

2124년 지구는 극심한 기후 변화와 환경 파괴로 인해 대부분의 육지가 살기 어려운 곳이 되었습니다. 하지만 거제도 바닷가는 여전히 푸른 바다와 풍부한 생태계를 자랑하며, 인류와 다른 생명체들에게 새로운 희망의 땅이 되었습니다.

세계 최고의 과학자들과 엔지니어들이 모여 이곳에 특별한 셸터를 건설하기로 결정했습니다. 이 셸터의 이름은 바로 '모두의 셸터'였습니다. '모두의 셸터'는 바다와 육지가 조화롭게 어우러진 자급자족형 생태계로, 인간, 동물, 그리고 다양한 해양 생물들이 함께 살아갈 수 있는 공간이었습니다.

모두의 셸터는 견내랑에 위치한 아름다운 공원으로, 바다와 인접한 거대한 녹지 공간을 포함하고 있었습니다. 첨단 기술이 적용된 이 공원은 태양열과 해양 에너지를 사용해 전력을 생산하고, 바닷물을 정화하여 식수를 공급했습니다. 인간들은 농작물을 재배하고, 동물들은 자유롭게 서식하며, 해양 생물들은 깨끗한 바다에서 번성했습니다.

그러나 시간이 흐르면서 자원 부족과 시스템 오류가 발생하기 시작했습니다. 모두의 셸터 안의 모든 생명체들이 점차 어려움을 겪게 되자, 셸터의 관리 시스템인 인공지능 '아틀란티스'는 모두에게 협력을 제안했습니다. 아틀란티스는 각 생명체가

자신의 능력과 자원을 공유함으로써, 모든 존재들이 함께 살아갈 수 있는 방법을 제시했습니다.

처음에는 두려움과 의심이 있었지만, 곧 생명체들은 아틀란티스의 제안을 받아들이기 시작했습니다. 사람들은 더 효율적인 식량 재배 방법을 공유했고, 동물들은 서로의 서식지를 존중하며 공간을 나누었습니다. 해양 생물들은 그들의 독특한 생태계 기능을 통해 공원의 환경을 개선했습니다. 이 과정에서 모든 생명체들은 서로에게 배워가며, 더욱 강한 연대감을 형성했습니다.

이러한 협력을 통해 모두의 셸터는 다시 한번 모든 생명체들이 평화롭게 공존하는 공간으로 재탄생하게 되었습니다. 이제 이곳은 단순한 생존의 공간을 넘어, 모든 존재들이 함께 성장하고 발전하는 진정한 의미의 셸터가 되었습니다.

"모두의 셸터" 전시는 바로 이러한 배경에서 시작합니다. 다양한 작품과 설치물을 통해 우리는 거제도 바닷가에서 모든 존재들이 어떻게 하나로 모여 공존하며, 서로를 지지하고 성장할 수 있는지를 함께 고민하고자 합니다. 이곳에 머무르는 동안, 여러분도 이 혁신적인 셸터의 일원이 되어보세요. 그리고 우리 모두가 함께 만들어가는 미래의 아름다운 이야기를 마음 깊이 새겨 보시길 바랍니다.



지역전시
활성화

에코 아트 페스티벌

2024

모두의
셸터

E
C
O
A
r
t
F
e
s
t
i
v
a
l

Shelter for ALL

10.1-11.22



주최 토탈미술관

후원 문화체육관광부, 예술경영지원센터, 아그네스 파크

협력 아그네스 수산(주), 현진제업(주)

[1] 김태협, <웨이 포인트(Way Point) 1 - 바람 (공기)의 길>, 나무판넬 위에 페인트, 가변설치, 2021~현재.

[2] 김태협, <웨이 포인트(Way Point) 2 - 물의 경로>, 나무판넬 위에 페인트, 가변설치, 2021~현재.

[3] 김태협, <웨이 포인트(Way Point) 3 - 땅(흙)의 심장>, 나무판넬 위에 페인트, 가변설치, 2021~현재.

[4] 김태협, <웨이 포인트(Way Point) 4 - 불의 성소>, 나무판넬 위에 페인트, 가변설치, 2021~현재.

[5] 김태협, <웨이 포인트(Way Point) 5 - 마음음>, 나무판넬 위에 페인트, 가변설치, 2021~현재

[6] 민예은, <흔하지만 다른 - I'm OK>, 사진,수집한 액자 위에 펜 드로잉, 31.5×27×3.5cm, 2023.

[7] 최병철, <해수욕장> 캔버스 위에 아크릴릭, 91.0×116.8cm, 2024.

[8] 최병철, <산호> 캔버스 위에 아크릴릭, 72.7×90.9cm, 2024.

[9] 홍영훈, <목납자루> 캔버스 위에 유채, 45.5×53cm, 2024.

[10] 홍영훈, <동자개 빠가사리> 캔버스 위에 유채, 50×60.5cm, 2024.

[11] 최병철, <산호> 캔버스 위에 아크릴릭, 72.7×90.9cm, 2024.

[12] 최병철, <해수욕장> 캔버스 위에 아크릴릭, 72.7×90.9cm, 2024.

[13] 최병철, <산호> 캔버스 위에 아크릴릭, 60.6×72.7cm, 2024.

[14] 최병철, <산호> 캔버스 위에 아크릴릭, 60.6×72.7cm, 2024.

[15] 홍영훈, <오징어> 캔버스 위에 유채, 91.0×116.8cm, 2024.

[16] 홍영훈, <가는돌고기> 캔버스 위에 유채, 60.6×72.7cm, 2024.

[17] 원성원, <집착의 방주> 잉크젯 프린트, 150×222cm, 2013.

[18] 김현준, <숨 덩어리>, 단채널 비디오(17:01), 시멘트 조각, 오브제, 가변설치, 2024.

[19] 노세환, <공 한 쪽은 너나 먹어 내 마음은 공 발에 가있으니>, 복합매체, 가변크기 좌대, 토본12개, 2018/2024.

[20] 민예은, <흔하지만 다른-Dear My Friends>, 사진,수집한 액자 위에 펜 드로잉, 40×27.5×1.6 cm, 2023.

[21] 방앤리, <엑트제로 사구> 단채널 비디오, 3:24, 2022.

[22] 방앤리, <엑트제로 노지> 단채널 비디오, 4:25, 2021.

[23] 함경아, <허니 바나나(Honey Banana)> 단채널 비디오, 28:04, 2006.

[24] 나현, <식물채집-포모사 프로젝트> 단채널 비디오, 10:04, 2024.

[25] 메리 매팅리, <스웨일(Swale)> 단채널 비디오, 4:18, 2016, 블레이드 오브 그래스 (A Blace of Grass)와 라바 필름(Rava Films) 제공.

[26] 메리 매팅리, <워터팟(Waterpod)> 단채널 비디오, 4:30, 2009, 레이더 필름(Rader Films) 제공.

[27] 노순택, <개나리(Doggy boogie) #CAJ1711_말도>, 종이에 아카이벌 피그먼트 프린트, 가변크기, 2010.

[28] 노순택, <개나리(Doggy boogie) #DBC1201_죽주산성>, 종이에 아카이벌 피그먼트 프린트, 가변크기, 2021.

[29] 노순택, <개나리(Doggy boogie) #CAE0704_백령도>, 종이에 아카이벌 피그먼트 프린트, 가변크기, 2010.

[30] 노순택, <개나리(Doggy boogie) #DAE2101_남풍리>, 종이에 아카이벌 피그먼트 프린트, 가변크기, 2020.

[31] 노순택, <개나리(Doggy boogie) #CAJ1713_말도>, 종이에 아카이벌 피그먼트 프린트, 가변크기, 2010.

[32] 노순택, <개나리(Doggy boogie) #BHI0611_울란바토르>, 종이에 아카이벌 피그먼트 프린트, 가변크기, 2007.

[33] 노순택, <개나리(Doggy boogie) #DBE1602_남풍리>, 종이에 아카이벌 피그먼트 프린트, 가변크기, 2021.

[34] 노순택, <개나리(Doggy boogie) #CFM2604_밀양>, 종이에 아카이벌 피그먼트 프린트, 가변크기, 2015.

[35] 노순택, <개나리(Doggy boogie) #BDF2601_청계천>, 종이에 아카이벌 피그먼트 프린트, 가변크기, 2003.

[36] 노순택, <개나리(Doggy boogie) #CFK0301_평택>, 종이에 아카이벌 피그먼트 프린트, 가변크기, 2015.

[37] 노순택, <개나리(Doggy boogie) #CEI0901_대청호>, 종이에 아카이벌 피그먼트 프린트, 가변크기, 2014.

[38] 노순택, <개나리(Doggy boogie) #BFB2104_대추리>, 종이에 아카이벌 피그먼트 프린트, 가변크기, 2005.

[39] 노순택, <개나리(Doggy boogie) #CEF1801_세종로>, 종이에 아카이벌 피그먼트 프린트, 가변크기, 2014.

[40] 노순택, <개나리(Doggy boogie) #CEI0902_대청호>, 종이에 아카이벌 피그먼트 프린트, 가변크기, 2014.

[41] 노순택, <개나리(Doggy boogie) #BGD0306_대추리>, 종이에 아카이벌 피그먼트 프린트, 가변크기, 2006.

[42] 노순택, <개나리(Doggy boogie) #CB11801_제주>, 종이에 아카이벌 피그먼트 프린트, 가변크기, 2011.

[43] 노순택, <개나리(Doggy boogie) #DEJ2701_통영>, 종이에 아카이벌 피그먼트 프린트, 가변크기, 2024.

[44] 이배경, <생각에 잠긴 공간 (Thoughtful Space)>, 3D Animation, 가변크기, 2024

[45] 조재용, <마주할 전경 ii - 서울 돈암동 북한산> 종이에 피그먼트 프린트, 아크릴, 10×32cm, 2024.

[46] 조재용, <마주할 전경 I - 서울 남산> 종이에 피그먼트 프린트, 아크릴, 36×42cm, 2023.

[47] 조재용, <마주할 전경 ii - 서울 수유동 북한산> 종이에 피그먼트 프린트, 아크릴, 20×50cm, 2024.

[48] 조재용, <서울 흥은동 백련산 일대> 종이에 피그먼트 프린트, 아크릴, 32×25cm, 2024.

[49] 이예은, <바다쌓기 03_우동기 선장님, 박상진 선장님>, 피그먼트 프린트, 50×35 cm, 2024.

[50] 최건, <안내를 종료합니다>, 유리에 수성 페인트, 초크 스프레이 페인트, 수용성 마카, 가변크기, 2024.

[51] 나현, <금색 카나리아-새장> 철, 아크릴, 에어 조형물, 130×265×160 cm, 2024

[52] 나현, <금색 카나리아-새장>, 종이 위에 아카이벌 피그먼트 프린트, 혼합재료, 110×80cm, 2024.

[53] 민예은, <흔하지만 다른-OX>, 사진,수집한 액자 위에 펜 드로잉, 33.3×23.1 ×1.7 cm, 2023.

[54] 홍범, <숨의 숲>, 복합매체, 가변설치, 2024.

[55] 김시하, <불의시/고스트 가든 ver.2>, 나무, 흑경, 철판, LED Par 조명, 솟, 820×530×500cm, 2024.

[56] 픽셀킴, <푸른감각 수확드로잉(슬픔)> 캔버스 위에 혼합매체, 30×30cm, 2024.

[57] 픽셀킴, <푸른감각 수확드로잉(화남)> 캔버스 위에 혼합매체, 30×30cm, 2024.

[58] 픽셀킴, <푸른감각 수확드로잉(행복)> 캔버스 위에 혼합매체, 30×30cm, 2024.

[59] 송성진, <Unwelcome> 목재, 창, 깃발에 가변설치, 2024

[60] 김희주, <진동 대지: 수분층(Ground of Vibration: Aqueous Layer)>, 진동 모터, 아두이노 보드, 투명 케이블, 투명 실리콘 겔, 투명 PLA 필라멘트, TPU, 버섯 가죽, 300×200cm, 2024.

[61] 정진철, <바람,바다>, 직물 프린트, 가변설치, 180×60cm, 40조, 2024

모두의 셸터

1-5. 김태협, <웨이 포인트(Way Point) 1- 5>

김태협의 <웨이 포인트(Way Point)> 시리즈는 닌텐도의 게임 “슈퍼 마리오”에 등장하는 파이프 구조물에서 영감을 받아 시작된 작업이다. 게임 속 파이프는 캐릭터를 다른 장소로 이동시키는 중요한 장치로, 김태협은 이러한 파이프를 통해 현실에서도 다양한 장소들이 서로 연결될 수 있는 가능성을 탐구한다. 작가는 여러 장소를 돌아다니며 이동 중간에 파이프를 설치하고 기록하는 방식으로 작업을 이어가며, 게임의 초기 픽셀 형태를 유지하여 기억에 대한 향수를 담아냈다.

지구 종말을 가정하는 전시 《모두의 셸터》에서 김태협의 <웨이 포인트>는 단순한 공간 이동의 장치가 아니라, 새로운 생존과 탐험의 상징으로 등장한다. 지구가 파괴되고 남은 최후의 피난처인 셸터에서, 관객은 기존의 질서와 방향성을 잃고 새로운 경로를 찾아야 하는 상황에 놓인다. <웨이 포인트>는 이러한 혼란 속에서 관객들이 셸터 곳곳을 탐험하고 자원을 채집하며, 생존을 위한 새로운 경로를 상상하게 하는 중요한 역할을 한다.

작품에 등장하는 바람, 물, 땅, 불, 마음과 같은 원소들은 인간과 자연의 근본적인 구성 요소를 상징하며, 지구의 재생과 재구성을 위한 상징적인 자원들로 해석될 수 있다. <웨이 포인트>는 AR 기술을 통해 가상의 공간과 현실을 넘나들게 하여, 관객이 단순한 생존 이상의 새로운 상상력을 펼칠 기회를 제공한다.

이번 전시에서 <웨이 포인트>는 방향을 잃은 관객들에게 가이드 역할을 하며, 종말 이후에도 끊임없이 이동하고 새로운 가능성을 탐색하는 인간의 본능을 자극한다. 이는 셸터라는 공간이 단순한 피난처에 그치지 않고, 새로운 미래를 상상하고 다시 시작할 수 있는 잠재적인 공간으로 읽힐 수 있는 가능성에 대한 이야기이기도 하다.

6. 20. 53. 민예은, <흔하지만 다른> 시리즈

민예은의 <흔하지만 다른> 시리즈는 전 세계 어디서나 볼 수 있는 비둘기를 통해 보편성과 개별성에 대한 철학적 질문을 던지는 작품이다. 작가는 서울, 파리, 암스테르담 등 다양한 도시에서 촬영한 비둘기 사진을 빈티지 액자에 끼운 후, 각각의 비둘기에게 이름을 붙이고 그들의 목소리를 추정한 대사를 유리 위에 기록한다. 서로 다른 빈티지 액자는 각각의 비둘기의 고유한 개별성을 더욱 강조하는 역할을 하며, 도시 배경의 일부가 아닌, 고유한 특성을 가진 생명체로 비둘기를 재조명함으로써, 일상에서 흔히 접하는 보편적 존재가 어떻게 개별적 정체성을 가질 수 있는지를 시각적으로 탐구한다.

《모두의 셸터》에서, <흔하지만 다른> 시리즈의 비둘기들은 관객을 안내하는 역할을 맡는다. 셸터 입구에서부터 전시 공간 곳곳에서 등장하는 이 비둘기들은 관객이 새로운 공간을 탐험하고 메시지를 발견하도록 돕는다. 인간과 자연의 구분을 넘어 보편성과 개별성의 교차점을 탐구하는 이 작품은 종말적 위기에 처한 상황에서 각 개인이 개별성을 지닌 존재로서 셸터를 탐험하고, 새로운 관계를 형성하면서 스스로의 정체성을 재발견해 보기를 제안한다.

7. 8. 11. 12. 13. 14. 최병철, <해수욕장>, <산호>

최병철의 <해수욕장>과 <산호> 시리즈는 해양 생태계를 주제로 하여 자연의 아름다움과 그 안에 담긴 생명의 힘을 회화적 언어로 표현한 작품들이다. 그는 바다와 산호초의 다채로운 색감과 복잡한 생태적 구조를 아크릴릭 물감으로 생동감 있게 담아내며, 생태계의 아름다움뿐만 아니라 그 속에 내재된 자연의 불안정성과 변화에 대한 경각심을 동시에 드러낸다. 작품은 바다를 상징적으로 그려내며, 자연의 경이로움과 그것이 처한 위기를 표현하고자 하는 작가의 의도가 담겨 있다.

9. 10. 15. 16. 홍영훈, <묵납자루>, <동자개 빠가사리>, <오징어>, <가는 돌고기>

홍영훈의 <묵납자루>와 <동자개 빠가사리>, <오징어>, <가는 돌고기>는 물고기와 해양 생물을 사실적으로 묘사한 작품들이다. 작가는 물고기들의 섬세한 표면 질감과 물속에서의 움직임은 유화로 표현하며, 자연과 생명의 신비로움을 시각적으로 재현한다. 이 시리즈는 단순한 생태학적 관찰을 넘어, 생명의 다양성과 그 안에 숨겨진 이야기들을 탐구하고자 하는 작가의 의도를 담고 있다. 각각의 물고기들은 생명체로서의 존재감을 뚜렷이 드러내며, 관찰 대상을 넘어 인간을 포함한 다양한 생명체 간의 새로운 관계 맺기를 제안한다.

17. 원성원, <집착의 방주>

원성원은 직접 촬영하거나 수집한 수백 장의 사진들을 정교하게 조합하여 그림 같은 환상적인 이미지를 만든다. 작가가 회화가 아닌 사진을 그의 예술적 수단으로 선택함으로써, 작품은 실재를 가리키는 사진의 인덱스로서의 특징을 동반하게 된다. 초현실적으로 보이는 이미지는 실재에 근거한 내러티브로 현실을 재구성한 모습이며, 관객은 현실의 재현을 감상하는 것보다 일상이 가진 잠재성을 인식하게 된다. 셸터에 등장한 <집착의 방주>는 구원 신화에 나오는 방주를 모티브로 하면서 인간의 삶이 놓지 못하는 집착과 욕망을 읊아맨 모습으로 등장한다. 방주에 불안정하게 실린 집들은 육지에서는 재산이지만, 바다를 표류하면서 무거운 짐이 되어 역설적으로 자유와 안식을 방해한다.

《모두의 셸터》에서 <집착의 방주>는 인간이 지닌 소유에 대한 집착이 전시에서 가정하는 지구 종말의 상황에 미친 영향을 암시하며, 이 방주가 셸터에 무사히 정박할 수 있을지 관객에게 질문한다.

18. 김현준, <숨 덩어리>, <The Light Things>

김현준의 <숨 덩어리>는 제주 해안에서 진행된 퍼포먼스 비디오 작업으로, 인간과 자연 사이의 긴장감을 다룬다. 작가는 특별한 호흡 장치 없이 자신의 숨만을 이용해 바닷속에서 시멘트 덩어리를 조각하는 과정을 기록하였으며, 이 과정에서 인간의 생명력과 한계가 적나라하게 드러난다. 작품은 인간의 욕망과 자연의 경계를 상징적으로 보여주며, 조각 행위 자체가 자연과 인간 사이에서 벌어지는 갈등과 긴장을 시각적으로 드러내는 장치로 작용한다. 숨을 참아가며 시멘트를 조각하는 행위는 인간이 자연을 어떻게 다루고, 그로 인해 어떻게 변화하는지를 표현한 철학적 탐구로 이어진다.

<The Light Things>는 해안가로 떠밀려 온 해양 쓰레기와 폐기물을 소재로 하여, 인간의 소비 행위가 자연에 미치는 영향을 고찰하는 작품이다. 김현준은 쓰레기에 LED를 설치해 그것들이 빛을 발하도록 하였으며, 이를 통해 인간이 버린 물질들이 다시 주목받고 생산에서 폐기, 오염까지 그 안에 담긴 이야기를 드러내고자 했다. LED 빛은 쓰레기의 틈을 통해 새어 나오며, 그것들이 단순히 버려진 것이 아니라 인간의 활동으로 만들어진 결과물임을 상기시킨다. 이 작품은 인간의 소비와 폐기 과정이 자연에 남긴 흔적을 시각적으로 표현하고, 이러한 문제에 대한 경각심을 일깨운다.

19. 노세환, <공 한 쪽은 너 나 먹어 내 마음은 콩 밭에 가있으니>

노세환의 작품은 전통적인 속담을 현대적 시각에서 재해석한 작업이다. 작가는 '공 한 쪽도 나눠 먹어라' 라는 속담을 비판적으로 재해석하며, 현대 사회에서 착함과 양보가 어떻게 기능하는지를 탐구한다. 이 작품은 속담이 지니는 도덕적 규범이 현대의 복잡한 사회 구조 속에서 어떻게 변형되고 왜곡되는지를 시각적으로 표현하고 있으며, 개인과 사회의 관계를 재조명한다. 전시장에 놓인 토분들은 속담이 사회적 관계 속에서 어떤 역할을 하고 있는지를 상징적으로 드러내며, 개인과 사회의 관계를 재조명한다

《모두의 셸터》에서 노세환의 작품은 인간이 절망적인 기후 위기와 환경 파괴 상황에서 과연 서로를 위해 기꺼이 양보할 수 있는지에 대한 질문을 던지며, 각자가 가진 자원을 지키려는 본능과 집단을 위해 나누고자 하는 도덕적 갈등을 상징한다. 이 작품은 지구가 사라진 가상의 종말 세계에서, 인간관계와 윤리가 환경적 위기 속에서 얼마나 흔들릴 수 있는지, 우리가 지켜야 할 '나눔'의 의미를 재조명하며 관객에게 질문을 던진다

21. 22. 방앤리, <액트제로(ActZero)> 시리즈

미디어 아티스트 듀오 방앤리는 2021년부터 탄소중립(net-zero)을 향한 예술가의 철학과 실천, 기후행동을 보여 주는 <액트제로(ActZero)> 시리즈를 선보이고 있다.

<액트제로 사구>는 충청남도 태안군 신두리 해안 사구에서 촬영된 비디오 작업으로, 해안 개발과 해안 침식으로 점점 변해가는 국내의 환경에 주목한다. 해안 사구는 바다와 육지를 연결하는 자연의 완충지대이며, 다양한 생태계의 서식지이다. 작가는 이곳에서 친환경 재료로 3D 프린팅한 작은 건축 모형을 사구 위에 설치하고, 그 과정을 기록했다.

<액트제로 노지>는 제주도 서귀포 바다와 연결된 노지(露地)에서 실행되었다. 벽과 지붕이 없는 곳을 뜻하는 노지는 훼손되지 않은 자연의 모습을 간직하고 있지만, 해수면 상승과 해양 생태계 오염에 노출된 상징적인 장소이기도 하다. 작가는 3D 프린팅한 건축 모형을 설치해 파도와 조차에 의해 바닷속으로 사라지는 과정을 기록하여 기후변화에 대한 작가의 시각을 전달한다.

이처럼 두 작품은 기후 위기의 현실을 상기시키며, 자연과 인공의 대립적 관계를 탐구한다. 또한, 자연이 파괴되는 모습을 담담하게 기록하면서도 그 속에서 여전히 살아 숨 쉬는 생명의 힘을 강조하고 있다.

23. 함경아, <허니 바나나(Honey Banana)>

함경아는 개인의 삶에 개입하는 사회적 구조와 현상에서 발생하는 일련의 사건들을 탐구하며, 이를 동시대 미술로 감각화하는 작업을 이어왔다. 작가는 사적 기억과 미시적 역사에서 발견한 실마리를 종교, 자본, 국제 정세와 같은 거대한 힘과의 접촉으로 확장한다. <허니 바나나(Honey Banana)>는 유년 시절의 기억 속 고가의 이국적 열대 과일이었던 바나나에서 출발하여, 제주, 필리핀, 동유럽 등 다양한 지역에서 그 이상의 상징성을 가진 바나나의 역사를 추적한다. 작품은 변화하는 국제 무역 환경 속에서 사람들이 겪는 상대적 상실감을 드러내며, 바나나라는 매개체를 통해 개인의 삶이 어떻게 거대 자본과 얽혀 있는지를 탐구한다. 이 과정에서 시간과 공간은 재편집되고, 작품은 바나나 이면에 숨겨진 자본의 논리와 그 힘의 접촉을 시도하며, 관객에게 보이지 않는 권력 구조와 그로 인해 파생되는 사회적 영향을 성찰하게 만든다.

기후 위기와 환경 파괴라는 주제를 다루고 있는 《모두의 셸터》에서 <허니 바나나>는 글로벌 자본주의가 환경과 삶에 미치는 영향을 심도 있게 다루며, 인간이 자연과 자원을 소비하는 방식이 미래에 어떤 결과를 가져올지 경고한다.

24. 나현, <식물채집-포모사 프로젝트>

<식물채집-포모사 프로젝트>는 대만 고산족 원주민과 그들이 식물과 맺은 의례적 관계를 탐구하는 단채널 비디오 작품이다. 작가는 대만의 타로막(Taromak)과 파이완(Paiwan) 부족이 자연을 향한 경외심을 바탕으로 생태계와의 균형을 이루며 살아온 방식에 주목한다. 이 작업은 두 부족이 산속에서 사용하는 식물들을 채집하고, 그들이 보존해온 전통과 관습을 영상으로 기록함으로써 문화인류학적인 관점에서 자연과의 관계를 재조명한다.

지구 종말이라는 위기 상황을 상상하면서 이 작품을 바라보면, 우리가 자연과의 관계를 어떻게 다시 회복할 수 있을지에 대한 중요한 시사점을 제공한다. 타로막과 파이완 부족이 보여주는 생태계와의 조화로운 관계는, 자원이 소진된 상황에서도 환경과 함께 공존하는 방식을 제안한다. 《모두의 셸터》가 인간이 생존을 위해 자연과 새롭게 관계를 맺어야 하는 장소라는 맥락에서,

〈포모사 프로젝트〉는 인간이 자연을 소비하는 대상으로만 보기보다는 생존의 동반자로서 인식하고, 새로운 공존 방식을 모색해야 한다는 메시지를 전달한다.

25. 메리 매팅리, 〈스웨일(Swale)〉

메리 매팅리의 〈스웨일(Swale)〉은 뉴욕에서 실행된 공공 예술 프로젝트로, 바지선 위에 식량 숲을 조성한 작품이다. 이 작품은 도시에서 식량 재배가 불법인 현실에 대한 도발적인 도전으로, 공공 공간에서 자유롭게 식량을 재배하고 나누는 가능성을 제시한다. 〈스웨일〉은 해양 관습법을 활용해 법적 제약을 우회하였으며, 공공의 자원으로서 식량의 가치를 재고하게 만든다. 이 프로젝트는 신선한 먹거리를 무료로 제공하며, 도시와 자연 사이의 균형을 찾고자 하는 시도다. 또한 환경 문제와 식량 접근성에 대한 문제를 예술적으로 탐구하며, 더 나아가 지속 가능한 미래에 대한 비전을 제시한다.

26. 메리 매팅리, 〈워터팟(Waterpod)〉

〈워터팟(Waterpod)〉은 물 위에 떠 있는 이동 가능한 주거 공간을 제안하는 프로젝트로, 뉴욕시의 폐기물을 활용해 건축되었다. 이 프로젝트는 특히 효율적인 자원의 활용, 협력과 공동체 의식의 중요성을 강조한다. 〈워터팟〉은 하나의 유닛으로 시작해 군도 형태로 확장될 가능성을 열어두었고, 이는 조류와 환경에 맞춰 변형되는 새로운 주거 모델로 발전할 수 있도록 설계되었다. 프로젝트에는 설계, 건축 도면, 계획 문서 등 다양한 개념적 작업이 포함되어 있으며, 궁극적으로 환경 변화에 대응하는 미래적 생활 방식을 모색한다.

《모두의 셸터》에서 〈워터팟〉은 기후 위기와 환경 파괴 속에서 인간이 적응해야 할 새로운 주거 모델로 제안된다. 물 위에서 자원을 효율적으로 사용하고 공동체를 형성하는 이 작품은, 종말적 위기 상황에서도 인간이 협력하며 새로운 삶의 방식을 찾아야 함을 상기시킨다. 유동성과 확장 가능성을 지닌 〈워터팟〉은 셸터 공간에서 생존을 위한 공동체의 형성과 재건을 암시하며, 관객에게 변화와 위기 속에서의 회복력과 적응력을 상상하게 만든다.

특히 견내량 인근에 있는 “모두의 셸터”를 고려하면, 지구 해수면 상승으로 인해 육지에 거주할 수 없는 상황이 되었을 때 〈워터팟〉과 같은 곳에서의 삶을 상상해보지 않을 수 없다. 물 위에서

생활하며 자원을 효율적으로 활용하는 이러한 주거 방식은, 미래의 환경 변화 속에서 우리가 선택해야 할 현실적 가능성 중 하나일지도 모른다.

27-43. 노순택, <개나리(Doggy boogie)> 시리즈

노순택의 <개나리(Doggy Boogie)>는 개와 인간의 관계를 현대 사회의 변천과 함께 탐구하는 작품이다. 개는 오랜 시간 인간과 함께 살아왔으며, 그 역할은 시대에 따라 가족에서 충직한 동반자, 가족과 같은 존재로 다양하게 변화해 왔다. 이 작품은 개를 통해 인간 사회의 복잡한 구조와 상호 의존적인 관계를 반영하며, 개가 단순한 동물 이상의 중요한 상징으로 재조명된다. 개와 높은 지위를 의미하는 '나리'를 결합한 '개나리'라는 제목은 현 상황에 대한 풍자적인 작가적 입장을 보여주며, 개와 인간 사이의 역할과 관계가 어떻게 변화해 왔는지를 생각하게 한다.

《모두의 셸터》에서 <개나리>는 지구 종말이라는 상황 속에서 인간과 동물 간의 관계가 재구성될 가능성을 제기하는 질문으로 읽힐 수 있다. 다양한 사회적 맥락에서 촬영된 개의 사진은 종말적 위기 상황에서 인간과 동물의 상호 의존적인 관계는 어떻게 새롭게 변화할 것인지, 그들이 어떻게 협력하고 공존할 수 있을지 생각하게 할 뿐 아니라, 개와 같은 익숙한 존재가 사회적 구조 속에서 어떤 역할을 하게 될지, 그 관계가 위기 속에서 어떻게 다시 정의될 수 있을지 질문한다.

44. 이배경, <생각에 잠긴 공간(Thoughtful Space)>

이배경의 <생각에 잠긴 공간(Thoughtful Space)>은 공간과 사유의 관계를 탐구하는 설치 작업으로, 시각적 대상을 변형하여 관객의 생각을 확장하는 공간을 만들어낸다. 이 작품은 파도의 유동적 움직임을 육면체의 단순한 형태로 재구성하여, 현실과 가상이 공존하는 독특한 경험을 제공한다.

기후 위기와 환경파괴, 그리고 지구의 미래를 상상하는 《모두의 셸터》에서 이 작품은 자연의 복잡한 흐름을 단순화함으로써 인간 인식 속에서 자연이 어떻게 다시 정의되고 재구성되는지를 시각적으로 보여줄 뿐 아니라 셸터라는 최후의 공간 속에서, 관객으로 하여금 자연과 가상의 경계를 넘나들며 사유를 확장하는 경험을 하게 한다. 이배경의 작업은 단순히 환경 문제를 인식하는 것에 그치지 않고, 관객이 더 깊은 사유와 새로운 관점을 탐구할 수 있는 공간을 제공하며, 셸터만의 특수한 영역을 구성한다.

45-48. 조재용, <마주할 전경> 시리즈

조재용은 도시 속 자연의 존재를 상기시키며, 우리의 일상에 숨어 있는 자연의 소중함을 시각적으로 기록하고 있다. <마주할 전경> 시리즈는 도시와 자연의 경계를 탐구하는 작품으로, 서울의 다양한 산과 그 주변 풍경을 담았다. 작가는 서울이라는 거대한 도시 속에서 자연과 인간이 어떻게 공존하고 있는지를 시각적으로 탐구하며, 자연의 경관이 도시 속에서 어떤 역할을 하고 있는지를 작품 속에 담아내고 있다. 각 작품은 세심한 관찰을 통해 도시와 자연이 어떻게 조화되고, 동시에 그 경계가 얼마나 흐려지고 있는지를 표현하고 있다. 이를 통해 관객은 도시 생활 속에서 우리가 마주하는 자연의 모습이 어떤 의미를 가지는지를 다시 한번 생각하게 된다.

49. 이예은, <바다 쌓기 03_우동기 선장님, 박상진 선장님>

이예은의 <바다쌓기> 시리즈는 바다와 사람의 관계를 중심으로 한 작업으로, 포구에서 생계를 이어가는 사람들의 이야기를 시각적으로 재현한다. 작품은 바다에서 일하는 선장들과 그들이 살아가는 환경을 담고 있으며, 작가는 그들의 삶 속에서 바다가 가지는 의미를 탐구한다. <바다쌓기 03>에서는 우동기 선장과 박상진 선장이 각자의 도구로 바다를 상징하는 탑을 쌓은 모습을 담고 있다. 작품은 바다가 사람들의 삶에 어떻게 깊이 관여하고 있는지, 그리고 그들이 바다와의 관계 속에서 어떤 역할을 하고 있는지를 상징적으로 드러낸다. 이예은은 이 작업을 통해 바다와 인간 사이의 상호 의존적인 관계를 탐구하며, 바다가 가진 생명력과 그 안에 담긴 역사적, 사회적 의미를 시각적으로 표현하고 있다.

50. 최건, <안내를 종료합니다>

최건의 <안내를 종료합니다>는 현대 사회가 효율성이라는 가치를 얼마나 중요시해 왔는지를 비판적으로 다루는 작품이다. 우리는 GPS 내비게이션을 통해 최단 경로와 가장 빠른 방법을 안내받으며 살고 있지만, 결국 그러한 효율성의 끝에서 맞이하는 것은 종말에 가까운 현재다. 이 작품은 안내가 끝난 이후, 더 이상 기존의 경로와 시스템에 의지할 수 없는 상황에서, 우리가 스스로 새로운 길을 찾아야 한다는 점을 보여준다.

작가는 안내가 종료된 지점, 유동적인 그곳을 상상하기 위해 해류와 해류가 만나는 곳을 떠올리며 랜덤형 거품 생성기에서 일시적으로 만들어지는 형상을 유리에 그렸으며, 관객이 서 있는 위치에 따라 시각적 경험이 달라지도록 설계했다. 이는 고정된 지점이 없는 상황에서 관객이 불확실한

현실 속에서 새로운 길을 찾는 과정을 상징한다. 또한, 멸종 위기종의 이름이 적힌 대기 명단은 우리가 더 이상 과거의 방식만으로는 생존할 수 없음을 나타내며, 앞으로 어떤 선택과 경로를 만들어야 할지를 생각하게 만든다.

《모두의 셸터》에서 이 작품은, 종말적 위기 속에서 기존의 질서가 무너진 상황을 상징적으로 보여준다. 이를 통해 관객으로 하여금 새로운 피난처와 경로를 스스로 찾아야 하는 상황과 이제 더 이상 과거의 효율성에 의지하지 않고 새로운 가능성을 탐색해야 시간이 다가왔음을 생각하게 한다.

51. 52. 나현, <금색 카나리아-새장>

<금색 카나리아-새장>은 대형 철 구조물과 아크릴, 에어 조형물을 활용한 설치 작품으로, 유럽의 광부들이 일산화탄소를 감지하기 위해 사용했던 카나리아를 떠올리게 한다. 이 작품에서 금색 카나리아가 자리한 새장은 당시 광부들이 위험한 상황에서 카나리아의 생명을 지킬 수 있도록 만든 작은 산소통이 달린 특별한 새장의 모습을 재현한다. 여기서 작가는 광부들이 유사시 이 새장을 적극 활용했는 지는 명시하지 않아 인간과 다른 생명체 간의 관계를 암묵적으로 성찰하게 한다.

이번 전시에서는 <금색 카나리아-새장>은 작품의 배경을 암시하는 드로잉과 함께 전시되어, 관객이 작품의 의미를 쉽게 이해할 수 있도록 돕는다. 지구 종말을 가정한 셸터 공간에서, 이 카나리아는 더 큰 환경 위기와 연결된 경고로 다가오며, 자연과의 관계를 새롭게 인식할 필요성을 일깨운다. 이 작품은 우리가 자연과 협력하고 균형을 유지해야 하는 이유를 상기시키며, 미래를 위한 생존 방식을 생각하게 한다.

54. 홍범, <숨의 숲>

홍범은 비디오, 조각, 설치, 드로잉 등 다양한 분야의 작업을 통해 기억을 탐구한다. 그의 작업은 3차원 세계에서 기억의 구조를 드러내는 것에 중점을 두고 다층적으로 이루어진다.

<숨의 숲>은 기억과 장소의 상호작용을 탐구하는 작품으로, 공간과 시간 속에서 기억이 어떻게 형성되고 확장되는지를 다룬다. 작가는 기억이 단순히 과거를 기록하는 것이 아니라, 경험을 통해 입체적이고 복합적인 구조로 확장된다고 본다. 이 작업에서 과거의 특정 순간과 공간은 현재의 자아에 계속해서 영향을 미치며, 기억은 공간을 경험하는 인식과 연결되어 변화한다. 홍범은 기억이 예기치 않은 순간에 떠오르고, 새로운 환경 속에서 다시 살아나는 과정을 주목한다. <숨의 숲>은 이러한 기억의 과정을 숲으로 은유했으며, 시적으로 인간의 사유와 자연의 접점을 찾아 시각적으로 탐구했다.

지구 종말을 다루는 이번 전시에서, 작품이 구성한 ‘숲’은 인간과 자연, 기억의 연쇄적 관계를 형성하는 곳으로, 관객이 삶의 본질과 깊이 연결될 수 있는 장소를 펼친다. 작품은 기억과 자연의 모습이 교차하며 서로를 비추는 공간을 제안하고, 관객이 자신의 기억과 경험을 통해 자아를 입체적으로 성찰하고, 생존을 위한 내면의 피난처를 재발견하는 계기를 제공한다.

55. 김시하, <불의시/고스트 가든 ver.2>

김시하는 양분된 세계관과 그 사이에서 발생하는 불안, 괴리 같은 심리적 요소에 주목하는 작가이다. 그는 이러한 감정과 감각을 다양한 매체로 재구성하여 일종의 시적 풍경을 만들어낸다. <불의 시/고스트 가든 ver.2>는 <불의 시- 나부끼고 흔들리고 펄럭인다면, 불은 공기가 되고>의 두 번째 버전으로, 재난적인 풍경을 시처럼 간결하고 은유적으로 표현한 설치 작업이다. 숲과 불에 그을린 나무, 검은 거울 등 재료를 사용해 재난 이후의 풍경을 상징적으로 재현하고, 점멸하는 조명을 통해 숲이 소멸되는 장면을 연출하며 관객에게 위기감을 전달한다.

이번 전시에서 이 작품은 아그네스 파크의 소장품과 함께 설치되어, 재난 전후의 풍경을 겹쳐 놓는 방식으로 표현된다. 이를 통해 관객은 ‘모두의 셉터’가 생기기 전후의 인류의 상황을 상상하게 된다. 지구 종말을 가정한 셉터에서 <불의 시/고스트 가든 ver.2>는 자연이 소멸하고 변형되는 모습을 시각적으로 보여주며, 관객에게 기후 위기와 재난 이후의 미래를 생각하게 한다.

56. 57. 58. 픽셀킴, <푸른감각 수학드로잉> 시리즈 (슬픔/ 화남/ 행복)

픽셀킴의 <푸른감각 수학드로잉> 시리즈는 감정의 추상성을 수학적 기하학으로 시각화한 독창적인 작업이다. 슬픔, 화남, 행복과 같은 감정은 인간의 삶에서 가장 기본적이면서도 복합적인 현상인데, 작가는 이를 수학적 도형과 색채를 통해 표현한다. 슬픔은 차가운 색감과 곡선으로, 화남은 날카로운 각도와 강렬한 색으로, 행복은 따뜻한 형상으로 나타나며, 이로써 감정이 단순한 주관적 경험이 아닌 구조화된 보편적 현상임을 시사한다. 작품은 감정의 복잡한 층위를 수학적 질서 속에서 탐구하며, 감정이 어떻게 구체적인 형태로 드러날 수 있는지를 시각적으로 탐색한다.

《모두의 셸터》에서 <푸른감각 수학드로잉>은 기후 위기와 환경 파괴가 불러일으키는 복잡한 감정을 시각적으로 해석하는 역할을 한다. 인간이 생존의 위기 속에서 경험하는 절망, 분노, 희망 등의 감정은, 작품 속 수학적 도형과 색채를 통해 위기의 보편적 감정으로 확장된다. 셸터라는 종말적 공간에서, 이 작품은 관객에게 인간 감정의 다층적 구조를 다시금 성찰하게 하며, 기후 변화에 따른 감정적 반응이 어떻게 개인과 집단에 구조적으로 작용할 수 있는지를 생각할 기회를 제공한다.

59. 송성진, <Unwelcome>

송성진의 <Unwelcome>은 <1평조차>를 잇는 설치 작품으로, 바다의 한편에서 인간의 불안정한 삶을 시각적으로 구현한다. 작가는 난민촌의 임시 거처와 철거촌의 이주민, 한 평의 심조차 갖기 힘든 삶들을 살피며 한 평짜리 나무집을 지었다. 그리고 대부도, 부산, 여수, 제주 그리고 거제 등지의 바다에 나무집을 설치하며, 인간 사회와 자연에서 발생하는 여러 상황과 사건들을 중첩해 왔다. 이 나무집은 어디에서도 정착을 허락받지 못하고, 여러 바다의 파도를 맞으며 변형되고 소멸하는 과정을 보여주었다. 이처럼 환영받지 못한 흔적들은 나무집에 고스란히 남아, 인간 사회와 자연을 떠돌며 임시로 머무는 인간 생존의 불안정함을 반영한다.

지구 종말을 가정하는 이번 전시에서 <Unwelcome>은 기후 변화와 환경 오염이 극적으로 진행되는 상황 속에서 인간이 적응하고 생존해야 하는 현실을 일깨운다. 관객은 전시 기간동안 바다물에 삭아 점차 원형을 잃어가는 모습을 직접 확인할 수 있다. 이는 무자비한 자연의 힘과 인간의 임시적 대응이 반복되는 모습을 투영하며, 피난처가 안전한 공간이 아닌 생존을 위해 끊임없이 변화를 강요받는 불안정한 곳임을 강조한다. 그럼에도 불구하고 <Unwelcome>은 환영받지 못한 또 다른 누군가를 맞이하기 위해 파도를 맞으며 매일 수면 위로 모습을 드러낸다.

60. 김희주, <진동 대지: 수분층(Ground of Vibration: Aqueous Layer)>

김희주의 <진동의 대지: 수분층(Ground of Vibration: Aqueous Layer)>는 진동을 매개로 인간과 비인간 존재들 간의 소통 가능성을 탐구하는 작품이다. 이 작업은 기계를 통해 발생하는 진동을 인간, 동물, 식물, 자연, 그리고 로봇과 같은 비인간 존재들이 공유할 수 있는 새로운 형태의 언어로 제시한다. 작품은 눈의 수분층을 주제로 한 리딩(reading) 퍼포먼스와 함께 진행되며, 관객은 작품에 등을 대고 진동 모터를 통해 주변 소리와 환경의 파장을 감지하게 된다. 이 과정에서

인간은 진동을 통해 다른 존재들과 감각적으로 연결되며, 기존 언어의 한계를 넘어서 소통을 경험할 수 있다.

《모두의 셸터》에서 〈진동 대지: 수분층〉은 관객으로 하여금 기후 위기 속에서 인간이 자연과 다른 생명체들과 어떻게 소통하고 공존할 수 있는지를 고민하게 한다. 셸터라는 공간에서, 인간은 단순히 자연의 파괴를 목격하는 것이 아니라, 진동을 통해 자연과 새로운 방식으로 교감할 수 있는 가능성을 탐구하게 된다. 작품은 인간과 비인간 존재들 사이의 경계를 해체하며, 셸터라는 종말적 공간에서 새로운 형태의 소통이 필요하다는 메시지를 전달한다.

글. 모두의 셸터 기획팀과 Chat GPT 4.0 협업
최종업데이트. 2024.10.25