

《임다울》은 2021년 이후 처음 선보이는 임다울의 개인전이자 상하웅과의 첫 전시이며, 금속 프레임 지지체에 그림을 입힌 연작(이하 지지체 연작)을 중심으로 뉴미디어 작품과 퍼포먼스를 아우르는 다층적이고 다매체적인 작품 세계를 소개한다.

2023년 선보인 <최재연>과 <알렉사 오쿠웬>으로 대표되는 작가의 지지체 연작이 본 전시의 주축을 이룬다. 작가는 일련의 연작을 통해 오랜 관습과 태도, 그리고 물질성에 대한 탐구를 진행해왔다. 전년에 선보인 지지체 연작에서 작가는 캔버스 격자 형태를 해체하고 내외부에 조각을 개입시킨 바 있는데, 이는 '회화적 관습'에 따라 일방적으로 바라보도록 설정된 '캔버스'라는 지지체의 물질성에 대한 도전이자, 평면으로 인식되는 회화를 입체로 번안해보는 시도였다. 한편, 이번 전시에서 선보이는 신작 지지체 연작은 화면 전체가 흐르는 액상 형태의 조각으로 구성된다. 작가는 고정된 캔버스 형태에 의존하지 않고 물질의 유동성과 깊이를 새로이 탐구함으로써 다시 한번 스스로의 틀을 갱신한다.

임다울은 오랜 기간 '액정'에 천착해왔다. 액정(LC, Liquid Crystal)은 이름 그대로 액체와 고체 결정 사이의 특성을 지니는 물질의 상태를 일컫는다. 우리는 평평한 액정의 평면을 보지만 화면이 지닌 실제 물질성을 인식하지 못하는데, 바로 이 지점에서 임다울은 지지체의 두께를 가시화하고자 한다. 또한, 작가는 작품 지지체의 다리 길이와 화면비를 의식적으로 조정함으로써 작품 이미지 및 환영을 화면 너머로 확장시킨다. 예를 들어 기이 하리만큼 긴 지지체의 다리[<옥여명>(2024)과 <바둑이>(2024)]와 그가 지탱하는 이미지가 맺는 관계는 인간의 시선에서 매우 낯설게 느껴지는데, 이는 인간 의식의 편협함을 발현시키고 작품을 바라보는 시각적 경험을 증폭시키는 장치로 기능한다.

지지체에 입히는 이미지는 출처가 다양한데, 특정 도상이 지니는 고정된 의미나 상징보다는 지지체 앞뒤에 덮인 이미지들 간의 간섭에 그 방점이 있다. 작가는 이번 신작에 '소용돌이와 난파선'의 이미지를 6점의 작품에 나누어 배치하고, 그 반대편에는 작가가 직접 제작한 열대어 이미지를 입힌다. 하나의 이미지가 가지 치듯 다양한 관계를 형성하고 또 파생된 관계들을 매개하는데, 이미지 간의 상호작용을 연구하며 일종의 긴장감을 형성하고자 한 작가의 시도가 잘 드러나는 지점이다. 그리고 이 가운데 놓여지는 관객은 지지체와 앞뒷면 이미지들이 형성하는 흐름을 유영하며 이미지 간의 연계성이나 액체 형상 조각과의 관계 등을 고민하고, 더 나아가 새로운 이미지를 상상하게 된다.

한편, 전시장에는 풍경風磬 작품인 <전기수>(2024)가 만들어내는 소리가 울려 퍼진다. 흥미로운 것은 <전기수>는 일반적인 풍경처럼 바람에 울림 추가 움직임이며 물리적 타격을 내지 않는다. <전기수>는 컴퓨터 프로그래밍 기술로 개발된 센서가 바람에 따르는 추의 흔들림을 감지한다. 그리고 그 강도는 작품 내의 스피커를 통해 가상의 소리로 송출

된다. 작품의 제목에서 주지하듯 작가는 조선 시대 후기에 서책과 민담을 구전하던 '전기수,' 그 중에서도 조선 후기 전기수로 알려진 이업복 설화—임경업전을 낭독하며 펼친 이업복의 뛰어난 연기에 그를 실제 임경업 장군을 모함한 김자점으로 착각한 관객이 담배칼로 찍어 죽였다는 내용—에 큰 영감을 받았다. '가상'과 '진실'에 대한 작가적 연구에서 출발한 작품으로, 이는 두 대의 스마트폰에서 헤엄치는 열대어를 담은 뉴미디어 작품 〈프시케〉 (2021-23)로 연결된다. 수면 가까이 헤엄치는 열대어의 영상—수면에 비친 열대어와 실제 열대어가 등장하는 영상—이 같은 길이의 두 영상으로, 두 화면으로 나뉘어, 두개의 디바이스에 나란히 재생된다. 하지만 맞닿은 두 개의 영상은 스마트폰 디바이스의 기능 차이로 인해 점차 어긋나며 결국 종전과는 상이한 양상을 띠게 된다. 이는 곧 그리스 신화 속 인물 '프시케'에 대한 작가의 사변과 연결되며, '영혼'을 탐구하는 동시에 디바이스와 영상의 관계를 '빙의'의 개념으로 바라보는 작가의 생각을 반영한다. 이에 대해 작가는 '혼이 머무는 몸이 혼을 바꿀 것'이라고 덧붙인 바 있다.

〈목성공포증〉(2024)은 빈 갤러리에 1차로 작품을 설치한 후, 작품 위에 이를 담은 CCTV 화면을 어긋나게 덮음으로, 관객으로 하여금 CCTV에 잡힌 작가의 원경 이미지만 보도록 하는 작품이다. '목성공포증'은 미디어의 발전으로 퍼진 새로운 공포를 의미하며 실제 의학 용어는 아니다. 목성의 대흑점 태풍이 마치 '인간의 눈'처럼 보여 목성이 항상 우리를 지켜보고 있다는 공포를 유발하는, 온라인 커뮤니티에서 사용되는 용어이다. 작가는 여기서 미디어의 발달과 함께 새롭게 형성되는 공포에 주목한다. CCTV와 같은 전지적 시점을 통해 인간의 시각적 접근을 강제하고, 새로운 공포의 감각을 환기한다.

작가는 〈프시케〉와 〈목성공포증〉을 통해 미디어가 촉발하는 감각적 난점을 드러낸다. 우리가 인지하고 감각하는 세계뿐만 아니라 미디어로 매개되는 세계 또한 결코 절대적인 것이 아니지만, 어쩌면 더욱 가변적이고 왜곡된 이 세계의 모습이 우리의 인식을 재편하면서 지금 세계를 구성한다는 사실을 꼬집는다. 이 아이러니함을 다시 한번 미디어를 활용하여 풀어냄으로써 우리의 인식과 감각이 지닌 한계를 비틀어 보여준다.

임다울은 자신의 작업에 대해 고르기아스의 교설—속이는 사람이 속이지 않는 사람보다 더 정직하고, 속임을 당하는 사람이 속임을 당하지 않는 사람보다 더 지혜롭다—로 설명한 바 있다. 그가 구축하는 작품은 환각과 환영을 말하면서도 유효한 '진실'과, 그 사이에서 떨고 있는 '실재'를 탐구하며, 예술을 장치 삼아 사물과 세계에 당도하고자 한다. 이번 전시 비평을 쓴 김태이는 "《임다울》을 관람한 후 진실, 혹은 진실함이 객관적인 개념이 아닐 수도 있다는 생각을 하게 된다"고 말한다. 임다울의 작업은 거대 서사나 미술사적 관점에서의 조각-평면의 관계를 넘은 인간 인식의 한계를 돌아보게 하며, 허위에 충실한 것이야말로 예술의 본질이자 인간이 살아가는 방식임을 역설한다.