

스페이스 윌링앤딜링

신기운 개인전 <Good morning, Good afternoon, Good evening, Good night>

작가와의 대화

일시: 2013년 7월 6일 (토) 오후 4:00 - 6:00

장소: 스페이스 윌링앤딜링

패널: 백곤 (큐레이터)

기록: 박주원(윌링앤딜링 어시스턴트 큐레이터)

김세훈,한황수(윌링앤딜링 인턴)

[작가 프레젠테이션]

신기운(작가): 이전의 작업(물체를 갈아 없애는 그라인딩 작업)과 지금 작업에서 항상 놓치지 않으려고 했던 것은 사실로 느끼는 것과 사실로 보여지는 부분에 대한 것, 즉 느낌과 실재하는 것의 차이를 보는 것이었다. 나는 작품을 통해 우리가 평소 사용하는 물건들을 갈아서 없애면서 실제로 그 물체가 언젠가는 어떤 형태로든 사라져 없어질 것이라는 사실을 상황적으로 만들어 보여주었다. 그것은 언젠가 분명히 일어날 사실이지만 나는 그것을 작품을 통해 가상으로 만들어낸 것이다. 여기에는 상당부분 억지스러운 요소들이 존재하지만, 또한 그런 맥락에서 '과연 무엇이 진짜일까?' 라는 생각을 해보게 된다.

또 다른 작업 중 하나는 슬로 모션으로 만든 영상이 있는데, 그것은 Youtube를 통해 보게 된 한 영상에서 영감을 받은 것이었다. 영국에서 생활하는 동안 자동차를 구입하려고 Youtube에서 여러 가지 자동차 관련 영상을 보다가 자동차 사고 모의 실험 영상을 접하게 되었다. 그 영상들은 결국 차의 안전성을 증명해 보이며 교통사고가 일어난다고 해도 자사의 자동차를 탄다면, 운전자의 안전이 보장된다는 내용을 담고 있다. 그렇게 영상 속 자동차를 구입하고 얼마 지나지 않았을 때, 당시 영국에서 함께 살던 친구가 잠시 한국에 들어갔다가 교통사고를 당해 고인이 된 사건이 있었다. 그리고 여기서 나는 다시, 내가 알고 있던 교통사고라는 사실이 옆에 함께 하던 친구가 사라졌다는 사실로 맞닥뜨리게 되면서, 큰 혼란에 빠지게 되었다. 그 친구의 남겨진 방을 사진으로 찍었을 때, 그 친구가 영국을 떠나며 남기고 간 사진 속 흔적들은 곧 나에게 교통사고의 리얼리티로 다가왔고, 나의 작업에 대해 다시 한번 생각하게 되는 계기가 되었다.

인터넷에 교통사고를 검색하면 찾을 수 있는 블랙박스 촬영 사고 영상들은 다양한 교통사고의 순간들을 가감 없이 담아내고, 그것들을 진짜 사고라고 이름 붙일 수 있다. 이 진짜 사고와 내가 겪은 친구가 없어진 교통사고의 의미에 대해 생각해보기 위해 슬로 모션 작품을 볼 수 있는데, 그곳에서는 완벽하게 짜인 실험 상황에서 여러 대의 고속카메라 촬영으로 과학적인 분석이 가능한 가짜 충돌 사고가 일어나게 된다. 우리가 진짜 사고라 부르는 영상은 사실을 기록한 객관적인 영상이지만, 어떤 측면에서 보면 이 영상들의 느낌은 전혀 사실적이지 않다. 그것은 어쩌면 우리가 만들어진 슬로모션(목격한 파편이 멋지게 날리는 사고 장면)을 사실로 인식하며 그것에 익숙해져 있기 때문 일 것이다.

이를 바탕으로 초반에는 하나의 사물이 거의 정지된 것처럼 보이는 영상을 만들다가, 이후 발전된 작업으로 영상 전체 분위기를 정물화 같이 꾸민 영상을 제작하기 시작했다. 와인이 든 잔과 평소 사용하던 물건들이 널브러져 있는 영상 속 배경들은 매우 자연스러운 듯 보이지만 사실은 모두 가공되고 연출된 모습이다. 그 위에 장남간 자동차가 날아와 와인 잔을 부수고 지나가는 테스트 영상은 하나의 상황에 대해 사실이라는 것과 우리가 알고 있는 것의 의미를 설명하기 위한 과정의 하나였다. 슬로모션 영상 작업은 거의 정지에 가까운 요소를 갖고 있지만, 충돌이라는 하나의 사건이 일어나는 순간에서는 동영상이 되고, 영상 속 충돌은 철저히 연출된 가짜 사고이지만 그 상황은 상당히 현실적으로 보여진다.

그리고 그 다음의 단계로 발전한 것이 진짜 공간과 가짜 공간의 실험이었다. 처음에는 작업실 실제 공간을 찍은 영상과 영상을 끌어와서 빔프로젝터를 공간에 투사해 만든 연출된 공간의 영상을 좌우로 배치하는 작업을 시도했다가, 나중에는 하나의 공간의 문을 열고 나가면 완전히 다른 공간으로 연결되는 작업을 만들게 되었다. 예를 들면 영국에 있는 창고 건물의 탈출구를 그대로 찍고, 그 탈출구의 문을 열었을 때는 한국의 도시, 거리의 모습이 나올 수 있도록 두 개의 각각 다른 공간을 하나의 영상 속에 배치했다. 이 영상은 보게 되는 사람들은 의심의 여지없이 그 탈출구의 진가를 구별할 수 있겠지만, 내가 영국에 거주하는 동안 만났던 한국인들은 그 누구보다도 이 한국으로 연결되는 탈출구를 원했을 것이다. 문을 열었을 때, 다른 공간으로 연결되는 상황들은 영화 해리포터의 킹스 크로스 기차역 9와 3/4 승강장이나 매트릭스에서 볼 수 있었을 것이다. 그것들은 보다 환상적인 세계라고 할 수 있고 나의 작업은 우리에게 필요한 탈출구를 만드는 것이라는 의미가 더 컸다.

내가 지금까지 해왔던 작업들의 연결 요소가 무엇일까를 생각해보니 떠오른 키워드가 '장소'였다. 나는 여행이나 이주와 같은 장소의 이동이라는 경험을 통해 장소와 나의 존재에 대해 생각하게 되면서 나의 이전 작업(물체를 갈아 없애는)을 바라보니, 내가 갈아 없애려는 물건들이 오히려 나 자신보다 더 오래 지속될 수도 있겠다는 생각을 하게 되었다. 내가 어릴 때부터 항상 생각했던 특별한 주제 중 하나가 난지도는 나의 모든 추억들로 이루어져 있으리라는 것이다. 1980년대 난지도가 공원화 되기 전까지 서울의 모든 쓰레기들은 그 안에 전부 들어차 있었을 것이다. 내가 어렸을 때 갖고 있었던 물건들이나 갖지 못했던 물건들은 모두 난지도 어딘가에 묻혀 있을 것이고 물론 그것들은 아직도 썩지 않은 채로 그 원형을 유지하고 있을 것이다. 그러면서 나는 그 물건들보다 내가 먼저 이 세상에서 사라지게 될 것이고, 그것들은 더 오래 이 세상에 존재하겠구나 라는 느낌을 보다 사실적으로 받게 되었다.

이러한 맥락에서 테스트를 해 본 것이 바로 바나나를 24시간 이상 동안 촬영한 것이었다. 24시간 동안 영상 속 바나나는 큰 변화를 보여주지는 않지만 시간은 계속 가고 있다. 바나나는 나 자신보다 오래 살 수는 없지만, 영상을 반복을 시켜 24시간 찍은 것을 계속 반복을 시킨다면, 그만큼 영상 속 바나나의 수명을 아주 자연스럽게 늘릴 수 있다는 그런 생각을 하게 되었다. 그리고 이번 개인전을 준비하면서 나의 작업실의 창을 통해서 들어오는 햇빛과 지나가는 경로들을 찍었는데, 그 또한 계속해서 반복해준다면, 그 때 그 당시의 상황이 계속 무한하게 반복되고 그대로 유지되는 것을 볼 수 있으리라고 생각했다.

이러한 관점에서 비디오에는 잠깐의 순간을 무한히 영속시키는 장점이 있고 볼 수 있는데, 이것은 곧 '내 작업의 시작에 대한 고민이 어디서부터 시작 되었는가?' 라는 문제와 같은 맥락에 있다. 내가 비디오 작업을 하면서 비디오는 보존에 있어 안정성이 회화나 조각과 비교했을 때, 상당히 떨어진다는 이야기를 종종 들곤 하였다. 사람들의 말처럼 디지털 매체의 수명은 짧은 편이다. 과거에는 가정에서 대부분 VHS tape recorder를 사용했지만, 이제는 집에서 VHS tape를 틀어서 볼 수 있는 경우는 극히 드물 것이다. 그리고 이러한 디지털 매체의 제한적 부분은 내가 비디오 작업을 하는 한 끊임없이 맞닥뜨리게 될 문제이다. DVD나 tape recorder 없이 인터넷 스트리밍 서비스를 통해 최신영화는 바로 다운 받을 수 있듯이, 매체는 어쩌면 매우 단순하고 급격한 디지털화로 인해 많은 것들이 쉽게 복제 및 재생산된다. 하지만 다른 관점에서 보면, 그것을 디지털 매체의 장점이라고 할 수 있다. 한 예로, 찰리 채플린의 영화는 빠르게 변하는 디지털 매체의 속성에 편승하여 건너 타면서 유지 될 수 있었고, 이제는 인터넷으로 단 몇 초만 검색해도 사람들은 찰리 채플린의 영화를 쉽게 찾아 볼 수 있다. 영상은 매체를 쉽게 건너 탈 수 있으며, 복제의 가능성이 포함되어 있다. 매체가 넘어갈 때마다 서로 건너 될 수 있는 기술적인 장치가 항상 마련되어 있다. 때문에 그것을 적절히 건너 탈 수만 있다면, 무엇보다도 오랫동안 보존 할 수 있는 게 디지털 영상매체라고 생각한다.

이렇게 완성된 작업을 보고 있으면 그것이 계속 반복, 유지되는 것처럼 지구도 반복해서 돌아가고, 시간이 지난 후에도 환경은 계속 반복된다. 이러한 관점에서 볼 때, 우리가 살고 있는 환경에서 떠나는 것은 나 자신이지, 어떤 물체나 환경은 없어지지 않을 것이라는 것을 깨닫게 되면서 나는 이전의 작업과는 전혀 다른 방향을 보게 되었다.

2013년 초에 북유럽 레지던시 프로그램을 통해 노르웨이를 다녀왔다. 노르웨이 최서단에는 솔라라는 작은

섬이 있는데, 나는 그곳에서 특별한 경험을 할 수 있었다. 군대에서 이등병으로 힘든 시간을 보내던 시절, 군대 주변 경치가 좋은 곳에 의자를 펴놓고 혼자 1시간만이라도 여유를 가질 수 있었으면 좋겠다는 생각을 한 적이 있다. 제대 후, 그 바람은 자연스럽게 잊혀져 갔지만, 인구 50명의 작은 섬, 솔라의 등대 앞 벤치는 나의 그 잃어버린 기억을 일깨워주는 계기가 되었다. 그리고 나는 레지던시에 도착한 시점부터 짐을 정리하고 다시 나의 물건들을 포장해 그 장소를 떠나오는 시점까지의 시간들을 담은 공간 사진들을 촬영하기 시작했다. 그 사진들은 내가 입주 전, 하나의 빈 레지던시 공간으로 시작하여 나의 물건들이 놓이는 시점 그리고 다시 모든 짐이 정리 되었을 때 다시 빈 공간이 되는 시점들이 모두 담겨 있다. 이즈음 '트루먼쇼'라는 영화를 노르웨이에서 다시 보게 되었는데, 영화의 끝 장면에서 주인공이 또 다른 진짜 세계 (본인은 진짜라고 믿었던 세계가 아닌)로 문을 열고 나갈 때 했던 '굿에프터눈, 굿이브닝, 굿나잇(Good morning, Good afternoon, Good evening, Good night)'이라는 대사가 인상적이었다. 그리고 나는 이 대사를 2013년 윌링엄딜링에서의 개인전 제목으로 사용하였다. 이것은 어떤 세계에서든 그 곳을 떠나는 것은 나라는 것을 의미했다. 나머지는 다 그대로, 내가 사용했던 노르웨이 레지던시의 공간은 그 상태 그대로 남을 것이고, 그 레지던시 방에는 이제 다른 작가가 입주했겠지만, 그 공간은 언제나 그 자리에 그대로 남아있을 것이다. 앞서 말했듯 내가 쓰던 물건도 난지도 어딘가에 잘 있을 것이며 결국 떠나는 것은 나라는 사실을 깨닫게 되었고, 이러한 나의 이야기들을 보여주는 것이 바로 이번 전시 작업들이다.

[작가와의 대화]

백곤(큐레이터): 내가 신기운 작가를 처음 만났을 때가 2004년이었고 그 때 당시 작가님은 굉장히 따뜻한 작업을 했었는데 극한지에 가서 많은 깨달음을 얻고 오신 것 같다. 가장 먼저 작가님께 하고 싶은 질문은 한국을 떠나 영국에서 작업을 했던 기간 동안에 작업이 어떻게 변화하였는지, 이전 작업과 상당 부분 차이가 있는 점에서 이것을 과연 동일한 작가의 작업이라고 할 수 있는지에 관한 것이다.

이전 작업에서는 슈퍼맨이라는 영웅의 이미지, 프로파간다나 기념비적인 이미지를 가지고 그것을 갈아내는 작업을 하면서 그 이미지가 가지고 있는 상징성 역시 갈아 없앤다는 의미가 담겨있었다. 그리고 권력이나 힘을 상징하는 대상을 소멸시키면서 그것을 다시 영상으로 만들어내는 지점이 재미있게 느껴졌다. 어떻게 보면 상징성이라는 것은 우리가 만들어내는 이미지이다. 영상 속에서 그러한 의미를 담은 물체가 갈아져 없어진다고 하더라도 그 상징의 이미지는 우리의 마음속에 남는다. 상징성이 우리의 마음 속에 이미 이미지화 되어있기 때문에 그 이미지를 실제적으로 형상화해 갈아낸들 그 이미지는 절대 없어지지 않는다. 그리고 그것을 신기운 작가는 이전 작업을 통해 영상으로 기록, 재탄생 시켰다.

이런 부분에서 이전에 작가는 어떤 외유 대상에 대한 이야기를 했다면, 지금은 작가 개인의 세계로 들어와 작가 내면의 주체 속에 있는 어떤 이미지들에 대한 이야기들을 하고 있는 것 같아서 이전과 현재 작업을 연결해 볼 수 있는 것 같다. 전시장에 처음 들어온 관객으로써 이러한 맥락을 들여다 보려면, 어떤 지점에서 그것을 찾아 볼 수 있을까? 라는 것이 궁금하다.

신기운(작가): 영국으로 유학을 떠나기 전 내가 했던 작업들과 현재 진행하고 있는 작업들을 연결시킬 요소들이 많이 부족하다는 점은 나 역시 인지하는 부분이다. 첫째로 드는 생각은 프로파간다든 어떤 이미지에 대한 상당한 공격성을 보여줄 수 있는 전 작업을 또 보여 줘야 하는가에 대한 의문이 생겼다. 그렇다고 가는 작업이라던가 증발하는 작업이라던가 아까 처음에 보여줬던 슬로모션작업을 안 할 것은 아니다. 그렇지만 내 환경에 들어와 있는 내 생활을 덮어놓고 진행한 거라서 또 보여줘야 하는 가에 대한 의문 보다는 자신감이 생겼다.

그 다음 문제는 '이 공간에 들어온 분들에게 소소한 개인적인 얘기를 이해시킬 수 있는 것 인가' 그게 참 어려운 문제였다. 제가 작업하면서 느낀 영상작업의 최악의 단점은 길이가 길다는 것이다. 다른 조각이나 회화나 어떤 정지되어있는 상태를 보는 것은 보는 순간 물리적으로 유기적으로 느낌이 다가온다. 근데 영상작

업은 처음과 끝을 봐야 맥락이 있는 요소를 알 수 있기에 시간성이 상당한 단점이다. 한 10~20초는 기다리고 볼 수가 있다. 우리가 15~30초짜리 광고에 대해 익숙해져 있기 때문에 그 짧은 맥락에 대해서 설명이 될 수 있다. 그래서 초기의 영상작업은 2~3분을 넘기지 않았었다. 하지만 그것에 반대로 가본 것이다. 어떻게 보면 점점 약조건 속으로 가면서 다른 방향으로 보여주는 그런 요소에 극을 가자고 하면서 했던 게 밖에 있는 영상이다. 러닝 1년 타임 비디오로 작업 한 것이다. 저걸 처음부터 끝까지 보시려면 1년이 걸리는 작업이다. 하던 작업대로 깨지거나 부딪히는 임팩트 있는 영상맥락을 할 수 있지만 내가 말했던 비디오의 약조건을 어떻게 보면 단점일 수 있는 것을 더 극도로 밀고 가서 장점으로 보여줘야겠다고 생각했다. 하나의 끈기 같은 거다. 들어왔을 때 관객에게 이해 시킬 수 요소 그런 부분은 고민이 많이 된다. 지금 보여지는 부분은 좀 예쁜 풍경이나 예쁜 정물에 그치는 수준일 수 있다.

질문자: 지금 프레젠테이션을 들으면서 느낀 건 전의 작업부터 '보여준다'라는 단어를 많이 쓴다는 것이다. 이 작업을 하는 목적이 사실 내가 경험한 그것에 공감을 얻고자 혹은 주고자 하는 느낌이 든다. 보여지는 것은 사실 관객의 모든 경험이 다 다르고, 그 작업과의 경험이 일대 일의 경험인데 중요한 건지 생각하게 된다. 질문보다는 나의 느낌이다.

프레젠테이션의 소소한 실험 영상들이 더 와 닿는 면이 있어서 효과적이 보여주기 아닐까 하는 생각도 든다. 전시 작품들에서는 뭔가 설정되고 아름답게 정제된 느낌이 있다. 많은 변화를 가졌는데 보여준다는 의식에 대해서 더 듣고 싶다.

백곤(큐레이터): 여기에는 노르웨이 영상이 틀어져 있고 저기에는 영국에 있는 영상이 틀어져 있는데 그 것에 대해 설명을 듣고 싶다.

신기운(작가): 이것은 추가적인 설명이 좀 필요했던 부분인데, 틀어드리고 있는 작업이 여러 개가 있다. 보여주고 있는 방식이 조금씩 다른데, 하나는 두 개가 완전히 연결되는 한 공간을 회전하면서 찍은 영상도 있고, 그것에 대조되는 한 쪽은 서울이고 한 쪽은 노르웨이다. 어떻게 보면 비교에 해당되는데, 노르웨이의 사람 없는 별판이나 언덕, 별판 같은 한국의 사람 많은 광화문 같은 요소들을 비교할 수 있다. 그런 식으로 설치를 했다. 내가 만든 서로 마주보고 있는 영상의 환경에서 할 수 있는 것이 무엇인가 생각을 해보고, 촬영한 것들이나 소스들을 기술적인 문제지만 내가 느낀 공간의 방식으로 선택을 하는 것이다. 노르웨이의 작업실을 24시간을 찍은 게 한쪽, 유학전의 빈 지하작업실이 한쪽에 있고 동시에 24시간 같이 돈다. 처음 비워져 있던 작업실, 내가 떠나 비워진 작업실을 하나의 방법으로 보는 거다. 그사이에 문을 두고 둘의 거리를 표현하려 할 때 어떤 게 설명이 더 좋을까 생각을 하게 되었다. 초반에 보여준 문 작업처럼 말이다. 트루먼 쇼의 두 세계가 다르다라는 의미, 거리가 있다라는 그 주제가 문이라고 생각했던 것이다.

백곤(큐레이터): 식상한 소재일 수 있는 문을 진지하게 다루었다. 보통 문을 생각할 때 환상적인 판타지적인 문을 먼저 생각한다. 분명 판타지랑은 다른 얘기를 하는데, 문을 열고 다른 곳으로 간다라는 의미보다는 간절한 소망 같은 게 담겨있다. 우리가 살고 있는 세계, 우리가 생각하는 어떤 이미지를 벗어나서 다른 이미지를 갖는다는 게 어떠한 의미인가 라는 질문을 문을 통해 하는 건인가.

신기운(작가): 문의 느낌이 더 다가오는 게 문이 열렸을 때 다른 곳 이 보이는 것, 그것이 문이 하고자 하는 얘기와 접근해진다. 영화 속에서의 문 모습을 더 쉽게 받아들일 수 있다. 하지만 SF영화처럼 다른 세상이 보여지는 것보다 내가 경험해본 곳이나 내게 필요한 공간이 연결되는 게 더 의미 있을 것 같다.

백곤(큐레이터): 비디오 매체가 가진 특성이 무엇인가라는 고민을 하는데, 드리고 싶은 질문은 작가는 왜 비디오를 고집하는 것인가, 비디오 작업으로 해석 하는데 열중하고 있는가. 미디어아티스트라고 안하고 비디오

작가라고 하는가

신기운(작가): 외부에 노출되어 있는 미디어 아티스트 분들이 하는 작업들과 내가 하는 작업은 분명 차이가 있다. 나는 단순한 single채널이나 two채널 비디오작업을 해서 단순한 비디오 작가일 뿐이다. 미디어 아티스트 분들의 상당한 프로세스에 비하면 단순하다. 경우에 따라서는 미디어 아티스트라고 해도 무리는 아니겠지만 그 분들에 비하면 비디오 작가라고 생각하는 게 맞는 것 같다.

나도 비디오 작업을 계속 할 것인가 라는 고민을 할 때가 있다. 가는 기계를 만드니깐 과정이 너무 천천히 진행되었다. 프로세스 과정을 기록을 해야 하는데 너무 힘들었다. 사진을 연속 촬영해서 압축해 보니깐 가능했는데 보여주기 방법을 생각해보았다. 분명 안 봐도 아는 작업이다. 끝까지 보지 않더라도 알 수 있다. 하지만 안 봐도 아는 것을 보았을 때 확인했다라는 느낌이나 부서지고 깨지는 슬로우 모션의 아는 결과와 나와도 쾌감 같은 기분을 느낄 수 있다. 그렇게 비디오작업을 시작했다.

백곤(큐레이터): 비디오작업의 특성 중 하나로 슬로우 모션을 예로 들었는데 리얼리티와 패스트의 개념이 있다. 실제 사건이 있지만 리얼리티로 보여주는 것은 슬로우화 된 비디오로 찍은 하나의 이미지를 분할해서 세세한 이미지의 연장을 보여준다. 편안하게 앉아서 볼 수 있는 것이 비디오의 특성인데 24시간 촬영 영상을 1년 내내 보여주는 작품은 그 것을 깨뜨린 작업이 될 수 있다. 왜 그런 작업을 하게 되었는가..

신기운(작가): 비디오가 가진 제한 점을 극복해야 한다는 느낌이 왔다. 계속 비디오 작업을 하려면 한계성을 극복할 필요성을 느꼈고 회화나 조각이 가진 장점에 다가가려고 짧게 빨리 보여주는 비디오 작업을 했다면 반대로 회화나 조각이 가질 수 없는 비디오의 단점을 장점으로 승화시키고 싶었다. 저 작업은 멈추어 보이지만 다음날에는 조금 달라져 있을 것이다. 회화가 가질 수 없는 장점을 회화의 장점과 결합해보고 싶었다. 완벽한 정지상태의 회화와는 다르게 보는 순간은 정지상태라고 생각하지만 1년 동안 아주 천천히 움직인다. 비디오는 늘려놓으면 아주 천천히 전달해줄 수 있는 대단한 장점을 가진 것이다.

백곤(큐레이터): 회화나 비디오가 있을 때 두 매체 간의 충돌이 생긴다. 회화는 정지된 이미지인데 연속적으로 보여주면 비디오가 되는 것이다. 결국은 똑 같은 특성인데 분류가 되어 있다. 전시를 보면서 한 명의 작가가 생각났는데, 러시아에서 개인 인공위성을 쏘아 올린 송호준 작가가 있다. 미디어 아티스트인데 LED작업을 한다. 그 LED는 100년에 한 번 깜빡인다. 현재 한번 깜빡 했는데 우리는 알고 있다. 진행 중이며, 100년 후에 깜빡일 것이라고 인지하고 있다. 것처럼 이 작업들도 우리 눈으로는 인식 못하지만 정지하지 않고 움직이고 있다는 것, 그 인식의 지점을 보여주는 것 같다.

질문자: 보이지지 않는 것을 보여주는 법을 찾아가는 과정인 것 같은 생각이 든다.

신기운(작가): 우리가 알고 있다든지 봤다라고 생각하는 것들을 진짜로 보여주는 것이 제 작업이에요. 갈든 와인 잔을 깨든 슬로우 모션으로 보여주는 것들은 우리의 인식으로 봤던 것들 이에요. 예상할 수 있는 것들이죠. 특별한 것을 만든 것은 거의 없죠. 그런데 사실 잘 알고 보면 보지 못했던 것인데, 우리가 본 것 같고 잘 알고 있다고 생각하는 거죠.

질문자: 오브제를 효과적으로 보여줄 수 있다면 매체 종류는 상관 없다고 생각한다. 이전의 가는 작업을 보더라도 오브제에 관심이 많아 보인다. 오브제는 항상 거기에 있었다라는 생각을 해오는데, 표현 방식에 있어서 비디오 작가나 미디어아티스트 분류에 대해 정의 내릴 필요는 없는 것 같다.

신기운(작가): 예술가는 또 다른 방식의 이야기꾼인 것 같다. 현대미술의 경우에 따라 다르지만 이야기꾼의

또 다른 표현 방식이다. '이 사람은 이런 식으로도 볼 수 있구나' 하는 소통의 방식인 것 같다. 처음에 가는 작업을 할 때 놓치고 싶지 않았던 것이 나만의 이야기를 보여주지 않겠다는 거였다. 조심해야 할 사항이지만 우리가 서로 다 아는 얘기를 해야 소통이 되어 된다고 생각한다. 누구나 아는 주제로 이야기를 시작해 서로간에 소통하는 것을 놓치고 싶지 않았다.

※이 글의 저작권은 스페이스 윌링앤딜링에 있으며, 사용 시 출처와 저자를 분명히 밝혀주시기 바랍니다.