

스페이스 윌링앤딜링
아티스트 토크
경현수 <형태와 색채_Shape & Color>

일시 : 2015년 4월 18일 (토) 오후 4:00 - 5:30

장소 : 스페이스 윌링앤딜링

기록 : 윌링앤딜링

이 설치 작업은(화면) 대학원 시절 학교 스튜디오에서 한 것입니다. 이때는 주로 작고 개별적인 조그만 오브젝트들을 만들었어요. 무엇인가를 재현하겠다는 것도 아니고, 그냥 손 가는 대로 만들었던 것 같아요. 당시 학교 스튜디오 안에 '우드샵'이라는 나무 가공하는 곳이 있었어요. 그런데 그곳에서 사람들이 뭔가를 원하는 크기와 모양으로 잘라가고 남은 부분들의 형태에 관심이 갔던 것 같아요. 그래서 그런 부분들이 이 작업의 시작점이 되었습니다. 그렇게 계속해서 이런 설치작업을 오랫동안, 적어도 십년 이상은 한 것 같아요. 그렇게 개별적으로 했던 것들이 한데 모아지니까 이런 식으로 설치작업이 자연스럽게 됐던 것 같아요. 그래서 이건 특별한 미술사적 의미 같은 것 보다는 사적인 감성을 표현한 것입니다. 자폐아가 자신의 도식을 만들듯이 그냥 저만의 영역을 구축해 나가며 그때그때 주변에 있던 것도 가져다 쓰곤 했어요. 이때 이런 곡선들의 형태가 흥미로웠어요. 곡선을 만드는 방법은 하나의 나무 스틱을 딱 썰듯이 썬 다음에 하나하나 붙인 것이거든요. 그러다 보니까 반은 나의 의도대로 되지만 반은 어쩔 수 없이 만들어지는 형태들이 있어요. 그러면서 굉장히 자연스러운 곡선이 만들어 졌는데 그 라인들이 흥미로웠습니다. 이런 식으로 설치 작업을 10년 넘게 했는데, 사실 설치작업이라는 것이 좀 허망한게 있어요. 왜냐면 전시가 끝나면 박스에 보관하고, 그런 과정을 겪다보면 다시 재현해 낸다는게 불가능 하거든요. 그런 허망함이 있었던 찰나에, 잠시 제가 설치작업을 중단하고 그림을 그려야 되겠다 라는 생각이 생겼던 것 같아요. 그렇게 다시 그림을 시작할 때 좀 막막하더라구요. 원래 대학 다닐 땐 페인팅을 했지만, 너무 오랫동안 그림을 그리지 않았기 때문에, 어려움을 느꼈습니다. 뭘 해야될지 몰라서, 박스에 있었던 설치의 흔적들을 모으기 시작했어요. 그래서 어떻게 보면 이 설치가 이렇게 응집됐다고 볼 수 있습니다. 그래서 실제로 이 작품 같은 경우에는 더 시간을 거슬러 올라가서 대학 다닐 때 했던 비행기까지 응집돼서 만들어 진거예요. 이런 작업 과정은 나중에 페인팅들과 연결되는 부분이 분명 있는 것 같아요. 이 작품 같은 경우에는 대학 때 아이디어예요. 프라모델 비행기를 만들면 플라스틱 조각들을 떼어내고 그 틀이 남잖아요, 그 틀을 박스에 가둬놓는 작업을 대학 때 한 적이 있었어요. 그래서 이 작품은 그 대학시절 작업의 조그만 업그레이드 버전으로 봐야할 것 같습니다. 실제로 걸을 이루고 있는 것은 탱크를 만들고 남은 프레임이에요. 그대로는 조형적으로 재미가 없으니까 열을 가해 변형 함으로써 좀 재미난 형태를 만들었습니다. 대학 다닐 때, 그 당시에는 미술 이라는 것이 좀 더 의미있는 것 인줄 알고, 뭔가 의미를 전달해야한다는 생각이 많았습니다. 그래서 문명의 아이러니 같은 아이디어가 여기는 베어있는 거예요. 이 작품은 실제로 이것들이 잡지에서 나온 하나의 레이아웃이라고 보시면 돼요. 실제로 여기에는 사진이 붙어있었어요. 그래서 사진을 떼구어 내니까 디자인 잡지라는게 그 시대의 가장 트렌디한 칼라를 보여주고, 동시에 레이아웃

이라는 스타일이 있기 때문에, 그런 긴 프레임을 가지고 뭔가를 만들면 좋겠다 라는 생각으로 만든 작품입니다. 그래서 어떻게 보면 이전 작업들처럼 하나의 메인이 빠진, 꺾데기 같은 것에 흥미를 느꼈지만, 굉장히 달라졌던 점이라면 여기서부터 그야말로 조형 자체가 중요했던 것 같아요. 그래서 이런 작업을 하다가, 95년도 즈음부터 본격적으로 '길작업'을 시작했습니다. 그때 팩토리 전시부터 길을 가지고 작업을 했는데, 저를 아는 작가들에게 경현수 작가 하시면 '길작가'라는 소리를 되게 많이 들어요. 사실 저에게 길은 딱히 의미가 있진 않고 조형적인 흥미 때문에 시작한 것이었어요. 보시다시피 이것은 전철역에서 볼 수 있는 서울시 지도예요. 제가 전철을 타고 다니는데, 목적지를 정하면 대충 눈으로 스캔하면서 '어떻게 가면 되겠구나' 라고 하는 동선이 생기잖아요. 그렇게 만들어지는 라인 자체가 재밌었어요. 자연스럽게 만들어지는 라인. 그래서 저 라인을 가지고 작업을 하면 재밌겠다. 라는 생각으로 시작된 거예요. 또 이 작업을 하게 된 계기 중에 하나는 제가 했던 설치작업들이 너무 내 얘기고 내 안에 갇혀있기 때문에 내 스스로 답답함이 있었어요. 그래서 객관적인 데이터에서 작업을 시작하고 싶다는 욕망이 동시에 생겼어요. 그래서 시작이 된거예요. 해체, 재구성 작업을 처음에 했어요. 이것은 지도 스캔해가지고, 하나하나 그냥 컴퓨터로 그린 거예요. 그래서 이걸 가지고 처음에 했던 건 해체, 재구성 작업이기 때문에 하나는 평면적으로 부정을 해봤어요. 그래서 실제로 여기 보시면, 이것들을 해체했던 것을 다시 재구성 한 것으로 보시면 돼요. 철저하게 조형적으로 맞춰서 이런 것을 평면적으로도 한 번 해보고, 또 하나는 입체적으로도 재구성을 해봤어요. 그래서 어떻게 보면 지도라는 건 하나의 입체를 평면적으로 재구성 했다면, 다시 그것을 입체적으로 재구성 한 것으로 보시면 돼요. 이것 같은 경우엔 좀 더 구체적으로 보실 수 있는게, 종로구 쪽이에요. 예를 들면, 이 부분이 종로구이고, 이 길이 북악하이웨이입니다.

이 작품 같은 경우에도 서울시 지도를 해체 재구성 한 것이예요. 이것은 일제 시대 때 지도를 가지고 만든 거예요. 조금더 곡선이 많고, 실제로 여기 노란색부분은 건물들이예요. 그 때만 해도 지도상에 나타난 길이 몇 개 안되더라고요. 그걸 해체 재구성해서 만든 이런 작업을 했었어요. 그러다가 여기 대표님께서 보시고 부산 비엔날레를 같이 한 번 나갔으면 좋겠다고 해서 한 작업이 이 작업이예요. 그때 제가 흥미를 느낀 것은 경부고속도로예요. 이것을 가지고 작업을 하면 재밌겠다고 생각했어요. 경부고속도로라는 건 지도상에서 봤을 때 굉장히 단순한 라인 밖에 안보이잖아요. 그럼 구체적으로 실제 데이터를 적용하려면 어떻게 해야지 고민하다가 구글어스를 이용해 경부고속도로를 타고 가봤어요. 아 이걸 한 번 그려야 되겠다. 그래서 이것을 부산까지 한군데도 빠짐없이 다 캡처를 했어요. 그런 다음에 그것을 다 컴퓨터 일러스트 프로그램으로 다 그린 다음에 그 과정을 보여준 거예요. 그런 다음에 그것을 하드보드지에 프린트를 한 뒤에 그것을 다 오려냈어요. 그래서 여기 실제로 굵은 노란색 라인 같은 경우에는 경부고속도로의 실제 데이터를 그대로 붙인 거예요. 엄밀히 따지면 그 어떠한 지도 보다도 정확한 지도라고도 볼 수 있죠. 그리고 여기에 보이는 이런 부분들은 부산 길이에요. 부산 길을 또 다 따냈어요. 이때 제가 그림을 그리고 싶다는 욕구가 심하게 강해졌던 시기지만 뭘 해야될진 몰랐었어요. 그러면서 오랫동안 작업을 못했던 것 같아요. 그러다가 뭔가를 해야되는데, 딱히 아이디어가 안 떠오르면 과거의 잔해들을 쳐다보게 되잖아요. 이게 경부고속도로에서 나온 길일 거예요. 그리고 이때서부터는 제가 페인팅을 했어요. 여러분들이 여기 있는 페인팅들을 보셔서 아시듯이 제가 라인테이프 작업이기 때문에 어마어마한 라인테이프가 사용이 돼요. 그래서 그것을 돌덩어리처럼 뭉쳐가지고 한 베이스가 라인테이프나 종이덩어리라고 보시면 되고, 그 위를 단단하게 만든 다음에 곁에 이것

을 합친 작업이라고 보시면 돼요. 그래서 어떻게 보면 제가 요즘 하고있는 데블시리즈 작업 (데블이라는 것이 저도 낯선 단어인데 뭔가 작은 조각, 파편 이런 것이기 때문에), 감성과 그런 시각적인 모양이 분명 유사성이 있는 것 같아요. 그러던 찰나에 그림을 그리기 시작했어요. 그리는 방법을 생각을 좀 하고, 문제점을 해결한 시점인 것 같아요. 그림 시작할 때 한 작업 중 하나인데, 잡지 레이아웃을 가지고 한 작업이에요. 여기 여기에 사진이 있었어요. 빈 프레임을 엮어서 만든 입체 작업을 2006년도 팩토리 전시때 했던 거예요. 이것을 그려보아야지 라는 생각이 들었어요. 실제로 이 부분을 크롭해서 그린 거예요. 그려보니깐 재밌었어요. 이 당시에는 한참 과학 다큐를 좋아하고 많이 볼 때였는데, 실제작업에서는 잘 드러나지 않지만 엄밀히 따지면 블랙의 공간을 스페이스로 보고 미세한 색차이가 있어요. 하나의 공간을 선으로 나누고 영향을 받지 않을까 하는 아티스트다운 상상을 해봤어요. 재밌어서 전체를 그려보아야지 하고 그린 것이 전체 컷이에요. 공간마다 색이 다른데 그 아이디어가 여기에 반영되서 만약에 이 조각 작품이 있을 때 그 안을 이루고 있는 스페이스 공간들이 같지 않고 별도의 공간이라면 낚아챘을 때 무너지는 공간을 그린게 이 작업이에요.

이렇게 그림을 시작했어요. 윈도우 자체가 두 공간을 연결시키잖아요. 그래서 든 생각이 갤러리에서 밖을 보고 임의로 꼭지점을 찍었어요. 꼭대기나 모서리가 되는 부분들을 찍어러 라인으로 연결을 했던 과도기의 작업이에요. 그림을 그리려고 마음을 먹었는데 뭘해야 할지 몰랐고 제가 과연 무엇을 잘하는 사람일까를 고민했어요. 자신을 되돌아 봤을 때 뭔가를 재현하는 능력은 없다고 결정내렸어요. 공간을 컴포지션하고 그 것에 맞춰서 색을 입히는 것에는 감각이 있다고 생각해서 작업을 해본 것이 종이접기였어요. 정확이 그려서 색칠을 하고 종이의 모형을 정확히 만들어봤어요. 몬드리안스럽기도 하지만 이러한 작업들을 습작처럼 했었어요. 이런 작업 자체가 말그대로 하나의 습작처럼 한 것이기에 이런 방법은 디자이너들이 많이 쓰고 사람들이 했던 방식이라고 봐요. 어떻게 보면 이 아이디어를 좀 더 나의 것으로 할 수 있을까라고 고민을 했어요. 그래서 나온 작업이 실제로 여기 전시 되어 있는 <4colors>라는 작업과 연관이 됩니다. 이 작업의 시작은 이 형태 비슷하게 하나의 초대장 접는 모양에서 시작됐어요. 조금씩 분열하듯이 복제해 나가면서 만들어진 형태예요. 고민스러웠던 것은 기하학적인 추상이 좋은데, 역사적으로 벌써 100년이 된 경향이라 새롭게 만드는 건 어려운거예요. 어떻게 접근하면 좋을지 고민했어요. 그러다가 감성적인 기하학을 만들고 싶다는 생각을 했어요. 약간 애매하고 모호한 생각으로 만들었고 물리적으로 입체적으로 만들려면 확실하게는 맞지 않는 이런 것. 옆의 것 드로잉들은 대부분 컴퓨터로 그려지기 때문에 컴퓨터의 의지로 정확한 사각형모양으로 바꾼 거예요.

다음 관심을 가졌던 것이 <4colors>라는 작업의 시작이 된 바로 이 이미지입니다. 구글에서 종이접기를 검색했을 때 이 이미지가 나왔고 왜 나왔는지 이해는 안됩니다. 리차드 터틀이라고 미술하는 사람들이 사랑하는 작가가 있어요. 이것은 그 작가가 만든 초대장이예요. 저도 관심이 있는 작가였는데, 이것을 가지고 뭔가를 하면 재미있겠다 생각해서 똑같이 컴퓨터로 이미지를 계속 바꿔가면서 만들어보면서 어떤 형태가 나왔어요. 사실 이 작업이 제가 봐도 터틀의 작업과 유사성이 있는가를 생각했고 또한 유사성이 있을 필요가 있나라는 고민을 했어요. 어쨌든 개인적으로 바라 봤고 어떤 식으로나 개입이 됐다고 생각을 했죠. 플라토에서 이 시리즈로 전시를 할 때 암스트레담의 미술관 관장이 터틀이 생각이 났다고 했어요. 이것은 네 부분이 이어진 클로즈업 사진이에요. 이 덩어리에서 이 덩어리로 분화되는 느낌이 드는데 <Debris> 시리즈도 저런 식의 작업과정이라고 생각하시면 돼요. 과거로 가서 이 작업은 저한테 의미가 있는 게, <Debris>라는 제목이 있게 한 작업이에요. 한참 제가 구

글어스에서 세계여행을 할 때였기 때문에 재밌는 길을 찾아 다녔어요. 미국의 한 사막지대였던 것 같아요. 사진으로 봤을 때 공장지대였어요. <Dangerous Debris>라는 문구가 떠오르더라고요. 흥미롭게 다가온 단어가 작업의 설명이 되기 시작했죠. 편차를 재구성했다고 생각하면 되요. 다 길입니다. 해체-재구성한 작업도 있고요. 마찬가지로 한참 여행을 다니다 보니깐 어느새 베를린으로 갔어요. 흥미로운 것은 우리나라 위성뷰를 보면 한국 옥상은 정리도 안돼있고 쓰레기가 많거든요. 독일은 옥상까지 완벽한 정리가 되어있어서 흥미로웠어요. 한 건물을 선택해서 컴퓨터로 다시 그렸어요. 그리고 나서 컴퓨터에 선을 배열하는 기능이 있는데, 흥미로운 형태가 나올 때까지 반복적으로 실행을 해서 라인을 만들었어요. 시추선 같기도 하고 공장같기도 하고 하는 신기한 형태가 나온거예요. 그 자체가 흥미로웠어요. 조형적으로 맞게 수정해서 그린 거예요. 컴퓨터에서 임의로 배열한 도형이에요.

이 이미지는 해체-재구성이란 작업입니다. 문화현상처럼 음악, 미술, 패션 등에서 많이 쓰이는 방법이기엔 많은 고민을 했어요. 뭔가 앞으로 나아갈 필요가 있다고 생각했어요. 해체 재구성 말고는 더 이상 이야기 거리가 없어요. 한번은 이 데이터를 망가뜨려봤어요. 그림을 그리다가 안풀리면 '에이' 하면서 막 그려버리잖아요. 그거랑 같은 심정이었어요. 데이터가 망가지면서 만들어졌을 때 줌인해보니깐 굉장히 흥미로운 형태가 나오는거예요. 컴퓨터 일러스트레이터가 만드는 라인의 특성은 어느 정도까지는 확대해도 안깨지는 데 점 하나를 최대한 확대해서 그렸다고 보시면 돼요. 아까 설치작업물 부근의 입체물이 만들어지듯이 그림의 한 데이터가 망가지면서 '에러'를 찾아서 그린거죠. 이 것이 첫 번째 <Debris> 작품이죠. 이걸로 작업을 하면 재밌을거라고 생각했어요. 그 시점에 제가 웰바라는 비행장의 지도를 가지고 있었어요. 다른 전시 때문에 만들어놓은 건데 그 데이터로 만들어본 작품도 있어요. 제 이미지를 찾아보면 제일 많은 것이 <Debris> 작업인데요. 첫 번째로 그 데이터가 망가지기 시작했죠. 저 지도 데이터를 써야지라는 의지가 아니라 거기에 있기에 쓴 거예요. 서울 톨게이트, 휴게소 같은 부분도 있고요. 처음으로 시작점이 되었던 작업이에요. 하나의 데이터가 이렇게 망가지고 찾아내고, 다음에 찾을 때는 처음의 원데이터로 만들 때도 있지만 어떨 때는 망가진 것을 더 망가뜨려서 단순해지는 과정을 밟아요. 처음에는 찾아낸 형태가 내 의지와는 상관없이 만들어진 형태죠. 흥미로웠던 것은 사람의 머리로 만들 수 있는 기하학 추상이라는게 한계가 있다고 봐요. 백년이 넘도록 이미 해왔기 때문에 메모리로 만들어내도 기존의 것과 많은 부분 유사성을 가질 수밖에 없죠. 이를 벗어나는 방법으로 사용한 방법이죠. 발견된 형태를 다시 조형적으로 엮었다고 생각하면 되요. 컴퓨터 프로그램을 잘 아시는 분은 제 선의 움직임의 특성을 보면 그 속성을 굉장히 많이 가지고 있죠. 데이터를 망가뜨리는 과정에서 흥미로운 형태를 찾는다고 했잖아요. 재미있는 것은 형태를 찾다보면 어느 순간에는 우연히 만들어진 형태가 실제 사물하고 매우 유사성을 띄는 것이 가끔 있어요. 새를 닮기도 하고 닭 같기도 하고 그런 유사성을 조금 더 주려고 해요. 데칼코마니식의 나비를 닮기도 한 것이 있고 경부고속도로에서 나온 것이고 다른 데이터에서는 습관적으로 계속 망가뜨리니깐 비슷한 형태가 나올 때도 있어서 재밌었고요. 한 데이터가 망가진 것에서 찾은 하나의 형태에서 만들어지고, 망가졌다라고 보았는데 이 작업 같은 경우에는 의도적으로 같게 한 것처럼 닮았잖아요? 처음에 바꿨을 때는 '꽃을 닮았네?' 하고 써야지 했는데 한번더 뒤집었더니 이런 형태가 나온거죠. 이렇게 하다 보니깐 비행기의 모습을 하기도 하고 실제로 다른 작품인데 같아 보일 수도 있는 거죠. 사실 두 작품인데 말입니다.

원점으로 돌아가면 제가 대학 다닐 때는 페인팅을 했어요. 자연스럽게 설치작업을 시작했는데 그때 든 느낌은 입체를 만들고 있지만 드로잉을 하고 있다라는 생각이 강했어요. 만들

기를 하다가 페인팅을 하니깐 다시 만들 때의 방식을 페인팅에 자꾸 넣고 있는거예요. 실제로는 페인팅이지만 동시에 입체적으로 보여요. 그런데다가 제가 물감을 두껍게 여러번 칠하니깐 강도가 세지니깐 더 입체적으로 보여요. 입체적으로 만들어야지 하는 생각이 자연스럽게 든거예요. 그림이 밖으로 튀어나왔다고 생각하시면 돼요. 이런 식으로 입체물을 만들었어요. 작업방향이 그런 식으로 가다가 무언가와 닮은 부분이 재밌죠. 이 화면의 이미지는 여자가 안고 있다고도 하고 개미처럼 보이기도 하고. 그 형태가 다른 과정으로 넘어가는 과정이 있다는 걸 보여주기 위해서 이 형태에서 저 형태가 나온거죠. 어떻게 보면 세포분열 하듯이 분열됐다고 보시면 돼요. 또 하나의 작업방식은 실루엣을 그려봤어요. 칼라를 달리해볼까라는 생각을 했고 또 드는 생각은 이걸 만들었는데 다시 한 번 해체하고 싶었어요. 이 도형들이 해체하면 어떤 형태일까라는 생각이죠. 해체한 모습도 있고 실제로 보여지는 도형들이 그렇게 많지는 않은데 옆은 더 복잡한 이유는 컴퓨터 프로그램 특성상 눈에 보이는 형상의 뒤쪽에 숨어있는 형상들이 많은 거예요. 앞으로 나와있는 형상이 뒤에 있는 현상을 덮고 있는 형태라서 그래요. 이렇게 되면 한 번 더 가볼까 라는 생각으로 구리판으로 오려 입체적으로 만들면 재밌겠다라는 생각으로 전이가 되어 다시 한 번 만들어봤어요. 연계 연계 된 거죠. 제 작업, 도형이 어떻게 보여지느냐라는 거에 관심이 갔어요. 하나의 형태로 보이는데, 이 흰색은 스페이스로 보이는 거죠. 바깥의 스페이스와 같이 있어서 연관이 되죠. 이 부분이 흥미롭게 와닿았어요. 다른 작업을 보니깐 제 작업에 검은색 면이 많은데 하나의 형태이면서 하나의 스페이스로 보이는 거예요. 약간의 블랙홀처럼 말이죠. 그 다음 아이디어가 여기서 시작된 것입니다.

다시 원점으로 돌아가서 좀 복잡하잖아요. 원래의 데이터에서 나왔다고 보시면 돼요. 여기 보이는 이상한 문자 같은 것은 경부고속도로라는 글자들을 겹치면서, 문양처럼 그려지게 되었죠. 또 계획하고 있는 것 중 하나가 작은 그림들을 엮어서 하나의 풍경으로 만들면 재밌겠다라는 생각을 했어요. 그 가능성을 보여준 작업이라고 할 수 있어요. 실제로 봤을 때 공간감을 볼 수 있어요. 제가 만든 형태들로 또 디자인을 해요. 노란색은 조형적으로 완성시키기 위한 장치였어요. 마찬가지로 검정색의 면들도 도형적으로 형태가 추가가 된거예요. 마찬가지로 이런식의 과정에서 만들어진 형태가 흥미로웠던 이 작업은 입체적으로도 만들고자 하였고 전시장에 설치가 되었죠. 제 페인팅의 속성을 담고 있는 동시에 입체작업의 속성도 같이 가지고 있어서 흥미로워요. 설치작업하고 흔적, 감성이 고스란히 가있는 작업이에요. 특별한 의미를 담았다기 보다는 제가 작업을 하다가 나온 부산물들, 라인테이프의 쓰레기, 제가 쓰는 칼라들이 원색적이기 때문에 그 자체로도 아름다운 색으로 보일 때가 있었고 이들을 문쳐서 작업을 했던거예요. 이 형태가 재밌는데 지지대 같은 경우에는 저 형태를 내가 의도적으로 만들려고 하면 저 형태를 못 만들거예요. 제가 선택한 건 자연스럽게 만들어진 형태를 찾은 거예요. 제가 과거 설치작업 할 때 남들이 쓰고 남은 흔적들을 찾아나선거예요. 문래동에 작업실이 있는데 철을 다루는 공장들이 많아요. 철을 묶으려면 쇠로 묶어야 하잖아요. 타이트하게 묶고, 매듭 남는걸로 만든거예요. 선택한 이유 중 하나는 묶었던 힘이 세잖아요. 몇 백키로 부터 몇 톤짜리 묶어주는 에너지가 전달됐다는 생각을 해요. 그리고 이것은 좀 더 데블리 시리즈 작업을 앞으로 나아가면서 새로운 조형을 찾으려 노력을 했던 것 같아요. 마찬가지로 거기서 찾은 개별적인 도형들을 가지고 이렇게 컴퓨터로 배열을 해봤다가 이렇게도 해봤다가 한 거예요. 분열된 형태를 보여주죠. 세 개가 한 쌍인데 이 작업 같은 경우에는 블랙 면이 실제로 봤을 때 하나의 공간처럼 느끼게 돼요. 그래서 지금 전시하고 있는 이 작업하고 연결이 되고 있어요. 사실 화면에서 보고 있는 이런 작업은 의미를 두려

고 만든 것도 아니고 심심하면 재미삼아 만드는 형태라 할 수 있는데 이 안에는 돌맹이가 들어가 있어요. 꽤 무거워요. 돌맹이 위에 밀가루를 묻혀서 이상한 형태를 만들었어요. 그리고 <코스피>시리즈에서는 데이터로 작업을 하려고 노력했던 것 같아요. 제 논문 선생님이 이런 작업을 하셨어요. 20세기 자살들을 가지고 그래프를 만들었어요. 예를 들면 1900년대에는 권총 자살이 많았고 어느 때는 독극물 자살, 또 묶는 자살 등 그 데이터들이 합쳐져서 하나의 조각품을 만들었는데 기괴한 형태가 나오더라고요. 그 영향이 저한테 있었죠. 우리나라 주식 그래프라고 보시면 되요. 실제 그래프의 데이터를 담고 있어요. 여기가 시작점이라면 1년 동안의 변화죠. 디자인은 같아요. 색이 다른 것이죠. 올라가는건 윗방향, 내려가는 건 아랫방향. 얇은 선은 떨어지는 거고 굵은 선은 올라가는 거고 여기에서는 반대로 적용이 됐어요. 각도는 제가 임의적으로 맞춘 거예요. 제가 이 작업을 한 이유는 이 이미지를 통해서 주식시장의 우울한 자본주의를 비판하는 것도 아니고 조형적으로 채택된 것 같아요. 이 형태는 따라가다 보면 발견된 이미지예요. 조형적으로 복잡해서 조금 수정을 했어요. 제 작업 방향이 항상 그런 식이기 때문에. 그래서 이번 전시까지 한번 리뷰를 한 거 같아요. 하나 더 이야기 하자면 제 작업에서 데이터를 실제로 가져다 쓰지만 저는 임의적인 것 보다는 조형적인 것에 관심이 있는 사람이에요. 새로운 조형을 찾아가는 사람이라고 보시면 될 것 같아요.

관객 : 제가 늦게 와서 놓쳤는데 데이터는 어떤 데이터를 사용하세요?

경현수 : 제가 실제로 구글어스에서 캡처를 받아가지고 컴퓨터 프로그램으로 다 그렸어요. 라인을 사용했습니다. 그 데이터를 말하는 거예요.

관객 : 지도를 말씀하시나요?

경현수 : 지도에서 딴 건 아니고 실제 사진에서 딴 거예요. 굉장히 정확한 데이터죠. 컴퓨터에서 그려진 라인은 실로 그렸다고 보면 돼요. 실타래는 어쩌다보면 엉키잖아요. 그러면 매듭이 생기고요. 그러면서 나온 형태가 저런 저의 작업이라고 보시면 돼요. 발견된 이미지들이죠.

관객 : 플라토 전시에서 본 노란색이 이번 전시에서 벽까지 확장하게 된 계기라던지 의미가 궁금해요.

경현수 : 이 작업 같은 경우에는, 대체적으로 그렇기도 하지만, 채도를 의도적으로 높게 하려고 굉장히 노력을 많이 했어요. 그러다보니까 언제부턴가 제 작업이 빛처럼 느껴졌어요. 실제로 제가 이 작업을 할 때 가장 주안점을 둔 부분이 색채예요. 컴퓨터 화면은 RGB잖아요. 그림은 CMYK잖아요. 그러니까 항상 탁할 수 밖에 없거든요. 그래서 어떻게 하면 이걸 고스란히 옮길 수 있을까에 대해서 고민을 많이 해요. 그러다보니까 이게 빛처럼 느껴지는 거예요. '어떻게 하면 그것을 더 극대화 시킬 수 있을까.' 라고 해서 선택한게 노란색이에요. 왜냐면 노란색은 다른 색에 비해 더 충돌되면서 강하게 부각돼요. 그래서 원래 플라토 전시도 전체를 노란색으로 칠하는게 첫 번째 요소였어요.

관객 : 변형에 들어가기 전 단계에서 순수하게 존재하고 있는 선을 일일이 따서 완벽한 데이터라고 하셨잖아요. 지도에서 저 부분을 딸 때 작업시간이 오래 걸리신다고도 하셨고요.

경현수 : 진짜 오래 걸려요. 경부고속도로 같은 경우에는 몇 달 한 것 같아요. 프로그램에 익숙한 사람이면 빨리 하겠지만 나는 익숙한 사람도 아니고. 지금 하라고 하면 못할 듯 해요.

관객 : 이것은 어떤 제한을 두고 작업을 하셨나요? 어떤 구역 같은?

경현수 : 저건 구역이 아니라 전체 데이터를 망가뜨려서 찾아진 거예요. 특정 구역이 아니고요. 경부고속도로 같은 경우는 전체 데이터가 엉켜서 하나의 실타래로 있다고 보시면 돼요. 거기서 찾아진 이미지를 가지고 또 한 번 더 망가뜨려서 또 찾고... 좀 더 쉽게 설명을 하면, 시작은 경부고속도로에 A의 형태가 있다고 하면, 두 번째 변화했을 때에는 분명히 그 A의 흔적을 담고 있잖아요. 형태적인 유사성을 가지게 되지요. B에서 C로 가면 점점 희석 되잖아요. 그러다보면 이것은 경부고속도로와 아무런 유사성이 없게 되잖아요. 그러니까 무의미한 데이터라고 보시면 되요.

관객 : 지금 아크릴이라는 매체를 사용하시는 것 같은데, 컴퓨터로 한 작업을 출력할 생각은 없으셨나요?

경현수 : 처음에는 작업 중에 프린트를 딱 한번 해봤어요. 그러면서 이런 생각을 했어요. 제작업이 어떻게 보면 디자이너들이 디자인 작업을 하는 방식과 굉장히 유사해요. 물론 디자인은 어떤 목적에 가깝게 만들지만 저는 의미없는 걸 만든거예요. 일단 첫 번째는 그 지점의 차별을 고려했어요. 디자이너들이 디자인 한 것을 전시 할 때에는 프린트를 하잖아요. 그 사람들은 목적이니까. 그러다보면 그 전시는 대체로 재미가 없어요. 그 작업은 컴퓨터에서 봤을 때, 아니면 하나의 포스터로 붙여있을 때 의미가 있지 전시로서 벽에다가 걸면 너무 물리적으로 약한 거예요. 저는 디자이너는 아니잖아요. 그들과 차별화를 두기 위한 방법으로 한 번 더 칠하고, 더 칠하고, 그래서 차별화를 두었어요. 또 하나는 물리적인 힘이에요. 프린트했을 땐 물리적으로 굉장히 약하잖아요. 시각 이미지를 만들 때 이미지로 약하다는 것은 제 입장에서선 썩 만족스럽지 않거든요. 그렇기 때문에 물리적으로 힘을 가하기 위한 방법이라고 보시면 되요. 색깔도 좀 더 높은 색으로 쓰려고 하고.

관객 : 페인팅 초기에 제게 무척 인상적이었던 점이 면마다 붓자국이 있고 붓의 흐름이 면마다 다르고 거기에서 오는 입체감이나 손맛같은 것이 느껴졌었거든요. 그것을 지금은 거의 없애셨잖아요. 그 이유를 알 수 있을까요?

경현수 : 처음에 제가 작업을 할 때는 실제로 그림이 이것보다는 훨씬 더 거칠었어요. 그때는 더 효과적으로 거칠게 보이도록 노력했어요. 아까도 말했듯이 디자인이 가지고 있는 물리적인 특성, 매끄러움을 반하게 하려던 하나의 방법이었던 것 같아요. 제 생각에는 이게 이유가 될진 모르겠는데 작업을 하다보면 기술적인 면은 계속해서 늘잖아요. 그런 과정에서 매끄러워진 것 같아요. 또 다른 이유는 사실 단색면을 저렇게 매끄럽게 칠하는게 생각보다

쉽지 않거든요. 생각보다 붓자국이 남으면 빛반사 때문에 색이 지저분해 보여요. 이를 해결하는 과정에서 매끄러워진 것 같아요. 그러다 요즘 거칠게 하는게 낫다는 생각도 들어요. 내 일이면 끝나지만 현재 신세계에서 전시를 하고 있는데, 거기는 조명이 갤러리 조명하고는 달라요. 갤러리 조명은 앞에서 비추니까 굉장히 소프트해 보이잖아요. 거기는 윗쪽에서 비추고 초기 작품이다 보니까 그림이 굉장히 단단해 보이는거예요. 돌덩이처럼. 그게 더 매력적으로 보이는 거예요. 그래서 다시 거칠게 해야되나. 그런 생각이 들었어요. 그게 나쁘지 않더라고요.

관객 : 사실 그림을 보러온 사람들 중 꽤 많은 사람들이 이미지에서 보이는 뾰족하고 찢리는 느낌에 대해 너무 예민해 보인다는 얘기를 하시거든요. 의도적으로 그렇게 마무리가 되거나, 선 자체가 항상 끝까지 마감이 되는 그런 느낌들이 질감이 없어지면서 더 강조가 된다는 생각이 들었었어요. 오히려 물질감이 더 느껴지는.

관객 : 저는 선생님의 작업을 12년 전에 처음 봤었거든요. 그때는 설치작업을 하셨고 지금까지의 작업을 보면 시간도 많이 흘렀고, 전혀 다른 사람의 작업처럼 느껴지는 데요. 그런 표현의 변형이 이유가 있었나요? 그리고 전체적인 작업에 통하는 어떤 주제라던가 하는 것이 있나요? 작업을 끌고 오시면서 바뀌는 형식에 대한 고민이 있는지 궁금합니다.

경현수 : 설명을 하자면 제 작업이기에 저만 느낄 수 있는 것일 수도 있는데 이 작업을 만드는 과정이 서로 많은 유사성을 띄고 있어요. 설치작업에서의 라인, 변형시키고 하는 감각이 고스란히 제 페인팅에 옮겨졌다고 보시면 돼요. 어떻게 보면 제 작업은 하나의 입체물을 만들었을 때 오브젝트가 페인팅과는 매우 동떨어져 보일 수도 있잖아요. 보통 한 사람이 만든 것이라도 그런데 저는 달라 보이지만 매우 많은 유사성을 가지고 있어요. 같이 있어야 좀 더 시각적으로 볼거리가 많아져 좋아하시는 것 같아요. 그런 식으로 연결이 됐던 것 같아요. 그리고 또 하나는 많은 설치하는 작업하는 사람들이 느끼는 것 중 하나가 허무함이 있어요. 물론 현대미술을 하는 사람들은 물질이 남는 것, 판매되는 것에 대한 거부반응으로 일부러 만들지 않는 사람도 있지만 저는 꼭 그런 사람은 아니거든요. 허무했어요. 십년 넘게 작업을 했는데도 작업은 만들어 낼게 10개 밖에 없더라고요. 그럴 때 페인팅을 같이 하고 싶다는 욕구가 생겼어요.

관객 : 선생님 작업을 처음부터 쪽 보면서 중요하게 여기시는 부분이 어떤 조형적인 부분이 아닐까 생각을 했어요. 조형성이라는게, 그리 생각하지 않는 사람도 있지만, 저같은 경우는 굉장히 주관적인 부분일 수밖에 없다고 생각을 해요. 조형적으로 내가 좋다고 하는 이유는 각자가 다 다를거라고 생각해요. 작가님 작업을 봤을 때 조형적으로 어떤 점을 가장 중요하게 생각하는지 궁금했어요. 저는 제가 혼자 키워드를 생각했을 때 충돌과 긴장 같은 느낌을 받았어요. 일반적인 구도라고 보기도 어렵고 하나가 강조되고 나머지가 빠졌다고 볼 수도 없고 어떤 것은 주변부가 강조되기도 하고 그런 것을 관통하는 것이 긴장되는 크기라던지 아니면 대칭 같은 것들 아니면 충돌되는 것들, 질감, 라인 그런 것들이 많이 보이거든요. 이것들은 제가 추측한 것이고, 선생님이 가장 조형적으로 중요하게 생각하시는 키워드는 무엇인지요.

경현수 : 말씀하신대로 충돌과 긴장감을 많이 주려고 노력을 해요. 왜냐하면 제 이미지가 어떤 것들은 복잡한 것도 있지만 대체적으로 단조로운 이미지들일 수도 있어요. 언젠가 백화점 전시장 앞에 앉아있는데, 어떤 분이 사진찍어야 되는 곳에 앉아있더라고요. 그 사람과 말을 하게 됐어요. 그 사람은 패션을 하는 사람이래요. 딱 보더니 자기는 이 그림이 별로 맘에 안든대요. 그림에 빈공간이 너무 많다고요. 그럴 수도 있죠. 사람마다 다 다르니깐. 이 말을 제가 왜하나면 단순한 이미지가 어떻게 보면 단순하다는 건 지루해진다는 얘기잖아요. 그것을 깨기 위한 방법 중 하나예요. 긴장감과 운동감이 부여되면 아무리 단순한 이미지를 그려도 굉장히 유동적으로 보이기 때문에 계속 오랜 시간 봐도 지루해 지지 않아요. 그게 굉장히 저한테 중요한 점이에요. 제가 이미지들을 한 번에 만들고 한 번의 검증으로 페인팅까지 옮겨지지 않아요. 한 번 만들어 놓으면 계속 되는 수정 과정과 계속해서 오랜 시간 그것을 바라봐요. 일게는 일년도 받아봐요. 그 형태가 나 스스로 지루해지지 않을 때까지 가요. 이제 해도 되겠다고 생각할 때 옮기거든요. 그렇기 때문에 제가 생각했을 때 그 점이 굉장히 중요한 것 같아요. 아까 말했듯이 제가 새로운 조형을 찾고 만든다 했잖아요. 그런 것을 만들고 싶은 거예요. 오랜 시간 바라봐도 지루해지지 않는 이미지. 모든 작가들이 그런 것을 원하겠지만 저도 적극적으로 그래요.