

<조율하는 마음대로>

장준호 개인전

아티스트 녹취록

스페이스 윌링앤딜링

일시 : 2017년 12월 2일 (토) 오후 4:00

장소 : 스페이스 윌링앤딜링

작가 : 장준호

김인선 : 아티스트 토크를 진행하면 사람들이 많이 와주시는 편인데 오늘은 미술계 행사가 많고 날이 춥고 그래서 많이 못 오셨지만 와주신 여러분과 저희끼리 오붓하게 진행해보겠습니다. 이 프로그램은 매 전시마다 하고 있는데, 같이 전시에 대한 이야기를 나눠요. 순서는 작가가 지금까지 해왔던 작업, 관심사, 흐름에 관해서 설명을 해주시고, 그 얘기를 듣고 함께 의견들을 주고받는 방식으로 진행하겠습니다. 잘 이야기를 하고 후에 녹음할 팟캐스트에서 더 알찬 이야기 나눌 수 있도록 하겠습니다.

장준호 : 저도 작업 내용이 이리저리 꼬여 있어서 키워드를 나눠서 가져와봤습니다. 작업은 연대기 순으로 보실 거예요. 맥락을 각자 잡아서 보시면 될 거 같아요. 첫 번째는 '진지 빨며 행복하게 놀기'입니다. 진지한 얘기를 하거나, 진지하게 아는 척하거나, 나름대로 진지한 생각을 하는 걸 좋아합니다. 그게 그렇게 사회나 개인적으로 효용성이 있다고 생각하지 않습니다. 비하하는 듯이 쓰는 단어예요. 제가 제 입으로 말하기가 좀 그래서. 놀고는 싶은데 좀 더 의미를 찾으려고 하는 성향을 버릴 수 없어서요.

두 번째는 이전 전시가 벌레잡기를 주제로 했는데, 영어로 하면 디버깅(debugging)이에요. 컴퓨터 에러났을 때 왜 에러가 나는지 찾아서 제거하는 걸 디버깅이라 하는데 그것을 한국말로 억지로 번역을 해서 벌레잡기라는 걸 주제로 전시를 했어요. 그 전시가 벌레를 잡는다. 오류를 수정한다는 주제에서 조율한다는 쪽으로 동사가 이동했는지 관심 가지고 봐주시길 바랍니다.

세 번째는 '오타쿠로서의 조각가' 요즘 덕후라고도 하는데요. 저는 제가 대학 입학할 때부터 조소과로 들어가서 조각가로 별로 그렇게 질문 없이 해왔는데 어느 날 생각해보니까 전형적인 조각가의 작업을 하고 있더라고요. 내가 왜 그런지 생각해보니까 타성에 젖어서 온 것도 있지만 이 장르를 즐기는 사람. 전공자가 아니더라도 즐길 수 있지 않았을까 라고 생각하는데요.

혼자 집에서 오타쿠처럼 즐기는 사람이라고 치고 그런 사람으로서 조각가는 어떤 사람일까 봐 주시면 좋을 것 같아요. 마지막으로 '퐁냄새와 벤자민 무어 향기' 진짜 퐁냄새가 아니라 옛날부터 오랜 기간 봐주신 작가 분들 중 한 분이 그랬어요. 네 작품에서는 퐁냄새가 난다고. 퐁보다는 다른 것이겠죠. 손때라든지 오래됨같은 그런 것, 꾸리꾸리한 냄새 같은 거였을 텐데 그걸 비하하다 보니까 퐁냄새가 된 건데. 아 나도 괜찮은 것 같아 라고 인정하면서 세상에 이 냄새를 뿌리고 다니는 게 맞는지 고민을 했었거든요, 다른 퐁냄새는 없을까. 고민을 하다가. 이번 윌링앤달링 전시를 계기로 그것을 좀 더 고급 진 벤자민 무어의 향기로 바꾸는 게 챌린지였어요. 참고로 벤자민 무어는 수성 페인트계의 루이비통으로 불리는데요. 비싸고 고급지고 색도 좋아요. 아주 좋은 페인트인데, 또 웃긴 것이 이 페인트가 라텍스를 베이스로 하는데, 그게 암모니아 냄새가 심하게 나요. 고급스러운 것에서도 그런 냄새가 나는 거죠. 이 스펙트럼을 감당할 수 있을까 없을까도 저에게는 중요한 주제입니다.

이 사진은 2002년 월드컵이 있던 해에 군대 모습이 담겨 보안에 문제가 되는 사진인데, 제가 병장 때입니다. 수화기를 잡고 있는 게 전데요. GOP에서 근무할 때예요. 북한과 남한의 사경도가 그려져 있어요. 손으로 직접 그렸어요. 보시면 러닝 입은 사람이 소대장인데 안테나를 가지고 가리키는 게 휴전선이고 그 밑에 소초 현황판이 있는데, 여기를 자세히 보시면 행복이라는 입간판이 있어요. 북한을 바라보는 입간판인데 휴전선에서 있으니까 저 행복이라는 글자를 저 그림처럼 보지는 못하고 뒷면만 보이기 때문에 앞면을 상상으로 그린 그림이에요. 대북방송과 대남방송이 지속적으로 울리는데, 북한에서는 '위대하신 김일성 수령께서는... 수령동지 만세 같은 말을 하고 큰 글씨로 현수막이 걸려 있는데 우리나라는 북한으로 대통령 각하 만세 이렇게 하지 않고 행복, 평화, 자유, 이런 단어를 크게 붙이고 밤이 되면 '인민군 여러분 잘 지내셨습니까? 저희는 오늘도 소고기를 먹었습니다.' 이런 식의 방송을 내보내고 있는 거거든요. 자꾸 보다 보니까 마취가 되잖아요. 행복은 뭘까 이런 생각을 많이 했었는데, 입간판 뒷면을 보면서 행복에 대해 고민을 했던 게 나중에 제 어떤 작업을 하게 될까 고민을 할 때 큰 자력으로 작동을 했어요. 2010년에 <우리들의 행복>이라는 작업을 했어요. 앞에서 본 것과 뒤에서 본 적을 겹쳐서 앞에서 보나 뒤에서 보나 동일한 형태를 땁니다. 단면은 주황색으로 칠해가지고 마치 앞면에 주황빛의 행복이라는 글자가 있을 것처럼 만들었죠. 이때는 별 생각 없이 했는데 이게 저한테 가장 중요한 작업이 되어버렸어요. 나도 작업을 하면서 행복해지고 싶고, 보는 사람들도 행복해지고 싶은 건 맞는데 행복의 실체는 모르겠지만 행복이라는 뒷간판에서 주황빛 단면처럼 보이는 어떤 거와, 행복이라는 간판의 뒷모습 같은 어떤 골조가 제 작업에서 보이게 되면 그걸로 만족할 수 있을 것 같았어요. 저는 작업실에서 작업하는 것을 좋아하기 때문에, 작업하는 시간을 즐기면서 이런 얘기를, 이런 감정선을 가지고 계속 얘기를 하고 싶었습니다. 행복이라는 단어가 가지고 있는 무게만큼 사랑한다는 단어의 무게도 심하잖아요. 그래서 약간 부정적 어법으로 써보고 싶었고요.

스페이스캔 오래된 집에서 전시를 한 장면입니다. 이때는 전시장이 좀 어둡고 스산하고 천장도 가라앉고 있었어요. 지금은 천장이 계속 내려앉아서 보수공사 중이에요. 저는 건물의 톤에 맞추려고 하니까 제가 개그로 풀고 싶었던 이야기가 공포영화처럼 간 지점이 있었습니다. '엄칙급급여율령(奄勅急急如律令)'이라는 중국의 주문이 있어요, 무당이 기도를 하다가 마지막에 이 부적을 태워요 그러면 급하니까 빨리 들어달라는 뜻인데. 명나라나 송나라 때 공문서를 보내면서 이 문서는 급하니 빨리 결제를 해달라고 할 때 이 문구를 썼대요. 웃기잖아요. 이것을

스피커에서 애기 웅얼이가 나게 했는데, 사람들이 이 공간에서 이 소리가 퍼지니깐 무서워할 거라고요. 스케치를 보시면 얼마나 웃기려고 한 건지 알 수 있어요. 나는 웃기고 싶은데 사람들은 왜 무서워할까. 고민하면서 절반의 성공과 절반의 실패를 했다고 생각하는 전시였고요. 다음에는 좀 더 웃긴 작업을 하는 쪽으로 개그 욕심이 더 충전된 것 같습니다. 작품 <거울 책상>은 이때도 거울 책상을 만들어 놓고, 뭔가 잡다한 오브제를 얹어놓고 실험을 했거든요. 그때는 전시 공간 톤에 맞추려고 했더니 스산한 분위기가 나왔는데, 이번 전시에서도 연결되는 지점이 있다는 걸 이번 전시 준비를 하면서 발견했어요.

다양한 작업을 계속 쪽 이어왔습니다. 구할 수 있는 것은 황학동에서 구한 나무뿌리를 깎은 도자기이고 제가 만든 걸 붙이기도 하고, 여러 가지를 제작해 보다가, 작년에 제가 많이 고민한 것은 웃긴 것도 좋고 진지한 얘기도 좋고 하지만 작가 혹은 조각가, 오타쿠로서 어떻게 하면 내 작업을 사람들이 좋아할 수 있을까 고민했는데, 작품을 촬영하고 설치하고, 사람들은 먼 거리에서 바라보고 하는데, 이런 생각을 했어요. 연주자들이 많이 생각하는 것인데, 그 공연장에서 그 음악을 가장 아름답게 들을 수 있는 사람은 연주자거든요. 그게 연주자라는 걸 알 수 있는 이유가 취미로 기타를 배우면 기타를 배우는 순간에 기타소리가 다르게 들리고, 기타연주자의 입장에서 음악을 들을 수 있게 되거든요. 그럼 음악 매니아가 되는 거죠. 그것처럼 붓질을 한번 해본 사람은 그림을 그릴 때 화가가 붓을 이렇게 움직여서 이런 재미를 느꼈구나 하면서 1인칭 시점에서 경험하게 되죠. 그런데 조각이라는 장르는 위험한 도구도 있고 다루기 어려운 소재도 있다 보니까 실제로 좋은 촉각적인 감각을 잃은 채 관람을 하고 있지 않은가 생각을 했어요. 그래서 관객도 촉각적 감각을 느끼기를 바랐어요. 어떻게 하면 이렇게 가능할까 고민을 하다가, 작년 전시 <벌레잡기>를 준비할 때, 그 사람들이 강제적으로 작업을 만지게 해야겠다는 계획을 하고 작업에 임했어요. 저는 어떤 군으로 빠질 수 있는데. 시청에서 하는 일반인 대상으로 하는 참가에만 의의를 두는 그런 전시는 되기 싫었어요. 그래서 이번에는 처음 시도하는 거니까 아는 사람들을 불러서 당신들 마음대로 내가 던져놓은 오브제들을 바꿔보라고 주문을 했어요. 제가 계획한 건 소프트웨어 프로그램이고 당신들이 외부에서 들어온 버그처럼 오류를 만들어주세요. 해서 <벌레잡기>가 된 거예요. 보통 엔지니어들은 디버깅을 하면서 오류를 수정하지만, 나는 그 오류들을 수정하지 않고 채집을 하는 것으로 한 거죠. 어떤 크고 무겁고 위험해 보이는 거는 안 건드리려고 하고, 이정형 작가같은 경우는 톱질도 하면서 크게 바꾸는 사람도 있었어요. 그래서 이 때는 작품 제목도 참가자와 함께 제 이름을 곁들이는 방식으로 해서 여러 디스플레이나 설치방법이 바뀌는 시도를 했어요. 최승훈 작가님은 아예 저를 오지 말라고 하시고 야심한 밤에 혼자 디스플레이를 하고 사진을 어서 붙이고 가셨어요. 관객과 나 사이에 촉각적 교류가 일어나고 인터랙티브가 원시적 방법으로 로우 테크보다 더 로우테크 방식으로 인터랙티브가 되는 걸 찾고 싶어 가지고 시도를 했던 게 이 작업인데요. 성북동 절 앞에 설치되어 있어요. 아무도 안 돌려서 제가 직접 돌리는 걸 촬영한 거예요. 최선을 다해서 돌리는 모습인데요. 20바퀴 돌리면 한 바퀴 돌도록 만들어 났거든요. 작품명은 <기도하는 마음과 좋아하는 마음>이라고 했는데 사람들이 기도 같은걸 간절하게 하잖아요. 간절하게 하는 게 다 자기 좋아해서 하는 거라 생각했어요. 절 앞이라서 장소 특정적으로 만든 거죠. 열심히 돌려야 겨우 한 바퀴 돌릴 수 있는 거예요. 그렇게 해서 결과적으로 나온 게 벤자민 무어 향기가 나게 된 게 이번 윌링앤딜링의 전시예요.

작품 <자기 저기 조기 주기>는 어느 방향을 가리키는 쪽으로 계산을 해서 기어 비율은 일대

일로 가는데 아래에서 방향을 지시를 하면 그걸 아래에서는 배면에서 보는 거잖아요, 작품이 보이는 쪽에서는 지시를 할 수 없는 거죠. <조율하는 마음대로> 작업도 사람들이 계속 이동하고 쫓으면서 위치 점을 찾도록 했죠. 이번에도 참가하는데 의의를 두는 것보다 재밌는 이야기를 더 넣고 싶었어요. 이거는 뭘 상징하고 뭘 뜻하고, 그런 것을 혼자 계산은 많이 했지만 감정선으로 다 풀어버리고 많이 숨기려고 노력을 했어요. 조금 더 감정적으로 전달이 되고, 촉각적으로 무언가를 하면서 공감의 영역 안에서 이야기가 자의적으로 들어가지 않을까 생각했어요.

김인선 : 과거 전시 <벌레잡기>에서는 저도 참여했었는데요. 다른 사람이 했던 것에서 나만의 결과물, 공간이 생긴다는 점에서 성취감이 있었어요. 일종의 느슨한 규칙이지만 내가 할 수 있는 무언가가 있었는데, 이번 전시 <조율하는 마음대로>에서는 저걸 옮기고 하는 거에서는 그게 크지 않더라고요. 저거를 옮겨보고 하는 법칙이 없으니까 완성이 되는 게 아니니까. 옮기는 것 자체가 큰 의미를 준다는 느낌은 안 들었어요. 제목 상에서는 조율하는 것에 의미를 강조한 것처럼 보이지만 실제로 사용하는 사람한테는 그렇지 않은 것 같은데. 의도와 맞는 건 인가요?

장준호 : 2016년 전시 준비 당시 조영남 사건이 터졌어요. 작가와 저작권의 문제. 저도 뉴스를 보다가 이번 전시는 나와 참가한 모든 사람의 공동 저작이야 라며 얘기를 푼 것도 있고요. 이번 전시를 준비하면서 제일 먼저 한 고민이 자율성의 범위였어요. 자율성 안에 저작권도 있고 바운더리의 문제도 있고 그런 것을 계속 고민했는데 어느 순간 다른 고민으로 넘어가버렸어요. 그 고민이 크게 중요하지 않다고 느낀 것 같아요. 어떻게 룰을 만들까에 대한 실험이어서 그 룰을 대충 만든 허술한 룰을 어기거나 지키거나했는데, 이번에는 조율로 주제를 잡다보니 조율은 어떤 주어진 환경 안에서 내적 확장성이 있다고 생각했어요. 참가하는 분들의 자율성은 어느 정도 포기할 수밖에 없지만요. 기타리스트가 기타 제작자가 된 것에 대해서 한을 가지고 있다고는 생각을 안했거든요. <벌레잡기>에서는 제작자와 참가자의 경계에 관해 고민을 하고 이번에는 그냥 참가한다는 의의 안에서의 자율성에 대해서 이야기하고자 한 거구요.

김인선 : 두 개를 비교해서 얘기할 건 아닌 것 같고요. 이 전시 자체로 나름대로의 만족감이 있는 게 이 전시가 조형이 좋고, 시각적 완성도가 뛰어나고 그런 게 작가의 개입이 더 많고 작가의 시각적 책임이 더 커졌고 참가자는 마이너하게 들어가면서 작가가 원하는 수준 안에서만 들어갈 수 있고, 아주 예외적인 상황은 발생하지 않으면서 작가의 의도에 더 가까워진다는 생각이 들었어요. 관객의 참여는 굉장히 축소된 상태처럼 느껴졌어요. <벌레잡기>에서는 쓰레기도 나오고 하지만 여기서는 공간이 주는 분위기에 작가들도 맞추게 되는 건 아닐까. 너무 거칠게 하는 것은 어울리지 않을 거라는 것을 의식적으로 했을 수도 있겠다 라는 생각이 들어요.

장준호: 화이트 큐브에서의 전시는 처음이어서 이전 전시 하던 대로 계산하다보니까 저도 모르게 장소 특정적이라는 생각을 했어요. 보통은 화이트 큐브는 장소 특정적이지 않기 위한 공간인데, 화이트 큐브라는 장소에 장소 특정적인 작업을 해야겠다는 게 타협이라기보다는 공간에 어떻게 맞는 작업을 할 수 있을까 계산이 됐던 것 같아요.

최정윤 : 저는 이전 작업들까지 같이 보면서 이어져 오는 특징 중 하나라고 생각을 했던 게 기능은 갖고 있는데 효율적인 목표에 부합하지 않는 형태의 오브제들을 만든다는 생각을 했어요. 힘겹게 돌리지만, 그것만큼 작동이 안 된다던지, 이번 전시에서도 체스 판 같다는 생각이 들었어요. 말의 형태로 게임을 하는 것 같은 판이고 그 말들을 자유롭게 옮길 수도 있지만 이기고 지는 것처럼 게임의 규칙 같은 것도 없는 그런 무중력 상태의 게임 판 같은 인상을 받았거든요. 그 옆에는 심지어 판 자체가 움직이잖아요. 만약에 체스를 한다고 생각 했을 때는 그 게 규칙이 있어야 되고 작동될 수 있는 원칙을 쌍방이 알아야 하고 누군가가 뭔가를 했을 때 이기고 끝나는 게 있어야 되는데 이거는 시작도 끝도 없는 기능이나 목적이 전혀 없는 형태의 어떤 것, 심지어 기본이 되는 판조차 계속 움직이는 부유물로서 뭔가를 기능할 수 있는 것 같은 한데 사실은 아무 기능을 할 수 없잖아요. 오락실에 있는 핀볼 게임같은 작품 <행복알 행복>은 행복이란 단어가 읽힐 수 없게 뒤엎겨 있고 저 구슬들은 사실 선로를 따라 잘 굴러가지도 않고 내려갈 필요도 없고 구르다 말아도 상관없는 그런 상태죠. 효율적이어야 되고 뭔가를 해야 되고 인풋이 있으면 아웃풋이 있어야 되고 이런 게 미술 외의 우리의 일반적인 삶이라면 사실은 장준호 작가님의 작업에서 보여 지고 있는 기능이 소거된 하지만 뭔가를 기능하고 있는 어떤 오브제들에서 공통적으로 느껴지는 태도처럼 받아들여졌던 것 같아요. 놀이 같고 그래서 아예 그게 현실에도 있는 것 같은 어떤 것인데 절대 없을 그런 것어요.

김인선: <별레잡기>에서 결과물은 명확하게 나오는데 여기서는 의도하지 않은 것들이 더 많이 나오는 그런 방식 같다는 생각도 좀 들고 그리고 뭔가 이중적이라는 생각도 드는데, 아까 웃기고 싶었으나 무서워하더라. 저런 것들도 사실은 저거 설치하면서 제게 만들 때는 이런 걸 의도했는데 잘 안 돼요 하면서 설치하셨잖아요. 사실은 그래도 작가가 기준을 가지고 의도를 하는 어떤 지점에서 일단 실행을 해보니까 그게 뜻대로 실행도 안 되고 제어도 안 되고 이런 것들이 어떻게 보면 그걸 다 계산해서 했다가보다는 하면서 나오는 오류들 같다는 생각도 들어요.

장준호: 그런 일이 조각 장르에서는 비일비재해요. 물론 작업의 경험이 쌓이면서 옛날만큼 의도한대로 나오지 않는 경우는 줄고는 있는데 그래도 예상보다 작업시간이 더 걸리거나 특히나 이렇게 어떤 작동하는 장치를 만들 때는 변수가 너무 많아요. 그 변수에 대해서 어떤 부분은 정말 목적인 지점까지 갈 수 있느냐. 가야되느냐. 그런 게 있고. 어떤 부분에서는 이걸 원래 이걸 이상적인 기능이라고 생각했지만 굳이 그게 성공하지 못한다 하더라도 망한 건 아닌 것 같아 라는 어느 정도의 융통성이 생기긴 하더라고요. 이 작업 같은 경우에도 사실 엄청난 아름다운 놀이가 이 안에서 창조되지 않을까 라는 마치 어떤 판에 누가 격자무늬로 만들어놨는데 어떤 사람이 와서 바둑이란 게임을 만들어 버린 거 예요 그런 것처럼 저런 걸 만들어 놔는데 누군가 와서 이런 게임을 해볼 수 있지 않을까 이렇게 상상을 하면서 했는데 실제로 해보니까 뭐 그렇게 잘 안되더라고요. 계속 머릿속에 상상했던 것처럼 구슬이 또르르 굴러가면서 행복한 기분이 나올 것 같고 그럴 수 있을까? 했을 때, 어느 순간 안 되면 어때. 타협을 해도 될까? 막 이렇게 되는 지점이 있죠. 이번에는 그래도 그거보다 더 중요한 건 달성 할 수 있으니까 이것은 여기까지. 하지만 다음에 평화로 만들어 볼 때는 조금 더 기능적인 재미로 완성도를 높일 수 있지 않을까 그런 욕심도 생기면서 한 작업이에요.

김인선: 작가님에게는 기능이 본인이 처음에 계획한대로 잘되면 그게 훨씬 더 성공하고 완성

된 작업이다 라고 생각을 하는 걸까요? 그렇지 않죠?

장준호: 만약 주관적으로 겪으신 분에게 납득이 되면 공감대를 형성한 거니까 괜찮은 것 같고 아무도 이해 못하는 지점에서 실제적으로 이 업계 용어로 완성도가 떨어진다는 말이 나올 정도의 선에서 제가 타협을 한 거면 반성을 하고 조금 더 날을 세워야겠죠. 아직은 잘 모르겠어요.

김인선: 보통 참여 미술이라고 하는 것이 참여 미술에서 작가가 개입하는 부분을 어디까지 볼 것인가. 그래서 작가가 어느 선까지 책임을 지느냐에 따라서 참여미술의 성격을 나누기도 하더라고요. 그래서 아예 작가가 디렉션만 주고 모든 걸 관객한테 맡겨 버려서 관객이 완성하게 하고 이게 관객이 참여한 미술이야 라고 하고 그것의 미적의 부분에 대해서 책임지지 않는 것. 그리고 작가가 모든 걸 통제하면서 작업이 어떤 결과가 되어야 되고 전체 작업을 어쨌든 작가의 책임으로서 완성도를 갖는 경우. 그런 식으로 나누는데 사실 작가님은 후자에 훨씬 더 가까워진 것 같다는 생각도 들어요.

장준호: 저는 이걸 참여미술이라 생각을 안했어요. 그냥 전시되는 작품이라 생각했어요. 눈으로 보는 거랑 손으로 만지는 거랑 똑같이 가치부여를 했거든요. 물론 손으로 만질 수 있는 가능성을 가지고 눈으로 보는 것과 손으로 만질 수 없는 가능성을 가지고 눈으로 보는 것과. 예를 들어서 방탄유리가 쳐져 있는 피에타를 보는 것과 방탄유리가 쳐져 있지 않은 피에타를 보는 건 다르다고 생각했었거든요. 실제로 만질 수 있는 가능성을 가지고 작품을 보는 것과 실제로 작품을 만지고 하는 것과 저는 회화를 보는 것과 똑같다고 생각을 했어요. 만약 눈으로 그림을 보면서 아 내가 저 그림을 보고 저 그림 안에 들어가 있는 것 같아 라고 하면 그게 참여미술이라면 참여미술이라 할 수 있죠.

최정윤: 거리감을 줄인다는 의미에 더 가깝다는 인상을 받았고, 그걸 생각한 이유가 만져보면 그걸 더 가까운 시점에서 느낄 수 있다 이런 얘기도 하셨잖아요. 그런 게 아까 디버깅에서도 로우테크보다 더 로우테크 이런 걸 이야기 한 것처럼 직접 깎고 만들고 재질감을 만져서 촉각적으로 느끼고 이런 형태의 로우테크보다 더 로우테크스러운 아날로그 적이라고 해야 할 그런 감각적인 부분 같은 것들을 관객하고도 더 가깝게 나누고 싶은 의미에서의 제거된 방탄유리가 사실은 우리가 일반적으로 생각하는 참여예술과는 다르다는 생각은 들어요.

김인선: 본인이 생각하는 조각이라고 하는 것에 대한 어떤 철학내지는 확장성에 대한 본인만의 생각 이런 것들이 설명 안에서 녹아있긴 하지만 정리를 해주시면 좋을 것 같아요.

장준호: 그걸 정의할 수는 없는데 지금까지 왜곡된 부분은 있는 것 같아요. 조각사에서 다루어지지 않은 조각의 감각적인 아름다움이 있거든요. 음악이라 하면 음악사에 대해서 배우지 않고도 좋은 음악을 들으면 보편적인 감각이 있고 그림도 그냥 미술사 공부를 그렇게 안 해도 좋은 게 있죠. 그런데 이상하게 조각은 건물 앞에 조형물도 많이 들어서 있고 정치하시는 분들이 기념비도 많이 쓰셨고 하면서 괜히 권위같은 것에 관련이 생기기도 하죠. 그리고 좌대에서 떨어지면 누가 다칠 수도 있잖아요. 안정성면에서도 그렇고 노이즈가 많이 끼어있는 장르 같아요. 그 노이즈를 만약 제거 할 수 있다면 순전히 감각적인 즐거움으로써 조각적인 장르를

즐길 수 있을 거라고 생각해요. 대중문화에서 다루어지고 있는 것이 있다면 피규어라던지 명품 백이나 명품 구두 그런 것들 있잖아요. 그런 쪽으로는 많이 있는 것 같아요. 어쨌든 순수 예술이라는 학문이나 감각적인 유희 장르, 순수 예술의 장르로서 조각이라는 것은 시각적인 부분과 촉각적인 부분을 뺄 수 없는 거죠. 만약에 그런 쪽으로 가서 감각적인 유희로 간다면 우리가 노래의 멜로디를 음미하면서 가사를 되뇌잖아요. 가사의 무게감이 어느 정도 정치적인들, 현실을 비판한 것인들 이런 것들이 그렇게 얽혀서 소화되진 않는다고 생각을 하거든요. 그만큼 저는 조각이 엔터테인먼트로서 소비될 수 있다고 봐요. 예술이라는 게 우리는 거룩하고 숭고하다며 수용하고 소비하는 덕후들은 그렇게 얘기를 해도 되요. 그런데 제작하는 분들이 윤종신이 좋은 음악 만들지만 저는 정신계에 살고 있어요. 그러진 않잖아요. 그것처럼 저도 그냥 엔터테인먼트계에 살고 있는 사람이라 생각하거든요. 그래서 딱 그 정도의 온도로 조각을 생각하고 있습니다.

최정윤: 조형물이 스피커 같기도 하고 배관 같기도 하고 이 구성에서 저 작업을 어떤 마음으로, 컨셉으로 구상하셨던 건가요?

장준호: 저는 어쨌든 작업의 알레고리를 섞어서 넣어요. 제가 혼자 논리적으로 계산을 해서 집어넣어요. 그렇게 하는 이유는 제가 좋아서 하는 건데, 여러분들이 번역할 필요는 없어요. 저건 어떤 이야기를 집어넣었냐면, 여러 가지 이야기가 같이 섞여 있는데 일단은 저 작품 제목이 <조형물>인 이유는 조각가에게 조형물이란? 라는 화두가 있어요. 조각가에게 조형물은 먹고 사는 것과 연결이 많이 되어 있어서 저도 지금까지 연명하고 살고 있는 이유가 조형물을 몇 개 제작했기 때문인데요. 한국 사회에서 조형물은 건축법에 들어가는 건축비의 지금은 0.7%인가를 사용해야 하죠. 그걸 하면서 조형 예술 외적인 부분에 스트레스를 많이 받거든요. 타협하고 싶지 않은 부분에 대해서 많은 타협을 하면서. 그런 선배님들을 많이 봐요. 끈이 된 선배님들. 그런 걸 배우고 자라서 나에게 조형물인가 무엇인가 생각을 했을 때, 아 이거네. 전 시장 안에 들어가는 조형물을 만들어봐야겠다. 그런 식으로 접근 한 것도 있고요, 이번 작품들도 막대기 위에 어떤 형태가 있는 거잖아요. 그걸 같은 구성으로 만들어 놓은 거예요. 실제로 우리가 피규어의 크기로 만들 수 있는 애랑 조형물이라고 명명되어진 애랑 크기와 재료만 다르고 동일 선상에서 읽힐 수 있게 하는 작전이 하나 있었거든요. 아무튼 여러 가지 얘기들이 섞여 있어요.

이건 여러분들이 오해를 안 하셨으면 좋겠는데 여러 가지 동일 선상에서 있었던 감정선들 중에서 이런 이야기도 있죠. 제가 2014년 4월 16일 세월호가 뒤집어져서 가라앉는 걸 봤는데 깜짝 놀랐어요. 왜냐면 세월호라는 배의 파란색 용두가 뒤집어져 있는 게 너무 예쁘더라고요. 조형적으로 너무 아름다웠어요. 어떻게 하면 저렇게 아름다울 수 있지 라는 생각을 저 안에 있는 아이들은 어떡하나 라는 생각과 동시에 일어나는 거예요. 그래서 그런 것들을 생각하면서 우리가 조형물이라고 생각하는 건 감각적으로 아름다운 걸 만들고 되게 크고 멋있게 만드는 거에 대한 어떤 상상과 세월호라는 정말 큰 배가 뒤집어져서 우리가 전혀 상상할 수 없었던 형태를 물위에 보여주고 있는 어떤 형태가 주는 아름다움과 그 무게감이 아 예술을 하는 이 사회에서 숨 쉬면서 사회가 주는 밥을 먹으면서 사는 나라의 사람이 살면서 아름다움에 대해서 고민하는 게 뭔지에 대한 충돌지점이란 맞아 떨어지는 부분이 있었어요. 어쨌든 제가 세월호를 추모합니다. 이런 건 아니에요. 말 그대로 세월호라는 조형물이 주는 어떤 무게감이

있었거든요. 그래서 이상하게 바닥에 박고 싶었어요. 배가 닳을 내리는 형상도 상상을 했었고 여러 가지가 있었죠. 그런 거를 일부러 얘기는 안했어요. 저 작업을 도와주는 친구들도 모르죠. 그것도 좀 겁이 났었거든요. 이거 세월호야. 당신도 세월호를 작업한 작가입니까? 이렇게 상상을 하는 게 겁이 좀 났었거든요. 왜냐면 제가 그만큼의 사회적인 책임감을 가지고 사는 사람은 아니니까요. 이걸 어느 정도의 동일선상에서 놓으려면 어느 정도 숨길 필요도 있었다고 생각을 했던 거죠. 그래서 그런 얘기들을 짜깁기해서 머릿속에서 이상한 감정적 지형도 안에서 얘기가 떨어지면 뭔가 잘 나왔다 싶어서 스케치를 했고 저렇게 나온 거예요.

최정윤: 그 이슈를 다룬다고 해서 피해자의 얼굴들을, 노란 리본을 달아서 리얼리즘으로 추모하는 그런 형태의 작업하는 사람들도 많잖아요. 르포 사진을 찍고 그런 방식도 있는데. 사실 그런 형태라고 저는 상상을 못했어요.

장준호: 제가 걱정했던 것은 이걸 세월호래. 라고 하면 문제가 있다고 봤거든요. 저는 세월호를 만들려고 한 게 아니라 세월호라는 조형물이 저에게 준 어떤 인상을 만든 거죠.

최정윤: 조각가로서의 직업병이 도진 건가요.(웃음)

장준호: 그런데 그 인상이 어떻게 나에게 작용하고 있는지. 내가 앞으로의. 앞으로라고 말씀드린 건 이번 전시에서 저 작업이 제일 먼저 나왔어요. 저 작업이 스케치가 나오기 전까지 다른 작업들을 상상하지를 못했어요. 그렇기 때문에 앞으로의 작업을 할 때 어떤 것을 무게추로 삼고해야 되는지에 대해서 저걸 짚어야지. 박아버려야지. 이게 될 것 같았거든요. 이게 세월호가 아닌데, 그래서 사람들이 세월 호라고 안 봐주길 바랐던 거 예요.

김인선: 만약에 저 작품을 세월호인가요 라고 물어보면 꼭 그렇지는 않아요. 이렇게 답해야 하나요?

장준호: 정말 많은 것 중에 한 부분일 수도 있어요. 이렇게. 왜냐면 실제로 제가 2014년부터 지금까지 봐왔던 정말 많은 이미지들 중에서 세월호 배가 기사에 많았으니까 그게 시각적으로 저에게 영향을 안 미쳤을 순 없겠죠.

김인선: 저도 tv보면서 슬프기도 했지만 이렇게 나온 모양이 독특하다는 생각은 했었거든요. 배 밑이 저렇게 생겼구나. 묘하게 생겼다. 하루 종일 TV에서 잠겨가면서 보이는 잔상이 인상적이긴 했었거든요. 그래서 저게 확 와 닿았을 수도 있어요.

최정윤: 저는 그렇게 유심히 그 대상의 형상에 관심을 두고 안 봤던 것 같아요. 비극적인 상황 자체로만 받아들인 거지 형태로 인식을 하는 건 역시 직접 해보신(조소과) 분들이라서 그런가요.

김인선: 그럴 수도 있겠네요. 다른 풍부한 얘기들은 전시 기간 중에 녹음할 팟캐스트로 감상해 주시면 감사하겠습니다. 오늘 이렇게 와주셔서 감사드리고 작가님도 많이 준비해주시고 재밌는 얘기 해주셔서 감사합니다.