

스페이스 윌링앤딜링
공개 토크 PT & Critic 녹취록
PT & Critic : 2016 Reunion <환상적인 부수물>

일시 : 2018년 3월 17일 (토) 오후 4:00

장소 : 스페이스 윌링앤딜링

작가 : 변상환, 한황수

패널 : 안소연 미술평론가, 장준호 작가

김인선 : 오늘 와주셔서 감사합니다. 'PT & Critic: 2016 Reunion'으로 2018년 첫 전시를 열게 됐습니다. 변상환, 한황수 작가는 2016년 스페이스 윌링앤딜링에서 'PT & Critic' 프로그램에 신진작가로 선정되어 개인전을 개최한 바 있습니다. 'PT & Critic'은 신진작가들의 첫 개인전을 지원하는 프로그램으로, 매년 1~2회씩 진행하고 있습니다. 또한 프로그램 제목에서 알 수 있듯이, 전시와 함께 작가, 평론가, 큐레이터 등 전문가와 함께 토론하는 토론의 자리가 함께 제공되어 작업세계에 관한 다양한 논의를 진행합니다. 'PT & Critic'에 참여하여 첫 개인전을 개최하고 2년이 지난 지금, 'Reunion'의 자리를 마련한 것은 초청한 작가들의 작업이 어떻게 변화했는지 살펴보고자 하는 취지에서입니다. 이번 전시에서는 새로운 패널분들과 함께 작품에 대해 진지하게 이야기 나눠보도록 하겠습니다.

먼저 작업에 관해 발표를 해주실 변상환 작가입니다. 변상환 작가는 저희 공간에서 초록색 덩어리들을 전시장 전체에 모래를 쌓아서 설치하는 작업을 선보인 적 있습니다. 이번 전시에서 선보인 작품 <닷(DOT)> 비슷한 방식으로 공간 자체가 바다에서 떠내려오는 부유물이 떠다니는 듯한 설치작업을 전시했어요. 오아시스(플로랄폼)처럼 가벼운 재료로 덩어리를 만들고 초록색 방수페인트를 이용해 표면을 칠했던 작업이었습니다. 한황수 작가는 사진을 전공했습니다. 기본적으로 사진이라고 하는 물질을 활용하되 그 이미지를 본인의 방식대로 해체하거나 재구성합니다. 여러 가지 실험을 하는 단계에 있다고 생각합니다. 두 작가 모두 꾸준히 본인의 스타일을 만들어 나가면서 작업을 구현하고 있습니다.

패널을 소개하겠습니다. 먼저 미술평론가 안소연 선생님입니다. 두 작가의 작품을 세밀하게 살펴봐 주시면서 정성스럽게 분석해주시기 때문에 모셨습니다. 그리고 장준호 작가입니다. 2017년 11월에 저희 공간에서 개인전 <조율하는 마음대로>를 개최한 바 있습니다. 전시를 보신 분이라면 잘 아시겠지만, 장준호 작가는 목공을 다루는 데 탁월한 솜씨를 갖고 계십니다. 전시에서도 흥미로운 조각 작업을 보여주셨어요. 전통적인 형태의 조각을 벗어나 관객이 작품을 직접 만지고 반응할 수 있는 방식을 사용했습니다. 많은 관객분도 재밌어했던 전시로 기억이 남습니다. 매체, 덩어리, 조각 그리고 사람들 간의 관계성에 관해 많은 연구를 하고 계십니다. 오늘 좋은 얘기 해주셨으면 합니다. 순서를 설명하겠습니다. 먼저 두 작가분이 본인의 작업을 개별적으로 소개를 해드릴 예정입니다. 이어서 두 패널 선생님이 코멘트를 해주실 거고요. 중간에 질문이 있거나 하실 말씀이 있으면 자유롭게 얘기해주시면 좋겠

어요. 이 자리는 일종의 크리티크 자리이기도 하고, 작품에 관한 새로운 해석방식을 제시해주셔도 되고요. 자유롭게 말할 수 있는 자리이니 편안하게 생각해주셨으면 좋겠어요.

변상환 : 안녕하세요. 변상환입니다. 일단 제 이전 작업을 간단히 소개하겠습니다. 지금 보시는 작업 같은 경우에는 2010~2012년도 즈음에 제작했던 작업입니다. 대학원 가기 전에 주로 열심히 했던 작업이고요. 화석 같은 형상을 많이 만들었습니다. 제가 낙산이 있는 창신동에서 5년 정도 살았어요. 그 지역에 살면서 모퉁이 돌을 돌아다니면서 찍었습니다. 이 작품의 경우에는 거울로 자연광을 반사해서 스포트라이트를 준 다음에 찍은 사진들입니다. 여기서부터 이제 2년 전 이맘때쯤 이곳 스페이스 윌링앤딩링에서 가졌던 첫 개인전 <단단하고 청결한 용기> 작업입니다. 그 이후부터 지금까지 초록 시리즈 작업을 해왔습니다. 첫 개인전, 두 번째 개인전, 그리고 규모가 컸던 기획전에서 보여줬던 세 가지 이야기가 있어요. 세 전시에 출품한 작품들은 각각 분절된 것은 아니고 하나하나 이야기가 서사처럼 연결 되게끔 했습니다.

제가 차용한 이야기는 '노아의 방주'예요. 노아가 신의 계시를 받고 방주 제작에 들어가는 것부터 비가 그치고 무지개가 떠서 "더는 물로서 너희들을 심판하지 않겠다"라고 했던 그 지점까지 얘기했던 작업이 세 파트가 있어요. '환상적인 부수물'의 제 작업 같은 경우는 그 이후에 나온 것으로, 서사적 요소는 거의 버리고 재료 자체에 집중해서 했던 작업이라고 보시면 될 것 같아요. 첫 개인전 '단단하고 청결한 용기'에서는 노아가 물이 창궐해서 방주를 타고 표류하는 모습을 상상했었어요. 그래서 이런 형상들의 조각을 만들었고요. 이 시기에 재료를 플로랄폼과 그 위를 덮고 있는 초록색의 방수액 이 두 가지를 사용했어요. 잘 아시겠지만, 오아시스 같은 경우에는 물을 흡수하고 방수액 같은 경우에는 그 물을 튕겨내는 성질을 갖고 있지 않아요. 그런 재료의 특성도 얘기하면서 마찬가지로 디스플레이할 때 노아의 방주 이야기를 가지고 와서 설치했었어요.

두 번째 개인전은 <서늘한 평화 차분한 상륙>이라는 제목으로 전시를 했습니다. 그때 시점은 비가 모두 그친 상태예요. 비가 많이 오고 난 뒤, 노아는 육지가 있는 곳이 없을까 해서 까마귀와 비둘기를 날려보냅니다. 까마귀는 돌아오지 않고 비둘기 같은 경우에는 올리브잎을 물고 돌아왔거든요. 비둘기의 귀환은 어디엔가 육지가 드러나 있음을, 올리브 나무가 살아 있다는 것을 알려주는 것입니다. 그 시점을 생각했어요. 홍수가 있고 난 뒤, 처음 보이는 육지에 상륙한다는 생각으로 당시의 풍경을 상상하면서 이런 작업을 했습니다. 보이는 형상 같은 경우에는 근대 주택에 남아있는 굴뚝의 내부를 계산해서 윤곽의 공간을 양각의 형태로 만들었어요. 안과 밖임을 생각했을 때 디스플레이도 뒤집었으면 좋겠다고 생각해서 천장에 매달아 두었습니다.

그리고 다음에 서울시립 북서울미술관에서 열린 기획전 <무엇과도 바꿀 수 없는>에 참여할 기회가 있었어요. 전시의 규모가 컸고, 신작을 선보일 수 있었습니다. 그때도 마찬가지로 기존 전시에서 이어지던 서사를 연결해서 작품을 제작했어요. 육지에 상륙한 이후 창궐했던 물은 다 빠져 저 아래 강과 호수에 반짝이는 물 표면을 생각했어요. 그것을 염두에 두면서 디스플레이 했던 전시였습니다. 옆에 보이는 작품 <Maxlife-무지개> 같은 경우에는 더 이상 물로서 심판하지 않겠다는 그 상징으로서의 무지개이고, 나도 더는 이 초록을 가지고 이

서사에 관한 작업을 하지 않겠다는 의미이기도 했어요. 납작하고 둥근 형태의 오브제를 통해서 물탱크 안에 든 물을 형상화하고 싶었어요. 왜냐하면, 제가 계속 물을 흡수하는 오아시스와 물을 튕기는 방수액을 재료로 사용하기 때문에, 실제로 물의 형상을 재현해 보고 싶었습니다. 옥상에 있는 물탱크 안에 1/3 이 됐든 절반이 됐든 들어차 있는 물을 형상화해보자는 생각을 했었기 때문에 이런 형태가 나오게 된 것 같아요.

지금 보시는 작업이 제일 최근의 작업인데, 보시는 이미지는 다른 전시에서 했던 설치 장면입니다. 여기서는 제가 노아의 방주라던가 홍수나 물과 같이 이전에 다루었던 이야기는 하지 않았고요. 여기서는 재료만 가지고 왔습니다. 플로랄폼 같은 경우에는 더이상 당위가 없어진 것 같아서 녹색 방수페인트만 가지고 와서 이야기하고 있어요. 땡땡이 그림 같은 경우에는 제목을 <오감도(鳥瞰圖)>라고 지었어요. 잘 아시겠지만 색신표라고 하죠. 색약, 색뿔을 테스트하는 전형적인 그림 형태입니다. 지금 제가 하는 것은 색신표의 형태를 활용한 작품입니다. 하나의 그림을 보면 네 가지의 페인트가 섞여 있어요. 네 가지 페인트를 섞어서 사용한 것은 아니고, 총 네 개의 레이어가 CMYK처럼 활용이 되는데요. 삼화, 제비, KCC, 노루 등 대한민국에서 제조되고 있는 네 가지 회사의 초록색 방수페인트를 이용해서 네 가지 레이어를 하나씩 넣어 색신표를 만든 것입니다. 잘 살펴보면 제가 숨겨놓은 이미지가 있어요. 옆에 있는 조금 더 명료한 작은 이미지들은 <비미르무기>입니다. 시력 테스트를 보게 되면 큰 글씨부터 작은 기호 같은 이미지들도 있어요. 그것을 벡터 이미지로 만들고 컴퓨터에서 줌인, 줌아웃하면서 부분을 크랍을 해서 스텐실 기법으로 린넨 위에 크게 만든 것입니다.

김인선 : <비미르무기>의 뜻이 뭐예요?

변상환 : 시력테스트 표를 보면 도형도 있고 자동차, 새 같은 이미지들도 있는데 가장 간단히 보이는 ‘비’나 ‘르’나 그런 게 쪽 있어요. 같은 정도라 하나요. 큰 글씨들을 읽으면 순서대로 ‘비미르무기’입니다.

그리고 마지막으로 전시장 안쪽을 보시게 되면 그림이 하나 있어요. <Live Rust>라고 해서 다음 전시의 프리뷰라고 생각하고 한 점만 낸 것입니다. 방수페인트로 초록색을 사용했다면, 이 경우는 방청 페인트라고 해서 H빔인 컨테이너 같은 노출되는 금속을 산화돼서 녹슬지 말라고 바르는 기본이 되는 페인트입니다. 기존의 역할도 있고 그림으로 치면 젯소처럼 제일 밑에 바르는 프라이머 역할도 하고요. 가장 쉽게 볼 수 있는 게 적벽돌 집에 금속 배관이 다 이 색으로 칠해져 있죠. 이 색깔 자체가 재밌는 상징이 될 수도 있겠다는 생각으로 이 재료를 가지고 작업을 진행하고 있어요. 이 작업은 자세히 보면 ‘H’자가 반복해서 찍혀있는 모습이 보일 거예요. H빔 단면에 빨간색 방청 페인트를 발라서 에칭처럼 찍은 것입니다.

한황수 : 안녕하세요. 한황수입니다. 저는 사진을 전공했습니다. 전시장에 제 작품이 두 가지가 있는데요. 애니메이션 영상작업과 영화 장면이 보이는 이미지 작업입니다. 이미지 작업과 애니메이션 영상 속 텍스트에 관련한 작업 두 가지로 나눠서 준비를 해왔습니다.

<ceiling>은 제가 사진을 시작하면서 했던 초기 작업입니다. 천장에 있는 구성 요소들을 가능성을 배제하고 점, 선, 면으로 바라본 다음, 재디자인했습니다. 만들어진 이미지를 디스플레이할 때는 각 이미지 사이의 내용적인 연결성은 없지만, 디자인적으로 고려해서 색 테이프나 파이프로 이어서 전시했습니다. 여기서부터는 2016년 스페이스 윌링앤딩에서 했던 첫 개인전에 출품한 작품들을 소개해 드리겠습니다. 위에는 레고 시리즈이고 아래는 나무 작업입니다. <freelancer> 작업은 레고를 조립설명서 없이 만들어가는 과정을 사진으로 기록하고 레이어를 합성한 불투명한 레고 이미지입니다. 밑에 보이는 <tree> 작업은 식물에 가려진 채 세워져 있는 도로표지판을 촬영한 사진을 색 변환과 크롭을 통해 조작한 이미지이며 한 그루의 나무 모습으로 디스플레이한 장면입니다. 다음은 저의 첫 시트지 작업입니다. 작품명이 <0.420112>인데, 제가 사는 방의 화장실 평수입니다. 실평수를 알게 되고 그 화장실이 평소에 느끼던 것보다 더욱 비좁게 보이더라고요. 전시장에 구석진 공간이 있어서 옮겨와 억지스럽게 늘어놓고 왜곡시킨 그래픽 이미지를 시트지로 라인만 떼서 붙인 것입니다. 화면에서는 잘 안 보이는데 네모난 화장실 거울 부분이 있거든요. 그 부분에 직접 쓴 텍스트를 넣었는데 거울 맞은편에 서서 그 글을 읽을 수 있었습니다.

그다음 개인전에서 했던 작업인데요. 전에 작은 화장실을 시트지로 펼쳤다고 한다면, 이번에는 그때 당시 값싼 중고차를 한 대 구매하게 됐는데 그 차에 대한 일화로 시작되어 그 자동차를 시트지로 표현한 것입니다. 제가 구매한 자동차의 이름이 쟈트라인데요. 그 자동차의 광고영상을 보면 과대 포장된 기능과 그런 장면이 많아서 자동차를 뺀 풍경 사진을 하나 만들고 싶었어요. 광고에서 자동차는 항상 멋있는 도로를 달리잖아요. 그래서 광고영상 일부를 캡처한 다음에 장면 속 건물을 하나씩 떼어낸다든지 도로나 부분들을 떼어서 한 장의 조합 사진을 만들었습니다.

그런 과정이 있었고 2018년 현재 이 이미지를 전시하는 중입니다. 작업 <나는 내게 배턴을 넘겼다>에는 영화 세 편의 스틸컷이 들어있습니다. 시간의 흐름에 따라서 하나의 스토리를 경험하게 되는 영화를 해체하면서 이미지를 낱장으로 만든 다음, 색이나 모양의 유사성을 기반으로 이미지의 레이어를 다시 배열했습니다. 이 작품에는 1500여 장의 캡처한 이미지가 들어있어요. 분절된 이미지로 영화를 보게 되면, 한 장면에서 다음 장면으로 연결되는 부분에서 자유로움을 얻게 됩니다. 시간성을 배제한 채 자유롭게 관찰할 수 있도록 영화 세 편을 합쳐보게 되었어요. <이터널 선샤인> 같은 경우에는 영화 속에서 시간성이 섞여 있잖아요. 과거와 현재를 넘나드는 장면들을 펼쳐놓으면 서로 완전히 엉키면서 관객이 더욱 자유롭게 감상할 수 있다고 생각했습니다. <덩케르크> 같은 경우에도 공군, 육군, 해군의 관점에서 플레이가 되는데 이러한 관점들도 해체해서 펼쳐보았습니다.

다음은 텍스트 관련 작업인데요. 제가 이렇게 짤막한 문장을 쓰는 걸 좋아해요. 상업적인 문구의 LED 전광판에 전시에 관련한 문구로 바꾸어 전시장 입구에 설치하고 전시 기간 동안 지속적으로 문구를 바꿔가면서 설치했던 장면이고요. 아래의 작업은 새벽의 변화가에 켜져 있는 전광판의 한 글자씩 따서 합성해 제가 쓰고 싶은 문구로 바꾼 영상의 스틸컷입니다. 이것은 자동차 시트지 전시에 같이했던 설치작업인데요. 영상으로 보여드리겠습니다.

김인선 : 한황수 작가 본인이 직접 작곡하고 글을 쓰신 거죠.

한황수 : 네. 그렇습니다. 제가 좋아하는 음악 장르가 힙합인데요. 힙합에서 'swag'라는 용어가 있잖아요. 흑인들이 자동차나 비싼 모자를 훔친 행동을 자랑하면서 생긴 용어인데, 저는 그것을 반대로 고급차도 아닌 싸구려 중고차인데 자신감이 있다는 것을 나타내고 싶었어요. 텍스트 자체는 짜질하고 슬플 수 있는데 이 작품을 제작되고 전시가 됨으로써 자신감과 용기가 생길 것으로 여기면서 만들었어요. 제가 1~2주 간격으로 글을 써서 올리는 인스타그램 계정이 있어요. 그 인스타그램에 게시하는 글이 영상작업에서 보이는 역지스러운 라임이 들어간 문장들이에요. 전시된 <I mean> 애니메이션 영상에도 나오는 자막들, 자기계발서에 있을법하면서 공감에 될법한 그런 문장들을 즐겨 썼고, 그것을 가지고 와서 애니메이션에 넣었습니다. 지금은 아니지만 어렸을 때의 저는 로봇에 대한 팬심을 갖고 있었어요. 선한 주인공 로봇이 내뱉는 멋있는 대사나 영화 속 주인공의 명대사를 하는 장면에 제가 등장하고 싶은 욕망이 있었나 봐요. 그래서 텍스트를 쓰면서 계속 내뱉는 것이고 비록 제 모습이 등장하지는 않지만 제 목소리가 등장합니다.

안소연 : 발표 잘 들었습니다. 두 분의 작업을 평상시 그룹전에서만 단편적으로 보다가 처음으로 작품 전반을 가까이에서 진지하게 접할 기회였습니다. 오늘 이 시간에 앞서 우리는 사전에 비공개로 모여서 작업에 관한 이야기를 나눴어요. 전시를 준비하는 첫 단계에서 어떤 전시가 될 것인지에 대해 한 차례 이야기했구요. 오늘 이 시간까지 'PT&Critic'의 모든 과정에서 제가 이 두 작가에 관해 평소보다 좀 더 진지하게 봐야 하는 비평적인 역할을 하게 되었습니다.

변상환 작가의 경우 예전에 초록색 방수액을 칠한 조형적인 형태를 굉장히 강렬한 이미지로 접했던 기억이 납니다. 제가 길을 지나가면서 고속도로에 초록색 천막이 쳐져 있는 걸 보면 그것 자체가 변상환 작가의 작품을 연상시키는 강렬한 이미지로 와 닿았었던 거예요. 덩어리를 가졌는데 그 안에 뭐가 있어도 상관없어 보이는 거예요. 그래서 저는 초록색 천막처럼 막연하게 강렬하게 부피감을 가진 녹색 덩어리를 변상환 작가의 작품처럼 생각하고 있었던 것 같아요. 그래서 이번 평면 이미지를 같이 보면서 변상환 작가가 2016년도에 첫 개인전을 하고 2년이 지나면서 빠른 속도로 변화하는 한국미술계 안에서 그의 관심사가 왜 이런 방향으로 흘러가게 된 것인지 돌이켜 생각을 해봤어요.

'노아의 방주' 서사를 끌어와서 자신이 하는 작업에 대한 논리를 더 수월하게 설명할 수 있었던 것 같은데, 결국은 임의의 조각 덩어리라고 하는 것에 대해서 사물로부터 조각으로 인식이 전환되는 "그 지점"을 고민하지 않았나 싶어요. 초기 작업을 살펴보면, 치약 튜브, 고무장갑 등 사물을 화석화 시키는 작업이 많았습니다. 내부가 딱 찬 사물의 덩어리라든가, 부피감을 가진 사물들을 이렇게 조각화 하는 것, 단일한 색이나 단일한 재질로 조각화 할 때 어떤 효과가 나는지에 대한 고민을 했던 것 같아요. 그렇기 때문에 단일한 색으로 부피를 가진 어떤 형태에 대한 감각이 스스로에게 계속해서 조형적 실험을 지속시킬 동기를 주지 않았나 합니다. 그런 것들을 왜 만들어야 하는가에 대한 당위성을 마치 노아가 방주를 만든 것처럼 개인적인 예술 작업에 대한 믿음과 그 사이에서 많은 부분이 맞아떨어진 것 같다는 짐작을 해봤어요. 그러다 2016년에 북서울시립미술관에서 했던 전시에서 물탱크나 무지개 작업을 보았을 때는 이전과는 좀 다르다는 느낌이 들었던 거예요. 사물성보다는 표면으로

점점 더 이행해간다는 느낌이 들었어요. 플로랄폼이 있음에도 불구하고 그 안에 어떤 덩어리가 있을 것이라기 보다는 방수액으로 딱 찬 표면의 물질성이 더욱 강렬하게 보였고, 실제 디스플레이 방법도 위에서 내려다보는 구조였기에 표면에 대한 이미지를 강렬하게 경험했던 것 같았어요. 결국 플로랄폼이라는 내부 덩어리를 버릴 수 있었던 것은 표면에 대한 관심이 지속되면서 방수액이라고 하는 그 재료에 대한 조각적 관심이 회화적인 관심으로 옮겨간다고 생각했습니다. 회화의 물감처럼 방수액을 사용하는 것이죠. 그래서 3차원의 환영적 효과를 구축하는 덩어리를 버려도 이런 재료만 가지고도 조형적인 실험을 충분히 할 수 있다고 생각한 것 같아요. 서사가 빠져도 충분히 재료만을 가지고 형태를 가지고 무언가를 시각적으로 공감할 수 있다는 당위성이나 자신감이 자연스럽게 작업 내에서 유기적으로 조율되면서 이루어진 것이 아닌가 생각이 들었거든요.

아까 마지막 작업을 설명하면서 앞으로의 작업에 대한 프리뷰라고 얘기하셨는데, 산화를 방지하는 방청 페인트를 가지고 이렇게 페인트를 열 번 넘게 구축해가는 방식으로 아주 평면적인 이미지를 만들어냈습니다. 그 안에 조각의 양감 혹은 부피감을 경험하는 것도 과거의 작업에서부터 연결되어오는 조형적인 맥락이 작업 안에서 자연스럽게 맞물려가는 과정이라는 생각이 들었어요. 서사가 빠지고 조각적인 것이 평면으로 이행하고 재료와 형식이 서사의 자리를 채워도 충분할 정도로 변화한 것이죠. 작가의 관심사가 자연스럽게 시각적인 조형원리를 실험하고 나름의 체계를 구축하는 쪽으로 이행해간 게 아닌가 싶습니다.

한황수 작가의 경우에는요. 애니메이션 영상작업 <I mean>을 보면 독특한 라임 때문에 자꾸 보게 되는 아련한 느낌이 있어요. 작가는 원래 공대를 나왔고 다시 사진을 전공했어요. 작품을 살펴보면 이미지를 탁월하게, 완성도 있게 만들 수 있는 능력을 갖추고 있음에도, 일부러 거칠게 자르기와 붙이기 같은 편집기술을 노골적으로 드러내고 있어요. 라임을 붙일 때도 마찬가지로 그럴듯하게 만들기는 했지만 붙인 티가 너무 나는 그런 것 있잖아요. 그런 것이 처음에는 이해가 잘되지 않았어요. 이것을 랩이라고 부르는 방법, 이미지를 캡처해서 모니터라는 가상공간에서 이미지를 계속 구축하는 과정이 전반적으로 아주 허세를 부리면서 능력을 과시한다는 인상도 받았고요. 그런데 정작 허세를 부려야 되는 무대 위에서, 그런 것을 도구로 가지고 와서는 아날로그적으로 단순하게 나열해 버리고 마는 한황수라는 사람의 독특한 미감을 보게 됐어요. 서사가 배제되었을 때 남는 파편적 단어나 이미지를 가지고 와서 허세를 부리는 방법을 사용하는데, 한황수 작가는 그 허세마저도 다 버려버리고 무엇을 남기려고 애매하게 만들고 있는 것인지 궁금했어요. 이미지나 문자 기호 같은 것에서 상징적인 것을 제거해서 어설피게 접붙이는 독특한 방식이 한황수의 스타일이라는 걸 짐작은 하겠는데, 그 단계에서 작가가 정말 추구하려는 바가 무엇인지, 또는 작가로서 사람들이 무엇을 공감해 주었으면 하는 것인지 그 지점이 어떤 지점인지 묻고 싶었어요.

장준호 : 저는 비평가나 큐레이터의 입장에서 보지 않고 동료 작가의 입장에서 바라보게 됩니다. 저 역시도 작가이기 때문에 제가 익숙한 어법이 있고 형식 논리가 있고 생각의 정리 과정이 있습니다. 그러므로 저의 방식으로 두 분 작업이 어떠한 생각을 어떠한 방식의 알레고리로 풀어나가는지를 가까이 구경하는 것이 흥미로웠어요.

변상환 작가의 경우에는 거대한 서사가 개인에게 들어가 있잖아요. 그것을 해체해나가는 방

식의 서사가 보입니다. 그런 이야기와 쓰고 있는 매체의 조합이 많이 빗겨나가기도 하고 말이 딱 맞게 떨어지기도 하는 그런 엇갈림과 말이 되는 그런 게 재밌어요. 처음에 노아의 얘기를 하고 홍수 얘기를 하고 시작했으니 이것을 이어지는 전시에서도 이어서 전개해나가서 무지개로 끝내는 것을 보고 특정 이야기에 대한 강한 집착을 느꼈어요. 그것만 유일하게 시각적 논리에 안 맞아 들어갔거든요. 억지로 넣었다는 느낌이 들기도 했어요. 억지로 넣었다는 것은 관객으로서 제가 유추하기에는, 이 말을 안 하고는 못 배기는구나! 라는 느낌이 들었어요. 그런 이야기를 굳이 전개해나갔을 때 이것이 말이 되게끔 말을 만들려고 하는 그런 에너지가 어디서 나왔을지 궁금해졌어요. 모태신앙과 과거 이야기가 연결되어 진행되는 것 같기도 했고요. 종교에 관한 이야기는 술자리에서나 하는 이야기라, 흥미롭지만 이 자리에서는 못할 것 같아요, 저도 전공이 조각이라서 조각적 상상력, 조각이라는 언어가 가지고 있는 말의 내재성을 설명하는 방식에 대해서도 흥미로웠어요. 그것은 안소연 선생님께서 이미 언급해주셔서 넘어가겠습니다.

한황수 작가 같은 경우에는 세대 차이가 정말 느껴져요. 세대 차이가 어떤 것이라고 말할 수 있는가 하면 요컨대 컴퓨터 프로그램을 이용해서 자르고 붙이고 모으고 레이어를 조합하는 행위 대한 자유로움을 많이 느끼거든요. 그게 세대 차이에서 느끼는 건지 아니면 서사에서 느끼는 건지 모르겠는데, 표피적으로 화면 위에서만 놀아도 삶이 이어질 수 있다는 걸 증명해 보인다는 것처럼 보이기도 했어요. 저는 이러한 태도가 “껍질만으로, 남을 흉내 내는 것만으로, 정말 유치한 것만으로도 삶을 살아갈 수 있지 않을까? 내가 그 방법을 찾고 있는 것 같다”는 식으로 해석이 됐어요. 이야기가 진지하려고 하면 그 진지한 걸 라임으로 유머러스하게 넘겨버리고, 영화를 이용할 때에는 살기 위해 발버둥을 치거나 전쟁과 같은 거대 서사를 전부 다 배제하고 사진의 톤이나 미장센 같은 요소로 재배치해서 하나의 이미지로 만들어버리는 식으로요. 사람들은 대상을 바라볼 때 즉각적으로 인지할 수 있는 외모, 표피, 인상 이런 것이 다가 아니라 내면을 보고 본질을 보고 그런 생각을 해야 한다고 종종 말합니다. 그런데 한황수 작가는 다른 방법으로 세계를 인지해나가는 방식을 제안하고, 저는 옆에서 그것을 구경하고 있는 듯한 느낌이 재미있었어요.

관객 : 변상환 작가 작품에서 단순하게 궁금한 것이 있어요. 보는 행위, 눈과 관련된 작품에 관해 조금 더 설명해주세요. <오감도(鳥瞰圖)>에 어떤 이미지가 숨어있다고 말씀하셨잖아요. 시력표를 사용하신 이유가 궁금해요.

변상환 : 이 작업은 일종의 시력이라고 하는 것에 대한 질문이자 퀴즈인 것 같은데요. 간단해요. 제가 서사도 빼고 남는 건 색뿐이잖아요. 초록 도료로 상징되는 이 물질에 우리가 모두 공감하는 정서도 있을 거예요. 하지만 자세히 보지 않으면 지나치기 쉬우므로 이 색을 자세히 보게 하는 방법이 무엇일지 고민했어요. 시력 테스트를 할 때는 다들 성심성의껏 테스트에 임하잖아요. 되도록 열심히 보려고 집중하니까요. 그렇게 함으로써 초록색을 자세히 볼 수 있도록 유도하는 거죠. 4사의 페인트 색이 다르다는 것도 볼 수 있을 것 같았어요. 그래서 그것을 유도하기 위해 빌려온 장치입니다.

안소연 : 처음에 저도 비슷한 고민을 하면서 작업을 봤었어요. 회화에서 물감이 가지고 있는 물질성에 관해 잠깐 언급했었잖아요. 방수액이 회화의 평면에서는 물감이 되고 실제 공

간인 현실에서는 사물로 존재합니다. 저 재료를 가지고 시각적 형태를 만들 때 모든 군더더기를 제거하고 페인트로서만 존재할 수 있는 상태가 문자나 기호로 치자면 의미로부터 벗어나 존재하는 상황과 맞아떨어지는 것 같아요. 시력검사표에 있는 기호들이 그런 것인데, 그 어떤 서사도 없고 아무것도 상징하지 않는데, 단지 우리는 그것으로 우리가 가진 시각적 능력을 테스트 해 보는 것이지요. 그것이 우리가 회화에서 회화의 물질성을 경험하는 것과 맞아떨어진다는 생각이 들었어요. 시력검사표가 가지고 있는 조형성이 있지만, 저 안에 각각의 점들이 각각의 물감이 가지고 있는 물성을 발휘하듯이 하나의 기호도 아니고, 서사 구성 요소도 아니고, 각각의 실존 같은 것만을 보여주고 있어서 변상환의 작업을 규정하기에 좋은 알리바이가 아니었나하는 생각이 들었어요.

변상환 : 제가 <오감도(鳥瞰圖)>라고 작품 제목을 지으면서 그림이라고 약간 우기듯이(?) 주장을 하고 있습니다. 부감을 통해 내려다본 시점에서의 풍경화 같다고 생각했어요. 그래서 추상화되어 있는 저 땡땡이가 상징하는 건 까마귀 눈을 통해서 하늘에서 내려다본 한국 주택의 옥상의 초록이라는 생각도 들었고, 풍경화를 그린다는 의도도 있었습니다.

장준호 : 그런 시점이 신화적인 것과 섞여 있나요? 예를 들어, 올리브 나뭇잎을 물고 온 비둘기 이야기와 심판을 내릴 때의 신의 시점, 그리고 낙산공원에서 작가 시점과 오감도의 까마귀의 시점의 맥락이 섞여 있는지 궁금합니다.

변상환 : 신화적인 부분보다는 이것을 최초로 구성하고 생각했을 때 제가 높은 곳에 살았어요. 낙산공원에 올라 부감의 시점으로 내려다봤을 때 그 초록이라던가 그런 경험이 제게 중요했던 것 같아요. 신화적 시점, 하늘의 누군가의 시점 그런 것보다는 최초의 계기가 된 것은 저의 경험이 그 지점에 더 가까운 것 같아요.

안소연 : 한황수 작가님 아까 질문했던 부분에 대해서 답변 부탁드립니다.

한황수 : 제가 몇 번의 전시를 경험하면서 제일 많이 듣던 피드백이었던 것 같아요. 2016년도에 여기서 전시를 했을 때도 비평해주신 분께서 사진을 전공했으니깐 당연히 포토샵을 잘 하잖아요. 왜 그 최고의 기술을 사용하지 않고 허접하고 한정된 기술만을 사용하느냐는 질문을 받았어요. 계속 생각해보니깐 어중간한 그 위치가 작품에서 보이는 이유는 제가 지금까지 한 작업이 직접적으로나 간접적으로 저를 집어넣는다는 생각을 했어요. 레고 작업도 제목이 <freelancer>라고 지었는데 조립설명서에 누가 만들어 놓은 걸 보지 않고 천천히 직접 하나하나 쌓아 올리는 그런 것이 제가 추구하는 작업 태도 같은 것을 빗대어서 작업한 것이에요. 화장실, 자동차 시트지 작업 같은 경우도 그 당시 20대에는 미술을 시작한 지 얼마 안 되고 미래가 힘들 거라는 예상, 제 나이 또래 작가들이 할 법한 고민을 하고 있는데, 제게 그런 것들이 그때는 더 크게 다가왔나 봐요. 다른 학교를 같이 다니던 친구들은 취직하고 잘살고 있는데 뒤늦게 미술을 시작해서 겪는 힘든 지점을 표현하고 싶었던 것 같아요. 그래서 비좁은 화장실부터 표현한 것 같고, 디지털 프로세스를 다루면서도 완벽함을 추구하거나 하지 않았어요. 사실 이제 누구나 유튜브에서 충분히 배울 수 있잖아요. 저는 디지털에서 단순한 마우스 기능만 고집하면서 작업하는데 그 시간이 오래 걸려도 화가가 그림 그리면서 하는 생각이나 마음가짐을 저도 마우스 질을 하면서 천천히 그런 생각을 하는 것 같

아요. 거창하지만 살아있다는 느낌이 들고 그런 태도를 계속 유지하는 것 같아요. 조금 더 성숙해지고 완벽해지면 작업에서도 그런 식으로 나타나지 않을까요?

안소연 : 그 어중간한 상태를 추구하는 거잖아요. 화장실을 해체하고 다시 시트지로 재구성했을 때 거울의 문구 보셨어요? 정말 거창해서 뭔가 세상의 고통을 전부 짊어지고 있는 청년의 자기 고백 같은 글이거든요. 그런 것들을 시트지로 오려서 저기에다가 딱 가져다 놓는 배짱. 오글오글하잖아요. 그 어중간한 중간단계를 서슴없이 충돌시켜 강하게 표출하고 있어요. 고급 사양의 맥북을 사용하지만 그 안에 있는 기능을 다 쓰지 않고 자르고 붙이기만 하는 틀만 써서 보여주는 것 같은 무모한 배짱 같은 거죠. 그런 것들이 중간단계 이미지를 구성하는 방식에서 어중간하게 작업하는 작가의 존재를 상상케 하는 것 같아요. 표피적인 이미지들을 꿰고 그 연결된 지점에서 나름의 스타일이 묻어나오면서 한황수라는 사람이 만들었겠네 하는 거죠. 비슷한 걸 보면 이 사람이 만들었겠네 하는 생각이 들잖아요. 기계가 만든, 디지털 이미지가 만든, 도구들이 만든 이미지가 아니라 그것을 살짝 벗어나 있는 사람의 숨씨라고 해야 하나요. 그런 것들을 추구하는 사람인가 보구나 짐작이 돼요.

관객 : 저는 개인적으로 좋았던 얘기를 하고 싶습니다. 저는 서양화과를 나와서 순수미술 작업을 하고 있어요. 이런 식으로 거칠고 나이브하게 작업하는 방식 때문에 저 역시도 지적을 많이 받았거든요. 저는 전시를 볼 때 개념적인 작품을 보면 나는 범접할 수 없는 기술을 보여주는 작품을 보면 숙연해집니다. 그런데 한황수 작가의 작품을 보면 영화를 붙인 것도 그렇고 장난기 같은 게 보여요. 애니메이션 작업도 사람들이 유튜브에 많이 올리잖아요. 그런 면에서 대중적으로 친근한 좋은 작품이라고 생각해요.

김인선 : 비슷한 얘기를 행사 직전에 나누었습니다. 한황수 작가한테 방금 말씀해주신 내용과 연결된 질문을 했어요. 아무거나 툭 던져봐도 멋져 보이는 그런 대가의 작품같이 하려고 애쓰는 것도 본인에게는 맞지 않고 힘들다고요. 혹은 더 잘하려고 손을 많이 대서 최첨단의 기술을 능수능란하게 구사했어도 본인이 완벽하다라고 생각도 안되는 그런 지점에서 “나는 중간만 가도 행복하다”는 말을 했어요.

이 두 작가는 같은 연도에 전시하기는 했지만, 다른 시간대에 전시가 이루어졌고 실질적으로 내용상 어떤 연결고리는 없어요. 여러분도 느끼셨겠지만, 이야기를 들으면 들을수록 두 분이 참 다르잖아요. 한 작가는 연결된 지점 안에서 얘기를 풀어내고 있고 본인만의 틀이 확실한 상태고, 또 다른 한 작가는 어떤 미완성된 분야에서 계속 시도를 해보는 그런 느낌이 있고 어설픈 어떤 것들이 계속 연결되면서 근근이 지탱하는 방식도 있어요. 이렇게 다른 두 작가를 한 공간에서 2인전의 형태로 소개할 때 어떤 요소를 더 강조해야 할지 고민했어요. 그룹전이라는 게 하나의 확실한 주제의식이 있어서 한다가보다는 매우 다르지만 근접한 지점을 찾아내서 두 작가의 다른 점을 보여주는 것도 재미있는 요소인 것 같아요. 기존에 있는 이미지를 가지고 어떻게든 본인의 방식으로 만들고 그 이미지를 원본이 있고 그것이 해체되고 다시 재조합되거나 재생산되는 방식으로 두 분을 해석해봤어요. 그래서 <환상적인 부수물>이라는 제목처럼 부수적인 이미지 조각이 모여서 두 분이 만들어내고 있는 공간을 보여주고 있다는 그런 느낌을 받았으면 좋겠다는 생각이 들었으면 좋겠어요.

안소연 : 변상환 작가께 질문이 하나 있어요. 노아의 방주라고 하는 서사가 세 파트의 작업이 진행되는 과정에서 서사와 재료, 형식을 통해 긴밀하게 이어졌잖아요. 특정한 재료를 선택하고 또 무지개라고 하는 서사적인 완결을 향해 작업이 진행됐다가, 현재는 오랫동안 붙들고 있던 조각적 덩어리까지 버리면서 작업의 맥락을 지속시켜 온 일련의 과정에 대해 듣고 싶은 부분이 있어요. 어떤 작업의 맥락을 함축하는 서사를 먼저 정해놓은 그 논리에 맞춰 조형적 실험을 모색하는 것인지, 아니면 재료를 가지고 조형을 만들다 보니 그것과 연관된 서사가 떠올라서 참조하게 된 것인지 궁금합니다. 그동안 작업의 맥락을 지속적으로 어떻게 연결해 끌고 오게 됐는지 그 과정에 대해 듣고 싶습니다.

변상환 : 다행히도 연속적으로 전시 제의가 있었어요. 그래서 한 전시를 마치고 그 다음에 바로 이어서 다음 전시를 구상해야 했어요. 정서적으로 깊게 몰입한 상태였다고 해야 할까요. 그런 상황이었어요. 작업을 계속 진행한다면 기존에서 진행한 서사를 이어나가는 방법이 좋을 것 같았어요. 그래서 정서적으로도 계속 연결되는 결정을 할 수밖에 없었던 것 같아요.

세 번째 전시는 2016년 12월에 오픈이었어요. 해가 다 끝나는 마당에 내년까지 붙잡고 있으면 힘들 것 같다. 여기까지 하고 완벽하게 이 이야기를 종결짓자고 스스로 다짐했던 것 같아요. 사실 저도 노아의 방주를 가지고 텍스트를 쓰긴 하지만, 보여지는 이미지와 내용적인 맥락이 아주 긴밀하게 연관된다고 생각지는 않아요. 어느 정도의 계속 만들어 놓은 장치로 이어지기는 하지만 그것이 쉽게 전달되지 않는다는 피드백을 많이 들었어요. 그래서 계속 노아의 서사를 가져왔던 것 같아요.

장준호 : 저는 한황수 작가의 플로우가 궁금해요. 영상작업 할 때에도 바둑이 나왔다가 스켈레톤 나왔다가 하는 전개, 사진에서도 이 장면 옆에 저 장면이 나오고 하는 것이 분명 의도한 것 같거든요. 자세한 내막을 알 수 있으면 공감하기 쉬울 것 같아요.

한황수 : 영상 같은 경우에는 몇 년 전부터 인스타그램에 계속 올리던 글들을 2016년 전시부터 계속 작품에 넣었어요. 화장실 텍스트도 그렇고, 폐차 위에 흐르는 텍스트도 그렇고. 전시 때문에 글을 쓰는 건 아니에요. 글이 먼저 생성되어 있었고, 그 와중에 전시가 잡혔을 때 이 텍스트가 제 감정이나 자신이 들어있는 글이다 보니 작업에 가져온 거죠. 이번에는 만화를 그리고 자막으로 쓴 건데요. 순서 배치를 무한히 바꿀 수 있다는 것이 디지털 프로세스의 최고의 장점이잖아요. 간편하게 사운드나 상황이나 제 나름대로의 해석으로 맞췄다고 생각하면 될 것 같아요. 이미지도 아무리 수백 장을 캡처해도 마음에 드는 장면이 있고 안 드는 장면이 있어요. 계속 영상을 돌려보면서 포토샵에 얹혔다가 뗐다가 하는 과정이 이루어지면서 제가 머릿속에 생각하고 있던 장면이 조금씩 나타나기 시작했던 것 같아요.

장준호 : 뭔가를 찾으려 하는 거예요? 뭔가가 나를 강압하거나 떨쳐버리는 과정으로 가는 건가요?

한황수 : 제목이 <나는 내게 배턴을 넘긴다>인데요. 처음 시작할 때 탈출이라는 키워드를 가지고 영화 세 편을 골랐어요. 역사적 탈출, 심리적 탈출, 상어로부터의 물리적 탈출 세 가

지가 있는데, 그래서 저는 이미지 내에서 계속 도망가기를 바랐어요. 도망치는 모습이 많은 영화이기도 하고요. 색이나 모양대로 배치하면서 쓸데없는 것들이 많이 보이더라고요. 영화를 반복해서 보면서 못 봤던 장면들이 보이더라고요. 마지막에 살짝 나오는 해파리라든지, 새라든지 그런 것들은 영화에서는 큰 역할을 안 하는데 그런 것을 넣고 싶어지더라고요. 멀리서 보면 한 장면의 의미는 크지 않거든요. 가까이서 봤을 때 이 사람이 여기로 도망가고 또 저기로 도망가고, 색깔 때문에 우연히 연결되고 이 두 부분이 모양 때문에 연결되고 가까이 다가오면서 관객분들이 봤으면 좋겠다는 생각으로 연결했기 때문에 제목도 내가 아무리 도망을 가고 달려도 내가 내게 배턴을 넘겨서 내가 또 달리게 된다는 식으로 생각했어요. 정리하자면, 계속 뛰는 장면들로 구성하려다 보니깐 못 보던 장면들이 보였고 못 보던 것들을 넣다 보니 조금 더 화려한 색들이 나타나고 했던 것으로 생각하고 있습니다.