

박광수 개인전

《영영 없으리》



깊이 - 스티커

2019

캔버스에 아크릴릭

116.8x80.3cm

전시개요

전 시 명 : 박광수 개인전 《영영 없으리》

전시기간 : 2019년 12월 11일(수) - 2020년 1월 12일(일)

전시장소 : 학고재 신관

문 의 : 02-720-1524~6

출 품 작 : 31점 (회화 25점, 드로잉 5점, 영상 1점)

담 당

박미란 miran@hakgojae.com / 010-6768-8812

보도자료

www.webhard.co.kr (ID: hakgojaeart, PW: guest)

보도자료 폴더 내 20191211-20200112_박광수

1. 전시 개요

학고재는 2019년 12월 11일(수)부터 2020년 1월 12일(일)까지 학고재 신관에서 박광수(b. 1984, 강원도 철원) 개인전 《영영 없으리》를 연다. 박광수는 검은 선으로 메운 견고한 화면으로 주목 받는 청년작가다. 추상적인 화면 속에 다양한 형상이 숨어 있다. 이번 전시에서는 새로운 기법으로 제작한 신작 회화 25점과 드로잉 5점, 영상 1점을 조명한다. 2015년 SeMA 하나평론상을 수상한 곽영빈 평론가가 전시 서문을 썼다.

학고재는 우리 시대 청년작가를 조명하는 전시를 꾸준히 개최해 왔다. 동시대 미술계의 동향을 살피고 나아갈 내일을 준비하기 위해서다. 지난 2016년 허수영(b. 1984, 서울) 개인전, 2017년 이우성(b. 1983, 서울) 개인전을 열었다. 《직관 2017》(2017), 《모티프》(2018) 등 청년작가 단체전을 연이어 기획하기도 했다. 오는 2020년 중에는 장재민(b. 1984, 경상남도 진해) 개인전을 선보일 예정이다.

2. 전시 주제

흑백의 명도로 그린 세계 - 시공간의 흐름을 내포한 화면

박광수는 풍경과 인물의 경계를 흐트러뜨려 모호한 장면을 이끌어낸다. 일상적 풍경을 확장하고, 공상의 세계로 나아간다. 박광수의 선은 역할을 바뀌가며 화면 속 세계를 확장해 나간다. 박광수는 자신의 작업이 어두운 숲속을 더듬어 가는 길 같다고 한다. 의식 너머에 숨은 진실을 찾아가는 여정이다. 다양한 명도의 흑백 선이 중첩하며 우거진다. 선은 숲의 윤곽이 되고, 어두움이 된다. 숲은 미지의 생명이 꿈틀대는 장소다. 꿈과 현실의 경계이자 태초의 무의식이 자리한 공간이다. 숲이 무성해질수록 형상은 모호해진다. 선이 흐릿해질 수록 숨은 존재가 모습을 드러낸다.

박광수의 화면은 시간에 대한 감각을 일깨운다. 생겨났다 소멸하고, 변화하는 형상이 서사의 진행을 암시한다. 광영빈 평론가는 서문에 "대상이 '매 순간 진동하며 움직인다'는 것은 그의 작업이 '시간적'이라는 것을 뜻한다"고 썼다. 하나의 사건이 아니라 일련의 과정을 포용하는 화면이다. 박광수의 말처럼, 대상들은 "늘어가는 사람, 불타 없어지는 에너지, 추락해서 부서지는 선들"이며 "이러한 사라짐의 사건들을 응시하는 존재"다. 그의 화면은 결론을 유예한 채 모호하게 흘러가는 서사를 박제한다. 대상이 형상과 명암의 경계를 흐리며 자라난다. 주로 흑백의 세계다. 색채의 사용을 의식적으로 제한하는 것은 아니다. 다만 행위와 구성 논리에 더욱 초점을 맞춘다. 채도가 없는 세상에서 시각은 명도에 의존한다. 어둠 속에 서서 바라보는 것처럼 대상과 나 사이 거리감이 극대화된다.

새로운 기법, 깊어진 화면 - 박광수의 최근작을 집중 조명하는 전시

이번 전시에서는 박광수가 새로운 기법으로 작업한 최근작을 처음으로 선보인다. 숨은 서사를 강조한 기존의 화면에서 나아가, 근작에서는 표현의 변주가 돋보인다. 번짐 효과를 적극적으로 활용해 선의 명도 차이를 극대화했다. 몽환적 분위기가 두드러진다. 화면은 더욱 깊어졌다. 뚜렷한 선과 안개처럼 뿌연 흔적이 교차하며 평면 위에 광활한 공간감을 구현해낸다.

전시명인 '영영 없으리'는 에드거 앨런 포(Edgar Allan Poe, 1809~49)의 이야기 시 「갈가마귀 *The Raven*」(1845)에서 차용한 문구다. 연인을 잃고 슬픔에 잠긴 화자의 방에 갈가마귀가 찾아와 읊는 대사다. 영영 돌아오지 못할 인물에 대한 화자의 희망과 갈가마귀의 절망이 반복적으로 교차한다. 인물의 부재에 반응하는 의식과 무의식, 감성과 이성 간의 대립이다. 박광수의 화면에 맞닿은 서사다.

3. 작품 소개

대표작품

**두 나무**

2019
캔버스에 아크릴릭
116.8x80.3cm



[참고 도판]

형제 나무

2015
종이에 아크릴릭
213x150cm

〈두 나무〉(2019)는 집 근처의 공원에서 목격한 나무의 형상을 소재로 한 회화다. 지난 2015년도에 그린 〈형제 나무〉(2015)의 연장선상에 있는 작업이다. 전작에 비해 나무의 윤곽이 눈에 띄게 불분명하다. 묘사는 단순해지고, 배경이 형상 속에 난입한다. 나란히 선 두 나무가 경계를 허물고 하나가 되는 과정 같다.

박광수의 선은 형태를 이루는 동시에 해체한다. 짙은 붓질의 반복이 화면을 소란하게 만든다. 형상은 가까이 들여다볼수록 흩어진다. 흰 배경 위 무늬처럼 짙은 붓 자국의 모음이다. 서로 다른 크기와 거리를 지닌 붓의 흔적이 가상의 부피를 상상하도록 유도한다. 면적 없는 면적의 환영이다.

**깊이 - 스티커**

2019
캔버스에 아크릴릭
116.8x80.3cm

〈깊이 - 스티커〉(2019)는 새 기법이 효과적으로 드러나는 작품 중 하나다. 인물의 형상이 눈에 띄게 나타난다. 기억을 더듬어 고집어낸 듯 희미하고도 거대한 인영이 정면을 응시한다. 관객과 시선이 맞닿는다. 관람의 주체와 객체가 모호해진다.

흐릿한 원경의 인물과 대조적으로, 근경의 도형들이 작고 또렷하다. 초점을 옮김에 따라 심도가 달라지는 시각 현상에서 영감을 얻었다. 눈의 조리개를 좁힐수록 시야의 심도는 깊어진다. 박광수는 거울을 떠올렸다. 거울 표면에 붙은 스티커에 초점을 맞추어 바라보자 뒤에 비친 사람의 형상이 흐릿해지는 장면이다. 거울의 표면과 그것이 투명한 인물의 환영은 겹칠 듯 가까이 있음에도 닿을 수 없는 다른 차원의 세계다. 하나의 세계를 응시하면, 다른 하나가 뿌옇게 사라진다. 박광수가 평면 위에 구현한 두 레이어의 관계가 시야의 깊이에 대한 고민을 효과적으로 암시한다.



60 페이지 Ed. 1/5
2012~19
드로잉 애니메이션
반복 재생
150x15x46cm (좌대 포함)

<60 페이지>(2012~19)는 드로잉 60점 4세트로 구성된 반복 재생 애니메이션이다. 60은 시간성을 상징하기 위해 택한 수다. 병원에서 잠든 환자들의 모습을 그린 드로잉을 재료로 했다. 원본 위에 빈 종이를 얹고 희미하게 비치는 윤곽을 따라 복제하는 과정을 반복했다. 총 240점의 서로 닮은 드로잉이 순차적으로 재생된다. 각각의 형상이 미묘한 차이를 드러내며 끊임없이 진동한다.



큰 여울의 깊이
2019
캔버스에 아크릴릭
259x775cm

<큰 여울의 깊이>(2019)는 200호 4폭으로 이루어진 대형 회화다. 고향인 철원의 한탄강을 떠올리며 제작했다. '큰 여울'은 한탄강의 옛 이름이다. 하천 바닥이 급경사를 이루며 빠른 유속으로 흐르는 부분을 여울이라고 한다. 한탄강의 수면은 잔잔해 보이지만 사실 매우 빠르게 흐른다. 발 딛고 들어서면 비로소 소용돌이처럼 휘몰아치는 유속과 용암 지대 특유의 거친 암석으로 된 지면을 느낄 수 있다. 겉보기에 알 수 없는 위험한 환경 탓에 실제 많은 인명 사고가 일어나기도 했다.

강 근처 노니는 사람들의 풍경을 소재로 추상적 화면을 구성했다. 일차적으로 보이는 사건과 이야기보다 표면 아래 내재한 속도와 깊이에 대하여 생각했다. 스티커처럼 화면에 붙은 기호와 형상들이 아래 층 휘몰아치는 붓질과 대비된다.

4. 작가 소개

박광수는 1984년 강원도 철원에서 태어났다. 2008년 서울과학기술대학교 조형예술과를 졸업한 후 동 대학원에서 석사 학위를 취득했다. 금호미술관(서울), 인사미술공간(서울), 두산갤러리(뉴욕, 서울) 등에서 개인전을 열었다. 서울시립미술관(서울), 아르코미술관(서울), 인천아트플랫폼(인천), 경기도미술관(안산) 등에서 열린 단체전에 참여했다. 인천아트플랫폼 레지던시, 난지미술창작스튜디오 등 주요 레지던시 프로그램에 참여했다. 밴드 '혁오'의 앨범 타이틀곡 <툼보이 Tomboy>(2017) 뮤직비디오를 제작해 대중적인 인지도를 쌓기도 했다. 제5회 종근당 예술지상, 제7회 두산연강예술상을 수상했다. 현재 서울에서 거주하며 작업 중이다.

5. 전시 서문

*서문에서 4단어 이상 발췌 시, 글쓴이의 동의가 필요합니다.

갤러리로 문의 부탁드립니다.

‘형상과 배경’ (혹은 켄트리지) 이후의 드로잉: 박광수의 모험과 디지털 시대 드로잉의 변형

곽영빈 (미술비평가, 영화학 박사)

미세한 차이들에도 불구하고, 박광수의 작업에 대한 기존의 논의들은 어떤 공통점을 갖는다. 한 편에서 이들은 그의 작업이 ‘드로잉’이라는 사실을 강조하고, 다른 한편에서는 일종의 ‘상징주의’를 지적하는데, 그의 작업에서 반복되는 새나 (검은) 숲의 이미지를 예술가 개인의 불안이나 초현실주의적인 모티프의 연장으로 여기고 해석하는 식이다. (이번 전시의 제목이 된 《영영 없으리 *Nevermore*》 역시 에드거 앨런 포의 유명한 시인 <갈가마귀 *The Raven*> (1845)에서 가져온 것이다) 그러나 이러한 독해 방식은, 암묵적으로 그의 그래픽 이미지를 ‘형식’으로 간주하고 그것이 취사선택하고 변형하는 ‘내용’ 또는 ‘주제’를 명확히 구분 짓는 것으로, 이는 ‘형상과 배경 figure and ground’이라는 관습적인 이분법 도식을 그대로 받아들일 때만 가능한 것이다. 작가는 드로잉이라는 형식, 또는 ‘기술’로 그러한 ‘내용’을 표현한다는 식이다.

하지만 이토록 태평스런 이분법의 부재, 혹은 말 그대로의 파괴야말로, 박광수의 드로잉 작업이 놀라운 방식으로 변주해온 가장 내밀한 핵심이자 원천이다. 박광수는 상징을 ‘내용’으로 가져다 ‘드로잉’으로 ‘표현’한 적이 없다. 그의 드로잉 자체가 상징의 ‘발생과 소멸’ 자체를 가능하고 불가능하게 하는 장(field)이며, ‘형상과 배경’의 구분이 재규정되는 원장면(primal scene)이기 때문이다. 이는 그럴듯한 수사(修辭)가 아니다. 이 차이를 놓치면 안 된다. 박광수는 상징이 아니라 상징의 발생, 형상이 아니라 형상의 출현, 그리고 그들의 소멸 자체를 형상화와 탈형상화의 내재적 문제로 삼는다. 이를 명확하게 인식하고 포착하지 않으면, ‘내용’은 내용대로 논의하고 그의 드로잉은 ‘형식’의 차원에서 상찬하며 꼬리를 무는, 지루한 논의가 반복될 수밖에 없다.



숲에서 사라진 남자

2015

종이에 잉크

42x29.7cm

I. 뒤들린 시간의 ‘형상과 배경’

박광수의 드로잉에서 형상과 배경의 구분이 모호하거나, 주어진 형상이 사라지고 있는 것인지 나타나고 있는 것인지 불분명한 건 이 때문이다. 관객들이 그의 작업에서 종종 발견하는 불안의 정동 역시 이와 내적으로 연동한다. 추락은 상승과 구분되지 않으며, 분해는 조립과, 입장은 퇴장과, 바람은 불과 혼동된다. 이 모호함은 (이렇게 얘기할 수 있다면) ‘적확한 모호함’이다. 자신에게 “그림을 그린다는 것”은 “어두운 숲을 헤매는 것과 비슷하다”고 고백하면서, 작가는 “힘을

다해 정확히 대상을 포획해보려 하지만 대상은 나에게 명확히 실체를 드러내지 않고 매 순간 진동하며 움직인다"고 덧붙인 바 있는데, 그의 그림이 "어두운 숲을 헤매는 것"처럼 느껴지는 건, 대상 자체가 "매 순간 진동하며 움직이"기 때문이지 그 반대가 아니다. 그는 "검은 선들은 숲의 윤곽이 되고, 어두움이 되고, 나뭇가지가 된다"고, "이렇게 선들은 계속해서 자신의 역할을 바꿔가며 이 세계를 확장해 나간다"고 쓴다. 다시 말해 숲과 어두움이 선행하는 것이 아니라 나무가, 대상 자체가 숲이나 어두움과 구분 불가능한 방식으로 "진동"하며 분산되는 것이다. 명확하게 주어진 '숲의 선'이 아니라, 안정적인 선으로 머무르거나 남지 않고 "계속해서 자신의 역할을 바꿔가며 진동하는" '선의 숲', 아니 '숲으로서의 선'이 문제인 것이다.



얼음 인간

2012

종이에 잉크

42x29.7cm (좌)

36x29.7cm (우)

대상이 "매 순간 진동하며 움직인다"는 것은 그의 작업이 '시간적'이라는 것을 뜻한다. 곧 녹아내릴 듯한 수십 개의 얼음조각들로 이뤄진 얼굴을 형상화한 <얼음 인간>(2012)이 다소 직설적으로 응축하듯 그에게 형상은 이미 언제나 시간 속에, 그 과정에서 수반되는 파멸 혹은 변형의 가능성 속에 있다. 《워킹 인 더 다크 *Walking in the Dark*》(2014) 전시에서 (탈) 형상화한 대상들을 그는 "늪어가는 사람, 불타 없어지는 에너지, 추락해서 부서지는 선들, 이런 사라짐의 사건들을 응시하는 존재들"이라 기술했고, 《부스러진》(2017) 전시를 가득 채운 인물과 풍경들 역시 모두 사라지거나 생겨나는 중이었다. 이러한 '모호함'은 그의 드로잉들이 포착하는 시간성이 일직선적이거나 연대기적이지만은 않다는 것, 혹은 특정한 순간에 '유예'된 것이라는 것을 뜻한다.

이러한 시간성의 단초는 《2001 어 스페이스 콜로니 *2001 A Space Colony*》(2011)에서부터 찾을 수 있다. 이 첫 전시는 작가가 1982년 자 신문에서 발견한, 2001년에 건설될 우주도시에 대한 기사와 도판에서 출발한 것인데, 그가 그 기사에서 가장 먼저 상상한 것은 "시간의 흐름이 뒤틀려 분열"되는 것이었다. "공간을 베어버리는 회칼, 새로운 우주를 토해내는 블랙커피, 별들을 얼려 떨어뜨리는 냉장고"라는 작가 자신의 기술이 웅변하듯, 이 전시의 드로잉들은 이렇게 뒤틀린 시간성의 상상에서 생겨난 "우주도시의 폭발로 인해 그곳 사람들이 겪는 물리적 질서가 교란된 환상적인 최후의 순간들"을 그린다.

II. 게슈탈트의 변형과 이행의 장으로서의 드로잉



두 손

2012

종이에 아크릴릭

79x62cm

이러한 폭발 또는 변형의 상상은 오토모 카츠히로의 걸작 애니메이션 <아키라 *アキラ*>(1988)의 그림자 아래에 놓인 것으로 보이지만, 이 전시 때만 해도 '형상'과 '배경'은 섬세하면서도 명확히 구분 가능한 방식으로 그려져 있었다. 이러한 '형상'과 '배경'의 구분은 사실 순수미술보다, 셀로판지에 배경과 인물, 도구를 따로따로 그려 연출하는 셀 애니메이션의 특징에 가까운데, 이는 이듬해의 《맨 온 필로우 *Man on Pillow*》(2012) 전시에서 유지되는 듯하면서도 어떤 결정적 변화를 동반했다. 예를 들어 자신의 얼굴을 가리는 듯한 제스처로 보이지만 그 어떤 얼굴도 없이 모아진 두 손(<두 손>, 2012)은- 마그리트의 <피레네의 성 *Le Château des*



뜯 돌

2012

종이에 아크릴릭
95x66cm



표본

2012

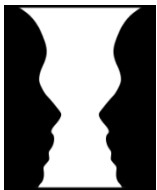
종이에 아크릴릭
97x85cm



제라늄

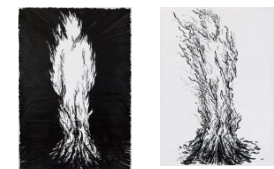
2012

종이에 아크릴릭
54x65cm



루빈의 꽃병

1921



조용한 불사람 (좌)

2014

종이에 아크릴릭
150x103cm

Pyrénées>(1959)과 이 작품에서 아이디어를 얻은 미야자키 하야오의 애니메이션 <천공의 성 라퓨타 天空の城ラピュタ>(1986)를 동시에 환기시키는- 뜯 돌(<뜯 돌>, 2012)의 이미지와 비슷하게 보인다. 하지만 이들은 같은 화면 안에 기입되지 않고 공간적으로 구분되며, 핀에 꼽힌 딱정벌레 표본(<표본>, 2012) 역시 제라늄(<제라늄>, 2012)과 비슷하게 보이지만 전시에는 위아래로 병치되어 전시되었다.

얼핏 단순해 보이는 이 변화 속에서 반드시 강조되어야 할 것은, 시각적 모티프들 간의 유사성이 '게슈탈트(Gestalt)' 적으로 보인다는 것이다. '게슈탈트'로 구글링하면 종종 뜨는, 가운데 흰 부분에 집중하면 꽃병으로 보이고, 외곽의 검은 배경에 집중하면 두 사람의 옆얼굴로 보이는 '루빈의 꽃병'(Rubin's Vase, 1921) 그림이 대표적이다. 물론 여기서 '배경'은 둘 중 어떤 것을 '형상'으로 간주하느냐에 따라 바뀐다. 덴마크의 심리학자였던 에드가 루빈(Edgar John Rubin)이 그린 이 그림이 '루빈의 얼굴'이라고도 불리는 건 이 때문이다. 이렇게 보면, 서로를 닮은 두 손과 뜯 돌, 표본과 제라늄은 게슈탈트 그림에서 한 공간에 병치됐던 '형상과 배경'을 서로 다른 두 개의 공간에 떼어놓은 상태라는 것을 알 수 있다. 이들 간의 시각적 유사성은 무엇보다 드로잉의 '투박함'을 통해 얻어지는데, 이는 바로 전해까지만 해도 그가 그 누구보다 잘할 줄 알았던 섬세한 묘사를 작가가 자발적으로 방기한 결과이다. <아키라>의 신경증적 디테일 묘사를 떠올려주던 펜 선 계열의 선명한 드로잉에서 거칠고 투박한 드로잉으로의 이러한 이행은, 형상과 배경 사이의 명확한 구분에서 '게슈탈트'적인 시각적 유사성, 혹은 혼동과 변용의 장으로의 이행과 정확하게 조응한다.

이렇게 하나의 공간 안에 놓인 게슈탈트적 형상과 배경을 서로 다른 공간에 분리시키는 방식은, 이후 사진의 원판과 네거티브처럼 일련의 '짝패(pair)'를 이루는 방식으로 변주된다. 이를테면 <조용한 불사람>(2014)과 <타오르는 불사람>(2014), <검은 숲 속>(2014)과 <좀 더 흐린 숲 속>(2014) 사이의 대립이 대표적이다. 각각 판화와 수묵화를 연상시키는 이들 사이의 대조는 선의 굵기나 채도 차원에서 이뤄지는데, 이는 이번 전시에서 한 화면 내에 겹쳐지는 얇은 두께의 차원으로 다시 변주되게 된다. 그럼에도 불구하고 각각은 해당 형상이나 배경이 사라지고 있는 것인지 현현하고 있는 것인지, 밝아지고 있는 것인지 어두워지고 있는지 단정할 수 없다는 공통점을 여전히 공유하며, 이러한 분리와 대립을 작가는 바람과 모닥불 양자로 보이는 <바람과 모닥불>(2014)에서처럼 다시 통합시키기도 한다. 이러한 분리와 통합의 변주는 이듬해 <검은 바람, 모닥불 그리고 북소리 Darkest Wind, Bonfire and Drum Sound>(2015)이라는 애니메이션 작업으로 변안되고, 특히 불사람은 밴드 혁오의 노래인 'Tomboy'의 뮤직비디오로 사용된다. 이러한 기술을 통해 내가 환기하려는 것은 하나에서 둘로, 정적인 드로잉에서 움직이는 애니메이션으로, 또는 그 반대로 이루어지는 '이행(passage)'의 위상이다.

그간 별다른 주목을 받지 못한 것으로 보이지만, 이러한 '이행과 변형의 장'은 《맨 온 필로우 Man on Pillow》(2012) 전시장 벽에 이미 구현되었던 것이다. 작가는 10장이 넘는 거대한 드로잉 작업들을 마치 애니메이션 셀처럼 다닥다닥 벽에 붙여

타오르는 불사람 (우)

2014
종이에 아크릴릭
150x108cm



검은 숲 속 (좌)

2014
종이에 아크릴릭
100x70cm

좀 더 흐린 숲 속 (우)

2014
종이에 아크릴릭
100x70cm



바람과 모닥불

2014
종이에 아크릴릭
335x151cm



《맨 온 필로우》(2012)
전시전경

수평으로 붙여 놓았는데, 그 중 대부분(여덟 장)은 새를 그린 것처럼 보인다. 하지만 이들 중 몇몇은 말 그대로 새'처럼 보이'는 것일 뿐이고, 더 자세히 보면 맨 왼쪽의 달 또는 지구로 보이는 원형의 이미지와, 맨 우측에 놓인, 뜬 돌과 닮은 손들과는 다른 방식으로 모아진 사람의 두 손 이미지 사이에서 이들 전체가 일종의 '변형'을 겪는 '과정(passage)'에 있다는 걸 깨닫게 된다. 예를 들어 새처럼 보이는 드로잉 왼편에는, 관객을 직접적으로 응시하는 한 여성이 바람인지 역새인지 알 수 없는 배경을 바탕으로 서 있다. 후자에서 명확하게 유지되는 '형상과 배경' 사이의 구분이, '새'의 드로잉에서는 단 하나의 형상으로 통합된 것이다. 마지막으로 벽면 맨 우측에 놓인 사람의 손 드로잉 역시 실상은 병실 침대에 누운 환자의 왼손을 그린 것이지만, 이러한 정황을 알 길 없는 일반 관객들에게는 옆에 병치된 새의 외양과의 유사성만이 관심사가 된다. 여기서 변형의 잠재성은 관객으로까지 전이되고, 이를 통해 '변형'의 폭과 결은 더욱 넓고 두터워진다.

이렇게 두터운, 아니 '두터움과 얇음'의 고전적 구분 자체를 재정의한다는 의미에서 작가의 초기작들은, 이번 전시를 포함해 이후의 박광수가 섬세하게 세공하게 될 장/면을 압축적으로 내포한다. 많은 평자들이 겨우 '새'라는 도상적 모티프만을 추출하거나, '베개를 베고 누운 남자'라는 전시 제목과 '꿈과 현실'의 뒤영킴이라는 작가 자신의 고백에 의존해 초현실주의나 에드거 앨런 포라는 외재적 모티프와 연결시키곤 하지만, 작가는 '형상과 배경', 드로잉과 애니메이션, 공간성과 시간성 사이의 이행이라는 문제를, 명확한 윤곽선에서 거칠고 투박한 드로잉으로의 이행과 게슈탈트적 '형상과 배경'의 분리, 그리고 애니메이션을 환기하는 개별 드로잉들의 시공간적 병렬을 통해 이미 '내재적으로' 포착해내고 있었던 것이다.

III. 드로잉의 역사적 계보

박광수의 드로잉 작업이 한국 동시대 미술씬에서 거의 독보적으로 포착한 것으로 보이는 이러한 변형과 중첩, 또는 형상들 사이의 '이행(passage)'은 과연 그에게만 고유한 것일까? 그는 기댈 아무런 역사와 전통도 갖지 못한, 단독자적 고아에 불과한 것일까? 나는 그렇게 생각지 않는다. 미리 말해두자면, 혹여 그러한 전통이 있다 해도 그가 이를 단순히 답습했다고 생각지도 않는다. 그는 그 전통에 참여하면서도, 어떤 근원적인 의미에서 '당대적'으로 그 전통을 업데이트한다.

이를테면 미국의 그래픽 아티스트인 레이먼드 페티번 Raymond Pettibon에 대한 에세이에서, 저명한 비평가인 벤자민 부클로는 드로잉의 모델을 크게 두 가지 축을 중심으로 구분한 바 있다. 하나는 "순수한 모체로서의 드로잉(drawing as pure matrix)"으로, 여기서 드로잉은 예술가 개인의 주관성에 대한 "지표"로 작동하지 않는다. 재스퍼 존스(Jasper Johns)가 육화한 이 계보에는 로이 리히텐슈타인(Roy Lichtenstein)이나 앤디 워홀(Andy Warhol) 등이 포함되는데, 이들은 드로잉을 자유분방하게 뛰놀게 하기보다는 딱딱하게 "경화(rigidify)"시키고 "고전화(classicize)"하며, 주어진 대상을 있는 그대로 "긍정하는(affirmative)" 경향을

보인다.¹ 그 대척점에 있는 모델을 부클로는 언어의 음소(音素 phoneme)에 대응하는 것으로서의 “순수한 자소(字素 grapheme) 모델”이라 부르는데, 여기서 드로잉은 예술가 개인과 그 주관적 표현성의 “순수한 지표성 pure indexicality”으로 전경화된다. 사이 톰블리(Cy Twombly)로 대표되는 이 모델에서 드로잉은 “신경운동이나 성심리적 충동”을 보이는데, 부클로는 페티본의 만화적이고 캐리커처적인 드로잉이 이 두 가지 모델을 절묘하게 융합한다고 평가한다.

부클로의 논의에서 “모체 모델이 대상의 추상적 형태를 보여준다면 자소 모델은 주체를 추상적으로 변형시킨다”² 고 재규정하면서, 크라우스는 이를 디세뇨(disegno)와 콜로레(colore), 즉 ‘드로잉과 색’이 만드는 유장한 이분법적 전통의 역사 속에 집어넣는다. 라파엘과 미켈란젤로에서 기원해 자크-루이 다비드와 앙그르, 조르주 쇠라와 폴 시냐크로 내려온 드로잉의 로마적 계보는, 벨리니, 조르조네, 티치아노, 틴토레네, 베로네세와 같은 베네치아 화가들로부터 들라크루아나 클로드 모네, 오귀스트 르누아르, 마티스로 이어지는 색채의 계보와 길항한다. 하지만 이러한 이항대립은 자신의 작업을 “디자인에 의한 색” 또는 “드로잉에 의한 색”이라 규정했던 마티스나, 말년 작업인 <뉴욕시 New York City>(1941)나 <승리 부기우기 Victory Boogie-Woogie>(1942-1944, 미완성)에서 보듯 현란한 색채의 마스킹 테이프를 덧붙임으로써 “선과 색의 차이를 내파”시킨 몬드리안을 통해 도전받고, 무엇보다 흠뻑린 물감으로 색과 선의 구분 자체를 몽게 버린 폴록의 ‘드립 페인팅’에서 가장 스펙터클하게 종합된다.



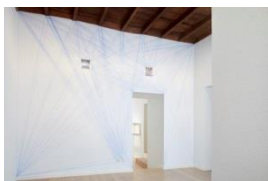
**검은 바람, 모닥불 그리고
북소리**

2015

3채널 드로잉 애니메이션

20분26초 (반복재생)

《검은 바람, 모닥불 그리고
북소리》(2015) 전시전경



솔 르윗

**여섯 개의 벽 각각에 고르게
분포된 1인치 선 1만 개**

1972

월 드로잉

가변크기

후자의 실험적 변주들이 “재현의 궁극적 원천인 선線이 추상에 봉사하는... 역설적인 흐름”에 속한다고 쓰면서, 크라우스는 부클로가 얘기한 모체와 자소의 이분법을 이 이차대전 이후의 시기에 위치시킨다. 하지만 넓은 의미에서 드로잉은 쇠퇴했다는 게 크라우스의 견해다.³ 박광수의 2015년 작품인 <검은 바람, 모닥불 그리고 북소리>에 포함된 ‘지나간 바람’의 형상과 놀라울 정도로 유사한 <여섯 개의 벽 각각에 고르게 분포된 1인치 선 1만 개 Ten thousand one-inch (2.5cm) lines evenly spaced on each of six walls>(1972) 같은 솔 르윗의 작업이 대면하듯, 이제 드로잉은 개별화되기보다는 공장의 산물처럼 물개성화된다. 이는 워홀이나 리히텐슈타인처럼 드로잉을 추상이 아닌 재현의 영역으로 가져간 이들에게도 동일하게 적용가능한 진단이다.

페티본의 작업은 후자의 만화적 양식을 가져오면서도, 드로잉을 통해 개인들을 캐리커처화 함으로써 추상과 재현, 개인과 집단 사이의 대립을 다른 방식으로 전치시켰던 것인데, 이 계보에 크라우스는 남아프리카 공화국의 대표적 예술가인 윌리엄 켄트리지의 드로잉과 이를 이용한 애니메이션 작업들을 집어넣는다. “모체도 자소도 아[닌]”, 이 이 이중적 부정성의 공간에서 작동하는 켄트리지의 드로잉과 애니메이션 작업의 원리는 이전의 글이 남긴 흔적이 희미하게 겹쳐지는

¹ Benjamin H. D. Buchloh, “Raymond Pettibon: Return to Disorder and Disfuguration.” *October* no. 92 (Autumn 2000), p. 46.

² 로잘린드 크라우스, 『1900년 이후의 미술사』 3판, 세미콜론, 2016, 752쪽.

³ 위의 책, 753쪽.

양피지, 즉 팔랑프세스트(palimpseste)로, 이를 크라우스는 “지워진 선의 흔적들이 페이지에 남겨져 목탄의 흐릿하고 뿌연 자국을 형성하는 지움의 형식”으로 간주한다.⁴ “모체 (matrix)가 대상에 행하고 자소(grapheme)가 주체에 행했던 것을 팔랑프세스트는 시간에 대해 행한다”고 요약하면서, 그는 켄트리지의 “팔랑프세스트는 시간을 추상화한다”고 결론 내린다.⁵

IV. 선과 면, 아날로그와 디지털 사이의 드로잉

드로잉의 이 유장한, 다분히 서구적인 계보에 대한 부클로와 크라우스의 논의는 박광수의 작업에 어떤 함의를 가질 수 있을까? 뒤집어 말하자면, 이러한 드로잉의 역사 앞에서 박광수의 작업은 어떤 자리를 차지할 수 있을까? 우리가 살펴본 것처럼, 한 편으로 박광수는 캐리커처를 통해 ‘모체’와 ‘자소’를 통합시키는 페티본이나, 크라우스가 ‘팔랑프세스트’에 비유한 방식의 애니메이션으로 시간을 추상화하는 켄트리지와 달리, 개별 형상에 내재하는 (탈)계슈탈트적 변용 가능성이 분산되고 수렴하는 궤적을 추적한다.

보다 최근의 작업들 속에서 그의 이러한 궤적은 아날로그와 디지털의 구분을 건드리는데, 이 지점에서 박광수의 작업은 이전까지의 드로잉 전통을 본격적으로 업데이트한다. 특히 이번 전시에 선보인 적지 않은 신작들은, 디지털이 단순한 도구가 아니라 ‘플랫폼’의 차원에서, 다시 말해 ‘인프라 스트럭처 infrastructure’로서 구현/작동되는 시대에 드로잉이 취할 수 있는 가장 미묘하고 다채로운 변용(devenir/becoming)의 캔버스를 구성한다. 이는 이른바 ‘포스트-디지털’이라는 이름하에 종종 소환되는, 자신이 ‘힙스터’임을 증명해주는 증거로서 ‘기계식 타자기’가 역설적으로 획득한 변별적 가치 또는 위상과는 다르다.⁶ 그러한 관습적 오해보다 중요한 건, 이미 ‘디폴트’가 된 디지털적인 이미지들 속에서 박광수가 드로잉을 업데이트하고 제공하는 방식이다.



좀 더 깊은 숲

2017

4채널 드로잉 애니메이션

반복재생

《부스러진》(2017) 전시전경

예를 들어 2017년 서울 두산갤러리에서 열린 그의 개인전 《부스러진》의 일부로 건물 외부의 윈도우 박스에 설치된 네 편의 영상은, 그의 드로잉 작업들에 대한 현란한 줌인과 줌아웃으로 이루어졌는데 세로로 디스플레이된 네 개의 모니터 스크린에 비춰진 그의 드로잉들은 점과 선이 면으로 변환되고 다시 전자로 되돌아가는 일련의 과정을 보여줬다. 줌인과 확대의 과정에서 이들은 사각형으로 픽셀화되어 보이지만, 다시 줌아웃되면서 아날로그적인 선으로 되돌아간다. 물론 이들이 아이패드로 만들어진 벡터 이미지였다는 점에서 이러한 구분은 잘못된 것으로 보일 수도 있지만, 이는 아날로그와 디지털의 시각적 구분 자체가 해상도와 연동하는 차원의 문제일 수도 있다는 점을 역설적으로 보여준다. 실지로 아날로그적인 선과 디지털적인 (사각)면 사이에서 진동, 혹은 유예된 무수한

⁴ 위의 책, 754쪽.

⁵ 위의 책, 755쪽.

⁶ Florian Cramer, 'What is Post-Digital?' *APRJA* Volume 3, Issue 1, 2014.

기호들은 이번 전시에 포함된 신작들을 가장 강력하게 특징짓는 요소들 중 하나다. 박광수의 그림이 갖는 평면성이, 마치 디자인용 컴퓨터 그래픽 툴인 '일러스트레이터'를 사용해 그린 것 같다는 유진상의 지적은 이를 지칭하는 것이다.⁷ 잘 알려져 있듯 이러한 효과는 박광수가 언뜻 투박한 방식으로 개조한, 펜과 붓 사이에서 진동하는 일련의 도구들에서 나온다. 단단한 스펀지를 다양한 형태로 잘라 길고 가는 나무 끝에 묶은 뒤, 거기에 먹을 찍어 만들어지는 선들은 단순한 '선'에 그치지 않는다. 그것은 넓은 '면'과 중첩되며, 이를 통해 '윤곽선'의 위상을 넘어선다. 아날로그와 디지털적 이미지 사이를 가로지르는 특성은 여기서 나오는 것이다.

이는 한지와 먹을 사용하면서도 산수화를 그리드화, 더 정확히 말하면 '픽셀화'시키는 장재록의 시도와 다르다. 후자의 작업에서 픽셀은 디지털적인 이미지와 시각적으로 닮은 것, 즉 도상성의 차원에서 작동하는데, 이들은 때로 QR코드처럼 보이기도 하지만 궁극적으로 '부분 part'의 기능을 수행하며, '전체 whole'로서의 산(山)이라는 도상적 이미지를 구성함으로써 산수화의 전통을 면면히 잇는다. 장재록의 이러한 시도는 그리드와 모노크롬을 중첩시키면서 마치 안개나 바람 속의 나뭇잎 같은 효과를 만들어냈던, <바람 속의 꽃 *Flower in the Wind*>(1963)이나 <잎 *Leaf*>(1965)과 같은 아그네스 마틴(Agnes Martin, 1912-2004)의 1960년대 작업들의 작동원리를 뒤집은 것처럼 보이기도 한다. 하지만 산수화의 도상적 기호에 거의 전적으로 복속되는 그의 '픽셀'들과 달리, 마틴의 그리드들은 디지털 플랫폼 이전의 산물일 뿐만 아니라, 그 어떤 도상적 기호로도 수렴되지 않는다.

오히려 마틴의 작업은 바로 위에서 살펴본 것처럼 줌인과 줌아웃, 즉 드로잉과의 거리에 따라 디지털과 아날로그 이미지를 오가는 박광수의 작업에 흥미로운 참조점이 된다. 크라우스는 이 방향의 독해에 다시금 실마리를 제공하는데, 그는 추상적인 모노크롬 작업에 '송고'의 정념을 손쉽게 가져다 붙이려던 1960년대의 "유행"과 "형이상학적이고 초월적인 것을 연상"하는 관습적 독해를 비판하면서, 마틴의 모노크롬 그리드 작업이 "구조주의적"이라고 단언한다.⁸ 카샤 린빌 Kasha Linville에 따르면, 마틴의 그림이 주는 시각적 경험은 세 가지 종류로 나뉘는데, 관객이 그림에 가까이 갈 때 도드라지는 표면의 "물질성(materiality)"은, 뒷걸음질 치면서 "빛나지 않는, 투과할 수 없는 안개"와 같은 "대기(atmosphere)"로 바뀌나, 그림에서 가장 멀어질 때에는 "돌처럼 움직일 수 없는" 벽의 육중함으로 이행한다.⁹ 크라우스가 지적하듯, 이 "대기"의 인상은 관객의 단순한 "직관"이라기보다는 "하나의 단위"와 연동하는 효과다. 이 단위란 물론 거리마다 달라지는 "체계 내에" 속하는 것으로서, '안개'는 '벽'과, 캔버스의 물질성은 벽의 단단함과 대립한다. 이런

⁷ 유진상, '박광수 작업 비평', 2017 난지미술창작 스튜디오.

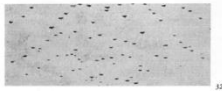
⁸ 로잘린드 크라우스, 『1900년 이후의 미술사』 3판, 세미콜론, 2016, 462쪽.

⁹ Kasha Linville, "Agnes Martin: An Appreciation." *Artforum International* 9, no. 10 (June 1971): 72-73.

온라인 버전은 다음을 보라.

<https://www.artforum.com/print/197106/agnes-martin-an-appreciation-37768>

맥락에서 크라우스는, 그것이 마틴의 작업은 “구름이든 하늘이든 빛이든 무한의 숭고함이든 특정한 어떤 것을 ‘묘사하는 것’과 관련이 없다”고 단언한다.¹⁰ 나는 이러한 단언이 박광수의 작업에서 보이는 일련의 상징과 이에 대한 논평들에도 고스란히 적용될 수 있다고 생각한다. 다시 말하지만, 문제는 새나 숲이라는 상징 자체가 아니라 그러한 상징의 발생과 출현, 혹은 소멸인 것이며 박광수는 상징을 ‘내용’으로 가져다 ‘드로잉’으로 ‘표현’하는 것이 아니기 때문이다. 그의 드로잉 자체가 상징의 발생과 소멸 자체를 가능하고 불가능하게 하는 장이며 이 차이를 놓쳐서는 안 된다.



28-33 The environment ("reality") which stimulates the Suprematism.

말레비치

절대주의의 추상화 과정 설명
도판

단단한 나무

2019

캔버스에 아크릴릭

53x40.9cm

사실 더 거슬러 올라갈 수도 있다. 예를 들어 영어로는 ‘Suprematism,’ 한국어로는 ‘절대주의(絶對主義)’로 번역되는 말레비치의 ‘Супрематизм’는 주지하듯 대개 현실의 물질세계를 벗어나, 말 그대로 대상 없는(gegenstandslose) 초월적 정신세계를 그리는 시도로 요약되곤 한다. 하지만 이러한 식의 요약과 이해는 치명적 맹점을 갖는다. 그것은 말레비치가, 일종의 선언문이었던 자신의 저서 『대상 없음으로서의 세계 *World as Objectlessness*』(1927)에서 그러한 ‘초월적’ 세계를 가능하게 해주는 ‘물질적’ 조건을 명확하게 적시하고 있기 때문이다. 그는 절대주의의 추상화 과정을 당시의 운송수단의 발달, 특히 비행기를 통해 가능해진 항공사진과 직결시킨다. 사람, 나무, 건물 등은 지상에서 분명히 ‘대상 *gegenstand*’으로 인식되지만, 하늘에서 내려다보면 일련의 점으로 축소되고 마는 것이다. 이 점을 보다 강조하기 위해 그는 도판 자료를 첨부하는데, ‘속도’를 강조했던 미래주의를 가능하게 한 조건으로 기차나 자동차를 보여주고, 절대주의의 경우는 까마득한 고공에서 내려다본, 점으로 환원된 지상의 이미지들을 보여준다.¹¹ 정확하게 이런 맥락에서 박광수의 드로잉이 유예시키는 아날로그와 디지털 기호 사이의 구분은, 이른바 ‘디지털 시대’라 불리는 우리 시대에만 배타적인 것이 아니다.

다른 한편 이번 전시에서 그가 선보이는 새로운 계열들 중 <깊이 - 스티커 *Depth - Sticker*>(2019)와 같은 작품들은, 어떤 얇은 막이 드리워진 듯한 인상을 준다. 그의 작업실에서 나눈 대화에서 작가는, 이 작업들이 얇긴 하지만, 결코 두께가 없다고는 할 수 없는 깊이와 공간감을 드러낸다고 지적한 바 있다. 그 자신이 에둘러 강조했듯, 이는 젊은 작가들의 작업들을 ‘(초) 납작’하다거나 ‘평평’하다고 통 쳐 묶는 투박한 풍조에 대한 나름의 반박이다. 하지만 이 두께가 어디에서 온 것인가 물을 필요는 여전히 남는다. 특히 선들 사이의 명도 차이를 강화하는 번짐 효과를 활용한 이번 전시의 신작들은 “뚜렷한 선과 안개처럼 뿌연 흔적이 교차”하는데, 작가는 이를 거울 표면에 그려진 그래픽 스티커에 비유한다. 그가 “1에서 3센티 사이의 깊이”를 얘기했던 것 역시 이런 차원에서 보면 충분히 설명이 된다.

그런데 왜 거울일까? 다시 말하지만, 이 거울은 대상을 그대로 비추거나 재현하는

¹⁰ Rosalind Krauss, “Agnes Martin: The /Cloud/.” in *Bachelors*, Cambridge, MA, 1999, 79쪽.

¹¹ Kasimir Malevich, *The Non-Objective World: The Manifesto of Suprematism*. trans. Howard Dearstyne. Chicago: P. Theobald, 2003. pp. 24-25.



깊이 - 스티커
2019
캔버스에 아크릴릭,
116.8x80.3cm



표정 2
2012
종이에 잉크
42x29.7cm



응시 - 흐린 (좌)
2013
종이에 잉크,
70X50cm

응시 - 사라진 (우)
2013
종이에 잉크
70X50cm



전통적 기능보다는, 얇고 깊이감 없는 표면에 일종의 반투명한 두께를 만들어내는 기능에 좀 더 무게가 쏠려 있다. 그리고 “얇고 깊이감 없는 표면에 일종의 반투명한 두께를 만들어내는 기능”을 가장 잘, 그리고 전 지구적으로 수행하고 있는 건 핸드폰의 액정화면이다. 이 미묘한 두께의 반투명성은 초기작의 셀 애니메이션으로 거슬러 올라갈 수도 있지만, 예를 들어 2012년에서 2014년 사이에 걸쳐있는 ‘응시’ 연작에서도 그 자취를 찾을 수 있다. 지극히 섬세하게 묘사된 새의 두부(<표정2>, 2012)는, 새인지 얼굴인지 아니면 장갑 낀 손가락인지조차 구분할 수 없을 정도로 흐릿한 드로잉들(<응시 - 흐린> 2013, <응시 - 사라진>, 2013)과 대조되는데, 이는 2014년 이들과 비슷한 크기와 외곽선을 유지한 채, 훨씬 작지만 세부 묘사가 명확한 일군의 새들을 그린 드로잉(<밤의 새 무리>, 2014)과 하나의 계열을 이룬다. 즉 이들은 단순히 새를 소재로 그린 작업들이 아니라, 초점의 상태와 연동하는 대상의 시각적 정체를 탐사한 작업인 것이며, 이를 작가는 이번 전시에서 번짐 효과를 통해 개별 작품 안의 이중적 레이어로 통합시킨 것이다.

V. 나가며: 다채로운 까마귀? - 흑백과 색채의 문제

서문 작성을 위해 만나 가질 대화를 준비하면서, 나는 몇 가지 근본적인 질문을 제기했는데, 그중 하나는 색채에 관련된 것이었다. 에드가 앨런 포우의 <갈까마귀 The Raven>을 참조점으로 삼는 이번 전시의 제목 <영영 없으리 Nevermore>가 웅변하듯, 그의 작업은 지금껏 검은색(과 흰색)만을 중심으로 이루어져 왔다고 해도 과언이 아니기 때문이다. 이러한 흑백의 세계에 색채가 들어올 수 있을까? 그것은 기존의 세계에 무엇인가를 덧붙이는 것이 될까, 아니면 그 세계 자체의 구성 방식 자체를 뒤흔들거나, 최소한 (풍성하게) 오작동시키는 불순물이 될까? 이러한 질문을 예상이라도 했다는 듯 그의 작업실에는 짙은 고동색과 황금색 사이를 넘나드는 일련의 작업들이 완성되어 자리 잡고 있었는데, 이들은 놀랍게도 단순한 색채의 덧붙임을 넘어서는 지평에 이른거리고 있었다.

박광수의 다른 작업들이 그렇듯, 이 지평 역시 하나가 아니라 몇 가지의 겹들이 중첩된 방식으로 구성되는데, 그것은 한 편으로 불교의 탕화(幀畵)나 자개와 같은 동양적인 참조점을 소환한다. 이러한 인상은 그가 표면에 중첩시키는 일련의 붓질이 연상시키는 비늘, 또는 파충류의 것과 같은 거대한 생물의 피부에서 온다. 바로 이 지점에서 그것은 리들리 스콧의 영화 <에일리언 Alien>(1979)이나, 그 프리퀼로 몇 년 전 제작되었던 <프로메테우스 Prometheus>에 등장하는 외계 생명체의 시각디자인으로 널리 알려진, 스위스의 그래픽 디자이너이자 화가인 H. R. 기거(H. R. Geiger)를 떠올려주기도 한다. 에어브러쉬를 주로 사용했던 기거가 후기에 이르러서는 파스텔과 마커, 잉크와 같은 전통적인 재료를 사용했다는 사실을 염두에 두면, 이러한 연상은 흥미롭다. (여기에 한 가지 더 덧붙인다면 문신을 들 수 있을 텐데, 이 부분은 크기의 차원에서 좀 더 숙고가 필요해 보인다)

그가 최근 세실리 브라운(Cecily Brown)을 사숙하는 것은, 이 색채라는 난관을 돌파하기 위한 것으로 보인다. 서양미술사의 고전들을 윤곽선 없이, 거칠고 화려한

밤의 새 무리

2014

종이에 잉크

42x29.7cm

색채의 브러쉬 스트로크로 재해석하는 브라운의 작업들은 드로잉으로 형상과 배경의 구분을 허물고 구부리는 박광수의 작업과 흥미로운 공명을 보여주기 때문이다. 박광수의 이후 작업이 탐사하게 될 또 다른 이행과 중첩의 지평에, 이들이 효과적인 탐침 역할을 하게 될지는 아무도 모른다. 하지만 걱정할 필요는 없을 것이다. 문제의 작가가 하나의 선 안에서 분기하는 숲을 보고, 그 맹목의 길을 그 누구보다 탁월한 방식으로 더듬어온 박광수라면 말이다.

6. 작가 노트**급적이는 속도**

박광수

큰 벽에 붙어 이런저런 말과 형상을 긁어 그리며 앞으로의 전망을 생각해 본다.

눈과 손 사이에 그리기를 위한 어떤 얇고 긴, 통로로 된 근육이 있어 그 근육을 단련하는 생각을 해 본다. 그 통로에 어떤 대상이 걸려 있는 상태. 어중간하고 두루뭉술한 형상으로 시각 세계에 드러나지 않은 형상들은 가장 작은 단위로 해체되고 허공에 부유한다.

공기 같은 그림들을 그려보고 싶었다.

과거와 미래의 끝이 아주 정교하게 맞물려 겹쳐있는 시간을 생각해본다.

불완전과 어눌함이 환대 받는 시각 세계를 생각해본다.

어떤 대상이 사라짐 이후 상태가 있다면 그 상태로 가는 통로 한가운데 있는 대상의 흔적들을 생각해본다.

이 물리적 세계에 발 디딘 것들에게 온전한 사라짐은 가능하지 않다는 걸 안다. 사라진 듯하지만 둘러보면 드러난다.

그들은 어디 멀리든 어느 구석이든 가게 되고 나는 그곳에 당도하기 전과 후의 과정에 위치한 그들을 기린다.

언어가 있기 이전과 이후를 생각한다.

사과를 굳이 사과라고 부르지 않아도 '사파' 혹은 'ㅅㅍㅏㅏㅏ' 라고 불러도 되는 때를 생각한다.

거울에 붙은 사과 스티커를 본다. 스티커를 응시할수록 그 뒤의 나의 모습은 멀리 흐려지고 가까이 다가오기를 반복한다. 거울 너머와 스티커의 표면, 그 깊이감은 1-3cm 정도 되는 얇다면 얇은 두께로 인지되고 때로는 끝도 없는 바다의 깊이처럼 한없이 유명한다.

반투명한 선의 궤적이 표면 위에 얇게 쌓여 큰 그물을 이룬다. 속도와 방향이 있는 그물들이 뒤엉켜 이곳의 세계를 만든다. 형상과 배경은 서로를 뒤덮으며 침투하고 흐트러 놓는다. 형상들은 흔적만 남기고 아무것도 없는 공간이 되기도 하고 다른 무언가로 변형되어 보이기도 한다.

맥락 없이 덧붙여진 그래픽 스티커나 이모티콘, 티슈에 고적이던 그림을 몸에 새긴 타투, 이미지를 어디까지 수용할 수 있을까? 급하게 떠내려 오는 계곡물의 나뭇잎처럼 사실 대상은 불확정적인 경로로 존재감을 획득한다.

7. 작가 약력

박광수

- 1984 강원도 철원 출생
2008 서울과학기술대학교 조형예술과 졸업
2010 서울과학기술대학교 일반대학원 조형예술과 졸업
현재 서울에서 거주 및 작업

개인전

- 2019 영영 없으리, 학고재, 서울**
2018 훔날리는, 두산갤러리 뉴욕, 뉴욕
2017 부스러진, 두산갤러리 서울, 서울
2016 좀 더 어두운 숲, 금호미술관, 서울
2015 검은 바람, 모닥불 그리고 북소리, 신한갤러리, 서울
2014 워킹 인 더 다크, 갤러리 쿤스트독, 서울
2013 반허공, 청주미술창작스튜디오, 청주
2012 맨 온 필로우, 한국문화예술위원회 인사미술공간, 서울
2011 2001 어 스페이스 콜로니, 갤러리비원, 서울

단체전

- 2019 칸 퍼레이드 2019 – 칸쇼네: 타고난 버라이어티, 탈영역우정국, 서울
가능한 최선의 세계, 플랫폼엘 컨템포러리 아트센터, 서울
예테보리국제도서전 – 67개의 밤, 스웨덴 전시·회의센터, 예테보리, 스웨덴
프리뷰, 학고재, 서울
금호영아티스트: 16번의 태양과 69개의 눈, 금호미술관, 서울
DMZ, 문화역서울284, 서울

- 코끼리, 그림자, 바람, 경기도미술관, 안산
회화의 시간, 세종문화회관 미술관, 서울
기초조형연구 I, 일우스페이스, 서울
- 2018 북쪽의 숲, RX갤러리, 파리
제 5회 종근당 예술지상, 세종문화회관 미술관, 서울
- 2017 2017 광주미디어아트페스티벌 - 인간 X 기계 시스템, 빗고올아트스페이스, 광주
B컷 드로잉, 금호미술관, 서울
메모리 트릴로지, 갤러리 플래닛, 서울
2017 난지아트쇼 I - 20면체 분광기, 난지미술창작스튜디오, 서울
- 2016 백야행성, 합정지구, 서울
블랙, 더 정글, 스페이스K, 대구
트윈 픽스, 하이트컬렉션, 서울
장소와 각주, 금천예술공장, 서울
더 애니메이션 쇼, 신세계갤러리 센텀시티, 부산
불명열, 갤러리 175, 서울
삼키기 힘든, 두산갤러리 서울, 서울
우드컷팅, 공간 가변크기, 서울
- 2015 홍성, 답다 - 얼굴, 초상, 군상, 이응노의 집, 홍성
디지편아트 : 도시 풍경, 서울시립미술관, 서울
어쩌다보니, 애니메이션, 아트스페이스 오, 서울
회화 - 세상을 향한 모든 창들, 블루메미술관, 파주
우주는 대체로 텅 비어있다, 오픈베타공간 반지하, 서울
페르소나, 갤러리그림손, 서울
- 2014 살아있는 밤의 산책자, 지금여기, 서울
걷기, 리듬의 발견, AK갤러리, 수원
오늘의 살롱 2015, 커먼센터, 서울
아르코아카이브 프로젝트 1: 뉴 아카이브 매터리얼스, 아르코미술관 아르코아카이브, 서울
- 2013 2013 플랫폼 아티스트 - 인천아트플랫폼 4기 입주예술가 결과보고, 인천아트플랫폼, 인천
공중시간, 성곡미술관, 서울
제 5 회 오프엔프리 국제확장영화예술제, 서울시립미술관, 서울
어린이 미디어아트 체험 - 미디어+놀이터, 트라이볼, 인천
I=EYE, 키미아트, 서울
2013 플랫폼 액세스, 인천아트플랫폼, 인천
- 2012 우민극장 2012 만국박람회, 우민아트센터, 청주
점령, 청주미술창작스튜디오, 청주
- 2010 이해를 향한 오해, 송원아트센터, 서울
1+1, 짐 프로젝트, 서울

- 2009 광화문, 상상, 세종문화회관 광화랑, 서울
가변크기 2, 보다갤러리, 서울
가변크기 1, 토포하우스, 서울
- 2008 MoA 씨네 포럼 4: 디지털 포트폴리오 – 6가지의 시각, 서울대학교 미술관, 서울
언 이디엇 워드 어 비디오 카메라 vol.1, 갤러리안단테, 서울

프로젝트

- 2017 혁오 정규 1집 앨범 <23> 타이틀곡 '툼보이(TOMBOY)' 뮤직비디오
- 2012 광장사각廣場四角 – 홍승혜 (작품 협업), 아뜰리에 에르메스, 서울

레지던시

- 2018 두산레지던시 뉴욕, 뉴욕
- 2017 난지미술창작스튜디오 11기, 서울
- 2015 금천예술공장 7기, 서울
- 2014 금천예술공장 6기, 서울
- 2013 인천아트플랫폼 레지던시 4기, 인천
- 2012 청주미술창작스튜디오 6기, 청주

수상

- 2016 제7회 두산연강예술상, 두산아트센터, 서울
- 제5회 종근당 예술지상, 종근당, 서울