

- 오민수 (1995, 경기)

2021년 계원예술대학교 사진예술학과를 졸업하고 동대학교 융합예술학과를 졸업하였다. 주로 사진 매체를 이용해서 작업을 하고 있다. 과거와 현재의 전쟁의 이미지가 어떻게 생산되고 소비되어지는지에 대해서 관심을 가지고 있고 이후 게임내의 스크린 안에서 더욱 현실화 되고 범람하고 있는 지금의 상태. 그 안에서 우리는 어떠한 태도로 바라보아야 하는지에 대한 고민들을 하고 있다.

< 진돗개 하나 2022- >는 1 인칭 슈팅(FPS) 게임을 실행했던 경험과 군복무 당시 기동훈련을 대신하여 전쟁 훈련형 시뮬레이션 프로그램(BCTP)인 워 게임(War Game)을 체험했던 경험이 충돌하면서 시작되었고 FPS 게임, 전쟁 훈련형 시뮬레이션 그리고 실제 전쟁 보도사진과 영상을 경험 하면서 기이하게 반복되는 상황, 사태에 대한 불편한 감정을 느끼는 지점을 제시한다. 보도사진과 영상 그리고 미디어에서 소비되어진 이미지들을 재현하며 특정 시대 전투를 설정하여 이에 맞는 복장과 장비를 갖추고 정해진 역할을 수행하는 유희적 전쟁의 풍경을 수집한다.

< 진돗개 둘 2023- > 은 <진돗개 하나> 의 연장선상에서 전쟁 이미지의 재현과 소비에 대해 탐구를 확장한다. <진돗개 하나> 작업에서 탐색한 역사적 재현(전쟁 리인액트먼트)과 달리, <진돗개 둘>은 사용자의 이동경로와 조작을 통해 생성되는 이미지 구조를 기반으로 한다. 2 차 세계대전을 배경으로 한 게임 <Call of Duty WW2> 안에서 가상 공간을 탐험하는 방식으로 진행된다. 게임은 철저히 정교하게 설계된 과거의 유럽을 1 인칭(FPS) 시점으로 전투의 경험을 제시한다. 그러나 이 모사는 현실의 과거를 충실히 재현하기 위한 것이 아니라, 플레이어가 몰입 할 수 있는 전장을 제공하기 위한 목적아래 구조화된 가상 환경이다. 하지만 작가는 게임사가 제시하는 서사적 구조와 규칙을 따르기보다는 그 규칙을 무너뜨리고 게임 내에서 자유롭게 유희하는 방식으로 작업을 진행했다. 게임사의 목적은 제한된 공간 안에서 정해진 규칙을 따르며 몰입감과 즐거움을 주는 서사를 제공하지만, 규칙을 깨고, 서사를 외면하며, 정교하게 재현된 가상의 유럽 공간을 여행 유튜브의 시선으로 기록하였다. 전쟁 이미지의 재현이 갖는 현실과 가상의 모호한 경계, 그리고 그 속에서 기록자가 취할 수 있는 태도에 대한 탐구이자 실험이며 새로운 전쟁 이미지 아카이브이기도 하다.

< 진돗개 셋 2025- > 은 전작 《진돗개 하나》(2022-), 《진돗개 둘》(2023-)에 이어, 가상 전쟁 이미지가 현실 세계에 침투하는 지점에서 시작된 프로젝트다. 특히 온라인 FPS (First Person Shooter) 게임인 <Sudden Attack>의 대표 맵인 '웨어하우스 (Warehouse)'가 현실 서바이벌 게임장에 재현되었고, 최근에는 국방부의 예비군 훈련장 내에도 유사한 형태로 구현되었다는 사실에 주목한다. 이러한 현실의 '웨어하우스화' 는 단순한 모사나 재현을 넘어, 게임과 현실의 경계가 뒤섞이며 군사적 훈련의 서사와 유희적 이미지 소비가 결합된 아이러니한 풍경을 만들어낸다. <서든어택>의 웨어하우스 맵을 현실크기로 재현하고, 그 안을 일정한 전쟁 이미지 아카이브이자 (실제→영화→게임→실제) 로 다시 순환되어지는 참여형 공간으로 제시하고자 한다.

< 진돗개 하나 둘 셋 >은 2022 년부터 현재까지 이어져온 장기 프로젝트로, 영화, 게임, 군사시뮬레이션, 전쟁 보도이미지 등 다양한 경로를 통해 소비되는 전쟁 이미지를 비판적으로

탐구한다. 각각의 작업은 독립된 프로젝트이면서도, 전쟁 이미지가 디지털 가상 공간에서 어떻게 구성되고 만들어지는지, 어떻게 현실에 영향을 미치며, 재매개 되는지를 단계적으로 추적한다는 점에서 하나의 유기적 연작으로 제안한다.

《진돗개 하나, 둘, 셋》은 개념적 연속성과 매체적 확장성을 동시에 확보한 프로젝트로, 각 작업이 독립적인 주제를 담고 있으면서도 전체적으로는 동시대 이미지 환경에서 전쟁이라는 주제가 어떻게 포장되고 유희화 되며, 현실과 가상을 넘나드는지에 대한 비판적 질문을 던진다.

작가는 어떠한 힘과 힘이 만나면 새로운 현상과 공간이 만들어진다고 믿고 있다. 예를 들어보자면 남과 북의 이념적 대립으로 인해 DMZ 라는 공간이 생겨났고 전쟁으로 인해 많은 사람들이 죽기도 하였지만 그 공간 안에는 야생동물과 자생하는 희귀식물 군락이 생성되기도 했다. 안에서 팽팽한 힘겨루기를 하고 있지만 그 공간은 되려 고요하고 잠잠하다. 위에서 언급했던 전쟁의 이미지와 전쟁 게임 안에서의 이미지들이 충돌하여 생기는 것도 같은 선상에 있다고 생각한다. 상반된 것들의 충돌로 인해 생기는 공간과 현상들에 대해서 기록하고 탐구하고있다.