

**스페이스 윌링엔딩링**  
**네이버문화재단 ‘헬로!아티스트-아트 어라운드’**  
**강현선, 호상근 <튀어나온 돌과 펜스>**

일시 : 2016년 11월 19일 (토) 오후 4:00 - 6:00

장소 : 스페이스 윌링엔딩링

패널 : 이성휘 하이테크컬렉션 큐레이터, 최정윤 독립큐레이터

김인선 : 안녕하세요. 강현선 작가와 호상근 작가의 아티스트 토크에 참여해주셔서 감사합니다. 이 전시는 네이버 헬로아티스트에서 매년 오프라인으로 작가를 소개하는 프로그램의 일환으로 스페이스 윌링엔딩링에서 올해 시리즈의 세 번째로 열리고 있으며 다음 전시는 ‘아마도공간’에서 12월 12일에 오픈합니다. 다음 전시도 많은 관심 부탁드립니다. 스페이스 윌링엔딩링에서는 전시기간마다 아티스트 토크나 PT&Critique를 항상 진행하고 있습니다. 작가들의 작품을 분석할 수 있는 패널 선생님들을 모시고 작가들과 사전토크를 해서 패널들끼리 의견을 나누고 작품을 여러 가지 분석과 방향으로 살펴보고 공개적으로 토론을 할 수 있는 기회를 가지게 됩니다. 오늘은 호상근 작가님과 강현선 작가님을 모시고 이야기를 나누고자 합니다. 제가 간단하게 이 전시에 대한 설명을 드리고 작가 분들이 각자 본인의 작업세계에 대해 말씀하시는 걸로 진행하겠습니다. 패널 분들의 코멘트와 여러 가지 질문들이 있을 텐데, 관객 여러분들도 궁금한 부분은 자유롭게 손들고 말씀해주시면 더 풍성한 이야기를 나눌 수 있을 것이라 생각합니다.

전시 제목은 <튀어나온 돌과 펜스>인데 이는 호상근 작가의 드로잉 작품 중 하나에서 따온 것입니다. 여기 이미지들을 보시면 아시겠지만 강현선 작가가 만들어놓은 아파트 외관의 베란다 부분, 크게 확대를 해놓은 이 부분이 공통적으로 아파트에 관련한 이미지들로 둘러 쌓여있다고 생각했습니다. 그래서 흔하게 볼 수 있는 아파트 풍경, 그 주변에 또 도시 속에 산재해 있는 사람들의 풍경, 오브제들의 풍경 이런 것들이 같이 섞여있도록 전시를 구성했습니다. 단단하고 견고하게 잘 짜여진 시스템 안에서 엇갈리는 구조, 억지스럽게 짜맞춰진 어떤 것들을 곳곳에서 발견할 수 있다는 의미를 갖고 있습니다. 저 그림을 보시면 아파트 주변에 구획을 나눠놓은 펜스에서 크게 튀어나온 돌을 어떻게 하지 못하고 그것을 중심으로 펜스를 뚫어서 어떻게 끼워 맞출 라인이 생기게 됩니다. 그런 식으로 도시 속에서 일어나는 여러 가지 상황들을 상징한다고 생각해서 지은 제목입니다. 여기까지 짧은 서두를 마치고 먼저 호상근 작가님의 작업 설명을 들겠습니다.

호상근 : 전시장 안 드로잉들이 제 작업이고, 말을 잘 하는 편은 아니라서 친철히 풀어가고 싶습니다. 저는 주로 돌아다니면서 봤던 것들을 그림으로 기록한다는 생각을 쌓고 있습니다. 이런 식으로 쌓아둔 지 5년 정도 되었습니다. 집은 용인에 있고 작업실은 울지로에 있어서 집과 작업실의 거리가 멀어졌습니다. 동네마다 분위기, 사람들의 차림새, 건물도 다른 것을 보고 계속 그리고 있는데, 그게 또 세월이 지나면 없어지는 것도 있고 새로 생기는 것도 있으니 그림으로 남겨놓자는 애매한 사명감을 갖고 작업하고 있습니다. ‘호상근 재현소’를 통해 사람들 얘기를 듣고 그것을 기반으로 엮서 위에 그림을 그려서 그 사람에게 엮서를 보내 줍니다.

이 프로젝트를 왜 시작했다면, 제가 보고 다니는 것들은 개인사라는 생각을 가지고 있고, 이것도 애매한 사명감으로 연결되는 것 같기도 한데, 뭔가 다른 사람들의 삶을 보면 저도 좀 뭔가 다른 눈을 가질 수 있지 않을까, 견문을 넓히고자 하는 마음으로 이 프로젝트를 진행하고 있고 저에게 굳이 찾아와서 이야기를 해주는 것에 대한 고마움도 있습니다. 엮서에다 그림을 그려 보내는 것에, 제가 글을 잘 쓰는 것도 아니고 말을 유창하게 하는 것도 아니고 그나마 잘하는 게 그림이라고 생각해서 글 대신 그림으로 지금까지 이 프로젝트를 진행하고 있습니다. 이런 식으로 한번 같이 보는 자리를 만드는 게 전시라는 형태인데 한번 전시를 하고나서 이 엮서들을 다 그들에게 보내요. 그래서 지금 여기 보시는 작업들은 저에게 다 없습니다. 다들 잘 갖고 있으리라 생각하고 있습니다. 아트마켓 등의 특정 프로젝트를 통해 조성된 공간에서 재현소를 꾸리고 사람들이 와주면 그냥 오시는 대로 진행하고 있습니다. 이것은 제가 ‘가을에 편지를 하겠어요.’ 라는 이름으로 오픈스튜디오의 형식으로 한번 해봤던 겁니다. 이 때 했던 작업 원본들도 지금 저한테 다 없습니다. 이미지는 현재 시각각이런 공간에서의 전시 장면입니다. 시간되실 때 한 번 보러 가시면 감사하겠습니다. 지금 보시는 게 제가 ‘호상근 재현소’ 프로젝트 하면서 나왔던 책입니다. 제가 앉아서 얘기 들었던 것은 대부분 사람들 경험담을 들으려 했습니다. 가끔 자기가 꾀던 꿈 얘기해주시는 분들도 있었어요. 누구는 자기 꿈에서 밥을 했는데 물을 안 넣고 하다가 아차 싶었네요. 가서 열어봤더니 검은 연기가 나고 있었다고 합니다. 제가 그때 당시 연기를 그려보고 싶다는 생각도 있었기 때문에 신기하기도 했습니다. 그 때 그 분이 가진 밥술이 튀었는지, 밥술에 대해서도 찾아보게도 되고 더 많이 보게 되는 것도 있었습니다. 개인적으로 저는 그런 식으로 스스로를 고양시키고 있습니다. 저는 이야기 하나하나가 다 기억이 납니다. 어느 고등학교이 개교 기념일인지 모르고 학교를 갔다가 학교가 문이 닫혀있는 것을 보고 그냥 집에 가긴 싫어서 기차를 타고 어딘가 갔네요. 어떤 동굴을 가게 됐는데 동굴을 보면서 멋있다고 느끼면서 어느 순간에는 또 무섭다는 생각이 들었는데 어디 멀리에서 갑자기 합창하는 노래가 들리기 시작했답니다. 이게 뭐지 하고 봤더니 같은 머리 스타일을 한 분들이 함께 올라오는데 소리가 울리고 있고 조명의 느낌이나 그 곳의 풍유석을 보면서 되게 무서웠다는 경험을 했다고 합니다. 보통 기억에 남는 이야기는 힘든 얘기, 충격적인 경험 등입니다. 저는 제가 제일 힘들게 살고 있다고 생각했거든요. 작업하면서 예술가로서 어떤 삶, 가난한 삶을 생각하면 나도 나를 애매하게 예술이라는 것에 취해있었는데 사실 프로젝트를 하면서 사람들이 정말 다 힘들게 살고 있다는 사실에 애매한 위안을 받기도 했는데 그게 또 슬프기도 했어요. (중략) 세월이 지나면서 작업이 쌓이면서 바뀔 화풍이나 이런 것들을 기대하면서 작업을 하고 있습니다. 여러분들은 이제 시작을 보신 거예요. 제가 보통 전시를 준비하면서 보는 것이 달라지는 데 이번에도 강현선 작가님 아파트를 기반으로 하는 작업을 보면서 자연스럽게 저런 것도 보게 된 것 같습니다. 프레젠테이션은 여기까지고 강현선 작가님께 자리를 넘기겠습니다.

강현선 : 안녕하세요. 시간 순으로 제가 어떻게 작업을 했고 생각이 변화했는지 말씀드리겠습니다. 처음 이런 작업을 시작하게 된 계기는 사람에게는 여러 감각이 있는데, 얼마나 확신을 가지고 내가 보는 대상을 인지할 수 있을까에 대한 시각적인 실험이었습니다. 원근법과 같이 가까이 있는 것, 멀리 있는 것, 뒤틀진 것들을 보는 것만으로 대상에 대해 확신을 할 수 있을까에 대해 생각했었고 그 이후 가상공간과 연결 지어 작업을 하게 되었습니다. 외국에서 공부를 할 때 삶에서 제가 원하는 대로 할 수 있는 부분이 없어서 심즈라는 게임을 하면서 대안의 삶을 살아보겠다는 생각을 했습니다. 게임에서 남자친구를 만들었고 점점 호감

도가 올라가면 애인이 될 수 있는데 아무리 해도 애인이 되지 않았습니다. 알고 보니 별자리를 잘못 설정해서 맞지 않는 별자리여서 애인은 되지 않고 동거인이 되었습니다. 어느 날, 부엌에서 그 동거인이 요리를 하고 있었는데 불이 났었는데 소방차를 부르는 것을 하지 않아 그 사람이 타죽었습니다. 싱크대와 식탁 사이에 한 사람이 지나갈 수 있는데 그 곳에 유골함이 생겨 제가 밥을 할 수 없었습니다. 현실이 힘들어서 게임을 한 것인데 왜 게임이 더 힘들지 라는 생각이 들었습니다. 런던에서 공부하며 YBA와 사치 갤러리를 보면서 내가 한국의 사치가 되겠다고 생각해 게임에서 갤러리를 만들기 시작했습니다. 치트 키를 써서 돈을 모은 다음, 게임 속에 있는 작품들을 구입해 갤러리를 만들었는데 게임 속의 사람들은 오락을 하거나 먹을 곳이 있는 곳에는 가고 그림이 있는 곳에는 오지 않았습니다. 게임 속에서 오지 않으니까 현실에서 사람을 불러야겠다고 생각해 게임 속 장면을 확대하여 작업했습니다. 컴퓨터 화면에서 만든 것을 그대로 픽셀을 살려 작은 네모 칸으로 이루어지도록 제작했습니다. 이것은 같이 공부하던 친구들인데 본인들이 원하는 이미지를 얘기해서 심즈 게임 안에 있는 옷을 강제로 입혔습니다. 저 여자는 실제로는 조금 통통하고 머리가 짧은데 줄리엣을 하고 싶다고 해서 줄리엣 옷을 입힌 것입니다.

이 작업은 제가 영국에서 있을 때 만든 것인데 혼자 있으니 외로워서 영국 TV를 틀어놓았는데 한국말이 들리는 것 같았습니다. 분명 영어이고 제가 생각한 대로 들었는데 제가 했던 이 경험을 영국 사람한테 전해주고 싶어서 한국 영화들을 편집해 영국 시인의 시처럼 발음을 할 수 있게 짜깁기를 한 것입니다. 이 사람들은 한국말을 하는데 제조함을 해서 영어를 하는 것처럼 편집한 작업입니다.

이것은 2005년에 했던 작업으로 이 시기에도 영국에 있었습니다. 중앙미술대전에 공모를 냈는데 작가로 선정되어 한국으로 들어와 예술의 전당 한가람 미술관에서 전시를 하게 되었습니다. 제 작품이 전시될 공간을 보여주셨는데 벽이 9m가 조금 넘었고 다른 사람들에 비해 조금 넓은 공간을 받았음에도 저에게는 공간이 좁아 보였습니다. 저를 최대한 크게 만들면 다른 사람도 이 공간을 좁게 느낄 수 있지 않을까 싶었습니다. 토탈 미술관에서도 가로 공간이 넓은 공간이었고 위에는 깊이가 깊어서 마찬가지로 원근법을 이용한 착시 기법으로 작업을 하였습니다. 저는 공간을 먼저 보고 떠오르는 이미지나 공간과 연관되는 것들을 생각하며 작업을 합니다. 월런덴탈링에서 전시하게 된 작업도 이 공간을 계속 보면서 제가 할 수 있는 것, 볼 수 있는 이미지들을 어떻게 표현할 수 있을가에 관심에서 출발했습니다.

이 작업에서 보이는 이런 부분들은 게임 속에 등장하는 풍경이고 사람이나 아파트, 도시 이미지는 실제 제가 찍은 장면들로 현실과 게임 장면을 합쳤고 이 사람은 제가 심즈 게임 속에서 죽인 사람입니다. 심즈 속 인물들도 현실에서처럼 생활해야 살 수 있는데 제가 강제로 벽에 가둬 죽은 사람들을 넣었습니다. 2012년 당시에 살인사건들 중 이슈가 된 것들이 몇 개 있었습니다. 레지던트가 만삭 임신부를 밀쳐서 죽인 사건이 있었고 신촌 참천공원에서 사령카페 회원인 고등학생들이 대학생 남자를 40번 찔러 죽인 사건이 있었습니다. 지방에서는 어떤 초등학생이 도끼를 방에 숨겨놓고 있다가 동생이 자고 있을 때 도끼로 목을 친 사건이 있었습니다. 이 사람들이 다 빠져있는 게임이 있었는데 게임 때문에 살인을 하지는 않았겠지만 게임이 어떤 도피처이거나 빠져있는 세상의 일부라고 생각해 그것을 연결 지어 작업했습니다. 화면이 작아 잘 안보이지만 이쪽에 물이 흘러내립니다. 아파트 3개를 합쳐놓은 것인데 그 사람들이 빠져있을 것 같은 공간이라고 생각해서 게임 속 풍경들과 그 사람들의 집을 가라앉는 물 속 위에 올려서 작업했습니다.

이 작업도 마찬가지로 게임이라기보다는 가상세계와 연관이 되는데 저 사람이 칼을 휘두르

면서 피가 보이는 장면인데 폭력적이고 잔인한 장면도 반복적으로 보다보면 감을 잃는다고 생각해서(익숙해져서) 그런 부분들을 볼 수 있게 했습니다. 사람들이 어떤 사건에 대해 생각은 하지만 관조적인 경우가 많다고 느껴요. 요즘 중국에서 많이 볼 수 있는데 예를 들어 버스 안에서 살인 사건이 있어도 사람들이 가만히 있는 거, 이런 것들을 보여주고 싶었습니다. 제가 이때부터 약간 도시나 사람들이 사는 공간에 관심을 갖고 작업하기 시작했습니다. 공허한 집의 이미지나 세상의 이미지를 아파트로 표현했습니다.

이는 제가 최근에 했던 작업들인데 아파트를 작업을 했습니다. 이 아파트가 기울어져 있는데 이 작업을 전시를 했을 때 왜 아파트가 기울어져 있냐는 질문을 받았었습니다. 저는 이게 상대적일 수 있다고 생각했습니다. 아까 처음에 초기에 저를 확대해서 공간을 좁게 보여주고 싶었던 것처럼 안쪽에 있는 아파트들은 똑바로 서있는데 어떤 시점에서 어떻게 바라보느냐에 따라서 기울어지거나 똑바른 것은 달라질 수 있다고 생각합니다.

이 작업 같은 경우에는 제가 사는 공간에 대한 이미지인데 제가 하고 싶은 이야기 중에 하나는 사실적인 사진 이미지와 디지털 이미지가 섞여있습니다. 저는 결국에는 전부 가져라고 생각하는데 사람들이 진짜 화분 진짜 창살 진짜 펼쳐진 이미지 등 환영에 빠져드는 것에 대해 물음을 하게 됩니다. 물러나서 볼 수 있는 장치를 둔 게 오히려 어색한 부분을 남겨놓거나 자세히 보시면 아시겠지만 레이어가 여러 개입니다. 특히 이 창살이랑 뒷부분과 분리되어 있습니다. 창살의 그림자가 뒤애가 평면으로 느끼도록 작업했습니다. 계속 작업에서 동떨어져서 경계할 수 있는 그러면서 물음을 하기도 하고 그런 것에 대해서 생각할 수 있게 작업을 했습니다.

김인선 : 설명 감사드립니다. 그리고 지금부터는 패널 분들과 같이 이야기를 해볼텐데 패널 분들이 작품에 대해 코멘트를 해주시고 관객 분들도 그 때 그 때 질문을 해주시는 걸로 진행하겠습니다. 패널 소개를 드리겠습니다. 이성휘 하이테크컬렉션 큐레이터와 최정윤 독립큐레이터입니다.

이성휘 : 작가님들이 섬세하게 설명을 해주신 것 같습니다. 호상근 작가님 같은 경우는 여기에서 볼 수 있듯이 강현선 작가와의 차이점에 대해 얘기해보자 라고 최정윤 큐레이터와 얘기를 했습니다. 먼저 스케일에서 대조적으로 보여주는데 이 대조적인 스케일이 두 분이 한 전시를 하는데 효과적이지 않았나라는 생각이 듭니다. 동시에 한 사람은 디지털 미디어를 활용하는 작가고 한 사람은 아날로그적인 종이와 펜, 색연필을 사용해서 그림을 그려서 그런 것들도 대조적인데 그 대조적인 것이 감성적으로는 더 맞는 전시가 된 거 같습니다.

최정윤 : 말씀하신 것처럼 형식적인 측면과 내용적인 측면 모두에서 주제 중심으로 선정된 것이 아님에도 불구하고 도시 환경 아파트 주변에서 일상적으로 볼 수 있는 사물이나 이미지들을 다루고 계신다는 점에서 공통적인 지점도 있는 것 같습니다. 내용이 다뤄지는 접근 방식은 대조적으로 사용해 오신 것 같다고 생각했는데 먼저 호작가님의 경우에는 실제로 주변에 있는 어떤 사람들에게 직접적으로 이야기를 듣거나 아니면 작가가 직접 보거나 경험한 장면에 관한 것이고 프레젠테이션에도 들을 수 있었지만 하나하나 이미지들의 이야기가 같이 있는 텍스트적인 느낌이 있다고 저희끼리 이야기를 나누었습니다. 특별히 전시에서 함께 제공되는 작품 캡션에서도 알 수 있듯이 호작가님의 작품에는 작품의 제목이 드로잉에 중요한 부분처럼 혹은 핵심적인 내용을 말로 설명하는 것처럼 이미지와 텍스트가 유기적으

로 어우러지고 그것으로 하여금 작가님 자체는 본인이 지금까지 기억하고 있는 이야기가 있는 것이고 보는 사람들은 그 이야기를 정확히 전달받지는 못한다 하더라도 그것과 연관된 개인적인 경험이나 상황들을 떠올릴 수 있게 하는 단서로 제목과 이미지가 함께 기능한다는 생각을 했습니다. 대조적으로 강현선 작가님 같은 경우에는 가상현실을 기반으로 한 가상 혹은 주변에서 쉽게 볼 수 있는 혹은 작가님이 실제로 거주하는 아파트의 베란다의 풍경이고 우리 모두에게 익숙한 광경임에도 불구하고 말씀하신 것처럼 그래픽으로 추가로 넣은 실제로 존재하고 있지는 않은 도상들을 실제와 가상을 함께 섞어서 단절된 가상세계를 보여주는 측면에서 주제적으로는 공유하는 지점이 있다고 하더라도 표현방식이나 전달방식에 있어서는 대조적으로 읽히는 것 같습니다.

이성휘 : 어떤 질문들을 하면 좋겠다고 해서 사전에 질문들을 했었는데 호상근 작가님이 호상근 재현소라는 프로젝트를 시작한 계기를 말씀해주시긴 했는데 재현이라는 단어를 representation이 아닌 reproduction이라고 사용하십니다. reproduction은 복제라는 뜻까지 포함하는데 타인의 이야기들을 듣고 그것을 드로잉으로 그린 다음에 다시 보내주시는 것인데 이와 reproduction을 연관 지을 수 있나요?

호상근 : 프레젠테이션에서 영어 번역한 것 보면 한글제목과 완전히 동일하지는 않습니다. reproduction이라고 하면 재현이 그림만 하는 것 같고 production이 무엇인가를 만들어내고 생산해낸다는 생각으로 했는데 그림만 그리는 것이 아니라 다른 것도 만들어낸다는 측면에서 사용했습니다.

최정윤 : 들은 이야기들을 조사할 때 구글 맵 같은 것을 찾아서 실제 아파트 이미지들을 본 다던지 실제 fact에 충실한 묘사를 하려고 했는지 아니면 받았던 인상을 주관적으로 재해석해서 하는 것도 있는지 둘 중에 프로덕션의 의미에서는 실제적인 묘사에 조금 더 집중하신 건지 궁금합니다.

호상근 : 이야기의 실재를 최대한 기반으로 해야겠다는 생각이 있고 둘 만의 이야기니까 둘이서 공유하는 지점이 있다고 생각합니다. 최대한 그것을 성실히 그린다는 말을 남기고 헤어지는데 최대한 노력은 하지만 찾아가는 과정에서 제가 아는 것도 있고 습득하는 것도 있고 여러 가지 방법으로 찾아보고 관련된 사람을 만나게 되면 물어보기도 합니다.

이성휘 : 그 이야기를 들려주신 분이 어떤 이미지를 그려달라고 제안하는 것이 구체적으로 있는지 막연하게 열어놓는지 궁금합니다.

호상근 : 막연하게 열어놓는 편입니다. 제가 그 이야기를 그려준다는 것을 알고 찾아오시는 분들도 있는데 가끔 얘기를 들을 때 이 사람이 뭔가 거짓말하는 것 같다는 느낌이 들 때가 있으면 다른 이야기로 주제를 돌리기도 합니다. 소소한 이야기에서 그 분은 영똥한 것이 와서 이게 될까 하기도 하겠지만 제가 다른 장면을 잡아서 그려서 보내주곤 합니다.

이성휘 : 보낸 것들은 다시 돌아오기가 힘든데 이미지들을 어떻게 수집, 분류하시는지 이야기를 들을 때 어떤 메모나 기록들을 최소한이라도 하는지 궁금합니다.

호상근 : 이야기를 들을 때 연결고리가 남을 수 있도록 단어나 문장으로 써서 간단한 메모를 합니다. 나중에 보낼 때는 보내기 전에 제가 스캔해서 파일로만 가지고 있습니다.

김인선 : 만약 원본을 받으신 분들이 작가가 직접 그린 그림이니까 다른 곳에 팔수도 있지 않나요?

호상근 : 그것은 본인의 이야기를 본인이 파는 것이기 때문에 제가 말할 수 있는 부분은 없는 것 같습니다.

이성휘 : 소유권은 그 사람한테 있다고 하더라도 저작권은 작가에게 있어야 하는 것이 아닐까요? 그 사람이 그 이미지를 다른 용도로 활용하는데 문제가 생길 수 있기 때문에 그 부분을 고민하시는지 궁금했습니다.

호상근 : 나중에 저작권에 대한 이야기를 듣고 아차 하긴 했지만...

김인선 : 만약 보낸 이미지가 있었는데 이 사람이 식당을 오픈하게 되었는데 호상근 작가님이 보내주신 이미지가 마음에 들어서 이것은 나 썼으니까 하고 간판에 이미지를 복사해서 붙였다면 문제가 되지 않을까요?

호상근 : 근데 그렇게 안하무인인 사람을 만나보지 않았는데 그건 정말 실례고 제가 알아야겠죠.

김인선 : 제제를 하겠다는 생각은 있으신 거군요.

호상근 : 예, 그렇지만 아직 그런 사람은 제가 운이 좋은 건지 그런 사람은 아직 만나지 않았네요.

최정윤 : 이번 전시에서도 전시된 드로잉들을 일종의 카테고리로 나눌 수 있다고 하셨는데 아저씨들, 아저씨들의 기행 아니면 주자금치를 상징하는 사물, 연기를 내뿜는 사람, 도시 건물의 외형, 젊은이들의 기행 이런 식으로 특정 주제로 묶을 수 있는 이미지들을 카테고리화 해서 이번 전시를 했다고 말씀해주셨는데 그런 것들이 평범한 일상 속에서 비범한 장면들을 포착해내는 데에 관심이 있다는 느낌을 받았습니다. 하찮다 이런 단어를 쓰기도 했는데 하찮아 보일 수 있는 일상에서 찾아낼 수 있는 대상에 대한 경외감 같은 데서 따뜻한 시선을 읽어내는 것이 가능하다고 보았습니다. 주로 관심 있게 보아왔던 대상들을 선택하게 된 어떤 계기나 이유가 있나요?

호상근 : 전시하면서 따뜻하다는 말을 들었는데 사실 저는 스스로 제 작업이 따뜻하다고 생각한 적은 없었던 듯 합니다.

이성휘 : 동일한 작업은 아니지만 작가들의 워트가 차이가 있을만하다고 생각해 불만 한 게

기성세대 작가들 중에 김범, 안규철 분들도 드로잉도 하지만 사물로 오브제에 제목을 붙이면서 우리한테 보여주는 것들이 블랙유머인데 냉소적이기도 하고 사회비판적이기도 합니다. 그것에 비해 호상근 작가님은 이야기를 들려주는 사람들이 굉장히 많잖아요. 본인이 직접 관찰한 것도 있지만, 그 사람들의 이야기에 대해 기본적으로 존중하는 태도가 있고 들으려 하는 그런 것들이 작업으로 연결되어 진 것 같습니다. 따뜻함이라는 단어가 혹시 불편하다면 그 분들의 블랙유머보다는 따뜻하다고 비취질 수 있을 것 같습니다.

최정윤 : 또 다른 반응 중에 전시장에서 드로잉을 오래 관찰하고 말썸씨의 그런 것도 있지만 주제적으로는 실소를 터뜨리게 하는 유머러스한 코드가 있다는 느낌을 받았습니다. 그것이 호상근 재현소의 마지막 문구에서도 의도적으로, 아까 영어제목도 문법을 크게 상관하지 않고 썼다는 유머적 감각들이 호상근 작가님의 일상적으로 사물을 보는 방식의 일환으로 읽을 수 있지 않을까 하는 생각을 했습니다.

이성희 : 주차금지 시리즈가 유독 많은데 특별한 이유가 있나요?

호상근 : 주차금지를 위해 사용되는 물건들을 보면 굉장히 재미있습니다. 있는 물건을 가져다 놓은 것도 있고 정성스레 만든 것도 있는데 풀이 있는 것은 나무를 기른다는 목적이 있는 것이 아니고 주차금지를 위해서 나무를 기르는 것이고 돌을 주어 와서 시멘트를 개서 수고스럽게 만드는 것이 자기 자리를 표시하려고 하는 것이고 동네사람들끼리는 이게 누구 것인지 알 수 있는 하나의 메시지인데 모양이 제각각인 것이 재미있습니다. 큰길이나 가로수길에 가보면 벚꽃시장 이런 것을 갖다 놓기도 하고 경리단길에 가면 높이 두어야 사람들이 보니까 높게 만들어두거나 점점 안으로 들어가면 들어갈수록 시멘트를 붓고 나무를 기르고 모양을 만들어 세우는 모습들이 흥미롭습니다.

이성희 : 희한한 조합들이 많은데 이런 것들에서 처음에 관심을 가지게 된 것인가요?

호상근 : 멋있다고 생각합니다.

최정윤 : 기존 드로잉들의 경우에는 용인에서 울지로까지 이동하는 시간이 길고 손쉽게 가지고 다닐 수 있고 빠르게 작품 제작할 수 있는 매체이면서도 여러 사람들에게 의해 듣거나 혹은 직접 본 풍경을 파편적으로 담을 수 있다는 이유에서 쉽게 운반할 수 있는 크기, 쉽게 가지고 다니면서 제작할 수 있는 드라이한 재료 이런 것들이 가지고 있는 내용적인 측면이나 미디어의 형식적인 측면이 긴밀하게 밀착되어 있다는 느낌을 받았습니다. 이번 전시에서 유화로 제작한 큰 사이즈의 페인팅은 기존의 드로잉에서 일부를 확대해서 보여준 것도 있고 기존 드로잉을 큰 다른 사이즈로만 제작한 것도 있는데 드로잉이 가졌던 특성과 형식적으로 달라진 지점이 있어서 이에 대한 어떤 생각이 있으셨는지 궁금합니다.

호상근 : 일단 작업이 커진 것은 제가 있는 작업실에 이제 적응이 되어서 그런 것 같습니다. 그러면서 조금씩 큰 작업을 시작하는 것 같고 용인으로 이사 가기 전에 큰 그림을 그리곤 했는데 왔다 갔다 하는 시간이 하루에 3~4시간을 보내다 보니 그림 시간이 부족하기도 했고 관철이나 이런 것은 소비되는 것으로 젊을 때 돌아다녀야 한다는 한 선생님의 말을 듣고

저의 주어진 환경을 최대한 이용하는 생각이 들어 드로잉들을 하다가 이제 공간에 익숙해지고 시간을 분리해서 쓸 수 있게 되면서 큰 작업들을 이제 시작하고 있습니다.

질문자 : 이번에 큰 그림을 그리면서 제일 큰 고민이 무엇이었나요?

호상근 : 우선 재료 쓰는 게 익숙하지 않으니깐요. 저도 유화 페인팅을 보면 너무 멋있어요. 페인트를 과감히 쓰면서 보여지는 느낌이 멋있는데 저는 그런 게 정말 안 되더라고요. 그런 부분은 남의 작업을 보면서 만족하고 저는 일단 그림 그리는 것이 좋으니깐 이렇게 하고 있는 것이 과정이라고 봐주시면 되고요.

김인선 : 페인팅을 계속 하실 거예요?

호상근 : 예. 안 쓰던 재료를 쓰니깐 재미있어요.

김인선 : 재료가 새롭다는 그런 차원을 떠나서 드로잉 이미지에서 주는 아기자기하고 소중한 이야기하고 어울리는 그런 매체적인 특징을 벗어나서 페인팅으로 크게 만드려는 이유가 있는 거예요?

호상근 : 커지니까 그려질 게 더 많아지고 그리고 일대일로 그려보면 어떨까 하는 생각도 해봤어요. 그림 속의 사람이 실제 사람 크기가 되면 어떻게 받아들여질까. 저에게는 항상 원화가 주는 감동이라는 게 있거든요. 사람 그림을 볼 때 도판이나 인터넷 속에서 이미지로 보는 것 보다 다가오는 느낌이 특별한데, 그래서 해보고 있는 거예요. 큰 작업들을 같이 병행하면서 하고 있어요. 드로잉도 조금씩 커지고 있고요.

최정윤 : 드로잉을 기반으로 영상작업을 준비하고 계신 게 있다는 것을 잠깐 들었는데 간략하게 소개를 해주시면 좋을 것 같아요.

호상근 : 처음 시작이 제 업서 그림 가지고 하고 싶었던 건데, 저도 물욕이 있는지라 제가 직접 만들 수 있는 걸 만들면 좋겠다 생각했어요. 업서그림 같은 경우에는 제가 스캔본만 가지고 있으니깐 손에 잡힐 수 있는 걸 만들자 하고 시작했던 게 책을 만드는 것을 기획했던 것이고 그림에 대한 글을 제가 알고 있는데 제가 쓰는 것 보다 사람들이 전시 보러 왔을 때 그림을 보고 다른 식으로도 얘기를 하더라고요. 이런 내용의 그림이 아닌데, 다른 식으로 감정이입을 해서 다르게 말해 주더라고요. 그게 재미있어서 이번에 만드는 게 아예 오해로 만들어지는 책을 만들어보자는 게 목적이었고, 그림을 글 쓰는 작가님한테 내용은 말하지 않고 그림만 보내줬어요. 그 그림을 보고 작가님이 자기 글을 쓴 거예요. 시를 쓴 것도 있고 짧은 문장의 글을 만든 것도 있었고 아예 오해로 이루어진 내용의 책을 만드는 것의 과정이었는데, 중간 중간에 낭독을 넣어서 만들어보면 어떨까 해서 기금을 타게 되었으며, 낭독회를 하려고 준비하다보니 글마다 어울리는 사람이 있다고 생각 들었어요. 글 쓰는 작가님과 얘기했을 때 한 시간에 다 불러서 스케줄 조절하면서 그렇게 까지 할 에너지가 없었던 것 같아요. 그냥 내 스타일대로 하려면 뭐가 있을까 궁리하다가 영상으로 기록을 하는 게 좋겠다 싶었습니다. 자신이 원할 때 클릭해서 볼 수 있게 만들어서 12월 말에 하나씩 올리려

고 하고 있어요. 글에 맞는 무대도 있어야 할 것 같고 그런 것 까지 다 만들려고 하면 사실상 저희가 제일 부족한 게 금전적인 문제잖아요. 그것을 제가 해결할 수가 없으니깐 제가 원하는 어떤 모양이 있고 이 자리에서 읽었으면 좋겠다 하는 것들은 해당 장소 섭외를 해서 촬영했는데 영상 하나하나가 다 짧아요. 제일 긴 게 2분 정도고요. 제가 긴 영상을 보지 못하거든요. 최대한 짧은 걸로 해서 짧은 구절의 시 같은 것도 있고 나중에 같이 보면 좋죠.

이성휘 : 강현선 작가님에게 질문을 할게요. 프레젠테이션 하시면서 가상과 현실을 집중적으로 다루게 된 시기가 유학 시절이라고 하셨는데요. 작업을 하시게 된 계기는 유학 이외의 다른 작업적으로 영향을 받은 게 있는지, 또 다른 요인들이 있을까요?

강현선 : 유학가기 전 페인팅과 영상작업을 주로 계속 했어요. 페인팅으로 포트폴리오를 준비한 다음에 유학을 갔는데 페인팅을 하는 학생들은 스튜디오를 큰 공간을 받았어요. 다른 매체 학생들은 책상만 받고 저는 큰 자리를 받았거든요. 그림을 그리기 시작했는데, 그림을 그리기 전에 항상 컴퓨터로 어떤 것을 그릴지를 다 만든 다음에 그림을 그렸어요. 선생님들이 보더니 “너는 작업을 여기서 끝냈는데 다시 그리고 있지” 라고 얘기하는 거예요. 저도 그말에 너무 동의하게 돼서. 그러다는 행위가 즐거운 길 잘 아는데 그 시기에 제가 컴퓨터로 작업을 하면서 디지털 매체의 평면에 제한 받지 않는 자유로움, 사이즈 조절이나 어떤 곳에 어떻게 설치할 것인지 이런 부분에 있어서 좀 더 여러 가지 가능성이 있다고 생각을 해서 그 부분에 더 집중해서 해보고 싶었어요.

이성휘 : 그 때 컴퓨터로 그린 그림들이 어떤 것인가요?

강현선 : 전에 그렸던 작업들이 다 컴퓨터로 한 것입니다. 지금 자료가 없어서 보여드리지는 못하지만 그래픽적인 이미지였었습니다.

이성휘 : 원래부터 디지털에 관심이 있으셨던 거군요. 디지털파일로 작업이 이루어지는 것이라 사이즈 조절이 자유롭긴 한데 아까 설명해주신 바로는 나름의 개념들이 꽤 과정들도 있었고 근거들이 충분해 보입니다. 그럼에도 불구하고 최종적으로 보는 것은 스펙트클이 강조되어 있는 출력물로 보는 경우가 많은데 그것이 오히려 작품의 개념 같은 것들을 가려버리는 경우도 있을 것 같습니다.

강현선 : 그 부분에 대해 인지하고 있습니다. 사진을 액자로 작업한 것도 있지만 주로 이런 설치 방식을 사용합니다. 저는 제 작업이 결과적으로 현대시각문화를 대변한다고 생각합니다. 소비적인 시각문화 마치 예전에는 공들여서 대단한 마스터피스를 만들었던 것과 다르게 요즘에는 빠르게 소비되는 문화들 SNS처럼, 빠르게 올리고 삭제하는, 진지하지 않은, 가볍게 접근하는 태도를 그런 것과 연관이 있을 것 같습니다. 저는 이것이 광고를 받아들이는 사람들의 태도와 크게 다르지 않다고 생각합니다.

여러분들은 그림 앞에서 오랜 시간 천천히 생각하며 작품을 관람하겠지만 보통의 사람들은 순간적으로 떠나버리는데 순간적인 몰입 같은 것 그런 부분에 대해서 광고의 효과처럼 생각을 했고 이 작업의 특징 중인 하나가, 이렇게 큰 이유는 제가 조그만 프레임만 만들어 사람들이 보는 것이 아니라 경험하는 느낌으로 작업을 보았으면 좋겠다는 생각을 해서 사이즈를

크게 사용했습니다.

뜯으면 버려지고 소비되니까 일회적이고 작품으로 다가오지 않는다는 문제점에 대한 것은 조금 더 생각해봐야 할 지점인 것 같습니다.

이성휘 : 데이터파일은 시간이 흐를수록, 지금 굉장히 고용량이고 고해상도로 작업을 했다고 하더라도 시간이 흐르면 기술이 발전하기 때문에 점점 퀄리티가 떨어지게 되는데 이런 경우 데이터 파일로 남아있는 작업에 대해서는 어떻게 생각하시나요?

강현선 : 제 작업은 기록으로만 존재합니다. 가장 오래 길게 보존할 수 있는 매체는 책이라고 하는데 플로피 디스크 같은 것들이 없어지고 있고 지금 JPG로 작업을 했어도 50년 후에 이것들도 없어질 수 있기 때문에 기술의 문제와는 다르게 생각해야 할 것 같습니다. 예전 필름시대의 사진이랑 디지털 시대의 사진이랑 매체가 변화하면서 기존 것의 가치가 사라지거나 보존의 문제가 생기지는 않니까요. 예를 들자면 백남준 작가의 브라운관 티비가 지금은 없으니까 대체를 할 때 제가 듣기로는 원래 비디오테이프인데 그것을 계약할 때 이 비디오테이프를 파일로 변환하여 다른 매체로 해도 된다는 권리까지 계약을 한다는 이야기를 들었습니다. 그런 부분에 있어서는 해결이 될 수 있는 부분이라고 생각을 하고 기술적인 문제보다는 예술과 기술에 대해서 많이 생각해왔는데 최신식 기술이나 뉴미디어 아트같은 것들이 기술의 문제가 예술에 영향을 주는 것은 아닐 수도 있다고 생각합니다. 내용이 문제인 것인지 어떤 예술적 가치를 지니고 있는지에 대한 문제인지 기술적인 부분은 그 다음에 해결할 수 있는 부분이 있지 않을까 생각합니다. 저는 이것이 남기기 위해서 작업하는 것은 애초에 포기했었고 기록으로 존재하는 예전에 플럭서스 아티스트들이 퍼포먼스를 했지만 그것이 기록으로 존재하는 것처럼 저의 작품도 그렇게 되지 않을까 생각합니다.

이성휘 : 전시할 때마다 이미지 자체는 일회성인 것인가요? 그 다음 전시는 똑같은 이미지를 보여준 적이 없는지 궁금합니다.

강현선 : 같은 작업을 보여준 적은 있지만 그 파일을 그대로 사용한 적은 없습니다. 그 공간에 맞춰서 작업하고 있어서 매 작업마다 공간에 따라 조정합니다.

최정윤 : 실제로 게임에 빠져서 했고, second life에서의 경험의 일부도 작업의 방향이 된 적이 있다 이런 얘기를 해주셨는데 일전의 대화 나누면서 비슷한 주제로 작업을 한 다른 작가의 작업 중에서 흥미롭게 본 작업에 대해서 여쭙았는데 한 가지 정도 소개해주시면 어떨까요.

강현선 : 심즈는 2002년부터 계속 했었고 페르시아 왕자 코스프레를 해서 촬영하고 사진 확장을 하는 작업을 했습니다. 그 때 리서치를 하다가 중국 작가 카오페이라는 작가가 코스프레나 게임세계에 대한 작업을 하고 있었습니다. 예를 들면 일상인데 코스프레 하는 사람들이 게임 캐릭터처럼 진지하게 연기하며 돌아다니거나 하는 것도 있더라고요.

저는 게임에서 겪은 경험을 현실에 일부를 옮겼다면 카오페이는 게임 자체가 작업이 되어서 게임 캐릭터를 만들고 게임 내용을 영상으로 만들어서 작업합니다. 저랑 비슷한 것 같습니다. 카오페이는 게임 속의 본인 캐릭터를 현실보다 더 업그레이드해서 만들고 이상형을 찾

아다닙니다. 어느 날 길을 가다가 그랜드피아노를 치고 있는 백인 미소녀를 보고 반해 그 사람과 채팅을 하면서 사랑에 빠집니다. 카오페이는 그것을 영상으로 기록하며 작업하는데 카오페이가 현실에서 혼란을 느끼게 됩니다. 이것이 현실인지 가상에서만 느끼는 것인지 현실감과 가상감이 혼동이 오면서 이것에서 벗어나야겠다, 해결해야겠다라는 생각에 그 피아노를 치던 남자에게 실제의 너는 누구인지 얘기합니다. 진짜든 가짜든 사랑하는 사람인데 그 사람이 60이 넘는 할아버지이고 공산주의자라고 말합니다. 자기가 생각한 것과 너무나 다른 사람에게 사랑에 빠져있었던 것입니다. 그런 경험을 가지고 작업을 하고 여기에서 아이디어를 얻어 RMB city라는 작업을 통해서 자기가 꿈꾸는 세상을 만들게 됩니다.

이성휘 : 작가님도 게임을 만드실 계획이 있으신가요?

강현선 : 저도 게임을 만들고 싶은데 저기 영상작업 같은 경우에 제가 아파트 거실을 8개를 연결시켜 아파트 거실이 끊었어 연결됩니다. 제가 작업할 때 이 아파트 베란다도 마찬가지로 제가 살고 있는 곳의 구획에 대해 생각해보았습니다. 제가 다니는 삶의 범위 한계 이것이 게임에서 설정해 놓은 틀이랑 비슷하게 여겨져서 사회적 규율 속에서 내가 할 수 있는 범위들 게임에서 어떤 부분가면 그 이상 못 지나가는 그런 구획들을 설정해서 사람들에게 벽 같은 것을 보여주는 그런 게임을 만들고자 합니다.

김인선 : 그것이 실제 상업적인 용도가 있는 것인가요? 아니면 작품으로만 진행되나요?

강현선 : 작업으로 해서 상업적인 용도는 아니고 제가 원하는 것보다 적극적으로 체험할 수 있는 작업을 제시하고자 합니다.

이성휘 : 관객이 직접 게임에 참여하는 그런 식의 프레젠테이션을 생각하시는 거죠?

강현선 : 네

김인선 : 전공하셨던 사운드도 그런 게임에 같이 적용이 되나요? 원래 사운드 전공이셨죠?

강현선 : 사운드도 전공했습니다.

이성휘 : 아까 전에 잠깐 보여주셨던 영화 스펀들, 사람들의 말을 끊어서 영어 시처럼 만들었던 작업에서 독특한 사운드가 큰 역할을 하는 듯 합니다.

강현선 : 그것이 사운드 전공할 때 만들었던 작업입니다.

이성휘 : 그런 쪽으로 접근하게 된 계기가 있나요?

강현선 : 제가 기본적으로 시각적인 것에 대해 불신이 있는지 계속 의심을 합니다. 청각적인 것들은 눈을 감으면 되고 안 먹으면 되고 안 만지면 되는데 소리는 귀를 막아도 들리는데 이것은 청각이라는 감각이 제가 알기로는 에디슨이 전구를 발명하기 전까지는 사람들이 못

불에만 의존했기 때문에 사운드 청각에 예민했었고 더 중세음악들이 발전한 것에 비해 한 동안 시각예술은 침체되어있었다고 들었습니다. 에디슨이 전구가 그리고 사진이 엄청나게 시각예술을 바꿔놓았잖아요. 저는 타고나기를 청각에 예민하다고 생각을 했습니다. 개인적 경험인데 제가 공포영화를 못 봅니다. 엄마가 극장에 계속 무서운 영화를 하는 극장에 데리고 가는데 아무리 눈을 감아도 무서움을 느낍니다. 그러다가 티비를 보며 알게 되었는데 뮤트를 하면 아무리 무서운 장면을 보아도 무섭지 않습니다. 그래서 제가 그것에 대해 책도 읽어보고 찾아보았는데 사람들이 시각을 제시하면 그것에 대한 이미지를 받아들이는데 청각은 소리를 듣고 이미지를 연상합니다. 공포의 소리를 들으면 더 무서운 것을 상상할 수도 있다고 합니다. 그래서 저는 청각적인 부분에 대해 꾸준히 관심이 있었고 제가 게임을 한다면 그런 부분에 포커스를 맞추고 조금 더 그것을 사람들이 어떤 효과를 받아들일 수 있게 연출하지 않을까 생각합니다. 저는 시각적인 것을 하던 사운드를 하던 기술에 대해 얘기했을 때처럼 매체의 문제는 아니라 내용의 문제인 것 같습니다. 무엇을 전달하려고 하나, 그것이 중요하다고 느낍니다.

김인선 : 혹시 관람을 하시면서 궁금했던 것이나 얘기를 들으면서 코멘트가 있으시면 해주시면 좋겠습니다.

관객 : 호상근 작가님과 두 패널 분께 질문하고 싶은데 호상근 작가님 작품 처음 봤는데 보면서 소소함이라든가 봤을 때 웃음이 이어지는 그런 유틜트가 중요하다고 생각이 들었는데 자연스럽게 디지털 문화에서 인스타그램이라든지 보는 이미지들이 생각났습니다. 우리가 살다가 아 이것 재밌다 이런 것도 있네 하면서 되게 많이 공유를 하는데 그런 게 자연스럽게 연결이 되는데 이게 아까 김범, 안규철 작가들도 비슷한 조형언어를 사용하시지만 그 분들이 처음 그런 조형언어를 사용하셨을 때는 지금과 같은 문화가 없었으니까 맥락이 조금 다른 것 같은데 단순히 순수미술은 대중문화와 달라야 한다 그런 차원이라기보다 많은 사람들이 향유하는 감수성이나 태도가 작업과 자연스럽게 연결되는 것에 대해서 어떻게 생각하시는지 궁금합니다. 공유되는 감수성이나 태도가 있다고 느껴졌는데 그런 것을 염두해두고 작업을 하실 수도 있고 작업하다보니 그렇게 되었을 수도 있는데 이 부분에 대해 생각하셨던 것이 있으면 말씀해주셨으면 좋겠습니다.

이성휘 : 인스타그램의 이미지나 익숙한 짤방에서 볼 수 있는 유퍼라고 볼 수 있는 것에는 것이 호상근 작가는 있는 것 같고 김범, 안규철 작가들은 그 분들이 다루는 이야기가 소재 자체가 일상의 유퍼코드라기 보다는 조금 더 거대담론들은 많이 다루는 것 같습니다. 사회 정치, 사상 부분들을 지적인 텍스트로 다룬다기 보다는 은유 방법이 그 분들이 다루는 오브제나 드로잉이 아닐까 싶습니다. 다루는 소재의 범위가 다른 것 같습니다.

김인선 : 호상근 작가님과 대화하면서 느끼셨는지 모르겠지만 큐레이터들이 진지한 어떤 것을 추구하지 않습니까? 하고 물어보면 아 저는 그냥 이렇게 이런 게 재밌었다, 이런 반응인데 이 세대의 작가들을 생각하면 어떤 현상을 바라보는 게 단편적인 것에서 출발하고 있다고 생각합니다. 우리 세대나 조금 더 윗세대 같은 경우는 이것을 통해서 그 안에 있는 무엇을 끄집어내서 미학적 접근, 사회적 접근까지 고려되는 동시에 일상의 삶과 분리되는 어떤 것을 보여주려고 했던 것 같습니다. 요즘은 작가들이 일상에 밀접한 성향이 큰 것이 아닐까

생각합니다. 인터넷에 떠다니는 이미지들이나 인터넷 창들을 겹쳐서 바로바로 들여다보고 정보를 얻는 방식이 그림에 반영되는 것 같은 경우이지요. 세대적인 특징도 반영해서 생각해볼 수 있지 않을까 생각합니다.

관객 : 호상근 작가가 이야기를 만나는 지점은 개인의 관심에서 출발하지만 방법적인 측면에서는 다양한 연령대의 다양한 사건들은 겪은 사람들을 만나게 되는데 이 방법에서 나온 결과들을 얘기를 하다보면 에피소드에서 나오는 유머코드나 재밌게 바라보는 것도 중요하지만 역으로 그런 거대한 사건들을 경험하지 않아도 이런 소소한 일상과 만나면서 분위기나 여러 가지 삶을 통해서 경험들을 조금조금씩 드러내듯이 귀납적인 형태로 이런 그림을 그리다 보면 유독 그 나이연령대에서 나오는 것이나 내가 경험해보지 못했던 것이면서 그들과 같이 세상을 살고 있는 느낌도 들곤 합니다. 이런 부분들이 가진 어떤 이슈들이 머릿속에 떠오르는지 그런 부분도 궁금합니다.

호상근 : 역할을 나누는 것이 조금 그렇긴 한데 거대담론 등 나까지 굳이 이런 얘기를 해야 하나 이런 생각도 조금 있습니다. 사실 사는데 배경처럼 되는 것 있는데 그것은 이미 다른 사람들이 다 하고 있고 저는 저 나름대로의 이야기를 하는 것이 더 낫지 않을까 지금 얘기를 그리는 것이라고 생각합니다.

이성휘 : 작가가 사회에 대해 무관심해 보인다는 것은 절대 아니고 일상에서 소소히 발견되는 그 일상도 사실은 우리의 정치, 역사가 다 스며있기 때문에 나오는 사건들이겠지요. 멸공 같은 그림도 그렇고 일상에서 발견하시는 거죠, 거창하게 포장하거나 어마 무시한 의미를 부여한다기보다는.

김인선 : 사진으로 순간적인 찰나를 찍고 올리고 제멋어할 수 있는데 굳이 이것을 그리고 이것이 예술이야 라고 얘기하는 것에서 차이점에 대해 생각할 수 있는 지점으로 볼 수 있을 것 같습니다.

이성휘 : 비슷하게 이우성 작가도 워트를 가지고 있는 페인팅을 하는 작가라는 생각이 듭니다. 이우성 작가는 자기 또래를 잘 보여주는 작업을 하고 있는 것 같습니다. 점점 작업이 변하고는 있지만 그 전 페인팅들은 자기 또래 감수성들을 딱 보여줍니다. 호상근 작가님 같은 경우는 지금 나이에서 느끼는 감수성이지만 그것이 자기 세대만 한정되어 있는 것은 아니고 여러 연령대 사람들이 느끼는 열어놓고 받아들인다고 생각합니다.