스페이스 윌링앤딜링
아티스트 토크
백경호 <Cast away

일시 : 2015년 9월 12일 (토) 오후 4:00 – 5:30
장소 : 스페이스 윌링앤딜링
기록 : 윌링앤딜링

김인선 : 안녕하세요. 오늘 휴일인데도 많은 분들이 찾아주셔서 감사드립니다. 우리 공간은 한국작가들 중에서 활발히 활동을 하고 있거나 가능성 있는 신진작가들의 작업을 새로운 시각으로 보여드리는 것을 목적으로 하고 있습니다. 또한 스페이스 윌링앤딜링은 다양한 프로그램을 연구 및 기획하고 있는데 그 중의 하나가 바로 지금 진행하고 있는 PT & Critic입니다. PT & Critic은 매년 두 명의 젊은 작가들을 선정하여 첫 번째 개인전의 기회를 제공하며, 작가가 직접 자신의 작업을 프레젠테이션 하고 현장에서의 도움이 되는 조언이나 크리틱까지 총괄하여 이야기하는 기회를 마련하고 있습니다. 그리고 올해 선정된 두 명이 작가들은 2년 후인 2017년에 함께 그룹전시를 함으로써 PT & Critic 이후에 작업이 어떻게 발전하고 변하였는가를 볼 수 있는 기회도 제공합니다. 이번 5번째 PT & Critic은 백경호 작가가 선정되었습니다. 오늘 패널은 항상 PT & Critic을 지지하고 지원해주시는 강석호 선생님과 김연용 선생님을 모셨습니다. 두 분은 모두 작품 활동을 하시면서 학교에서 학생들을 가르치고 계십니다. 두 분과 함께 작가의 작업에 대해 심도 있는 이야기를 나누는 기회가 되었으면 합니다. 오늘의 PT & Critic 프로그램은 먼저 작가가 자신의 작업에 대한 전반적인 프레젠테이션을 한 후에 두 분의 선생님들과 함께 여러 가지 이야기들은 나누면서 자유롭게 질문이나 코멘트를 하는 시간을 갖도록 하겠습니다.

백경호 : 길지 않은 시간동안 작업에 대한 어떤 이야기를 할까 많은 고민을 하였습니다. 제가 이번 전시 기간 중 가장 많이 받은 질문은 이전 작업들과 비교해 변화된 점에 대한 것이었습니다. 그래서 제 작업의 변화 과정을 시각적으로 이해할 수 있도록 2008년부터 지금까지의 작업들을 추려서 프레젠테이션을 준비하였습니다. 이해를 돕도록 작업들을 보여드리면서 당시 제가 갖고 있던 작업에 대한 태도나 작업 방식, 관심사, 생각들을 말씀드리겠습니다.
2008년부터 2011년까지의 작업들은 페인팅, 캔버스를 오브제처럼 생각하고 캔버스를 배열해서 진행했던 설치 작업, 색연필과 모양자를 이용한 드로잉 작업으로 이루어져 있습니다. 제가 작업을 했던 방식을 말씀드리겠습니다. 저에겐 살아오면서 시간을 두고 생각하고픈 순간들이 있습니다. 그 순간들에는 제 옆에 지인이나 자연 또는 인공물처럼 다양한 것들이 있었습니다. 거기에 깃든 감정이 제가 어디에 있는지는 확실히 알지만 어디로 가게 될지는 잘 모르겠다고 느껴졌기 때문에 한번쯤 뒤를 돌아봐야 될 것 같은 묘연함이 항상 있었습니다. 그리고 어떤 흐름 속에 몸을 싣고 있는 것인지 스스로에게 묻게 되는 상황에 있었습니다. 그래서 지금 이것이 어떤 삶인지 저에게 되묻는 것에서 작업을 시작했었습니다. 그 당시에 느꼈던 묘연함이 작업에 깃들 수 있도록, 그리고 너무나 많은 경우의 수를 제한하기 위해 저 스스로에게 질문을 던지는 과정이 있습니다. 그리고 그 질문의 대답으로서 어떤 리스트

가 작성한 뒤 그 리스트에 해당하는 이미지들을 제 일상의 사진이나 책, 인터넷을 통해 수집했고 그것들을 기반으로 이미지들을 조합해서 작업을 진행하였습니다.

작업에 있어서 저의 태도는 핵심을 비켜가고 의미 없는 것에 의미를 부여하는 것을 즐기는 유형의 사람입니다. 저는 회화에 있어서 표현방식, 재료를 다루는 것들을 뒤늦고 더디게 알아가게 되었습니다. 제가 생활에서 말하고 싶은 감정이나 사건들을 다루는데 있어서 앎의 영역은 점점 넓어지는 상황이고, 쉽게 말하면 내 것을 찾아가기 보다는 남의 것을 알아가기 바빴습니다. 다루고 싶은 추상적인 감정이 있다면 당시에 제가 흥미롭게 보았던 타인의 작업이나 미술사에 나오는 작업의 구성방식을 마치 옵션처럼 선별적으로 취하고 제하는 준비과정을 거친 후 작업을 진행했었습니다. 따라서 표면적으로는 마치 다른 사람이 그린 그림처럼 보이기도 하지만 어떤 흐름이 있기 때문에 영속성을 지닐 수 있었던 것 같습니다. 작업들 간에 습작의 연속처럼 보인다는 의견이나 인식에 대해서는 다음번에는 완성을 해야겠다는 생각보다는 다음 습작은 좀 더 완성도 있게 해야겠다는 생각을 했었습니다.

지금 보시는 작업 시리즈는... 캔버스는 오래된 거푸집이고, 무엇을 담느냐에 따라 예상한 것과 다른 결과가 캐스팅 된다는 생각도 했습니다. 캔버스를 오브제로 바라보고 그 안에 보편적인 평면성을 감안해서 풍경을 그려보는 것 말고 이 프레임을 가지고 사람 형태의 피규어로 배열을 한 뒤에 각종 풍경을 담아보는 것은 어떨까 라는 생각으로 진행했던 작업입니다. 당시에 제가 다루었던 풍경들은 자연의 풍경도 있지만 나의 내면에서 일어나는 혼란스러움을 담아서 조용한 내면의 풍경, 자연의 풍경, 책에서 본 미술사의 한 페이지가 담겨 있습니다. 제가 사람의 형상으로 캔버스를 배열하고 작업을 했을 때 해보고 싶었던 것은 설치과정에서 설치 방식이나 공간을 채워나가는 방법 등을 실험해보고 싶었습니다. 여기의 사진들은 각각 다른 장소에서 수년 동안 설치했던 것들을 찍은 것입니다. 제가 이 작업을 하면서 느낀 점은 가끔 스튜디오에서 일어나는 과정이나 부산물들이 오히려 작업의 몸통을 대체하는 경우가 생길 수 있고, 작업에 있어서 태도나 배경이 어떤 공간에 있어서 그 장소가 가지는 물리적 특징과 연결될 때도 있다는 것이었습니다.
색연필과 모양자를 주재료로 이용했던 드로잉 시리즈입니다. 당시 주된 모티브는 작업실에서 나는 소리, 동전이라는 오브제와 관련되어 일어나는 소리와 운동, 궤적들이었습니다. 이 드로잉을 진행하면서 다른 감정이나 표현해보고 싶은 이미지들이 연결이 되며 다음 연작들로 연결이 됩니다. 동전이 떨어지는 소리라든지 궤적들을 계속 그리다보니까 100원짜리 동전과 관련된 많은 에피소드 들이 떠올랐습니다. 동전이란 저에게 시행착오, 실패, 고독과 같은 감정들을 불러일으키는 오브제입니다. 그것들이 생각나는 대로 드로잉을 계속해나갔습니다. 색연필과 모양자를 사용할 때 색연필은 제가 생각했던 것보다 더 투명한 재료였습니다. 칠한 위에 또 칠해도 밑의 색들이 엿보이고 부자연스럽지 않고 색도 괜찮았습니다. 이 작업들을 하면서 저는 레이어와 그 구성에 대해서 생각해보게 된 계기가 되었습니다.
이 작업들은 2013년부터 했던 페인팅 작업입니다. 이 당시부터 제가 컴퓨터의 포토샵 프로그램을 이용하여 작업의 준비과정을 갖는 것을 시도 했었습니다. 이때의 소재들은 인터넷이나 디지털을 이용한 로그아웃이나 배너, 링크들을 소재로 리스트 업을 하고 거기에 맞는 요소들로 화면을 구성 하였습니다.

지금부터 보실 작업은 2015년부터 지금까지 진행해온 것들입니다. 우리가 사는 사회가 짧

은 기간 안에 빠르게 변해왔다고 생각합니다. 특히 점점 개인들이 파편화 되었고 삶에 있어서도 모니터 스크린이나 액정 화면을 보는 시간이 크게 늘었다고 생각합니다. 제가 갖고 있는 취향 중의 하나는 누군가의 등 뒤에서 조작하고 있는 모니터 스크린을 쳐다보고 있는 것인데, 그것이 편안하고 재미있다고 생각했었습니다. 특히 게임을 하고 있는 것을 뒤에서 보고 있는 것이 좋았는데, 게임은 조작하는 결과가 즉각적으로 드러나서 구경하는 재미가 있었습니다. 제가 친구 집에 놀러간다면 침대에 누워서 그 집의 인테리어나 사생활이 깃든 환경, 친구가 모니터에 몰입하고 있는 장면들을 보면서 앞으로 어떤 세상에 살게 될까 하는 상상을 하곤 했습니다. 당시부터 지금까지 많은 변화가 있었는데, 아날로그 시대로부터 디지털 시대로 전환하는 기간을 청소년기부터 겪어 왔고, 현재에는 디지털 인터페이스와 콘텐츠를 접하면서 제가 갖게 된 감상 중에 인상적인 것은 선택에 대한 것이었습니다. 제가 선택을 하고 있는 순간에도 과연 내가 선택을 하는 것인지, 선택을 당하는 것인지 분간이 되지 않을 때가 많았습니다. 그런 상황에 대해서 이상하게 수동적이라는 인상이 생겼습니다. 그 이유가 주체적인 인식이 감소했다기보다 우리가 대하는 데이터베이스나 인터넷 라이프가 너무나 광활하고 세분화되었기 때문에 그것들이 개인과의 관계에서 겪게 되는 심증이라고 생각하고 있습니다.
그리고, 이 작업들을 진행 할 때 저는 이상한 수동성을 느끼면서 방에 누워있었는데, 형광등이 살아서 방안을 내려다본다면 어떤 생각을 할까라는 개인적인 망상을 했었습니다. 그러면서 제 존재가 미미해지는 순간이 있었습니다. 내가 내 영역으로부터 난파된 것이라면, 나의 실존적 삶이 망해버렸다면, 방대한 디지털 베이스 네트로부터 내 곁으로 난파된 것이 뭘까에 대해서 관심을 갖게 되었습니다. 관심을 갖고 어떤 질문을 했었는데, 그 질문은 인터넷 라이프, 산책을 하면서 길에서 본 것들, 삶에서 느끼는 감정에서 확대해서 보고 싶은 추상적인 감정과 연결이 되어있습니다. 갑자기 떠오르고 이내 사라져 버리는 성질의 것들. 어떤 곳을 향해 열려있는 링크로서의 이미지나 풍경들. 가상의 세계에서 현실과 연결되는 기시감. 거기서 유사하지만 가상과 현실사이의 괴리가 분명한 것들에서 오는 감정들이었습니다. 그것들에서 시작한 작업들입니다.

여기까지가 제가 지금까지 해왔었던 작업들입니다. 이제 여러 개의 캔버스를 배열해서 한 화면처럼 보여지는 형식으로 작업을 진행 했을 때, 제가 처음 가졌던 의도나 바람은 한 화면에 다양한 것들이 있는 모습을 보고 싶었습니다. 다양한 피스들이 한 공간에 전시되어 있는 것이 아니라, 하나의 화면처럼, 마치 멀티비전처럼 같이 군집되어있는 화면을 보고 싶다는 생각을 했습니다. 거기에는 제가 길에서 본 풍경이나, 만화책에서 본 장면들, 미술사의 추상적인 화면이나 명화들, 비어있는 화면 들이 합쳐진 다양성이 있는 화면을 보고 싶었습니다. 처음부터 계획된 것이 아니라 각각의 캔버스들을 다루었고, 그것이 여러 개 모였을 때, 설치하고자 하는 공간에 가서 배열을 하면서 모자이크 하듯이 맞춰보면서 완성한 작업들입니다.
제가 준비한 발표는 여기까지입니다.

김인선 : 이번 전시의 제목에 대해 소개를 부탁드립니다. 그리고 작가 주변에서 가장 작가를 잘 아는 분이 작업에 대해서 언급해주실 수 있을 것 같은데요.

백경호 : 제가 방안에서 느꼈던 감정의 한 부분을 제 상상 속에서 있었던 그 무대를 전시장

으로 확장해보고 싶었습니다. 내가 난파된 것이라면 이라는 가정과 연결되는 <cast away> 라는 제목을 지었습니다. cast away는 익히 알고 있는 영화의 제목이기도 하고 무엇인가를 던져버린다는 뜻이기도 합니다. 저에게 떠내려갔던 어떤 잔해들을 가지고 포토샵을 이용하여 하나의 화면을 구성했었습니다. 그것들 사이에는 주인공도 없고 개연성도 시각적으로 희미합니다. 구성요소들과 저와의 관계들만 내밀하게 내재되어 있고, 하지만 저는 이런 구성과 방식 자체가 제가 경험했던 삶의 한 부분을 재현할 수 있다고 생각했었습니다. 그래서 포토샵을 이용한 작업들을 계획하고 진행했었습니다.

김연용 : 조금은 보편적인 내용으로 이야기를 시작해보고 싶습니다. 최근 젊은 작가들을 포스트 인터넷 아트로 묶어서 표현을 하였습니다. 그런 맥락에서 벗어날 수는 없는 걸까요? 거기서 차이를 갖는다면 어떤 것이 될 수 있을까요?

백경호 : 저는 인터넷 디지털 영역에 대한 본질이나 인식에 대해 드러내는 작업을 하는 부류가 아니고, 오히려 그 표면들을 자세히 모고 그것들이 지니고 있는 질감이나 껍질들이 다양한 두께를 가지고 있다고 생각했습니다. 이미지 과잉 시대라고 해서 이미지를 등한시해왔다고 느꼈습니다. 이미지들을 텍스쳐나 회화적 표현을 이용하여 더 리얼하게 표현하고자 한 점이 다른 것 같습니다.

김연용 : 제가 질문을 드린 이유는 회화 안에서 이미지를 다루는 방식이 상당히 파편적이고 그것들을 결합하는 방식이 우리가 인터넷 환경에 노출되면서 체험되는 경험들이 유사하다고 생각합니다. 그런데 굳이 그런 체험들을 회화적으로 재현하는 것이 어떤 의미가 있는지 궁금했습니다. 등장하는 이미지를 보면 평양냉면, 계란, 휴대폰의 바탕화면과 같은 이미지 인데 이미지를 고착시키기보다 미끄러지게 만든다고 생각했습니다. 그런 것들이 이미지들을 연결하고 조합하는 것과는 차이가 있는 부분인 것 같습니다. 회화적으로 설명될 수밖에 없는 이미지의 선택인 것 같고, 그 부분이 제가 포스트 인터넷 세대라고 말한 것과 차별화 되는 지점이라고 생각합니다.

백경호 : 인터넷을 하다 보면 어떤 이미지들은 그 자체가 의미를 갖기도 하지만 어딘가로 향하게 되는 버튼과 같다는 생각을 합니다. 회화는 구조적인 면이 있고 상황이나 풍경을 다룰 때, 작가가 취하는 구조 속에 중요한 요소가 있고 또 그것들 곁에 보조가 될 수 있는 환경들이 주어지는 것을 많이 보아왔는데, 제가 한 시도에서는 그런 상황에서 주된 스토리나 내러티브, 핵심 메시지보다는 화면에서 다양한 것들이 위계 없이 놓여져 있는 상황을 연출하고 싶었습니다.

강석호 : 백경호의 작업을 처음 보았을 때의 기억이 생생합니다. 사람이라는 게 뭔가를 처음 봤을 때 인식하는 게 있잖아요. 그 때 백경호 작가가 전시를 하면서 나한테나 아니면 다른 사람에게 무언가를 제시하려 했을거예요. 백경호 작가는 이런 사람이구나 라고 머릿속에 박혀 있었는데, 백경호 라는 글자를 다시 재조합해야 할 것 같아요. 내가 알던 백경호라는 사람이 아니었구나. 다른 뭔가가 더 있구나 라는 게 이번 전시를 통해 알게 되었어요. 김인선씨가 물어봤듯이 저도 물어보고 싶었어요. 어떤 사람이고 어떻게 그림을 구성했는지, 지금 이 전시를 보면서 어떤 생각이 드는지. 전시를 보면서 세대 차이에 대해 느껴본 적이 없

었는데, 이번 전시를 보면서 세대 차이나 나이 차이를 스스로 느꼈어요. 그래서 관객분들 중에 친구인 분들의 의견을 들어보고 싶어요.

관객 : 저는 여태까지 백경호 작가의 그림을 계속 봐왔는데, 2011년도 개인전도 봤었고, 사실 회화가 복잡한 매체를 유동적이고 빠르게 표현해내는 능력이 있다고 생각해요. 백경호 작가의 작업이 일종의 현실과의 아이러니를 잘 보여준다고 생각해요. 미술사에 언급된 어떤 작가들이나 지금 우리 세대가 접하고 있는 인터넷 이미지들, 그런 것들에 대한 어떤 이야기들이 불규칙하게 통제된 상태에서 참 빠르게 회화로 옮기기 쉽지 않다고 생각하거든요. 그림 그리시는 분들 많지만 회화로 옮겼을 때 파생될 수 있는 새로운 의미가 있다고 생각하는데, 왜 계속 그러한 이미지를 빠르게 그림으로 하는지 궁금합니다.

백경호 : 이미지에 대한 방식, 회화를 대하는 방식이라고 생각합니다.

관객 : 의도치 못하게 파생되는 이미지들이 컬러화될 수 있고 미끄러지는 듯한 형태가 될 수 있고 그러한 것들을 옮겨지게 되었을 때 결과적 이미지를 자꾸 만들게 되는지.

백경호 : 그 무엇은 저는 예전부터 어릴 때나 그림을 그리지 않았어요. 오히려 만화같은 것들을 그렸고, 제가 좋아했던 것은 보통은 어떠한 환경에서 자기 방식대로, 성격대로 만화를 잘 그리는 사람들이 있잖아요. “만화체가 좋네.” 라고 생각할 수 있는데 그런 사람들의 만화를 보는 걸 좋아했고 어떤 이미지가 있으면 그 이미지로부터 제 조형언어, 그림체로 소화해서 응용하는 것을 잘 못했어요. 사람을 그리려면 만화를 그려야지 하면, 머리카락을 그리고 있었거든요. 저는 어떤 면에서는 현실 있는 그대로를 받아들이고 머릿속으로 공상을 하지 그림으로 연결하고 즐거움을 느끼는 타입이 아니에요. 그것들을 갖는 방식, 그리면서 가질 수가 있는데, 그 때 그림과 느꼈던 감정과의 관계, 결과물로 남기는 것은 그런 면에서 저한테 중요한 것 같아요. 그것들을 봤을 때 다시 감정을 환기할 수 있고, 이미지를 통해서 제 삶이 어땠었는지, 감정이나 사회에 있었던 믿음 등을 확인할 수 있었기 때문에 아카이브했던 것 같아요. 이 전시장에는 그런 생각으로 그렸던 여섯 점의 그림이 있어요. 그것들이 이제 저의 언어 이런 것보단, 600장 정도가 있으면 그때 뭘 볼 수 있을까, 관심이 있었던 것들이 어떤 것들이지 라는 확인을 해보고 요즘은 교역소라는 신생 공간이 생겼잖아요. 저는 그 이름이 마음에 드는데, 제가 생각하고 갖게 된 이미지들이 다른 사람들과의 공통점이 있지만 공통되지 않는 부분이 더 크다고 생각하거든요. 제가 관심이 있었던 영역은 한편으로는 모아간다는 생각을 하고, 변형하고 왜곡하는 방식보다는 제가 선호했던 것은 꼴라주하는 것과 레이어가 중첩되는, 이미지가 가지고 있는 표면, 질감을 어떻게 처리할 수 있을까에 집중했었던 것 같아요.

관객 : 회화를 하는 것은 인간의 특권이라고 생각을 합니다. 열손가락과 볼 수 있는 두 눈을 가진 인간만이 감지할 수 있는 이해력 등 일원화 될 수 없는 많은 것들이 움직이고 있다고 생각합니다. 계속 그림을 그리는 입장에서 스스로의 몸에 대해서 어떻게 생각하시나요?

백경호 : 때로는 만족스럽고 또 때로는 굉장히 불만족스럽습니다. 그리기 전에 원하는 것이 있을 텐데 그것이 생각처럼 잘 될 때는 좋고, 그렇지 않을 때는 좋지 않지요.

관객 : 고무줄 같은 탄성이 존재 하나요? 그림을 그리실 때 빠르게 캐치해내면서 생각 없이 그리게 되는 것이라든지, 저는 그런 내용이 좋거든요. 개인적으로 그림이 서사적으로 읽히기도 했습니다. 작업 과정에서 어떻게 계속해서 그림을 그리게 되시는지 궁금했습니다.

김연용 : 관례적으로 회화를 이야기할 때, 신체와 결부시켜 이야기 하는 경우가 많습니다. 이미지를 물감이라는 매체를 통해서 표현하는 행위이기 때문에 신체가 개입될 수밖에 없는데, 그런 질문인 것 같습니다.

김인선 : 좀 전에 작가분이 본인이 이미지를 다루는 방식은 어떤 것에 대해 이미지를 드러내거나 연습을 하는 것이 아니라 표면적인 껍데기를 다룬다고 이야기 했잖아요. 이 작가를 보면서 느꼈던 것은, 인상주의 화가들이 내 눈 앞에 펼쳐진 현실을 표현하기 위해 빛과 움직임을 잡아내기 위한 시도를 하는 것이 실제 눈으로 확인한 현상 자체를 잡아내는 태도라고 생각하거든요. 사실 거기서 공통점을 느꼈습니다. 작가가 보고 있는 세상과 그 주변에 존재하는 것들을 캐치하고 있는 태도가 인상파 작가들과 통하는 점이 있다고 생각합니다.

백경호 : 저도 그림을 그릴 때 어떤 바람이 있습니다. 무언가를 관찰하고 재현하는 그런 방식이 저에게 자연스러운 방식인데, 다른 바람으로는 창조적인 부분에 대한 욕구가 있습니다. 그런 부분은 부족한 것 같아 안타깝기도 합니다.

김인선 : 창조를 무엇이라고 생각하시나요?

백경호 : 대상을 표현하는 방법에 변형하고 축약하는 것이 있는데, 그것이 회화적으로 설득력이 있거나 변형이 되었지만 회화적으로 더 잘 느끼게 해주는 그림들이 있습니다. 그런데 저는 그렇게 잘 안되니까...

김인선 : 그래서 그림에 피카소와 같은 옛날 작업을 차용해서 그림에 넣은 것인가요?

백경호 : 피카소는 그런 점은 아니었습니다. 제가 다양한 것들을 다양한 것을 한 화면에서 다루어야 했는데, 미술사에서 큐비스트들이 그런 시도를 했었습니다. 그런 그림들을 직접 그려보면 창작자의 그림 방식 같은 디테일한 부분들을 알게 됩니다. 그런 목적에서 이 그림들을 직접 그려보았습니다. 책에서는 다양한 시점을 하나의 화면에 절충하는 방식으로 묘사하고 있지만 저는 그들은 다른 구성을 하고 싶어서 그리고 선으로 구역을 나누고 그 안에 표면을 입히는 것에 자유로움을 느꼈기 때문에 그렇게 진행을 했을 것이라고 생각합니다.

김인선 : 강석호 선생님께서 작업에 대해서 이야기를 해주시면 어떨까 싶습니다.

강석호 : 붓질이 눈에 들어옵니다. 붓질이라는 것이 스타일도 있겠지만 질감이나 자기만의 표현 방법 중의 하나이니까 본인의 말을 스스로 제시하거나 암시하고자 하는 그 전달하고자 하는 것에서 가장 중요한 게 어떻게 보면 붓질일 수도 있고 색깔일 수도 있다고 생각합니다. 이미지가 안보이고 붓질만 보이는데 붓질이 굉장히 파편화되어있다는 생각이 들었습니

다. 왜 그럴까, 그림을 빨리 그렸나? 아니면 계속 수정하고 있는 단계인가? 여러 가지 이유가 있겠지만 백경호 작가 자신만의 조형감각이 있는 것 같아요.

관객 : 작가분이 관객들에게 전달하고 싶은 것이 있으신가요?

백경호 : 네, 있습니다. 매우 지루하다고 생각하는 사람이 있을 것 같아요. 이게 왜, 얼마만큼 지루하고 어떤 것 때문에 지루한지. 사실 저는 뻔하다고 생각되는 이미지들을 많이 사용했습니다. 여기 구축 환경도 인터넷에서 보는 배너나 백그라운드 스크린(배경화면) 그리고 어떻게 보면 투박한 조합, 포토샵의 기본 기능인 스머징과 같은 기능을 사용하여 컴퓨터에서 구성도 했었습니다. 한편으로는 쉬운 콜라주잖아요, 화면 구성이. "아 뭐야 되게 뻔하네, 지루하네."라고 강하게 느끼는 사람이 있지 않을까 생각합니다.

김인선 : 관객들이 "이 작품도 뻔하다"라고 할 것이라는 것을 예상하면서 작업했나요?

백경호 : 네, 지루한 것을 좋아하는 사람도 있잖아요.

관객 : 저는 이번에 백경호 작가님을 처음 알게 되었는데 대학원에서 미술사를 전공하고 있어서 실기 차원에서 접근하기 보다는 이론적인 관점에서 작품을 보게 되었습니다. 보면서 '뻔하다.'라는 것이 작가님이 말씀하신 대로, 이미지를 여러 개 겹치는 콜라주 형식이라든지 일본의 어떤 만화를 캡쳐한다든지 아이콘의 의미 이런 것이 젊은 세대들에게는 굉장히 뻔할 수 있다고 생각을 합니다. 아까 강석호 작가님께서 말씀하신 것처럼 어떤 작가가 표현할 때 항상 보편적일 필요는 없지만 그래도 어느 정도 관람객이 작품을 봤을 때 공감하는 면이 있어야 한다고 생각을 합니다. 그 뻔한 이미지가 젊은 세대들, 저희 세대들한테는 공감을 일으킬 수 있지만 만약에 일반 관람객이 작가님의 작품을 봤을 때 과연 얼마나 공감을 할 수 있을까라는 생각이 들었습니다. 그래서 젊은 세대 뿐 만 아니라 일반인들도 좀 더 아우를 수 있는 방식으로 이미지를 사용하시거나 보완하실 수 있으시면 좋을 것 같다는 생각을 했습니다.

김인선 : 저희 윌링앤딜링 운영을 같이 담당하고 계시는 공동대표님입니다. 항상 이런 행사에 참석하시고 전시에 굉장히 관심이 많으신데 어느 정도 가치가 인증된 그런 작가들을 많이 보아 오셨기 때문에 사실 윌링앤딜링에서 전시하는 작업들에 대해서 좀 생소하신 편이지만 그것들이 진행되는 과정을 잘 이해해 주십니다.

관객(공동대표) : 기성 작가의 작품을 봤을 때 그것에 대해서 어떤 단계에 이르면 사람들이 경이롭게 여기고 귀하게 생각하는데 사실 저는 그 단계에는 별로 흥미가 없습니다. 누군가는 시작이 있을 것이고 거기까지 가는데 도대체 작가라는 사람은 어떤 단계를 거치는가, 새로운 것을 만들어가는 과정을 보고 싶어서 '같이 만들어보자' 이렇게 되었습니다. 작품을 처음 보았을 때 이런 식의 만화같은 이미지, 그냥 스쳐지나가는 이미지 이런 것들을 콜라주하는 것이 복잡하게 느껴졌지만 나중에는 좋아하게 되었습니다. 뻔하다고 말씀하셨던 것처럼 일부 작품에서 그런 느낌을 받았지만 다른 작품에서는 자유로운 느낌도 받았습니다. 일단 이 작가는 색깔을 참 잘 쓰는구나 라는 생각이 들고 그 색이 굉장히 강렬했습니다. 한 번

보고 간 관객이 좋아할지 어떨지는 모르겠지만 윌링앤딜링에 여러 번 와서 작품을 본 일반인의 입장입니다.

김인선 : 덧붙이자면, 일반인 관람객의 입장이지만 미술을 공부하는 학생이나 작가들도 비슷한 의견을 충분히 가질 수 있다고 생각합니다. 미술 특히, 현대 미술이라는 것이 순간적인 어떤 느낌일 수 있지만 그것을 들여다보면 들여다볼수록 끄집어낼 것들이 많다라는 것 자체가 굉장히 가치 있고 작품성 있다고 생각합니다. 어떤 사람한테는 지루하고 뻔할 것이지만 또 다른 사람에게는 재미있게 느껴질 수도 있겠네요.

관객 : 저는 오늘 작품을 보고 작가님의 설명을 들으면서 느꼈던 점이 처음에는 작품의 이미지들이 무슨 관계가 있지, 잘 모르겠다라는 생각이 들었지만 작가님이 설명하시면서 "어떤 이미지의 두께가 있다."라고 말씀을 하신 부분이 참 인상 깊었습니다. 포토샵에서 레이어하는 방식과 같이 이미지가 두께가 있고 쌓여있는 것처럼 보이기 시작했습니다. 이때부터 작품들이 입체적으로 보이기 시작했는데 나이키 신발 이 그려져 있는 작품을 보면, 뒤쪽의 여자가 비치도록 투명하게 또는 반투명하게 처리되었던 부분과 색감이 굉장히 또렷한 부분, 투박하게 처리가 되었던 부분들을 통해 느낄 수 있었습니다. <밍밍하고 심심한 맛>의 작품에서 평양냉면과 피카소는 다른 맥락에서 그림의 소스를 가져왔고 분명하게 분리되어 있다고 생각이 들었는데 다른 작품에서는 일본 느낌의 배경과 계란 후라이같은 이미지가 딱딱 구분되어 겹쳐져 있다는 느낌을 받았습니다. 작가님이 이미지들을 조합할 때 어떤 이미지가 두껍거나 얇다고 느끼는 기준이 있는지 궁금합니다.

백경호 : 가끔 핸드폰에 있는 이미지나 컴퓨터 폴더, 수십 장 캡쳐한 이미지들을 하나씩 둘러볼 때가 있습니다. 무언가를 구성하려고 필요한 장면들을 떠올릴 때 구글에서 바로 검색해서 찾거나 원래 있는 것을 활용합니다. 지금 작업할 때까지는 이미지를 선정하는 것에 있어서 크게 까다롭지는 않았습니다. 쉽게 얻을 수 있고 검색하면 첫 페이지에 뜨는 것 위주였지만 다음에는 이미지를 깊이 있게 선정하고 구성해볼까 합니다. 여기 작품들 속 이미지들 중 일부는 친구들에게 특정한 키워드를 제공하고 그들이 선택한 것들입니다. 계란, 애니메이션 주인공, 제가 살고 있는 돌곶이라는 지역, 제가 좋아하는 축구팀이라는 키워드를 제공했을 때 그들이 고른 이미지로 구성했습니다. 이미지들을 직접 제어한 것도 있고 이미지 구성은 제가 했지만 선택은 제가 하지 않은 작품도 있습니다.

관객 : 제가 느끼기로는 작가님의 작품에서 이미지가 중요하기 보다는 이미지를 하나의 토픽처럼 인식하는 것 같습니다. 이미지가 처음부터 어떤 두께를 가지고 있는지, 차이가 작품에서 드러나는지 앞으로 작업을 하실 때 그런 것에 주목 해보시면 어떨까 그런 생각이 들었습니다.

관객 : 저는 어떻게 삶을 대하는 태도가 있는 걸까라는 생각이 들었습니다. 화면적으로 겹쳐져있고 굉장히 캐주얼한 이미지이고 공통적으로 떠오르는 키워드가 있나 라고 생각했습니다.
작품 속에서 한 이미지가 무슨 기능을 하고 있는 걸까라는 궁금증이 들었습니다. 미술사에서 보여 지는 이미지도 있고 일상적이기도 했습니다.

김연용 : 뉴스킨 전시를 보았는데 부제가 본뜨고 연결하기였는데 초대 작가들이 보여주는 일정한 방법론 같은 것을 잘 보여주었던 것 같습니다. 그들에게 세계를 바라보는 질문을 하는 것 자체가 과연 유효한가 라는 생각을 하게 되었습니다. 그런 것을 요구할 필요는 없는 것 같습니다. 괜히 짊어지고 가는 부채가 아닌가 싶습니다. 백경호 작가는 그런 부분이 없고 물론 작가는 그것을 다시 만들어 갈 수 있지만 지금 현재에는 불확실하기 때문에 매력적인 작가라고 생각합니다.

관객 : 제가 느끼기에는 어떤 이미지들이 하나하나 의미가 있다기보다는 컴퓨터 창에 여러 개 켜 논 것 같았습니다. 작가들이 비평적인 지점을 던져야하는 것이 아닌가라는 생각에서 백경호 작가의 그림이 수동적인 텍스트가 되는 것 같은 느낌이 들었지만 오히려 그 부분이 재미없어지는 것이 아닐까 싶기도 합니다.

김인선 : 백경호 작가의 작품은 화면 속에서 이미지가 흐트러지는 것이 자연스럽고 우리가 배워왔던 회화에서의 테크닉이나 붓의 흐름이라든지 물체와의 관련성이라든지 이러한 부분이 해체되고 있는 것을 느낄 수 있습니다. 여기 계신 분들도 새로운 생각을 찾아가셨으면 좋겠다는 생각이 듭니다. 다들 관심 가져 주시고 질문도 많이 해주셔서 감사하고 마무리하도록 하겠습니다. 감사합니다.