 않은 것/ 우리가 함께 욕하던 사람과도 닮아 갔어/ 절대로 하지 말자던 일들만 골라 했어/ 핑계를 쌓았어, 스스로를 보호하려고/ 거짓을 쌓았어, 열등감을 은폐하려고/ 우린 모두 이렇게 망가져도 어떻게 영혼을 팔고 돈을 벌어 쓰는 것만을 반복해/ 어쩔 때는 어렵게 생각 되서 막막해/ 좋은 말만 내놓기엔 경험과 용기 모두 부족해서/ 참는 게 멋있게 보여서 참았지만 때론 벽을 치고 주먹 다치고 후회해/ 스스로 깨달았지, 몰랐던 건 아니었단 걸/ 우리는 많이 닮았지만 다른 것도 많다는 걸/ 그런 점들이 아쉽고 서운해 상처 주고 받는 걸 지겹게 반복 하고도 매일 똑 같은 걸 또 한단 것/ 달력에 빼곡하게 적힌 일과들이 우리의 일상을 괴롭힌다는 것/ 그리고 그걸 잘 알면서 어쩔 수가 없다면서 몸을 접고 산다는 것/ 접힌 채로 죽어가며, 죽은 채로 산다는 것/ 매순간이 어렵게 생각 되서 막막해/ 좋은 삶*

만 살기엔 좋은 게 뭔지 아직 잘 몰라도/ 구린 건 구리게 보여서 발악해/ 벽을 몇 대 때리고 주먹 깨지고 후회해/"[20]

"나름대로 길을 파면 결국 빨간 신호/ 한반도란 게토 그 이름은 헬조선/ 롹스타가 되서 수퍼카 타고 탈조선/ 그게 예술가가 꿀 수 있는 유일한 꿈/ 아닌 척 폼 잡아도 결국 커진 열등감 뿐…"[21]

한편 저작권의 주장이 어려운 내 작품의 성격상 미술 작업을 지속하기 위한 자생적인 경제력을 확보하는 것은 매우 어려운 일이다. 생업은 그것의 문자 그대로 그것의 수입을 생계로 지출하게 된다. 그렇기 때문에 나는 현재의 상황에서는 다른 수입을 통해 작업 활동을 지속하기 위한 자금을 충당해야 하는데 예술 창작 지원과 예술인 복지 차원에서 투입되는 기금에 의존해야만 한다.

기금을 통해 작품 제작과 전시를 위한 예산이 확보되면 작업은 경제적인 의미에서 생산을 해야 한다는 부담감에서 자유로워진다. 그 대신 공적 자금이 투입되는 것에 대한 책임을 지어야 하는데, 이는 보통 작가 주체가 투명하게 기금을 운용하는 데에서 충족된다고 여겨진다. 하지만 엄밀히 말하면 기금의 교부와 정산은 재단 관계자의 업무이지 그것으로 창작 활동을 하는 미술 작가의 의무가 아니다. 오히려 미술 작가는 어떤 가치를 만들 수 있을 지 고민해야 한다.

이를 위해 언론에서 보도하는 사회적 문제나 최근 몇 년 동안 수면 위로 노출된 미술계의 비상식적이거나 비합리적인 문제거리에도 비판적 태도로 지속적인 관심을 갖고자 한다. 이는 예술 창작에 대한 공적 자금 투입

---

[20] 《더 퍼데틱 라임즈(The Pathetic Rhymes)》(2017)의 수록 곡 〈블루스(Blues)〉(2017)의 가사

[21] 〈가역반응(Reversible Reaction)〉(2018)의 가사 일부 발췌

에 내 방식대로 책임을 지며 반응하려는 의지로 미술 작가로서 정체성의 문제와도 관련이 있다.

“모두의 안의 good, 그걸 볼라 했지 난/ 멋 모르던 시절 모두 다 올려봤지만/ 조금만 지나도 아우라는 사라져 똑 같은 인간들/ 먹고 싸고 때론 마시고 싸면서/ 더러운 욕망의 주체들/ 우리는 선을 긋고, 깨지면 성호를 긋고/ 밤마다 방구석에 숨어 두들기는 키보드/ 쉽게 건내는 위로/ 차단하거나 팔로우/ 적응된 총의 반동에 누구는 몸 접고 시스템에 기생해/ 숙주가 요구한 관례란 공생관계/ 사회란 그런 걸까. 예술가도 부품/ 삐걱거리면 교체 될까봐 지키는 침묵/

예술이 어쩌구, 작업이 저쩌구/ 좀 배웠단 꼰대들의 소리 공짜는 없다구/ 기회가 어쩌구, 성공이 저쩌구/ 하지만 넘치는 성욕이 주체가 안 된다구 말해/ 예술이 어쩌구, 작업이 저쩌구/ 좀 배웠단 꼰대들의 소리 공짜는 없다구/ 기회가 어쩌구, 성공이 저쩌구/ 그런 것을 원한다면 나를 만족시키라고/

어두운 방의 불 그걸 끌라했지만/ 하나 둘 보이기 시작한 빙산의 일각/ 구린 걸 방조하며 가해자가 되거나/ 내 알바 아니라는 안도감과 느끼는 팝콘각/ RT와 공유 몇 번에 노출된 구린내/ 예수가 그랬든 누가 우리 죄를 대표해/ 십자가에 달리면 속편히 구원될 줄 알았지만/ 그게 누구건 자신은 반대할테지만/ 모니터 뒤에서 라면을 먹으며/ 그 담력으로 발언을 하려 가면을 쓰고 남들의 가려운 곳을 긁어서/ 그 사이다에 취해서 넘는 넘어선 안될 선/ 예술이 어쩌구 작업이 저쩌구/ 꿈 좇아 사는 삶의 유무 너는 축복 받았다고/ 삶은 꿈을 위한 수단/ 너는 선택 받았다구/ 좋아하는 일 하면서 여태 잘 살 구 있다구/ 누구는 몸 접고 시스템에 기생해/ 숙주가 요구한 관례란 공생관계/ 사회란 그런 걸까. 예술가도 부품/ 삐걱거리면 교체 될까봐 지키는 침묵/

예술이 어쩌구, 작업이 저쩌구/ 좀 배웠단 꼰대들의 소리 공짜는 없다구/

기회가 어쩌구, 성공이 저쩌구/ 하지만 넘치는 성욕이 주체가 안 된다구 말해/ 예술이 어쩌구, 작업이 저쩌구/ 좀 배웠단 꼰대들의 소리 공짜는 없다구/ 기회가 어쩌구, 성공이 저쩌구/ 그런 것을 원한다면 나를 만족 시키라고해"[22]

'노이즈 캔슬링(noise cancelling)' 은 최신 고-사양 헤드폰이 탑재한 기능으로 외부의 소음을 입력하고 분석해 그것을 상쇄시키는 음파를 발생해 결과적으로 소음이 제거된 상태에서 음악을 들을 수 있게 해준다. 평온한 상태를 만들기 위해 오히려 적극적으로 주변 소음에 반응해야 하는 이 기술은 동명의 제목으로 제작한 작품과 전시의 성격을 상징적으로 보여준다. 개인전 《노이즈 캔슬링(Noise Cancelling)》에서 보여준 곡들은 전작에 비해 현실 문제에 매우 적극적으로 반응하고 발언한다. 실패나 좌절의 서사보다는 더 나은 미래에 대한 희망으로 관객을 포섭하려 한다(도 20).

"우리는 모두 무한한 가지 수의 가능성을 가진 채로 세상에 태어났지만/ 그 가능성은 100에서 0, 그 방향으로 수렴되는 것/ 그러다 한 줌의 재로 마침표를 찍는 것/ 그걸 우린 삶이라 불러/ 나도 역시 그렇게 태어났고/ 죽는 것 말고 다른 목적이 없는 삶은 고통 뿐이라는 것을/ 인정하기 싫지만, 사실인 걸 알지만/ 오늘 저녁 메뉴로 뭘 먹을지 정도는 고민해야 내가 살지/ 근데 알어, 겨울이 되면 내 지갑도 겨울 인걸/ 가끔 여름쯤 숨통이 트이기도/ 밀린 고지서도 털곤 하지만/ 미세먼지 낀 서울 하늘 볼 때처럼/ 1년 중 300일 이상은 숨쉬기도 갑갑해서/ 타일 시공, 배관, 미장, 목수, 누수 탐지 일을 배울 곳이 없나 뒤져/ 먹고 살만하고 만족하면 받는 구원?/ 결론을 위한 반론에 생각나는 구절/

---

[22] 《노이즈 캔슬링(Noise Cancelling)》(2019)의 수록 곡 〈미 아웃(Me Out)〉(2019)의 가사

내 안에 혼돈이 있어야만 탄생하는 춤추는 별/ 밤하늘 어둡겠지 그런 것도 없다면/ 내가 내는 빛이 너의 눈동자에 비친/ 이 순간에 난 느꼈지 The noise cancelling/

내 안에 혼돈이 있어야만 탄생하는 춤추는 별/ 밤하늘 어둡겠지 그런 것도 없다면/ 내가 내는 빛이 너의 눈동자에 비친/ 이 순간에 난 느꼈지 The noise cancelling/

"대기업이 망하면, 나라가 망하고"/ 나라가 망하면 우리 같은 예술가들 다 망하고/ 아니 그전에 대기업 못간 '망가진' 내 삶 걱정에/ 심신이 지친 가족은 죄가 없으니 그들을 위해서/ 사람 구실 해야지/ 식단을 바꾸고, 면도도 좀 하고, 폰 요금제도 바꾸고/ 어쩌다 현금이 생기면 로또/ 보험도 깨고 장비도 팔고/ 취미는 사치, 현질 못해서 손해를 보더라도/ 하지만 여전히 나만의 약을 만들어 팔고 싶어/ 집에서 가장 어둡고 습한 공간에 숨어 이걸 만들어/ 이건 시스템은 절대 감당 못할 부피/ 베이비 붐 세대가 낳은 수많은 미대 출신이 낳은 플라스틱/ 쓰레기 무더기 액체가 되 누군가의 공백을 채우지/ 허나 그 레드 오션에 갇힌 고기 수는 상관없이/ 내가 없는 바다는 텅 빈 기분이겟지? Right?/

내 안에 혼돈이 있어야만 탄생하는 춤추는 별/ 밤하늘 어둡겠지 그런 것도 없다면/ 내가 내는 빛이 너의 눈동자에 비친/ 이 순간에 난 느꼈지 The noise cancelling/

내 안에 혼돈이 있어야만 탄생하는 춤추는 별/ 밤하늘 어둡겠지 그런 것도 없다면/ 내가 내는 빛이 너의 눈동자에 비친/ 이 순간에 난 느꼈지 The noise cancelling/[23]

힙합 음악은 논리나 역사적 당위성을 배경으로 탄생한 것이 아니다. 그 시대에 그 장소에서 가능했던 자연발생적인 음악이다. 그렇기 때문에 여

[23] 《노이즈 캔슬링(Noise Cancelling)》(2019)의 수록곡 〈노이즈 캔슬링(Noise Cancelling)〉(2019)의 가사

러 모순적인 속성을 동시에 내면화하고 있다. 기존 주류 문화에 저항하는 측면과 그것을 답습하는 측면이 그렇다.[24] 힙합 음악은 시적으로 다듬어진 언어보다 거친 언어를 사용하며 저항을 노래하며, 보컬은 멜로디가 아닌 박자를 만드는데 골몰하고, 기승전결 등의 드라마가 있는 구성이 아니라 비트의 반복, 그리고 화성악에 기반한 음악이 아닌 클립 단위의 샘플의 조합으로 만들어졌다는 점에서 기존의 주류 음악과 비교된다.

(도 20) 〈노이즈 캔슬링(Noise Cancelling)〉, 2019, 단채널 영상, 사운드, 17분

하지만 라임을 맞추는 것은 서구 영미권 문학의 기본적인 규칙을 답습한 것이고, 빈부격차와 사회적 차별에 저항하고 있지만 자본주의 체제

[24] 마크 피셔, 박진철 옮김. 『자본주의 리얼리즘: 대안은 없는가』(서울: 리시올, 2018), pp. 25-27,

안에서의 성공에 대한 욕망을 드러내는 것에도 망설임이 없다. 나는 힙합 문화의 탄생에서 오늘날 대중화에 이르는 과정을 통해 그것의 상충하는 입장이 공존하는 혼돈의 상태가 더 나은 조건을 향해 현재를 움직이려는 동력으로 작동해온 것을 볼 수 있었다.

V. 결론

지금까지 본문을 통해 포스트인터넷 이후 달라진 매체 환경에서 미술 작가의 역할은 무엇인지 논한 후, 그것이 디지털 소프트웨어를 통해 만들어지는 구체적인 다양한 형태의 작품을 통해 어떻게 구체화되는 지 확인해보았다.

이를 위해 오늘날 디지털 이미지 환경과 우선 디지털 이미지 환경과 관련된 나의 디지털 이미지 매체론을 살펴 보았고, 그 결과 미술이라는 체제 안에서 대상과 거리를 두며 그것을 비판적으로 인식하는 작업 방식이 여전히 유효하다는 결론과 그것이 디지털 소프트웨어를 활용해 작업을 하는 나의 경우 복제 가능한 이미지의 원본성에 관한 새로운 관점을 제시한다는 것을 확인할 수 있었다. 나아가 힙합 음악의 장르적 특성뿐만 아니라 문화적, 역사적 맥락까지 차용해 작품과 전시를 기획함으로써 인식의 문제를 초월해 실천의 문제로서 관객들과 함께 나의 일상의 장애물에 개입할 수 있었다.

미술 작가의 사회적 역할이나 미술 작품의 가치는 고정된 것이 아니고 문화적으로 구성되는 것이다. 미술 작가로서 나는 이를 환경에 의해 피동적으로 규정되는 것이 아닌, 작가 스스로가 주체로서 그 변화에 민감하게 반응하며 획득해 나가는 것이길 바란다. 무엇이 미술인가에 대한 비판적인 인식과 동시에 우리의 시공간에서 가능한 미술의 형태를 끊임없이 발굴하고 확장해가는 작업은 미술의 내적 논잇거리에서부터 일상의 문제까지 우리가 다루지 못할 것이 없다는 것을 보여준다.

물론 모든 미술이 이러한 목적을 취한다고 할 수는 없다. 미술에 대한 나의 인식은 나의 경험을 벗어나지 못하는 지극히 주관적인 판단일 수 있으며, 또한 발전과 개선을 전제하는 습관에서 모더니즘적 관점에서 역사

를 인식하고 있다는 지적을 받을 수도 있을 것이다. 하지만 내가 몸 담은 '지금, 여기'를 넘어선 새로운 시공간을 상상하는 것은 우리가 가장 오래된 인류의 기록물에서부터 확인할 수 있는 인간의 본능이라고도 할 수 있을 것이다.

지금까지 살펴본 나의 미술 작업의 궁극적인 목표는 갈등이나 긴장을 해소한다거나 떠오른 의문에 대한 답을 찾는 것이 아니라고 할 수 있다. 오히려 나의 미술 작업은 미술 그 자체를 포함한 어떤 대상을 규정짓는 기준과 경계에 나를 위치시키려는 시도이고, 거기서 발생하는 긴장감을 지속적으로 갱신하기 위한 질문을 던지는 일일 것이다.

나의 작품의 구상부터 제작, 전시에 이르는 모든 과정에서 가장 강조되는 것은 형식과 매체의 선택이라고 볼 수 있다. 형식이 가장 부각되는 나의 작업에서 가장 중요한 것은 앞서 밝힌 나의 태도와 양식화된 형식이 만드는 모순을 경계하는 일일 것이다. 작업 과정에서 이러한 매너리즘에 빠지지 않기 위해 대상과 나 사이의 거리를 끊임없이 재설정하고 객관화 하기 위한 훈련 방법을 모색하는 것이 앞으로의 과제일 것이다.

참고 문헌

마거릿 콘, 장문석 옮김. 『래디컬 스페이스: 협동조합 민중회관 노동회의소』. 서울: 삼천리, 2013.

마커스 분, 노승영 옮김. 『복제예찬: 자유롭게 카피하기를 권함』. 서울: 홍시, 2013.

마크 피셔, 박진철 옮김. 『자본주의 리얼리즘: 대안은 없는가』. 서울: 리시올, 2018.

발터 벤야민, 최성만 옮김. 『기술복제시대의 예술작품』. 서울: 도서출판 길, 2010.

브라이언 오 도허티, 김형숙 옮김. 『하얀 입방체 안에서: 갤러리 공간의 이데올로기』. 서울: 시공사, 2006.

앨빈 토플러, 원창엽 옮김. 『제 3 의 물결』. 서울: 홍신문화사, 2006.

패터 뷔르거, 최성만 옮김. 『아방가르드의 이론』. 서울: 지식을만드는지식, 2014.

핼 포스터 엮음, 최연희 옮김, 『시각과 시각성』. 부산: 경성대학교 출판부, 2012.

Abstract

Imagining Alternative Reality in a Digital Media Environment

– Based on my artworks–

Ahn Kwang-hwi

Printmaking Major, Department of Painting

The Graduate School, Seoul National University

This paper is a study on my artworks that attempts to critically approach the conventional perceptions of everyday objects and art. I have experienced a fundamental change in the relationship between producers and receptors of in a digital technology-based media environment. In an environment where anyone could be an image producer or disseminator, securing a unique area of his own who was in charge of producing the image was considered a very important matter, such as finding justification for existence for me as an artist.

For a long time, artists have challenged customary perception of objects through works of art. Rather than focusing on discovering new values for artists and works of art, I think these attempts are still valid and focus on carrying out them. It is because it can provide a new perspective on the object and even the world by visualizing and materializing the boundaries of objects that are defined by others and exist in our daily lives.

I carry out this traditional process in the art system. However, by

using digital software as a main tool, it asserts a different level of value from the existing works of art or images in terms of medium and form. I affirm the duplicability of images and argue that it may be just a materialized or visualized avatar of the original data at the same time.

My digital media works of art are mainly started as a secondary creation. While using various editing software, not only objects but also digital images are selected and used as elements of the work. I divide the elements of works of art and arranged them on dual structure to form a contrast. Everyday objects are intended to allow audiences to reach the unexpected results of handling them according to their daily customs. In addition, when dealing with prescriptive conditions in art, the goal is to respond to discussions about the medium itself, such as prints, painting, and video images, or to overturn the general meaning of individual works of art or images through parody. These methods can be understood within the general process how art works create meanings. At this time, as an artist, my daily life maintains a proper distance from works of art for critical perspective and does not invade each other's realms.

On the other hand, the attitude to recognize and resolve matters through works of art is revealed as an experiment to put the historical and cultural context of hip-hop music into the art world. If hip-hop music gave the power to create or find out bonds and comfort for a group of parties, my hip-hop music can be viewed as a means of political awakening that allows me and the people of the art world to think together about common problems in our everyday. This attempt can also be said to be a more radical prescription to perceive and overcome the general perception of the art world

and our society.

Through this study, I have confirmed that the purpose of critical arts through the experiments of media and forms can still be effective in today's digital media environment, and furthermore, within the framework of works of art, it can influence daily life more directly. I expect that this study will allow the boundaries of the art can be freely transformed and established in my works of art and enable bold approach to an art and daily life.

Keywords : Critical Perception, Digital Media, Dual Structure, Introspection in Art, Hip-Hop Music, Art and Daily life
Student Number : 2017-26694