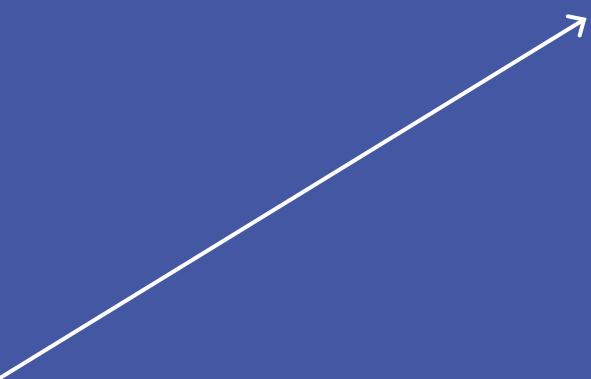


그럼 쭈끔씩 가자



안성석

성북구립미술관 중진작가활성화사업

2025 성북 N 아티스트 기획전시

그럼 쪼끔씩 가자

안성석

서문	김보라	04	Preface	Kim Bora		07
기획글	김소원	08	Curatorial Essay	Kim Sowon		12
작가소개		16	About the Artist			19
전시 하이라이트	처음으로 친구를 집에 데려와 봤어 인사는 언제나 다시 만날 것처럼 나는 따뜻한 햇살을 찌고 싶다. 오랫동안 너무 춥게만 살지 않았는가	1F 2F 3F	22 36 56	Exhibition Highlight For the First Time, I Brought a Friend Home Greetings Are Always Like We'll Meet Again I Yearn for Sunlight on My Skin. Haven't I Wandered in the Cold Far Too Long?	1F 2F 3F	22 36 56
평론	이택광	66	Critic	Lee Taekgwang		71
윈도우 갤러리		76	Window Gallery			76
전시 연계프로그램	아티스트 토크 작가와 영화보기	82 96	Exhibition-Related Programs	Artist Talk Artist's Film Selection		82 96
작가 이력		98	CV			102
크레딧		106	Credit			106

서문

김보라

Preface
Kim Bora

성북구립미술관은 지역의 한국 근현대 예술가들을 연구하는 미술관으로 정체성을 표명하며 아울러 지역공립미술관의 확장성을 위해 중진작가 및 청년작가 지원과 성장을 위한 프로젝트를 지속적으로 추진하고 있다. 2025년에는 주요 현대미술작가를 탐색하는 전시로 『안성석: 그럼 쪼끔씩 가자』를 성북예술창작터에서 개최한다.

이번 전시는 급변하는 시대 속에서 여전히 중요한 인간의 감성과정서를 다양한 미디어 기반 작업으로 풀어낸 풍경을 성북예술창작터 전시 공간 전체에 스며들게 했다. 안성석 작가는 이렇게 대비되는 영역을 자연스럽게 교차시키며 국내외에서 활발히 작업해오고 있다. 이번 전시를 통해서 현재 직면하고 있는 사회의 여러 문제들과 이를 대응하는 모습들에 천착하며 작가의 시선으로 우리의 시대상을 들여다볼 수 있는 기회가 될 것이다.

성북구립미술관은 지속적으로 예술이 동시대와 폭넓게 맷을 수 있는 관계에 집중하며 의미 있는 현대미술 작가 전시를 통해 연구의 지평을 넓히고자 한다. 이는 시대와 함께 호흡하기 위함이며 미술관을 중심으로 그 변화의 흐름을 통찰하려는 의도를 표명한다. 또한 작가들이 활동할 수 있는 기회를 확장하고 과거와 현재를 잇는 가교 역할을 정립하려는 노력이기도 하다.

『안성석: 그럼 쪼끔씩 가자』 전시가 성북구립미술관이 동시대 예술가들과 조우하는 의미 있는 한장면이 되기를 바라며, 감각적으로 체험되는 공간을 통해 잊고 있던 내밀한 감성에 조금 더 다가설 수 있기를 기대해 본다.

Seongbuk Museum of Art has continuously reaffirmed its identity as a museum dedicated to researching local modern and contemporary Korean artists. It has also continued to organize projects that support mid-career and emerging artists, fostering their growth and strengthening the capacity to expand the local public art museum's role. In 2025, it presents the exhibition, *Ahn Sungseok: Aww, are we gonna say bye-bye over there? Then let's go veerry slowly*, at Seongbuk Young Art Space as an initiative to inquire into prominent contemporary artists.

This exhibition integrates a landscape that explores the enduring importance of human sensibilities and emotions amid a rapidly changing era through diverse media-based works into the entire exhibition space of the Seongbuk Young Art Space. Artist Ahn Sungseok has been actively working both in Korea and abroad, naturally interweaving these contrasting aspects. This exhibition is expected to offer an opportunity to examine the contemporary landscape from the artist's perspective, delving into the societal issues we face and how we respond to them.

Seongbuk Museum of Art consistently focuses on expanding the relationships art can engage its contemporary context and, for this purpose, organizes meaningful exhibitions of contemporary artists to broaden the horizons of related research. This reflects the museum's intent to keep pace with the times and plays a key role in gaining insight into the currents of change. It also represents its effort to create new opportunities for artists and to solidify its commitment to bridging the past and the present.

We hope the exhibition, *Ahn Sungseok: Aww, are we gonna say bye-bye over there? Then let's go veerry slowly*, will serve as a valuable moment of encounter between the Seongbuk Museum of Art and contemporary artists. We also anticipate that this sensory experience of space invites visitors to reconnect with those intimate emotions we may have long forgotten.

기획글
김소원

Curatorial Essay
Kim Sowon

- 관계의 온도를 다시 설정하는 작은 제안

지금 필요한 예술의 화두

지금, 우리가 다시 꺼내 나누어야 할 화두는 무엇일까. 기술은 일상 깊숙이 침투해 과거의 아날로그 세상을 빠른 속도로 지워가고 있다. 버튼 하나로 작동되는 삶의 속도는 개인의 감정과 신체가 감당할 수 있는 한계를 넘어서곤 한다. 편리함과 효율로 무장한 시스템은 인간의 감각과 운기를 억압하고, 불안은 어느새 일상의 기본값이 되었다. 이러한 조건 속에서 예술은 그저 시각적 화려함이나 미학적 가치를 최우선으로 하는 장이 아니라, 불안과 소외의 시대를 어떻게 통과하고 견뎌낼 것인가에 대한 태도와 감각을 제안하는 종류가 되어야 할 것이다. 이때 예술은 일종의 구원이 된다.

안성석 작가와 함께한《그럼 쪼끔씩 가자》 展은 점차 사라져가는 인간의 정서와 온도를 환기시키는 제안이다. 전시 공간인 성북예술창작터 전체를 하나의 작품처럼 탈바꿈시킨 시도 역시 동일한 목적에서 출발했다. 물리적 공간 전체를 강력한 컨셉 공간이자 작업 그 자체로 경험할 수 있다면, 작가의 감각적 제안이 관람자의 몸과 감정에 보다 직접적으로 닿을 수 있을 것이라 보았기 때문이다. 이 시도의 결과물은 설치, 영상, 사진, 조각으로 채워진 친구네 집 거실이자 영화관 겸 갤러리, 그리고 휴양지로 분한 성북예술창작터다.

걸은 부드럽게, 속은 단단하게

잃어가는 온기와 공동체성의 회복에 관한 전시의 문제의식은 작가에게서 죽음, 이별, 희생, 사랑, 용기 등의 키워드로 번안되고 구체화되며 확장되었다. 이 전시는 관계를 맺고 자신을 드러내는 데 수반되는 용기, 사랑을 실천하기 위해 필연적으로 뒤따르는 상실과 희생, 그리고 그 이후에도 가능한 회복의 감각을 다룬다. 성북예술창작터 전관을 활용한 이번 전시는 관객이 1층에서 3층으로 이동하는 과정 자체가 감정의 속도와 관계의 온도를 점진적으로 변화시키는 하나님의 경험이 되도록 설계되었다.

흥미로운 지점은, 관람자에게는 말랑한 촉감으로 다가오는 이 전시가 실상 매우 치밀하고 섬세하게 설계된 구조의 결과라는 점이다. 이는 사실 필연적인 접근법이지만, 전시의 메시지를 추상적 담론으로 남기보다 관계와 감정이 실제로 다시 작동할 수 있도록 전시의 구조를 설정한 방식이라는 점에서 의미를 갖는다. 이러한 접근은 안성석 작가의 주요한 작업 방식이기도 하며, 지금 이 시대에 필요한 예술을 고민하는 과정에서 도출된 하나님의 답안이었기에, 이 만남은 더욱 반가움으로 다가온다.

최소한의 윤리를 제안하는 태도

작가가 제안한 전시의 원제 ‘우리 저기서 헤어질 거야? 그럼 쪼끔씩 가자’는, 누구나 겪게 되는 이별과 상실 앞에서 우리가 취하기를 바라는 태도를 연인의 대화처럼 온기를 담아 건네는 문장이다. 작가는 준비 초기, 전 국민에게 트라우마를 남긴 대형 참사와 관련된 사회적 죽음에 집중했으나, 이후 보다 포괄적인 층위에서 다루기에 적합한 키워드로 ‘이별’을 선택했다. 이는 관람자에게 보다 자유로운 기억과 상상의 영역을 열어주는 효과를 낳는다. 관람자 각자가 자신만의 기억 회로를 가동해 서로 다른 차원의 여행을 떠날 수 있다는 점은, 예술이 제공할 수 있는 특별한 경험이기도 하다.

특히 작가는 이 제목에서 ‘조금씩’이 아니라 반드시 ‘쪼끔씩’이어야 한다고 강조한 바 있다. 이 표현에는 속도를 늦추고, 감각이 따라갈 수 있는 간격을 허락하자는 최소한의 윤리가 담겨 있다. 더불어 미세한 감정과 감각의 세계를 기준의 일상 속으로 이식하려는 시도이기도 하다. 이 제목은 죽음이나 이별을 감상적으로 환기하기 위한 장치라기보다, 관계가 끝나는 순간을 어떻게 통과할 것인가에 대한 태도의 제안에 가깝다. 급작스러운 단절이나 즉각적인 정리 대신, 감정이 무너지지 않을 만큼의 속도로 이동하자는 요청. 이 전시는 바로 이 언어를 전시 전체의 구조적 원칙이자 온도로 삼는다.

왜 지금, 안성석인가

안성석의 작업은 허위 의식과 허구에 대한 각성, 당연하다고 여겨온 것들에 대한 의심에서 출발해 왔다. 이러한 태도는 이론이나 관념에서 비롯된 것이 아니라, 그의 삶의 조건과 체험에서 형성된 감각에 가깝다. 전통과 현대가 강하게 대비되는 고향 수원의 풍경, 청년기에 겪은 시골 마을에서의 삶과 그 과정에서 형성된 이면 세계에 대한 인식은 눈앞의 세계를 곧이곧대로 받아들이지 않게 만드는 계기가 되었다. 이후 그의 작업에서 반복적으로 등장하는 사실과 허구, 기억과 재생, 삶과 죽음의 문제는 모두 이러한 체험적 감각 위에서 전개된다.

안성석은 사진, 영상, 3D 모델링, VR, 게임 엔진 등 다양한 매체를 활용해 왔지만, 그의 작업에서 기술은 목적이 아니라 수단이다. 그는 이 수단을 적극적으로 사용하지만, 기술 자체가 전면에 드러나기보다는 철저히 녹아들어 응화된 형태로 작동한다. 기술은 언제나 개인의 경험과 감정을 경유하는 장치로 기능하며, 그 끝에는 세대, 집, 가족, 희생,

사랑과 같은 키워드가 놓인다. 그는 삼풍백화점 붕괴, 성수대교 붕괴, 세월호 참사, 이태원 참사 등 사회적 비극과 집단적 상실이 남긴 이별의 감각을 외면하지 않으면서도, 비관이나 냉소에 머무르기보다 지금 가능한 방식의 사랑과 관계를 어떻게 유지할 수 있을지를 질문한다. 이러한 태도는 그를 무르익은 변증법적 사유자로 자리하게 한다.

자신이 직접 체험하고 실행한 결과로 그의 내면에 축적된 에너지와 깨달음은, 배워서 조립한 미술이 아닌 ‘뱉어져 나온’ 미술로 드러난다. 정해진 미술의 문법을 따르지 않기에 그의 작업은 날 것처럼, 혹은 키치(kitsch)로 보이기도 한다. 그러나 이는 키치를 전략적으로 차용하는 작업과는 다르다. 그는 비예술을 아슬아슬하게 비껴선 지점에 서 있으며, 그 경계를 넘지 않고 정확히 그 자리에 머무르게 하는 감각 자체가 하나의 장르를 이룬다. 그 장르가 만들어내는 미세한 균열이 있기에, 그의 작업은 계속해서 주시될 수밖에 없다.

전시 구성: 온도의 점층 구조

이번 전시는 성북예술창작터 1층, 2층, 옥외 공간으로 이어지는 점층적 구조를 갖는다. 1층 공간은 한파가 몰아치는 겨울로 설정되어 있으나, 전체 구조는 계절의 은유기보다 감정의 온도가 점차 변화하는 흐름에 초점을 둔다.

1층은 ‘가정집 거실’로 설정된 설치 공간으로, 신작 (처음으로 친구를 집에 데려와 봤어)가 구현된다. 작가에게 ‘친구를 집에 초대하는 일’은 단순한 일상이 아니라, 자신의 내부를 타인에게 드러내는 특별한 사건이다. 추운 겨울을 배경으로 한 이 공간은 가장 낮은 온도에서 출발한다. 이곳에서 상영되는 영상에는 ‘SBS 세상에 이런 일이’에 소개된 희생과 사랑의 에피소드가 포함되며, 이는 이후 2층에서 만나는 영상 작업들의 레퍼런스로 기능한다. 1층은 전시의 출발점이자, 감정이 처음으로 열리는 지점이다. 신발을 벗고 입장해야 하는 동선, 소파에 앉아 웰컴 드링크를 마시는 경험 역시 같은 맥락의 장치다. 2인 1조로 진행되는 게임 〈It Takes Two〉, 작가의 둘 사진을 작업화한 〈아들의 아들의 아들〉 또한 친구네 집이라는 설정에 대한 몰입을 돋고 관람자의 몸과 감각을 이완시킨다.

2층은 전등의 온·오프를 통해 ‘낮’과 ‘밤’이 순차적으로 반복되며 전시장과 영화관의 기능이 교차하는 공간이다. 낮 시간에는 사진 〈모두의 날씨〉(2022), 〈미래 하늘〉(2022)과 평면 〈열쇠001〉(2025), 〈열쇠002〉(2025)를 감상할 수 있다. 밤 시간에는 총 다섯 편의 영상 작품이 상영되며, 네 편은 기존 작업이다. 신작 〈인사는 언제나 다시

만날 것처럼〉(2025)은 이번 전시의 정서적 중심을 이룬다. 이 작품에서 작가는 서사를 덜어내고 정서적 흔적을 남기는 데 집중했으며, 장면 간의 이음새는 기존 작들에 비해 보다 매끄럽게 구성되었다. 당연한 이야기를 낯설게 하기 위해 영어 나레이션을 삽입하지만, 그의 궁극적인 목적은 언제나 관객의 몰입에 있다. 이 공간에서 전시의 온도는 서서히 상승한다.

3층 옥외 공간에는 눈사람 조각이 설치된다. 휴양지의 뜨거운 태양 아래 놓인 이 눈사람은, 최승호의 ‘눈사람 자살 사건’에서 영감을 얻은 것으로, 전시 기간 동안 실제로 태양광과 비 등에 의해 녹아 사라지는 존재로 설치되었다. 소멸을 전제로 한 이 눈사람 조각은 독백을 통해 관람자에게 말 걸기를 시도한다. 특히 독백의 말미에 낭독되는 시 “메르시는 에코만이 살릴 수 있다”(게임 오버워치 속 두 캐릭터 名)는 늘 타인을 살리는 역할을 맡아온 메르시가 에코에 의해 다시 생명을 얻는 서사를 담고 있다. 희생과 사랑, 죽음과 회복은 여기서 추상적 개념이 아니라, 실제 시간 속에서 소멸해 가는 존재의 상태로 제시된다. 전시의 온도는 이 지점에서 가장 높아진다.

감각으로 남아 길게

이 전시는 관객에게 조용히 말을 걸고, 마음을 여는 것에 집중한다. 언어를 주요 매개로 사용하는 작업이 다수 포함되어 있지만, 설득보다는 나지막한 제안에 가까운 톤을 유지한다. 작가는 일정 시간 동안 관계의 온도를 서서히 높이는 구조 속에 관람자를 위치시킨다. 누군가를 집에 들이는 일, 마지막이 아니길 바라는 인사, 녹아 없어질 것을 알면서도 태양 아래 놓인 존재. 이 장면들은 서사로 정리되보다, 감각의 상태로 남는다. 관람자 자신의 것으로 오래 남길 수 있는 상태다.

전시를 따라 이동하는 동안 관객은 무엇을 이해하기보다, 자신의 기억과 감각을 최대한 열고 느끼고 살펴보는 경험을 한다. 제목과 작품이 제안하는 순간의 소중함과 지속, 가능한 최대한의 긍정을 실제로 전시의 시간 속에 구현한 《안성석: 그럼 쪼끔씩 가자》는 관객을 여진과 같은 파동 속에 남긴 채 일상으로 되돌려 보낸다. 전시는 그렇게 말보다 먼저 몸에 남는 방식으로 작동한다. 삶과 예술 사이의 경계에 조용한 균열을 내며, 그 틈을 오래 유지하는 것—그것이 이 전시가 보여주는 안성석 작업의 힘이다.

Ahn Sungseok· Aww, are we gonna say bye-bye over there? Then let's go veeery slowly

- A Small Proposal to Recalibrate the Temperature of Relationships

Questions That Art Must Now Confront

What questions should we revisit and discuss now? Technology has deeply permeated daily life, rapidly phasing out the past's analog world. The pace of human life, controlled by the push of a button, often exceeds the limits that individuals' emotions and bodies can withstand. Systems that foreground convenience and efficiency suppress human senses and warmth, and anxiety has become the default of daily life before we knew it. Under these conditions, art's mission should not be limited to serving as a stage for visual splendor or aesthetic value. Instead, art must serve as a proposal of attitudes and sensibilities, responding to the questions of how to navigate and endure this era of anxiety and alienation. In this context, art defines itself as a form of salvation.

The exhibition *Ahn Sungseok: Aww, are we gonna say bye-bye over there? Then let's go veeery slowly* presents a proposal to evoke the gradually fading human emotions and warmth, through the works of the artist Ahn Sungseok. The attempt to transform the entire exhibition space of the Seongbuk Young Art Space into a single work also stemmed from this purpose. The idea was that if the entire physical space could be experienced as a powerful conceptual space and as a single work in its own right, the artist's sensory proposal could reach the viewer's body and emotions more directly. The outcome of this initiative featured the Seongbuk Young Art Space as a friend's living room, a movie theater, a gallery, and a resort, filled with diverse works, including installations, videos, photographs, and sculptures.

Soft on the Outside, Firm on the Inside

The exhibition's essential concerns with recovering the eroding human warmth and a sense of community were translated, concretized, and expanded by the artist into keywords: death, farewell, sacrifice, love, and courage. This exhibition reflects on the courage required to form relationships and reveal oneself, the inevitable loss and sacrifice entailed in the practice of love, and the sense of recovery that remains possible afterward. Conceived as a full-building project at the Seongbuk Young Art Space, this exhibition is designed so that the very act of moving from the first to the third floor becomes an in-person experience that gradually recalibrates the pace of emotion and the temperature of relationships.

An intriguing aspect of the exhibition is that, although it appears soft and accessible, it is in fact the product of a meticulously articulated structure. While this approach is inevitable, its significance lies in the fact that the exhibition's structure is designed not to leave its message as abstract discourse, but to enable relationships and emotions actually to function again. This approach is also a principal working method of Ahn Sungseok and an answer arising from his contemplation of the kind of art needed in our time, which makes this encounter all the more welcome.

An Attitude Proposing Minimal Ethics

The exhibition's original title, proposed by the artist himself, *Aww, are we gonna say bye-bye over there? Then let's go veeery slowly*, is a sentence addressed with warmth, like

Kim Sowon curator

a lover's conversation, suggesting the attitude he wants us to adopt when facing our inescapable farewells and losses. During the early preparation phase of this exhibition, the artist had focused on social death resulting from major disasters that left the entire nation traumatized. However, he later chose "farewell" as a more suitable keyword to address the theme on a comprehensive level. This choice invites the viewer into a freer realm of memory and imagination. This exhibition's ability to allow each viewer to activate their own memory circuits and embark on a journey across different dimensions is an exceptional experience that art can offer.

In particular, the artist emphasized that the title must be written as "veeery slowly," not just "very slowly." This expression carries a minimal ethic: to slow down and create a gap for the senses to catch up. Moreover, it is also an attempt to transplant the world of subtle emotions and sensations into our daily life. This title is less an attempt to sentimentalize death or farewell than a proposal for an attitude toward navigating the moment a relationship comes to an end. Rather than abrupt severance or immediate closure, the artist conveys a request to move at a gentle enough pace to prevent emotional collapse. This exhibition adopts this language precisely as both its own structural principle and emotional temperature.

Why Ahn Sungseok, Now?

Ahn Sungseok's work has always originated in an awakening to false consciousness and fiction, in doubting what is taken for granted. This attitude does not arise from theory or ideology, but rather from a sensibility shaped by the conditions and experiences of his own life. The landscape of his hometown, Suwon, where tradition and modernity starkly contrast, the rural village life in his youth, and the perception of the underlying world that took shape during this process led the artist to resist accepting the world before his eyes at face value. The recurring themes in his

work—fact and fiction, memory and reenactment, life and death—all unfold upon this experiential perception.

Ahn Sungseok has employed diverse media, including photography, video, 3D modeling, VR, and game engines, yet technology in his work serves as a means, not an end. He makes active use of these tools, but technology itself is not prominently foregrounded; it operates in a thoroughly integrated and assimilated form. Technology functions as a device that passes through human experience and emotion, culminating in keywords such as generation, home, family, sacrifice, and love. While he does not turn away from the sense of farewell left by social tragedies and collective grief, such as the Sampoong Department Store collapse, the Seongsu Bridge collapse, the Sewol ferry disaster, and the Itaewon tragedy, rather than dwelling in pessimism or cynicism, he questions how love and relationships that are allowed to us today can be sustained. This attitude positions him as a mature dialectical thinker.

The energy and insights accumulated within him stemmed from his direct experiences and practices, manifest not as assembled art through learning but as art that is naturally "spit out." Because his work does not adhere to established artistic grammar, it can appear raw or even kitsch. Yet this differs from work that strategically appropriates kitsch. He stands at a threshold that precariously skirts the realm of non-art, and the very sense that keeps him precisely there without crossing the boundary constitutes a genre in itself. It is the subtle cracks this genre creates that compel his work to attract continued attention.

Exhibition Structure: A Gradational Temperature

This exhibition features a gradational structure spanning the first, second, and rooftop floor spaces of the Seongbuk Young Art Space. While the first-floor space is set in the harsh cold of midwinter, the overall structure focuses less on seasonal metaphor than on the gradual flow of emotional temperatures.

The first floor is an installation space set as a “living room of a family house,” where the new work, *For the First Time, I Brought a Friend Home*, is on display. For the artist, “inviting a friend home” is not a simple everyday gesture but a special occasion for revealing one’s inner self to another. Set against a cold-winter backdrop, this space begins at the exhibition’s lowest temperature. The video screened here features episodes of sacrifice and love from the TV show *What on Earth* on SBS TV, serving as a reference for the video works that will welcome viewers on the second floor. The first floor is the exhibition’s starting point, where emotions first awaken. The viewer should follow the viewing guide, such as removing shoes upon entry and sitting on a sofa to have a welcome drink, which constitutes a ritual within the same context. The work *It Takes Two*, which represents a game played in pairs, and *Son of Son of Son*, which transforms the artist’s first-birthday photographs into a work of art, further aid the viewer’s immersion in the setting of a friend’s house and relax the viewer’s body and senses.

The second floor is a space that combines the functions of an exhibition hall and a movie theater, with “day” and “night” sequentially repeated through the on/off cycling of lighting. During the daytime, visitors can view the photographic works, such as *Everyone’s Weather* (2022) and *Future Sky* (2022), as well as the two-dimensional works *Key001* (2025) and *Key002* (2025). At night, five video works are screened, four of which were created prior to this exhibition. The new work, *Greetings Are Always Like We’ll Meet Again* (2025), constitutes the emotional core of

this exhibition. In this work, the artist departed from narrative and focused on leaving emotional traces, with transitions between scenes executed more smoothly than in previous works. While English narration is inserted to defamiliarize familiar stories, his ultimate goal is always to let the viewer become deeply immersed. As they move through this space, the exhibition’s temperature gradually rises.

On the third-floor rooftop, a snowman sculpture is installed. Inspired by the writer Choi Seungho’s fable *Snowman Suicide Case*, this snowman is placed under the hot sun of a resort and is set up as an entity that will melt and disappear in real-time during the exhibition period due to sunlight and rain. This snowman sculpture, premised on its own dissolution, attempts to engage the viewer through a monologue. Notably, the poem recited at the end of the monologue “Only Echo can save Mercy....” (referencing two characters from the online game Overwatch) describes the narrative of Mercy, who has always played the role of saving others, being given life for once, by Echo. Sacrifice and love, death and recovery are presented here not as abstract concepts, but as the state of an existence fading away in real time. This is where the exhibition temperature attains its peaks.

Remaining as Sensation, Lingering Long

This exhibition quietly addresses the viewer, concentrating on opening their hearts. While the entries include many works that use language as a primary medium, they also maintain a tone closer to a quiet suggestion than to persuasion. The artist positions the viewer within a structure that gradually increases the temperature of relationships over time. Scenes such as inviting someone into one’s home, exchanging greetings, hoping it will not be the last, or an existence placed under the sun, knowing it will melt away... Rather than being organized into a narrative, these scenes remain states of sensation, states the viewer can hold onto as their own for a long time.

Moving on following the exhibition’s viewing line, the viewer opens their own memories and senses as widely as possible to feel and revive them, rather than seeking understanding. The exhibition *Ahn Sungseok: Aww, are we gonna say bye-bye over there? Then let’s go veeeery slowly*, embodies within its time the preciousness and endurance of the moment, and the utmost positivity suggested by the title and the works. It sends the viewer back into daily life, leaving them within a resonance that lingers like aftershocks. This exhibition operates in such a way that it remains within the body before words. Creating quiet cracks on the boundary between life and art and sustaining that opening for a long time—that is the power of Ahn Sungseok’s work as unveiled in this exhibition.

작가소개

About the Artist

1985년생, 대한민국.

안성석은 사진, 영상, 3D 모델링, VR, 게임 엔진 등 다양한 매체를 활용해 가상과 실제를 자유롭게 오가며 시공간을 재조합하고 장소에 축적된 시간성과 존재의 흔적을 추적하여, 그 가치와 의미를 탐구하는 작업을 해오고 있다. 특히 작가는 동시대를 살아가는 개인으로서 자신의 사적 경험을 경유하는데, 이를 공적 영역인 사회적 화두와 문제로 확장함으로써 그 극복의 방안과 실천 가능성을 모색한다.

초기 사진 시리즈 작업인 〈사적 현재 (Historic Present)〉(2008-2012)에서 현재 유적지에 과거 사진을 프로젝터로 투사하여 현재와 과거가 교차하는 제3의 시공간을 만들었고, 2012년 이래로 최신 기술과 매체를 적극적으로 사용해 가상공간을 구축하고 관람자의 참여를 유도하는 작업에 주력해 오고 있다. 작가는 일인칭 시점의 몰입 가능한 가상공간을 주로 제시하는데, 이러한 작품 형식은 관람자(체험자)가 게임을 하듯 핸들이나 조이스틱 등을 조작하고 몸을 직접 움직여 공간을 탐색하게 한다. 그러나 일반적인 게임과 달리 작가는 관람자에게 게임 수행의 즐거움이나 달성해야 하는 목표를 제시하지 않는다. 관람자는 작가가 설계한 지도 내에서만 움직일 수 있는데, 이는 현실 세계에서 시스템하에 관리되고 통제받는 미약한 개인의 모습과 매우 닮았다.

관람자는 기기의 도움을 받아 가상공간을 감각하지만, 이 세계를 단지 환영이나 허구라고 인식하지 않는다. 관람자의 신체는 가상과 실제 세계를 이어주는 인터페이스(interface)의 일부가 되어 끊임없이 이미지를 생성하고 새로운 공간을 열어젖힌다. 가상공간에 연결된 관람자의 신체 감각은 단지 가상공간에 머무는 것이 아니라 몸의 상호 작용을 통해 실제적이고 경험적인 공간으로 확장하게 된다. 신체가 개입하게 되면서 주체는 또 다른 세계와 관계 맺게 되는 것이다. 안성석은 이 관계 맺음을 통해 다른 세계 속 주체를 이해할 기회를 제공하고 더 나아가 공동체 의식을 형성하고자 한다.

특히 그는 예술가로 살아간다는 것의 의미와 역할이 무엇인지, 현실의 부조리나 모순을 두고 어떻게 질문하거나 반응해야 하는지에 관하여 비판적이고 직접적인 언어로 뚝직한 메시지를 던진다. 사진, 영상, 게임을 주요 매체로 하며, 현재 수원에서 작업하고 있다.

안성석은 대학에서 사진과 영상을 전공했고, 개인전 『국립현대미술관: 모두의 안녕을 위해』(2023), 『어제의 우린 많았지만, 오늘은 혼자다』(2022)를 개최하고, 『미래가 그립나요?』(2021), 『젊은모색 2019: 액체 유리 바다』(2019) 등의 단체전에 참여하며 활발한 활동을 펼치고 있다.

Born in 1985, South Korea.

Ahn Sungseok employs a variety of mediums such as photography, video, 3D modeling, VR, and game engines to recombine time and space across the virtual and real. Through this process, he tracks the accumulation of temporality and traces of existence in places, exploring their value and meaning. In particular, as an individual living in the contemporary era, the artist passes through his personal experiences. In this way, he extends these experiences from the private realm into the public sphere of societal discourse and issues, aiming to explore solutions and practical possibilities for overcoming challenges.

In his early photographic series *Historic Present* (2008-2012), Ahn Sungseok created a third space-time by projecting past photographs onto present-day historic sites using a projector. Since 2012, he has actively utilized cutting-edge technology and mediums to construct virtual spaces and encourage the viewer to participate. The artist mainly presents immersive virtual spaces from a first-person perspective. This approach allows the viewer (participant) to manipulate controls such as handles or joysticks and physically move within the space to explore, much like playing a game. However, unlike conventional games, the artist does not provide the viewer with the enjoyment of game performance or specific goals to achieve. They can only move within the map designed by the artist, a situation that closely mirrors powerless individuals who are managed and controlled under systems and regulations in the real world.

The viewer perceives the virtual space with the aid of devices, but does not perceive this world merely as an illusion or fabrication. The viewer's body becomes a part of the interface that connects the virtual and the real worlds, constantly generating images and opening up new spaces. The physical sense of the viewer connected to the virtual space doesn't confine itself solely to the virtual space; rather, it expands into tangible and empirical space through bodily interactions. As the body gets involved, the subject establishes a relationship with another world. Through the establishment of this relationship, Ahn Sungseok intends to offer an opportunity to understand subjects in other worlds and strives to foster a sense of community.

In particular, he sends a powerful message in critical and direct language about the meaning and role of living as an artist and how to ask or respond to the absurdity or contradiction of reality. He is currently working in Suwon, with photography, video, and games as his main medium.

Ahn Sungseok majored in photography and video at university. Recently, he held solo exhibitions such as MMCA: *For Everything's Tranquility* (2023) and *Yesterday, we were many. Today, we are alone* (2022). He has also been actively participating in group exhibitions such as *Do You Miss the Future?* (2021) and *Young Korean Artists 2019: Liquid Glass Sea* (2019).

전시 하이라이트

1F 처음으로 친구를 집에 데려와 봤어

2F 인사는 언제나 다시 만날 것처럼

3F 나는 따뜻한 햇살을 찌고 싶다. 오랫동안 너무 출가만 살지 않았는가?

Exhibition Highlights

- 1F For the First Time, I Brought a Friend Home
- 2F Greetings Are Always Like We'll Meet Again
- 3F I Yearn for Sunlight on My Skin. Haven't I Wandered in the Cold Far Too Long?

처음으로 친구를
집에 데려와 봤어

1F

For the First Time,
I Brought a Friend Home



2F 전시실 2
GALLERY 2

1F 전시실 1
GALLERY 1



<우간 판매>
싸울마도
여울하마
넓이, 133x24 cm
60개 한정판
3만원
계좌이체
도스뱅크
1000
1162
8366

24

방해금지



관객은 친구에게 초대받은 방문객이자 초대한 친구의 친구가 된다.

초대받은 친구: 밖은 정말 너무너무 출더라. 몇십 년 만의 한파라나? TV는 한파 속보를 알리고 있어. “세상이 얼어붙고 있다”라고. 하지만 친구의 집은 정말 따뜻하네. 동혁이 어색한 미소를 짓고서는 나에게 요구르트를 건넸어. 같이 게임을 하자고 하고 하네. 처음 본 게임이었는데, 이 게임은 서로가 협동해서 미션을 깨고 스토리를 진행하는 형식 이야. 혼자서는 할 수 없는 그런 게임. 여러 타이틀도 많이 있었는데, 협력하는 걸 같이 하고 싶었던 것 같아.

아... 이 친구는 오랫동안 고독했던 것 같아. 평소에 말이 많지 않기 때문에 잘 알지는 못했거든. 처음에는 사실 나는 이 친구가 학교 맙고 다른 곳에서 어울리는 다른 친구들이 있을 거로 생각했어. 평소에 다른 친구들과 가까이 지내지 않았기 때문에 친한 애들이 있겠군...이라고 생각했거든. 그런데 동혁이랑 가까워지고 알게 된 사실은 그게 아니라 그냥 친해지는 것을 어려워하는 애였다는 것이야. 어떤 일이 있었는지는 모르겠지만 마음을 연다고 해야 하나. 그런 것을 하는 것이 쉽지 않은 모양이야. 집 한쪽에는 돌사진이 있어. 할아버지와 할머니랑 셋이 있고, 돌상은 아주 풍요롭게 차려져 있어. 예쁨을 많이 받았을 것 같아. 사진은 엄마가 찍어준 것이라고 하네. 할머니와 할아버지 두 분 모두 지금은 안 계신데, 한쪽에 이렇게 크게 둘만큼 그분들을 생각하고 있는 것 같아. 자기 방도 보여줬어. 방도 방인데, 그 방보다 문 앞에 ‘방해금지’라고 크게 적어둔 글이 인상적이었어. 오토바이를 좋아하는 것 정도는 알고 있었는데, 이렇게 낯을 가리는 친구가 도로에서는 눈길이 가는 토키 모양의 헬멧을 쓰고 오토바이를 탄다는 사실이 웃기기도 했네.

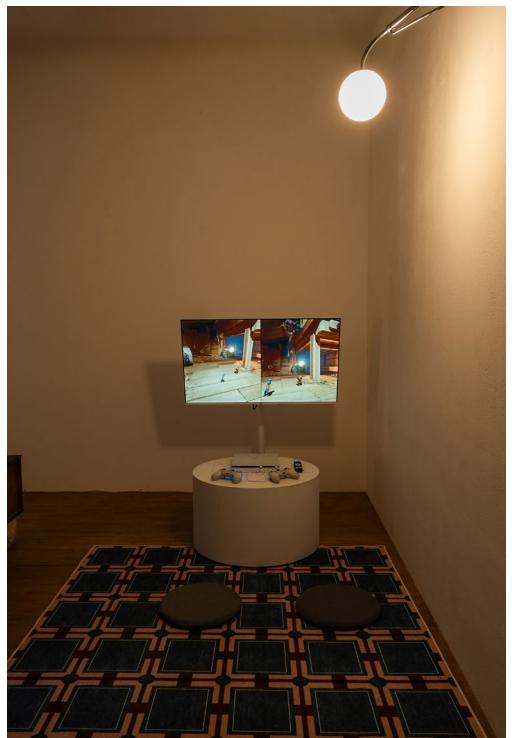
초대한 친구: 친구를 처음으로 집에 초대해 봤어. 친구를 집에 초대하는 것은 처음이야. 전부터 초대를 해보고 싶었지만, 사실 그러기가 쉽지는 않았어. 내가 그렇게 사교적인 성격이 아닐 뿐만 아니라, 늘 조심스러웠기 때문이야. 거절당하는 것도 너무 힘들고 차라리 혼자가 좋다고 생각 하곤 했거든. 이번에 처음으로 용기를 내서 “우리 집에서 놀래?”라는 말을 해봤어. 내가 우울증을 겪고 있다는 걸 이 친구에게 털어놓았거든. 그런데 이 친구는 생각보다 덤덤하게 우울증에는 고추짬뽕이 좋다는 말을 어디선가 들었다며 어이없이 이상한 말을 하길래 뭔가 나의 얘기를 좀 더 해도 되겠다는 생각이 들었어.

아무래도 신경이 쓰여서 초대에 앞서 집을 좀 치웠고, 뭘 하면 좋을지 생각해 봤어. 예전에 사두었는데 같이 할 사람이 없어서 못 했던 게임을 해야겠다고 생각했어. 나도 모르게 이 친구한테 내 생각을 주저리 주저리 털어놓았나 봐. 그냥 평소에 들던 생각들... 그런데 내가 잠깐 자리를 비운 사이에 종이에 편지를 썼나 봐. 친구가 떠난 후에 난 그 편지를 발견했고, 그 자리에서 나도 모르게 눈물이 떨어졌어...

초대받은 친구도, 초대한 친구도 아마도 나일 것이다. 어쩌면 고독한 내가 친구를 초대하고 싶은 것이고, 이런 친구가 주변에 있다면 그의 집에 초대받고 싶은 마음도 있을 것이다. 초대받아 요구르트를 건네 받은 기억, 같은 집이라도 모두 분위기가 다르고 화목한 것은 아니라는 것을 확인했던 순간들, 더 나아가서는 학대와 폭행을 당하던 친구들 까지도 기억에 남는다.

TV는 현실 세상의 강추위를 전달하면서, 동시에 따뜻한 온기의 이야기를 전달한다. 가장 좋아하던 프로그램인 ‘세상에 이런 일이’에서 방영했던 두 편의 에피소드를 소개한다. 두 편 모두 조건 없는 사랑과 보살핌에 대한 것으로 첫 번째는 스스로를 응암동 물질 고아원의 원장이라 칭한 성찬경 시인 이야기, 두 번째는 장모를 보살피는 사위에 관한 이야기이다.

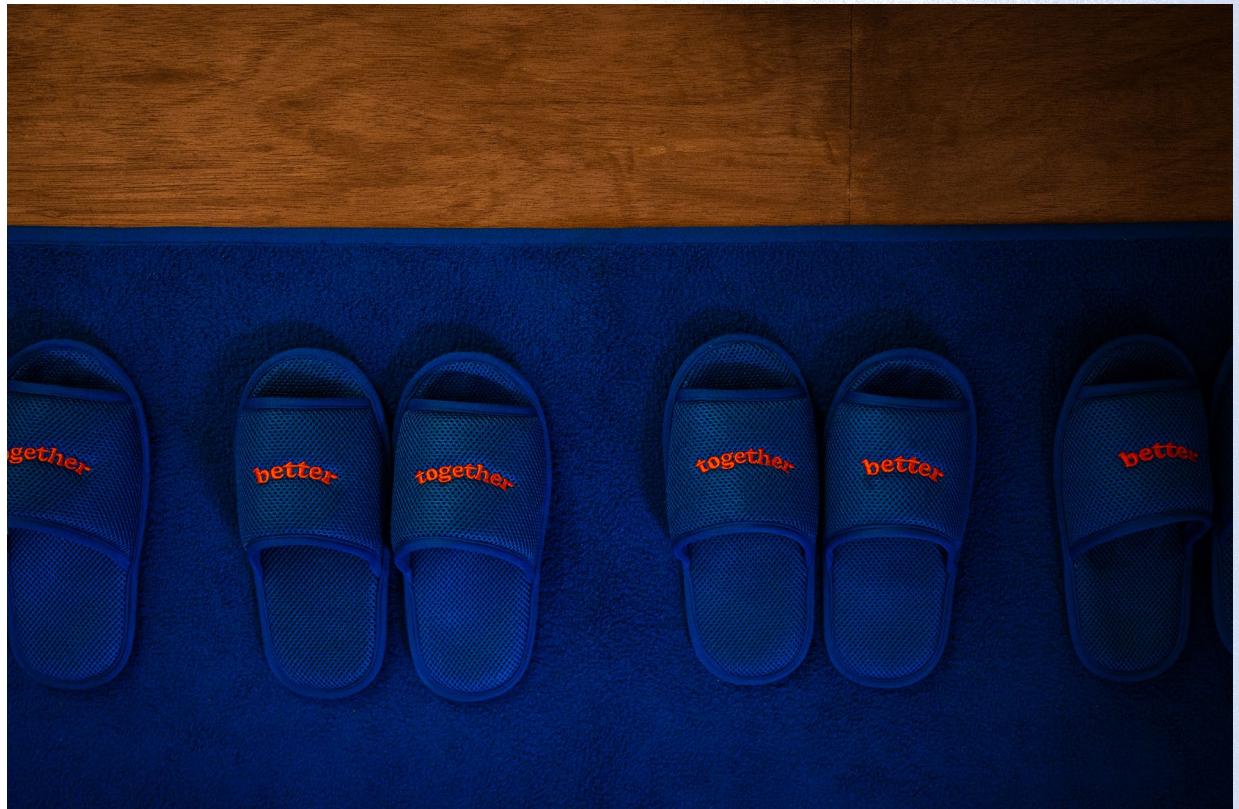
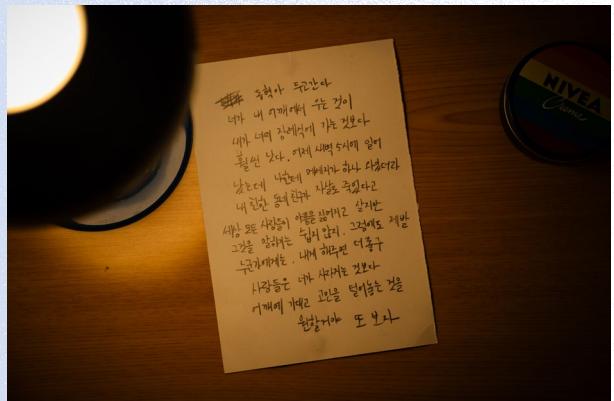
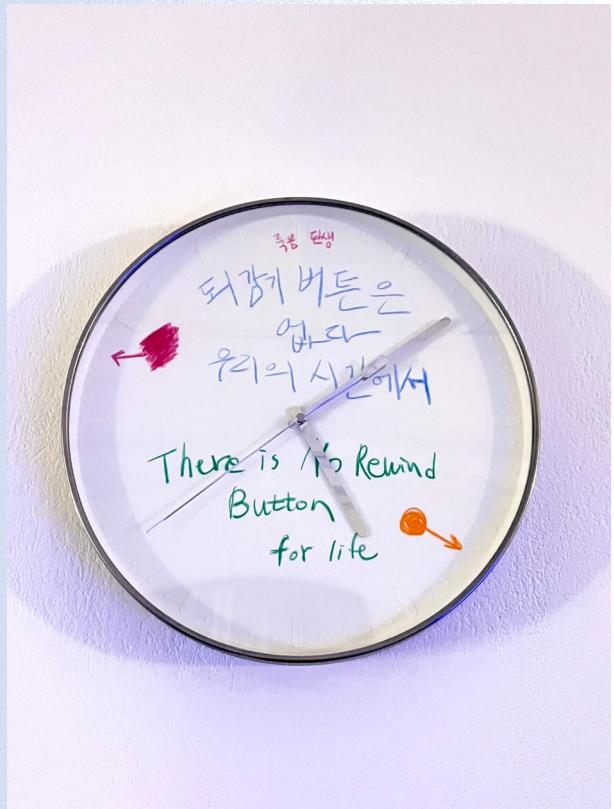
01. 성찬경 시인은 사람에게 인권이 있듯 물질에도 ‘물권’이 있다는 생각으로, 현대 사회가 물건을 쉽게 소비·폐기하는 태도를 ‘물질 학대’라고 비판했다. 그래서 쓸모없다고 버려진 물건들을 집 마당으로 데려와, 고아처럼 방치된 물질들에게 쉼터를 제공한다는 의미에서 이 공간을 ‘물질 고아원’이라 이름 붙였다. 갈 곳이 없는 아이를 집으로 데려와 마음을 나누며 장소를 공유했다. / 02. 일찍이 아내를 여의고 치매에 걸린 장모를 보살피는 사위의 마음과 본인이 치매에 걸린 것을 인지하고 기억이 사라지기 전에 사위를 향해 사랑하는 마음을 영상 편지에 담아 전달하고자 하는 장모님의 마음을 확인할 수 있다. / 03. 중간 광고로 코카콜라 광고가 등장하며, 여전히 이 이야기는 TV에 담긴 것이라는 환상에 불과하다는 제스처를 보인다. / 04. 성수대교 붕괴로 슬퍼하는 유족 목소리를 담아내며 지금은 정치인이지만, 그 당시에는 아나운서였던 김은혜라는 인물이 보이는 태도의 변화를 지금의 시점에서 다시 들여다보며 시간의 흐름과 변화를 재고 한다. / 05. 한쪽에는 <싸울 때도 따듯하게>라는 털실 목도리가 있다. 갈등과 충돌 속에서도 따스함과 인간미를 잊지 말자는 태도를 제안하며, 동시에 연대와 포용의 가능성을 성찰하게 하는 메시지를 담고 있다.



처음으로 친구를 집에 데려와 봤어

For the First Time, I Brought a Friend Home, 2025

가정집 구현_단채널 영상 37분 49초, 손편지, 코타츠, 냉장고, 음료, 소파, 게임기



싸울 때도 따듯하게
Warm Even When We Fight, 2024
털실, 153x25cm



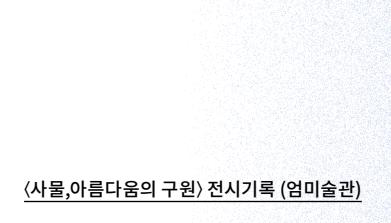
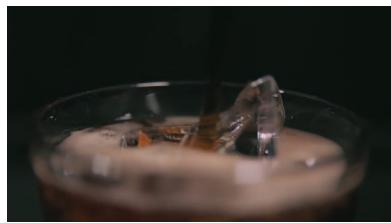


아들의 아들의 아들
Son of Son of Son, 2012
피그먼트 프린트, 194x160cm



〈아들의 아들의 아들〉작업 배경

〈아들의 아들의 아들〉은 작가의 어머니가 촬영한 돌잔치 사진을 사용한 작업이다. 성인이 된 작가는 새로운 인테리어를 위해 이곳의 장판을 걷어내게 되면서 이전 거주자들의 장판을 겹겹이 마주하게 된다. 위 장판 사진도 그 중 하나이자 〈아들의 아들의 아들〉에 등장하는 장판이다. 작가는 이 장판 위에서 보냈던 시간을 떠올리며 장판을 보관하고 여러 형태의 작품으로 만들었다.



〈처음으로 친구를 집에 데려와 봤어〉, 영상 스틸컷

거실 소파 앞에 설치된 TV에는 1층이 추운 겨울로 설정되었음을 암시하는 한파 뉴스 속보와 SBS 세상에 이런 일이 '응암동 물질고아원' 편, SBS 세상에 이런 일이 '장모를 업고 다니는 사위' 편, 작품으로 제작한 코카콜라 광고, 〈사물,아름다움의 구원〉(2021, 엄미술관, 화성) 전시기록 영상, 성수대교 참사 뉴스 등이 재생되었다. 이 중 SBS 세상에 이런 일이 '응암동 물질고아원' 편은 고 성찬경 시인에 관한 에피소드이다 2층에서 만날 수 있는 3D 영상 작품 〈원장님의 공원〉(2021)의 모티프이다.

*1,2,3층의 구성은 평면화되지 않고 서로 점층적으로 연결되어 있다.

인사는 언제나
다시 만날 것처럼

2F

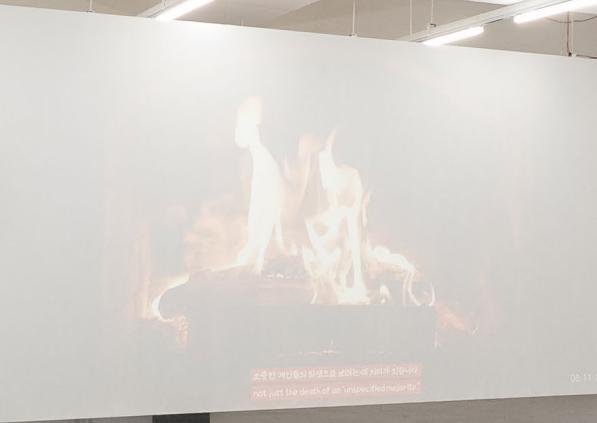
Greetings Are Always
Like We'll Meet Again







나를
마주한 대도는
불길이니 같은
나의 아름다운
나의 아름다운
나의 아름다운



안내

2층은 낫과 밤이 있습니다.

매시 정각에 약 5분동안
낫이 유지됩니다

스크린 너머에 갈수있습니다.

5분이 지나면 밤이
찾아오고 삼영이 시작됩니다.

반복

상영리스트

- 인사는 다시 만날것처럼, 2025 6분
- 죽지 않을 수 있었던 죽음, 2022 8분
- 사랑을 나눠줄 만큼 행복한 사람이 되면
2022 10분
- 인사는 다시 만날것처럼, 2025 6분
- 어린이, 2021 14분
- 원장님의 공원, 2021 10분

스크린 앞

검은색 무대위에

앉아서 누워서

엎드려서 기대서

관람하세요

낮과 밤이 교차한다. 낮은 5분, 밤은 55분.

낮에만 볼 수 있는 작품이 있고,
밤에만 볼 수 있는 작품이 있다.

낮에는 사진과 평면 작품을,

밤에는 신작을 포함한 5편의 영상을 볼 수 있다.

밤 Night

#인사는 언제나 다시 만날 것처럼

인사는 시간을 초월한 약속. 인사는 과거의 안부를 묻고, 현재의 평화를 빌며, 미래에 다시 만날 날을 기약하는 것이다. 우리가 다시 마주하는 것이 어렵고, 이번이 우리의 마지막인 것을 안다면 이런 형태의 아쉬움들이 우리의 세계를 안전하게 하지 않을까?

인사는 그 안에 담긴 인간적인 연결과 공동체의 가치를 향해있다. “잘 가”라고 말할 때, 그것은 단순한 작별이 아니라, “다음에 다시 만나자”라는 숨겨진 바람을 담고 있다.

우리는 어떻게 만나게 되었을까? 우연처럼 보이지만, 그 안에 수많은 선택과 상황이 얹혀 있겠지. 스쳐 지나가는 모든 사람까지...우리는 잔인하지만 동시에 친절하며 연약하다.

끌없는 바다 한가운데에서 빠져본 적 있어? 지금도 그날의 기억이 생생하다. 사랑하는 사람을 잃는다는 것은 도대체 어떤 것일까? 서로가 두 번 다시 인사를 나눌 수 없다는 것.

세상은 어느새 왜 이렇게 된 것일까? 저항할 수 없는 힘? 무기력한 구조? 연결된 세계? 탄생과 죽음? 그렇게 무덤덤하게 얘기하기란 쉽지 않다. 우리가 살고 있는 세상이 예측 불가능하고, 기괴하고, 때로는 비정한 곳 일지라도, 설령 서로 경쟁하고, 짓밟고, 끌어내리고, 제압할 지라도, 미래를 향해 어른이나 아이 할 것 없이 함께 애를 쓰고, 슬픔 속에서도 미래에 대한 희망의 끈을 놓지 않고, 불가피하게 맞이하는 이별의 순간들 속에서도 사랑하는 이들을 기억하고, 그들의 관계를 소중히 여기며 살아가는 것.

너무나 당연한 말임에도, 우리는 잃어가고 있다. 하루하루 완전히 달라진 현실을 겪는 것 같다. 우리가 믿었던 가치들이 보잘것없어져 보이지만 서로를 그리워하고 애틋하게 생각한다면, 세상이 조금 달라지지 않을까?

인사는 언제나 다시 만날 것처럼. 우리 서로 좋은 감정들은 꼭 전하자. “오글거린다” 같은 핑계는 저리 치워버리고. 해는 사라지는 것이 아니다. 다른 곳으로 갈 뿐. 해는 어느 방향에 있어도 아름답다.

#사랑을 나눠줄 만큼 행복한 사람이 되면 #죽지 않을 수 있었던 죽음 #어린이 #원장님의 공원

네 편의 기존 영상 작품들은 내면을 조용히 파고드는 공통된 물줄기를 품고 있다. 이 물줄기는 바로 '관계의 취약함과 그 속의 연대'이다. <사랑을 나눠줄 만큼 행복한 사람이 되면>은 제목과 다르게 우리가 꼭 행복한 사람이 되지 않아도 사랑을 나눠줄 수 있음을 얘기한다. <죽지 않을 수 있었던 죽음>은 이태원 참사와 같은 반복적으로 벌어지는 비극적 사고를 다시 수면 위로 올리고 이에 대한 참회와 막을 수도 있었던 사고임을 강조한다. <어린이>와 <원장님의 공원>에서는 우리가 손을 내밀어 할 수 있는 행동과 실천에 대해서 미래를 논의한다. 이처럼 작품들은 거칠고 날카로운 사회적 불안을 직시하면서도, 그 틈새에서 피어나는 인간미와 재회의 가능성을 포착한다. 마치 차가운 겨울 거리에서 손을 맞잡는 순간처럼, 작품은 갈등과 단절의 순간을 인정하면서도 포기하지 않는 관계를 강조한다.

낮 Day

#내가 나를 대하는 태도가 중요한 이유는 내 자아가 바로 나의 자족이면, 이 세상 어딜 가든 계속 자족이기 때문이다 (열쇠001) #나는 울면서 태어났지만 많은 사람들은 기뻐했다. (열쇠002)

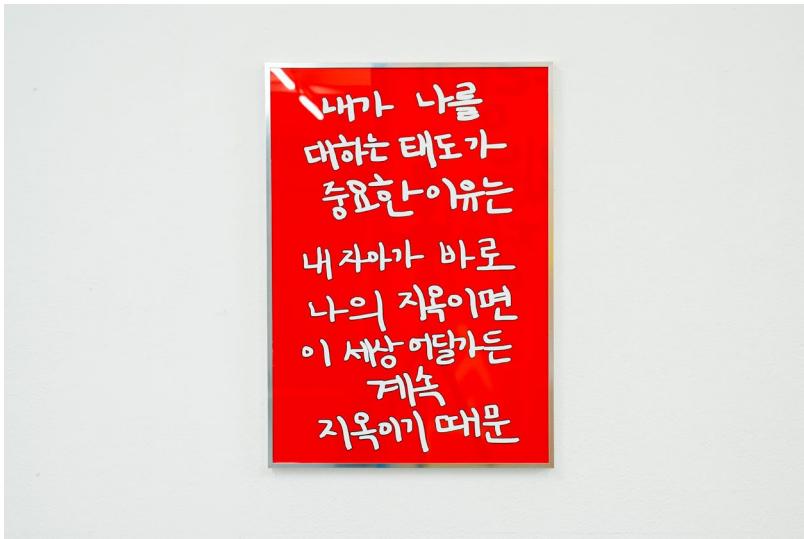
열쇠 연작은 세상의 구원과 내면적 성찰을 상징적으로 표현한 것으로 열쇠라는 모티프는 관계의 문을 여는 도구이자, 사회적 불안 속 희망의 열쇠를 암시하며 나의 시선을 드러낸다. 열쇠 그래피티는 2층 영사 스크린의 뒷면에 그렸다. 나는 세상을 구원하는 열쇠를 사랑이라 명한다. 우리에게 사랑이 있던 역사가 있었나? 나 또한 박완서 작가의 말처럼 ‘사랑이 있는 시대, 사랑이 있는 정치, 사랑이 있는 역사’를 꿈꾸며 이것을 세상을 구원하는 열쇠라 칭한다.

#미래 하늘

오래전 할머니에게 문자를 쓰는 방법을 알려드린 후 할머니로부터 문자 한 통을 받았다. 처음 온 문자였다. “하늘을 봐봐. 정말 아름답다”. 정말 아름다웠던 하늘. 그때 촬영했던 사진을 작게 인화 후 작업실에 붙여두었다. 시간이 흘러 스스로를 괴롭히고 동굴에 갇혀있으면서 이것이 다 무슨 소용이냐고 생각하며 그 하늘 사진을 손으로 구겼다. 내 손으로 구긴 하늘을 보며 자괴감이 들고 반성하며 다시 할머니가 보고 싶어졌다. 구겨진 하늘을 완벽하게 다시 펼 수는 없었지만, 그 하늘 또한 나의 하늘임을 인정하고 받아들였다.

#모두의 날씨

모두의 날씨. 아침과 태양, 빛, 하늘, 구름. 이상적인 세계를 만들었다. 내가 직접 촬영한 것도, 렌더링을 통해 만든 풍경도 섞여 있다. 태양과 빛. 너무나 당연한 것으로 여기지만 우리를 살아나게 하는 것. 에너지 이자 우리를 연결하는 매개체. 우리 모두의 날씨. 빛을 내리쬐고 많은 생명이 꿈틀거리며 에너지를 분출하는 이상향을 떠올린다. 우리 모두란 우리 인간만을 뜻하는 것이 아닌 정말 존재하는 그 모든 것을 뜻한다.



열쇠001

Key001, 2025

피그먼트 프린트, 42×59.4cm

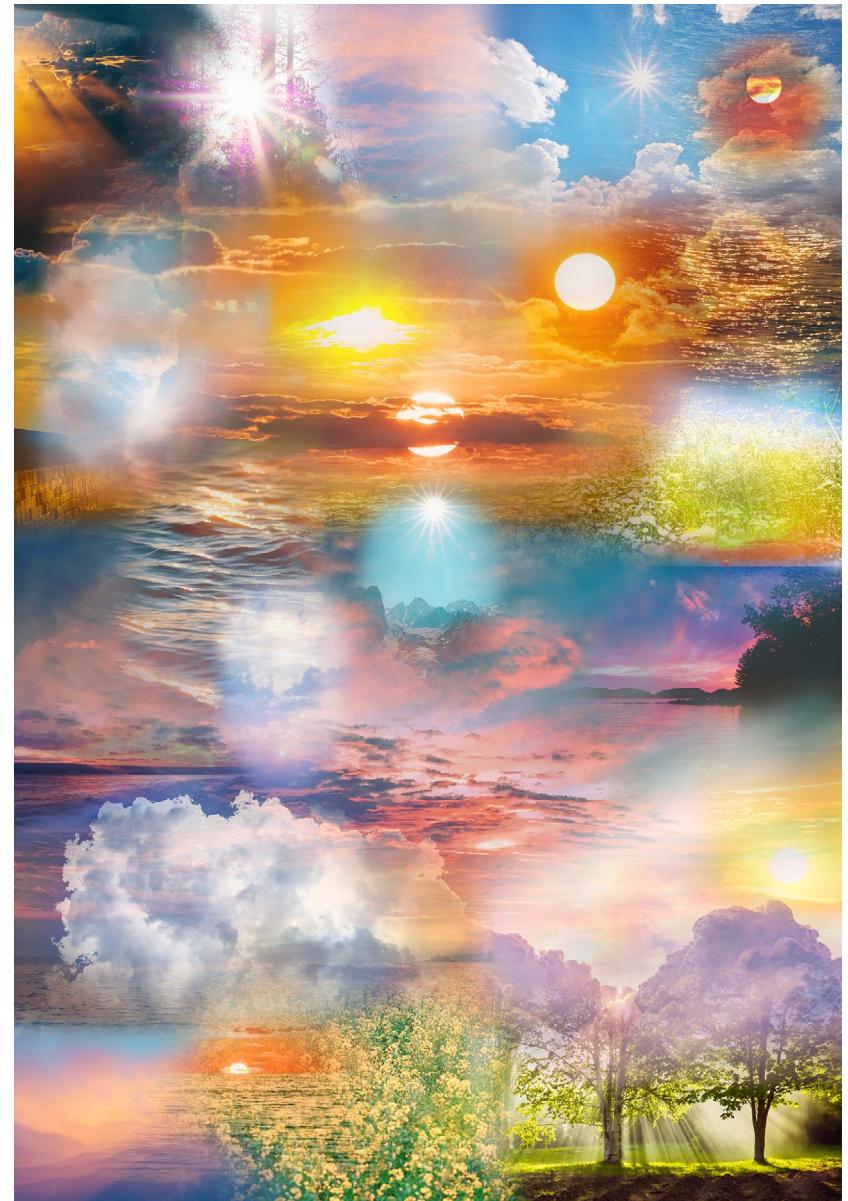
열쇠002

Key002, 2025

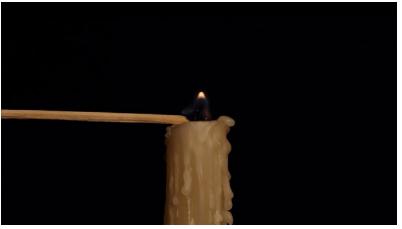
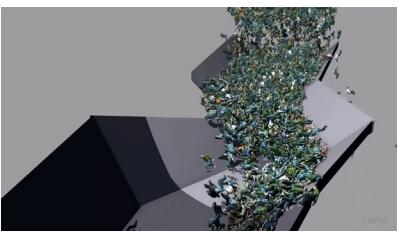
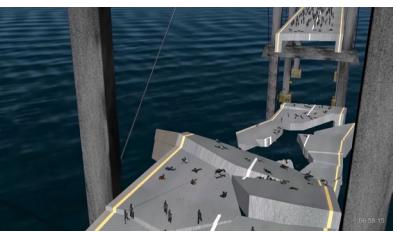
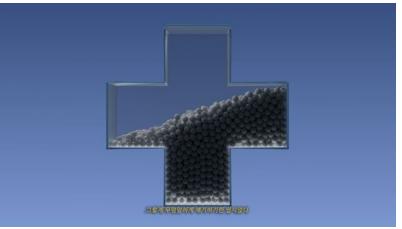
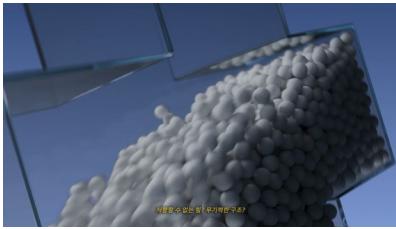
피그먼트 프린트, 42×59.4cm



미래 하늘
Future Sky, 2022
피그먼트 프린트, 186×134cm



모두의 날씨
Everyone's Weather, 2022
피그먼트 프린트, 184×134cm



인사는 언제나 다시 만날 것처럼, 영상 스틸컷

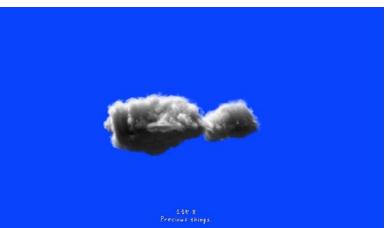
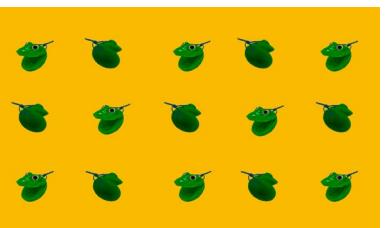
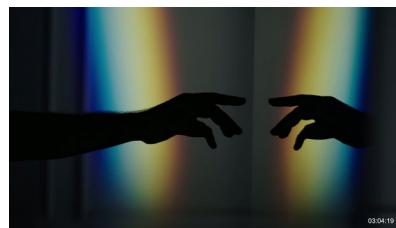
Greetings Are Always Like We'll Meet Again, 2025

단체별 비디오, 6분 30초

죽지 않을 수 있었던 죽음, 영상 스틸컷

The Death That We Could Have Been Evitable, 2022

단체별 비디오, 8분



사랑을 나눠줄 만큼 행복한 사람이 되면, 영상 스틸컷

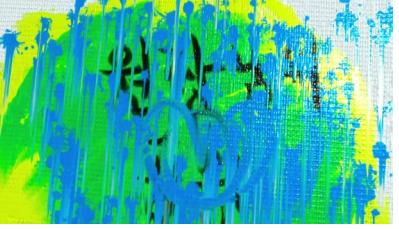
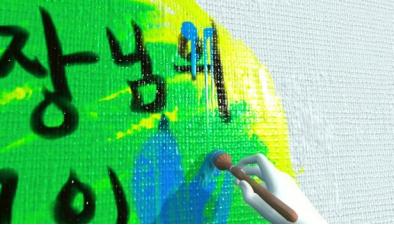
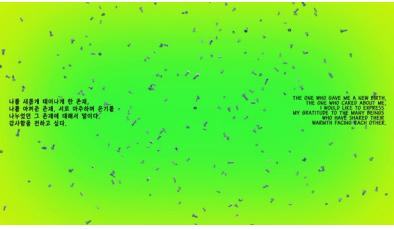
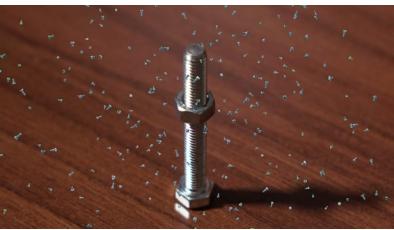
If I Become a Person Who Is Happy Enough to Share Love, 2022

단체별 비디오, 10분 30초

어린이, 영상 스틸컷

Children, 2021

단체별 비디오, 22분 23초



원장님의 공원, 영상 스틸컷

The Orphanage Director's Park, 2021

단체별 비디오, 13분 34초

나는 따뜻한 햇살을
쬐고 싶다.
오랫동안 너무 춤계만
살지 않았는가

3F

I Yearn for Sunlight on My
Skin. Haven't I Wandered
in the Cold Far Too Long?







나는 따뜻한 햇살을 쬐고 싶다. 오랫동안 너무 춥게만 살지 않았는가?

I Yearn for Sunlight on My Skin. Haven't I Wandered in the Cold Far Too Long?, 2025

의자, 사운드, EPP, 점토, 빗자루, 나뭇가지, 돌, 80x140x210cm

오랫동안 너무 춥게만 살지 않았는가?

이 작품은 최승호의 눈사람 자살 사건을 보고 떠올렸으며 그의 서사에 내 생각을 투영했다. 이 작품에서 눈사람의 눈이 녹아 사라진다는 것은 죽음과 연결되지 않는다. 녹는다는 것은 형태가 변화하는 것뿐이다. 형태가 변화하며 삶의 태도가 바뀌게 된다. 작은 태도의 변화지만 큰 의미로 다가온다. 이것은 2015년 작품인 <냉소와 온기는 맞닿아 있다>와 연결된다. 하나의 용기 내지는 다짐만으로도 변화는 시작된다. 옥상에 올라오면 옥상 한가운데 눈사람이 서 있다. 음악이 흘러나온다. 이 음악이 멈추면 눈사람의 독백이 시작된다. 김진수의 독백과 이도한의 독백이다. 대단한 것은 아니지만 좋은 것을 함께 공유하고자 하는 것, 후회를 통해 반성을 실천하는 것, 습관적인 비관과 냉소를 멀리하는 것...

눈사람 김진수와 이도한이 독백을 나눈다.

A

저기요, 안녕하세요. 저는 성북동에 사는 03년생 김진수라고 해요. 제 말 잘 들리나요? 원래 제 집은 여기 성북예술창작터가 아니라 성북구 2110번지 주안 양골라 대사관 근처거든요. 그런데 어떻게 하다 보니까 이 근처까지 오게 됐고, 많은 고민 끝에 여기 옥상까지 올라오게 됐어요. 이 세상은 다 열어붙었는데 유일하게 이곳만 따뜻하네요.

원래 맨 처음에는 여기 올라가서 한 대 짹 피고 내려가야지 생각했거든요. 경치가 좋을 것 같아서 올라와 본 건데...제가 햇빛에 취약인 거 알잖아요. 그런데 올라오니까 생각이 많아지네요. 이곳은 햇살이 따뜻하네요. 좀 이상한 말이지만...제가 지금까지 살면서 “살아있어서 다행이다~ 좋다~...”라는 느낌은 별로 안 들었거든요. 다 열어붙어 버린 세상에서 이 세상이 어떻게 되든 “나는 상관없으니까. 너는 너고, 나는 나니까. 어차피 망한 것 같은데, 그냥 뭐 패작하듯이 하면 되지 뭐...”라고 생각했거든요.

근데 여기 올라와서 따뜻한 햇살을 쪄고 있으니까 정말 좋네요. 사실 지금까지 너무 추웠거든요. 맨날 집구석에 박혀 있었어요. 좀 외로웠거든요. 그래서 그런지는 모르겠지만...사실은 악플도 좀 달고, 남들 뒷담도 좀 하고. 딱히 대상은 없지만 매일 저주하다 보니까, 나 스스로가 좀 하찮았거든요.

질투도 하고, 배도 아프고. 그렇다 보니까, 내가 나를 하찮게 보는데 나라고 남을 소중하게 생각하겠어요? 그러니까 막 대하고, 화내고, 무시하겠지.

그런데 사실은 나도 따뜻한 햇살을 쪄고 싶다...오랫동안 너무 춥게만 살아서 그런 건 아닌가 생각이 들더라고요... 에라 모르겠다. “차라리 몸이 조금씩 녹아내려도 괜찮지 않을까?”라고 생각해요. 제가 녹아도 죽는다거나 뭐 그런 거 아니거든요. 그냥... 저는 이제는 좀 알 것 같아요. 더 이상 두려움 없이 온기를 나누는 것이 중요하다고 믿어 볼까 해요. 냉소와 온기는 아주 가까이 맞닿아 있다. 그냥 조금만 그늘에서 햇빛으로 옮겨 보자. 나는 이제 햇살 속으로 들어간다. 내가 녹는다는 건, 조금 더 따뜻해진다는 뜻이니까. 예전에 주먹 다툼으로 싸웠을 때도 좀 더 따뜻하게 싸웠으면 어땠을까... 굳이 주먹에 너클을 끼우지 않아도 됐었는데...라는 후회도 드네요. 그리고 저 술 마셔서 발음이 이런 거 아니거든요. 뭐라 그리는 건 아니고, 오해하는 것 같아서... 갑자기 든 생각인데. 저도 좀 뭔가 도움이 되는 걸 해보고 싶거든요. 여기 근처 카페 TOP 3 알려줄게요. 생뚱맞죠? 첫 번째 해로커피, 두 번째 카머, 세 번째 픽어틀. 근처 맛집 TOP 3 첫 번째 하단, 두 번째는 나폴레옹은? 음... 가지 말래도 갈 거니까 빼고, 두 번째 스시산 스시, 세 번째 남남버거 햄버거. 뭐 이런 거 아니겠어요?

이제 저도 일광욕을 해야겠어요.

만나서 진심으로 반갑고, 신기하고, 즐겁고, 우아하고, 아름답고, 멋졌어요. 고마워요. 정말 정말. 아...혹시 그거 아세요? “메르시는 에코만이 살릴 수 있다”. 나는 다른 누군가를 위해 살리기만 하는데 정작 내가 죽을 때, 나의 죽음을 도와주는 사람은 하나 없을 것 같았지만? 아니다. 도와주는 사람이 있다...는 뜻을 담고 있어요. 이걸로 시 하나 낭송하고 인사할게요.

제목

<메르시는 에코만이 살릴 수 있다>

나는 언제나 남을 살린다.

넘어지느니, 쓰러지느니,

내 손끝에서 다시 숨을 쉰다.

그러나 내가 쓰러질 땐,

아무도 오지 않을 것 같았다.

내 죽음은 조용히 바닥에 스며들 줄 알았다.

하지만 푸른 날개가 내 곁에 내린다.

에코..... 내 이름을 부르며 내 손을 잡아준다.

나도 누군가에게 살아날 수 있다는 것을 이제야 안다.

고마워. 나를 살려준 또 다른 나의 영웅.

나도 따뜻한 햇살을 쪄고 싶다.

오랫동안 너무 춥게만 살아서 그런 건 아닌가?

안녕~

안녕하세요. 저는 정릉에 사는 97년생 이도한이에요. 혹시 제 목소리 잘 들리시나요?

원래 우리 집은 여기 정릉시장 근처 골목 끝에 있는 작은 주택이에요. 이렇게 돌아다니지 않는데, 오늘은 평소와 다르게 정릉천 다리 위까지 걸어왔어요. 사실 그냥 바람 좀 쐬고 싶어서 나왔거든요. 이상하게 오늘 따라 마음이 무거워서요. 오늘 바람이 꽤 차가운데 이상하게도 여기 올라오니까 마음 한구석이 조금 따뜻해지는 것 같아요. 처음엔 그냥 얼어버린 한강이나 멍하니 보다가 집에 가려고 했는데 막상 여기 서 있으니까 괜히 생각이 많아지네요.

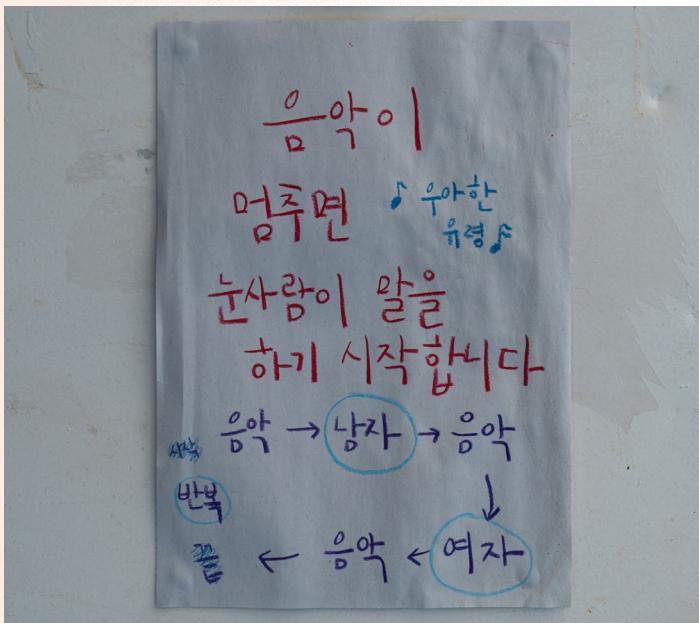
사실 저는 살아있어서 다행이라는 생각을 별로 해본 적이 없어요. 그냥 하루하루 버티는 게 전부였거든요. 세상이 어떻게 되든 나는 별로 상관 없다. 내가 뭘 해도 아무것도 안 변할 거니까. 그렇게 냉소적으로 굴었죠. 근데 오늘은 따뜻한 햇살을 맞으면서 문득 나도 언젠가는 따뜻해질 수 있을까? 그런 생각이 들었어요.

사실 저는 사람들한테 상처도 많이 주고 나 자신한테도 함부로 대했던 것 같아요. 질투도 하고 남 잘되는 거 보면 괜히 배 아프고, 그래서 일부러 더 무뚝뚝하게 굴고 아무렇지 않은 척했던 것 같아요. 근데 이렇게 햇살을 맞으면서 서 있으니까. 나도 사실은 누군가에게 따뜻한 사람이 되고 싶었구나. 그런 생각이 들어요. 조금씩 조금씩 내 마음이 녹아내려도 괜찮을 것 같아요. 녹는다는 건 내가 조금 더 부드러워진다는 거니까.

예전엔 누군가랑 말다툼할 때, 내가 꼭 이겨야만 속이 풀렸는데 지금은 그냥 서로 조금만 더 이해해줬으면 어땠을까... 그런 후회도 들어요. 이제 저도 조금은 햇살을 받아보고 싶어요. 만나서 반가웠고, 이렇게 제 얘기 들어줘서 고마워요. 감사해요.

오늘의 햇살,

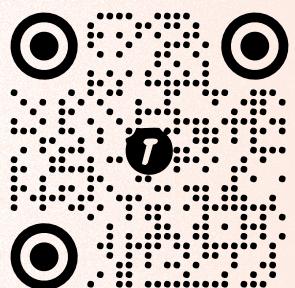
그리고 같이 햇살을 쪄고 있는 여러분들 안녕.



64



65



*QR 코드를 통해 전시 중 재생된 눈사람의 독백을 들을 수 있습니다

평론 이택광

Critic
Lee Taekgwang

미래의 발명과 순수 기억: 안성석의 작품 세계

이택광 평론가

안성석의 작품 세계는 한마디로 일상을 낯설게 하기로 정의할 수 있다. 여기에서 낯설게 한다는 것은 모더니즘 이후 모든 아방가르드 예술의 특징이기도 하다. 현대미술에서 이런 개념은 진부할 정도로 흔하기 때문에 안성석의 시도는 익숙한 기법의 반복처럼 오해받기도 쉽다. 그러나 안성석이 만들어내는 낯선 감각은 우리에게 익히 알려진 그 낯선 느낌이 아니다. 우리는 보통 생소한 대상이나 뜻밖의 광경을 조우할 때 낯설다고 느낀다. 그러나 안성석은 이런 놀랄만의 순간을 제공하지 않는다. 그는 익숙한 것을 반복해서 보여줌으로써 이 낯선 감각을 만들 어낸다. 좀 더 깊이 들어가서 말하자면, 그에게 낯설다는 것은 결과가 아니라 조건이다. 왜냐하면 그 낯선 느낌은 다르다는 느낌을 통해 만들어지기 때문이다. 이런 의미에서 그가 작업은 “일상의 발명”이라고 규정할 수 있겠다.

무엇인가 낯설다고 말하려면 우리는 익숙한 것을 인지하고 있어야 한다. 그런데 이런 익숙한 인지는 이미 우리가 알고 있다는 것을 전제한다. <나는 따뜻한 햄살을 쪼고 싶다. 오랫동안 너무 춥게만 살지 않았는가?>에서 안성석이 조형한 “눈사람”은 우리에게 전혀 낯선 대상이 아니다. 그러나 그 “눈사람”은 더운 여름날 옥상의 공간이라는 이질성에서 전혀 다른 의미를 획득한다. 그의 “눈사람”은 결코 우리가 알고 있는 그 대상일 수 없다. 우리의 경험 바깥에 있다는 점에서 이 기이한 대상을 파악하는 느낌은 순수하다. 이 순수한 감각은 오직 작가의 의지를 표현하는 내레이션을 통해 구조화한다. 언어는 이런 방식으로 우리의 감각을 포획한다. 언어와 감각의 틈새를 만들어내는 순간의 자체에 삶이 있다.

안성석이 포착하고자 하는 그 무엇은 이런 구조로 엮어낼 수 없는 틈새이다. 그러나 아이러니는 이 틈새 또한 구조가 없다면 불가능하다는 사실이다. 존재론적으로 이 틈새는 있지만, 그렇다고 항상 존재하는 것은 아니다. 이 틈새는 바깥으로 출현하기 때문이다. 구조를 만들어내려면, 그 바깥을 생각해야 한다. 우리가 생각한다는 사실을 생각할 때, 그 생각은 바깥에서 온다. 생각 자체가 생각을 할 수 없다. 생각을 하기 위해 우리는 생각하지 않는 상태를 만들어내야 한다. 마찬가지로 작품을 만들기 위해 우리는 작품이 아닌 것을 만들어야 한다. 안성석은 이 역설의 지점에 작업을 위치시키고자 한다. 그의 작품은 작품이기 이전에 그냥 사물이다. 그 사물에 작품성을 부여하는 것은 그 무엇도 아닌 작가가 부여하는 인위성이다. 인위성이란 무엇인가. 안성석은 기억이라고 말하는 듯하다. 술한 사물과 이미지가 그의 세계에서 범람한다.

<처음으로 친구를 집에 데려와 봤어>는 천연덕스럽게 아무 일도 없었던 것과 같은 공간을 구현해 놓았다. 전시실이라는 공간성을 인지하지 못한다면, 그냥 여러 잡동사니가 널브러져 있는 그냥 거실과 방일 뿐이다. 그러나 이 “전시”는 분명 평범한 인식을 거스르면서 존재한다. 이렇게 눈 앞에 펼쳐진 인식의 과정을 거부하게 만드는 작동이 바로 기억이다. 우리는 안성석의 기억을 이 공간에서 본다. 텔레비전이 보여주는 장면들이나 편지, 냉장고와 게임기는 익숙한 사물이지만, 그 배치를 통해 기억을 소환한다. 물론 그 기억은 “나”와 아무런 관계가 없지만, 또한 그렇기에 “우리”와 관계를 맺는다. 나를 알기 위해 우리가 필요하다. 아니, 우리가 곧 나를 가능하게 하는 조건이다. 우리는 나를 인식하기 전에 우리를 먼저 알아챈다.

기억은 의식하지 않고 몸에 기입되어서 자동적으로 반복할 수 있는 암묵지의 기억과 특별한 경험을 통해 만들어지긴 하지만 두 번 다시 같은 경험으로 현행할 수 없는 순수한 기억이 있다. 앙리 베르그송 (Henri Bergson)은 두 기억을 각각 습관 기억과 순수 기억으로 명명했다. 안성석의 작업은 두 기억 모두에 대한 환기라는 점에서 흥미롭다. 앞서 말한 일상을 낯설게 만들기 위해 작가는 의지적으로 시도하지 않는다. 어쩌면 그는 아무것도 시도하지 않는다. 대신 그는 사물을 그 자리에 데려다 놓는다. 사물이 직접 말하게 함으로써 작가는 주체와 객체라는 오랜 이분법을 넘어서고자 한다. 이런 이분법을 넘어서기 위한 방법이 바로 기억의 소환이다. 기억의 구조는 주체와 객체를 분리하지 않기 때문이다.

기억은 우리의 뇌에 저장되어 있지 않다. 뇌는 기억을 담고 있는 통이라 기보다, 기억을 만들어내는 기계이다. 안성석의 작업은 바로 이 기억의 원리를 표현하고 있다. <아들의 아들의 아들>을 보라. 이 작품은 작가의 생애와 관련한 사진들을 아카이빙해서 보여준다. 작가의 둘사진부터 조부모의 사진이 등장한다. 해설에 따르면 이 사진들은 작가의 모친이 직접 찍었다고 한다. 이 사진들과 그에 담긴 사연들은 안성석의 관심이 기억에 있음을 증명한다. 기억은 사라지지 않는다. 아니, 달리 말하자면 기억은 계속 만들어진다. 이 문제를 더욱 적극적으로 파고든 작품들이 영상 전시들이다. <인사는 언제나 다시 만날 것처럼>은 기억이 반복이고, 그 반복은 끊임없이 새로운 차이를 만들어낸다는 사실을 보여준다.

친구와 이루어지는 대화는 영원할 수 없다. 언젠가 대화는 끝나야 하지만, 그 대화의 여운은 지속된다. 그리고 그 지속의 기억은 다른 대화로 이어진다. 내용이 중요한 것이 아니라, 그 대화의 형식이 영상에 담겨 끊임 없이 반복하는 것이 핵심이다. 반복이 곧 지속이다. 그러나 이 지속은 동일성이 계속 이어지는 것이 아니라, 그 동일성이 반복해서 달라지는 과정이다. 영상이라는 매체는 이 반복의 의미를 계속 환기시킨다. 시청을 강제하는 공간에서 우리는 대화를 듣고 본다. 사실 중요한 것은 듣고 보는 것이 아니라, 그 형식을 체험한다는 행위 자체에 있다. 안성석의 기억은 우리의 기억과 관계없지만, 그럼에도 그 공간에서 작가와 관객은 하나의 기억을 공유한다. 서로 다른 기억이 영상에 담긴 대화의 기억을 통해 반복하는 것이다. 우리는 그 기억의 생산에 동참함으로써 또 하나의 기억으로 남는다.

이런 기억에 대한 강렬한 추구가 정점을 이룬 작품이 <사랑을 나눠줄 만큼 행복한 사람이 되면>과 <죽지 않을 수 있었던 죽음>이다. 두 작품은 안성석의 다른 작업과 비교하자면, 상당히 관념적이다. VR이라는 매체의 특성과 이 관념성은 적절한 조합을 이룬다. 사랑과 죽음이라는 개념을 표현하고 있다는 점에서 이 작업은 순수 관념을 재현하고자 한다. VR 자체는 데이터 코딩의 결과물이다. 직접 체험이 아니라 그 체험 자체를 구성한 것이다. 이 구성은 경험을 다시 조립한 것이 아니라, 말 그대로 생산한 것이다. 경험으로부터 분리된 데이터는 인공적인 것 이긴 하지만, 사실 예술성 자체가 인공적인 것이라는 점에서 이 문제를 참과 거짓으로 나눌 수는 없다. 이렇게 “기술의 능력”을 빌려 작가는 기억이 일종의 데이터라는 사실, 그리고 그 데이터의 간접성이 시간의 감각을 만들어낼 수 있다는 진실을 보여준다.

기술은 복제의 능력을 의미한다. 안성석의 영상 작업들은 이런 기술의 의미를 유쾌하게 성찰한다. <어린이>는 특히 그렇다. 작품의 제목이 지시하듯이, “어린이”는 가능성이다. 이런 가능성에 대한 상상은 기술의 복제 능력과 만나서 미래를 표현한다. 이때 “미래”라는 것은 정해져 있지 않은 무한한 변화의 가능성이다. 안성석이 윤리적 작가라는 사실을 이런 주제의식에서 확인할 수 있다. 그는 일상에서 분리해 낸 경험을 윤리적인 가치로 가공하기 위해 기술의 능력을 사용한다. 이때 이 가치의 생산은 영상을 생산하고 재생하는 기술의 사용을 바꾸는 것이다. 역사적으로 모든 예술은 복제의 기술을 포함하고 있다. 기술은 예술 바깥에 존재하는 도구가 아니라, 그 안에 포함되어 있다. 기술과 예술의 구분 지점은 이 목적성의 유무이다. 기술은 목적성을 갖기 보다, 환경에 적응한다.

예를 들어 우리는 펜을 사용해서 글을 쓸 수 있다. 이때 펜은 글을 쓴다는 목적과 만나지만, 그렇다고 이렇게 글을 쓰는 것만 펜의 목적은 아니다. 그림을 그리거나 무엇인가를 가리키기 위해 사용할 수도 있고, 고가의 만년필처럼 과시용 장식으로 쓸 수도 있다. 펜을 갖고 있는 것만으로 글을 쓸 수는 없다. 마찬가지로 펜이 없더라도 다른 도구를 사용해서 글을 쓸 수 있다. 따라서 펜이라는 특정한 기술의 산물로 글을 쓴다는 것은 펜이라는 기능을 고안해서 사용한 결과이다. 고안은 목적성과 하나님을 이룬다. 보통 이런 과정의 적용을 우리는 편리성의 유무에 따라 평가한다. 펜이 아니라 컴퓨터의 워드프로세서나 휴대폰의 메모장 기능을 사용해서 우리는 글을 쓸 수 있다. 사용하는 이들에 따라서 펜보다 컴퓨터나 휴대폰이 더 글쓰기에 적합한 도구라고 생각할 수도 있다.

안성석에게 영상이란 이런 펜과 같은 것이다. 영상 기술은 일정하게 대상을 찍기 위해 고안되었지만, VR과 같은 기술은 그 찍기의 대상 자체를 고안한다. 대상을 재현하는 것이 아니라 생산하는 것이 안성석의 영상이다. 물론 <원장님의 공원>처럼 전통적인 방식으로 사물을 활용한 영상 작업도 없지 않다. 그러나 이 경우도 안성석이 보여주는 사물은 “예술적 오브제”로 다시 태어난 인공물이다. 흥미롭게도 여기에 조옹하는 개념이 바로 “물권”이다. 이때 권리라고 함은 거주의 권리라는 의미에 가까울 것이다. 이렇게 모여 있는 사물의 집합을 “고아원”이라고 명명하는 까닭도 이 때문일 것이다. 사물은 부모를 갖지 않는다. 그러나 어떻게 보면 이런 명명은 인간의 시선을 전제하고 있다는 점에서 이 작업이 명시하는 “물권”的 의미는 모호해진다.

이 사물의 의미는 우리의 인식 바깥에 존재하는 무지의 대상이 아니라 우리에게 적극적으로 자기를 표현하는 존재론적 경험으로 이해할 수 있다. “물권”은 인식의 문제가 아니라 표현으로서 존재하는 사물 자체이다. 이때 사물 자체는 나로부터 분리된 것이 아니라, 바로 나의 일부 이자 동시에 나 자체이기도 하다. 사물 없는 나는 없다. 이 명제의 반대는 불가능하다. 우리는 생각하기 이전에 존재해야 한다. 이 존재의 표현이 바로 나이다. 안성석의 작업은 항상 이렇게 재현의 도착성을 해체하는 표현의 역량을 보여준다. 모든 사물은 자기 보전으로서 존재한다. 예술의 도전은 이런 보전을 다른 역량으로 전환하게 만드는 것이다. 사물의 자리의 각자의 존재감을 드러내는 배치이다. 그러나 이 배치는 언제든 바뀔 수 있다. 기존의 배치에 변화를 부여하는 것이 예술적 재구성이다.

Future Invention and Pure Memory: The Artistic World of Ahn Sungseok

Lee Taekgwang Critic

안성석이 보여주는 기술의 역량은 단순한 도구성을 넘어선다. VR을 활용한 기억의 구조는 탄탄하게 존재론적 경험주의를 구현하고 있다. 교환 불가능한 사적인 경험은 기술의 보편성으로 공유된다. 우리는 그 공유를 통해 작가의 경험을 “경험”한다. 관념과 인상이라는 두 계기를 통해 우리는 암을 획득한다. 둘은 직접적인 경험과 무관하다. 관념을 실천해서 현재의 행동으로 전환할 때, 비로소 관념은 인상과 만난다. 그렇다고 이 관념이 인상의 원인은 아니다. 오히려 관념은 인상과 충돌한다. 안성석의 영상 작업은 이렇게 대상에 대한 우리의 암을 불화에 빠트린다. 비슷하게 보이지만, 사실 그 암은 것은 결코 같은 것이 아니다. 무엇인가를 평가할 때, 우리는 양적인 차원으로 질적인 차원을 환원하곤 한다. 그러나 둘은 호환성을 갖지 않고, 오히려 양적인 차원이 질적인 차원을 지배한다. 예술은 바로 이 등가성의 호환 관계에 저항하는 행위이다.

영상과 함께 전시되어 있는 프린트 작품 역시 일관된 작가의 기억을 표현한다. <미래 하늘>은 작가가 기억하는 할머니의 사연에 대한 이야기를 보여준다. 한 세기에 가깝게 살아온 할머니의 삶은 문자 메시지를 주고 받을 수 있는 스마트폰을 계기로 내면을 드러낸다. “하늘이 예쁘다”라는 첫 문자 메시지는 <미래 하늘>의 원인이 아니라, 이미 실현되어 있던 오래된 미래였다. 다만 그 보이지 않았던 정서의 층위가 “문자”라는 기술을 통해 드러나게 되는 것이다. “문자”가 없었더라면, 더 나아가서 작가와 할머니의 관계를 이어준 스마트폰이라는 기술이 없었더라면, 미래도 없다. 미래는 과거의 연장이 아니라, 현재와 단절하는 시간의 발명이다. 현재의 시간은 흐르지 않고 닫힌 회로를 맴돌 뿐이다. 기억은 고여 있다. 그 고정의 순간을 미래로 개방하는 것이 시간의 발명이다. 할머니의 문자는 이 시간의 발명을 가능하게 만든 사건이었다. 그 메시지는 없던 것이 새롭게 등장했다. 물론 여기에서, 없었다는 것은 존재하지 않았다는 것이 아니라 나타나지 않았다는 뜻이다.

나타나지 않았던 존재를 나타나게 하는 것, 그것이 곧 예술이다. 안성석의 작업을 관통하는 키워드이다. <모두의 날씨>는 이런 안성석의 키워드를 정밀하게 재배치해서 보여준다. 오랫동안 찍고 모은 데이터들이 한 사진으로 집체 되어 있다. 이 구현의 의미는 서로 다른 시간을 집적했다는 사실에서 찾을 수 있다. 이 작업은 <열쇠001>, <열쇠002>와 호응

한다. <모두의 날씨>에서 안성석은 개별성을 넘어선 집단적 주체의 가능성에 대해 탐색하고 있는 것과 대조적으로, “열쇠”的 메시지는 그 날씨의 문제가 어떻게 세계의 문제로 확장되는지 보여준다. “더 나은 세상”이라는 윤리적 메시지는 사실상 비어 있는 기표이다. 왜냐하면 더 낫다는 것은 주관적이고, 모두가 같은 의미로 규정할 수 없기 때문이다. 이 세계는 무한히 열려 있다. 그러나 그 열림은 나의 의지로 일어나는 것이 아니라, 미래가 발명되어야 한다.

미래를 발명하기 위해 필요한 것은 일단 그 미래의 세계를 믿어야 할 것이다. 그 믿음은 어떻게 가능한가. 안성석은 이 문제를 집요하게 파고드는 것 같다. 미래는 현재와 질적으로 다른 차이를 통해 도래한다. 그 차이는 이미 여기에 있다는 점에서 인식의 문제가 아니다. 우리는 절대적 차이로 존재한다. 사물 역시 마찬가지다. 우리는 사물이 생각한다고 말할 수 있다. 그러나 어떻게 우리는 그 사물이 생각한다는 것을 알 수 있을까. 우리는 사물이 아니고, 사물도 우리가 아니다. 그럼에도 우리의 생각은 이미 그 사물에 내포되어 있다. 사물과 조우함으로써 우리는 생각하기 시작한다. 우리 자신이 사물화할 수도 있다. 이 사물화를 소외라고 부르기도 하지만, 이 사물화는 우리에게 생각을 촉발한다. 안성석의 작품 세계는 이 생각을 불러일으키려는 노력의 결과이다.

모든 사물은 문제를 갖고 있다. 작가는 이 문제에 답을 제시하는 역할이 아니라 문제 자체를 문제화하는 역할에 충실해야 한다. 사물과 조우하면서 작가는 문제를 생각하고, 그 문제를 모두와 공유하고자 할 것이다. 전시란 이런 공유의 노력이다. 안성석이 줄곧 추구해 온 것은 아주 사적인 경험을 문제화하는 것처럼 보인다. “눈사람”은 그의 정신을 표상하는 적절한 사물이다. 눈사람은 죽지 않는다. 왜냐하면 그 눈사람은 다시 반복할 것이기 때문이다. 그 반복은 다른 눈사람을 만들겠지만, 그 눈사람은 또한 다른 눈사람일 뿐이다. 작가도 이와 같지 않을까. 끊임없이 사물을 반복함으로써, 또는 하나의 장소에서 다른 장소로 사물을 이동시킴으로써, 작가는 새로운 작품을 만들어낸다. 그 작품은 반복함으로써 새로워진다. 비록 같은 사물일지라도 그 사물이다른 무엇으로 바뀌는 것은 질적인 변화를 의미한다. 작가는 다른 누구도 아닌 이 질적 변화를 만들어내는 존재이다. 안성석만큼 이 역할에 충실했던 작가도 드물 것이다.

If we define Ahn Sungseok’s artistic world in its most essential terms, it is making everyday elements feel unfamiliar. This act of defamiliarization is also a fundamental characteristic of all avant-garde art since modernism. In contemporary art, this concept is so commonplace on the verge of becoming a cliché that it could make Ahn Sungseok’s approach seem like a mere repetition of familiar techniques. Yet the sense of unfamiliarity Ahn Sungseok creates is not the common strangeness that we are used to. We usually feel unfamiliarity when encountering an uncommon object or an unexpected scene. However, Ahn Sungseok does not provide such moments of surprise. He creates this sense of unfamiliarity by repeatedly showing us something familiar. To delve further, for him, unfamiliarity is not an outcome but a condition, because that sense of unfamiliarity is derived from the feeling of difference. In this sense, his work can be defined as the “invention of the everyday.”

To declare something unfamiliar, we must first recognize the familiar. Yet this recognition of the familiar presupposes that we already know it. The “snowman” sculpted by Ahn Sungseok in *I Yearn for Sunlight on My Skin. Haven’t I Wandered in the Cold Far Too Long?* is not an unfamiliar object to us at all. Yet, this “snowman” acquires a completely differentiated meaning within the incongruous spatial context of a rooftop on a hot summer day. His “snowman” can never be the object we usually know. The sensation of grasping this eccentric object, existing beyond our experience, is pure. This pure sensation is structured solely through narration, expressing the artist’s intention. Language captures our senses in this way. In the momentary delay that creates the gap between language and perception, there is a life.

What Ahn Sungseok aspires to capture is this kind of gap that a structure cannot create. However, the irony is that this gap itself is impossible without structure. Ontologically, this gap exists, but it does not always exist. This gap emerges from the outside. To create structure, we must think of the outside. When we think about the fact that we are thinking, this thought comes from outside. Thought itself cannot think on its own. To think, we must create a state of not thinking. Similarly, to create a work, we must create something that is outside the work. Ahn Sungseok seeks to position his work at this point of paradox. His pieces are ordinary objects before they are works of art. What endows these objects with artistic value is nothing other than the artificiality granted by the artist. What is artificiality? Ahn Sungseok seems to suggest that it is a memory. Countless objects and images inundate his world.

For the First Time, I Brought a Friend Home staged a seemingly perfect everyday space at a glance, as if nothing unusual had ever happened. If we fail to recognize the exhibition hall’s spatiality, it would simply be a living room and bedroom littered with odds and ends. Yet this “exhibition” clearly exists, challenging ordinary perception. The mechanism that makes us reject the process of recognition unfolding right before our eyes is our memory. We come to see Ahn Sungseok’s memory within this space. The scenes shown on the television, the letters, the refrigerator, and the game console are common objects, yet their arrangement summons memory. This memory has clearly no connection to “me,” but it is precisely the reason why it connects to “us.” We need “us” to know “me.” Instead, “us” is the very condition that is required to make “me” possible. We recognize “us” first before “me.”

Memory is categorized in two forms: tacit knowledge, inscribed unconsciously in the body and capable of automatic repetition, and pure memory, created through specific experiences yet impossible to re-enact identically. Henri-Louis Bergson named these two, respectively, habit-memory and pure memory. Ahn Sungseok's work is interesting in that it evokes both kinds. As mentioned earlier, to make the everyday unfamiliar, the artist does not attempt anything of his will. Or he attempts nothing at all. Instead, he places objects there. By letting objects speak for themselves, he intends to transcend the long-standing dichotomy of subject and object. The evocation of memory is the method he chose for transcending this dichotomy, because the structure of memory does not separate subject and object.

Memories are not stored in our brains. The brain is not a container for memories, but rather a machine that creates them. Ahn Sungseok's work embodies precisely this principle of memory. Consider *Son of Son of Son*. This work archives and displays photographs related to the artist's life. It includes a range of photos, from his first birthday to pictures of his grandparents. According to the commentary, these photographs were taken by the artist's mother herself. These photographs and the stories they convey prove Ahn Sungseok's interest in memory. Memory does not disappear. Or, in other words, memory is continuously being generated. A more active articulation of the inquiry into this issue can be found in the artist's video installations. The work *Greetings Are Always Like We'll Meet Again* shows that memory is repetition, and that repetition constantly creates new differences.

Conversations with friends cannot last forever. Dialogue must end at some point, but its resonance endures. And the memory of that lingering impact leads to other conversations. The content does not matter; the essence is the format of the conversation being captured on video and endlessly repeated. Repetition is endurance. Yet this endurance is not about the perpetuation of sameness, but about sameness repeatedly varying. The medium of video continually summons the meaning of such repetition. Within a space where we are forced to view the video, we hear and see the conversations. What truly matters is not the hearing or seeing, but the act itself of experiencing that form. Ahn Sungseok's memories have nothing to do with our own, yet within that space, the artist and the viewer are invited to share the same memory. Disparate memories are repeatedly replayed through the conversations captured in the video. By participating in the reproduction of that memory, we become another memory.

The works that culminate this intense pursuit of memory are *If I Become a Person Who Is Happy Enough to Share Love* and *The Death That We Could Have Been Evitable*. Compared to Ahn Sungseok's other works, these two are quite conceptual. The characteristics of the VR medium and this conceptuality establish an appropriate combination. By incorporating the concepts of love and death, these works aim to reproduce pure ideas. VR itself is the result of data coding. It is not direct experience but the construction of that experience itself. This construction is not a reassembly of experience but literally its production. Data extracted from experience is artificial, but because artistry is intrinsically artificial, this issue cannot be reduced to a simple dichotomy of true and false. By adopting "capacity of technology," the artist reveals that memory is a form of data, and that its indirect nature can generate a sense of time.

Technology signifies the ability to replicate. Ahn Sungseok's video works playfully reflect on this meaning of technology, particularly the work *Children*. As the title indicates, "child" symbolizes possibility. This imagination of possibility, when combined with technology's ability to replicate, envisions the future. Here, "future" signifies infinite potential for change, without being predetermined. This thematic consciousness confirms that Ahn Sungseok is an ethical artist. He uses technology's capacity to turn experiences drawn from daily life into ethical values. This creation of value involves altering the very use of technology that produces and reproduces images. Historically, all art has owned its technology of replication. Technology is not a tool existing apart from art; it is embedded within it. The boundary between technology and art lies in whether it serves a purpose. Rather than having a purpose, technology adapts to its environment.

For example, we can use a pen to write. Here, the pen is combined with the purpose of writing, but writing is not the pen's sole purpose. It can also serve as drawing material, a pointing tool, or a decorative display piece, such as a prestigious fountain pen. Just possessing a pen does not enable us to write. Likewise, even without a pen, we can write using other tools. Therefore, writing with the specific technological product, a pen, results from devising and utilizing the pen's function. Devising is inseparable from purpose. We usually evaluate the application of this process based on its convenience. We can write using a computer word processor or a mobile phone's notepad function instead of a pen. Depending on the user, a computer or mobile phone might be considered a more suitable tool for writing than a pen.

For Ahn Sungseok, video is like this pen. Video technology was initially designed to capture objects consistently, but advanced technologies like VR aim to design the object itself to be captured. Ahn Sungseok's video does not reproduce objects; it produces them. Of course, he has also created video works like *The Orphanage Director's Park*, which filmed objects more traditionally. Yet even in these cases, the objects Ahn Sungseok presents are artifacts reborn as "artistic objects." Interestingly, the concept that responds here is "rights of objects." Here, the term "rights" is close to the meaning of the word when it is referring to residential rights. This is probably why the artist named the collection of gathered objects an "orphanage." Objects do not have parents. Yet, since this naming presupposes the human gaze in a way, the meaning of the "rights of objects" articulated in this work becomes ambiguous.

The meaning of these non-human objects can be understood not as an object of ignorance existing beyond our perception, but as an ontological experience that actively expresses itself to us. "Rights of objects" is not a matter of perception, but the objects themselves existing as expression. Here, the objects themselves are not separate from me; they are a part of me and at the same time, myself. I cannot exist without the objects. It is impossible to oppose this proposition. We must exist before we think. The expression of this existence is myself. Ahn Sungseok's work consistently demonstrates this capacity for expression that deconstructs the perversity of representation. All objects exist for self-preservation. Art's challenge is to transform this preservation into another capacity. It is an arrangement that reveals the presence of each object in its place. Yet this arrangement can change at any time. Imposing change upon the existing arrangement is artistic reconstruction.

The capacity of technology that Ahn Sungseok demonstrates transcends mere instrumentality. His construction of memory using VR firmly embodies ontological empiricism. Irreplaceable personal experiences are shared through technology's universality. Through this sharing, we "experience" the artist's experience. We acquire knowledge through two mechanisms: ideas and impressions. Neither is tied to direct experience. Only when an idea is put into practice and transformed into present action does the idea finally confront the impression. Nonetheless, this idea is not the cause of the impression. Instead, the idea collides with the impression. Ahn Sungseok's video work thus throws our knowledge of the object into discord. Despite the apparent similarity, that resemblance is never identical. When evaluating something, we often reduce the qualitative dimension to the quantitative. However, the two are somewhat incompatible, and the quantitative dimension subordinates the qualitative. Art is the act of resisting this compatibility of equivalence.

The artist's print works, exhibited alongside the video, also incorporate the persistent motif, which is the artist's memory. *Future Sky* presents the story of the artist's grandmother as he remembers it. The grandmother's life, spanning nearly a century, reveals its hidden inner aspects when she began using text messages on a smartphone. The first text message, "The sky is pretty," was not the beginning of the work *Future Sky*, but rather an old future that had already been realized. It just shows that previously unseen layers of emotion are unveiled by the technology of the "text message." Without "text message" and more essentially, without the smartphone technology that connected the artist and grandmother, there would be no future. The future is not an extension of the past, but an invention of time that breaks with the present. The

time of the present does not flow; it just circles within a closed loop. Memory stagnates. The above-mentioned invention of time refers to opening that stagnant moment toward the future. Grandmother's text message was the event that triggered this invention of time. That message marked the advent of something new that had not existed before. Yet "did not exist" does not imply non-existence, but rather non-appearance.

Let the unappeared come into appearance; that is art. It is the key concept that persists throughout Ahn Sungseok's work. *Everyone's Weather* is a meticulous rearrangement that displays the keyword of Ahn Sungseok. Data photographed and collected over a long period is compiled into a single image. The significance of this realization lies in the fact that it accumulates different times. This work resonates with *Key001* and *Key002*. While *Everyone's Weather* explores the possibility of a collective subject transcending individuality, the message of the "key" demonstrates how the issue of weather expands into a problem of the world. Ethical message saying "a better world" is, in fact, an empty signifier, because "better" is a subjective judgment and cannot be defined with the same connotation by everyone. This world is infinitely open. But that openness cannot be triggered by my will; the future must be invented.

To invent the future, we must first believe in that future world. How is such a belief possible? Ahn Sungseok seems to probe this question relentlessly. The arrival of the future requires a qualitative difference from the present. This difference is not a matter of perception, as it is already here. We exist as an absolute difference. Objects do too. We can say that objects think. But how can we know that the objects think? We are not objects, nor are the objects us. However, our thoughts are already embed-

ded within objects. By encountering objects, we begin to think. We can objectify ourselves. This objectification is sometimes called alienation, but it sparks thoughts within us. Ahn Sungseok's artistic world is the outcome of this effort to provoke such thought.

Every object holds problems. The artist's role is not to provide solutions to these problems, but to be committed to problematizing the issues themselves. Encountering objects, the artist inquires into these problems and seeks to share them with everyone. An exhibition is precisely this effort of sharing. What Ahn Sungseok has consistently pursued is the problematization of deeply personal experiences. The "snowman" is an apt object representing his mind. The snowman does not die, because that snowman will repeat itself. That repetition will create another snowman, but that snowman is also just another snowman. Wouldn't the artist be the same? By endlessly repeating objects or by moving objects from one place to another, the artist keeps creating new work. The work renews itself through repetition. Even for the same object, its transformation into something else signifies a qualitative change. The artist is none other than the one who gives rise to this qualitative change. Only a few artists are as faithful to this role as Ahn Sungseok.

이택광은 경희대학교 교수이자 비교문화연구소 소장이다. 체코과학아카데미 철학연구소에서 객원 연구원, 영국 브라이턴대학교 응용 철학·정치·윤리 센터(Centre for Applied Philosophy, Politics, and Ethics) 방문 교수이다. 그의 주요 저서로는 『들뢰즈 이후의 공산주의(Communism After Deleuze)』(2025), 『어디에도 없는 생산(Made in Nowhere: Essays on the Asiatic Modes of Existence)』(2025), 『개념의 색채(Colors of the Concepts)』(2025) 등이 있다.

Lee Taekgwang is a professor at Kyung Hee University and Director of the Institute of Comparative Culture. He has served as a visiting researcher at the Institute of Philosophy, Czech Academy of Sciences, and as a visiting professor at the Centre for Applied Philosophy, Politics, and Ethics at the University of Brighton. His major publications include *Communism After Deleuze* (2025), *Made in Nowhere: Essays on the Asiatic Modes of Existence* (2025), and *Colors of the Concepts* (2025).

윈도우 갤러리

Window Gallery



조금의 용기

A Touch of Courage, 2025

백릿, 가변크기

겨울인지 여름인지 모를, 눈이 내리고 햇살이 강한 날씨다. 푸른 바다 위, 저 멀리서 홀연히 눈사람 하나가 모습을 드러냈다. 물 위를 뛰어다니는 것인지, 아니면 물속에서 튀어나온 것인지 알 수 없지만, 그저 그곳에 있었다. 물에 닿으면 금방이라도 녹아버릴 것 같은 걱정이 앞섰지만, 엉성하게 만들어진 몸통에 빼죽 튀어나온 가지 팔, 그리고 빠딱하게 쓴 산타 모자를 한 뒷모습만 봐도 어딘가 모르게 기분이 좋아 보였다.

그 모습에 덩달아 마음이 움직인 걸까. 눈사람은 주저 없이 햇빛을 향해 나아가기 시작했다. 따뜻한 햇살 아래 사르르 녹아버려도 좋을 것 같다는 결심이라도 한 듯, 조심스러운 듯하면서도 망설임 없는 발걸음 이었다. 아마도 그의 작은 용기가 필요했을 것이다. 하지만 햇살을 가득 머금은 물결 위를 미끄러지듯 나아가며, 눈사람은 분명 속으로 생각 했을 것이다. '하길 잘했다.' 푸른 바다와 쏟아지는 햇살, 그리고 온몸을 감싸는 눈발 속에서 눈사람은 그렇게 자신만의 특별한 순간을 만들어 가고 있었다.



모두의 날씨002

Everyone's Weather002, 2025

캘 출력, 가변크기

〈모두의 날씨〉는 우리가 일상적으로 경험하는 '날씨'라는 현상을 매개로, 단순한 기상현상이 아닌 우리의 내면과 사회적 상태에 대한 안부를 묻는 작품이다. 이 작품은 날씨가 개인의 감정, 기억, 그리고 사회적 공간과 어떻게 얹혀 있는지를 섬세하게 탐구하며, 이를 통해 각자가 처한 현실과 존재에 대한 성찰을 이끌어낸다.

날씨에 대한 안부라는 표현은 단순한 기후 상태의 확인을 넘어서, 인간존재와 삶의 여러 층위를 아우르는 포괄적인 인사이자 속고의 말로 확장된다. 이 작품은 우리의 일상에 스며든 보이지 않는 감정의 파동과 사회적 현실을 예민하게 포착하고자 한다.

전시 연계프로그램

Exhibition-Related
Programs

아티스트 토크

Artist Talk

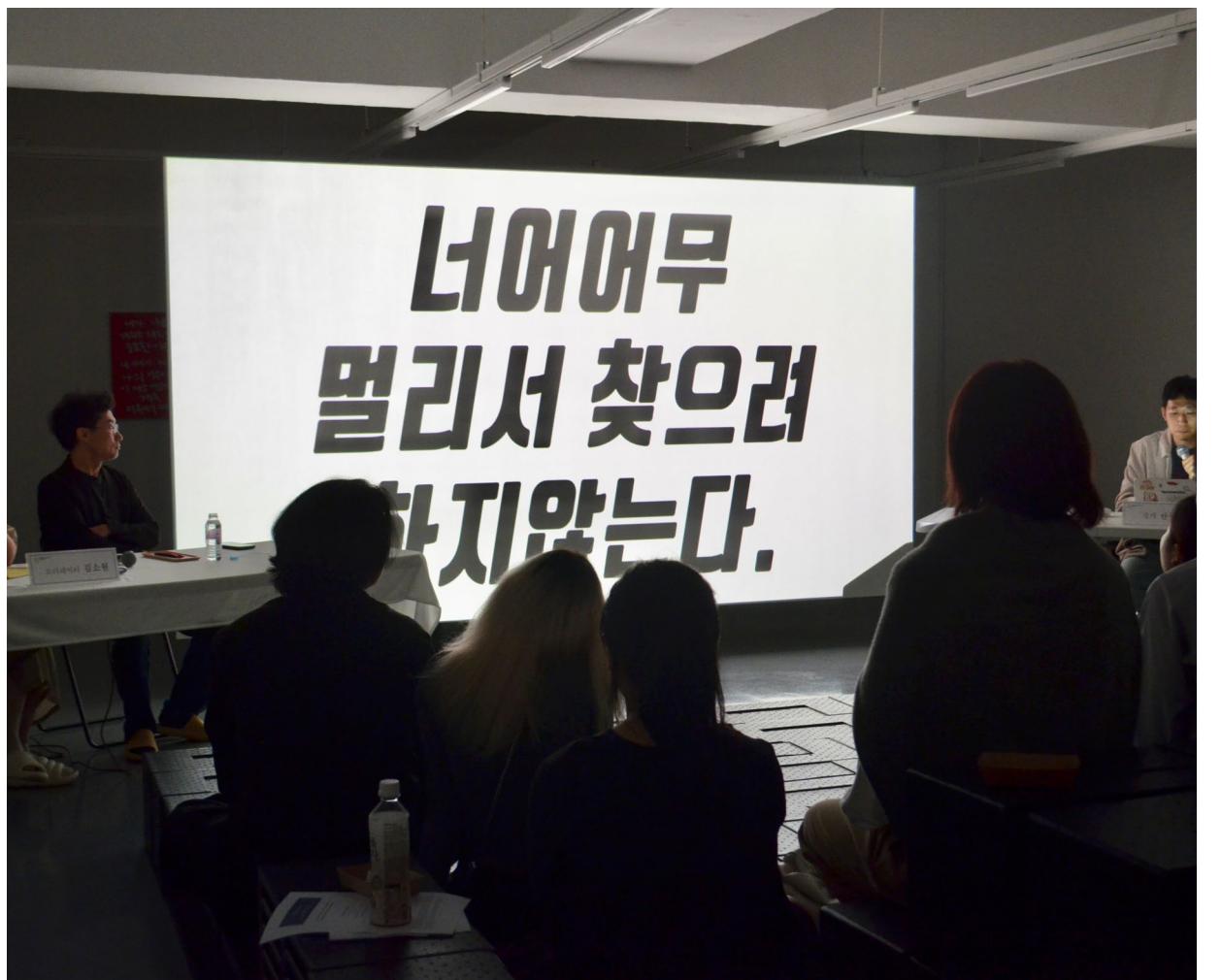
2025. 10. 17. (금)

성북예술창작터 2층

작가 : 안성석

패널 : 이택광(평론가)

모더레이터 : 김소원(학예사)



김소원
학예사

안녕하세요. 오늘은 안성석 작가님과 함께한 『우리 저기서 헤어질거야? 그럼 쪼끔씩 가자』 전시와 연계한 아티스트 토크를 진행하고자 합니다. 작가님은 사진을 전공하셨지만, 현재 영상, 3D, 모델링, 게임, 앤진, VR 등 다양한 매체를 활용하고 계십니다. 주제적 측면을 보면, 사적인 경험을 사회적인 화두나 문제와 연결하는 작업이라 할 수 있고요, 또 정서적인 측면에서는 통속적이고 직설적이면서 키치(kitsch)하다는 느낌을 받을 수 있습니다. 이러한 세 가지 특징이 결합되어 안성석 작가님의 작업 세계가 독특한 위치를 점하게 되는 것 같습니다.

오늘 패널로 모신 이택광 평론가님은 현재 경희대 교수이자, 비교문화 연구소 소장님이시고, 무엇보다 우리나라에 철학자 슬라보예 지젝 (Slavoj Žižek)을 처음으로 소개한 분이시기도 합니다. 최근에 『Colors of the Concepts』라는 책을 발간하셨는데, 빠른 시일 내에 읽어보고자 합니다. 현재 많은 분들로부터 우리나라에서 가장 침에 하고 비판적인 지성이라고 평가받는 분을 모시게 되어 기쁩니다.

그러면 먼저 작가님이 지금까지 어떤 작업을 해오셨고, 이번 전시는 어떠한 관점에서 풀어보셨는지 작가님께 직접 들어보도록 하겠습니다. 발표 내용의 비중은, 그동안 해오신 작업 관련 80%, 현재 성북예술창작터에서 진행 중인 전시 20%로 구성되었으니 참고해 주세요.

안성석
작가

안녕하세요. 안성석입니다. 일단 귀한 금요일 시간을 내 주셔서 감사합니다. 아티스트 토크를 할 때면 항상 오신 분들께 재미있고 유익한 시간이 되었으면 합니다. 일단 이번 전시 제목에 대해서 주변에서 이런 식의 제목을 처음 본다고 많이 말씀해 주셨는데, 지금까지 미술 전시회에서 흔하게 볼 수 없었던 긴 제목이기는 합니다. 사실 저는 무언가를 정하거나 시작할 때 다른 사람의 눈치를 보지 않고 제 마음대로 하는 경향이 강합니다. 그래서 흔하지는 않지만 긴 제목을 하고 싶다는 의견을 드렸습니다. 『우리 저기서 헤어질거야? 그럼 쪼끔씩 가자』라는 원제는 학예사님의 도움을 받아 「그럼 쪼끔씩 가자」로 축약하여 사용하기도 합니다.

본격적으로 전시와 작업을 보여드리기 전에 제 작업실부터 잠깐 소개해 드리겠습니다. 제 작업실은 컴퓨터가 있는 조그마한 방입니다. 복층 구조로 계단을 올라가면 다락방이 있어서 작업하다가 힘들면 위에 올라가서 누워서 쉬기도 합니다. 저는 주로 밤이나 새벽에 작업을 많이 하는 편인데, 낮에는 게임이나 다른 일을 하다가, 밤에 감수성이 풍부해질 때 작업을 합니다. 저는 매번 전시 때마다 내가 왜 굳이 전시를 해야 하는가에 관한 의문을 가집니다. 그래서 시작이 굉장히 어렵고, 제 스스로 이유를 찾기 위한 과정이 길기 때문에 항상 고통을 받지만, 그래도 그 이유를 찾았을 때는 제가 하고 싶은 이야기들을 막힘없이 할 수 있는 것 같습니다.

저는 무슨 작업을 할까 하는 고민을 했을 때, "이러한 상황에서 우리가 기대할 수 있는 최선의 결과를 얻을 수 있을까"라는 말을 떠올립니다. 그리고 "문제도 이 땅에 있고, 해답도 이곳에 있다"라고 유명한 건축가께서 하신 말씀이 기억나는데, 저는 제가 있는 곳, 제가 경험한 것, 제가 본 것을 다루면서 분명히 이것이 나한테 온 이유가 있을 거라는 생각으로 문제와 해결 방법을 찾아보고 있습니다. 또한 작업을 하고 작품을 만들려면 스스로 동기 부여가 되어야하는데, 저는 질문을 스스로 해소하고 싶어서 작업을 시작하기 전에 그 질문이 무엇인지 먼저 찾는 편입니다. 이때 찾는다는 것이 무언가를 실제로 리서치하거나 아카이브를 찾아본다는 것도 아니고, 책이나 영화를 보는 것도 아닙니다. 일상을 살다가 평상시에 하는 행동을 통해서 이러한 질문을 던지는 것을 굉장히 중요하게 생각합니다. 그래서 결론을 내리자면 그것을 꼭 멀리서 찾으려고 하지는 않는 편입니다. 제가 객관적으로 '안성석'이라는 사람을 평가했을 때, 똑똑하거나 지혜로운 사람도 아니고 무언가를 특출나게 잘하는 사람이 아니더라고요. 그래도 제가 할 수 있는 게 있지 않을까 하는 생각으로, 제가 할 수 있는 것이 무엇인지 제 주변에서 찾기 시작했습니다. 지금 여기에 살고 있는 이 순간에 집중하려고 하며, 우리가 모두 연결되어 있다는 사실을 항상 믿고 생각하고 있습니다.

〈나는 울면서 태어났지만, 많은 사람들이 기뻐했다〉라는 작품을 말씀드리자면, 제 주변에 많은 동료들이 미술 창작을 열심히 하려고 하지만, 동시에 어려움을 겪고, 창작의 기쁨 너머의 우울감과 슬픔, 공황을 겪고 있습니다. 그래서 제 주위의 사람들이 '자신이 태어났을 때 다른 사람들이 기뻐했던 순간을 기억하자'는 의미로 작품을 제작했었고, 이를 제 주위 사람들에게 전하고 싶은 마음이 있었습니다. 또한 〈좋은 소식과 나쁜 소식〉이라는 작품은 우리가 살아오면서 좋은 소식과 나쁜 소식을 겪지만, 이 중에 거의 한 가지만이 세상을 채우고 있다는 메시지를 전하고 있습니다. 이는 뒤에서 좀 더 설명해 드리겠습니다. 그리고 〈우리는 왜 서로에게 잔인할까?〉라는 작품은 '너와 내가 함께 좋을 수 있는 방법'을 찾아보고자 하는 작업입니다. 저는 2008년부터 사진 작업을 했는데, 대학교 3학년 때 작가로 데뷔하고, 첫 번째 개인전을 열면서 제가 살고 있는 곳에 관한 질문을 하는 작품을 선보였습니다. 〈역사적 현재〉라는 사진 연작은 어떤 장소에서 그 장소의 과거 모습을 담고 있는 흑백 사진을 같이 찍은 작업으로, 장소의 현재와 과거를 동시에 보여줍니다. 연작 중에서 제가 직접 등장하는 작품이 있는데, 결국에는 저도 흑백 사진에 등장했던 다른 사람들처럼 사라질 운명을 갖고 있음을 보여줍니다.

저는 사진만이 나타낼 수 있는 매체의 특성에 대해 이야기하고 싶었습니다. 또한 저는 수원 사람으로서 한국의 수도인 서울을 제대로 여행해 본 적이 없어서 배낭을 메고 30일 동안 서울 여의저기를 여행하면서 처음 겪었던 것들을 찾아보기 시작했습니다. 서울 중에서도 광화문이 제 작품에 자주 등장하는데, 〈광화문〉 시리즈는 2011년도에 제작한

작품입니다. 광화문 광장을 거닐면서 보이는 것들을 하나하나씩 수집하고 싶었습니다. 그런데 촬영을 마치고 하나의 장소로 만들어 보니까 이전에는 보지 못했던 이상한 것들이 눈에 들어오기 시작했습니다. 광화문 광장에는 형광색 옷을 입은 수많은 경찰들과 분수에 뛰어노는 아이들, 그리고 종종 등장하는 불신 지옥을 외치는 종교인들의 장면이 보이면서, 당시의 광장은 거대한 중앙 분리대와 같은 모습을 갖추고 있었습니다.

또한 <좋은 소식과 나쁜 소식> 작품은 제가 만든 조형물 안에 실제 활동하고 있는 사진작가들이 찍은 사진을 넣어 만들었습니다. 당시 한국 사회에서 많은 일이 일어나고 있었고, 이때 초대했던 사진작가들은 시위 현장 등에 직접 나가서 사진을 찍었던 분들입니다. 제가 그분들처럼 직접 카메라를 들고 현장을 돌아다니면서 사진 찍기는 굉장히 어려웠지만, 이분들을 응원하고 지지하는 마음으로 제 작품에 초대했습니다. 하지만 막상 사진 속에는 좋은 소식은 없고 나쁜 소식만 가득 했습니다. 저는 이러한 나쁜 소식을 전시를 통해서 공유하고 싶었습니다.

그리고 <(나는 올면서 태어났지만, 많은 사람들이 기뻐했다)>라는 작품을 『젊은모색 2019: 액체 유리 바다』(국립현대미술관, 과천, 2019) 전시에서 선보였을 때는 관람석을 물침대로 만들어서 관람객이 하나의 공동체가 되도록 하였습니다. 여기에는 두 가지의 의미가 있는데, 첫 번째는 물침대에 누군가 앉아서 관람하고 있으면, 또 다른 누군가가 관람하기 위해서는 물침대 위로 굉장히 조심스럽게 기어서 올라와야 합니다. 다른 사람이 올라왔을 때 물침대가 흔들리면서 불편해 할 수 있기 때문입니다. 서로가 공동체가 되어 보고자 이와 같은 장치를 해두었습니다. 두 번째는 물침대에 편하게 누워서 보면서 마치 엄마 뱃속의 양수 안에 있는 것과 같은 촉감을 느낄 수 있게 표현해 보았습니다.

<This is Korea>는 가장 직관적으로 보여줄 수 있는 것이 무엇인지 고민하면서 만든 애니메이션 작업입니다. 저는 군대에서 사진병 출신이었는데, 평범한 행사 사진을 찍기도 했지만, 군대에서 자살한 사람의 사진을 찍기도 하였습니다. 군대 안에서 개인은 하나의 보급품이 되어도 크게 문제가 되지 않으며, 그런 사회 안에서 겪었던 것들을 작품으로 만들었습니다. 사람들이 저의 작품에는 사진, 영상, 게임 등 굉장히 다양한 형태가 있다고는 하지만, 사실 제가 생각했을 때 그것은 하나도 중요한 것 같지 않습니다. 그냥 제가 하고 싶은 이야기를 할 때 가장 적합한 게 무엇인지를 생각하고, 제가 잘 다루지 못하는 매체이더라도 공부하여 최대한 이용하려고 하는 편입니다. 맞지 않은 방법으로 억지로 하려고 하면 항상 문제가 생기거나 이야기 전달도 잘되지 않는 편입니다. 그래서 맞는 방법을 찾아내려고 하며, 단기간으로라도 사용법을 공부해서 표현하는 편입니다.

이번 성북예술창작터 전시에서 친구 집 거실을 만든 것처럼, 이전의 『오더/디스오더』(탈영역우정국, 서울, 2017) 전시에서는 '방'을 표현했었습니다. 온돌바닥에 일본식 난방 테이블인 코타츠를 놓아서 관람객이 거울에 따뜻하게 앉아서 굽을 까먹으면서 TV 속 영상을 볼 수 있도록 만든 전시였습니다. 하지만 TV 안에서는 추락하는 사람과 거대한 굴레 속에서 벗어날 수 없어 무기력해하는 사람의 모습을 담았습니다. 또한 2014년도 <불완전해체> 작품은 VR 작업으로, 조선총독부가 없어지기 전 광화문 광장을 거닐어 볼 수 있는 작품입니다.

<랑랑원행프로젝트>는 2014년도부터 2018년도까지 진행된 프로젝트로 단순한 호기심에서 시작한 작품입니다. 정혜정 작가와 같이 진행하였고, 배를 만들고 사람들을 태워서 한강을 돌아다니는 퍼포먼스입니다. 여섯 명까지 탈 수 있었고 모터로 나아가는 배였습니다. 배를 타고 어디론가 향하면 약간의 해프닝처럼 그 지점에서 기다리고 있던 배우들이 한강에 관한 기억과 역사에 대해 보여줍니다. 배에 탄 사람들은 갑작스럽게 의도치 않은 상황을 겪는 작품이었으며, 5년간 매년 여름마다 진행했었습니다. 한번은 밤섬에서 컵라면을 먹다가 관리자에게 쫓겨난 적도 있었는데, 그 당시는 이렇게 배를 타고 다니면 안 되는지 몰랐었습니다. 또한 한강에서 가장 많이 투신한다는 다리 밑으로 가서 아래서 위로 올려다보는 경험도 같이 공유했었고, 다 같이 노래를 부르거나, 서로 자기소개를 하는 시간도 가졌습니다. 저는 수원 사람이기 때문에 기차를 타고 서울역에 오면서 항상 “왜 한강이 비어 있을까”라는 의문이 있었습니다. 이러한 궁금증에 대한 답을 찾는 과정에서 내가 한강에 직접 들어가 봐야겠다고 생각했고, 배를 만들고, 허가를 받으면서 겪어 나가는 좌충우돌하는 경험과 그 과정에서 발견된 시스템의 오류 등 모든 일련의 과정이 작품의 일부가 되었습니다.

<Open Path-관할 아닌 관할>(워크온워크 오피스, 서울, 2013)에서 처음 게임 작업을 했을 때, 안성석이 무슨 게임을 하면서 핀잔을 주는 사람도 많았습니다. 저는 2011년도부터 2012년도까지 경기문화재단 해외 레지던시 지원 프로그램인 “18th Street Arts center Residency”에 선정되었습니다. 그래서 미국에 가기 위해 비자를 발급받으려고 했는데, 미 대사관으로부터 두 번의 거절을 당했습니다. 그때 모멸감과 지금까지 살아왔던 인생을 부정당했다는 서러움을 느꼈고, 제가 겪었던 이상한 경험과 공감, 그리고 역사적인 관련성을 찾고자 게임을 만들게 되었습니다.

<미래가 그립나요?>(현대 모터스튜디오 부산, 부산, 2021) 전시에서는 <어린이>라는 작품을 선보였습니다. “미래가 그립나요?”라는 질문은 굉장히 모순적입니다. 저는 미래가 이미 와 있다고 생각했었고, 미래에서 와 있는 어린이에 관한 작품을 만들었습니다. 이때만 해도 저는 시체가 추락하는 등의 기괴한 작품을 만들었는데, 누구도 시키지 않은 <어린이>와 같은 작품을 하니까 당시 전시의 학예사님께서 처음에

굉장히 당황하셨습니다. 그래도 결국에는 마음에 들어 해 주셨습니다. 작품의 외형은 바뀌었지만, 제가 생각하는 세상에 관한 내용은 유지가 되었고 결국에는 제가 이전부터 말하고자 하는 것에서 크게 벗어나 있지 않았습니다. 전시장에 있는 개구리 모양의 캐스터네츠를 두드리면 개구리가 우는 소리가 전시장에 울려 퍼집니다. 개구리가 우는 이유는 기분이 좋아서입니다. 그래서 우리도 기분 좋아져야 하며, 어린이를 기분 좋게 만들어 주어야 합니다. 어른인 우리가 생명을 부여한 어린이에게 우리는 그런 역할을 해야 합니다. 어린이가 스스로 자신이 왜 태어났는지에 대한 의문을 품지 않도록 우리가 옆에서 도움을 줘야 한다는 내용을 담고 있는 작품입니다.

2023년 송은아트스페이스에서의 전시를 준비할 때, 내가 전시를 왜 해야 하는가에 대한 고민으로 인해 전시 준비를 제대로 못 하고 있었습니다. 그때는 하고 싶은 얘기가 딱히 없었기도 했습니다. 정말 많이 고민하다가 미술하는 사람들이 온갖 품을 잡으면서 있는 척하지만, 정작 우리는 사랑에 관해서 얘기하고 있지 않는 태도가 이상하다고 생각했습니다. 그래서 전시장 창가에 하트를 그렸습니다. 관람객이 하트에 손을 올리면서 릴레이식으로 온도를 계속 이어 나가는 작품이었습니다. 전시에는 VR을 사용했지만, 사실 매체가 중요하다기보다 그 너머에 우리가 손을 뻗는 행동, 우리가 VR 안에서 보는 것 너머에 있는 것에 더 신경을 써야 한다는 얘기를 하고 싶었습니다. 그때 보여드렸던 작품이 <죽지 않을 수 있었던 죽음>과 <사랑을 나눠줄 만큼 행복한 사람이 되면> 두 작품입니다. 저 자신은 현대미술 전시장에 스프레이로 하트를 그려 놓은 것에 대한 통쾌함이 있었는데, 저는 사실 이와 같은 통쾌함으로 작업하는 것 같습니다. 스스로에 대해 쌓여 있는 것을 해소한다는 느낌이 있기 때문입니다. 저는 지금까지 오랜 시간 작업해 왔지만, 부귀영화를 누리기 위해 작가가 된 것도 아니며 작가에게 큰 명예도 없다고 생각해 왔습니다. 저는 항상 잊을 것 없이 과감하게 작업해 왔습니다. 원래는 창문 바깥에다가 하트를 그리려고 했지만, 설치하는 날 눈이 와서 건물 밖에 올라가다가 떨어져서 죽을 것 같더라고요. 생명의 위협을 느껴서 창문 안쪽에 하트를 그렸습니다.

이번에 성북예술창작터에서 진행 중인 <안성석: 그럼 조끔씩 가자> 전시를 설명해 드리자면, 창작터에 들어오면 거실과 같은 장소를 마주하게 됩니다. <처음으로 친구를 집에 데려와 봤어>는 특정 대상이 작품이 아니라, TV 영상, 친구에게 남겨둔 메모, 시계에 적혀 있는 글, 그리고 아늑한 소파 등 1층 공간에 있는 전부가 작품입니다. 그리고 전시장에 와보신 분들은 아시겠지만, 친절한 도슨트 선생님들께서 요구르트를 나눠주십니다. 다만 지출이 너무 커서 나중에는 젤리로 바꿔었습니다. 요구르트가 생각보다 비싸더라고요(웃음). 관람객께서는 친구의 집에 초대가 된 상황이며, 그 친구는 자신의 집에 처음으로 친구가 놀러 와서 자신의 먹을 것을 내어주고, 함께 게임하면서 아늑하게 시간을 보내고자 합니다.

TV 속 영상에는 한파와 관련된 뉴스가 나오는데, 이곳 세계관의 밖은 매우 추운 겨울입니다. 실제로 전시는 여름부터 했지만, 겨울처럼 몰입하기 위해서 많은 시도를 했습니다. 다만 성공적이었는지는 잘 모르겠습니다. 또한 TV에는 제가 좋아하는 프로그램이 나옵니다. 저는 항상 좋아하는 프로그램의 에피소드를 전부 보관해 두는 편입니다. 그중 ‘세상에 이런 일이’라는 프로그램에 나온 에피소드 중 하나로 성찬경 시인이자 ‘응암동 물질 고아원’ 원장님의 이야기가 나옵니다. 이분은 버려진 물건에 새로운 생명을 주기 때문에 물질 고아원 원장님으로 불립니다. 다만 모르는 사람들이 보면 고물을 집에 잔뜩 보관해서 아내에게 잔소리를 듣는 아저씨처럼 보입니다(웃음). 저는 이분이 보여주신 사랑에 대해서 공유하고 싶었습니다. 1층에서는 원장님에 대한 에피소드가 나오고, 2층에는 제가 원장님을 생각하면서 만든 작품을 보여드리면서 1층과 2층이 연계됩니다.

그리고 사랑을 표현한 또 다른 에피소드로, 치매가 걸린 장모님을 업고 다니면서 극진히 모시는 사위가 있습니다. 할머니는 촬영을 마치고 떠나려는 촬영 팀에게 자신의 기억이 사라지기 전에 사위에게 영상 편지를 남기고 싶다는 장면이 나옵니다. 할머니는 사위에게 나를 돌봐줘서 고맙다고 표현하는데, 이 장면이 굉장히 인상 깊었습니다. 저는 항상 주위 작가님들한테 서로 좋은 일이 있으면 축하하고, 미안한 일이 있으면 사과하면서, 우리 정말 기본적인 것은 지키자고 말하는 합니다. 그동안 기본적인 것도 못 하는 장면을 너무 많이 봐왔기 때문입니다. TV 앞 테이블 위에는 동혁이라는 가명의 친구에게 두고 가는 편지가 있습니다. 편지에는 동혁에게 고민이나 아픔이 있으면 꼭 자신에게 얘기해 달라는 메시지를 담고 있습니다. 이런 것들도 제가 현실 속에서 경험했던 일을 가지고 온 것입니다. 그리고 편지 옆에 있는 핸드크림은 저 멀리 베를린에서 친구가 저를 위해 가지고 온 것으로 실제로 작업실에서 쓰던 것을 가져와 그 마음을 관람객에게도 보여드리고 싶었습니다.

1층 한쪽에는 게임기가 있는데, ‘It takes two’라고 반드시 둘이서 협력해야만 앞으로 나아갈 수 있는 게임을 해볼 수 있습니다. 제가 알기로 거의 매일 창작터에 엄마 손을 잡고 오는 어린 친구가 있다고 합니다. 전시장에 와서 게임하고 젤리를 먹는 아이의 모습이 너무 아름답지 않은가요? 미술관이 굉장히 좋은 역할을 하고 있다고 생각합니다. 2층으로 올라가는 계단에는 저의 겨울 외투가 걸려 있는데, 제 옷이 걸려 있다 보니 제가 전시장에 있는 줄 알고 찾는 사람도 있었다고 합니다. 그리고 계단 옆 <싸울 때도 따듯하게>라는 작품은 작년에 제가 “서로 싸워도 우리 따뜻하게 싸우자”라는 이벤트를 하면서 만들어서 주변에 선물로 드렸던 텔실 목도리입니다. 3층 옥상에 있는 눈사람도 이 목도리를 하고 있습니다.

그동안 누구에게도 말하지는 않았지만, 사실 저는 전시장 공간을 제 집이라고 생각했습니다. 제 집에 친구를 초대하고 싶었습니다. 저는 외로움을 굉장히 많이 느끼는데, 제가 특별한 게 아니라 누구나 그럴 거라고 생각합니다. 외로움을 지닌 사람을 초대하고 그 순간을 전시를 통해서 함께 경험하고 싶었습니다. 전시장 2층으로 올라가면, 어두운 영화관 같은 공간에 영상이 상영됩니다. 영상이 끝나면서 불이 켜질 때마다 두 작품의 메시지가 눈에 들어옵니다.〈열쇠001〉과 〈열쇠002〉 연작은 마치 이 글이 누군가의 닫혀 있는 마음의 문을 열 수 있는 열쇠가 되지 않겠느냐는 생각을 담은 작품입니다. 저는 박완서 문학가를 굉장히 좋아하는데, 그분이 사랑에 대하여 말씀하셨기 때문입니다. 사랑이 있는 시대를 말 그대로 열쇠라고 생각합니다. 그래서 항상 오그라들지만 사랑에 대해 얘기해야 한다고 말씀드리고 싶습니다.

또한 영상 작품 중에 〈인사는 언제나 다시 만날 것처럼〉이라는 신작이 있습니다. 말 그대로 우리는 다시 만날 가능성을 열어두고서 인사해야 된다고 생각합니다. 요즘에 쉽게 절교나 차단을 말하며 다시 만날 필요가 없는 것처럼 행동하는 경우가 많은데, 오히려 인사는 다시 만날 것처럼 나누어야 한다고 생각합니다. 그리고 여기서 중요하게 생각하는 점은 관계를 소중히 여기면서 살아가려는 태도, 그동안 믿었던 가치가 보잘 것 없어지는 순간을 수없이 겪지만 그럼에도 불구하고 우리가 다른 태도를 보였다면 달라졌을 것이라는 생각, 좋은 감정은 묵혀 두지 말고 꼭 서로에게 전해야 한다는 표현입니다. 누군가는 하트 안을 비울 수도 있지만, 누군가는 이곳을 채울 수도 있는 손을 가지고 있다는 얘기를 하고 싶었습니다. 감사합니다.

김소원 **학예사** 네 감사합니다. 작가님의 명확한 작업관이 담긴 진술한 이야기들을 흥미롭게 잘 들었습니다. 오늘은 특별히 토크의 주제를 이택광 평론가님이도록 원고로 미리 보내주신 "미래의 발명과 순수 기억: 안성석의 작품 세계"에서 가져왔습니다. 해당 글에는 평론가님께서 이번 전시와 작가의 작업 세계에 대해 나누고자 하는 이야기와 관점이 들어있어서 청중분들과도 같이 나누면 좋겠다고 생각했습니다. 글에 등장한 키워드를 몇 개 선정했는데요, 키워드에 따라 평론가님께서 질문이나 의견을 나눠주시면, 작가님이 이어서 답변하는 방식으로 진행하겠습니다.

첫 번째 키워드는 '기억'입니다. 작가에게 기억은 굉장히 중요한 모티브입니다. 평론가님의 글에서 특히 일상이나 사물을 작품으로 변화시키는 인위성을 부여할 수 있는 고리가 '기억'이라고 써주셨습니다. 그러면서 양리 베르그송(Henri Bergson)의 기억 개념을 언급하셨습니다. 베르그송이 말한 기억은 습관적 기억과 순수 기억이라는 두 가지 종류가 있는데, 특히하게 작가님은 두 가지 모두를 환기하고 말씀해 주셨습니다. 이를 중심으로 작가의 기억에 관한 이야기를 나눠주시면 좋겠습니다.

이택광 **평론가** 오늘 오신 분들께서는 아직 글을 읽어보시지 않으셨기 때문에 이해하기가 어려울 수도 있겠습니다. 학예사님께서 말씀해 주신 대로 제가 본 이번 전시의 핵심 키워드는 '기억'입니다. 작가님이 말씀하신 것처럼 처음 전시장에 들어오면 친구의 방을 마주하는데, 그 방의 기억이라는 것은 사실 작가님의 기억입니다. 작가님의 기억을 나누는 방식이 전시가 된 것입니다. 다른 작품에서도 작가님은 대체로 본인의 기억에서 시작해서 그 기억을 나누려고 합니다. 일반적으로 습관적 기억은 우리가 어제 무엇을 했고, 무엇을 먹었으며, 학교에 가서 친구를 만나서 놀았다는 정도를 말하는 겁니다. 이렇게 우리가 일상적으로 기억하지만 딱히 우리만의 것이라고 할 수 없는 기억, 그래서 별로 중요하지 않으며 굳이 없어도 되는 기억입니다. 하지만 그럼에도 불구하고 계속해서 습관적으로 환기되는 기억이 있습니다. 우리가 어린 시절을 떠올려보면 모든 기억이 다 나지는 않습니다. 한번 생각해 보세요. 자신의 어린 시절을 떠올리면 몇 가지 사건들만 기억나지 않습니까?

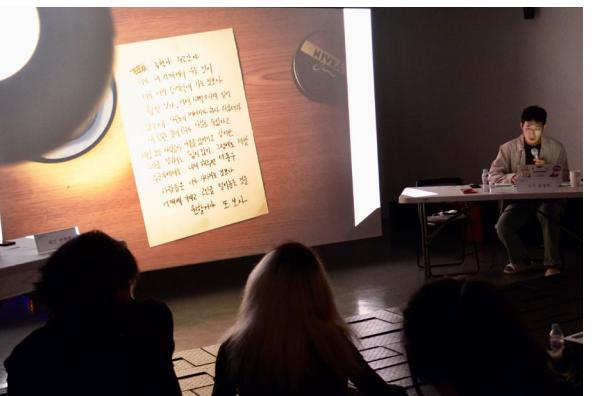
그리고 우리는 일상을 살아오면서 여러 경험해 왔습니다. 순수 기억은 그 경험 이전의 어떤 기억입니다. 우리는 실제로 직접 경험했는지 안 했는지도 알 수가 없습니다. 조금 전에 작가님이 "나는 울면서 태어났지만, 많은 사람들이 기뻐했다"라고 하셨지만, 그때는 아기였는데 어떻게 알겠습니까? 나중에 커서 생각해 낸 것이지 않습니까? 다시 말하면 내가 기억할 수 있지만 나중에 와서 생각해 보니까 기억이었다고 할 때, 그 기억의 원천이 바로 순수 기억입니다. 우리가 생각하는 미술관에 걸려 있는 멋진 작품은 대체로 순수 기억에 대한 것입니다. 대표적으로 추상 미술이 있고, 유럽의 박물관에 가면 흔히 볼 수 있는 종교화도 마찬가지입니다. 사실 우리는 그림 속 장면을 실제로 본 적이 없습니다. 천사를 본 적이 있습니까? 그러니까 순수 기억은 대부분 상상해서 그린 기억입니다. 그런데 현대미술로 보면 그 기억이 잘 그려지지 않는데, 대체로 현대미술에서는 상상이 자리 잡을 곳이 별로 없기 때문입니다. 특히 지금 시대같이 AI가 나오면서 소셜 미디어나 인터넷에도 AI로 만들어낸 이미지가 넘쳐납니다. 우리는 AI로 만든 이미지라는 걸 알면서도 계속 보게 되는데, 그러면서 점점 상상이 자리 잡을 곳이 사라져 갑니다. 그렇다고 해서 완전히 사라지는 것은 아닙니다만, 순수 기억을 환기하는 것이 점점 어려워집니다. 우리는 갈수록 어떤 경험에 대하여 충실히 생각하지 못하게 됩니다. 어떤 것을 다시 기억하고 반추해서 나의 삶을 성찰하는 기회가 잘 오지 않습니다. 억지로 절에 간다든가 또는 미술관에 가는 등의 실천을 통해서만 가능해집니다. 그런 의미에서 모든 기억은 경험과 관련되어 있으며 항상 경험을 통해서 만들 어집니다. 하지만 그 경험의 재현을 통해서 다시 복원할 수 없는 기억이 있습니다. 그것이 순수 기억입니다. 제가 본 작가님의 작품은 두 가지 기억의 개념으로 너무나 잘 설명됩니다. 저는 작가님이 저와 생각이 비슷한 사람이라고 생각합니다. 왜냐하면 저도 학문을 하는 사람이지만, 제가 생각하는 학문은 초월적이고 형이상학적인 개념을 추적하거나 그러한 지식을 설명하기보다는 현실 속에 감춰져 있는 개념을 찾는 것에 가깝습니다.

저도 작가님처럼 '세상에 이런 일이'를 굉장히 좋아합니다. 우리나라의 위대한 사람들은 그프로그램에 나오는 것 같습니다. 예를 들어 성냥개비로 거북선을 만들고, 나무젓가락으로 남대문을 만들며, 돌을 쌓아서 전 세계의 건축물을 만드는 사람이 실제로 존재합니다. 그런 분들의 작업은 무엇일까, 그것을 예술이라고 부를 수 있느냐 부를 수 없느냐와 같은 여러 가지 논쟁을 할 수가 있는데, 저는 어쨌든 그것이야말로 현대 미술의 정신이라고 봅니다. 또한 '세상에 이런 일이'에 나오시는 분은 대체로 재현의 방법을 사용해서 일상의 경험을 보여주려고 합니다. 그분들은 재현의 방법을 통해서 자기나름대로 작업하지만 가만히 들어 보면 다 이유가 있습니다. 예를 들어서 병에 걸렸는데 돌을 열심히 쌓다 보니까 다시 삶에 대한 의지가 생겼다든가, 사랑하는 사람이 돌아가셨는데 그분을 생각하면서 무언가를 만들다 보니까 그분에 대한 소중한 기억이 잘 간직됐다 등의 이유가 있습니다. 그러한 재현적 작업을 하게 된 원인이 있는데, 그 원인은 재현이 되지 않습니다. 그래서 재현 가능한 것과 불가능한 것, 그 돌을 모두 잡으려고 하는 작업이라고 보았습니다. 저는 작가님처럼 일상과 본인의 경험을 가지고 작업하시는 분을 굉장히 좋아합니다.

또한 우리에게는 예술과 삶, 두 가지 모두 오랫동안 끈질기게 지속하는 것이 중요합니다. 제가 영국 유학 시절에 지도 교수님께서 해주신 말이 있었습니다. 처음에 제가 과연 학위를 끝낼 수 있겠느냐고 심각하게 물어보니까 지도 교수님께서 포기만 안 하면 끝낼 수 있으며, 포기만 안 하면 언젠가 끝난다고 말씀해 주셨습니다. 그때 정신적으로 안정감을 받았습니다. 사실 그것이 바로 자신의 경험에 충실하다는 뜻이며, 그 경험을 재현하는 것이 아니라 경험이 만들어냈던 상황과 관계 속에서 매번 새롭게 달라지는 사물을 다시 마주하는 것입니다. 저는 그 과정을 사물을 반복해서 마주하는 일이라고 말합니다.

우리는 일반적으로 자신이 그림을 그린다고 생각합니다. 나무가 있으면 그림을 그리고, 돌이 있으면 돌을 조각해서 작품을 만든다고 생각하는데, 작가님의 전시를 잘 보면 작가님은 절대 그렇게 하지 않습니다. 대신에 돌이 나를 그리게 만듭니다. 그러니까 내가 돌을 그리는 게 아니고, 돌이 나로 하여금 거기에 대해서 생각하게 만드는 겁니다. 요즘 유행하는 철학적 사고로 말씀드리자면, 돌이 생각한다는 겁니다. 돌이 생각한다고 하면 대부분의 신비주의자는 돌이 의식이 있다고 생각하거나, 돌도 생명이라고 말할 수 있지만, 그런 관점이 아닙니다. 돌이 생각한다는 것은 내가 이미 그 돌과 함께 있는 겁니다. 내가 이미 그 세계와 함께 있기 때문에 그 세계가 생각하는 겁니다. 그러니까 내가 있기 때문에 나로 하여금 생각하도록 만드는 것입니다. 내가 그 세계와 분리되어 있는 게 아니라, 내가 이미 그 세계 속에 들어가 있고, 그 생각이 곧 '나'이기 때문에 가능한 겁니다.

특히 〈어린이〉 작품을 보면, 우리는 어린이가 따로 존재한다고 타자화 합니다. 하지만 생각해 보면 어린이가 나 자신이 될 수도 있습니다. 예전에는 우리가 모두 어린이였습니다. 아니면 또 다른 어린이가 될 수도 있습니다. 어린이가 어린이를 보고 있는 것이며, 우리는 이미 어린이와 하나가 되어 있고 하나의 세계 속에 있습니다. 그것은 어린이와 우리의 시간을 잘라내어 분리할 수가 없기 때문입니다. 어린이가 영상에 나오고 있지만, 어린이는 지금 현 세계에도 있습니다. 그게 바로 어린이입니다. 즉, 어린이는 하나의 개체 특이성일 수 있지만, 사실 어린이라는 보통 명사는 계속 이어지는데, 그것이 미래입니다. 그 지점이 눈사람에서도 반복됩니다. 눈사람은 봄이 되면 녹지만 겨울이 되면 또다시 만들어지며, 이러한 과정이 반복됩니다. 하지만 그때의 눈사람은 과거와 똑같은 눈사람은 아닙니다. 작가님의 작업은 어떤 결에서는 단순한 것처럼 보이지만, 가만히 들여다보면 굉장히 고민을 많이 한 것을 알 수 있습니다. 작가님은 본인 스스로를 대단하지 않고 머리도 좋지 않은 것 같다고 낮춰서 말씀하지만, 제가 볼 때 작품은 소박해 보이더라도 사실은 굉장히 깊은 의미가 있다고 생각합니다.



말씀 감사합니다. 이택광 평론가님의 기억에 관한 관점을 흥미롭게 잘 들었습니다. 작가님은 어떻게 들으셨는지 궁금합니다. 작가님께서는 주로 어떠한 계기로 기억을 생성하거나 소환하시는지 말씀 부탁드립니다.

제가 평소에 두서없이 말하는 편이기도 하고, 어떤 때는 내키는 대로 행동하는 경우가 있습니다. 그래서 작업도 그런식으로 할 때가 있습니다. 제가 대학교 2학년 때 최광호 사진가를 만났었는데, 그분은 무언가 생각나는 게 있으면 포스트잇에 적어서 여기저기 붙여놓는다고 합니다. 그래서 저도 작업실 벽지에 생각나는 것을 써두게 되었습니다. 그 후로 벽지를 한 번도 바꾸지 않아서 메모가 잔뜩 적혀있는데, 기억나는 것을 읽지 않으려는 과정이기도 하고, 이런 것들이 결국엔 나라고 생각하니까 어떻게든 남기려고 합니다. 이렇게 메모로 남길 뿐만 아니라, 데이터로도 저장해두는 편입니다. 제가 데이터 저장에 강박이 있어서 지금까지 디지털화되면서 생긴 모든 필요한 데이터를 가지고 있으며, 혹시나 사라질까 봐 불안해서 여러 번 백업도 해두었습니다.

이택광 평론가님께서 써주신 글에서 "기억은 우리의 뇌에 저장되어 있지 않다. 뇌는 기억을 담고 있는 통이라기보다, 기억을 만들어내는 기계이다"라고 하셨는데, 제 작품 중 <회전하는 기억>이 떠올랐습니다. 회전한다는 것은 에너지를 가지면서 계속 기억을 만들어내지만, 그 중에서 제가 선택한 기억은 좋은 소식과 나쁜 소식이었고, 그 중에서도 제가 기억하고자 하는 건 나쁜 소식이었던 것입니다. 기억해야 할 것들은 안성석이라는 필터에 의해 걸러지고 그렇게 걸러진 여리 가지 것들을 메모했습니다. 그동안 해둔 많은 양의 메모가 나중에는 작품에 사용되고는 하였습니다. 메모 중 90%는 부끄럽고 창피한 것들이어서 보여드리지 않지만, 남은 10%는 손을 봄으로 만들었습니다.

네, 언젠가 기회가 되면 작업실의 벽지를 사진으로라도 볼 수 있는 기회가 있으면 좋겠습니다. 다음 이야기로 넘어 가겠습니다. 두 번째 키워드로 평론가님께서 작가님의 사물을 다루는 방식이 '주체와 객체 같은 오래된 이분법을 넘어서려는 시도'와 연결된다고 말씀해 주셨는데, 이 부분에 대해서 추가 의견 부탁드립니다.

작가님이 성찬경 시인에 대해 말씀해 주셨는데, 제가 대학생일 때도 그분은 유명하셔서 저도 그분의 시를 읽었습니다. 그래서 작가님께서 '응암동 물질 고아원'을 포착한 점이 놀라웠고, 저하고 기억이 공유되는 지점이 있다고 보았습니다. 이는 사물과 관련된 것으로 '물권(物權)'에 대한 개념과 연결 지을 수 있습니다. 이는 최근에 주목받고 있는 주제인데, 작가님께서는 이를 유행하기 때문에 다루지는 않은 것 같습니다. 그랬다면 신유물론이나 객체지향 존재론(Object-Oriented Ontology)의 방식으로 다루거나, 다른 미술관에서 흔히 볼 수 있는 현란한 작업을 하셨을 텐데, 그러한 표현 없이도 오브젝트(object) 또는 'thing'이라고 부르는 사물의 의미를 정확하게 보여줬다고 생각합니다. 제가 앞에서 잠깐 말씀드렸지만, 대부분의 사람은 사물이 있고 우리가 있다고 생각합니다. 우리가 사물을 본다고 생각하는데, 최근에 발견된 여러 가지 자연의 법칙을 보면, 우리도 사물이기 때문에 우리가 사물을 보는 순간, 그 사물도 우리를 볼 수가 있습니다. 물론 우리가 보는 식으로 보는 건 아닙니다. 이는 '불확정성 원리'에서 다루고 있지만 그 원리를 다 알지 못하더라도, 예술적 관점에서 가장 중요한 포인트는 그러한 관계 속에 이미 우리가 들어가 있다는 것입니다.

그래서 많은 사람이 우리가 그림을 그리는 이유는 그곳에 아름다운 풍경이 있기 때문이라고 생각합니다. 내가 그림을 그리는 것이 아니라 그 풍경이 나로 하여금 그림을 그리게 하는 것입니다. 그러니까 풍경이 항상 먼저 있는데, 내가 그곳에 가기 전부터 이미 풍경이 있습니다. 그리고 이를 풍경이라고 부르는 것도 우리의 주관적인 생각입니다. 분명한 것은 그곳에 사물이 먼저 있다는 것입니다. 그리고 사물이 우리로 하여금 그림을 그리게 한다든가, 아니면 사물이 우리로 하여금 생각하고 상상하게 만듭니다. 하지만 모든 사람이 사물을 보고 그림을 그리거나, 사물을 보고 생각하지는 않습니다. 일반적으로 우리는 차이를 인식하지도 않고, 차이를 분별해서 저 사물과 내가 다르다고 생각하지 않습니다. 다만 사물의 고유한 차이를 발견했을 때만 가능합니다. 그 이유는 일반적으로 우리가 지배에 굉장히 능숙하기 때문입니다. 인간이 가지고 있는 인간 중심주의의 기본적인 바탕은 이데올로기(Ideology)라고 부를 수도 있고, 아니면 관계 설정의 방식, 또는 권력이라고 불리는 것입니다. 왜냐하면 우리가 성장하고 사회화되면서 배우는 모든 교육의 과정은 지배를 어떻게 관찰시키는가에 집중되어 있습니다. 생각해 보십시오. 그것이 바로 경쟁입니다. 경쟁이라는 것은 궁극적으로 지배를 관찰시키는 방식입니다. 우리는 어린 시절부터 학교에서 어떻게 하면 공간 또는 사람 간의 관계를 지배할 것인가에 대해 배우며, 이 과정이 트레이닝(training)입니다. 예를 들어, 나무를 깎아서 무언가를 만드는 것도 사물을 지배하는 방법을 배우는 것입니다.

상상력이 어떻게 교육을 통해서 정형화되는지 보여주는 일화를 말씀드리자면, 제가 예전에 예술대학교 입학 실기 시험의 심사를 본 적이 있었습니다. 그 당시 50여 명이 지원했고, 그중 49명이 똑같은 그림을 그렸습니다. 하지만 단 한 명의 학생만이 완전히 다른 그림을 그렸습니다. 대부분의 학생들은 홍대나 강남에 있는 유명한 미술학원에서 그림을 배웠고 화려하게 잘 그렸지만, 모두가 정형화된 그림을 보여주었습니다. 하지만 남들과 똑같은 학원에 다니지 않은 한 명의 학생만이 사물의 차이를 배우지 않았기 때문에 자유롭게 그림을 그릴 수 있었습니다. 저는 그 학생에게 좋은 점수를 주었지만, 입학시험은 떨어졌을 것입니다. 일반적인 미술대학의 교수님이 원하는 학생은 아니었기 때문입니다. 학교 입장에서는 정형화되어 있고 사물을 지배하는 능력에 대한 트레이닝이 잘 된 학생들을 뽑고 싶어 합니다. 이러한 사례를 보면서 우리는 교육에 대해서 반성해야 합니다. 우리는 사물을 항상 지배할 수 있다고 보기 때문에 사물과 내가 다르다고 생각하지 않으며, 사물의 절대성을 인정하지 않습니다.

하지만 생각해 보세요. 사물은 이미 우리와 관계가 설정되어 있고, 우리는 이미 그 세계 속에 사물과 함께 있기 때문에 사물과 우리의 차이를 느끼지 못합니다. 내가 앞에 있는 물을 한 잔 마실 때, 우리는 그냥 물이라는 사물을 대상화해서 그것을 마신다고 생각합니다. 그러나 우주의 법칙에서 'H₂O'가 형성될 수 없다면 우리는 물을 마실 수 없습니다. 우리가 물을 마셨을 때 물이 위장으로 내려갈 수 있는 이유도 중력이 있기 때문인데, 우주에는 중력이 없어서 물이 공중에 떠다니지 않습니까? 이처럼 물을 마시는 행위도 전부 우리가 우주의 원리 속에 들어와 있기 때문에 가능하다는 겁니다. 모든 것이 작동하고 있기 때문에 하나의 사물이 나와 관계를 맺을 수가 있습니다. 그래서 우리는 이러한 차원이 나와 다르다는 생각을 하지 못합니다. 그리고 이러한 차원을 배우는 것이 교육이며, 이를 적응이나 진화, 발전, 또는 성취라고도 부릅니다. 저는 이와 같은 것을 되돌아보게 만들거나 차이를 발견하는 것이 예술이라고 생각합니다.

나와 사물과의 차이는 물권의 개념에서 비롯됩니다. 작가님의 작품을 봤을 때, 작가님은 물권의 개념을 전시에서 보여주려고 했다고 생각했습니다. 사물이 우리에게 말하게 만들고 우리를 보는 것 같은 느낌을 받았습니다. 성찬경 시인의 '응암동 물질 고아원'에서는 물질을 고아라고 지칭했지만, 원래 사물에는 부모가 존재하지 않습니다. 우리는 부모가 낳아서 탄생했지만, 사물은 어디서 왔는지 정확히 알 수가 없습니다. 물론 들이라면 어느 산에서 왔을 것이고 자기가 온 곳은 있겠지만, 정확하게 부모는 없습니다. 그래서 존재는 하지만 기원은 별 다른 의미가 없는 것. 하지만 사실 그것이야말로 예술 작품의 존재론입니다. 작가님은 예술 작품의 존재론을 사물과 연결해서 작품으로 표현



했다고 생각했습니다. 그러니까 예술이라는 것은 또 다른 사물이 되는 겁니다. 사물을 재배치하고 이동시키며, 그 사물을 또 다른 사물로 만들고, 원래의 사물이 다른 사물로 바뀔 때, 다시 말하면 사물의 차이에 대해서 다른 사물이 될 때 비로소 물권이 생깁니다. 이처럼 작가님의 작품이 소박한 방법을 통해서 중요한 내용과 개념을 보여주고 있다는 점이 굉장히 인상이 깊었습니다. 이것은 앞서 말씀드린 기억하고도 연관되어 있습니다. 궁극적으로는 기억도 물권입니다. 왜냐하면 우리 몸과 관련되어 있기 때문입니다.

우리가 예전에는 뇌세포에 기억의 데이터가 저장된다고 알고 있었습니다. 하지만 지금의 뇌 과학에서 밝혀진 바로는 뇌는 데이터를 저장하지 않으며 그냥 물일 뿐입니다. 사실 기억은 머릿속에 해마라는 부위에만 이미지로 저장됩니다. 우리 뇌는 기억을 재생한다기보다는 지어내는 것에 가깝습니다. 그래서 기억력이 좋은 사람은 머리가 좋은 사람이라기보다는 이야기를 잘 지어내는 사람입니다. 즉, 뇌 과학에서는 아주 작은 이미지를 가지고서도 이야기를 잘 설명해 낼 수 있는 사람이 머리가 좋은 사람이라고 합니다. 이는 예술의 작동 방식과 유사합니다. 어떤 이미지를 기억과 연결해서 생성해 내는 작업 방식은 현대 미술에서 중요하게 여겨집니다. 예술은 인류에게 굉장히 중요한 작업이며, 모든 인류는 이를 작업할 수 있는 능력을 갖추고 있습니다. 특히 작가님의 작품에서

이러한 작업 방식이 굉장히 많이 구현되어 있습니다. 하지만 작가님은 너무 과장되거나 많은 자원을 동원하지 않으며, 일상에서 발견되는 아주 작은 것들, 그러니까 '세상에 이런 일이'에 나오는 분들과 유사한 방식으로 예술적 계기를 만들어냅니다.

이런 방식은 굉장히 소박하지만 일상의 작가라고 부를 수 있는 계기를 만들어냅니다. 장 르 고다르(Jean-Luc Godard)는 자신은 영화를 '일요 화가'처럼 만든다고 하였습니다. 대표적인 일요 화가로는 앙리 루소(Henri Rousseau)가 있는데, 그는 파리 센강의 유람선 선장으로 일요일만 되면 배를 몰고 강으로 나가 그림을 그립니다. 그의 그림은 처음에는 아마추어 같다는 비판도 받았지만, 그는 '일요 화가'라는 장르를 만들어냈습니다. 장 르 고다르의 영화도 사실 아마추어적인 편인데, 작업에 어떠한 플롯이나 미장센이 있는 것도 아니고 단순하게 카메라 하나만 들고 나가서 찍는 방식입니다. 이와 유사하게 작가님에게도 즉흥적인 예술 방식이 안착해 있는 편입니다. 또한 작가님은 생활 작가로서, 작품을 판매하겠다는 목적보다는 자신이 작업을 하고 싶기 때문에 하는데, 이 점이 정확하게 제가 말씀드렸던 것과 일치합니다. 그러니까 거기에 만들어야 할 것이 있기 때문에 만들고, 내가 그것을 만들기 위해서 나의 생활을 재조직한다는 느낌을 받았습니다. 그러한 점에서 작가님의 작업을 인상 깊게 보았고, 이는 굉장히 흥미로운 지점이라고 생각합니다.

김소원
학예사
네, 잘들었습니다. 소박함과 즉흥성이라는 점에서 고다르나 루소의 일요 화가 개념이 안성석 작가에게도 적용될 수 있다는 말씀이시군요. 작가님께서는 추가로 하실 말씀이 있을까요?

안성석
작가
제 작품 중에 <원장님의 공원>은 성찬경 시인을 생각하면서 만든 영상 작업입니다. 영상을 통해 시인께서 만드신 돌물 형태의 고물이 살아있는 것처럼 움직이는 모습을 구현해 냈습니다. 컴퓨터로 뼈대를 만들고 3D로 작업하여 실제로 고물이 살아있다면 이런 모습으로 돌아다녔을 것이라고 상상하면서 만들었습니다. 시인께서 이를 보셨으면 좋아하셨을 것으로 생각했고, 개인적으로 굉장히 만족이 큰 작품입니다. 또한 영상에는 저의 나레이션이 들어가 있는데, 제가 초등학교 수업 시간에 몰래 오락실에서 갔다가 선생님에게 걸려서 어머니가 학교에 오신 일화에 관한 내용입니다. 사실 어머니께서 처음 학교에 오신 건 아니었는데, 이전에 오셨을 때 어머니께 다시는 이런 일을 만들지 않겠다고 여러 번 약속을 했었습니다. 하지만 결국 지키지 못했고 어머니를 다시 한번 실망하게 만들었습니다. 그런데도 어머니는 저에게 사랑을 보여주셨습니다. 물론 매를 맞기는 했지만, 어머니께서는 결국에는 저를 믿는다고 해주셨습니다.

이처럼 어머니께서 저에게 보여주신 사랑의 태도를 성찬경 시인께서도 자신의 물질 아이들에게도 주시지 않았을까 생각했습니다. 그래서 그들이 전시장에서 뛰어놀고 있는 모습을 보시면 너무 좋아하셨겠다고 생각하면서 작업했습니다. 나중에 알고 보니까 성찬경 시인의 가족과 친척 중에 예술가들이 많으셨는데, 그 중에 한 분은 저도 알고 있었던 밴드의 기타리스트이셨고, 재즈 수업에서 봤었던 교수님도 계셨습니다. 그분들이 제 작품을 보시고 굉장히 좋아하셨다는 말씀을 들었는데, 저만 아는 이야기였지만, 이 자리에서 자랑하고 싶었습니다.

김소원
학예사
마지막 키워드를 드리겠습니다. 이택광 평론가님께서 미래의 발명에 대해 말씀하시면서, 작가가 기억을 통해서 작업하고, 고정된 순간을 미래로 개방하는 상황이 시간의 발명이자 미래의 발명이라고 하면서 작가가 '윤리적'이라고 논리를 이어가셨는데, 그 부분을 상세하게 들어보면 좋겠습니다.

이택광
평론가
저는 작가님의 작품이 개념적인 측면에서 굉장히 윤리적이라고 봅니다. 작가님께서 착한 이야기를 많이 하시기도 하지만, 반드시 그런 차원의 이야기만은 아닙니다. 조금 전에 제가 물권에 대해 말씀드렸는데, 이는 결국 윤리적인 문제입니다. 윤리적 자세라는 것은 나의 도덕적 관점으로 세계를 판단하는 게 아니고 보편성, 다시 말하면 모두의 관점에서 무언가를 결정하려는 자세입니다. 우리가 일반적으로 말하는 시민 윤리가 제가 말씀드리고 싶은 윤리라고 보시면 됩니다. 근대 사회에서는 종교보다 윤리가 중요해지면서, 종교도 윤리에 부속되어야지만 대접받을 수 있게 되었습니다. 그렇지 않으면 종교는 사이비 취급을 받게 되며 폭력적인 것으로 여겨집니다. 예를 들어 과거 제례에서는 사람을 제물로 바쳤지만, 지금 사회의 윤리적인 측면에서는 용납되지 않습니다. 이제 윤리는 근대 사회에서 종교를 대체하는 대단히 중요하고 핵심적인 개념이 되었습니다. 우리의 삶을 규정하는 부분에서 윤리가 중요해지면서, 이제는 어떤 윤리이여야 하느냐는 질문까지 해야 합니다. 작가님도 역시 이에 대해 말씀하고 있다고 생각합니다. 이에 대한 답변은 미래를 발명해야 한다는 것이라고 봅니다. 미래를 발명할 수 있는 방법은 미학적으로만 가능하다고 생각하지만, 철학자들에 따라서 몇 가지 다른 방법들도 있습니다. 그중 하나가 과학인데, 여기서 과학은 수학을 말합니다. 미래를 상상하게 해주고, 아직 오지 않은 미래를 증명하는 것이 바로 수학입니다. 카를 프리드리히 가우스(Carl Friedrich Gauss) 같은 수학자는 비행기가 발명되기도 전에 이미 지구의 거리를 수학적으로 계산했습니다. 그리고 누구는 개념으로 발명한다는 차원에서, 미래를 발명할 수 있는 방법이, 철학이라고도 하고, 누구는 사랑이라고도 합니다.

그렇다면 예술은 무엇이냐, 예술은 형상이나 상상을 통해서 미래를 발명하는 것입니다. 이때 발명은 순수 기억을 끄집어내는 겁니다. 그런데 순수 기억은 절대 재현되지 않습니다. 아무리 재현해 봤자 내가 갖고 있으며 기억하는 것에 대한 반영일 뿐, 순수 기억 자체를 그대로 보여줄 수가 없습니다. 작가님은 전시를 통해서 본인의 기억을 보여주었지만, 작가님이 가지고 있는 순수 기억까지 나눌 수는 없습니다. 하지만 한 가지 방법이 있습니다. 모든 사람이 전부 작가님과 같은 차원의 기억을 환기하도록 만들어주면 됩니다. 우리는 각자가 모두 순수 기억을 가지고 있는데, 이때 순수라는 말은 대단한 의미가 아니라 경험하지 않는다는 뜻입니다. 즉, 순수 기억은 경험할 수 없는 기억입니다. 기억은 하고 있지만 우리가 경험할 수 없는 것이며, 심리학적인 측면에서 트라우마도 순수 기억입니다. 내가 예상하지 못했던 사건과 만났을 때, 좋은 의미든 나쁜 의미든 그 사건은 우리의 습관을 바꿉니다. 대표적으로 실패를 통해서만 인간이 배운다는 말에서 알 수 있습니다. 우리는 실패해야지만 무언가를 배우며, 실패하지 않으면 배울 수가 없습니다. 역사적으로도 나쁜 짓을 하는 사람은 그들이 실패하지 않았기 때문에 계속해서 그런 행동을 하는 것입니다. 따라서 우리는 계속해서 성공만 한다면 습관을 바꿀 수 없고, 실패했을 때만 무언가를 배우고 바꿀 수 있습니다. 이것이 바로 미래의 발명입니다. 그래서 실패가 만들어낸 기억, 우리가 재현해 낼 수 없는 기억을 통해서 우리는 무언가를 만들어냅니다.

그런 면에서 작가님이 가지고 있는 윤리라는 것은 시간의 문제와 관련이 있습니다. 예를 들면, 우리가 자연이 아닌 여러 차원을 함부로 낭비하면 안 되는 이유는 그런 행동이 윤리적이기 때문입니다. 또한 환경 운동가 그레타 툰베리(Greta Thunberg)가 이스라엘 가자지구에 가는 것도 윤리적인 태도라고 볼 수 있습니다. 만약 그가 자기의 삶에 만족하고 살았다면 그곳에 갈 이유가 없겠지만, 그는 미래에 대해 이야기 하므로 그곳에 갑니다. 오늘 가자지구에서 일어나고 있는 학살을 막지 못하면 미래에 일어나게 될 학살도 막지 못하기 때문입니다. 이것이 미래에 대한 발명입니다. 이처럼 어떤 생각이 사람을 움직입니다. 이는 이스라엘을 지지하거나 팔레스타인을 지지하거나 하는 차원의 문제가 아닙니다. 그레타 툰베리의 성취는 우리에게 미래라는 것이 무엇인지에 대해서 고민하도록 만들어주었습니다. 이분은 2003년 생으로 우리보다 한참 나이가 어리지만, 그 행동은 굉장히 예술적이라고 할 수 있습니다.

우리는 항상 현 상태에 머무는 것을 욕망하며, 현 상태가 유지되지 않을 때 고민하기 시작합니다. 그때 우리는 우울함에 빠지고 살아보려고 발버둥 치지 않습니까? 하지만 현 상태가 유지되면 다시 행복해합니다. 그 점이 항상 시간과 관련이 있습니다. 현재를 가만히 생각해 보면 과거 시간의 지속이라는 것을 알 수 있습니다. 하지만 미래는 현재의 지속을 통해서는 올 수가 없습니다. 그러니까 미래는 과거의 지속으로서

현재와 단절할 때만 올 수 있습니다. 여러분, 생각해 보세요. 우리는 다이어트하려고 하면 항상 내일부터 시작합니다. 내일부터 다이어트 할 거니까 오늘은 실컷 먹게 됩니다. 하지만 막상 내일이 되면, 또 다시 내일 하겠다는 생각이 지속됩니다. 어떤 철학자는 모든 알코올 중독자의 술은 마지막 술이라는 재미있는 이야기를 했습니다. 알코올 중독자는 지금 마시는 술잔이 마지막이며 다시는 마시지 않겠다고 결심하기 때문에 지금의 나는 마셔도 되는 겁니다. 이것이 우리 삶의 방식이고, 지속의 방식입니다. 하지만 예술의 윤리적 메시지는, 단절해야지만 미래를 가질 수 있다고 말합니다. 그 점이 제가 볼 때는 예술입니다. 작가님의 작품에서도 이와 같은 지점을 발견할 수 있습니다. 아마 성찬경 시인도 물질 고아들이 움직이는 것을 생각하시지는 못했을 테지만, 작가님은 생각했습니다. 사물을 이동시켜서 질적으로 전혀 다른 차이가 나도록 만들었습니다. 이것이 바로 예술적 개입이며, 우리의 삶에서도 마찬가지입니다. 여러분이 다이어트하려면 오늘부터 시작해야 되며, 술을 끊으려면 지금 이 순간부터 해야 합니다. 그걸 왜 하지 못할까요? 그렇죠, 이것이 예술적인 질문입니다. 거기에 대해서 작가님은 계속 질문하고 있습니다. 특히 여러 기술을 동원하는데, 그것도 사실은 시간에 관한 이야기입니다.

<역사적 현재> 작업에서도 과거에 찍은 사진 속 장면은 더 이상 존재하지 않습니다. 이는 과거를 보여주지만, 사실은 미래를 보여주는 겁니다. 그런 의미에서 윤리적이며, 이를 보여주기 위해서 작가님은 기술을 사용합니다. 이때 기술은 Chat GPT나 인공지능 같은 기술이 아닙니다. 제가 사용하는 개념으로 말하면, 기술을 다르게 사용해서 예술로 만드는 것은 '약한 기술'입니다. 기술은 사용자에게 열려 있기 때문에 기술을 사용해야지만 작동합니다. 기술과 과학은 유사하게 보이지만 사실은 전혀 다릅니다. 과학은 진리와 팩트(fact)를 추구하는 것이고, 기술은 사용자에게 열려 있기 때문에 사용자가 많이 사용할 수록 더 많은 가능성을 보여줍니다. 기술을 단순히 매뉴얼대로만 사용하기보다는 항상 다른 방식으로 사용하고 해킹해야지만 더 좋은 기술이 나옵니다. 그 과정에서 더 많은 발명도 나옵니다. 작가님은 기술을 사용해서 그 기술에 포함되어 있지 않은 상상을 또다시 만들어내고 있습니다. 그렇기 때문에 미래의 발명으로서의 작업이라고 말씀드렸고, 그것을 일상에서 끊임없이 실천하는 점에서 윤리적인 작가라고 말씀드렸습니다.

네, 감사합니다. “사물을 이동시켜서 질적으로 전혀 다른 차이가 나도록 만드는 것이 바로 예술적 개입”이며 이것이 시간, 그리고 윤리적 문제로까지 연결된다는 말씀 잘 들었습니다. 그렇다면 작가님이 사용하는 기술에 대한 태도나 의견을 나눠 주실 수 있을까요?

저는 처음 사진 작업을 시작할 때는 사진을 열심히 찍었지만, 그때 당시에 다른 대형 전시의 사진 작업을 보면서 제 작업이 초라하다고 느꼈습니다. 제가 대학교 다닐 때 아날로그에서 디지털카메라로 바뀌던 시기였는데, 사진을 전공하는 대학생보다 DSLR 카메라를 가진 아저씨들이 사진을 더 잘 찍는 것 같았습니다. 이때 자괴감이 들어서 카메라를 숨기기도 했었습니다. 그래서 사진 이외에 여러 가지 새로운 것을 배우려고 많이 시도했습니다. 피아노도 배웠고, 가구 목공도 배웠는데, 이것저것 배우는 과정이 재밌었습니다. 새로운 것을 배우니까 제가 표현할 수 있는 것이 많아졌고, 다양한 매체에 따라서 이야기할 수 있는 지점이 달라지는 것을 알게 되면서 기술을 적극 활용하기 시작했습니다. 물론 급하게 배우는 것은 빨리 잊어버리기도 했지만요. 이때 기술은 저한테 자유를 주는 동시에, 그것에 너무 종속되거나 의지하면 오히려 저를 가두는 감옥이 되기도 합니다. 그래서 저는 기술을 좋아하는 사람이지만, 단순히 기술을 사용하는 것을 넘어서 궁극적으로 기술이 나에게 주는 의미가 무엇인가에 대해서 많이 생각하고 있습니다. 경계하지만 좋아하고, 또 경계하고 있습니다.

이러한 긴장감과 깨어 있음이, 작가님의 작업이 예술계에서 차별화된 위치를 차지하는 이유가 된 것 같습니다. 더 많은 이야기를 나누고 싶지만 이제 질의응답으로 넘어 가도록 하겠습니다.

청중 1 안녕하세요. 이택광 평론가님께서 말씀해 주신 습관적 기억과 순수 기억에 대해 재미있게 잘 들었습니다. 저도 회화 작업을 하는 작가인데, 저의 일상과 경험에 대한 작업을 위해서 관련된 저서를 읽어보면 좋을 것 같다고 생각했습니다. 작가님께서는 영상 작업에 관한 질문을 드리고 싶습니다. 저는 미술에서의 영상과 영화에서의 영상은 둘 다 똑같은 영상이지만, 언어가 다르다고 생각합니다. 구체적으로 영화는 매니악(maniac)하거나 예술적인 영화를 제외하고는 대부분 관객이 영화감독의 의도를 따라와 주길 바랍니다. 관객이 어디서 재밌어하고 어디서 감동받았으면 좋겠다고 영화감독이 원하는 목적에 따라서 영상을 제작하는 편이라고 생각합니다. 작가님처럼 미술에서 영상을 다루는 작가도 영화감독과 같은 의도인지, 아니면 그보다는 작가 본인의 만족을 위해서인지 질문 드리고 싶습니다.

영화도 일반 공개용이 있고 감독판이 따로 있는 것처럼 영화 감독의 욕심대로만 하면 완전히 다른 영화가 될 것 같습니다. 영화는 일반적으로 플롯(plot)이 중요하고 상업 영화의 경우는 클리셰(cliché)도 있어야 합니다. 예술 영화도 가지고 있는 스펙트럼이 굉장히 넓기 때문에 영화감독의 성향에 따라서 다양 할 것 같습니다. 저는 자기중심적인 사람이어서, 제가 하고 싶은 것은 영상에 다 집어넣는 편입니다. 하지만 그러면서도 관람객이 지루하지 않기를 바라는 양가적인 입장입니다. 그래서 최대한 호흡을 적당히 갖기 위해서 어느 정도 눈치도 보는 편입니다. 그래서 저는 영상 작업을 너무 길게 만들지 않으며, 앞으로도 30분이 넘어가는 영상은 최대한 만들지 않을 계획입니다. 저는 수원 사람으로서 오랜만에 서울에 올 때 최대한 많은 전시를 보기 위해서는 한 곳에서 오래 영상을 볼 시간이 없으며, 저와 같은 관람객의 처지를 이해하기 때문입니다. 이처럼 저만의 마지막선이 있지만, 대체로는 관람객의 반응을 살피기보다는 저를 믿고 그냥 밀어붙이는 편입니다. 사실 저는 작품에 대한 남들의 평가에는 크게 신경 쓰지 않습니다. 주변에서 남들의 평가에 신경 쓰면서 아파하는 작가들을 많이 보면서, 건강하게 작업하기 위해서 제가 하고 싶은 정도의 적당한 선을 지키면서 작업하려고 합니다.

다른 분들께서도 이런 질문까지 해도 되나 싶은 것까지도 자유롭게 물어봐 주셔도 됩니다.

청중 2 저도 회화 작업을 하는 작가입니다. 오늘 작가님을 만나면서, 2019년 국립현대미술관 과천관 전시에서 작가님의 작업 봤던 기억이 났습니다. 그 당시에 작가님의 영상 작업이 저한테는 굉장히 납작하면서도 뾰족함으로 다가왔던 것 같습니다. 이번 토크에서도 작가님께서 유쾌하면서도 진솔하게 이야기해 주셔서 공감이 많이 되었습니다. 저는 작가님이 몸에 촉수가 있는 사람이라고 생각했습니다. 그러니까 자신이 무엇을 하는지에 대해서 정확한 단어를 찾지는 못하지만, 그것에 이끌리고 매료돼서 그렇게 할 수밖에 없는 작가라고 생각했습니다. 저도 작가로서 과거에는 사회적 문제에 매료 돼서 관련된 작업도 했었지만, 지금은 작업이 많이 바뀌어서 그때만큼 뾰족하지는 않습니다. 창작터 1층 테이블에 놓여 있는 편지를 읽을 때 마음에 괴로움을 가지고 살아가는 젊은 사람들도 생각났고, 이택광 평론가님께서 작가님의 작업이 윤리적이라고 하신 말씀에도 공감이 갔습니다. 제가 드리고 싶은 질문은 작가님의 작업 활동 사이의 공백에는 어떠한 창구가 있었으며, 작업의 온도가 미세하게 달라지는 이유가 무엇인지입니다.



먼저 김소원 학예사님께서 제 작품을 오랫동안 지켜봐 주시고 이번 전시의 기회를 주신 것에 감사의 말씀드립니다. 말씀해 주신 것처럼 저한테는 따뜻한 내용들에도 온도의 차이가 있습니다. 이번 창작터의 전시는 이전의 『안성석: 모두의 안녕을 위해』(국립현대미술관, 청주, 2023) 전시와는 다른 결로 진행하고 싶었습니다. 학예사님께서도 이번 전시는 2019년도 짧은 모색전 때 작업이나 2023년도 송은 아트스페이스 하트 작업처럼 지금 시대에 필요한 메시지를 담으면서 창작터라는 장소 전체가 작업으로 제시되면 좋겠다고 하셨습니다. 또한 〈어린이〉 작품은 저에게 아이가 있어서 어린이에 관한 이야기가 자연스럽게 나올 수밖에 없었습니다. 작품의 영상 마지막에는 어른들이 천을 당겨서 아이들이 그 위를 지나갈 수 있도록 지탱해 주는 장면이 나옵니다. 실제로 제가 행사를 기획해서 직접 경험해보니까 더욱 이러한 온도의 이야기를 할 수가 있었습니다. 사실 지금은 사람의 시체처럼 기괴한 형태의 작업도 하고 있습니다. 제가 표현하고자 하는 모드가 몇 가지 있는데, 그때 당시에 느끼는 분노나 실망, 아니면 기쁨 등에 따라서 작품도 다르게 표현하고 있습니다.

청중 3 작가님께서 아무 질문이나 편하게 해도 된다고 하셔서 용기 내어 질문 드립니다. 저는 우연히 지나가다가 작가님의 전시를 보았고, 토크에도 참석하게 되었습니다. 마치 친구 집에서 TV를 본 것처럼 편하게 전시를 보았습니다. 아까 어린아이가 전시장에서 젤리를 먹으면서 게임을 하는 일상적인 경험을 했다고 말씀하셨는데, 이처럼 작가님께서 관람객에게 구체적으로 의도하지 않은 자연스러운 경험 혹은 예상하지 못했던 에피소드를 목격할 때 작가님의 기분이 궁금합니다. 아니면 거기까지도 작가님의 구체적인 기획이었을지 질문드리고 싶습니다.

안성석 일단 창작터에 오신 분들이 공간의 변화에 놀라길 바랐습니다. 지금까지 있었던 맥락에서 벗어날 수 있도록 바닥에 공들여서 목공 작업을 하여 전시장에 관람객이 신발을 벗고 들어올 수 있도록 하였습니다. 저는 신발을 벗고 지내는 것을 좋아하는데, 그렇게 했을 때 상대방과 관계가 더 가까워진다고 생각하기 때문입니다. 준비된 실내화를 신고 전시장에 들어오면 편안한 소파와 적절한 조도의 조명이 있으며, 도슨트 선생님들께서 간식을 주시면서 친절하게 작품 안내를 해주십니다. 좋은 선생님들은 만난 건 우연이었고 제가 구체적인 계획을 세웠던 건 아니었지만, 전부터 전시장은 관람객이 편하게 쉴 수 있는 장소가 되었으면 하는 바람은 있었습니다. 선생님들 덕분에 제가 상상하던 모습이 완성될 수 있었습니다.

김소원 마지막으로 질문하실 분 있으실까요?
학예사

정중 4 저는 미디어아트라는 장르에 대해 깊게 알지는 못하지만 가벼운 관심 정도는 가지고 있는데, 저에게 미디어아트는 정리하기 어려운 것으로 여겨집니다. 일반적으로 사람들이 인식하는 미디어아트는 굉장히 상업적인데, 오히려 그러한 점에서 저는 미디어아트 작업을하시는 분들에 대한 호기심이 생겼습니다. 그래서 처음에 전시를 봤을 때 작가님은 어떤 분일지, 사람 자체에 대한 궁금증이 많이 생겼습니다. 작업하는 것이 직업이 될 수도 있지만, 그 자체가 하나의 행위라고도 생각됩니다. 아까 작가님이 작업하면서 통쾌함을 느낀다고 하셨는데, 많은 사람이 작가님과 같은 경험을 했으면 좋겠다고 생각합니다. 개인적으로는 현시대가 기술이 발달하면서 좀 더 쉽게 경험할 기회가 생겼다고 봅니다. 저 역시도 작가님처럼 제가 가지고 있는 생각과 질문을 풀어보고 싶었고, 반드시 작가라는 직업이 아니더라도 하나님의 행위로써 경험하고 싶어졌습니다. 그런 의미에서 저 혹은 저와 같이 생각하는 사람들에게 해주고 싶은 이야기가 있으실까요?

안성석 저는 작가이기는 하지만, 사실 작가는 직업이 아니고 고도화된 취미 생활이라고 생각합니다. 다만 작가이기 때문에 진지하게 하지만, 누구나 할 수 있는 취미 생활이라고 생각합니다. 오히려 진지하지 않은 작가보다도 취미 생활이지만 진심으로 애정을 담아서 하는 분들이 더욱 작가 같다고 생각합니다. 이처럼 누구나 작업을 통해서 통쾌함과 뿌듯함을 느낄 수 있습니다. 그러나 이를 위해서는 수많은 단계를 넘어야 합니다. 왜냐하면 작업을 해야 하는 이유보다 하지 말아야 할 이유가 훨씬 많기 때문입니다. 작업하기 위해서는 돈과 시간이 필요하며, 저의 생활을 걱정하는 주위 사람의 편견 등 무수한 어려움을 이겨내야 합니다. 하지만 예술은 누구나 시도 할 수 있다고 생각하고, 저 역시도 많은 분들이 작업을 통해서 기쁨을

얻기를 바랍니다. 2024년 수원시립미술관에서 열린 『도전! 아티스트』는 예술을 업으로 하지 않는 일반 시민분들이 작가와 같이 작업하고 전시를 열도록 지원하는 프로그램인데, 제가 도움을 주는 작가로 참여했습니다. 저는 단순히 체험만 하는 워크숍으로 끝나길 원하지 않았으며, 참여한 분들이 작가 시늉만이 아닌 진짜로 하고 싶은 작업을 하길 바랍니다. 저는 그분들이 끝까지 포기하지 않고 작업할 수 있도록 제가 할 수 있는 모든 걸 지원해서 제대로 전시를 열었습니다. 참여해 주신 분들도 모두 만족했던 시간이었습니다. 작업을 계속 하다보면 하지 말아야 할 이유가 점점 쌓이지만, 이를 넘어서야 합니다. 그 순간이 되면 또 다른 행복을 느낄 수 있습니다.

그리고 미디어아트에 대해서는 저도 질문해 주신 분과 비슷한 입장입니다. 미디어아트에 대한 수많은 번역이 잘 못 되어 있다고 봅니다. 제 작품 중 <우리가 마주하고 싶은 내일의 미디어아트>에서 제가 이야기하고 싶은 미디어아트를 표현했습니다. 실제로 제가 경험한 일인데, 길을 지나다가 비상등 깜빡이를 켜놓고 주차한 차를 보았습니다. 누가 보아도 차주가 실수로 켜둔 것으로 누군가 말해주지 않으면 배터리가 방전될 것 같았습니다. 저는 차주에게 "비상깜빡이가 켜있어요. 지나가던 행인이"라고 문자 메시지를 보냈고, 차주는 "많이 감사합니다"라고 답변해 주었습니다. 저는 이것이 미디어아트라고 생각합니다. 미디어라는 것도 정의가 잘못되어 있지만, 미디어와 같이 관계할 수 있고 매개할 수 있는 것을 통해서 우리 서로가 마음이 생기고 감사함을 표현하는 순간이 미디어아트가 발현되는 중요한 순간이라고 생각합니다. 그래서 저는 그 순간을 기록해서 작품으로 남겼습니다. 그런 의미에서 저는 미디어아트를 제대로 경험하지 못하는 분들에게 안타까운 마음이 듭니다.

김소원 들으면서 떠오른 질문을 드리고 싶은데요, 작가님께서는 학예사 본인의 직업란에 무엇이라고 쓰시는지 궁금합니다.

안성석 보통 백수, 아니면 자영업자라고 합니다(웃음).

김소원 마지막으로 작가님이 생각하는 사랑은 무엇인가요? 왜냐면 제가 이전에 송은 아트스페이스에서의 작품을 보면서 도 느꼈었는데, 작가님은 너무나 직설적으로 사랑을 표현하고 계십니다. 또한 지금 진행 중이라고 언급하신 '시체' 작품에 대해 제가 정확히 알지 못하지만, 그러한 작업의 저간, 즉 죽음에 관한 소재의 밑바탕에도 사랑이 깔려있다고 생각해서 질문 드립니다.

안성석 아까 평론가님께서 지금은 종교 대신에 윤리가 미래를 발명하는 시대라고 하셨는데, 저는 사랑이 모든 걸 다 유지해 줄 수 있는 힘이자 원천이라고 생각합니다. 이렇게 마무리 할게요. 오늘 참석해 주신 이택광 평론가님과 전시를 기획하고 준비해 주셨던 김소원 학예사님, 그리고 실제로 전시를 이끌어주고 계시는 선생님들에게도 감사함을 표하고 싶습니다. 와주신 여러분께도 감사드립니다.

김소원 학예사
네, 그러면 이것으로 오늘의 아티스트 토크를 마치도록 하겠습니다. 안성석 작가님, 이택광 평론가님, 그리고 여러 스텝 선생님들과 오늘 와주신 모든 분들께 다시 한번 감사의 인사를 드립니다.



전시 연계프로그램으로 열린 이 특별한 상영회는 작가가 오랜 세월 소중히 간직해온 영상 컬렉션을 관객과 나눈 시간이다. 고전인 찰리 채플린의 'The Great Dictator'(1940)가 담은 시대를 초월한 풍자와 인간성, 심슨(The Simpsons) 26시즌 6화의 날카로운 현대 사회 풍자, 고레다 히로카즈의 'Wonderful Life'(2001)가 전하는 삶의 추억과 선택의 무게, 야스다 마나의 'Switch of Happiness'(2006)에서 피어나는 일상 속 작은 행복의 스위치, 2002 FIFA 월드컵 대한민국 vs 이탈리아 경기 (2002.06.18, 대전)의 열정과 기적 같은 순간, 'When September Ends'(2013)의 감정적 여운, 세실 베르낭의 'The Dinner'(2006)이 그리는 사랑에 관한 오해를 함께 나눴다. 또한 픽사(PIXAR)의 단편 중 Geri's Game, Jack Jack Attack, Knick Knack까지 애니메이션, 다큐멘터리, 영화, 스포츠 등 다양한 장르의 장편과 단편 작품들도 상영작에 포함되었다.

이 프로그램은 단순한 관람을 넘어 작가의 창작 여정과 깊은 감성을 드러냄과 동시에, 전시 작업에 대한 내면의 동기와 '천천히 가자'는 메시지를 생생하게 전달해 관객이 작가의 시선으로 삶의 유머와 비극, 잊힌 기억들을 천천히 되짚으며 공감과 성찰의 여운을 간직하게 한 의미 깊은 시간이었다.

*상영 리스트

1. 찰리 채플린(Charlie Chaplin)
 - 위대한 독재자(The Great Dictator) (1940)
2. 심슨(The Simpsons) 26시즌 6화
3. 고레다 히로카즈(Hirokazu Kore-edo)
 - 원더풀 라이프(Wonderful Life) (2001)
4. 야스다 마나(Mana Yasuda)
 - 행복의 스위치(Switch of Happiness) (2006)
5. 2002 FIFA 월드컵 한국·일본
 - : 대한민국 vs 이탈리아 (2002.06.18, 대전)
6. 9월이 지나면(When September Ends) (2013)
7. 세실 베르낭(Cécile Vernant) - 만찬(The Dinner) (2006)
8. 픽사(PIXAR) 단편 – Geri's Game, Jack Jack Attack, Knick Knack



작가 이력

CV

주요 개인전

2025	《우리 저기서 헤어질거야? 그럼 쪼끔씩 가자》, 성북예술창작터(성북구립미술관), 서울, 한국	2015	《안성석》, 1839 컨템포러리 갤러리, 타이페이, 대만
2023	《모두의 안녕을 위해》, 국립현대미술관, 청주, 한국	2014	《내일의 도덕》, 동탄아트스페이스, 화성, 한국
2022	《어제의 우린 많았지만, 오늘은 혼자다》, 영콤마영, 서울, 한국	2013	《Open Path-관할 아닌 관할》, 워크온워크 오피스, 서울, 한국
2021	《안성석 렌더러》, BMW 포토스페이스, 부산, 한국	2012	《사적 경험》, 브레인팩토리, 서울, 한국
2018	《따가워》, 원앤제이 플러스원, 서울, 한국	2010	오늘의 작가상 《역사적 현재》, 이름 갤러리, 서울, 한국
2016	《휴면 동굴》, 지금여기, 서울, 한국 (니콜라스 펠처 협동) 《회전하는 기억》, 인계동 1013-2번지, 수원, 한국	2009	SeMA 신진작가 프로그램 《역사적 현재》, 공근혜 갤러리, 서울, 한국

주요 단체전

2025	- 《과거를 기억하고, 오늘을 만난다》, 목리459, 용인, 한국 - 경기 시각예술 창작지원 성과발표전 《생생화화 生生化化 : 화두 話頭》, 수원시립아트스페이스광교, 수원, 한국 - 《고스트 메모리 : 잊어버린 시간으로의 여행》, 대덕문화의전당, 대구, 한국 - 《대종로 470: 정면, 입면, 배면》, 대전창작센터, 대전, 한국 - 《의존하는, 의존하지 않는》, 아마도예술공간, 서울, 한국 - 《무기세》, 서울대학교 미술관, 서울, 한국 - 《종말부터 사랑까지》, 소현문, 수원, 한국	2021	- 《미래가 그림나요?》, 현대 모터스튜디오 부산, 부산, 한국 - 《스포츠X아트 스테이션》, 소마미술관, 서울, 한국 - 《역사의 방향들: 당신은 어떤 라인입니까》, 서울시립미술관 SeMA창고, 서울, 한국 - 《위기의 시대-재구성된 보통》, 단원미술관, 안산, 한국 - 《대구사진비엔날레》, 대구문화예술회관, 대구, 한국 - 《일요일 두 번 입 두 개 짊 하나》, 예술공간 봄, 수원, 한국 - 《샤바샤바 아이샤바》, 대안공간 298, 포항, 한국 - 《성찬경展: 사물, 아름다움의 구원》, 엄미술관, 화성, 한국 - 《높은 곳의 고양이는 우리에게 지혜를 주지》, 을지로 OF, 서울, 한국
2024	- 《실버 라이닝: 구름의 뒤편》, 인천국제공항, 인천, 한국 - 《우발적 미래의 시원》, 부천아트벙커 B39, 부천, 한국 - 《세컨드 임팩트》, 수원시립미술관, 수원, 한국 - 《파편화된 현실: 기억과 디지털 프론티어》, 부천아트벙커 B39, 부천, 한국 - 《자연의 영토》, 국립생태원, 서천, 한국	2020	- 창원조각비엔날레 《비조각: 가볍거나 유연하거나》, 성산아트홀, 창원, 한국 - 2020 경기예술창작지원 시각예술 성과발표전 생생화화: 生生化化 《모호하지만 빛나는 소우주》, 단원미술관, 안산, 한국 - 《낙원에서 폭풍이 불어와》, 교보아트스페이스, 서울, 한국 - 《A Window to the World》, 히로시마 현대미술관, 히로시마, 일본
2023	- 《광주미디어아트페스티벌-빛도 꿈을 꾸는가?》, 광주미디어아트플랫폼, 광주, 한국 - 《충돌: 포르쉐와 덤프트럭》, 아트플러그 연수, 인천, 한국 - 《스트리밍 타임》, 브레게 (프리즈 서울), 서울, 한국 - 《마당: 마중합니다 당신을》, 수원시립미술관, 수원, 한국 - 《미술관에서 만난 이상한 과학자》, 성남아트센터, 성남, 한국 - 《관계 도시: 이동하는 미래》, 천안시립미술관, 천안, 한국 - 《팬텀 센스》, 플랫폼엘 컨템포러리 아트센터, 서울, 한국	2019	- 서울사진축제 2019 《오픈 유어 스토리지: 역사, 순환, 담론》, 서울시립 북서울미술관, 서울, 한국 - 《퍼퓸 2019》, 일민미술관, 서울, 한국 - 《젊은모색 2019: 액체 유리 바다》, 국립현대미술관, 과천, 한국 - 《GDF VR/AR 페스티벌》, 경기아트센터, 수원, 한국
2022	- 《제 22회 송은미술대상》, 송은, 서울, 한국 - 《그리드 아일랜드》, 서울시립미술관, 서울, 한국 - 《길 위에서》, 5·18기념재단, 광주, 한국 - 《행궁유람 행행행》, 수원시립미술관, 수원, 한국 - 《플레이잉 소사이어티》, 온수공간, 서울, 한국 - 《아트 인 메타버스》, 언더스탠드에비뉴, 서울, 한국		

레지던시

2017	- 2014-15 Berlin Artist-in-Residency (Berlin AiR), 베를린, 독일
2015	- 경기창작센터, 안산, 한국
2014	- 대전문화재단 '아티언스 프로젝트', 대전, 한국
2011	- 경기문화재단 해외레지던시 지원 프로그램 '18th Street Arts Center', 산타모니카, 미국
2012	- 2012

수상/ 선정

2014	- 소니 월드 포토그래피 어워드, 전문 사진작가 부문, 건축 카테고리 수상
2011	- 한-아세안 멀티미디어, 한국 작가 선정
2010	- 월간 사진예술, 오늘의 작가상 수상 - 일현 미술관, Travel Grant 수상
2009	- 대구 사진비엔날레, 우수 포트폴리오 리뷰 선정 - 2009 서울시립미술관, SeMA 신진작가 프로그램 선정
2008	- 2008 서울시립미술관, SeMA 신진작가 프로그램 선정

작품 소장

국립현대미술관, 기요사토 사진 미술관, 서울시립미술관, 수원화성박물관, 경기문화재단

2018	- 《환상벨트》, 돈의문박물관마을, 서울, 한국 - 경기천년 도큐페스타 《경기 아카이브_지금》, 경기상상캠퍼스, 수원, 한국 - 《랑랑 완행》, 한강, 서울, 한국 - 《건축에 반하여》, 서울시립미술관 SeMA창고, 서울, 한국 - 《Exhibition of Exhibition of Exhibition》, 세실극장, 서울, 한국 - 더스크랩 2018 《DO YOUR SCRAP》, 문화역서울284, 서울, 한국
2017	- 《오더/디스오더》, 탈영역우정국, 서울, 한국 - 코리아 투모로우 2017, 《해석된 풍경》, 성곡미술관, 서울, 한국
2016	- 《경기유망작가 생생화화 - 신진: 열네 개의 시선》, 아람미술관 (고양아람누리), 고양, 한국 - 《불확실성, 연결과-공존》, 수원시립아이파크미술관, 수원, 한국 - 2016 대구사진비엔날레 《Asian Express》, 대구문화예술회관, 대구, 한국 - 《메이드 인 서울》, 메이막 현대아트센터, 메이막, 프랑스 - 2016 SeMA Blue 《서울 바벨》, 서울시립미술관, 서울, 한국
2015	- 안성석과 정혜정, 랑랑 프로젝트 《2015 유람선탐: 랑랑2호기 - 물과 다리 사이의 평셔널 가이드》, 한강, 서울, 한국 - 《Korean Contemporary Photography Now》, 월 스페이스 갤러리, 산타바바라, 미국

2014	- 《중국제난국제사진비엔날레》한국관, 제난미술관, 제난, 중국 - 2014 서울사진축제 《서울 視·공간의 탄생: 한성, 경성, 서울》, 서울역사박물관, 서울, 한국 - 《OBSCURA Festival》, 화이트어웨이즈 아케이드, 페낭, 말레이시아 - 《Basically. Forever》, 도쿄 메트로폴리탄 사진 미술관, 도쿄, 일본 - 《Sony World Photography Awards Exhibition》, 서머셋 하우스, 런던, 영국 - 《Young Portfolio Acquisitions 2013》, 기요사토 사진 미술관, 야마나시, 일본
2013	- 《근대성의 새발견》, 문화역서울284, 서울, 한국
2012	- 《Black Out》, 서울대학교 야외 폐수영상장, 서울, 한국
2011	- 《비디오+캐스트》, 아르코미술관, 서울, 한국 - 《서울, 도시탐색》, 서울시립미술관, 서울, 한국
2010	- 《낙원의 이방인》, 수원시미술전시관, 수원, 한국
2009	- 《The 5th Lianzhou International Photo Festival》, 렌저우 사진 박물관, 렌저우, 중국

Selected Solo Exhibitions

2025	- <i>Aww, are we gonna say bye-bye over there? Then let's go veery slowly</i> , Seongbuk Young Art Space / Seongbuk Museum of Art, Seoul, Korea
2015	- <i>Sungseok AHN</i> , 1839 Contemporary Gallery, Taipei, Taiwan
2014	- <i>The Morality of Tomorrow</i> , Dongtan Cultural Complex Center, Hwaseong, Korea
2013	- <i>Open Path</i> , Work On Work Office, Seoul, Korea
2012	- <i>Historical Experience</i> , Brain Factory, Seoul, Korea
2010	- <i>Artist of the Day Award Historic Present</i> , Irum Gallery, Seoul, Korea
2009	- <i>SeMA Emerging Artists Program Historic Present</i> , Kong Gallery, Seoul, Korea

Selected Group Exhibitions

2025	- <i>Remembering the Past, Encountering Today</i> , Mukri 459, Yongin, Korea - Gyeonggi Visual Arts Creativity Support Project Exhibition 2025 <i>The Breath of Fresh: Hwadu</i> , Suwon Art Space Gwanggyo, Suwon, Korea - <i>Ghost Memory: A Journey into Lost Time</i> , Daeduk Cultural Center, Daegu, Korea - <i>470 Daejong-ro: Front, Elevation, Rear</i> , Daejeon Creation Center, Daejeon, Korea - <i>Reliance and Independence</i> , Amado Art Space, Seoul, Korea - <i>The Weaponocene Epoch</i> , Seoul National University Museum of Art, Seoul, Korea - <i>Love from the End</i> , Sohyunmun, Suwon, Korea
2024	- <i>Silver Lining: The Backside of Clouds</i> , Incheon International Airport, Incheon, Korea - <i>Contingent Future Beginnings</i> , Bucheon Art Bunker B39, Bucheon, Korea - <i>Second Impact</i> , Suwon Museum of Art, Suwon, Korea - <i>Fractured Realities: Memory and Digital Frontier</i> , Bucheon Art Bunker B39, Bucheon, Korea - <i>The Territory of Nature</i> , National Institute of Ecology, Seocheon, Korea
2023	- <i>Gwangju Media Art Festival(GMAF 2023) - Breathing Light</i> , Gwangju Media Art Platform, Gwangju, Korea - <i>EXTRA CONTRAST: PORSCHE AND DUMP TRUCK</i> , ArtPlug Yeonsu, Incheon, Korea - <i>Streaming Time</i> , Breugel (Frieze Seoul), Seoul, Korea - <i>Madang: Embracing You</i> , Suwon Museum of Art, Suwon, Korea - <i>Artience Park</i> , Seongnam Arts Center, Seongnam, Korea - <i>Related Cities: A Moving Future</i> , Cheonan Museum of Art, Cheonan, Korea - <i>Phantom Sense</i> , Platform-L, Seoul, Korea
2022	- <i>The 22nd Songeun Art Award</i> , Songeun Art Space, Seoul, Korea - <i>Grid Island</i> , Seoul Museum of Art, Seoul, Korea - <i>On the Road</i> , 5.18 Memorial Foundation, Gwangju, Korea - <i>Haenggung-dong: A Village Alive with Art</i> , Suwon Museum of Art, Suwon, Korea - <i>Playing Society</i> , Onsu-gonggan, Seoul, Korea - <i>Art in Metaverse</i> , Under Stand Avenue, Seoul, Korea

2021	- <i>Do You Miss the Future?</i> , Hyundai Motor Studio Busan, Busan, Korea - <i>Sports X Art Station</i> , Seoul Olympic Museum of Art, Seoul, Korea - <i>The Directions of History: Which line are you</i> , SeMA Warehouse at Seoul Museum of Art, Seoul, Korea - <i>The Age of Crisis-Reconstructed Ordinary</i> , Danwon Art Museum, Ansan, Korea - <i>Daegu Photo Biennale</i> , Daegu Arts Center, Daegu, Korea - <i>Two Sundays Two Mouths A House</i> , Artspace BOM, Suwon, Korea - <i>Shaba Shaba Aishaba</i> , Alternative Space 298, Pohang, Korea - <i>Seong Chan Gyeong: Archive Thoughts on Things</i> , UM Museum, Hwaseong, Korea - <i>Cats on High Give Us Wisdom</i> , Euljiro OF, Seoul, Korea - <i>Timewalker</i> , Museum of Contemporary Art Busan, Busan, Korea - <i>Coroseum and Chaos on The Table</i> , UM Museum, Hwaseong, Korea
2017	- <i>Order/Disorder</i> , Post Territory Ujeongguk, Seoul, Korea - <i>Korea Tomorrow 2017, Narrative Landscape</i> , SungKok Art Museum, Seoul, Korea
2016	- <i>Gyeonggi Promising Artists The Breath of Fresh - New Artists: 14 View Points</i> , Aram Art Gallery (Aram Nuri Arts Center), Goyang, Korea - <i>Uncertainty, Connection and Coexistence</i> , Suwon Ipark Museum of Art, Suwon, Korea - <i>Daegu Photo Biennale 2016 Asian Express</i> , Daegu Arts Center, Daegu, Korea - <i>Made In Seoul</i> , The Contemporary Art Center of Meymac, Meymac, France - <i>SeMA Blue 2016, Seoul Babel</i> , Seoul Museum of Art, Seoul, Korea
2015	- Ahn Sungseok and Jung Haejung, WAVEWAVE 2015 <i>Cruise Ship Exploration; WAVEWAVE no.2 - Functional Guide between Bridge and Water</i> , Hangang River, Seoul, Korea - <i>Korean Contemporary Photography Now</i> , Wall Space Gallery, Santabarbara, USA

2014	- <i>Jinan International Photography Biennale</i> Korean Pavilion, Jinan Art Museum, Jinan, China - Seoul Photo Festival 2014 <i>The Birth of Seoul's Visual-Spatial Identity: Hanseong, Gyeongseong, Seoul</i> , Seoul Museum of History, Seoul, Korea - <i>OBSCURA Festival</i> , The Whiteaways Arcade, Penang, Malaysia - <i>Basically. Forever</i> , Tokyo Metropolitan Museum of Photography, Tokyo, Japan - <i>Sony World Photography Awards Exhibition</i> , Somerset House, London, U.K. - <i>Young Portfolio Acquisitions 2013</i> , Kiyosato Museum of Photographic Arts, Yamanashi, Japan	2013	- <i>The New Discovery of Modernity</i> , Culture Station Seoul 284, Seoul, Korea
		2012	- <i>Black Out</i> , Outdoor Swimming Pool at Seoul National University, Seoul, Korea
		2011	- <i>Video+Cast</i> , Arko Art Center, Seoul, Korea - <i>Seoul, Exploration of the City</i> , Seoul Museum of Art, Seoul, Korea
		2010	- <i>Strangers in Paradise</i> , Suwon Art Center, Suwon, Korea
		2009	- <i>The 5th Lianzhou International Photography Festival</i> , Lianzhou Museum of Photography, Lianzhou, China

Residencies

2017	- 2014-15 Berlin Artist-in-Residency (Berlin AiR), Berlin, Germany
2015	- Gyeonggi Creation Center, Ansan, Korea
2014	- Daejeon Culture and Arts Foundation <i>Artience Project</i> , Daejeon, Korea
2011	- Gyeonggi Cultural Foundation Overseas Residency Support Program <i>18th Street Arts Center</i> , Santa Monica, U.S.A
-2012	

Awards/ Selected

2014	- Sony World Photography Awards, Professional Competition, Architecture Category Awards
2011	- Korea-ASEAN Multimedia, Selected Represent of Korean Artist
2010	- Monthly Photoart, Artist of the Day Awards - Ilhyun Museum, Travel Grant Awards - Daegu Photo Biennale, Selected Brilliant Portfolio Review
2009	- Seoul Museum of Art, Selected SeMA Emerging Artists Program

Collections

MMCA (National Museum of Modern and Contemporary Art), Kiyosato Museum of Photographic Arts, SeMA (Seoul Museum of Art), Suwon Hwaseong Museum, Gyeonggi Cultural Foundation.

우리 저기서 헤어질 거야? 그럼 쪼끔씩 가자

안성석



총괄

김보라

Supervisor

Kim Bora

기획

김소원

Curator

Kim Sowon

행정

김종덕

Administrator

Kim Jongdeok

홍보

김보경

PR

Kim Byokyung

스텝

고연경, 김경신, 김지선, 김현화,
송민제, 양혜림, 채은빈

Staff

Ko Yeongyeong, Kim Kyungshin,
Kim Jeeseon, Kim Hyunhwa,
Song Minjae, Yang Hyelim,
Chae Eunbin

그래픽디자인

파인드민 (홍석민)

Graphic Design

FINDMIN (Hong Seokmin)

사진

서울특별시, (사)서울특별시미술관협의회
콘텐츠 제공 (원철홍)

Photography

Seoul, Seoul Council for Museum of
Arts, Inc._ Content Support
(Won Cheolhong)

번역

스튜디오 알마

Translation

Studio ALMA

인쇄처

퍼스트 경일

Printing

First Kyungil

발행인

서노원

Publisher

Suh Nowon

발행일

2025. 12.

Publishing Date

2025. 12.

발행처

성북문화재단

Published by

Seongbuk Cultural Foundation

@ 2025 성북구립미술관

본 책자에 실린 글과 사진 및 도판에 대한 저작권은 각 저작권자에게 있으며 성북구립미술관의 동의 없이 무단 사용할 수 없습니다.

@ 2025 Seongbuk Museum of Art
All rights reserved. No part of this publication can be reproduced in any manner without permission in writing from the copy holders.

값 20000 원

03600



9 791188 979820

ISBN 979-11-88979-82-0

성북예술창작터

서울시 성북구 성복로23

+82 2 2038 9989

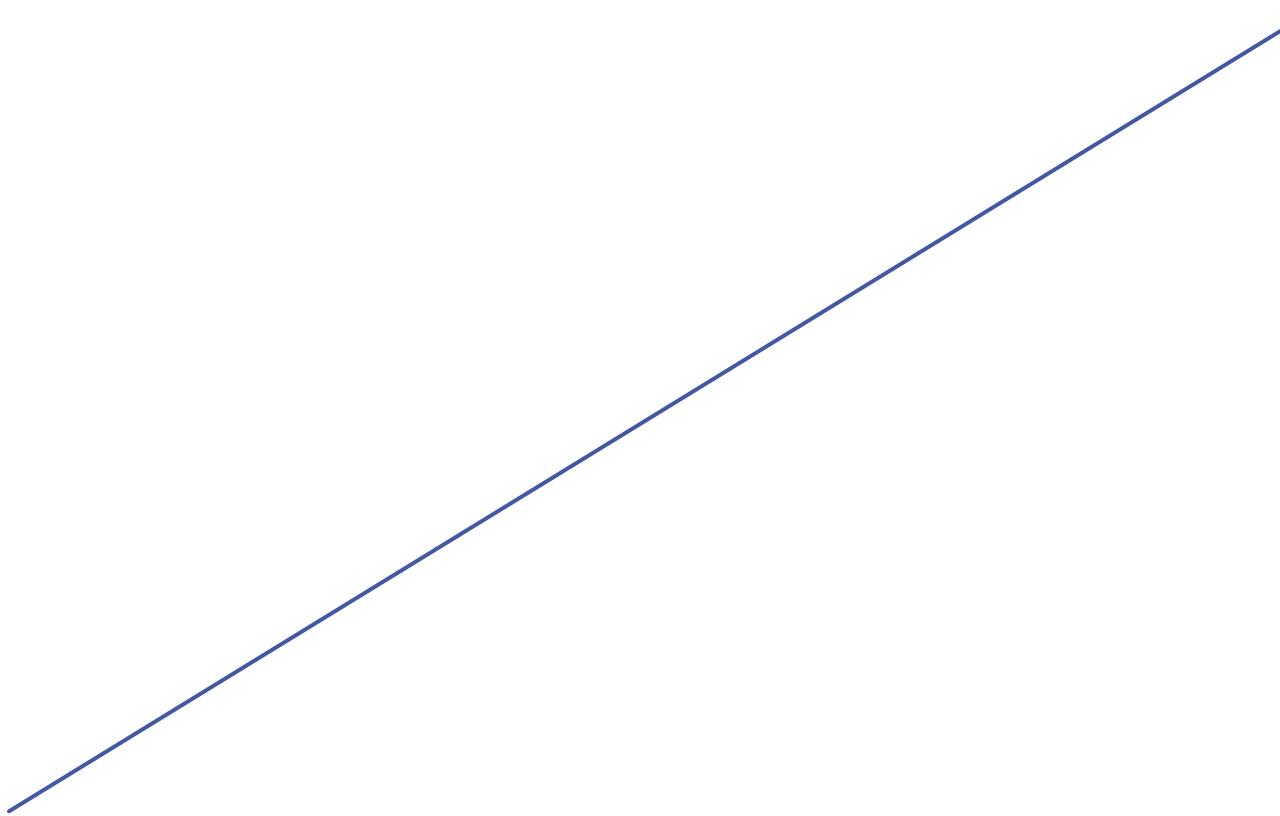
SMA.SBCULTURE.OR.KR/YOUNGARTSPACE

SEONGBUK YOUNG ART SPACE

23, SEONGBUK-RO, SEONGBUK-GU, SEOUL,

REPUBLIC OF KOREA

**우리
저기서
헤어질거야?**



우리
저기서
헤어질거야?

