

On February 20, 2016 the Mercedes AMG F1 team posted
my speed drawing on twitter announcing,

“Here it is! The Mercedes-Benz F1 W07 Hybrid
REVEALED through the magic of hyperrealistic art
by Marcello Barenghi”

m a r c e l l o b a r e n g h i



**m a r c e l l o
b a r e n g h i**

전세계를 사로잡은 하이퍼리얼리즘 마스터 **It's life**

2021.04.24 ~ 2021.08.22


Yongsan ipark mall 6F popcorn D square

주최 **stx**

주관  **MADE IN VIEW** **SMALLVILLE CREATIVE**

협력  **대원미디어**  **우리공간연구소**  **artémios**  **PiaLux**  **서울특별시**  **서울특별시**

후원  **flex**  **한류식소** **IPARK MALL** **NAMEE**  **우리은행**

예매  **인터파크** **NAVER**

CONTENTS

Introduction

006	Greetings
	인사말
010	Foreword
	작가 인사말
014	Exhibition Description
	전시서문
016	Hyperrealism
	극사실주의 작업
018	Marcello Barenghi
	작가 소개
022	Interview
	작가 인터뷰

Works

030	SECTION 1	Paintings
050	SECTION 2	Drawings
106	SECTION 3	Reproductions
110	SECTION 4	Illustrations
114	SECTION 5	Cartoons

힘든 시기에 이루어진 이탈리아와 한국의 문화 교류에 감사드립니다



서울에서 개최되는 이탈리아 작가 마르첼로 바렌기의 첫 개인전을 진심으로 환영하며, 이는 주한이탈리아대사관과 같이 전 세계에 이탈리아의 우수성을 알리는데 노력하고 있는 많은 이들에게 반가운 소식이 될 것입니다.

이 전시는 예술을 통해 이탈리아와 한국간의 특별한 결속을 보여주는 전시로 양국의 상호관계를 더욱 강화시켜 줄 것입니다. 예술은 새로운 영감을 얻는 원천입니다. 전 세계적으로 팬데믹이 진행되고 있지만 양국의 관계는 멈추지 않고 오히려 더 활발하고 역동적으로 발전하고 있습니다.

뿐만 아니라 어쩌면 현재와 같은 어려운 상황을 극복하고 우리를 위로 할 수 있는 힘은 예술에 있을 것입니다.

마르첼로 바렌기의 작품이 바로 그렇습니다.

인터넷과 소셜미디어의 발전으로 이탈리아에서 시작된 그의 인기는 아시아를 비롯한 전 세계를 아우르고 있으며 바렌기의 작품과 작업 영상은 온라인을 통해 국경과 세대를 초월한 감동을 주고 있습니다.

이 전시회를 통해 아티스트 바렌기가 지닌 극사실주의적 표현 능력을 감상하는 즐거움을 느껴보시길 바라며 중요한 전시를 개최하여 준 ‘Made in View’에게 감사의 인사를 전합니다. 바렌기가 이 첫 개인전을 계기로 한국을 넘어 전 세계적으로 활발하게 예술적 행보를 이어나갈 수 있게 될 것임을 확신합니다.

주한 이탈리아 대사
페데리코 파일라

La scelta di Seoul per la prima mostra personale dell’artista italiano Marcello Barenghi è motivo di soddisfazione per quanti, come l’Ambasciata d’Italia, sono impegnati nella promozione dell’eccellenza italiana in Corea e nel mondo.

Questa mostra testimonia il legame speciale che unisce Italia e Corea specialmente nel campo dell’arte e della creatività, con interazioni sempre più intense che, da entrambe le parti, permettono di trovare sempre nuove fonti di ispirazione. Si tratta di un rapporto vibrante e dinamico che non si è interrotto neanche nel corso della terribile pandemia in corso.

Anzi, l’arte ha dimostrato di poter fungere da valvola di sfogo e motivo di consolazione anche nei momenti difficili come quello attuale, e ne è testimonianza la crescente popolarità di Marcello Barenghi.

Una popolarità che dall’Italia arriva in Asia fino ad abbracciare tutto il globo, grazie al sapiente e intelligente utilizzo delle opportunità offerte da Internet e dai social media, dove le opere e i video di Marcello Barenghi letteralmente spopolano, superando i confini nazionali ed emozionando i “follower” di ogni età.

È con questo spirito di curiosità e divertimento nello scoprire il talento e le capacità dell’iperrealismo di Barenghi che vorrei esprimere le mie congratulazioni all’artista ma anche alla squadra di “Made in View”, organizzatore coreano di questo importante evento. A tutti loro vanno i migliori auguri, nella convinzione che questa sia soltanto la prima di tante altre iniziative con l’artista Barenghi, non solo in Corea.

디지털 시대 마르첼로 바렌기는 명상 중

M. Barengi is Meditating via Hyperrealism in Digital Era

이 바쁜 세상,

전화 걸기보다 더 자주 사진을 찍고, 바로 보고, 멀리 보내는 모바일 천국세상, 보이는 물건을 그냥 사진 찍지 왜 똑같이 그릴까?

컴퓨터 그리기 툴이 그림자, 빛의 방향에 따른 반사, 매끈한 표면을 다양하게 표현하도록 해결해 주는 세상, 굳이 뾰족하게 깎은 연필과 각종 색연필을 널려놓고, 물감을 적절히 묻힌 가는 붓으로 왜 똑같이 그리냐구!

세계 최초로 바렌기의 오리지널 작품들이 서울에서 발표된다.

이 작품들은 숨어서 내가 더 잘 그린다고 경쟁하지 않고 이미 유튜브를 통해서 작업 과정을 공개한 바랭기의 원화들이다. 기존 하이퍼리얼리즘은 작가들이 사진기법을 뛰어넘으려, 혹은 전체주의 사회에서 정치적 메시지로써, 다양한 목소리를 내는 것이었다면, 디지털 시대 다시 하이퍼리얼리즘을 들고 나온 바랭기의 목소리는 다르다. 작업과정을 공개하면서 그리고 또 그린다. 우리는 따라서 해 보기도 하고, 따라서 못하면 유튜브를 보면서 바랭기에 빙의한다. 내 손이 마치 저 영상 속의 신의 손인 것처럼 느끼면서 사람들은 열광한다.

바렌기는 무얼 하는 중일까?

아마도 고도로 발전된 디지털 시대 고도로 명상 중이리라. 그리고자 하는 물체와 연결되면서, 랜선을 통해 사람들과 연결되면서, 손과 뇌가 그려내는 시간과 연결되면서 바렌기는 명상중임에 틀림없다. 바렌기라는 마스터가 명상으로 혼신을 다한 오리지널 작품들 앞에 선 우리들 또한 명상시간을 가지게 된다. 결국 이번 전시에서 우리 모두는 명상시간을 가지며 보다 완전한 내가 되는 경험을 하게 될 것이다. 고도로 멋지지 않은가?

(주)한국문화서비스 대표, 예술학 박사

김 미 정

일상의 소중함을 전달하는 전시회

어느 날 유튜브를 보다가 제 아들이 얘기합니다.

“아빠! 이 그림 좀 봐봐.”

처음 영상으로 바렌기 작가를 접했을 때의 놀라움,

‘이 사람은 어떻게 이런 발상을 했을까!’

세상에 그림을 그리는 사람들은 너무나도 많지만 그림 그리는 과정을 고스란히, 그 방법까지 영상을 통해 드러낸다는 것은 가히 놀라웠습니다.

“누구지?”

“마르첼로 바렌기”

너무나 낮은 이름이었습니다.

하지만 그가 현재 아트썬에서 인플루언서 최강자이며 팝아트의 계보를 잇는 사진보다 더 정교한 극 사실주의 아티스트임을 알았습니다. 극사실주의의 화가들이 많이 주목받고 있습니다. 하지만 마르첼로 바렌기의 작품들은 일반사물에서 영감을 얻어 평범함에서 특별함을 찾고, 보통의 사물에서 각자의 아름다움을 발견하게 합니다.

인생의 실패를 딛고 유명 아티스트가 될 때까지의 아무도 모르게 계속 되었을 이 작가의 열정과 노력... 마르첼로 바렌기 한국전시를 통해 어려운 시대에 살고 있는 전세계 모든 사람들, 특히 대한민국을 살아가고 있는 우리들에게 훈훈한 메세지와 즐거운 희망이 가득하기를 고대합니다.

한국 전시를 시작으로 일본, 중국 등 월드투어를 기획 할 수 있음에 감사드립니다.

우여곡절도 있었지만 준비하는 동안 우리도 즐겁고 행복했습니다. 무엇보다도 머나먼 타국에서 첫 전시를 열수 있도록 흔쾌히 허락해주고 믿어 주신 마르첼로 바렌기 작가에게 큰 감사와 존경을 전합니다.

감사합니다.

메이드인뷰(주) 대표

최 성 진

FOREWORD

작가 인사말



나의 길은 어린 시절부터 작가로 정해져 있었다. 모두가 놀랄 정도로 그림을 잘 그렸고 유명한 아티스트가 될 거라는 말을 들어 왔다. 부모님은 내가 재능을 발휘할 수 있도록 지원해주셨고 나는 무난하게 예술학교에 진학했다. 나는 주로 삶의 일상을 그리는 데 많은 시간을 보냈고 그때 주변 사람들은 내 작업이 최고라고 평가하기도 했다. 하지만 몇몇 교수들은 내 작업이 지나치게 현실적이고, 그림자는 필요 이상으로 완벽하고, 여백 처리는 이상할 만큼 깨끗하다며 인정해주지 않았다. 그들은 아카데미한 이유로 내 작업을 목살하며 화풍이 나와는 다른 학생들을 칭찬했다. 그리고 내게 그림 그리는 관점과 테크닉을 바꾸라고 강요했다. 많은 친구들이 학교에서 작업 스타일을 바꿨지만, 나는 그러지 않았다. 그들을 만족하게 하기 위해 내가 그림을 그리는 것이 아니라고 어린 나이에 인지했던 것 같다. 작가로 어느 정도 경지에 이르기를 꿈꾸며 학교에서 테크닉들을 배웠고 나 자신의 미술에 관해 마음을 열고 소통할 수 있는 사람들의 말에만 귀 기울였다.

개인의 스타일은 배움으로 얻는 것이 아니다.

작업의 방향이나 화풍은 지극히 개인적인 것이며 모든 사람은 각자의 스타일이 있다. 눈을 하나만 가진 초극사실주의자라도 이런 사실을 알 것이다. 예술학교를 다니는 동안 이런 신념으로 매우 확고해졌고 내 자신만의 방법으로 연습을 계속했다. 모두가 말하는 스타 아티스트가 되고 싶지는 않았다. 젊은 시절의 나는 광고나 편집 일러스트레이터를 직업으로 삼고 싶었다. 그러나 공부를 마치고 구직을 하면서 내 작업을 대놓고 비난하는 사람들을 직면해야 했다. 그들은 내 작품이 사진이 아닌 그림이라는 것을 이해하지 못했고 그들을 이해시키려는 노력을 하면 할수록 작가로서 굴욕감을 느꼈다. 결국 직장을 그만두었다. 그들은 영업 세일즈맨보다도 적은 급여를 제안했다. 그때 내 심

정은 차라리 비디오 대여점의 세일즈맨이 되는 게 낫겠다! 싶었다. 절망감과 수치심 가득했다. 게다가 컴퓨터 그래픽은 나날이 발전하여 사람의 손그림은 의미도 없었던 것이다. 별수 없이 생계를 위해 건축학 석사학위를 이용해 미술과는 다른 분야에 근무하기 시작했다. 내 주위 사람들, 친척, 친구들은 왜 나 같이 어릴 때부터 미술에 재능이 있었던 사람이 다른 일을 하는지 이해하지 못했다.

2013년 나는 그 일마저 잃었다. 더 잃을 것도 없는 실직자 신세!

나는 유튜브 채널을 오픈하고 그림을 그리기 시작했는데 엄청난 만족감을 얻었다. 그동안 방치해둔 미술 도구를 다시 손에 잡았고 내 그림은 알지도 못하는 전 세계의 수많은 사람들에게 직접적으로 전해졌다. 대수롭지 않았던 이러한 시도가 결정적이었다. 감사하게도, 사람들은 내 작업을 보고, 알아주고, 손으로 그렸다는 사실에 경이로워했다. 게다가 엄격한 마감시간, 종이 형식, 촬영의 필요성은 나의 스타일과 비전이 드러나도록 시너지를 내며 이끌어 주었다.

요즘 나는 작품을 팔지 않고 내 작업에 감사하며 살아갈 수 있는 독립적이고 이례적인 아티스트가 되었다. 아주 만족한 삶을 살고 있다. 많은 사람들이 그림에 대한 열정을 발견하고 나로 인해 그림에 대한 영감을 얻고 있다고 말해준다. 나의 예술 세계는 학교에서 배웠지만 세상의 곳곳으로 알려졌다. 최근 들어 나의 가장 큰 꿈은 첫 번째 개인전을 여는 것이었다. 나를 끝없이 믿어주는 부모님의 꿈이기도 하다. 바로 지금, 나의 꿈을 이루었다.

나는 메이드인뷰의 최성진 대표, 서찬일 부사장, Pialux의 헤레나 그리고 artemios의 존에게 감사한다. 내 생의 처음으로 기획전을 멀리 한국에서 제일 먼저 생각하고 만들어주어 내 꿈을 실현하게 해주었다.

As a child, my path seemed already written. I drew incredibly well and everyone told me that I would become a famous artist. My parents supported my talent and I attended art school. We spent many hours copying from life and everyone said I was the best, however some teachers denigrated my work because it was too realistic, the shades too perfect and the sheet too clean. They dismissed my drawings, branding them as "academic" while they praised those who didn't, and they pushed me to change my way of drawing. While this worked for many students, it didn't work for me. I was never eager to please anybody, not even at an early age.

At school I expected to learn mastery and technique and I only listened to those who could teach me something. Style is not something that is taught, it is personal and and everyone has their own. Even the most extreme hyperrealists, who have an eye, know it. I was very determined in those years and I continued my artistic training at the illustration school. I didn't want to become a famous artist like everyone said. I wanted to be an advertising and editorial illustrator.

But, once I finished studying, on my path I encountered other detractors, people who were not even able to understand that mine were drawings and not photos. I tried for a while, but the prospect of being underpaid, exploited and humiliated, pushed me to quit. They wanted to pay me less than a salesman. I preferred to work as a Blockbuster (video rental store) salesman! Furthermore, the advent of computer graphics seemed to have canceled hand drawing forever.

Not even the master's degree in architecture allowed me to find another job. It was to everyone's chagrin. Relatives and friends wondered why a person with a talent like mine worked as a clerk.

Until one day, in 2013, I lost that job too. Unemployed and with nothing to lose, I opened my Youtube channel and started drawing again, getting incredible satisfaction. I picked up where I left off, but this time addressing directly to an incredible number of people and without intermediaries. Speed drawings were crucial. Thanks to them, people noticed my drawings, marveling that they were made by hand. Furthermore, the tight deadlines, the sheet format, the shooting needs, forced me to synthesize, revealing or even creating my style and my vision.

Today I am an independent and atypical artist, who lives thanks to his works of art and without selling them. I have had great satisfaction and many people have discovered the passion for drawing or have started drawing inspired by me. My art is taught in many schools and I have great recognition in every corner of the world. In recent years, my greatest dream was to be able to realize my first personal exhibition. This was also the wish of my parents who never stopped believing in me. Today this dream comes true!

I wish to thank STX Group the exhibition sponsor, Mr Kai Zin and Mr. Andy Seo, CEO's of Made In View, Daewon Museum, Ms. Helena Yun, CEO of Pialux, and Mr. John Yeoh from artémios for making this possible.

EXHIBITION DESCRIPTION

전시 서문

독립적이고 이례적인 아티스트, 마르첼로 바렌기

미술 작업으로 살아갈 수 있는 지금, 나는 행복하다.



이탈리아 작가 마르첼로 바렌기는 일상의 사물을 실제보다 더 리얼하게 입체적이고 사실적으로 그려낸다. 바렌기의 작품들은 다소 스타일리쉬하게 보이는 지점이 있어서 관객의 눈을 속일 만큼 정직한 극사실주의작업들과 구분된다. 바렌기는 색연필과 마커, 수채화, 오일과 아크릴 물감 등 단순한 재료로 사용하여 주목할 만한 성과를 이루어 내었다.

현재 전 세계의 팬들이 바렌기의 세련된 극사실주의 작업에 환호하고 있다. 이탈리아 밀라노에서 태어난 마르첼로 바렌기는 예술과 건축을 전공했다. 2013년에 바렌기는 유튜브 채널을 열고 음료수 캔, 과일의 조각 같은 일상적 사물을 극사실적으로 그려내는 동영상을 매일 업로드하기 시작했다. 별다른 기대나 야심없이 단지

그의 열정을 자유롭게 일반인들과 공유하면서 아주 쉽게 자신이 좋아하는 작업을 했다. 개설 1년 만에 구독자 10만 명을 달성 했고 브랜드와 매체의 주목을 받았다. 그리고 그것은 단지 시작에 불과했다. 그는 삽화, 카툰, 유화 및 레오나르도 다빈치의 모나리자, 카라바조의 과일 바구니를 든 소년과 같은 유명 대가들의 작품을 유화로 재구성하는 등 다양하게 자신만의 작업 세계를 구축해 나갔다. 현재 바렌기의 채널은 252만명의 구독자가 있고 비디오는 약 3억6천뷰를 기록했다. 그는 다양한 팬층을 보유하고 있고 팬들은 그의 드로잉 스타일을 따라서 그림 그리기를 시도하거나 본인들의 그림을 SNS에 업로드 한다.

Italian artist Marcello Barenghi is an amazing artist with an incredible gift of drawing realistic everyday objects that appear almost three dimensional. Each work appears ever so slightly stylized which sets them apart from similar hyperrealistic drawings that are meant to ‘trick’ a viewer. Barenghi achieves this remarkable effect with the help of coloured pencils, occasional enhancements using markers or watercolour, and oil and acrylic on canvas.

Born in Milan, Italy, Marcello Barenghi

studied art and architecture. In 2013, he launched his YouTube channel and started uploading videos of his hyper-realistic drawings of everyday objects, such as a soda can or a piece of fruit.

With no expectations and no goal other than to freely share his passion, he simply did what he liked – and worked very hard at it. Barenghi reached 100,000 subscribers within the first year and quickly caught the eye of the media – and that was just the beginning. He went on to realise a number of illustrations,

cartoons, paintings and oil reproductions of paintings such as Leonardo’s Mona Lisa and Caravaggio’s Boy with Basket of Fruit.

Today, Barenghi’s channel has 2.5 million subscribers, and his videos have received a total of about 200 million views. He has a large and vibrant fan base which follow his drawing style and post their own drawings on social media. In addition, Barenghi offers online tutorials to the public on his Patreon channel www.patreon.com/marcellobarenghi

HYPERREALISM

극사실주의 작업

절대로 일어나지 않을 것에 대한 시뮬레이션

바렌기의 세계는 어떻게 현존하는가

바렌기는 극사실주의 화가이자 유화, 드로잉, 고해상도 사진을 비슷하게 조각해내는 조각 분야의 예술운동가다. 극사실주의는 포토 리얼리즘에서 기원한다. 포토 리얼리즘이란 사람들의 눈에 원본과 결과물의 차이를 발견할 수 없도록 하기위해 최대한 유사하게 사물을 사진처럼 정확하고 모방하고 상세하게 묘사하는 예술의 한 기법이다. 그러나 극사실주의는 사진을 단지 참고자료로 삼고 한 발자국 더 나아가 작업한다. 새로운 것을 창조하고 현실을 재창조하며 원본 이미지에 존재하지 않는 미세한 뉘앙스까지 끌어낸다. 질감이나표면, 조명의 효과와 그림자 같은 부분들이 오브제에 추가되면서 보는 이들이 놀랄만큼 입체적이고 손을 뻗어 만지고 싶은 작품이 탄생하는 것이다. 이렇듯 극사실주의는 서사적이고 매력적이며 오브제에 감정을 넣는 방법으로 발전된다.

극사실주의 주제들은 초상, 조형, 정물, 풍경, 도시 경관, 서사적인 장면 등 범위가 다양하고 타 화풍과 마찬가지로 넓다. 심지어 몇몇 극사실주의 아티스트들은 감정적, 사회적, 문화적, 정치적 의미를 작품에 부여하기도 한다. 극사실주의는 1973년에 시작된 근대의 예술운동이다. 벨기에 예술작품 딜러인 이시 브라코트(Isy

Brachot)라는 사람이 브뤼셀에서 개최한 그의 전시회에서 하이퍼리얼리즘(Hyperréalisme)이라는 용어를 처음 사용했다. 전시회에는 당대 영향력 있는 아티스트 게르하르트 리히터, 텔코 앤 그놀리와 미국의 포토리얼리즘 아티스트들인 척 클로스, 로버트 벡틀, 랄프 고잉스 앤 돈 에디 등이 참여했다. 포토리얼리즘의 초기 작업들을 기반으로 2000년대의 기술 발전과 함께 극사실주의는 급속하게 발전한 것이다.

극사실주의는 장 보드리야르의 철학에도 그 기원이 있다. ‘절대 일어나지 않는 무언가에 대한 시뮬레이션.’

극사실주의 작가들은 실제로 존재하지 않을지도 모르는 작은 요소들까지 결합하면서 미술적 컴포지션을이루기 위해 노력한다. 그들은 원본 사진에 보이지 않는 새로운 현실에 대한 환상을 재창조하고 더 부드럽고 훨씬 더 복잡한 초점을 묘사된 주제를 끌어낸다. 그래도 여전히 초현실과는 거리가 멀지만 전시된 환상은 현실의 묘사를 사로잡고 새로운 비전에 대한 신선함

을 형성한다. 유명한 호주 설치미술가 론 무크(RonMueck)는 실물보다 극적으로 사이즈가 큰 사람 조각상을 극사실적으로 만들었다. 무크의 작업들은 벌거벗거나 무의식의 상태인데 그 감정적, 육체적인 노출은 보는 이들로 하여금 여러 의미에서 불편한 감정들을유발한다.

이러한 극사실주의 작가들의 특징은 바렌기에 서도 뚜렷이 나타난다. 바렌기는 새로운 생명을 오브제에 투여하고 새로운 길을 만들며 SNS를 통해 대중들에게 접근한다. 그는 전통적인 미술 도구를 사용하지만 화폭의 사이즈를 축소하고 라이브 카메라를 들이대며 쉬지 않고 집중하여 돌아 올 수 없는 시간과 공간, 사물의그림자까지 다시 창조 한다. 작업이 만들어 지는 동시대에 가장 모던하고 현대적인 방법으로 관객들과 소통하는 것이다. 바렌기의 작업은 실재 존재하지만 존재하지 않는 화면이다. 그 속에는 따뜻함과 인간성, 그리고 우리의 의식 속에 디지털 이미지가 넘쳐 흐르는 이 시점에서 무의식적으로 찾고 있는 순수한 무언가를 뿜어내고 있다. 바로 이 독특한 소통의 방식과 작업의 방식이 시너지를 만들며 단순하고도 눈길을 사로잡는바렌기의 예술 방식을 강화하는 것이다.

Barengi is an artist of hyperrealism, an art movement in paintings, drawings and sculpture which sought to resemble high-resolution photograph. Hyperrealism has its roots in Photorealism, which take a direct approach to imitate their photo sources as much as possible so that the human eye could not distinguish between the original and the resultant painting. However, hyperrealists use photographs solely as a reference and take their art one step further. They create a new, simulated reality, and embellish it with details that were non-existant in the original image. Different aspects like texture, surface, lighting effect and shadows are added, creating an artwork that appears to the viewer as though it’s three-dimensional and can be “touched”. Hyperrealists developed ways of including narrative, charm and emotion into the artwork, not leaving it bereft of “personality” as some of the photorealism works do.

The subjects portrayed in hyperrealistic art range from portraits, figurative art, still life, landscapes, cityscapes and narrative scenes. The themes covered are equally wide, some hyperrealist artists evoke emotional, social, cultural, and political meanings in their art.

Hyperrealism is a relatively new art movement that began in 1973, when Belgian art dealer Isy Brachot coined the term Hyperréalisme for the first time as the title of a major exhibition and catalogue at his gallery in Brussels. The exhibition featured influential artists such as Richte, Delcol and Gnoli, but it was also dominated by the American Photorealists like Chuck Close, Robert Bechtle, Ralph Goings and Don Eddy. Building on the early work of photorealists, the Hyperrealism art movement rapidly evolved in the early 2000s alongside technology. These artists were able—and continue—to achieve the illusion of sharp, high-definition photographs thanks to advancements in computers, digital imaging, and software.

Hyperrealism has its roots in the philosophy of Jean Baudrillard, "the simulation of something which never really existed". Hyperrealistic painters strived to achieve a different pictorial design overall, by incorporating an element that might not be there in reality. They consciously entailed a softer and much more complex focus on the depicted subject, creating an illusion of a new reality not seen in the original photo. Still far

from being surreal, the displayed illusions were captivating depictions of reality, subtly enhanced with a fresh layer of vision.

The pioneering hyperrealistic artworks are universally attributed to American painter Denis Peterson, who first used "Hyperrealism" to apply to the new movement and its splinter group of artists. Graham Thompson wrote “One demonstration of the way photography became assimilated into the art world is the success of photorealist painting in the late 1960s and early 1970s. It is also called super-realism or hyper-realism and painters like Richard Estes, Denis Peterson, Audrey Flack, and Chuck Close often worked from photographic stills to create paintings that appeared to be photographs.”

Since then, the Hyperealism movement has been developed by European artists who are influenced by the Photorealists. Contemporary European hyperrealist painters include Gottfried Helnwein (Austrian), Willem van Veldhuizen and Tjalf Sparnaay (Dutch), Roger Wittevrongel (Belgian) and Pierre Barraya, Jacques Bodin, Ronald Bowen, François Bricq, Gérard Schlosser, Jacques Monory, Bernard Rancillac, Gilles

마르첼로 바렌기

1969년, 이태리 밀라노

유투브시대, 일상적 극사실주의 작가 바렌기

모든 사물에는 그만의
이야기와 아름다움이 있다.

“이봐요, 당신의
냉장고에 있는
케첩이 얼마나 아름다운지
본 적 있어요?”

바렌기의 아버지는 드로잉, 페인팅, 점토 모델링을 좋아했고 아들 방 천장과 벽면에 전투 비행기 모델을 설치했다고 한다. 바렌기의 부모는 지금도 그의 첫 번째 드로잉작품을 보관하고 있다. 그가 18개월 되었을 때 의자에 낙서를 하고 있었는데 그 낙서에서 우연히 입체 비행기가 나왔다.

그림을 향한 바렌기의 열정은 초등학교 때 표출된다. 그는 좋아하는 만화 캐릭터인 스파이더맨과 마징가제트를 그리기 시작했다. 이때 그림에 대한 관심이 깊어진다. 당시의 만화가 질 케인에게 영감을 많이 받았다고 한다. 색연필을 사용하면서 세분화된 질감 없이 균일하게 넓은 영역과 배경을 채색하고 음영을 처리하는 기술과 능

력을 습득했고 11살에는 TV 경연대회에서 가에타노 시에라(이탈리아의 유명한 축구 선수)의 캐리커처를 그려 1위에 선정, 경품으로 컴퓨터 zx81을 받아 화제가 되었다. 바렌기 부모는 이 시기에 아들을 예술가로 결심하게 된다.

그후 바렌기는 종교화로 미술대회에 참가해 대주교 카를로 마리아 마티니로부터 두 차례 명예로운 언급을 받기도 한다. 1980년대 중반에는 밀라노의 보치오니 아트 스쿨에서 미술 교육을 받았고 숏과 핏빛 연필을 사용하거나 점토로 수채화 및 3D 모델링 기술도 배웠다. 유명한 예술 복원가인 루치아노 포미카가 바렌기의 조형 스승이었다. 바렌기는 너무나 존경하는 스승이다. 졸업 후 바렌기는 밀라노에 있는 포미카의 작업

실에서 로마 모자이크 작업과 로마 씨커스 부문을 복원하는 공동작업을 했다.

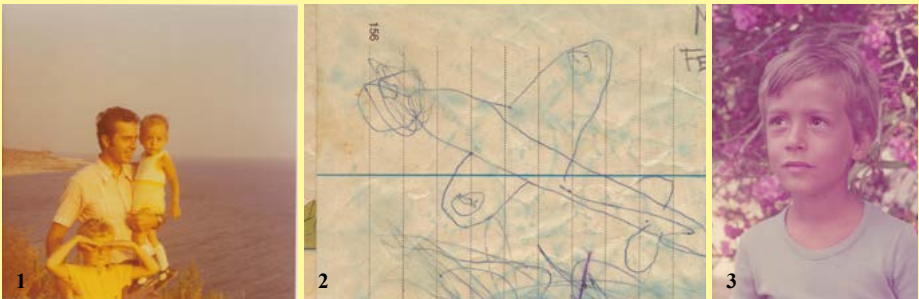
1985년, 바렌기는 테크닉의 문제를 해결하게 되는데 바로 에어브러쉬였다. 이 고급압축기 덕분에 연필드로잉 효과를 향상시킬 수 있었다. 그는 전설적인 일러스트레이터 데릭 릭스의 작품 ‘아이언 메이든’에 매료되어 에디 캐릭터에 더욱 집중했다. 고등학교 졸업 후 그는 아르페이 메사지오라는 일러스트 학교에 입학하였다. 그곳에서 안나 몬테크로치 선생을 만나 하이퍼리얼리즘을 접하고 처음으로 자신만의 스타일을 구축하게 된다.

90년대 중반에는 컴퓨터그래픽의 대중화로 전통적 일러스트레이션은 위기를 맞는다. 바렌기는 수 차례 작가로 좌절을 겪고 건축학을 석사 학위를 따고 취직도 하게 된다. 결국은 이 모든 직장 생활의 여정을 끝내고 바렌기는 실직자가 되면서 다시 그림을 그리게 된다.

바렌기는 ‘유투브 시대의 일상적 극사실주의 작가’라고 불린다. 잠재적으로 그는 모든 사물에 매력을 느끼고, 사물을 바라보면서 빛의 반사, 조명, 그림자, 색과 모양을 고려한다. 모든 각각의 사물에는 그것만의 아름다움이 있다. 심지어 빈 감자칩 봉투에도. 그는 우리 삶에 동반되는 모든 물건이 자신만의 아름다움을 가지고

있고 일상생활의 물건이나 브랜드 제품, 대상을 꾸밈없이 표현하는 것을 좋아한다. 때때로 어린 시절부터 우리의 인생까지. 우리는 중요하게 생각하지 않지만 어릴 때 먹었던 사탕 또는 80년대에 이용했던 워크맨에 감명받는다. 그는 말하고 싶다.
“이봐요, 당신의 냉장고에 있는 케첩이 얼마나 아름다운지 본 적 있어요?”

바렌기 작품은 극사실주의 작업이다. 그러나 바렌기만의 현실을 번역하는 그만의 방법을 각각의 작품에서 찾을 수 있다. 그의 작품들은 완벽하지 않다. 그는 현재 결과물에 결코 만족하지 않는다.



1. 바렌기의 아버지와 형 2. 최초의 낙서 스케치(18개월) 3. 초등학교 시절의 바렌기(1970-80)



4. 루치아노 포미카의 제자인 바렌기 모습 (1987년) 5. 데릭 릭스의 아이언 메이든 6. 소라야마의 자전거를 탄 로봇소년

*“Hey, have you seen
how beautiful is
the Ketchup you have
in the fridge?”*

Born in 1969, I was born and raised in Milan in a stimulating environment: my father loved drawing, painting, clay modeling and building model fighter planes that were attached to the ceiling and to the wall of my bedroom. I always tried to catch the airplanes when my mom took me in her arms and we passed by, but of course I was not allowed.

My parents still have one of my first drawings, I was 18 months only and I was doodling on my chair, from the doodle came out, coincidentally, a three-dimensional plane; I couldn't touch them, but I could draw them!

But my true passion for drawing came out when I was attending elementary school; armed with pens and paper, I started to draw my favorite cartoon and comic characters: Spider-Man, Steel Jeeg and Mazinger! In those years I was inspired by the comics artist Gil Kane. In the early 80s I discovered colored pencils, though I feel immediately the need for a technique that allows me to color and shade uniformly large areas and backgrounds, without the granular texture. However, thanks to the colored pencils,

when I was 11 I won a computer zx81, by participating in a TV contest with a caricature of Gaetano Scirea (a famous Italian football player) when Roberto Bettega announcing the winner said: "the first prize goes to Mister Marcello Barenghi!". My mother on the phone tried to explain him that I was only a child, but he didn't believe her.

Those are the years that my parents realized that they had to encourage my artistic skills. It always makes me smile to see that picture of the skiing holiday at Passo Mendola: my brother and my cousin excluded me from building a snowman, so I decided to make one all by myself.

I also participated in two drawing competitions with a religious theme, receiving two honorable mentions by the then Archbishop Carlo Maria Martini.

In the mid-80s, I got to attend the Art School "Boccioni" in Milan where I began with copies from life, using charcoal and sanguine pencil, and I learned the techniques of tempera, watercolor and 3-D modeling with

clay.

Luciano Formica, great art restorer, was my Plastic Arts teacher. I remember him with admiration and affection; immediately after graduation, before deciding to continue studying, I worked at his studio for some time, restoring a Roman mosaic and part of the Roman circus in Milan.

In those years (1985) I found the solution to my technical problems: the airbrush. I went to buy it on the other side of the city, bringing home a heavy compressor. Thanks to the gun I was able to improve the effect of my pencil drawings. In those years I was fascinated by the work of Derek Riggs for Iron Maiden, I worked hard on the character of Eddie and on my way to represent him, greatly improving my technique.

After high school, I enrolled at the School of Illustration "Arte e Messaggio" in Milan, at the Sforzesco Castle, where my teacher Anna Montecroci was without doubt my point of reference. She was the first to talk about my personal style of hyperrealism and

she advised me to leave for USA or France. In the early 90s I was inspired by the work of some great designers: Hajime Sorayama with its chrome robot, Tanino Liberatore, with its magnificent Ranxerox, Richard Corben, Eleuteri Serpieri with his Druna and Simon Bisley. They are very different, but all of them are great: for technical, vision or both.

In the mid-90s, the crisis and the computer graphics seem to mark the end of the traditional illustration, So I decided to stop drawing and I continued to study, graduating in Architecture and passing the Italian professional exam at the Polytechnic University of Milan. I could spend a lot of words talking about the disappointment that I got in my passed working career, but I prefer to focus on the positive things. So, twenty years after quitting, as I watched some drawing videos on YouTube, I decided to open a channel and start a new adventure...

I have been called "The hyper-realist artist of the common things in the era of YouTube", Potentially I am fascinated by everything, I am used to look at an object taking into

account its reflections, the lights, the shadows, its colors and shape. Every single object has its own beauty, also an empty bag of potato chips. I like to decontextualize and make protagonists branded products and objects that accompany us in our daily lives, sometimes from childhood and throughout our life. We don't give them importance, though, we are moved to see the out of production candies we ate as children, or the Walkman that we used in the 80s. I simply want to say: "Hey, have you seen how beautiful is the Ketchup you have in the fridge?".

It's true, my drawings are hyper-realistic, but it is also true that you can find my style in each of them, my own way of translating reality. My drawings are not perfect, I'm never happy with the result, I often get angry because I can see a lot of flaws that I always hope to correct in the next work. However, limitations and imperfections represent the style and anyone who has a keen eye will always identify my drawings, without the need to look at the signature.

INTERVIEW

작가 인터뷰

전 세계 팬들이 바렌기에게 가장 궁금해하는 질문을 물었습니다

1. 언제부터 극사실주의 품으로 작업을 시작했나요? 연필을 처음으로 들었을 때, 나는 내가 보는 것을 그리고 싶었다. 물론 실제와 비슷하게 그리기까지는 시간이 걸렸지만 실제처럼 그리는 것은 당시 나의 목표였다. 내 첫번째 낙서, 18개월 때 그린 비행기는 이미 3차원개념을 가진 그림이다. 초등학교에는 좋아하는 만화의 표지를 똑같이 그려낼 수 있었고 유명한 사람들을 캐리커처했다.

2. 어떤 방식으로 작업 대상을 고르나요? 일상에서 나의 관심을 사로잡는 모든 것을 선택한다. 예를 들어, 가위는 어디서든 볼 수 있고 찾을 수 있다. 그야말로 흔하다. 그 가위 역시 아름다워야하며, 계란 후라이나 소중한 돌 같이 빛나야 한다. 무언가를 관찰하는 것을 좋아하고 빛이 어떻게 변하는지 관찰하는 것을 좋아한다. 아무리 재미없는 물체라도 그것만의 정점에 이르는 순간이 있다. 나는 그 순간을 포착하는 것을 좋아한다. 빛, 그림자, 반사... 그리고 때때로 내 자신을 과장없이 그들에게 투여한다.

3. 영감을 주는 사물의 특징은 무엇인가요? 정확히 빛을 포착하는 것을 좋아하기 때문에 내 관심을 끄는 사물은 주로 투명하고 색이 있고 빛나고 빛을 반사하는 것들이다. 그들은 매일 같은 사물이고 어떤 경우에는 상징적이고 대중문화를 대표하기도 한다. 사물의 크기와 복합적인 의미 또한 중요하다. 왜냐하면 나의 시간과 종이 사이즈를 고려하여 그려야 하기 때문이다.

4. 오브제를 그리는 과정은 어떻게 되나요? 한 번 선택하면, 그 사물을 종이위에 두고 정방향으로 빛을 비춘다. 두드려져야 한다. 최대치를 원한다. 때때로 거울 속의 나 자신을 넣기도 한다. 지문도 남긴다. 만약 금방 끝낼 수 있고 그 사물의 특징이 허락한다면 실물을 보고 그린다. 그 다음 레이아웃을 정하고 도구를 고른다. 내가 그릴 종이와 동일한 종이위에 색감 테스트를 한다. 거의 항상 회색 종이를 사용하며 내가 생각하는 결과물이 나와야 한다. 왜냐하면 한번 시작하면 실수하면 안되기 때문이다. 다음날 나는 촬영 세트를 준비한다. 책상위에 고정테이프

로 종이를 고정시킨다. 비디오카메라에 맞춰 위치를 조정한다. 준비가 되면 녹화를 시작하고 그림을 그린다. 누군가의 즐거움이 시작되고.. 나에게 그 공간은 집이 아니게 된다!

5. 어떤 기술과 물질을 사용하나요? 다양한 재료들을 사용한다. 수채화, 에어브러쉬, 색연필, 아크릴브러쉬와 같은 여러 기술을 혼합하여 사용한다. 색감있는 종이 위에 그림을 그리는 데 이

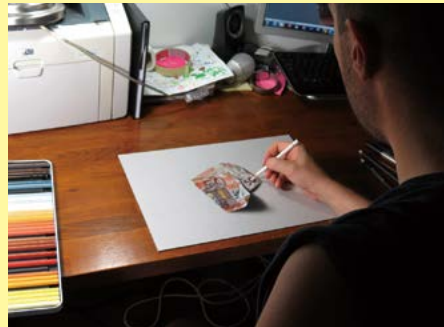


것은 배경의 역할을 해주고 동시에 조명을 강조해준다. 반면 고화질의 흰 종이에 비하면 덜 밝아진다.

6. 극사실주의란 무엇이죠? 극사실주의에 대한 나의 생각은 위키디피아에 있는 내용과는 다르다. 나는 극사실주의를 사랑하고 극사실주의자이다. 그러나 지금 나는 더 이상 그와 같이 정의하지 않는다. 나는 가능한 최대한으로 섬세하게 그리는 것을 즐기며, 그 한계까지 도전하고 있다. 나는 물체를 복사하지 않으며 사진작가도 아니다. 나는 물체를 해석하고 고찰하며 사물에 작품성을 더하려 한다. 그것이 사진보다 더 좋아보이길 원한다. 때때로 성공하지만 때로는 실패한다. 그러나 그것이 바로 내가 열정을 갖게 되는 이유다. 나는 단지 극사실주의와 포토리얼리즘 그리고 그들이 요구하는 헌신과 전념, 기술을 평가하고 감상할 뿐이다. 다른 조형적인 표현도 감상한다. 나는 잘 만들어진 모든 것과 눈을 즐겁게 해주는 아름다움을 제일로 좋아한다.

7. 유튜브에 그림 영상을 업로드하게 된 계기는 무엇인가요? 2013년 내가 일하던 블록버스터 회사가 파산해서 직업을 잃었다. 새로운 직업을 찾는 것은 어려웠다. 이력서를 많은 곳에 보냈으나 면접 제의조차 받지 못했다. 직업을 찾기 위해 소셜미디어를 어떻게 활용할 수 있을까 생각했다. 나에게 미술은 영원히 끝인 줄 알았다. 어느 날 유튜브 영상을 보다가, 스피드 드로잉이 떠올랐고 내가 무엇을 할 수 있는지 깨달았다. 그림 도구를 사기위해 미술품 상점에 갔고 어머니는 물으셨다. “그것들로 뭘하려고?” 나는 대답했다. “유튜브에서 유명해지기 위해 이것들이

필요해요.” 어머니가 믿으셨는지는 모르겠다. 어머니는 항상 나의 미래를 걱정했고 나는 때번 그녀를 안심시키기위해 노력했다. 오늘날 그녀는 나의 성공에 매우 행복해하며 때때로 우리는 그날을 기억한다.



8. 많은 아티스트들이 작품을 홍보하기위해 소셜 미디어로 전향하는데 이러한 현상을 어떻게 생각하나요? 미래에는 이런 유행이 더 확대될까요? 유튜브와 소셜미디어 없었다면 나는 다시는 그림을 시작하지 못했을 것이다. 누구도 내 작품을 보지 못했을 것이다. 내 작업 과정을 그대로 보여주는 부분은 필수적이다. 그렇지 않으면 리터치된 사진이나 디지털아트로 인식되기 때문이다. 많은 돈이나 진정한 우정 없이, 누군가의 예술작품을 세상에서 어떻게 효율적으로 홍보할 수 있는지 그 방법을 나는 모른다. 내가 알았다면, 예전에 한동안 그림 그리는 것을 포기하지 않았을 것이다. 확실히 소셜 네트워크는 독립적인 아티스트들에게 놀라운 기회를 제공하며 그들의 작품을 관객들에게 닿게 할 수 있는 유용한 수단이다. 나는 어떻게 이 현상이 미래에 진행될지는 모르겠지만 작품을 만드는 것은 위대한 일이라는 인식이 뿌리가 되길 바란다.

9. 5-10년 후에 당신은 어디에 있을까? 당신의 미래계획은 무엇이죠? 이런 질문을 많이 받았었다. 딱 하나의 프로젝트만 생각하고 있다. “작품을 팔지 않으며 살아가는 독립적인 아티스트로서의 첫 번째 개인 전시회.” 오늘 그 꿈은 현실이 되었다. 5-10년후에 어디에 있을까? 솔직히 나도 모른다. 지금 나는 또다른 프로젝트를 찾을 것이다. 다른 꿈들은 이루어졌고 나는 지금 이 순간을 즐기며 이 꿈을 이룰 수 있게 해준 모든 분들께 감사한다.

10. 세계적으로 많은 팬들을 보유하고 있다. 당신이 포스팅한 영상에 영감을 받은 많은 팬들은 극사실주의 그림을 그린다. 어떤 느낌이 드는지, 팬들에게 말하고 싶은 것은? 지속적으로 나를 즐겁게 하는 피드백을 받는다. 내 스타일에서 영감을 얻어 놀라운 작품을 만드는 어린 예술가들, 나로 인해 영감을 얻어 예술을 시작하거나 돌아오는 사람들, 학생들에게 나의 작품들을 보여주며 가르치는 예술 선생님들... 모든 것들이 아름답다. 그들의 즐거움과 열정에 감사하며 그것은 내가 최선을 다하도록 복돋아 준다.

11. 당신은 튜토리얼 과정을 제공한다. 예술적 지식을 팬들과 공유하는 것이 즐거운가? 나를 가장 행복하게 하는 것은 나와 그들의 노력의 결과물을 보는 것이다. 자랑스러워하는 그들의 작품을 보고, 나는 그들이 얘기하고자 하는 바를 읽고 흥분된다. 내 자신이 다른 사람들에게 영감을 주는 사람임을 알기에, 더욱 열심히 열정을 가지고 창조해 나갈 것이다. 도움이 되는 것은 소중한 일이며 어떤 상보보다도 귀하다.

12. 우리는 컴퓨터로 모든 것이 해결되며 뭐든지 빠르게 완벽한 결과를 원하는 디지털 세대에 살고 있다. 그러나 당신은 전통적인 도구들로 손그림을 그리며 작품을 완성하는 데에 많은 시간을 소요하고 있다. 이 흐름에 대해 어떻게 생각하나?
언제나 외로움이 존재한다. 학교에서 “학문주의”와 “극사실주의”는 매우 심각한 죄로 취급되었다. 학교를 졸업했을 때, 그들은 내가 컴퓨터 사용하기를 원했다. 심지어 아버지도 디테일에 너무 신경쓰지 말라고 말씀하셨다. 그리고 오늘 날, 내가 나만의 예술을 자유롭게 하고 있는데도 완성된 작품을 포토샵으로 다루도록 요구하는 클라이언트들을 대해야 한다. 그러나 나는 혼자가 아니다. 나를 이해하고 감상해주는 사람들이 있다. 그리고 나의 전통적인 방법이 많은 사람들에게 영감을 주어 예술을 시작하고 재개할 수 있게 해준다는 것을 알고 있다.

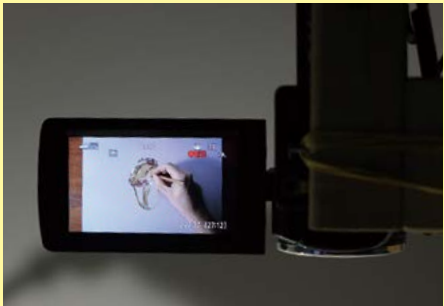
13. 어떤 아티스트들이 당신에게 영감을 주었고 그 이유는 무엇인가? 나에게 가장 큰 영감을 준 극사실주의 작가는 카르바지오와 반 다이크다.



당신에게 낯설 수 있다. 왜냐하면 대부분 극사실주의는 팝아트와 포토리얼리즘에 관련하여 70년대에 미국에서 일어난 예술적 운동의 결과물이라고 생각하기 때문이다. 당신이 극사실주의를 단지 사실주의의 측면과 특정한 기술로만 여긴다면 그것도 어느정도 맞다. 이런 경우라면 나자신을 극사실주의로 정의할 수 없다. 의도적인 기술자로도 볼 수 없다. 진실은 현실을 반영하는 섬세함과 열정에서 표현되며 현대적 극사실주의의 특혜는 멀리서 오는 것도 아니다. 그것들은 내가 처음으로 낙서를 했을 때, 펜을 잡았던 순간으로부터 얻게 된 열정이다. 카르바지오는 빛과 그림자의 중요성을 잘 알았다. 그는 작품을 섬세하게 창조했고 빵의 부스러기를 그렸다. 나는 그 정밀함이 주는 기쁨을 이해할 수 있다. 반다이크의 작품은 멀리서부터 그 세밀함을 감상할 수 있다. 나는 그의 섬세함을 감탄하며 바라보는데 오랜 시간을 소비했다. 동시대에 아티스트 중 10대의 나에게 영감을 주고 감탄했던 아티스트는 하지메 소라바마, 데릭 리스, 타니노 리베라토레이다.

14. 극사실주의 작품을 그릴 때 가장 어려운 부분은 무엇인가? 기술적으로 어려운 부분은 딱히 없다. 그러나 반복적인 부분은 약간의 지루하다. 인내는 필수다. 때때로 많이 필요하다.

15. 당신이 그린 초상화인물들은 영화, 카툰 그리고 유명인이다. 당신에게 그려 달라고 요청 온 사람이 있었나? 많은 요청을 받는데 때로는 이메일을 놓치기도 한다. 그러나 유명인이 아닌 사람들은 요청하지 않는다. 몇몇 유명한 사람들은 내 작품을 사고 싶어 했지만 언제나 협력사나 갤러리를 통해서 접하게 한다. 어느 경우라도,



홈페이지에서 주문이나 의뢰를 받지 않으며 작품을 팔지도 않는다.

16. 당신의 유튜브 채널은 매우 유명하여 250만 구독자를 보유하고 있다. 어떻게 관리하나? 나는 평화롭게 살며 스트레스 받지 않는다. 적당히 사회적이며 나의 팔로워들은 나의 사생활에 연연하지 않는다. 나는 내 성격이 아니라 내가 그리는 작품으로 유명해졌다. 그래서 길거리에서 사람들이 나를 알아보지 못한다. 만약 알아본다면, 그들은 나와 채팅하기를 즐겨하는 젊은 아티스트이거나 열렬한 팬일 것이다. 나는 소셜 미디어 상의 유대감과 인지도에 대한 보상이 있다는 것을 안다. 그러나 나는 유튜브 인지도 상 승보다는 나의 열정과 애정을 담을 수 있는 시간을 더 아낀다.

17. 극사실주의그림을 시작하는 사람들에게 해줄 수 있는 조언은? 인내심이다. 재능이 아니다. 그 뒤에는 많은 작업이 있다. 만약 성공과 깃수만 생각한다면 소셜미디어에서 그것들을 이루기에는 훨씬 쉽다. 만약 당신이 하는 일을 사랑한다면 어렵지 않다. 즐겁다. 두번째 팁은 안주하지 않는 것이다. 언제나 더 향상될 수 있다. 세번째 팁은 당신이 좋아하는 것만을 할 수 있는 한 최대한 많이 하는 것이다.

18. 당신의 일상은 어떤가? 토요일과 그림 그리는 날을 제외하고 나의 생활은 규칙적이고 조용하다. 아내와 외곽에서 살고 있는데 밀라노에서 30분 정도 거리이다. 항상 집에서 일하기 때문에 늘 함께 있다. 아침에는 알람을 맞추지 않고 충분히 휴식을 취한다. 그러나 오전 9시 이후에 기상하는 일은 흔하지 않다. 아침을 같이 먹고 일에 대해 대화한다. 작업공간은 온전히 집중할 수 있는 작은 방이다. 점심식사를 먹고 날씨가 좋으면 산책을 한다. 그리고 다시 일을 한다. 저녁식사 전에는 길거리 고양이들을 돌보기위해 나간다. 저녁식사 이후에는 마감기한이 있다면 일을 하고 그렇지 않으면 나의 다리에서 자는 것을 좋아하는 고양이 2마리와 함께 영화나 TV시리즈를 본다. 그림 그리는 날에는 저녁을 매우 늦게 먹는다. 왜냐하면 늦게까지 작업하고 영상편집을 해야 하기 때문이다. 그러나 그 와중에도 고양이 돌보기는 쉬지 않는다. 토요일에는 가족들과 친구들과 보낸다.



나의 관심을 끄는 사물은 주로 투명하고 색이 있고 빛나고 빛을 반사하는 것들이다.

youtube.com/marcellobarenghi
facebook.com/MarcelloBarenghi
instagram.com/marcellobarenghi
twitter.com/BarenghiM
patreon.com/marcellobarenghi

1. When did you start to draw hyper-

realistic art? Since I first picked up a pencil, I have wanted to draw things as I saw them. Of course it took me some time before they looked realistic, but that has always been my goal. One of my first scribbles, a plane drawn at 18 months, already had the idea of three-dimensionality. In elementary school I was able to reproduce the covers of my favorite comics and dabbled in caricatures of famous people. At the age of about 15-16, I was in art high school and my ability to copy from life was already very good. Some professors opposed this talent of mine by denigrating my attempt to draw in a realistic way, brandishing it as "academicism" and praising those who did not. Others encouraged and defended me, like my sculpture professor, Luciano Formica, who also offered me a job as an artistic restorer immediately after the high school graduation.

2. How do you choose the subjects to

draw? I choose everything that in my daily life catches my attention and that in some ways can be considered iconic or pop. For example, a pair of scissors that you can find everywhere and therefore are familiar to many people. It must also be beautiful, perhaps shiny, like a fried egg or a precious stone. I like to observe things and how they change as the light changes. There are moments when they are at their peak, even the most mundane things. I like to capture

those moments, the lights, the shadows, the reflections ... and sometimes put a little bit of myself into them, but without exaggerating.

3. What are the characteristics of objects which inspire you to draw them?

because I like to capture light, the objects that attract my attention the most are transparent, chromed, shiny, reflective. They are everyday objects or in any case iconic and representative of the pop culture in which I grew up. The size of the object and its complexity are also important because I have to take into account the size of my sheet and the hours available to complete it without interruption.

4. What is the creative process when you draw an object?

Once I have chosen the subject, I place it on my sheet and try to put it in the right light. It must stand out, I want it to give me its maximum. Sometimes I put something of me in it, I mirror myself in it, I leave a fingerprint... If I can finish it in a short time and if its characteristics allow it, I will draw it from life, otherwise I will take some photographs that I will use as a reference. Once I have decided on the layout, I choose the tools and do some color tests on a sheet identical to the one I will use for the drawing. I almost always draw on a gray paper and I have to make sure that the colors have the yield I expect, because once I have started the drawing I can no longer make mistakes.

The next day I prepare the set: I fix the paper on the table with adhesive tape, position the video camera and adjust the shot. When I'm ready, I start the recording and draw. The fun begins and I'm not at home for anybody!

5. What techniques and drawing materials do you use?

Mine is a mixed technique that uses many materials and consequently involves the mastery of different techniques, in particular watercolor, airbrush, colored pencils, markers and acrylic brush. I draw on colored sheets because they have the advantage of being a background and highlighting the points of light, but on the other hand, compared to a high-quality white paper, they make the colors less bright and the result uncertain.

6. What are your thoughts about hyper-realism in art?

My idea of hyperrealism is different from the one you read on Wikipedia. I love hyperrealism and I am a hyperrealist, but now I no longer see myself in that definition. For a time perhaps. I am precise and I enjoy drawing as many details as possible, but I put limits on my meticulousness. I use relatively small or medium supports and I impose tight rhythms. I don't copy a subject or a photograph as it is, but I interpret it, decontextualize it, elevate it if I can, I want it to look better than a photograph. Sometimes it succeeds more, sometimes less, but that's my spark. Having

said that, I can only appreciate and admire hyperrealism and photorealism, also for the dedication, commitment and skills they require.

I also appreciate other less figurative forms of expression. I like everything that is well done and pleasing to the eye. Beauty, first of all.

7. How did you start posting videos of your hyper-realistic art on Youtube?

In 2013 the company I worked for, Blockbuster, went bankrupt and I lost my job. Finding a new job was difficult. I sent CV's to everybody but I couldn't even get an interview. I started thinking about how to use social media to get a job but I didn't think about drawing right away. I thought art was closed for me forever. One day while watching videos on Youtube, I came across a speed drawing and I realized what I could do.

I went to the fine arts shop to buy the tools for my first drawing and my mother asked me, "What do you have to do with them?". I replied to her, "I need them to become famous on YouTube". I don't know if I really believed it. My mother was always very worried about my future and I was just trying to reassure her. Today she is very happy with my success and sometimes she likes to remember that day.

8. Many artists turn to social media to promote their art. What are your thoughts on this phenomenon? How do

you think this trend will develop in the future?

Without YouTube and social media I would probably never have started drawing again and no one would have ever seen my drawings. In my case they were indispensable to show the drawing process, without which my drawings would have passed for retouched photographs or digital art.

I don't know what the steps to effectively promote one's art in the real world are, without having a lot of money or the right friendships. If I had known, I probably would never have stopped drawing. Certainly social networks represent a great opportunity for independent artists to get noticed and reach their audience. I don't know how this phenomenon will develop in the future, but I hope that the perception that making art is a job begins to take root, starting with the artists who are often the first not to have recognition for their work.

9. Where do you see yourself in 5-10 years?

What are your plans for the future? Some time ago I was interviewed and asked the same question. I had only one project in mind: "My first personal exhibition, as an independent artist who lives off his works without selling them". Today this dream is a reality. Where will I be in 5-10 years? Honestly I do not know. Now I will have to find another project, other dreams to fulfil, but in the meantime I enjoy this moment and thank you all for making it possible.

10. You have lots of fans all over the world.

Many of them create hyper-realistic artworks inspired by your style and post on social media. What do you feel when you see their artworks? What would you like to tell your fans? I constantly receive feedback that fill my heart with joy: young artists who create amazing drawings inspired by my style, people who start or come back to draw inspired by me, art teachers who show my drawing video their students during the lessons... all this is really beautiful. I thank all of them for the joy and enthusiasm they manage to send me and that encourages me to always do my best.

11. You offer drawing tutorials on Patreon www.patreon.com/marcellobarenghi.

Does sharing your artistic knowledge with your fans bring you joy? What makes me happiest is to see the results of my and their efforts. I see their drawings which they are rightly proud of, I read their words and I get excited. Knowing that I am an inspiration, that I have awakened the desire to create, that I have been of help, are precious things, more than an award or recognition.

12. We live in the digital age, where everything is done on computers and people want perfect results as fast as possible. Yet you draw by hand with traditional artistic tools and take hours to finish a drawing or painting. How does

it feel to go against the tide? There has always been a feeling of loneliness. At school, "academism" and "hyperrealism" were very serious sins. Once I finished school they wanted me to use the computer, even my father told me not to overdo the details. And even today, when I finally do my art freely, I have to deal with clients who expect me to be able to modify a finished drawing with photoshop. But I am not alone, there are those who understand and appreciate me, and I know that I have inspired many people to start or resume drawing in the traditional way. This fills me with joy and pride. I think there is no right art and wrong art, but an artist must be free to express himself as he wants, and most of all be himself.

13. Which artists inspire you and why? When someone asks me which of the great hyperrealist artists inspired me, I absolutely must mention Caravaggio and Van Eyck. It will seem strange to you, because people everywhere will tell you that hyperrealism is an artistic movement born in the United States in the 70's and related to pop art and photorealism. It is probably true if you consider hyperrealism only as a specific type of realism (mechanical and rigorous reproduction of reality, photorealism) and a certain technique (use of greatly enlarged photographs to achieve as many details as possible).

In this case, however, I could not define

myself as a hyperrealist, neither for technique nor for intentions. The truth is that meticulousness and the desire for a faithful representation of reality are not the prerogative of modern hyperrealists but come from far away. As for me, I can say that they have been my aspirations from the first moment I held a pen in my hand and made my first scribble. Caravaggio was well aware of the importance of lights and shadows. He created his sets meticulously, drew the single crumb of bread and I understand very well the pleasure that precision gives. Van Eyck's paintings are appreciated from afar and even more closely. I would spend hours admiring the details. Among the contemporary artists I must mention Hajime Sorayama, Derek Riggs and Tanino Liberatore, artists who inspired me in my teenage years and who I admire for the technique and beauty of their works.

14. What's the hardest part for you when drawing hyper-realistic art? There are no parts that I find technically difficult, but when there are very repetitive parts I tend to get a little bored and then drawing becomes less pleasant. Patience is essential, but sometimes it takes a lot.

15. The portraits you've done are characters from movies, cartoons and celebrities. Has anyone in real life asked you to draw their portrait? I get a lot of requests and sometimes I miss some email

messages, but no famous person has asked me for a portrait. Some famous people wanted to buy one of my works, but always through collaborators and art galleries. In any case, I do not work on commission and I do not sell my works, as stated on my site.

16. Your Youtube channel www.youtube.com/marcellobarengchi is very popular with 2.5 million subscribers. How do you handle the fame? I live peacefully, I am not stressed, I am moderately social and my followers are not obsessed with my private life. I'm not famous because of my character, but because of the drawings I do, so it's rare for me to be recognized on the street. If it happens, they are young artists and drawing enthusiasts and I am pleased to have a chat. I know that good engagement and constant presence on social networks has its rewards, but I am willing to sacrifice a bit of recognition from the various YouTube algorithms in order to devote time to my passions and my affections.

17. What is your advice for a person who's starting to draw hyper-realistic art? The first advice is patience. It's not just talent, there's a lot of work behind it. If it's just success and numbers you're after, there are a lot easier ways on social media to get them. If you love what you do, it's not hard, it's a pleasure. The second tip is not to settle for less, you can always get better. The third tip is

to do as much as possible only what you like.

18. What does your average day look like? Aside from the days I draw and Saturdays, my days are pretty regular and quiet. I live in the countryside with my wife, about 30 minutes by car from Milan. We almost always work from home so we are always together. We do not set the alarm clock and in the morning we wake up when we are rested, however rarely after 9:00. We have breakfast and a chat to organize the working day. I work in a small room, where I mainly dedicate myself to artistic activity. We have lunch and if it's sunny we take a walk in the park. Then we go back to work. Before dinner we go out to take care of some street cats. After dinner, it can happen that I have to work if there are deadlines, otherwise we watch a movie or a TV series with our two cats who love to sleep on our legs. On the day of the drawing it may happen that we have dinner very late and that I have to stay up late to edit the video, but we never give up taking care of the cats. Saturday, on the other hand, is dedicated to family and friends.

19. Which is your favourite work and why? Even if I am never satisfied with the result, I love all my artworks, each of them is the result of a challenge that I have loved to face and solve. However, there are some artworks that I am particularly fond of. I really like the drawing of The World Cup because as

a child I really wanted that cup. I am also very attached to the Gold Button I drew to celebrate the one million subscribers on YouTube. Then there is the Golden Ball which is actually a family portrait, the cats are there too, you can't see them just because they were under the bed.

-
-  [youtube.com/marcellobarengchi](https://www.youtube.com/marcellobarengchi)
 -  facebook.com/MarcelloBarengchi
 -  instagram.com/marcellobarengchi
 -  twitter.com/BarengchiM
 -  patreon.com/marcellobarengchi
-



아무리 재미없는 물체라도
그만의 정점은 있다.

works

p a i n t i n g s

2015년, 100x70cm 사이즈의 캔버스에 유화로 일상의 삶을 그리기 시작했다.

어떤 그림들은 유튜브에 업로드했던 '오드카 병'과 같은 캔버스 버전이다. 병 그림은 내가 스피드 드로잉에 성공한 첫번째 작품이며 한동안 조회수가 가장 높았다. 이런 페인팅의 특별한 점은 작업을 하는 동안 실시간으로 채팅에 관객들이 참여하여 라이브 생방송이 된다는 점이다. 루빅의 큐브(Rubik's Cube)와 함께 2015년 5월31일에 시작하여 3일+13시간만에 방송을 끝냈다. 가장 도전적이었던 작품은 '아이언 맨'이다. 이 작품을 완성하는데는 대략 10일+47시간이 걸렸고 역시 라이브 방송을 통해 그려냈다.

In 2015 I started painting a series of still lifes, oil on canvas 100x70 cm. Some of them are canvas versions of the drawings I had posted on Youtube, such as the Oddka bottle, which was my first successful speed drawing and for years has been in the top spot for views. The peculiarity of these paintings is that they were created live on YouTube during live streaming, with the participation of the audience in the chatroom. It all started with the Rubik's Cube on May 31st, 2015, which I finished in 13 hours and 3 days of live streaming. The most challenging was Iron Man, for which I spent 47 hours and 10 days live on YouTube.



오드카
2020년
캔버스 위에 유화와 아크릴
100x70cm
Oddka
2020, Oil and acrylic on canvas, 100x70cm



오일 드리즐러
2017년
캔버스 위에 유화와 아크릴
100x70cm
Oil Drizzler
2017, Oil and acrylic on canvas, 100x70cm



빈 감자칩 봉투

2017년
캔버스 위에 유화와 아크릴
100x70cm

Empty Chips Bag
2017, Oil and acrylic on canvas, 100x70cm



아이언메이든과 테렉 리스

2017년
캔버스 위에 유화와 아크릴
100x70cm

Iron Maiden And Derek Riggs Tribute
2017, Oil and acrylic on canvas, 100x70cm



연못에 물고기

2016년
캔버스 위에 유화와 아크릴
100x70cm

Fish In The Pond
2016, Oil and acrylic on canvas, 100x70cm



상어

2015년
캔버스 위에 유화와 아크릴
100x70cm

Shark
2015, Oil and acrylic on canvas, 100x70cm



빈 코카콜라 병

2016년
캔버스 위에 유화와 아크릴
100x70cm

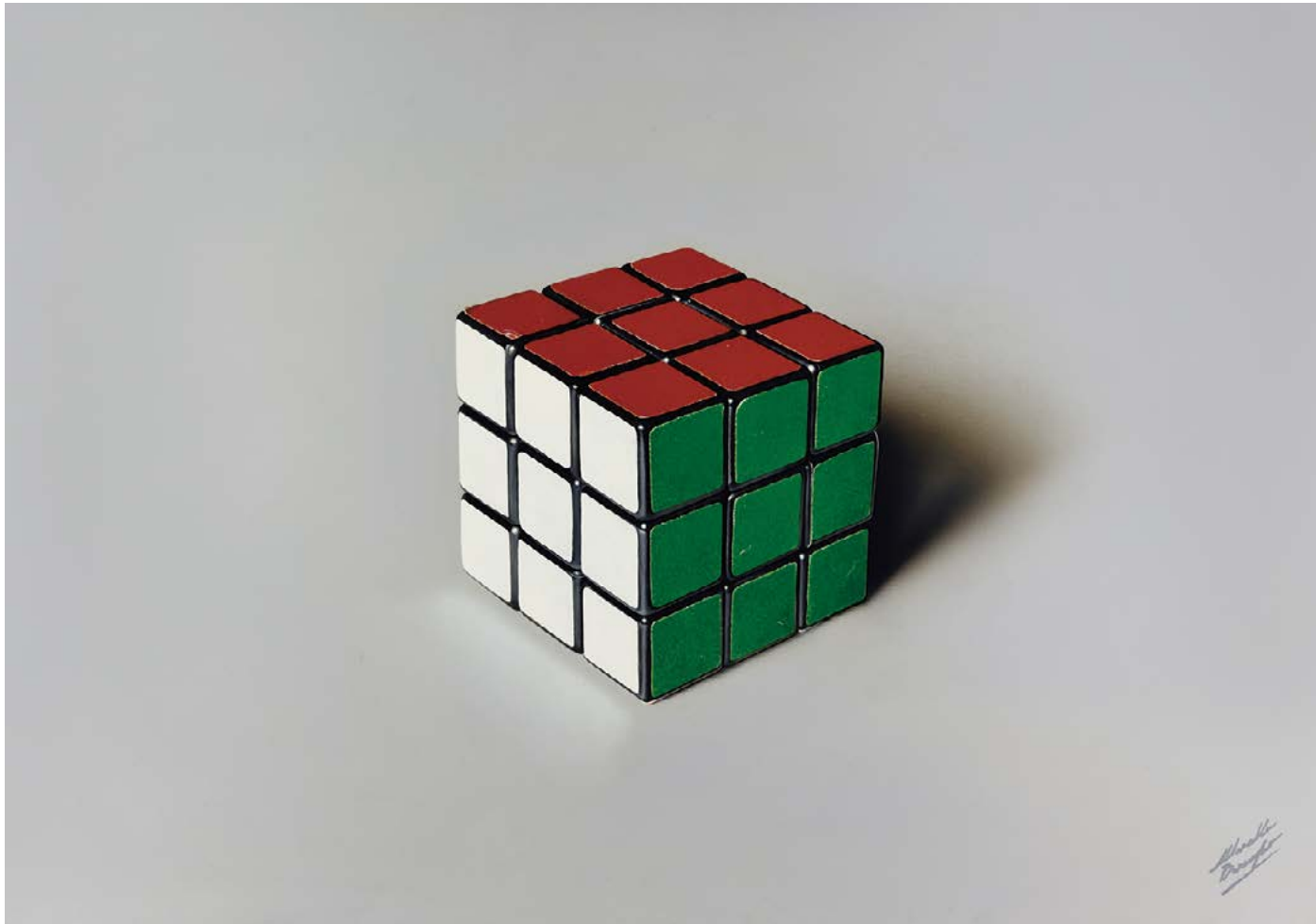
Coca-Cola Empty Bottle
2016, Oil and acrylic on canvas, 100x70cm



코카콜라 병

2016년
캔버스 위에 유화와 아크릴
100x70cm

Coca-Cola Bottle
2016, Oil and acrylic on canvas, 100x70cm



루빅스 큐브

2015년
캔버스 위에 유화와 아크릴
100x70cm

Rubiks Cube
2015, Oil and acrylic on canvas, 100x70cm



가위

2016년
캔버스 위에 유화와 아크릴
100x70cm

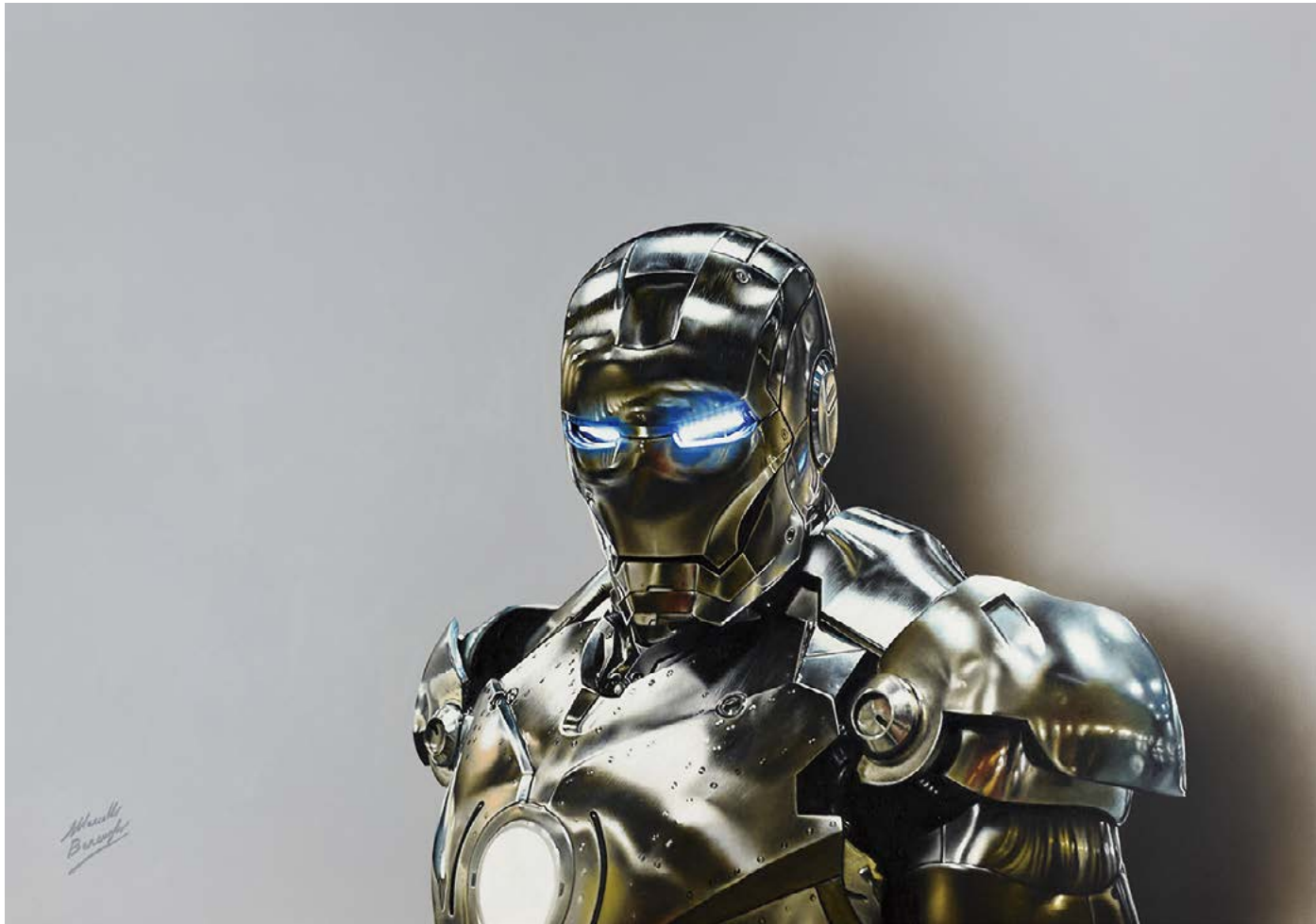
A Pair Of Scissors
2016, Oil and acrylic on canvas, 100x70cm



바나나
2016년
캔버스 위에 유화와 아크릴
100x70cm
Bananas
2016, Oil and acrylic on canvas, 100x70cm



사과
2015년
캔버스 위에 유화와 아크릴
100x70cm
Apple
2015, Oil and acrylic on canvas, 100x70cm



아이언맨 초상화

2016년
캔버스 위에 유화와 아크릴
100x70cm

Iron Man Portrait
2016, Oil and acrylic on canvas, 100x70cm



전구

2015년
캔버스 위에 유화와 아크릴
100x70cm

Light Bulb
2015, Oil and acrylic on canvas, 100x70cm



M&M 봉지
 2015년
 캔버스 위에 유화와 아크릴
 100x70cm
A Bag Of M&M's
 2015, Oil and acrylic on canvas, 100x70cm



트릭스
 2016년
 캔버스 위에 유화와 아크릴
 100x70cm
Twix
 2016, Oil and acrylic on canvas, 100x70cm



선글라스

2015년
캔버스 위에 유화와 아크릴
100x70cm

Sunglasses
2015, Oil and acrylic on canvas, 100x70cm



계란 후라이

2016년
캔버스 위에 유화와 아크릴
100x70cm

Fried Egg
2016, Oil and acrylic on canvas, 100x70cm

나는 작업과정을
처음부터 끝까지 그대로 노출한다.
거짓도 리터치도 없다.



works

d r a w i n g s

2013년, 스피드 드로잉을 업로드할 생각으로 유튜브를 시작했다. 내 스스로 즐길 수 있도록 촬영하기 알맞은 사이즈의 종이를 선택한다. 대략 35x25cm다. 촬영에 유동성을 더하기 위해 작품은 쉽없이 단번에 한 세션 안에 끝낸다. 화면이 클수록 더 많은 시간을 소비하고 더 디테일한 작업이 요구된다. 작은 종이에 그릴 때보다 최대한의 디테일을 살려내야 하는 것이다. (최대 4-8시간 소요) 게다가 책상에 종이를 고정해 놓고 작업을 하기 때문에 종이는 물론 나조차 카메라 프레임 안에서 움직이지 못한다. 이러한 환경은 평범한 일상의 연속과 초상화를 그리게끔 나를 이끌어주고 작업 대상이 빛과 그림자에 의해 강조 되어 마치 종이에서 뛰어나올 것처럼 극사실적으로 그려지게 된다. 내 작업의 목표는 사진처럼 보이는 것이 아니라 비록 불완전하지만 실제 사물보다 더 사실적으로 보이게끔 보는 이들의 감각기관을 교란하는 것이다.

In 2013 I started my YouTube channel with the idea of posting speed drawings. To make viewing enjoyable, the drawing is made on a sheet of suitable size for shooting, approximately 35x25 cm. Furthermore, to ensure a certain fluidity of shooting, the drawing is finished in one session, without taking breaks. Since the bigger the sheet is, and the more time you spend drawing, the more details can be added, the challenge here is to create as many details as possible and achieve a realistic result on a relatively small sheet and in a short time (4 - 8 hours maximum). Further difficulties are not being able to move the sheet (which is fixed to the table with adhesive tape) and the position I had to be in order not to enter the camera frame. These limits led me to create a series of still lifes and portraits that are hyper-realistic and minimalist at the same time, where the subject is highlighted by light and shadow, as if it wants to jump out of the sheet. The goal is not to make a drawing that looks like a photo, but to draw something that deceives the eye to the point of making it think that the drawing looks more realistic than the real object, despite its imperfections.



마티니
2020년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Martini
2020, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm

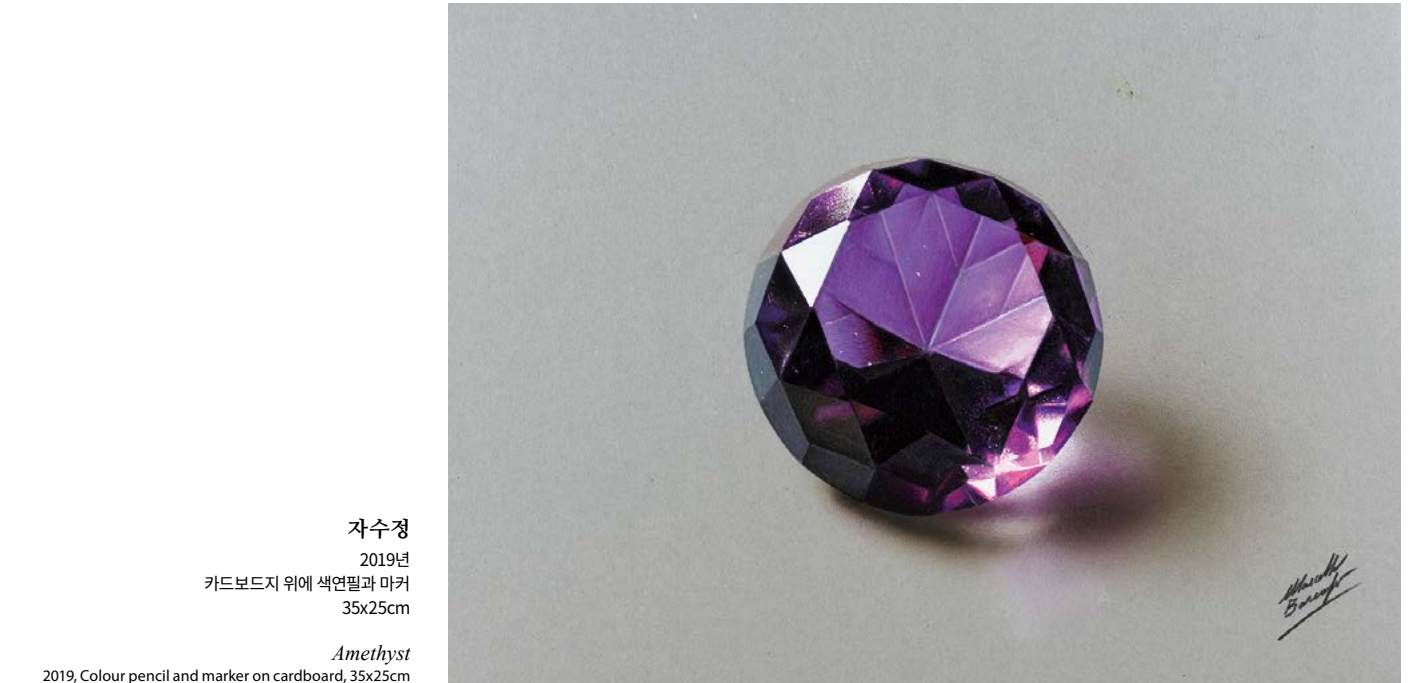


장미꽃
2018년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Rose Flower
2018, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



아쿠아마린, 남옥
2020년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm
Aquamarine
2020, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



자수정
2019년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm
Amethyst
2019, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



에메랄드
2019년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm
Emerald
2019, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



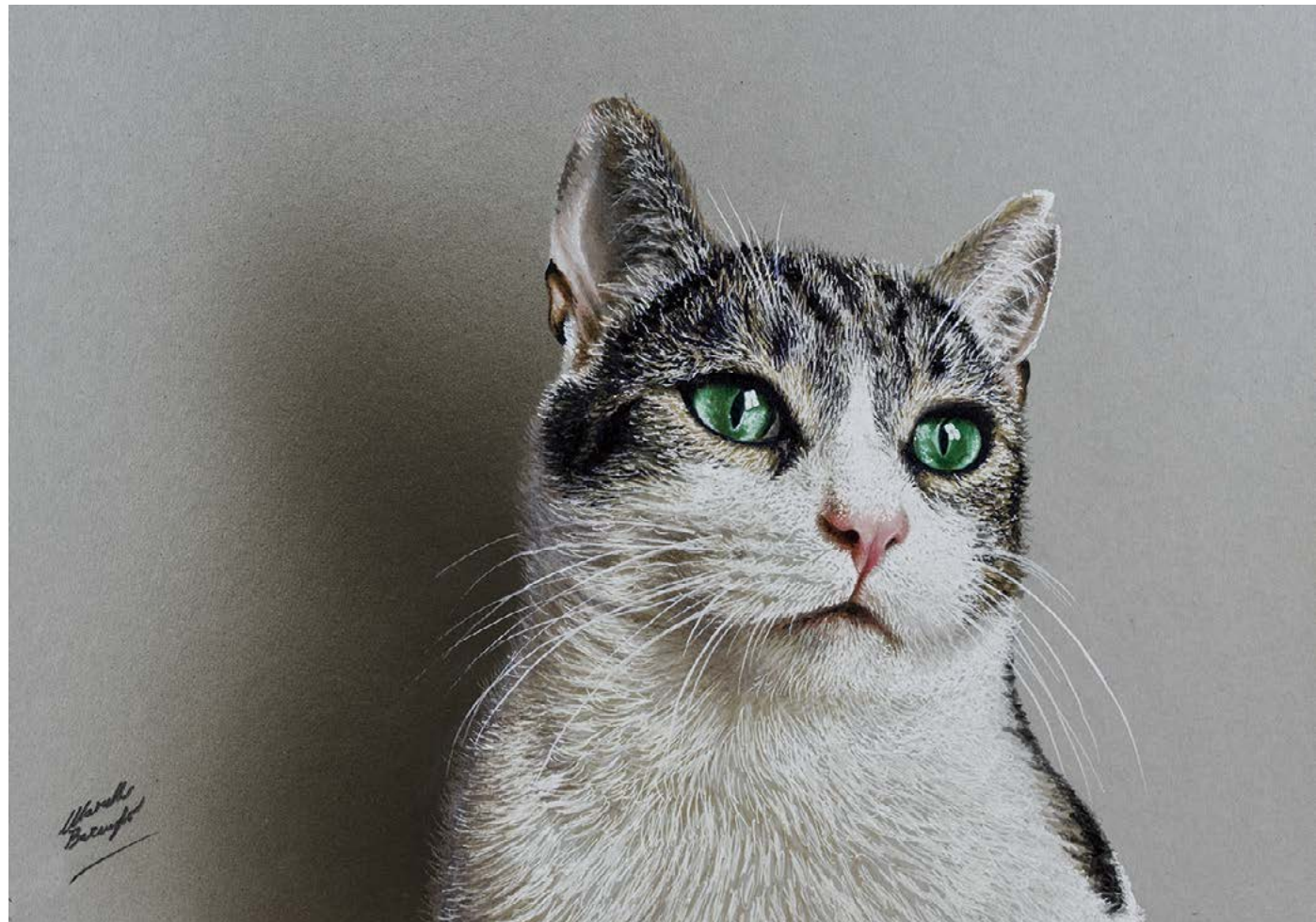
달
2019년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm
Moon
2019, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



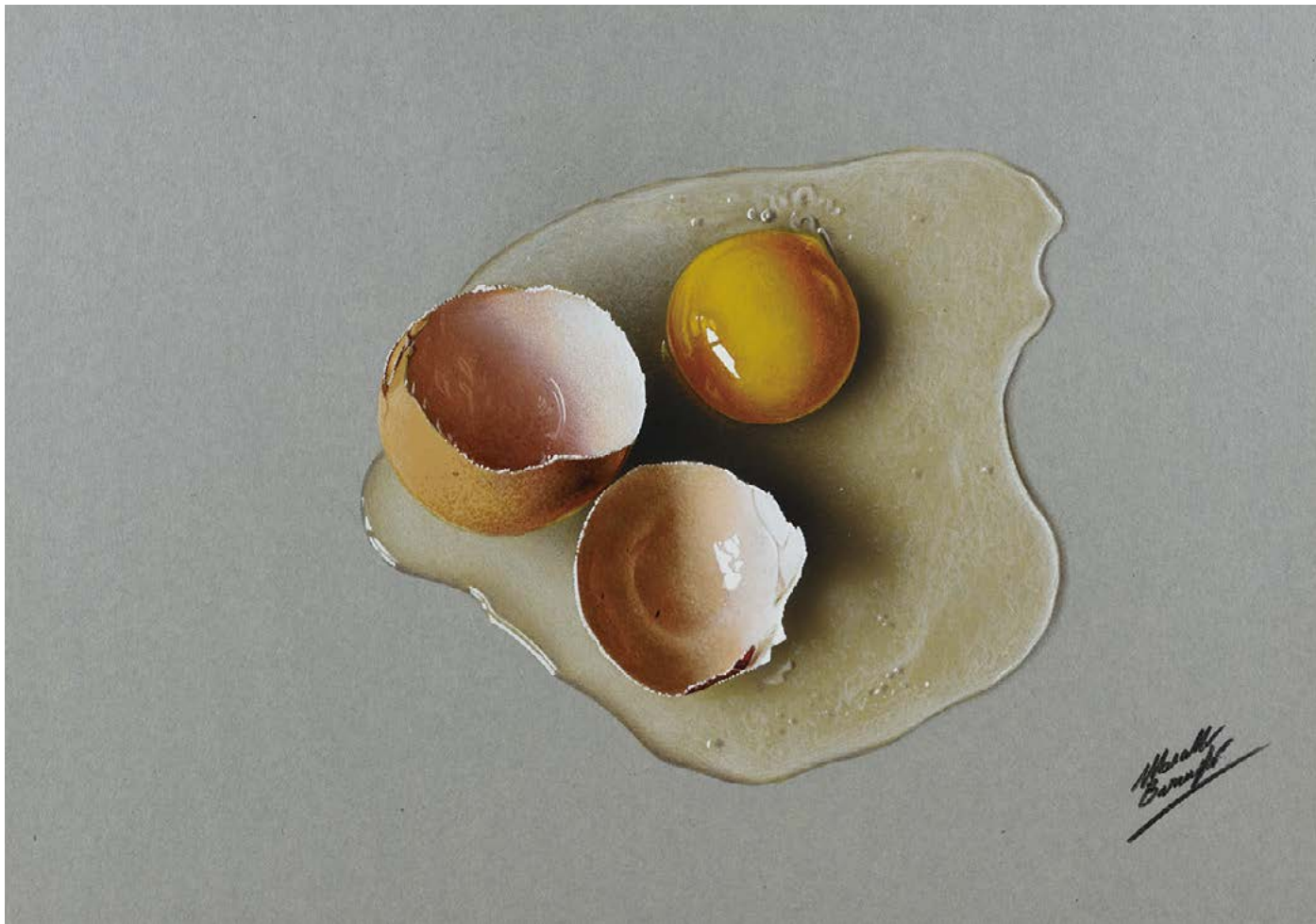
실제 그대로의 눈
2020년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm
Realistic Eye
2020, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



잉어
2020년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm
Carp
2020, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



고양이
2019년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm
Cat
2019, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



깨진 계란

2017년
카드보드지 위에 색연필과 마커
36x25cm

Broken Egg
2017, Colour pencil and marker on cardboard, 36x25cm



거북이

2020년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Turtle
2020, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



블루 앤 골드 앵무새

2013년
카드보드지 위에 색연필과 마커
36x25cm

Blue-And-Gold Macaw
2013, Colour pencil and marker on cardboard, 36x25cm



꿀벌

2013년
카드보드지 위에 색연필과 마커
36x25cm

Honey Bee
2013, Colour pencil and marker on cardboard, 36x25cm



유리컵
2020년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Glass
2020, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



손목시계
2019년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Watch
2019, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



호커 해리어 II
2017년
카드보드지 위에 색연필과 마커
36x25cm

The Hawker Harrier II AV-4056
2017, Colour pencil and marker on cardboard, 36x25cm



보석

2020년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Jewel
2020, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



거울 속 자화상

2019년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

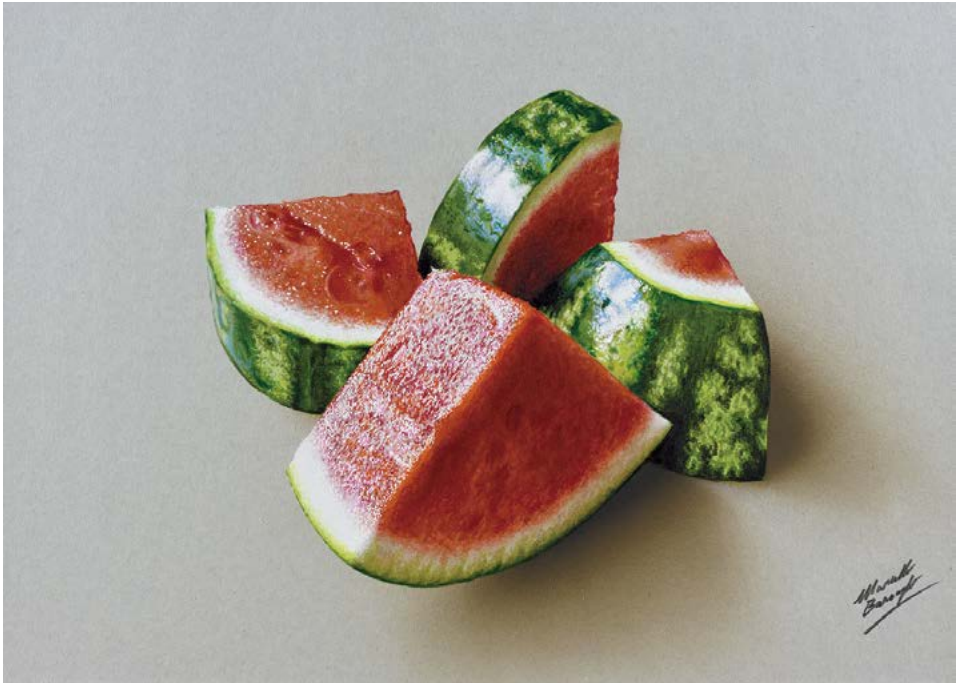
Mirror Self-Portrait
2019, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



레몬
2017년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm
Lemons
2017, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



수박
2019년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm
Watermelon
2019, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



수박
2020년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm
Watermelon
2020, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



빨간 사과

2016년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Red Apple

2016, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm

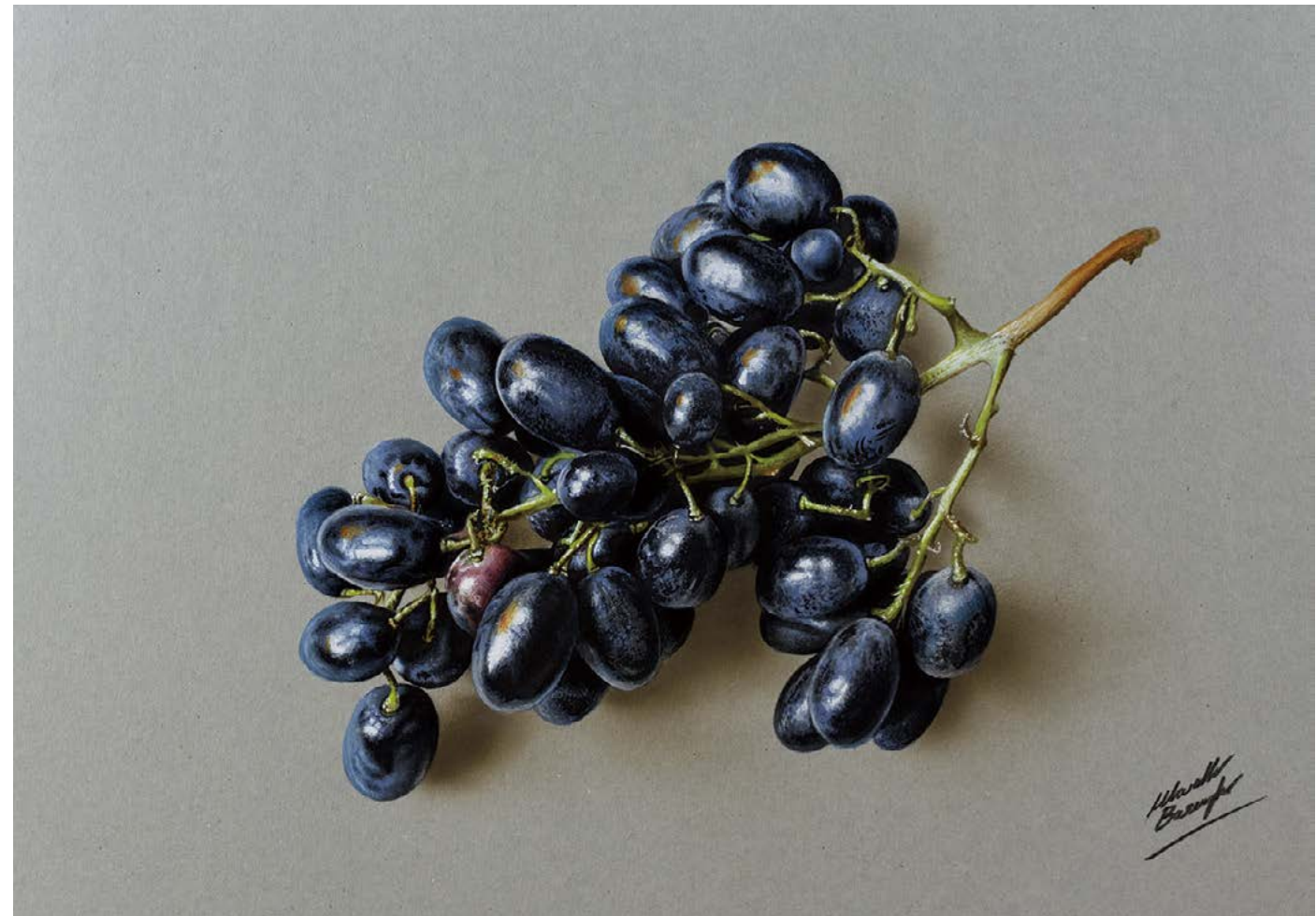


라임

2017년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Limes

2017, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



포도

2021년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Grapes

2021, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



개구리 커밋

2017년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Kermit The Frog
2017, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm

돼지아가씨
2017년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Miss Piggy
2017, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



테드 곰

2017년
카드보드지 위에 색연필과 마커
36x25cm

Ted Bear
2017, Colour pencil and marker on cardboard, 36x25cm



하인츠 토마토 케첩병

2013년
카드보드지 위에 색연필과 마커
36x25cm

Heinz Tomato Ketchup Bottle
2013, Colour pencil and marker on cardboard, 36x25cm



두루마리 휴지
2020년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Toilet Paper
2020, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



손 소독제
2020년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Hand Sanitizer
2020, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



똥 이모티

2016년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Poop Emoji

2016, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



팝 유니콘

2019년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Pop Unicorn

2019, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



건담

2019년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Gundam

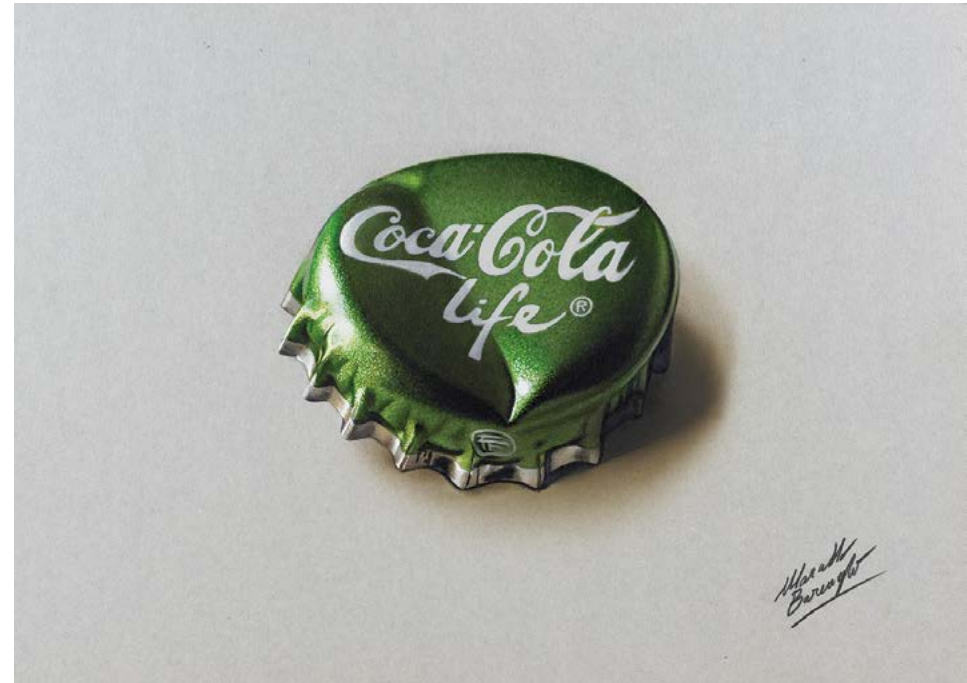
2019, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



코카콜라 유리잔

2017년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

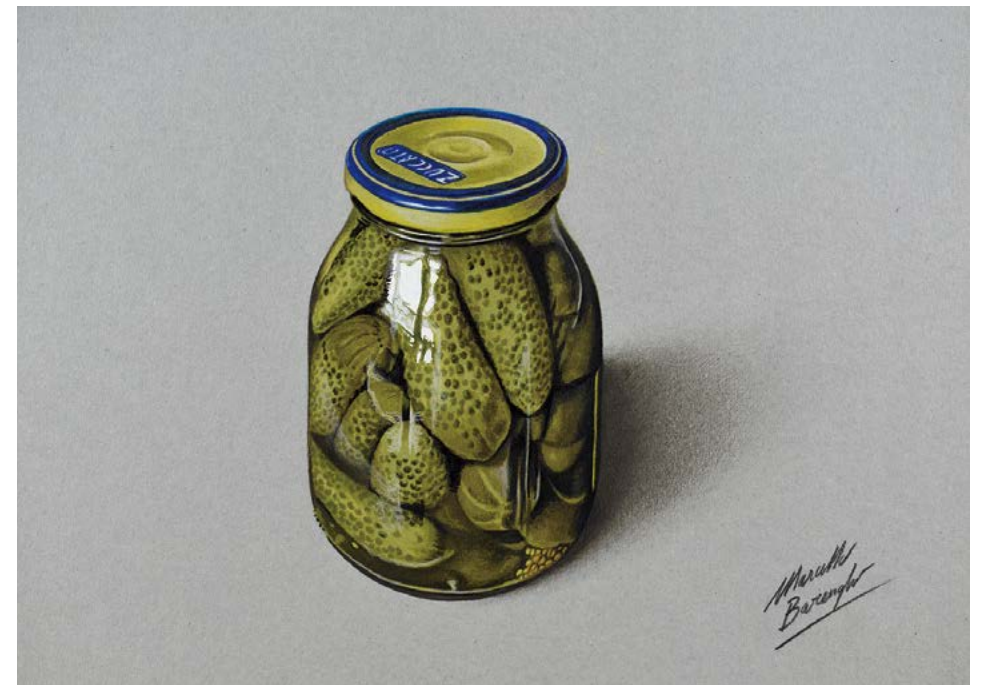
Coca-Cola Green Glass
2017, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



코카콜라 병 뚜껑

2015년
카드보드지 위에 색연필과 마커
36x25cm

Coca-Cola Life Bottle Cap
2015, Colour pencil and marker on cardboard, 36x25cm



피클 한 병

2013년
카드보드지 위에 색연필과 마커
36x25cm

A Glass Jar Of Pickles – Gherkins
2013, Colour pencil and marker on cardboard, 36x25cm



10유로 지폐

2013년
카드보드지 위에 색연필과 마커
36x25cm

Ten Euro Note

2013, Colour pencil and marker on cardboard, 36x25cm



5유로 지폐

2013년
카드보드지 위에 색연필과 마커
36x25cm

5 Euro Note

2013, Colour pencil and marker on cardboard, 36x25cm



바운티 초콜릿

2018년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Bounty

2018, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



와인 한 잔
2019년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm
Glass Of Wine
2019, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



골드버튼
2017년
카드보드지 위에 색연필과 마커
36x25cm
Thanks For The Gold
2017, Colour pencil and marker on cardboard, 36x25cm



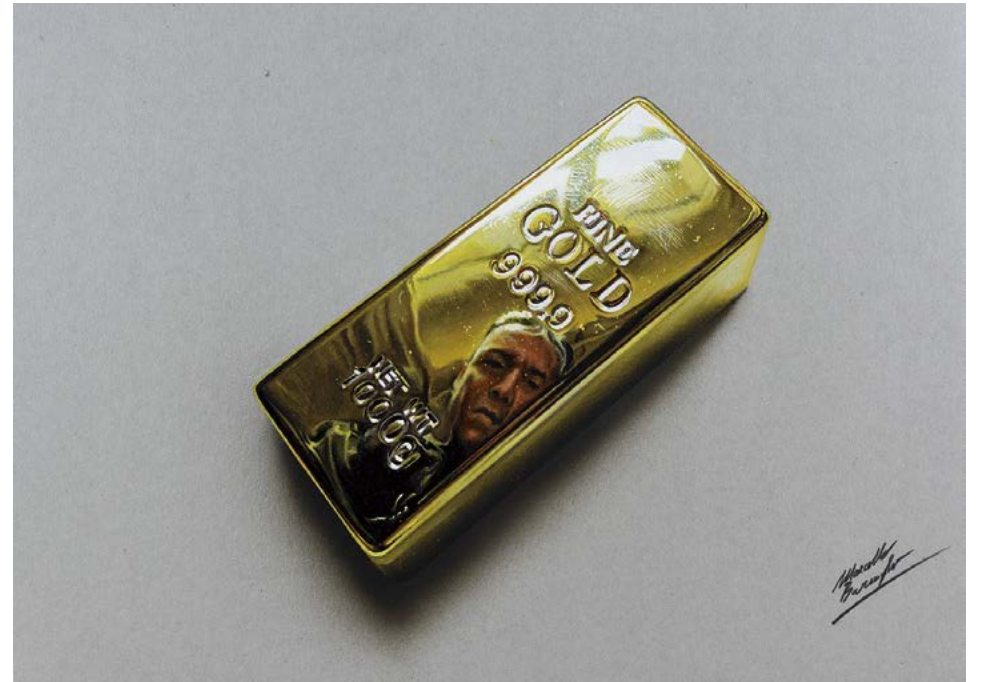
피파월드컵 트로피

2014년
카드보드지 위에 색연필과 마커
36x25cm

FIFA World Cup Trophy
2014, Colour pencil and marker on cardboard, 36x25cm

골드 바
2019년
카드보드지 위에 색연필과 마커
36x25cm

Gold Bar
2019, Colour pencil and marker on cardboard, 36x25cm



금구와 가족 초상

2020년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Gold Sphere and Family Portrait
2020, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm





캡틴 아메리카
 2016년
 카드보드지 위에 색연필과 마커
 35x25cm
Captain America
 2016, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



레고 배트맨
 2017년
 카드보드지 위에 색연필과 마커
 36x25cm
Lego Batman
 2017, Colour pencil and marker on cardboard, 36x25cm



어메이징 스파이더맨
 2017년
 카드보드지 위에 색연필과 마커
 35x25cm
Amazing Spider-Man
 2017, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



베놈
2018년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Venom
2018, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



영화 “코코” 미구엘과 헥터
2017년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Miguel And Hector From "Coco" (Disney Pixar film)
2017, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



제이슨 베커 기타
2019년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Jason Becker Guitar
2019, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



도라에몽

2019년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Doraemon

2019, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



눈사람 도자기

2020년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Porcelain Snowman

2020, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



미키마우스

2018년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Mickey Mouse

2018, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm

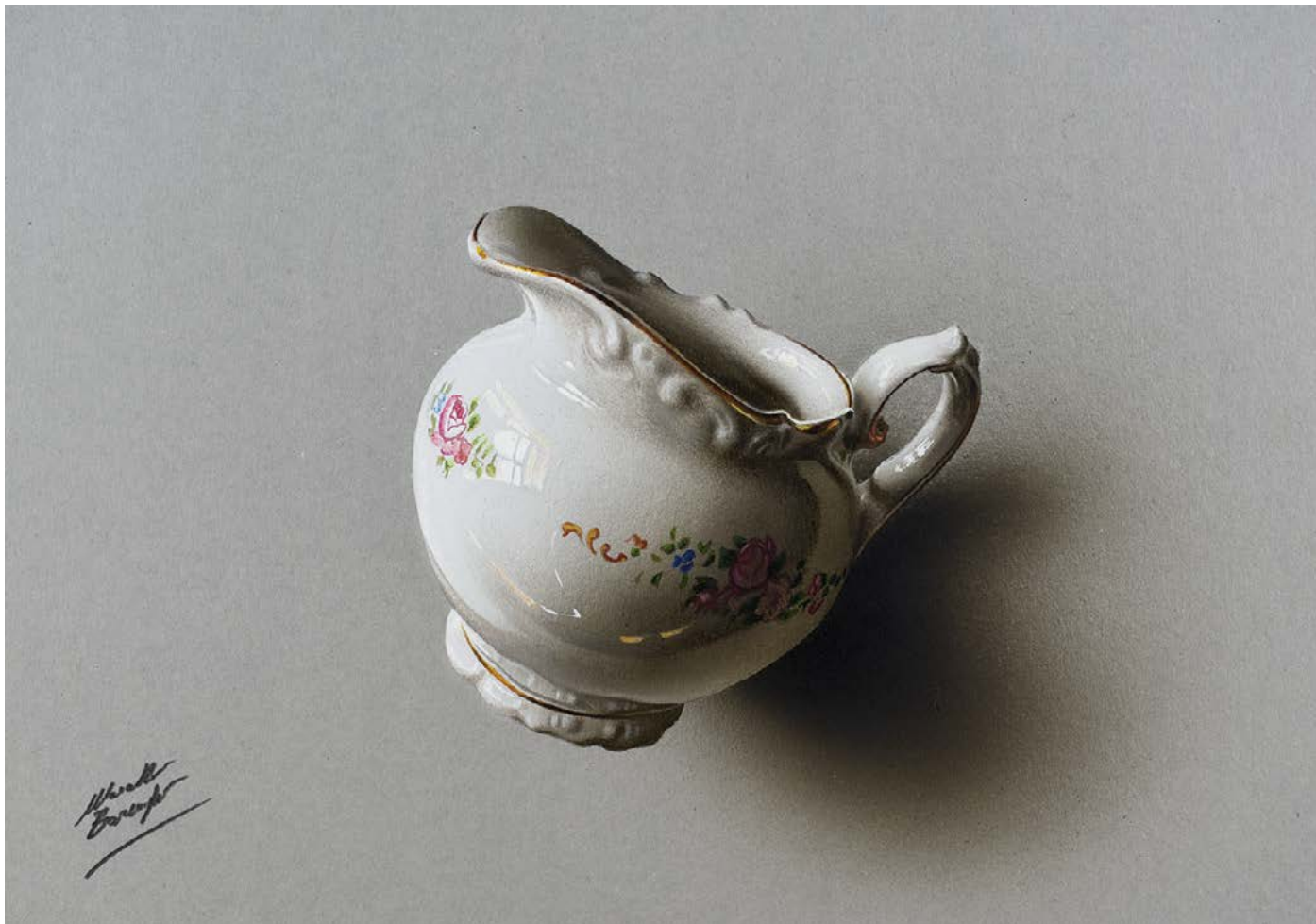


도날드덕

2018년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Donald Duck

2018, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



우유 주전자

2019년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Milk Jug
2019, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



게임용 카드

2014년
카드보드지 위에 색연필과 마커
36x25cm

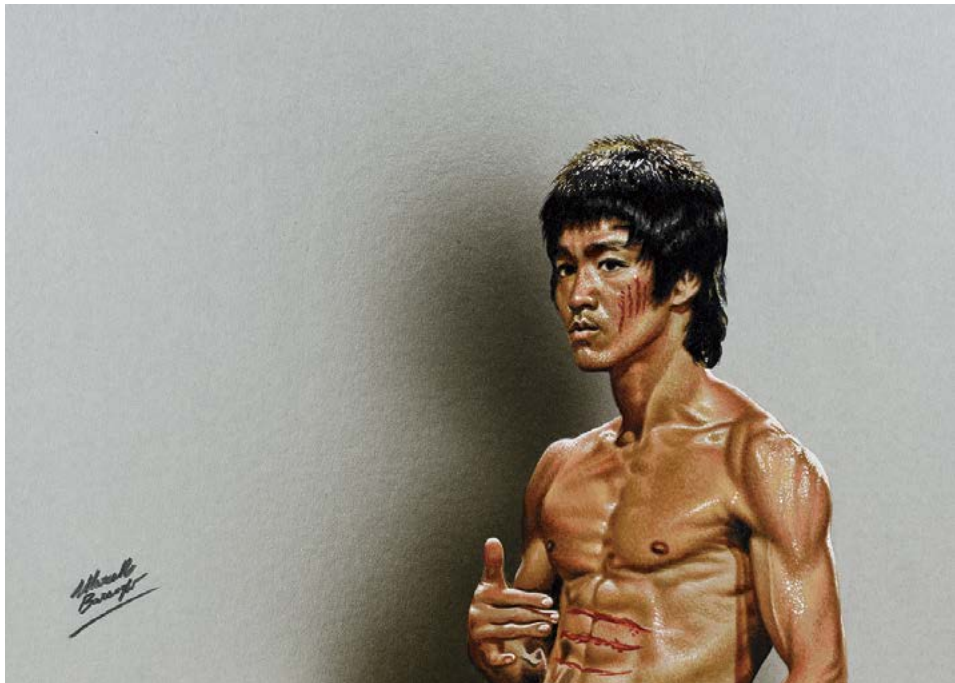
Set Of Playing Cards
2014, Colour pencil and marker on cardboard, 36x25cm



마티니

2017년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

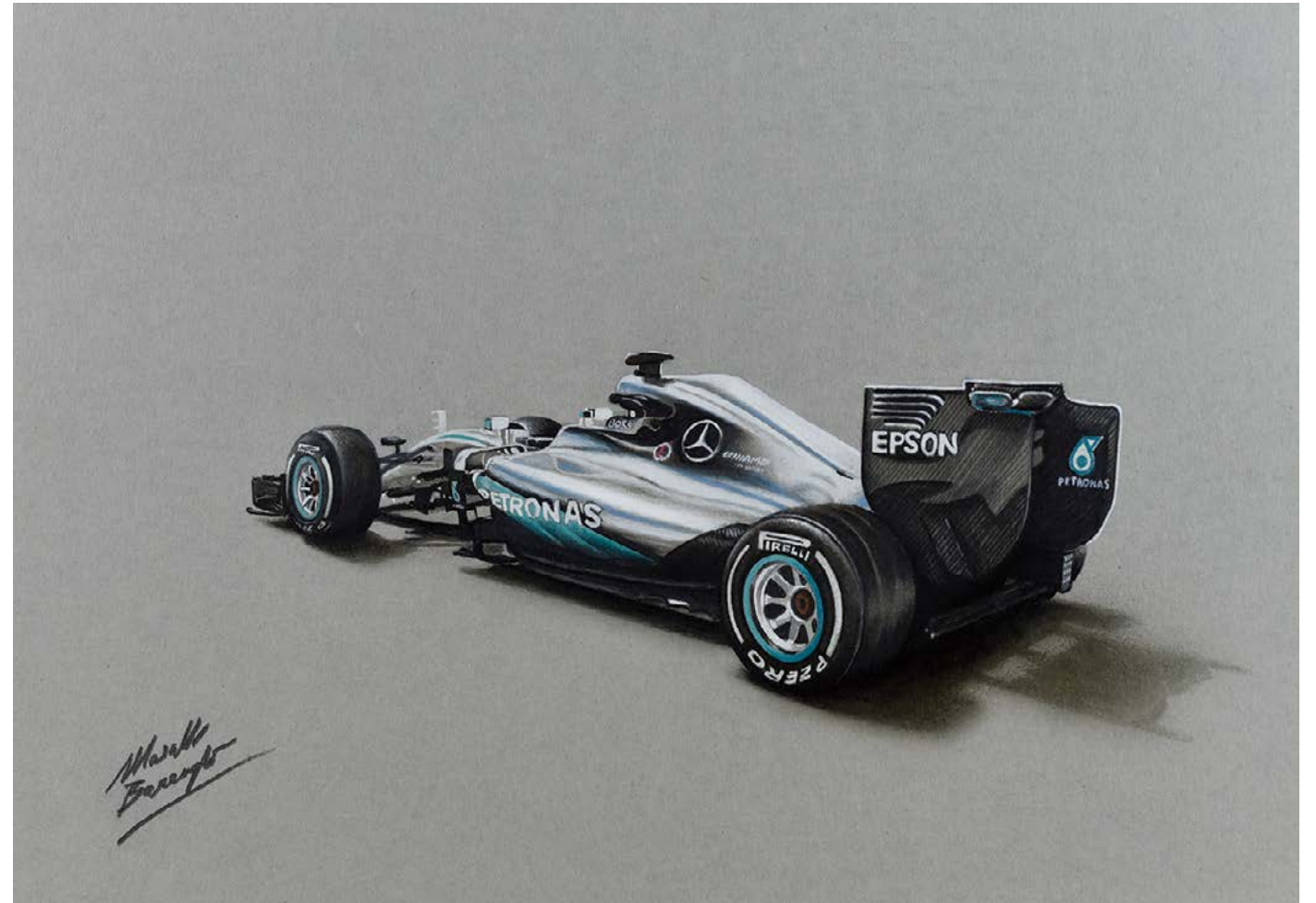
*1 Million YouTube Subscribers Special:
Self-Portrait*
2017, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



이소룡

2018년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Bruce Lee
2018, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



메르세데츠 벤츠

2016년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Mercedes-Benz #F1 W07 Hybrid
2016, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



바스타디덴트로 백팩

2016년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Bastardidentro Backpack
2016, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm

빈 감자칩 봉투

2019년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Empty Chips Bag
2019, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



감자칩 봉투

2017년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Bag Of Chips
2017, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm





기네스 맥주

2016년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Guinness Foreign Extra Stout
2016, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



팝콘

2019년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Popcorn
2019, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



곰젤리

2016년
카드보드지 위에 색연필과 마커
36x25cm

Gummy Bears
2016, Colour pencil and marker on cardboard, 36x25cm



핫도그
2019년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm
Hot Dog
2019, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm

아이스크림 바
2020년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm
Ice Cream Bar
2020, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



마티니
2020년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm
Martini
2020, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm





키스 하는 입술

2020년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Kiss Lips

2020, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



지팡이 사탕

2019년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Candy Cane

2019, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



아이스크림 콘

2020년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Ice Cream Cone

2020, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



우주에서 보여지는 이탈리아

2020년
카드보드지 위에 색연필과 마커
35x25cm

Italy seen from space
2020, Colour pencil and marker on cardboard, 35x25cm



밀레니엄 팔콘 스타워즈

2016년
카드보드지 위에 색연필과 마커
36x25cm

Millennium Falcon Star Wars
2016, Colour pencil and marker on cardboard, 36x25cm



올바른 예술은 없고
잘못된 예술도 없다.
아티스트는 자신을 자유롭게
표현하면 된다.

works

reproductions

90년대 중반, 내가 일러스트레이터의 꿈을 접고 미술과 관련된 활동을 전부 포기하기 직전에 나는 제일 좋아했던 고전 작가들의 작품을 유화로 다시 그려보기로 결심했다. 카르바치오, 반 다이크, 레오나르도 다빈치, 당시 나는 “Falsi d'autore dei mastri copisti” (복제의 대가)로 불리던 예술협회의 일원이었다. 몇 년간 나는 다양한 전시*에 나의 복제 작품으로 참여했다. 리프로덕션 작업들은 내가 소장한 관련 문서를 참고하여 원본 작품들의 특징을 살리는데 치중했다. 소책자와 중간사이즈의 사진, 백과사전을 참고 자료로 이용했다. 2006년, 나는 런던 국제박물관에 방문했고 반 다이크의 아르놀피니 부부의 초상 (The Arnolfini spouses)을 감탄하며 바라보았다. 원본작품의 색감은 약간 다르고 어두웠다. 나는 풀사이즈 출력물을 구입해서 뭔가를 바꾸거나 좀 더 다르게 칠해볼 생각이었다. 하지만 그러지 않았다. 그냥 그대로가 좋았다. 리프로덕션 작업은 나의 예술적 여정의 일부이고 내가 좋아하는 작품에 대한 나만의 해석 방법이다.

*Un museo immaginario(An Imaginary Museum) at the Sala degli Stemmi e dell Armi - Triuggio (1998), Villa Annoni - Cuggiono (1998), Villa Zoia - Concorrezzo (1998), Palazzo Roncalli - Vigevano (1999) and Villa Erba - Cernobbio (1999)

When I abandoned the idea of a career as an illustrator in the mid-90's, before giving up my artistic activity altogether, I decided to learn how to paint in oil, reproducing some of the paintings of my favorite artists: Caravaggio, Van Eyek and Leonardo da Vinci. At that time, I was part of an artistic association called “Falsi d'autore dei mastri copisti” (Reproductions of the master copyists). For a few years I participated with my reproductions in various exhibitions entitled "Un museo immaginario" (An Imaginary Museum) at the Sala degli Stemmi e dell Armi - Triuggio (1998), Villa Annoni - Cuggiono (1998), Villa Zoia - Concorrezzo (1998), Palazzo Roncalli - Vigevano (1999) and Villa Erba - Cernobbio (1999). The reproductions were created trying to respect the characteristics of the original artworks, according to the documents in my possession at that time. As a reference I used some medium-sized photos found in booklets and encyclopedias. In 2006 I visited the National Gallery in London and was able to admire “The Arnolfini spouses” live. I realized that the colors of the original were a little different, perhaps darker. I bought a full size print thinking that maybe one day I would change it or paint another, but I never did. I like how it is now, after all these reproductions are a part of my artistic path and my personal interpretation of the works that I love.



어리고 병약한 바쿠스, 카르바지오 1593-1594
1996년
캔버스 위에 유화
66x52cm

Young sick bacchus, Caravaggio, 1593-1594
1996, Oil on canvas, 66x52cm



과일바구니를 든 소년, 카르바지오 1593-1594
1996년
캔버스 위에 유화
70x67cm

Boy with a basket of fruits, Caravaggio, 1593-1594
1996, Oil on canvas, 70x67cm



모피를 입은 여인, 레오나르도 다 빈치 1893-1490
1998년
나무 위에 유화
54x39cm

Lady with an ermin, Leonardo Da Vinci, 1893-1490
1998, Oil on wood, 54x39cm



아르놀피니 초상, 얀 반 다이크 1434
1998년
나무 위에 유화
82x59.5cm

“Arnolfini Portrait”, Jan Van Eyck, 1434
1998, Oil on wood, 82x59.5cm



works

Illustrations

일러스트레이션은 내가 밀라노의 카스텔로 스포르제스코에 위치한 일러스트레이션 학교에 다닐 때 작업이 다. 당시 선생님은 유명 일러스트레이터인 안나 몬테크로치였다.

나에게 처음으로 극사실주의 기법에 대해 얘기해주고 내가 계속 발전할 수 있게 격려해준 분이였다. 미디어 드로잉과 에어 브러쉬 그리고 색연필의 조합으로 종이 위에 그린다.

나는 잠재 고객들에게 작품을 알리기 위해 여러 전시회에 참여했다. 작품집도 준비했다.

볼로냐 동화 박람회에서 기계를 그린 작품을 보던 아트 디렉터가 내게 이렇게 말했다.

“이건 사진이잖아, 그림이 아니라!”

그 순간 일러스트레이터가 될 마음이 없어졌다.

These illustrations were made while I was attending the Illustration School at the Castello Sforzesco in Milan. At that time, my teacher was the illustrator Anna Montecroci. She was the first to tell me about my personal hyper-realistic style and encouraged me to go on. These are mixed media drawings, airbrush and colored pencils on paper. During those years I attended exhibitions dedicated to publishing and advertising to present my illustrations to potential customers. For this purpose I prepared a book with all my drawings. At the Bologna children's book fair, an art director looking at the drawing of the machine told me "But these are photos, not drawings!". It was at that moment that the idea of working as an illustrator began to fall apart.



빨간 눈 청개구리

1991년
에어브러쉬, 흑연필과 색연필
32.5x25cm

Red-eyed Tree Frog
1991, Airbrush, graphite and colored pencils, 32.5x25cm



빌 클린턴 캐리커처

1992년
에어브러쉬, 흑연필과 색연필
31.3x25.5cm

Bill Clinton caricature
1992, Airbrush, graphite and colored pencils, 31.3x25.5cm

롤스로이스

1991년
에어브러쉬, 흑연필과 색연필
33x48cm

Rolls Royce
1991, Airbrush, graphite and colored pencils, 33x48cm



소라야마 섹시 드론에 헌정

1990년
에어브러쉬, 흑연필과 색연필
32.8x42.2cm

Tribute to Sorayama Sexy Drone
1990, Airbrush, graphite and colored pencils, 32.8x42.2cm



w o r k s

C a r t o o n s

카툰은 종이 위에 흑연으로 그려진다. 캐리커처, 초상화 등 물리적 특징의 작품들은 마치 친구들을 그리듯 풍자하거나 개성을 표현하고자 더 두드러지거나 과장되어 있다. 친구들의 그림들은 1990년에 완성되었다. 반면에 다른 2개의 카툰은 훨씬 최근이며 정치관련 잡지에 출판된 작업.

These cartoons were drawn with graphite pencil on paper. These are caricatures, portraits in which some physical characteristics are accentuated or exaggerated, in order to create satire or to describe the personality, as in the case of my friends. The drawing of my company of friends was done in 1990, while the other two cartoons are more recent and have been published in a magazine about politics and pensions.



회사 친구들
1990년
종이 위에 흑연필
21.0 x 29.7cm (A4)

Company of friends
1990, Graphite pencil on paper, 21.0 x 29.7cm (A4)



노인과 연금수급자를 위한 이탈리아 잡지 카툰
2008년
종이 위에 흑연필
21.0 x 29.7cm (A4)

Cartoon for Italian magazine for Pensioners and Seniors
2008, Graphite pencil on paper, 21.0 x 29.7cm (A4)



노인과 연금수급자를 위한 이탈리아 잡지 카툰
2009년
종이 위에 흑연필
21.0 x 29.7cm (A4)

Cartoon for Italian magazine for Pensioners and Seniors
2009, Graphite pencil on paper, 21.0 x 29.7cm (A4)

발행인 최성진
발행일 2021년 4월 23일 초판
발행처 메이드인뷰

전시운영
메이드인뷰 000, 000, 000, 000

큐레이터
Pialux, artemios

도록편집
피아룩스갤러리

인쇄 000인쇄소
공간디자인 000

본 도록의 출판저작권은 메이드인뷰에 있습니다. 저작권자의 동의없이 무단 전재 및 복제를 금합니다.

주최 STX
주관 메이드인뷰, 스물빌 크리에이티브
후원 펠릭스 바이 에스티엑스, 한라산소주, 아이파크몰, 나미, 우리은행
값 000원

