

## 김정훈

시선의 폭이 넓어진 한국 사회에서도 불구하고, 남성에 대한 이미지는 여전히 억압과 강요 속에서 형성되고 있다고 생각합니다. 이러한 경험을 공유하는 사람들이 비록 소수일 지라도, 우리 사회가 세상을 더욱 다양하게 바라보는 연습이 필요하다고 느꼈습니다. 작가는 유년 시절의 소극적인 성격을 바탕으로 한 경험과 그로 인해 성인이 된 후에도 보 이는 부정적인 생각으로 자리 잡은 사소한 피해의식으로부터 출발한 자신감이라는 무형의 형태들의 생각들을 통해 꾸준히 페인팅 작업을 진행했습니다. 또한 유교적 가치관이 강한 한국 사회에서 성별이 가지고 있는 고착화된 이미지가 어떤 지점에 있는지에 대한 궁금증이 깊었습니다.

이에 먼저 남성 이미지 결핍에서 출발한 여러 부정적인 감정들에 대해서 이야기하기 시작했으며, 그것을 스스로가 규정한 페인팅 진행 방식 중 하나인 가상의 일탈을 회화 매체로 표현하기 시작합니다. 이는 틀에 박힌 남성의 이미지와 행동들에 반(反)하는 마음으로 상상만으로 그치게 되는 일탈의 이미지를 디지털 세상에 돌아다니는 사진들과 엮어 서 새롭게 드로잉 하고 그것을 회화 작업에 옮겨 보는 행위를 하며, 억압받아온 작가의 욕망을 표출하는 작업을 진행합니다. 이 과정에서 스스로는 비록 화면 속에서 상상에 그 치는 행위들이지만, 회화매체의 안에서는 비로소 억압받던 남성의 이미지에서 자유로운 형태로 탈피하게 되며 자유를 찾게 됩니다.

더 나아가 이러한 작업들이 지극히 개인적인 일기 같아, 추후 이어질 작업들에 한계가 올 것이라는 생각이 들었습니다. 그리하여 작가는 비교적 대중적이며 자신감이라는 무형의 형태를 인물의 이미지로 나타내면 아이돌일 것이라는 생각을 가지고 꾸준히 탐구해 왔던 KPOP이라는 대중매체로 돌아가기로 했습니다. 아이들에 대한 호감을 넘어서 그 영 역이 되고 싶다는 그 마음은 이제 최종 가상 일탈로 자리 잡았습니다.

이러한 전환은 남성 이미지의 결핍으로 인한 감정을 남성 아이들을 쫓아 감으로써 회화 작업으로 풀어내고, 스스로의 붓질이 곧 자신이 되어 화면 속 아이들을 작가만의 방식으로 그려내는 것으로 이어지게 되었습니다. 이 과정에서 아이들이 되는 상상을 하며 상상의 일탈을 즐기는 행위는 단순한 자기표현이 아닌, 작가의 내면에 존재하는 복잡한 감정 들을 외부로 드러내는 중요한 방식이 되었습니다. 결과적으로, 이러한 작업들은 스스로 결핍된 감정을 여러 남성 이미지를 그려냄으로써 욕망을 표출하는 것에 목적을 두고 있으며, 동시에 더 넓고 다양한 시선의 사회가 되기를 바라는 마음을 담고 있습니다. 또한 관람객들에게 새로운 시각을 제공하고, 남성 이미지에 대한 고정관념을 넘어서는 계기가 되기를 희망합니다. 남성의 다양한 정체성과 경험을 조명함으로써, 동시대가 좀 더 포용적이고 다양한 사회를 만들어 갈 수 있을 것입니다.

## 김정훈 (b.1995-)

김정훈 작가는 현대 사회가 규정하는 이미지에 대한 인식, 특히 수줍음 많고 섬세한 성격이 부족하다고 여겨지는 것을 바탕으로 '자신감'에 대한 압박과 억압을 시각예술로 풀어낸다. 작가는 유년 시절의 소극적인 경험과 부정적 자아인식을 바탕으로 남성 이미지에 대한 고착화된 사회적 기대를 탐구하며 이를 회화로 표현한다. 이는 스스로 자유의 상징이라 의식하는 디지털 이미지를 재조합하고 지우고 다시 그리는 반복적 과정을 통해 억압받았던 자신만의 감정을 해방시키는 동시에 고정된 피해의식 속 남성의 틀에 대한 반항을 드러낸다. 이후 남성 아이들의 이미지를 탐구하며 가상의 일탈을 통해 무형의 자신감을 그려 내고, 사회가 더욱 다양하고 포용적인 시선을 가지기를 바라는 작업을 이어간다. 이러한 작업은 개인적 욕망의 표현을 넘어, 성별적 경험에 대한 새로운 대화를 이끌어내고자 한다. 울산대학교 예술대학 서양학과를 졸업했고, 국민대학교 미술 학부 회화와 석사 과정에 재학 중이다. 개인전으로 《입덕》(문화도모 공간 카바레볼테르, 2022), 《Turning Point》(아트스 페이트 그루, 2021), 《Drawing TenT》(대안공간 미술, 2021)을 가졌다.

## 박정윤

내게 그림을 그리는 일은, 그림과 수평적인 관계를 맺어가는 법을 익히는 일이다. 그림은 홀로 존재하지 않고 무수한 관계성 사이에 놓인다. 그림과 그림 사이를, 여러 가지 시선의 층위 사이를, 창작자의 몸과 정신의 한계 사이를, 그림은 바쁘고 예민하고 긴밀하게 상대와 관계 맺는다. 이 관계성을 내밀하고도 존중하는 태도로 지속시켜 나가는 것이 나의 과제라고 생각한다.

창작자와 회화의 관계를 주체와 객체, 능동과 수동이라는 이분법보다는 타자와 맺는 상호성으로서 받아들인다. 타자는 '나'와 다른 이, 낯설고 장악할 수 없는 존재다. 나는 완전히 파악할 수 없는 하나의 타자로서 회화를 받아들이며, 화면이 갖는 의지에 귀 기울이려 한다. 화면의 의지는 창작자와 회화가 수평적인 관계를 맺을 때 드러난다.

나는 장악할 수 없는 것, 스스로 변화하는 존재로 그림을 바라보고, 창작자이기 이전에 화면의 필요를 듣는 '경청자'가 되기를 주장한다. 그림만이 나의 말을 들어주는 것이 아닌, 나 역시 그림의 말을 들으며 '경청자'로 전환되는 순간은 나의 작업에서의 정점이다. 또, 그 순간은 동시에 긴 시간의 폭으로 펼쳐지며 작업 전체를 감싼다. 나는 경청자로서의 전환을 통해 말하기의 직선적인 성질, 내용의 증명과 번역, 형식이라는 이름의 틀을 벗어날 수 있다.

## 박정윤(b.1996-)

박정윤은 그림과 "수평적인 관계"를 맺으며 창작물-창작자 사이에 놓인 위계에 대해 질문한다. 그림은 홀로 존재하지 않고 무수한 관계성 사이에 놓인다. 그림과 그림 사이를, 그림과 여러가지 시선의 층위를, 그림과 창작자의 몸과 정신의 한계 사이를 긴밀하게 관계 짓는다. 작가는 작가의 의지와 선택만이 아닌 그림 자체의 필요를 따라가며, 이를 위해 계획 없이 그리거나, 과정을 드러내거나, 실수를 용인하거나, 그럴 때의 소리에 귀를 기울이는 등 다양한 방법을 따른다. 이 방법들은 목적을 위해 만들어낸 묘안이 아닌 시간을 두고 체득해 낸 오래된 습관, 혹은 변화된 태도라고 작가는 말한다. 계원예술대학교 순수미술학과를 졸업하고, 서울과학기술대학교 대학원 조형예술과 석사 학위를 취득했다. 주요 단체전으로는 《나의 회화적 순간》(더 소소, 2023), 《Pebbles》(ebb&flow, 2022), 《PLEASE SELECT 1》(서울과학기술대학교 미술관, 2022)가 있다.

## 소범수

나의 작업은 '무엇을 볼 수 있는가'라는 질문에서 출발한다.

본다는 것은 그 순간 만큼은 마주한 장면이 내 세상이 된다는 것을 의미한다.

마주한 장면에서 내가 떠올린 연상은 내가 일치 시키고자 하는 불확정한 미래일 수 있다. 현실에 기반한 연 상을 재현하는 것은 현실을 일종의 가상으로 밀어내고 연상된 공간을 현실로 가져오는 과정이다. 이렇게 생겨난 '사이'공간은 일치시키고자 했던 불확정한 미래를 보여주며 내가 '보고자 했던 것'의 재현이 된다.

직접적인 존재 증거가 될 수 없는 회화 공간은 관객에게 보았던 것이 아닌 보고자 했던 것을 드러내고

'무엇을 볼 것인가'에 대한 질문을 남긴다.

-저곳과 이곳 사이에서, 꿈속의 어떤 인물이 되어-

콘노 유키

우리가 보고 있는 회화에 무엇이 그려졌을까. 이에 답할 때, 외부에 근거를 찾아보기도 하고 화면 안에 있는 시각 정보를 증거로 생각하기도 한다. 추상회화의 경우에는 심리 상태가 내포된 것으로, 사실적 표현의 경우에는 외부 대상의 재현으로 생각된다. 그려진 것—대상을 이야기하고자 할 때, 우리는 화면 안팎에서 시 선을 옮겨가면서 회화를 이해한다. 바깥과 안쪽을 오가는 시선은, 회화를 이해하는 행위에 그치지 않는다.

이는 회화가 담는 근본적인 성격이다. 작가가 보고 있는 현실, 상상, 추억이 저곳에 있었다가 작품에 들어온 다. 하지만, 시선의 두 방향은 어느 한쪽에 수렴되기 쉽다. 회화가 외부의 근거나 내부의 증거로 받아들여질 때, 회화는 단순히 눈으로 보거나

마음으로 느낀 것을 전달하는 도구가 된다. 회화가 여기서 잃게 된 것이 있다면, 그것은 연상이 아닐까. 회화가 지나치게 설명적이지 않을 때, 그리고 동시에 화면이 지나치게 추상적이지 않을 때, 이 사이의 균형에서 연상은 펼쳐진다.

소범수가 생각하는 회화 작업은 대상과 연상 사이에 있다. 사진을 기반으로 회화를 그리는 작가에게, 모니 터나 인쇄된 종이 가 아닌, 물감으로 그려진 회화여야 하는 이유가 여기에 있다. 사진이 매체적 속성에 근거와 증거를 보장한다면, 회화는 근거와 증거로 수렴되지 않는 구석을 전면에 내세운다. 누군가의 감정이나 어떤 메시지를 담은 화면이지만, 그것은 회화라는 또 다른 언어이자 또 다른 곳으로 옮겨지면서 다르게 나타낸다. 소범수의 회화를 보면 사실적인 표현 안에 이미지가—풍경이라기에는 있는 그대로 자연스러운 모습도 아니고, 장면이라기에는 서사를 쉽게 파악할 수 없는 모습이 펼쳐진다. 사실적 표현으로 화면에 펼쳐 지지만, 그러면서도 그의 회화는 닫혀 있다. 그도 그럴 것이, 단번에 읽을 수 있는, 곧 가독성 있는 서사를 화면 안팎에서 쉽게 찾을 수 없기 때문이다. 그의 회화 작업에서 하늘이나 꽃, 벽면과 이불이 화면을 차지하는 표현은 오히려 서사를 가리거나 개인적 기억을 덮는 기능을 하지 않을까?

이 이미지가—적어도 회화 안에서—언제 어디에 있었는지 말해 주지 않는다. 폐쇄적이고 딱딱한 화면은 구 체성을 절제하는 동시에 앞세운 듯 보인다. 하지만 오히려, 이 절제된 화면을 통해서 작가는 대상을/에서부터 특정한 기억이나 서사, 증거물이나 근거 대신 연상으로 이끈다. 자세히 보면, <Window>(2024)와 <Fence>(2024)에는 자국이나 그림자처럼 흔적이 보인다. 또한 <Smells Like Watermelon>(2023)의 커튼처럼 오른쪽에 그려진 인물이나 <Stars>(2024)의 패키지 디자인, <25th Street>(2024)의 연두색으로 덮인 색 면처럼, 시선을 끄는 배치와 구도를 볼 수 있다. 어느 한 부분에 시선이 유도될 때, 구체성은 연상을 통해서 주어진다. 재현이라는 시각화의 두 번째 과정이, 연상이라는 생각의 두 번째 과정으로 이어져 결과 물인 이미지에 담긴다. 소범수의 회화에서 이미지는 외부와 내부—저곳과 이곳 사이에서 근거나 증거의 어느 한쪽으로 수렴되지 않는다. 그의 작품은 회화가 시선의 두 방향에 의해서 구성되는 점을 정적인 화면을 통해서 보여준다.

대상과 연상의 관계에서 이미지는 꿈속의 어떤 사람을 만나는 일과도 같다. 꿈에서는 전에 한 번도 보지 않 던 사람도, 내가 잘 알고 지내는 사람도 모두 똑같이 현실적이다. 우리의 눈은 떠 있지만, 대상과 대상에게서 연상되는 모습이 화면에 포개지면서 이미지를 만든다. <Sonia>(2024)라는 제목을 가진 작품을 보면 베개 나 이불이 쌓여 있는 카트를 볼 수 있다. 카트에 올라간 물건에 누구인지도 모를 이름이 보인다. “소니아 (Sonia),”—꿈(somnia)은 그려지지 않은 채 침구의 흰색으로 덮여가지만, 우리는 그 이름을 이미지 속에서 (다시) 불러 볼 수 있다. 꿈속에서 현실과 가상이 교차하고 중첩할 때, 이는 나누어진 곳에서 시작한다. 마찬가지로, 회화를 볼 때, 우리는 <Room>(2024)처럼 서로 닫힌 곳에서 시선을 교차하기도, 겹치기도, 포개 놓을 수도 있다. 연상은 이곳—회화 안팎, 저곳과 이곳 사이에서 시작하여, 꿈속의 어떤 사람이 된다.

소범수(b.1997-)

소범수는 ‘사이’에서 발생하는 다면적 내러티브를 소재로 작업한다. 바라본 것을 닳게 화면에 옮기지만 대상을 재현하는 것이 아닌 장면에서 읽을 수 있는 연상을 재현한다. 대상은 반대로 촉각 할 수 없는 화면에 던져지며 저쪽으로 밀려난다. 작가는 어느 한 상태를 확정 짓지 못하게 하는 장치를 회화 곳곳에 심는 방식으로 작업한다. 작업의 형식과 화면이 가지고 있는 내러티브 사이에서 순환하는 장면들을 통해 어떤 것을 ‘볼’ 것인가에 대한 물음을 던지며, 작가는 어떤 것을 보고 어떻게 받아들일지에 대한 선택을 제시한다. 고려대학교 디자인조형학부를 졸업하고, 동대학 석사 과정을 수료했다. 단채전 <MEME-GENE>(고려대학교 박물관, 2023), <에버레버 아트프로젝트>(서울예술창작터, 2023), <Pitch>(고갤러리, 2024)에 참여했다.

송민지

거리의 흐릿한 낙서, 마모된 벽면과 균열된 아스팔트, 거대한 풍경을 한 겹의 레이어로 비추는 창처럼 시간성이 뒤섞여 하나의 현상을 만들어내는 단면은 예측할 수 없는 세상의 일부가 된다. 나는 이러한 단면을 마주하며 이것이 어떠한 시간과 힘을 지나왔는지, 어떠한 깊이를 갖고 있으며 어디를 비추고 있는지 질문하며 단면을 이루고 있는 수많은 레이어를 추적하게 되었다. 추적은 혼란스러운 세상에 남겨져 존재하는 것들을 이해하는 방식이자 이 세상에서 나의 자리를 찾아가는 방법이기도 하다.

나는 흘러가는 시간과 중력에 저항하며 물감의 자리를 만든다. 그림은 세상의 일부로서 컨트롤 할 수 없는 힘을 받으며 선형적인 시간 속에 놓여있다. 그러나 그리기라는 주체적인 행위는 절대적인 시간을 전복시키고 각 그림만의 고유한 시간성을 구축하는 것을 가능하게 한다. 나는 그리기를 통해 보이지 않던 힘과 시간을 확인하는 동시에 이를 거스르는 힘을 실현하게 된다.

흐르는 물감을 붙잡아 눌러 얼룩을 만들고 천을 휘고 접어서 물감의 길을 만든다. 물감의 농도를 통해 천에 물감이 얼마나 옮겨 다닐 것인지 조절하고, 천을 접는 방법으로 어떻게 흐르고 고착될 것인지 결정한다. 화면에 자리잡은 물감은 크고 작은 요철이 되어 각자의 영역을 만들거나, 다른 물감을 범람하고 완전히 섞이며 새로운 얼룩을 만들기도 한다. 나는 순서대로 쌓이는 얼룩을 헤집어 화면 속의 고유한 시간을 구축한다. 얼룩과 얼룩을 겹쳐 접어 순서를 알 수 없게 하거나, 천이 접혀있어 물감이 닿지 않던 부분으로 화면의 구멍을 만들고 레이어의 격차를 만든다. 얼룩의 자리를 만들듯 레이어의 층위를 오가며 각자의 위치를 찾아가갈 때 물감은 화면에서 하나의 현상을 이룬다.

하나의 현상을 이룬 큰 화면을 크롭하고 이와 맞는 프레임을 찾아 완성한다. 나는 그림이 그려진 천의 일부를 선택해 자르며, 그림이 전체에서 일부가 되고 일부가 독립적인 하나의 세계를 이루는 것을 경험한다. 이 경험은 거대한 흐름에 속해 있을지라도, 선택을 통해 관점을 제시하고 원하는 방향으로 이끌어 가는 그리기를 이어가게 한다.

내가 살아가는 곳은 좁은 공간을 공유하며 경계선을 흐리고 시작과 끝을 알 수 없을 만큼 중첩되고 있다. 그럴수록 내 눈 앞의 현상에 집중하여 관찰하고, 그림을 통해 각자가 지나온 시간과 힘을 경험하며 이해하려 했다. 그리기는 내가 발 딛고 있는 자리와 나아가갈 방향을 찾아가는 행위이다.

송민지(b.1997-)

송민지는 작업이란 재료를 통제하는 일의 연속이라고 생각한다. 작업은 작가의 의지에 의해서 실행되는 것이지만 동시에 작가의 통제를 벗어나는 일이 늘 수반된다. 그중에서도 송민지는 자신의 의지 밖에서 일어나는 재료의 우연적 변화를 재료의 의지로 인정하고 존중하고자 한다. 그는 재료와 싸우기도 하고, 따르기도 하면서 자신과 재료의 의지 사이에서 균형을 찾기 위해 일종의 의사소통을 추구한다. 현재 송민지의 추상회화는 재료와의 반복적인 대화 과정이자 이를 통해 도달한 자연스러운 합의점이다. 송민지는 서울과학기술대학교 조형예술과 학부를 졸업하고, 동대학 석사 과정에 재학 중이다. 최근 개인전 <WELL>(인터럼, 2024)를 개최했고, <4 needles>(에브리아트, 2023), <QUEST>(갤러리 인 HQ, 2023), <Peer to Peer>(온수공간, 2022), <미리 짜는 삶>(WESS, 2020), <인류의 조상은 바나나>(가변크기, 2020) 등의 단체전에 참여했다.

신재민

나에게 회화 작업은 현실이라는 오픈 월드형 게임의 모험을 이어 나가는 과정이 남긴 궤적임과 동시에, 모험을 통해 수집한 다양한 풍경과 장소를 평면이라는 조건 안에서 재구현하는 행위이다. 데이터 로서의 풍경과 일상적 드로잉에 기반한 회화적 상상은 작업 안에서 융화돼 특정한 ‘기능적 장소(the functional site)’로서 구현된다. 구현된 시공은 비선형적인 가상의 서사를 지닌, 실재계와 호환되는 한 편의 영화 또는 하나의 게임처럼 나의 삶에서 작동한다. 세계를 돌아다니며 사유 속에서 얻은 풍경 조각들을

겨울 회화  
Painting  
in Winter

평면에 구상된 여러 대상에 덧입히며 새로운 시공을 만들고 작업 안에서 모험을 이어 가며, 완성되는 작품을 통해 여정의 의미를 정리한다. 나에게 회화는 현실에 매개된 일종의 '다른 세계'를 향한 통로 역할을 한다.

여러 실재와 가상의 공간을 탐험하는 것은 작업의 주요한 원동력이 된다. 그 장소가 무의식 으로서의 꿈의 세계든 오픈 월드형 디지털 게임의 세계든 상관없이, 신체가 움직인다고 인지될 수 있는 조건에서 마주하게 된 특정한 감각들은 회화 작업의 소재가 된다. 언제나 평면 작업을 위한 새로운 경험들이 쌓이며 축적되고, 화가로서의 감각은 현실이라는 경계 없는 오픈 월드가 구체적인 실체를 갖게 해준다.

회화의 풍경 안에서 나는 가상과 실제 각각의 세계에서의 불감증이 보완됨을 느낀다. 회화 라는 중간자, 물질로서의 매질은 나를 회화 속 오픈월드로 이끄는 포털이 된다. 매체와의 상호작용은 내가 만들어가는 오픈 월드와 살이 닿는 과정이다. 모험의 끝에 나타나 완성될 풍경을 상상하며 그 곳을 구축하고 소요한다. 단단한 회화의 지지체, 물감 등 작품을 구성하는 모든 물질이 유행하는 작업 과정 안에서 한 점의 쿼크 단위로, 아니면 하나의 픽셀 단위로 양자화되는 것 같다. 캔버스를 비롯한 그 위의 질료적 층위들이 가상이자 실재인 다중적인 존재로 변신한다.

지지체로서의 캔버스는 내가 인지하는 오픈 월드를 담아낼 수 있는 유일한 디바이스인 것 같다. 여러 색상의 물감은 나라는 프리즘을 통해 입자와 파동으로 재맥락화되어 가상의 평면 장 안에서 진동한다. 그림에서 물질과 환경, 가상과 실재에 대한 이분법은 더 이상 의미를 갖지 않는다. 평면 이라는 환영적인 구역 안에서 나만의 오픈 월드가 펼쳐진다.

회화는 마치 유년 시절에 접한 게임기처럼 마법과도 같은 신비한 현상으로 나에게 다가오는 듯하다. 회화 속 오픈 월드가 어떠한 환희감을 자아낼 수 있을지, 어떻게 나의 현재를 설명할 수 있을 지, 그리고 현실을 어떻게 만들어가게 될지 고민하며 작업을 이어간다.

신재민(b.1993-)

신재민은 경희대학교 미술대학을 졸업했고, 서울과학기술대학교 일반대학원 조형학과에 재학 중이다. 디지털게임 인터페이스 담론을 회화에 들여와 새로운 시공간을 제시하는 작가의 작업은 최근 다양하게 전개되고 있는 가상세계를 주제로 한 작업경향과 동시대적 태도를 함께한다. 그는 일상에서 만나는 풍경을 자신만의 시각으로 해석하고 이를 가상세계의 조형방식을 통해 구현해내려 시도한다. 이를 위해 대상을 기하학적인 기본 도형으로 환원시키기도 하고, 자연에서 찾아볼 수 없는 색감만을 사용하기도 한다. 개인전 《뉴호라이즌스》(플레이스막2, 2024)를 가졌으며, 주요 단체전으로는 《나의 회화적 순간》(더 소소, 2022), 《공기묘사(空氣描寫)》(이브갤러리, 2023)가 있다.

## 왕칸나

Creator and creation, nature and artificiality, sex and gender 등과 같은 이중적인 관계에 있는 power dynamics 과 그의 형성의 과정에 관심을 두며 개인적 코멘터리를 시작적으로 남긴다. 두 요소 간에 있는 관계의 성격과 경계를 탐구하는 과정을 시각화 하는 것은 고대 고전 미술과 근대 하위 문화에서 받은 영향과 영감을 바탕으로 이루어진다. 또한, 모국의 전통과 신화를 연구하며 작품으로 연장시켜 본인의 정체성을 계속 탐색한다.

본인의 그림 이미지의 원천은 몽상과 상상, 그리고 꿈과 같은 무의식적인 영역에서 출발한 만큼 해석의 다양한 가능성을 허락한다. 다만 그림에서 숨겨놓은 많은 상징들은 본국의 전통 문양과 시각 문화의 연장하거나 여성성을 암시하는 다양한 의미를 갖고 이미지를 맥락화 시키는 도구로 쓰여 따라갈 가이드로 생각하면 된다.

나의 그림 대다수에서 주인공이 하나가 있다. 그는 늘 인간도 아닌 동물도 아닌 자연 혼합체인 '키메라'이다. 이 키메라의 정체성은 인간 사회와 동물 세계의 제한적이고 차별적인 틀에서 벗어나 절대적인 자유를 즐기는 욕망을 담긴 본인의 페르소나 중 하나이다. 키메라들의 신체는 이러한 자유를 얻고자 하는 과정에서 겪은 많은 경험과 변화를 밝히고 그들의 스토리를 한다.

<I Live, I Die, We Live Again> 2024

"I live, I die, I live again", - shouts a War Boy from Mad Max(2015), just before sacrificing himself. He wasn't wrong, you might get reborn again. Buddhism, Hinduism, and many other beliefs tell you so. The thing is, you do not get reborn as yourself, you don't get to live this life again. But I've got good news: You do not end with your death but continue to exist in others. It is a continuation of the essence of your beliefs, traditions, and more. As long as you let yourself be somebody's continuation, though.

At the same time, biologically, 여성 태아는 이미 출생 전에 평생 사용할 난세포의 초기 형태를 가지고 있다. 즉, 임신 중인 여성의 몸속에 3세대가 동시에 존재한다고 볼 수 있다. 나의 할머니가 엄마를 출산하기 전에 나의 원천인 난세포가 이미 존재했다는 신기한 사실이다. 나의 존재의 시작은 물리적으로, 정신적으로(/영적으로?) 조상들로부터 시작되며 나로 끝나지 않는다.

본 그림은 나도 나의 조상들과 스승들의 연장이라는 것을 증거한다. 그들로부터 물려받은 나의 유산은 미술적 비전(vision)이면, 내가 만길 유산은 그 비전을 이용해 만든 작품들이다. 서로에게 남기는 선물과 같은 유산의 전통을 인식하고 지키며 당신이 어떤 유산을 물려받았는지, 그리고 남길 수 있는 것은 무엇인지에 대한 묻는다.

<Braided Panther> 2024

본 그림의 주인공은 나의 꿈에서 몇 번 나타났던 표범이다. 나는 그 표범을 계속 서로 쫓아다니고 쫓기는 꿈을 반복적으로 꾸어 나의 속 무의식의 많은 이미지들과 상상들에 대해 생각하게 되었다. 이 표범은 정해진 이야기를 하고 있지 않고 해석의 자유를 관람자에게 주지만 자신의 정체성을 확고하게 보여준다.

<Bugu Ene> 2023

키르기스스탄 사람 사이에 자신의 7 세대까지 조상들을 알아야 한다는 룰이 있다. 나는 어머니쪽 할아버지가 자신의 부모를 잘알지 못했던 입양아였던 관계로 아버지쪽 조상들만 알아 그 룰을 제대로 지키지 못한다고 생각한다. 그러나 확실한 것을 나의 모든 조상들이 같은 부족에 속했다. 그 부족은 Bugu(키르기스어로 사슴이라는 뜻)라며 Bugu Ene(사슴 어머니라는 뜻)라는 신화적 존재부터 시작됐다고 한다.

나에게는 종교가 없으나 신이 있다. 그는 부구 애네라고 하고 사슴이지만 모성애가 강해 동물과 인간을 구분 하지 않아 인간아이를 구조해 키워 나의 부족을 시작한 반동물 반인간 존재이다.

God is a creator, and it creates in its own image. Therefore, any rejection or invalidation in the relationship between God and its creations is illogical but often practiced in the modern understanding of most religions. 본 그림에서는 신인 부구애네가 나와 서로 닮았으며 나의 부족의 전통 머리스타일과 과거에 흔히 상습 했던 문신으로 꾸며져 등장한다.

<Sphynx> 2022

스핑크스는 그리스 신화에서 인간과 신의 경계를 넘나드는 존재로 표현되어 있다. 그러나 회화에서는 �핑크스가 여성으로 흔히 포착된다. 그 이유는 �핑크스가 유혹적이면서 치명적이고 남성을 위협에 빠트리는 특성으로서 파괴적인 여성성을 가지고 있다는 것으로 소개되었기 때문이다. 이는 현대에 멋있는 팜파탈의 이미지를 떠올릴 수 있지만 과거에 부정적인 암시였다.

이 �핑크스는 미국에서 금지법의 찬반을 두고 논의가 분분했던 사회적 배경 속에서, 여성의 출산과 관련한 사회적 이슈와 그에 대한 문제의식으로부터 촉발되었다. 이는 임신과 출산, 그리고 낙태에 대한

여성의 선택권이 지워지고 있는 상황은 동물의 취급을 받고 있음에 경각심을 느낀 데에서 비롯된다. 고전 그리스

신화에서 등장하는 �핑크스도 역시 젠더적 틀 속에서

여성성의 부정적인 상징으로 재맥락화된다. 이런 점에서, 이 �핑크스는 21 세기에 이르러 여전히 불합리한 사회 구조의 틀 안에서 사회적 약자의

겨울 회화  
Painting  
in Winter

위치를 자리한 여성인 나의 현실을 보여준다.

왕칸나(b. 1999-)

왕칸나는 자연과 인간, 섹스와 젠더, 자연과 인공, 우리와 타인 등과 같은 이중적인 관계에 경계와 권력 역동성에 관심을 두고 이에 대한 시각적 코멘터리를 만든다. 이 코멘터리는 작가의 모국인 키르기스스탄의 전통과 시각적 문화, 고대 신화와 설화, 근대 미디어에서 받은 영감에서 이뤄지는 상상의 시각화된 결과물이자 시각적 기록이다. 《활가닥칸 군, 은갈롱》(스페이스 미라주, 2024), 《그러봐요, 대학원 숲》(이화여자대학교, 2024), 《달의 괴물들》(A.P.23, 2023) 등의 단체전에 참여했다.

### 정주원

〈그네! 뛰어 Oh! Swing〉, 2024, 린넨에 유채, 259x 193 cm

작업의 시작점은 ‘공간’이 ‘몸’과 어떻게 서로 작용하는지를 그림 속 ‘형태’로 담아내고 싶은 바람이다.

가시화되는 소재는 ‘그네’, 그리고 그네뛰는 ‘여성의 몸’이다. “성인 여성의 놀이”로 정의되며, 과거에 동서양에 걸쳐 공적인 장소에서 여성이 연기할 수 있는/즐길 수 있는 하나의 ‘스포츠’로서 그네뛰기는 흥미롭다. 왔다 갔다, 왔 다 갔다 하는 진자 운동이 만드는 최면적 반복 때문인지, 그네뛰기는 옛봄의 대상이기도 했다. 보았다, 안 보이기 를 반복하며 문턱 같은 공간을 오간다. 매혹적인 놀이이기도 하다. 로코코 시대, 그네 타는 여성이 바스락거리는 시폰 드레스의 겹을 화려하게 훑날리는 것은 퇴폐적 가벼움이기도 하다.

왔다 갔다의 움직임이 흥미로웠다. 들어가고 나가고, 나갔다가 들어가고. 은색 물감을 판판하게 밀어 바른다. 벽돌 을 쌓아 올릴 때 그라우팅할 때처럼 스크래퍼로 캔버스 위에 짜둔 물감을 밀고 지나간다. 만들어지는 매끈한 면은 금속판처럼 빛을 반사한다. 나는 여기 있어! 외치는 즉물적인 줄무늬이자, 커튼의 겹이고, 악보의 오선이며, 물감 덩어리이다. 이 사이를 가르고 지나가는 흔들거리는 몸은 어떤 형태를 가질까? 자신 있게 동그란 형을 한 획으로 눌러 그리며 드러나기도, 가벼운 여럿 붓질 사이 바람같이 사라지기도 한다. 붓질은 하지만 형을 읽고 풀려나가지 않는다. (대상을 잃은 형은 결코 생각만큼 자유롭지 못하다)

그네를 타고 있는 사람의 형상이 ‘보이’기 전까지 보이는 것은 무엇이고, 피부로 와 닿는 선들이 그려내는 형태들 그 자체로서 부드럽고 훑날리는, 동시에 당돌하고 유희적인 감각을 지닌다면 이러한 ‘느끼는 형태’는 ‘읽히는 형상’으로 응결되고 다시 풀려나움을 반복하며 어떤 음조로 이야기하는가. 그림을 그린 몸, 그림을 보는 몸, 이를 어떻게 선이 그려낸 형태가 공통된 경험에 기대어 매개할 수 있을까.

(노랑)

노랑은 항상 “미쳐가는” 색이었다. 김범의 〈노란 비명〉이 떠올라서인지, 살럿 퍼킨스의 The Yellow Wallpaper 가 생각나서인지, 노란색이 범벅된 커다란 벽 같은 그림을 그리고 싶었다. 가장 쓰기 어려운 색 중 하나이기도 하다. 사진으로 담아내기도 가장 어려운 색 중 하나이다. 매일 아침, 영원히 떠오를 해처럼 노랑은 무한하기 때문에 답답한가 보다. 아무리 두껍게 안료를 올려도 뒤에 비쳐 나오는 캔버스 면이 하얗다는 사실이 계속 떠오른다. 그래서 노랑으로만 그림을 그리는 것은 쉽지 않다. 붓질이 겹치면서 농도 차이나 안료의 두께에 따라 차이라는 것이 생겨나지 않는다. 스스로를 자꾸만 먹어간다. 특별히 평창하지도, 수축하지도 않는다. 생각보다 노랑은 담담하고 중 성적인 색이다. 걱정적이지도, 밝지도, 우울하지도, 차갑지도, 따뜻하지도 않을 수 있는 가장 애매한 색이다.

〈상자 속 피클 (누가 안 웃기대?) Pickle in a Box (Now Who Can't Take a Joke?)〉, 2024, 린넨에 유채, 130x193 cm

그림이 그림을, 스스로를 바라보면 어떠한 모습을 띠까. 내가 나 스스로 거울을 보면 느끼는 복잡한 감정들을 떠올린다.

내가 이렇게 생겼다고? 웃기기도 하고 가장 익숙한 것이 가장 어색하게 다가오기도 한다.

그림이 닫힌 상자처럼 느껴진다면 그 안을 헤엄치는 피클은 벽에 머리를 기대 박으며 상자가 열리기만을 기다릴까.

성벽을 부실 때 쓰는 파괴용 봉 같기도 한 성기 모양 피클 안에는 여러 붓질이 이리저리 휘갈겨져 있다. 에너지가 모이고 응집된 중심지이다. 이리저리 감긴 붓질은 유희적이다. 떠다니는 에너지를 모아 둔 것 같고 이 응어리진 기 둥을 또 휘감는 보라색 리본은 수줍으면서도 신랄하다. 귀여우면서도 잔인한 면이 있다. 응집된 에너지는 터져나 가지 않고 피클 안에 응집된다. 피클이 오른쪽으로 나아갈 수 있을 것 같이 시원시원하게 길을 내어주는 붓질들도 있지만 결국 양쪽에서 막힌 틀 내에 고인 형상으로 존재를 드러낸다.

정주원(b. 2000-)

정주원은 사회적으로, 존재적으로 마주한 허무와 냉소의 순간을 회화적 상황으로 기록한다. 그의 회화 속에 등장하는 장면들은 어딘가 불안정하고 위태롭게 일렁이는 형상을 띠고 있는데, 이는 작가가 백붓을 사용하지 않고 세필로만 점진적으로 그려 나가는 방식에서 비롯된 양상이다. 비록 얇은 붓 터치일지라도, 좁고 세밀했던 면들은 환영 속에서는 덩어리로 뭉쳐지고, 표면으로는 두터운 마티에르(matière)를 이루어 시각적 균형과 물리적인 안정감을 구축한다. 이와 같은 창작의 과정은 작가에게 있어 심리적 불안을 소거하는 일임과 동시에, 사회의 비극을 서사적인 상상화로 해석하는 사실 기반의 작업이다. 개인전으로 《Split Ends and Drilling Machines》(HIGH ART, 프랑스, 2024), 《핀볼기계작동법》(WWNN, 2024)가 있으며, 주요 단체전으로는 《Open Corridor》(인터럼, 2024), 《천만아트포영 공모전》(천만아트포영, 2023), 《나의 회화적 순간》(더소소, 2023) 등이 있다.