

SeMA-하나 미디어아트 미술상 2016 수상자 선정 발표

서울시립미술관은 올 해로 두 번째를 맞이하는 SeMA-하나 미디어아트어워드의 수상자로 코라크릿 아룬나논차이와 크리스틴 선 킴을 선정했다. 'SeMA-하나 미디어아트어워드(이하 '미술상')'은 서울시립미술관이 하나금융지주와 함께 미술계의 균형 있는 발전과 미디어아트 분야의 이해를 넓히는데 기여하기 위해 제정한 상으로, SeMA 비엔날레 <미디어시티서울>에 참여한 작가를 대상으로 심사하여 수상자를 선정한다.

'미술상' 심사를 위해 서울시립미술관 김홍희 관장, 국립현대미술관 관장 바르토메우 마리 리바스, 5회 안양공공예술프로젝트 예술감독 주은지, 샤르자 예술재단 대표이사 후어 알 카시미, OCT 현대미술터미널 베이징 아티스틱 디렉터 비너스 라우 등 국내외 미술계 전문가 5인으로 구성된 심사위원회는 심도 있는 논의 끝에 코라크릿 아룬나논차이의 <웃긴 이름을 가진 사람들>로 가득 찬 방에서 역사로 칠하기 3> 비디오 영상 기반 설치 작품, 그리고 크리스틴 선 킴의 <기술을 요하는 게임 2.0> 미디어 설치작품을 공동 수상작으로 결정했다. 방콕에서 자라나서 현재 뉴욕과 방콕을 오가며 활동하는 코라크릿 아룬나논차이는 팝음악, 패션 등 대중문화적인 요소와 퍼포먼스, 비디오 등의 기법을 자유롭게 뒤섞어 역사, 진정성, 존재방식, 자기 표상, 실재와 허구, 현실과 가상, 도시와 자연 등 지금 우리가 살고 있는 혼재된 세상에 대한 다층적인 이야기를 밀도 있고 감각적으로 구성하는 작가다. 그리고 크리스틴 선 킴은 소리를 시각이나 촉각으로 바꿔서 표현하고 경험하는 방식에 대한 고민을 오랫동안 해 온 작가로, 이번 비엔날레에서는 간단한 미디어 기술을 기반으로 몸을 통해 소리를 체험하는 도구를 만들고, 이것을 관객이 직접 사용하도록 유도하는 공간을 구성했다. 이 작품을 통해 관객은 소리를 비롯한 몸의 여러 감각에 대해 직접 경험하고, 즉각적으로 느끼고, 그것에 관해 생각해보며 자연스럽게 능동적인 태도를 이끌어낸다는 부분에서 심사위원들의 큰 호응을 받았다. 두 수상자의 작품들은 이번 비엔날레에서 제안하는 '미처 알지 못하던 세상, 익숙하지 않는 세계 또는 애써 외면했던 영토들과 우리를 대면하게 하는' 예술의 역할을 가장 온전하게 전달하고 있다는 평

가를 받아 공동 수상으로 결정되었다.

SeMA-하나 미디어아트어워드 시상식은 미디어시티서울 개막식이 열리는 8월 31일 오후 5시 서소문 본관에서 열리며, 공동 수상자에게는 각각 상금 2천 5백 만원을 비롯하여 유리공예가 박성원(한국예술종합학교 교수)가 만든 트로피를 전달할 예정이다.

■ 수상작가 소개 (공동수상)

1) 코라크릿 아룬나논차이 Korakrit Arunanondchai 1986년 생. 뉴욕과 방콕에서 활동. 코라크릿 아룬나논차이는 도시의 인물 사진을 촬영하거나 음악, 비디오, 퍼포먼스를 결합하는 등 광범위한 작업 형태에서 모두 콜라보레이션을 최우선으로 생각한다. 아룬나논차이는 런던을 방문했을 때 올라푸르 엘리아손의 작품 <태양>을 보고 미술의 의미를 발견하게 되었다. 그 후 그는 미국으로 건너가 로드아일랜드 스쿨 오브 디자인(RISD)를 졸업하고(2009), 콜럼비아대학교에서 리크리트 티라바니자에게 수학한 이후(2012), 스코히건 회화 조각 학교를 마쳤다(2012). 2013년에는 레마 호트 만 재단의 연구지원금 수상자로 선정되었다.

2) 크리스틴 선 킴 Christine Sun Kim 1980년 생. 베를린에서 활동. 크리스틴 선 킴의 작품은 설치, 드로잉, 라이브 퍼포먼스를 통해 소리와 침묵에 관해 일반적인 생각에 질문을 던진다. 청각 장애를 안고 태어난 킴은 사운드를 작품의 주요 요소로 도입하여 '언러닝 사운드 에티켓'(unlearning sound etiquette)이라고 하는 프로세스를 만들어 낸다. 작품을 통해 킴은 시각화, 지각, 사운드에 대한 대안적인 반응 방식을 모색한다.

■ 수상작품 소개 (공동수상)



데이비드 O. 브라운 사진, 코넬대학교 허버트 F. 존슨 미술관 제공

Photo by David O. Brown, Courtesy of the Herbert F. Johnson Museum of Art, Cornell University

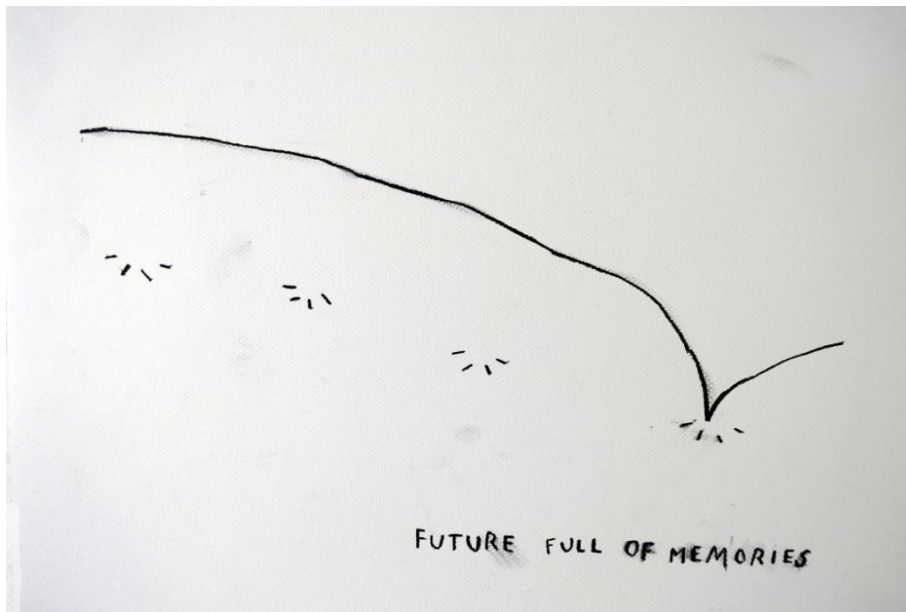
코라크릿 아론나논차이 출품작품:

<웃긴 이름을 가진 사람들로 가득 찬 방에서 역사로 칠하기 3>, 2015, 싱글 채널 비디오, 24분 55초

<무제(베개)>, 2016 데님, 발포고무, 각 162.6 X 162.2 X 45.7 cm

<무제(플랫폼)>, 2016, 데님, 나무, 27.9X35.6X8.9 cm

코라크릿 아론나논차이는 이 비디오 작업에서 가상의 캐릭터이자 작가 자신의 또 다른 자아이기도 한 젊은 태국 화가 찬트리를 통해 실재와 허구의 경계가 모호한 이야기를 풀어냅니다. 주인공 찬트리가 각양 각색의 태넴 옷을 입은 태국 청년들과 함께 노래를 부르거나 춤을 추면서 거리를 자유롭게 활보하는 모습, 태국의 숲이나 강변 같은 자연 환경을 거니는 몽환적인 모습, 몸에 페인트를 칠하거나 들이 부은 채로 그림을 그리고 퍼포먼스 하는 모습 등이 뒤섞여 화면에 잡힌다. 태국의 아름다운 숲과 강, 신비로운 사원이나 제의 장면, 한창 변화 중인 도시의 거리와 쓰레기 더미 등을 배경으로 하여 불교와 애니미즘 전통에 새로운 팝 문화와 테크놀로지 등이 섞여있는 태국의 현주소를 보여줍니다. 또한 각기 다른 화자가 등장해 태국어, 영어, 프랑스어로 각자의 이야기를 읊조리고, 서로 다른 목소리로 독백 또는 대화를 이어나갑니다. 한데 뒤섞인 이미지들은 묘한 생동감을 주며 작가의 삶, 과거, 현재, 미래, 역사, 지옥, 천국, 우주 등에 대한 여러 편의 시와 같은 이야기들이 담담히 이어진다. 영상은 페인트를 뒤집어 쓴 채 물가에 서있는 작가의 모습으로 시작되고, 같은 장면으로 끝을 맺는다. 이것은 현재 태국에서 그림을 그린다는 것의 의미는 무엇인지, 그림이 그려내는 현실과 가상의 세계란 무엇인지 등에 대한 질문을 던지는 듯 하다.



<기억으로 가득한 미래 Future Full of Memories>

2016, 종이에 목탄, 30 X 40 cm, 작가 및 화이트 스페이스 베이징 제공

2016, Charcoal on paper, 30 X 40 cm, Courtesy of the artist and White Space Beijing

크리스틴 선 킴 출품작품:

<기술을 요하는 게임 2.0>, 2015, 벨크로, 자석, 주문 제작 전자 장치, 작가의 할머니 김인삼의 목소리, 가변 크기, 작가 및 캐롤/플레처 갤러리 제공

Game of Skill 2.0, 2015, Velcro, magnets, custom electronics, voice of the artist's grandmother In Sam Kim,
Dimensions variable, Courtesy the artist and Carroll/Fletcher Gallery

<빠딱하게 본 미래 Not Futuring Right>
<흔적을 숨기는 미래 Future Hiding Its Marks>
<과거가 무거운 미래 Future with a Heavy Past>
<기억으로 가득한 미래 Future Full of Memories>
<정체성 혼란을 겪는 미래 Future in an Identity Crisis>
<비밀이 많은 미래 Future Being Secretive>
<온종일 미래 All Day Future>
<잘못 놓인 미래 Displaced Future>
<멀리 떨어진 미래 Future with Distance>
<밤새 미래 All Night Future>

뉴욕을 기반으로 활동하는 사운드 아티스트 크리스틴 선 김은 사운드를 하나의 매체로 새롭게 실험하며 인터랙티브 사운드 퍼포먼스를 선보여 왔다. <기술을 요하는 게임 2.0>은 기계에 녹음된 크리스틴 선 김의 이야기를 듣기 위해 관객이 온몸을 사용해 균형을 잡으며 벽에서 벽으로 연결된 선을 따라 움직이도록 고안된 작업이다. 수화로 대화하기 위해서 우리는 전혀 다른 방식으로 듣고 말해야 한다. 즉 입과 귀뿐만 아니라 눈과 손 때로는 온몸을 사용해야 한다. <기술을 요하는 게임 2.0>은 이러한 다른 방식의 듣기, 새로운 방식의 소통을 이야기 한다. 이와 함께 선보이는 10점의 드로잉은 '미래'라는 단어가 포함된 일종의 시와 같기도 하며, 단어와 선을 이용한 작곡 악보 같기도 하다.