

방 소 윤

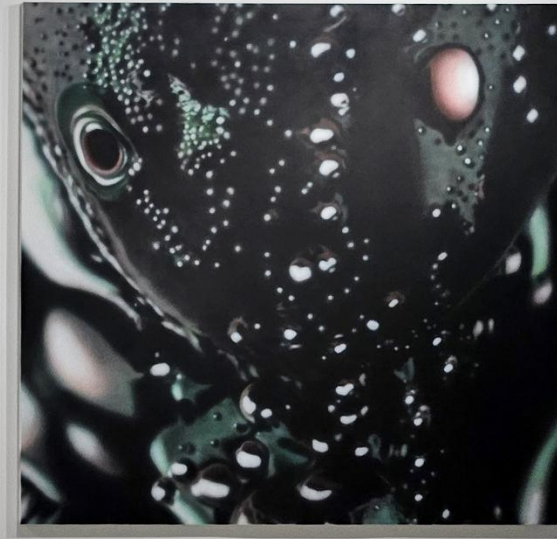
Bang Soyun

SPACE SO

방소윤의 작업은 디지털 세계(Digital world)와 물리적 세계(Physical world) 간 위계를 흔드는 것에서 출발한다. 디지털 세계에 존재하는 것들과 그것들이 이루는 상태가 '가상' 현실(Virtual reality)이라는 용어로 정의된다는 점으로 미루어 볼 때, 마치 물리적 세계가 현실성의 측면에서 우위를 점하고 있는 것처럼 보인다. 그러나 디지털 원주민(Digital native)으로서 디지털과 물리적 세계를 자유롭게 오가며 생활하는 방소윤은 두 세계에서의 경험 모두를 동등한 현실로 받아들인다. 다양한 경험은 서로 영향을 주고받으며 얹히고, 이는 작가의 정체성 형성에 끊임없이 영향을 미친다.

방소윤은 이와 같이 실재와 가상의 등위가 사라지는 감각적 경험에 집중하며, 가상의 디지털 존재를 만들고 이들을 물리적인 현실로 끌어오는 작업을 하고 있다. 초기에는 간단한 형태의 동물이나 식물 또는 사물 등을 구현했으며, 최근에는 세계를 감각하는 수용기관으로서의 신체에 대한 흥미를 가지고 구체적인 인간 형상을 작품으로 드러내고 있다. 인간이라는 존재로서의 자기 인식은 인간의 형상을 재생산하는 것을 넘어 이를 창조하는 과정에서의 의식적 활동과도 연결된다. 작가는 최근 그의 고유한 창조적 사고와 AI 이미지 프로세서 알고리즘을 일조의 이미지 생성 통로로 활용한다. 서로 다른 두 갈래의 길을 통과해 생성된 이미지 조각들에서 인간적 혹은 비인간적 창의성의 실마리를 체취하고, 이를 직조하여 회화로 드러내는 작업을 진행하고 있다.

작품들은 회화, 영상, 증강현실(AR) 등 여러 가지 물질적 또는 비물질적 형식으로 존재한다. 3D 프로그램을 통해 각각의 독립된 이야기들을 가시화하고, 이것을 형식에 맞게 다양한 방식으로 재현한다. 이 중 회화 작업에서 가장 주요하게 작용하는 조건은 물성과 이를 다루는 신체의 물리적 경험이다. 3D 프로그램에서 방소윤은 현실을 모방하는 한편 현실의 물질이 가진 질감을 변형시키고 재구성하면서 이질적인 느낌을 더한다. 이렇게 생성된 디지털 이미지를 회화로 재현할 때는 비현실적인 특성을 물리적인 촉감과 형태로 구현하기 위해 최적화된 재료와 기법을 사용하며, 이 과정에서 물질을 다루어 내는 신체를 예민하게 감각하고 관찰한다.



‘폴리모프(polymorph)’는 주어진 하나의 형체에서 벗어나 그 어떤 모습으로도 자유롭게 변하거나 변하게 할 수 있는 가장 오래된 마법 중 하나이다. 전설의 마법사 또는 일부 엘프들만이 행할 수 있었던 매우 강력한 고대 마법이었다고 전해진다. 그로부터 길고 긴 시간이 지나 이제는 마법이라는 존재를 기억하는 이들도 없게 되었다. 그런데 망각의 시대에 와서 구태여 고대의 주술을 깊은 흙 속에서 불러내려 하는 이도 있다.

방소윤은 분명 무엇인지 모를 무언가를 변하게 하려고 애를 쓰고 있다.

-

방소윤은 무언가를 ‘보여준다’고 하지 않고 ‘바라본다’고 서술한다. 제 삼자적 관점으로 직접 생성한 세계에 접근하는 독특한 태도는 세계를 포착하여 만든 이미지를 다루는 방식에도 적용된다. 그는 AI 기술 기반 이미지 편집 플랫폼인 ‘클립드롭(Clip Drop)’에 3D 필드에서 만들어 낸 인물을 ‘재해석(reimagine)’하도록 하는 방식으로 대화를 시도했다. 디지털 데이터 기반의 사고(intelligence)는 탈(mask)과 얼굴을 분리하여 받아들이는 데 어려움을 겪었다. <Another me broken into scales>에서 보이는 것과 같이 재해석의 과정을 지나자 탈과 얼굴의 경계가 불분명해지고 탈의 표면을 이루는 요소는 피부로, 눈동자로, 배경으로 이식되었다. 재해석의 횟수가 늘어날수록 디지털 사고는 지금껏 본 적 없는 장면에서 더 큰 당황스러움을 드러내며 인간적이지 못한 결과물을 제시한다. 복수의 재해석으로 생성된 2세대 이미지들의 특징은 대형 회화 작품 <Have you been seeing me as I have been seeing you?>에서 명징하게 드러난다. 제 자리에 있어야 할 텍스트들은 완전히 길을 잃고, 대상의 경계도 모호해져 버린다. 디지털 재해석이 이루어지는 동안, 방소윤은 지극히 아날로그적인 방식으로의 재해석을 수행한다. 원본 이미지를 두고 비슷하지만 조금씩 다른 물감 드로잉을 계속해서 그려내는데, 이는 물질이 운반해야 할 비물질적 특성을 손끝으로 의식해 내는 동물적 훈련에 가깝다.

가상과 현실의 층위에서 생성된 수많은 돌연변이 이미지가 재해석의 레이스를 마친 뒤 도착점에 한데 모이고 나면, 작가는 이 집합들을 바라본다. 집합들 속에 존재하는 여러 눈동자들 또한 그를 가만히 바라본다. 이 시점에 방소윤의 세계는 온갖 낯설고 불편한 비인간적인 감각들의 침투에 무참히 진동하다가, 망가뜨려진다. 불순물과도 같은 괴이한 시선들에 견고히 조직되어 있던 규칙, 기준, 욕망, 본능이 산산이 부서져 버리고 말았다.

그러자 그는 새로운 정신의 세계를 입고, 다시 태어난다. 폴리모프! 이제 낡은 무의식을, 껍데기를 다 벗어내고 기이함, 즐거움, 신비로움, 불안함, 음울함 속에 깊이 잠긴 채 새롭고 아름다운 혼종적 초상을 그려낼 수 있다.



Bang Soyun

Have you been seeing me as I have been seeing you?

2024

acrylic on canvas

175 x 175cm

Bang Soyun

Have you been seeing me as I have been seeing you?, 2024
(Detail)

SPACE SO



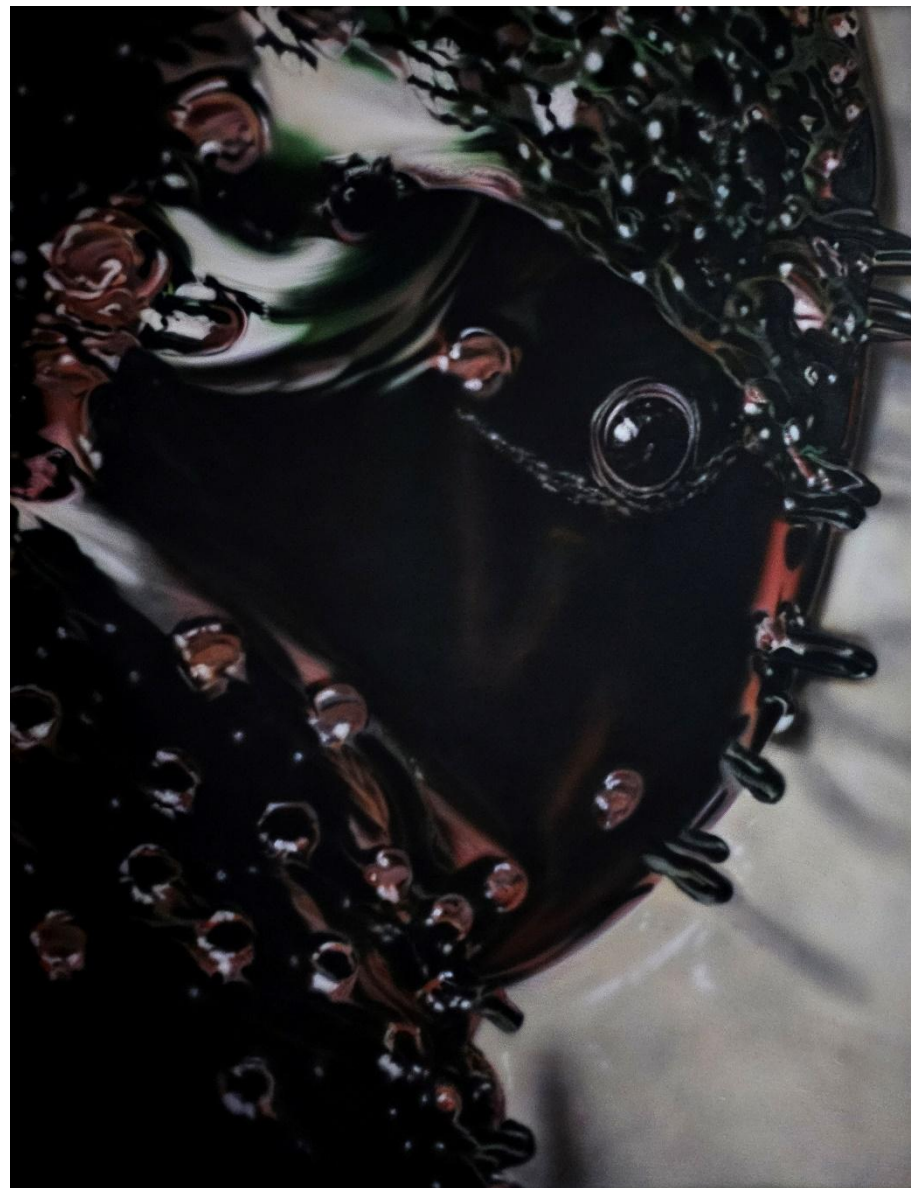
Bang Soyun

Another me broken into scales

2024

acrylic on canvas

165 x 127.5cm



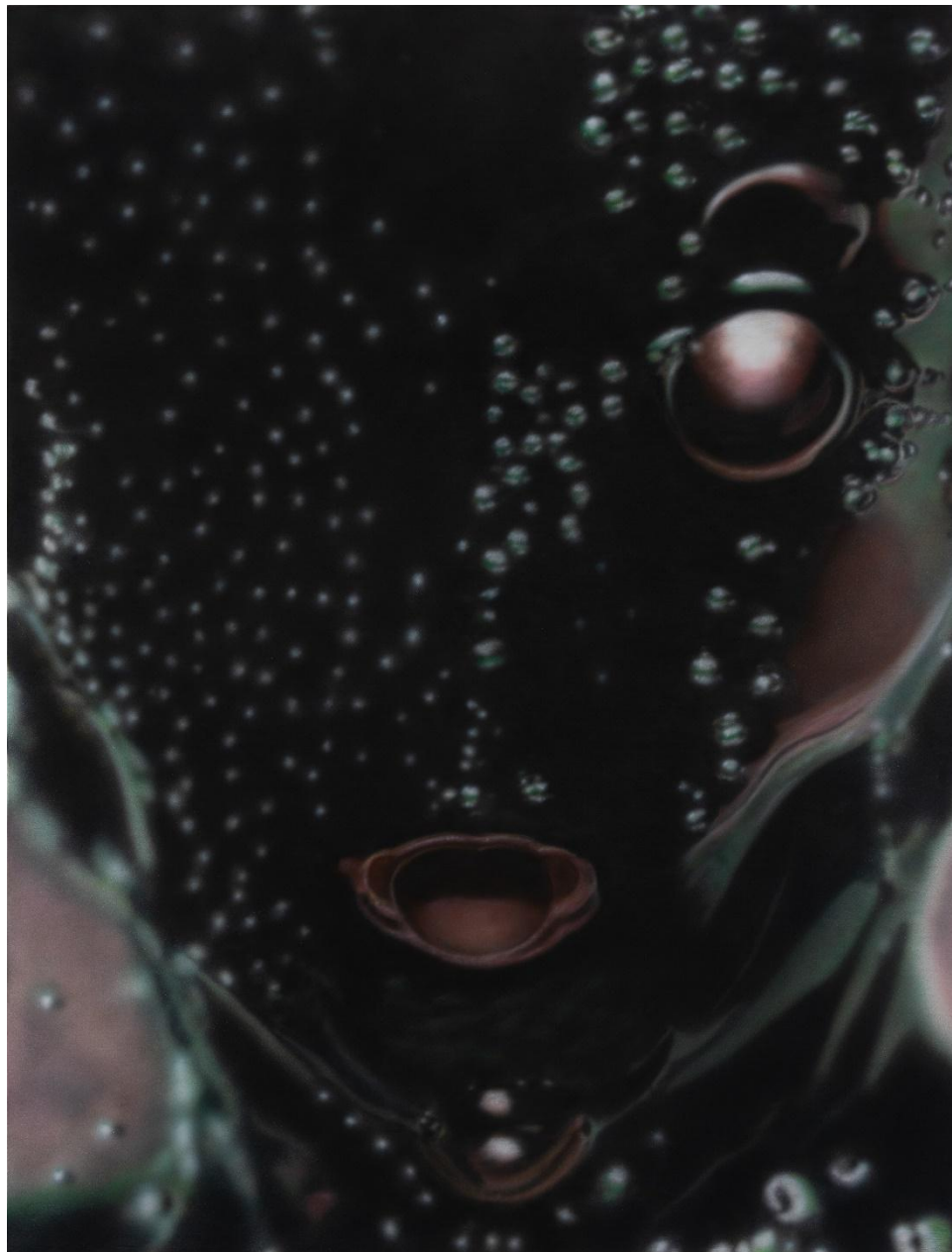
Bang Soyun

Another me broken into scales, 2024
(Detail)

SPACE SO







Bang Soyun

The voice that calls me

2024

acrylic on canvas

145 x 112cm

Bang Soyun

The voice that calls me, 2024
(Detail)

SPACE SO







Bang Soyun

Contact with a shiny barrier

2024

acrylic on canvas

41 x 32cm

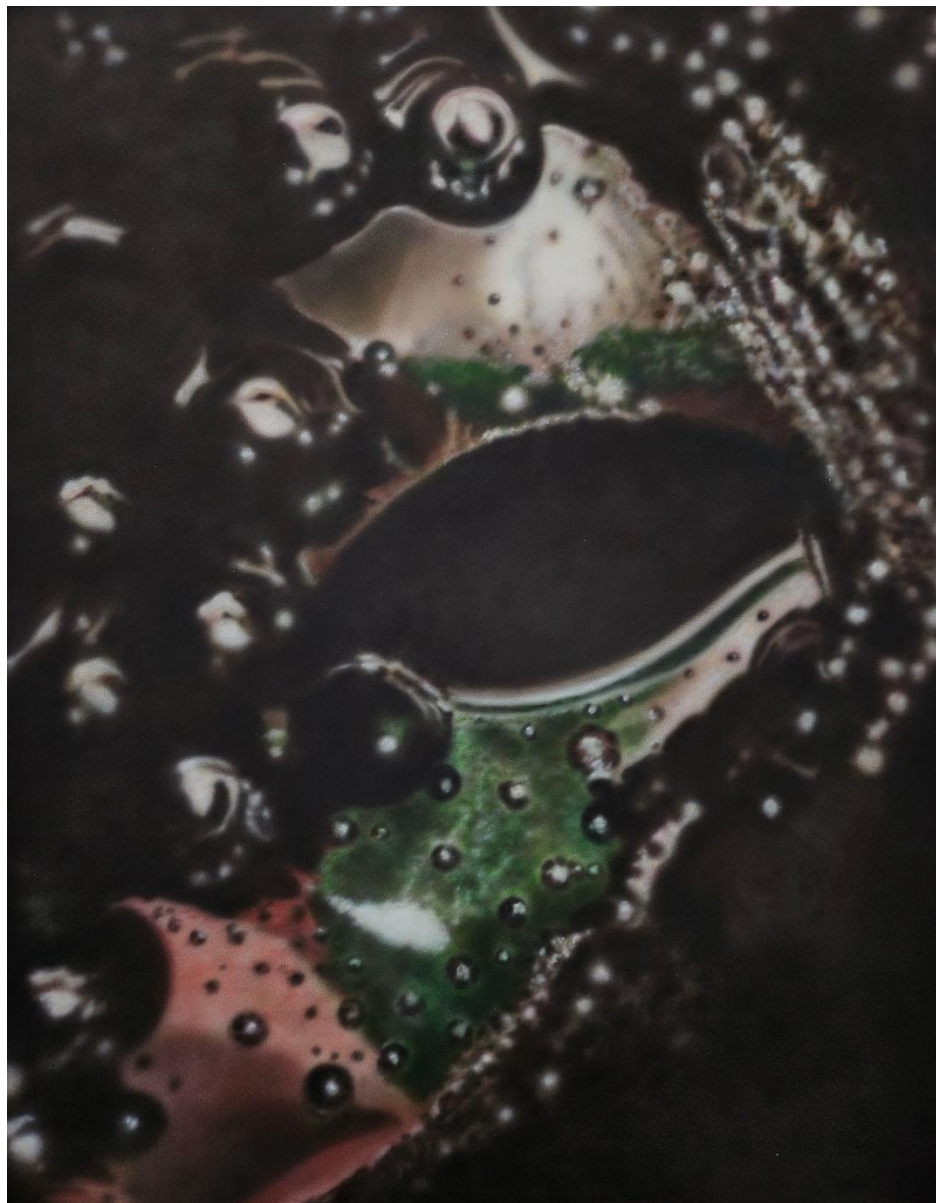
Bang Soyun

Contact with a shiny barrier, 2024
(Detail)

SPACE SO







Bang Soyun

The portal in obscurity

2024

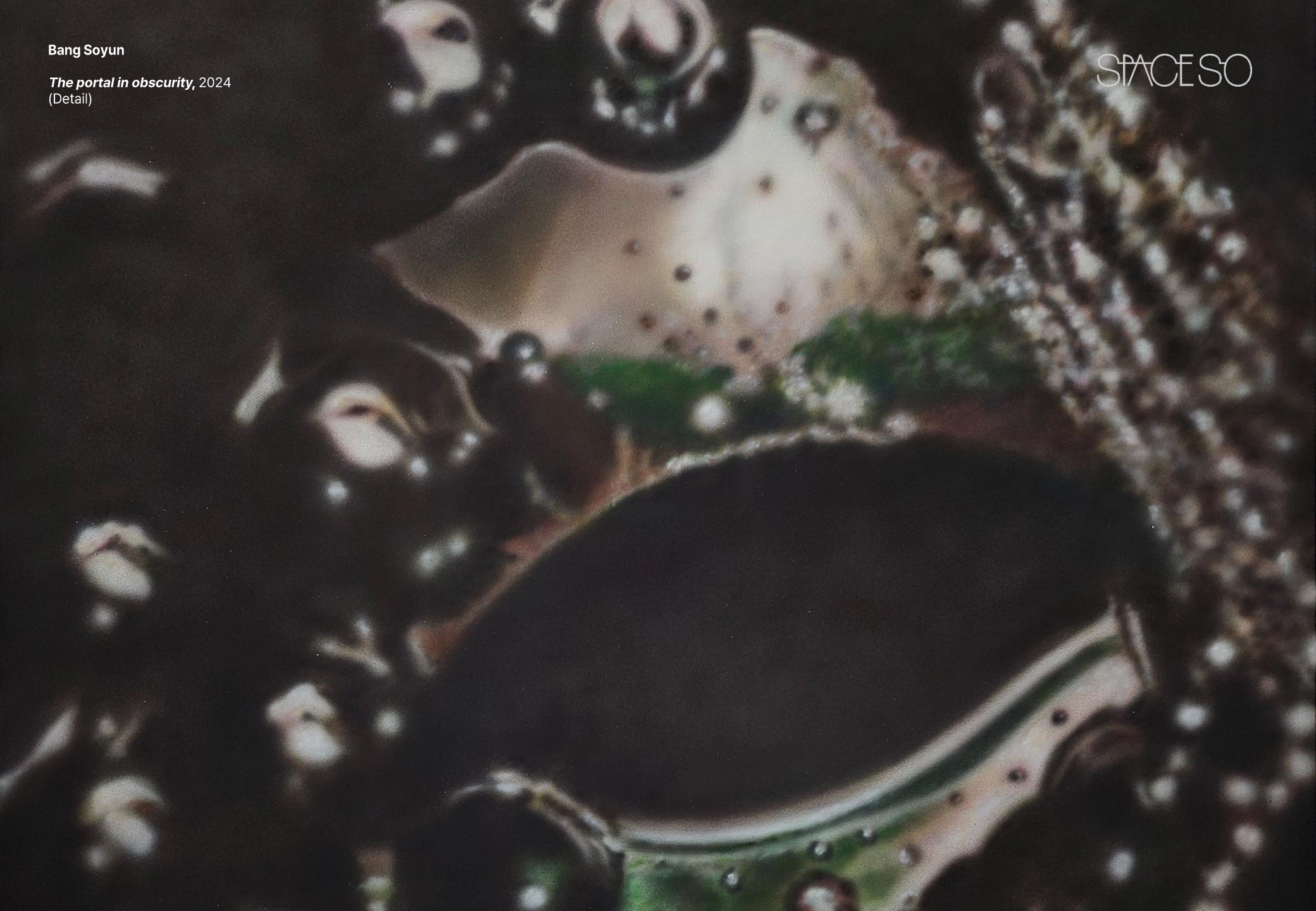
acrylic on canvas

116.5 x 91cm

Bang Soyun

The portal in obscurity, 2024
(Detail)

SPACE SO





Bang Soyun

Brain in your eyes

2024

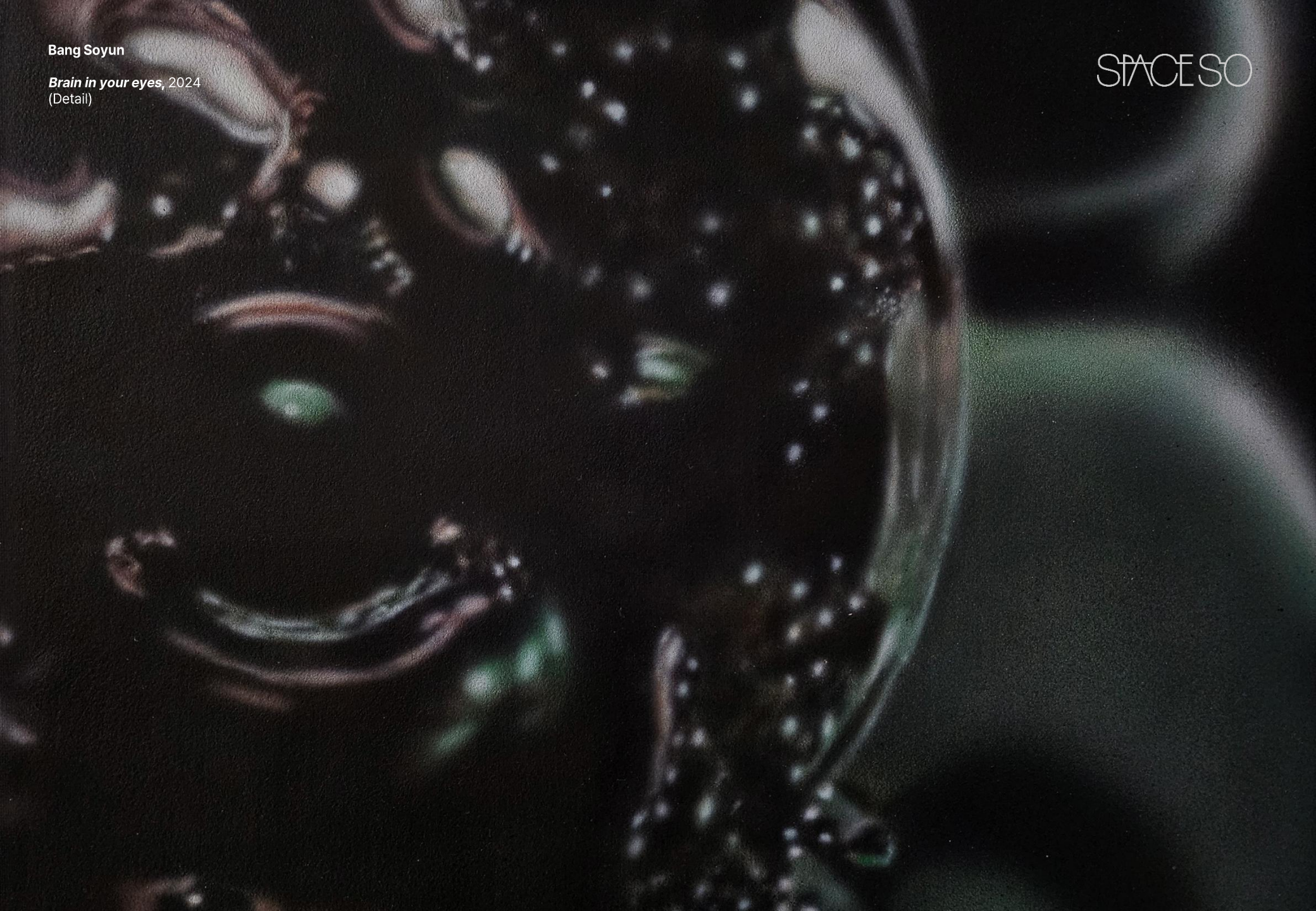
acrylic on canvas

27.5 x 34.5cm

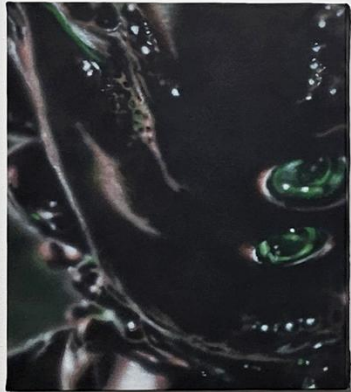
Bang Soyun

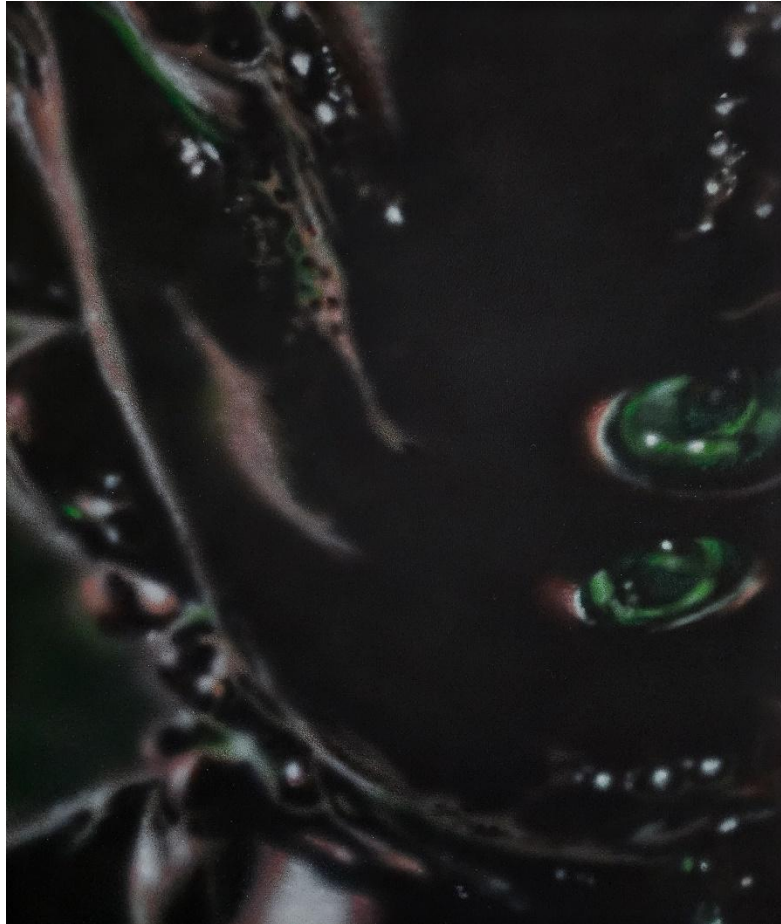
Brain in your eyes, 2024
(Detail)

SPACE SO



SPACE SO





Bang Soyun

Hidden portals

2024

acrylic on canvas

32 x 27.5cm

Bang Soyun

Hidden portals, 2024
(Detail)

SPACE SO





Bang Soyun

Red-eyed caution

2024

acrylic on canvas

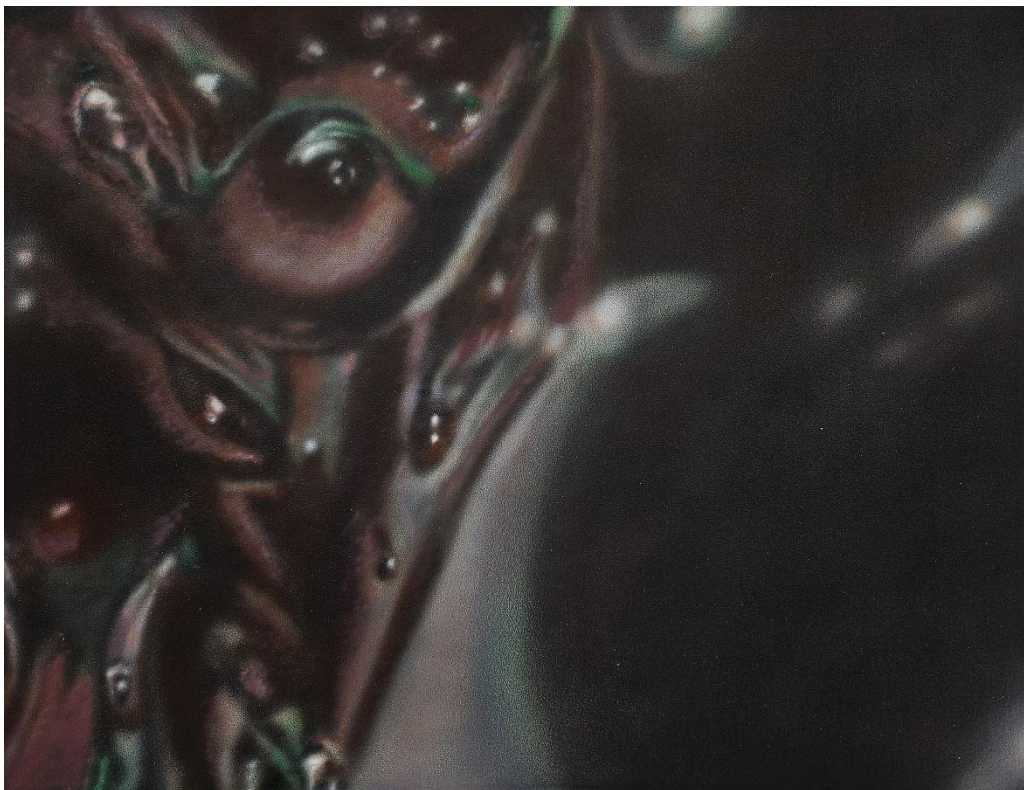
34.5 x 27.5cm

Bang Soyun

Red-eyed caution, 2024
(Detail)

SPACE SO





Bang Soyun

Four legged wind

2024

acrylic on canvas

32 x 40.5cm

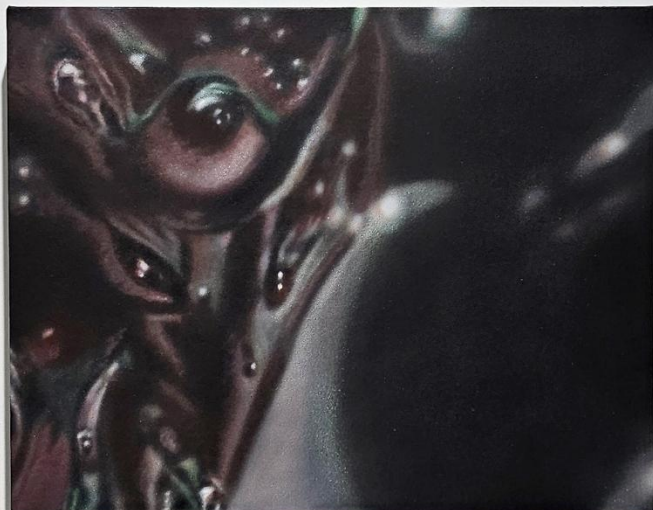
Bang Soyun

Four legged wind, 2024
(Detail)

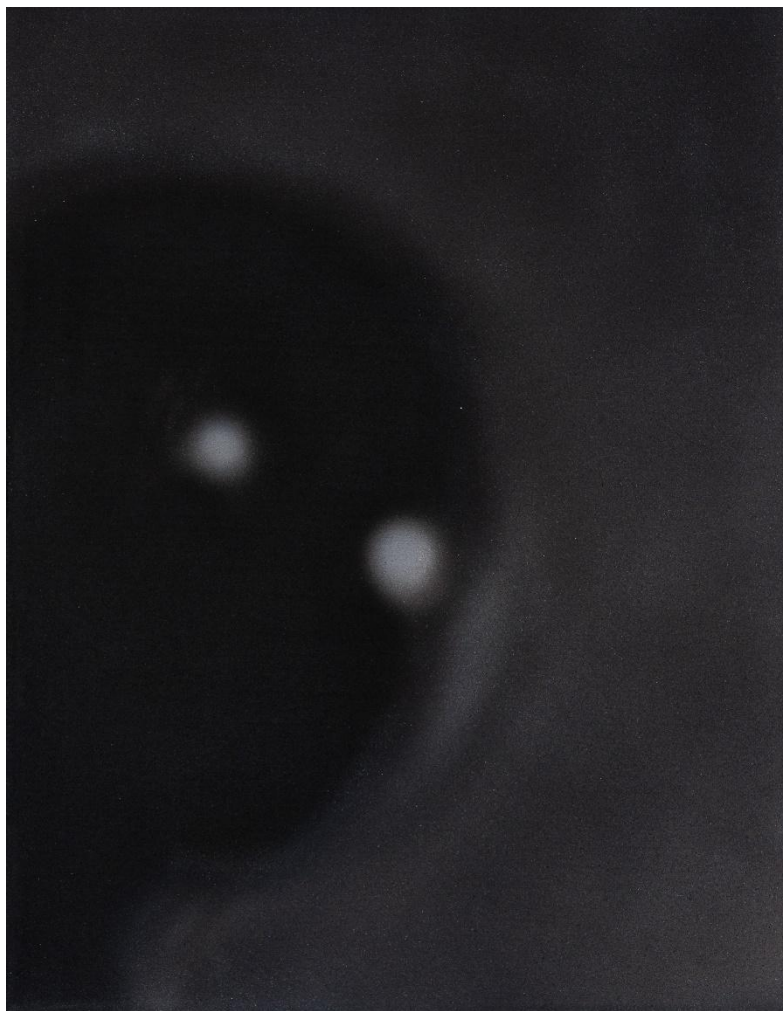
SPACE SO



SPACE SO







Bang Soyun

I swirl in all the darkness, #1

2024

acrylic on canvas

41 x 31.5cm

Bang Soyun

I swirl in all the darkness, #1, 2024
(Detail)

SPACE SO



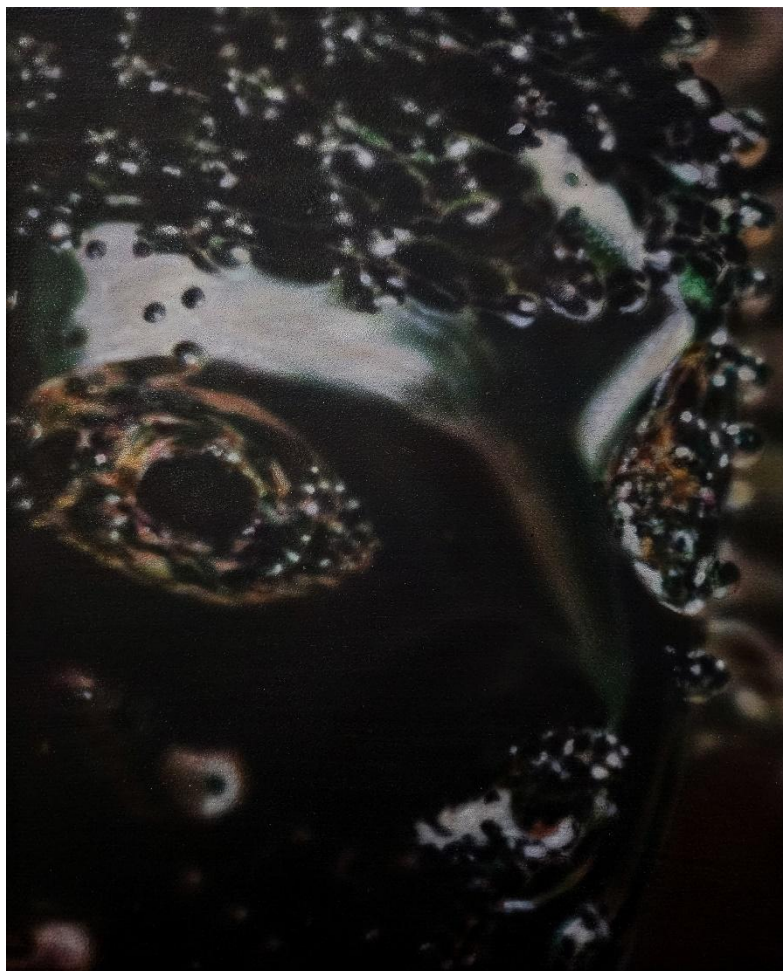
Bang Soyun

I swirl in all the darkness, #2
2024
acrylic on canvas
41.5 x 32cm

Bang Soyun

I swirl in all the darkness, #2, 2024
(Detail)

SPACE SO



Bang Soyun

Multiple tissue

2024

acrylic on canvas

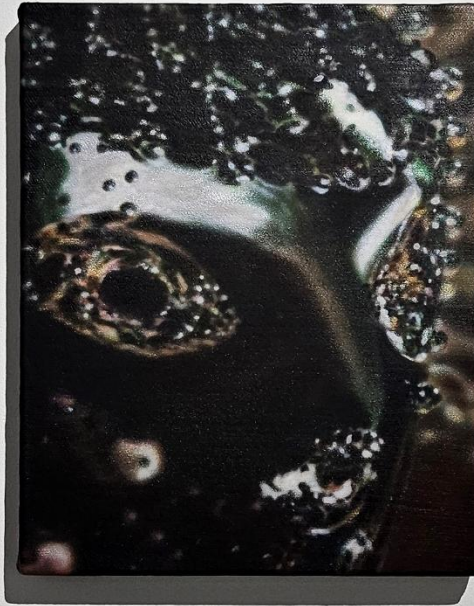
27.5 x 22cm

Bang Soyun

Multiple tissue, 2024
(Detail)

SPACE SO







Bang Soyun

Untitled

2024

brass

5 x 4 x 2.5cm





Bang Soyun

Untitled

2024

brass

5 x 4.5 x 2cm



Bang Soyun

Sun Taunt You, Close Your Weary Eyes

2024

acrylic on canvas

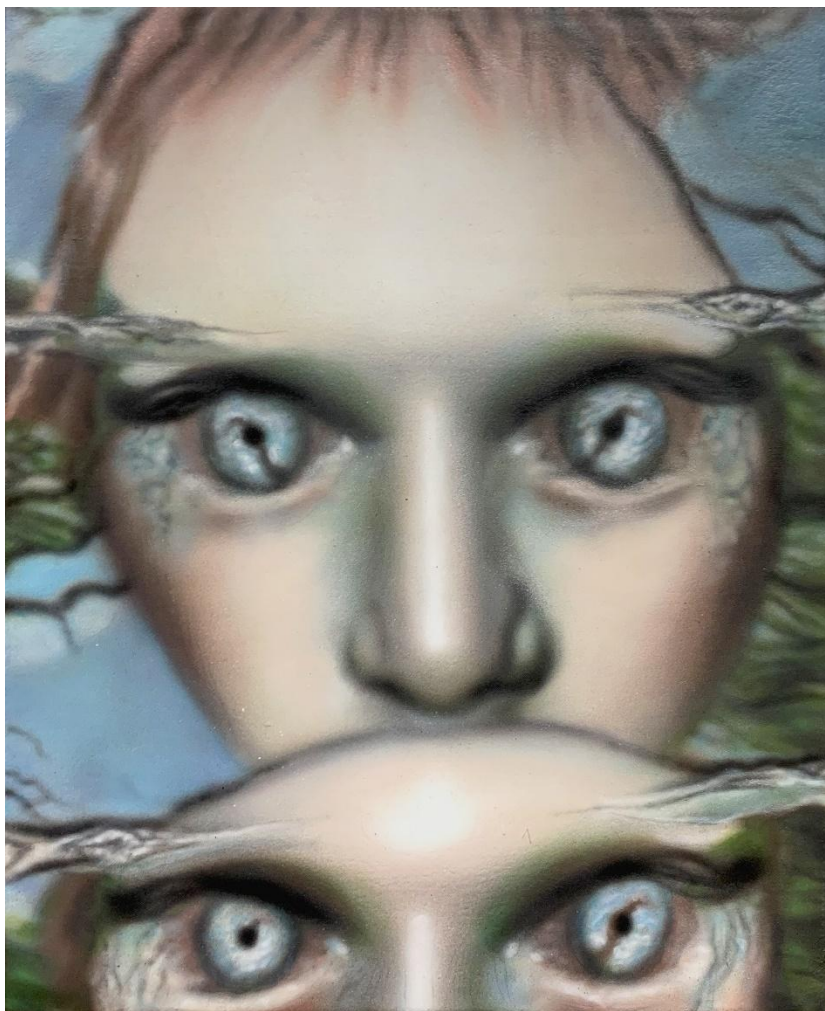
153.3 x 170.1cm

Bang Soyun

Sun Taunt You, Close Your Weary Eyes, 2024
(Detail)

SPACE SO





Bang Soyun

Crack, Eyes

2024

acrylic on canvas

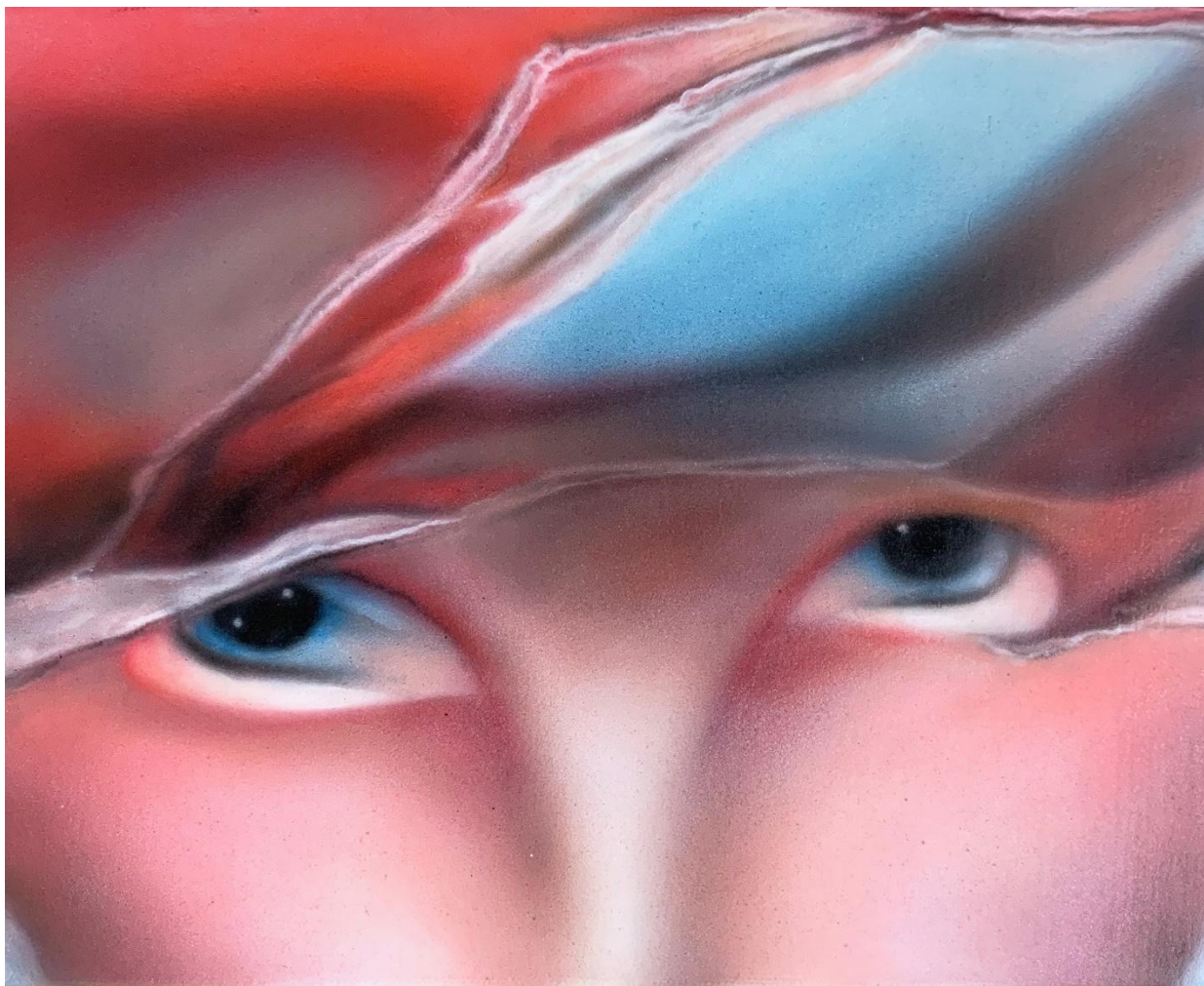
27.4 x 22.5cm

Bang Soyun

Crack, Eyes, 2024
(Detail)

SPACE SO





Bang Soyun

Peel The Eyes
2024
acrylic on canvas
22.5 x 27.4cm

Bang Soyun

Peel The Eyes , 2024
(Detail)

SPACE SO



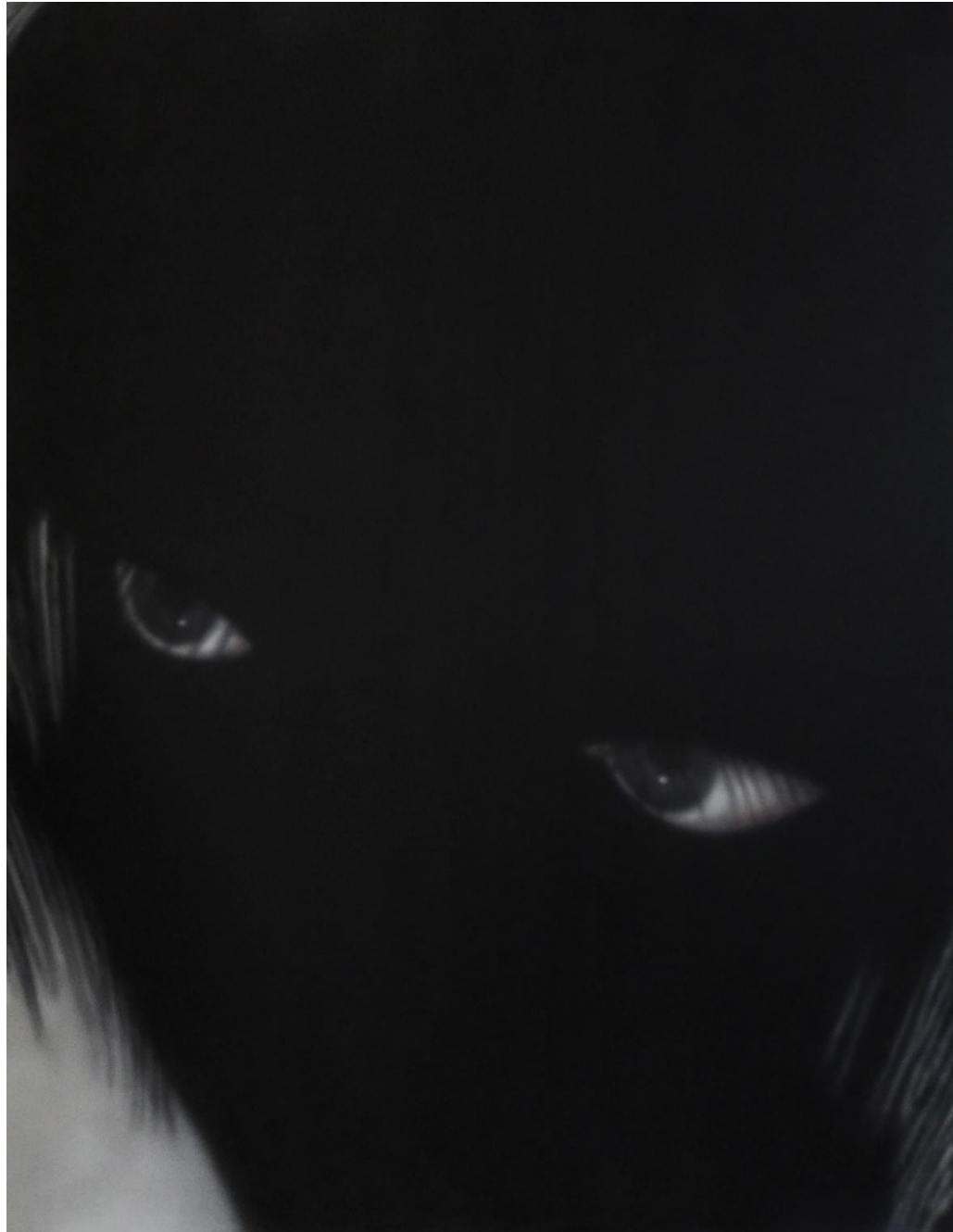
Bang Soyun

Blur Fades into Darkness

2024

acrylic on canvas

145.6 x 112.3cm



Bang Soyun

Blur Fades into Darkness, 2024
(Detail)

SPACE SO



Error - Black Painting

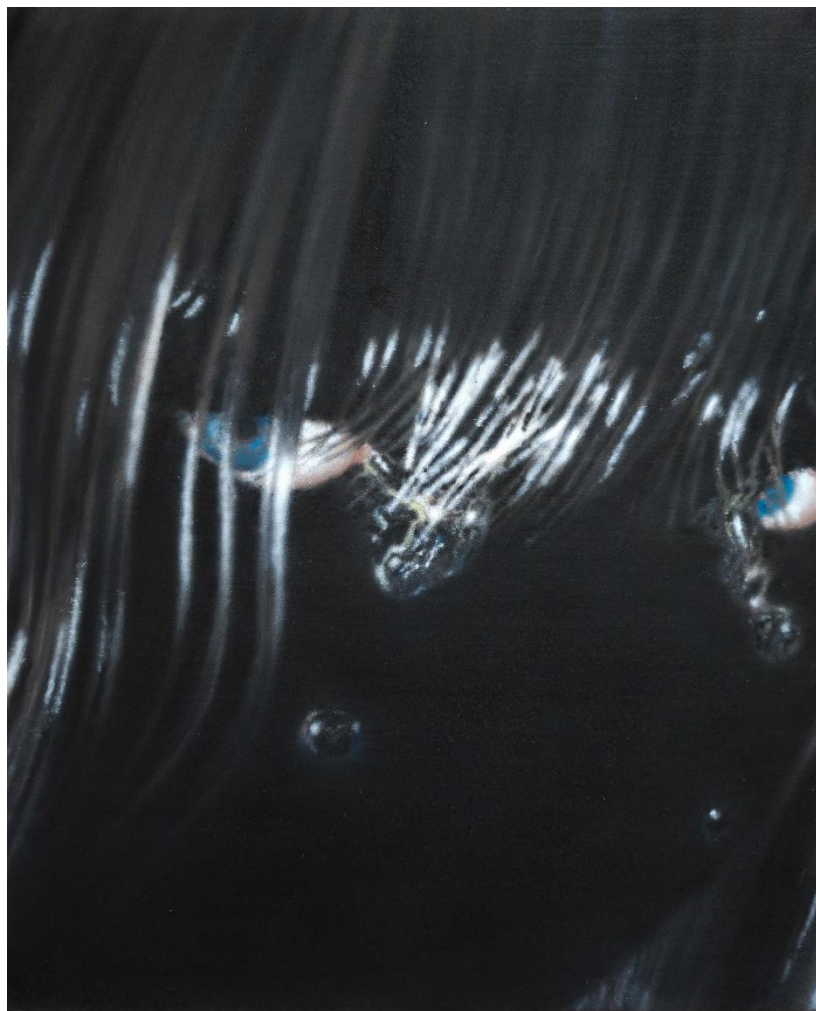
1) 계기

피부가 검게 변해버린 인간을 그리게 된 계기는 블렌더 프로그램의 오류에서 시작했다. 블렌더를 쓰다 보면 가끔 오류가 날 때가 있다. 컴퓨터의 과부하로 특정 텍스처가 검정색으로 변해버리는 것이다. 예전부터 작업을 할 때 텍스처 오류가 나는 경우는 종종 있던 일이었지만, 이번에는 만들고 있던 인물의 분위기가 오류로 인해 어둡으로 변한 피부와 잘 어울렸기에 그 화면을 캡처해 두었다. 오류를 되돌리기 위해 프로그램을 껐다 켜 뒤 다시 작업에 몰두하다가, 슬슬 작업이 막혀 고민이 깊어지던 차에 배경 화면에 저장해 놓았던 스크린 샷을 열어보았다.

사실 당시에는 특정한 사물이나 사람의 머리카락으로 의도적으로 가려왔던 얼굴의 모습을 조금 더 정면으로 마주하고 싶다는 생각이 있었다. 그래서 얼굴 앞에서 시선을 한번 가려 주던 장애물을 걷어냈고, 드러난 민낯의 피부를 묘사하기 위해 피부의 텍스처를 여러 겹 쌓아 나갔었다. 지금에 와서야 드는 생각이지만 오류가 날 정도로 여러 겹으로 쌓았던 피부의 텍스처 역시도 무의식적으로 무언가를 가리려던 시도라는 생각이 든다.

그동안 얼굴을 가림으로써 특정한 대상보다는 각각의 요소들이 함께 있음으로 느껴지는 인상과 분위기를 더 드러내고 싶었다. 구체적인 하나의 대상에 관심이 있는 것보다, 그 대상을 이루고 있는 특징적인 요소가 자아내는 분위기에 더 관심이 많았다. 마치 내가 북마크해 둔 사진들의 모음 안에서 공통된 무언가를 읽어내고 계속해서 또 다른 이미지를 찾아 헤맸던 것처럼, 이미지들 사이에 고정되지 않고 흐르는 인상과 분위기에 대해 이야기 하고 싶었다.

오류로 인해 검정색으로 변해버린 그림은 위에서 고민해 왔던 지점에 숨구멍을 내고, 앞으로의 작업 방향을 전환하는 계기가 된다고 느껴졌다. 왜냐하면 특정한 대상이 프로그램의 오류로 인해 전부 사라졌을 때, 그것은 내가 개입하거나 의도한 텍스처로서의 검정이 아니라, 무언가 사라지고 남겨진, 고정되지 않은 검정색이었기 때문이다. 또한, 이 '아무것도 없음'을 의미하는 검정색이 캔버스 위에서 물성을 가진 텍스처로 치환되는 점 역시도 내가 현실의 캔버스 위에 이미지를 소환하는 이유가 된다고 느꼈다.



Bang Soyun

Darkness Hunts Me, #7

2024

acrylic on canvas

27.3 x 22cm



Bang Soyun

Darkness Hunts Me, #8

2024

acrylic on canvas

27.3 x 22cm

Bang Soyun

Darkness Hunts Me, #8, 2024
(Detail)

SPACE SO



2) 만들기 과정에 대해

상상을 하는 것과 실제로 행하는 일 사이에는 큰 차이가 있다고 한다. 디지털 작업을 하다 보면 실제로 행하는 것이 얼마나 중요한지 깨닫는다. 디지털 작업을 하면 물리엔진을 내 입맛에 맞게 주무를 수 있다. 광원이 여러 개가 되거나 실제라면 존재하지 않았을 텍스처도 붙여 넣을 수 있다. 아주 작게도 아주 크게도, 튀어나오거나 분리되는 것도 가능하다. 하지만 이것과 별개로 내가 그릴 수 있는가나, 캔버스를 통해 이미지를 마주했을 때 납득할 수 있는가는 또 다른 문제이다. 디지털에서 구현한 이미지의 느낌을 동일하게 가져올 수 있는 기술을 나는 가지고 있지 않고, 디지털 화면에서의 멋짐이 캔버스 위에서도 납득이 가능한 종류의 멋짐이 되는 것도 아니다. 음.. '인터넷에서 알던 사람을 실제로 만나면 깬다..' 라는 말이 어느 정도 이 느낌을 설명할 수 있을 것 같기도 하다. 디지털상에서 볼 때에는 파편적인 부분이나 느낌들이 더 크게 다가오고, 현실에서는 이미지의 전체적인 느낌이 더 강하게 다가온다고 할까. 명도와 채도, 구도, 구성, 형태, 포즈 그런 것들의 어색함이, 더 잘 캐치되는 느낌이다.

자의적으로 콩깍지를 벗기는 건 어렵다는 생각이 든다. 나는 그래서 이미지가 더 매력적으로 느껴질수록, 더 디지털적으로 느껴질수록, 한 걸음 주춤, 하는 게 있다. 이 콩깍지를 벗기기 위해 체크리스트를 만들고 다른 출력 기기에서 확인해 보기도 한다. 어떤 이미지들은 스케치 단계에서부터 '이것은.. 안 될 것 같아' 하고 판가를 난다. 캔버스에 그림을 들어가기 전, 종이에 먼저 그려 보면서 '이런 식으로 움직이면서 그려야지' 하고 생각하기도 한다. 재미있는 점은 어떻게 보면 이 과정은 디지털 이미지를 추려내는 과정이기도 해서 디지털 이미지의 완성도를 높이는 쪽으로도 도움이 된다는 점이다. 비현실을 더 풍부하게 해주는 느낌? 좀 더 교묘한 돌다리들을 더 많이 찾을 수 있다.

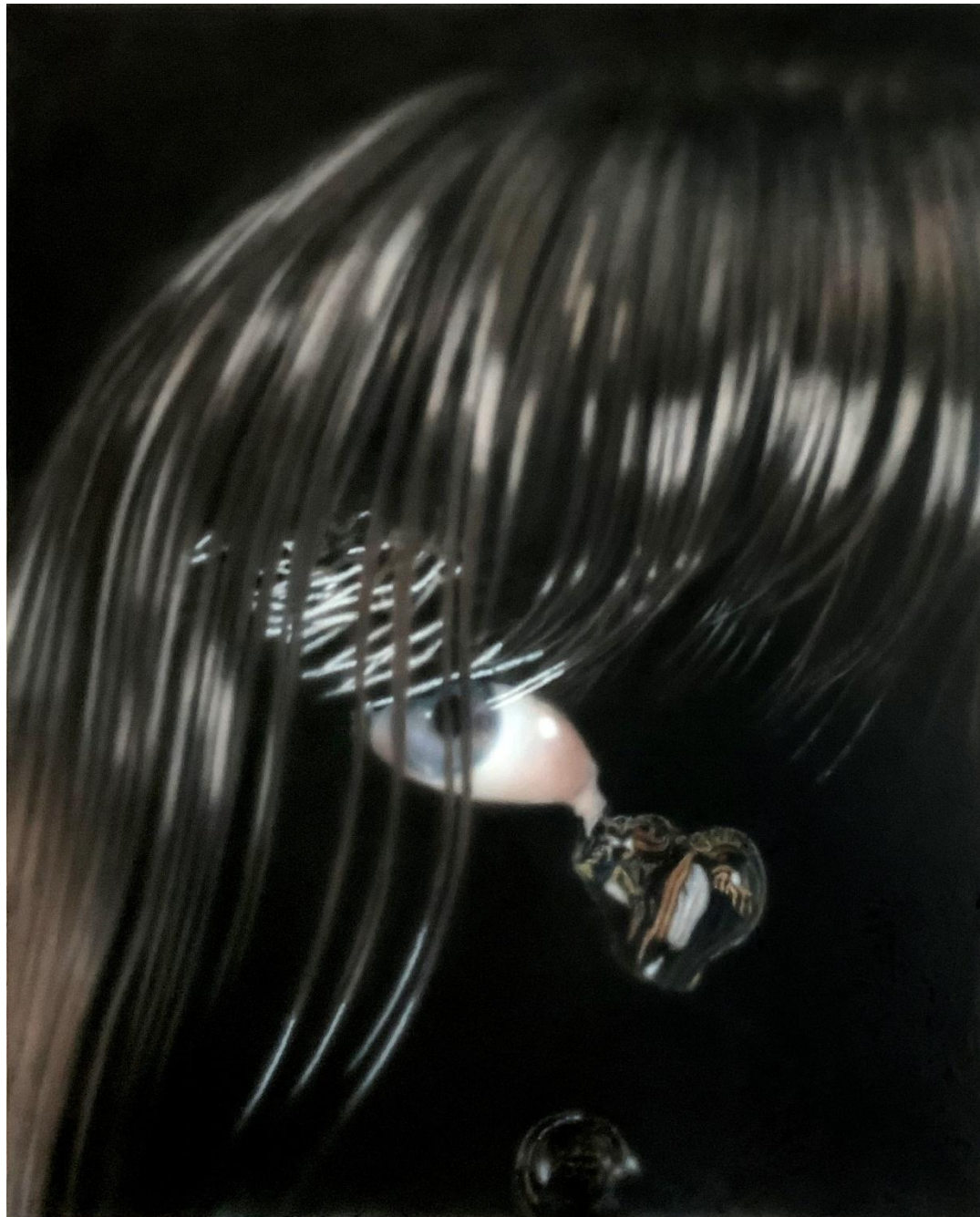
Darkness Hunts Me, #3
2024
acrylic on canvas
162.2 x 130.3 cm





Bang Soyun

Darkness Hunts Me, #3, 2024 (detail)

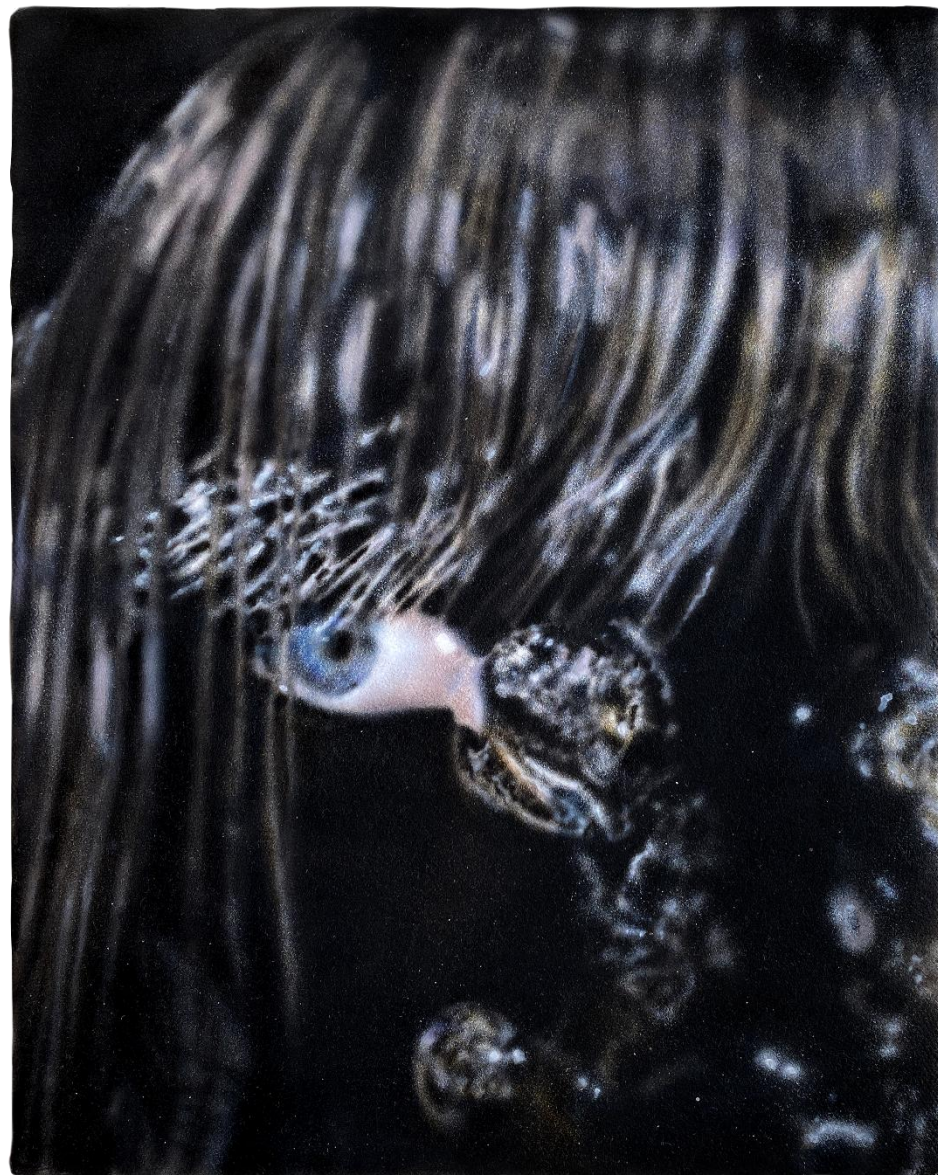


Darkness Hunts Me, #4
2024
acrylic on canvas
162.2 x 130.3 cm

Bang Soyun

Darkness Hunts Me, #5
2024
acrylic on canvas
162.2 x 130.3 cm





Bang Soyun

Darkness Hunts Me, #1

2024

acrylic on canvas

27.3 x 22 cm



Bang Soyun

Darkness Hunts Me, #2

2024

acrylic on canvas

27.3 x 22 cm

b. 1992

2022 서울과학기술대학원 조형예술과 수료

2018 홍익대학교 미술대학 회화과 졸업

개인전

2024 Polymorph the Night, 스페이스 소, 서울

2021 Hello, World!, 상하웅, 서울

그룹전

2025 2025 우민보고: 보편적 사회, 우민아트센터, 청주

2024 Sugar Coated, CALM & PUNK GALLERY, 도쿄, 일본

2024 푸가의 즐거움, 을지로 OF, 서울

2023 Digitally Minded, 상하웅, 서울

2023 Hacker Space, TINC, 서울

2023 Humanism Reimagined: Embracing change, WWNN, 서울

2023 Super Summer, Moosey NORWICH, 노리치, 영국

2023 나는 누가 울면 따라 울어요, 스페이스 소, 서울

2022 몸 만들기, 안팎, 서울

2022 생동하는 틈, 원앤제이 갤러리, 서울

2021 차라리 나쁘겠어요, 갤러리 175, 서울

b. 1992

2022 M.F.A., Fine Art, College of Art and Design, Seoul National University of Science & Technology, Seoul, Korea

2018 B.F.A. Hongik University, College of Fine Arts, Department of Painting, Seoul, Korea

Solo Exhibition

2024 *Polymorph the Night*, SPACE SO, Seoul, Korea

2021 *Hello, World!*, sangheeut, Seoul, Korea

Selected Group Exhibition

2025 *UNIVERSAL SOCIETY*, WUMIN ART CENTER, Cheongju

2024 *Sugar Coated*, CALM & PUNK GALLERY, Tokyo, Japan

2024 *PLEASURE OF FUGUE*, OF, Seoul, Korea

2023 *Digitally Minded*, sangheeut, Seoul, Korea

2023 *Hacker Space*, TINC, Seoul, Korea

2023 *Humanism Reimagined: Embracing change*, WWNN, Seoul, Korea

2023 *Super Summer*, Moosey NORWICH, Norwich, UK

2023 *the teardrop running down your cheek is mine*, SPACE SO, Seoul, Korea

2022 *Build for Body*, AnnPaak Space, Seoul, Korea

2022 *Patch*, ONEANDJ. GALLERY, Seoul, Korea

2021 *I would Rather Be Bad*, Gallery175, Seoul, Korea