

RETURN TO SENDER

~~DECEASED~~

POST APPROVAL  
1508

POST OFFICE  
CAVELLIN 1914

POST OFFICE  
VSTR  
17  
POST OFFICE

VISITOR

WELLES KIDIST

WENDBAY  
04  
NOVEMBER  
2015

WAS MAIL  
SEGMENT  
Visitor Q  
NO A

11  
4  
VISITOR  
NO



No 114  
RETURN  
Order: Jean L. W. C. S.

ABC  
 DEFGHI  
 JKLM  
 MNOP  
 Q  
 RSTUV  
 WXYZ

받은 메일함 338  
 15-6-25 (목) 06:48에 이 메일에 답장을 보냈습니다.  
 보낸사람: Q <●●●●●●●●●●>  
 받는사람: Q <●●●●●●●●●●>

Q씨에게

남기신 메시지 잘 보았습니다. 요즘 들어 입안에 침이 자꾸 고여, 직접 빙지 않고 메일을 보내는 점 양해해 주시기 바랍니다. 우리가 헤어진 후 첫 재회를 침이 부글거리는 소리로 시작하고 싶지 않아서요.

근래 전 당신이 제 앞에 나타나지 않고 계속해서 집 앞에 광고지를 부착해놓고 가는 이유에 대해 생각하고 있었습니다. 처음엔 단순히 절 괴롭히기 위한 것인 줄로만 알았지요. 결론은, 제가 Q씨를 여전히 생각하고 있다는 걸 알고 계시기 때문이란 생각이 들었습니다. Q씨도 아시듯이, 요즘 당신의 철이 왔고, 그래서 동네 구석구석에 놓인 쓰레기봉투를 보기만 해도 당신이 떠오르곤 했어요. (얼마나 물이 오르셨을지!)

그래서 저도 모르게 당신의 집 앞에 찾아가게 되고, 굳게 닫힌 창문에서 흘러나오는 형광등 빛을 보고서야 집으로 돌아갈 수 있었어요. 어둠의 길목을 걷고 있다면, 당신을 향한 그리움과 아무렇지 않을 당신의 일상이 뒤섞여 눈물로 떨어졌지요. 정말이지 이렇게 당신에게 영영 질 수밖에 없다는 사실은 절 비참하게 해요. 그 탓에 입맛이 사라져 1일 1식밖에 할 수 없답니다.

하지만 어제 일로 인해, 당신 역시 절 그리워하고 있던 희망을 품게 됐어요. 그 일이 없었다면, 아마 이 메일은 쓰이지 않았을 거예요. 어제도 여느 때처럼 의식 없이 도착한 당신의 집 아래에서 창문을 바라보고 있었어요. 유난히 날씨가 좋았던 탓인지 평소와는 다르게 창문이 조금 열려 있었죠. 그때 그 틈 사이로 당신이 절 훑쳐보고 있던 생각이 들었어요. 그래서 확인 차 창문 쪽으로 조심스럽게 뼈큐를 날렸던 거예요. 기억하시죠? 제가 손가락을 채 접지 않았을 때 황급히 창문을 닫아버리셨잖아요. 마이클처럼, 키우던 걸 거꾸로 들고 화답해달라는 건 아니었지만, 틈 사이로 좋지만 내미셨다면 이런 거주장스러운 과정 없이 우리 자연스럽게 다시 만날 수 있었을 거예요. 사실 전 당신과 헤어진 후 상당히 의기소침해진 상태였거든요. 그래서 누구보다 당신의 종지를 바라고 있었는데…….

아무튼, 요즘 당신 때문에 시름시름 앓게 되어, 그에 대한 치료를 받고 있어요. 의사 말로는 어떤 차도도 악화도 없다는데, 가끔 예약이 밀려 진료가 미뤄지는 날엔 손쓰지 못할 정도로 나빠지고 있는 것 같아서 잠들지 못해요. 하지만 이 모든 건 당신과 영영 만나지 못할 거라는 제 상상 때문이고, 아마 우리가 다시 우리가 된다면 완쾌될 문제니 크게 걱정하진 않아요. 정말로 걱정되는 건 Q씨가, 제가 아닌 절 데려와 밑실을 완공한 건 아닌지에 관한 것입니다. 전 요즘 밤마다 Q씨가 다른 저와 함께 저희가 대피할 밑실로 들어가는 악몽을 꾀요. 듣고 싶진 않으시겠지만, 마지막엔 울분에 찬 제가 밑실의 문을 밀봉하기 위해 주머니에 조약돌을 모으는 장면이 온답니다.

제가 안녕을 고하던 날을 잊으신 건 아니겠지요. 당신은 몹시 화를 내며 제 얼굴에 분무기를 틀어미셨어요. 일을 그만두려는 이유도 묻지 않고, 전 그게 화가 났어요. 언젠가 당신이 어떤 명령엔 어떤 거부가가 따라야 한다고 말씀하신 적이 있었잖아요. 그때 완전 감동했는데, 그래서 일을 그만둘 결심을 한 건데, 그저 당신의 말에 따랐을 뿐인데.

너무 억울했어요. 그럴잖아요, 우리가 하는 일은 끝날 것 같지도 않고, 그래서 어떤 일도 일어나지 않고, 발아래 꽃이나 피고……. 뭐 우리가 꽃이나 키우려고 만난 건 아니잖아요. 그래서 어떤 거부가가 필요할 것 같아 그랬는데……. 이렇게 쉽게 깨질 동맹이었다면 Q씨의 이름을 외우지 말걸 그랬어요. 아직도 그 날이 생생하게 떠올라요. 들고 있는 분무기로 서로의 마스크가 축축해지도록 칩칩거렸죠. 혹시 당신에게 제가 그때의 얼굴로만 남은 건 아니겠지요? 그때 처음으로 우리 젖은 마스크를 벗고 서로의 얼굴을 봤잖아요. 함의도 없이 찡그린 얼굴로.

어쨌거나 그때가 우리의 마지막이 아닐길 빌어요. 저와 같다면, 답장 주세요.

이 전시는 반송 불가능 상태에 빠진 편지(Undead letter)들을 위해 발생했다.

읽혀야 하는 말들은 편지 속에 감춰지고, 편지는 우편함에 들어가는 순간부터 발신자로부터 꺾적을 감춘다. 그때부터 발신자는 자신이 보낸 편지가 어디까지 도달했는지, 수신지에 도착했다면 그것이 어떤 미래적인 메시지로 돌아올 것인지. 아니면 아무것도 도래하지 않을 것인지에 대한 자가적인 예언이자 망상을 하기 시작한다. 이렇게 맹목적으로 미래를 앓을 수밖에 없는 상황에서 발신자, 혹은 작가들은 각자의 비지터 Q(이하 Q)를 호출해낸다.

Q는 구체적인 형태를 띠고 있지 않다. 그것은 불 꺼진 도서관에서 서정 시집을 빼 드는 사서의 표정이 될 수도 있다. 변심한 애인을 둔 순진한 애인이 기념일을 표시해둔 달력이 될 수도 있다. 혹은 고향으로 돌아갈 기차표를 예매한 패잔병의 마음이 될 수도 있다.

이렇게 Q는 우리가 떠올릴 수 있는 가장 '미래적'인 형태를 가진 '과거'로서 우리 주변을 맴돈다. 누구보다 상상하지만, 숨 쉬지 않는 몸으로 현재에 머무는 것이다. 떠돌고 있는 Q의 옆모습을 바라보던 발신자는 문득 한 가지 사실을 떠올린다.

편지가 한결같은 답장을 약속하는 것이었던가? 아니다. 답장은 편지와 교환되는 것 따위가 아니다. 그렇기에 Q는 우리의 부름에 대한 답장이면서도 결코 답장이 될 수 없다. 그럼 우리 눈앞에 있는 방문자는 불청객이 되는 걸까.

만약 그렇다면 Q는 어디로 되돌아가고 Q 이후에 올 Q는 무엇이 될 것인가.

## 우정수 Woo Jeongsoo

우정수는 서른살이 되고 제정신을 유지하는 데도 많은 에너지가 소비된다는 것을 깨닫는다. 많은 이들이 예민해지고, 분노를 쏟을 기회만 찾는 주위의 풍경을 보며, 무더진 일상의 부당함, 무기력함을 생각한다. 올해 초에 선보인 누아르(Noir 2015) 시리즈에서 우리가 사회적으로 공유하는 질서와 기준, 도덕적 가치의 모순에 대해 이야기했다면, 이번 전시는 우주적인 관점으로 접근하여, 인간의 욕망과 폭력으로 바라보는 세계사를 이야기한다.

**Q. 이번 전시 기획 아래, 작품을 어떻게 맥락화하고 있는지 궁금하다.**

A. 평소에 작업을 어떻게 할지 정해 두고 시작하는 게 아니라, 작업하고 나서 시간을 보내며 정리하는 편이다. 구체적인 구상을 하고 작업에 들어가면, 대부분 그만한 이미지를 못 뽑거나, 뽑아내도 결국 상상했던 모습이기 때문에 재미가 없어서, 그때그때 바로 떠오른 생각이나 이미지 그리는 걸 좋아한다. 그 후 내가 왜 이런 이미지에 관심을 두고 그렸는지를 생각하며, 작업을 분류한다. <책의 무덤> 같은 경우 4년에 걸쳐 정리하고 있다.

그래서 이번 작업의 경우도 바로 맥락화하기는 힘들다. 다만 이주연이 키워드를 '언데드 레터'(Undead letter)라고 이야기한 걸 듣고, 소실되는 이야기들에 대해 생각했다.

**Q. 이번 전시에 있어 당신의 Q는 무엇인가?**

A. 영화 <visitor Q>도 찾아봤는데, Q가 Question이 아닐까? 의문의 사나이, 의문의 방문자, 달갑지 않지만 어쩔 수 없이 받아들여야 하는. 내 작업들과 비슷한 처지라고 생각했다.

**Q. 이번 인터뷰를 준비하며 지난 2월 네이버와의 인터뷰를 참조했다. 그때 본인 작업의 키워드로 블랙코미디, 균열, 목탄화, 누아르를 본인 작업의 키워드로 꼽았더라. 반년이 지났는데, 달라진 게 있다면?**

A. 최근의 키워드는 '폭력과 욕망'이다. 이번에 사루비아 다방에서 진행한 개인전의 키워드는 '폭력과 광기' 였는데, 조금 바뀌었다고 할 수 있다. 점점 작업을 보여줄 기회가 많아졌는데, 그만큼 작업을 불편해하는 사람도 늘었다. 나는 내 작업이 되게 멋있는 줄 알았는데...(웃음) 왜 그럴까 생각하며, 어떤 식으로 작업을 진행해야 하나, 고민했다. 몇몇 분들은 젊는데 왜 어둡고 비관적인 이야기를 하나냐, 그래도 희망적인 걸 해야 하지 않냐고 하더라.

최근 동남아시아 귀신과 관련된 아카이브 웹사이트를 만들며 기억을 돌이켜보니, 초등학교 6학년 때 나모웹에디터로 귀신과 관련된 웹사이트 만들었던 게 떠올랐다. 그래서 나는 어쩔 수 없나 보다 생각했다. 어차피 내가 흥미가 가는 것은 그러한 감성들이다. 어둡고, 우울하고, 무겁고, 내가 좋아하는 것도 하지 못한다면 할 필요가 없다는 생각이 들었다. 돈도 안 되는데, 나는 있지도 않은 희망을 찾아서 '세상은 밝디밝은 희망이 존재해 그게 우리가 살아갈 이유야' 같은 말은 할 생각이 없어서 기존에 하고 있는 이야기를 계속할 것이다.

**Q. 최근 작업들을 보면 캔버스와 유화를 안 쓰고, 종이와 잉크로 작업을 하는 데 이유가 있나?**

A. 이미지를 전달하는 과정에 감정이 들어가는 것을 줄이기 위해 종이와 잉크로 작업했다. 유화는 유화가 가진 물성으로 전달되는 감정이 많기 때문이다. 어차피 무겁고 어두운 이야기를 계속하기로 결심했기 때문에 이야기를 전달하는 과정은 좀 더 쿨한 느낌으로 전하고 싶었다.

**Q. 작업을 시작해야겠다고 생각한 때, 혹은 작가로서 정체성을 갖기 시작한 때는 언제인가?**

A. 목탄화 연작을 그렸을 때다. 처음으로 그림으로 어떻게 이야기해야 할지 고민하기 시작했다. 그림에 대한 책임이랄까? 쉽게 얘기하자면, 그때 '이 그림으로 무엇을 할 수 있고 이건 나에게 어떤 것일까?'라는 고민을 처음 시작했다.

**Q. 당신에게 그림이란 '이야기'를 전달하기 위한 수단인가?**

A. 문자 체계는 불안정하여, 항상 오해를 만들어낸다. 간극에 대한 갈증이 다들 있을 것인데, 그 오해와 간극을 채워주는 다른 언어가 있다고 생각한다. 음악이 그 중 하나이듯, 그림도 그런 언어 중 하나라고 생각한다. 언어라는 표현이 불충분하다면 매개체라고 부를 수도 있겠다.

**Q. 앞서 그림을 먼저 그리고, 제목을 나중에 붙이는 식으로 작업을 한다고 했는데, 그럼 '텍스트'가 당신의 작업을 완성한다고 할 수 있나?**

A. 이미지는 나오는 그 순간 완성된다고 생각한다. 내가 제목이나 작업에 대한 설명을 붙이지 않더라도, 사람들은 거기서 이야기를 가져간다. 제목을 짓고 작업에 대해 설명하는 건, 단지 그림의 의미를 효과적으로 전달하기 위해서이다.

**Q. 작가는 <그림 그리기>(2008)에서 '이 그림으로 무엇을 할 수 있죠?'라고 물었다. 그 질문을 약간 바꿔 이렇게 되묻고 싶다. 당신은 그림으로 무엇을 하고 싶은가?**

A. 결국엔 작가적인 태도에 대한 질문 같다. "what can I do with this painting?"은 6년간 작업하며 생각했던 주제이며, 책으로 마무리 했다. 사회적인 문제들이 많고, 세상이 이상하게 변해간다는 걸 알고 있는데, 내가 할 수 있는 게 없다는 무기력함이 싫었다. 그림 안에서 그림을 그려내면서 거대한 세상을 만들고 있다는 착각 속에 있었는데, 현실에서는 그저 작은 개인에 불과 했다.

당시 생각한 작가적인 태도는 다소 계몽적이었다. 작가는 다른 사람이 경제적인 활동을 하는 시간에 더 생각하고 세상을 볼 수 있는 사람이고, 혼자서 만들어지는 게 아니고 사회를 통해서 만들어지며, 그에 따른 책임이 있어야 한다고 생각했다. 작업으로 부조리함이나 부당함에 대해 이야기하고 싶었고, 그런 이야기를 다양한 방식으로 전달할 생각을 했다. 한

가지 예로 <Propaganda:If I can't dance, I don't want to be part of your revolution> (2009) 시리즈는 프로파간다 미술들을 다시 조합해서 보여주며, [이러한 이미지와 슬로건들이 현시대에 어떻게 소비되는 지에 대해 이야기했다.] 그리고 그 당시의 프로파간다 미술의 이미지와 슬로건이 얼마나 어색하고 불편하게 보이는 지를 보여주어서, 지금 시대상의 불편함을 이야기하려 했다.

사람들은 세상이 이상하다는 걸 알지만 살아가기 위해, 일부러 그런 현실을 피한다. 이런 상황에서 내가 '세상은 부조리해' 하는 외치는 것이 무슨 소용일까? 비효율적이고 어찌 보면 폭력적인 게 아닐까 생각했다.

또래들이 갖고 있는 삶의 불안감을 이야기하고, 공감하고 위로해줄 수 있는 이야기, 계몽보다는 우리들의 얼굴을 비추는 작업을 하고 싶었다.

**Q. 누아르 (Noir 2015) 연작에선 누아르 영화를 위시한 B-영화를, 이번 <월광;육식의 시간>(2015)에서는 다이지로 모로호시의 만화를 참조하고 있다. 그런데 서브컬처를 근간으로 하는 다른 작가들에게서 근대가 부채질하는 모종의 위험감과 상실감이 종종 노스텔지어로 이어지곤 하는데 비해서 당신 작업은 그렇지 않다고 느꼈다. 서브컬처에 대한 당신만의 고유한 접근법은 무엇인가?**



**난파선G**  
Chinese ink, ink, acrylic on paper  
236 x 150 cm, 2015

A. 나는 서브컬처를 새로운 이미지로 활용한다. 서브컬처 이미지는 종종 신기한데, 그 이유란 사회적으로 용인되지 못한 욕망들이 뒤로 발화되기 때문이라고 생각한다.

**Q. 이번 작품을 사회적으로 어떻게 위치시키고 있는지 궁금하다. 예컨대 <목탄화 연작>(2008)은 촛불시위를 명시적으로 언급하고 있는데 이번에는 그렇지 않았다. 유령선에 대한 작업을 이전부터 해왔지만, 어쨌건 현시점에서 <난파선; 사라지는 것들을 위한 노래>(2015)가 세월호에 대한 알레고리로 읽히는 걸 피하기 힘들 거라 생각하는데.**

A. 지금 같은 시기에 배 하나만 그려도, 연관될 수 밖에 없지 않을까? 너무 상처가 크고 가슴 아픈 일이니까. 그래서 그렇게 해석되고, 읽을 수 있다. 그 부분은 어쩔 수 없다고 생각한다. 몇 년 전부터 유령선이나 난파선에 대해 지속적으로 작업을 해왔다. 불안감을 안고 바다에서 목적 없이 부유하는 유령선이 내가 처한 상황과 비슷하다고 생각했기 때문이다. 난파선도 비슷한 이유에서 활용했다.

**Q. 소재 얘기를 더 해보자. <월광; 육식의 시간>(2015)에서 책은 약어의 이빨을 지닌, 매우 위협적인 무엇으로 그려졌다. 한편 사회 풍자적 내용을 다뤘다는 <책의 무덤>(2010~2012) 시리즈도 책을 비명시적으로나마 소재로 삼고 있다.**



**육식의 시간**  
Chinese ink, ink, acrylic on paper  
146 x 150 cm, 2015

A. 시기에 따라 책을 소재로 쓰는 방법이 다르다. 불타는 도서관 속에서 대피해야 할 사람들이 책에 집착하며 즐거워하는 모습을 보여줌으로써 욕망에 눈 먼 어리석음을 나타내고, 부서진 배에서 쏟아진 책들이 바다를 메우고 그 책 앞에서 싸우는 사람들을 그려서, 일종의 무력함을 나타내기도 한다. 시기에 따라 책은 나를 대변하고 내가 바라보는 세상을 나타내는데 사용된다.

<월광:육식의 시간>에서 책을 우리가 지닌 이성의 역사로 표현했고, 그러한 이성의 집합체도 욕망이 깃든다면 서슬퍼런 이빨을 가진 동물과 다를 게 없다는 걸 보여주고 싶었다. 참고로 이빨 가득한 책의 모습은 다이지로 모로호시의 만화 '밤의 물고기' 에서 모티브를 얻었다. 그리고 그런 책과 육식 동물이 싸우는, 욕망과 폭력이 난무하는 육식 파티를 그리고 싶었다. 이번 작업에선 언어들에 과해서 부담스러운데 (웃음), 거대한 감정과 이야기를 담으려다 보니 그렇게 된 것 같다. 웬만해서 일상적인 언어로 다 표현하고 싶다.

Q. 전시와 더불어 출판도 겸하고 있다. 작년엔 『What Can I Do This Painting?』을 냈고, 2013년에는 『책의 무덤』을 냈

으며 2011년엔 『죽은 남자 결의 유령들』을 냈다. 전시와 달리 출판이 갖고 있는 매력이 무엇이라 느끼나?

A. 우선 더 많은 걸 보여줄 수 있다. 사실 올 2월에 개인전을 했을 때도 작업의 30%도 못 보여줬다. 70%가 남아있지만, 내년에 열 개인전에선 새로운 작업을 전시하기에, 작업을 다 보여줄 기회가 없다. 한편 책을 통해서 더 많은 고민과 생각도 보여주고 싶다. 전시가 이미지의 힘을 통해 이성보다 감성을 더 건드릴 수 있다는 장점이 있다면, 출판은 내가 갖고 있는 세계관에 대해 좀 더 설명할 수 있어서 좋다.

Q. 다음 작업 계획은 어떻게 되나?

A. <목탄화><이 그림으로 무엇을 할 수 있죠?> 시리즈 이후로 5년 만에 대형 작업을 진행하고 있다. 그동안 어떻게 표현할지 모르는 탓도 있었고, 거쳐왔던 공간 문제 탓도 있었다. 지금 하고 있는 작업들은 이전에 <책의 무덤>의 이야기와 접근 방식이 유사하다.



**책의 유령들**  
Chinese ink, ink, acrylic on paper  
150 x 153 cm, 2015

Q. 전시와 더불어 출판도 겸하고 있다. 작년엔 『What Can I Do This Painting?』을 냈고, 2013년에는 『책의 무덤』을 냈

## 우한나 Woo Hannah

우한나는 이번 전시에 초록초록 프로젝트의 시작인 '초록초록 우체국'을 설립한다. 초록초록 우체국은 메일링 서비스를 제공하지 않으며, '시티 가드닝(city-gardening)' 이미지들을 모아 <초록초록>의 시작을 기념하는 썸을 발행하고 판매한다. 썸은 세 가지 그래픽으로 디자인되었고, 썸 하나당 열 개씩, 총 서른 가지의 시티가드닝의 예시가 될 수 있는 아이템들을 배치했다. <초록초록>은 개인이 쉽게 시작 할 수 있는 가드닝을 목적으로 판매수익금을 모아 손쉬운 가드닝키트를 제작한다.

**Q. 드레스를 낙하시키는 퍼포먼스 혹은 이를 기록한 비디오 작업 <Poppins Falling>(2011)을 위해 그린 드로잉을 보았다. 평소 아이디어 정리를 글 위주로 하는가 드로잉 위주로 하는가?**

A. 드로잉 위주다. 나는 계획적이지 않은 사람이기 때문에, 작업한 다음에 '이걸 왜 했지?', '이 작업에 대한 내 태도가 뭐지?'하고 생각하는 편이다. 한 번은 <The Fake rules for the Escapist>(2014)라는 인포그래픽 작업을 했다. 말이 하나도 안 되는 그래프가 있는 대형 포스터 형식으로, 명확한 정보를 전달하지 못하지만 나름의 규칙성이 보이도록 의도한 작업이다. 내가 무언가를 판단하고 정의 내리게 되는 규칙을 표현해 본 것인데, 그것에 '현실도피자를 위한 가짜 법칙'이란 이름을 붙인 것 자체가 나 자신이 현실도피자란 걸 스스로 설명하고 있다.

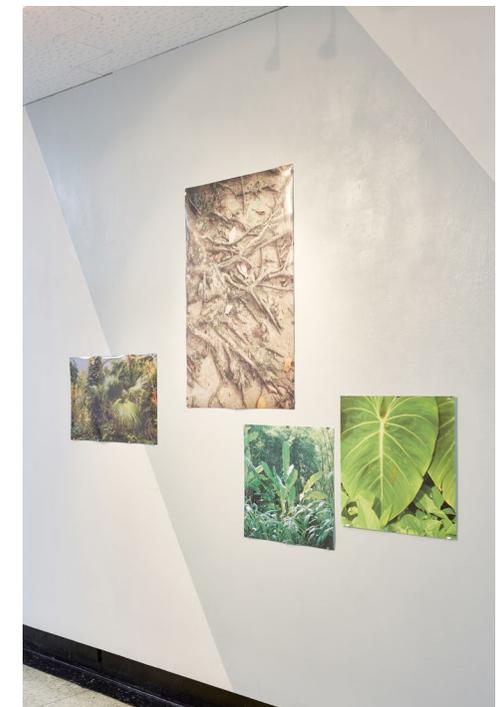
**Q. 지난 몇 년간 <Coffee Table>(2013), <도시도깨비불\_수천 개의 욕망>(2013), <The Protagonist (somewhere you should go)>(2014) 등 기술과 연관된 작업을 계속하다가, 돌연 근래에는 다른 매체로 작업하고 있다. 예컨대 <The Fake rules for Escapist>(2014)에선 그래픽 디자인을 <XX, 아브뉴 드 라 콩코드>(2014)에서는 벽화를 했다. 혹시 그런 부류의 작업에 피로도를 느끼고 있는가? 이번 작업의 키워드 중 하나가 '힐링'일 수 있겠다 싶었다.**

A. 힐링보다 피로도에 더 가까웠던 것 같다. 나는 그다지 친절한 사람이 아니라 협업에 서툴고, 설득하고 부탁하는 일에 여전히 적응이 안 된다. 2012년에는 일 년간 작업을 하나도 안 한 적도 있다. 작년부터 좀 더 디자인적으로 빠진 것도, 벽화를 그린 것도 남의 도움 없이 나 혼자서 작업을 하고 싶어서였다. 다소 자폐적일지라도, 가끔 그게 나에게 적합하다는 생각이 들었다.

**Q. <Inventing Numinose>(2011)에서 작가는 직접 수집·제작한 30가지 사물들에 이름 붙여 b104 갤러리와 인근 숲에 설치한 후 오브제들을 설명하는 안내 책자를 제공했다. 여기서 작가가 수행하는 일에는 오브제를 특정 장소에 배치하기 뿐만 아니라, 이름 붙이기가 포함된다. 이번 작업에선 오브제가 아니라 이미지에 이름 붙이기를 한다. 예컨대 '등치기 행위 금지'를 알리는 팻말(의 이미지)에 '척추손상금지'라는 제목을 달아놓는 다거나, '눈으로만 보세요'라는 팻말에 '온리 포유어아이즈'라고 이름을 붙이는 식이다. 혹은 화분(의 이미지)에 '기여분화분'이라고 명명한다거나, 돌무더기를 '돌덩이의 재주'라고 부르는 식이다.**

A. 내게 제목 붙이기란, 대책 없이 질러 놓고 마지막에 정리하는 중요한 행위다. 이름 붙이기는 일종의 인격화시키기이다. 웃기겠지만, 나는 요정 같은 걸 믿는다. 사물마다 다 혼을 갖고 있다고 생각한다. 그래서 작업을 '애'나 '재'라고 부르는

데, 주변 사람들이 종종 헛갈려한다. <Inventing Numinose>에서 아이템들을 만들었듯, 이번엔 아이템을 찾아다녔다. <Inventing Numinose>에선 그것들을 숲으로 가져갔고, 이번 작업은 도심 속 숲에서 찾아냈다.



**Q. 브라질의 도시 리우데자네이루로의 여행 경험이 이번 작업의 동기가 되었다고 말했다. 원래 어떤 의도로 방문하였나?**

A. 원래 분명한 동기가 있었다. 1년 동안 제네바에 있다가 12월 초에 한국에 돌아왔는데, 유럽은 나와 안 맞는다라는 생각이 들더라. 게다가 사기도 당하는 등 굉장히 힘든 일이 많았다. 심지어 서양 말이 듣기 싫다는 생각까지 했으니(웃음). 그때 <Ticket to Rio de Janeiro>라는 그림을 내 방 한 쪽에 걸었다. 힘들고 지칠 때 보사노바를 즐겨 듣는다. 보사노바는 마치 할아버지가 인생 얘기를 하듯 툭 툭 놓고 “삶이란 원래 그런 거야”라고 말하는 것 같다. 따뜻한 햇살과 파도에 대한 묘사도 많고. 또 사랑이 끝날 시기의 어투를 갖고 있지만 애절하지 않다.

귀국한 지 며칠 안 돼서 학생 예술가에게 여행을 지원하는 ‘일현 트래블 그랜트’라는 공모전이 있다는 걸 알게 되었다. 이 기회에 보사노바의 발상지인 리우에 가보고 싶었다. 나는 원래 여행을 많이 다닌다. 그래서 거기 가 봤자 내가 상상하는 느낌이 없을 거란 걸, 여행지란 다 뻔하다는 걸 잘 안다. 그래도 여행을 계속 간다. 가보지 않은 곳을 그리워하는 것처럼, 어떤 공간에 대한 판타지를 자꾸 키운다. 왜 그럴까 하는 생각이 들었고, 이를 주제로 작업을 해볼까 싶더라. 여행 가기 전의 환상에 대해 먼저 작업으로 풀고, 가서 직접 경험하고, 돌아와서 달라진 감정에 대해 작업할 계획을 세웠다. 운이 좋게 공모에 정말 뽑혀서 6월 한 달동안 여행을 다녀왔다.

여행에 대해 말해보면, 정작 리우데자네이루에 가서는 초반부터 많이 당황했었다. 보사노바의 성지라 불리는 ‘비니시우스 바’라는 곳이 있는데, 이미 예상했듯, 거기에 ‘보사노바’는 없었다. 입장료는 너무 비싸고 무대는 형편없었다. 인정하기 싫을 정도로 실망했다.

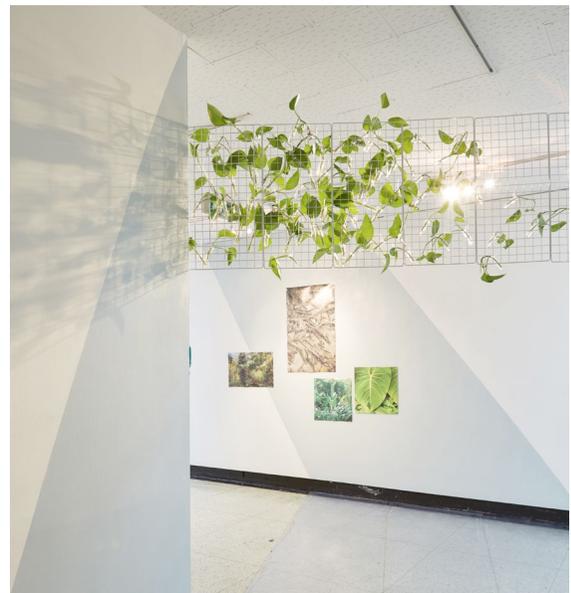
**Q. 이번 프로젝트는 구체적인 대상, 즉 서울과 리우데자네이루에 대한 입장을 담고 있는 셈인가?**

A. 리우데자네이루로의 여행은 작업의 동기이자 이미지의 소스가 되었을 뿐이다. 썰은 세 에디션으로 차례로 진행되며, 내가 리우데자네이루에서 보고 느낀 ‘시티가드닝’에 대한 생각이 점차 현지화되는 것을 볼 수 있다. 세 번째 에디션부터 ‘초록초록’에 대한 추가적 아이디어와 앞으로의 작업 계획이 생기기게 되었다.

첫 번째 썰은 리우데자네이루에서 본 ‘시티가드닝’의 요소를 담았다면, 두 번째 썰은 두 도심형 식물원에서 이미지를 가져왔다. 포인트는 한발 수목원의 ‘열대원’ 이미지가 리우데자네이루 식물원의 축소판이라는 점이다. 리우데자네이루 식물원에선 바깥에 흔히 있는 걸, 한국에선 온실에서 보는 게 재밌다고 생각했다. 세 번째는 우리나라 도심형 식물원인 한밭수목원 자체의 특징적 이미지들을 모아봤는데, 대부분이 금지 팻말이더라. 한국 사람들은 하지 말라는 걸 자꾸 하나 보더라. 어디에서도 나무에 자기 등을 치진 않으니까(웃음).

나는 도시에 들를 때마다 식물원은 꼭 간다. 제네바에서도 다녀왔고 리우데자네이루에서도 다녀왔는데, 느낌이 무척 다르다. 국가 색이 드러난달까? 제네바의 식물원은 깔끔하고 정돈되어있고 티 하나 없이 인간이 잘 만들어줬단 느낌이라면, 리우데자네이루의 식물원은 정말 자연스러운, 말을 하자면 ‘그냥’의 느낌을 주더라

국기의 바탕이 녹색인 것처럼 그들의 자연은 대단했다. 도시경도 애쓴 느낌이 없이 무척 푸르렀다. 우리나라 같으면 아마 그대로 두지 않았을 건물 10층 높이의 야자수가 엉뚱한 곳에서 솟아 있었고, 도시 곳곳에서 마주친 자생적으로 자라고 있던 식물들이 많았다. 게다가 나무 위에 철사로 화분을 매달아 풀 한 포기 더 키워내는 노력이 보였다. 그때부터 그것들을 찾아다니며 수집하기 시작했다.



**Q. 초록초록썰의 이미지들을 전부 직접 찍었다고 밝혔다. 검색을 통해 얻을 수도 있었을 텐데, 굳이 직접 촬영한 이유는 무엇인가?**

A. 내가 회화 위주로 작업하는 게 아니라 그런지, 다른 작업에서도 웹검색에 기반을 둔 이미지를 쓴 적이 거의 없다. 리우데자네이루에 가는 원래 목적이 환상을 깨는 것이었기 때문에, 실재를 촬영하는 게 중요했다. 그 이후에 서울에 와서도 스스로 촬영한 이미지를 사용한 이유는 발견이란 점이 중요했기 때문이다. 그리고 구글 같은 웹에 없기 때문이기도 했다. 거기서 볼 수 있는 이미지들은 예쁘고, 사람들의 주목을 받는 대상들이다. 예를 들어 ‘등치기 행위 금지’ 같은 팻말은 잘 안 찍었니까. 이런 이미지들을 직접 찾아내야 했기 때문에, 직접 찍을 수밖에 없었다. ‘초록초록’ 작업에서도 앞으로 ‘채집’하고 다니는 아카이빙이 중요해질 것 같다.

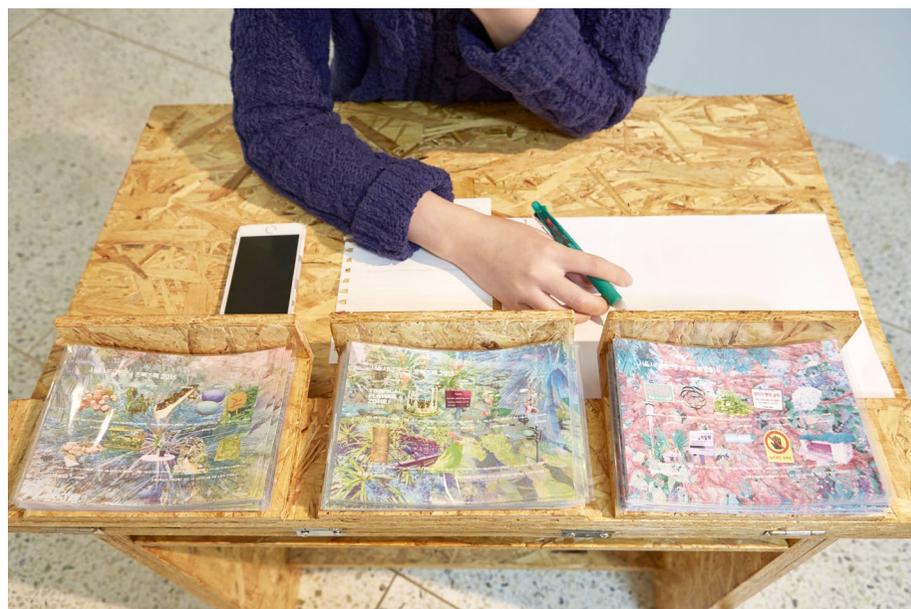
**Q. 썰 한 종당 10장씩 3썰이니, 총 30장의 이미지들이 선별된 셈이다. 선별이란 배제의 다른 말이기도 하다. 탈락한 이미지들에는 어떤 것이 있으며, 탈락한 이유는 무엇인가?**

A. 인격화하기 힘든, 덜 특별해 보이는 이미지들을 뺐다. 그리고 기술적으로는 외곽선을 딸 수 있는, 튀어나와 보일 수 있는 대상인지 중요했고, 제목을 붙일 만한 이야기를 담을 수 있는가가 중요했다.

**Q. 초록초록썰의 판매수익을 어떻게 활용할 계획인가?**

A. 일상용품들로 쉽게 가드닝을 시작할 수 있는 키트와 매뉴얼을 제작할 것이다. 지속가능한 작업이 되길 바라고 단발적이라도 나름의 활동으로 이어가고 싶다.





**이주연**  
Lee Juyeon

이주연은 이번 전시에서 '돌아 오지 않는 서퍼-존 서처' 시리즈를 통해 개발되지 않는 애도의 방식에 관해 말한다. 가상인물인 존 서처가 파도의 아랫면에서 실종된 이후, 전 여자친구 엘렌 서벗과 쌍둥이 여동생 호시노 메구미, 그리고 그를 기억하는 몇몇 사람들이 각자의 방법으로 떠나간 존을 기린다.

**Q. 이번 전시에 참여하는 다섯 명의 작가 중 한 명이자 단 한 명의 기획자이기도 하다. 전시 컨셉을 먼저 잡고 작가를 섭외했는지, 섭외한 작가의 작품을 보고 전시 컨셉을 잡았는지 궁금하다.**

A. 올해 전반기에 언데드 레터(Undead letter)에 관한 작업을 하고 있었다. 그러다가 문득 이 주제라면 어떤 작가든 작업을 만들어낼 수 있을 것 같은 생각을 했다. 누구든 돌아올 수 없는 답장을 기다리는 간절한 발신자였던 적이 있었을 테니까. 이렇게 머릿속에서만 기획이 떠다닐 때, 우정국이 개관했다는 소식을 들었다. 마치 이 기획전을 기필코 저지르라는 계시 같아서 그날로 곧장 작가들을 모았다. 되도록 매체나 스타일이 겹치지 않게 하려 했다.

정희민은 올해 처음 알게 된 작가인데, 그림이 너무 좋더라. 그래서 전작들을 뒤져 보다가 업서 포맷으로 진행 중인 <서울 서정> 시리즈를 봤고, 바로 전시 제의를 했다. 우한나의 경우엔, 기획과는 관계없이 무작정 데려왔다. 난 허약한 설치(굳이 발로 차지 않아도 혼자 허물어질 것 같은)를 매우 싫어하는데, 우한나는 굉장히 단단한 설치를 한다. 우정수는 우한나가 추천했다. 전시 서문을 읽어보면 알겠지만, 난 작가들에게 ‘찌질한 감성’을 유도하려 했다. 기다리는 사람이 쿨할 수 있나? 이 점에서 우정수는 단연코 일류다. 그림을 보고 있으면 진득하게 흐를 것 같기도 하고, 냄새가 날 것 같기도 하다. 마지막으로 슈테판이 들어왔다. 사운드나 퍼포먼스를 주매체로 다뤄서이기도 하겠지만, 다른 모국어어를 가진 사람이 전시의 커다란 키워드만 이해하고 참여했을 때 어떤 식으로 흘러가게 될지 궁금했다. 어찌 보면 스테판을 제외한 네 작가는 공간의 한 부분만을 차지한 데 비해, 슈테판은 사운드 작업을 하기에 우정국 전체를 점거하는 셈이 된다. 그만큼 작가 모두에게 영향을 끼치는 유일한 작업이라 할 수 있다. 이 점에서 솔직히 걱정되지만, ‘불청객이라도 손님은 손님이겠지’란 생각이 든다.

**Q. 기획의도에서 명시적으로 연관 짓고 있진 않지만, 전시와 동명의 영화 <Visitor Q>(2001, 미키케 다케시)가 언급된다. 이 영화에 등장하는 가족이 몰락한 현대 일본 사회와 비교적 직접 연결되는 데 반해, Visitor Q는 그 자체로는 아무 의미 없으며 대상이라기보다 다른 인물들을 증폭시켜주는 일종의 기능 같은 것이다. <큐어>(1997, 구로사와 기요시)에 등장하는 인물 마미야 역시 비슷하다고 생각한다. 한편 주요 개념으로 사용되는 언데드 레터(Undead letter)는 편지와 봉투라는 물질 혹은 지지체(support)는 유지하고 있지만, 기능(메시지의 전달)을 상실했기에 중간자의 위치를 선고받은 것이다.**

A. 전시 기획에서 Visitor Q는 기록제보다, 어떤 증상으로 나타나는 것에 가깝다. 발신자는 편지를 보냄과 동시에 다치는데, 일종의 내부 피폭을 겪는 것이다. 가장 은밀한 곳에 입을

상처가 외부적인 증상, 즉 Visitor Q로 발현될 때까지 발신자는 그저 앓을 수밖에 없다. 그렇다고 방문자가 도착했다고 낮는 것도 아니다. Visitor Q는 답장이 아니라, 환자에게만 보이는 망령이라 할 수 있다. 답장(치료)은 절대 도래하지 않는다. 하지만 헛것치고 꽤 구체적인 생김새를 가지기에 우리는 때면 속는다. 그래도 지나고 보면 알게 된다.

내 상황에 빗대서 말해보면, 매년 작업할 때마다 ‘이번엔 꼭 와주세요’ 하고 누군가에게 초대장을 보내는데, 막상 전시가 시작되면 이상한 게 와있다. 보다 보면 내가 불렀던 게 맞는 것 같기도 해서 어디 갔다 버리진 못하고, 어느 정도 시간이 흘러야 그게 불청객이었던 걸 알겠더라. 주변을 둘러보면 대부분 그런 것 같다. 그래서 계속 초대장을 보내고, 작업하는 거겠지. 온전히 바랬던 게 찾아온 거라면 ‘다음’이란 건 없어야 하는 거 아닌가? 이걸 꼭 작업에만 국한된 얘기가 아니고, 근래 생겨난 신생 공간들을 봐도 이런 생각이 든다. 우리가 기다렸던 게 이런 모습이었나? 당연히 알 수 없다. 하지만 우리가 누군가를 부른 건 맞다.

보다 내가 영화 <Visitor Q>와 이번 전시를 잇는 장면은 따로 있다. 영화에서 Visitor Q가 비디오를 들고 주인공이 시간(屍姦) 하는 걸 뒤에서 찍는 부분이 있다. 현장의 뒤를 기록하면서, 기록된 것이 흐르는 화면의 가장 앞에서 있는 것이다. Visitor Q의 과거면서도 가장 미래적인 형태로 제시되는 부분을 잘 보여주는 장면이라고 생각한다.

**Q. 한편 작가의 전작 <바늘 버리는 법>에서 주인공을 떠난 ‘몰리’, <스테판의 완벽하게 O를 지키는 법>(2013)에서 스테판의 우상이 되는 ‘O’는 대명사 같은 것이다. 이번에 발표하는 <서퍼 존의 마지막 고통>(2015)에서 ‘존’ 역시 비슷하다. 작가의 작품들에서 그들은 늘 부재하고 있다. 몰리는 떠났기 때문에, 존은 세상을 떠났기 때문에. 그래서 늘 그들을 매개하는 누군가를 통해서만 드러난다.**

A. 누군가 부재 상태가 되어야지만 그 사람을 위한 증인들이 나타난다. 나는 그들 중 대다수가 위증자라고 생각한다. 선의든 악의든 이젠 볼 수 없는 사람에 대해 말하는 과정에서 이름을 제외한 모든 것들이 위조된다. 그래서 이름이 중요한 게 아닐까? 아이러니하게도 우리가 처음 갖는 이름은 항상 남이 지는 것이고, 대다수 사람은 지어진 이름으로만 불리다가 죽는다. 그래서 책 속에서 존이 자신의 두 번째 이름을 그렇게 찾으려 했다. 물론 이것 역시 날조된 이야기일 수 있다. 메구미가 번역한 글을 다시 한국어로 번역한, 중역을 통해 강제적으로 오역을 의도한 구조로 엮인 책에서 언급되는 부분이기 때문이다.

이렇게 존 서처 시리즈에서 실제로 존을 설명할 수 있는 건 아무것도 없다. 그의 연보나 일상이 담긴 그림, 보내지 못한 메일들이 엮인 책, 그를 기리며 해안가에 설치된 동상 등 어

떤 것도 존을 말하진 못한다. ‘존 없이 존 말하기’ 같달까? 그리고 이런 위증의 구조가 재밌어서 자꾸 작업 방식으로 사용하는 것 같다.

**Q. 이번 작업들은 작가가 세월호 사건에 대해 쓴 시를 여러 형태로 확장한 것이다. 사건 이후 다양한 연극, 영화, 다큐멘터리가 만들어지고 있다. 주로 사건을 재연하거나, 알레고리로 가득 채우거나, 현장 푸티지를 활용하는 식이다. 미술 쪽에서도 ‘안산 순례길’이라는 참여적인 프로그램이 있다. 그런데 작가는 사건을 전면에서 드러내기를 피하고, 가상의 역사를 구축하는 듯하다.**

A. 이번 존 서처 시리즈의 발단은 세월호가 맞지만, 보다 애도 일반에 관한 이야기를 하려 했다. 평상시에 애도의 방식들에 관해 의문이 있었는데, 세월호같은 경우 워낙 큰 사건이어서 이와 관련된 부산물들이 수많은 형태로 떠올랐다. 예컨대 장래에 실내장식 디자이너가 되고 싶었던 아이를 위해 전시를 열어준다든가, 대표 되는 이미지로 에코백이나 키링을 만드는 모습을 보며, 모든 것이 자라나는 시대에 어쩌서 애도의 방식은 여전히 아둔한가에 대해 고민했다. 그리고 이것들을 작업으로 얘기하려면 구체적인 키워드나 푸티지를 사용하지 않아야 한다고 생각했다. 비관내 속에서 뭘 말할 수 있을까? 가상의 역사를 구축한 것도 그 이유에서였다. 굳이 커다란 사건이 아니더라도 작업을 할 때 항상 이런 식으로 구상하려 한다. 어떤 것이든 가장 가까운 걸 설명하려면 현장에서 가장 먼 곳에서 있어야 한다고 생각하기 때문이다.





디어 존 메모리얼 패들아웃(Dear John Memorial Paddle Out)  
video, 3min, 2015

Q. 방법론에 관해서 얘기해보자. 이번 전시에서 발표하는 <디어 존> 연작은 말하자면 구글 예술이라고 이름 지을 수 있어도 될 만큼 구글 검색에 의존적이다(더 나아가 구글 리얼리즘이란 말을 붙여도 될 것 같다고 생각했다). <디어 존 메모리얼 패들 아웃(Dear John Memorial Paddle Out)>(2015)는 구글에서 수집한 푸티지 영상을 편집하여 만들었으며, <디어 존 메모리얼 스톤(Dear John Memorial Stone)>(2015)는 구글에서 얻은 묘비 이미지를 바탕으로 제작되었다. 가상의 책 『돌아오지 않는 서퍼』 역시 구글에서 얻은 정보를 바탕으로 작성된 픽션이다.

A. 기성세대를 제외한 요즘 젊은 작가들 대다수가 매체를 막론하고 구글에 교조 돼 있는 것 같다. 가까운 예로, 이번 전시에 참여한 작가 중 과반수가 구글에서 채집한 이미지들로 작업한다. 평상시에 심심하면 구글에 쿵글리쉬를 입력해서 이미지를 구경하곤 하는데(그래야 기대 이상의 것들이 나온다), 작업하기 전에도 레퍼런스나 찾을 심산으로 자주 이것저것 뒤적거린다. 그때마다 작업에 사용될 자료는 물론, 최종 결과물로 나올법한 이미지들도 얻는다. 어떤 사람은 이미 모든 게 만들어 졌단 생각 때문에 기운이 빠질 수도 있겠지만 내겐 오히려 흥분되는 부분이다. 어떤 조합의 이야기든 뒷받침할 수 있는 것들이 나온다고도 할 수 있으니까.

이번 존 서처 시리즈 작업 중 여러 가지가 이런 검색의 결과물로 나왔다. 서퍼들만의 장례식인 메모리얼 패들 아웃도 죽은 서퍼에 관한 기사를 읽다가 찾아낸 것이고, 책 앞부분에 삽입된 사진도 우연히 발견한 국제가정에 속해있는 사람이 만든 홈페이지(실제로 메구미라는 혼혈아를 기르고, 그녀의 발달과정이 자세히 기록되어있는)에서 가져온 것이다. 나는 현재 불교인데, 구글이 종교가 되면 그리로 개종할 의향이 있다.

Q. 한편 존의 성인 서처는 검색자란 뜻이며, 서핑(surfing) 역시 웹 경험의 알레고리로 쓰이는 말이다.

A. 맞다. 모두에게 처한 운명, 즉 뻔한 애도와 위증을 겪게 될 상황에 대해 말하는 작업이니만큼 주인공에게 흔한 이름인 존을 썼고, 성은 서처(Searcher)로 정했다. 보통 성의 기원을 보면 직업에서 따온 게 많지 않은가? 그래서 모두의 직업을 나타낼 수 있는 걸 골라보다가, 무언가를 끊임없이 찾아야 하는 직업을 떠올렸다.

존의 실질적인 직업인 서퍼(Surfer)도 성이 서처인 것을 고려해 설정했다. 바다는 개인이 감당할 수 없이 넓은 장소에 대한 비유였다. 우리나라 존이나 넓고 정처없는 것들을 헤집고 다니다가 사라질 테니 바다가 적절한 것 같았다. 탄소리일 수 있겠지만, 작업하던 도중 서퍼와 웹서퍼를 유일하게 나눌 수 있는 '쿨'한 지점을 찾았다. 서퍼는 흔적도 없이 급사할 수 있다. 웹과 다르게, 얽어지는 파도에서 빠져나오지 못한 서퍼는 그냥 죽은 거라고 보면 된다. 웬만한 게임보다 더 간단하게 사라진다. 웹서퍼는 아마 여기저기 지분거리다(유튜브에 자살 매듭법이나 뒤지다가) 언젠가 죽을 것이고.

Q. 한편 <이운동기와 속삭이는 바람>(2007, 존 지안비토, 50min) 와 이에 대한 유운성 평론가의 2014년 강연 <영화와 풍경의 지질학>이 떠올랐다(물론 감독의 이름이 '존'이기 때문은 아니다.) 하워드 진의 『미국 민중사』에서 영향을 받아 제작된 영화로, 인물들에 대한 기념비와 묘비명을 보여 줄 뿐 사건을 재연하지도 내레이터가 해설하지도 않는다. 유운성은 이 영화를 “증언도 기록도 아니고 그 여백 자체를, 공백을 응시하는 영화”라 할 수 있는데, “풍경과 풍경의 대비”를 통해서가 아니라 “과거를 부르는 장치로서의 텍스트, 특히 ‘이름’을 중요하게 부각하는 영화로 보았다. 작가가 취하는 태도와 비슷한 부분이 있지만, 존 지안비토 감독은 어쨌건 역사적으로 실존했던 인물의 구체적인 비석을 카메라로 담은 데에 비해, <디어 존 메모리얼 스톤(Dear John Memorial Stone)>(2015)에서 지표적인 연관은 중요하지 않아 보인다.

A. <디어 존 메모리얼 스톤>은 <이운동기와 속삭이는 바람>과는 다르게 지표를 훌뜨려야 하는 작업이다. 특정한 누군가를 이야기하는 게 아니라 모두에게 처한 상황에 대해 말하는 것이기 때문이다. 그래서 구글에서 수많은 존의 비석을 캐

내어, 그 중 평범한 존들의 비석 이미지들을 골라내어 미니어처로 제작했다. 이 과정에서 존 케네티와 존 레논은 제외됐다(웃음).

이 작업에선 구글이 이미지를 제공하는 것 외의 역할을 맡는다. 구글은 저화질로 구르고 있는 이미지의 출처에 대해선 아무 책임도 지지 않는다. 비석의 크기가 어느 정도인지, 어디에 있는지, 포토샵으로 위조된 이미지인지에 대해 알고 싶어도 알 수 없다. 그래서 오직 구글에만 의존해 이미지 채집을 했다. 그리고 좀 더 지표를 흐리게 만들기 위해서 20점의 비석 중 몇 점은 존이 아니었던 사람들의 비석을 날조해 끼워 넣었다. 제작자인 날 제외하고선, <디어 존 메모리얼 스톤>을 본 사람 중 누구도 존이 아닌 이를 위한 비석을 변별하지 못할 것이다.

이런 내 말들도 채집한 이미지들처럼 거짓일 수 있다. 모든 게 존의 비석이지만 아니라고 한 걸 수도 있고, 모든 게 존이 아니지만, 존이라고 말한 걸 수도 있지 않겠나?

Q. <visitor Q> 전시 이후의 계획에 대해 듣고 싶다.

A. 미술관에서만 유통 가능한 영상 전시를 기획하고 있다. 사람을 모으고 있는데 정말 재밌을 거다.

## 정희민 Chung Heemin

정희민은 디지털 환경에서부터 미디어 문화, 상품화된 경험, 키치, 원본에서 파생된 이차적 이미지 등에 관심을 가지고 작업을 진행 중이다. 웹상에서 수집한 이미지와 개인적 기억을 버무려 이미지 경험을 회화로 구현하는데 집중하고 있다. 일 상에서 흔하게 유통되는 이미지가 어떻게 우리가 외부 세계를 바라보는 방식을 지배하는 지에 의심을 품고, 이미지를 매개로 삼아 학습된 욕망이나 가치관, 감각을 추적해 나간다. 2014년부터 진행해 온 '서울 서정'은 서울을 이동하면서 포착한 풍경들을 4\*6사이즈의 사진 크기로 변환하여 기록한 것으로, 미적으로 소비되는 도시풍경의 외피를 묘사하며 공유된 감수성에 대한 질문을 던진다.

### Q. 2014년 이전에는 어떤 작업을 주로 했는가?

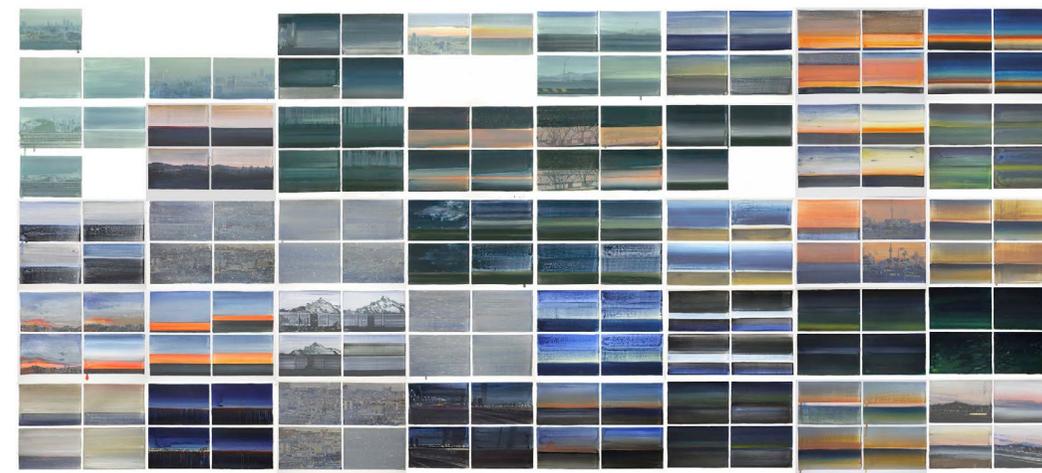
A. 학부 때까지 완전히 다른 작업을 했다. 대학원에 진학하면서 한동안 내 작업에 대해 검열하는 시간을 오랫동안 가졌다. 이전까지 형식을 구축하는 데에만 매몰되어 있었던 것이 아닌가 하는 의구심이 들었고, 아예 처음부터 다시 작업을 해보자는 생각이었다. 2012~13년 사이엔 매체도 바꿔보며 이것저것 다 해봤다. 그사이 작업의 정체성에 대한 질문을 많이 했고, 자연스럽게 회화라는 매체 자체에 대한 생각도 하게 되었다. 회화 자체에 묻어있는 유구한 욕망에 대해서. 이를테면 영구함이나 남성성과 같은.

지금의 작업들은 내가 어떤 이미지를 어떤 방식으로, 또 어떻게 그리고 있는가에 대해 끊임없이 물어온 결과다. 특히 내가 가진 서구적인 미감에 의문을 많이 품게 되었다. 요즘 나는 이차적 시각물, 혹은 이미지라는 매개를 거쳐서 갖게 되는 이차적인 욕망 그리고 그 매개 자체를 다루고 있다.

작업할 때마다 접근하는 방식이 조금씩 다르고, 그게 한정되면 다시 의심하곤 한다. 그런데도 작업들 안에서 어느 정도 분류가 생기기는 한다. 한편, 어떤 지인은 나의 작업들을 보고 '분열적'이라는 수식을 썼고(정확하게는 'schizophrenic'하다는), 또 그런 부분을 재밌게 봐주시는 분들도 있다.

Q. <Landscape>(2014~) 시리즈의 풍경 이미지를 웹 엔진에서 검색해서 얻었다고 밝혔다. 수집 방식에 대해 듣고 싶다. 예컨대 검색 키워드가 무엇인지, 그 키워드로 검색되는 이미지를 어떤 기준으로 선별하였는지, 혹시 하나의 풍경 사진으로 하나의 풍경화를 그린 건지 혹은 여러 풍경 사진을 합성해 하나의 이상적인 풍경을 만든 건 아닌지 궁금하다.

A. 정말 단순하다. 구글에 검색어로 'landscape'를 쳐서 나오는 그 이미지를 그대로 가져왔다. '이상적인 풍경'을 보여주기 위해 거기에 적합한 이미지를 찾았다. 이 작업에서 이상적인 풍경이란 우리가 기념하는 풍경이다. 구체적으로, 틀에 박힌 이상적인 구도와 색채를 갖고 있는 것을 골랐다.



서울서정 acrylic on canvas paper, 2014

### Q. 작가로서의 정체성을 갖게 한 작품이 있다면?

A. 억지로 한 점을 꼽자면, 지금 전시되는 <서울서정>이다. 특정한 계기를 갖고 시작한 작업인데, 그 계기와 관계없이 '이미지'에 대한 관심을 처음 작업으로 풀어내도록 한 작업이다. 하지만 좀 더 정확하게 대답하자면, 없다. 관심사가 정체성은 아니지 않나. 앞서 이야기했듯 정체성에 대해 많은 고민을 했

지만, 그것이 특정한 정체성을 갖겠다는 의미는 아니다. 오히려 정체성에 대한 의문에 가깝겠다. 나는 여전히 다른 방식을 시도하고 있다. 2014년 이후의 작업들도 일관된 기법을 택해 일관된 방향으로 풀어내지 않았다. 말하자면 나는 뚜렷한 방법론적 정체성을 가지고 있지 않고, 그러한 정체성을 갖는 것에 불편을 느낀다.

나는 이미지에 작가적인 해석을 많이 넣지 않는다. 몇몇은 조합해서 만들긴 했지만, 우리가 많이 보아오던 풍경을 그대로 캔버스에 가져오려 하는 편이다.

**Q. <Landscape-landscape>에서 연결된 네 컷의 이미지들은 어떤 관계가 있나? 네 이미지를 어떻게 배치하였는가? 봄, 여름, 가을, 겨울 같은 생각도 했다.**

A. 그런 식의 관련은 없고, 오히려 없다는 점이 중요하다. 관광 업체의 포맷을 두드러지도록 하고 이러한 배열이 내용물을 취급하는 방식, 또 내용물이 환기하는 정서를 드러내고자 하였다.

**Q. <Landscape-landscape>의 캡션에서, 여든 노인을 가상 의 화자로 삼고 있다. 수집한 이미지에 ‘개인적 기억을 버무’렸다고 표현했는데, 여기서 개인은 작가 본인이 아니라 어떤 캐릭터로 보인다.**

A. 이 이미지와 캡션은 양극에 있다. 화자를 설정해서 글을 쓰면 이미지적으로 공유하는 감성을 다른 방식으로 살릴 수 있을 것으로 생각했다. 그래서 이런 에세이를 계속 써보고 있다. 그리고 가장 보편적인 이미지와 각기 다른 가장 개별적이고 사적인 이야기들이 만나도록 했다. 앞서도 분열적이라는 형용사를 썼는데, 이미지에 관해 이야기하는 화자가 분열적인 자아를 가질수록 이미지의 보편성에 힘을 실어줄 수 있으리라 생각했다.

**Q. 작업이 이미지에 대한 이미지를 다루는데, 보조 설명은 이미지에 대한 이미지에 대한 텍스트라는 점이 재밌다. 제목은 어떻게 붙이나? 어떤 칸텍스트적인 요소가 있나?**

A. 나에게 제목이란 작업에 필요한 것이라기보다, 구분과 지칭을 위한 것이다. 그래서 제목이 중성적이고 다소 직접적이다. 가끔 시간이 한참 지난 뒤에 제목이 바뀌기도 한다. 제목이 더는 작업을 적절히 지칭할 수 없다고 느껴질 때 그렇게 한다. 그만큼 무게를 두지 않는다.



Landscape-landscape acrylic on canvas, 116.8 x 91.0cm, 2015

**Q. <Landscape-landscape>의 이미지들이 웹상으로만 수집된 데 비해, <서울서정>의 사진 중 몇 점은 직접 촬영했다고 들었다. 다른 방식으로 수집된 이미지들 사이에 어떤 차이가 있다고 생각하나? 있다고 해도, 작가는 작품 내에서 차이들을 일부러 무화시키고 있다고 생각한다.**

A. 차이가 전혀 없다고 생각한다. 누구나 휴대전화로 찍을 법한 도시 풍경을 수집하고 있는데, 구도적인 면에서 수평으로 획일화되어 있다. 하나의 풍경이 추상화되어 그 안의 개별적인 이야기들이 무화되며, 어떻게 개인 안에 들어와 보편적인 풍경이 되는지 그리고 싶기 때문이다. 모든 이미지가 가장 자연스럽게 사진으로 인식되는 4\*6인치 크기로 변환된 것도 비슷한 이유에서다.

**Q. 어쨌건 <Landscape-landscape>과 <서울서정>은 미술관에서 혹은 웹상에서 포트폴리오로 감상될 것이다. 전시에 참여한 다른 작가처럼 출판물이나 싹 등의 상품 등 다른 포맷으로 작업을 유통할 생각이 있나? 없다면 왜인가? 말하자면 이 질문은 회화를 주요 매체로 사용하는 이유에 대한 질문일 수 있겠다.**

A. 의도적으로 안 한 것은 아니다. 적합한 매체를 찾는 데 있어 게을렀던 게 아닐까(웃음). 내가 구닥다리 같은 측면이 있어서, 그리는데 급급했다. 이주연이 <서울서정>을 소개하면서 보여 보는 것을 제안했는데, 여유가 생긴다면 한 번쯤 시도해보고 싶다. 이것들이 인쇄물로 제시되었을 때, 그리고 상품이 되어 2차창작물의 형태로 누군가의 소유가 되었을 때 또 다른 이야기거리가 생길 수도 있을 것 같다.

**Q. 다른 매체를 많이 시도해봤는데 회화로 돌아온 이유는 무엇인가?**

A. 왜 회화여야 하는가에 대한 질문을 많이 받는다. 회화를 해왔기 때문에 회화에 대한 물음을 가졌는지, 회화에 대한 물음을 가져서 회화를 하고 있는지 분별할 수 없지만, 회화의 자기 지시적인 측면을 충분히 이용하려 한다. 정공법이랄까? 다른 작업들에 등장하는 디지털 소스들도 회화의 물성을 역으로 부각하기 위해 장치로 이용되기도 한다. 나의 작업들은 풍경이라는 카테고리도 역이기도 하고, 구글 맵이라는 출처 상의 공통분모를 갖기도 하며, 벽이나 그 위에 붙어있는 인쇄물이라는 시각적인 교집합을 갖기도 한다. 이들은 서로 다른 방식의 이미지 경험을 공략하지만, 이들을 동시에 관통하는 것이 어떤 이차적 속성, 즉 도구로서의 미디어라면, 회화도 그들 중 하나가 되겠다.

## Stefan Tiefengraber

### 스테판 티프그라바

스테판은 다양한 표현 수단을 이용해 작품을 만든다. 일상적인 오브제를 변형시키거나 디지털과 소셜 미디어를 사용하고 퍼포먼스, 실험적인 비디오 작품들을 생산해낸다. 그는 주로 소리나 비디오를 통해 정적을 말한다. 매우 느린 무브먼트의 진행을 만들어내고 시간과 장면을 관찰할 수 있도록 유도하는 식이다. 이번 전시에선 <징 WM\_A28 TCM\_200DV BK26 BK26>을 가져와서, 관객들에게 아무것도 일어나지 않는 사건을 목격하게 한다.

**Q. 퍼포먼스와 설치, 비디오 등 다양한 작업을 하고 있다. 혹시 설치 작가로서 슈테판과 노이즈 아티스트로서 슈테판의 정체성을 구분하고 있는가?**

A. 아니다. 내게 있어 퍼포먼스와 설치 작업은 큰 차이가 없다. 나는 스스로 아티스트라 불리는 걸 좋아하는데, 최근 미디어 아티스트라고 불리더라. 나는 매우 다양한 재료를 사용하기 때문에 몇몇 작업은 미디어 아트라고 분류될 수 없다. 그저 작업과 작업을 생산하는 순간에 가장 적합한 표현의 방식들을 사용할 따름이며, 최근에는 노이즈 사운드와 연관된 설치와 퍼포먼스를 하고 있다.

노이즈 설치의 항상 퍼포먼스와 연결되어있다. 설치작업 <WM\_EX10 WM\_A28 TCM\_200DV A1.2FPP BK26>은 퍼포먼스 <WM\_EX10 WM\_A28 TCM\_200DV A1.2FPP BK26>에서 발전된 것이며, <징 noise #1>의 경우 반대로 설치작업에서 퍼포먼스가 나왔다. 설치작업 대부분은 <User Generated Server Destruction>처럼 하나의 퍼포먼스로 읽힐 수 있다. 분명한 시작과 끝이 있는데, 퍼포먼스는 서버가 파괴될 때 끝나고 오직 기록만이 남는다.



**User Generated Server Destruction, 2014**  
Ars Electronica Center, Linz. interactive installation

**Q. 애초에 비디오로 기획된 작품 이외에 퍼포먼스와 설치 역시 비디오로 기록되곤 한다. 예컨대 위에서 예로 든 <User Generated Server Destruction> 연작은 같은 컨셉을 가진 작품들이다. 그런데 다른 영상들은 싱글 쇼트인데 비해, 2013년의 6월에 공개한 영상(<https://www.youtube.com/watch?t=41&v=ly32eLdhHk4>)은 편집되어있다(내러티브를 시작과 끝을 지니는 구조라 정의하자면, 이런 영상은 내러티브가 있다고 할 수 있으며 단순히 작품 홍보 영상 이상의 의미가 있다고 생각한다.) 비디오로 기록할 때 어디에 주안점을 두고 있는가?**

A. 유튜브에 올린 비디오는 실제로 설치작업의 기능을 설명하는 홍보 영상이자 작업 기록물이기도 하다. 그 비디오의 목표는 어떻게 설치 작업이 작동하고 기능하는지 매우 짧고, 분명하고, 쉽게 전달하는 것이었다.

한편 다른 비디오들은 아카이브로서 기능하는데, 작업에서 서버가 멎기 전에 가해진 최후의 타격을 보여주며 서버의 죽음을 보여준다. 서버가 파괴될 때, 그 영상이 전시장에 공개되어 전시 일부가 되게 했다. 그리고 전시 당 서버의 개수와는 상관없이 하나의 영상만을 제작했다. 이것은 공연에서 서버가 거기 있었음을 증언하며, 동시에 더는 존재하지 않다는 것을 뜻한다.

**Q. 작업 특성상 협업을 많이 할 텐데, 파트너들이 어떤 역할을 돕고 있나?**

A. 대개 홀로 작업하는데, 협업은 주로 전시나 행사 이후에 일어난다. 가끔 프로젝트 전체를 다른 작가와 함께 작업하기도 하는데, 오스트리아 작가이자 오랜 친구인 Dawid Liftinger와 많이 한다.

우리는 개인 작업도 따로 하지만, 함께 radio 433이라는 프로젝트를 진행 중이며 이따금 다른 프로젝트도 함께 한다. 어떤 프로젝트를 할지, 어떻게 함께 할지에 대해서도 특별한 규칙은 세우지 않는다. 올해 6월에 우리는 최윤 작가와 대안에서 전시했다. 전시 컨셉을 함께 논의했고, 전시에 오르는 하나의 작업을 같이 제작했다.

**Q. 다른 한국 작가들에게 “왜 한국에서 태어났는가?”라는 질문을 할 수 없겠지만(웃음), 당신에겐 “왜 한국을 택했는가?”라는 질문을 던질 수 있을 것이다. 한편 키네틱 아티스트 최우람에게 받은 영향이나 그와의 일화도 궁금하다.**

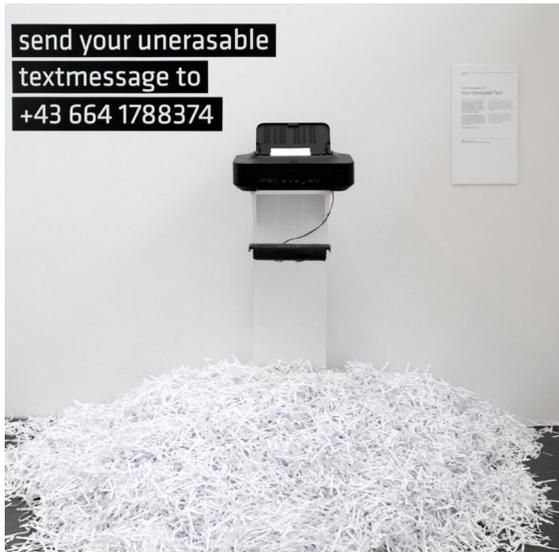
A. 다니던 학교에서 교환학생으로 갈 수 있는 가장 멀리 있는 곳이었던 때문이다. 교환학생 기간 완전히 새로운 경험을 하고 싶었다. 그리고 한국을 다녀온 친구가 있었는데, 갈 기회가 있다면 꼭 가라고 하더라. 그렇게 3년 전 서울에 처음 왔고, 사랑에 빠졌다.

처음 서울에 온 해에 윤이 좋게 최우람 작가의 수업을 들을 수 있었다. 수업을 마치고, 그가 자신의 스튜디오에 한 번 놀러 오라고 했다. 아직도 그 날을 기억하는데, 그가 자기 스튜디오에서 작업해보라고 제안했었다. 그 날 이후 완전히 새로운 세계가 열렸다. CNC 선반을 써본 건 그때가 처음이었고, 창작하는데 올바른 도구만 있다면 무엇이든 만들 수 있다는 걸 깨달았다.

**Q. <Your Unerasable Text>(2011/12) 이나 <SLATEplosive>(2012) 의 크레딧에 Technical Data(사**

**용한 소프트웨어 및 하드웨어)를 언급해두었으며, <User Generated Server Destruction>(2013)에선 참조한 튜토리얼을 언급해두었다. 이러한 크레딧을 기재하는 이유는 무엇인가?**

A. 인터넷 커뮤니티의 도움 없이 결코 이런 작업을 해낼 수 없었을 것이기 때문이다. 작품을 구상할 때 인터넷 검색으로, 찾고 있는 기술이 비슷하게 담긴 튜토리얼이나 오픈 소스 소프트웨어를 찾아본다. 그리고 그것들을 목적에 맞게 바꾸어 쓴다. 그렇다고 해도 온전히 내 것은 아니다. 그래서 이런 식으로라도 감사를 표하고 싶었다.



**your unerasable text**, 2014  
Ars Electronica Center, Linz. interactive installation

**Q. 이번 작업의 제목 '징 징 WM\_A28 TCM\_200DV BK26 BK26'에서 TCM 200DV는 소니의 워크맨을, BK26은 Bontempi사의 키보드를 의미하는 게 맞나? WM A28은 어떤 기계를 얘기하는지 모르겠다(웃음). 위의 질문과 마찬가지로 '명명'에 대한 질문을 하겠다. 모델명은 같은 종의 기계에 붙은 이름으로, 각 기계에 할당되는 고유명과 다른 한편 기능에 따른 분류(예컨대 키보드, 마우스)와도 다르다. 전시 제목에 모델명을 나열한 이유는 무엇인가? 그리고 순서는 단순히 알파벳 역순으로 정렬된 것인가?**

A. WM A28은 워크맨이다. 나는 늘 공연에 쓰이는 장비 개개의 모델명을 사용하는데, 주로 알파벳 순이지만 아닐 때도 있다. 나는 퍼포먼스와 설치 작업에도 이런 식의 명명법을 이용하는데, 내가 사용하는 장비가 바뀌는 데다 각 장비와 각 공연은 다르기 때문이다.

다른 이유로는, 내가 장비들을 수정하지 않으며, 장비들이 여전히 원래의 기능을 하고 있다는 걸 드러내고 싶었다. 나는 단지 그들을 열어서 회로를 만질 뿐이고, 그렇게 해서 장비들에서 나오는 건 노이즈일 따름이다. 그래서 제목에 다른 의미를 추가하고 싶지 않았다. 다른 작업들도 같은 방식으로 제목을 붙인다. 이렇게 붙여진 제목은 기본 기능과 사용된 재료에 대해 매우 직설적인 묘사를 제공한다.

**Q. 이름에 대한 질문이 많았다. 주로 다루는 '노이즈'라는 게 늘 명명될 수 없는 동시에, 한편 어떻게든 늘 명명되는 것이기 때문 아닐까? 노이즈 관련해서 준거로 삼고 있는 아티스트나 이론가가 있다면 소개해달라.**

A. 직접적인 레퍼런스는 없지만, 예를 들어 Merzbow나 John Cage를 들 수 있겠다. 나는 그들의 열렬한 팬이고, 내 퍼포먼스 작업에 많은 영향을 미쳤다. 또한, 소리를 실험하기 시작한 다른 주된 이유는 닷올림에의 방문이다.

**Q. 미술관에서 전시를 계속하고 있는 한편, 한국의 노이즈 음악을 대표하는 닷올림 연주회에서 공연한 바 있다. 외국의 씬과 비교하자면?**

A. 개인적인 경험으로, 한국의 씬과 해외의 씬 사이에 큰 차이는 없다. 이와 별개로, 닷올림은 내게 매우 특별한 장소다. 서울에 처음 왔을 때나 지금도 자주 찾아간다. 작년에 한국에서의 첫 공연을 했고, 올해도 새 작업을 닷올림에서 선보일 수 있어서 무척 기쁘다.

**Q. 그럼 이번 작업에 대해 본격적으로 얘기해보자. 노이즈 퍼포먼스로서 이전의 'WM\_EX10 WM\_A28 TCM\_200DV BK26'과, 징을 사용한다는 점을 제외하고 어떻게 구별되나?**

A. 징이 주도적인 악기로 쓰이며 내 손가락 이외의 방법으로 합선시킨다는 점이 다르다. 그 외에 소리를 만드는 기술은 같으며, 절정에 가까워질수록 타격 주기(hitting frequency)가 빨라지다가 마지막에 돌연 노이즈가 멈추며 희미해진다는 점에서도 연관이 있다.

**Q. <징 noise #1>이란 제목을 보니 앞으로 다른 곳에서도 설치될 예정인가보다. 소위 장소 특정적(sitespecific)이지는 않아도, 같은 사물을 사용해도 공간마다 다른 소리를 낼 듯하다(비디오를 통해 확인해 본 <User Generated Server Destruction> 역시 마찬가지로 공간마다 다른 소리가 기록되어있었다). 우정국에서 설치 시 염두에 두고 있는 점은 무엇인가? 그리고 앞으로 어떻게 변화/진화할 예정인가?**

A. 우정국에서의 설치하는 징이 다섯 개씩 묶여 두 개의 그룹으로 만들어진다. 각 그룹은 입구 왼쪽과 오른쪽에 나뉘어 설치돼서, 2채널 앰프를 통해 스테레오 효과를 낸다. 따라서 설치

작업을 볼 때 소리는 왼쪽에서 오른쪽으로 나오겠지만, 매우 고음이라 소리가 어디에서 나는지 명확히 알 수 없을 것이다. 한편 공간마다 리버브(reverb)가 다르므로, 작업이 내는 소리 역시 다를 것이다.

**Q. 10개의 징을 설치한 이유가 있다면?**

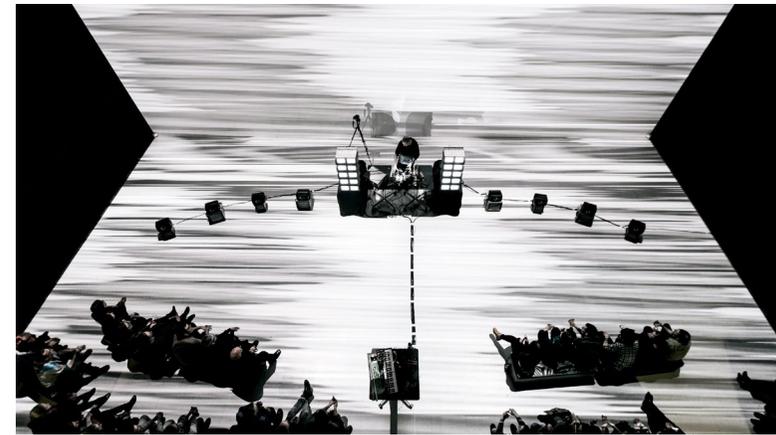
A. 특별한 이유는 없지만, 10이 좋은 숫자라고 생각한다. 너무 많지도 너무 적지도 않은 느낌이다. 영상을 보여주는 모니터 역시 10개가 될 예정인데, 앞으로도 그럴지는 잘 모르겠다.

**Q. 징 말고 팽과리나 악기가 아닌 쇠덩이를 쓸 수도 있었을 텐데? 혹은 한국적인 무엇을 염두에 두었는지도 궁금하다.**

A. 지금 내가 한국에 있어서 고른 건 맞다. 소리가 좋기도 하다. 기성 악기를 쓴 이유는, 이 연작이 원래 레디메이드를 사용하는 작업이기 때문이다.

**Q. 이후 어떤 계획이 있나?**

A. 창동 레지던시 전시가 있다. <징 noise>을 비롯해 회전하는 형광등이 설치될 예정이다. 소리와 동기화되진 않겠지만, 천천히 시작해서 빠르게 끝난다는 점에선 비슷할 것이다.



**WM\_EX10 WM\_A28 TCM\_200DV BK26**, 2015  
Ars Electronica Center, Linz. noise performance



**WM\_EX10 WM\_A28 TCM\_200DV A1.2FPP BK26 (installation)**, 2015  
noise installation

**우정수 Woo Jeongsu****학력**

2015 한국예술종합학교 미술원 조형예술과 전문사 졸업  
 2010 한국예술종합학교 미술원 조형예술과 예술사 졸업

**개인전**

2015 불한당의 그림들, 프로젝트 스페이스 사루비아다방, 서울

**단체전**

2013 스토리텔링, 갤러리 화이트블럭, 파주  
 2013 가까운 미래, 먼 위안, 갤러리 화이트블럭, 파주  
 2010 New vision 2010, 갤러리 소소, 파주  
 2010 언어놀이展 Linguistic Morphology: Art in Context, 성곡미술관, 서울  
 2009 화려한 외출, 공평아트센터, 서울  
 2008 photography & now 展, 아트비트 갤러리, 서울  
 2008 KeDrawing, The Orange 갤러리, 서울  
 2007 Drawing Open-ends, 한국예술종합학교 갤러리, 서울

**수상**

2015 OCI YOUNG CREATIVES, OCI미술관, 서울  
 2014 메르세데스 벤츠 코리아 아티스트

**출판물**

2014 What Can I Do This Painting?, 독립출판  
 2013 책의 무덤, 독립출판  
 2011 죽은 남자 결의 유령들, 독립출판

**Contact**

sanboja@gmail.com  
 www.woojeongsu.com

**우한나 Woo Hannah****학력**

2016 한국예술종합학교 미술원 조형예술과 전문사 졸업(예정)  
 2012 한국예술종합학교 미술원 조형예술과 예술사 졸업

**단체전**

2015 아지노모토:가루양념, 노토일렛, 서울  
 2015 일현 트래블그랜트, 일현미술관, 양양  
 2014 Read The Room/ you've got to, S.A.L.T.S, 바젤, 스위스  
 2014 Oops!, tehtaankatu 27-29, 헬싱키, 핀란드 duplex, 제네바, 스위스/ room335, 탈린, 에스토니아  
 2014 바닥에는 더 신선한 공기가 있어, 아마도예술공간, 서울  
 2013 아티언스 프로젝트 <공존- 인간의 자리>, 대전창작센터, 우연갤러리, 대전  
 2013 51% 2부, 옵시스아트, 서울  
 2012 37.9°N 22.9°N, Kunshan art gallery, 대만

**수상**

2015 트래블 그랜트 2014, 일현미술관, 을지재단  
 2013 아티언스 아이디어피플, 대전문화재단

**출판물**

2013 SWIMMING DUMBO, 독립출판  
 2011 Forever, Thomas, 독립출판  
 2011 Nocturn.23, 독립출판

**Contact**

toroomo@naver.com  
 www.woohannah.com

**이주연** Lee Juyeon**학력**

2015 한국예술종합학교 미술원 조형예술과 전문사 재학  
2014 한국예술종합학교 미술원 조형예술과 예술사 졸업

**Contact**

oldmancream@naver.com

**정희민** Chung Heemin**학력**

2016 한국예술종합학교 미술원 조형예술과 전문사 졸업(예정)  
2012 홍익대학교 미술대학 회화과 졸업

**Contact**

heemin.chung@gmail.com

**스테판 티폰그라바** stefan tiefengraber**학력**

2010 University of Art and Design Linz,  
Timebased and Interactive Media

**개인전**

2013 TO WHOM IT MAY CONCERN,  
Gallery 175, Seoul/Korea

**단체전**

2015 Broadcasting Tower exhibition, Wansha  
Performance & Art Centre, Tainan/Taiwan  
2015 16th Media Art Biennale WRO 2015 , Wroclaw/  
Poland  
2015 Node15 exhibition, Frankfurt/Germany.  
2015 Share Festival 2015 exhibition, Torin/Italy.  
2015 Protocol, Gallery Chimera-Project,  
Budapest/Hungary  
2014 Prix Cube 2014, Issy-les-Moulineaux/France  
2014 Update\_5 exhibition, New Technological Art  
Award 2014, Ghent/Belgium  
2014 BEST OFF 2014, Linz/Austria  
2014 TADAEX04, Tehran Annual Digital Art Exhibition,  
Tehran/Iran  
2014 TodaysArt Festival 2014,  
Scheveningen/Netherlands  
2014 Ars Electronica Festival 2014, Linz/Austria  
2014 'reactions and spaces' exhibition at  
O'NewWall Space, Seoul/Korea  
2014 TIME OUT .01 Ars Electronica Center Linz/Austria  
2013 Píksel Festival 2013, Bergen/Norway  
2013 BEST OFF 2013, Linz/Austria  
2013 B-Seite Festival 2013, Mannheim/Germany  
2012 BEST OFF 2012, Tabakfabrik, Linz/Austria  
2012 IN TIME, Kunstuniversität Linz, Linz/Austria  
2012 FERNissage, Froff, Vienna/Austria

**퍼포먼스**

2015 yogiga, Seoul/Korea  
2015 dotolim, Seoul/Korea  
2015 Lacking Sound Fest. , Taipei/Taiwan  
2015 16th Media Art Biennale WRO 2015 ,  
Wroclaw/Poland  
2015 TIME OUT .03, Ars Electronica Center  
Linz/Austria  
2015 radio433 Kammerspiele, Linz/Austria  
2014 Best Off 2014, Linz/Austria  
2014 Tadaex04, Tehran/Iran  
2014 reactions and spaces - O'NewWall Space,  
Seoul/Korea  
2014 dotolim, Seoul/Korea

**스크리닝**

2015 Filmzuckerl, Weyer/Austria  
2013 VIS Vienna Independent Shorts, Vienna/Austria  
2013 Crossing Europe 2013, Linz/Austria  
2011 Crossing Europe 2011, Linz/Austria  
2011 BEST OFF 2011, Movimiento, Linz/Austria

**레지던시**

2015 국립현대미술관 창동 레지던시 입주

**Contact**

<http://www.stefantiefengraber.com>



# Visitor Q

---

우정국  
2015.11.4.-  
2015.11.12.

전시기획  
이주연

참여작가  
우정수 우한나  
이주연 정희민  
Stefan Tiefengraber

디자인  
최재훈

촬영  
이의록

인터뷰  
박이현

발행일  
2015년  
10월 27일

