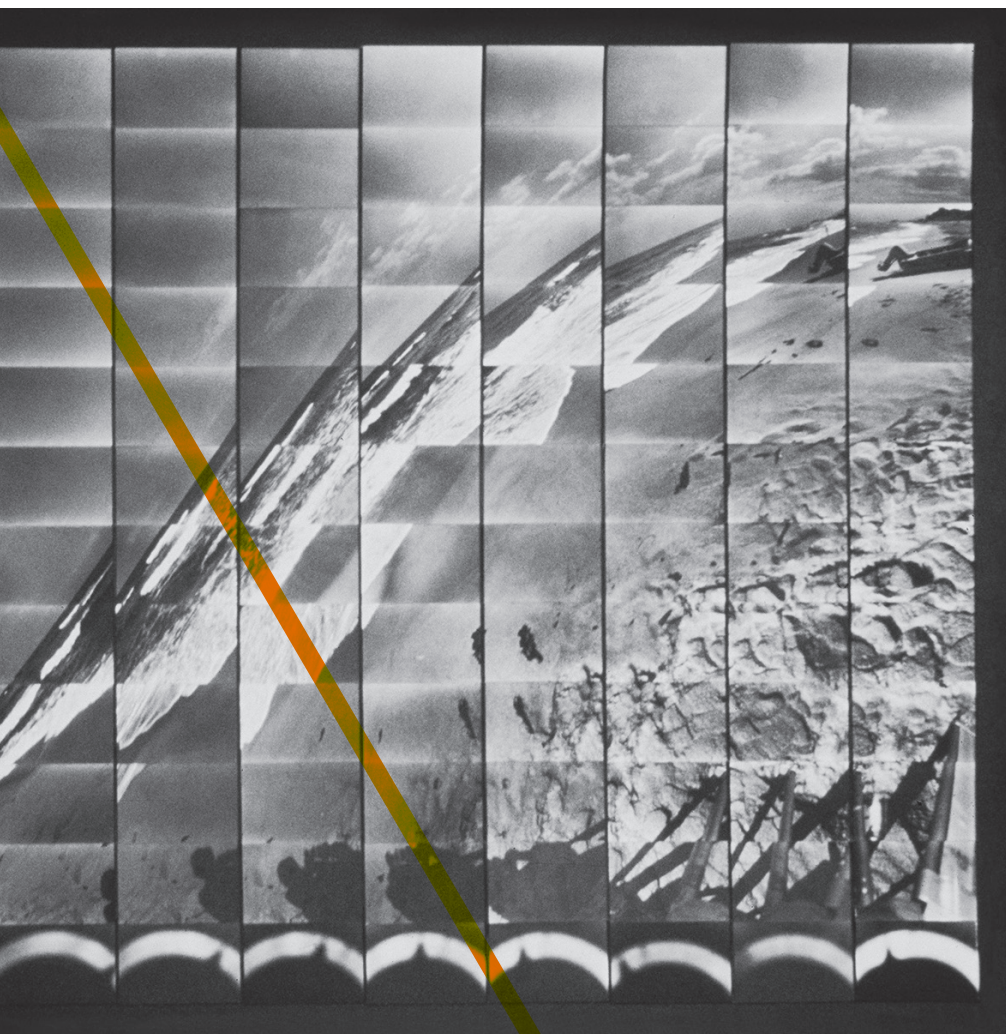




서울미디어시티비엔날레 소식지
2022년 7월호

독해

작가 이규철은 생전에 구형의 상으로 보고 감각하는 세상을 〈공간과 시지각〉이라고 부르며 자신의 작업 세계를 설명하는 주요 개념으로 발전시켰다. 졸업한지 12년만에 마련된 첫 개인전(관훈미술관, 1988)에서 작가는 사진-조각이라는 형태의 작품들을 통해 작가가 고유하게 보고 표현한 세상을 소개했다. 이 작품들은 나무로 만든 육면체 박스 형상에 음각으로 움푹 들어간 반구체를 만들고, 그 표면을 사진으로 감싸 둥글게 보이는 세상을 재현한 것이었다. 작품은 사실상 다면체로 이루어져 있다. 그리고 둥글게 보이는 다면체에 맞춰 재단된 이미지가 촘촘하게 모여 하나의 입체적인 표면을 구성한다. 첫 눈에는 그 꼼꼼한 손길로 만들어진 물질적 완결성에 감탄하게 되지만, 더 큰 놀라움은 작품이 재현하는 풍경을 찬찬히 보고 또 보면서 그가 말하는 둥근 세상을 감각하고 그와 얽힌 내용들을 하나씩 알아가는 경험에 있다.

작가는 정글짐, 하늘, 파도, 도심, 경복궁, 63빌딩, 산 골짜기와 능선, 축구장, 바위섬 등 몇 가지 대상을 반복적이면서 다양한 방식으로 변주하며 공간과 시지각의 세계를 연구했다. 이 연구의 중심에는 우리의 눈, 아니 더 정확히는 동공이 있다. 동공은 눈의 중심부에 있는 검은 구멍으로, 다른 말로는 홍채(눈동자)라고도 부른다. 눈동자로 빛이 들어가 상이 맺히고, 수정체가 초점을 맞추어서, 시신경을 통해 이미지에 관한 정보가 전달되는 광학의 원리는 사진기가 이미지를 재현하는 방식과 유사하다. 그런데 작가는 여기에 한 가지 가설을 추가한다. 만약 우리의 눈이 우리의 몸을 둘러싼 공간을 둥글게 지각한다면? 만약 우리가 그동안 재현해 온 방식의 한계를 벗어날 수 있다면? 그리고 만약 우리가 보는 세상을 ‘구형의 상’으로 환원할 수 있다면?

이러한 가설을 입증하기 위한 작가적 연구는 여러 단계를 거쳐 진행된다. 작가는 우선 ‘나’와 세상의 관계를 인지하는 방법의 하나로 ‘나’라는 현존을 나의 밖에서 입체적으로 보고 재현하기에 관해 고민했다. 그리고 눈의 동공이 되는 사진기 속 중심점을 설정하고 360도로 회전하는 삼발이에 사진기를 연결하여 사진기의 중심축을 둘러싼 둥근 공간을 기록했다. 이렇게 평면의 종이에 인화한 이미지는 다양한 형태의 다면체를 감싸면서 다시 구형의 상으로 전환된다. 그런데 이러한 전환(혹은 환원)에는 반구나 구와 같은 입면에서의 구상도 있지만, 평면 이미지를 입면처럼 보이게 하는 방식도 있었다. 조금씩 시점이 다른 수 백장의 사진을 격자로 배치해서 하나의 화면으로 구상한 평면 이미지가 움직이지는 않지만, 우리의 지각을 움직이는 ‘무빙 이미지’로 바뀌어 전달되는 것이다.

나아가 그의 연구는 눈의 중심점에서 세상의 중심점에 관한 생각으로 옮겨간다. 우리가 재현하는 이미지에서 수직과 수평의 세계는 지구 중심점과 어떤 관계를 가지며 어떻게 작동하는가? 이미지로 재현되는 저 풍경 너머의 수평선은 문자 그대로 지구의 중력과 직각을 이루는 것일까? 수평선이 기울면 지구의 중심도 옮겨가는가? 이렇게 작가의 사고는 나로부터

출발했지만 점차 함께 하는 세상 만물과의 관계를 하나씩 짚어보고 그 진리를 탐구하는 방향으로 진행된다. 1988년부터 1994년까지 7년이라는 짧은 시간 동안 소개된 〈공간과 시지각〉 연작은 그의 눈이 ‘보는’ 세상을 재현하고 있다. 작가의 논리에 따르면 그의 작품들은 그의 눈에 비치는 둥근 세상을 재현하고 있다. 그리고 이러한 개념의 경험은 결국 내가 작품을 보는 것이 아니라, 이규철이 나를 보는 것으로 귀결된다.

많은 현대미술 작품은 우리가 흔히 사변적이거나 추상적이라고 여기는 형이상학적인 질문들을 품고 있다. 그러나 이 질문들은 늘 왜? 라는 짧은 물음과 같은 호기심에서 출발한다. 이규철의 작품 역시도 왜 둥글게 보이는지를 찾고, 왜 존재하는지를 알기 위해 보는 것 너머의 본질적 존재와 초월적인 현상에 관한 자신만의 주장을 세우고 그 답을 찾아가는 연구의 결과물이다. 미술 작품을 ‘읽는’ 즐거움은 이와 같은 작가적 사유와 상상을 쫓아가며, 그의 주장에 공감하거나, 그것을 의심하면서도, 그것 덕분에 세상을 다른 눈으로 바라보는 그 순간에 가까이 있다.



↑ 이규철, 〈공간과 시지각〉 전시 기록
연도 및 크기 미상
사진: 개인 소장가 제공

데이터 읽는 방법

열네 번의 《서울미디어시티비엔날레》가 열리는 동안, 작가 722명/팀이 이 비엔날레를 거쳐갔다. 그중에서 가장 적은 작가 수는 제1회 도시와 영상 《1988-2002》(1996)에 참여한 27명/팀이다. 그리고 가장 많은 작가 수는 미디어_시티 서울 2000 《도시: 0과 1 사이》에 참여한 93명/팀이다. 지난 25년간의 통계에 따르면 《서울미디어시티비엔날레》에는 평균적으로 매회 53명/팀의 작가들이 참여한 셈이 된다.

비엔날레라는 국제행사의 성격을 중심으로 데이터를 살펴보면 전체 참여 작가 중에서 해외 작가는 420명/팀으로 국내작가 295명/팀보다 125명/팀 더 많다. 물론 작가에 따라 국적과 실제 활동하는 지역이 일치하지 않는 경우도 많고, 서로 다른 국적을 가진 작가들끼리 모여 활동하는 경우 등 여러 변수가 많다. 그러므로 이런 단순한 수치가 《서울미디어시티비엔날레》를 이야기하는데 전부는 아닐 것이다.

그동안 《서울미디어시티비엔날레》에 참여한 작가들을 연령대로 구분해서 보면, 그 중에서 거의 절반에 가까울 만큼 가장 많은 비중을 차지하는 건 30대의 젊은 작가들이었다. 20대 작가들도 7.43%나 차지하니, 이 비엔날레를 ‘젊은 비엔날레’라고 수식해도 과장이 아닐 것이다. 지난 《서울미디어시티비엔날레》가 회를 거듭하며 빠르게 변화하는 서울, 서울의 미술, 그리고 서울의 미디어를 반영해 왔다는 사실은 《서울미디어시티비엔날레》가 담아왔던 미디어의 의미가 당대의 ‘젊은’ 작가들로 인해 갱신되어 왔다는 점을 한번 더 상기시킨다.

이번에는 작가 형태와 관련한 데이터를 중심으로 살펴보자. 우리가 작가 수를 명시할 때 00명/팀이라고 표기하듯이, 작가는 개인일수도 있지만 여러 사람들이 팀을 이뤄 콜렉티브 형태로도 활동한다. 전체 작가 수의 20%가 넘는 비중, 그러니까 참여작가 다섯 중 하나는 바로 이 콜렉티브의 형태로 참여했다. 이들 중에는 원래 팀으로 활동하다가 비엔날레에 참여한 경우도 있지만, 해당 비엔날레에 참여하기 위하여 일시적으로 모이거나, 미술 외 분야와의 협업을 위하여 음악가, 과학자, 건축가들이 함께한 경우도 적지 않다. 미디어_시티 서울 2002 《달빛 흐름》에서는 작가 콜렉티브 인서트사일런스가 아이슬란드의 싱어송라이터 비요크와 협업으로 만든 사운드 작품 〈Pagan Poetry〉(2001)를 선보이기도 했다.

작가 명단에는 없지만, 작품 목록에서 볼 수 있는 협업자들 역시 엄연히 하나의 작품이 완성되는 데 중요한 역할을 맡는다. 예를 들면, 제10회 서울미디어시티비엔날레 《좋은 삶》에서 소개된 구민자 작가의 〈23:59:60〉(2018)는 지구의 공전속도를 따르는 태양시와 원자의 진동단위로 계산되는 원자시 사이에 생기는 시간의 차이를 좁히기 위한 고안된 ‘윤초’에 관한 작업이다. 24개 표준 시간대에서 동시에 윤초가 더해지는 단 1초의 순간을 재현하기 위해 작가는 세계 각지의 50여 곳에 있는 59명의 참여자들에게 자신이 있는 장소에서 카메라 셔터 스피드를 1초간 노출시켜 촬영한 사진과 촬영 장소의 GPS 정보를 공유해달라고 요청했다.

그리고 이 1초의 순간을 함께 기록한 사람들과 장소는 비엔날레 데이터로 남아있다.

《서울미디어시티비엔날레》 데이터는 지금도 계속해서 생성되고 있다. 시간이 지나 더 많은 데이터가 쌓이면, 이 데이터들은 더 다양한 방식으로 비엔날레를 읽을 수 있도록 해 줄 것이다. 그 중에서 ‘작가’라는 항목에 속하는 데이터는 다른 무엇보다도 《서울미디어시티비엔날레》의 이정표로서 《서울미디어시티비엔날레》가 나아갈 방향을 제시할 것이다.

→ 구민자, 〈23:59:60〉, 2015, 2018

설치, 실크에 프린트, 가변 크기

제10회 서울미디어시티비엔날레 제작 지원

서울시립미술관 전시 전경, 2018

사진: 홍철기



참여자: 키스 바이알(니우에 섬), 레이첼 민니스(오아후), 저스틴 데이비스(호놀룰루), 헤이바 포텔(파페아테), 가브리엘 티카로투(앵가레바), 마이클 콘티(앵커리지), 하루코 다나카(로스앤젤레스), 주디 정(벤쿠버), 디노 딩코(샌프란시스코), 비아 가요토(알타데나), 브렌트 히락(텍사스), 폴 시승(콜로라도), 후안 델 포소(멕시코시티), 로사우라 데 라 크루즈(리마), 가브리엘 리코(과달라하라), 에스테반 에르난데스(보고타), 지니 유(오타와), 안옥현, 김 레빈, 제이 드러먼드, 리처드 휴만(뉴욕), 조셉 풍상(클리블랜드), 세바스찬 엘싱거, 베투 구티에레스(부에노스아이레스), 토마스 리바스(리우데자네이루), 양주 모츠펠트(누크), 알라스테어 윌슨(버드 섬 SGSSI), 메튜 필립스(킹 에드바르트 포인트), 에르네스토 - 네스티노 고메즈(민델로), 토마스 코레이아(아조레스), 사이드 레(모로코), 크리스틴 피터슨(런던), 디아나 타마네(포르투), 플로렌시아 로하스(빌바오), 아이라 바텔(퀼른), 모하메드 엘 무리드(스트라스부르), 구민자(겐트), 린 후벨(앤티워프), 광윤주(암스테르담), 엔리케 마티(살라망카), 기 반 벨레(호테보르), 사샤 루빈(칼리닌그라드), 마르케 몽코(하리우마), 라이자 찬바(수쿰), 가브리엘라 소조(부다페스트), 로울라 비달리(아테네), 폴리나 슈츠스카야(말라제치나), 라나 김(두바이), 안드레 소벳킨(노보시비르스크), 로먼 드미트리 포스트니코프(이제프스크), 베로니카 그란룬트(라스두), 알렉산더 우가이(알마티), 미티 루앙크리티야(방콕), 파야르(요고야카르타), 스베틀라나 티코노바(하바롭스크), 클라라 첵(홍콩), 닉 타르카노프(이르쿠츠크), 레이니아 호(베이징), 알렉산더 양(싱가포르), 김재범, 백윤석(서울), 권현주(시드니), 바체슬라프 스닛사렌코(블라디보스토크), 아르템 코발레프(마가단), 카린느 모델, 패브리스 모델(뉴칼레도니아), 알렉산더 패트로프(캄차카), 맥스 크라스코프(페트로파블로프스카야), 나타리 로버트 페이아르(헬싱턴)

모두의 프로그램

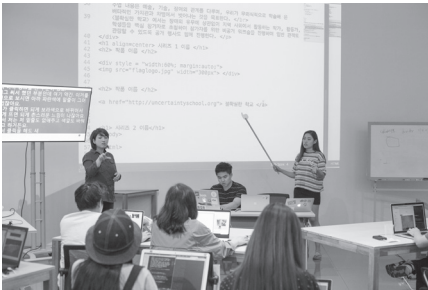
‘비엔날레’라고 하면 가장 처음 떠오르는 단어는 다음과 같을 것이다. 초국가성, 실험, 대형 전시, 현대 미술... 이 단어들은 대중을 주눅들게 만드는 일종의 제약처럼 보인다. 그러나 우리는 예술이야말로 그 제약을 쉽게 무력화하는 최소 단위라는 사실을 기억해야 한다. 일방향적인 작품의 관람 방식보다는 즉각적이고 참여적인 방식으로 관객과의 호흡을 시도한다는 점에서, 비엔날레의 프로그램은 그 자체로 하나의 실험이면서 대안적인 활동을 위한 플랫폼이 된다. 《서울미디어시티비엔날레》는 미술관이 운영하는 비엔날레라는 특수성을 갖고, 오늘날의 사회가 예술에 요구하는 ‘공공성’을 주제로 하는 프로그램들을 꾸준히 진행해 오고 있다.

SeMA 비엔날레 미디어시티서울 2016 《네리리 키리리 하라라》는 역대 비엔날레 중에서 가장 많은 프로그램을 운영한 비엔날레로 꼽힌다. 무려 55종의 프로그램이 113회 진행되었으며 그 숫자는 필연적으로 다양한 참여자의 구성을 불러왔다. 그중에서 최태운 작가가 기획한 〈불확실한 학교〉는 사회가 분명하거나 확실하다고 여기는 범주에 속하지 않는 장애인 참여자를 중심으로 구성된 코딩 교육 프로그램이었다. 작가는 청각 장애가 있는 참여자들을 위한 컴퓨터 프로그래밍 언어 강의와 워크숍을 진행했는데, 이 자리에는 꼭 두 명의 보조 강사가 함께 자리했다. 한 사람은 프로그램에서 오가는 대화를 수어로 옮기고, 다른 한 사람은 속기로 옮겨 정면에 보이는 프롬프트를 통해 전달하기 위해서였다. 서울시립 북서울미술관의 커뮤니티 갤러리 공간은 프로그램에 참여한 다양한 인물들과 진행을 위한 여러 기물로 구성될 수밖에 없었고, 일반적인 수업에서는 볼 수 없는 이질적이고 생경한 장면들이 발생하였다. 이 모든 상황들은 흡사 일련의 퍼포먼스처럼 집중된 시간으로 구성되었지만, 사실 이 모든 과정은 장애인에게는 아주 일상적이면서도 필수적인 소통 방식일 뿐이었다. 그리고 미술관이라는 특수한 공간에서 이런 프로그램이 진행되었던 사실 자체가 미술관의 비엔날레는 모두를 위한 학교가 될 수 있었다.

그로부터 십 년 전, 미디어 시티 서울 2006 《디지털 호모 루덴스》에서도 비슷한 프로그램이 있었다. 동경 예술대학의 교수 키요시 후루카와가 진행한 〈스몰피시 워크숍〉은 청각장애 아동과 비장애 아동이 짝을 지어 미디어 프로그램에서 사운드와 이미지를 조합하는 소프트웨어 활용 워크숍이었다. 두 아동은 프로그램을 통해 함께 그림을 그린 뒤, 그림에 맞는 사운드를 설정하여, 마우스로 이미지와 인터랙션을 하면서 설정한 사운드를 재생할 수 있었다. 아이들은 함께 이미지와 사운드를 자유롭게 상상했고, 아마도 그 과정에서 필연적이었을 이미지와 사운드의 불일치는 오히려 더 많은 생각거리를 제공했을 것이다. 이런 방식의 시청각 창작 프로그램은 단순히 신기술을 체험하는 것에서만 그치지 않는다. 새로운 기술을 매개로 더불어 사는 삶을 상상할 수 있게 하고, 새로운 미디어의 공공적 가능성을 꿈꾸게 한다.

미술관의 비엔날레가 만드는 프로그램은 다양한 형태로 만들어졌고, 그만큼 여러

방식으로 참여할 수 있다. 관객들은 음식을 먹으며 주변 사람들과 대화하기도 하고, 가만히 앉아서 영화를 볼 수도 있다. 작가의 창작 프로젝트에 일원이 될 수 있으며, 평생 만나지 못할 부류의 사람을 만나는 기회가 되기도 한다. 이 모든 행위는 자발적인 배움의 과정이면서, 다른 사람을 이해하고, 하나의 커뮤니티를 만들어 나가는 과정이 된다. 이러한 비엔날레 프로그램을 통해 미술관의 비엔날레는 여러 가지 질문을 던진다. ‘우리’는 어떻게 규정되는가? 우리는 함께 살아갈 수 있을까? 비엔날레는 어떻게 관객과 호흡할 수 있는가? 이 다음엔 어떤 프로그램이 진행되어야 할까?



↑ 최태윤, 〈불확실한 학교〉, 2016, 프로그램

코디네이터: 서새롬

수화통역: 강현주, 김현철, 신문철, 이현화, 임정애, 조유나, 문은정

문자통역: 이시은

후원: 에이유디 사회적협동조합

SeMA 비엔날레 미디어시티서울 2016 커미션

서울시립 북서울미술관 커뮤니티 갤러리, 2016.8.13-24

서울미디어시티비엔날레
SEOUL MEDIACITY BIENNALE

발행처 서울시립미술관
발행인 백지숙
글, 편집 서울미디어시티비엔날레
디자인 마바사(안마노, 김지섭)
인쇄, 제작 세걸음

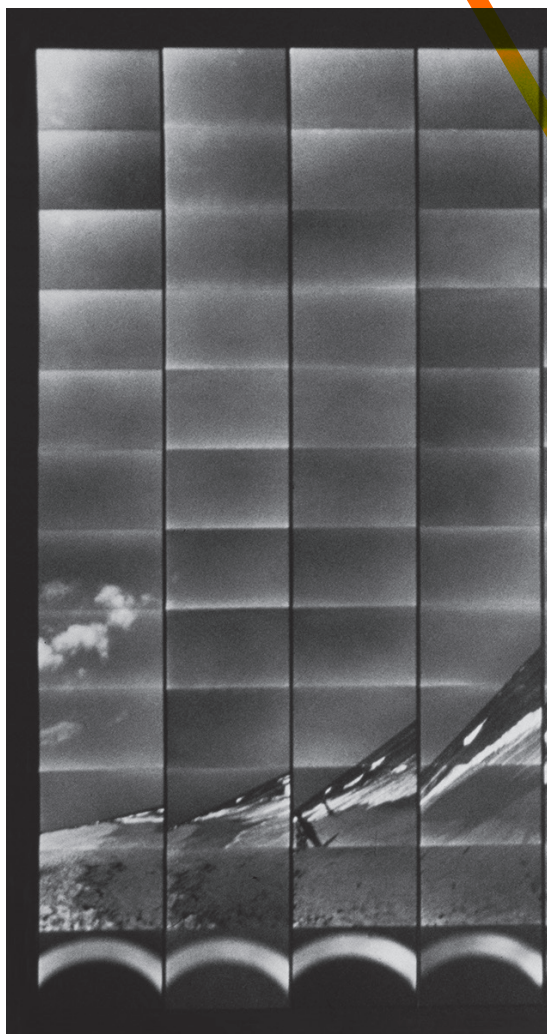
서울미디어시티비엔날레 소식지 온라인 구독은
아래 QR코드로 신청해주세요.



서울미디어시티비엔날레
서울시립미술관
서울 중구 덕수궁길 61
contact@mediacityseoul.kr
mediacityseoul.kr



서울시립미술관
SEOUL MUSEUM
OF ART



↑ 이규철, 〈공간과 시지각〉
연도 및 크기 미상
사진: 개인 소장가 제공

보기
데이터 읽는 방법
모두의 프로그램

이규철, 〈공간과 시지각〉
연도 및 크기 미상
사진: 개인 소장가 제공