

범진웅 BEOM Jinyong



풍경 landscape 454.5×636.3cm(72.7×90.9cm(42ea)), oil on canvas, 2017

범진웅은 지난 몇 년간 꿈을 기록하고 관찰하며, 꿈 일기를 바탕으로 인물, 사건 등을 재조합한 풍경을 재현해 왔다. 그는 풍속의 다층적인 인물들과 관계가 모호하고 경계가 불분명한 사사들을 조합하거나, 일관성 없는 사건들을 나열하여 꺾도 없이 이어지는 서사의 연쇄를 만 들어 본다. (풍경)은 강화도에 위치한 어느 이름 모를 작은 산을 무대 로 벌목 후 나무뿌리들을 쌓아놓은 모습이다. 작가는 벌목 후 쌓여있 는 나무뿌리들이 마치 토막 나서 사라진 채 버려진 것 같다는 생각을 했고, 42개로 분할된 화면으로 나무 마디마디가 마치 살아 움직이며 비명을 지르는 것과 같은 상상을 재구성하였다. 작가는 이처럼 일상성 에 서 만난 풍경을 마음속에 응축된 심리적인 에너지와 일치시키고 한 각적인 장면이나 풍속의 풍경을 중첩시킨다. 전시장에 걸린 캔버스는 형태, 색감, 명도 등이 조금씩 어긋나 있는데 이는 실재하면서 부재한, 객관적이면서 주관적인, 현실도 꿈도 아닌 둘이 교차된 하나의 집요된 풍경이기 때문이다.

심승욱 SIM Seung Wook



요란한 밤 A loud night 180×230cm, acrylic on canvas, 2017

안승우는 풍경의 경계를 싹피고 발견된 장면의 맥(layer)을 회화화하 는 작업을 진행하고 있다. 그는 '회화 표현의 물성과 현상(풍경)과의 불 균형적 관계에 대해 질문을 던지고, 우리는 풍경의 경계를 어떻게 규정 하는가에 대한 물음에 답을 찾고자 한다. 작품에서 풍경과 풍경의 경계를 갈라내는 '막'이자 '바리케이드'는 여러 장면을 선형하게 분리 하는 동시에 그 너머의 장면과 관계를 시도하는 매개체가 된다. 다시 말해 막은 관계의 시작이 되고 경계 사이에서 관계의 매질 역할을 한 다. 무수히 다양한 막이라는 대상을 통해 공간이 규정된 풍경의 태도 를 관찰하게 될 때 우리 삶의 방식 또한 그것을 따라간다는 것을 경합 하게 된다. 특히 작가는 도시 속 빈 곳들에 대해 관심을 두는데, 이곳은 풍경이 변화하는 단계에서 항상 머물 수밖에 없게 되는 임시공간이 된 다. 이 한시적인 상태가 비로소 장소에 대한 규정이라던가 기능이 불 특정한 익명의 장소가 되는 것이다. 작가는 이 불안정한 상태에 있는 공간의 여러 층위를 따라가서 사물을 그리고 장면을 경험하며 스스로

황문정 HWANG Moonjung



식물마스크 프로젝트 체험관 PLANT MASK PROJECT EXPERIENCE ROOM 200×200×200cm, Mixed media, 2017

황문정은 장소를 구성하는 다양하고 다층적인 관계의 구조와 질서를 파악하고 기능의 형태로 사회화함으로써 개인과 개인, 개인과 집단, 개인과 사회, 더 나아가 사람과 사물의 관계 등 그 장소를 규정하는 관 계의 의미망을 새롭게 구성해 나가는 작업을 한다. 다양한 사사에 기 반한 재료의 물성과 구조, 대상을 재해석하는 과정 등 다양한 매체를 사용한 프로젝트가 작업의 주를 이룬다. (AIR SHOP SHOW: 식물 마 스크 시리즈)는 대기오염이라는 심각한 문제를 소비사회의 부조리한 상황에 반영해 영상, 설치, 퍼포먼스로 구성된 작업이다. 대기오염이 심화되고 있는 요즘, 10년 전 비현실적이라 상상했던 산소를 사고파 는 행위가 이뤄지고 각종 대중매체가 쏟아져 나오고 있다. 작가는 개인 과 사회 안에서 발생하는 문제를 동시대의 합리적이고 경제적인 방식 으로 재해결하고 독특한 형태로 작업해 한다. <사이 넘어 사이> 시리즈는 스코틀랜드에 위치한 글라스고 센트럴 역 준공 과정에서 사라진 빈민층의 이야기를 바탕으로 한 기공의 유적 에서 시작하였다. 자료가 거의 남아 있지 않은 마을에 대한 기사와 책 의 내용을 빠진기 한 스크립트는 여러 사람의 목소리로 녹음되어 가공 의 벽 위에 작은 소리로 재현된다. 인스타그램플랫폼에서 재구성되어 설 치된 <사이 넘어 사이_홀메어>은 홀메어 주변의 이야기를 수집하여 가공한 가상의 이야기를 사운드로 재작하여 아외에 설치된 기벽에 재 생하는 작업이다. 작가는 지역에 대한 과거의 기록과 작가 자신의 상 상, 그리고 그것을 읊어내는 어떤 인물, 설정된 화자를 경유하여 지역 을 읊어내는 이 작업은 가상과 실제 사이를 가로지르며 유실된 공동의 기억이나 경험을 가시화시킨다.

구축 혹은 해체 Construction or De-Construction
dimensions variable, polyvinyl acetate resin, Aluminum, wood, Wire, 2017

심승욱은 조각, 설치, 사진 등 다양한 시각 매체를 통해 인간 유구의 결 만과 파괴으로 인해 발생하는 사회 현상에 주목하고 있다. (구축 혹은 해체)는 작가가 2009년부터 가장 오랫동안 진행해온 시리즈로 상호 극명히 대립되는 의미로서 '구축'과 '해체'로 경계 짓기 어려운 지점을 담는다. 작가는 상대적 관점 속에서 구축은 해체로, 해체는 구 축으로 해석되기도 하며, 그 미완의 간극을 음미하는 시도는 채워지지 않는 욕구를 충족시키려는 행위의 연속과 같다고 본다. 공허에 매달린 어둠과 거친 이 구조물은 경계가 분명하지 않은 두 행위, 즉, 구축과 해 체 사이 어디인가에 멈춰있고 그것은 보기에 따라 구축 혹은 해체의 한 순간으로 경험될 것이다. 이 모호한 대상으로부터 감지되는 것은 어디로든 뻗어 나가려는 듯 뒤엉킨 말쑥 없는 욕망의 실타래 같기라고 작가는 말한다.

* 이 작품은 국립현대미술관 무용가 최진수와 협업한 설치작업으로 세 중문화회관(서울) 무대에 설치된바 있다.

안경수 AN Gyungsu



요란한 밤 A loud night 180×230cm, acrylic on canvas, 2017

안경수는 풍경의 경계를 싹피고 발견된 장면의 맥(layer)을 회화화하 는 작업을 진행하고 있다. 그는 '회화 표현의 물성과 현상(풍경)과의 불 균형적 관계에 대해 질문을 던지고, 우리는 풍경의 경계를 어떻게 규 정하는가에 대한 물음에 답을 찾고자 한다. 작품에서 풍경과 풍경의 경계를 갈라내는 '막'이자 '바리케이드'는 여러 장면을 선형하게 분리 하는 동시에 그 너머의 장면과 관계를 시도하는 매개체가 된다. 다시 말해 막은 관계의 시작이 되고 경계 사이에서 관계의 매질 역할을 한 다. 무수히 다양한 막이라는 대상을 통해 공간이 규정된 풍경의 태도 를 관찰하게 될 때 우리 삶의 방식 또한 그것을 따라간다는 것을 경합 하게 된다. 특히 작가는 도시 속 빈 곳들에 대해 관심을 두는데, 이곳은 풍경이 변화하는 단계에서 항상 머물 수밖에 없게 되는 임시공간이 된 다. 이 한시적인 상태가 비로소 장소에 대한 규정이라던가 기능이 불 특정한 익명의 장소가 되는 것이다. 작가는 이 불안정한 상태에 있는 공간의 여러 층위를 따라가서 사물을 그리고 장면을 경험하며 스스로

안경수는 풍경의 경계를 싹피고 발견된 장면의 맥(layer)을 회화화하 는 작업을 진행하고 있다. 그는 '회화 표현의 물성과 현상(풍경)과의 불 균형적 관계에 대해 질문을 던지고, 우리는 풍경의 경계를 어떻게 규 정하는가에 대한 물음에 답을 찾고자 한다. 작품에서 풍경과 풍경의 경계를 갈라내는 '막'이자 '바리케이드'는 여러 장면을 선형하게 분리 하는 동시에 그 너머의 장면과 관계를 시도하는 매개체가 된다. 다시 말해 막은 관계의 시작이 되고 경계 사이에서 관계의 매질 역할을 한 다. 무수히 다양한 막이라는 대상을 통해 공간이 규정된 풍경의 태도 를 관찰하게 될 때 우리 삶의 방식 또한 그것을 따라간다는 것을 경합 하게 된다. 특히 작가는 도시 속 빈 곳들에 대해 관심을 두는데, 이곳은 풍경이 변화하는 단계에서 항상 머물 수밖에 없게 되는 임시공간이 된 다. 이 한시적인 상태가 비로소 장소에 대한 규정이라던가 기능이 불 특정한 익명의 장소가 되는 것이다. 작가는 이 불안정한 상태에 있는 공간의 여러 층위를 따라가서 사물을 그리고 장면을 경험하며 스스로

공연예술 Performing Arts

댄스컴퍼니명



댄스컴퍼니명은 6명의 무용수로 구성된 팀으로 극장형식의 작품 제작 이외에도 다양한 공간실험과 영상작업을 통하여 공연의 일상성의 한 계에서 벗어난 작업을 진행하고 있다. 댄스컴퍼니은 무용 창작에 있어 서 근본으로서 조명, 무대미술, 음악 등의 요소를 간의 관계를 관찰하 고 탐구하고 실험하는 일련의 과정을 치분하게 진행해 왔다. 그리고 일련의 과정이 축적되어 구도적으로 몸을 사유하는 움직임을 무대 위 에 펼친다. 입주기간에 <월간무용> (끝나지 않는 안무프로젝트) <댄스 필름 제작> 등의 공연을 진행했으며, 공연의 일시성, 순간성을 보완하 기 위해 고정 관객 이외에도 볼륨감 다수와의 흥미로운 활동을 통하여 보다 깊은 관객과의 소통하기 위해 다양한 시도해나가고 있다. 이번 행사에서는 오픈닝에 입주작이자 사운드 아티스트인 박승준과 폴 라보 공연을 진행한다.

이 장소를 임의로 규정하고 대상을 바라본다. 그는 풍경의 경계 너머 에 있는 이런 공백의 장면을 도시 사이의 경계이며 틈이라고 생각하 고 어떤 특정한 가치들을 상실한 부유하는 대상들의 집합장소라고 여긴 다. 그리고 이 가치들을 결국 변화의 개체가 될, 이주의 대상이 될 풍경 들로 바라본다. 작가는 거주하는 장소의 경계성을 규정하고 경계의 안 과 밖, 나아가 작가와 풍경 사이의 그림이라는 임의의 경계(막)를 통해 서 대상에 대한 간섭을 시도하는 것은 물론, 그림과 풍경을 겹침으로 써 장면을 혼돈다.

안상훈 AHN Sanghoon



롤링 드로잉 Rolling Drawing dimensions variable, Mixed Media on Paper, 2017

<롤링드로잉>은 작가 안상훈이 지난 2017년 3월부터 11월까지 약 9개월간 독일 베를린에서 활동하는 Nis과 드로잉 편지를 주고받은 프 로젝트의 기록이다. 작가는 인터넷플랫폼에 머물며 독일 유학생이 었던 작가에게 이별과 만남, 슬픔과 설렘의 공간이었던 인천과 인천공 항의 기억을 담아 인천과 베를린을 왕래하는 우편 드로잉을 주고받았 다. 그는 주고받은 드로잉이 모여 '서서히 완성되는 회화'로 시간과 장 소의 확장을 시도해 보고자 한다.

안상훈은 순수 드로잉 요소들을 가지고 행위의 과정과 우연성에 집중 한 회화작업을 선보여 왔다. 그는 캔버스나 종이 위에 그리는 행위를 통해 드러나는 '과정'과 무형의 이미지에 대한 시각적 기억과 경험이 개입된 '결정choice' 자체에 주목하며 회화의 본질에 대해 끊임없이 질문을 던진다.

장서영 CHANG Seo Young



장서영 CHANG Seo Young 150×256cm, 3min 7sec, Dimensions Variable, 45 Painting images(Video), 2017

장서영은 인간의 존재론적이거나 실존적인 서사가 강한 내용에서부 터 현실과 비현실, 갈등과 대립 등 인간이 인간과 관계를 맺고 살아가 면서 파생되는 여러 가지 문제까지 폭넓은 관점을 담는다. 작가의 작 품은 드로잉 또는 회화가 움직임이 변화하는 영상화이나 영성드로잉 작업으로 완성되며 영상과 회화가 하나의 작업인 동시에 개발적이기 도 하다. <돌발> (Unpredictable)은 작가의 사소하지만 뚜렷한 의식 으로 남아있는 일상의 일들과 관련된 내용을 포함하여, 삶의 실존적 문제들을 인간의 서사서-역사, 종교, 문화 등-과 결부시켜 작가의 시 각과 세계 안에서 제시하고 드러내어 관객과 교류하고 소통하려 한다.

장서영은 인간의 존재론적이거나 실존적인 서사가 강한 내용에서부 터 현실과 비현실, 갈등과 대립 등 인간이 인간과 관계를 맺고 살아가 면서 파생되는 여러 가지 문제까지 폭넓은 관점을 담는다. 작가의 작 품은 드로잉 또는 회화가 움직임이 변화하는 영상화이나 영성드로잉 작업으로 완성되며 영상과 회화가 하나의 작업인 동시에 개발적이기 도 하다. <돌발> (Unpredictable)은 작가의 사소하지만 뚜렷한 의식 으로 남아있는 일상의 일들과 관련된 내용을 포함하여, 삶의 실존적 문제들을 인간의 서사서-역사, 종교, 문화 등-과 결부시켜 작가의 시 각과 세계 안에서 제시하고 드러내어 관객과 교류하고 소통하려 한다.

박승순 PARK Seungsoon



뉴로스케이프 in 인천 NEUROSCAPE in Incheon Single channel Video, 2ch Sound, Deep learning algorithm, 2017

박승순은 사운드, 뉴미디어 작가로 음악을 매개로 인간이 우주 또는 자연과 상호작용할 수 있는 방법에 대하여 연구와 작업을 이어오고 있 다. 작가는 최근 연구 및 작품개발에 성공한 <NEUROSCAPE> 시스템 에 인천, 판소리, 카셀 등 총 3개의 도시풍경을 적용하여 인공지능이 감상하고 재구성한 <뉴로스케이프 in 인천>과 <뉴로스케이프 in 판 소리/카셀> 두개의 영상 및 사운드 작품을 선보인다. <NEUROSCAPE>는 Neuro(신경)와 Landscape(풍경)의 합성어, 인 공신경망에 의해 재구성된 기억-풍경을 의미한다. 작가는 알고리즘계 발차 이중필라와 협업을 통해 자연 또는 도시풍경이미지를 인공지능 알고리즘으로 분석한 후 이에 상응하는 사운드/이미지를 자동으로 연 동하는 시스템을 개발하여, 미디어 인스톨레이션으로 구현한 바 있다. 작가는 이 과정에서 인공지능 알고리즘이 인간의 감각을 확장할 가 능성과 동시에 여전히 수많은 오류를 지니고 있다는 알면성을 발견하였 고, 인공지능의 황상에서 벗어나 '인간이 기술을 어떻게 바라보고 활 용할 수 있는지'에 관한 근본적인 질문을 던지고자 한다.

Until your name is called
26min 23sec, single-channel video, 2017

장서영은 사회 구조 안에서 없는 것처럼 취급되는 것을, 바깥사적이기 에 무효화되는 것들에 주목하며 존재 형태와 현실에 대한 영상, 텍스 트, 설치작업을 진행해 왔다. 작가는 주로 고유한 실재와는 무관하게 외부 조건에 의해서 존재의 양태와 형태가 다르게 측정되고, 있음과 없 음 사이에서 애매하게 진동하는 주제들을 다룬다. <Until your name is called> 영상에 등장하는 무용수는 준비 상태만을 반복하고 동작의 완료 지점은 보이지 않으며 배경으로 보이는 무대는 영외로 완성되지 않는다. 영상 작업 안의 두 화면은 미려 효과로 구성 되는데, 작가는 어떤 면에 본격적으로 착수하지 않는 기다림만이 보여 지는 상황, 표면에서 미끄러지며 안쪽으로는 진입할 수 없는 상황을 보여준다. <Keep calm and wait>는 세 개의 문장이 두 개씩 짝을 이루 어 끝없이 반복되는 형태로 이름이 누락된 대가자 명단에서 호명을 기 다리는 모순적인 상황을 연출한다. 작품은 장면과 장면, 텍스트와 사운드, 작업이 제시되는 환경 등을 바탕으로 관람객에게 총체적인 감각 의 전환을 불러일으킨다.

정석희 JUNG Seok-Hee



들불 Fire on Wild 150×256cm, 3min 7sec, Dimensions Variable, 45 Painting images(Video), 2017

정석희는 인간의 존재론적이거나 실존적인 서사가 강한 내용에서부 터 현실과 비현실, 갈등과 대립 등 인간이 인간과 관계를 맺고 살아가 면서 파생되는 여러 가지 문제까지 폭넓은 관점을 담는다. 작가의 작 품은 드로잉 또는 회화가 움직임이 변화하는 영상화이나 영성드로잉 작업으로 완성되며 영상과 회화가 하나의 작업인 동시에 개발적이기 도 하다. <돌발> (Unpredictable)은 작가의 사소하지만 뚜렷한 의식 으로 남아있는 일상의 일들과 관련된 내용을 포함하여, 삶의 실존적 문제들을 인간의 서사서-역사, 종교, 문화 등-과 결부시켜 작가의 시 각과 세계 안에서 제시하고 드러내어 관객과 교류하고 소통하려 한다.

정석희는 인간의 존재론적이거나 실존적인 서사가 강한 내용에서부 터 현실과 비현실, 갈등과 대립 등 인간이 인간과 관계를 맺고 살아가 면서 파생되는 여러 가지 문제까지 폭넓은 관점을 담는다. 작가의 작 품은 드로잉 또는 회화가 움직임이 변화하는 영상화이나 영성드로잉 작업으로 완성되며 영상과 회화가 하나의 작업인 동시에 개발적이기 도 하다. <돌발> (Unpredictable)은 작가의 사소하지만 뚜렷한 의식 으로 남아있는 일상의 일들과 관련된 내용을 포함하여, 삶의 실존적 문제들을 인간의 서사서-역사, 종교, 문화 등-과 결부시켜 작가의 시 각과 세계 안에서 제시하고 드러내어 관객과 교류하고 소통하려 한다.

정석희는 인간의 존재론적이거나 실존적인 서사가 강한 내용에서부 터 현실과 비현실, 갈등과 대립 등 인간이 인간과 관계를 맺고 살아가 면서 파생되는 여러 가지 문제까지 폭넓은 관점을 담는다. 작가의 작 품은 드로잉 또는 회화가 움직임이 변화하는 영상화이나 영성드로잉 작업으로 완성되며 영상과 회화가 하나의 작업인 동시에 개발적이기 도 하다. <돌발> (Unpredictable)은 작가의 사소하지만 뚜렷한 의식 으로 남아있는 일상의 일들과 관련된 내용을 포함하여, 삶의 실존적 문제들을 인간의 서사서-역사, 종교, 문화 등-과 결부시켜 작가의 시 각과 세계 안에서 제시하고 드러내어 관객과 교류하고 소통하려 한다.

정석희는 인간의 존재론적이거나 실존적인 서사가 강한 내용에서부 터 현실과 비현실, 갈등과 대립 등 인간이 인간과 관계를 맺고 살아가 면서 파생되는 여러 가지 문제까지 폭넓은 관점을 담는다. 작가의 작 품은 드로잉 또는 회화가 움직임이 변화하는 영상화이나 영성드로잉 작업으로 완성되며 영상과 회화가 하나의 작업인 동시에 개발적이기 도 하다. <돌발> (Unpredictable)은 작가의 사소하지만 뚜렷한 의식 으로 남아있는 일상의 일들과 관련된 내용을 포함하여, 삶의 실존적 문제들을 인간의 서사서-역사, 종교, 문화 등-과 결부시켜 작가의 시 각과 세계 안에서 제시하고 드러내어 관객과 교류하고 소통하려 한다.

정석희는 인간의 존재론적이거나 실존적인 서사가 강한 내용에서부 터 현실과 비현실, 갈등과 대립 등 인간이 인간과 관계를 맺고 살아가 면서 파생되는 여러 가지 문제까지 폭넓은 관점을 담는다. 작가의 작 품은 드로잉 또는 회화가 움직임이 변화하는 영상화이나 영성드로잉 작업으로 완성되며 영상과 회화가 하나의 작업인 동시에 개발적이기 도 하다. <돌발> (Unpredictable)은 작가의 사소하지만 뚜렷한 의식 으로 남아있는 일상의 일들과 관련된 내용을 포함하여, 삶의 실존적 문제들을 인간의 서사서-역사, 종교, 문화 등-과 결부시켜 작가의 시 각과 세계 안에서 제시하고 드러내어 관객과 교류하고 소통하려 한다.

정석희는 인간의 존재론적이거나 실존적인 서사가 강한 내용에서부 터 현실과 비현실, 갈등과 대립 등 인간이 인간과 관계를 맺고 살아가 면서 파생되는 여러 가지 문제까지 폭넓은 관점을 담는다. 작가의 작 품은 드로잉 또는 회화가 움직임이 변화하는 영상화이나 영성드로잉 작업으로 완성되며 영상과 회화가 하나의 작업인 동시에 개발적이기 도 하다. <돌발> (Unpredictable)은 작가의 사소하지만 뚜렷한 의식 으로 남아있는 일상의 일들과 관련된 내용을 포함하여, 삶의 실존적 문제들을 인간의 서사서-역사, 종교, 문화 등-과 결부시켜 작가의 시 각과 세계 안에서 제시하고 드러내어 관객과 교류하고 소통하려 한다.

정석희는 인간의 존재론적이거나 실존적인 서사가 강한 내용에서부 터 현실과 비현실, 갈등과 대립 등 인간이 인간과 관계를 맺고 살아가 면서 파생되는 여러 가지 문제까지 폭넓은 관점을 담는다. 작가의 작 품은 드로잉 또는 회화가 움직임이 변화하는 영상화이나 영성드로잉 작업으로 완성되며 영상과 회화가 하나의 작업인 동시에 개발적이기 도 하다. <돌발> (Unpredictable)은 작가의 사소하지만 뚜렷한 의식 으로 남아있는 일상의 일들과 관련된 내용을 포함하여, 삶의 실존적 문제들을 인간의 서사서-역사, 종교, 문화 등-과 결부시켜 작가의 시 각과 세계 안에서 제시하고 드러내어 관객과 교류하고 소통하려 한다.

서영주 SEO Youngjoo



뉴로스케이프 in 인천 NEUROSCAPE in Incheon Single channel Video, 2ch Sound, Deep learning algorithm, 2017

박승순은 사운드, 뉴미디어 작가로 음악을 매개로 인간이 우주 또는 자연과 상호작용할 수 있는 방법에 대하여 연구와 작업을 이어오고 있 다. 작가는 최근 연구 및 작품개발에 성공한 <NEUROSCAPE> 시스템 에 인천, 판소리, 카셀 등 총 3개의 도시풍경을 적용하여 인공지능이 감상하고 재구성한 <뉴로스케이프 in 인천>과 <뉴로스케이프 in 판 소리/카셀> 두개의 영상 및 사운드 작품을 선보인다. <NEUROSCAPE>는 Neuro(신경)와 Landscape(풍경)의 합성어, 인 공신경망에 의해 재구성된 기억-풍경을 의미한다. 작가는 알고리즘계 발차 이중필라와 협업을 통해 자연 또는 도시풍경이미지를 인공지능 알고리즘으로 분석한 후 이에 상응하는 사운드/이미지를 자동으로 연 동하는 시스템을 개발하여, 미디어 인스톨레이션으로 구현한 바 있다. 작가는 이 과정에서 인공지능 알고리즘이 인간의 감각을 확장할 가 능성과 동시에 여전히 수많은 오류를 지니고 있다는 알면성을 발견하였 고, 인공지능의 황상에서 벗어나 '인간이 기술을 어떻게 바라보고 활 용할 수 있는지'에 관한 근본적인 질문을 던지고자 한다.

서영주는 <피플레이 2017 The P play2017> 200×200×200cm, 20min, short film, installation, 2017

서영주는 <피플레이 2017>에서 추위를 통해 역설적으로 비참한 존재 가 스스로 싸일이 되어 여러 손에 새겨 새로이 만개한 그녀를 전면 에 내세워 관객과 대면한다. 그녀(외피는 종이인형)와 작가는 주제와 객체로서의 위상을 선택적으로 뒤바꾸어 주동적, 피동적 피로맨스를 펼치고 이를 영상에 담았다. 서영주는 배우이자 액터(actor)로 인형 P=Pepper)를 통해 일상을 드러내고 재해석한다. 작가는 인형과 배 우들이 나열하는 움직임의 바라보며 포착되는 장면들을 통해 개개인 의 서사를 발견하고, 각자의 내면과 마주하길 바란다. 그 과정 안에서 나와 나, 각자가 서로가 마주하며 하나가 되는 지점, 깊은 내면으로 부 러의 공명을 유도하고 있다. <피플레이 프로젝트 2017>은 인천에서 진행했던 '제보전, 오아시스 카페' '음악친 워크숍' 등 많은 참여자와 진행된 몸짓 해프닝들을 담아 다뤄지지 않은 몸짓이라는 테마로 구 성한 영상이다.

정아롱 JUNG Arong



유니콘 Unicorn 10.5×10.5cm, Egg Tempera on Epoxy Molding Compound, 2017

정아롱은 개인사적 이야기와 현실 너머에 있는 기억, 환상, 또는 상상이 뒤섞인 세계를 그린다. 작가는 회화뿐만 아니라 예그 템페라와 메 탈 포인팅 드로잉과 같은 고전 기법을 사용하기도 한다. 전시된 작품 은 8개의 시리즈 작업으로 예측치 돌림 캠퍼드 위에 예그 템페라 기 법을 사용하여 제작되었다. 작가는 현대미술 이전 대가들의 작업을 보 았을 때 느끼는 감동이 어디에서 오는가에 대해 고민한다 기술적 측면 의 중요성을 깨달았고 어디에서 작업에 임했던 연금술사적 태도를 모 방하고 싶어 고전 그림인 예그 템페라를 연구해 작업에 적용해보기 시 작했다. 작가는 일상과 현실 너머에 있는 아름답고 신비로운 세계를 순바닥만 한 매우 작은 크기로 세밀하게 그어, 보는 사람마다 보다 가 까이 다가와 그림 한 장 한 점을 집중해서 보기 바란다고 말한다.

들불 Fire on Wild 150×256cm, 3min 7sec, Dimensions Variable, 45 Painting images(Video), 2017

정석희는 인간의 존재론적이거나 실존적인 서사가 강한 내용에서부 터 현실과 비현실, 갈등과 대립 등 인간이 인간과 관계를 맺고 살아가 면서 파생되는 여러 가지 문제까지 폭넓은 관점을 담는다. 작가의 작 품은 드로잉 또는 회화가 움직임이 변화하는 영상화이나 영성드로잉 작업으로 완성되며 영상과 회화가 하나의 작업인 동시에 개발적이기 도 하다. <돌발> (Unpredictable)은 작가의 사소하지만 뚜렷한 의식 으로 남아있는 일상의 일들과 관련된 내용을 포함하여, 삶의 실존적 문제들을 인간의 서사서-역사, 종교, 문화 등-과 결부시켜 작가의 시 각과 세계 안에서 제시하고 드러내어 관객과 교류하고 소통하려 한다.

정석희는 인간의 존재론적이거나 실존적인 서사가 강한 내용에서부 터 현실과 비현실, 갈등과 대립 등 인간이 인간과 관계를 맺고 살아가 면서 파생되는 여러 가지 문제까지 폭넓은 관점을 담는다. 작가의 작 품은 드로잉 또는 회화가 움직임이 변화하는 영상화이나 영성드로잉 작업으로 완성되며 영상과 회화가 하나의 작업인 동시에 개발적이기 도 하다. <돌발> (Unpredictable)은 작가의 사소하지만 뚜렷한 의식 으로 남아있는 일상의 일들과 관련된 내용을 포함하여, 삶의 실존적 문제들을 인간의 서사서-역사, 종교, 문화 등-과 결부시켜 작가의 시 각과 세계 안에서 제시하고 드러내어 관객과 교류하고 소통하려 한다.

정석희는 인간의 존재론적이거나 실존적인 서사가 강한 내용에서부 터 현실과 비현실, 갈등과 대립 등 인간이 인간과 관계를 맺고 살아가 면서 파생되는 여러 가지 문제까지 폭넓은 관점을 담는다. 작가의 작 품은 드로잉 또는 회화가 움직임이 변화하는 영상화이나 영성드로잉 작업으로 완성되며 영상과 회화가 하나의 작업인 동시에 개발적이기 도 하다. <돌발> (Unpredictable)은 작가의 사소하지만 뚜렷한 의식 으로 남아있는 일상의 일들과 관련된 내용을 포함하여, 삶의 실존적 문제들을 인간의 서사서-역사, 종교, 문화 등-과 결부시켜 작가의 시 각과 세계 안에서 제시하고 드러내어 관객과 교류하고 소통하려 한다.

정석희는 인간의 존재론적이거나 실존적인 서사가 강한 내용에서부 터 현실과 비현실, 갈등과 대립 등 인간이 인간과 관계를 맺고 살아가 면서 파생되는 여러 가지 문제까지 폭넓은 관점을 담는다. 작가의 작 품은 드로잉 또는 회화가 움직임이 변화하는 영상화이나 영성드로잉 작업으로 완성되며 영상과 회화가 하나의 작업인 동시에 개발적이기 도 하다. <돌발> (Unpredictable)은 작가의 사소하지만 뚜렷한 의식 으로 남아있는 일상의 일들과 관련된 내용을 포함하여, 삶의 실존적 문제들을 인간의 서사서-역사, 종교, 문화 등-과 결부시켜 작가의 시 각과 세계 안에서 제시하고 드러내어 관객과 교류하고 소통하려 한다.

정석희는 인간의 존재론적이거나 실존적인 서사가 강한 내용에서부 터 현실과 비현실, 갈등과 대립 등 인간이 인간과 관계를 맺고 살아가 면서 파생되는 여러 가지 문제까지 폭넓은 관점을 담는다. 작가의 작 품은 드로잉 또는 회화가 움직임이 변화하는 영상화이나 영성드로잉 작업으로 완성되며 영상과 회화가 하나의 작업인 동시에 개발적이기 도 하다. <돌발> (Unpredictable)은 작가의 사소하지만 뚜렷한 의식 으로 남아있는 일상의 일들과 관련된 내용을 포함하여, 삶의 실존적 문제들을 인간의 서사서-역사, 종교, 문화 등-과 결부시켜 작가의 시 각과 세계 안에서 제시하고 드러내어 관객과 교류하고 소통하려 한다.

정석희는 인간의 존재론적이거나 실존적인 서사가 강한 내용에서부 터 현실과 비현실, 갈등과 대립 등 인간이 인간과 관계를 맺고 살아가 면서 파생되는 여러 가지 문제까지 폭넓은 관점을 담는다. 작가의 작 품은 드로잉 또는 회화가 움직임이 변화하는 영상화이나 영성드로잉 작업으로 완성되며 영상과 회화가 하나의 작업인 동시에 개발적이기 도 하다. <돌발> (Unpredictable)은 작가의 사소하지만 뚜렷한 의식 으로 남아있는 일상의 일들과 관련된 내용을 포함하여, 삶의 실존적 문제들을 인간의 서사서-역사, 종교, 문화 등-과 결부시켜 작가의 시 각과 세계 안에서 제시하고 드러내어 관객과 교류하고 소통하려 한다.

정석희는 인간의 존재론적이거나 실존적인 서사가 강한 내용에서부 터 현실과 비현실, 갈등과 대립 등 인간이 인간과 관계를 맺고 살아가 면서 파생되는 여러 가지 문제까지 폭넓은 관점을 담는다. 작가의 작 품은 드로잉 또는 회화가 움직임이 변화하는 영상화이나 영성드로잉 작업으로 완성되며 영상과 회화가 하나의 작업인 동시에 개발적이기 도 하다. <돌발> (Unpredictable)은 작가의 사소하지만 뚜렷한 의식 으로 남아있는 일상의 일들과 관련된 내용을 포함하여, 삶의 실존적 문제들을 인간의 서사서-역사, 종교, 문화 등-과 결부시켜 작가의 시 각과 세계 안에서 제시하고 드러내어 관객과 교류하고 소통하려 한다.

앤드씨어터 A.N.D. Theatre



뉴로스케이프 in 인천 NEUROSCAPE in Incheon Single channel Video, 2ch Sound, Deep learning algorithm, 2017

박승순은 사운드, 뉴미디어 작가로 음악을 매개로 인간이 우주 또는 자연과 상호작용할 수 있는 방법에 대하여 연구와 작업을 이어오고 있 다. 작가는 최근 연구 및 작품개발에 성공한 <NEUROSCAPE> 시스템 에 인천, 판소리, 카셀 등 총 3개의 도시풍경을 적용하여 인공지능이 감상하고 재구성한 <뉴로스케이프 in 인천>과 <뉴로스케이프 in 판 소리/카셀> 두개의 영상 및 사운드 작품을 선보인다. <NEUROSCAPE>는 Neuro(신경)와 Landscape(풍경)의 합성어, 인 공신경망에 의해 재구성된 기억-풍경을 의미한다. 작가는 알고리즘계 발차 이중필라와 협업을 통해 자연 또는 도시풍경이미지를 인공지능 알고리즘으로 분석한 후 이에 상응하는 사운드/이미지를 자동으로 연 동하는 시스템을 개발하여, 미디어 인스톨레이션으로 구현한 바 있다. 작가는 이 과정에서 인공지능 알고리즘이 인간의 감각을 확장할 가 능성과 동시에 여전히 수많은 오류를 지니고 있다는 알면성을 발견하였 고, 인공지능의 황상에서 벗어나 '인간이 기술을 어떻게 바라보고 활 용할 수 있는지'에 관한 근본적인 질문을 던지고자 한다.

피플레이 2017 The P play2017 200×200×200cm, 20min, short film, installation, 2017

서영주는 <피플레이 2017>에서 추위를 통해 역설적으로 비참한 존재 가 스스로 싸일이 되어 여러 손에 새겨 새로이 만개한 그녀를 전면 에 내세워 관객과 대면한다. 그녀(외피는 종이인형)와 작가는 주제와 객체로서의 위상을 선택적으로 뒤바꾸어 주동적, 피동적 피로맨스를 펼치고 이를 영상에 담았다. 서영주는 배우이자 액터(actor)로 인형 P=Pepper)를 통해 일상을 드러내고 재해석한다. 작가는 인형과 배 우들이 나열하는 움직임의 바라보며 포착되는 장면들을 통해 개개인 의 서사를 발견하고, 각자의 내면과 마주하길 바란다. 그 과정 안에서 나와 나, 각자가 서로가 마주하며 하나가 되는 지점, 깊은 내면으로 부 러의 공명을 유도하고 있다. <피플레이 프로젝트 2017>은 인천에서 진행했던 '제보전, 오아시스 카페' '음악친 워크숍' 등 많은 참여자와 진행된 몸짓 해프닝들을 담아 다뤄지지 않은 몸짓이라는 테마로 구 성한 영상이다.

앤드씨어터는 아날로그적 감성과 새로운 상상력으로 세상과 관객 사 이의 이물제가 되고자 하는 그룹이다. 최근에는 존재 이유를 파헤치 는, 진실을 드러내는, 지속해야 할 가치를 공유하는, 세상의 부조리함 을 고발하는 작업들을 해오고 있다. 이번엔 선보이는 <실재의 확보: 시물라시옹 4단계>는 감각하는 것들을 재료화하고 자신의 몸과 개인 실의 사사를 극강으로 옮겨 놓는 '누 다큐멘타리' 연극이다. 작가는 극 을 통해 적통, 사이버, 원본보다 더 원본 같은 기체들로 이루어진 가상 세계 'Hyperrealism'과 가상이 상상이 결합된 환경이 아닌 현실과 매 우 밀착된 현실의 연장선 모순인 'Inter reality'로 나누어 우리가 살아 가는 이 사회에 대한 물음을 갖고 이야기한다.
- 참여예술가: 고희진, 권근영, 김재민이, 박소유, 엄지희, 오석근, 전 민호, 전윤환, 홍재민
- 공연일자: 2017, 11, 14(화)~11,15(목), 19시, 인터넷플랫폼 C동 공연장

정혜정 JUNG Haejung

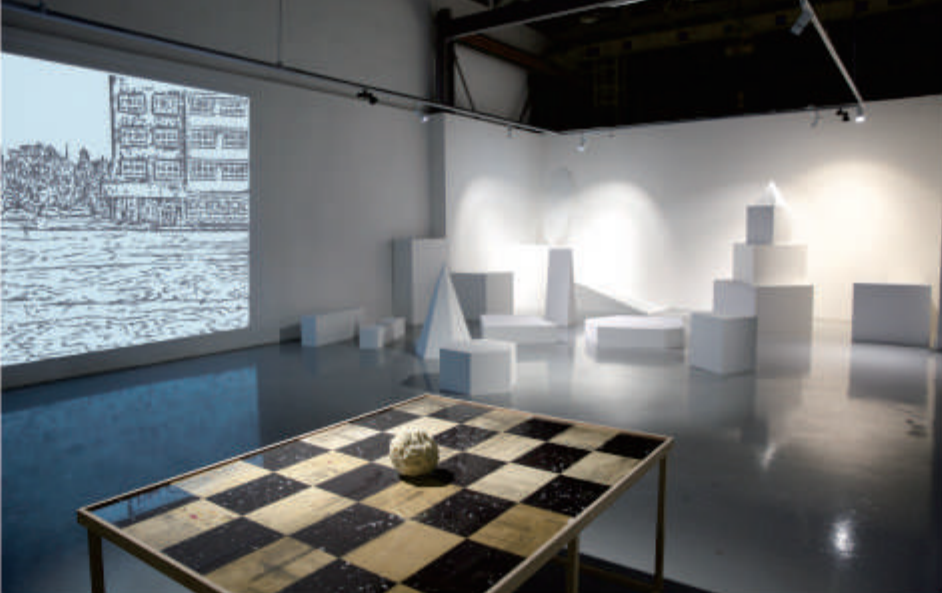


그림 뱀 그림을 위하여 For subtracted Art from Art 300×300×250cm, 4min, 3channel video, installation, 2017

정혜정은 머물렀던 장소에 대한 감각에서 출발한 다양한 소재와 매시 지들을 재해석하는 작업을 진행한다. <그림 뱀 그림을 위하여>는 '100퍼센트의 완벽함 그림'이라는 이상을 꿈꾸며 그 목표에 다가가기 위해 벌어지는 상황과 틈새들에 관한 작업이다. 작업은 세 가지 축을 가지고 동시에 진행된다. 인천예술고등학교 1학년 학생들이 자신의 일상을 찍은 동영상들 손으로 그린 애니메이션, 더 이상 쓸 수 없을 만큼 얇아진 풍당연필 등의 버려지기 앞보 작전의 재료를 통해 만든 것 을 고무로 캐스팅하여 공놀이 하는 영상, 그림 그리며 발생하는 욕박 욕박, 사각사각, 툭-툭- 툭- 등의 소리를 녹음하고 그것을 보아소 퍼포머 가 입으로 다시 발생시켜서 나는 소리를 연주한 공연을 촬영한 영상으 로 발표된다. 이들은 100퍼센트의 그림이라는 목적지를 향해 매일매 일을 연마하는 과정을 다룬다. 그 과정 안에서 축적되고, 해로운 사라 지고 버려지는 것을, 흩어진 것들을 작업 안에 재배열한다. 작가는 기 존의 세계에 대한 법칙들을 뒤론했고, 재목록화시켜 새로운 규칙들을 재배열하는 것에 관심을 가지고 개인과 세계 사이에 새로운 틈을 만 들 고 그 균열과 틈을 통해서 무한하게 계속될 세계를 만들고자 한다.

작가는 인터넷플랫폼에 머무는 동안 마치 카다만 영화세트장 안 에 들어와 있는 느낌을 받았다고 한다. <바깥의 바깥>은 작가의 이러 한 기억, 느낌에서 시작된 작업이다. 인터넷플랫폼이 위치한 중국 일대는 화려하고 빠르게 장악된 중국풍의 차이나타운, 나무로 지어진 일 본식 건축이 모여 어는 골목, 화려한 네온사인등과 알 수 없는 넘새로 가 득한 신도시장까지, 이곳은 작가에게 특색 있는 무대 세트장으로 느껴 졌다고 한다. 작가는 관광재, 현지인, 이주민 등 다양한 사람들이 살아 가는 일상의 부분들을 캡처하고 이를 무대화하였다. 관람객은 드통 스 튜디오 바깥에 두 계단을 타고 올라와 창문 바깥에서 내부의 무대화된 바깥세계를 보게 될 것이다. <바깥의 바깥>은 작가 작업상에 난 작은 창문에 계단을 설치해 내부와 외부를 즉각적으로 연결해주는 통로를 만든 작업으로 작업실이라는 내부 공간으로 바깥을 불러들여, 안과 밖 의 개념을 해체해 보고자 한다.

정혜정은 머물렀던 장소에 대한 감각에서 출발한 다양한 소재와 매시 지들을 재해석하는 작업을 진행한다. <그림 뱀 그림을 위하여>는 '100퍼센트의 완벽함 그림'이라는 이상을 꿈꾸며 그 목표에 다가가기 위해 벌어지는 상황과 틈새들에 관한 작업이다. 작업은 세 가지 축을 가지고 동시에 진행된다. 인천예술고등학교 1학년 학생들이 자신의 일상을 찍은 동영상들 손으로 그린 애니메이션, 더 이상 쓸 수 없을 만큼 얇아진 풍당연필 등의 버려지기 앞보 작전의 재료를 통해 만든 것 을 고무로 캐스팅하여 공놀이 하는 영상, 그림 그리며 발생하는 욕박 욕박, 사각사각, 툭-툭- 툭- 등의 소리를 녹음하고 그것을 보아소 퍼포머 가 입으로 다시 발생시켜서 나는 소리를 연주한 공연을 촬영한 영상으 로 발표된다. 이들은 100퍼센트의 그림이라는 목적지를 향해 매일매 일을 연마하는 과정을 다룬다. 그 과정 안에서 축적되고, 해로운 사라 지고 버려지는 것을, 흩어진 것들을 작업 안에 재배열한다. 작가는 기 존의 세계에 대한 법칙들을 뒤론했고, 재목록화시켜 새로운 규칙들을 재배열하는 것에 관심을 가지고 개인과 세계 사이에 새로운 틈을 만 들 고 그 균열과 틈을 통해서 무한하게 계속될 세계를 만들고자 한다.