

제1회 PT & Critic_Drawing vs. Drawing(2) 녹취록

일시: 2013년 3월 16일 (토) 오후 4:00

장소: 스페이스 윌링앤딜링

발표자: 구민정, 김영민

패널: 오세원, 이미혜, 임산

기록: 스페이스 윌링앤딜링

김인선 구민정, 김민정 작가의 PT & Critic의 두 번째 시간을 찾아주셔서 감사 드린다. 이 프로그램은 전시 에 익숙하지 않은 작가를 대상으로 하기 때문에 다른 작가분들께 추천 받아 이제 막 학교를 졸업하거나 학생인 작가의 전시를 하며, 전시 자체를 포함한 작가들의 직접 발언을 통틀어 '프리젠테이션'으로 보고 있다. 또한, 평론가 선생님과 작가 분들을 모시고 여러 가지 이야기를 나누며 피드백하고 있다. 전시를 하다 보면 작품과 전시에 관한 별다른 이야기 없이 끝나는 경우가 꽤 있는데, 그런 상황에서 벗어나 열심히 하려는 작가들에게 도움이 되고 이야기와 피드백이 오가는 프로그램을 만들고자 하는 취지에서 시작되었다. 이미 첫 번째 <PT & Critic>에서 작가들이 본인작품을 설명해주었기 때문에 이번에는 이 갤러리에서 어떠한 과정을 거쳐 작품을 선정 했는지와 작가들에게 궁금했던 점에 대해 질문을 하고자 한다.

(중략)

김인선 구민정 작가의 경우 지워내거나 긁어낸 흔적들을 많이 볼 수 있다. 덧붙이고 지워내는 자체를 하나의 드로잉 요소로도 볼 수 있다. 어느 날부터는 벽의 기둥과 약간의 입체감이 있는 캔버스 두께감이, 오브제들이 드로잉과 뒤섞여 있다. 작가가 평면 사각 틀 안에서만 그리는 것이 아니라 하나의 건물 안에서 어떤 부분을 이용해 움직이고 있다는 것을 볼 수 있다. 그것이 점점 확대되어가는 상황들인데 이렇게 변하게 된 개념, 왜 캔버스에서 이렇게 확대되어 가는지에 대해서 간략한 설명을 부탁 드린다.

구민정 항상 화면을 확장하고 싶다가나 키워나가고 싶은 욕구가 강했다. 커져가다 보니 꼭 종이나 캔버스일 필요는 없다는 생각을 하게되었다.

김인선 그런데 이렇게 만들어졌을 때 결국 모두 지워야 하지 않은가. 그럴 때 아깝지는 않은가?

구민정 내가 원하는 것은 그림으로부터 시작하는 쪽이다. 이 그림이 다른 공간이나 다른 경우에 가서는 다르게 보이길 원한다.

김인선 그림이란 것은 종이나 캔버스를 말하는 것인가?

구민정 그렇다. 그 뒤에 그려진 이미지에 큰 미련은 없다. 이것이 다른 곳에 가서 어떤 매체를 만나 어떻게 변할지에 더 관심이 있다.

김인선 그렇다면 원래 정해져 있는 이미지에 장소에 따라 변하는 드로잉들은 굉장히 즉흥적인 것이라 볼 수 있는가?

구민정 그렇다.

김인선 벽에 컬러에 이런 기준이 있고 또 들어가는 부분이 있고 면과 면이 변하면서 바뀌는 것 자체가 작가에게는 자유로운 면의 느낌을 주는 것 같다. 그래서 똑같은 직선이 이 모서리를 만났기 때문에 각도가 바뀌는, 그런 변화들에 집중을 한다고 한다. 그러면서 생기는 효과들에 의해서 드로잉이 조금 더 자유로운 부수적 효과를 얻는다고 본다.

이 전시를 하기 직전 구민은 오브제도 많이 사용했다. 오브제에 대한 질문을 계속 하게 되는데, 작가는 오브제를 어떤 식으로 바라보는지 드로잉과 어떤 연관이 있는지 그런 이야기를 더 한다면 좋을 것 같다.

기존의 캔버스에 올려져 있는 물체들, 바닥에 보이는 작은 오브제들은 공간 안에서 움직임을 가지고 돌아다니듯 보이도록 설치했다. 군데군데 붙어 있는 이 오브제가 작가에게는 공간 안에서 자유롭게 움직이는 것을 상징한다고 본다. 원래 있는 공간이 활용되고 드로잉화 되어 다른 오브제들과 어울릴 수 있는 것으로 읽힌다. 특정한 공간에 적당한 위치를 찾아 이 공간자체를 지배하게 되는 요소가 되는 것이다. 다양한 주변 물건들과 이미지들을 활용해 작업이 구성되고 있다.

이어서 김영민 작가에 대해 이야기해보고자 한다. 김영민 작가의 경우 크게 두 가지로 생각해 볼 수 있을 것 같다. 하나는 손으로 붓질한 페인팅, 다른 하나는 컴퓨터 이미지를 프린트한 것인데, 이 두 형식상에서 공통적인 것은 작가가 평소에 했던 낙서를 컴퓨터에 옮겨서 컴퓨터 이미지를 놓고 마우스로 따라 그린 2차적인 이미지가 다시 프린트가 되는 것이다. 얼마 전까지는 페인팅을 주로 했었다. 작가가 했던 낙서를 한번 더 컴퓨터 상에서 겹쳐서 따라 그리는 과정이 있고 프린트를 한 다음 그린 것이다. 그러니까 이런 프린트는 본인의 낙서에서 옮겨진 다음 컴퓨터에서 따서 그린 후 그림으로 다시 옮겨진 것이다. 낙서를 소재로 활용을 했고 그것이 이미지가 되었다. 처음 작업에 대해 이야기 했을 때는 자기만의 이야기를 다시 재생산해 이미지화한 것이었다. 글자만 읽히는 것이 아니라 그 자체로 하나의 이미지로 읽혀지게 되는 것이다. 작가의 생각을 묻고 싶은 것은 드로잉이라고 하는 것을 왜 최초에 사용하게 되었는지, 그것을 조금 설명해 주으면 좋겠다.

김영민 드로잉이나 낙서 같은 것은 대학원 입학 후에 무엇을 해야 할지 모르는 상황에서 진행했던 것이다. 그런 상황에서 있는 그대로의 솔직함을 목표로 해서 드로잉을 했던 것이고 작업의 의지는 따로 없었다. 자신의 관심사를 찾기 위해 했던 것이었다. 그것을 하면서 같이 진행했던 것이 캔버스 작업이었다. 캔버스 작업은 단지 모니터 안에 드러났던 선, 낙서, 풍경들을 담기 위해 시도했던 것이고 그것이 반복되면서 낙서의 요소들을 자연스럽게 담아내었으면 하는 바람에 그 동안 지속적으로 해온 드로잉과 낙서들을 활용하게 되었다.

김인선 본인의 습관 자체가 낙서를 모으는 것이었고, 수업시간에 솔직한 자신을 드러내는 드로잉 이야기를 하면서 가장 솔직한 부분이 무엇일까에 대한 생각을 하다가 낙서가 나온 것이라고 들었다. 그것이 작품의 소재가 되면서 이 작업이 탄생하게 되었다.

이미지화 되어있지만 우리는 글자를 읽을 수 있는 사람들이다. 외국인에게는 기호처럼 보여질 수도 있고 이미지로 밖에 볼 수 없겠지만 우리는 내용을 알 수 있다. 이를테면 <지금부터 재밌어요>는 어딘지 철학적인 삶의 재미에 대해 생각을 하게 되기도 하는데 그런 내용에서 직접적으로 느낄 수 있는 텍스트의 문제에 대해 진지하게 이야기 해볼 수도 있을 것 같다.

여기까지 작가와 작품에 대한 설명을 이야기했고 지금부터는 패널들과 함께 이야기 해보도록 하겠다. 임산 선생님부터 작품을 어떻게 보셨는지 간략히 말씀해 주시면 좋겠다.

임산 김영민 작가의 작업에서 가장 마음에 들었던 부분은 페이스북의 '좋아요' 기능 이미지와 닳게 그림 작품인데 원래 있던 이미지를 따라 그린 느낌에서 받는 익숙함이 많은 공감이 되는데, 그런 것이 하나의 예인 것 같다. 일반인 입장에서 어눌한 글씨체의 작품을 대하면 과연 이것이 그림인지글씨인지 낙서인지 이런 식의 장르 개념의 비평방식이 흔들릴 수 있다. 그런 점에서 일반인들에게 좋은 사유의 기회를 줄 수 있다고 생각한다. 구민정 작가의 작품은 드로잉인데 일반적으로 알고 있는 드로잉이라는 것이 '평면적이다'라든지 '파사드를 배경으로 한다' 이런 느낌이 있다. 지금 공간을 보면 면과 면이 만나서 스페이스를 생성하는 것 자체를 작가가 잘 활용하려 노력한 것 같다. 하지만 기존에 우리가 일반적으로 알았던 설치나 입체 작업에 비해 사용된 이미지나 간단한 오브제들이 꽤 평면적이라는 사실이다. 그것은 아마도 작가가 훈련 받은 경험이나 흔적들이라는 생각이 든다.

이미혜 구민정 작가는 오인환 선생님도 추천하시면서 말씀하셨듯, 정말 그림을 잘 그리고 좋아하며 그림 그리기를 즐기는 것 같다. 자신만의 표현방법이라는 특유의 스타일이라는 것을 만들어가고 있는 것 같다. 물론 지금 전시되고 있는 이 작품에서는 전시라는 상황과 낯선 장소에서의 작업, 시간적 제약, 이런 것들로 인해서 조금 덜 드러난 것은 아닌가 싶기도 하다. 포토샵을 보면 많은 필터들이 있는데 구민정이라는 필터에 이런 사물이 통하면 이런 이미지로 나오겠다는 특유의 이미지를 가공하고 생산하는 지점이 있다고 본다. 일체의 서사를 거부하면서 내용전달보다는 매우 시각적이고 조형적인 것을 중요시 여긴다든가 하는 부분은 잘 등장하는 것으로 보인다. 여기서 이야기를 전달하는 것이 직접적인 목적은 아니지만 작가는 관람객이 다른 것들을 생성했으면 좋겠다는 인터뷰를 했었는데 그런 소박한 목적은 도달했다고 본다. 그 부분은 성실하게 실천해내고 있다고 본다. 김영민 작가의 경우 아무 의미 없고 계획 없으며 목적 없는 낙서라는 것을 재현의 대상으로 삼는다는 점을 봐야 할 것 같다. 물론 낙서라는 것이 미술사에 등장한 건 이미 오래 전 일이지만 낙서라는 행위가 사회적이거나 미술적 제도에 대한 필터를 목적으로 하는 실천적인 행위였다면 여기서는 재현의 대상으로 되고 있다는 점이 다른 지점인 것 같다. 그런데 전통적인 재현이라는 것, 재현이라는 단어를 쓰고 계시는 데, 재현의 대상이 전혀 전통적인 대상에 있지 않다는 것이다. 보통 외부세계나 사물 같은 것들을 묘사하는 것을 우리는 재현이라 생각하는데 오히려 김영민 작가가 재현하는 것들은 매우 내면적이고 주관적이며 정신적인 것을 다루고 있다는 것이다. 그것은 재현을 거부했던 모더니스트들이 추구하고자 했던 비구상, 비대상의 추상회화와 연결되고 있다고 보이고 그런 지점이 흥미롭다고 생각한다. 여기에 속하는 것도 아닌 저기에 속하는 것도 아닌.

김인선 이런 글씨가 있는 이미지의 경우 우리 같은 사람들은 우선 텍스트 위주로 생각하게 되는데 철저히 이미지 위주로 보는 것 같다. 그래서 재현이라고 하는 것에 대해서도 그런 맥락으로 설명하실 수 있는 것 같다.

이미혜 그렇다. 그런 부분이 들어온다. 그것이 김영민 작가가 가지는 흥미로운 지점인 듯하다. 신선함.

오세원 이 전시는 드로잉에 대한 이야기다. 드로잉이 작가 작품의 첫 스타트. 낙서가모더니스트들의 페인팅에 있어서 자신의 직관을 끌어낸다든지 하는 낙서하면 관련되는 것들, 캔버스를 대했을 때의 부드러움을 해소시켜주고, 또 회화의 문제에 의해서 회화를 더 확장하는 것의 문제, 회화로 포함 시킬 수 있는 영역으로의 확장 등 여러 가지 의문사항들이 있는데, 그런 부분들을 자신의 관심사로 쉽게 대상화 시킬 수 있는 것으로써의 드로잉. 우리가 수업시간에 지루하고 재미없으면 '헤헤헤'하며 공책에 썼던 낙서와 유사하다는 점에서 공감되는 지점이 있다. 익숙하고 내가 했을 법한 낙서까지도 나의 관심사로 대상화 시키는 것이다. 즉각화된 것들을 이후에 작품화 할 때 가지고 있을 유닛같이 활용한다는 흥미로운 지점이 있다. 구민정 작가의 경우 제일 흥미로웠던 것이 방의 문제였다. 페미니스트들의 이론에서 여성의 방은 고유한 의미를 갖는다. 제목도 페이퍼에 그렸을 때는 '하얀 방'. 이런 식으로 갔다가 이런 공간으로 나왔을 때는 변하는 뉘앙스를 갖고 있다.

처음 페이퍼에 작업 했을 때는 '나의 하얀, 고유한, 내가 다루어야 할 한정 된 범위를 가지고 있는 방'. 이렇게 생각했다가 이것이 공간이 특별하게 사이트가 되면 그 사이트가 가지고 있는 다양한 기존의 이야기들이 있고 거기에서 나의 방을 찾아가는 모습. 사회와의 소통문제, 이런 것에 관심을 많이 갖는 것 같다. 구민정 작가 역시 가지고 있는 드로잉의 문제도 다채로운 표현의 문제, 김영민 작가가 '재밌어요'라는 텍스트를 가져왔듯이 구민정 작가도 동글동글 그린다는지 주물주물 만든다는지 하는 노동에 대한 문제들, 끄적거린다는 반복적 행위를 드로잉이라는 표현방법을 매개로 유니크화 해서 작품세계에 끌라주 해나가는, 증식시켜나가는 이런 모습들을 발견한 것이 흥미롭고, 그런 작업을 두 작가 이외에도 젊은 작가들의 성향에서 보게 되는 측면이 있는 것 같다. 현상적 측면에서 이런 것들이 이야기될 여지들이 있지 않나 싶다. 잉여의 이야기로 해석이 된다. 노동을 하면 돈으로 환산된다. 노동으로 환산시켜가는데 굉장히 익숙하다. 구민정 작가가 드로잉이라는 표현 방식을 통해서 자신의 관심사를 다른 물체에다가 대상화 시키고 나중에 결합시키는 방식들과 그것들이 반복되고 증식해가는 잉여의 사회적 문제와 관련이 있을 수도 있지 않을까 하는 생각도 든다. 이야기 거리가 많아 보인다. 표현방식에 있어서 (작가가)무슨 생각이 있기에 이렇게 그리고 붙이고 하며 그리는데, 이런 생각을 (관람객이)많이 하시게 될 것 같다. 그런 것들을 질문 해주시면 좋을 것 같다. 페이퍼에서 삼차원의 공간으로 나왔을 때의 방의 의미는 어떻게 확장되는 것인지 혹은 없어지는 것인지, 또 김영민 작가는 컴퓨터에 나의 노동의 가치를 전이시키는 것에 대해서 어떻게 생각하시는지.

구민정 먼저 말씀드릴 것은 제목이 <하얀 '방'>이 아니라 <하얀 '밤'>이다. (웃음)

오세원 '방'과는 전혀 상관 없는 것인가? (웃음) 그렇다면 지지대가 공간으로 왔을 때 없어지는 것은 아니니까 달라지는 측면이라든지, 또 손짓 행위를 하시는 것이냐'나는 무엇을 하고 있다', '무엇을 그리고 있다' 이런 것(에 대해 이야기해주면 좋겠다.) 무의식을 그리는 것은 아니지 않은가?

이미혜 그렇다. 무의식을 그리는 것은 아니다. 실제 일상적인 사물, 이미지들을 가지고 작업을 한다.

구민정 지금 지지대가 없이 뒤에 판넬을 댄 작업이 없다. 내가 그림을 다루듯 오브제를 다루는데, 가지고 온 상태가 큰 화면 이어도 커팅될 수 있다는 전제하에 뒤의 지지대를 가지고 오지 않은 것이고, 내가 그려내는 것들은 평소에 인상 깊은 이미지들을 화면에 그려 넣고 증식시켜나가는 식으로 그림을 그리는데'그것이 무엇이다' 라고 말씀 드리기 어려운 부분이 있다. 그것을 사람들이 가장 궁금해 하시긴 하는데.....

이미혜 구민정 캐릭터? 어떤 사물이 구민정에게 들어가면(이러한)이미지로 나오지 않을까?

김인선 외부에 되어있는 낙서이미지를 차용하고 그리는가?

이미혜 실재하는 오브제들도 많은 것 같다.

구민정 그렇다. 실재하는 오브제 이미지나 아니면 다른 사람의 드로잉을 가지고 온다든지 이런 행위를 하고, 그 사물이 가지고 있는 기능이라든지 그런 것들은 배제하고 형상만 보고 가지고 온다. 이것과 상관 없는 다른 이미지들이 다른 것과 만나서 새롭다고 느껴지는 이미지가 만들어지는 것을 위해서 이미지를 조합하고 있다.

김인선 초기 작업에서 죽음의 이미지가 많았다고 얘기했던 것 같다. 드로잉의 이미지라든지. 그래서 하나의 맥락이라고 해야 할까, 화면 안에서 보여줬던 약간의 이야기가 시작이 됐었던 것 같다.

구민정 예전에는 그림을 그리기 위해 주제를 가지고 시작했는데, 주제를 그려나가는 방식이 하나를 그리고 거기서 점점 증식해나가면서 내용은 그리 중요해 지지 않게 된다. 그러면서 '아 나에겐 이미지가 더 중요하구나'라는 생각을 하고, 그 다음부터 사물에서부터 시작을 하게 됐다.

이미혜 사물이 중요한 것도 아니다. 어떻게 보면 그것들은 나에게 자극을 주는 재료가 아닌가? 그래서 그것이 자신을 통해서 이미지가 생성되는 것 같다.

임산 일상의 소재를 그리는 것이긴 한데, 자세히 보면 사실 일상에서 볼 수 있는 것 보다는 옷의 무늬라든지 벽지에서 보던 패턴들이 더 많은 것 같다. 어렸을 때 배운 구성시간에 했던 것 같은 느낌을 받는다. 그래서 별다른 훈련이나 계기가 있었는지 궁금했고, 사용한 오브제들도 대체로 보면 평면에 독립적으로 입체를 하고 싶은 것 보다는 모든 것들이 평면에 의존하고 있잖은가. 그런 점에서 보면 캔버스의 확장으로써의 드로잉으로 봐야겠다는 느낌이 든다. 완벽한 입체나 설치 보다는.

구민정 이번 작업에서는 이 공간을 공간으로써 활용한다기 보다는 사실 벽면에 대한 생각을 가장 많이 했었다. 오브제와 평면을 같이 대치하고 있는데, 여기서 나에게 더 중요한 게 무얼까라는 판단에서 평면을 더 발전시켜 보자 라는 생각에서 평면위주로 작업을 했다.

임산 그러면 평면에 그림을 그리다가 맘에 들지 않으면 지우기도 하는 것처럼 전시기간 동안 그리다가 지우기도 하고 덧붙이기도 하고 이런 식의 개념을 쓰는 것인가?

구민정 그렇다. 작업이 결과적으로 크게 바뀌진 않았지만 어쨌든 변화 과정이 있었고, 다시 (전시장에)와서 변경하고 지우고 자르고 다시 배치하는 과정이 있었다.

이미혜 중요하다고 생각하는 즉흥적이고 유동적인 것을 하기 위해선 당연히 그것이 크건 작던 가시적이던 비가시적이던 계속 반응하면서 바꾸는 게 중요한 것 같다.

오세원 드로잉이라는 방법을 통해서 소스를 계속 축적해 나가는 것이다. 평소에 하시는 드로잉을 보관해 두고 다음 작업 때 재사용하고 배치되고, 드로잉이 하나의 작품체계를 형성시켜나가는 데 있어서 유닛으로 작용하는 느낌이다. 그런데 형식적인 것 말고 내용적인 면에서 분명히 뭔가 숨겨진 욕망이라든지 그런 것이 있지 않을까?

김인선 구민정 작가의 작품에 대해 내가 관심 있었던 것은 재료와 기법이 다양하고 또 넓다면 넓은 캔버스 역할이 되는 벽면을 매우 자유롭게 다루면서도 어색하지 않은 표현을 하는 거였다. 여러 가지 재료에 대해서 (작가에게) 문의를 했던 적이 있다. 재료에 대해서 이야기를 좀 더 해주면 좋겠다.

임산 반짝이 스티커, 레이스 천, 종이 이런 재료들이 궁금하다.

구민정 미술학원에서 아이들을 가르치다 보니 다루는 재료들에서 재미있거나 흥미로운 것을 가지고 온 것도 있었다. 드로잉이지만 촉감적인 느낌을 주고 싶다는 생각을 많이 했다. 그런 재료를 찾다 보니 오브제를 주로 사용하고, 예전에 잠시 의상공부를 했을 때 동대문 시장에서 소스를 많이 발견했다. 재료를 구하러 그곳으로 많이 가기도 했다. 중요한 것은 디테일이기 때문에 색깔은 많이 자제하고 모노톤으로 맞추고 촉감이 라든지 디테일을 더 강조하려 했다. 많이 실험한 부분도 없지 않아 있다.

이미혜 구민정 작가의 오브제와 공간에 대한 부분에 대해 이야기를 해봤으면 좋겠다. 작가의 인터뷰를 보면 평평한 오브제라는 말을 쓴다. 플랫한 오브제. 오브제와 플랫이라는 것은 상당히 상반되는 것인데, 작가는 그것을 추구하고 거기서 형상이 중요하다는 말을 했었는데 그 부분에 대해 조금 더 설명해 주면 좋을 것 같다.

구민정 예전 작업에서는 그림을 설명할 때 '플라주 된 풍경'이라 말할 때가 있었는데 작업이 오브제와 같이 설치가 되면서부터는 생각이 달라졌다. 그림과 오브제가 같이 놓였을 때 일루전으로 보이는 것이 아니라 평평한 오브제로 생각하게 되었다. 그림을 그리는 것도 깊이 있는 공간을 만든다기 보다는 그림 안에서 어떻게 반응하고 움직이는데 더 집중 하다 보니 그런 것 같다.

김인선 평평한 오브제 자체는 입체가 아니라 평면 작업 자체가 오브제로 본다는 건가?

오세원 오브제를 선택하는 것 자체도 드로잉인 것인가?

구민정 그렇다.

이미혜 선적인 어떤 요소로 작용하기 위한 선택 하는 것이다.

김인선 이제 김영민 작가에게 질문 부탁한다.

이미혜 (컴퓨터)프로세스가 되게 중요하다고 생각한다. 그 과정이 재현의 과정이라는 걸 작가가 거의 개입하지 않겠다 라는, 무심하게 기계적으로 하겠다, 그래서 계속 기계적인 것을 한다는 것이다.

오세원 나름 자신을 대상화 시킨다는 점.

이미혜 그렇다. 과거의 전지 전능한 초월적 작가상을 거부하고 있기 때문에 그 부분도 중요하다고 생각한다.

오세원 그러다가도 복사된 것을 다시 그 위에 그리고 있고.....

이미혜 그렇다. 아직 그 부분이 약간 혼돈스럽긴 하지만 그런 프로세스(가 중요한 것 같다)

김영민 처음에 컴퓨터를 사용했던 것은, 캔버스 작업에서, 모니터 안에서 선으로 이루어진 낙서를 캔버스로 옮겨야 되면서 (시작하게 된 것이다.) 그때는 단순히 캔버스에 모니터의 풍경을 옮기는 것이었다. 그러다가 작업이 진행되면서 컴퓨터 안에서 이루어지는 신속한 프로세스에 매력이 있었다. 그러면서 계속 컴퓨터를 사용하게 됐는데, 제가 거기서 선택한 것은 따라 그리기의 방식을 통한 기계적 방식으로 행위의 자유를 얻는다는 의도도 가지고 있었고, 상황적으로는 신체적인 것과 맞물려 있었다. 한 쪽 눈이 안 보이는 상황이다. 보통 저 정도의 캔버스 작업을 할 때 한 시간 정도하면 더 이상 (작업을)못하는 상태가 된다. 한 예로 한 시간 가까이 작업하다 화장실 가서 구토를 한 적이 있다. 작업을 하면서 생각하는 것은 재미 있어야 된다는 것이다. 작업이 나를 괴롭히면 안 된다 라는 어떻게 보면 철학적인 제 자신의 작업관이기도 하다. 그런 것들을 컴퓨터가 해소해 주는 것 같다. 그러면서 자연스럽게 컴퓨터에 들어가게 된 것 같다. 개인적인 취향으로 봤을 땐, 예전에 선 작업을 시작했을 때 누군가 '정신적인 선 작업에 대한 의미가 있느냐'는 질문을 해왔었다. 만약, 두 명의 남자가 하나의 선을 긋는다 했을 때, 한 사람은 정신적인 것에 집중해서 긋고 한 사람은 그냥 쓱 긋는다면 제 취향에서는 정신이 가미된 선들은 어떻게 보면 제 취향은 아니다. 전시장에 들어갔을

때 알 수 없는 정신세계와 무의식에 대한 형상들이 있다면, 그런 그림들과의 관계는 상당히 단절적으로 느껴진다. 저 것도 그냥 선을 그렸다고 봤을 때 가볍게 그렸다 볼 수 있지만 강요되지 않은 느낌이 있었기 때문에 그런 느낌들이 좋았고 그런 것이 컴퓨터 안에 그대로 표현되는 것 같다.

이미혜 방금 말해준 정신적인 선긋기와 그냥 무심한 선 긋기, 저는 '무심한 선 긋기'도 결국 어떠한 행위가 있기 위해서는 아주 거한 정신적인 것으로 갔든 사소한 것으로 갔든 분명히 정신적인 것이 있기 때문에 선을 긋지 그냥 아무 상관없이 하진 않을 것 같다. 김영민 작가의 정신적인 선택, 낙서를 선택하는 부분에서 분명히 어떠한 기준이든 그것이 무심하든 선택기준에서는 김영민 작가의 정신적인 것이 분명히 개입을 할 수밖에 없다고 생각한다. 오히려 과정에서의 무심한 태도가 (낙서를)고르는 대서는 적용되지 않을 것 같다. 그런 부분들이 궁금하다. 오히려 아이디어나 태도가 거기까지 연장이 되어야 하지 않나 생각한다.

김영민 처음에 낙서를 대상으로 삼았던 이유는 캔버스 작업을 하면서 단순히 선별로 이루어진 것만이 아니라 좀 더 낙서의 자연스러움을 닮기 위해서 요소로써 끌어왔었고 다음단계에서 제가 느꼈던 것은.....갑자기 필름이 끊겼다. (웃음)

이미혜 이어 붙이세요. (웃음)

오세원 감정에 직접적으로 노출된 낙서를 조금 더 객관화 시키고 싶어하는 게 이 작가의 본성이 아닐까. 용어가 재미있는 것 같다.

김인선 처음에 작업을 하며 작가가 생각했던 것은 텍스트화 되는 것보다 이미지화 된다(는 것이었다) 그래서 액자도 필요했던 것 같다. 낙서라는 것이 이미지화되어서, 원래 자유로웠던 화면이 굳이 액자라는 틀 안에 들어가서 작품화되어 하나의 이미지로써 규격화 되는 장치라고 보는 것이다. 액자가 있어야 할까 말아야 할까, 낙서라는 것 자체도 중요하게 생각한다면 좀 더 다른 방식이 되어야 하지 않을까 하는 생각도 있었다. 어찌 됐건 작가의 의도에서는 이것이 하나의 이미지로써 읽히길 원했던 부분이 확실히 있었고 거기에서 이제 본인이 강요 받은 느낌, 즉 텍스트냐 내용이나 이미지냐에 대한 선택에 대한 얘기를 했었다. 그런데 제 개인적으로는 그것이 그다지 중요할까 하는 생각이 들었다. 반드시 이미지여야 한다면 텍스트를 무시해야 하는 것은 사실인데, 텍스트만 가지고 이야기를 하기에는 또 낙서라는 이미지를 어떤 식으로 차용해서 표현했다는 그 맥락으로 옮겨가니까 그런 부분에서 작가가 어떤 생각을 하고 있는지, 물론 생각하는 과정으로 풀어야할 숙제이기도 하지만.

김영민 처음엔 요소의 대상으로 가져오긴 했는데 가감 없이 이야기 하자면 내용에 대한 미련이 있기도 했다. 누군가가 내 얘기를 봐줬으면 하는 지점도 있었다. 단지 내가 이미지를 대상으로 삼아서 한다는 것 때문에 사람들에게 내용은 중요하지 않아요 라고 얘기를 했었다. 솔직히 내가 그것을 골라냈을 때 내용도 상당히 중요했었고 만약에 정말로 이미지로써 보이게 하기 위해서는 그런 것들이 전략적으로 떨어지지 않았나(하는 점이 있다) 예를 들어, 싸이 톰블리Cy Twombly랑 비교했을 때, 톰블리의 경우 사운드로 이루어져 있고 글씨가 많이 나오고, 그 사람이 추구하는 것은 내용이 아니라 글자의 선들의 형태나 그런 것이 형식적으로 비취지길 원했다라고 하고, 내용에는 의미가 없다라는 것인데, 그런 지점에서는 제가 추구하는 맥락과 비슷하다고 보는데, 일단 싸이 톰블리의 경우 그런 것들이 이미지로써 확실하게 문자가 아니라 1차적으로 이미지로써 보이는 것들이 일단 성공이라고 보인다. 나의 경우 일차적으로 전략적으로 실패했다고(생각한다.) 나의 의도와는 다르게 너무 일차적으로 텍스트가 보인다.

오세원 실패/성공까지는 잘 모르겠다. 작가가 가지는 작품에서 느껴지는 정서이다. <지금부터 재밌어요>, '아

임 얼라이브' 이런 내용들이, 이 작가는 (작품이)텍스트로 단순히 읽히길 원할까 아니면 이것을 다 읽어 줘?(라는 식으로) 강요 하겠다기보다 '헤헤'같은 쿨한 단어의 감수성을 내가 채용해서 나보다 전능한 컴퓨터한테 맡겨보겠다, 그리고 이런 것들을 발전적으로 나의 작품이라고 이야기 할 수 있을 만큼의 근거를 자기 내적으로 마련하는 사이에 나오는 여러 정서들이 일치되는 부분이 좋게 다가오는 것이다.

이미혜 오세원 선생님이 방금 말씀하신 것은 작품을 이미지로 읽은 것은 아니다. 오세원 선생님의 감성을 촉촉하게 해주는 의미를 전달해냈기 때문에 가능해 보인다. 제 입장과 생각이 다를 수도 있을 것 같다. 작가 입장에서는 내가 지금 하고 있는 재현의 행위가 다른 작가의 그것들과 어떻게 달라야 할지, 그것을 찾지 못하면 내 작업을 앞으로 해나가는데 있어 걸림돌이 되고 할 테니, 제 생각엔 김영민 작가가 (자기만의 행위방법을)찾기 위해서 애쓰기 때문에 그런 방법들(을 선택한 것 같다)컴퓨터에서 레이어를 만들고 그것들을 다시 조합하는 방법들을 쓴 것이 단지 컴퓨터에 기대기 위해서가 아니라 자신만의 것을 만들기 위함인 듯 하다. 이미지나 텍스트로 볼 것이냐 했던 것은 이 작가가 본인 스스로 아직 결정을 내리지 못한 것이지만 어떤 식으로든 본인도 결론을 내고자 하는 부분도 있는 것 같다. 이런 부분에서 이곳 관람객들은 어떻게 보셨는지도 중요하지 않을까 한다. <지금부터 재밌어요>를 보고 저것이 어떻게 그려졌을까 궁금을 갖는다면 이미지로써 작동을 하고있는 것 같다. 그런데 무엇이 재미있어질까? 라는 궁금증을 가지고 전시장을 방문한다면 분명히 의미로써 전달이 되고 있다는 생각이 든다. 너무 단순하게 구분을 하고 있는 듯 하지만 그 부분은 중요한 부분이고 앞으로 해결해 나가야 할 부분이라고 생각한다.

김인선 낙서라는 굉장히 개인적인 것을 어떻게 작가가 소재로 선택 하게 되고 그것을 공식적인 전시까지 하게 된 입장에서 낙서라는 것이 앞으로 어떻게 활용이 될지 고민을 했을 거란 생각이 든다.

이미혜 전시를 끝내는 시점에서 (작가의 고민들이)중요할 수 있다.

김인선 앞으로의 전시를 하고 작업을 해나갈 입장에서 낙서라는 것을 어떻게 반영하고 활용 할 것인지에 대한 생각을 짚어봐야 할 것 같다.

김영민 처음에는 낙서를 활용하는 데 있어서 낙서라는 존재가 나에게 대한 솔직함을 찾기 위해 자연스럽게 찾게 되었는데 (작업을)다 해놓고 보니까 낙서의 목적이 대상이 되어버렸다. 이런 작업을 하기 위해서 낙서도 의식적으로밖에 할 수 없다는 상황, 이제 이 작업은 여기서 끝난 것이다 라는 생각이 들면서 앞으로 작업을 어떻게 해나가야겠다 생각을 했는데, 아직 구체적인 생각은 들지 않지만 제가 작업을 하면서 얻었던 컴퓨터라는 프로세스를 다루면서 내 자신이 자아가 제거된 상태에서 기계적인 상황, 그런 방법적 상황을 원하고 있다는 점 그거 하나는 찾은 것 같다. 구체적인 것은 생각을 더 해봐야 할 것 같다.

이미혜 극단적으로 이제 낙서는 재현 하지 않는다 까지 가지 않아도 될 것 같다. 내가 하는 낙서가 나의 작품을 의식하지 않을 수 없게 되었으면, 남이 한 낙서들도 넘쳐나는 것이기 때문에 오히려 남이 한 낙서들 중에 내가 선별을 해서 이 프로세스를 거쳐 나오면 오히려 지금까지 계속 제기된 이미지나 텍스트냐의 문제로부터 작가가 매우 자유로워질 수 있을 것 같다. 이미지나 텍스트냐에 대해 본인이 결정 내리지 못하는 지점은 다분히 나의 경험, 기억에 대한 미련이 남기 때문에 내용으로도 작용해줬으면 하는 이런 것도 있지 않을까 싶어서 오히려 이제는 나의 낙서가 아닌 (주변에)널려있는 낙서로 가도 새로운 길이 보이지 않을까 한다.

김인선 (관람객 분들 중에서)혹시 들으시면서 궁금하신 점이 있으셨다면 간단한 질문을 해주시면 좋겠다.

질문을 생각하는 동안 작가들의 작업에 대한 부연 설명을 해보자면 (두 작가 간에) 조금 다른 점에 대해서다. 두 분 다 낙서를 하고 있는데, 구민정 작가는 자신의 작품이 낙서는 아니라고 얘기하지만 하나의 형식적인 소재적인 면에서 차용되고 있기 때문에 두 분 다 낙서라는 틀을 쓰게 된다. 구민정 작가는 정해져 있거나 틀에서 자꾸 나가려고 하고 벽에 무엇인가 시도하는 것이 낙서를 본능적으로 하고 싶어하는 태도를 반영하는 것 같다. 김영민 작가는 자유로웠던 낙서가 틀 안에 들어오면서 의도적인 표현이 되면서 작품으로서 떨어지는 완결성을 가지려고 하는 두가지 다른 태도가 여기서 드러나는 것 같다. 그런 과정을 거치면서 작가가 시작하는 자신의 작업의 성향, 스타일을 만들어가는 좋은 출발점을 우리가 목격하고 있는 것 같다. 작품을 감상하는 관객의 입장에서 느낀 점을 말해주신다면 작가들께도 도움이 될 것이다. 칭찬도 좋다.

관객 김영민 작가님께 궁금한 것이 있다. 작업방식이 낙서들을 모아서 컴퓨터로 재현하는 방식을 보여주셨는데, 게르하르트리히터 **Gerhard Richter**도 사진을 찍어서 다시 그리는 방식을 취하는 것처럼, 선배들의 작업 방식과 유사했을 때 어떤 차별화를 두려 하시는지 궁금하다. 두 번째로 '지금은 재밌어요'라는 작업을 이미지로 보길 원하셨지만 스스로 의미로써 다가오는 부분이 불만스러웠다는 부분은 잘못된 것이 아닌가 하는 생각이 든다. 만약 '지금은 재밌어요'가 대부분 한국사람이 읽을 수 없는 아랍어였다면 정말로 이미지로 보였을 것이다. '지금은 재밌어요'라는 의미가 들어오는 것이 아닌, 이것이 뭐지? 만 있고 그 의미의 연상작용이 일어나지 않을 것이다. 그런 것처럼 한국어로 재밌어요 라고 표현을 했다면 이미지와 함께 의미가 연상되는 것은 자동적이기 때문에 굳이 성공과 실패를 따질 필요는 없을 것이란 생각이 든다.

김영민 저 같은 경우는 복사가 아니다. 트레싱을 하는데 그게 똑같이 그려지는 것이 아니라 예를 들어, 풍경화를 그린다 치면 나무 열 그루를 그렸을 때 보통 화가들은 주관적 표현이 가미되면서 아홉 개까지 그리고 한 개가 맘에 안 들면 지워버리거나 두 개를 추가하거나 이런 식으로 자신의 해석이 가미되는 것인데, 저 같은 경우에도 낙서를 재현하는데 복사가 아니라 단지 그것을 풍경으로 바라본다는 것이다.

김인선 원본과 결과가 달랐던 것이 <지금부터 재밌어요> 주변에 작가가 누군가와 이야기 하다가 적어놓은 메모가 있었고, 몇몇 작업에서는 원래 단어가 몇 개 더 있었다. 그런 것들이 풍경에 속한 것은 작가의 주관적인 생각이다. 리히터처럼 사진을 그대로 재현하는 방식이 아니라 본인의 주관적인 생각이 드러나는 것이다. 완벽한 복제, 완벽한 재현으로 생각하지 않으셔도 될 것 같다.

임산 김영민 작가의 작품에 미디어의 개입이 그리 많이 느껴지지 않는다. 자신의 낙서이든 남의 낙서이든 시간을 거쳐서 트레싱을 해가는 과정 속에서 낙서의 의미나 그것이 놓였던 공간이나 신변 같은 것이 자신과 연대감을 찾고자 하는 과정 같은데, 본인이 사교적인 성격도 아니고 몸이 남들처럼 활발하게 움직일 수 있는 입장이 아니기 때문에 그런 과정을 선택한 것으로 보인다. 궁금한 것은 만약 남의 낙서라고 한다면 오랜 시간을 거쳐 무언가를 만들어 낼 때, 자신이 내세울 수 있는 크레딧 같은 게 과연 있을까. 그래서 만약 그런 것에 대한 자신감이 없어서 작품들에 대한 에디션 넘버를 붙이지 않는다거나 혹은 재생산해낸 이미지나 텍스트에 대해서 나의 창안성을 굳이 강요하거나 찾아내고자 하는 의지가 없는 것은 아닌가. 부정적인 의미로 말하는 것은 아니고, 작가로서 가지고 있는 욕심이 있지 않은가. 남의 것이지만 내 것으로 만들고자 하는 것이 있는데 그것이 그런 것과 관련이 있는 것인가?

김영민 복제라는 개념이 있어야 한다고 생각을 했다. 앞서 말씀 드렸듯 저의 경우 복제라는 경우는 없고 풍경을 재현하는 듯한 재현의 개념으로 썼기 때문에 에디션 넘버는 없다.

임산 도록에 쓰신 글 중에 트레싱이라는 겹쳐 따라 그리기는 맞는 것 같은데 '기계적 묘사'라는 표현은 조금 눈에 거슬렸다. 왜냐하면 아까 말씀하셨듯 마치 컴퓨터의 전지전능함에 의존한 듯한 느낌이 든다. 스스로 그

렇게 생각 한다면 자신의 작품을 묘사할 때 단어를 바꿀 필요가 있을 것 같다.

이미혜 저도 도록을 볼 때 그것이 걸렸다. 컴퓨터를 썼기 때문에 기계적이라는 것인지... 사실 컴퓨터를 쓰면서 클릭 하나하나에 우리의 선택이라는 게 결정이 되는데.....

김영민 내가 그렇게 썼던 것은 컴퓨터를 사용하게 된 실제 계기가 보통 자아가 없는 상태에서의 표현을 원했다. 나 같은 경우도 컴퓨터를 사용하면서 단순히 자아가 제거된 상태에서 계속 단순하게 따라 그리기를 한다는 층위에서 기계적이라는 (표현을 썼다)

김인선 나는 조금 다르게 해석을 했는데, 작가가 페인팅을 하거나 조각을 하거나 작업을 하는 사람은 생각을 많이 하고 몰두 해서 (자신이 하고 있는)생각에 빠져서 작업을 하지 않는가. 김영민 작가의 경우 이것을 한 과정 안에서 멍한 상태라고 한다. 자유로운. 정말 완벽하게 기계에게 의존한다는 표현은 어떨지 모르겠지만 아주 무(無)의 상태에서 따라가는 생각이라는 것을 개입시키지 않는 과정 자체 안에서 훨씬 자유로운 느낌이 든다는 것이다. 이것이 본인과 기계가 일치감 같은 것을 느끼는 것 같다는 생각을 했다.

관객 낙서 원본에서 작품으로 나왔을 때 삭제된 텍스트들이 있다고 하셨는데, 컴퓨터로 스캔하고 클릭해서 선택을 했을 때, 작가 본인이 요소요소를 조합해서 작업 하시 듯 선택해서(클릭해서 직접) 없애시는 건지, 아니면 클릭을 한 번을 한 다음 컴퓨터가 선택하지 않는 부분이 이렇게 작품으로 나오는 것인지 궁금하다. 그랬을 때 컴퓨터와 일체가 되어서 자유로워진다 했는데, 만약 원본에 있는 낙서를 선별해서 지운다면 의견이 달라지지 않나 하는 의문이 든다. 또 캔버스에 아크릴로 직접 붓질을 하는 게 아니라 뭔가를 한 다음 테이프를 떼어내는 테이핑 작업이지 않은가? 왜 프린팅이 아닌 물감이라는 재료로 그런 방식을 선택한 것인지 궁금하다.

김영민 컴퓨터 안에 있는 풍경을 옮기기 위해서다.

이미혜 어떻게 보면 캔버스가 익숙한 재현매체였기 때문에 그런 것일 수도 있다.

김영민 익숙하기도 했었고 그런 풍경을 옮기려는 의지가 있었다. 그러면서 점점 컴퓨터 프로세스라는 매력에 빠져 컴퓨터 안으로 들어가게 됐다. 낙서의 자연스러운 요소를 담기 위해서 그 동안 낙서를 캔버스에 옮겼는데 그것을(낙서를) 다 담기에는 캔버스라는 방식이 너무 부족했다. 그러면서 아예 컴퓨터 안으로 들어서 출력하는 방식으로 하게 된 것이다.

관객 모니터상에서 선택은 본인이하는 건지 아니면 컴퓨터가 하는 건지?

김영민 제가 직접 한다.

김인선 지운 다음에 묘사가 시작되는데, 그때부터 무의식으로 빠져드는 것으로 보인다.

임산 가만히 보면 나오는 텍스트들이되게 시적이다. 의미에서부터 필요해서 만들어 지는 것은 아니지 않은가. 그런 점에서 편하게 언어로 되어 있으면 좋겠다.

관객 오면서 도록을 읽어봤다. 김영민 작가의 개인적인 이야기들이 많이 나와 있었다. 특히나 작가로 치명적인 (신체적)장애가 있는데, 그런 것들이 작가로서는 굉장히 힘든 상황일 것이다. 사람이 너무 심한 고통이 있

을 때, 그것을 객관화를 시켜야 하는데, 내가 너무 아픈데 아픈 것을 아파하는 게 아니라 다른 사람의 탈처럼 바라보는 것이다. 그러면 조금 더 극복할 수도 있으면서 객관화가 된다. 아까 말씀하셨듯, 이제 의도적인 낙서를 하게 되니까 더 못하겠다고 하는 것으로 보인다. 그러니 '낙서'라는 얘기를 쓰지 말고 (그것을 대변하는)내 마음의 풍경에 또 다른 무언가가 있을 것 같으니 그것을 찾아보는 것 또한 좋을 것 같다.

오세원 자동기법적인 무의식이란 상태도 우리가 의식이 있는지 모르는 것이다. 보이드한 상황이라는 것인데, 그런 상황자체도 객관화 시키는 것이다. 작가 자신이 객관화 시키는 상황으로 치달는 것에 대해 컴퓨터 작업으로 나의 행위를 주는 것, 동일시시키는 것. 그런 것들이 똑같지 않은데 동일하게 만드는 것. 기존의 아티스트들과 나와의 차별성, 내 전략을 갖는 것은 중요하다는 말씀을 하시는 것 같다.

관객 구민정 작가님은 작업하시면서 어디가 가장 재미있으셨는지.

구민정 사실 큰 그림 하나가 붙어있었는데 그것을 잘라버리거나 일부러 떼버렸다. 이 부분이 재미있었다.

오세원 왜 그런가?

이미혜 그런게 제일 설명하기 힘들다. 왜 좋은지.

김인선 구민정 작가 빠져 나오고 계속 확장하고 싶어하는데, 원래 그림이 더 있었는데 떼어내고 잘라내면서 일종의 새로운 해방감을 느낀 건 아닌가 싶기도 하다. 지금 상태가 세 번째로 이 전시에서 작업이 바뀐 상황이다.

이미혜 그 과정도 어딘가 도큐먼트가 있으면 좋겠다.

김인선 아쉽지만 도큐먼트는 해놓지 않았다. 도록에 보면 원래 이미지가 있다. 아무튼 세 번 바뀐 과정을 보면서 작가가 정말 원하는 방향이 흐트러트리고 싶어하거나 삭제해 나가면서 분산시키는 것을 원하고 있다는 생각이 들었다.

구민정 분산시키고 싶었던 것 같다. 기존에 있는 이미지를 가져와 그린다고 해도, 자동기술법의 함정이라면 함정인데, 제가 결과물을 예측할 수 있는 부분이 있다. 그런 것에서 만족을 하기도 했고, 예상범위 안에서 나와버렸기 때문에 아니기도 했다. 예상하지 못한 부분으로 흘러가게 하고 싶어서 자른 것이었다. 이것은 전시하기 전까지는 생각하지 못했던 방법이다. 제 작업을 사실 잘라본 적은 없었다. 하나의 프레임 안에서 완성이었다고 생각했는데, 자르고 다시 붙였을 때 재미라든지, 종이 끝에 모서리, 옛지 라든지.

이미혜 이 오브제 사용에 대해서 이야기를 좀 더 했으면 좋겠다.

김인선 오브제에 대한 확고한 철학이 있는 것으로 안다.

이미혜 주로 '그리기'로 해야지 라고 하셨음에도 불구하고 소극적으로 오브제가 들어간 것은 어떤 이유가 있지 않을까?

구민정 종이 평면작업과 오브제 작업에 사실 차이를 두고 있지 않다. 이미지를 만드는 방법에 대한 태도나 방식이 다르지 않다. 입체물에서도 섬세하게 붙여나가는 디테일들이 중요하다. 그래서 '평평한 오브제'라는

표현을 했던 것이고, 두 개가 크게 다르지 않다고 생각한다. 제가 올려 놓은 것은 물감의 마티에르 같은 느낌으로 올려놓는 것이다. 기존에 멈춰있다고 생각하면 (오브제는) 계속 움직여줄 수 있는 것이다. 그림과 오브제를 같이 하면서 재미는, 계속 변화 시켜줄 수 있는 그런 요소로써 오브제와 벽 드로잉을 함께 하고 있다.

김인선 지난번에 오브제가 드로잉의 일부라고 표현했었다. 두 개가 따로 노는 것이 아닌 그림과 같이 움직이는 드로잉의 연장이라고 얘기를 하셔서 그런 식으로 오브제를 다루시는 구나(라는 생각을 했다) 그래서 오브제라는 것이 드로잉과 긴밀한 연관을 갖는 것 같다.

이미혜 작가는 그러한 의도로 촉각이라는 게 중요하고, 오브제를 쓰고, 그것을 한 요소로 다루시고 하는데, 중요한 것은 보는 사람 입장에서 저것을 질감으로 볼 것이냐 하는 것이다. 보면 선풍기도 들어가 있고 선풍기를 해체한 바람개비도 있는데 두 개를 유사하게 다룬다고 하셨지만 내가 보기엔 매우 차별적으로 다루는 것 같다. 이미지 같은 경우에는 일상에서의 사물들을 사진으로 찍은 후 본인의 필터를 거쳐 가공 생산해 낸다. 그것을 화면에서 증식하고 반복한다. 또한 색채도 가능한제한적으로 쓰고, 재료로 이미지를 표현할 때도 흑연이나 아크릴 같은 특정한 재료로 조합함으로써 인해서 그 사물이 무엇이었는지 우리는 상상할 수 없다. 그런 식으로 이미지는 구민정이라는 작가를 여러 단계 통해 걸러져 나온다고 본다. 그런데 오브제는 그렇지 않은 것 같다. 여기에 굉장히 많은 오브제가 있다고 생각한다. 아예 가공되지 않은 상태의 페인트들도 가공되지 않은 상태의 오브제라면, 이것들은 가공을 한다. 무언가를 만든다. 가공된 오브제도 있고 주워온 오브제도 있다. 오브제라고 해서 모두가 동일한 오브제가 아니라 그것을 어떻게 가져와서, 어떻게 처리해서, 어떻게 제시하느냐에 따라 많이 나뉘는 것 같다. 오브제의 역사도 길기 때문에. 구민정 작가가 아무리 요소로 쓴다 라고 할지라도 보는 사람 입장에서는(그것을 알 수 없다) 그리고 오브제는 이미지와 달라서 선풍기가 있어서 선풍기를 그리면 그것은 '선풍기 그림'이 되는 것이다. 오브제는 선풍기를 분해해놓아도 사람들은 버튼만 보고도 이것을 선풍기라고 생각한다. 오브제는 실재하는 물체이기 때문이다. 그러한 지점에서 그냥 촉감 때문에, 아니면 그것들이 가지고 있는 선적인 느낌 때문에 라고 쓰는 것은 너무 나이브한 것은 아닌가 하는 생각이 든다.

임산 평평한 오브제에 대한 얘길 하시는데, 오브제라고 하는 조형언어는 수 천년 역사를 갖고 있기 때문에 본인 나름대로의 개념정리 같은 게 필요하지 않을까 하는 생각이 든다.

관객 김영민 작가가 풍경으로 바라봤다는 말씀을 하셨다. 그래서 작품을 풍경으로 보려고 해봤는데, 저쪽의 조그만 액자들은 지금 눈이 잘 안보여서 글자가 잘 보이지 않고, 오른쪽 위는 눈발에 검정색 말뚝이 박힌 것 같아 보이기도 하다. 풍경으로 볼 수 있다는 게, 사실 이건 풍경이고 저건 풍경이 아니고 정해져 있는 것은 아니라고 생각한다. 자신이 풍경으로 볼 것인지 사물로 볼 것인지는(개인마다) 많이 달라진다고 생각한다. 재현을 하는데 원본 대상이 있었고 그것을 풍경으로써 보여주고자 했는데, 애초에 재현하려는 어떤 대상자체를 볼 때도 그것을 풍경으로 바라보려고 하시는지 궁금하다.

김영민 보통 풍경을 그릴 때도 빔프로젝터를 쓰거나 하는 경우가 많다. 트레이싱이 그런 방식인 것 같다.

김인선 저 작품이 어떤 풍경처럼 보일 수 있다는 것이, 만약 외국작가가 봤을 때는 하나의 무늬로 볼 것 같다. 비둘기 쓴 글씨나 구불구불한 막대기 모양의 선 같은 기호를 무늬처럼 넣었나보다 라고 생각 할 수도 있을 것 같다. 이것이 이미지다 텍스트다의 여부는 한글을 아는 사람들에게 의해서 표현될 수 있는 이야기들인 것 같다.

관객 컴퓨터라는 프로세스라는 말이 헛갈리는 것이 있었던 게 사실 저는 컴퓨터라는 미디어를 가지고 그림

을 그리시는 거라고 생각했었다. 컴퓨터의 기계적인 프로세스가 아니라 단지 대신에 마우스나 타블렛을 두는 정도의 차이(라고 생각했었다) 그것이 마무리 되었을 때 미디어가 프린트된 것인가 물감으로 된 것인가의 차이지 그것이 과정 속에서 쿨(cool)함 있는 것인지 헷갈린다. 사실 그림을 그릴 때도 아무 생각 없이 그릴 수 있다. 김영민 작가가 미디어를 대하는 방식에 있어서 재료를 선택할 때 어떤 차이를 두고 컴퓨터와 회화적인 매체를 혼용 하시는 지에 대해 궁금하다. 그 부분이 재미있다 여겨지기도 하고 헷갈리기도 한다. 미디어에 대한 쿨함인지 과정에서의 쿨함인지 헷갈린다.

오세원 쿨함은 작가님의 용어가 아니라 제 용어인 듯 하다.(웃음) 컴퓨터가 작업을 하는데 있어서 미디어인가? 아니면 대상화의 또 다른 프로세스인가?

김영민 미디어로 생각하고 작업한 것은 아니다. 프로세스다.

오세원 잭슨 폴록처럼 붓과 나의 혼연일체 같은 그런 느낌은 아닌 것 같다.(웃음)

김인선 아마 내가 이해하는 것은 작가가 도록에 써주신 글처럼, 컴퓨터로 작업하는 행위 자체를 스피드로도 생각해 볼 수 있을 것 같다. 구민정 작가의 경우도 그렇기 때문에 유화를 포기하고 벽에 즉각적으로 그린다. 결과물을 만들어내기 전에 거쳐야 하는 과정들을 스피드감으로 하는 것 같다. 빠르게 프린트로 나와줄 수 있고 빠르게 재현할 수 있는 장치로써, 과정으로써 하나의 충족감을 주는 것 같다. 그런 차원에서 과정으로 보는 것이 좋을 것 같다.

페인팅과 컴퓨터의 차이점 자체에서는 본인에게 맞는 것을 찾은 것으로 보인다. 과정이 컴퓨터이기 때문에 본인에게 맞고 페인팅이기 때문에 안 맞고 이런 식 이라기 보다는 컴퓨터 과정자체가 주는 충족감이 큰 것 같다. 기계가 주는 스피드함에 대해서도 작가가 얘기 한적이 있다.

관객 김영민 작가의 작업을 봤을 때 가장 크게 다가온 것은 작가의 감수성이었다. 감수성들이 더 크게 다가온 것 같다. 아까 얘기나온 이미지와 텍스트의 관계에서 저는 오히려 텍스트의 영향을 많이 받은 것 같다. 어느 공간에 들어갔을 때 (만약 두 작가의)작품이 있다면 제 취향상으로는(김영민 작가의 프린트 작업을)선택할 것 같다. 하지만 김영민 작가의 정체를 봤을 때는 (캔버스)작업이 훨씬 재미있고 오히려 더 재미있다는 생각이 든다. 컴퓨터를 사용한 프로세스나 구매를 받지 않고 작업을 하셨으면 좋겠다.

김인선 이제 마무리를 지어야겠다. 마무리하면서 말씀 드리고 싶은 것은 김영민 작가의 콘텐츠와 형식 둘 다 재미있었다. <지금부터 재밌어요>가 가장 와 닿았는데, 일단 내용이 마음이 들었고 긍정적이라 생각했다. 글씨를 쓰는 태도에 분명히 감성적인 어떤 부분이 들어가는 것으로 느껴졌다. '헤헤헤'와 같은 거친 느낌들을 많이 받았다. 도록에 작가가 쓴 글을 보면서 더 와닿았다. (도록의 작가의 개인적인 이야기)거의 1부만 쓰신 것 같은데, 그런 것을 같이 공감하고 읽어낼 수 있는 작업인 것 같다. 또, 구민정 작가가 보여주는 공간을 만들어내는 힘이 대단하다는 생각이 든다. 재료를 이것 저것 쓰고, 이런저런 것을 그려보면서 하나의 작품으로 보이게 만든다는 것은 굉장히 어려운 일일 거라는 생각이 든다. 두 분 다 좋은 전시를 보여주셔서 감사 드리고 참석해주신 관객 분들, 참여해주신 패널분들께 매우 감사하다는 인사를 드리고 싶다. 이제 이 자리를 마감하겠다.