

## 제1회 PT & Critic\_Drawing vs. Drawing(1) 녹취록

일시: 2013년 2월 26일 (화) 오후 6:00 -7:45

장소: 스페이스 윌링앤딜링

발표자: 구민정, 김영민

패널: 강석호, 오인환

기록: 스페이스 윌링앤딜링

### 김인선 - PT & Critic 프로그램의 소개

PT & Critic은 윌링앤딜링에서 신진작가를 위해 정기적으로 마련한 행사이다. 작가에게 있어 가장 피드백이 필요하면서도 효과적인 시기는 아마도 처음 활동을 시작하는 시점일 것이다. 때문에 윌링앤딜링에서는 작가에게 전시와 피드백을 동시에 제공하는 프로그램을 기획하게 되었다. 그 중에서도 기성작가의 피드백은 신진작가에게 가장 실질적인 도움을 줄 수 있을 것이라는 판단에 따라 기성작가 분들을 초대한 프로그램을 구성하게 되었다.

**김인선** 서로 관련 없는 이미지들을 모아서 만들어지는 이미지 자체가 중요하다고 말한 기억이 난다. 그래서 그런지 구민정 작가에게 작품제목을 붙이는 것이 어떤 의미가 있을까라는 생각이 든다. 최근 작업처럼 주제가 없이 그려내는 이미지의 경우, 해당 작품의 제목을 어떻게 정하는지?

**구민정** 주변 지인들과 전체적인 완성 그림을 보았을 때, 작품의 이미지가 어떻게 보이는 지에 대해 많은 이야기를 나눈 뒤 결정하게 된다.

**오인환** 작가들의 작업에 대한 이야기를 하기 전에, 프로그램에 대한 이야기를 먼저 하고자 한다. 이 프로그램과 관련하여 제안을 했었던 내용은 학교와 미술 현장이라는 이분법적 구도에 대한 문제와 관련된 것이었다. 대학이나 대학원 등 학교 과정 안에서 젊은 작가들이 공부를 하게 되어있고, 그 과정을 마치면 소위 말하는 미술 현장에서 활동을 하게 된다. 그러나 이분법적인 태도에 문제가 있다. 본인의 경험에 의하면 졸업을 했다고 해서 바로 작가가 되는 것도 아니고, 학교 안에 있다고 해서 학생 수준의 작업을 하는 것도 아니다. 오히려 그 이상 수준의 작업을 할 수도 있다. 넓게 보면 본인은 그 과정이 길다고 본다. 학교와 미술현장 사이에는 많은 관계들이 있는데 그 관계들이 너무 이분법적 구도로 설정이 되면서 그것을 뛰어 넘는다는 것이 단순한 목표설정이 아닌가 싶다. 그래서 작가들에게는 충분히 학교 안이 아닌 현장으로 옮겨가면서 작품의 발전이 없다. 너무 빠르게 학교라는 제도에서 현장으로 옮겨가면서 적응을 요구한다. 그래서 다소 회의적이지만 지난 10년간 미술계를 돌아보면 한국뿐만 아니라 서구도 마찬가지이고 새로운 작가가 나오지 않았다는 느낌이 든다. 자기 작업을 할 수 있는 작가보다는 기존의 미술계가 요구하는 작업을 하는 작가가 많이 나온 것이 아닌가 싶다. 미술제도는 첫 번째로 젊은 작가들이 활동하는 무대라는 점이 보편적이지만 본인에게 미술제도는 막강한 체계이다. 그렇기 때문에 작가가 그 안에서 활동한다는 것은 기존의 미술체계가 갖고 있는 기준에 인정 받아야 된다는 강력한 압력이 있다. 그래서 그것에 순응하지 않는다면 발탁도 안되고 칭찬도 못 받는 경우가 있다. 그래서 미술계가 자유롭게 젊은 작가들과 대화도 하면서 자기 작업을 소개할 수 있으면 했고, 여유와 능력을 키우는 것이 실제로 존재하느냐라는 질문에서 이 프로그램을 지지했던 입장이다. 그런 여유가 없다면 젊은 작가들은 물론 기성작가들도 불필요한 경쟁을 하느라 자기 작업을 새롭게 연구하는 시간이 없을 것이다. 그래서 본인은 이 프로그램에서 단순히 전시만 하는 것을 반대했다. 그리고 일

상의 여유를 주는 프로그램으로서 전시하면 좋을 것 같다. 전시 이상으로 대화를 나누고 질문을 하는 과정이 더 중요하다고 본다.

본인이 두 작가를 선정한 이유는 작품에 문제점이 있기 때문이다. 문제라는 것은 나쁜 의미의 문제점이 아니라 해결해야 할 문제점이다. 젊은 작가가 미술계를 의식하다 보면 문제가 없다는 듯이 자신을 포장해버리는 점이 문제인 것 같다. 본인이 두 사람을 관찰하면서 두 사람에게서 작업을 수행하는 기본적인 능력도 보았는데, 해결해야 할 문제점들이 있었다. 그것을 통해서 자기 작업을 발전시킬 수 있는 기회가 된다고 생각한다.

요즘 젊은 작가들은 전통적으로 묘사력을 발휘하는 드로잉 방법은 현대적이지 않다고 여기기 때문에 거리를 둔다. 하지만 구민정 작가의 경우에는 전통적인 방식으로 드로잉을 한다. 구민정 작가는 소위 말하는 정확한 묘사력이라든가 묘사가 가지고 있는 장점들을 많이 갖고 있다. 그런데 전통적인 방식의 드로잉 능력이 현대 미술의 문맥에서는 방해가 된다. 옛날방식의 드로잉으로 자리를 잡으면서 현대적인 미술에 자기만의 언어가 없다는 단점이 있다. 미술 입시에서는 묘사를 필요로 하는데 현대미술에 도달하면 어느 순간 그것이 아니라고 하고 스타일리쉬한 방향으로 가게 된다. 하지만 구민정 작가의 경우에는 그러한 것에 빠르게 적용하지 않는 것이 장점이라고 생각한다. 전통적인 방법론을 갑자기 포기하는 것이 아니고 끌고 가면서 현대미술이라는 틀 안에서 자기의 드로잉으로 만들어가는 것에서 어떻게 문제를 풀어갈 것인지 보고 싶다. 완전히 새로운 방식을 하는 드로잉 작가도 필요하겠지만 전통적인 방법을 현대적 문맥에 맞게 바꾸어가는 작가도 필요하다고 생각한다.

반대로 김영민 작가의 경우에는 '낙서'라는 전통적이지 않은 미술이다. 재현적 체계에서 벗어난 시도도 했고 최근에는 구상회화가 많다. 그래서 대학원에서 추상회화를 하는 사람을 찾기 힘들다. 많은 학생들이 구상미술을 하는 반면에 추상미술을 하는 학생들을 찾기 힘들다. 그래서 김영민 작가의 초기작업이 눈에 띄었다. 또한 형식이나 과정에 대한 이야기를 많이 했는데 재현적인 방식에 과도한 언어, 혹은 의미를 덧붙이는 것이 일반화된 틀인 것 같다. 그래서 과도하지 않은 점, 자신의 프로세스가 있다는 점이 장점이다. 그런데 문제점은 반대로 현대적인 틀을 갖추고 있는 낙서를 하는 과정이 자유로운데 결과를 보면 페인팅이다. 결론은 액자의 형식을 취한다. 사실 작업 과정은 다양한 프로세스도 있고 재미있는데 결과만 보면 그 프로세스가 안 보인다. 완성이 되면 드로잉으로 끝난다는 점이 희한했다. 자신이 갖고 있는 차별화된 방법이나 과정을 가졌음에도 불구하고 결과물은 똑같은지 의아하다. 그 문제를 해결하고 시각적인 결과로 나오든지, 작가의 설명이나 자기의 논리로 해결을 해야 된다고 생각한다.

**김인선** 본인의 완성된 작업(Hooooo-)에 만족하는가? 작가가 전시장에서 작업을 시작한 장면과 중간과정, 그리고 완성된 작업을 보았는데 불과 하루 차이로 그림이 훨씬 더 복잡해지고 뻘뻘해진 느낌이다. 지나치게 짙은 느낌도 든다.

**구민정** 본인은 벽이 비어져있다고 생각했다. 지금도 짙다는 생각이 안 든다.

**관객** 작가가 작업을 시작부터 이끌어간 과정과 결과는 논리적으로 다 맞지만 비평을 할 수가 없다. 왜냐하면 본인이 좋아하는 것에 대해 왜 좋아하냐고 되물을 수 없기 때문이다. 작업을 보았을 때 궁금해지는 부분이 더 생겼으면 한다.

**관객** 두 작가 모두 드로잉이라는 주제를 갖고 있기 때문에 비교 할 수 밖에 없지만 개인적으로는 완전히 다른 두 작가를 모았다는 생각이 들었다. 김영민작가의 PT에서 짧게 '수행'이라는 단어를 썼고, 구민정 작가의 경우는 조금 전 PT에서 본인의 말실수로 '이미지텔링'이라는 단어를 사용했다. 나는 실수라고 생각하는 '이미지텔링'이라는 말이 오히려 인상적이라 생각했다.이 두 개의 단어가 작가들이 서있는 기점이 아닌가 싶다. 대학가에서 추상작업을 하는 작가가 적은 것은 사실이다. 김영민 작가의 최대 장점이자 단점은 세련된 화면

을 구상한다는 점이다. 김영민 작가가 자아를 보여주고 수행한다면, 구민정 작가는 스토리 텔링으로 그림을 이어나가는데, 자기 자신을 제어하지 않고 작업을 한다는 느낌이 들었다. 어느 결과가 드러날 지 모르니까 일단 그려보지만 어느 순간에 도달하면 그 전 과정이 좋았다고 후회하는 경우도 있다. 속도를 낼 줄 알되 멈출 줄도 알아야 된다. 두 작가의 또 다른 공통점은 젊은 작가임에도 불구하고 끝없이 자아에 대해 고민을 한다는 점이었다. 개인적으로 아쉬운 점은 바깥 세상에 대해서도 궁금해 할 수 있는데 아직도 자아의 문제를 다룬다는 점이었다.

**김인선** 그런 부분은 본인의 관심사 흥미요소에 따른 것 같다. 두 작가는 본인의 이야기, 본인의 생각 외에 주변에는 관심이 없다.

이 두 작가는 서로 반대되는 형식으로서의 표현과 또한 서로 반대되는 결과물을 만들어내고 있다. 또한 동시에 두 작가는 자신의 작업은 내용에 의미가 없다고 말하고 있다. 물론 보여지는 이미지가 중요하다고 한다. 하지만 그림을 보는 제 3자의 입장에서 내용 역시 중요해질 수 있는데, 보는 사람에 따라서 해석이 달라지는 것도 예술의 유연성이 아닌가 싶다.

**관객** 작업을 옮기는 과정에서 컴퓨터를 사용한다고 했는데, 김영민의 작업 시간이 어느 정도 되는 지 궁금하다.

**김영민** 짧게는 5분에서 10분 정도 걸린다. 기계적으로 빠르게 작업함으로 글자의 의미를 생각하기 보다는 모양을 따라 그리는 식이다.

**오인환** 김영민 작가의 작업 같은 경우에는 낙서가 이미지로 보인다. 작가 본인의 의견을 듣고 싶다.

**김영민** 결과적으로 텍스트가 읽혀진다는 점이 관객의 입장에서는 무시할 수 없는 상황이 아닌가 싶어서 그런 부분을 신경 써야 될 점 같다. 본인도 작업을 할 때나 선택할 때 관객에게 재미를 주는 작업을 고려했다는 점에서 내용 역시 중요하다는 결론을 내렸다.

**오인환** 내용을 생각하면서 작업을 했다고 내용이 기준이 되는 것은 아니다. 복사? 낙서? 스캔? 과정에서 내용은 안 바뀌었으나 이미지가 더 강화됐다. 그래서 텍스트의 내용적인 부분이 어느 정도 사라졌다고 볼 수 있다. 좋게 보면 미묘하게 대등관계가 생겨서 재미있어졌다고 긍정적으로 볼 수 있지만 여기서는 작가의 생각이 더 중요한 것 같다.

**관객** 작가가 텍스트를 다루는 태도에 대해서 생각해보았다. 굉장히 간단한, 컴퓨터에서 따라 그리기 형식이다. 그런 방법을 생각하니 텍스트나 언어의 무게가 가벼워지는 느낌을 받았다. 글씨의 내용도 깊이가 있기보다는 표피적이다. 그래서 작품을 하는 과정에 대한 설명을 듣지 않는 한 내용이 와 닿지 않다.

**오인환** 그런 부분도 있는 것 같다. 프로세스를 이해하면 와 닿는 부분이 분명히 있다. 그런데 결과만 보면 그렇지 않다는 것이 문제다. 여러 단계를 거치면서 작가 자기만의 개인적인 출발점이 있는데 결과적으로는 작품이 낙서로 보이기 않는다는 점이다. 의도한 것 같다는 느낌이 든다. 낙서 같아 보일 수 있는 개인적인 요소를 차단하는 효과가 생길 것 같아 보인다. 그냥 이렇게 되었다기 보다는 어떤 의도가 있어 보인다. 개인적인 것 같기도 하지만 굉장히 보편적으로 보이기도 하다. 여기서 시간은 중요한 문제가 아니라고 생각한다. 다른 방향으로 옮겨가는 과정이 있기 때문에 어떤 결과가 생긴다고 본다. 작가가 프로세스를 거쳐가면서 이것이 무엇이 되어가는지 보는 건지, 작가의 의지를 빼고 프로세스가 되어가는 그 자체를 원하는 건지 이 의도가 분명해 보이지 않는다. 프로세스가 어떤 역할을 해주고 있는 건지 궁금하다.

**김영민** 제 작업과정에 있어서 컴퓨터를 쓰는 방식은 두 가지 정도로 나뉠 수 있다. PT때 언급했던 것처럼 행위의 해방감, 그리고 스스로 가지고 있는 신체적 특징이다. 행위의 해방감은 캔버스 작업을 했을 때 작업 진행 속도, 물감을 바르고 기다리는 시간간격 등 직관을 빠르게 담아낼 수 없다는 것이 마음에 들지 않았던 부분이다. 캔버스 작업에서 할 수 있는 작업 러닝타임이 한 시간이라 할 때 시간이 그 이상으로 넘어가면 정신력과 싸움이 된다. 그런 식의 작업이 재미가 없어지기도 한다. 그런 상황에서 찾은 것이 컴퓨터이고 컴퓨터라는 것은 내가 찾을 수 밖에 없던 것이기도 하다.

**관객** 내가 알던 한 작가는 아주 큰 캔버스 작업을 하고 싶어했다. 작가가 무언가 자극을 받고 재현하고 싶다 느낄 때 속도와 싸움을 하게 된다. 이를테면 붓글씨 작업이라든지. 감각적이고 속도감 있으며 큰 스케일의 작업을 하고 싶어했는데, 그런 과정에서 왜 이런 오해들이 생겨나는가 하면, 과연 솔직한 작업이었나 라고 한다면, 작가 개인의 특수성이 드러났어야 하는 것인데 작가가 가지고 있는 신체적 한계와 상황적 한계가 충분히 숙지되어 있지 않은 상태에서의 컴퓨터 작업은 어떻게 보면 또 하나의 수선펌프로 보일 수도 있다. 가장 솔직하다는 전제를 가졌지만 가장 솔직하지 못했다는 과정으로 큰 약점이 될 수도 있는 부분이라 본다.

**오인환** 내 생각에는 그런 것들이 좀 더 노출 됐으면 좋았지 않았을까 한다. 보는 입장에서는 그런 점들이 전달이 잘 안되었던 것 같다. 조금 전 말씀처럼 왜 이런 방법을 썼고 이런 방법이 신체적 한계를 해결해주는 도구였다 라든지 그런 점 말이다. 그런데 거기서 그 다음이 또 있어야 한다고 본다. 나의 신체적 한계만 해결해주는 게 아니라 미술의 목적에서도 어떤 것을 보여준다는 느낌이 분명히 있어야 한다고 생각한다. 그런데 그것이 너무 안보이진 않았나 한다.

**김인선** 그것은 과정을 보여주는 하나의 방법이 될 텐데, 그렇게 되면 어쩔 수 없이 설치나 개념미술의 형식을 띄어야 하는지.

**관객** 몇 해 전에 매튜바니의 회고전에서 <구속의 드로잉> 시리즈를 십 년이 지나서 다시 재현한 작업을 봤다. 처음에 했던 발목을 묶어 힘들게 했던 드로잉을 오랜 시간동안 실행하셔서인지 너무 능숙하게 잘하셨다. 70-80년대 초기 <구속의 드로잉>은 신체적 제약을 뛰어넘으려는 치열한 다툼이 보였는데 오랜만에 했다고 대대적으로 난 잡지에는 너무 잘 그린 한편의 추상화가 있었다. 조금 전 김인선 큐레이터가 정확히 지적한 것처럼 오늘날 우리가 미술에 있어서 수 많은 도큐멘테이션과 아카이브에 둘러 쌓여 있다. 그 두 개의 간극을 지켜봤을 때, 매튜바니가 이만큼 잘 그리게 되었다고 해서 다시 재현했다 보지는 않는다. 그가 처음 던졌던 질문들, 발목을 스스로 묶었던 시점이 미술에서 바로 우리가 바로 주목하는 지점이고 작가로써 풀어나가야 할 지점이지 않나 싶다. 컴퓨터에서 작업은 그 부분에 있어서 작가에게 와 닿아서 이렇게 프로세싱을 하고 어떻게 질문을 던지는가에 대한 깊은 사고의 결과물로서의 작업이 되어야 하지 않는가 한다. 앞으로 전시를 준비하는 과정에 있어서 큐레이터들과 긴밀한 협의가 되었다든가 비평가들과 긴밀히 이야기 되어서 그것을 매개하는 역할이 될 수 있었다면 좋았을 것 같다.

**오인환** 선택할 수 있는 것 같다. 자기만의 어떤 이유를 드러내려고 개념미술이나 퍼포먼스를 하는 것. 그런데 저런 결과를 보여주고 있다는 것은 작가 자신이 원해서 인 것 같다. 퍼포먼스나 비디오아트로도 본인이 충분히 갈 수 있었을 텐데 이쪽으로 온 것은 작가 자신의 판단이라고 본다. 그런 출발이 있고 그 안에서 찾을 수 있는 방법이 있다. 잘 모르겠지만 극단적인 판단을 할 수도 있을 거라 본다. 지금 봤을 땐 이런 목표가 있다고 보인다. 그 안에서 해결이 충분히 가능하다고 본다. 그것을 벗어나라는 얘기는 아니다.

**관객** 구민정 작가에게 물어보고 싶은 것은, 이 작업을 할 때 가장먼저 큰 드로잉을 붙여놓고 시작하는 것인지 궁금하다.

**구민정** 붙인 순서로 본다면 사실 기름종이부터 붙였다. 이미지를 먼저 그려와서 붙인 것은 맞지만 순서를 가로로 붙일 것인지 세로로 붙일 것인지 아래로 붙일지는 와서 결정했다. 이번 작업 같은 경우 상하좌우가 없다. 나의 경우 내용적 부분에 대해서는 할 말이 없다. 이미지를 가지고 조형적인 것에 대해서만 이야기 할 수 있다. 그 이외의 것은 사실 염두에 두고 있지 않다. 제일 염두에 두는 것은 배치에 관한 것이다. 어떻게 놓았을 때 어떻게 보일 지에 대한 것이 제일 중요하다.

**관객** 제일 궁금한 부분은, 어떻게 보일지에 대한 작가마다 어느 정도의 기준이 있는 것 같다. 그부분이 궁금하다. 단순히 조형성에 맞추어서 작업을 해나간 것 같지는 않다. 조금 더 그 부분을 얘기해 줄 수 있으면 느낌을 받기에.....(도움이 될 것 같다)

**관객** 이렇게 딱 잘라서 두 작가가 (공간을)나누어 쓴 것은 처음부터 그렇게 정한 것이었나? 저쪽의 작은 오브제를 기준점으로 해서 나눈 것이었나?

**구민정** 사실 벽 선택이 중요했다. 조율이 있긴 있었으나 원하는 벽 때문에 고집을 부린 점이 좀 있었다.

**관객** 인터뷰하신 글을 받아보고 상상했던 것이, 두 작가가 작업하는 시작점이 다르고 풀어나가는 방식이 다르기 때문에 김영민 작가는 이렇게 설치할 것 같았고 구민정 작가는 그것에 반응하면서 무엇인가 나오지 않을까, 이 전시가 2인 전인데, 개인전을 반 나누어서 하는 것이 아니라, 그래서 좀 의외이고 그러다 보니 더 협소해 보이는 느낌이 드는 것도 같다.

**김인선** 사실 서로 영향을 받는 것이라기 보다는 내가 《드로잉 vs. 드로잉》이라는 제목을 붙인 의미는 물론 두 명의 작가가 정말 다른 드로잉에 대해 이야기를 하는 부분도 있었지만 전통적으로 우리가 알고 있는 드로잉이라는 것과 여기에 펼쳐져 있는 드로잉 이런 것이 있었다. 사실대조적으로 구분되어 보여졌으면 하는 부분도 있었다. 그래서 드로잉이라는 것을 확장해서 생각해 볼 수 있지 않을까 하는 데서 분리를 해볼 수 있었던 것 같다.

**강석호** 갑자기 생각이 많아졌다. 보통 일반적인 회화에서 그림을 보고 잘 그렸느냐, 못 그렸냐, 잘 팔릴 것 같다, 좀 별로다 이런 식으로 판단을 하지만 일반적이지 않은 작품을 봤을 땐 어떻게 판단하는가?

새로운가, 새롭지 않은가 할 수도 있다. 이 작품이 새로운 것이 있나? 새롭다는 것은 분명히 작가가 표현하는 태도와 형식이 새로운가 그렇지 않은가 그 차이이다. 그런데 이 작품에서 새로운가를 봤을 때는 새롭지는 않다. 우리가 알고 있는 것 내에서 많이 이야기하고 있다. 그래서 더 어려운 것이다. 알고 있는데 많이 이야기해야 하니까. 이것이 왜 새롭지 않을까에 대해 혼자 고민을 해봤다. 새롭지 않은 건 아니다 사실(웃음) 그래도 형식상 우리가 알고 있는 기법들 이니까 새롭진 않은 것이다. 이런 작업이 새롭기 위해선 이미지 자체가 캐릭터라든지 무엇인가 있어야 한다. 자동 기술법이란 단어를 사용해서 새롭다고 느껴지지는 않는다. 그것이 왜 그런지에 대해 생각을 해봐야 한다. 그것에 대해 이야기한다면 좋을 것 같다.

재미있는 글을 봤는데, 1911년도에 레이먼 러셀이 쓴 연극을 몇몇 작가가 보고 감동을 받았다. 러셀이라는 사람이 한 텍스트에 두 가지 의미를 가진 것, 연극을 연출하는 가운데 음악이라는 구조가 서있었다. 좀 더 간단히 이야기하면 과연 그림을 고흐가 와서 그렸다고 하면 어땠을까 하는 점이다. 만약 고흐가 그렸다 하면 어땠을 것 같은가? 고흐는 물감의 물성과 울퉁불퉁함, 이미지와 물성과 작가의 에너지와 음악에 대해서 감동을 주는 작가이다. 그런데 레이먼 러셀은 그것을 다 뺀 상태이다. 물성도 없고 내용도 없는 아무 것도 없

는 상태. 지금 이 그림이 그런 상태인 것 같다. 그림이 갖고 있는 내용도 없고 물성도 없는 이미지만 있는 상태. 이것을 어떻게 써야 하나 굉장히 막막해지기 시작했다. 그렇다고 지금 작가가 이야기했던 것을 그냥 쓸 순 없다. 제가 비평가에게 뭐라고 했었다. (비평가)항상 작가에 대해서 글을 쓰지 않고 인용을 한다. 인용을 해서 비교를 하는데 그것이 마음에 안 들었다. 그런데 처음으로 인용할 수 밖에 없다는 생각이 들었다.(웃음) 인용을 안 하면 글이 표현이 안될 것 같다. 지금도 고민하고 있다. 새롭지 않은데 형식의 고민을 어떻게 보여줄 것인가에 대해작가가 고민했을까, 그것이 질문이었다. 본인이 무언가를 얘기를 하고자 한 바가 있는가. 그것이다.

**김영민** 작업하며 느꼈던 것은 방식에 너무 치우쳤던 것 같다. 컴퓨터를 사용하는 방식에 가장 중점을 두었던 것 같다. 그 결과물을 액자나 캔버스, 이런 것들을 제가 쉽게 습관적으로 알잡았던 점도 솔직히 있다. 지금은 작업을 어떻게 진행을 할까 많이 고민하고 있는 상황이고 결과물을 어떤 형식으로 보여줄 지에 대해서도 고민하고 있다.

**관객** 컴퓨터를 왜 통과해야 하는지에 대해 보편적인 이야기 말고 김영민 작가의 개인적이고 사적인 이야기가 섞일 수 있는 무언가가 자세히 있어야 할 것 같다. 그것에 따라 이 형식이 굉장히 새로울 수도 있고 아닐 수도 있다. 게임으로 보여진 형식상에서는 성공적인 작업이라 생각이 든다. 그런데 자세가 배후에 깔려있지 않으므로 이 작업의 신기함이 적은 것 같다. 그 부분이 구민정 작가의 작업에서도 보인다. 결과물로는 신기할 수 있는 작업인데, 이야기하는 것을 들어보면 논리적으로는 다 맞는 이야기이다. 그 부분 때문에 이 작업에서 진짜 봐야 될 어떤 것들이 못 이루어지고 차단되는 느낌이 든다. 그것에 대한 해답을 찾는 부분이 자동 기술법이라는 것은 형식에 전혀 새로움 없이 느껴진다. 구체적으로 우리가 왜 빨강이 좋은지에 대한 이유를 설명하는 데서 서사가 나오기 시작하는 것 같다.

**관객** 고흐가 어떻게 그렸을까. 우리가 놓치는 질문이라는 생각이 든다.

**오인환** 판단이 필요한 시점이다. 이 결과를 본인들이 원하느냐가 중요한 것 같다. 작업의 방향이라는 건 이 상태를 유지하면서 작업을 할 때와 무언가를 보태거나 뺄 때 판단이 달라진다. 지금 상황은 두 작가가 이미지가 결론이 되는 작업을 했다는 느낌이 든다. 그랬을 때 새롭지 않다는 것에는 동의하는 편이다. 모더니스트들이 그랬던 것처럼 낙서라는 것도 새로운 것을 찾는다고 보다 일상적이고 익숙한 것을 가지고 오는 것이다. 구민정 작가의 복잡한 이미지도 기존의 것을 갖고 온 것이기 때문에 어디선가 이미 카피된 것이다. 그렇기 때문에 출발이 논리적으로 따져서 새로울 것이 없다. 그것보다는 오히려 과정이 있었으니 왜 그런 이미지로 결론이 나버렸는지, 보수적 결론을 갖고 왔는지를 보는 것이다. 우리가 이미지를 새롭게 해서 볼 수 있느냐, 아니면 이미지는 대단히 진보하고 있을 수도 있다. 새롭게 볼 수 있는 방법이 있을 수도 있다. 이미지를 통해서가 아니라, 이미지를 다루는 방식이나 그 태도가 달라진다면 이미지 자체가 달라지는 것보다 더 큰 효과를 가지고 올 수도 있을 것 같은데 그런 부분들은 위축되어 있는 것 같다. 완성된 결과를 너무 염두에 두다 보니까 프로세스가 이미지라는 결론으로 간 것 같다. 지금 이 단계에서 생각의 폭을 넓히는 것이 중요하다고 본다. '나는 이렇게 때문에 이랬다'는 방식은 이야기를 넓혀가는 과정은 아니라고 본다. 그것은 이 단계에 오는 데까지 있어 공부하면서 충분한 피드백이 되었을 것이라 본다. 조금 더 넓혀야 한다고 생각한다. 판을 키우는 것이 중요하다고 생각한다. 그것을 김영민 작가의 이야기로 돌려보면, 분명히 건축적인 부분을 고려한 작업들이 이전에도 있었다. 그런 것들이 작가에게 반영이 되었다가 안되었다가 일괄되어 있지 않기 때문에 즉흥적으로 대응한다는 느낌이 강하다는 것이다. 즉흥적으로 작업을 하는 것은 한계가 있다고 보고 작가로서 직관과 즉흥이 중요하다고 하더라도 그 이외의 방법론을 사용해야 되는 것이 아닌가 한다. 이미지는 많은데 반복적이라는 느낌이 강하다. 이 작업에서 이미지가 무엇이다를 중요하게 보지 않는다. 오히려 어떻게 구현했는가가 더 중요할 것 같다. 그 방법에서 가능성을 보고 싶다. 여기서는 축적만 해놓고 지

우지는 않았다. 이미지를 그린다는 것이 또 다른 이미지를 지울 수도 있는 것이다. 그런데 그렇게 보이진 않는다. 이렇게 많이 그려냈을 동안 계속 컴포지션 하는 것인데, 이것은 사실 조형적인 이슈이다. 그런 태도나 방법론에서 연구가 병행이 되면서 조형적 재미가 결합이 되어야 하지 않을까. 한 길이 정해지면 밀고 나가야 한다. 이미지를 그리는 것은 이미지를 잘 그리고 계속 그리는 게 아니라 다른 사람과 다른 방식으로 그리는 것이 나왔으면 좋겠다.

**관객** 이번 전시가 두 작가에게 첫 전시인가? 아무래도 외부에서 처음 전시를 하게 되면 작업을 하는 프로세스와 전시를 염두에 두는 상황이 달라지게 되는 건 전시를 하게 되는 작가의 심적 부담, 전시처럼 보여야 한다는 그런 것들 때문에 약간 위축되신 것은 아닌가 싶다. 두 분 다 과정을 즐기는 것 같은데, 중요한 것은 내가 즐긴다고 해서 관람객들도 즐겁게 보는 것은 아니다. 관람객들에게도 전달이 될 수 있어야 한다. 좀 전처럼 결과물이 보인다는 이야기는 너무 기존의 전시에 대해서 가지고 있는 것들이 작용해서 그렇게 된 것은 아닌가 한다.

**강석호** 본인에 대한 관찰도 중요하지만 외부적인 관찰을 해보는 건 어땠을까. 관찰이라는 것에서 좀 더 지식을 쌓았다면 어땠을까 하는 것이다. 그러면 이런 것을 선택할 때 좀 더 신중하게 선택하지 않았을까 싶다. 타틀린이 피카소를 만나고 싶어 파리에 갔었는데 거절당했다. 그 뒤로 러시아로 돌아와 작업을 했는데 철판을 얇게 모서리에다가 다시 잇는 재질을 재료로 쓰는 작업을 했다. 그 당시 사람들로 부터 욕을 많이 들었다고 한다. 피카소의 부조는 항상 정면을 응시를 해야만 이해 할 수 있는 작업이다. 그런데 타틀린은 정면이 아닌 옆에서도 볼 수 있는 새로운 형식을 갖는 것, 부조가 아니라 입체로 튀어나와버리는 것이다. 이런 것들에 대해 생각을 해보았다면 과연 이렇게 했을까 하는 것이다. 무엇인가 본인의 제스처를 던졌을 때는 그만큼 본인의 내적이나 외적인 양이 많아야만 한다. 특히 이런 작업은 더 그렇다.

**김인선** 시간이 많이 지났기 때문에 이제 마무리를 해야겠다. 강선생님 말씀처럼 너무나 축적된 세월이 흘렀기 때문에, 거기에 히스토리라는 학문으로 만들어져 있던 모든 것이 존재하는 가운데, 이미 많은 것이 만들어진 가운데, 현대의 시각이 발달되어 있는 가운데, 또 그 안에서 옛날 것에 중첩되지 않는 지점을 찾아야 한다는 것이 현대예술가가 힘든 점인 것 같다. 이 자리에서 명확한 해결을 보긴 힘들겠지만 작가들이 출발할 수 있는 자리였으면 좋겠고 이 기회를 통해 많은 생각을 할 수 있는 자리가 되는 것 자체로 좋은 시간이었다고 생각한다. 좋은 이야기들과 많은 고민들을 안고 이 자리를 여기서 마무리 짓도록 하겠다. 매우 감사하다.