

# **NOH Sangho**

b. 1986, Seoul, Korea



NOH Sangho (b. 1986) is a natural born storyteller, sincere practitioner and bold experimenter. Browsing the Internet and social media daily, the artist diligently collects myriad images of the day to day. NOH reconstructs the fragments selected from an array of images onto carbon paper, which is a medium that represents him as an artist. The works, executed on carbon paper, reveal the artist's unique perspective on the flexibility of the "image" in the digital era, defined by a flood of images that travel and transform freely across platforms. Furthermore, in an attempt to expand the theme of his work to realizing the three-dimensionality of images, the artist introduces a series of works in which 2D planes and 3D moving images are intertwined organically. NOH, who considers the manner in which his works are presented and consumed to be an essential part of his practice, explores various bold and experimental ways of installation, such as largescale wall hangings and drawings on hangers—reminiscent of a clothing store.

NOH Sangho was born in Seoul, Korea, in 1986. He received his BFA in Printmaking at Hongik University in 2013, and MFA in Fine Arts at Seoul National University of Science & Technology in 2022. He has held solo exhibitions at various institutions such as ARARIO GALLERY SEOUL (Seoul, Korea, 2024), ARARIO GALLERY SHANGHAI (Shanghai, China, 2023), ARARIO MUSEUM in SPACE (Seoul, Korea, 2018), SongEun ArtCube (Seoul, Korea, 2017), and SeMA West Warehouse (Seoul, Korea, 2016), as well as group exhibitions held at Ilmin Museum of Art (Seoul, Korea, 2023; 2018), ARARIO GALLERY SEOUL (Seoul, Korea, 2023; 2021; 2016), Isetan The Space (Tokyo, Japan, 2022), ARARIO GALLERY CHEONAN (Cheonan, Korea, 2021), Atelier Hermès (Seoul, Korea, 2020), Daegu Art Museum (Daegu, Korea, 2019), SongEun ArtSpace (Seoul, Korea, 2018), Kumho Museum of Art (Seoul, Korea, 2017), National Museum of Modern and Contemporary Art (Gwacheon, Korea, 2017; 2014), and more. The artist gained attention for being selected in the National Museum of Modern and Contemporary Art's Young Exploration 2014. He was the artist-in-residence at the SeMA Nanji Residency (Seoul, Korea) in 2015, and also participated in an artist residency exchange program between Hungary and Korea (Budapest, Hungary) in 2016. He won the Lee Sang Wook Prize (Korean Contemporary Printmakers Association, Korea) in 2016. His works are collected by institutions such as the National Museum of Modern and Contemporary Art's Government Art Bank, Koo House Museum, ARARIO MUSEUM, and more.

노상호

b. 1986, 서울, 한국

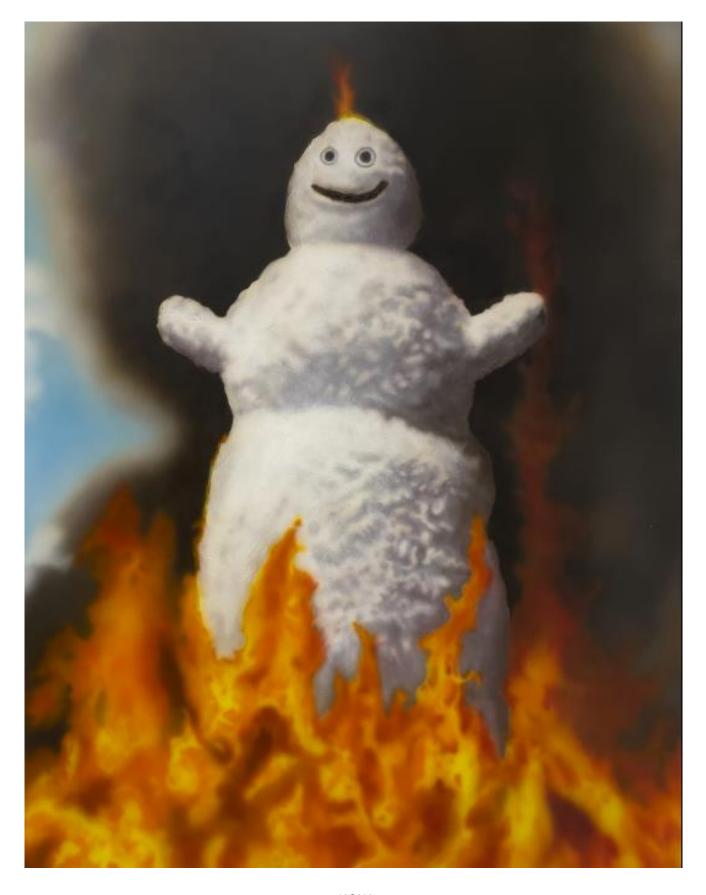


노상호(b. 1986)는 타고난 이야기꾼이자 성실한 실천가이며 대범한 실험가다. 작가는 날마다 소셜 미디어를 포함한 인터넷 상에서 이미지들을 수집한다. 그 이미지 조각들을 먹지를 이용해 베껴 그린 후, 특유의 상상력과 감각에 기반하여 새로운 화면 위에 재구성한다. 먹지는 작가로서의 노상호 자신을 대변하는 매개체이다. 먹지를 매개로 한 제작 방식은 이미지의 범람과 다양한 플랫폼으로의 자유로운 이동과 변환으로 정의되는 디지털 시대를 대하는 노상호 작가만의 유연한 이미지 철학을 정직하게 드러낸다. 더불어 이미지의 입체적 구현으로 주제를 확장해 2D 평면과 3D 입체 영상이 유기적으로 연결되는 작품 시리즈도 선보인다. 노상호는 제작된 이미지들이 설치되고 소비되는 방식까지 작품의 일부로 여긴다. 그런 까닭에 걸개그림처럼 천장에서 부터 드리워진 거대한 작품을 선보이거나 의류매장에서 옷을 선보이는 방식으로 드로잉을 옷걸이에 걸어서 제시하는 방식 등 그의 설치 방식은 언제나 실험적이며 대범하다.

노상호는 1986년 서울에서 태어났다. 2013년 홍익대학교 판화과 학부 졸업 후 2022년 서울과학기술대학교일반대학원 조형예술과에서 석사를 취득했다. 아라리오갤러리 서울(서울, 한국, 2024), 아라리오갤러리 상하이(상하이, 중국, 2023), 아라리오뮤지엄 인 스페이스(서울, 한국, 2018), 송은 아트큐브(서울, 한국, 2017), 서울시립미술관 웨스트웨어하우스(서울, 한국, 2016) 등에서 개인전을 개최했다. 일민미술관 (서울, 한국, 2023; 2018), 아라리오갤러리 서울(서울, 한국, 2023; 2021; 2016), 이세탄 더 스페이스(도쿄, 일본, 2022), 아라리오갤러리 천안(천안, 한국, 2021), 아뜰리에 에르메스(서울, 한국, 2020), 대구미술관(대구, 한국, 2019, 송은(서울, 한국, 2018), 금호미술관(서울, 한국, 2017), 국립현대미술관(과천, 한국, 2017; 2014) 등의 기관이 연 단체전에참여했으며, 국립현대미술관의《젊은 모색 2014》에 선정되어 주목 받았다. 2015년 난지미술창작스튜디오(서울, 한국)에 입주해 작업했고 2016년 헝가리-한국 작가 교류 레지던시 프로젝트(부다페스트, 헝가리)에 참여했다. 2016년 한국현대판화가협회 이상욱상을 수상했다. 국립현대미술관 정부미술은행, 구하우스미술관, 아라리오뮤지엄 외 다수의 기관이 그의 작품을 소장하고 있다.



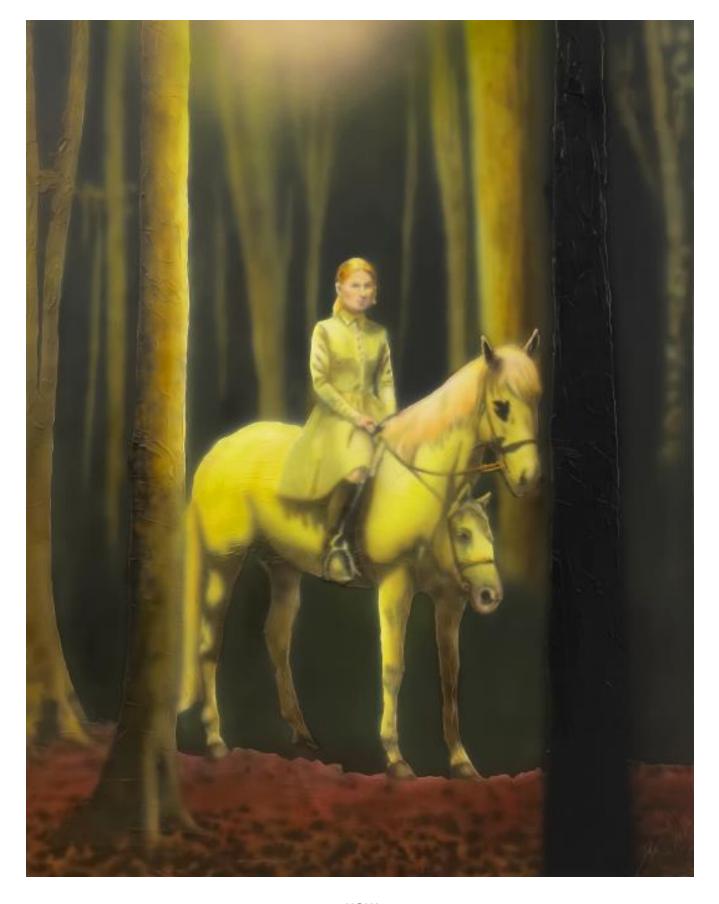
HOLY 2024 Acrylic on canvas 300 x 300 cm



HOLY 2024 Acrylic on canvas 116.8 x 91 cm



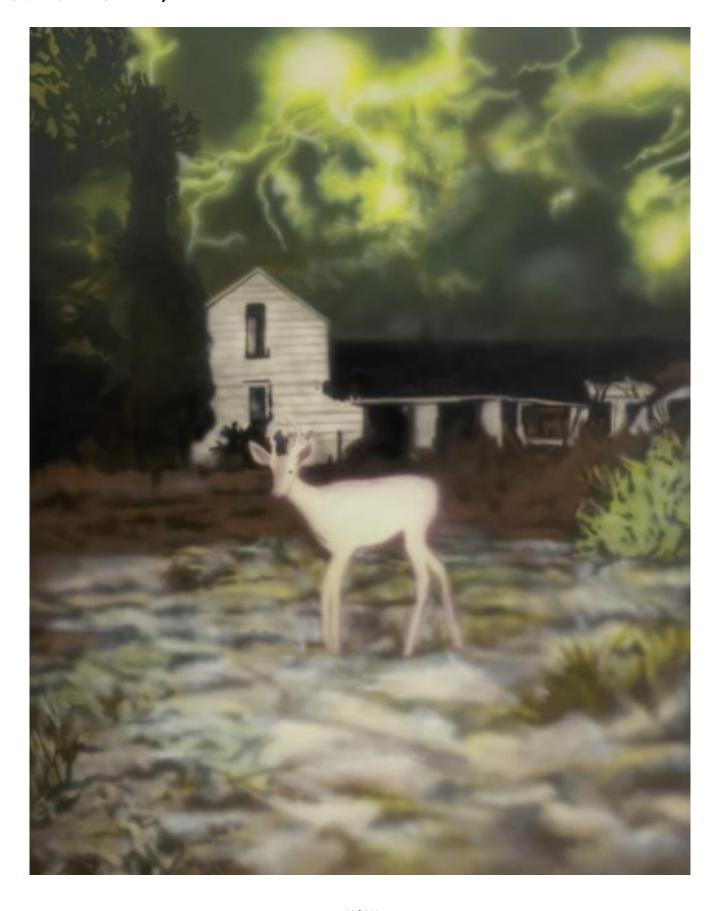
HOLY 2024 Acrylic on canvas 116.8 x 91 cm



HOLY 2024 Acrylic on canvas 116.8 x 91 cm



HOLY 2024 Acrylic on canvas 91 x 116.8 cm



HOLY 2024 Acrylic on canvas 116.8 x 91 cm



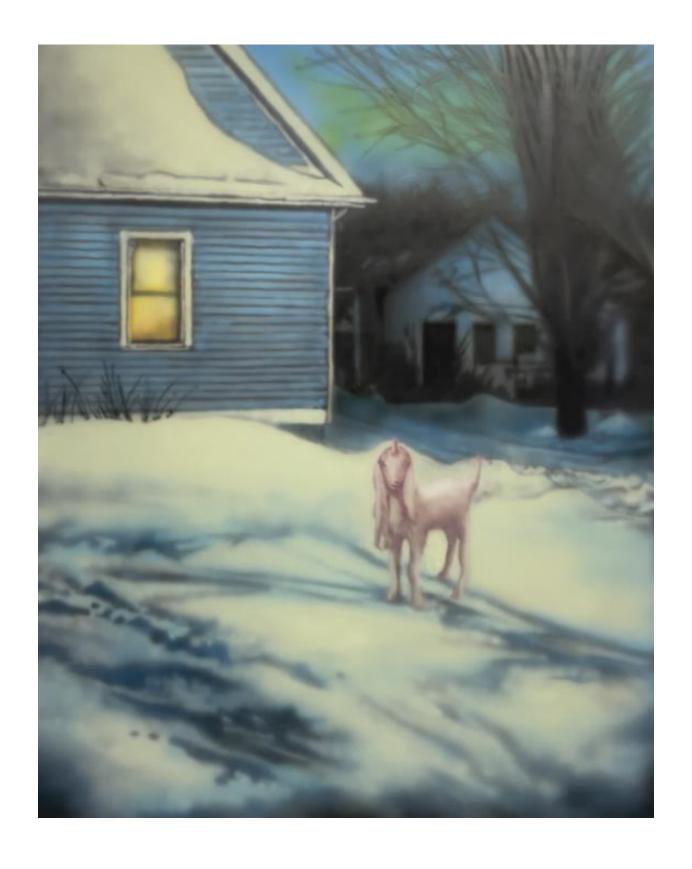
HOLY 2024 Acrylic on canvas 116.8 x 91 cm



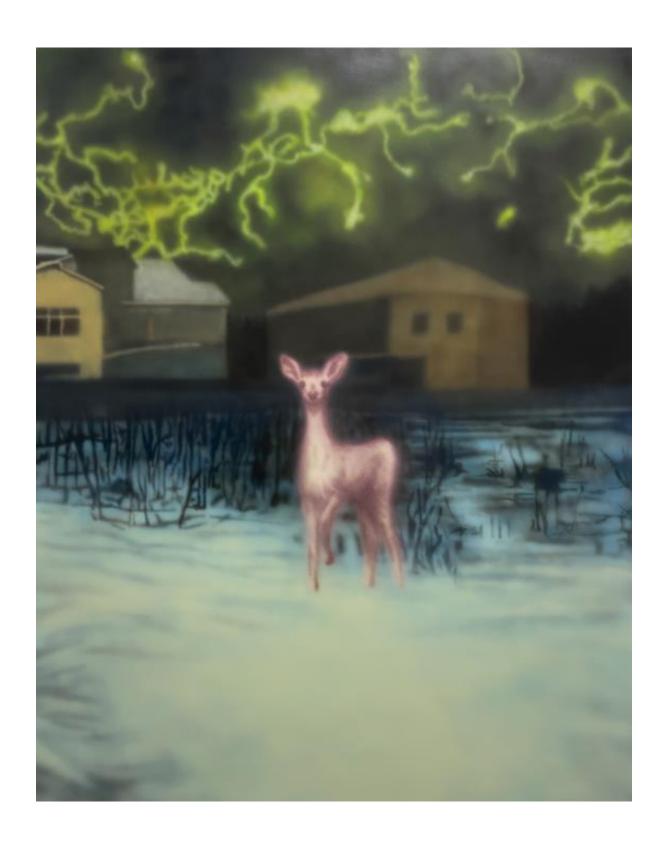
HOLY 2024 Acrylic on canvas 116.8 x 91 cm



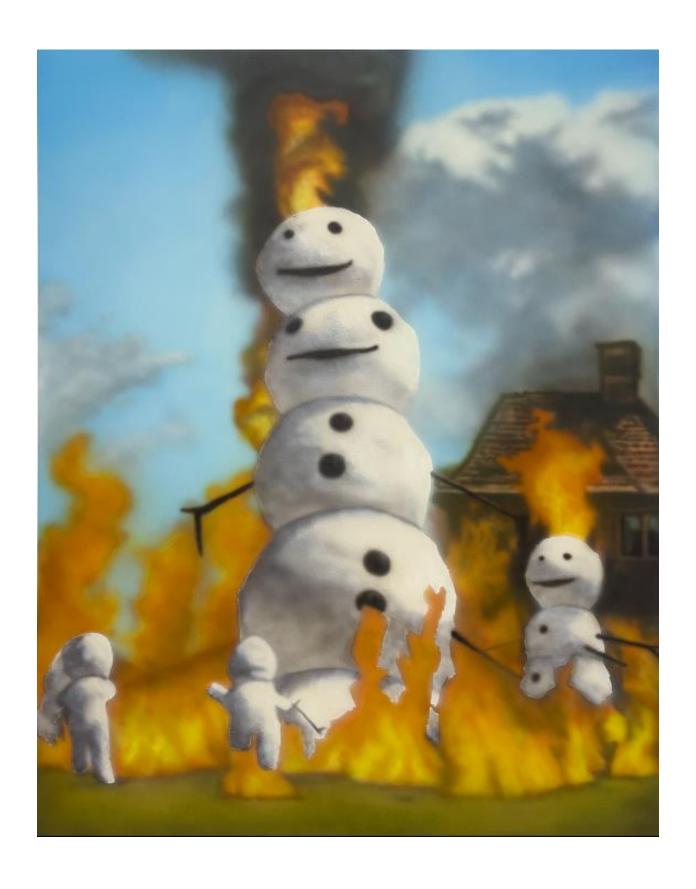
HOLY 2024 Acrylic on canvas 90.9 x 72.7 cm



HOLY 2024 Acrylic on canvas 90.9 x 72.7 cm



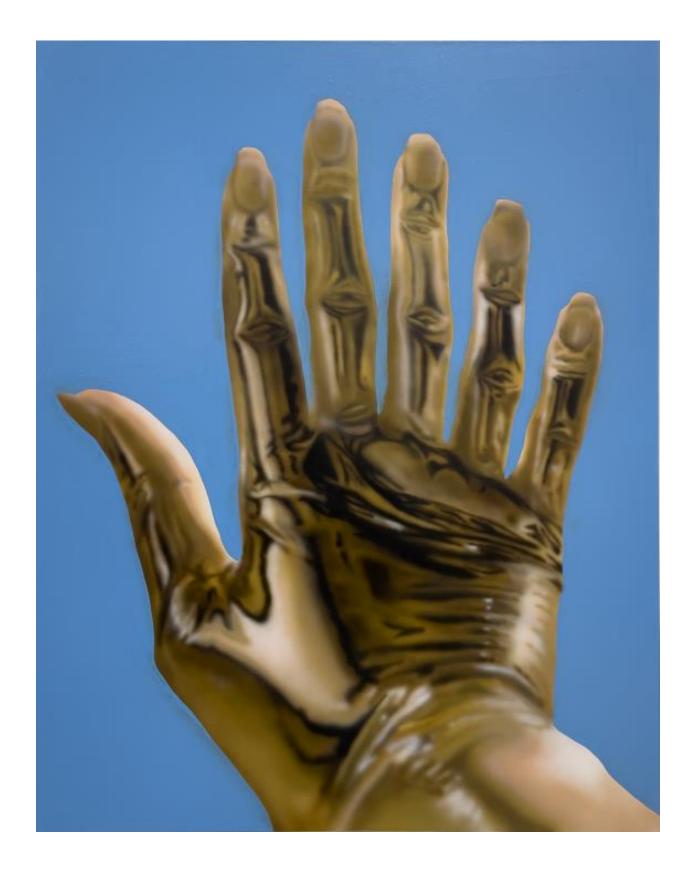
HOLY 2024 Acrylic on canvas 90.9 x 72.7 cm



HOLY 2024 Acrylic on canvas 90.9 x 72.7 cm



HOLY 2024 Acrylic on canvas 90.9 x 72.7 cm



HOLY 2024 Acrylic on canvas 90.9 x 72.7 cm



HOLY 2024 Acrylic on canvas 91 x 116.8 cm



HOLY 2024 Acrylic on canvas 233.6 x 91 cm



HOLY 2024 Acrylic on canvas 233.6 x 91 cm



HOLY 2024 Acrylic on canvas 233.6 x 91 cm



HOLY 2024 Watercolor on canvas 42 x 29.7 cm



HOLY 2024 Watercolor on canvas 29.7 x 42 cm



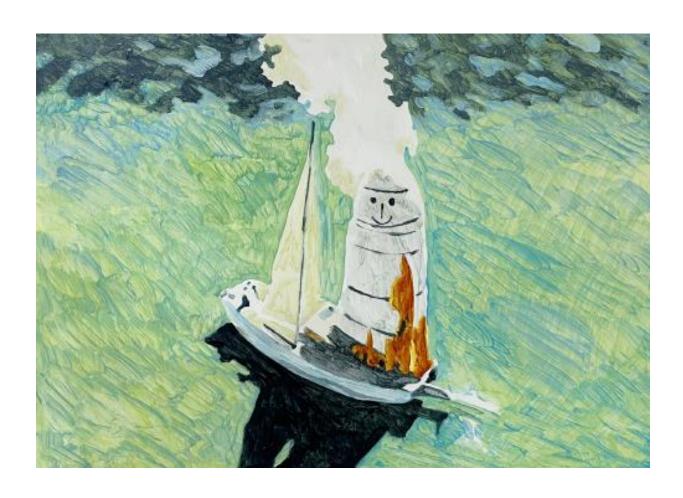
HOLY 2024 Watercolor on canvas 29.7 x 42 cm



HOLY 2024 Watercolor on canvas 29.7 x 42 cm



HOLY 2024 Oil on canvas 29.7 x 42 cm



HOLY 2024 Oil on canvas 29.7 x 42 cm



THE GREAT CHAPBOOK 3

2024 Oil on canvas 90.9 x 72.7 cm







### THE GREAT CHAPBOOK 4 – HOLY

2023 Acrylic on canvas 130.3 x 193.3 cm

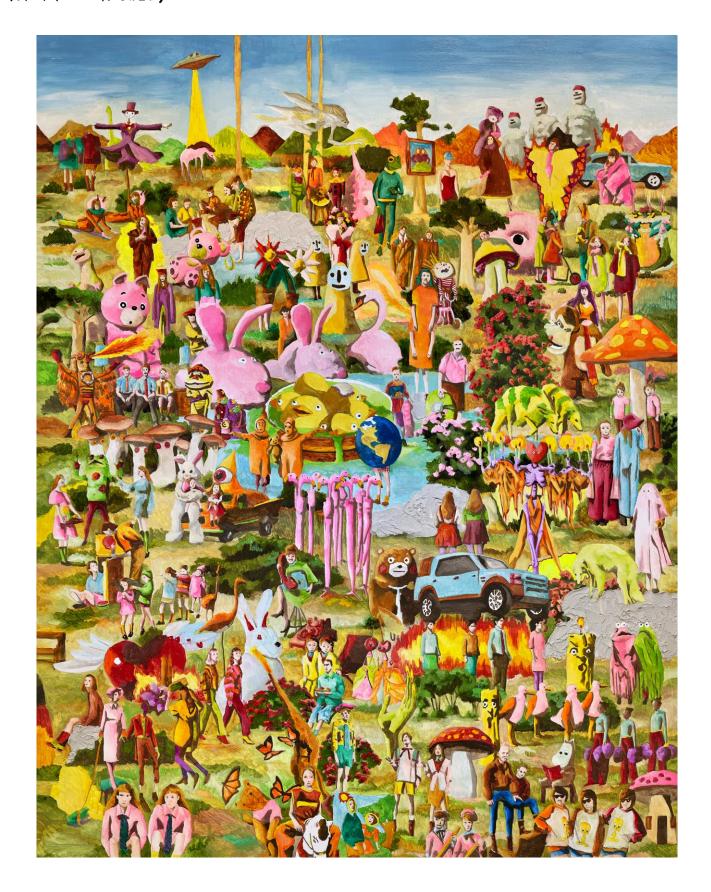


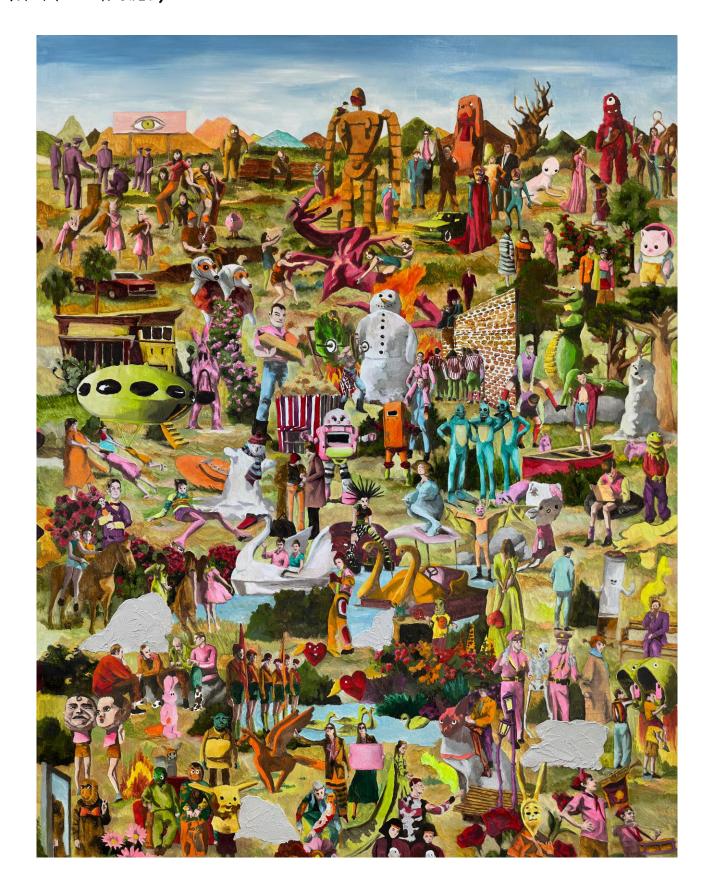
### THE GREAT CHAPBOOK 4 – HOLY

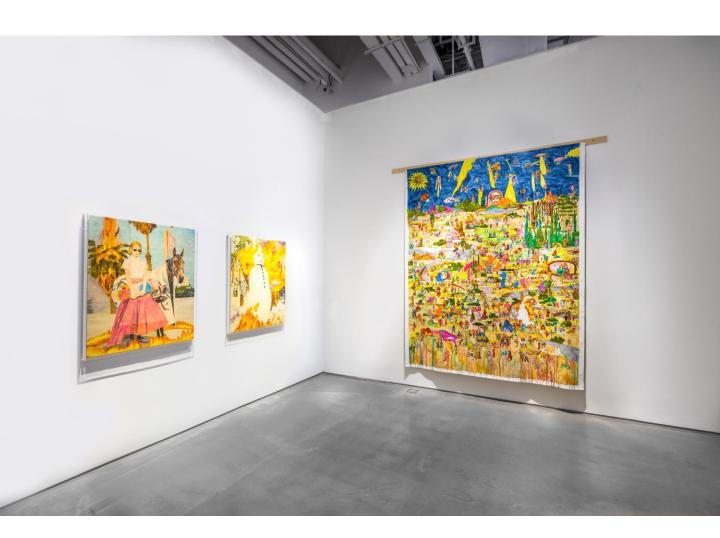
2023 Acrylic on canvas 150 x 150 cm



THE GREAT CHAPBOOK 4 – HOLY
2023
Acrylic on canvas
117 x 91 cm





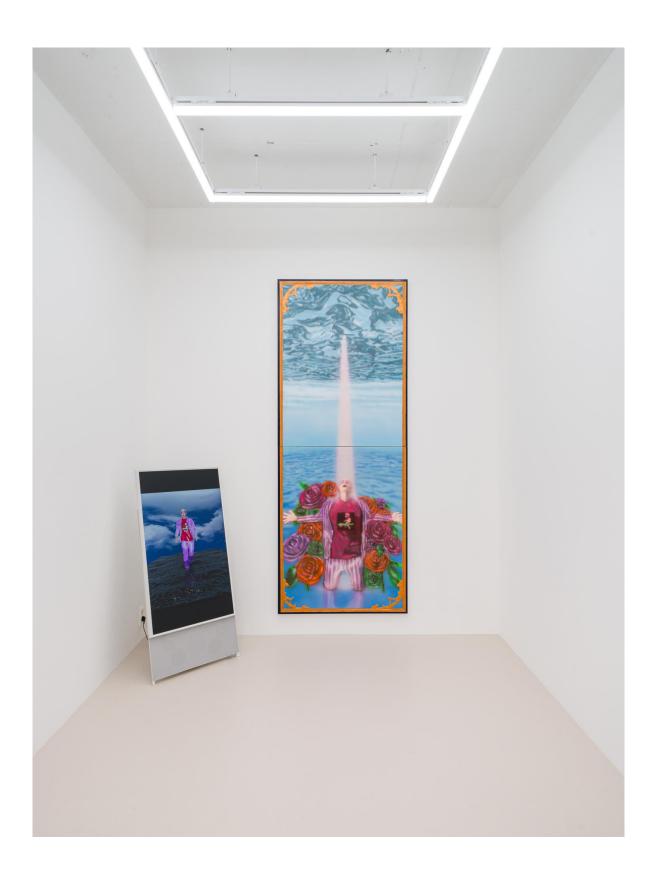






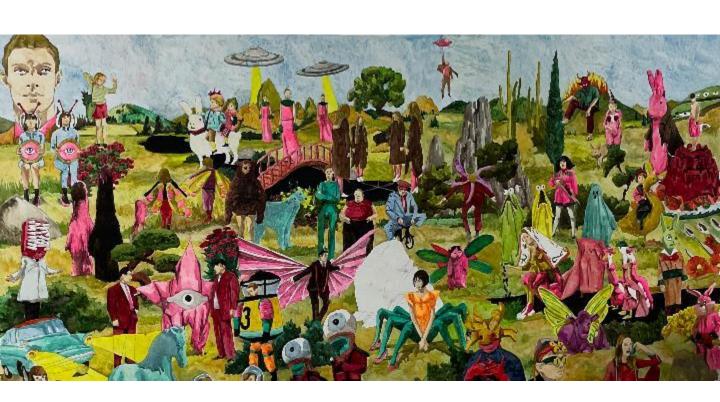


Still Life - How Can I Not Believe in God 2023 Acrylic on canvas 234 x 91 cm (117 x 91cm x 2)



Installation view of *Humanism Reimagined: Exploring a New Frontier*, WWNN, Seoul, Korea, 2023

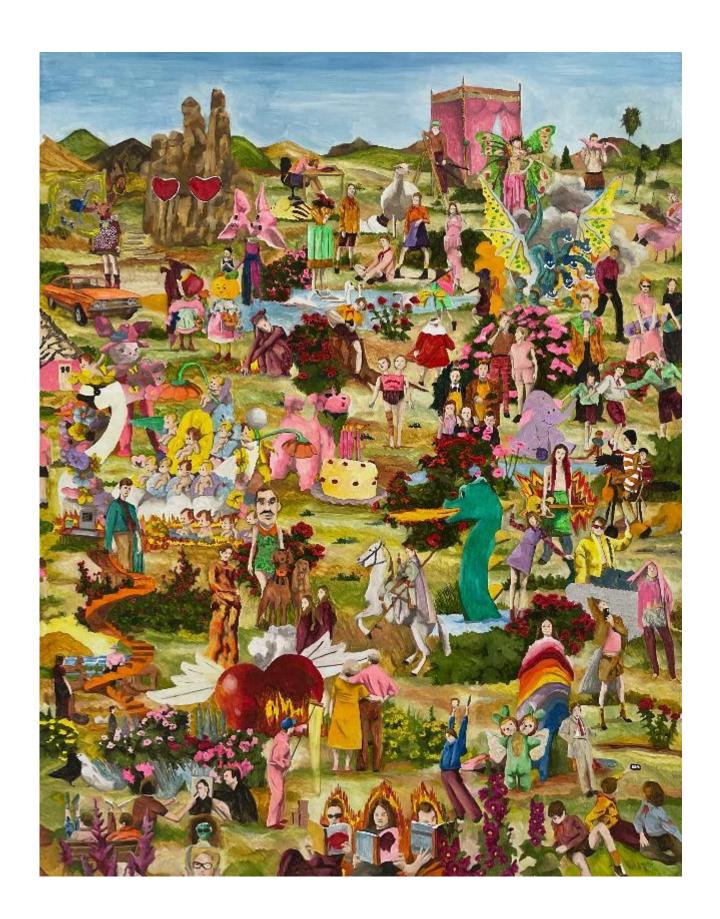




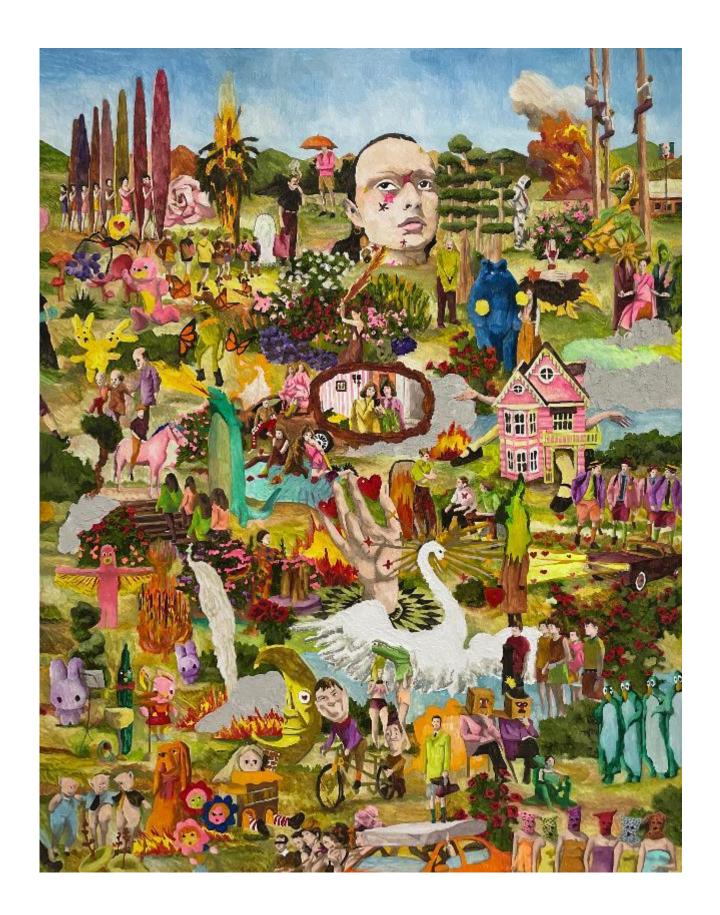
2023 Oil on canvas 48 x 100 cm



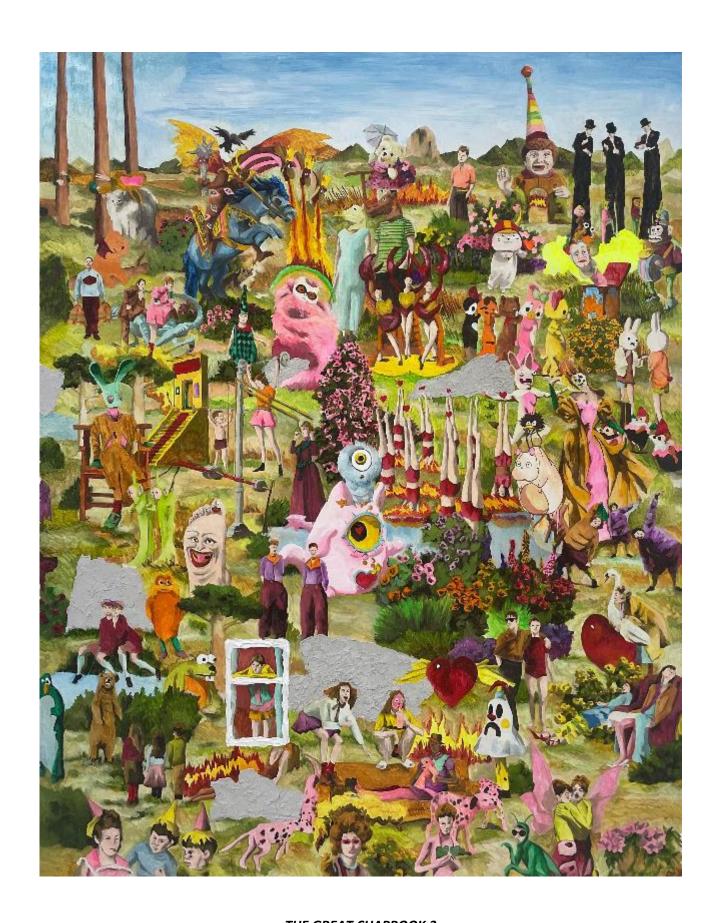
2023 Oil on canvas 48 x 100 cm



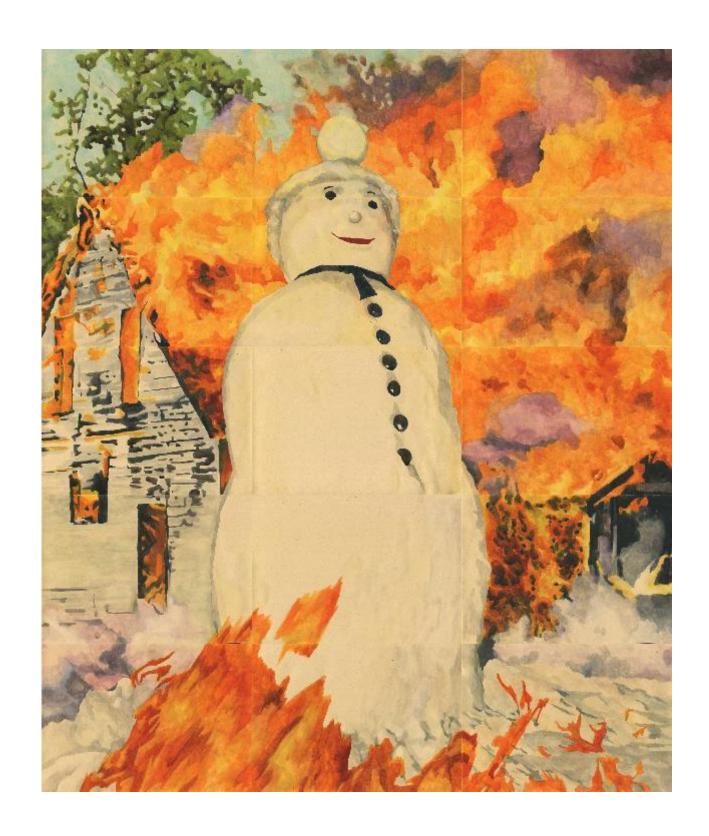
2023 Oil on canvas 116.8 x 91 cm



2023 Oil on canvas 116.8 x 91 cm



2023 Oil on canvas 116.8 x 91 cm



THE GREAT CHAPBOOK 4 - HOLY 2023

Watercolor on paper 105 x 87 cm



THE GREAT CHAPBOOK 4 - HOLY
2023
Waterseler on paper

Watercolor on paper 105 x 87 cm





THE GREAT CHAPBOOK 4 - HOLY
2023
Acrylic on canvas
300 x 300 cm



THE GREAT CHAPBOOK 4 - HOLY
2023
Acrylic on canvas
300 x 300 cm







# THE GREAT CHAPBOOK 4 - HOLY

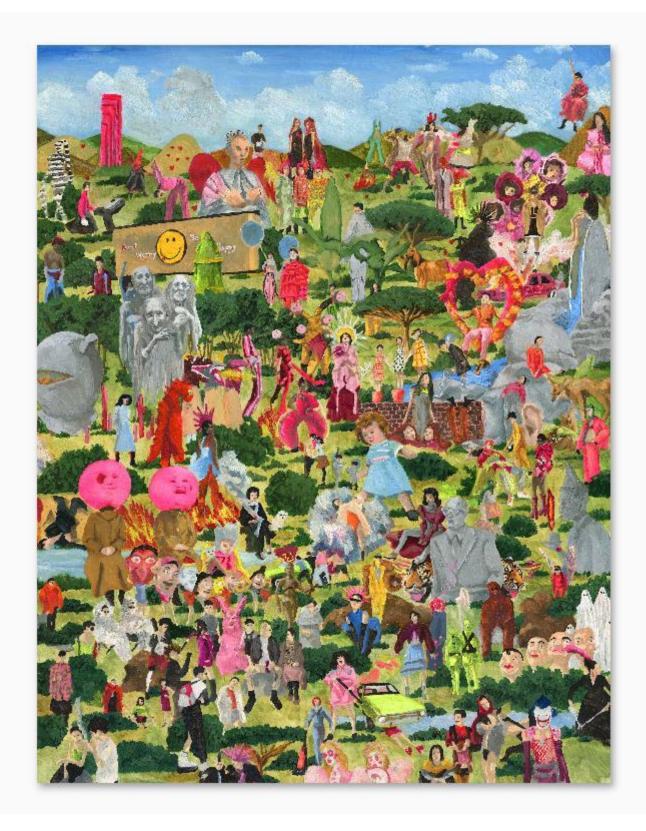
2023 3D Print 45 x 30 x 40(h) cm



THE GREAT CHAPBOOK 4 - HOLY 2023 Acrylic on canvas 117 x 91 cm



THE GREAT CHAPBOOK 4 - HOLY
2023
Watercolor on paper
60.6 x 60.6 cm



2022 Oil on canvas 116 x 91 cm

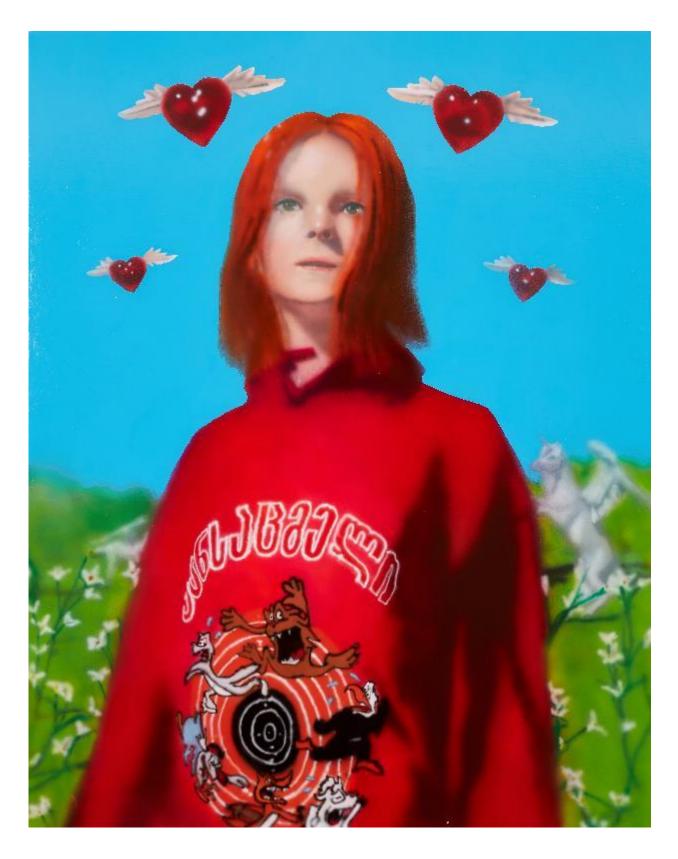


2022 Oil on canvas 90 x 72 cm

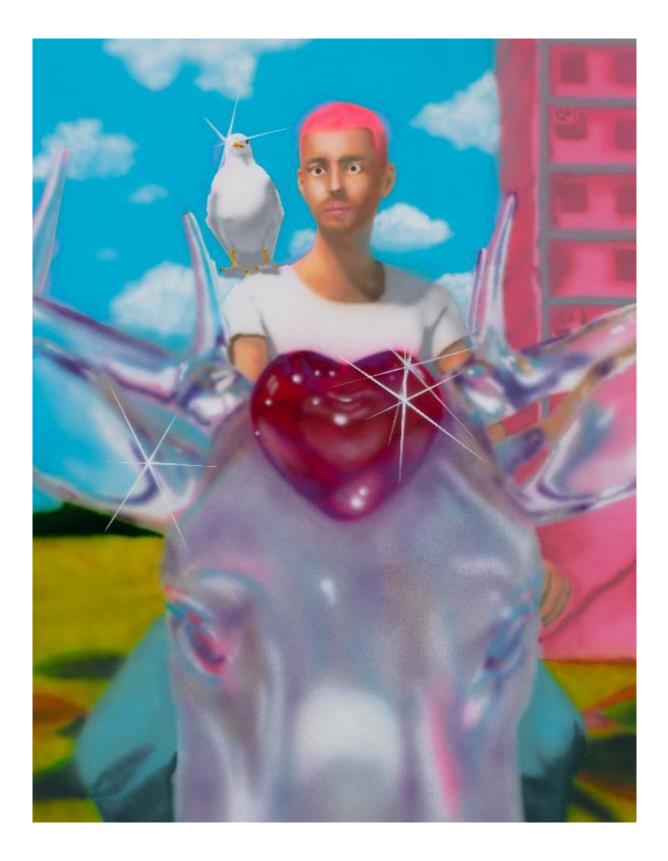


There are Only Two Ways to Get Out of Here

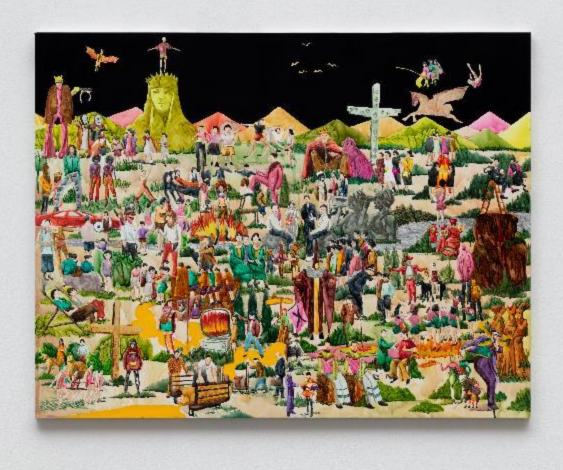
2021 Watercolor on paper 180 x 126 cm



The Great Chapbook 4 - Holy 2021 Acrylic on canvas 116.8 x 91 cm



The Great Chapbook 4 - Lola 2021 Acrylic on canvas 116.8 x 91 cm



The Great Chapbook 2021 Watercolor on canvas 91 x 116 cm







The Great Chapbook III - Osoi

2021 Oil on canvas 120 x 50 cm



The Great Chapbook II 2019 oil on canvas 90 x 72 cm



**P86**2019
watercolor on carbon transfer drawing
21 x 29 cm



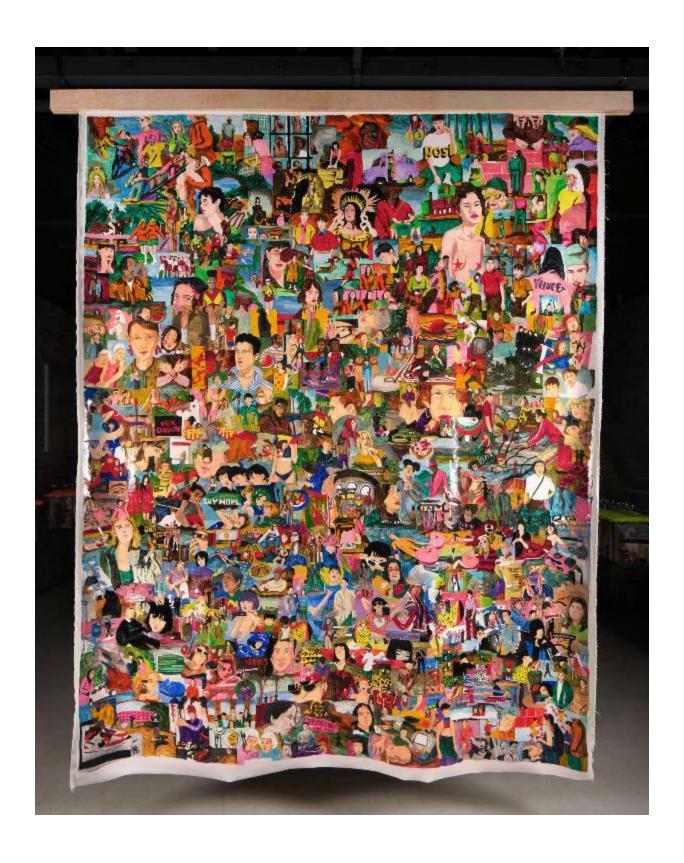


## THE GREAT CHAPBOOK 3 - Elsewhere

2020 Oil on canvas 162.2 x 130.3 cm

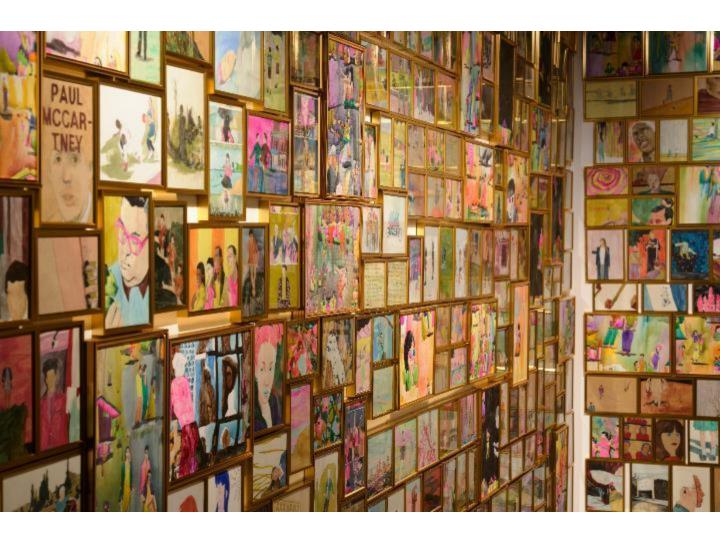






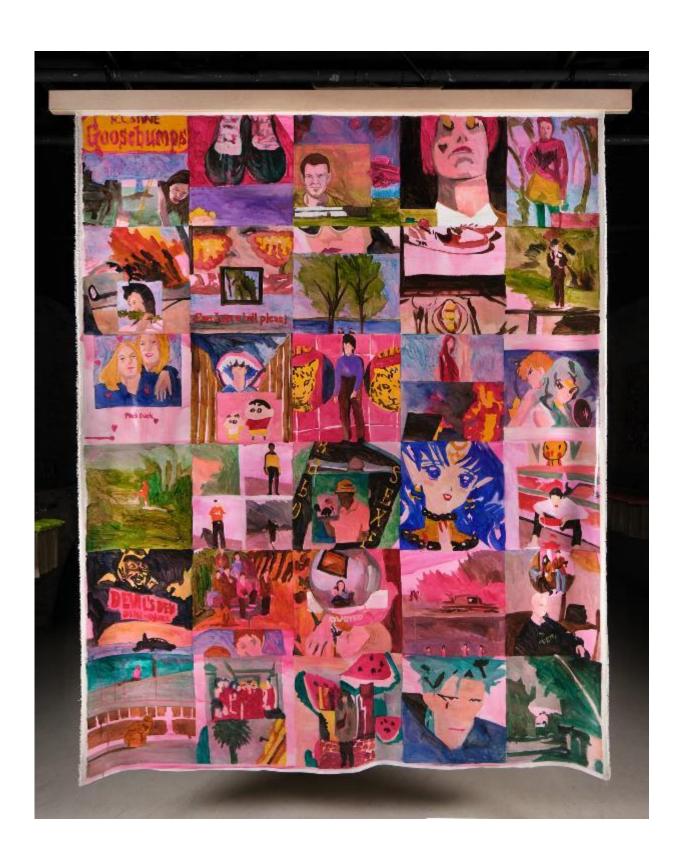
The Great Chapbook II
2018
water-soluble oil on canvas
270 x 220 cm







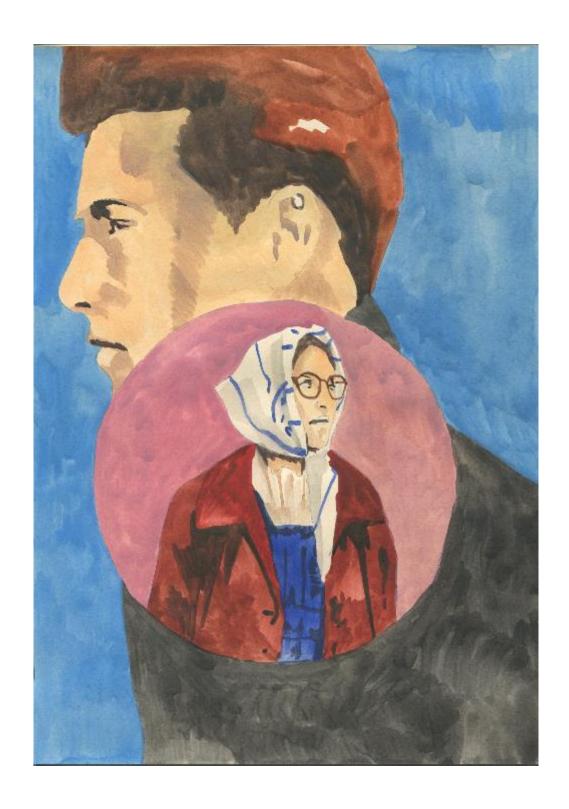




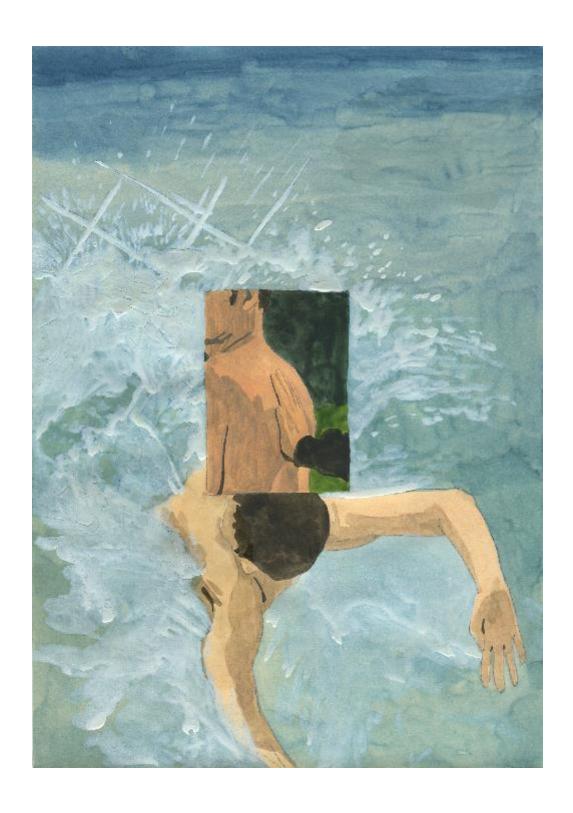
The Great Chapbook II
2018
water-soluble oil on canvas
270 x 220 cm







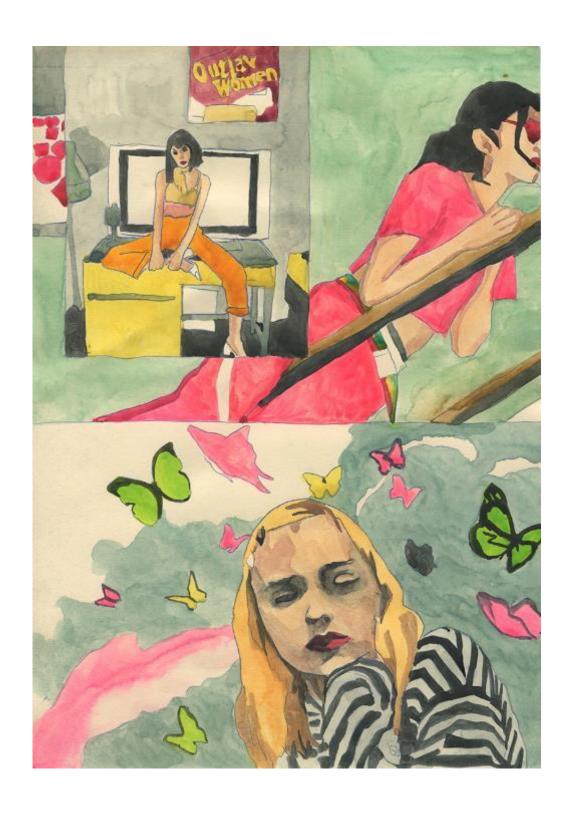
N48
2018
watercolor on carbon transfer drawing
29 x 21 cm



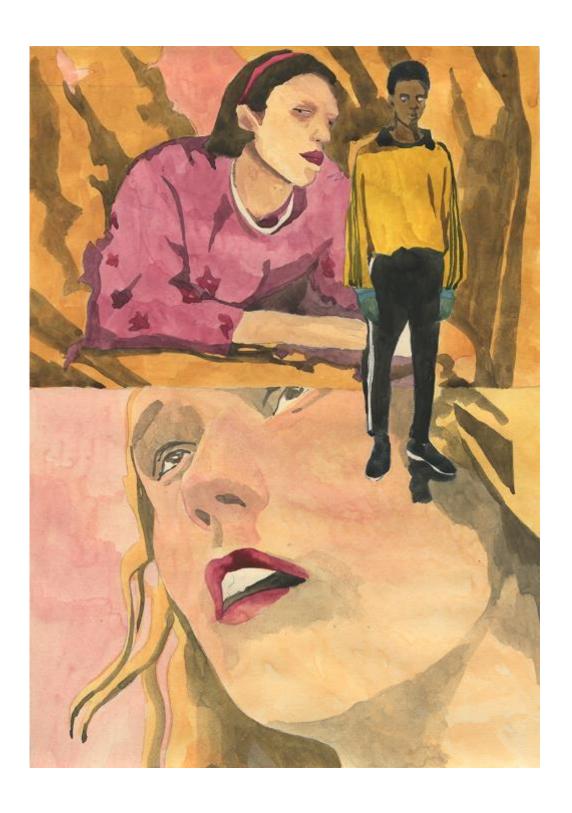
N74
2018
watercolor on carbon transfer drawing
29 x 21 cm



N75
2018
watercolor on carbon transfer drawing
29 x 21 cm



**054**2018
watercolor on carbon transfer drawing
29 x 21 cm



**056**2018
watercolor on carbon transfer drawing
29 x 21 cm



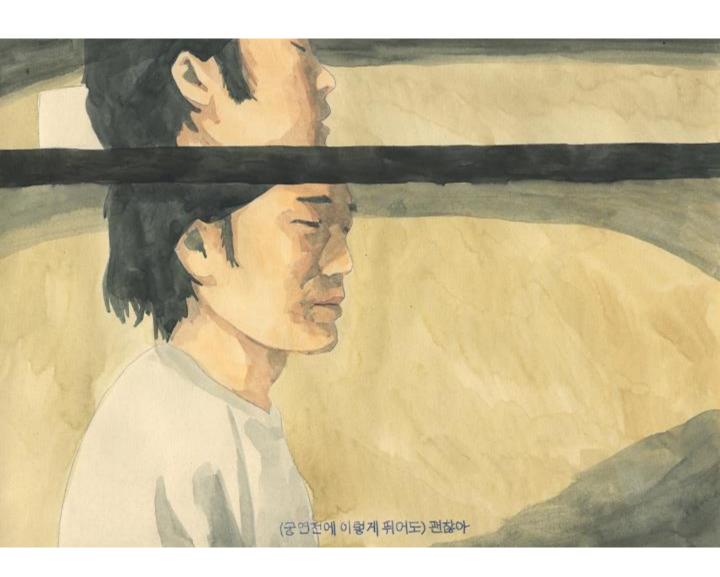
059 2018 watercolor on carbon transfer drawing 29 x 21 cm



**083**2018
watercolor on carbon transfer drawing
21 x 29 cm



P13
2018
watercolor on carbon transfer drawing
29 x 21 cm



**P69**2018
watercolor on carbon transfer drawing
21 x 29 cm



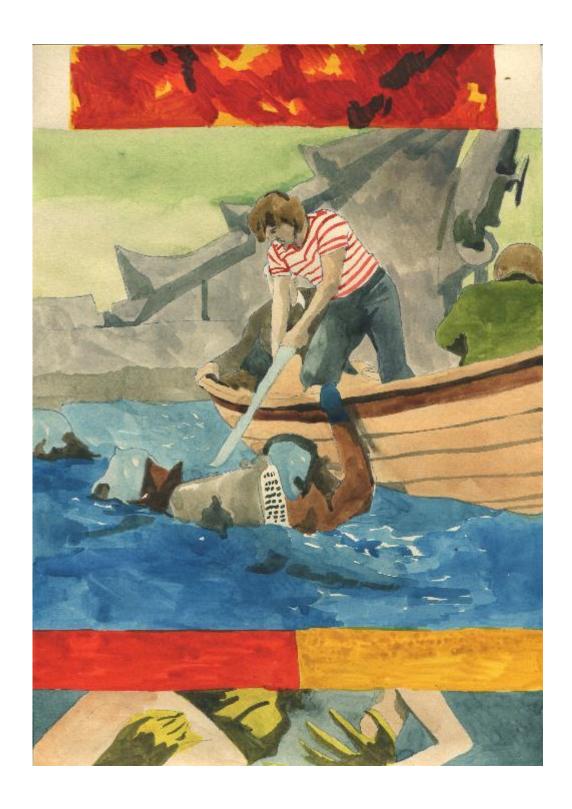
L27 2018 watercolor on carbon transfer drawing 29 x 21 cm



M85
2018
watercolor on carbon transfer drawing
21 x 29 cm



N18
2018
watercolor on carbon transfer drawing
21 x 29 cm



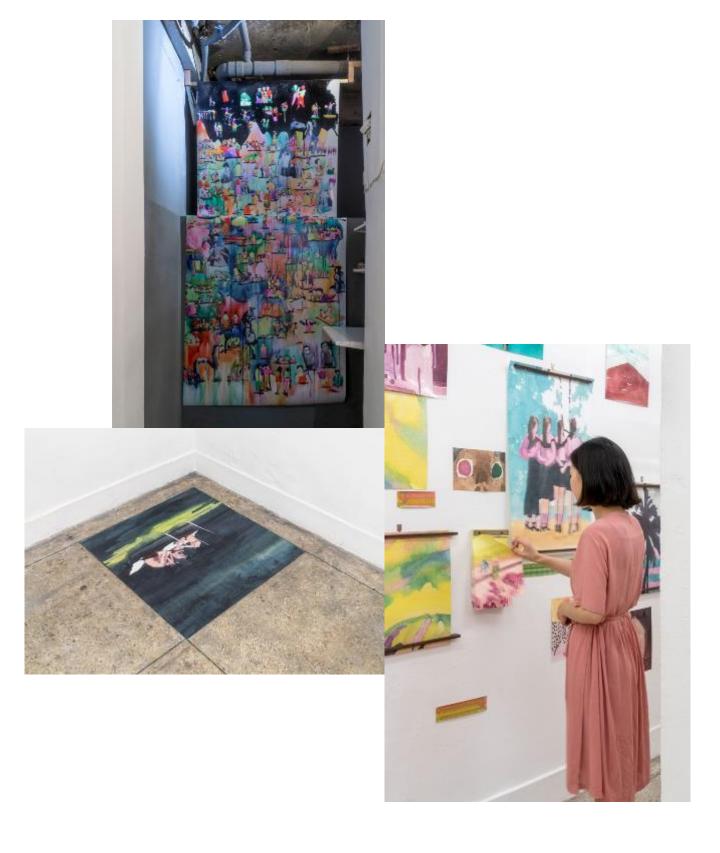
N89
2018
watercolor on carbon transfer drawing
29 x 21 cm

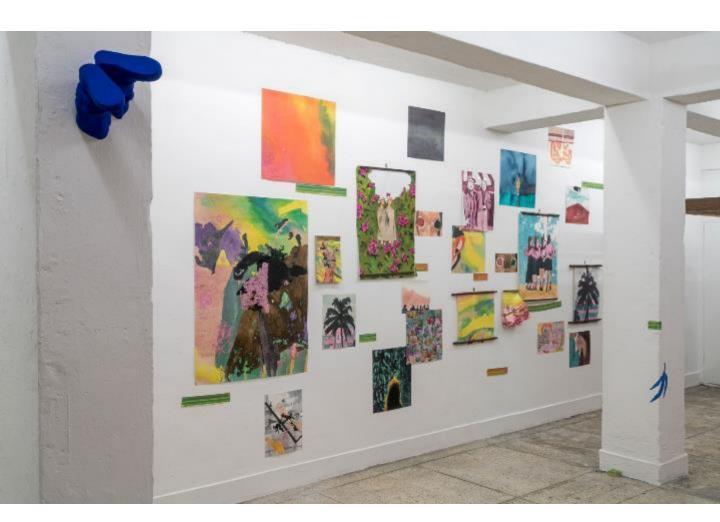


N44
2018
watercolor on carbon transfer drawing
21 x 29x cm









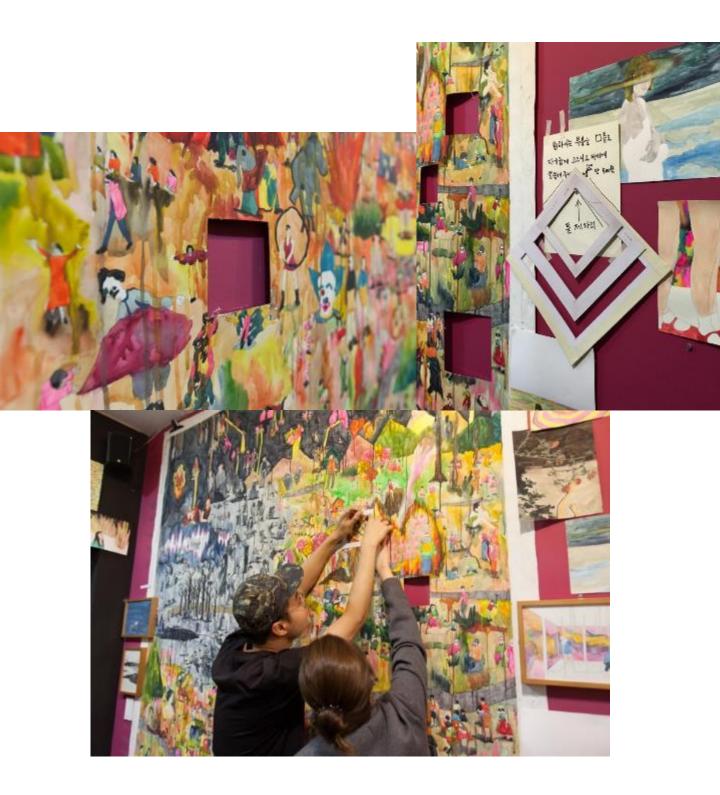








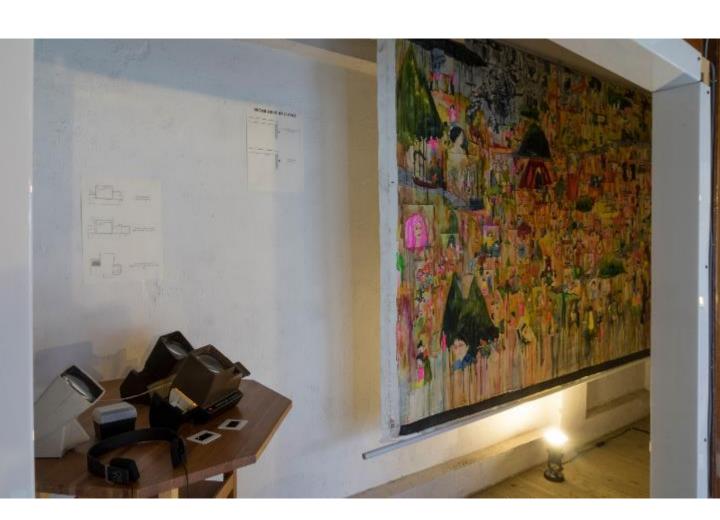




Installation view of *Goods 2015*, Sejong Center, Seoul, Korea, 2015







































Installation view of now, ongoing, Amado Art Space, Seoul, Korea, 2014









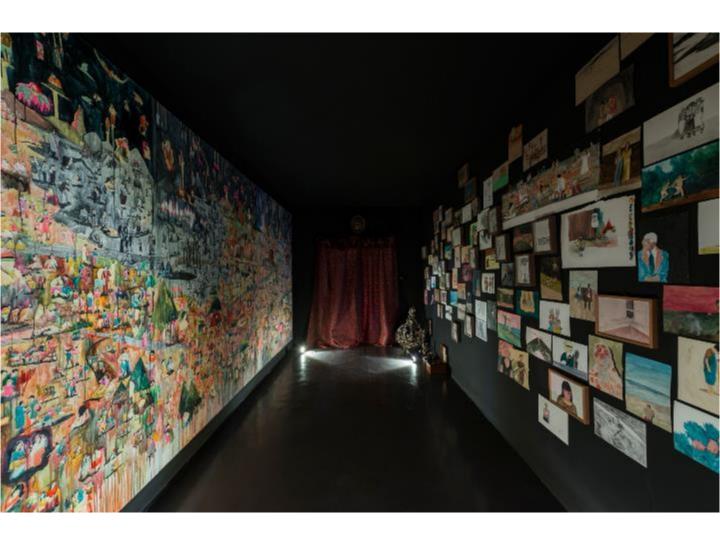


Installation view of THE GREAT CHAPBOOK, west warehouse, Seoul, Korea, 2016









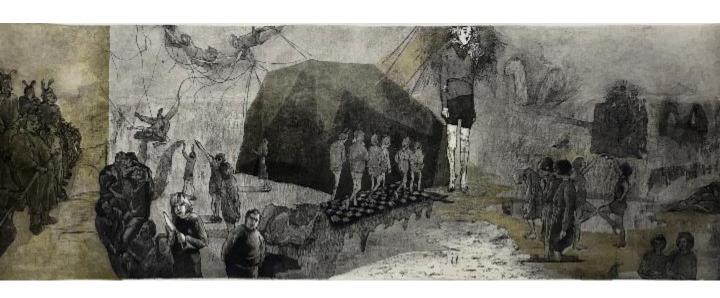
Installation view of *Young Korean Artists 2014*, National Museum of Modern and Contemporary Art, Gwacheon, Korea, 2014



Installation view of *Young Korean Artists 2014*, National Museum of Modern and Contemporary Art, Gwacheon, Korea, 2014



Installation view of *Young Korean Artists 2014*, National Museum of Modern and Contemporary Art, Gwacheon, Korea, 2014



Kingdom 2012 Etching, aquatint 37.5 x 105 cm







# **NOH Sangho**

Born in 1986, Seoul, Korea Lives and works in Seoul, Korea

### **Education**

2022 MFA Fine Arts, Seoul National University of Science & Technology, Seoul, Korea

2013 BFA Printmaking, Hongik University, Seoul, Korea

## **Selected Solo Exhibitions**

2024	HOLY, ARARIO GALLERY SEOUL, Seoul, Korea
2023	THE GREAT CHAPBOOK, ARARIO GALLERY SHANGHAI, Shanghai, China
2018	THE GREAT CHAPBOOK II, ARARIO MUSEUM in SPACE, Seoul, Korea
2017	Magic Wand, Songeun ArtCube, Seoul, Korea
2016	THE GREAT CHAPBOOK, West Warehouse, Seoul, Korea
	Daily Fiction – Tracing, Studio Concrete, Seoul, Korea
2015	Quadruplets, Kigoja, Seoul, Korea
2012	Freehome Project X Nemonan, Freehome, Seoul, Korea

## **Selected Group Exhibitions**

2023	Humanism Reimagined, WWNN, Seoul, Korea
	Godzilla the Art by Parco, Gallery X by Parco, Tokyo, Japan
	Hysteria: Contemporary Realism Painting, Ilmin Museum of Art, Seoul, Korea
	Romantic Irony, ARARIO GALLERY SEOUL, Seoul, Korea
2022	Yeosu International Art Festival, Yeosu Expo Convention Center, Yeosu, Korea
	Shining, Lotte Department Store, Dongtan, Korea
	VOICE: Nero 10th Anniversary, Isetan the Space, Tokyo, Japan
2021	Forêt, ARARIO GALLERY SEOUL, Seoul, Korea
	The 13th Hesitation, ARARIO GALLERY CHEONAN, Cheonan, Korea
	Post Archive Faction (PAF): Final Cut, ARARIO GALLERY SEOUL, Seoul, Korea
2020	Elsewhere, Atelier Hermès, Seoul, Korea
	П-MMXX 2020, Hall1, Seoul, Korea
2019	POP/Corn, Daegu Museum of Art, Daegu, Korea
	To the Moon with Snoopy, Lotte Museum, Seoul, Korea
	2019 PACK: Adventure! Double Cross, Post Territory Ujeongguk, Seoul, Korea
2018	Summer Love, Songeun Art Space, Seoul, Korea
	Flip Book: The Revolutionary Animations of 21st Century, Ilmin Museum of Art, Seoul, Korea
2017	B-Cut Drawing, Kumho Museum, Seoul, Korea
	Layer and Spaces, National Museum of Modern and Contemporary Art, Gwacheon, Korea
	The 5 <sup>th</sup> Amado Annualnale, Amado Art Space, Seoul, Korea
2016	Intuitive Landscape, ARARIO GALLERY SEOUL, Seoul, Korea
	A Gap of Episodes, Project Space Sarubia, Seoul, Korea
	Concept: Zero, Korea Cultural Center, Budapest, Hungary
	SeMA Nanji 9th Review: Experiment & Expression, Seoul Museum of Art (Buk-Seoul), Seoul, Korea
2015	/documents, Audio Visual Pavilion, Seoul, Korea

Evolved Museum: the Former Belgian Consulate, Seoul Museum of Art (Nam-Seoul), Seoul, Korea

Goods 2015, Sejong Center, Seoul, Korea

Today's Salon 2015, Common Center, Seoul, Korea Short Story Long, Space Willing N Dealing, Seoul, Korea

Nanji Art Show V: The Sealed Room Incident of Nanjido, SeMA Nanji Residency, Seoul, Korea

2014 Young Korean Artists 2014, National Museum of Modern and Contemporary Art, Gwacheon, Korea

The 2<sup>nd</sup> Amado Annualnale, Amado Art Space, Seoul, Korea

House of Dispersed Layers, Garage, Seoul, Korea

2013 Marchen Cart Project, SFAC Seoul Art Space Seogyo, Seoul, Korea

Zero Sign, Hongik Museum Art, Seoul, Korea

#### **Residencies**

2016 Hungary-Korea Cultural Center Residency, Budapest, Hungary

2015 The 9<sup>th</sup> SeMA Nanji Residency, Seoul, Korea

### <u>Awards</u>

2016 Lee Sang Wook Prize, Korean Contemporary Printmakers Association, Korea

### **Selected Collections**

Government Art Bank, National Museum of Modern and Contemporary Art, Korea

Koo House Museum, Korea

ARARIO MUSEUM, Korea

## 노상호

1986년 서울 출생

서울에서 거주하며 작업

### 학력

2022 서울과학기술대학교 일반대학원 조형예술과 졸업

2013 홍익대학교 미술대학 판화과 졸업

### 주요 개인전

2024 홀리, 아라리오갤러리 서울, 서울, 한국

2023 더 그레이트 챕북, 아라리오갤러리 상하이, 상하이, 중국

2018 더 그레이트 챕북 II, 아라리오 뮤지엄 인 스페이스, 서울, 한국

2017 매직 완드, 송은아트큐브, 서울, 한국

2016 더 그레이트 챕북, 웨스트웨어하우스, 서울, 한국

데일리 픽션 – 트레이싱, 스튜디오 콘크리트, 서울, 한국

2015 네쌍둥이, 기고자, 서울, 한국

2012 프리홈 프로젝트 X 네모난, 프리홈, 서울, 한국

## 주요 단체전

2023 휴머니즘 리이매진드, WWNN, 서울, 한국

고질라 디 아트 바이 파르코, 갤러리 엑스 바이 파르코, 도쿄, 일본

히스테리아: 동시대 리얼리즘 회화, 일민미술관, 서울, 한국

낭만적 아이러니, 아라리오갤러리 서울, 서울, 한국

2022 여수국제미술제: 푸른 구슬의 여정, 여수엑스포컨벤션센터, 여수, 한국

빛나는, 롯데백화점, 동탄, 한국

보이스: 네로 10주년, 이세탄 더 스페이스, 도쿄, 일본

2021 숲, 아라리오갤러리 서울, 서울, 한국

13번째 망설임, 아라리오갤러리 천안, 천안, 한국

포스트 아카이브 팩션(파프): 파이널 컷, 아라리오갤러리 서울, 서울, 한국

2020 다른 곳, 아뜰리에 에르메스, 서울, 한국

Ⅱ-MMXX 2020, 홀1, 서울, 한국

2019 팝/콘, 대구미술관, 대구, 한국

달로 간 스누피, 롯데뮤지엄, 서울, 한국

2019 팩: 모험! 더블 크로스, 탈영역우정국, 서울, 한국

2018 썸머 러브, 송은아트스페이스, 서울, 한국

플립북: 21세기 애니메이션의 혁명, 일민미술관, 서울, 한국

2017 B컷 드로잉, 금호미술관, 서울, 한국

층과 사이, 국립현대미술관, 과천, 한국

제5회 아마도애뉴얼날레\_목하진행중, 아마도예술공간, 서울, 한국

2016 직관의 풍경, 아라리오갤러리 서울, 서울, 한국

서사의 간극, 프로젝트 스페이스 사루비아다방, 서울, 한국 콘셉트: 제로, 주헝가리한국문화원, 부다페스트, 헝가리

구사구용(九思九容) - 난지 9기 리뷰전, 서울시립 북서울미술관, 서울, 한국

2015 /도큐먼츠, 시청각, 서울, 한국

미술관이 된 구(舊) 벨기에영사관, 서울시립 남서울미술관, 서울, 한국

굿-즈 2015, 세종문화회관, 서울, 한국 오늘의 살롱 2015, 커먼센터, 서울, 한국

쇼트 스토리 롱 - 장마, 스페이스 윌링앤딜링, 서울, 한국

난지아트쇼 V 난지도밀실사건, 서울시립 난지미술창작스튜디오, 서울, 한국

2014 젊은 모색 2014, 국립현대미술관, 과천, 한국

제2회 아마도애뉴얼날레\_목하진행중, 아마도예술공간, 서울, 한국

나열된 계층의 집, 서울문화재단 다원예술 프로젝트, 주차장, 서울, 한국

2013 메르헨 마차 프로젝트, 서울문화재단 서교예술실험센터, 서울, 한국

제로사인, 홍익대학교 미술관, 서울, 한국

### 레지던시

 2016
 주헝가리한국문화원 레지던시, 부다페스트, 헝가리

 2015
 서울시립 난지미술창작스튜디오 9기, 서울, 한국

### <u>수상</u>

2016 한국현대판화가협회 이상욱상

## <u>주요 소장</u>

국립현대미술관 정부미술은행, 한국 구하우스 미술관, 한국 아라리오뮤지엄, 한국 **Essay** 

## 작가와 의심, 그럴싸한 믿음

현시원 (미술이론 / 시청각 공동대표)

### 노상호가 지어낸 '마을'이라는 세계

결론부터 말해보자. 노상호는 과연 어떤 이야기꾼인가? 이야기라는 단어를 가져오는 것이 맞기는 한가. 왜 그는 '메르헨'이라는 독일어 단어를 불러와 자신의 '이야기 세계'를 제시하며 작업에 동력을 불어넣었을까?<sup>[1]</sup> 이야기에 관한 발터 벤야민의 오래된 분류법을 이 작가 앞에 잠시나마 불러와보자. 발터 벤야민은 이야기꾼을 뱃사람과 농부에 비유했다. 벤야민은 경험을 전수하며 자기의 시야를 갖고 있는 이야기꾼이 사라지고 있다는 전제아래, 뱃사공이 여기저기를 다니며 저 멀리 떨어진 공간에서 찾아낸 이야기들을 불러오는 사람이라면 농부는 한 자리에 머물러 머나먼 시간 과거의 역사 속에서 발굴해 이어져오는 이야기를 사람들에게 전달한다고 적었다. 공간과 시간이라는 드넓은 이야기의 출처를 벤야민의 말에서 우리가 여전히 구해낼 수 있다면, 시공간이 혼돈되어 출처를 찾을 수 없는 작자미상의 수 천 수 만 개의 이야기들을 구해내고 지어내는 인물이 바로 노상호다. 그는 물론 뱃사람도 농부에 비유할 바 아니다. 인터넷에 평면적으로 달라붙은 단서들, 그러니까 변별해낼 수 없는 시간과 공간의 점프와 단절 속에서 재료를 복구해내는 "암전된 가벽"의 이야기꾼이다.

노상호가 짓는 이야기의 출구에는 노상호가 그려내는 그림, 이미지, 설치 구조, 퍼포먼스의 시간들이 존재한다. "책, 벽화, 드로잉, 설치 등 모든 형태를 이용"(포트폴리오)한다는 노상호에게 이야기보다 방점이 찍혀야 할 것은 그 뒤에 붙은 "세계"라는 단어다. 이 세계는 얇고 방대하다. 물리적으로 손으로 잡히지 않으며 어느 시야든 어느 원근법이든 가능하다. 인쇄 가능하고 조작 가능한 이미지를 통해 경험을 담는 가설무대로서의 이야기와 그림 또한 가변적이 된다. 뱃사람이나 농부가 무대로 삼는 땅과 바다 대신에 노상호가 사는 시대에 가장 근접한 리얼리티는 인터넷 시공간이다. 배가 뒤집어지는 기사를 클릭하지만 누구도 바다 속으로 뛰어들지 않는다. 유기농 쌀을 먹지만 농부의 노동은 택배로 배달된다. 수십개의 아이디어와 수많은 가짜 계정과 온라인으로 보고 퍼온 분류 불가능한 이미 수 차례 짜깁기된 아이디어들과 이미지가 편재한 인터넷 위에서 노상호는 자신의 '이야기세계'를 짓는다.

인터넷의 이미지를 수집하고 이를 편집해 자신이 만든 화면을 먹지로 따라 그리며 최종 승인하는 그의 이미지에는 노상호가 어린 시절 겪었던 실제 경험, 주변 친구들의 세계에서 듣고 보았던 경험담들이 등장한다. 그러나 노상호의 각종 형태를 사용해 제작된 작업들에는 자꾸만 원본, 즉 원래 이야기와 이미지를 숨기려는 충동이 새로운 것을 만들어내려는 의지만큼이나 강하게 작동한다. 이상하지 않은가? 흘러내리는 노상호의 검은 바탕의 벽화, 이야기의 선형적 서사를 아는 데 전혀 도움이 되지 않는 조각조각 흩어진 이미지들은 노상호가 지어낸 이야기를 도리어 숨긴다. 작가 홈페이지에 업데이트되는 '데일리 픽션'에 올라온 '태어날 때부터 세 개의 팔을 가진 소녀'에 대한 짤막한 글과 그림, '많은 박수를 받는, 최고의 무용수가 되는 것이 꿈인 샐리라는 아이'에 대한 글과 그림을 보자. 그가 그린 표정 없는 인물들의 이 얇은 표면을 한 그림들은 이야기와 같이 올라와 있지만 아무런 말도 주장도 펴지 않는 위장된 삽화다.

노상호를 암전된 가벽의 이야기꾼이라 말하며 위에 쓴 "암전된 가벽"이라는 단어는 노상호가 적은 단어다. 자신의 작업을 소개하며 적은 짧은 문장 중 한 대목이다. 흥미로운 것은 이 암전된 가벽이야말로 노상호가 직접 컨트롤하고 제작을 제시할 수 있는 현실의 물질이라는 점이다.<sup>[2]</sup> 노상호는 그가 말하듯 이야기 자체의 서사나 완결에 관심이 있는 것이 아니다. 이야기하나의 질이라든가 이야기의 양보다 중요한 것은 이 이야기가 그림을 포함한 작업을 생산해내는 입구로서 존재한다는 점이다. 노상호는 그가 만든 세계를 가짜이지만 다소간 활용할 수 있는 벽인 '가벽'을 통하여 현실의 체계를 (잠시나마)전환시키고자 한다. 전환의 방편으로 암전이라는 어두운 상황과 작은 랜턴 조명이라는 인공 빛의 세계, 외부와 차단된 동굴형태의 긴 복도와 커튼(2015년 봄에 있었던 기고자의 전시에서는 암막 커튼을 관람객이 직접 열고 들어가도록 했다)이 사용된다.

[1] 노상호의 포트폴리오에 적힌 메르헨의 소개 일부를 인용하면 이렇다. "메르헨은 가족끼리 모여 앉아 가족들을 상대로 주고받은 '집안 속의 이야기' '화롯가의 이야기'라는 본뜻을 가지고 있으며 환상과 상상력을 토대로 불특정 시대, 불특정장소에 처한 불특정 인물의 이야기가 기본토대이다."

[2]. 2014년 국립현대미술관에서 열린 <젊은모색> 전에서 검고 긴 가벽에 벽화를 그리고 드로잉을 빼곡하게 배치했던 작가는 그의 포트폴리오(pdf 파일)에서 '태어나면 모두 눈을 감아야 하는 마을이 있었다'를 설명하는 짧은 문장을 아래와 같이 적었다."메르헨 마차 활동을 통해 지어진'태어나면 모두 눈을 감아야 하는 마을이 있었다'라는 메르헨을 암전된 가벽 속에 전시하고, 관람자가 랜턴을 통해서 전시를 관람할 수 있도록 하였다."

그의 이야기는 그렇다면 어떤가. 노상호가 지어낸 이야기에서 가장 흥미로운 지점은 어떤 마을에서 시작한다는 점이다. 이 마을은 이름을 갖고 있기도 하고 아니기도 한데, 적확한 시공간의 기록으로서의 단서는 등장하지 않는다. 사건의 발단은 있다. 이 발단으로 말미암아 구현되는 이야기에는 인물, 사건, 배경이라는 이야기를 구성하는 3대 요소가 등장한다. 예를 들어 노상호가 만든 '태어나면 눈을 감아야 하는 나라가 있었다'에서 문제적 개인이자 제왕인 왕은 세상을 전부 볼 수 있는 마녀의 눈을 탐하고 결국엔 마녀가 모두 마을 사람들이 눈을 뜨는 순간 돌이 되는 마법을 걸어버린다. 컨트롤할 수 없는 마법과 신탁의 세계를 오가는 이 이야기는 마을 안에 있는 힘을 갖지 못한 작은 부품으로서의 사람들 모두 거역할 수 없다.

노상호의 이야기는 부재를 기본으로 한다. 여기서 부재란 이미 그 이야기들은 끝이 난 과거형이라는 형식 면에서, 상실의 이야기라는 주제 면에서, 또 노상호가 이야기나 자신이 그림 그림의 세계를 축적한다기보다는 하나하나 생산하고 휘발시킨다는 점에서 그렇다. 작가가 지어낸 세계는 어디론가 사라지고, 부유한다. 그것은 노상호가 만든 마을이 이미 허구를 믿고 있기 때문이며, 이야기의 첫 번째 주요한 독자가 이야기를 지어내는 자기 자신이기 때문 아닐까. '데일리 픽션'이라는 그가 만들어내는 이 이야기의 조각을 통해 작가는 또 하나의 마을을 짓는다. 이 마을은 가상으로 이뤄진 가짜-세계, 인공물의 세계이지만, 이 인공물들이 모여내 실제 작가 노상호의 시간을 일궈내는 그림이라는 물질을 만들어낸다.

한편 노상호에게 그림은 회화라기보다 이미지에 가깝다. 회회화적인 것과 이미지가 섞여 어쩌면 온전히 회화적인 것들로 이뤄진 세계와 모든 것이 이미지로 집약가능한 세계의 분류체계를 혼돈시킨다. 노상호는 인터넷에서 시시각각으로 유통되는 패션, 문화, 여자, 남자, 입고 마시고, 태어났다가 사망하는 인간에 관한 모든 저널과 스톡 이미지들을 본다. 그러나 이것은 수집을 위한 수집이 아니며 쉽게 사용되고는 또 쉽게 지나간다. 다시 이미지를 분해하고 조립하고 카피 앤 패이스트(Copy & Paste)의 감각을 재생하는 먹지를 통해 빠르게 그림을 그려내는 그의 작업으로 이어진다. 수집과 조립에 기거하여 그는 자신의 그림 또한 파일명을 가진 이미지로 저장하고 인스타그램을 비롯한 홈페이지에 업로드한다. 그가 제작한 이미지의 생애가 그러나 온라인 상에서 유통되는 고퀄/저퀄 이미지들과 다른 생애사를 찾게 되는 것은 전시라는 미디어를 노상호가 발명 또는 고안하는 순간이다.

전시를 하나의 미디어라고 볼 때 노상호는 전시의 바깥에서 다가간다. 전시과정 중에 무엇인가 진행되는 과정형 전시로서 열린 장치를 운용하는 전시가 가진 가능성뿐만이 아니라 노상호는 전시를 가장 오래된 그림 보여주기의 방식으로서도 접근한다. 그러니까 꼭 전시장에 가야만 하는 이유를 관람자에게 제공하기 위해 노상호는 전시장을 하나의 이미지들의 운동-장으로 만든다. 젊은모색 전시에서 관람객이 마주하게 되었던 동굴, 그리고 홍대 건물의 빈 곳을 전시공간으로 만들어 벽화 등의 전시를 했던 노상호의 전시는 전시장이 완성된 작업을 가져와 채워야 할 빈 벽이 아니라 아예 빈 캔버스 또는 하얀 컴퓨터 모니터 자체로 인식하는 것에 가깝다. 그 위에 뼈대를 세우고 물감을 덧입히듯이 전시장의 조건과 상황을 작업 맥락으로 적극적으로 가져와 아예 다른 자신의 작업을 보여주는 틀-거리를 만들어버리는 것이다.

이렇게 전시라는 미디어를 노상호가 흔들고 제작할 수 있는 것은 그의 크고 작은 그림들이 마을처럼 군집형태를 이룰 수 있으며, 그에 따라 아예 달라 보이는 특성을 가질 수 있기 때문일 것이다. 그가 쓴 이야기들이 어떻게 전시장에 배치되고 소멸되느냐에 따라, 또 그의 그림들이 벽화로 제작되는지 액자 하나 하나에 담기는지에 따라 노상호의 작업은 다른 세계와 접합점을 만들어낸다. 이런 방식으로 그가 만들어내는 그림 또한 허상에 기댄다. 그림을 보는 방식을 제작의 수단으로 끌고 나가는 것, <젊은 모색>의 전시는 과부하에 걸린 컴퓨터 저장 장치만큼이나 수적으로 압도하는 그림들 그러나 너무 어두워서 이 그림들은 손전등으로 비춰봐야만 부분부분을 탐색할 수 있을 뿐이었다. 전체를 보여주는 것에는 큰 관심 없는 이 작가는 어느 곳을 새로운 전시장으로 발굴해낼 수 있을까?

## 작가와 의심

'미술'보다 재미난 것은 많다. 적어도 노상호에게는 그렇게 보인다. 단 하나의 굉장한 작품, 그러니까 자기만의 방법론을 구축해 쌓아 올리는 행위나 오리지널리티를 가진 단일한 저자로서의 존재방식은 지금 오늘을 사는 노상호의 저장 파일 안에 저장, 아니임시 저장조차 너무도 무겁다. 그러나 한편 노상호의 작가적 출구전략은 또한 이 한없이 가벼워 보이지만 가벼움으로 소비되지 않는 다른 방식의 생산라인 공정 자체에 있다. 그는 그것이 어떠한 형태로 발산되는 관습적 제스처대신 무한대로 생산해내고 있으며('데일리 픽션'을 보자), 눈을 뜬 관객들이 여기저기 파편적으로 배치되어있고(팔로어 구조를 따르는 관객들이 인터넷에 있다) 동료와 이합집산하여 각자의 작품 하나하나가 아닌 어쩌면 더 효율적인 전시나 프로젝트로서의 행사/이벤트 등을 생산해낼 수 있다. 그러나 여기서 '진짜'는 어디에 있는가 반문해볼 수 있다.

[3]. 노상호의 이미지는 작가이자 필자인 히토 슈테엘이 '저화질 이미지'에 대해 특유의 수사적 어법으로 언급하며 동원하는 온갖 표현과 닮아있다. 움직이는 파본이며 조각난 세계상이자, 타인에게 이동전송될 수록 값이 떨어지는 상태로서의 이미지, 그것은 극장에 가서 보지 않고 집에서 다운로드 받아보는 만인의 만인에 관한 영화이며 인스타그램으로 보이는 전세계인들이 먹고 마시는 디저트의 풍성한 미각이다.

지금에 와서 돌이켜보건대 노상호에게 이야기 세계는 첫째 비가시적인 세계와 가시적인 세계를 잇는 접점이다. 노상호가 지어낸 이야기에서 많은 이야기들은 불구, 타자, 기이함의 세계에 기대어있는데 여기에서 이야기 속의 존재들은 자신이 얼마나 비참한지 어떻게 이 세계 바깥으로 뚫고 나갈 수 있는지 없는지 알지 못 한다. 즉 자신의 비참함을 알지 못하고 살아가는 존재들은 '눈'이 없게 되는, 즉 어둠 속에 살고 있는 존재들로 표현되기도 한다. 그러나 이 알 수 없음의 무지몽매함은 마을에서 일어나는 수많은 일들의 신비를 유지하는 장치로 쓰인다. 그리하여 노상호가 그려내는 그림들은 스스로 지어낸 이야기들을 부분적으로 그려내되, 전체를 알 수 없는 휘발된 그림의 단편 단편을 만들어낸다. 날마다 허구를 짓고 그리는 노상호는 인터넷을 통해 이미지를 무작위로 수집하며 먹지를 사용하여 이미지들의 총합을 따라 그린다.

여기서 나는 그가 과연 이야기 없이는 설 수 없는 작자인가, 무엇인가 의심해보기로 한다. 그러나 날마다 그림 한 장 이상씩은 그려내야 한다고 말하는 이 왼손잡이의 작가를 보며 끊임없이 든 생각은 이 좌우위아래로 (다시) 끊임없이 증식하는 이야기를 작가로부터 (또는 작가의 작업으로부터) 조금 떨어뜨려볼 수 없는가 하는 질문이었다. 노상호가 어떤 이야기꾼이든지 간에 그는 오늘날 이미지와 더불어 산다는 것의 향방에 대해 몸으로 반응하는 사람이며 끝없이 생산의 공장을 굴린다는 점에서 흥미로운 존재방식을 보여준다. 그는 하루에 하나씩 그림을 그리지 않으면 불안하다고 말하며 제안이 들어오면 거기에 맞춰서 디자인, 일러스트레이션, 하물며 전시와 레크레이션 관련 업무조차 가능하다고 한다.

# [세계일보 칼럼] 2023년 2월 4일 아날로그 세상에서 온 디지털 유목민, 노상호의 하이브리드 회화

박미란(큐레이터)

"태어나면 모두 눈을 감아야 하는 마을이 있었다. 마을 사람들은 마녀의 저주에 걸려 있었는데...."

노상호(b. 1986)의 이야기는 그렇게 시작되곤 했다. 맑은 수채화 붓으로 그린 그림과 함께 소셜 네트워크 서비스에 선보이는 방식이었다. 청량한 보색을 섬세하게 배치한 회화가 이야기와 어우러졌다. 글과 그림은 온라인에서 구전되듯 퍼져 나갔다. 매순간 업데이트되는 피드 위에서 이야기는 때로 결말 없이 흩어졌다. 몇몇은 잊혔고 다른 몇몇은 조각난 장면으로서만 남았다. 하지만 굳이 끝맺지 않아도 괜찮았다. 매일 올라오는 노상호의 작업을 많은 사람이 좋아했다. 결말이 궁금할 때 즈음 그는 완전히 새로운 이야기를 지어내기도 했다. 온라인은 이런 곳이라고, 이곳의 창작은 이렇게 소비된다고 우리에게 보여주기라도 하듯 말이다.

인용구의 첫 문장은 2014년 국립현대미술관의 전시 '젊은 모색'에 선보인 동명의 작품명이다. 작품은 홍대 앞 버려진 리어카를 개조해 만든 '메르헨 마차' 내부에 전시되었다. 어두운 마차 안에 이야기 속 장면을 담은 그림들이 놓였고 관객은 손전등을 이용해 그 일부만을 비추어 볼 수 있었다. 세상에 떠도는 소문처럼, 어렴풋한 노랫말처럼 단편적인 이야기를 훔쳐본 사람들은 저마다의 상상으로 여백을 메워 나갔다. 그중 호기심 많은 이들이 작가의 온라인 계정으로 찾아왔다.

### ○ 인터넷 이후의 미술 – 한국의 포스트 인터넷 세대

초기 인터넷 기반 미술은 1990년대 중반 '넷 아트'라는 이름으로 등장했다. 인터넷에서 발견한 재료를 활용하는 미술을 가리킨다. 결과물이 단순한 모방에 그치지 않으며, 원본성에 대해 논쟁의 여지가 없어야 한다는 점이 핵심이다. 이후 뉴욕의 작가마리사 올슨(b. 1977)이 '인터넷 이후의 예술(2006)'과 '포스트 인터넷 아트(2008)'라는 표현으로 동시대 인터넷 기반 미술을 아우르는 명칭을 제안했다. 그 흐름의 대표 작가 아티 비어칸트(b. 1986)는 포스트 인터넷 아트가 '기술 매체 물질성을 강조하는 뉴 미디어 아트와 무형 아이디어를 중시하는 개념미술 사이의 미술'이라고 했다(2010).

한국 미술계가 포스트 인터넷 세대에 주목한 것은 2010년대 중반이다. 주로 1980년대 출생 작가들을 지칭하면서다. 이들은 '신생공간' 활동의 주역이기도 하다. 젊은 미술인들이 설립 및 운영한 자생적 전시공간을 일컫는 말이다. 제도권 밖에서 운영 됐다는 점에서 선배 세대 '대안공간'과 유사한 한편, 온라인 활동에 중점을 두었다는 점에서 차별성을 지닌다. 오프라인 전시 장은 주로 스마트폰 지도가 없으면 찾기 어려운 도심 속 유휴공간에 마련되었다. 소셜 네트워크 서비스 안에서 연대를 형성하는 면모 또한 두드러졌다.

해당 세대 미술이 특별한 이유는 성장환경 속에서 아날로그와 디지털 양측의 환경을 고루 겪었다는 데 있다. 이들은 유년기 종이 책으로 세상을 배웠고 청소년기 인터넷 보급과 함께 성장했으며 성인이 되자 스마트폰을 손에 쥐었다. 국내 미술대학에서 회화와 조각, 판화 등 전통 기법 중심의 교육을 받았지만 인터넷을 통해 국제 동향을 동시적으로 받아들이며 새로운 표현을 적극 탐구한다. 디지털 기술에 관심 갖는 만큼 아날로그를 꾸준히 향수하는 세대이기도 하다. 노상호도 그중 하나다.

### ○ 아날로그 세상에서 온 디지털 유목민 – 노상호의 하이브리드 회화

노상호가 온라인에 연재하듯 선보인 그림들은 '데일리 픽션'(2011-)이라고 불렸다. 날마다 한 장씩 습관 들여 그린 A4 크기 작업이 어느덧 수천 장 규모의 연작으로 거듭났다. 소재가 마르지 않는 까닭은 그림의 재료가 인터넷에 떠도는 정보들이기 때문이다. 나타났다 사라지는 소식들, 저화질 사진들, 주인 없는 이야기들이 그의 영감이 된다.

노상호의 그림은 디지털과 아날로그 사이를 오가는 하이브리드 회화다. 작업은 무작위로 수집한 디지털 이미지를 출력한 후 먹지를 사용해 종이에 베끼는 데서 시작된다. 그리기의 여정 가운데 원본 이미지는 본래와 전혀 다른 결과물로서 재구성된다. 완성된 그림의 스캔본은 온라인에 다시 업로드된다. 디지털 정보를 아날로그 방식으로 재해석한 뒤 또 한 번 디지털로 변환하는 작업이다. 달리 말하면 디지털을 주로 활용하면서도 아날로그 몸짓을 끝내 버리지 않는 태도다. 그가 아날로그 세상에 발 딛고 살아가는 오늘의 디지털 유목민이기에 그렇다. 매 순간 휘발하는 가상세계의 속성을 현실의 몸으로 소화해 내는 일이다.

데일리 픽션은 '더 그레이트 챕북'(2016-)이라는 제목의 유화 연작으로 확장되었다. 대형 화면 위에 수많은 이미지를 빼곡하게 중첩하여 하나의 커다란 세계를 만들어내는 방식이다. 화면은 디지털 파일로 가득 찬 거대 클라우드를 연상시킨다. 노상 호는 당해 연 동명의 개인전을 기점으로 더 이상 글로 쓰인 이야기를 만들지 않게 됐다. 동시대 이미지 소비 방식을 탐구하는 작품세계 주제에 집중하기 위해서다.

### ○ 손에 잡히지 않아 성스러운 이미지들 - '홀리(Holy)'

노상호의 신작이 2월 1일부터 아라리오 갤러리 서울에서 진행 중인 단체전 '낭만적 아이러니'에 선보인다. 기관이 소격동에서 원서동으로 이전 재개관하여 여는 첫 전시다. 작품명은 모두 '더 그레이트 챕북 4 - 홀리'(2023)다. 노상호는 스스로가 일종의 영매라고 상상했다. 작업이 마치 가상의 유령을 현실의 언어로 번역하는 일 같아서다. 종종 두 세상의 경계에서 일어나는 기적 같은 일들을 떠올렸다. 기술적 오류에 의해 생성된 디지털 이미지들과 손에 의해 만들어지는 우연한 자국들에 대하여서다. 실체 없는 것들에 물질성을 부여하는 화가의 마음은 신비로운 믿음을 좇는 이들의 열망과도 닮았다.

가상은 현실이 되고자 하고, 현실은 가상을 신성시한다. 가상이 점점 촉각적인 것이 되는 동안 현실은 가상처럼 매끄러운 표면을 위해 분투하는 것이다. 노상호는 최근 에어브러시를 자주 사용한다. 붓 대신 스프레이 형식으로 물감을 분사해 채색하는 도구다. 손의 흔적을 적당히 숨겨 디지털처럼 매끈한 화면을 얻어낼 수 있다. 한편 특수 안료와 석고 등 두터운 질감의 재료를 화면에 덧바르기도 한다. 이번에는 스크린과 대비되는 회화의 물질성을 강조하기 위해서다.

가장 큰 규모의 출품작은 두 개 캔버스를 나란히 맞대어 그린 회화다. 다채로운 도상들이 화폭을 메운다. 화면의 연결부를 유심히 보면 조금씩 어긋난 불협화음이 눈에 띈다. 노상호는 그림의 크기를 확장하는 과정에서 매일의 기본 단위를 유지하는 방법을 고민했다. 하나의 화면을 여러 구획으로 나눈 뒤 각각 하루의 시간을 할애하여 작업했다. 그러다 보니 부분마다 시차가 발생했다. 표현에도 차이가 생겼고 생각에도 변화가 일어났다. 그 차이를 강조하기 위해 화면 경계를 완벽히 이어 그리지 않게 됐다.

커다랗게 눈 뜬 집을 그린 그림은 인터넷에서 발견한 주택가 풍경과 인물 사진을 중첩해 그린 것이다. 연관 없는 두 이미지를 뒤섞는 과정 가운데 작가의 주관적 상상력이 개입한다. 화면 좌측 하단에 분홍빛 하트 모양 도상들이 낙엽처럼 쌓여 있다. 인 공지능이 그린 도상이다. 정확히는 인공지능 프로그램에 특정 문구를 입력해 디지털 도상을 얻은 후 손으로 따라 그린 것이다. 또 다른 작품에도 인공지능과의 협업으로 그린 토끼가 등장한다. 디지털 시대 창작 주체에 관한 고민을 나름의 방식으로 풀어내는 면모다.

굴뚝에서 피어난 연기가 눈부신 광고풍선처럼 흔들린다. 한동안 자주 보인 춤 추는 풍선도 이제는 낯선 것이 되었다. 오늘의 광고는 유튜브 채널 가운데서, 인스타그램 피드 위에서, 인터넷 기사 허리춤에서 더 큰 수익을 내니 저 풍선이 힘들여 춤출이유도 없다. 많이 그립지는 않다. 세상은 원래 변하니까. 가상현실 시대의 초입에 선 우리는 열망만큼이나 주저하는 것 같다. 신비로운 것들에 대해 언제나 그래 왔듯이 말이다. 노상호의 그림이 이야기한다. 우리의 세상은 이미 이런 곳이라고. 그러니 그저 있는 힘껏 유영해 보자고 말이다.

## An artist and doubt, reasonable belief

Seewon HYUN (Art theory / Co-director of AVP)

### The "town" that NOH Sangho created

Let's go directly to the conclusion. What type of storyteller is NOH Sangho? Is it reasonable to use the word "story?" Why did he bring up the German word "Märchen" to suggest his "world of a story" in order to stimulate his production? Before we talk about the artist, let's refer to the way Walter BENJAMIN categorizes stories. Benjamin has compares a storyteller to a sailor and a farmer. He defines storytellers as the people who pass down their experience and maintain their own perspectives. He also supposes that these people are disappearing now. He also says that a sailor travels far and brings back stories, while a farmer stays in one place for a long time and delivers stories he/she discovers from a history. If we can find the broad sources of stories — the space and time — from Benjamin's words, Noh finds and creates countless stories from unknown authors; the stories are sourceless because of a jumbled time and space. Of course he cannot be compared to either a sailor or a farmer. He is a storyteller of the "dark freestanding wall" who recovers materials from the jump and the cut of indistinguishable time and space— the flattened clues from the Internet.

At the end of the stories Noh creates, there are at times his drawings, images, installation structures, and performances. For this artist who applies "every possible form including books, murals, drawings, and installations" (quote from his Portfolio), the "world" is more important than the story. This world is shallow and enormous. It is physically intangible and accepts any viewpoint and perspective. The stories and drawings accumulate experiences through printable and manipulated image as a makeshift stage, whose stories and drawings are also mutable. Instead of the earth and ocean that a sailor or farmer uses as a stage, the closest reality of Noh's era is the time and space of the Internet. One clicks the article of a capsized ferry, but no one jumps into the ocean. One eats organic rice, but the labor of a farmer comes through a delivery service. NOH Sangho builds his "world of story" from the Internet that is full of indistinguishable ideas and images that are already mixed and manipulated over and over and based on countless ideas as well as fake online accounts.

After collecting online images, editing them, and making a carbon copy of the image, NOH Sangho's final images show his childhood experience and experiences heard from others. However in his works of diverse form there is a strong impulse to conceal the original stories and images - as much as there is a strong will to create new things. Isn't that bizarre? On his flowing mural with black background, the scattered seemingly irrelevant images with linear narration conceal Noh's story. Let's see Daily Fiction, which is updated on his homepage. There are writings and drawings about a girl who has had three arms since birth, ('Three Arms'), and Sally who dreams to be the best dancer to receive great applause, ('Sally's Dance'). Although they come with stories, the thin drawings of people with blank face are disguised illustrations that do not speak nor claim anything.

The term "Dark freestanding wall" I mention above to describe the artist as the storyteller of the dark freestanding wall was actually first used by NOH Sangho himself. It was taken from a short sentence he wrote to introduce his works. What is interesting is that this dark freestanding wall is a suitable, realistic matter from which he controls and produces works.<sup>2)</sup> As he says, Noh is not interested in the narrative or conclusion of the story. Rather than the quality or the length of the story, he values a story as an entrance to produce works, including drawings. Although it is impermanent and fake, he uses the term "freestanding wall" to switch from the system of reality (at least for a while). As a way to switch, he uses a blackout, artificial world of light using a small lantern, and cave-like long passageway (with a curtain that blocks outside light). In the spring 2015 exhibition spectators open the blackout curtain to enter.

- 1) Cited from his introduction of Märchen from his portfolio: "'Märchen' originates from the 'domestic story', 'fireside story,' when families sat around and talked. This is based on fantasy and imagination and stories of people who face an unspecified place and time."
- 2) In <Young Korean Artists>(2014) hosted by the National Museum of Modern and Contemporary Art, he drew mural on a long, black freestanding wall and filled it with drawings. For his portfolio, he wrote a short sentence to describe There's a Town Where All The People Have Had to Keep Their Eyes Closed Since They Were Born: "For this work produced through 'Märchen cart project,' I displayed Märchen inside the dark freestanding walls and let spectators observe the work using lanterns."

Then what is his story? The most interesting part of his story is that it starts from inside a town. Whether this town is named or not, there are no clues for placing it within an accurate time and space. However, there is a trigger for an event. Beginning with this trigger the story takes on three elements: character, event, and background. For example, in There's a Town Where All The People Have Had to Keep Their Eyes Closed Since They Were Born, the king—the problematic individual and emperor—desires the witch's eyes, that can see the entire world. As a result the witch casts a spell so that when villagers open their eyes, they turn into stone. In this story that deals with uncontrollable magic and oracles, the townsmen are tiny powerless elements, who must obey.

Noh's story is based on absence. Here, absence implies that the story is already finished - it is the story of the past. It is also absent in that the story deals with loss and Noh produces and volatilizes each drawing rather than creating stable platforms for his drawings. The world he creates vanishes and drifts around, perhaps because his town already believes in fiction and the first major reader of the story is the artist himself. Through the fragments of his story Daily Fiction, the artist builds another town. Although the town is a world of the imagination, fake, and artificial, these artifacts gather and create a real matter - the drawings fulfill Noh's actual time.

Meanwhile, rather than painting his drawings are closer to the concept of an image.<sup>3)</sup> As the elements of painting and image mix, he confuses a world full of drawings and the other world of images. He observes every journal and online stock image, including fashion, culture, filled with women, men, and people who wear things, drink, are born, and die. But, this is not an act of collection for collection's sake, these images are easily employed and people glance over them. This leads to his works that employ disassembling and reassembling images and quick drawings on carbon paper, playing with a sense of "copy & paste." Based on this collecting and assembling, he saves his drawing as an image with a digital filename and uploads them on his homepage and Instagram. As he creates and develops a media called exhibition, his uploaded images seek a different life from other high/low quality online images.

Supposing that an exhibition is a type of media, Noh approaches it from the outside. Not only exploring the possibility of a process-based exhibition with an open installation in operation, Noh also utilizes the exhibition (as one of its oldest functions) to present drawings. To provide the reason for a spectator to come to an exhibition, he turns the exhibition hall into a playground of images. He puts spectators into a cave at <Young Korean Artists> and turns the empty part of the building in the Hongdae area into an exhibition space with murals. Here, Noh sees an exhibition space as an empty canvas or a blank computer monitor, not an empty wall to bring a complete work to hang. He actively applies the condition and situation of the exhibition space into his work and uses it to frame his works. NOH Sangho may shake and produce the medium called an exhibition, because his big and small drawings form a crowd — like a town — being represented in a completely different mode. Depending on how his stories are located and vanish into the exhibition space and depending on whether his drawings are murals or within a frame, his works make contact points with another world. His drawings produced in this way also rely on the imagination. He takes a way of seeing drawings as a way of producing a work. His work exhibited in <Young Korean Artists> was full of many images, but the spectator could only explore parts of the drawings with a flashlight because it was completely dark. While the artist is seemingly not interested in showing the whole, what can he develop for a new exhibition space?

#### An artist and doubt

There are many more interesting things than "art," at least seemingly to NOH Sangho. A single great work, i.e., a piece that involves developing one's own methodology or existence as an author having one's own originality, is too heavy for NOH Sangho who lives for today — it is too heavy a concept to be stored in Noh's folder, even temporarily. On the other hand, his artistic strategy seems too casual, but its process does not allow his images to be easily consumed. Noh produces his works infinitely (as in Daily Fiction) instead of following conventional gestures that have certain mode of dissemination. His spectators are positioned here and there with eyes open (there are spectators in the online follower system). By joining and parting with colleagues, instead of presenting each artist's individual work he can produce an event as an efficient alternative to an exhibition or project. But here one might wonder where is the "real" work?

Thinking back now, NOH Sangho takes the world of story as the contact point for the invisible world with the visible world. Many of his stories rely on the world of disability, the other, and bizarreness. The characters in these stories do not know how miserable they are and whether they can break through to the world. Thus, these characters do not realize their misery and are represented without "eyes," living in darkness. However this ignorance is used as a device to maintain the mystery of the events. Thus, while NOH Sangho's drawings represent parts of his constructed story, they are also fragments of a volatile drawing - we do not get the whole picture. Writing and drawing fictions everyday, Noh randomly collects online images and draws them using carbon paper. Here, I doubt if he is an artist who cannot stand without a narrative. Seeing this left-handed artist who says he must produce at least one drawing everyday, I keep wondering if we can separate the (repeatedly) expanding stories, from the artist (or from his works). No matter what type of storyteller NOH Sangho is, he shows an interesting way of existing – he physically responds to the fact of living with images today and persistently operates his practice. Noh, who says he gets nervous if he does not draw at least one drawing a day, engages in various practices: upon request, he says ha can handle design, illustration, even exhibitions and recreations.

## 艺术家与怀疑,有理由的信任

Seewon HYUN (美术理论/视听阁共同代表)

## 卢相镐编造的一个名为"村庄"的世界

先说说结论吧。卢相镐究竟是什么样的故事讲述者?是否应该用"故事"这个词呢。为什么他引用了"Märchen(童话故事)"这个德语单词,提出自己的"故事世界",从而为工作注入动力呢?[1]为了了解这位艺术家,我们先简短地介绍一下瓦尔特·本雅明关于故事的古老分类法。瓦尔特·本雅明把讲故事的人比作水手和农夫。本雅明以传授经验并拥有自己视野的"讲故事的人"正在逐渐消失为前提,曾写道,"水手是四处游走,把位于遥远空间的故事带来的人;而农夫则是停留在某个地方,把经过长期历史发展的故事传递给人们的人。"如果我们还能从本雅明的话中找到空间和时间这一浩瀚故事的来源,那么找出并编写因时空错乱而找不到来源的作者不明的成千上万个故事的人就是卢相镐。当然不能把他比作水手或农夫。他是拥有"转暗的假墙"的故事讲述者,能利用网络上的表面线索,即在无法辨别的时间和空间的跳跃与断层中恢复材料。

在卢相镐创作的故事出口,有卢相镐所描绘的画作、图像、架构、表演的时间。对"利用书籍、壁画、绘画、装置等所有形态(作品集)"的卢相镐来说,比起故事本身,更应该强调的是后面的"世界"一词。这个世界薄而庞大。无法真正用手抓住,且任何视野、任何远近画法都可以。通过可印刷和可编造的图像,作为融入经验的临时舞台的故事和图片也是可变的。比起被水手或农夫视为舞台的土地和大海,最接近卢相镐所生活的时代的"现实"就是网络时空。虽然会点击翻船的报道,但谁也不会跳进海里。虽然吃有机大米,但农夫的劳动会用快递送到。在数十个创意和无数的假账号、网上出现并传播的无法分类的经过数次拼凑出来的创意和图像等普遍存在的互联网上,卢相镐打造了自己的"故事世界"。

在收集网络图片并编辑后,将自己制作的画面用复写纸画出来并完成最终认可的图像中出现了卢相镐小时候的亲身经历、在周围朋友的世界里听到和看到的许多经历。但是,在卢相镐使用各种形式制作的作品中想要隐藏底本,即原本的故事和图像的冲动总是像想要创造新事物的意志一样强烈。不觉得奇怪吗?流淌下来的卢相镐黑色背景的壁画,以及对了解故事的线性叙事毫无帮助的零零散散的图像反而隐藏了卢相镐编造的故事。让我们看看艺术家网站上更新的《日常絮语》上关于"一出生就有三只胳膊的少女"的短篇文章和图片,以及关于"梦想得到热烈的掌声并成为顶级舞蹈演员的莎莉"的文章和图片吧。他绘制的以没有表情的人们为薄薄表面的画作虽然看起来像故事,但却是没有任何语言和主张的伪装插画。

将卢相镐称为转暗的假墙里讲故事的人,上面提到的"转暗的假墙"则是卢相镐写的词语。那是他在介绍自己工作时写的短文中的一段话。有趣的是,这种"转暗的假墙"才是卢相镐可以直接控制和提出制作的现实物质。[2] 卢相镐并不像他所说的那样关心故事本身的叙述或完结。比一个故事的质量或故事的数量更重要的是,这个故事作为生产包括图画在内的作业的入口而存在。卢相镐想通过虚假却多少能运用的墙壁"假壁",将自己创造的世界转换为现实体系(哪怕只是暂时的)。为了方便转换,使用了名为"转暗"的黑暗环境和小手电筒这个人造光的世界,以及与外部隔绝的洞窟形态的长廊和窗帘(在2015年春天撰稿人举办的展览中,曾让观众直接拉开遮光窗帘进入)。

- [1]. 引用卢相镐的作品集里对"Märchen(童话故事)"的部分介绍内容正是如此。"Märchen原意是家人们聚在一起,以家人为对象进行交流的'家庭故事''炉火旁的故事';以幻想和想象力为基础,在非特定时代、非特定场所的非特定人物的故事为其基础资料。
- [2]. 在2014年国立现代美术馆举办的《青春探索》展上,艺术家在长长的黑色假墙上画了壁画,并密密麻麻地布置了绘画作品,在他的作品集(pdf文件)中,对于《有一个生下来就都要闭眼的村庄》做了如下的简短介绍。"把通过童话故事马车活动建造的名为'有一个生下来就都要闭眼的村庄'的Märchen(童话故事)展示在转暗的假墙里,让观众可以利用手电筒参观展览。

那么,他的故事又如何呢?在卢相镐编造的故事中,最有趣的部分是故事始于某个村庄。这个村庄既没有名字,也没有准确记录时空信息的线索。倒是有事件的起因。从这个起因开始的故事里,出现了构成故事的人物、事件、背景等三大要素。比如在卢相镐创作的《有一个生下来就要闭眼的国度》中,一个有问题的帝王贪图能看到整个世界的魔女之眼,最终魔女施展魔法,让所有村民在睁眼的瞬间变成石头。在这个往返于无法控制的魔法与神谕世界的故事里,作为村庄里不够强大的小小附属品,所有人都无法抗拒这种命运。

卢相镐的故事以缺失为基础。这里的缺失是指,那些故事属于已经结束的过去式,故事的主题也是丧失,而且比起积累故事和自己绘制的故事世界,卢相镐更像是逐一生产和挥发它们。艺术家编造的世界消失在某个地方,漂浮不定。这可能是因为卢相镐相信自己创造的村庄是虚构的,还因为故事的第一个主要读者就是编造故事的他本人。通过他创作的"日常絮语"这个故事碎片,作者又建造了一个村庄。这个村庄虽然是由假象组成的虚幻世界、人造物的世界,但把这些人造物聚到一起,实际上是艺术家卢相镐耗费时间制作了画作这一物质。

另外,对于卢相镐来说,画作比起绘画,更像是图像。<sup>[3]</sup>绘画与图像的要素混合在一起,使完全由绘画要素组成的世界和一切都可以概括为图像的世界之间的体系分类更加混乱。卢相镐时时刻刻在网上查看关于时尚、文化、女人、男人、吃穿、出生与死亡等所有关于人类的报刊和图库图片。然而,这不是为了收集而收集,而是会被轻易使用,再轻易略过。重新分解和组合图像,再使用复制粘贴(Copy&Paste)方式的复写纸快速画画,继续他的工作。凭借收集与组合,他将自己的画作也保存为具有文件名的图像,并上传到Instagram等网站。在卢相镐发明或找到展览这个媒体的瞬间,他制作的图像之命运就变得和网上流通的高质量/低质量图像的命运不一样了。

如果把展览看作一种媒体,那卢相镐就是从展览之外不断靠近。在展示过程中,作为正在进行的过程性展览,不仅具有运用开放式装置的可能性,卢相镐还把展览视为最古老的绘画展示方式。因此,为了给观众一个必去展厅的理由,卢相镐将展厅打造成一个汇集各种图像的运动场。在《青春探索》展览中,观众看到的洞窟,还有将弘大建筑物的空地打造成展示空间并展出壁画等作品的卢相镐展览,比起将展厅视为需要用完成的作品填满的空墙,更像是将其视为白画布或白色电脑显示器本身。就像在上面创建轮廓,再加一层颜料一样,积极利用展厅的条件和情况,使其成为展现他截然不同的作品的框架。

之所以能够这样影响和制作展览这一媒体,是因为卢相镐大大小小的画作可以像村庄一样形成群居形态,从而具有看起来截然不同的特性。根据他写的故事如何在展厅里布置和消失,以及他的画作是被制作成壁画,还是分别装进每个画框里,卢相镐的作品会与不同的世界产生交集。他以这种方式创作的画作也依赖于虚像。把观赏画的方式带入制作方法,《青春探索》展览中的画作多得像超负荷的电脑存储器一样,但因为太暗,只能用手电筒照亮这些画,探索各个部分。对展现整体不感兴趣的这位艺术家,能发掘出哪些新的展厅呢?

### 艺术家与怀疑

有很多比"美术"更有趣的事。至少卢相镐应该是那么想的。仅一部了不起的作品,即构建自己独到的方法论并积累的行为或作为具有原创性的唯一作者的存在方式,很难保存于活在当下的卢相镐的存储文件里,甚至连临时保存也很不适合。另一方面,艺术家卢相镐的退出策略也存在于看似无比轻巧,却不会被轻易消费的其他方式的生产线工艺流程里。他没有用以某种形式宣泄的习惯性肢体语言,而是进行无限生产(看看"日常絮语"),睁开眼睛的观众零星分布在各处(遵循粉丝结构的观众在网上),与同事离合聚散,不是凭各自的作品,而是能生产出更有效的展览或项目之类的活动。但在这里可以反问"真的"到底在哪里。

[3]. 卢相镐的图像与艺术家兼作家黑特·史德耶尔对"坏图像"使用的特别修辞手法和所有表现方式很相似。移动的破损本、破碎的世界状况,以及越是转移和传送给他人越贬值的图像,那是关于不去剧院、在家里下载观看的成千上万人的电影,也是Instagram上全世界人民品尝的甜点带来的丰富口感。

现在回想起来,卢相镐的故事世界首先是连接不可见的世界和可见世界的切点。在卢相镐编造的故事中,很多故事都是关于残疾、他人、奇异的世界,故事里的人物不知道自己有多么悲惨,也不知道怎样才能冲出这个世界。也就是说,不知道自己很悲惨的存在被描述为失去"双眼"的,即活在黑暗中的存在。但是这种愚昧无知反而被用来维持村庄里发生的许多事情的神秘性。因此,卢相镐所画的画作将自己编造的故事进行局部描写,却无法了解整体,制作出一个个挥发的零星画面。每天编造和绘制虚构画像的卢相镐通过网络随机收集图像,再使用复写纸,按照图像的总和绘制作品。

在这里,我会怀疑他到底是不是不能没有故事的作者。但是看着这位说每天至少要画一幅画的左撇子艺术家,我总是会有这种想法,即能不能把上下左右(反复)不断增加的故事和艺术家(或艺术家的工作)稍微分开来看。无论卢相镐是怎样的故事讲述者,他都是对如今与图像一起生活的方式做出身体反应的人,还在不断运转生产工厂,这本身就是一种有趣的存在方式。他说过,如果每天不画一幅画,就会感到不安;收到提案后,他还一定会按照要求完成设计、插图、乃至展览和娱乐活动等相关事宜。





# 

朴美蘭 (策展人)

"有一个生下来就都要闭眼的村庄。村民们都被魔女诅咒了……"

卢相镐(1986-)的故事就是这样开始的。这是将清新的水彩毛笔画的绘画一起上传到社会性网络服务(SNS)的方式。精心添加了清凉补色的绘画与故事相融合。文章和图片在网上像口传一样传播出去。在每时每刻更新的动态上,故事有时会毫无结果地消散。有些被忘却了,而另一些只留下了破碎的场面。但是即使没有结尾也没关系。很多人喜欢卢相镐每天上传的作品。在人们想知道结局的时候,他已经编造了一个全新的故事。好像是要让我们知道网络就是这种地方,这里的创作就是这样被消费的。

被引用的第一句话也是2014年国立现代美术馆的展览《青春摸索》中展出的作品名。该作品在由弘大前被丢弃的手推车改造而成的"童话故事马车"内部展出。黑暗的马车里放着包含故事场面的许多画作,观众只能用手电筒照亮画作的一部分。就像世界上流传的传闻,也像朦朦胧胧的歌词,偷看到故事的一部分的人各自用想象填补了空白。其中好奇心强的人就会访问艺术家的网络账号。

### #互联网之后的美术——韩国后网络时代

以网络为基础的美术在上世纪90年代中期以"网络艺术"之名登场。这种美术就是指使用在网络上发现的材料。核心在于其成果不仅局限于单纯的模仿,而且要完全消除对原始材料的争议。此后,纽约的艺术家玛丽莎•奥尔森(1977-)以"互联网之后的艺术(2006)"和"后网络艺术(2008)"这样的词汇,提出了同时代基于网络的美术的统称。该潮流的艺术家代表阿蒂•维尔康特(1986-)将后网络艺术描述为"强调技术媒体物质性的新媒体艺术与重视无形创意的概念美术之间的美术(2010)。"

韩国美术界是从21世纪10年代中期开始关注后网络群体的。主要是指上世纪80年代出生的艺术家。他们也是"新生空间"活动的主力人群。这是指年轻美术家设立和运营的独立展览空间。从制度圈外运营这一点来看,与前辈一代的"替代空间"相似,同时还将重点放在网络活动上,具有差别性。线下展厅设在没有智能手机地图软件就很难找到的市区闲置空间。在社交网络上建立合作关系的一面也很突出。

这一代的美术之所以特别,是因为他们在成长过程中经历了模拟和数字这两个阶段。他们通过幼年期的纸质书学习了世界,伴随着青少年时期网络普及而成长,成年后又有了智能手机。在韩国美术大学接受了以绘画、雕刻、版画等传统表现手法为中心的教育,但通过网络同时掌握了国际趋势,探索新的表现形式。这一代人既对数字技术感兴趣,还怀念模拟。卢相镐就是其中之一。

### #来自模拟世界的数字游牧民——卢相镐的混合图像

卢相镐在网上连载般展示的画作被称为"日常絮语(2011<sup>2</sup>)"。每天习惯性地画一张A4尺寸的作品,如今已经成了数千张规模的连作。之所以有源源不断的素材,是因为画作的材料是在网上传播的信息。出现后又消失的消息、低像素照片和没有主人的故事成了他的灵感。

卢相镐的画作是往返于数字和模拟之间的混合图像。工作就从打印出随机收集的数字图像后使用复写纸抄在纸上开始。在绘画旅程中,将原始图像重组成与原来完全不同的作品。完成的画像复印件会重新上传到网上。这是以模拟方式重新诠释数字信息后,再次转换成数字的操作。换句话说,这就是在利用数字的同时,始终没有放弃模拟形式的态度。因为他是立足于模拟世界且活在当下的数字游牧民。就是用现实的身体消化每个瞬间挥发的虚拟世界属性。

"日常絮语"已扩展为以《畅销故事书(2016<sup>2</sup>)》为题的油画连作。这就是在大画面上密密麻麻地排列众多图像,创造出巨大世界的方式。画面让人联想到充满数字文件的巨大云端。以当年联名个人展为起点,作者不再创作文字故事。这是为了专注于探究同时代图像消费方式的作品世界主题。

### #因为无法触及而神圣的图像——《Holy》

卢相镐今年制作的新作将在首尔阿拉里奥画廊亮相。从2月1日起进行的"浪漫反讽"是该机构从昭格洞搬迁至苑西洞重新开馆后举办的第一个团体展。参展作品的标题都是《畅销故事书4-Holy(2023)》。卢相镐把自己想象成"灵媒"。因为工作过程就像把虚幻的幽灵翻译成现实的语言一样。想起了两个世界的边界发生的奇迹般的事情。这是针对因技术错误而出现的数字图像或双手创造的意外痕迹的。画家给没有实体的事物赋予物质性的心情与人们追求神秘信念的渴望相似。

虚拟想要成为现实,而现实却把虚拟视为神圣。在银幕模仿可触摸的现实时,画家则为了幻影而奋斗。卢相镐最近经常使用喷笔。这是代替毛笔,以喷雾形式喷颜料上色的工具。可以适当地隐藏手的痕迹,获得像数字一样光滑的画面。另外,还可以在画上涂抹特殊颜料和石膏等质感厚实的材料。这是强调与数字形成对比的绘画物质性的反尝试。

规模最大的参展作品是两个画布并列绘制的画作(图1)。丰富多彩的图像填满了画幅。仔细观察两幅画的连接部分,就会发现稍微错开的不协调性。卢相镐在扩大绘画尺寸的过程中,一直思考该如何保持每天的基本单位。将一个画面划分为几个区域后,分别抽出一天的时间绘制。因此,每个部分都出现了时差。在表达上出现了差异,想法也发生了变化。他认为强调这种差异很有意义,所以就没有将画面的边界完美地连接起来。

一幅画有睁大眼睛的房子的画作,是他将从网上发现的住宅区风景和人物照片重叠后绘制的(图2)。在结合两个毫无关系的图像的过程中,画家的主观想象力介入其中。画面左下角像落叶一样堆积着粉红色的心形图像。这是人工智能(AI)绘制的图像。将特定语句输入AI程序,获得数字图像后,再进行临摹。另一幅画上也出现了与AI合作绘制的兔子(图3)。这体现了作者在以自己的方式化解有关数字时代创作主体的烦恼。

烟囱里冒的烟像耀眼的广告气球一样飘荡(图4)。有一段时间经常出现的舞动的气球也变得很陌生了。今天的广告在YouTube频道中、在Instagram动态上、在网络新闻的腰间获得了更大的收益,所以那些气球也不再有拼命舞动的理由了,也并不是很怀念。因为世界是变化的。站在虚拟现实时代开端的我们有多好奇,就有多踌躇。就像一直以来对神秘的事物一样。卢相镐的画作好像在诉说着:我们的世界已经变成这样了,所以就奋不顾身地尽力游走吧。





Korean-Chinese Translation of this text is supported by Ministry of Culture, Sports and Tourism and Korea Arts Management Service.

# **Interview**

# [비애티튜드] 2022년 2월 노상호가 이미지를 대하는 태도

전종현, 김재훈(비애티튜드 에디터)

현재 포트폴리오를 쫙 펼쳐보면 맹렬하게 바뀌는 흐름이 느껴지지만, 대외적으로 〈데일리 픽션〉 〈The Great Chapbook 1〉 〈The Great Chapbook 2〉의 이미지가 강한 것 같아요. 특히 밴드 '혁오HYUKOH'의 앨범 커버 네 장을 작업하며 대중에게 큰 어필을 한 게 일종의 스테레오타입으로 작용하는 건 아닌가 생각이 들어요.

혁오의 앨범 커버 작업으로 제가 대중에게 알려졌을 때 그게 스테레오타입이 될 수 있는 건 어찌 보면 당연한 일이기도 하죠. 누구나 작업을 하면 스테레오타입이 생기기 때문에 그걸 엄청난 압박으로 받아들인 적은 없어요. 그래서 저는 제가 좋으면 그만이라고 생각해요. 저라고 다른 사람을 스테레오타입으로 보지 않을까요? 예를 들어, 가수 나얼 씨가 무슨 노래를 한다고 하면, '아 나얼 씨가 나얼했구나'라고 말하는 거랑 똑같은 거니까요. 물론 당사자인 나얼 씨는 기분이 나쁠 수도 있지만, 결국모든 사람은 당연히 타인을 스테레오타입으로 인식하기 때문에 그걸 굳이 아쉬워하고 슬퍼하는 건 오히려 에너지 낭비라고 생각해요. 혁오 앨범 커버가 제 작업 세계에 큰 영향을 미쳤다고 생각해본 적은 없어요. 오히려 미술계 밖 사람들을 많이만난 게 큰 영향을 주었죠. 제가 혁이 앨범의 아트 디렉터 역할을 맡았기 때문에 엔터테인먼트 비즈니스 쪽 사람도 알게 되고, 뮤직비디오 감독, 포토그래퍼, 스타일리스트 등 다양한 업계 분들에 대해 알게 된 포문을 열어주면서 그것 때문에 제 작업이 조금씩 변했다고 생각해요. 평소와는 다른 이미지들을 보면서 제가 좀 더 말랑말랑한 사람이 된 것 같거든요.

혁오가 2020년 발표한 〈사랑으로〉 앨범 커버에는 볼프강 틸만스의 사진 작업을 사용하면서 협업도 마무리된 느낌인데요. 이에 대해 아쉬움은 없으신가요?

일단 대답을 먼저 하자면, 아쉽지 않았어요. 볼프강 틸만스와 함께 앨범 커버 작업을 할 수 있게 됐다고 연락을 받았을 때, 저는 틸만스가 너무 좋은 작가이기 때문에 당연히 그와 해야 하지 않냐고 말했어요. 그리고 혁이 입장에서는 그 앨범이 약간 다른 성격이었거든요. 원래 만 나이를 앨범 제목으로 삼아서 작업하기 때문에 아마 다음 앨범은 기존의 결이 이어지는 앨범 커버가 다시 붙지 않을까 조심스레 예상해보고 있어요. 하지만 꼭 제가 하지 않고 다른 사람이 이어서 해도 되니까요. 볼프강 틸만스의 사진과 《사랑으로》는 정말 잘 어울렸어요. 진짜 아쉬운 점이 하나 있다고 하면, 《사랑으로》는 제가 가장 좋아하는 혁오의 앨범이거든요. 음악적으로요. 거기에 제 이름이 안 들어갔으니 그런 면에서 아깝죠. 근데 뭐 혁이가 카니예 웨스트도 아니니까요. (웃음)

#### 오혁 씨와 인연이 깊다고 알고 있어요. 오혁 씨는 작가님에게 어떤 분인가요?

개인적으로 그 친구를 리스펙하는 면이 있어요. 정말 많은 걸 보고 그걸 얘기하는 친구이기 때문에 그 트렌디한 걸 놓치지 않으려는 태도를 보면서 많이 배우기도 했죠. 근데 친한 사이인 만큼 저를 심적으로 괴롭힌 면도 크기 때문에 감가상각을 하면 0인 것 같네요? 하하.

#### 트렌디한 걸 놓치지 않으려는 이유가 뭘까요?

그 말에는 좀 어폐가 있을 수 있는데요. 그 친구는 그냥 계속 뭘 많이 봐요. 그리고 계속 생각하고, 말해요. 그런 걸 제가 트렌디하다고 느끼는 거죠. 〈사랑으로〉를 좋아하는 이유도 거기에 있어요. 혁오가 대중적인 인지도를 가지면서 스테레오타입도 생겼거든요? 근데 그 친구는 물론 고민도 했지만, 약간 '상관없는데?' 이런 태도가 있었어요. 혁오의 스테레오타입을 이용하면 돈을 많이 벌 수 있는데 그런 방식을 채택하지 않고 지금 자기가 멋있다고 생각하는 걸 해야 한다는 태도. 저보다 훨씬 큰 유혹 앞에서 그런 태도를 보이는 게 대단하면서도, 대중들이 요구하는 것만 하지 않고 다른 걸계속 추구했을 때 약간 '쯧쯧쯧'한 적도 있거든요. '굳이 왜 그러냐, 예능도 좀 나가라'고 한 적도 있는데 자기가 집중해서하고 싶은 것을 했을 때의 완성판을 〈사랑으로〉에서 본 것 같아서 굉장히 감동했고, 그런 의미에서는 많은 영감을 주는 친구예요.

결국 이런 거죠. 20대 초에 〈무한도전〉에 나오면서 잘됐어요. 앨범 미팅할 때 크리에이티브 디렉터처럼 계속 같이 있었는데 회의를 하면 소속사 쪽 사람들이나 우리들은 대중영합적인 얘기를 할 때도 있었어요. 그런데 그 친구는 늘 '그런 건 하고 싶지 않다. 자기가 생각했을 때 제일 멋있는 걸 해야 자기를 좋아해 주는 사람들이 계속 남을 수 있다' 이러니까, 저희도 어떨 때는 '그래'라고 하지만, 또 어떨 때는 '그래도 이런 거는 좀 그냥 하는 게 어떠니? 정신 좀 차려' 이러기도 했는데 계속 묵묵부답인 부분이 있었단 말이죠. 그렇게 3~4년이 지났을 때 나온 〈사랑으로〉는 저도 납득이 가는 앨범이었던 거죠. 물론 제가 오케이를 한다고 걔가 기뻐하진 않겠지만(웃음), 어쨌든 저는 그런 느낌이 좋았으니까요. 어렸을 때는 맨날 제가 밥 사먹이는 친구였지만, 서로 커리어가 쌓이고 나니 그런 태도가 부러웠고 무척 좋게 다가오더라고요.

# 요즘 작가님은 최신작인 〈The Great Chapbook 4〉을 통해 변화를 시도하고 계세요. 수성 유화 대신 에어브러시를 사용하시는 이유가 궁금해요.

저는 하루 단위로 시스템을 살아가는 사람이잖아요. 그러니까 무언가를 빨리 그려내야, 다음 이미지로 또다시 빠르게 받아낼수 있어요. 그림의 크기가 커질 때 가장 빨리 그릴 수 있는 용이한 방식은 에어브러시예요. 작업 맥락과 연결된 부분도 있고요. 에어브러시가 캔버스와 물리적으로 직접 닿지 않고 그림을 그리는 방식이라서 제 신체가 들어가지 않는단 말이죠. 그렇다고 또 이게 아예 안 들어간다고 말하기도 애매해요. 이런 애매모호한 도구의 특성이 제가 가진 태도와 굉장히 유사하죠. 가상과 현실을 계속 왔다 갔다 하니까요. 이런 걸 은유할 수 있는 도구로서 에어브러시가 잘 어울리는 거죠.

#### 요즘 젊은 회화 작가들이 에어브러시를 많이 사용하는 것 같은데, 이에 대해서는 어떻게 생각하세요?

제가 말하는 이유와 상응한다고 봐요. 완벽하게 신체성이 들어가지도 않고, 그렇다고 완전 가상도 아닌 어떤 매개가 필요한 거죠. 실제 작업하는 사람들끼리 많이 하는 말인데, 그림을 붓으로 그리는 것과 에어브러시로 뿌리는 감각 간의 이질감이지금 저희가 사는 세상의 상황, 즉 스마트폰을 통해 가상의 세계와 연결되지만, 동시에 현실 세계를 살아가는 자신이 융합되는 모습을 잘 은유하기 때문 아닐까, 하는 거죠. 그리고 이런 점도 재미있어요. 원래 에어브러시가 굉장히 고전적인미술 도구인데요. 이게 한동안 안 보이다가 갑자기 요즘 돌아온 이유에 대해서 디지털 페인터가 큰 역할을 했다고 봐요. 포토샵의 에어브러시 툴을 이용해서 그림을 그리는 일러스트레이터가 굉장히 많은데요. 근데 실제로 그들이 실물의에어브러시를 써봤냐 하면 그건 아니거든요. 포토샵으로 작업 인생을 시작했고, 그래서 포토샵에 있는 에어브러시 툴을 자연스럽게 쓰는 건데, 이런 이미지들을 많이 보다 보니 현대미술 작가들도 이렇게 그리고 싶은 마음이 동하는 거죠. 근데조사해보니까 이게 원래부터 존재하던 미술 도구인 걸 알게 된 거죠. 원래 포토샵은 현실의 에어브러시를 따라서 툴 기능을만든 건데, 지금 사람들은 포토샵의 에어브러시 효과를 따라 하고 싶어서 진짜 에어브러시를 찾게 되는 거 같아요. 그렇게되면서 다들 에어브러시를 새로 써보게 되는 거 아닐까 싶어요. 포토샵에서 써먹던 그 감각을 현실에서 그림을 그릴 때도 적용하고 싶다. 감각이 넘어온다는 것은 아까 말한 왔다 갔다 하는 감각과 붙어있는 말이기도 하죠.

#### 방금 말씀하신 포토샵 이야기는 굉장히 흥미롭네요.

일단 저는 그렇게 해석하고 있어요. 물론 다른 이유도 더 있죠. 미술을 그렇게 한 가지로만 후려칠 수는 없으니까요. 스트릿예술의 그래피티 이미지와도 연관이 있어요. 최근 한 5년간 스트릿예술가들이 전시장으로 호명된 경우가 많았어요. 그래피티도 또 다른 의미로는 에어브러시의 일종이니까요. 벽에서 살아남기 위해 그린 그래피티의 미감이 영향을 미쳤다고도 봐요. 제가 보기에 그런 분들은 똑같은 에어브러시 작가로 보면 안 되는 측면이 있는데요. 어찌 됐든 가상, 현실, 신체성에 대한 것을 어떻게 아웃풋으로 내놓을 것인가에 대한 고민의 일환으로 다들 여러 방식을 찾고 있고 에어브러시도 그중 하나라고 얘기할 수 있겠네요.

## 혹시 작가님은 작업을 진행하며 보강이 필요하다고 생각하는 아쉬운 점이 있으신가요?

작업 언어만 보면 저는 단점도, 약점도 없다고 생각해요. 왜냐하면 '가장 지금'을 하고 있기 때문이죠. 그래서 그런 생각은 하지 않고, 따라서 보강도 하지 않는 게 지금의 태도라고 생각해요. 정보가 너무 많이 흩뿌려져 있고 작가가 좋아하는 만큼 수확해서 이미지를 만드는 게 작금의 현실이기 때문에 뭔가 덧대고 싶지 않고, 덧대야 한다고 생각하지도 않는 거죠.

제가 요즘 고민하는 건, 그렇기 때문에 이미지 한 장, 한 장이 더 강해야 하고, 더 살아남아야 한다는 점이에요. 아무도 전체적인 맥락을 읽으려고 하지 않아서요. 지금 전시를 열라고 종용하는 태도가 마치 디지털 싱글을 내는 사람에게 "정규 앨범이 진짜 음악 작업이지~"라고 말하는 것과 다를 바 없어요. 이미지 하나로 살아남고, 거기에 모든 걸 압축해서 보여줄 수 있는 사람이 되어야 한다는 점에서는 제가 약한 면이 있다고 봐요.

#### 이미지를 강하게 만드는 해답은 찾으셨나요?

아무래도 제가 '지도' 작업이라고 부르는, 드로잉한 그림을 한데 모으는 작업이 가장 강력하다고 생각해요. 그게 저의 이미지로 대표되고 있기도 하고요.

#### 작가로서 내 작업이 살아남기 원하는 욕망은 없으신가요?

저는 작업에 위계를 두는 편도 아니고, 제게 이미지가 들어와서 다시 나갈 때 즐거웠으니까 그 과정을 즐기는 게 가장 중요하다고 생각하고 애정하는 편입니다.

#### 어떤 인터뷰에서 "가장 재미있는 이야기, 즉 내러티브는 이미지다"라고 말씀하시더군요.

제가 바라보는 세계에 대한 이야기인데요. 제가 보고 있는 것, 혹은 시대의 인상이 그렇게 바뀌고 있어요. 예를 들어 두시간짜리 영화와 10분짜리 유튜브 영상, 11초짜리 인스타 스토리 중 어떤 게 즐거울까의 문제죠. 점점 짧아진다는 걸 제가느끼기도 하고, 내러티브가 빠지면서 이미지만 남는 게 요즘 매체 언어의 속성으로 작용하니까요. 근데 이미지가 내러티브가아니냐, 그건 아니거든요. 사람들이 이미지를 통해 무언가를 느끼니까요. 결국 그 정도만 작동하는 세계관이 지금 열리고있고 점점 짧아지고...그게 지금 시대의 이미지 언어가 존재하는 방식이라고 생각해요. 두 시간에 말해야 하는 내용을 10분으로 압축해 말하거나, 혹은 아예 두 시간짜리 이야기를 지을 생각조차 안 할 수도 있고, 10분짜리 이야기 대신 아예이미지 한 장만으로도 이야기가 연성되는 단계로 나아가는 거랄까요. 더 이상 이야기를 쓰지 않고 자극적인 단초만 제공하는 것 자체에 호응해서 어떤 이야기를 만드는 세상에서 이제 세계관만이 만들어지고 있는 거죠.

#### 저희 같은 사람들은 굶어 죽겠네요. (망연자실)

아, 그렇다고 두 시간짜리 영화가 안 나오는 건 아니잖아요? (웃음) 요즘 저는 오히려 다시 페인팅이, 조각이 보고 싶어요. 뉴미디어를 체험하고 나니까 역으로 뉴미디어의 중간에 있는 것에 관심이 가지 않고 가장 원시적인 것에 끌리는 거죠.

#### 어느 정도로 원시적이요?

사람이 손으로 그린 것, 만든 것이 제게 강렬하게 오고 있어요. 이 시대에서 신체를 떠나는 것을 너무 강조하니까 반대로 더신체적인 걸 좋아하는 거 아닐까 유추하고 있어요. 제가 회화를 놓지 않는 이유 아닐까, 생각도 들고요. 나는 왜 회화를 하는가에 대한 어떤 답이기도 한데, 그런 면에서 글도 가장 원초적인 것에 해당하니까 살아날 것 같아요. 결국 뉴미디어와 원시적인 것 중간에 존재하는 수많은 것들이 죽지 않을까? 그러니 어설픈 데 있지 말아야겠다, 이런 얘기예요.

#### 어설픈 예로 무엇이 있을까요?

수업 때 많이 이야기하는데요. 예를 들어 3D, VR 아트가 유행하기 전에 애프터이펙트나 포토샵을 활용한 작업이 유행했었어요. 뉴미디어라고 하면서. 지금 보면 정말 모두가 할 수 있는, 스마트폰으로도 충분히 구현 가능한 수준이에요. 그때 활동하던 작가들을 지금은 아무도 호명하지 않거든요. 이런 관점에서 지금 3D, VR 작업을 하는 작업은 추후 더 발전된 뉴미디어가 나오면 애매모호한 상태에 빠질 확률이 높을 수 있는 거죠. 그렇다면 앞으로 계속 보고 싶은 건 맨 뒤에 있는 회화, 조각, 글은 아닐까 고민이 드는 거예요.

"저에게 미술이란 동시대 혹은 세대가 공유하고 있는 감각과 정서에서 발견되는 이미지의 정치학을 연구/조사하고 시각적으로 완성도 있게 드러내는 것입니다." 트위터에서 이 문장을 보는 순간 작가님이 정의하는 미술은 아주 명확하다는 생각이 들었어요.

이 문장을 만들기까지 1년 동안 계속 고쳤어요. 제가 장르 구분이 너무 없는 사람인지라 그래서 더욱 장르 연구를 해야만했기 때문에, 미술은 무엇이고, 동시대에서 미술이 무슨 기능을 해야 하는지 굉장히 오랫동안 고민할 수밖에 없었어요. 동시대 미디어 환경에서 이미지로 소비되는 것들을 제가 보고 그 정서에서 어떤 감각인지 발견한 후. 이 감각이 왜 나왔을까고민하잖아요. 에어브러시를 예로 들면, 왜 갑자기 요즘 들어 에어브러시로 그린 그림이 많이 보일까? 저에겐 이게 동시대이니까 그 출현 이유에 대해 생각을 하게 되죠. 그리고 그 이면에서 기능하는 장치도 고민해 보고요. 에어브러시는 가상과 현전을 오가는 지형도의 변화를 보여주는 단초라는 결론이 나오면 '아 그래서 에어브러시로 그리는 그림이 계속 보였구나' 납득하면서 그 소스를 가지고 작업을 해야겠죠. 원래 여기까지만 썼었는데 뭔가 아쉬운 거예요. 그냥 보여주기보다, 기가 막혀야 하거든요. 그래서 '시각적으로 완성도 있게'라는 말을 덧붙였어요. 연구와 조사를 통해 이미지의 정치학을 찾아 말하는 것뿐만 아니라 시각적인 완성도를 획득해야 하니까요. 제가 궁극적으로 되고 싶은 사람도 이런 과정을 밟아서 가장 완성도 있는 시각물을 만드는 사람이에요. 그 기준에 대해서는 계속 바뀔 테니, 계속 생각하고 노력해야겠죠. 생각만큼 잘되고 있진 않지만. 사실 동시대 혹은 세대도 미술적 수사에 가까워요. 사실은 '내가'죠, 근데 대놓고 말하면 조금 민망하니까... 하지만 그 작업물을 보는 사람은 저에 한정해서 읽지 않고 세대, 시대, 시간대까지 염두에 두니 틀린 말은 아니에요. 이미지의 정치학이란 말도 제 눈에 많이 보이는 것에 대한 다른 연유를 통칭하는 단어랄까요. 그래서 많이 보이는 것은 이유가 있다고 생각하고 고민해보는 것이죠.

#### 혹시 많이 보이는 것 중에 부정하는 경우도 있나요?

부정해야 하는 건 아닐까, 윤리의식을 세우려고 노력하긴 해요. 동시에 이게 시대적 현상 중 하나라고 받아들여야 할지에 대해 고민하기도 하죠. 그런 점에서 연구 조사할 때 충돌이 생기는 것 같아요. 예를 들면 최근 3D 이미지에서 자주 나타나는 이미지로 여성 신체 훼손이 있어요. 3D도 너무 많으니까 더 자극적인 걸 추구하게 되는데요. 여성이 좀 더 사이보그로 바뀐다든지, 이상하게 강화된 신체처럼 보인다든지, 가슴이 너무 커진다든지 이런 이미지를 만들어서 시각적으로 좀 더 머무르게 만드는 거죠. 이런 게 엄청 많이 보이는데 고민이 돼요. 살아남기 위한 이미지의 종착인가 하고요.

#### 많이 보이는 걸 긍정한다면 이런 여성 신체 훼손 이미지도 다뤄야 하지 않나요?

그렇죠. 그래서 제 작업의 대상으로 삼아야 하는지 고민이 드는데, 또 사이보그 중에 어떤 것은 포스트-휴먼과 관련된 작업일수도 있거든요. 그럴 땐 윤리적으로 문제가 되지 않는다는 생각도 드니까, 결국 이 애매모호한 경계에 따라 매일매일 내리는 결론이 달라져요. 하지만 확실한 건 제가 보는 건 팔로잉하는 계정에서 나오잖아요. 그건 저만의 큐레이팅 목록이에요. 시공간 자체가 제 윤리에 맞춰서 만들어져 있다고 한다면, 제 타임라인이 곧 저의 동시대이고, 제 감각과 정서, 그리고 윤리선이겠죠. 제가 팔로잉을 계속 취소하면서 관리하는 이유에요.

#### '작업은 자기가 보고 싶어 하는 것을 만드는 것이다'라고 말씀하신 것과 일맥상통하는 바가 있네요.

그래서 저는 항상 뒤돌아서 생각하는 존재예요. 그림을 다 그리고 나서 나중에 다시 보면서 '아 그때는 이런 걸 좋아했구나, 내가 이런 생각으로 이런 이미지를 모은 건 아닐까, 그때 나의 윤리선은 이랬구나' 정리를 하는 거예요.

### 어떻게 보면 작품에 자신의 삶이 완전히 노출되는 메커니즘인데요. 혹 스트레스는 없나요?

이런 이야기를 아내와 한 적이 있어요. 제가 이런 걸 그리는 게 이해가 안 된대요. 나중에 후회할 수도 있고 마음속에서 싫을 수도 있는데 도대체 왜 그리냐는 거죠. 이건 사실 굉장히 원론적인 얘기인 것 같아요. '작가는 왜 작업을 하는가? 왜 무언가를 만들고 누군가에게 보여주는가?'에 대한 동일한 물음이라는 생각이 들었거든요. 사실 그냥 하는 거예요.

여기에는 정말 답이 없어요. 누가 무슨 계산을 하고 하진 않아요. 만약 '멋있어서 했다'고 말할지라도 그 '멋'에 대한 기준은 매일 바뀌어요. 그 자체를 어떤 기준으로 세울 수도 없고요. 아내는 답답해하죠. '멋있으면 보면 되지 왜 굳이 하냐'고요. 스위치가 올라가는 이유에 대해서는 저도 모르겠어요. 저는 그냥 뭔가 들어오면 뭔가 내보내야 하는 게 당연한 사람인 거예요. 아마 대부분의 작가도 그렇다고 생각해요. 어떤 인풋이 있으면 아웃풋을 내보내야만 하는 강박을 가진 사람들이라고요. 모든 창작을 하는 사람이 가질 수밖에 없는 성향인 거죠.

#### 결국 그런 사람이 작업을 하는 거군요.

언젠가 미대의 장점이 뭐냐는 질문을 받고 엄청 고민했던 적이 있어요. 장점이 너무 없어서요. (웃음) 그러다 이런 얘기를 했어요. 미대에 와서 좋은 점은 딱 한 개인데, 선생님들이 계속 '너는 누구니? 너는 뭐 하는 사람이야? 너는 무슨 생각해?' 이런 질문을 4년 동안 해요. 이게 진짜 미칠 것 같은데 대학을 졸업하고 다른 전공을 한 사람들을 만나고 알았어요. 이런 훈련을 미대에서밖에 안 한다는 걸요. 미대를 나온 사람들은 '자신이 어떤 사람인지 객관화해서 생각하고, 자신이 이런 사람이니까 이런 걸 해야 한다'는 인식이 빠르게 되는 것 같아요. 물론 이걸 4년이나 하는 건 문제예요. 다른 건 안 가르쳐주고. 어쨌든 저는 '내가 보고 있는 것에 대해서 어떤 가치관을 세우고 그걸 정리하고 아카이빙하는 것 자체가 나를 건강하고 이롭게 한다는 걸 굉장히 믿는 사람이라 작업을 계속하는 건 아닐까?' 생각해요. 그래서 남들보다 더 많이 보고, 제가 보는 것에 대해 고민을 더 많이 하는 거죠.

# 자, 저희의 시그니처 질문인데요. 작가님이 창작에 몰두하는 이유는 무엇인가요? 무엇이 작가님으로 하여금 창작을 지속하게 만들까요?

아주 작고 소박한 기쁨이 아닐까 싶어요. 예를 들어 하루 한 시간에서 한 시간 반 정도 무언가를 그리는 행위를 한 후 '굉장히 즐거웠다'고 느끼고, 이걸 스캔해서 JPG 파일로 저장하면 폴더에 하나 채워지는데 마치 보상이 하나 채워진 것처럼 다가올때요. 엄청 크지도 않고, 엄청 작지도 않은 그 정도의 기쁨이 저를 지속하게 만드는 것 같아요. 그리고 뒤를 볼 때도 그렇고요. 뒤에 쌓여있는 것들을 가끔 보거나 체크를 한 번씩 하면서, 그냥 뭐랄까... 작업적으로 부족한 부분이 보이는 것과는 별개로 '좋다'라고 생각할 때가 있어요. '그냥 내가 보기에 좋구나'... 이런 부분이 계속 창작을 할 수 있는 동인이 되는 것 같아요.

#### 마지막으로 «비애티튜드»에게 기대하시는 역할이나 독자에게 하고 싶은 말씀이 있다면 편하게 부탁드릴게요.

이 답변까지 읽는 분은 엄청난 텍스트의 강을 건너오셨을 확률이 높아 보여요. 그렇기 때문에 굉장히 감사하다는 말씀을 드리고 싶어요. 여기까지 오신 분들 덕분에 제가 위안을 얻는다고 얘기하고 싶을 때가 있어요. 이렇게까지 제게 관심을 가져주신 사람이 잘 없고, 별로 기대하지도 않는데 가끔 그런 분이 있을 때 너무나도 이상한 기분이 들 때가 있죠. 무척좋으면서 미안하면서도, 뭔가 애매하고 이상한... 암튼 제 마음은 그렇다고 이야기해드리고 싶습니다.

팔랑거리는 필터처럼 이미지를 흡수하고 다시 내뱉으며 동시대를 탐구하는 노상호. 그의 작업실에서 포착한 척척박사 노상 호의 일상들.

# [마리끌레르] 2022년 9월 NEW HEADLINER

김지영(에디터, 프리랜서)

노상호는 스스로 설정한 루틴 속에서 오늘도 어김없이 그림을 그린다. 정해둔 분량의 그림을 꼬박꼬박 그리는 와중에 에어브 러시 작업도 시작했고, 3D 프린터로 만드는 오브제나 애니메이션 작업도 넌지시 생각해본다. 더 빨리, 보다 많이 그리고 싶다 는 목적에 맞닿은 꾸준함은 조만간 그를 한 계단 더 오를 수 있도록 해줄 것 같다.

#### 작업실 안에 작업실 하나가 또 있어요.

이 작업실을 쓴 지 한 10개월 되어가요. 기존에 하던 작업은 집에서 할 수 있어서 한동안 작업실을 안 썼는데 새로 에어브러시 작업을 하게 됐거든요.

#### 에어브러시가 새로운 환경을 만든 셈이네요.

저는 디지털과 아날로그 사이를 왔다 갔다 하면서 감각하는 것들을 그리고 있고, 그 부분을 은유할 만한 재료를 찾고 있던 것 같아요. 에어브러시는 분사를 하지만 캔버스에 밀착되지 않죠. 간접적인 툴이라는 게 흥미롭게 느껴졌고, 제가 그림을 그리는 맥락에서 속도가 굉장히 중요한 사람이다 보니 새롭게 에어브러시를 선택하게 됐어요.

#### 속도에 초점을 맞추면 모든 그림에서 일률적인 퀄리티가 나오기 힘들지 않나요?

저는 퀄리티를 체크하지 않는 편이예요. 정해진 루틴에서 매일 무언가를 받아들이고 내보내는 그 과정이 중요하기 때문에 퀄리티가 좋든, 좋지 않든 그걸 판단하지 않고 계속 완성하는 거죠. 이미지를 찾거나 볼 때도 그런 부분을 체크하지 않고요.

#### 매일 스스로를 꾸준하게 단련한다고도 볼 수 있겠네요.

회화 이론 중에 이런 이야기가 있어요. 학생을 가르칠 때 퀄리티를 체크하는 대신 양을 늘리면 더 빨리 성장한다. 저도 가끔 3~4년에 한 번씩 제 그림 실력이 늘었다는 느낌을 받을 때가 있어요. 많은 사람들이 영어 공부를 예로 들면서 계단식으로 성장한다는 이야기를 하는데, 저도 그런 경험을 아주 가끔 하고 있죠.

### 이렇게 매일 그림을 그리다 보면 요즘의 나라는 사람에 대해 제대로 알 수 있지 않을까 해요.

근 1년간 생각한 게 있는데 이제는 외부의 평가가 그다지 궁금하지 않아졌어요. 이 점이야말로 좋은 상태가 아닐까 하는 생각도 했고요. 물론 누군가 제 그림을 평가하는 것에 대해 나쁘게 생각하는 것은 아니고, 단지 제가 신경 쓰거나 체크하지 않게 되었다는 거죠.

#### 근래의 루틴 안에는 어떤 형태의 작업이 이어지고 있나요?

예전에는 수채화를 많이 썼는데 좀 더 단단한 형태로 표현하고 싶다는 생각이 들면서 최근엔 유화를 많이 쓰고 있어요. 에어 브러시를 자주 사용하게 되었고, 3D 작업도 시작했죠. 유화 작업에 참고하기 위해 인터넷에서 이미지를 수집하는 것처럼 3D 작업을 위해 3D 모델링을 수집하고 있고요. 그 모델링을 3D 세계에서 배치하고 촬영하면서 일종의 밈을 만들어보는 중이에요.

#### 3D 작업을 하면서 수집한 이미지로 또 다른 세계를 확장하고 있을지도 모르겠어요.

그럴 때마다 세상의 재미 거리는 느는데 내가 보지 않은 걸지도 모르겠다는 생각도 들고요. 패션을 예로 든다면 하이패션에 흥미를 느끼다가 어느 순간 만날 똑같다고 생각해버릴 수 있죠. 그런데 하위 범위에서 생겨나는 재미있는 브랜드를 내가 안본 것일 수도 있잖아요. 인스타그램도 마찬가지 아닐까요. 어느 순간이 되면 사람들은 더 이상 팔로잉을 늘리지 않아요. 지금 보는 것만으로도 너무 벅찬 거죠.

## 곧 키아프 서울에 참가하는데 특별히 기대하는 부분이 있을까요?

아트 페어는 전시가 아니다 보니 제가 원하는 컨디션으로 꾸릴 수만은 없어요. 그렇지만 오히려 그렇기에 재미있다고 여겨지는 부분도 있어요. 페어가 꼭 거대한 인스타그램처럼 보일 수 있다는 생각이 들었거든요. 음악으로 비유하면 정규 앨범이라 기보다 싱글 단위앨범처럼 느껴져요. 딱 하나로 응축해서 표현해야 하는 느낌이 들거든요. 아트를 바라보는 부분에서 시대의 변화를 보여줄 수 있는 재미있는 지점도 있을 것 같아요.

#### 판매 여부가 영향을 미치기도 할까요?

그렇죠. 다만 작품이 판매되면서부터 든 생각은 있어요. 팔린다는 이유로 무언가를 하는 것도, 안 팔린다고 해서 시도하지 않을 것도 없다는 거예요. 조금 직접적으로 말하면, 예전에 컬렉터가 한 말 중 제 마음에 남는 것들이 있어요. '여기 하트가 너무 귀여워'라고 말하는데 그건 실상 저의 작업과 전혀 맥락이 맞지 않는 이야기였거든요. 그런데 귀갓길에 '하트를 넣어야 할까' 하는 생각이 드는 거예요. 이런 식으로 영향을 받는 게 결과적으로 제게 도움이 되지는 않는다는 생각을 하게 됐어요.

#### 어떤 말은 지나치려 해도 담기기 마련이니까요.

그래서 페어 현장에 자주 들르지는 않아요. 작가는 빨간 딱지가 붙었는지에 따라 이상한 압박감을 느낄 수도 있거든요. 그래도 저는 인스타그램 덕에 호응에 대해 초연해지는 법은 훈련이 되어 있는 것 같아요. 매일 그림을 업로드 하기 때문에 포스팅에 대한 통계를 보게 되거든요. 그래서 사실은 사람들이 어떤 그림을 좋아하는지도 알아요. 단지 아는 것까지가 중요하다고 생각하고, 그걸 놓지는 않는 정도죠.

#### 예전에 한 전시에서 옷걸이에 작품을 걸어두는 방식을 시도한 적이 있죠. 새롭게 시도해보고 싶은 전시는 무엇인가요?

옷걸이에 거는 방식을 좀 더 확장해보고 싶어요. 편집매장처럼 보이는 공간 안에 무수히 많은 에어브러시 회화를 옷처럼 걸어두는 거죠. 큰 회화는 3백~4백 점, 작은 드로잉은 2천 점 정도로요. 전시장이 아닌 숍 형태로 운영하고 싶은 마음이 있어요. 일정 기간이 지나면 끝나는 전시가 아니라 편집 매장처럼 운영하고, 한쪽에 작업실이 있어서 제가 작업을 할 때마다 매번 새로운 그림이 신상처럼 걸리는 거죠.

#### 한 해의 반이 지났습니다. 남은 하반기 계획엔 어떤 것들이 있나요?

작업 이외의 나머지 업무를 줄여야겠다는 목표를 가지고 있어요. 그에 맞게 생활이나 소비 패턴도 바꾸려고 해요. 1, 2년 전에는 반대로 행동했어요. '그래, 움직이면 얼마나 버는지 해보자'라면서 기회가 오면 몸이 부서져라 일해보고 돈도 써봤는데, 저랑은 맞지 않는 생활이었거든요. 계속 일을 줄이고 작업의 양을 늘리는 것, 루틴을 성실하게 지키고 저녁이 있는 삶을 사는 것이 올해의 계획이에요.

# [BeAttitude] February 2022 卢相镐对待图像的态度

Jeon Jonghyun, Kim Jaehoon (Editor, BeAttitude)

现在翻看所有作品集的话,能感受到剧烈变化的潮流,但是对外,《日常絮语》《畅销故事书1》《畅销故事书2》给人留下的印象比较深刻。特别是制作了"HYUKOH"乐队四张专辑的封面,从而被大众所熟知,可能形成了他们对你的一种刻板印象。 我通过制作HYUKOH的专辑封面被大众所了解,再形成刻板印象,应该也算是理所当然的。每个人在创作后,都会形成刻板印象,我没有因此感觉压力很大。我觉得只要自己满意就行了。我看待他人的时候,就没有刻板印象吗?比方说,歌手Naul唱了某首歌,就会有人说"啊,这就是Naul的风格",跟这种情况是一样的。当然,Naul本人可能会不开心,但所有人最终都会用老眼光看待他人,我觉得为这些失落或伤心,反而会浪费精力。我从来没觉得HYUKOH的专辑封面对我的创作世界有很大的影响。

遇到了很多美术界以外的人反而对我产生了很大的影响。因为我曾担任吴赫专辑的艺术指导,所以认识了从事娱乐行业的朋友们,有机会认识了MV导演、摄影师、造型师等许多业内人士,因为这样,我的创作才有了一些变化。看到和平时不同的图像,

# HYUKOH在2020年发表的《through love》专辑封面使用了沃尔夫冈·提尔曼斯拍的照片,感觉你们的合作好像也结束了。 你对此没有遗憾吗?

先回答你的问题吧,我没有觉得遗憾。当他联系我说打算跟沃尔夫冈·提尔曼斯一起制作专辑封面时,我就回答说"提尔曼斯是很优秀的摄影师,当然要跟他合作"。而且对吴赫来说,那张专辑跟之前的风格有点不一样。他以前是把周岁作为专辑名进行制作的,所以我小心翼翼地预想下一张专辑可能会延续这种风格。但是不一定非要跟我合作,别人接着做也不错。沃尔夫冈·提尔曼斯的照片和《through love》真的很配。如果非说有遗憾,《through love》其实是我在HYUKOH的专辑中最喜欢的一张专辑。从音乐方面来讲。里面没有我的名字,就觉得很遗憾。但吴赫毕竟不是坎耶·维斯特。(笑)

#### 我们知道你跟吴赫关系很好。那在你眼里吴赫是一个什么样的人呢?

我个人觉得他有值得尊敬的一面。他见多识广,还会跟我聊这些,看着他一直努力把握潮流的态度,我也学到了很多。但是因为我们关系很好,他也会经常在精神上折磨我,加加减减之后,好像变成0了?哈哈。

# 你觉得他为什么要努力把握潮流呢?

感觉我的性格也变得更柔软了。

这句话可能说得不太准确。他总是会看很多东西。然后不停地思考,再说出来。在我眼里,那样就很时尚。我喜欢《through love》的原因也在这里。HYUKOH有了大众认知度,还产生了一些刻板印象。虽然他也为此苦恼过,但还有点"无所谓啊?"那种态度。利用HYUKOH给人的刻板印象能赚很多钱,但他不用那种方式,而是决定做自己认为很酷的事。在比我面对更大的诱惑时,他有这种态度很了不起,而且不只是迎合大众的需求,还在继续追求不同的风格,那时我曾经也"啧啧啧"地表示不认同。"为什么非要这样,上点综艺节目吧。"我也这么说过他,但是在《through love》看到了他专注于自己喜欢的事后创作出来的成果,我特别感动,在这种意义上,他给了我很多灵感。结果就是这样。20出头参加《无限挑战》节目之后,就火了。开会讨论专辑的时候,他像创意总监一样,一直跟我们一起开会;经纪公司那边的人和我们偶尔会提出要迎合大众。但他总是说"不想那么做。只有做自己觉得最帅的风格,喜欢他的人才能继续留下来"。他这么说,我们偶尔会说"好吧",偶尔也会说"这些还是照做比较好啊?你清醒一点"之类的,但是那时他总会保持沉默。就那样过了3~4年后,推出了《through love》,这张专辑也让我信服了。当然被我认可,他也不一定有多高兴(笑),总之我很喜欢那种感觉。小时候我经常请他吃饭,但随着彼此工作经验的积累,我很羡慕也很欣赏他的那种态度。

#### 你最近通过最新作品《畅销故事书4》正在尝试改变。为什么不用水性油画颜料,而用喷笔?

我是把每一天当作生活单位的人,所以必须要快点画好一部作品,才能很快地接到新的图像。绘画尺寸变大的时候,最快的画 法就是用喷笔。也有和工作相关的部分。因为采用喷笔绘制的方式,与画布没有直接接触,所以不会进入我的皮肤。但是也不 能说完全不会进入。这种模棱两可的工具特性和我的态度非常相似。因为要一直往返于虚拟和现实之间。喷笔很适合做这些隐 喻的工具。

#### 最近年轻的画家好像经常使用喷笔,对此,你有什么看法?

这跟我说的原因一脉相通。不是彻底的亲身体验,也不是完全的虚幻世界,就是需要某种媒介。实际创作的人经常会这么说,用毛笔画画和用喷笔喷射之间的违和感隐晦地表达了我们现在赖以生存的世界现状,即虽通过智能手机与世界相连却同时活在现实世界的自身融合的样子。还有一点很有趣。喷笔原本是非常传统的美术工具。有阵子没出现,最近突然回来了,我认为数字绘画起到了很大的作用。使用PS的喷笔工具画画的插画家有很多很多。但他们是否真的用过喷笔工具呢,答案是否定的。用PS开始创作人生,所以自然地使用了PS里有的喷笔工具,但是看到许多这种图像之后,现代美术家也有了这样画画的想法。但是经过调查发现,这是原本就有的美术工具。PS本来就是根据实际喷笔设置了工具功能,现在人们反而想模仿PS的喷笔效果,才使用喷笔。这样下去不知道大家会不会都尝试使用喷笔绘制。想把在PS用过的方法用到实际画画场景之中。感觉转移也和刚才提到的来来回回的感觉相连。

#### 你刚刚提到的PS故事很有趣。

首先我的想法是这样的。当然还会有别的原因。不能用一种方式来说明美术。还与街头艺术中涂鸦相关。最近5年左右,有很多街头艺术家被邀请来到展厅。从另一个角度看,涂鸦也算是喷笔的一种类型。为了在墙上生存下去而绘制的涂鸦所呈现的美感发挥了作用。我觉得不能把他们视为相同的喷绘艺术家。不管怎样,作为思考如何输出虚拟、现实与身体等层面的一部分,大家都在寻找各种方法,喷笔也算其中之一。

#### 你在制作过程中有没有过需要修改或留下遗憾的部分?

单看创作语言,我觉得是没有缺点,也没有弱点的。因为我的创作都立足于"当下"。所以没有那种想法,也不会修改,这就是我现在的态度。因为信息太分散,画家按照个人喜好可以收获并创造图像,这就是如今的现实,所以不想加些什么,也不觉得需要加些什么。我最近苦恼的是,因为这样,每一张图像,都要更强烈,要继续留下来。因为没有人愿意了解整体脉络。现在怂恿我举办展览会的态度就像对发行数字单曲的人说"正规专辑才是真正的音乐作品~"。如果要靠一个图像活下去,并把一切压缩和呈现在那个图像里,那我应该就没什么优势了。

#### 你找到增强图像的方法了吗?

我还是觉得自己称为"地图"作业的、将绘制的画聚到一起的作业最有效。目前这也代表我的图像。

#### 作为一名画家,难道不渴望自己的作品能留下来吗?

我觉得创作没有高低之分,因为我觉得收到图像后再输出就很有趣,所以我认为享受这个过程最重要,我也很珍惜这个过程。

#### 你在某个采访中说过"最有趣的故事,即叙事就是图像"这句话。

这是关于我眼里的世界的故事。我现在看到的,或者说时代的印象正在那样变化。比如说两个小时的电影、10分钟的YouTube 视频和11秒的Instagram Story之间到底哪个更有趣。我也能体会到越来越短的趋势,还有少了叙事,只剩下图像的风格已经成了最近媒体语言的属性。但是图像不属于情节吗,那倒不是。因为人们看到图像会有一些感触。终究是只有这种程度的世界观正在打开且越来越短……我认为这就是当今时代图像语言的存在方式。把要用两个小时说的内容压缩成10分钟来说明,或者干脆不想写两个小时的内容,还有可能只用一张图片来代替10分钟的故事并转到下个阶段。不再写故事,只提供刺激性线索就会引起呼应,在创造某些故事的世界里,只有世界观正在形成。

#### 那像我们这样的人要被饿死了。(茫然失措)

啊,这不代表不会继续制作两个小时的电影吧? (笑)最近我反而想再看看绘画和雕塑。体验完新媒体后,反而对新媒体中间的东西不感兴趣,而对最原始的东西感兴趣。

#### 有多"原始"呢?

人们用手绘制、制作的东西让我深有感触。在这个时代,因为过于强调脱离身体,所以我推测人们反而更喜欢身体的部分。我 觉得这也可能是我没放弃绘画的原因。也是对于我为什么画画的回答,从这个角度来看,文章也属于最原始的东西,所以能留 下来。存在于新媒体和原始领域之间的许多事物终将逝去吧?所以不能待在模糊地带,就是这个意思。

## 能举例说明一下模糊地带吗?

上课时经常讨论过。比如说在3D和VR艺术流行之前,曾流行使用AE或PS制作。还说这些是新媒体。现在想想,每个人都能做到,用智能手机就能充分显示出来。现在没人在意当时活动的艺术家们。从这个角度来看,现在进行3D和VR创作,在以后出现更先进的新媒体时,很有可能陷入朦朦胧胧的状态。所以我会思考,以后一直想看到的会不会是最后面的绘画、雕塑和文章。

# "对我来说,美术是指研究和调查从同时代或世代共享的感觉和情绪中发现的图像的政治学,并在视觉上完整地呈现出来。"在Twitter上看到这篇文章的瞬间,我就觉得你定义的美术非常明确。

直到编写这篇文章,我已经连续修改了1年。因为我是个特别不会区分体裁的人,所以要更仔细研究体裁,只能花长时间思考美术是什么、同时代美术应该发挥什么功能。看到在同时代媒体环境下,以图像被消费的许多事物之后,我察觉到自己的情绪和感觉,就会思考为什么会有这种感觉。以喷笔为例,为什么最近突然出现很多用喷笔画的画呢?对我来说这是在同一时代,所以会思考它出现的原因。然后也会思考在其背后发挥作用的装置。如果得出喷笔是体现往返于虚拟和现实的地形图变化的线索这一结论,就会想到"啊,所以总能看到用喷笔画的画",然后利用这个材料去创作。本来只写到了这里,但觉得有点遗憾。比起直接给大家看,更应该让人觉得不可思议。所以添加了"视觉上完整地"这句话。因为通过研究和调查,不仅要找到和说明图像的政治学,还要获得视觉上的完成度。我最终想成为的人也是经历了这个过程,最后完成了最完整的视觉作品。那个标准会一直改变,所以要继续思考和努力。虽然没有想象中那么顺利。事实上,同时代或世代也接近美术修辞。其实主体是"我",但直接说出来会有点尴尬……但是看那个作品的人不只局限于我,而是考虑到世代、时代和时间段,所以没有说错。图像政治学一词也可以说是对我看到的事物的其他原因的统称。所以我觉得经常被看到是有原因的,也会思考这个问题。

#### 你否定过经常被看到的事物吗?

是不是应该否定呢,我倒是会努力树立伦理意识。同时,也在考虑是否应该把它当作时代现象之一来接受。从这一点来看,在研究调查时好像会发生冲突。例如,最近3D图像中经常会出现损害女性身体的图像。因为3D也特别多,所以会追求更刺激的东西。女性会变得更像赛博格,变成被强化的奇怪身体,或者胸部变得很大,塑造这样的形象,就是为了让人们的视线能多停留一会儿。能看到很多这样的图像,我很苦恼。不知道这是不是图像赖以生存的终点。

#### 如果肯定经常被看到的事物,是不是也应该探讨这种损害女性的图像呢?

是的。所以我很苦恼是否应该把它当作我的创作对象,而且赛博格中也有与后人类相关的创作。这时,我认为没有伦理问题,所以因为这种模糊的界限,每天都会得出不同的结论。可以确定的是,我看到的都是来自关注的账户。那是只属于我的信息共享目录。如果说时空本身就是按照伦理制定的,那么我的时间线就是我的同一时代、我的感觉、情绪和伦理线。这就是为什么我一直取消关注并管理的原因。

#### 这与你说过的"工作就是制作自己想看的作品"这句话一脉相承。

所以我总会回想过去。画完画后,日后再看一遍,整理时发现"啊,当时我喜欢这样的东西,是不是以这种想法收集了这种图像? 那时候我的伦理线是这样啊"。

### 从某种角度来看,这是把自己的生活完全暴露在作品的机制。你没有压力吗?

我和妻子说过这样的话。她说自己无法理解我画的这些。以后可能会后悔,也会在心里厌恶,到底为什么要画呢。这其实是个根本性问题。"艺术家为什么创作?为什么做东西给别人看?"我觉得这是同样的问题。其实没什么想法。这个问题真的没有答案。不会有人计算好再创作。就算说"因为帅才做的",但是对于"帅"的标准每天都在变。这本身不能成为一个标准。我妻子很纳闷。"觉得帅,看就好了,为什么偏要创作?"为什么会创作,我也不知道。我只是觉得输入了什么,就一定要再输出什么。也许大部分艺术家都是这样想的。有某种输入,就必须要有某种输出。这应该是所有创作的人摆脱不了的倾向。

#### 最终还是这种人从事创作啊。

有一次被问到美院的优点是什么,我苦恼了很久。因为真没什么优点。(笑)然后我说了这样一段话。进了美院只有一个好处,就是老师们一直会问"你是谁?你是干什么的?你在想什么?"这种问题,问了4年。这个真的很疯狂,我是在大学毕业后遇到其他专业的人才明白的。这种训练只在美院进行。毕业于美院的人会迅速做到"客观地思考自己是什么样的人,因为自己是这样的

人,所以应该做这些"。当然,被问了整整4年是个问题。别的都没教。不管怎样,我觉得"坚信对于自己所看到的事物,树立某种价值观,整理并存档本身就会让我变得健康有益,才能继续工作"。所以会比别人看得更多,对我所看到的事物考虑得更多。

## 好,接下来是我们的标志性问题。你为什么埋头创作?是什么让你继续创作的?

应该是小而朴素的喜悦吧。比如说每天完成一到一个半小时左右的绘画行为之后,会感到"很开心";扫描后保存为JPG文件,会在文件夹里加上一个文件,有时会觉得好像加了一个奖赏。不是特别大、也不是特别小的那种程度的喜悦让我坚持下去。还有看后面的时候。偶尔看到或检查后面堆积的东西,怎么说呢……区别于发现作品的不足之处,有时候会觉得"真好"。"就是我看着很好"……这些部分成了我继续创作的动力。

#### 最后请你说说对《BeAttitude》的期望或想对读者说的话。

读到这个回答的人,大概率是看过许多文章了。所以想跟你们说一声非常感谢。我想说多亏了来到这里的人,我才能得到慰藉。 很少有人这么关注我,也没怎么期待过,但是偶尔遇到那样的人,就会有种很奇怪的感觉。既高兴又抱歉,又有点说不清楚, 有些奇怪……总之,我想说我就是这么想的。

像飘扬的滤镜一样吸收图像,再重新输出,探索同时代的卢相镐。在他的工作室捕捉到的万事通卢相镐的日常生活。





Korean-Chinese Translation of this text is supported by Ministry of Culture, Sports and Tourism and Korea Arts Management Service.

# [marie claire] September 2022 New Headliner

KEEM JI YOUNG (Editor, Freelancer)

卢相镐今天也在自己设置的程序里,不遗余力地绘制画作。在认真画好提前定量的作品的过程中,还开始进行喷笔作业,又在 悄悄规划着用3D打印机制作物件或动画片。想要画得更快、更多的目标搭配坚持不懈的努力,迟早会让他更上一层楼。

#### 工作室里还有一个工作室。

这个工作室用了快10个月了。之前的作业可以在家里完成,有段时间没用工作室了,但最近开始进行新的喷笔创作了。

#### 喷笔算是营造了新的环境。

往返于数字和模拟之间,画出自己的感觉,并寻找可以隐喻那个部分的材料。喷笔虽然会喷射,但不会贴近画布。间接的工具 让我觉得很有趣,在我画画的脉络中速度非常重要,所以我选择了新的喷笔。

### 以速度为焦点的话,让所有画作保持一样的品质,会不会有点难?

我不怎么查看品质。在规定的程序里每天接受并输出的过程很重要,所以不管品质好不好,都不会判断,只会继续完成。查找 或观察图像时也不会检查那些部分。

#### 也可以看作是你每天都会坚持不懈地锻炼自己。

绘画理论中有这种说法。教学生的时候,比起品质,提高作业量,就能更迅速地成长。我也会每隔3~4年,发现自己的绘画实力提高了。每当那个时候都觉得很神奇。很多人以学习英语为例,说是阶梯式发展,我偶尔也会有这样的经历。

#### 像这样每天坚持画画,对于最近我这个人,就会有清晰的认识吧。

近1年间我的想法就是不再关注外界的评价了。我觉得这样才是很好的状态。当然,并不是抗拒别人对我的画作进行评价,只是 我不在意或查看了。对于如何展示画作,也可以按照主观意愿进行。

# 目前你也会通过工作主动改变自己吗?

我现在陷入程序的地狱中,快死了。还要画一个A4尺寸的画作,以及A3尺寸的画作和50号的图,回家还要调整3D动画。就像没有休息时间的劳动者一样安排了工作,但我觉得应该确保更多只思考画像的时间。

#### 在最近的例行程序里,正在进行哪种形式的创作呢?

以前经常用水彩画,但是我想用更坚硬的形态来表现,所以最近经常用油画。经常使用喷笔,也开始进行3D创作了。就像为了给油画做参考,在网上收集图片一样,为了3D工作正在收集三维模型。通过在3D世界布置模型并拍摄,正在制作一种配文图案。

#### 最近有很多表示网络世界无趣的反应。但是另一方面,无趣可能也是一种现象。

最近我周围也有很多人说网络没意思。但是我也在想,这可能和我的年龄有关系。与其说没意思,不如说不怎么看。可能是因为观看量减少或者无法摆脱自己所属的世界,才变得无趣了。就像您说的那样,无趣有可能是一种现象,相反也可能是因为没有认真看。

#### 通过3D创作收集的图像也许又能扩展到另一个世界。

每当这时,就觉得可能是世上的乐趣在增加,但我没有看过。以时尚为例,有阵子对新潮服饰感兴趣,然后在某个瞬间就会觉得都一样。但是有可能我没看到一些出现在具体范围内的有趣的品牌。Instagram应该也一样吧。到了某个瞬间,人们就不再关注了。现在光是看着就已经很激动了。

## 你马上就要参加Kiaf SEOUL了,有什么特别期待的部分吗?

因为艺术博览会不是展览,所以不能布置成我想要的环境。但是因为这样,也觉得很有趣。觉得博览会看起来会像一个巨大的 Instagram。拿音乐比喻的话,比起正规专辑,更像是单曲专辑。有一种要凝缩成一个整体表现出来的感觉。通过赏析艺术,还能看到时代的变化,这部分也很有趣。

# 能否售出作品会有什么影响吗?

是的。但是自从作品出售之后,我就有了这样的想法。不该因为售出

而特意做些什么,也不能因为卖不出去,就不去尝试。说得直白点,以前有位收藏家说过的话,让我记忆犹新。他说"这里的爱心太可爱了",其实那是和我工作的脉络完全不符的部分。但是在回家的路上,我突然想到"要不要加爱心呢"。我觉得以这种方式被影响,最终对我没什么帮助。

#### 某些话就算想忽略,还是会被记住。

所以不会经常去博览会现场。作者因为是否贴上红色标签,可能会有种奇怪的压迫感。好在我通过Instagram,对别人的反应,已经能看得开了。因为每天都会上传图片,所以会仔细看有关帖子的统计。所以其实我也知道人们喜欢什么样的画。只是觉得知道这些很重要,做到不忽视的程度。

### 跟观赏作品的人们想法一致的情况比较多?还是有差异的情况更多?

观众的反应和我的喜好有时候差距很大,有时候特别小。有时候会觉得"啊,这样做大家会喜欢,但我真的不喜欢",有时候也会觉得"噢,好在我喜欢的大家也喜欢"。重要的是每天都会收到一定分量的统计资料,所以能接受那个结果。

#### 以前在某个展览中,尝试过把作品挂在衣架上的方式吧。如果有个不受任何限制的展览,你想尝试的全新展览是什么?

想扩大挂在衣架上的方式。在看起来像精品店的空间里,把无数幅喷笔画像衣服一样挂起来。大画有300~400幅,小画大概有2000幅。那就要用到整栋楼了。希望不是展厅,而是以精品店的形式运营。不是过了一段时间就结束的展览,而是像名牌精品店一样运营,在一边还有工作室,每当我创作的时候,就有新画像新品一样挂上去。

# 展示作品的方式、与时尚品牌合作,还有把作品重新改成时尚单品的工作等,你一直在做许多与时尚相关的创作。作为艺术家,你比较关注时尚的哪些方面?

比起买衣服的行为,我觉得看着怎么布置季节款式更有趣。就是观察如何做各季的主题和走秀,制作什么样得广告来宣传这个项目,还有如何运营Instagram。

#### 从收集图像、构思并制作,再到查看大家的反应,都属于创作的一部分。你最喜欢哪个阶段呢?

听你这么一说,我想起来了。我最喜欢工作结束后输入文件名的瞬间。把扫描文件放进特定文件夹的时候也很开心。查看全部 文件夹,会显示出一个月的记录。自从有了所属画廊之后,每到年末就会把整理好的文件送过去,每当那时就会有种一年圆满 结束的感觉。

#### 一 年已经过了一半。剩下的下半年都有哪些计划呢?

我的目标是减少创作以外的其他工作。也想改变相应的生活和消费模式。一两年前的生活方式完全相反。想着"好吧,看我努力能赚多少",结果一有机会就拼命干活再花钱,但那种生活不适合我。今年的计划就是继续减少工作,增加创作量,认真遵守程序,晚上有时间休闲娱乐。





Korean-Chinese Translation of this text is supported by Ministry of Culture, Sports and Tourism and Korea Arts Management Service.