

위와 아래, 무한으로 흐르는 안성석의 렌더링 디자인 피플

2021. 8. 19. 10:

<https://blog.naver.com/designpress2016/2224758835>

동시대의 오늘과 과거의 역사를 호환, 체험하기



나는 울면서 태어났지만, 많은 사람들은 기뻐했다, 4K 단채널영상, 스테레오, 나무, 물, 점토, 열선, 조명, 12분, 380x610x180cm\_2019

나는 울면서 태어났지만, 많은 사람들은 기뻐했다.



안성석 작가 (사진촬영, 박홍순)

안성석은 2019년 국립현대미술관에서 열린 <젊은모색: 액체 유리 바다>에 설치 구조물이 결합된 영상작업을 출품하며 위와 같은 제목을 달았다. 그가 미술계에 신진, 청년, 젊음으로 호명되며 현대미술작가로서 수행해온 활동을 보여주는 동안, 개인 안성석과 그를 둘러싼 사회는 서로 미묘한 이격을 벌이며 변화해왔다. 안성석은 영상 작업의 내레이터, 게임 세계의 안내자로 분해 거기에 개인적인 서사를 끼워 넣으며 그가 느껴온 혼돈의 간극을 스크린 속 이미지로 재현했다. 그들 이미지는 렌더링 된 화면이자 동시대의 기표로 정착 없이 떠돌며 부유하는 것이었다. 관람객은 영상 앞에 설치된 물침대 위에 누워 그들을 시청했고, 옆에 누운 다른 관람객이 움직이면 내 쪽의 공간도 함께 들썩이는 영향을 받으며 작품이 내는 메시지를 몸으로 체험했다. 주변과 연계될 충분한 교류와

공감의 기회 없이, 타자화되고 멀어지는 개인의 무기력한 삶이 안성석이 제시하는 하나의 경험을 통해 새삼 발견되고 낯설게 치환된다. 이 영상작업의 말미에는 바다 위에 죽은 듯 떠있는 수많은 사람들과 닌텐도 게임기, 아이폰 등이 등장하고, 이어 변화와 희망을 기약하는 듯한 자연의 무한한 풍경과 자성적인 문장이 대미를 장식한다.



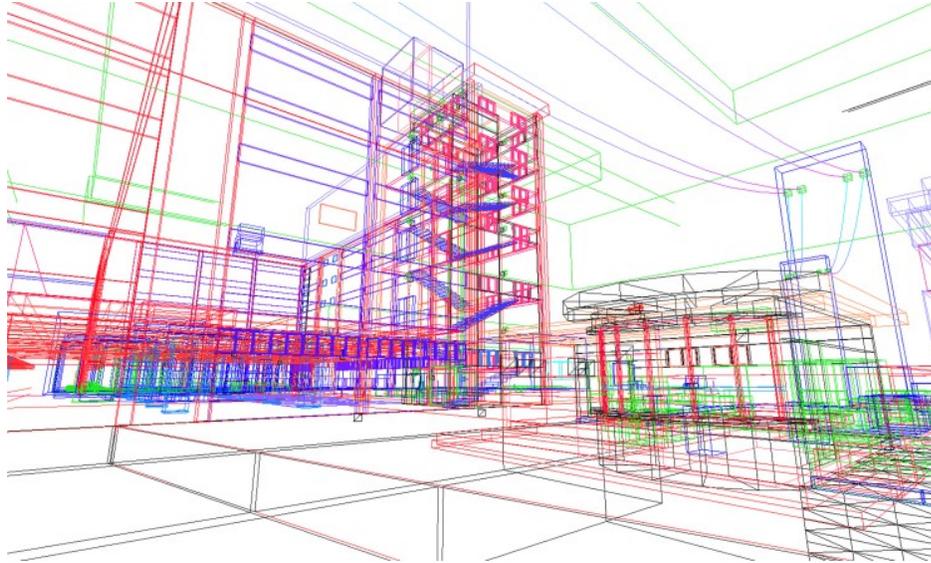
역사적현재001, 151x190cm, c-print, 2009



무한성 그너머, 11분15초, 단채널비디오, 5.1채널 사운드\_2012

안성석이 우연히 서울을 여행하며 시작한 것으로 알려진 초기작 <역사적 현재>(2009)도 그와 유사한 여운을 내며 시대의 실존을 부각하던 것이었다. 광화문, 송례문, 독립문 등 현재도 남아있는 유적지에 수백 년 전 같은 장소

에서 촬영된 흑백사진을 프로젝터로 영사해 겹쳐 보이며 지금 여기에 축적되어 공명하고 있는 시간과 역사, 그리고 그와 관계된 우리의 존재감을 카메라는 짐짓 덩덤하고도 사색적인 태도로 표현해낸다. 사진을 전공하고 십수년 간 카메라를 어깨에 메고 살아온 안성석이 포착하는 세상의 면면과 렌즈를 경유해 드러나는 작가적 제스처도 그랬다. 광화문 광장을 지나는 다양한 시민의 모습을 직접 촬영하고 광장에서 들리는 실제 소음과 함께 무빙 이미지로 재생한 영상 〈무한성, 그 너머〉(2012)에서도 안성석은 위계 없이 사진을 배열하고 시간을 멈추거나 거스르며 순환하게 했다. 그럼으로 인해 생성된 동시성의 연대, 공존의식은 그 자체로 안성석이 발화하는 작업의 주제가 된다.





그위에 그 아래, 가변설치, 실시간 게임, 2012

〈그 위에 그 아래〉(2012)는 담배공장으로 쓰였다가 반세기 후 가동이 중지된 근현대기 유휴건물에서 전시했던 장소 특정적 작업이다. 안성석은 3D 모델링으로 실제 공간을 실측한 뒤 가상공간에서 공장의 운영을 재개시키고, 1인칭 시점의 플레이어가 된 관람객이 스크린을 통해 그 내외부를 탐색하도록 했다. 인터뷰에서 안성석에게 요즘 화두가 되는 '메타버스(metaverse)'에 대해 물으니, '미술'이 원래 그렇지 않았냐고 반문하며 대답한다. 작가의 말처럼, 그간 그가 목격한 사회를 미술로 번안하여 발표해온 작업은 매체와 수단을 떠나 현실과 가상이 공존하는 것이자, 다중의 시간성이 혼합된 화면이며, 그러한 세계의 체험이었다. 〈그 위에 그 아래〉가 전시됐던 공간은 현재 국립현대미술관 청주관으로 리모델링되어 또 다른 메타 버전의 역사를 쌓아가고 있다.





너의선택이 그렇다면, 인터랙션, 모션기어세트,낙하산,스테레오 사운드, 2021

안성석의 최근 전시 <코로지엄과식탁위에카오스>에서 각각의 신작 <너의 선택이 그렇다면>(2021)은 모션 기어 시뮬레이터를 이용해 레이싱 게임처럼 펼쳐지는 3D 영상화면과 의자의 엔진 진동을 연동한 것이었고, <칼질>(2021)은 액자 집에서 실제로 사용해 세월과 노동의 흔적이 베어있는 칼날 받침판과 사진을 바닥에 놓고 관람객이 그 위를 밟아보도록 한 설치 조형물이다. 서로 다른 매체와 인터페이스, 디지털 차용 정도의 차이에도 불구하고 이들은 이종의 시공간을 한 데 혼합하며 관람객의 신체를 움직이거나 이동하는 데 관여했다. 이렇게 시각과 물성의 경험을 동기화시키고 그를 통해 도달한 상호 호환은 시대의 진폭과 상흔을 통과하는 이들에게 선명한 지지대로 작동될 것이다.



칼질, 가변사이즈,나무,c-print, 2021

최근의 개인전 <안성석 렌더러 SSA Renderer>에 등장한 <son of son of son>(2021)은 작가가 어린 시절 조부모와 함께 찍은 단란한 가족사진이다. 이 사진에 등장하는 배경이며 현재 작가의 거주지이기도 한 집을 리모델링하는 과정에서 거실 바닥에 여러 장으로 두텁게 쌓인 장판을 발견하게 되었다고 한다(아파트 리모델링을 할 때 기존에 쓰던 현 장판을 제거하지 않고, 그 위에 새로운 장판을 까는 경우가 실제로 빈번하게 이루어진다). 새것에 덮여 묻힌 채로 잔존하는 한편, 잊힌 과거의 생활 유물이라 할 수 있을 장판을 안성석은 주요하게 보았고 2014년 전시한 동명의 작업에서 사진과 연계된 바닥 설치물로 구현한 바 있다. 그리고 작가는 그 위를 관람객이 올라가 걸을 수 있게 했다. 그렇게 자신의 사적 기억과 공공의 체험이 서로 맞닿게 하고, 시공간에 형성된 경계의 틈을 벌려 그 사이를 왕래하도록 해왔다. 위와 아래로, 그리고 점차 무한으로, 광장처럼 혼합되고 차원의 제약 없이 쌓이는 지층의 렌더러, 안성석이 추구해온 문법은 지금도 흐르고 있다.

새 장판을 깔기 전에 오래된 장판을 걷어보니 이전 세입자가 깔아놓은 장판을 발견했다.  
 그 장판을 걷어보니 그 이전 세입자가 깔아 놓은 장판을 다시 발견했다. 그리고 몇 번의 반복, 몇 번의 발견.....  
 가장 밑에 깔려있던 장판은 30년 전 우리 가족과 할머니가 사용하던 그 장판이었다.  
 당시 우리의 발바닥과 맞닿기를 수도 없이 반복했던 그 상태로, 우리를 지탱했던 모습 그대로.

안성석 작가

글 | 디자인프레스 객원 기자 오정은  
 (designpress2016@naver.com)  
 자료 제공 | [안성석](#)