

Ok Seungcheol's Solo Exhibition, *Trophy*

The Patina of A No-Time-Space-Continuum

Chung Hyun

Composed of three-dimensional and flat surfaces, Ok Seungcheol's *Trophy* (2023) series gives a somewhat empty and cruel impression, similar to the severed head shown in his previous work, *Create Outlines*. The word "trophy" comes from the Greek word, "tropaion (τρόπαιον)." The word "trophy," which now signifies a cup or souvenir awarded to commemorate an achievement, originated from a tree on which victorious allies hung their armor, shields, and helmets of the defeated. In addition to these items, the trees were often said to have hung parts of enemy corpses, especially the heads. The custom of collecting and boasting the heads of an enemy spans not only in the ancient times but throughout history, from hunters in Africa who poached to the massacres of Japanese soldiers by American soldiers during World War II. In fact, hunters and American soldiers used to call severed heads "trophies." To the general public, trophies are now mementos of familiar victories found in computer games such as League of Legends or games such as basketball, soccer, and other sporting events. In some cases, they are made with enormous production costs and effort while most of them are ornaments used for ad hoc events.

Ok Seungcheol's trophy reproduces a human head as the aforementioned keepsake of a victory. However, a gold trophy statue is displayed in a room painted in fluorescent green, along with three paintings in yellow, gray and cyan. Exhibiting these works in an auxiliary space rather than the main exhibition space, trying to show them in completely different colors and materials under one title, and composing in image sprites¹ that are full of characters and items separate from the background of a game or placing them against what appears to be a Chroma key background for Computer Graphics (CG) work, these are all deliberate choices made by the artist. Ultimately, this set of decisions point to his questions around real-images that are short-lived and ephemeral.

For Ok Seungcheol, an "image" cannot be verified in its authenticity, something that can be edited, and one that can be converted/circulated in two or three-dimensional forms. It is undoubtedly different from the way Florentine and Venetian styles in the Renaissance era could be divided clearly into design (disegno) and rendering (colore). Rather, his understanding of an image is closer to an ambiguous or quantal state in which there may be multiple truths simultaneously. Let's search on Instagram for selfies at the Eiffel Tower in Paris that are posted countless times everyday. The conventional image of the Eiffel Tower is one on a postcard taken with a zoom lens from a distance. But the Eiffel Tower captured with a wide-angle lens shot on a 1:1 scale shows a drastically different reality. The Eiffel Tower in the selfie is dotted with a broad angle attempting to capture its entirety and many corrections. This image is, however, not intended to tell the narrative of truth or lies of the object. Rather, as in Akira Kurosawa's

¹ A collection of images put into a single image by registering the repeatedly used assets and overlaying other images on these assets. It allows quicker loading and a smoother movement of the sequenced images.

(1910-1998) film *Rashomon* (1950), the subject can be interpreted completely differently depending on one's perspective and the distance in between – even when one's essence has not changed at all. In some cases, an interpretation from someone who has no personal interest in the situation, like the woodcutter who is the last witness in *Rashomon*, may be closest to the truth. Perhaps that the image closest to the truth about the Eiffel Tower, more than any other images captured with an optical device, may be the undistorted cross-section map drawn by the architect Gustave Eiffel (1832-1923).

In this context, it is not a coincidence that the series of facial expression paintings is entitled *Rashomon*. The film *Rashomon* is said to have been made by editing the plot from Ryūnosuke Akutagawa's (1892-1927) short story "In the Thicket," and taking the characters and background from his other novel "Rashomon." Employing cinematic editing techniques, "In a Thicket" is structured so that an event is repeated and reproduced several times, each around different characters. Ok Seungcheol observes that the reconstruction of time and drastic editing depending on the medium resemble the modern pattern of image consumption. He even insists that it doesn't require as many perspectives as in *Rashomon*. Noting that completely different senses and experiences of a single situation can derive from only two iterations of the main protagonists in Hong Sang-soo (1960-)'s film, *Virgin Stripped Bare by Her Bachelors (Oh! Soo-jung)*, the artist's claim may not be wrong. We also observe that Ok Seungcheol's works certainly tend to have slight differences in their essence in addition to the changes in the perspective. However, the difference is only in some factors such as the subject's eyes, hair and skin color, just as in a game's character generator. In fact, his work *Irochi* seems to refer to *Irochigai* (色違)², or Trophy-Pokemon, which rarely exist in games such as Pokémon. Such a maneuver is the only way a developer can create a mutation within a game system where everything is defined with the same point of view, the same movements, and the same characters in a set memory.

Ok Seungcheol's works, which seem to repeat themselves, begin with the belief that repetition can create the more novel. This faith faces and challenges the limitations of various contemporary production methods whenever his icons are converted/circulated in multiple media. In other words, when his paintings become sculptures, mirrors, or images, and when his paintings move to other canvases, the figures subtly change or weather, hovering between the ideal and reality. The difference could be as drastic as that between an image of a raw file that can be enlarged to ultra-high resolution and a jpg image that has been corrupted and rendered blurry due to countless sharing, or it could be as subtle as a single hair sticking out or not, or the how raised is the tail of an eye. In any case, what he is trying to show is not the cause or effect of an event. A series of trophies that have become sprite images is, after all, diversified perspectives for three-dimensional objects and an expanded time sprung out of the three-dimensions. Therefore, the yellow, gray, greenish-blue paintings and the gold-plated head sculpture in the small green room are "new oldness" that is not affected by any viewpoint and

² A Japanese term referring to things that have the same shape but different colors. For example, it may refer to a car that changes only its color depending on the applied paint. It is pronounced "Iro" + "chigai." In games, it also refers to palette swap, with Pokémon being a representative example of applying this term in its literal sense.

space of the past, present, and future. In this sense, the works scattered all over the exhibition space continue the legacy of a methodology of the previous exhibition. We can observe this continued artistic contemplation of the loss of the original (Un Original), reference to an image of reduced clarity (Jpeg Supply), and recreating the design (Creating Outlines). Not only that, the new series, *Trophy*, distinguishes itself from the existing legacy and holds a temporary independence. Nonetheless, the artist hints to us that this group of works can create a patina³ of non-time-space-continuum by infinitely cross-editing, rather than staying perpetually fragmented.

³ Thin layer that forms on the surface of copper, brass, bronze and similar metals and metal alloys (tarnish produced by oxidation or other chemical processes) or certain stones and wooden furniture (sheen produced by age, wear, and polishing), or any similar acquired change of a surface through age and exposure.

무-시-공-연속체의 파티나

정현

입체와 평면으로 제작된 옥승철의 <트로피(2023)> 연작은 이전 «크리에이트 아웃라인즈»에서 보여준 절단된 두상처럼, 어딘지 모르게 공허하고 잔혹한 면모가 드러난다. 트로피는 그리스어 트로파이온(τρόπαιον)이 어원이다. 지금은 입상을 기념하기 위해 수여하는 컵이나 기념품을 의미하는 트로피는 본래 승리한 아군이 패배한 적군의 갑옷, 방패, 투구를 걸어 두는 나무에서 유래했다. 나무에는 종종 전리품 외에도 적군 시체의 일부분, 특히 머리를 걸어 두었다고도 한다. 적의 머리를 포획해 자랑하는 관습은 고대뿐만 아니라, 아프리카 사냥꾼의 밀렵 행위부터 2차 세계대전 당시 미군의 일본군 학살까지 이어졌다. 실제로 사냥꾼들이나 미군들은 잘려진 머리를 트로피라고 부르곤 했다. 지금 일반 대중에게 트로피는 컴퓨터 게임인 롤(League of Legends), 농구나 축구를 비롯한 스포츠 경기에서 볼 수 있는 친숙한 승리의 기념품일 뿐이다. 막대한 제작비와 공을 들여 만든 경우도 있지만 대부분은 일시적인 이벤트를 위해 쓰이는 장식품이다.

옥승철이 전시하는 트로피는 앞서 언급한 전리품으로써 인간의 머리를 재현한다. 다만 황색, 회색, 녹색의 회화 세 점과 함께 금색의 트로피 조각상을 형광 녹색으로 페인트칠한 방에 전시하고 있다. 전시장의 가장 메인 공간이 아닌 부속 공간에 이 작품들을 전시한 것, 하나의 제목으로 전혀 다른 색상과 질료로 표현하고자 한 것, 그리고 게임의 배경과 분리된 캐릭터와 아이템이 가득한 이미지 스프라이트¹, 또는 영화의 CG 합성을 위한 크로마키 배경을 연상케 하는 것은 모두 작가의 의도적인 선택이다. 그리고 이는 그가 전시에서 늘 언급했던 것처럼, 일시적이고 덧없어 보이는 진짜-이미지에 대한 의문을 드러낸다.

옥승철에게 '이미지'란 진위 여부를 가리기 어려운 것, 편집 가능한 것, 평면과 입체로 전환/순환 가능

¹ 화면 표시에서 반복적으로 이용되는 도형의 무늬를 등록하고, 그 무늬에 다른 그림을 겹쳐서 합성시키는 등 여러 개의 이미지를 하나의 이미지로 합쳐서 관리하는 이미지를 의미한다. 고속 표시가 가능하며 연속되는 그림을 매끄럽게 움직일 수 있다.

옥승철 개인전 《트로피》

2023.08.31-2023.10.07 기체

한 것이다. 르네상스의 피렌체와 베네치아 지역의 양식들을 도안(디세뇨)과 렌더링(콜로레)으로 분명히 나눌 수 있던 것과는 분명 다르다. 하나로 결정하기 모호한 상황, 또는 모두 같은 것으로 볼 수 있는 양자적 상태를 의미한다. 하루에도 수없이 업로드 되는 파리의 '에펠탑'의 셀카를 인스타그램에서 검색해보자. 에펠탑에 대한 우리의 일반적인 이미지는 멀리서 줌 렌즈로 당겨 찍은 그림엽서를 닮았다. 하지만 1:1 스케일로 마주하여 광각 렌즈로 담아낸 에펠탑의 경험은 완전히 다른 현실을 보여준다. 셀카에 담긴 에펠탑은 에펠탑을 담아내려는 광각과 보정으로 점철된다. 이 사례를 통해 이미지화된 대상의 진실과 거짓에 대한 이야기를 말하고자 함은 아니다. 오히려 구로사와 아키라(1910~1998)의 영화 «라쇼몽(1950)»처럼 대상은 어느 방향에서 바라보느냐, 어느 정도의 거리를 두고 보느냐에 따라 전혀 다르게 해석될 수 있다. 사물의 본질은 전혀 변하지 않았음에도 말이다. 때로는 «라쇼몽»의 마지막 증언자인 나무꾼처럼 사건과 이해관계가 전혀 없는 경우 더 진실에 가까운 설명이 가능할지도 모른다, 에펠탑에 대한 진실에 가장 근사치의 이미지는 광학적 장치로 포착된 어떤 이미지들보다도 설계자인 귀스타브 에펠(1832~1923)이 그린 왜곡 없는 단면도일 것이다.

따라서 연속된 표정 그림들에 <라쇼몽>이라는 제목을 붙인 점 역시 우연이 아닌 것으로 보인다. 영화 «라쇼몽»은 아쿠타가와 류노스케(1892~1927)의 단편소설 『덤불 속』에서 줄거리를, 그의 다른 소설 『라쇼몽』에서 등장 인물과 배경을 가져와 편집해 만들었다고 전해진다. 영화적 편집 기법을 활용한 『덤불 속』은 한 가지 사건이 등장인물의 숫자에 따라 수차례 반복되며 재생산되는 구조를 보여준다. 옥승철은 이와 같이 시간의 재구성과 매체에 따른 과감한 편집이 현대인들의 이미지 소비 습관과 같다고 여긴다. 심지어 굳이 «라쇼몽»처럼 다양한 시점으로 표현할 필요는 없다고 주장한다. 홍상수(1960~)의 «오! 수정»에서 한 가지 사태를 두고 단지 두 주인공의 시점에 따른 두 번의 반복만으로도 완전히 색다른 감각과 경험이 재생산되는 것을 보면, 딱히 작가의 주장이 틀린 이야기는 아니다. 물론 옥승철의 작품들은 시점의 변화 외에도 본질 그 자체를 조금씩 다르게 그리려는 경향도 있다. 그 차이는 게임의 캐릭터 생성기의 원리와 같이 캐릭터의 눈, 머리카락, 피부색 등 일부 요소일 뿐이다. 실제로 그의 작품 <이로치>는 포켓몬스터와 같은 게임에서 아주 드물게 존재하는 이로치가이(色違)², 즉

² 형태는 똑같지만 색이 다른 사물 등을 가리킬 때 사용하는 일본어. 즉 도장에 따라 색상만 바뀌는 자동차 같은 것을 가리키며, '이로' + '치가이'로 끊어 읽는다. 게임 분야에서는 팔레트 스왑을 가리키기도 하며, 이 용어를 그대로 적용한 것의 대표격으로 포켓몬스터가 있다.

옥승철 개인전 《트로피》

2023.08.31-2023.10.07 기체

트로피-포켓몬을 지칭하는 것으로 보인다. 동일한 시점, 동일한 움직임, 동일한 캐릭터로 모든 것이 메모리에 맞춰져 짜여진 게임 시스템 내에서 개발자가 만들어 볼 수 있는 유일한 방식의 돌연변이이다.

매번 같은 것을 반복하는 듯한 옥승철의 작품들은 반복을 통해 더 새로울 수 있다는 믿음에서 출발한다. 이러한 믿음은 그의 도상이 다중 매체들로 전환/순환할 때마다 동시대 다양한 제작 기술들의 한계와 만나며 마찰한다. 즉, 그의 그림이 조각 또는 거울이 될 때, 그의 그림이 영상이 될 때, 그의 그림이 다른 캔버스로 옮겨갈 때, 형상들은 이상과 현실 사이를 맴돌며 미묘하게 달라지거나 풍화된다. 그 차이는 초고해상도로 확대 가능한 Raw 파일의 이미지와 수많은 공유로 인해 열화되어 뿌옇게 흐려진 jpg 이미지만큼 클 수도 있고, 단지 머리카락 한 올이 뺄지느냐 마느냐, 눈꼬리가 올라가느냐 마느냐 정도의 미묘함일 수도 있을 것이다. 어쨌든 그가 보여주려는 것은 사건의 원인이나 결과가 아니다. 스프라이트 이미지화된 일련의 트로피 시리즈들은 결국 입체를 위한 다변화된 시점이자, 입체에서 파생된 다변화된 시간이다. 따라서 작은 녹색 방에 그려진 황색, 회색, 녹색의 그림과 황금의 두상은 과거, 현재, 그리고 미래의 어느 시점과 공간에 영향 받지 않는 "새로운 낡음"이다. 전시장 곳곳에 흩뿌려진 작품들은 모두 지난 전시의 방법론을 계승하고 있다. 원본의 상실(Un Original), 열화된 이미지의 레퍼런스(Jpeg Supply), 그리고 도안을 재생성하는 방식(Creating Outlines)으로. 이에 덧붙여 새 시리즈인 트로피는 기존 레거시에서 분리되어 일시적인 독립성을 지닌다. 하지만 작가는 본 작품군이 파편화된 상태에서 머무는 것이 아닌 무한히 교차-편집되며 무-시-공-연속체의 파티나(patina)³를 생성할 수 있음을 시사한다.

³ 구리, 황동, 청동 및 이와 유사한 금속 및 금속 합금(산화 또는 기타 화학 공정에 의해 생성되는 변색) 또는 특정 돌 및 목재 가구(세월, 마모 및 광택에 의해 생성되는 광택) 표면에 다양하게 형성되는 얇은 층(layer), 또는 세월과 노출로 인한 표면의 유사한 후천적 변화.