

## 1. 사이버 핑크의 정의

본인이 생각한 사이버 핑크는 특별한 것이 아니다. 가상 화폐, 오컬러스, 증강 현실 등이 등장함 이후 기대감과 다르게 생각보다 시시한 현재, 기술 발전에 따라 무엇을 잃어버리고 무엇이 새로운지 무감각해진 현재를 사이버 핑크 시대 라고 정의한다. 반짝이는 네온, 오리엔탈적 이미지, 마천루 와 같은 요소들은 매체적 유행, 혹은 피상적으로 소비되는 사이버 핑크-적 이미지에 불과하다. SNS상의 팔로우 상태가 인간관계의 지표가 되고 웹 네트워크를 통해 연인을 만나는 등 가상 속에서 유대감을 형성 해 나가기도 하며, 가상 화폐의 등장에 따라 삶이 뒤바뀌는 것과 같은 현재가 피부로 느껴지는 사이버 핑크라는 생각이 들었다. 주변을 도사리고 있는 기술의 진보를 누리고 있는 우리는 이에 무감각해진 것뿐이다. 사이버 핑크를 소설 3부작으로 다루었던 뉴 로맨서, 매트릭스, 블레이드 러너, 블랙 미러, 사이버 핑크 2077 등 사이버 핑크를 다루는 매체 속 주인공은 이러한 상황에 저항하는 역할로 등장하며, 본인은 이 전시의 주인공으로 등장하고자 한다. 그러나 그들의 저항이 고민의 흔적을 남기는 데는 성공 하지만 사이버 핑크의 근원적 저항에 대한 성공으로 이루어진 케이스는 흔치 않다. 본인 또한 고민의 흔적을 제시 할 뿐 어떤 해결책을 내놓진 못할 듯 하다.

## 2. <사이버 핑크>전시의 목적과 뉴트로의 사이버 핑크 적 성격 서술

본 전시의 목적은 미디어 발전에 뒤따른 인간 정체성에 대한 혼란 과 고민, 그리고 Z세대로써 느끼는 불안을 위트 있게 포착한다. 본인이 포착하는 현재는 겪어 보지 못한 세계로써의 과거를 새로움으로 치환하는 '뉴트로'적 요소가 섞인 사이버 핑크로 조명하고자 한다. 가상 현실은 물질적으로 실존하는 현실에 기생하는 부차적인 세계일 뿐 결코 실재를 대체 할 수 없다고 생각한다. 그러나 아이러니하게도 본인의 생각과 다르게 급변하는 세상과 그 환경에 어쩔 수 없이 타협하게 되는 경험에서 오는 혼란을 이야기 하고자 한다. 작업들의 공통된 시각 효과는 흐릿한 이미지와 뚜렷한 이미지의 혼합이다. 미래로써 제시되는 과거, 그리고 근미래에 대한 불안을 상징적으로 엮기 위해 전시 제목을 구시대적 표기법인 아래 한글을 차용하여 "ㅍ" 이버 핑크로 기재한다.

뉴트로를 사이버 핑크로 조명 할 수 있는 까닭은, 21세기를 살아가는 Z세대로써 본인은 과거는 그림고 미래는 무서우며, 현재는 불만족스럽다. 레트로가 아닌 '뉴트로'를 소비하는 가본 적 없는 과거에 대한 환상은 그 본질이 그리움이 아닌 새로움이다. 그토록 기대했던 미래가 다가왔지만 오히려 과거를 이상향적 세계로 여긴다. 이는 본인만의 생각이 아니라는 근거는 경성 시대의 시절을 간직한 을지로, 익선동 이 2030세대에게 '힙'한 데이트 장소로 조명 받거나 꾸준히 등장하는 레트로 풍의

소품과 카페들, 어린 시절을 그리워하는 짱구는 못말려 ost <히로시의 회상>에 열광하는 소비층이 20대층이라는 아이러니가 증명한다. 대중 소비 문화에서 더 이상 새로운 것은 없고 현재에서 도망쳐 과거만이 새롭다는 생각은 다소 디스토피아 적 발상이다. 무수한 기술 발전과 그에 따라 쉽게 열람할 수 있는 과거의 자료들, 그리고 '새로움'으로써 등장하게 된 '과거', 그의 기저에 깔려있는 현실의 불만족스러움과 급변하는 세상 속에서의 정체성의 혼란. '뉴트로' 소비 문화 기저에 깔려있는 위와 같은 심리들은 사이버 펑크 라는 개념으로 정리 할 수 있을 것이다.

때문에 전시장 내에는 본인이 본적 없는 과거의 만화적 이미지들, 혹은 어린시절 즐겨봤던 만화적 이미지들이 대거 등장한다(만화 캐릭터 역시 인간의 이상향적 요소를 띄고 있기에, 불안한 현재에 이상향을 쫓는 과정에서 오는 인지 부조화를 은유하기에 적합할 것이다). 그런 이미지들은 소시민들을 관장하는 권력자의 형상을 띄고 나타난다.

### 3. 매체적 이용

인지 부조화를 유발하는 혼란하면서도 우스운 이미지들은 시대착오적일 수도 있고 비효율적일 수도 있는 회화로 재현된다. 회화의 붓질은 행동과 시간의 궤적이 여실히 드러나는 매체이므로, 위에서 주장한 인간의 존재 조건인 물질성을 은유적으로 표현할 수 있는 표현 수단일 것이다. 저해상도의 붓질은 관객에게 물질적 행위를 통해 결코 대체 할 수 없는 근원적인 만족감/미감을 충족하길 기대한다.

그러나 아이러니하게도 본능적으로 관객의 시선을 붙잡는 요소는 고해상도의 평평한,, 고해상도의 안락한 도상들일 것이다.

### 4. 정리

사이버 펑크는 "감각의 확장과 가상 이미지로 대체 될 수 있는 인간성의 결손 사이에서 고민하는 정체성의 혼란과 그 속의 인지 부조화"의 세계다. 과거를 새로움으로 주창하는 현실 또한 인지 부조화라고 할 수 있겠다. 이러한 메시지를 전달하기 위해 전시장 내 보여지는 이미지들은 무엇이 정답인지 고민하게 만들거나, 익숙한 것과 익숙한 것이 합쳐져 기이한 이미지를 만들어 대상에 대한 인식의 혼란을 주는 이미지들로 구성된다. 효과적인 진보를 위해 발전되었던 미디어 매체는 이제 인간 정체성에 대한 새로운 인식을 요구한다.

감각의 확장에 따라 가상과 실재는 무한히 뒤섞이며 자기 정체성은 희미해지고, 그에 따라 가치판단에 혼란이 온다. 지금도 디지털 미디어는 진보하고 문화는 기술 발전의 속도를 따라 갈 수가 없다. 기술의 발전을 통해 우리는 많은 것을 누리고 있는 터, 그러나 그 안락함 속에서 분명히 사라지지 않는 정체 모를 혼란을 엿기적 를 이용하여 본 전시에 담고자 한다.

디스플레이 계획은 관람의 서순에 맞게 설계하기로 한다. 사이버 펑크 속에서 관객을 정면으로 응시하는 '빅 브라더 이즈 와칭유' 를 연상케 하는 우레맨 작업 (16-18점), 일상 속 AI 에게 노동을 함으로써 인간 증명 시험을 들게 하는 리캡차 작업 (2점 예상), 피상적 인지 체계를 위트 있게 포착하는 Who is he 파생 작업(개수 미정), 출품할 계획이다. 각각의 시리즈에서 등장하는 이미지들은 가상과 실재를 넘나들며 우리의 삶에 밀접하게 영향을 끼쳤던 위트 있는 이미지들이 등장한다는 점에서 블랙코미디의 연결성을 찾을 수가 있을 것이다.

#### 1. 우레맨 (가제 : Big brother watching you)

가상과 실재를 넘나드는 우레맨과 권력자들의 시선이 합쳐져 시각적으로 특이점을 만들어내는 회화작업물이 최대한 동일하게 묘사되어 나열된다.

우레맨은 '과거의 미래' 이자, '현재의 과거'의 메타포이며 세대의 경계에 위치해 특이점은 mz세대인 본인의 심상과 동일시된다. 가상의 영웅과 실재하는 심형래의 이미지를 넘나들며 꿈과 희망을 심어주었던 우레맨의 이미지는 반복되어 나열 되면서 현존성은 강조되지만 동시에 피사체를 대하는 심각한 반응은 희미해진다.

붓질을 최대한 감추면서 수작업으로 복제된 우레맨가면을 뒤집어 쓴 권력자들은 수작업 특유의 필연적 오차로 인해 완벽한 복제에 실패한다.

우레맨이 조악함과 허상성이 여실히 드러나는 영웅인 것을 현재의 우리는 인지한다. 미디어가 발전된 현재 우리는 우리를 좌지우지 하는 미디어 이미지의 허상을 파악하고 있을까. 어린 시절을 지나 성숙해졌다고 생각하는 우리는 가상과 실재를 넘나드는 기믹에 마찬가지로 홀리진 않는가. 아니, 어쩌면 우리는 이미 진짜에 관심이 없는 것은 아닐까. 실재를 앞 선 허상에 매료된 상태에서 '진짜와 가짜'의 구분이 의미가 있을까. 흐릿한 영웅의 껍데기를 쓴 권력자들. 껍데기를 뒤집어쓰고 관객을 당당히 쳐다보는 권력자들. 그 껍데기는 누군가에겐 본 적 없는 유토피아를 실현 시키는 영웅, 누군가에겐 영웅 인 척 하는바보로 보인다. 알다가도 모를, 공허한 미디어 세상의 권력을 포착한다.



2. 리캡차 - "i'm not a robot" , " Easy on Humans, Hard on Bots"  
(모라벡의 역설)

1. 현재 뜨거운 감자인 여성 인권에 대해 고민하게 했던 경험에서 비롯한 "Move the woman to the middle"

효과적인 진보를 위해 발전되었던 미디어 매체는 이제 인간 정체성에 대한 새로운 인식을 요구한다.

여성 인권 신장 운동과 그에 대항하는 반발작용으로 남녀 갈등이 과열되고, 이제 여성 인권에 대해 고민하고 포착하지 않은 인간은 시대착오적 인간이 되어 배제되는 위협이 되었다. 핍박 받고 있다는 여성과 역차별을 주장하는 남성 사이에서 어떤 형태가 여성의 형태로 등장하게 되는지 혼란스럽게 되었다.

서로가 서로를 감시하기 탁월해진 네트워크 상에서 잘못된 형태로 여성을 규정지으면 '올바른 인간'이 되지 않는다. 웹 네트워크에서 유명한 우리는, 인간임을 증명하고 가상세계를 이용하기 위해서 무엇이 여자인지 골라내야한다. 나는 아직도 어디까지가 여성 인권 신장이고, 어디까지가 역차별인지 나에게 너무 어렵다.

화면에서 누가 여성인가? 관객은 여성의 이미지를 골라서 여자를 중앙으로 옮기기를 시험받는다. '저는 시스템 입력값대로 움직이는 로봇이 아닌 사유하는 사람입니다'를 증명하기 위해서.

3. SNS 상의 '나'인 장갑자와 실존하는 장승근 사이에서 정체성이 혼란이 오는 경험에서 자화상인 "select all squares with @jangkamzza" 작업의 예정이 있다.

내가 즐겨쓰는 캥굴 모자와 팬데믹 이후 얼굴이 되어버린 마스크를 착용 한 채로 인스타 필터를 입힌 '셀피'의 형상이 카메라를 응시하고 있다. SNS상을 통해서만 볼 수 있는 위의 초상은 어디까지가 '장승근'의 얼굴인가? 아니, 장승근을 대체한 '장갑자'의 얼굴은 어디까지인가?

동시대인에게 나를 증명하는 기표는 이름과 신체보다 온라인에서 통용되는 아이디이며 나를 효과적으로 대변해주는 것은 프로필 사진과 소셜 미디어의 타임라인, 그리고 팔로워 수이다. 가상 공간 커뮤니티가 활성화 된 지금 자신을 나타내는 수단으로써 이름과 신체는 힘을 잃은 듯 하다.

사이버 공간에서 '얼굴'이란 어떤 의미를 지니는가? 얼굴의 인상을 통해 우리는 누군가를 기억하고 특정 분위기로 기억 할 수 있다. 지구적 전염병이 변진 이후 얼굴의 일부가 되어버린 마스크와 카메라 어플을 통해 얼마든지 감추고 변화무쌍하게 등장하는 얼굴, 자신의 얼굴을 대체하는 캐릭터를 등장시키는 버츄얼 유튜버의 열풍, 자신의 가치를 대체할 수 있는 브랜드의 아이템을 착용 함으로써 가능해진 이미지 메이킹, 얼굴은 신체의 역할을 넘어 다양한 방면으로 기능할 수 있다. 현실과 전혀 다른 사람의 형상을 할 수 있다는 것이다. 이미 사람들 사이에서는 '인스타그램 사진은 믿으면 안돼' 라는 구호는 마치 진리처럼 받아 들여지고 있다. 그러나 이런 구호와 달리 실질적으로 통용되는 것은 SNS 상의 사진과 타임라인이다.

팬데믹 이후 시대 속에서 다른 아바타가 되버린 초상을 통해 사물이 된 얼굴을 보며 자신이 느낀 정체성의 혼란을 반추해보기로 한다. 어디까지가 얼굴인지 관객에게 리캡차의 형식을 띄고 물어보는 작업은 팬데믹 이후 가속화 된 사이버 펑크를 살아가는 현대인들에게 새롭게 재정의된 인간 정체성에 물음을 던진다.

관객에게 '인간 증명 시험'인 리캡차의 형식을 띄고 질문을 던진다. 기계가 인간에게 인간임을 되려 질문하는 리캡차의 시험에 성공적으로 임하지 못하면 인간이 아닌게 되버리는 일상의 귀찮음과 긴장감에서 영향을 받았다.

이름이란 인식의 순수한 매체로 기능함.

3. Who is he 파생 작업

본질이 피상적 이미지들로 가려지고 흐려짐에도 불구하고 오히려 존재감이 공고해

지는 현상을 통해, 데이터베이스 소비의 인지 부조화의 현상을 시각화하려 시도했던 시리즈이다. 권력자와 캐릭터의 이미지가 합쳐진 화면은 익숙하지만 익숙하지 않은 화면을 만들어내어 인식의 균열을 시도한다.

#### 4. 빅마우스 필터

증강현실 필터를 이용해서 트럼프의 뉴스 기사 화면을 촬영 후 캡처하였다.

현실 - 가공된 가상 - 가공된 가상의 가상 이미지가 생성된 것이다. 그것은 노트북 화면에서 한번 캡처되고 유화로 한번 더 가공되어 전시장 내에 물질화 된다.

셀카 필터는 자기 자신의 이상향을 위해 위에 덧붙여 찍는 사진이지만 자신의 이상향에 투영한다. 필터는 컴퓨터비전을 사용해 카메라가 보는 것을 해석하고 이를 필터 개발자가 설정해놓은 규칙에 따라 수정한다. 컴퓨터는 얼굴을 감지한 다음 수십 개의 점으로 구성된, 보이지 않는 얼굴템플릿을 그 위에 덮어 씌워 일종의 지형 그물망을 만든다. 일단 이것이 구축되면, 환상적인 그래픽 세계가 이 그물망에 장착될 수 있다.

이제 자기자신 뿐이 아닌 자신이 보고 싶은 것 또한 얼마든지 변형한다. 확장 편향의 알고리즘에 따라 형태는 변형하고 그것은 이제 더 이상 가상의 경계를 넘어 실재가 되어 우리에게 영향력을 미친다.

#### 4. 재롱이 영결식 (가제: Good bye, My yesterday)

가상 데이터 강아지 재롱이가 독재 권력자의 영결식을 치러지고 있다. 추모가 되는 대상과 어울리지 않게 현장의 분위기는 엄숙해 보이게끔 설정한다.

쓸모없던 재롱이가 다시 돌아오면 전혀 반기지도 않을 것이면서 재롱이가 사라졌을 때 왜 아쉬워했으며, 사라진 재롱이를 보며 왜 그리워 하는 걸까?

북한 독재자의 영결식이라는 실재했던 사건과 비효율적이라는 이유로 사라진 사이버 강아지 재롱이 이미지를 섞어 우스운 현장의 분위기를 만든다. 사이버 안내견 재롱이는 2000년대 초반 컴퓨터 길잡이의 역할 수행을 목적으로 만들어졌지만 유저들에게 방해만 되어 죽음을 맞이한다. MS OFFICE 안내 프로그램 재롱이는 Z세대인 나에게 이상한 연민과 어린 시절의 그리움을 안겨 준다. 거짓과 선동으로 체제를 유지했던 김정일과 귀여운 강아지의 형상을 하여 가짜 연민을 안겨준 재롱이가 '행복했던 과거'를 만들어낸다는 점에서 이 둘은 거짓된 유토피아를 만들어 내었

다는 유사점이 있다.

우리는 너무나 쉽게 보이는 것에 속는다. 귀여운 개의 모습을 띄고 있는 강아지, 인간 형상의 AI에게 연민을 느끼거나, 가짜를 보면서 진짜처럼 느끼던지, 과거는 무조건 행복했다는 환상과도 같이 말이다. 재롱이를 저세상으로 보내는 풍경은 가상 이미지/ 지나온 과거와의 작별이다. 작별의 순간은 괜한 연민이나 미련을 불러일으킨다. 그러나 작별은 또다른 만남이듯 가상 이미지와의 이별은 곧 마주하지 않은 실재와의 만남 이다.

과거로써 미래를 찾아나서거나, 가상 이미지에 실재를 맡기는 행위는 마주하기 싫은 현재를 외면하고자 하는 마음에서 시작된다. <썸머 핑크> 마지막의 파티션에는 본 작업을 위치 시켜 과거로써의 미래, 그리고 가상으로 대체된 실재에 대한 안녕을 고하기로 하고 현실을 직시하도록 마음을 다잡기로 한다.



##### 5. Among us (우리들 중에) #Unknown

가상 공간에서 마피아 게임을 즐겼던 기억에서 영감을 얻었다. 화면에 등장하는 이미지는 웹을 통해서 확산하는 이미지이다. 스톱이미지에서 추출함. 돈을주면 누구나 이미지를 살 수가 있음. 얼굴을 가리고 있다. 정체성을 스스로 가려버렸다. 클릭치 효과가 나서 얼굴이 분해되어 눈이 중첩되어 기이한 형상을 만든다. 블랙3.0를 통해서 완전 평면으로 만든다. 화면 속 인물은 여자인지 남자인지조차 신원 확인이 되지 않는다. 신원 확인이 되지 않는 사람은 관객을 응시한다. 해시태그엔 '언노운'. 신원 확인이 안된다는 뜻이다. 어디에도 있고

어디에도 없다. 신원확인이 되지 않는 사람을 해서 태그한다. 미디어 매체를 통해 송출되는 이미지는 불안정한 오류를 띄면서 우연히 복제된 형상을 띤다. 오류를 통해 복제된 상은 기묘한 사람의 형상을 띤다. 복제되고 어디서나 소환 될 수 있는 사람.

화면 속 인물은 여자인지 남자인지 모르는 이미지스톡에서 부유하는 이미지 이다. '신원이 확인되지 않음'의 속성으로 복제된다. 모델링 페이스트를 통해 화면을 부조처럼 만든 뒤 블랙3.0 페인트를 발라 평면처럼 만든다.

웹 상에서 등장하는 인물은 오류를 수반한 복제를 거쳐 배포되는 이미지를 대변한다. 웹상에서 복제되고 오류가 난 채 복제되면서 태그되는 민간인의 모습은 복면 쓴 강도 같다. 그것은 우리를 속인다. 입체를 평면인 척 하는 것처럼, 복제되어서 눈은 순한 눈을 만들어낸다.

#### 6. 사쿠라 골드런

우리엔 미래가 있다 (골드런 엔딩 곡 가사)  
영화난만 (흐드러지는 벚꽃, 가미가제 작전명)

어린 시절 갖고 싶었지만 가지지 못했던 골드런 피규어를 연상시키는 가미가제 폭격기를 만들어 우레맨들을 향하게 한다. 골드런은 작가에게 가지지 못한, 영원히 가질 수 없는 이상이다. 현재 골드런을 산다고 해서 과거의 환상을 채울 수도 없고, 행복했던 과거로 돌아갈 수도 없다. 폭격기의 탑승자는 인터넷 밈으로 퍼져나가는 우는 고양이 짤이다.

과거의 것 - 으로 흥미롭게 소비되는 가미가제(그 시절에 저탄겔 전략이라고 썼다고?)와 골드런은 새로움으로써의 과거, 우는 고양이 짤은 밈의 형태로 이곳저곳에서 산발적으로 등장하는 이미지이다. 고양이 붐의 요인은 현대인의 내면적 고갈에 뒤따른 '쿨함'의 동경의 메타포라고 생각한다. 그 짤의 주된 소비층은 2030세대이다.

웹을 통해서 이곳저곳에서, 본래 그 의미조차도 조작 된 채 퍼져나가는 현대인의 이상 고양이는 과거의 향수인 골드런을 타고 카미카제를 연상 시킨 채 날아간다. 그런데 조종석에서 고양이는 울부짖으며 고통을 호소 한다. 과거의 것을 타고 앞으로 나아가는 우리는 멈출 힘이 없고 어찌됐든 나아갈 뿐이다. 돌아갈 곳도 없고, 목적지는 죽음이다.

미디어 망을 통해 형성된 일정한 우상의 표상은 과거의 것을 타고 세대 갈등의 타파, 혐오 문화의 타파, 제도권의 타파, 불만족 현실의 타파를 향해 날아가고 있다. 타파의 형식은 본인의 죽음이다. Z세대는 어찌해도 제도권에 대한 승리를 이끌어낼 수 없을 것 같은 학습된 좌절감과 불안함이 가득하다. Z세대로써 본인이 취하는 방식은 엽기이다.



" 통제된 방식을 거부할 때,  
의식은 더욱 풍부해진다."

엽기문화는 주로 IMF 직후 기존 가치관에 대해 혼란을 가진 사회 배경과 주류 세대인 기성세대에 대한 저항, 그리고 인터넷의 등장 배경으로 한다고 분석된다.

엽기문화는 우선 인터넷의 쌍방향 커뮤니케이션의 공간이 활성화되는 과정에서 소위 공식적인 주류문화 소통 공간의 틀을 비집고 등장했다는 점에서 소수문화의 형태로 볼 수 있다. 또한 좀 더 자극적이고 비정상적이며 관습과 인습을 깨고자 하는 대중들의 욕구가 간접적으로 상징적으로 반영되어 있다고 할 수 있다... 엽기문화의 확산은 ... 비 정상적 사회 따라서 건강한 꿈과 희망을 갖기 어려운 사회에 대한 혐오감의 뒤뜰린 표현이자 극단적 조롱이라는 것이다.

이 작업에서 죽음은 어찌할 수 없음을 마주한 Z세대가 선택한 무기극단적 조롱의 메타포이다.

과거의 행복했던 향수를 무기로 무장한 웹상에서 편집되고 이곳저곳에서 점멸하듯 등장하는 우리의 이상은 죽음을 향해 나아가고 있다. 이 죽음이 제도권의 붕괴에 일조할 수 있는 의미를 지닐 수 있을까? 모른다. 이미 제로기는 총틀 직전이다.

홍운선이 엽기의 성향이 기성 세대에 대한 반항보다는 '의미 없음'으로 바뀌는 상황을 지적하며, 나아가 "허무"와 '무력감'의 자포자기 문화로 이어지지 않을"지에 우려했던 바와 같이, 이 시기 이후의 청년들에게서는 자기비하적, 냉소적, 허무주의에서 비롯된 냉소적 유희를 추구하는 태도.

돈 섀피 작가: 이근철 위상이 기성품은 상쾌한 작품이라고 지목하여 실경론 개명 비움의 시가  
비극에 죽음, 조각-장난감-제품의 경계는 허무하다.

피규어: 도너, 원형, 업체 등의 이해관계, 무명이 빛아 떨어져야 상인의 자취는 본연적 현상이 무명이 반영됨.  
→ 상품주의로 무명인 존재.

"나"는 어디서 출발하는가? → 열화 봉쇄된 사회.

\* "즉흥연출 (즉흥성)" 이라 불리는 장르에, 대립 요체나 (대립요소) 과거에 비례 높여지고 있으나 수은액러가  
기타의 특성을 하고 직접시공은 장에서 부는 부러워

나의 의뢰가 강한 서양인 → 우리 사회 형식을 꾀하는 것은 대한민국적인 서양문화, 다의성 등 여러 가지가 아닌  
것들이다. 근대적으로 된 것이다. 그러나 근원적 이념을 풍요시켜주고 충실한 것은 '대체 불가능'이라는  
회화론 통해 근원적인 염색 회화를 만들어.