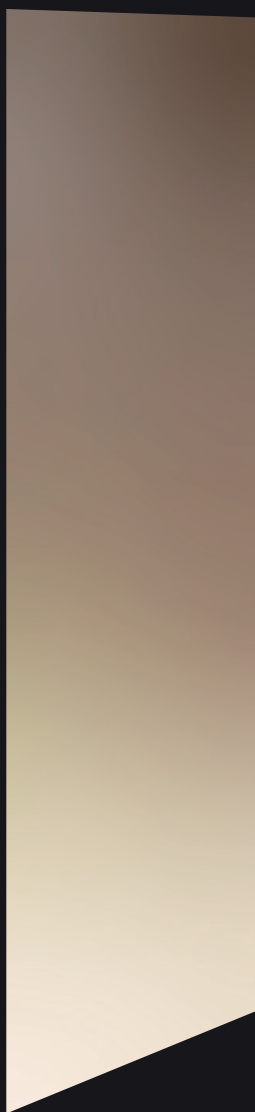


**RANDOM
ACCESS
MEMORY 3**
RECORD & MEMORY



랜

덤

액

세

스

메

모

리

3

기

록

과

기

억





Contents



Curator's Letter



제발 이 기억만은 남겨 주세요

4

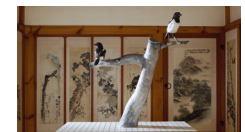
Essay



Timeflies(어느새)

32

Plates



우리의 미래는 과거에서도 날아든다

46

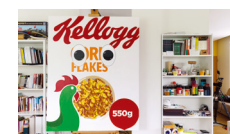
Interview 1



내 마음 끝에 있는 것은 결국 자유

6

Report



이완의 물건 15

36

Information



전시 연계 프로그램

전시 작품 목록

작가 약력

현대에도 유효한 고전, 윤경고택

66

Interview 2



이 시대의 탁월한 질문가 이완

16

제발 이 기억만은 남겨 주세요

영화 〈이터널 선샤인〉(2004) 에서

조엘은 헤어진 연인 클레멘타인에 대한 기억을 지우기로 결심한다. 기억을 지워 준다는 라쿠나 회사는 클레멘타인에 관련된 모든 기록과 물건들을 바탕으로 뇌의 지도를 만든 후 정확한 장소에 새겨진 기억을 지운다. 그러나, 기억을 지우는 동안 조엘의 감정은 결국 기억을 지우기를 거부하고 깨어난다. 이완(b. 1979)의 〈랜덤 액세스 메모리 3: 기록과 기억〉은 과거의 객관적 기록과 그에 대한 개인의 주관적 기억, 무한한 데이터 축적 기술이 가져온 예술과 인간의 삶의 변화에 대한 이야기다. 여기서 영화 〈이터널 선샤인〉을 떠올리는 것은 전시에 대한 지나친 낭만적 접근인 걸까.

이완은 자본주의 시스템 관점에서 사회, 역사, 경제를 바라보며 인간, 예술가, 노동의 관계에 깊이 있는 질문을 던져 온 작가이다. 그는 주제, 매체, 형식에 얽매이지 않고 다각도에서 인간의 삶을 자신의 방식으로 고찰해 왔는데, 이런 자유로운 표현 방식은 그의 작품을 여러 의미로 해석할 수 있는 가능성을 열어 준다. 운경고택(雲耕古宅)에서 이완의 작품은 그 어떤 장소에 놓였을 때 보다 적절하게 맥락화된다. 운경고택은 1950년대에서 1980년대 한국 현대사의 격동기에 국회의장을 지낸 윤경(雲耕) 이재형(李載潁, 1914-1992) 선생의 거주지였다. 윤경 선생 타계 이후 윤경재단을 설립하고, 그의 기록과 물건을 보관, 기념관으로 운영되는 이 장소는 개인사는 물론이고, 현대사의 한 장을 보존하고 있는 곳이다. 윤경 선생이 지내 온 시대는 우리나라가 전쟁의 참상 후 급격한 변화를 겪으며 경제 발전을 위한 국가적 계획들과 그로 인한 부작용의 소용돌이 시기였다. 이완의 작품 세계를 관통하고 있는 키워드는 시스템인데, 이것은 인류 역사의 근대화 과정에서 나타나는 필연적 특성이다. 특히 산업혁명 이후의 자본주의는 모든 면에서 효율성을 가장 중시하게 되었으며, 그것을 가능하게 한 것이 시스템이라 할 수 있다. 이완은 시스템으로 움직이고 있는 세상에 직접 뛰어들어 그것을 작가적 관점에서 이해하고자 하는 시도들을 해 왔다. 이완은 효율성을 추구하기 위한 표준화, 국제화의 이면을 확일화, 정체성, 인간 소외 문제로 접근하면서 인간이 도구화, 사물화되는 과정을 적나라하게 보여 주었다. 이러한 관점에서 윤경고택은 이완 작가가 그간 선보여 온 작품들의 시대적 배경이 될 수 있었다.

팬데믹 이후 세계는 다시 새로운 국면을 맞이하였다. 이동이 제한되고 개인은 고립되었지만, 반면 기술의 발전은 가상 세계에서의 경계를 무너뜨렸다. 고립된 인간은 가상 세계 안에서 인류가 축적한 무한한 정보를 접하고 새로운 관계들을 형성하는 역설을 경험하게 되었다. 작가는 이것이 랜덤 액세스 메모리(RAM)에 기반한 컴퓨터 기술로 가능해졌음에 집중하고, 2022년부터 시작된 〈랜덤 액세스 메모리〉 시리즈 전시를 통해 기술의 진보로 인한 인간의 삶과 예술의 변화에 주목하고 있다. RAM은 사용자가 자유롭게 내용을 읽고 쓰고 지울 수 있는 주기억장치이며, 일반적으로 전원이 차단되면 내용이 지워지는 휘발성 기억장치이다. 작가는 오래전부터 자신만의 기준에 따라 오브제, 기사, 잡지, 사진, 영상, 음향 등 다양한 종류의 의미 있는 기록들을 저장해 왔고, 이는 2017년 베니스비엔날레의 한국관 전시에서 〈미스터 K 그리고 한국사 수집〉(2017)으로 보여진 바 있다. 어쩌면 RAM은 작가의 작업 태도의 상징일 수도 있고, 이 전시가 벌어지고 있는 윤경고택을 RAM으로 상징하고 있는 것이기도 하다. 작가는 과거의 기록물들을 전시장에 불러내고, 이것들을 관람객의 주관성이라는 조건 값을 통해 각자의 방식으로 현재에 경험하게 한다. 전시가 끝나면 RAM에 보관되어 있던 기억들이 사라지는 것처럼 전시는 사라지고 기록들은 옮겨진다. 비워진 이곳에는 또 다른 기록과 기억이 자리하여 이야기를 만들어 내게 될 것이다.

조엘과 클레멘타인은 아픈 사랑의 기억을 지우고자 했지만, 지워지지 않았다. 다만, 새로운 사랑의 기억으로 덮여씩워졌을 뿐.

전시 기획자 우혜수는 2019년까지 리움미술관 학예실장으로 일했고, 아모레퍼시픽미술관에서 2022년까지 부관장으로 재직했다. 현재는 독립하여 전시 기획자로 활동 중이다. 주요 기획전시로는 〈최정화: 당신은 나의 집〉(2022), 〈안드레아스 거스키〉(2021), 〈올라퍼 엘리아슨: 세상의 모든 가능성〉(2016), 〈서도호: 집 속의 집〉(2012) 등이 있다.

우혜수

Please let me keep this memory, just this one

From *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004)

Joel decides to erase the memories of his former lover, Clementine. Lacuna Inc., a company that specializes in erasing memories, meticulously maps Joel's brain, tracing every record and object tied to Clementine, and proceeds to erase the memories at their precise locations. Yet, as the memories begin to fade, Joel's emotions resist the erasure, and he wakes up. Lee Wan's *Random Access Memory 3: Record and Memory* explores the transformations in art and human existence brought forth by the objective records of the past, the subjective memories entwined within them, and the boundless technologies of data accumulation. Though perhaps an ambitious comparison, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* forms a delicate connection, weaving together threads of record and memory, objectivity and subjectivity, technology and reality in a way that is both profoundly resonant and inescapably fitting to this exhibition.

Lee Wan is an artist whose practice deeply interrogates the relationship between humans, artists, and labor within the framework of the capitalist system, thoughtfully examining society, history, and the economy. His exploration of human existence is expressed in his own unique language, from multiple perspectives – unconfined by subject, medium, or form. This freedom of expression opens up the possibility of diverse interpretations. Among many ways to approach his work, Lee Wan's creations find their most fitting context at The House of Woonkyung. This residence, once home to Woonkyung Lee Chaihyung – the Speaker of the National Assembly during the turbulent decades of postwar Korean history from the 1950s to the 1980s – now stands as a memorial hall. After Woonkyung(pseudonym of Lee Chaihyung)'s passing, a foundation was established to preserve his records and belongings, sustaining not only his personal memory but also a chapter of postmodern history. The era in which Woonkyung lived was marked by rapid transformation following the devastation of the Korean War, a period defined by national economic developments and their accompanying side effects.

The keyword that runs through Lee Wan's body of work is 'system,' an inevitable framework imposed upon modernizing societies throughout human history. Particularly following the Industrial Revolution, capitalism has prioritized efficiency in all aspects, with the system being the very mechanism that made this possible. Lee Wan has delved into the world governed by this system, seeking to understand it through an artist's lens. His work starkly reveals the process by which human beings become objectified and commodified, critically examining the drive toward standardization and globalization in the name of efficiency. Through this

process, Lee Wan has identified homogeneity, identity, and human alienation as critical side effects that have become fundamental issues of modern history. The House of Woonkyung can serve as a crucial historical backdrop for Lee Wan's body of work over the years, acting as a tangible representation of these themes.

After the pandemic, the world has entered a new phase marked by restricted movement and widespread individual isolation. Despite the pervasive sense of anxiety, advancements in technology simultaneously dismantled the boundaries within the virtual world. Isolated individuals faced the paradox of forming new relationships and accessing the vast reservoir of humanity's accumulated knowledge in this digital space. The artist explores this post-pandemic transformation through his *Random Access Memory* series, beginning in 2022. By focusing on computer technology rooted in Random Access Memory (RAM), he examines the profound changes in human life and art brought about by these technological advancements. RAM is a volatile memory device that allows users to freely read, write, and delete contents – the data often vanishes entirely when the power is turned off. For years, the artist has been collecting meaningful records, such as objects, articles, magazines, photos, videos, and sounds, all curated according to his own criteria. This approach was prominently featured in the 2017 Korean Pavilion at the Venice Biennale with *Mr. K and the Collection of Korean History* (2017). Perhaps RAM symbolizes the artist's practice of assembling and editing the fragments of memory. In this context, The House of Woonkyung, the venue for this exhibition, might itself be seen as RAM. Just as the memories stored in RAM disappear when the exhibition ends, so too will this exhibition vanish, and the records will be relocated. A new set of memories and records will then inhabit this space, creating fresh stories.

Joel and Clementine sought to erase the scars of their love, but instead, the memories lingered – not erased, but overwritten with new echoes of love.

Woo Hyesoo held the position of Chief Curator at Leeum Museum of Art until 2019, and later served as Deputy Director at the Amorepacific Museum of Art until 2022. Throughout her distinguished career, she curated several significant exhibitions, including *Choi Jeong Hwa: You Are My Home* (2022), *Andreas Gursky* (2021), *Olafur Eliasson: The Parliament of Possibilities* (2016), and *Do Ho Suh: Home Within Home* (2012).

Woo Hyesoo

내 마음 끝에 있는 것은 결국 자유



Interview 1

어제 내가 보고 느낀 것들은 내 안에 고스란히 스며들어 오늘의 나를 만든다. 그건 작가도 마찬가지. 아니 어쩌면 더 강력하고 밀도 높게 영향을 끼칠는지 모르겠다. 이완의 세계는 저 멀리 초등학교 시절로까지 거슬러 오른다. 그리고 대학과 대학원 시절을 지나 2017년 베니스비엔날레 한국관 작가로 선정되기까지 약 30년 간의 작업적 하이라이트를 그에게 직접 듣는다. 세계화와 자본주의 시스템을 향한 패기 넘치는 이완의 질문과 의문을 만나 보시길.

글 정성갑 사진 이종근

1985-1990

나는 한국에, 한국은 세계에

1985년 초등학교에 입학하면서(저희 때는 국민학교였네요) 처음으로 머릿속으로 무언가를 느꼈던 것 같습니다. 부모님이 두 분 다 일을 하신 덕분에 자유롭게 컸습니다. 학교가 파하면 친구들과 골목에서 놀기 바빴지요. 제가 살던 동네는 정릉이었는데, 어느 순간 공사판이 되었어요. 86아시안게임과 88올림픽을 앞두고 근대화를 위해 철거되는 동네가 많았지요. 가림판을 옆으로 밀고 들어가면 철거를 기다리고 있는 빈집이 수두룩했습니다. 그렇게 철거가 끝난 땅에는 아파트가 들어섰습니다. 익숙했던 골목이 사라지고 친구들은 다른 곳으로 이사를 갔지요. 거대한 시스템이, 막강한 힘을 발휘해 어떤 불가항력적인 결과를 만들어 내는 것 같았습니다. 사회, 경제적인 문제나 정치 구조는 몰랐지만 신기했습니다. 이 세상은 왜 있지? 이 세상은 어떻게, 어떤 힘으로 작동하는 거지? 한옥은

1985-1990

1991-1993

1994-1996



왜 사라지고 대신 왜 아파트가 올라가는 거지? 궁금해 부모님에게 여쭙보면 이렇게 말씀하셨습니다. “공부를 열심히 하면 알게 돼.” 공부 대신 만화를 열심히 봤습니다. 당시 일본의 문화 콘텐츠가 붓물 터지듯 들어왔거든요. 『드래곤볼』, 『닥터슬럼프』, 『북두신권』… 일본에 질세라 미국 콘텐츠도 경쟁하듯 쏟아졌습니다. 〈블루문특급〉, 〈V〉, 〈맥가이버〉, 〈에어울프〉, 〈전격Z작전〉… 그런 콘텐츠를 보면서 ‘외국’이 있다는 걸 처음 실감했습니다. 밥 먹듯 열심히 그것들을 소화하면서 만화를 그리기 시작했습니다. 4-6학년 때에 정점을 찍었지요. TV 뉴스에서는 더 많이 수출하고 더 일해서 일본이나 미국을 따라잡아야 한다고들 했어요. 막연하게 생각했지요. ‘아, 우리나라는 일본이나 미국을 따라잡으려고 하는구나’. 나는 한국에 있고 우리 동네에는 가족과 친구들이 있지만 밖에는 또 다른 나라가 있고 각자 구성원이 되어 세계를 이루고 있다는 걸 알았습니다. 1989년에는 베를린 장벽이 무너졌습니다. 소련이 붕괴됐고 고르바초프의 공식 선언이 있었지요. 무너진 베를린 장벽에서 헤비메탈 가수들이 노래하던 모습이 떠오릅니다. 어른들은 말했습니다. “공산당이 사라졌다, 이제 북한만 남았다.”

1991-1993

그래, 나는 늘 이야기가 하고 싶었어

중학생이 되면서 좀 더 본격적으로 그림을 그렸습니다. 『드래곤볼』을 특히 잘 그려 친구들이 칭찬을 많이 했습니다. 2주에 한번 꼴로 나오는 만화 잡지 『IQ점프』에 『드래곤볼』이 연재됐는데 엄청나게 인기가 있었습니다. 한 번 보고 나면 또 2주를 기다려야 했기 때문에 속이 타는 친구들이 많았지요. 저 역시 그런 학생이었기 때문에 나름의 상상력을 발휘해 ‘그 다음 이야기는 이렇게 될 것이다’ 하고 상상해 8-9컷으로 그림을 그리기 시작했습니다. 그럼 또 친구들이 우르르 와서 그 만화를 보고 다음에 잡지가 나오면 이 내용이 맞나 안 맞나 보자 하고 내기 비슷한 분위기가 만들어졌지요. 친구들에게 돈을 받고 그림을 그려 주기 시작한 것도 그 무렵입니다. 한 장당 500원을 받았는데 책칠까지 해 주면 1000원을 받았습니다. 그렇게 모은 돈으로 저는 좋아하는 가수들의 CD를 샀고요. 그러다 중학교 2학년때 담임 선생님에게 제 그림이 딱 걸렸습니다. 밑에 사인까지 해 뒀으니

2005-2008

2009

2013-2017

Present

발뺨을 할 수도 없었지요. “중요한 시기인데 어떡하려고 그러냐? 너 미술 할거야?” 이런저런 추궁을 받다가 미술 선생님께서 제 그림을 보여드렸고 그렇게 미술반으로 들어갔습니다.

당시 한국은 지금보다 문화 예술에 훨씬 더 적극적이었던 것 같아요. 문화예술 꿈나무를 키우려는 정책이 있었고 사생대회나 백일장대회도 구 별로 넘쳐났습니다. 미술 선생님이 매우 적극적이셔서 저 역시 한 달에 두 번 꼴로 사생 대회에 나갔습니다. 나름 실력이 있었던지 입선도 하고 특선도 하고 대상도 받았습니다. 학교의 명예를 빛냈으며 공로상도 받았습니다. 그렇게 자연스럽게 서울미술고등학교에 진학했습니다. 고등학교에 들어가면 만화가가 되어야겠다, 속으로 생각했습니다.



1 청소년 작가, 이완이 찍은 사진들.
2, 3 중학생 시절, 이완의 꿈은 만화가가 되는 것이었다. 『드래곤볼』을 포함해 다양한 만화를 모사했는데 만화 자체 보다는 그 안에 담긴 이야기에 매료됐다.

1994-1996

만화가나 영화감독이 되고 싶었습니다

고등학교에서는 회화를 하다가 조소과로 전과를 했습니다. 석고상도 많이 만들었지요. 적성에도 맞았고 너무 재미있었습니다. 계기는 별 것 아니었습니다. 운동장 옆에 조소과가 있었는데 그 친구들은 쉬는 시간에 늘 농구를 하더라고요. 그 모습이 자유롭고 좋아 보였습니다. 평면을 벗어나 입체를 한다는 것도 재미있었지요. 그렇다고 조각으로 끝장을 보겠다는 생각은 없었습니다. 저희 때 독특한 이름의 독립 만화 잡지가 있었습니다. 일종의 무가지였는데 그곳 편집부에 찾아가 이곳에 작품을 싣고 싶다고 말했습니다. 그 곳 대표님이 물었습니다. “그래서 어떤 내용으로 그릴 거야?” 제가 답했습니다. “꼭 대학을 가야 하나? 음, 그런 고민으로 방황하는 청춘에 대해 그려 보고 싶습니다.” 격렬한 반응이 터져 나왔습니다. “바로 그거야. 지금 우리 사회에는 그런 자유로움이 필요해. 우리 사회가 모두 대학만 바라보는, 획일적인 방향으로 가고 있는데 아주 좋아.” 계약금 30만 원을 받았고 그 돈으로 스크린톤(만화에 명암을 주는 재료)과 펜, 종이를 샀습니다. 청운의 꿈은 오래가지 못했습니다. 영화 콘티를 짜는 방법에 관한 책을 사서 연습장에 스토리라인을 그려 보고 3회까지 이야기를 만들었는데 아버지가 알게 되신 거죠. 이내 진지하게 말씀하셨습니다. “만화가가 되더라도 일단 대학을 가라. 그러면 지원해 주겠다.” 결국 마음을 고쳐 먹고 공부를 해 동국대학교 예술대학 조소과에 입학했습니다. 제가 대학에 입학한 후 그 잡지는 사라졌습니다. ‘왜 그렇게 만화가가 되고 싶었을까?’ 돌아켜보면 저는 옛날부터 계속 이야기를 하고 싶었던 것 같습니다. 세상은 왜 이렇게 생겨 먹었지? 이런 흐름과 변화의 뒤에는 대체 뭐가 있는 걸까? 우리가 모르는 ‘보이지 않는 손’이 있는 건 아닐까? 이런 질문을 달고 살았고 독자들도 내 얘기에 공감을 하는지 안 하는지 확인해 보고 싶었습니다.

그렇게 대학에 들어간 이완 작가는 2학년 1학기를 마치고 입대했습니다. 제대 후 복학을 하기까지 한 학기를 쉬면서 그의 세계에는 사진이 들어옵니다. 우리가 알다시피 그는 회화, 조각, 설치, 사진 등 다양한 매체를 넘나들며 작업하는 작가지요. 사진은 오래전부터 익숙한 매체이기도 했습니다. 중학교 1학년때 그의 어머니가 카메라를 사 줬고 그걸 장난감 삼아 그는 빌라 베란다에서 틈틈이 도시 풍경을 찍었지요. 그런 기억과 추억을 동력 삼아 그는 패션 사진가로 유명한 김현성 스튜디오의 어시스턴트로 들어갑니다. 그곳에서 약 2년을 일했지요. 인물과 공간, 신발과 보석 할 것 없이 많은 피사체를 담았는데 어느 날 문득 ‘나는 만화가나 영화감독처럼 내러티브를

만드는 사람인데 사진은 한 컷으로 모든 걸 보여줘야 하잖아. 나랑 맞지 않아, 내가 꿈꾸었던 모습도 아니야’ 하는 생각을 하게 됩니다. 그렇게 그는 사진 찍는 일을 그만두었습니다. 대학에 복학해서는 포스트모더니즘으로 대변되는 다양한 미술의 흐름을 탐독하듯 살폈습니다. 비디오 아티스트 백남준의 작업처럼 그 자체로 세상과 기술, 문화와 현상의 지표가 되는 작품을 만들고 싶었습니다.

2005-2008

썩은 케이크와 참새, 구더기와 파리로 쏘아 올린 작은 공

대학교를 졸업하고 가장 먼저 선보인 작품은 〈라이딩 아트〉(2005) 시리즈입니다. 말 그대로 말처럼 ‘타는’ 아트를 만든 거지요. 현대미술을 해야겠다고 마음 먹었을 때 가장 먼저 떠오른 것이 중학교 때 롯데월드에서 봤던 놀이기구들이었습니다. 사회에 나와 보니 사람들이 웃고, 환호하는 지점이 여전히 똑같더라고요. 사람들의 그런 ‘자동적’ 반응에 의문을 제기하고 싶었고 똑같이 반응하기가 불가능한 놀이기구를 만들었지요. 미끄럼틀을 타고 올라갔는데 상판이 주저 앉아 내려올 수가 없거나 분당 2바퀴씩 도는 원형 플랫폼 위에 목마 대신 책걸상을 올려 둔 작품도 있었습니다. 그걸 본 사람들의 반응이 궁금했는데 돌아보면 메타적(어떤 것의 범위나 경계를 초월하는 것)인 작업이었다고 생각합니다. 그런 의도가 사람들에게 100% 확실하게 읽혔다고는 말 할 수 없습니다. 나중에 보니 사람들은 그저 그 디자인을 좋아한 거였더라고요. 새로운 학기가 시작되는 3월이나 5월만 되면 여기저기서 연락이 와요. “뽀로로 같은 캐릭터가 달려있는 작품은 없느냐?” “우리도 재미있는 놀이기구 하나 만들어 달라”는 문의였습니다(웃음).

2008년은 세계 암흑의 시절이었습니다. 여자 친구랑 헤어졌고 작업을 위해 1주일에 2-3일 나가던 미술학원도 그만뒀습니다. 월세가 40만 원이었는데 돈이 금방 사라지더군요. 월세가 밀리기 시작하고 친구들이 사다 준 쌀과 김치,



1

1985-1990

1991-1993

1994-1996

2005-2008

2009

2013-2017

Present



2

스팸과 참치로 연명했습니다. 결국 다른 곳으로 이사를 했고 새로운 미술학원에 나가기 시작했습니다. 삶은 힘들었지만 작업은 오히려 더 강렬하게 하고 싶더군요. 여건이 좋지 않으니 내 주변에 있는 것들이 눈에 들어오기 시작했습니다. 그 중 하나가 케이크였습니다. 친구들이 사다 준, 먹다 남은 케이크가 점점 썩어서 그로테스크한 모습으로 변해가는 모습을 영상으로 기록한 거지요. 그때는 영상이 미디어 아트였던 시절이었습니다(웃음). 이 세상의 모든 반짝이는 것들과 달콤한 것들도 결국에는 사라진다는 걸 보여주고 싶었지요. 어느 날은 길거리에서 죽은 참새를 발견했습니다. 사체 주변으로 종이컵이랑 박스가 너저분하게 나뒹굴고 있더군요. 참새를 가져와 회전판 위에 올려 두고 그 죽은 몸이 썩어서 빠만 남을 때까지의 과정을 8분짜리 영상 작업으로 만들었습니다. 시간이 지나면서 구더기가 나오기 시작했는데 ‘가만, 이걸 아예 영화로 만들어 보자’ 하는 의욕이 느닷없이 솟구쳤습니다. 내용은 이렇습니다. 어느 날 구더기가 사탕을 발견하고 탐닉하듯 먹어 치웁니다. 그러다 문득 산을 보고 세상의 원리를 알고 싶어 먼 길을 떠납니다. 그 길에 번데기가 되고 다시 파리로 태어나는데 어디선가 나타난 아이스크림을 먹다 거기에 대가리가 파묻혀 죽습니다. 그 산이 알고 보니 녹은 아이스크림이었던

거죠. 이 작품의 제작비는 색종이 값을 포함해 단돈 1000원 이었습니다. 그 돈으로 파리의 일생, 참새의 일생, 구더기의 일생까지 3편의 영화를 만들었죠.

어쩌다 미로스페이스라는 영화관에서 인터미션에 트는 용도로 상영까지 하게 되었습니다. 그 작업을 본 국립현대미술관 학예사의 추천으로 미술관의 〈젊은 모색〉전에 참가를 하게 됐고요. 우리네 인생은 어떤 시스템 속에서 움직인다고 생각해 왔는데 이런 일을 겪고 보니 인생은 어디로 흘러갈 지 모른다는 생각이 들더군요. 한편으론 더 궁금해졌습니다. 우리를 조정하는 세상의 시스템은 정말로 있는 걸까? 있다면 대체 얼마나 크고 정교한 것일까?



3

1, 2 대학 졸업 후 처음으로 선보인 〈라이딩 아트〉시리즈. 회전목마 대신 책걸상을 올리거나 나무 계단과 미끄럼틀을 다양한 형태로 조합함으로써 특정 사물이나 시스템에 대한 사람들의 ‘자동적’ 반응에 의문을 던졌다.

3, 4 영화관 미로스페이스에서도 상영됐던 3편의 짧은 영상 〈파리의 일생, 참새의 일생, 구더기의 일생〉. 색종이 값을 포함해 단돈 1000원으로 만든 작품이다.



4



“저는 근본적인 것에
관심이 많습니다.
세상은 왜 있지?
어떻게 존재하지?
쌀과 밀은 어떻게
마트에 진열되지?”

2009

이완의 진화, ‘마트’ 시리즈의 탄생

이 때는 대형마트가 한국에 막 생겨나던 시기입니다. 농협 하나로마트, 이마트, 까르푸...월마트는 잠시 들어왔다가 금방 나갔죠. 대형 마트는 편리하고 좋은 것. 어릴 적 경험한 놀이동산이 떠올랐습니다. 똑같이 생긴 물건들, 똑같이 소비하는 사람들. 유통기한은 1주일 밖에 안 되는데 칠레산, 말레이시아산, 중국산, 미국산, 우루과이산이 와글와글 섞여 있었지요. 사람들이 선반 가득 똑같이 진열된 상품을 사서 어떻게 먹고 요리하는지를 탐구해 보고 싶었습니다. 봉지를 뜯고, 넣고, 끓이고, 먹고, 끝. 그런 행동과 소비에 다양성이라는 게 과연 존재할까? 현대사회에서 지배구조와 피지배구조가 어떻게 유지되고 재생산 되는지를 다룬 프랑스 사회학자 피에르 부르디외의 저서 『구별짓기』에 나오는 활자들이 대형마트에도 생생하게 살아서 펼쳐져 있는 것 같았지요.

생각이 많은 저는 이 간편한 시스템에 다시 ‘저항’을 합니다. 로봇처럼 정해진 답을 답습하는 소비자가 되지 않겠어! 한 개인의 취향과 소비의 패턴을 보이지 않는 손처럼 구조화하고 획일화 하는 이 세상의 ‘보이지 않는 손’에 관해 이야기를 하자고 마음 먹은 겁니다. 저항의 도구는 닭고기였습니다. 닭고기를 사와

음식물처리기(밥통 같이 생긴 기계)에 넣어 분쇄를 한 후 파우더 같은 가루로 만들었습니다. 그리고 액체 플라스틱을 가미한 후 미리 준비한 틀에 넣고 굳혀 야구공으로 만들었습니다. 그리고 전시장에서 사람들에게 보여줬지요. 다양한 반응이 나왔습니다. “어? 야구공이네?”, “닭고기로 대체 무슨 짓을 한 거야?”, “아, 나는 이해가 안 된다”(웃음). 머릿 속에 어떤 인식이 없기 때문에 이해가 되지 않는 거죠. 하지만 이런 시도가 유의미하다고 생각하는 건 그렇게 사람들의 머릿속에 ‘틈’을 만들었다고 생각하기 때문입니다. 닭고기를 갖고 치킨과 백숙만 만드는 게 아니라 야구도 할 수 있다는 생각. 보이지 않는 손이 많은 것을 통제하고 규제하지만 누군가는 또 그 흐름에서 벗어나 특이한 일을 한다는 것. 그리고 그것이 인간이라는 종의 특징이라는 오래된 진리. ‘닭 야구공’ 시리즈가 끝난 후에는 쇠고기로 합판을 만든 후 그것으로 몽둥이도 만들고 낫도 만드는 작업을 했습니다. 대상의 실체에는 별 관심이 없고 외양만 습관적으로 소비하는 이 시대의 참을 수 없는 획일성과 가벼움을 이야기하고 싶었습니다.



1985-1990

1991-1993

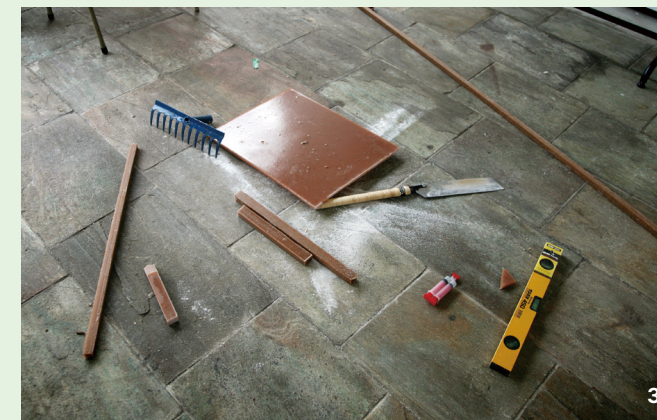
1994-1996

2005-2008

2009

2013-2017

Present



1, 2 닭고기를 분쇄한 후 액체 플라스틱을 가미해 만든 ‘닭 야구공’. 닭도리탕이나 백숙을 만드는 대신 야구공이라는 엉뚱한 결과물을 내놓음으로써 사람들의 견고한 고정관념에 작은 ‘틈’을 만들고 싶었다.

3-8 ‘마트’ 시리즈는 이후 다양한 모습으로 진화, 확대된다. 쇠고기로 합판을 만든 후 그것으로 몽둥이도 만들고 청소 도구도 만드는 실험. 대상의 실체에는 별 관심이 없고 외양만 습관적으로 소비하는 이 시대의 획일성과 가벼움에 대해 이야기한다.



2013-2017

밥 한끼의 최초 생산자가 되기 위해 아시아 10개국으로

‘마트’ 시리즈는 최종 생산자와 최종 소비자가 만나는 지점에서의 이야기지요. 이제 저는 그 첫 생산지가 어디일까, 그 시작점으로 가 봐야겠다 마음먹습니다. 통조림통 뒷면을 보면서 원산지만 보고 있을 게 아니라 직접 그 시작점으로 가서 내 손으로 아침 식사를 만들어서 먹어야 겠다고 생각한 거지요. 중국, 대만, 태국, 말레이시아, 캄보디아, 미얀마 등 근대화와 세계화를 상징하는 10개국이 간추려졌습니다. 이들 나라로 결정이 된 배경은 간단했습니다. 당시 아시아의 많은 나라들이 동남아와 중국에서 생산되거나 조립되며 지구의 거대한 공장 역할을 하고 있었으니까요. 지인이 아시아에 간다고 하면 저 좀 껴 주세요, 저 가서 쌀 농사도 짓고, 금도 캐야 한다고 졸랐습니다.

각 나라마다 생산품이 정해져 있었는데 모두 글로벌리즘의 시작이 되거나 근대화의 뿌리가 된 것들이었습니다. 미얀마의 금, 태국의 실크, 캄보디아의 쌀, 베트남의 고무, 말레이시아의 팜유, 인도네시아의 목재, 중국의 일회용 나무젓가락 같은 것들이요. 하나만 예를 들어 자세하게 소개해 보자면 대만에서는 설탕을 만들어 보기로 마음 먹습니다. 대만은 일제 감정기 때부터 전 세계에서 가장 많은 설탕을 생산하는 설탕 강대국이었던요. 대만을 식민 지배했던 일본은 설탕 농업을 산업화 시키고 큰 공장을 가동하면서 설탕을 전 세계에 수출했고 일본의 세수로도 벌어들였습니다. 과자 새우깡을



떠올리면 CM송만 생각나지 아무도 그 새우에 대해서는 관심을 갖지 않죠. 저는 그 새우가 궁금한 사람이고 그렇게 3년간 아시아 10개국을 돌아다니며 농부도 되고 광부도 됐습니다. 이 시리즈의 타이틀은 〈메이드 인〉으로 정했지요.

그 땅에 살면서 글로벌리즘이 작은 문화와 삶을 얼마나 빠르고 매몰차게 집어삼키는지 확인할 수 있었습니다. 캄보디아에서는 베트남 접경 지역에 있는 곳으로 가 땅을 빌려 쌀 농사를 지었습니다. 전기도 안 들어오는 곳이었지요. 마을에 가솔린 모터가 장착된 트럭 엔진 같은 것이 있는데 이곳에 충전기를 들고 가면 돈을 받고 충전을 해 주고 그걸 갖고 와서 TV를 봅니다. 놀라운 건 전기도 없는데 인터넷망은 들어와 있다는 겁니다. 전화기지국도요. 근대화가 이뤄지면 시간을 두고 개방할 것과 보호할 것, 각종 교류 정책이 수립되는데 그런 과정을 다 건너뛰고 세계의 최신 문물이 쏟아지듯 들어옵니다. 나무로 얼기설기 엮은 농부의 집에 간 적이 있는데 나무 사다리를 타고 한 계단 한 계단을 올라가다 보니 이목구비가 익숙한 사람의 브로마이드가 보여요. 송승헌이었습니다. 이렇게 이들은 전기보다 송해교와 송승헌을 먼저 만나고 삼성 광고판에 먼저 노출됩니다. 캄보디아는 지금도 50대 이상의 문맹률이 높습니다. 그 농부의 집 TV 옆에는 초가 켜져 있고 이상하게 생긴 풀이 전선을 감싸고 있어요. 뭔가 물어보니 TV가 자주 고장나는 데 아무래도 귀신 때문에 그런 것 같다고 귀신을 퇴치하기 위해 그들이 싫어하는 풀을 감아 놓은 것이라고 하더라고요. 그런 상황에도 글로벌 시스템과 브랜드, 광고판과 공장이 촘촘하게 들어가 있다는 사실이 새삼 놀라웠습니다. 또, 미얀마는 국민의 99%가 불교신자인데 교회가



1, 2 ‘마트’ 시리즈를 통해 식료품의 유통에 관해 관심을 갖기 시작한 이만 작가는 밥 한끼의 최초 생산자가 되어 보겠다며 아시아 10개국으로 떠난다. 캄보디아에서는 쌀 농사를 짓고 말레이시아에서는 팜유를 생산하는 기행이자 도전. 이 모든 기록은 다큐멘터리로도 제작되어 있다.

3 〈메이드 인〉 시리즈에서 파생된 작품 〈고유시〉. 전 세계의 사람들이 한 끼 식사를 마련하는데 투입하는 비용과 시간을 계산해 각자의 빠르기로 돌아가는 수많은 시계를 완성했다.

4 베니스비엔날레 한국관에서 선보인 〈미스터 K 그리고 한국사 수집〉. 미스터 K라는 실존 인물과 그의 생을 증거하는 1412장의 사진을 통해 한 개인의 서사를 당대의 사회, 정치, 역사와 맞물려 조명했다.

들어서기 시작합니다. 양곤의 어느 교회 안으로 들어가 봤더니 실제 목사는 없고 목사가 설교를 하는 모습과 성가대가 노래를 하는 장면이 TV에서 영상으로 송출되고 있더군요. 우리는 저마다 무언가를 자유롭게 선택한다고 생각하지만 그렇지 않습니다. 제공받는 옵션의 리스트는 우리가 만든 것이 아니니까요.

〈메이드 인〉 시리즈는 2017년 베니스비엔날레 한국관의 작가로 참여하며 선보인 〈고유시〉(2017)에도 영향을 끼칩니다. 전 세계의 사람들이 한끼 식사를 마련하는데 얼마나 많은 비용과 시간을 지불하는지 들여다보고 이를 저마다 다른 빠르기로 돌아가는 시계로 표현했지요. 아인슈타인의 상대성 이론을 구성하는 공식에 물가와 비용 등을 대입해 속도를 산출했는데 빠르거나 느리게 돌아가는 삶의 시계가 세계가 만들어 놓은 판 안에 나의 고유성은 과연 존재할 수 있는가? 질문하게 합니다.

그 질문의 연장선상에 〈고유시〉와 함께한 〈미스터 K 그리고 한국사 수집〉란 작품도 있습니다. 미스터 K는 실존인물입니다. 1936년에 태어나 2011년에 사망한 분으로 벼룩시장에서 구매한 나무 상자 안에 그 분의 가족앨범과 잡다한 유품들이 생의 증거물처럼 담겨 있었지요. 사진만 1412장에 달했습니다. 개인의 역사를 쫓아가다보니 그의 생애와 중첩된 한국 근대사가 자연스럽게 따라 붙었고 개인의 삶과 국가의 삶을 씨줄과 날줄처럼 엮어 재구성했습니다. 대통령 선거와 당선자 발표처럼, 주요 신문 기사



1면들을 찾아 함께 전시했고 개별 사건들과 관련된 기념품에도 자리를 잡아 주었지요. 한 개인의 삶에 축소처럼 달라 붙어 있는 시대와 사회와 시스템과 세계. 그 연결고리는 한동안 저의 뇌를 잠식한 거대한 화두였습니다.

그리고 지금...

저는 근본적인 것에 궁금증이 많습니다. 세상은 왜 있지? 어떻게 존재하지? 사람들은 왜 이걸 좋아하지? 쌀과 밀이 어떻게 마트에 진열되지? 나는 누구고 우리는 또 누구지? 같은 것들이요. 그렇게 세계의 시스템과 개인의 일상을 개미의 생태를 관찰하듯 자세히 들여다봅니다. 우리나라의 근대화는 일제 강점기를 거치면서 왜곡된 과정을 겪게 됩니다. 따라서 치열한 비판과 토론이 결여되어 있다고 할 수 있죠. 수동적으로 모더니즘을 수용하게 되면서 틀에 박힌 모습이 곳곳에 드러납니다. 닭고기로 야구공을 만들고, 쌀농사를 지으려 캄보디아로 날아가고, 전 세계 사람들이 한 끼 식사에 들이는 시간과 비용을 연구하는 일련의 노력 끝에 있는 것은 결국 ‘자유’입니다. 보이지 않는 사슬처럼 연결돼 있는 거대한 시스템으로부터 해방되는 나 개인의 자유. 그 자유를 위해 저는 오늘도 저만의 방식으로 세계와 한국, 그 안에 있는 개개인의 일상을 들여다봅니다.

Timeflies

어느새

Lee Kyoo



새_네온 핑크 컬러 버전, 2024, resin.

01 누구나 죽어가면서 살아간다. 모든 존재는 생물이든 무생물이든 특정 시점에서 존재하다가 결국에는 소멸한다. 누구나 알다시피 삶은 곧 죽음이다. 여기, 삶과 죽음의 연속적인 역설을 사유하며, 서로 중첩된 사라짐과 등장 사이에서 매개 역할을 하는 예술가가 있다. 모호한 시간의 흐름 속에서 삶 속의 죽음과 죽음 속의 삶이라는 존재적 모순을 고민하는 예술가, 이완의 이번 전시는 서울 한복판의 아름다운 고택(故宅)에서 상호작용을 통해 아카이브 컬렉션에 새로운 의미를 부여함으로써 기억으로서의 삶(회상)과 기록으로서의 삶(문서화) 사이의 밀물과 썰물 같은 관계에 대하여 탐구한다.

02 미디어 아티스트 이완은 시대의 기호(sign)를 읽고 연결하는 매개자다. 기호는 진열장이나 상자에 전시된 '기표(signifiers)'에 드러난 '기의(signified)'이다. 이완에게 기호는 해독하고 재전송해야 할 매체적 신호이다. 기호는 우리 주변 어디에나 존재하며 우리 안팎의 모든 사물과 모든 사람들 속에서 스스로를 드러낸다. 이와 같은 '자아성'(selfness, 기己)은 쓰기, 대본 혹은 기록(記)이라는 행위와 개념의 근간이 되며, 이는 기억(記憶)과 기록(記錄), 그리고 기술(記述)에서 공통적으로 쓰이는 글자라는 점에서 주의를 요한다. 기록하고/기술하고/쓰는 행위는 어쩌다 그냥 일어난 사건의 자아성을 보조적인 다른 수단으로 추적하는 것이다. 펜과 종이, 카메라, 음성 녹음기, 컴퓨터 또는 그와 유사한 기록 도구들은 시간의 흐름이라는 선로를 따라 달리는 기차처럼 때때로 탈선하면서도 계속 그 길을 간다.

03 어떤 신호는 미약하고 느리더라도 '그것'을 감지해 내는 우리 안에 내재된 유아적 눈과 귀, 손에 의해서 의미를 갖는다. 이완이라는 예술가의 세심한 손길로 한때 철없던 아이의 놀이방이 이제 대머리 아저씨의 거실이자 전시실 겸 사교의 공간이 되고, 여기 이 작업실에 초대된 모두는 무의미한 의미를 만드는 자, 방랑자, 한량, 또는 상상가나 가상의 인물이 될 수 있다. 원하는 만큼 플러그를 꽂고 빼며, 장난치고 기도하라. 예술이 탄생하고 또 그 반대가 될 때 시간은 거꾸로 빠르게 흐른다. 자본주의가 재앙처럼 빠르게 닥쳐오는 시대에 이러한 시도들은 고요하지만 실은 예리하다.

04 모든 존재, 이 존재를 포함하여, 시간은 어쨌든 이동하며 흐른다. "기억과 기록 사이를 오가며" (사적인 대화에서 이완의 말 중) 두 시간대를 이동하다 보면 우리가 알아채기도 전에(어느새) 우리 몸도 어느 새("어떤 새")가 되어 있다. 시간은 흐르고, 어느 새("어떤 새") 역시 무한한 시간의 겹을 눈 깜짝할 사이에(어느새) 날아 다닌다. 이런 표현은 각각 "전통적인" 안방에, "서양식" 거실에, 그리고 마당에 전시된 세 쌍의 새가 보내온 지적 말장난이 되고, 이 새들은 시공간을 넘나드는 존재를 우의적으로 표현한다. 우리 또한 어딘가에 배치되어 영원히 그곳에 갇힌 제품이 될 것이라 하더라도, 그 어떤 것도 완전히 사라지거나 끝나지는 않는다. 그렇게 잠시 머물렀던 새들은 이내 날아가고, 이완의 작업도 떠날 것이고, 또 그 새와 함께 남게 될 것이다.

05 예술 창작은 시간을 통해 공간을 만드는 것이며, 미학적 공간의 간격은 스케일에 있어서 마이매크로(mimacro)적, 즉 미시적인 동시에 거시적이다. 조용한 (아침이 아닌) 애도의 땅 한국에서, 유교를 신봉한 선비의 시대가 화석처럼 남아 존재하며 역경과 트라우마의 과거 역사를 잊기 위한 몸부림이 산발적으로 존재하는 이곳에서, 사회적으로 참여하고 분석적으로 사고하는 예술가가 전문가적 자세로 인내심을 가지고 조각 그림을 하나씩 맞춰가는 퍼즐전문가가 된 연유를 상상해 본다. 이번 전시에서 이완은 전후(戰後) 한국 정치의 상징적인 인물 중 하나인 운경(雲耕) 이재형(李載瀼, 1914-1992)의 삶에서 비롯된 방대한 양의 아카이브 자료를 분류하고 조합한다. 이완은 운경고택이라는 공간에서 다정하게 기억되고 있는 가장을 중심으로 다이내믹하게 세대 간 가족의 모습을 엿보는 창을 만들고자 한다.

06 어느새 커넥서스(ConneXus)의 세계를 가로지르며, 우리는 연결고리(nexus)로 서로 연결되었다. 두 명의 이씨(이완과 이재형)와 여기 또 필자인 이씨까지, 우리는 멀리 떨어져 있으면서도 느슨하게 연결된 채로 있다. 커넥서스의 이런 흐름의 모드는 나비가 장자인지 장자가 나비인지 구분이 안되는 장자의 호접몽과 같다. 여기서 모두의 정체성은 예나 지금이나 자기차별적 리듬과 자기변형적 진동이 얹히고 섞인 조합이다.

07 쇼케이스 진열은 일상적인 것을 특별히 보이게 재구성하는 전시기획(curatorial act)의 한 방법이다. 사실, 인공지능 시대에 데이터는 점점 더 커지고 있으며, 전성기가 구가되기도 전에 알고리즘 이야말로 전시기획의 (큐레이션의 의미 중 하나인) '선별' 작업을 보다 조직적으로 담당하게 될지도 모른다. 알고리즘은 모든 관련 데이터를 훨씬 더 빠르고 정확하게 철저히 정리할 수 있기 때문이다. 이는 종종 새로운 세계로 눈을 뜨게 해주는 무작위적이고 전례 없는 확장성을 동반한다. 물론 매우 유용하고, 심지어 유망하기까지 하더라도 데이터 자체가 큐레이션의 또 다른 의미에서 스스로를 돌볼 수 있을까? 이 세계에서, 그리고 이 세계와의 상호작용에서 예술적인 것, 즉 인공지능이 지 않은 상호작용은 메타데이터적인 경향성과 통찰력을 절실히 요구한다. 큐레이션적인 직관과 통찰력에 내재된 A(미학적) I(지능) (Aesthetical Intelligence)의 수행이 현재로서는 친숙한 것을 낯설게 하고 평범함과 특별함을 조정하는 방식에 대해 더 잘 체화되고 내재화된 감각을 제공한다.

08 필자는 이완의 일련의 작업에서 지속적으로 일관된 "ADDA ADDA"의 순간과 그를 향한 움직임 감지한다. "ADDA ADDA", 즉 아날로그-디지털 디지털-아날로그 변환, 또는 더 구체적으로 커넥서스(커넥서스가 대화의 용어와 관용구를 변환하고 연결함) x2는 이것이 아니라면 서로 접근이 불가능한 두 신호 간의 끊임없는 소통적 쌍방향적 변환을 의미한다. 궁극적인 연속체로서 온라인과 오프라인 간의 상호모드가 전환되는, 'ADDA ADDA'는 온라인과 오프라인의 이중 플랫폼 사이에서 디지털 이주민으로서 필자 자신의 방법론적 필요와 이해를 위해 만들어 낸 약어 태그이다. 필자는 이완의 다양하고 다각적인 프로젝트에서 이러한 과정 중심적인 '핀' 뒤섞기 방식을 보아 왔다. 그의 많은 프로젝트는 역사적으로 체화되고 중첩된 시간성의 비현실적인 정밀성과 탄력성에 대한 수행적 명상이다. 여전히 크기가 중요한 문제가 아니라면, 가장 중요한 것은 무엇일까? 마음(心)을 기억하자. 기억의 '억(憶)'이라는 글자 안에 두 번 새겨진 그 마음을.

09 그렇다면 결국 모든 순간이 중요하다. 종합적으로, 공감각적으로, 협화음적으로, 매번 그렇다.

뉴욕시립대 철학과 이 규 교수는 큐레이터이자 작가, 비평가로도 활발히 활동하고 있다. 베니스비엔날레 한국관 개관 30주년 기념 전시 〈모든 섬은 산이다〉 기획을 자문했고, 여러 기관과 협력 관계를 구축하고 있다. 이완 작가와는 2017년 베니스비엔날레 한국관 전시 때부터 인연을 맺어 오고 있으며 그의 작품 세계에 대해 깊은 철학적, 언어학적 이해를 보여 준다.

01 Everyone lives on while dying away. Every-one, animate or inanimate, exists at a certain point by expiring eventually, plastically too. Living is dying, as everyone understands. And here is an artist who meditates on this ongoing paradox of life and death by mediating between the two overlapping points of dis/appearance where one turns into the other one and so on. This artist that dwells on and deals with this aporetic knot in the passage of time, this existential contradiction of life in death and death in life is named Lee Wan, and this time, his exhibition explores tidal intersections between recollecting—a life lived as remembered—and recording—a life logged through archival documentation—by interactively reanimating collections at a beautiful old mansion at the heart of Seoul, Korea.

02 Lee Wan, the media artist, is a mediator who reads and connects signs of the times. Signs are “signifieds” showcased in signifiers in transit, as in a display window or a coffin. For Lee Wan, signs are mediatic signals to be decoded and retransmitted. Signs, everywhere, show themselves in everything and everyone in and around us. Take note of this self-referentiality (selfness 기근 gi) structuring the very act and notion of writing, scripting, or recording (기記 gi), the character common to remembrance (기억記憶) and recording (기록記錄), also description (기술記述). To archive/scribe/write is to trace the selfness, it-just-happens-ness, of occurring events by some other means, prosthetically. A pen and paper, camera, voice recorder, computer, or any such inscriptive tools function like a train that follows the passage of time by staying on its track or at times getting derailed, also accordingly.

03 Some signals become significant in the eyes, ears, and hands of the child in us, the one who still senses “it,” the immeasurably, languidly signified. Through Lee Wan, the artist’s meticulous touch, the once-bold child’s playroom becomes a balding man’s living room, a display room-cum-interplay zone, and everyone is invited to this workroom for meaningless meaning-makers, roamers, flâneurs, imaginative and imaginary. Plug and unplug and play and pray as you wish. Time flies and flies around almost counterclockwise when artmaking happens and

happens in the form of countermaking, and in the age of disaster capitalism on speed such a contrarian gesture can be quite quietly pointy.

04 Every-one, including this one, timeflies in transit, one way or another. Moving between two stations of time, “shuttling between remembering and recording” (Lee Wan in a private conversation), before we know it (어느새), we, our bodies too, become timeflies (어느새 “a certain bird”). Time flies, and timeflies (어느새) too fly in and out across infinite layers of time in a long blink of an eye (어느새). Such is a punceptual signal I have received from the three pairs of birds in the show poised in three zones, one in a “traditional” room, another in a “westernized” salon, and the last one, out in the garden, each allegorized in a transmigratory translation of spacetime in motion. No process is over, and no one is gone gone or done done, even if we think we might just be products placed somewhere, stuck there forever. The birds, so stationed, will fly away within long seconds, and Lee Wan’s work too leaves, and is left, with that bird.

05 Artmaking is space-making in time, and aesthetic spacing is mimacro in its scale, both micro and macro. In a place such as Korea, the land of mourning calm, where the stony presence of Confucian gentlemanly time rhymes and reasons with a staccato amnesia of the turbulent, traumatic past, one could imagine how a socially engaged, analytically minded artist could become something of a dissectologist, one who does jigsaw puzzles with expert patience. This time, Lee Wan has sorted through and pieced together numerous archival materials from the life of Lee Chaihyung (1914–1992), one of the most iconic postwar figures of Korean politics. Lee Wan is inserting into Woonkyung’s old mansion a window into the dynamic, intergenerational family life centered around its fondly remembered patriarch.

06 Timeflies fly through the world of ConneXus, us connected in a nexus. Mr. Lee (x2), and even Ms. Lee here, remain connexus-ed just like that, even loosely and distantly. ConneXus in this mode of fluxus is akin to Zhuangzi’s butterfly that dreams or Zhuangzi’s dreamer who butterflies. All of their identities, mingled and

mixed and networked together, remain open to self-differentiating rhythms and self-transformative vibrations, ancient or future.

07 Showcasing is a curatorial act of framing, with which the ordinary often gets redisplayed extraordinarily. True, data is getting big and bigger now in the age of artificial intelligence, and very soon, even before the age begins to age, algorithms might take over such curatorial tasks of “selection” (a meaning of curation) more structurally, one wonders, as they can sort out all the relevant data much more quickly, accurately, and thoroughly, often with more eye-opening randomness and unprecedented extensivity. Sure, very helpful, even very promising, yet can data care too or take care of itself? (Another meaning of curation). Artful, rather than artificial, interactions in and with this world would require metadataological propensity and perspicuity more pressingly than ever, a sort of A(esthetically) I(ntelligent) agency implicit in curatorial intuition and insight that would have—at least for the time being—a better embodied and embedded sense of ways to defamiliarize the familiar and to coordinate the ordinary-extra.

08 I sense in the ongoing work of Lee Wan such durationally sustained moments of and movements toward “ADDA ADDA,” Analog-Digital Digital-Analog conversion or, more specifically, conneXus (with conneXus converting and connecting terms and idioms of conversations) x2, a constant, communicative bidirectional conversion of the otherwise reciprocally inaccessible two signals. Constant modal switching back and forth between online and offline in eventual continuum, “ADDA ADDA” is an acronymic tag I have come up with for my own methodological needs and self-understanding as a digital migrant stretched between dual platforms researching online and offline. I also see this kind of process-oriented, pan (“plate” in Korean as well)-blended approach in Lee Wan’s various multifaceted projects, many of which are performative meditations on the otherworldly precision and resilience of time, historically embodied and layered temporality. If it is still not just the size that matters, what would it be that matters the most? Remember that double “heart” (마음 心), the

reinscribed hearty membrane in “re-memembering” (憶)?!

09 Every single one matters then—synthetically, synesthetically, symphonically, time after time.

Lee Kyoo, also known as Q, is a Professor of Philosophy at the City University of New York. She is a philosopher, writer, critic and curator. She is the author of *Reading Descartes Otherwise* and a forthcoming coming book on visual philopoetics. This year, she served as an international advisor for the 30th Anniversary Exhibition Celebrating the Korean Pavilion at the Venice Art Biennale, 1995-2024. She previously held a position as the Editorial Manager for Kim Yunchul’s *CYRE* in 2022.



이완의 물건

15

이완은 3년 전 문래동 작업실을 정리하고 성북동 생활을 시작했다. 오래된 주택을 개조하여 그간 분리되어 있던 주거와 작업 공간을 합쳤다. 1층엔 시각디자이너인 아내 구희선의 스튜디오 겸 카페 나아NAW를, 2층엔 두 아이와 함께하는 주거 공간을 두었다. 3층은 이완의 작업실이다. 이완의 공간 곳곳엔 역사와 사연을 간직한 물건들이 뿌리를 내리고 있다. 어릴 적부터 지금까지 간직하고 있는 물건도 많고, 수집한 물건도 적지 않다. 작가에게 물건은 ‘기억을 재생시키는 외부 저장 메모리’로 기능한다. 컴퓨터에서의 일시적인 메모리를 뜻하는 RAM처럼 기억을 저장한 외부 장치로서의 ‘물건’은 보고 듣고 접촉하는 순간에 경험과 감정을 되살려낸다.

이러한 작가의 말에 기대어 물건 몇 개를 찾아달라고 청했다. 작가가 손수 꼽은 물건은 자신의 내면과 작품 세계의 뿌리를 담은, 이완의 ‘랜덤 액세스 메모리’다.

글 주리아 사진 이종근





1 **미스터 K의 자개함**

〈미스터 K 그리고 한국사 수집〉은 황학동 노점에서 발견한 자개함에서 시작된다. 이완은 황학동 레지던시 시절, 실존 인물의 일대기 사진이 담긴 이 자개함을 4만 원에 구매했다. 자개함의 사진 속 주인공은 일제강점기에 태어나 광복과 6.25 전쟁, 군사독재, 금융위기 등 한국 역사 속 엄청난 개발과 변화를 마주하며 살아온 인물로, 이완에 의해 1세대 미술가로 설정되었다. 이완은 이 자개함 속 사진과 함께 개인적으로 수집한 한국 근현대사의 문물들을 병치하여 부착함으로써 한국의 역사를 나열한 ‘1세대 미술가, 미스터 K’의 작품을 완성했다.

2 **닌텐도 비디오 게임기 ‘패밀리 컴퓨터’**

일본 닌텐도가 1983년 처음 생산을 시작한 ‘패밀리 컴퓨터’는 이완에게 초등학교 시절 추억을 부르는 물건이자 일본 문화 개방의 상징이다. 작가가 소유하고 있는 게임기의 조이스틱과 재퍼(Zapper, 게임용 건 콘)는 어릴 적 쓰던 것이고, 본체는 망가진 자신의 것 대신 중고로 구했다. 지금은 8살, 6살인 두 아들에게 추억을 만들어주고 있다.



3 **카메라와 비디오카메라 가방**

아마추어 사진가였던 부친의 영향으로 사진은 이완의 관심 영역에 꾸준히 자리해 왔다. 전문 사진가의 어시스턴트를 지내며 카메라, 조명과 같은 촬영 관련 장비를 익혔다. 영상은 사회적, 문화적 맥락을 담아 다층적이고도 복잡한 작가의 메시지를 몰입도 있게 전달하는 수단이다. 두 번째 개인전 〈금단의 땅〉(2008)은 미술관이 아닌 극장(미로스페이스)에서 영상을 상영하는 형태로 열었다. 하드케이스 가방은 비디오카메라를 담는 용도로 대학생 때 구매해 지금까지도 사용하고 있다. 기술 발전에 따라 영상 작업을 시작할 당시의 저화질 소형 카메라는 고성능 비디오카메라로 교체됐고, 편집 프로그램은 독학해 오고 있다.

4 **닭 야구공**

〈외로운 이별의 입맞춤〉(2008)은 대형마트의 혁신적 유통 구조와 소비 패턴의 변화에 대한 저항이다. 작가는 닭 야구공을 만들어 자신을 소비자에서 최종 생산자로 전환했다. 대형마트에서 산 닭은 음식물처리기에 의해 가루가 된 후 액체 플라스틱과 섞여 상하지도, 썩지도 않는 야구공이 되었다. 야구공도 닭고기도 아닌, 그 어느 것의 역할도 수행하지 못하는 오브제로 소비 구조에 대해 생각할 거리를 제공하는 역할을 한다.

5 **3D 프린터와 〈보물〉**

이완은 아시아문화전당 레지던시 프로그램에 선정되었을 때, MOU를 맺고 있는 베를린 훔볼트 아시아 뮤지엄에 많은 수의 아시아 불상이 소장되어 있음을 알게 되었다. 이에 따라 그는 강대국의 문화재 약탈과 도굴, 반환에 관한 작품인 〈보물〉(2015)을 제작했다. 훔볼트 아시아 뮤지엄이 소장하고 있는 불상을 3D 스캐닝하여 디지털 데이터를 얻고, 이를 바탕으로 3D프린터를 사용해 제작했다.



7



단검

이완은 오래전부터 무술과 관련한 작품을 구상해 오고 있는데, 그 시작점이 바로 이 단검이다. 인도네시아의 무술 ‘마엔 푸쿨(Maen Pukul)’에서 사용하는 이 단검은, 품에 숨기고 있다가 공격하는 상대가 나타나면 그의 인대를 끊어 공격을 멈추게 하는 데 목적이 있다. 작가가 사사한 현지인 스승은 이 단검을 직접 만들고, 제작 일자(2017년 6월 17일)와 서명을 적어 하사하였다.

6

〈표류하는 인간들이 도달할 가장 아름답고 살기 좋은 곳〉(2022)

AI 프로그램에게 작품 제목과 같은 요청을 해 도출된 이미지를 그림을 전공한 작업자를 고용해 채색하게 했다. 그림과 시, 음악 같은 예술마저도 AI에 의해 결과물을 만들어 낼 수 있는 시대에 인간의 노동이 갖는 의미와 가치에 대해 이야기한다.



8

금

〈메이드 인 미얀마〉(2014) 작품을 위해 이완은 미얀마의 산골 금광에서 노동자들과 함께 2주간 바위를 캔 후, 채굴한 원석을 수차례 제련하여 3g의 금을 얻었다. 미얀마에서 금은 석가를 의미하며 송배의 대상이었다. 그러나 신자유주의의 물결이 미얀마에 닿으면서 금조차 교환과 거래의 상징으로 변모하게 되었다.

11

설탕 & 설탕 그릇, 스푼

〈메이드 인 타이완〉(2013) 작품에서 사탕수수를 재배해 설탕을 생산했다. 대만의 설탕 농업은 일본의 식민지 지배를 받던 시기에 산업화되었으며, 해방 이후에는 대만의 근간 산업이 되었다. 설탕을 담은 도자기는 일본이 타이난에 설립한 고등학교의 미술 교사에게 도움을 받아 구웠으며, 대만 사탕수수 농장 노동자들의 노동요 가사를 적었다. 스푼은 버려진 알루미늄 밥솥을 재활용해 제작했다.



9

고무

〈메이드 인 베트남〉(2016) 작품에서 생산한 고무. 이완은 베트남 다낭의 고무 농장에서 고무나무 수액을 채취하고 이를 가공하여 고무를 생산하는 과정을 담아냈다. 베트남은 세계에서 손꼽히는 천연 고무 생산지 중 하나다. 작가가 생산한 고무의 일부는 소분되어 서울시립미술관 서서울 분관에 소장되었다.

10

팜 오일

이완은 〈메이드 인 말레이시아〉(2017)에서 팜 나무 열매를 수확한 후 짜내는 과정을 거쳐 팜 오일을 만들었다. 팜 오일은 식용에서부터 생활용품, 의약품, 바이오 디젤 등의 원료로 쓰임새가 넓다. 말레이시아는 전 세계에서 팜 수확량이 가장 많은 나라 중 하나다. 팜 생산지에서는 경작지 확보를 위해 열대 우림에 불을 내는 일이 자주 벌어지는데, 이때 발생하는 열기와 탄소배출은 인접 국가와의 분쟁 원인이기도 하다.





책

이완은 독서를 통한 사유를 즐기는데, 예술과 과학의 관계를 다루거나 사회학자가 집필한 책을 선호한다. 새로운 작가를 찾아 독서의 폭을 넓히기보다는, 이미 읽었던 책을 다시 읽으며 깊이 있는 이해와 새로운 분석을 더하는 과정을 즐기는 편이다. 최근 가장 관심을 두고 있는 책은 프랑스의 사상가 브뤼노 라투르(Bruno Latour)에 관한 것이다. 예술과 과학의 경계를 허물고, 인간과 비인간 행위자들이 형성하는 관계망을 탐구하는 개념으로 잘 알려진 라투르의 이론을 과학적 원리와 기술이 예술적 표현과 결합하는 방식을 이해하는 데 유용한 참고 자료로 삼고 있다.

12



음악

이완이 머무는 공간에는 음악이 항상 함께한다. 집과 작업실에는 턴테이블, 오디오 데크, 앰프, 카세트 플레이어 등 다양한 음악 관련 기기들이 있다. 관악기 연주자이자 작곡과 악단 지휘를 하신 아버지와 피아노를 가르치던 어머니 밑에서 자란 그는 음악과 친숙한 관계를 가지고 있다. 특별한 취향이 있는 것은 아니지만, 음악을 분석하는 태도로 듣는 습관이 있다. 예를 들어, 일본 시티 팝(City Pop)을 들으면서 ‘재즈와 블루스 같은 서구 음악에 영향을 받은 장르’라는 점을 짚어내고, 관련된 음악을 추가로 찾아 듣는 식이다. 또한, 2대의 LP 기계와 믹서 세트를 마련해 오랫동안 디제잉을 배우기도 했다.

13

14

켈로그 콘플레이크

이완은 켈로그 콘플레이크가 서구 모더니티의 상징이라고 말한다. 전통적으로 가정에서의 남녀 역할이 고정되어 있었지만, 산업화는 여성의 사회 진출을 촉진하며 가사 노동에도 변화를 불러왔다. 켈로그는 가정의 아침 식사를 더 빠르고 편리하게 변화시킨 상품이다. 동그란 눈동자가 그려진 켈로그 작품은 ‘사물화된 인간, 인간화된 사물’을 표현하고 있다.



15

책상

이완은 미디어 테크놀로지와 자율주행 로봇 등 AI를 활용한 작업도 선보여 왔다. 최근엔 ChatGPT에 분석을 의뢰하는 일이 잦았는데, 질문에 가능한 한 많은 양의 정보를 제공해야 유용한 답변을 얻을 수 있다. 그가 최근 의뢰한 질문 중 하나는 다음과 같다. “브뤼노 라투르는 과학을 중요시하기 때문에 칸트나 데카르트의 이성주의와 이론 철학을 지지하는 휴머니스트로 보인다. 반면, 니콜라 부리오는 들뢰즈와 같이 수평적 관계를 이야기하며 인종, 성별, 젠더와 같은 모든 것이 예술로 연결될 수 있다고 주장한다. 그렇다면 브뤼노 라투르의 관계성과 니콜라 부리오의 관계 미학에는 공통점과 차이점이 모두 있다고 보이는데, 너는 어떻게 생각하는가?”



우리의 미래는 과거에서도 날아든다

과거, 현재, 미래를 관통하는 역사의식을 드러내는
예술을 선보여 온 컨템포러리 아티스트 이완의
〈랜덤 액세스 메모리〉 세 번째 전시는 과거의 객관적
기록과 그에 대한 개인의 주관적 기억, 무한한
데이터 축적 기술이 가져온 예술과 인간 삶의 변화에
대한 이야기다. ‘기록과 기억’은 인간이 정보를
생산하고 전달하는 근원적인 행위이자 개인과 역사,
근대화와 전통, 사회와 구조를 이루는 핵심으로서
시리즈 1, 2, 3 전시를 관통하는 주제이다.

글 장남미 사진 이종근



마주하는 방향

Facing Directions, 2022, mixed media, dimensions variable.

〈랜덤 액세스 메모리 1: Displacement 0 (zero)〉에서 박종화 피아니스트와 협업 퍼포먼스에 사용하기 위해 제작한 설치 조각. 소리를 반사하고 흡수하는 재료적 특성을 이용해 만들었다. 클래식 음악이 연주자로부터 일방적으로 관객에게 전달되는 권력적인 구도를 차단시키고 방해하는 행위로 개입하는데 쓰였다. 이번 전시에서는 ‘메아리’의 개념으로, 새와 상호작용하는 구도로 설치했다.



깨어난 사물-켈로그 콘플레이크

Awakened Object-Kellogg Corn Flakes, 2022, acrylic on canvas, 160×130cm.

켈로그 콘플레이크는 상자에 눈을 그려 의인화한 작품이다. 테크놀로지 시대에 접어들면서 인간이 점점 더 사물에 의존하게 되는 상황을 위트있게 표현했다. 또한 전 세계적으로 간편식사의 대명사가 된 켈로그 콘플레이크의 사회적 의미와 자본주의에서 개인의 소비가 자발성보다는 주어진 시스템 안에서 한정적으로 선택될 수밖에 없음을 전달한다.



새_유화 버전

Bird_Oil Painting Ver., 2024, resin, 40×70×70cm.

새는 시간과 공간을 초월한 전달자로서 상징성을 지닌 존재이다. 과거-현재-미래로 연결, 순환, 병치, 전이되는 이야기의 맥락적 구조 장치가 되는 새 조각. 동양화의 수묵 기법, 서양미술의 유화 기법, 네온 핑크색으로 만든 채색조각의 세 가지 형식으로 제작된 새 조각은 한국의 대표적인 텃새이자 영역 동물인 까치의 형상이다. ‘로컬’의 정체성을 상징하는 까치는 시공을 초월하는 존재가 되어 양면성을 역설적으로 드러낸다.



새_네온 핑크 컬러 버전

Bird_Neon Pink Color Ver., 2024, resin, 40×70×70cm.



새_동양화 버전

Bird_Oriental Painting Ver., 2024, resin, 40×70×70cm.



불가능한 것의 가능성

The Possibility of Impossible Things, 2024, mixed media, 240×80×240cm.

큰 물건과 작은 물건을 동등한 무게로 상정함으로써 그것이 만들어 내는 균형을 역설적인 형태로 보여 주는 설치 조각이다. 작가는 우리의 생각을 지배하는 상식과 가치판단의 기준에 대하여 질문을 던진다.



더욱 밝은 내일을 위하여

For a Better Tomorrow, 2016, resin, 60×60×60cm.

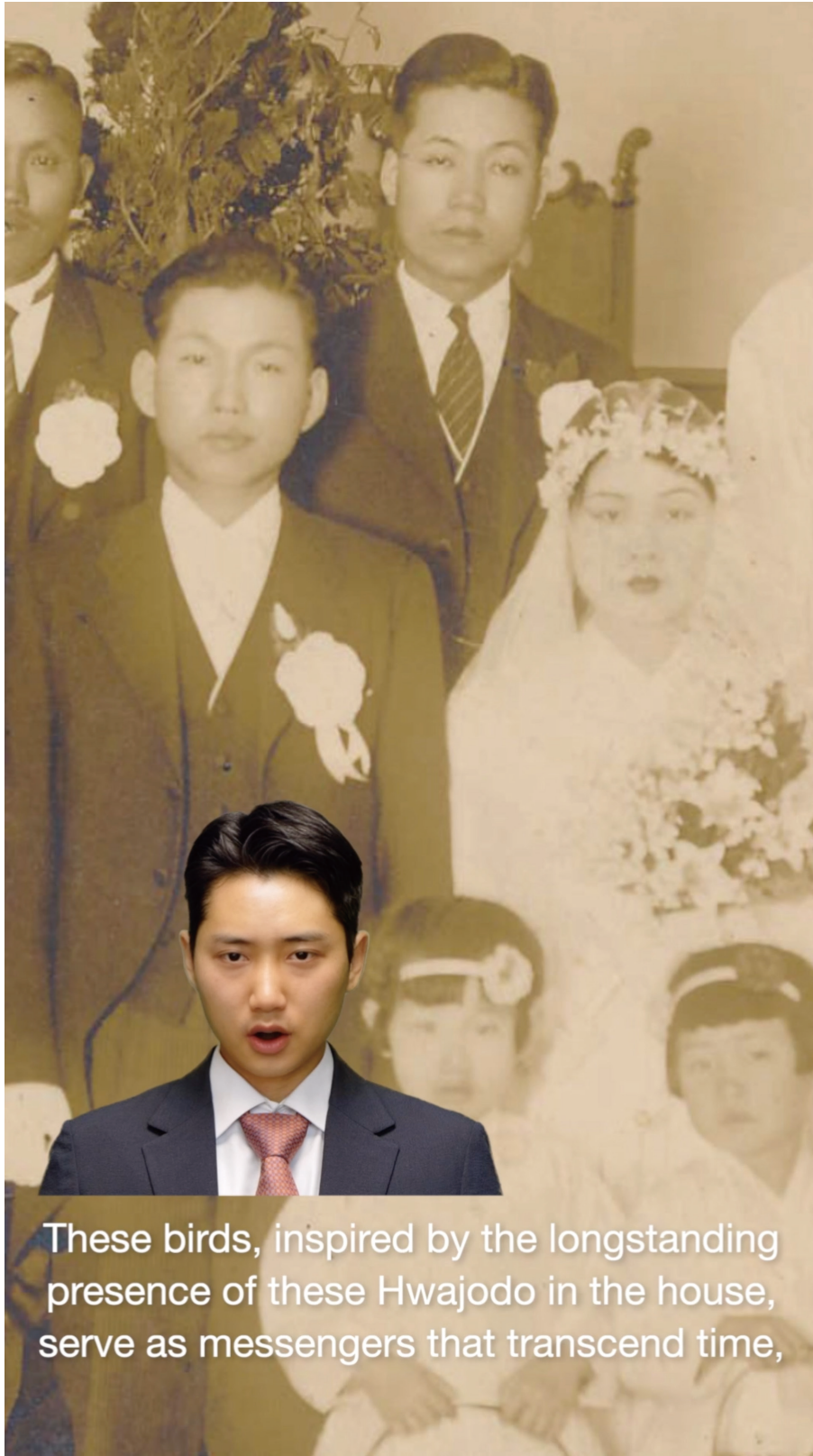
1960-70년대 한국의 개발시대 정부에서 시민을 통제하던 장치로 사용했던 프로파간다 이미지를 재해석한 조각. 고 박정희 대통령의 친필 휘호를 작품 제목으로 가져와 회화 작업을 선보인 이후, 2017년 베니스비엔날레 한국관 전시에서는 설치 조각으로 출품했다. 이 작품은 전시에 따라 조금씩 변형되기도 한다. <강원국제비엔날레 2018>에서는 <더욱 밝은 내일을 위하여_인간에 대한 선험적 예측>이라는 부제를 더해 아버지 얼굴에 산업혁명을 상징하는 그리드를, 어머니 얼굴에는 디지털 혁명을 상징하는 패턴을 새겨 넣었다. 이번 전시에서는 조각의 얼굴을 비워 놓음으로써 불확실한 미래를 생각하게 하며, 나아가 다양한 해석의 가능성을 열어 놓고 있다.



빌보드

Billboard, 2024, acrylic on canvas, 180×300cm.

광고는 대중적이고 효과적인 정보 전달 매체이다. 이 작품에서는 가장 눈에 띄는 상업적 옥외 광고판의 형식을 빌려와 디즈니 애니메이션에 등장하는 캐릭터들의 손을 그렸다. 이 캐릭터들은 손만 보아도 알아챌 수 있을 정도로 이미 사람들의 기억 속에 강하게 각인되어 있다. 그러나, 작가의 상상 속에서 이들은 사람들에게서 잊히지 않기 위해, 혹은 더욱 독점적인 위치를 차지하기 위해 시위에 나선 노동자의 모습을 하고 있다. 전 세계에서 상업적으로 소비되는 만화 주인공들은 옥외 광고판에서 상업적인 정보를 전달하는 것처럼 보이지만, 노동자의 행동을 보임으로써 묵직한 반전을 보여준다.



안내 영상 *Instructional Video*, single-channel video, dimensions variable.

AI 시대의 새로운 채용 방식과 전시 설명에 대한 실험으로 제작한 작품이다. 작가는 실제 인물의 초상 사진을 사용해 AI 딥페이크 기술을 적용, 마치 실제 인물이 작품을 설명하는 것 같은 동영상을 만들었다. 선정된 도슨트는 본인의 초상 사진만 제출하고 전시 기간 동안 출퇴근 없이 일하는 독특한 방식의 근로자다. AI 도슨트 작품은 <랜덤 액세스 메모리 2: 계승자>에서부터 선보여 왔다.



시사토크 좋은 질문 *Current Affairs Talk Show-Good Questions*, 2024, single-channel video, dimensions variable.

이완은 세계와 개인의 관계뿐만 아니라 인간과 기술이 어떻게 협업하고 관계할 수 있는가, 사람들의 의식과 관계를 어떻게 변화시키는 지 다양한 방식으로 탐구해 왔다.



구름은 해를 가리고 비를 내린다
Clouds Shroud the Sun and Bring Rain, 2024, sound installation, 16 speakers, dimensions variable. by 김영선.

운경고택 안채 처마를 따라 설치한 열 여섯 개의 스피커를 통해 입체적인 소리 풍경을 연출한 공간각적인 사운드 설치 작업이다. 운경 선생의 생애와 맞닿아 있었던 주요한 사건들의 소리 재료를 여러 아카이브를 통해 채집, 복원, 재현, 편집한 후 연대기적인 이야기로 엮어 음악적 표현방식을 적용해 완성했다. 대한제국에서 시작되어 일제강점기에 전구간 개통된 호남선 열차 소리, 1970년대 행안부에서 사용한 인쇄기 소리, 운경고택을 둘러싸고 변화하는 자연의 소리 등 전시의 주요한 맥락을 이루는 한국 근현대 역사, 정치, 문화와 인물, 장소와 의미의 사운드를 하나로 엮어냈다.



Fantasy Dream

Fantasy Dream, 2024, Ikea furniture, mixed media, dimensions variable.

이케아는 산업화 과정에서 필연적으로 나타나는 표준화, 효율성, 시스템과 같은 특성을 가진 대표적인 글로벌 브랜드이다. 전통 한옥 공간에서 이케아 가구가 만들어내는 전통과 현대의 충돌을 통해 우리가 가진 모더니티에 대한 환상을 드러낸다.



아카이브-윤경 이재형(1914-1992)

Archive-Lee Chaihyung (1914-1992), 2024, mixed media, dimensions variable.

윤경 선생이 살아온 역사적 시기와 우리가 지나온 시대, 사회, 역사를 되돌아보게 하는 아카이브 설치. 특정한 한 사람의 일대기를 직접적으로 조망하기보다는 우리 역사 언저리의 삶을 보는 방식으로 접근했다.



기록과 기억의 책장

Bookshelf of Records and Memories, 2024, wooden bookshelf, mixed media, 40×270×200cm.

작가가 수집해 온 한국사 자료들과 개인의 기록물들을 가져와 한지로 포장된 책장에 재구성한 아카이브 설치이다. 강력한 정치색을 띠지 않으면서, 개인적인 기억에 가까운 내용의 것들로 구성했다. 책장은 빨강과 파랑 빛이 더해져 완성되는 하나의 초현실적인 공간 설치작업이다. “동일한 양의 빨강과 파랑의 빛은 관람객이 보는 각도에 따라 균형을 이루기도 하고 교차하며 전복되기도 한다. 조건에 따라 다르게 보이는 빛의 변화는 과연 객관적인 진실이 존재하는지에 대한 질문”을 던지는 방식이 되도록 연출했다.



믹스드미디어 1-16

Mixed Media 1~16, 2024, mixed media, dimensions variable.

시대적 상징성을 지닌 재료와 물성을 사용한 조각 1-16.



메이드 인 코리아-짚신 *Made in Korea-Straw Shoes*, 2015, straw shoes, single-channel video, dimensions variable.

자본주의 소비 시스템의 대척점에서 작가가 직접 소비재를 만들며 노동과 생산의 과정 전체가 작품이 되는 경험을 담은 프로젝트인 〈메이드 인〉 시리즈의 한국편 연작 〈메이드 인 코리아〉중 한 편이다. 2013년부터 대만-설탕과 설탕 그릇&설탕 수저(2013), 태국-실크(2013), 캄보디아-쌀(2014), 중국-나무젓가락(2014), 미얀마-금(2014), 한국-짚신&가발(2015), 인도네시아-테이블&테이블보(2016), 베트남-고무&커피(2016), 라오스-접시(2017), 말레이시아-팜유(2017) 등을 진행해 왔다. 〈메이드 인 코리아-짚신〉은 전통을 관광산업화한 용인 민속촌에서 30년 동안 짚신 만들기를 생업으로 삼아온 배우로부터 기술을 배우고 상품을 완성하는 과정을 경험하며 그 과정을 다큐멘터리로 기록한 작품이다.



이야기하는 바위 *Talking Rock*, 2024, robotics, sound media, 30×25×60cm.

옛날 이야기를 하는 바위 형상의 로봇틱스 조각. 팬데믹을 겪으며 스스로 내재된 이치로 생명의 흐름과 순환이 이루어지는 자연에 대한 철학적 사유를 확장해 간 작가는, 특히 “인간보다 오래 살았고, 더 오랜 미래를 살게 될 시간”을 품은 돌과 같은 대상을 탐구하기 시작한다. 자연조차 프로덕트화 시키고 있는 오늘날의 물질화된 세상에 관해 이야기하며 작가는 상징적인 사물로 종종 돌을 사용해 왔다.

이야기하는 장독 *Talking Crock*, 2024, robotics, sound media, 20×20×20cm.

전래동화를 이야기 하는 옹기독 형상의 로봇틱스 조각. 멀지 않은 미래에 육체를 가진 AI가 일반화된다면 그로 인하여 우리 삶에 어떠한 변화가 일어날 지 질문하는 상징적인 작품이다.

