

녹지 않는 눈사람과 고스트 브러시

홍이지(국립현대미술관 큐레이터)

모든 것이 디지털화되는 시대를 우리는 어떻게 기억할 수 있을까? 그리고 우리는 이러한 디지털의 사물성을 얼마나 신뢰하는가? 노상호의 작업은 앤드류 노먼 윌슨(Andrew Norman Wilson)의 《스캔옵스(ScanOps)》 프로젝트를 떠올리게 한다. '스캔옵스'는 본래 구글 본사의 책 스캔 부서를 가리키는 사내 용어로, 구글과 외주 계약을 맺고 기록 촬영을 담당하던 윌슨이 그 과정에서 유령 노동자들을 발견하면서 시작됐다. 윌슨은 '구글 북스'의 디지털 스캔본에서 인간적인 실수나 흔적들을 수집하고 가시화함으로써 디지털화 과정의 이면을 들춰내고 아날로그 출판물이 디지털로 재편되기까지의 과정에서 드러나지 않는 존재와 노동의 이면을 드러냈다. 나는 노상호의 작업에서 '스캔옵스'의 순간처럼 글리치와 오류들을 의도적으로 발견한다. 그의 개인전 《홀리(HOLY)》는 작가가 지난 10년간 수집한 이미지를 통해 동시대 디지털 흐름을 인지하며 자신이 꾸준히 이어온 이미지 기반의 수행적 그리기의 의미를 좇는 여정이다. 그는 작업을 진행하는데 있어 텍스트로 이야기 구조를 설정하는 것뿐만 아니라 다양한 매체를 실험하고 회화로 구현하는 과정에서 회화적 제스처와 서사를 극적이고 자기 성찰적인 방식으로 다듬어 간다. 작가는 매일 그날의 이미지를 수집하고 먹지를 덧대어 옮겨 그리며 요소들을 몽타주하여 장면을 만든다. 그리고 이러한 과정을 거쳐 완성된 그림을 다시금 스캔하여 디지털 환경에 업로드한다. 그는 2022년 이후부터 AI 이미지 제너레이터를 활용하고 있는데 대표적인 AI 프로그램인 '미드저니(Midjourney)'와 포토샵을 활용하여 만들어진 이미지에서 발견되는 오류나 글리치를 드러내고 어딘가 부자연스러운 형태와 스케일을 옮겨서 그려낸다. 그렇게 노상호의 그림에는 뭔가 어색하거나, 알 수 없거나 의외의 장면들이 담겨있다. 이러한 과정을 거친 그의 작품은 디지털과 현실 사이의 상호 연관된 경험을 드러냄으로써 스크롤을 통해 스크린으로 그의 그림을 볼 때와 전시장에서 직접 마주했을 때의 간극을 의도한다.

노상호의 그리기는 다양한 신체 활동을 수반한다. 그에게 있어 그리기란 그리고, 칠하고, 뿌리고, 편집하고, 합쳐지는 과정에서 조합된 이미지로 해석하거나 번역하는 과정을 수반하며 회화의 지속성과 일회성을 제거하려는 시도에서 더 나아가 아우라의 의미를 재정립한다. 전통적인 회화 매체에서 '잘' 그린다는 것은 (사람이) 그린 것 같지 않다는 의미로 여겨졌다. 실재와 구분이 없어 사진 같거나 그린 사람의 흔적이나 그린 티가 나지 않는 것을 의미했으며, 이를 위해 회화 작가들은 시대를 거치며 이에 저항하거나 도구나 기술을 활용해 회화 매체의 범주와 의미를 확장해 나갔다. 노상호 작품의 특징을 크게 세 가지로 구분하자면, 첫 번째로는 그가 사용하는 도구를 들 수 있다. 에어 브러시는 신체의 연장선에서 도구를 통해 물감을 분사한다는 점에서 다루기가 까다롭고 정교하게 묘사하기 어려운 도구다. 반면 그림을 그리는 신체의 물리적 거리에 따라 다양한 표현이 가능하고 포토샵의 '에어브러시' 기능과 유사한 효과를 실제로 구현할 수 있다는 점에서 디지털 그리기 특유의 수행성을 유지하는

동시에 디지털 결과물과 가까운 화면을 이끌어 내기에 용이하다. 1920년 이후 산업용 페인트 압축기와 에어로졸의 등장으로 그리기에 대한 회화의 전통성은 변화하기 시작했고, 회화 작가들에게 신체의 개입과 기술 적용에 따른 표현의 다양성은 주요한 주제였다. 이들과 마찬가지로 분사하는 회화 표현을 고민하던 노상호에게 가장 중요한 요소는 인간적인 것과 회화적 제스처의 방법론에 관한 것이었으며 작가는 지난 10여 년간 디지털로 연장된 신체가 어디까지 예술적 표상으로 아우라를 가질 수 있는지에 몰두했다.

두 번째 특징으로는 작가의 몸을 활용하는 방식을 들 수 있다. 그림을 읽는다는 것은 화면을 통해 작품과 작가 사이의 시간을 상상하고 그 흔적들을 유추하는 과정을 포함한다. 작가는 가상과 현실을 실시간으로 이동하는 동시에, 그가 재료로 삼는 이미지와 마찬가지로 양측 세계를 경유하며 존재하는 자신의 제스처를 신체가 드러내고 소거되는 창작 과정 내에 담아낸다. 나는 그가 판화를 전공했다는 점을 흥미롭게 연결 짓고 싶다. 판화는 평면으로 구현된다는 점에서 회화의 조형 언어로 해석되지만, 표현 기술이나 제작 과정 측면에 있어 조각적 측면에서 해석되는 지점도 있다. 캐스팅이나 몰딩 작업, 그리고 기기를 사용한 판화의 제작 과정을 익힌 그의 창작 과정에서 그만의 제스처와 맞아떨어지는 부분을 발견할 수 있었다. 그는 지난 10년 동안 기술 매체나 프레임 사이에서 인간다움과 글리치에 관심을 가져왔다. 그에게 있어 회화적 제스처란 현실과 디지털 사이의 이격을 자기 신체를 통해 드러내는 것을 의미한다. 그가 작업을 통해 드러내고자 하는 것은 어느 것이 더 디지털에 가깝고 어떤 것이 더 전통적 회화에 가까운지 판단하길 바라는 것이 아니다. 그는 동시대 우리가 관통하고 있는 이 혼란스러운 과정에서 때로는 너무 자연스럽고, 때로는 너무 어설피고, 이질적인 이 상태를 자신을 통해 간접적으로 번역하고 관통하여 시각화한다. 1950년대의 색면 화가들은 물질성과 도구를 강조했으며 작업을 대변하는 특정한 테크닉을 발전시켰다. 가장 대표적인 작가인 게르하르트 리히터(Gerhard Richter)의 경우, 밀대를 이용하여 작품의 표면 위에 마르지 않은 물감을 물리적인 힘을 가해 밀어내어 작가의 제스처에 담긴 개성을 없애고자 했다. 한편 노상호는 가상과 현실 사이에서 가상의 이미지를 트레이싱하고 이를 다시 스캔하여 작가의 몸을 통해 구현하는 상호 보완적인 과정을 통해 감상자로 하여금 이미지의 본질과 주체성에 대해 상상해 보길 제안한다.

마지막으로 그가 매개하는 디지털 매체와의 협업을 들 수 있다. 노상호는 크게 의미가 있거나 논픽션의 사건들이 아닌 허상의 이미지가 분명한 장면들을 수집하고 재료 삼아 비선형적인 이야기 구조에 회화적 제스처를 담아 완성한다. 그는 매일 그림을 그린다. 그리고 이를 매일 SNS에 업로드한다. 노상호는 SNS를 자신의 상설 전시장이라고 얘기한 바 있다. 1990년대 인터넷의 등장으로 도구는 정의하기 힘들 정도로 급격한 변화를 불러왔고 2008년 스마트폰 이후에는 더욱 가속화되었다. 인터넷에 대한 가능성과 환상은 보편적인 일상으로 받아들여졌다. 현실과 다르지 않을 뿐만 아니라 현실에서의 모든 활동이 가능할 거라는 믿음, 보이지 않기 때문에 현실보다 공정하며 선별적이지 않다는 환상, 그리고 인터넷은 민주적이며 평등하다는 착각은 이제 유효하지 않다. 인터넷에서는

우리가 보고 싶은 것을 보여주고, 아는 것과 비슷한 것을 지속해서 제공한다. 이러한 측면에서 디지털 공간에서는 가상의 정체성이 만들어져야 하므로 다른 전략이 필요하다는 아티스트 줄리아 셰어(Julia Scher)의 말을 되새겨 본다. 노상호는 자연스럽게 체득한 디지털 환경을 적극적인 협업의 대상이자 비판의 지점으로 삼았다. 급격하게 변화하는 디지털 환경은 결정주의적인 관점에서 비판 지점들을 유보해야 할 정도로 빠르게 흘러갔으며 남아졌다. 디지털의 신화를 벗어나 디지털을 실체적이고 물리적인 매체로 인식한 지 오래되지 않았다. 코리 아칸젤(Cory Arcangel)의 <컬러스(Colors)>(2006)는 총 재생 시간이 33시간인 영상 작업으로 전시장에서 전체를 감상할 수 없는 작품이다. 아칸젤은 인터넷에서 수집한 영상들을 편집하여 만든 일련의 작업을 통해 선형적인 타임라인을 비틀고, 내러티브 없음과 이를 구성하는 영화적 이미지가 사실은 실체가 분명한 물체로 구성되어 있으며 분절되고 경계가 있으며 조작될 수 있다는 사실을 보여주고자 한다. 큐레이터이자 이론가인 글렌 애덤슨(Glenn Adamson)은 이러한 측면에서 아칸젤과 리히터가 순수 미술을 우리의 일상적 디지털 문화의 물질적 조건에 더 근접하도록 끌고 가고 있다고 이야기한다.¹ 노상호는 자신의 창작 과정을 통해 디지털과 현실의 조건을 동등하게 인지하기 위해 디지털 상의 자기 자신과 협업 구조를 구축하고 디지털 상의 창작 과정과 현실에서의 과정을 오가며 하나의 결과물을 만들었다.

그는 이러한 특징들을 기반으로 가상과 현실을 오가며 재해석되는 재귀적인 방법을 고찰하고 전시를 통해 보는 이들로 하여금 스스로 발견하도록 구성한다. 매끈하고 납작하게 완결되어 시간의 층위를 알 수 없었던 디지털에서의 작업은, 동일하지만 미묘하게 다르게 배치된 전시장에서 마주하게 됨으로써 여러 층위가 쌓여 인식하게 되는 그만의 병합 방식을 제공한다. 생각해 보면 그는 드러나지 않는 반복되고 지난한 창작 시간을 가시화하기 위해 전시를 여는 건지도 모르겠다. 관람객은 알고리즘에 기반하여 디지털 이미지를 목격한 관람객과 실제 전시장을 방문한 관람객으로 나뉠 것이다. 온라인의 관람객들은 보는 각도에 따라 다른 색과 표면으로 보이는 이리디센트 안료로 작업한 작품의 반짝임을 보지 못한다. 반면에 실제로 전시장을 찾는 관람객들은 끝없는 zoom을 통해 미세하게 흔들린 에어브러시의 흔적을 확대해 볼 수 없다. 디지털에서는 만질 수 있는 작업의 표면을 현실에서는 만질 수 없다. 미술가가 그가 만드는 작품보다 더 흥미롭다면 문제가 아닐 수 없다고 말했던 켄 존슨(Ken Johnson)과 그와 반대로 미술가의 아우라와 행위의 결과물로서의 작품을 중요시한다는 인류학자 알프레드 겔(Alfred Gell)의 '미술 숭배(the art cult)'의 입장은 최근 더욱 중요한 논의의 주제가 되었다. 피카소의 그림은 AI가 학습하기 어렵다는 얘기를 들은 적이 있다. '피카소의 그림처럼'이라는 명령어에 입체파 스타일의 외형을 흉내 낸 결과물은 많았지만, 눈코 입을 예상 범위 밖에 위치시킨다는 것은 학습되거나 응용되지 못했다. AI 이미지 제너레이터의 등장 이후 사람들이 책을 통해 상상하고 쉽게 시각화 하지 못했던 것을 즉각적으로 확인할 수 있게 되었다. 이러한 기술이 사람들의 시각적 상상력을 제한하게 될 수도 있지만 새로운 감각과 상상력으로 이끌 수도 있을 것이다. 우리가 주목해야 할 지점은

¹ 글렌 애덤슨, 줄리아 브라이언-윌슨, 『예술, 현재진행형』, 이정연 옮김(서울: 시공사, 2023), p. 196.

다양한 생성형 AI의 등장으로 이전에는 불가능했던 영역이었던 예술적 상상력이 즉각적인 결과물로 종결되는 세상이 도래했다는 것이다. 노상호의 페인팅은 이러한 시대 흐름과 함께 매체적인 전략으로 재매개를 피하는 것뿐만 아니라 우리가 인식하는 찰나의 감정과 감상의 측면에서도 예술적 실험을 전개하고 우리가 살고 있는 동시대를 고찰한다. 동시대 이미지를 소비하고 노상호의 작품을 손쉽게 하트로 감상하는 타임라인에서 벗어나 연장된 노즐을 통해 신체를 움직이고 분사량을 조절하며 수없이 겹쳐내고 그려나간 그의 신체를 통과해 만들어낸 그의 작품을 전시장에서 마주했을 때, 우리가 느끼는 감각은 선천적으로 인간적이기 때문에 직관적으로 이해되는 아름다운 순간을 발견하게 될 것이다.

The Unmelting Snowman and the Ghost Brush

HONG Leeji (Curator at National Museum of Modern and Contemporary Art, Korea)

How can we remember an era in which everything is digitalized? And to what extent do we trust the objecthood of the digital? NOH Sangho's work evokes memories of Andrew Norman Wilson's *ScanOps* project. Originally used for the book-scanning department at Google's headquarters, 'ScanOps' was where Wilson, contracted by Google for record photography, stumbled upon ghost workers. By collecting and visualizing human errors and traces in the digital scans of Google Books, Wilson shed light on the darker aspects of the digitization process and the obscured existence and labor in the transition from analog to digital publications. In NOH Sangho's work, I deliberately identify glitches and errors reminiscent of moments in *ScanOps*. *HOLY*, his solo exhibition, embarks on a journey that explores the significance of image-based performative drawing, an endeavor the artist has consistently pursued, capturing contemporary digital currents through images collected over the past decade. In his artistic practice, he not only constructs narrative structures with text, but also delves into various media, honing painterly gestures and narratives in a dramatic and introspective painting process. The artist gathers daily images, overlays them with ink, draws upon them, and assembles scenes through montage. These finished paintings are then scanned and uploaded into the digital realm. Since 2022, NOH Sangho has been utilizing AI image generators, such as 'Midjourney' and Photoshop, to uncover and illustrate errors and glitches in the images generated by these tools, depicting them in unnatural forms and scales. As a result, NOH Sangho's paintings are imbued with awkward, obscure, or unforeseen scenes. Through this method, his work exposes the interconnected experiences of digital and reality and aims to highlight the disparity between scrolling through his paintings on a screen and experiencing them firsthand at an exhibition.

NOH Sangho's drawing involves various physical activities. For him, drawing includes interpreting or translating images that are combined through processes of drawing, painting, spraying, editing, and merging; going beyond the attempt to eliminate the continuity and singularity of painting, his artwork re-establishes the meaning of aura. In traditional painting, "well-drawn" works were those that did not appear to have been drawn by a human being, meaning that the work was indistinguishable from reality or lacked any trace of the artist's hand. Over time, painters have resisted this notion and used tools and techniques to expand the categories and meanings of the painting medium. The characteristics of NOH Sangho's work can be roughly divided into three. First, the tools he uses. The airbrush, for example, is an unwieldy tool for creating detailed depictions because it sprays paint through a device extended from the painter's body. However, it allows for various expressions depending on the physical distance of the body to the painting, and much like Photoshop's "airbrush" function, it can produce effects that retain the performativity unique to digital drawing while bringing the results closer to digital outputs. Since the 1920s, the introduction of industrial paint compressors and aerosols has begun to change the tradition of painting, and the diversity of expression through the intervention of the body and the application of technology has been a major theme for painters. Similarly to these artists, NOH Sangho, in considering spray painting as his artistic expression, found it crucial to reflect on the human aspect and methods of painterly gestures. Over the past decade, as an extension of this reflection, he has explored the extent to which the digitally augmented body can carry the aura of an artistic representation.

The second characteristic is his use of the body. Interpreting a painting involves imagining the time between the artwork and the artist through the pictorial plane and inferring the traces left behind. Oscillating between the virtual and the real, the artist manifests his gestures—which reside in both the virtual and real worlds, akin to the images he uses as materials—within the creative process, where the presence of the body is both revealed and obscured. I find his background in printmaking intriguing in this context. Although printmaking is often interpreted as a painterly language because it is realized on a plane, it also has sculptural elements in terms of

its expressive techniques and production process. Consequently, traces of NOH's mastery of the technique of casting, molding, and other machine-based production processes of printmaking can be found in his unique gestures in the creative process. Over the past decade, he has been interested in the human aspect and the glitches between technological media and frames. For him, a painterly gesture is the exposure, through his own body, of the gap between reality and the digital. What he aims to expose through his work is not to judge what is closer to digital or traditional painting, but rather to indirectly translate and visualize this sometimes too natural, too clumsy, and too alien state that arises from the confusing process we are navigating today. The Color Field painters of the 1950s emphasized materiality and tools, developing specific techniques to represent their work. Gerhard Richter, for example, used a squeegee to physically push wet paint across the surface of his works, eliminating the individuality of the artist's gesture. Meanwhile, NOH Sangho proposes to imagine the essence and subjectivity of images through a complementary process of tracing virtual images, scanning them, and embodying them through the artist's body in real and virtual spaces.

Lastly, his collaboration with digital media. Instead of using significant or non-fictional events as his artistic material, NOH Sangho collects and uses clearly fictionalized scenes, creating a non-linear narrative structure completed by painterly gestures. He paints every day and uploads his work daily to social media. NOH Sangho has referred to social media as his permanent exhibition space. The emergence of the internet in the 1990s brought rapid changes in tools, a change that accelerated after the advent of smartphones in 2008. The possibilities and fantasies about the internet have become an everyday norm. The belief that all activities could be done online, the illusion of fairness and non-selectivity because it is invisible, and the misconception that the internet is democratic and equal are now invalid. The internet shows us what we want to see and constantly feeds us with what we know. In this sense, it may be useful to recall artist Julia Scher's assertion that a different strategy is needed in the digital space because it requires a virtual identity. NOH Sangho embraces the digital environment as both an active collaborator and a point of critique. The rapidly changing digital environment has flowed and matured so quickly that any deterministic critique had to be suspended. After all, it has not been that long since we have moved beyond the myth of the digital and began to recognize the digital as a tangible and physical medium. Cory Arcangel's *Colors* (2006), a video work with a total running time of 33 hours, shows that it is impossible to see the work in its entirety in an exhibition setting. Arcangel edited videos collected from the internet to twist a linear timeline, demonstrating that seemingly narrative-less and fragmented cinematic images are composed of tangible objects that can be segmented and manipulated. Curator and theorist Glenn Adamson suggests that artists like Arcangel and Richter bring fine art closer to the material conditions of our everyday digital culture.² Through his creative process, NOH Sangho aims to perceive the conditions of digital and reality equally by establishing a collaborative structure with his digital self and navigating between the digital and real creative processes to achieve a singular outcome.

Based on these characteristics, he explores a recursive method that reinterprets the virtual and real worlds, allowing viewers to discover for themselves through the exhibition. When the work in the digital realm—finalized flat and sleek so that it becomes impossible to discern the layers of time—is juxtaposed slightly differently in the physical exhibition space, multiple levels of perception begin to accumulate, demonstrating NOH's unique method of integrating the virtual and the real. It seems that he holds exhibitions to visualize the invisible, repetitive, and tedious time involved in the creation process. Visitors are divided between those who witness digital images based on algorithms and those who visit the physical exhibition. Online visitors cannot see the shimmer of the works, which are created with iridescent pigments that appear in different colors and surfaces depending on the viewing angle. In contrast, visitors to the physical exhibition are unable to zoom in on the subtly shaken airbrush strokes. The tangible surface of the work in the digital realm cannot be touched in reality. An increasingly important topic of debate today is the opposing viewpoints of Ken Johnson, who claims

² Adamson, Glenn, Bryan-Wilson, Julia. *Art in the Making*, trans. Jeongyeon Lee (Seoul: Sigongsa, 2023), p. 196.

that it would be problematic if the artist were more interesting than his work, and anthropologist Alfred Gell, who values the aura of the artist and considers the work to be merely the result of the artist's actions. Picasso's paintings are reportedly too difficult for the AI to learn. When commanded to paint "like Picasso," many results mimicked the Cubist style, but they failed to learn to position the eyes, nose, and mouth beyond expected ranges. The emergence of AI image generators allows people to instantly verify what they could only imagine, not visualize, when reading a book. While such technology may limit people's visual imagination, it could open up to new sensations and imaginations. What is interesting to us is that the advent of various generative AIs has brought about a world in which artistic imagination, previously impossible, now concludes with immediate results. NOH Sangho's painting not only attempts to become a remediation strategy in line with the trends of this era, but also unfolds artistic experiments of our momentary emotions and perceptions and thereby reflects on the contemporary times in which we live. When we step away from the online timeline—where we consume contemporary images and easily appreciate NOH Sangho's work by pressing the heart button—and encounter his work in the exhibition space, when we witness works created through the movement of a body—constantly adjusting the amount of spray and adding countless layers—we will inevitably stumble upon a profoundly aesthetic moment, a sensation that is inherently human and therefore intuitively understood.