

스페이스 윌링앤딜링
제4회 PT&Critic (패널, 작가, 관객과의 질의응답)
천창환 <BURST>

일시 : 2014년 7월 5일 (토) 오후 5:00 - 6:30

장소 : 스페이스 윌링앤딜링

패널 : 강석호 작가, 김연용 작가

기록 : 윌링앤딜링

김연용 : 작업에서 흥미로운 몇 가지를 질문하겠습니다. 제가 볼 때는 작업의 프로세스에서 크게 두 가지의 개입되는 부분이 있는 것 같습니다. 창작자 입장에서는 이미지(특정한 기호)를 해체하는 과정이 있고 관객의 입장에서는 반대로 해체된 이미지, 즉 파편화된 이미지를 특정한 이미지로 역 추적해 조합하는 과정이 있는 것 같습니다. 창작의 과정과 관객 체험의 과정이 상이하게 다른 부분이 있는데 그런 문제들을 생각해보았는지 질문하고 싶습니다.

천창환 : 지금까지의 작업들이 공통적으로 완결된 작업으로 제시가 되기는 하지만 이미지에서 느끼는 희열은 완결에서 오는 것이 아닌, 유동적으로 보일 수도 있고 다양하게 보일 수 있는 이미지에 대한 그림의 가능성에서라고 생각합니다. 단순한 환영 외에도 제가 그림에서 재미있게 생각하는 부분은 상황에 따라 혹은 보는 것에 따라 바뀔 수 있다는 것, 경계를 명확하게 넘나들 수 있는 다른 매체에 비해 특별히 재밌는 부분이라고 생각합니다. 이번 전시의 경우에도 그런 점 때문에 과정이라는 것을 포함하게 되었고 사람들이 그림을 봤을 때 이 자체로서의 색이나 형태를 느낄 수도 있지만 또한 보는 이의 생각이 반영되어 자기를 투과시킬 수 있는 가능성이 있다고 생각합니다. 저는 제 나름대로 과정을 보여준다는 방법을 선택하였고 사람들은 이미지를 해체하여 제시했을 때 좀 더 들여다보게 되고 이미지를 보면서 경험하는 의미 인식에 대하여 생각했습니다.

김연용 : 많은 작가들이 특정한 의도를 가지고 작업 과정 안에 종종 끼워넣곤 합니다. 그리고 그 과정들이 얼마나 그 의도를 수행했는지 여부에 따라서 작업의 성패가 결정됩니다. 그것들이 고스란히 관객에게 보여졌을 때 작가의 의도와 동일한 의미작용이나 과정을 경험할 수 없다면 그 작업은 의도가 잘 작용되지 않았기 때문에 어떤 면에서는 실패로 볼 수 있지 않을까요? 작업의 의도가 잘 작용하는지 하지 않는지, 관객입장에서는 창작자의 작업과정과는 반대방향에서 읽어내기 때문에 작업이 제대로 작동하는가에 대한 자기 검증에 관련된 질문이었어요. 그런 부분에 대해 얼마나 생각하시는지요?

천창환 : 같은 장면이라도 제가 보는 이미지와 다른 사람이 보는 이미지는 같지 않다고 생각합니다. 제가 어떤 의도로 놓더라도 사람들이 그렇게 바라보지 않을 수 있는 것 처럼요.

김연용 : 의도를 벗어나는 부분이 있어야 작업이 흥미로워지기도 합니다. 의도만이 직접적으로 읽혀지는 작업은 그 의도를 알고 나면 재미가 없습니다. 의도 밖에서 무언가 작동하는 요소들이 작업들 안에 있기 때문에 흥미롭다고 생각되어 드린 질문이었습니다. 그리고 이 작업 속에는 비슷하게 대립되는 부분들이 있는데, 하나는 그려진 이미지와 그 주변의 구겨진 흔적들입니다. 이 흔적은 실제이미지에 포함되진 않지만 저 이미지가 그려지게끔 만든 일정한 구겨진 형태의 흔적들이지요. 그런 것들이 실제 그려진 이미지와 상호관계를 맺는 것이 흥미로운 지점입니다. 대립적인 관계에서 이야기하자면 이미지의 경우 처음에 작업을 준비하고 진행해나갈 때 흩어지면서 파열되는 형상들의 정보들이 고스란히 이동하는 것이 아니라, 즉 처음 기호로부터 회화작업까지 정보가 고스란히 옮겨가는 것이 아니라 어떤 정보는 유실되고 어떤 것은 유지되고 어떤 것은 변형되면서 새롭게 재조합됩니다. 거기에 다른 형식으로 이미지가 작동하는데, 유실되는 혹은 변형되는 정보를 포함하면서 이동을 한 결과이죠. 반면에 천에 구겨진 흔적들은 유실되거나 변형되지 않고 고스란히 유지되는 것 같습니다. 변형되거나 유지되는 정보가 함께 있는 부분이 흥미로웠습니다.

천창환 : 이 주름들은 상황에 따라서 변했습니다. '퍼 버리자'라고 결정한 것은 이미지가 완결되는 상태로 제시되었지만 끝나버린 것이 아니라는 것을 이야기해줄 수 있는 요소이기도 하다고 생각했습니다. 캔버스가 아닌 것은 주름에 의해 점점 바뀌기도 하고 그런 것들이 재미있어서 일단은 남겨두었습니다.

강석호 : 주름 이야기가 나와서 상상을 해보았습니다. 주름이 뭘까? 캔버스 안에 주름이 있는데 이 주름은 멈춰있는 게 아니라 확장되고 있는 상태지요. 이미지가 끝나는 게 아니라 옆으로 이어지고 있기 때문에 프레임 안에서 끝나는 것이 아닐겁니다. 그런데 여기서는 과연 확장성을 보여주려고 한 것인가라는 생각에 질문을 한 것입니다.

저 쪽에 걸린 사각형의 형태도 단순히 프레임된 것은 아니라 생각합니다. 혹은 다른 저 작업의 모양도 하나의 주름이 될 수 있는 건가? 그랬을 경우 과연 이것이 그림이나, 과연 이것이 그림일까, 그림이라는 것은 뭐지? 그런 다음에 벽에 붙이면 그림인가? 아니면 다른 것을 보여주려고 하는 전 작업의 과정인가? 단순히 이미지와 구겨졌다 퍼진 것, 그것으로서 끝날 것 같지는 않습니다. 그걸로 끝난다면 우리에게 많은 상상력을 제공하지 못할 것

같습니다. 이 부분이 재미있는 부분일 수도 있겠지만 재미없는 부분일 수도 있겠다는 생각이 들었습니다. 다른 무언가가 본인에게 있지 않은가라는 생각이 듭니다. 제가 그림을 그리는 사람으로서 이 작업을 봤을 때에는 느낀 점은 지금 상태에서부터 비로소 작업이 시작되고 있는 것 같습니다. 이 작업이 과정에서의 끝이 아닌 시작인 것 같습니다. 여기서 시작한다면 무엇이 시작이 될 수 있을까요? 이런 부분을 생각해보았으면 좋겠습니다. 이것에 대해서는 오늘 이 자리에 참석하신 분들도 질문을 해보고 우리와 함께 이야기해보면 좋을 것 같습니다.

단순히 이미지를 보고 맞춰보고 좋아하는 것이 아닌, 이면에 작가가 의도하는 다른 것이 있을 것입니다. 전 작업에 비해 단순해지고 깔끔해지면서, 본인이 가지고 있는 존재감이 더 나타나는 것이지요. 그것을 본인이 어떻게 얘기를 할지 궁금합니다.

노충현 : 저는 전시에 대한 첫 인상은 무분별한 작업들이 배치되어 있다고 생각했었지만, 작가의 이야기를 듣고 전시를 구성해내는 방법이 흥미롭게 느껴졌습니다. 프레젠테이션 과정에서 동사형 어미로서 작업에 대한 정의를 하였습니다. '함께 그리다, 해체하다, 조합하다'등 동사형 어미로서 일련의 작업에 대해 잘 이야기를 해 주었다고 생각을 했습니다. 그런데 전시 속에서 과연 프로세스를 보여주는 것이 좋은 방법일까라는 생각을 해봤습니다. 김연용 작가는 작가가 의도한 부분 이외에 다른 무엇이 있기 때문에 흥미로운 지점이 발생한다고 말씀 하셨습니다. 저도 그 부분에는 공감을 합니다. 문제는 그러한 프로세스를 전부 공개했을 때 작업을 바라보는 사람들은 프로세스만 관심을 갖게 되고 의도 바깥에 있는 부분들은 거의 생각하지 않게 될 수 있을 듯 합니다. 모을 때도 그렇고 흐트릴 때도 그렇고 작가는 친절하게 프로세스들을 보여주고 있는데 과연 그것이 효과적인 방법일까? 프리젠테이션에서 다른 사람들에게 작업에 대한 내용이 전해지기 위해서는 작가가 저나 일반적인 회화작가와와는 전혀 다른 방식으로 이야기한다고는 생각하지 않습니다. 지금은 작가가 작업을 할 때의 위치점을 적극적으로 투영하는 것이 아닌 애매한 입장을 취하고 있다고 생각합니다. 저러한 프로세스를 이야기 할 때에는 다른 작가와의 구별점으로서의 특정한 프로세스들을 시도한다라는 맥락을 가져야 하지 않는지 생각합니다. 그렇지 않고서는 그것 자체만으로는 결과가 흥미롭게 나오면 관찮을 수도 있겠지만 보는 사람들은 작업을 쉽게 한다라는 느낌을 받지 않을까 생각합니다. 너무 프로세스만 드러내게 되지 않을까, 작가가 프로세스를 드러낼 때는 어떠한 식으로든지 선행된 작업들에 대한 반대적 의미에서의 프로세스를 드러낸다는 이야기를 하지 않을까 생각합니다. 그렇지 않고 프로세스를 공유해버린다면 이미지보다는 '저런 과정에서 나오는 것이구나'라는 생각을 중심으로 하게 될 것이고 이렇게 됐을 때 결국 작가입장에서는 손해를 보는 것은 아닐까 하는 생각을 해봤습니다.

천창환 : 예전 전시에서는 다큐멘테이션 없이 결과물로서만 제시를 했었습니다. 이번 전시 같은 경우에도 숨기려고 했었습니다. 캔버스를 짜고 주름을 최소화 하였을 때 그림으로서 바라보게 되고, 또 더 자세히 보는 사람들은 그 과정을 알아볼 것이라고 기대했었습니다. 그런데 이번 전시에서 여러 가지 방식으로 디스플레이를 한 후에 제 초점이 변하는 것을 느꼈습니다. 작년에는 캔버스에 덧생을 하듯 제작하는 과정이 덜 들어감으로써 이미지를 회화적으로 보게 하는 것이 좋다고 생각했었고 최근에는 이것이 과정에 의해서 오브제처럼 보이는 것에 재미를 느끼기 시작했습니다. 그러면서 디스플레이가 다양해졌습니다. 오늘 이 행사의 프리젠테이션을 하려보다보니 과정으로 분류하게 되었고 실제로 전시할 때는 그림으로서 보여지도록 풀었습니다.

강석호 : 첫 개인전인데 디스플레이를 해보니 어려웠나요? 느낀 점 혹은 이전과 달라진 점이 있나요?

천창환 : 전시를 한다고 했을 때 공간 미니어처를 만들어보고, 직접 놓아보았는데, 직접 공간에서 전시를 해보니 횡하기도 하고 짝 차 보이기도 했었습니다. 사전 크리틱에서도 지적하셨지만, 저 작품을 공중에 걸었을 때의 보여지는 방식에 대하여, 그리고 작업의 프로세스를 은연중에 더 연상하게 하는 효과를 고려하게 되었습니다. 저는 그림을 하는 사람이라서 그런지 앞면만 신경을 쓰고 있었습니다. 구겨서 그린다면 이미지가 뒤에 그려질 수 있는데 생각지 못한 부분이 드러날 수 있다는 것이 재미있는 점이었습니다.

김연용 : 작가가 생각할 때 회화적인 것은 무엇이라고 생각하십니까? 회화를 정의하라는 것은 아닙니다.

천창환 : 저는 회화라는 말이 오히려 부담스러울 때가 있습니다. 제가 '그림'이라는 표현을 좋아하는 것도 이 때문입니다. 저는 정확한 맥락을 집어내어 비판한다고 할 때는 언어를 사용하거나 영악하게 제시할 수 있는 매체가 있다고 생각합니다. 제가 생각하는 그림이라는 매체는 언어매체보다는 모호함이나 다채로움을 가져올 수 있는 풍부한 매체라고 생각했었고 그렇기 때문에 그림으로 가져오고자 하였습니다.

김연용 : 일반적으로 페인터들이 그림을 그리며 느끼는 즐거움은 물감을 섞고 캔버스 표면과 재료가 만나는 느낌, 형상을 만들어내는 등 일련의 과정에서 여러 가지 즐거움들이 있습니다. 실제 이 전시에서 봤을 때는 제 상상으로는 이런 맥락에서의 그리기의 즐거움은

그다지 없어 보입니다. 기호들을 재현하고 결국엔 그것이 구겨지고 펼쳐질 때 변형되는 이미지가 주는 '쾌'에 대한 즐거움이 오히려 크다고 생각합니다. 여기서 회화적으로 접근했을 때 작가에게 즐거움은 무엇인가요?

천창환 : 저 역시 표현적으로 그려지는 그림의 느낌을 좋아합니다. 느낌으로 표현하자면 그림 그리는 분들을 공감하시겠지만 그리지 않고는 못 배기는 것, 저도 그런 것을 가끔 느끼면서 그리게 되곤 합니다. 하지만 저에게는 예를 들어 재채기 같은 것이라고 생각합니다. 재채기를 시원하게 하면 그 다음의 지속이 힘든 것 같습니다. 누군가가 재채기를 하는 것을 보면 시원하지만 제가 다시 재채기 하는 것을 기다려야하고... 어쨌든 저는 한 번에 끌어내며 그리는 것 보다는 이미지가 이렇게도 보이고 저렇게도 보이는 등의 그 다양성을 읽어 나가는 것에 흥미가 있는 것 같습니다. 그린다는 행위로 부각될 수 있고 생각 자체로 부각될 수 있는 듯합니다. 아무튼 그림에서 뭔가 많은 것을 읽어나가는 것도 좋은 것 같습니다.

김수영 : 보통 그리는 과정을 마무리할 때는 어떤 상태에서 마무리 하십니까? 구긴 상태로 그리다가 어느 순간 펼쳐지게 되는데, 이 상태를 유지를 하면서 '이 작업은 여기서 끝내야겠다.' 하는 지점은 어디입니까?

천창환 : 그 기준이 매우 모호합니다. 심지어 그 기준조차 변하는 것 같습니다. 처음에는 일종의 규칙을 정해서 작업해보았습니다. 하다보니 그것을 계속 반복하는 것이 이상했습니다. 확대시키는 건 어떨까? 혹은 여러 번 해보는 건 어떨까? 구겨진 상태로 걸 때는 다른 은유적인 생각을 해볼 수 있지 않을까? 등의 생각들이 떠오르는 것이죠. 뭔가 뚜렷한 목표점이나 비판할 거리가 있었다면 이를테면 이것을 한번 구겨보고 두 번 구겨보고 세 번 구겨보는 방식을 통해 비교를 하려고 하거나 그랬겠지요. 저는 그림 그리기 자체에 대한 이야기를 하고 싶었기 때문에 그러한 기준들을 무시하면서 뚫고 나가고 있지 않나 생각합니다.

김수영 : 저는 그 부분에 있어서 애매모호한 부분들이 있다고 생각합니다. 노충현 작가님이 말씀하셨지만 이 작업을 과정 중심적인 이미지로 바라보아야 할 것인지 결과중심적인 이미지로 바라보아야하는 작업인가에 있어서 그 포인트가 중요하다고 생각을 했습니다. 작가의 이야기를 들어보면 결과적으로 이미지가 해체되어 시각적인 결과물이 되었을 때 작가가 바라보고 '아 괜찮구나' 할 때 멈추는 느낌이 듭니다. 여기에는 일단 기호, 기호가 가지고 있는 서술성, 과정자체에서 구긴 이유 등 이 자체를 재밌는 이미지에서 끝나는 것

같지 않은 과정을 설명하는 부분이 있었고, 마무리는 흥미로운 지점에서 끝나는 것 같다는 생각이 듭니다. 회화의 입장이던지 다른 매체의 입장이던지, 그 부분에서 명확해지면 어떨까라는 생각을 합니다. 작가분이 말씀하셨던, 다른 매체를 할 수 있었지만 회화를 하고 싶다는 부분과 연관을 지어서 분명하게 만들면 어떨까 하는 생각도 듭니다.

천창환 : 아무 기준이 없이 한 건 아닙니다. 이미지 자체를 보여주려는 것과 그것 자체로 오브제 기능이 있는 것들을 살리려 노력을 했습니다. 하나의 노림수를 보여줬다면 전혀 다른 전시가 되었을 것입니다. 첫 개인전이다 보니 오브제로 생각하는지, 그림으로 생각하는지 혹은 중간이라고 생각하는지 이러한 생각의 중간단계였기 때문에 다 보여주는 방식을 취해 보았습니다.

김수영 : 그러한 의도가 결국 명확히 드러나지는 않은 것 같습니다. 전시에서 작가는 고민하는 과정에서 작업을 펼치겠다는 이야기 같습니다. 제가 질문을 드렸던 부분은 너무 여러 가지 요소일 수 있다는 것입니다. 어찌보면 이미지가 빠지고 물성만 다뤘을 때는 개념적인 작품이 될 것이고 기호의 서술성을 다뤘을 때는 또 다른 개념적인 작업이 될 것이고, 시각적인 결과물의 상태로 보았을 때는 우리가 흔히 아는 회화적인 것과 가까울 수 있는 것이지요. 이런 것들이 너무 복잡하게 섞여 있는 것이 아닌가 생각이 들었습니다. 회화에서 가지고 있는 모호성을 가지고 진행시키고 싶다는 부분은 흥미로웠습니다. 그런데 그것이 어떤 코드로 들어가고 있는지가 애매한 것 같습니다.

천창환 : 그래서 다음 작업이 고민됩니다. 상황이나 집중하는 것에 따라 변하는데, 지금은 너무 넓게 다루고 있다는 생각이 듭니다.

김연용 : 아까 프리젠테이션 하실 때 동사로 표현하신 부분 있잖아요. '함께 그리다'. 그런 것들이 다 방법적인 문제들이잖아요. 그런 다양한 변화를 하면서 그리기의 방법론을 바꾸는 것이 작가에게 어떤 점에서 중요한 것인지 명확해야한다고 생각해요. 그 부분이 정리가 되면 여러 가지 질문들에 대답을 할 수 있을 것 같습니다.

노충현 : 그 부분이 제일 중요하죠. 지금 디스플레이 한 걸 보면 제 생각에는 작업 속에서 그리기에 대하여 질문을 하는 것은 중요하지 않은 것 같아요. 평면에서 나왔지만 어떤 것은 조소로도 볼 수 있죠. 전통적으로 말하지 않더라도 일반적으로 진행되고 있는 회화와는 다른 방식으로 진행되고 있는데 그런 부분에 대해서 매체의 경계에 대한 규정이나 작가의 위치, 경계에 대한 규정이 전혀 없었다는 거죠. 사실 이 프리젠테이션에서는 그 부분이 제일

중요하다고 생각해요. 기존의 회화와는 다른 방식으로 이야기도 될 것 같고요. 그 부분을 구체적으로 이야기하지 않고 작업 안에서 본인의 페인팅에 관한 이야기를 하고 있기 때문에 지금 같은 질문들이 나올 수밖에 없다는 거죠. 작가가 이야기를 아직 안 했으니깐요.

강석호 : 발표할 때 천창환 작가의 얼굴 표정을 봤습니다. 결과물을 말할 때는 불안해 보였는데 과정을 말할 때는 즐거워 보였어요. 전체적으로 그림 한 장 한 장 그리는 동안 행복했던 것 같았어요. 결국 고민을 안 하는 것 같아요. 물론 고민을 많이 했겠지만 '이 사람은 무슨 고민을 하나?' 라는 생각을 했습니다. 전통적인 회화는 3차원에서 2차원으로 옮기는 거에 비해 본인이 다루고 있는 것은 기본적으로 2차원에서 2차원으로 옮기는 거예요. 3차원에서 2차원으로 옮긴다는 것은 아카데미한 것을 생각해야하는데 작가 본인은 그렇지 않다는 거예요. 2차원에서 2차원으로 그리는 거죠. 거기에서 오는 큰 메리트가 있는데 그것을 적절하게 이용하지 못하고 있다는 느낌이 듭니다. 2차원에서 2차원 옮길 때에 굉장히 재밌는 것들이 있잖아요. 그런데 구기고 펼치면 끝인 것 같은 느낌이 들어요. 우리가 알지 못하는 다음 것을 기대를 하고 있는데 다음 것이 안 나오고 있는 것들에 대해서 다들 우회적으로 질문을 하고 있는 것 같네요. 과연 본인이 그것을 어떻게 해석을 하느냐, 길거리에서 캐치한 사물들을 사회적으로 접근하여 다룬다면 이런 방식도 중요한 요소가 될 수 있겠지요. 그런데 이미지나 색깔과 이런 것들은 다른 얘기이죠. 조형적으로 풀이가 된다면, 그런 것들에 대한 실험이 명쾌하게 보여 지지는 않는 것 같습니다. 접었다 펴는 것, 본인이 여러 사람에게 의해서 술 한 잔 마셔가면서 재밌게 한 느낌? 본인은 이 전시를 통해서 제일 중요하게 생각되는 지점이 무엇인가요?

천창환 : 저는 그림, 이미지 이런 것들이 다양하게 받아들여진다는 생각을 했습니다. 이미지라는 것이 어떤 그림의 형상으로서도 이미지라고 하지만 어떤 심상으로의 이미지도 있잖아요. 제 작업을 그림으로 볼 수도 있지만... 사람들이 밖에 나가서도 대상들을 유심히 봤으면 하는 생각을 했었어요. 아마 작년에 겪은 사적인 경험에서 기인하여 자연스럽게 강조가 된 부분인 것 같습니다.

김인선 : 일단 작품에 대해서 제가 개인적으로 느꼈던 부분은 작가가 회화를 전공했고 이미지를 만들고, 이미지 자체를 회화적으로 보여주고 싶다는 것을 굉장히 강하게 강조한다는 점이었습니다. 처음에는 구기고 펴는 과정이 재미있다고 생각했습니다. 많은 작가들이 이미지를 변형해가면서 새로운 이미지를 보여주고 또 새로운 시각을 보여준다는 의지가 항상 있잖아요. 천창환 작가에게서도 그 점에서 흥미로웠습니다. 미리 작업을 보면서 구겨졌고 펴졌을 때 '그게 전부이다.'로 느껴질 수 있고, 또 이런 것들이 반복적으로

보여지면 재미가 없겠다라는 이야기를 했었습니다. 그러면서 구겼다 편 것을 걸어놨을 때 회화적으로만 보이지 않고 조형적이고 오브제로 보이기도 하므로, 다른 장르의 경계를 건드려보면 어떨지에 대한 이야기도 했었거든요. 작가가 '아 그런 방법도 있겠네요.'라고 하셨지만 결과적으로는 프레임을 해서 가져오신 거잖아요. '왜 그렇게 했냐.'라고 작가에게 물었을 때 작가는 '이런 저런 생각을 해보았지만 결론은 회화적인 것, 어떤 대상으로 보았을 때 사람들이 어떻게 다르게 보는 것 그것 자체가 회화로 다가왔고 본인은 그림을 그린다.'라고 했습니다. 결국 회화를 강조하고 싶어 한다는 인상을 받았습니다. 작가는 그 맥락에서의 이야기를 하고 싶어 하시는 것 같고 다른 분들은 거기서 조금 더 그 다음 단계를 보고 싶어 하는 이야기가 있는 것 같네요. 그럼에도 불구하고 작가에게는 평면이라는 이미지를 제시를 한다는 것에 대한 강한 의지가 있다는 생각을 합니다. 저에게 이 전시 작업들은 과정자체를 보여주는 하나의 장치로 보입니다. 이렇게 프레임 없이 거는 것도 일종의 과정이라는 생각이 드는데, 작업의 중간단계를 보여준 건지, 조형성이던지, 조금 다른 부분을 보여주고 싶어서 한 건지, 이 상태로 이미지를 다르게 보여주고 싶은 건지, 이런 부분들을 설명해주시면 좋을 것 같아요.

천창환 : 거기에 대한 직접적인 답변은 아니지만 프레임을 해보고 신기했었습니다. 불을 키면 프레임을 하거나 하지 않은 것 모두 주름이 집니다. 그런데 캔버스에 있는 주름들은 주름마저 그린 것처럼 보여 지는 거 예요. 저는 이미지가 부각될 것 같다고 생각했는데 주름이 부각이 되더라고요. 오히려 프레임을 하지 않고 오브제 적으로 보여준 작품에서는 전체적으로 주름이 보이지 않는다고 한 사람들이 있었습니다.

김수영 : 조명을 밝게 쬐네요. 조명 자체가 양쪽에서 비춰지니 주름이 그린 것처럼 보일 수 밖에 없는 상황입니다. 조명이 양쪽에서 쬐 때에는 입체감을 최대한 줄이면서 표면에 맞춰진 조명을 쬐는 것이기 때문에 주름의 음영이 약해지면서 그림 같다는 상상이 되는 것 같고 그게 흥미로운 것 같습니다.

천창환 : 학교에는 천창이 높고 LED조명이라 잘 안 보였었습니다. 그런데 천장이 낮다보니 그림자들이 생겼습니다. 그것이 빛 때문에 진 그림자가 아닌 화면 안에서 그려낸 것 같은 느낌이 들었습니다.

김연용 : 작가가 성장하는 데 조금이라도 도움이 되었으면 하는 선배로서 두 가지 정도의 생각이 듭니다. 하나는 스테이트먼트에 기술했던 '의도된 우연'에 관한 부분입니다. 작업에서 우연을 의도의 범주 안에 국한시켜 사용할 때, 이를 당연하게 포용할 수 있는 체계로

작업이 이뤄진다면 훨씬 더 풍부하게 이미지를 다루는 방법들이 보안 될 것 같습니다. 지금 선에서 '의도된 우연'이라고 규정한다면 결과물에 큰 변화들이 발생할 것 같지가 않네요. '우연'에 대한 깊이가 있는 생각을 하셨으면 좋겠습니다. 또 하나는 방법론적으로 너무 빠지지 않았으면 하는 걱정이 있습니다. 당연한 이야기이지만 작가가 하나의 방법론에만 매몰되어 흥미롭게 전개될 수 있는 부분을 차단할 수 있다 라는 거죠. 혹시나 걱정이 되어 하는 생각인데요, 현재는 그림 당 하나의 기호가 들어가 있는데 이 것을 두 개의 이미지를 함께 만들어낸다면, 그런 것은 하지 않았으면 합니다. 방법론 안에서 반복적으로 하는 것은 의미가 없는 것 같습니다.

천창환 : 지금까지 길게 작업을 하진 않았지만 작업이 많이 바뀔 것 같습니다. 어떻게 변할지 모르겠지만요.

강석호 : 반복된 얘기를 하는 것 같습니다만 우연이라는 것이 본인도 모르게 슬쩍 다가온다고 생각합니다. 이번에 월드컵에서 메시같은 선수를 보면 피나는 연습을 통해서 남들이 예측할 수 없는 범위로 움직입니다. 그에 반해 경기를 못하는 팀들은 남들이 예측할 수 있는 범위에서 한나라는 거죠. 본인의 작업이 바뀌고 있는 현재의 성향이 예측할 수 있는 범위 안에 있다고 생각합니다. 때문에 본인이 명명하고 있는 우연이라는 것에 어폐가 있다고 생각합니다. 본인이 예측하지 못하는 우연이 작업에서 드러난다면 보는 사람들에게도 호감을 줄 수 있다고 생각합니다. 분명 본인이 이것을 반복했을 때 얻어지는 부분이 있을 거예요. 하나의 기호, 하나의 이미지로 다가와서 이것을 반복적으로 시도한다고 해도 작업을 할 때 전시 하듯이 작업을 해야지 작업이 진전이 되지 그냥은 변화가 되지 않는다는 거죠. 그럼 항상 같은 작업으로 보이는 거죠.

김인선 : 작년부터 PT&Critic을 진행해오면서 초청된 패널들은 지금까지 작품에 대해 때로는 강하게 또 부드럽게 이야기를 다양한 방식으로 해주십니다. 저는 그것을 보는 입장에서 PT&Critic이 도전을 계속 해 나가야할 작가에게 앞으로의 발전을 위해서 어떤 방식으로 얘기를 나누는 것이 좋을지에 대한 부분을 항상 고민합니다. 작가에게 혹시 트라우마가 생기진 않을까하는 걱정도 하게 되는 것도 사실입니다. 어쨌든 이 자리에 젊은 작가지망생과 젊은 작가들이 많이 계신데요, 기성세대로서 얘기하자면 앞으로 오랜 기간 동안 작업을 해야 하고 크리티크 또는 피드백을 받게 될 텐데 그 것 모두가 다 취해야 할 수 있는 이야기가 아닐 수도 있고 혹은 한마디이지만 주옥같이 받아들이는 경험을 하게 되실 거예요. 그러면서도 작가가 누군가의 말에 흔들린다는 것은 문제가 되기도 하므로 조심스럽기도 합니다. 그렇지만 고집 있는 작가들이 자신의 주관을 가지고 밀어붙이면서

다음의 활동을 해 나가는 것을 보면서 어느 정도 안심을 하고 있습니다. 생각보다 작가들은 강한 사람들이고, 자신의 주관으로 끝까지 해내는 것을 보게 되는 것도 또한 기획자로서나 관객으로서나 한편 즐거움인 것 같습니다. 오늘의 작은 이야기들이 천청환 작가에게 많은 도움이 됐으면 좋겠습니다.

이후에는 2년 동안 PT&Critic을 진행했던 작가들의 그룹전도 열어서 그들이 어떻게 변화를 했는지, PT&Critic의 내용이 반영이 되었는지, 자기 나름대로 찾은 부분이 있었는지에 대해 살펴볼 수 있는 기획들을 만들고자 합니다. 많은 관심을 보여주셨으면 좋겠습니다. PT&Critic에 참석해주셔서 감사합니다.