

당연함을 당연하지 않도록 틈새를 설계하는 일

김성우 / 큐레이터, 프라이머리 프랙티스 디렉터

우리의 인식은 사회, 문화적 체계와 규율 안에서 그 범위가 한정된다. 모든 사물은 제도나 체제 아래 디자인되었으며, 삶의 양식은 그 안에서 통제된다. 당연하게 받아들여던 사물의 형식과 형태는 우리의 행동 양식을 조율하고, 그로부터 삶의 조건은 형성된다. 사회를 형성하는 모든 구조와 그 형식은 시스템을 유지하기 위해 고안된 장치인 동시에 그 체계를 더욱 공고히 하기 위한 설계이다. 여기에 더해 오늘날 범람하는 이미지는 현상을 조금 다르게 보거나 대상의 표면 아래로 시선을 돌릴 가능성조차 말소시키며, 시선의 범위를 더욱 제한하고 대상을 향한 인식의 일방향성은 강화된다. 그리고 동시대의 미술은 종종 이렇게 당연시 되어온 인식 저변의 원리를 폭로하거나 문제제하는 방식으로 의미를 획득한다.

이웅철의 작업은 우리가 현상이나 대상을 인식하는 방식에 의문을 제기하는 것으로부터 시작한다. 이를 위해 작가는 보는 이와 대상, 사용자와 도구 사이 오류가 발생할 여지를 의도적으로 설계한다. 이를테면, 그는 <현실의 기하학>(2017)에서 원과 구, 그리고 선과 면이 관통하고 삽입된, 도무지 사용이 불가할, 하지만, 그럼에도 책상으로 인식할 수밖에 없는 모종의 조형을 설계한다. 일상생활의 사물은 디자이너의 작은 정치적 의도를 함의한다. 생산성과 경제성이라는 합리적 논리 아래 설계된 사물은 이웅철이 제시한 최소한의 기하학적 요소, 그래서 또 다른 의미에서 합리적인 단위인 원과 사각형, 선과 면을 통해 그 기능이 소거된다. 하지만, 앞서 ‘책상’이라고 인식할 수밖에 없음을 말했듯, 우리는 효용성을 상실한 오브제를 눈앞에 두고 그것이 책상임을 쉽게 인지할 수 있다. 군더더기 없이 다듬어진 형식은 여타의 이물질이 개입한들 응당 그래왔듯 우리의 행동 양식을 결정하고, 별다른 장애 없이 대상을 인식하도록 하니까 말이다. 하지만, 목적 지향의 논리 아래 생산된 도구에서 기능이 탈구된 사물은 그 자체로 우리의 신체에 제동을 건다. 그리고 잠시 멈춰선 그 틈새, 무용해진 사물과 유용한 도구 사이로부터 인식과 경험 사이 오류가 발생한다. 기존의 방식으로 눈앞의 것의 의미와 가치를 단정 짓기엔 어딘가 석연치 않다는 뜻이 말이다.

이러한 태도는 이어서도 유지된다. <무감각의 병리> 시리즈(2017)에서 작가는 미디어를 통해 과잉 생산되는 이미지로 인해 사건과 현상을 넘어서지 못하는 인식의 한계를 폭로한다. 미디어는 우리의 인식에 필요한 만큼 적당량의 자극을 주는 차원에서 이미지를 편집, 재단하여 전달한다. 현상은 더 이상 그 원리를 드러내지 못하고, 사건은 전후의 맥락을 상실한 채 평평한 이미지의 무게만큼 가볍게 일상을 부유한다. 교감과 자극은 사회의 시스템을 유지하는 차원에서 미디어가 원하는 온도와 강도를 지니면 된다. 작가는 이렇듯 우리의 의식을 무디게 만들어버리는 언론의 통제 방식과 그로부터 길들여진 신체를 각성하고자 시각적 차원에서 이미지를 해체, 변주하여 입체로 재구성한다. 해당 작업은 부조와 평면을 오가는 착시 효과를 만들어내는데, 이는 단순히 우리의 시지각이 가진 오류를 통한 인식의 흥미로운 단면을 통한 보여주기 위함이 아니다. 미술에서 보는 것은 읽는 것이며, 재현된 이미지 너머에 숨겨진 의도에 다가설 필요가 있다. 그가 만들어낸 입체와 평면을 오가는 환영은 실제 현실에서 일어나는 현상을 마치 이미지의 표면에서 벌어지는 해프닝과 같이 이해하는 것에 대한 반문이라 할 수 있다.

더 나아가 <안무 ; 드로잉과 설계 사이>(2018)에서 작가는 건축가의 의도와 사용자의 경험 사이의 간극을 서사적 영상으로 가시화한다. 건축은 사용자의 경험을 총체적으로 조율한다. 층으로 나뉜 수직적 공간과 용도에 의해 수평 (혹은 다시 수직적으로) 계획된 방, 그리고 그것을 잇는 층계와 통로에 이르기까지 사용자는 마치 영화적 시퀀스와 같이 공간의 내부를 경험하며 자신만의 시공을 창출하는 듯하다. 하지만, 이 역시 건축 공간을 벗어나지 못한다. 연결된 시퀀스는 건축물이라는 체계 안에서만 온전한 서사를 획득한다. 애초에 건축은 기능으로 구획된 공간(들)이며, 기능을 벗어난 경험을 굳이 상상하려 하지 않는다. 작가는 본 작업에서 안무가를 통해 공간을 해석한다. 그리고 그는 공간의 연결부인 계단, 통로, 바닥과 벽면에 규격화된 자재로 구조화된 패턴, 텅 빈 공간과 소리 없이 공간의 컨디션을 유지하는 조명과 환풍구와 같은 것을 영상에 담는다. 공간 내부 환경을 구성하거나 연결하지만, 의미가 안착하거나 발생하기 어려운 대상들과 때때로 등장하는 행동이 멈춰선 인물의 이미지들은 그 배경으로 움직임을 서술하는, 하지만 시각적으로 실체를 담아내지 않는 내레이션과 연쇄하면 모종의 연상을 불러일으킨다. 이는 마치 반강제적인 규율이나 지식을 내세워 공간을 지배하고자 하는 지배층의 전략에 맞서 실천을 통한 공간의 전유를 언급했던 르페브르의 사회적 생산물로서의 공간 개념을 상기시키며, 건축물이 의도한 기능 - 시스템이 생산한 체계 - 내부에 존재하는 죽은 공간, 인식에서 도태된 '사각'을 능동적 실천으로 밝히는 듯하다.

앞선 인식의 안과 밖, 그 경계를 조정(manipulate)하는 시스템 차원의 설계에 대한 질문은 최근까지도 다양한 방식으로 확장, 지속되어오고 있다. 이를테면 <유령 조각>(2020)이나 <텅 빈 돌>(2020), 혹은 비슷한 맥락에서 이어지는 <Six Parts>(2022)와 Cloaking(2022)에서 작가는 물질과 비물질의 경계면을 교란함으로써 우리의 인식 체계에 대한 질문을 이어간다. 디지털 기술의 발달은 실재하는 대상조차 더없이 얇고 평평한 이미지로 치환하고, 가상 공간은 현실의 중력 조건에서 벗어나 무게를 상실한 채 부피와 표면으로만 이루어진 텅 빈 이미지를 가능하게 만들었다. 이러한 환경과 조건은 감각적 차원에서 가상과 실재 사이의 경계를 무화하거나, 때로는 현실을 압도하는 가상으로 우리의 위치를 이동시킨다. 작가는 정보의 차원에서 성질을 달리할 뿐, 그 값은 다를 바 없어진 실재 사물들에 크로마키 기법을 도입해 질량이 존재하지만, 의식의 바깥으로 형상을 사라지게 한다.(유령조각, 텅 빈 돌, Cloaking) 그리고 3D 스캐닝과 AR 기법을 통해 현실 공간 위에 디지털 디스플레이를 통해 확인 가능한 오브제를 덧입히므로 존재하지 않던 시공의 층위를 개설한다(Six Parts). 비슷한 맥락에서 가상의 공간을 배경으로 3D 스캐닝을 거친 조각물을 배치한 영상 작업 <구멍 난 조각> 시리즈(2022)나 <180°>(2022)에서는 시간과 중력과 같은 현실의 물리적 법칙을 거스른 모종의 풍경을 설계하기도 한다. 어떤 면에서는 최근 그가 물질과 비물질의 경계면에 디지털 기술을 도입해 설계한 틈새가 오로지 시각각에만 의존하는 것으로 보일 수도 있지만, 오늘날의 문화가 시각성 위에 구축된 것임을 떠올린다면, 그리고 가상으로 구축된 세계의 경험이 시각을 중심으로 재편된 초감각에 기반한 것임을 상기한다면, 이러한 방식은 눈으로 본다는 것 이상으로 인식의 체계를 확장해내는 질문일 수 있다.

결국, 이용철의 작업 궤적을 따르며 형식과 소재는 달리하지만, 그가 견지하는 일관된 작가적 태도를 엿볼 수 있다. 그의 작업은 우리를 둘러싼 환경과 조건 안에서 행동 양식을 규정

하거나 인식의 프레임을 한계 짓는 보이지 않는 체계 그 자체에 반문하는 일이라 할 수 있다. 그는 삶에 깊숙이 침투한 다양한 도구와 장치들을 사려 깊게 들여다보고, 기꺼이 수용하는 동시에 이를 변주하고 적용하여 고정된 인식의 체계를 흔들고 지평을 확장한다. 당연하게 받아들이는 우리 삶의 양식에 '왜'를 덧붙이며, 이를 위한 공간, 틈새를 설계하는 것이 그의 작업이라 할 수 있겠다.

To Design Gap So that What Is Taken for Granted
May Not Be Taken for Granted

KIM Sung woo / Curator, director of Primary Practice

The scope of our perception is restricted to our social and cultural systems and regulations. All things have been designed under these systems and institutions, and lifestyles are controlled within them. Forms and formats of things that we have taken for granted modulate our behavioral patterns, which in turn formulate our living conditions. All structures and formats that shape the society are devices designed to maintain and strengthen the systems. In addition, images flooding the society eliminate the possibility of looking at various phenomena somewhat differently or turning our attention to what's beneath the surface of things, thereby further limiting the scope of the attention and solidifying the one-sidedness of our perception of objects. And contemporary art achieves its meaning often by disclosing the principles underlying perception, which has been taken for granted, or questioning it.

Lee Woongcheol's work begins by questioning our way of perceiving phenomena or objects. For this purpose, the artist intentionally designs the room for errors between a person who sees and an object, or a user and a tool. For example, in *Geometry in Reality* (2017), he designed a certain structure composed of circles, orbs, lines, and faces penetrating and interpolating something that cannot help being perceived as a desk, although it is totally useless. Things in daily life implicate petty political intentions of their designers. Things designed under rational logic of productivity and economic feasibility lose their functionality through minimal geometrical elements - rational units such as circle, square, line, and face - introduced by the artist. However, looking at the object that has lost its usefulness, we can easily perceive that it is a desk, as mentioned earlier. For the form that has been trimmed meticulously determines our behavioral patterns, in spite of the intervention by foreign substances, and leads us to perceive the object without any major difficulties. Still, the thing whose function has been taken away - although it was produced under the logic of purpose - puts the brakes on our bodies on its own. And from the gap of brief suspension, between a thing that has become useless and a useful tool, an error arises between perception and experience. It's as if the conventional way is somehow not satisfactory to determine the meaning and value of what's in front of us.

This attitude goes on. In the Numb series (2017), the artist discloses the limitations of

perception that does not surpass events and phenomena due to images overproduced by media. Media edits and delivers images giving suitable amount of stimulation as necessary to our perception. Phenomena no longer reveal principles, while events that have lost contexts float in daily routines as lightly as the weight of flat images. Sympathy and stimulation may have temperature and strength desired by media to maintain social systems. Likewise, the artist breaks up the images visually, play their variations and reconstruct them in three-dimensional structures, in an attempt to disillusion media's control that numbs our consciousness and awaken our bodies accustomed to it. This work creates optical illusion that moves between relievo and flat surface, and it is not simply intended to show the interesting aspects of perception through the errors of our visual perception. In art, to see is to read, and we need to approach the intention hidden behind the reproduced images. The illusion that he created, moving between solid figure and flat surface, may be a counter-question to the understanding of a phenomenon that occurs in reality as a happening unfolding on the surface of an image.

Furthermore, in *Choreography: Between Drawing and Design* (2018), Lee visualizes the gap between the architect's intention and the user's experience in a descriptive video. Architecture modulates the user's experience in general. From the vertical space divided into several floors and rooms designed horizontally (or again vertically) for different purposes to stairs and hallways that connect them, the user seems to experience the interior of the space as in cinematic sequences and create his/her own time and space. Nevertheless, this does not diverge from architectural space, either. Connected sequences acquire a whole narrative only within the system of architectural structure. Initially, architecture means space divided according to functions, and does not attempt to imagine an experience apart from the functions. In this work, the artist interprets space through choreography. And he shows standardized and structuralized patterns on the stairs, hallways, floors and walls that connect the spaces as well as empty spaces and lightings, air vents, etc. that maintain the conditions of the space. Images of objects whose meanings can hardly be settled or occur, although they organize or connect the interior environment, as well as individuals whose movements have been halted that appear from time to time induce certain associations in reaction to narrations that describe movements as a backdrop but do not convey the substance visually. This recalls the concept of space as a social product proposed by Henri Lefebvre, who discussed the appropriation of space through practice face to face the strategy of the ruling class who try to dominate space by way of semi-coercive regulations or knowledge, and seems to shed light on 'blind spot,' a dead space that exists inside the

functions intended by the architecture building – a system produced by the system – which was eliminated from perception, through active practice.

The question on the system-level design that manipulates the inside and outside of perception, as well their boundary, has been maintained and is expanding in diversified ways. For example, in his works such as *Ghost Sculptures* (2020), *Empty Rocks* (2020), as well as *Six Parts* (2022) and *Cloaking* (2022) based on a similar context, the artist continues to question our perception system by disrupting the boundary between material and immaterial. The development of digital technology replaces objects that exist in reality with absolutely thin and flat images, while virtual space enables empty images that is free from actual gravity condition and thus weightless, comprising just volume and surfaces. Such environment and conditions remove the boundary between virtuality and reality or sometimes relocate us to virtuality that overwhelms reality. The artist applies the chroma key technique to actual objects that all have the same value, although they have different properties on the information level, and banish the forms of the objects – which still have mass - beyond our consciousness (*Ghost Sculptures*, *Empty Rocks*, *Cloaking*). And he opens new layers of time and space that used not to exist by overlapping objects that can be verified through digital display on real space using 3D scanning and AR technique (*Six Parts*). In a similar context, Lee designs certain landscapes that defy laws of physics regarding time and gravity in video works including the ‘*Sculptures with Holes*’ series (2022) and *180°* (2022) that show 3D scanned sculptures in virtual space. In a way, the gap that he recently designed by applying digital technology to the boundary between material and immaterial may seem to rely on visual sensation alone, but considering that today’s culture was built on visibility and that the experience of a virtually built world is based on extra sense reorganized based on sight, this idea may be a question that broadens the perception system to more than seeing with eyes.

After all, by following the traces of Lee’s work, we can see the consistent artistic attitude that he maintains even with different formats and materials. His work attempts to question the invisible systems that regulate our behavioral patterns or restricts the frames of our perception to the environment and conditions that surround us. He carefully observes various tools and devices that have penetrated deep into our lives, accommodate them openly, produce their variations and apply them, thereby disrupting the fixed perception system and broadening our horizons. His work is to add ‘why’ to lifestyles as us who take things for granted, and to design the spaces and gaps.