

국제갤러리는 김홍석의 개인전 <Blue Hours> 를 개최한다. 지난 2008년 이후 두 번째 국제갤러리 개인전을 맞아 작가는 그만의 고유한 걸레질 회화 작품 및 다양한 방식의 노동집약적인 드로잉들, 예를 들면 장시간이 축적된 벽면에 펜을 이용한 벽면드로잉 혹은 가느다란 붓질의 채워짐으로 일정시간이 담긴 노동의 결과를 드러내는 다채로운 방식의 드로잉들을 선보인다.

참여 작품들은 작가의 의도에 따라 일용직 노동자 및 아르바이트 학생들에 의해 제작된 다양한 형태와 기법의 연작으로서 2011년부터 시작된 <사람 객관적(People Objective)> 프로젝트들과 맥락을 같이 한다. 참고로 <사람 객관적(People Objective)> 은 지난해 플라토 미술관에서 선보였던 비평가 3인이 참여한 강연과 저술활동을 포함한 퍼포먼스와 이전 아트선재센터에서 소개된 다섯 명의 배우들이 관객들에게 본인들이 전달받은 미완의 작품의 설명을 전달하는 퍼포먼스였다.

이 작품 제목이 지칭하는 "사람"이라는 대상은 배우, 도슨트, 비평가, 그리고 일용직 노동자들에 이르는 인물들로서 일상에서 쉽게 접하기 어려운 유형의 대상일지 모르나 작가 김홍석에게는 일상이자 삶의 일부와도 같은 인물들이라 할 수 있다.

이번 국제갤러리 개인전에서 새롭게 선보이는 <사람 객관적(People Objective)> 프로젝트는 <시간당예술(Hourly Art)>란 제목으로 노동집약적인 작품 제작과정을 통해 발생하는 작품결과의 미학적인 면모를 볼 수 있다. 뿐만 아니라 조건적으로 작가의 단순한 지시에 따른 단순한 노동으로 귀결되는 각기 다른 형태와 접근의 작품들은 그 일련의 과정에서 발견되는 흥미로운 관계의 지점, 곧 작가의 의도와 이를 지시 받는 노동자의 이해관계에 대하여 고민하게 한다.

그 예로 전시 주요 참여작품 중 하나인 걸레질 회화연작 <MOP-131014 걸레질-131014> (위 이미지참고)을 살펴보자면 작가가 색칠한 캔버스 표면을 일정시간 고용된 일용직 노동자가 손 걸레질을 통해 닦아낸 행위의 결과이다. 각기 다른 색의 캔버스를 닦아내는데 소요된 시간은 약 1시간에서 경우에 따라 2시간 정도가 소요되었다고 하며, 걸레질 과정에서 만족할 만한 이미지가 생성되는 순간 작가의 요청에 의해 걸레질은 멈추게 된다. 이때 작가와 일용직 노동자 사이에 처음으로 미술을 주제로 한 '관계'가 발생하는데, 그들이 작가에게 보여준 반응은 단순 노동의 결과가 어떤 근거로 인해 미술작품으로 전환되는지, 그리고 자신들의 육체적 행위에 의해 완성된 그림이 어떤 이유로 작가의 지적 소유물이 되는가에 대한 불편한 의문들이다. 이러한 불편한 상황은 작가의 미적 표현을 대리한 자신들은 그들이 그 동안 품었던 인식의 질서에 위배될 뿐만 아니라 행위에 정당성을 부여할 수 없기 때문에 윤리적으로 불편해졌음을 의미한다.

그 외에도 이번 전시에 처음으로 소개하는 구겨진 종이에 대한 입체작품 <DIN A>와 도면처럼

보이는 드로잉작품 <불가능한 완성을 위한 정교한 도면>을 선보인다. 이 작품들은 그의 또 다른 프로젝트 <완전한 미완성>에 대한 것으로, 표준화된 규칙을 통해 완전함과 완벽함을 추구하는 사회적 합의가 미래의 진보를 보장하는가에 대한 의문에서 시작한다.

사회적 합의를 위한 공동의 약속은 문자, 도면 등을 통해 우리의 환경에 질서를 부여하지만, 문자와 도면으로 형상화할 수 없는 것들은 상대적으로 도태되거나 배제된다. 작가는 문자화할 수 없거나 도면으로는 설명할 수 없는 형태를 그의 고유한 방법으로 복원하여 원본으로 돌아가려는 속성과 질서를 유지하려는 욕망에 대척되는 작품으로 완성한다. 작가는 도면 없이 만들어진 기계와 건축물, 반대로 도면화할 수 없는 입체작품과 설치물들은 그럼에도 불구하고 완전하거나 미적으로 아름답다고 제안한다.

이번 전시에서 선보이는 두 가지의 프로젝트, <Hourly Art>와 <Completed Imperfectness>에 대한 작가의 언급은 다음과 같다.

이러한 나의 의도는 미술인가? 그 결과물은 미술인가? 미술 전문가들에 의해 발명된 미술의 관점에서 이것은 미술이다. 그러나 일반적 관점에서 해석한다면 나의 이러한 지시는 '철학'에 근거한 것이고, '생산'과 그 결과물에 대한 '유통'과 '소비'는 '경제학'과 관련이 있다. 그리고 나와 일용직 노동자와의 관계는 '사회학'에 가깝다. 그런데 나는 이것이 미술이 되기에 충분한 이유를 알고 있다. 이것이 미술이어야만 대접을 받는 그 이유도 파악하고 있다. 미술이 아니라면 이것은 정말 부질없는 짓거리가 되기 때문에 미술이어야 한다. 나는 이것이 '지적 소비'와 '물질적 소비'가 일어날 것을 알고 있다. 전문 미술가가 발명한 미술을 아는 이들은 나의 작품을 소비할 것이고, 이것이 캔버스와 평범한 사물로 이루어진 조각으로 인식하는 이들도 소비할 것이다. 사실 이것은 분명 미술이 아닌데 미술로 소비될 것이다. 이러한 어처구니 없는 상황이 미술이다.

궁극적으로 김홍석은 현대사회가 지속적으로 도시화됨에 따라 구조적으로 발생하는 현대미술의 현상, 그 중에서도 작품 제작관련에 따른 비판적 관점에 대해 이야기한다. 이번 김홍석의 개인전 <Blue Hours>는 미술에서 노동을 바탕으로 일반화된 현대미술의 관용적인 구조, 예를 들면 작가를 중심으로 한 작품 제작에 따른 생산화 구조 및 이를 유통하는 소비구조, 나아가 궁극적으로 그 결과물을 작품으로 향유하는 관람자에 대한 인식에 관하여 살펴보고자 한다.

Blue Hours전시에 대한 소고

근,현대 미술은 미술 전문가들에 의한 발명품이다. 발명품의 논리를 이해하지 못한 많은 사람들은 미술을 미술로 인식하지 못한다. 미술이 지적 재산으로 분류되어 지적 소비가 발생할 경우, 미술이라고 부르기 애매한 것을 미술이라고 믿고 있는 이들에 의해 미술로 인식되며 이러한 믿음은 미술 발명가들(또는 미술 전문가들)이 지적 재산을 소비하려는 이들에게 주입한 학습이다. 많은 사람들은 학습을 통하여 다양한 형태의 미술 작품과 다양한 개념의 미술 작품을 바라보며 이를 '미술'이라고 인식한다. 이러한 학습 매뉴얼은 미술 전문가들에 의해 발명된 것이다. 미술 전문가들은 소위 미술 대학을 졸업하고 미술이 소비되는 전 과정을 시스템화한 이들을 말한다. 개념 미술과 비디오 작품, 나아가 행위로 이루어진 퍼포먼스는 미술이며, 이런 형태의 미술 또한 '지적 소비'와 '물질적 소비'로 이어진다. 어떤 이들은 시각적이고 물질적인 면보다 그 내면에 숨은 텍스트에 몰두하고 이를 미술의 덕목이라고 믿는다. 어떤 이들은 미술가에 의한 태도의 결과에 몰두하고 그로부터 생산된 시각적 물질을 미술 그 자체라고 생각한다. 미술이 다양한 것이 아니라 미술이 혼란스럽기 때문에 비롯된 것이다.

앤디워홀의 그림은 미술로 정의된다. 그러나 그가 의도적으로 대량 복제하여 그림을 생산한 방식과 조수를 통해 그림을 완성한 점은 '미술'이라기 보다 '미학적 제시'에 가깝다. 아니 미술이긴 한데 그것은 미술 발명가들의 판단에 근거하여 미술이다. 사람들은 대량으로 인쇄된 이미지와 워홀의 회화 이미지의 차이를 '지식'으로 습득할 뿐 그 차이를 '철학'적으로 판단하지 않는다. 물론 소수의 사람들은 이를 지적으로 '소비'하고 향유한다. 그리고 이를 미술이라고 생각한다.

비디오로 이루어진 미술작품을 바라보며 영화와 CF, 또는 기타 영상물과 구분하기는 쉽지 않다. 그러나 이러한 유형의 비디오가 미술관에서 상영될 때(미술관이라는 제도적 공간을 언급하지 않더라도) 사람들은 미술로 범주화한다. 영화나 다큐멘터리 또는 기타 다른 유형의 영상물과 다른 형태를 가진 영상물이라고 해도 결국 이는 다른 분야에서 쉽게 발견할 수 있는 영상적 형태를 띠기 마련이다. 다채널 영상 설치 작품이라고 해도 형식상으로 애플 스토어의 디스플레이 형태와 다른 점을 발견하기 어렵다. 그렇다면 다른 분야와 내용이 다른 점 때문에 이것이 미술일 수 있는 것인가? 내용이 다소 무겁고 대중 친화적이지 않다고 미술일 리는 없다. 이것은 기존의 미술을 다른 미술로서 차이를 두고자 한 학습된 미술가들에 의한 제스처이다. 이런 제스처는 미술대학의 교육 내용에서 비롯된다.

나는 일용직 노동자를 임시적으로 고용하여 내가 칠해 놓은 캔버스를 걸레로 닦도록 지시했다. 다른 날은 일용직 노동자에게 볼펜이나 붓을 쥐어주고 주어진 합판 표면을 칠하게 지시했다. 이러한 나의 의도는 미술인가? 그 결과물은 미술인가? 미술 전문가들에 의해 발명된 미술의 관점에서 이것은 미술이다. 그러나 일반적 관점에서 해석한다면 나의 이러한 지시는 '철학'에 근거한 것이고, '생산'과 그 결과물에 대한 '유통'과 '소비'는 '경제학'과 관련이 있다. 그리고 나와 일용직 노

동자와의 관계는 '사회학'에 가깝다. 그런데 나는 이것이 미술이 되기에 충분한 이유를 알고 있다. 이것이 미술이어야만 대접을 받는 그 이유도 파악하고 있다. 미술이 아니라면 이것은 정말 부질 없는 짓거리가 되기 때문에 미술이어야 한다. 나는 이것이 미술이 되는 이유를 알고 있고 '그들'은 모르고 있다. 그리고 '그들'은 알려고 하지 않는다. 나는 윤리적으로 정당한 이유를 알고 있고 '그들'은 알 이유가 없다. (여기서 그들이란 일용직 노동자를 의미한다.) 나는 이것이 '지적 소비'와 '물질적 소비'가 일어날 것을 알고 있다. 전문 미술가가 발명한 미술을 아는 이들은 나의 작품을 소비할 것이고, 이것이 캔버스와 평범한 사물로 이루어진 조각으로 인식하는 이들도 소비할 것이다. 사실 이것은 분명 미술이 아닌데 미술로 소비될 것이다. 이러한 어처구니 없는 상황이 미술이다.

<(내가 생각하는) 미술의 정의>

"새가 나니 하늘에서 새똥이 떨어진다."와 같이 당연한 일을 또 다시 환기시키는 일이 미술이다. 반면, "지도가 있어 길을 찾기에 수월하군."과 같이 타당성이 있어 보이는 인식에 균열을 주는 일도 미술이다. 지도의 기능을 없애거나, 입체지도를 만들거나, 쓸데없는 것을 안내하는 지도를 만드는 일은 감각의 균형에 균열을 주는 일이다. 이러한 균열을 수용하여 또 다른 개념의 지도가 탄생할 경우 그 지도는 더 이상 미술이 아니다. 내가 생각하는 미술은 당연지사를 비판적으로 재현하고 합의된 균형을 공격하는 일이다.

Hourly Art에 대한 소고

미술작품이라는 물질의 생산은 일반적으로 개별적이다. 반면 그것들의 소유는 본질적으로 집단적이다. 왜냐하면 '문자의 소유'는 작품들이 재화들로 고려되지 않는다면 개별적인 의미를 가질 수 없기 때문이다. 그리고 미술작품에 담겨 있는 사상(개념)은 전시되기 전에는, 다시 말해 그것이 사회적 세계에 아직 낯선 것으로 남아 있을 때에는 작가에게 배타적으로 속하지 않는다. 역으로, 재화들의 생산은 더욱더 집단적이 되며 그것들의 소유는 개인적으로 남아 있고, 또 앞으로도 언제나 그럴 것이다. 토지와 자본이 '국유화' 될때 조차도 그러할 것이다. 책들과 관련해서 볼 때 자유로운 생간이 생산의 가장 좋은 수단으로서 중추적이라는 사실과 관련해서는 의심스러운 것이 아무것도 없다. 입법을 통해 실험적 연구나 철학적 고찰을 규제하려 하는 노동에 대한 과학적 조직화는 아마도 비참한 결과들을 낳게 될 것이다.

우리에게 알고자 하는 욕망을 충족시키기 위해 지식이 배타적인 재산이 될 필요가 없다고, 또 지식이 생산물의 최종적인 양도를 요구하지 않는다고 말한다. 이어서 우리는 지식의 전달이 그것을 생산하는 사람도 또는 그것을 교환하는 사람도 약화시키지 않는다고 덧붙인다. 그와

Completed Imperfectness 완전한 미완성

형태의 완전함은 누군가에게 중요한 완성의 단계이지만 어떤 이에게는 불완전함과 우연적 변형이 형태의 완성으로 인식되기도 한다. 설계 도면을 그대로 복제하여 생산된 건축물이나 기계들은 그 계획과 과정이 송고하여 공동체로부터 공동의 찬사를 받게 되지만, 다시 재현할 목적이 아니거나 추측이 불가능한 계획에 의해 완성된 구조물의 경우 소속공동체의 미적, 정서적 합의에 도달할 수 없기 때문에 소외 받기도 한다. 완전함은 완성이 아니다. 형태의 왜곡과 즉흥적 결과가 사회적 합의를 얻어내기 어려울 수도 있으나 그것 또한 완전한 완성이라고 정의한다 해서 비난 받을 일은 아니다. 만약, 어떤 이가 경미한 사고로 자신의 자동차 범퍼가 찌그러졌다면 그는 원래의 상태의 형태로 복원되기를 원한다. 이러한 마음은 완전함에 대한 인간의 통념이자 사회적 학습의 결과일 것이다. 도면에 의해 잘 만들어진 이 작품의 외형에 변형을 준다는 것은 더 이상 이 작품을 위한 도면이 필요 없음을 의미하는 것이다.