<작가와의 대화>

일시: 2018년 1월 20일 (토) 오후 3시

장소: 인사미술공간 3층

진행: 차승주 큐레이터

차승주(이하 차): 오늘 <작가와의 대화>에서는 이번 전시의 작업소개뿐 만 아니라 이전 작업과의 연결고리들을 같이 이야기하면서 이전 작업들도 살펴볼 수 있는 시간이 될 수 있으면 좋겠습니다. 일상용품의 간단한 과학원리를 적용하여 유사자연 환경을 만드는 것이 강호연 작가의 특징입니다. 다른 개인전에서는 이미지로만 경험하던 감각을 확장해보고 그것을 가능하게 하는 작업들을 개별적으로 보여주었다면, 이번 전시는 장기적인 프로젝트의 시작을 알리는 것이라고 할 수 있습니다. ‘백과사전 프로젝트’인데 이는 작가가 세계를 인식하는 방식이며 개별 작업들을 전시의 형태로 선보이는 것으로 모빌의 형태를 띠고 있어요. 모빌들마다 행성이 등장하고 태양계를 은유하는 방식으로 작업하고 있습니다. 이번 전시는 행성들 중에서 지구이고 지구가 멸망하고 다른 행성으로 이동하는 시작점이라고 할 수 있습니다. 장기적인 프로젝트가 어떻게 시작됐고 그 형태가 모빌에서 시작되었는지, 모빌의 행성들이 신화적인 모티브와 어떻게 연결되는지를 살펴보도록 할게요.

강호연(이하 강): 백과사전 프로젝트의 시작은 제 아들이에요. 태어난 지 백일이 지났을 때 침대에 누워 모빌 돌아가는 것을 좋아했어요. 모빌이 소리도 나면서 돌아가는데 아기 입장에서 봤을 때 가장 처음 접하는 감각이기 때문에 새로웠을 것 같아요. 처음 프로젝트를 구성하게 된 계기가 아들이 세계라고 생각하는 것이 모빌이라면 내가 인식하고 있는 세계의 범위는 어느 정도일까 생각하다가 태양계로 범위를 설정하게 되었고 이를 모빌의 형태로 만들게 되었습니다. 태양부터 해왕성까지, 그리고 각 행성의 위성을 포함하여 약 23개의 천체로 구성된 우주, 즉 세계관을 계획하였습니다. 본 프로젝트는 이렇게 구성된 태양계의 행성과 행성 사이의 여행을 컨셉으로 잡고 있습니다. 각 행성의 이름들은 그리스 신화(희랍신화)에 나오는 신들, 인물들의 이름과 연관되어 있어요. 예를 들어 수성은 헤르메스, 금성은 아프로디테, 화성은 아레스 등등. 화성이 전쟁의 신인 아레스(Ares)를 상징하잖아요. 아레스는 전쟁할 때마다 데리고 다니는 포보스(Phobos), 데이모스(Deimos)라는 아들이 있어요. 포보스는 포비아(Phobia), 공포라는 단어의 어원이 되는 신이고 데이모스는 패배를 상징하는 신인데, 실제로 화성에는 두 개의 위성이 존재하며, 그 이름 역시 포보스, 데이모스입니다. 이렇게 신화와 태양계가 가지고 있는 연결고리가 흥미로워서 각 행성들이 상징하는 것들을 신화적 요소로 끌고 들어오면 어떨까 싶었습니다. 그 중 본 전시 planet 72.82m2는 지구에 해당됩니다. 저는 지금까지 유사자연의 형태나 환경들을 구현하는 작업을 주로 했는데, 그 작업들을 정리하는 방식으로 프로젝트를 시작하게 되었고 그 처음을 지구로 하는 것이 의미 있을 것 같다고 생각했습니다.

먼저 1층의 <Monster> 작업은 몬스터라는 외행성이 지구로 다가오는 장면을 구현한 것입니다. 이 행성이 지구에 다가와서 아마겟돈이 일어나는 것이죠. 지구가 멸망하기 일주일 전 장면으로 불안하고 기이하고 초조한 분위기를 만들어내기 위해 동선에 따라 실제 사물들을 노출시켰어요. 외행성의 구성요소가 고카페인 음료수인 몬스터여서 이 행성의 이름이 몬스터가 된 것입니다. 이 작업의 래퍼런스가 라스 폰 트리에 감독의 <멜랑콜리아>라는 제가 좋아하는 영화인데, 우울증에 대한 것을 지구 멸망이라는 컨셉과 엮은 내용이에요. 제가 카페인에 약해서 커피 한 잔만 마셔도 기분이 좋아졌다가 카페인이 떨어질 때쯤이 되면 차분하게 가라앉으면서 우울한 감정이 오거든요. 우연하게 몬스터라는 음료를 먹어보게 되었는데 30분정도 기분이 업 되고 좋았다가 카페인 쇼크가 와서 네 시간 동안 누워있었는데, 그 때 작은 소리에도 깜짝 놀라기도 하고 지구가 멸망할 것 같은 기분이 들었어요. 그래서 <멜랑콜리아> 영화에서 우울증을 지구 종말과 연결한 것처럼, 개인적으로 느꼈던 카페인에 대한 것과 지구 멸망 컨셉을 엮어보면 재미있는 지점이 될 것 같아 작업을 해보게 되었습니다. 기술적으로는 카메라 옵스큐라라는 방법을 적용한 작업인데, 카메라 옵스큐라는 원시적인 카메라의 형태예요. 바늘구멍사진기라고 들어보셨을 텐데, 작은 구멍과 암실이 있고 그 앞에 피사체가 있으면 상이 반전되어 암실에 투사됩니다.

2011년 겨울에 영국여행을 하게 되었고, 런던 그리니치 천문대에서 힌트를 얻었어요. 이게 그리니치 천문대인데 엄청나게 큰 카메라 옵스큐라거든요. 이 정도 보다 조금 더 큰 건물 전체가 암실이고 이 부분에 렌즈가 있어서 이 안에서 런던의 풍경을 볼 수 있어요. 그런데 이미지를 스펙타클하게 보여주는데 비해서 기술적인 부분은 별 볼일 없지만, 여기에서 힌트를 얻은 거죠. 그 힌트를 적용한 것이 <Bacchus-D>라는 작업이고, 2015년 송은 아트스페이스에서 <<Summer Love : 송은 아트큐브 그룹전>> 전시를 했을 때 처음 실험하게 되었습니다. 달의 이미지를 구현한 것이고 바커스(Bacchus)가 디오니소스의 로마식 명칭이에요. 그래서 이 행성은 디오니소스의 행성이라고 가상의 행성을 만들어서 이름 붙였고, 이런 방식이 지금의 전체 프로젝트를 계획하는데 근간이 되었던 것 같아요.

차: 관객 분들은 전시에서 소리와 오브제를 먼저 경험하고 이번 작가와의 대화 시간에 오브제를 보게 되셨는데, 어떻게 보셨는지 또 일상사물과 구현한 이미지 간의 간극이 있었는지 궁금하네요. 강호연 작가님의 작업 스타일을 아시던 분들은 이번 전시를 보면서 이것들은 또 무엇으로 만들어졌는지 궁금하셨을 것 같아요. 초반 작업에는 시각적인 것에 집중하시다가 2015년부터 사운드도 접목해서 작업하시잖아요.

강: 구현하고자하는 대상을 다시 평면 이미지~~를~~로 구현하는데 답답함을 느꼈어요. 사진 이미지가 더 선명하고 리얼하면 나는 왜 이미지를 또 구현하는지 스스로 질문을 던지곤 했죠. 실재풍경과 이미지로 접하는 풍경이 무엇이 다를까 생각하다가 북유럽을 여행하는 기회가 있었어요. 사진으로만 보던 오로라를 체험하고 쇄빙선도 타보는 경험을 하게 되었죠. 신체의 모든 감각으로 받아들이는 체험은 확실히 이미지로 보는 간접경험과는 다른 지점이 많았어요. 그래서 내가 경험했던 감각들을 구현하는 것이 더 실제 장소와 유사하지 않을까라는 생각을 했어요. 대부분의 사람들이 자연을 경험하는 방식이 체험하는 것보다는 이미지를 통해 간접체험 하는 것에 더 익숙해져 있는 것 같아요. 그런 지점에 있어서 제 작업이 생활에서의 감각들을 이용해서 이미지로 간접 체험했던 부분을 체험 가능한 영역으로, 감각할 수 있는 영역으로 복원한다는 생각을 가지고 있어요. 분명히 실제 감각과는 다르지만 저는 A=A가 아니라 A’의 근사수치로 만드는 것이에요. 이미지로 접할 때와 실제로 접할 때의 사이에 제 작업이 있는 건데 직접 체험할 때 손실되는 감각들을 생활에서 느꼈던 감각들로 채우는 지점이 있는 것 같아요. 그래서 지구종말 같은 직접 체험할 수 없는 지점을 건드리는 것 같습니다.

차: 하이테크 시대에는 디지털화된 이미지들의 플랫함을 다시 입체적으로 복원하려는 것이 목적이기 때문에 지난 번에도 로우테크에 대해 언급하면서 왜 간단한 과학원리로만 하는지, 더 현실적으로 재현하지 않는지 궁금해 하는 것 같아요. 왜 초라한 소재들을 전략으로 가져가는지에 대한 이야기도 있었는데 저는 그 아날로그 감성을 건드리는 지점 때문에 감각이 복원되는 것 같다고 생각하기 때문에 그것을 전략으로 가져갈 수 있다고 생각해요. 우리가 믿고 있는 관념이나 인식 또는 모든 것들이 사실은 완전히 다른 사물들에서 나온 것이기 때문에 그런 교란을 발생시키는 것이 전략일 수 있는 거죠.

강: 작업할 때 아르테 포베라(Arte Povera) 운동에 영향을 많이 받기도 했고 별 것 아닌 소재로 스펙타클한 것이나 의외의 가능성을 만들어낼 때 시적인 감성이 발생한다고 생각하거든요. 아까 말씀 드린 것처럼 기술적으로 당연하게 여겨지기 때문에 무엇인가를 사실적으로 구현하는 것에 마음으로 다가오는 부분이 적어진 것 같아요. 그런데 별 것 아닌 사물들로 작업하면서 사물들의 원래의 맥락을 끌고 들어오다 보면 전혀 다른 무엇인가를 만들어내게 되요. 그럴 때 저는 시적인 감성이나 은유 같은 것들이 느껴져서 현실이 짠하기도 하고 가상으로 만들어진 스펙타클한 상황들을 복합적으로 생각하게 되는 것 같아요.

차: 지하 1층에 있는 다른 작업들도 보면서 이야기를 이어갈게요.

강: <Cultivate>라는 제목인데, 지구가 멸망하고 식물이 없다는 상황을 전제 하에 두고 초록->’green green’한 것들을 만들어보려고 한 작업입니다. 비닐하우스처럼 보이는 곳의 내부는 가습기 연기로 차 있어서 밖에서는 녹색의 실루엣만 보이는, 식물 같은 느낌을 내기 위해 만들었어요. 안으로 들어가면 촉촉하고 따뜻한 느낌이면서도 도시에서의 허접한 부산물들 중에 초록색인 것들만 모아놓았어요. 저희 집 주변에 주말농장이 성행해 있어서 구경해보면 엄청나요. 사람들은 식물이 자랄 수 있도록 기능적으로 접근해서 만든 구조물이지만 설치작업을 하는 사람으로서 이 주말농장을 보고 있으면 소재나 조형적으로 굉장히 뛰어나다는 생각이 들었어요. 그런 부분들을 차용해서 작업했어요. 작품명인 ‘Cultivate’는 ‘경작하다’라는 뜻이고 ‘Culture’의 어원이기도 해요. 제가 가끔씩 마음의 안정을 얻기 위해 주말농장을 거닐곤 하는데요. 경작하는 행위와 경작의 끝 지점이 도시문명인데, 자연과의 관계가 약간 역설적인 것 같아서 지구가 망한다면 어떻게 될까? 에 대해 생각해봤어요. 지구가 멸망하면 식물도 없을 텐데 어떻게 정서적으로 편해질 수 있을지를 생각해보면서 작업했어요.

차: 지하 1층의 입구로 들어오면 비닐하우스를 마주하게 되잖아요. 안이 뿌옇기 때문에 초록색이 무엇인지 잘 보이지 않지만 온실 안이니까 식물이 있다고 생각하셨을 수도 있을 것 같아요. 관객 분들은 밖에서 보셨을 때 비닐하우스 안에 병, 걸레 대가 있다고 느끼셨나요? 아니면 아예 다르게 보셨는지 궁금해요. 이 작업은 특히 소리가 중요한 작업이기도 해요. 공간 안에 들어가서 경험하는 것뿐 만 아니라, 두 개의 소리 작업이 등장하는데요. 이것도 이전의 작업에서 발전한 거죠?

강: 문 손잡이가 스크류 드라이버인데 살짝 누르면서 돌리면 새소리가 나요. 런던에서 학교 다닐 때 작업했던 <A Night Worker(Robin)>에서 차용했어요. 도시생태와 자연에 대한 이야기를 다뤘었죠. 유학 마지막 시기에 식당에서 서빙하는 아르바이트를 했었는데, 낮에는 학교 다니고 저녁에는 일하고 집으로 돌아오면 11시에서 1시 사이였어요. 어둑해질 때 집에 가면서 새소리를 듣게 되었는데 저에게는 그 소리가 이질적으로 다가왔어요. 한국에서는 보통 새들이 아침에 우는데 왜 여기는 밤에 우는지 궁금했어요. 로빈(Robin)이라고 보통 크리스마스 카드에 많이 쓰이는 동그랗게 생긴 새예요. 영국에서 가장 사랑 받는 새로 뽑혔다고 하더라고요. 야행성 새가 아닌데 왜 밤에 우는지 찾아보니 가로등과 같은 빛의 공해 때문에 밤을 낮으로 인식해서 그렇다고 하더라고요. 그렇게 도시에 적응해서 사는 것을 보니 “나도 런던에서 비싼 방 세 내려고 일하는데, 너도 밤에 일하는구나.” 하면서 저와 동질성을 느꼈죠. 그래서 < A Night Worker(Robin)>을 작업하게 됐어요. 어떻게 보면 스크류 드라이버가 가장 기본적인 도구이기 때문에 <Cultivate>에서 스크류 드라이버를 도시화의 상징으로 사용했어요. 금속이 있고 안에 나무가 있는데, 이 부분을 문지르면 새소리가 나요. 영국이 정원문화가 발달해 있어서 버드 콜(Bird call)이라는 정원으로 새들을 불러오는 도구들이 많아요. 더 리서치를 해보니 로빈 소리를 만들어내는 도구가 있더라고요. 쇠붙이와 나무를 문지르고 사이에 송진을 넣으면 울새 소리와 비슷해서 그것을 작업적으로 차용한 것입니다.

차: 풀벌레 소리도 들을 수 있는데 느끼셨나요? 그것에 대해서도 말씀해주시면 좋겠습니다.

강: 작업을 구성하는 요소 중에 공기청정기가 있는데 돌아갈 때마다 모터 소리가 나요. 그 모터 소리를 핸드폰의 확성기를 통해 잡으면 사람이 듣지 못하는 영역대인 고주파를 잡아내요. 그 고주파 소리가 풀벌레, 귀뚜라미 같은 곤충이 내는 소리와 유사해서 작업으로 만들게 되었습니다. 그런데 이 소리가 계속 변해서 기계음처럼 들리기도 하고 풀벌레 소리처럼 들리기도 해요.

차: 마지막 작품인 <Bliss blue>에 대해 이야기해보죠. 요즘 미세먼지가 심해서 회색 하늘이 익숙한데 날씨에 착안해서 쾌청한 하늘을 구현하신 거죠?

강: ‘Bliss’가 엄청 행복한 이라는 뜻인데, <Bliss blue> 제목을 직역하자면 행복한 파랑이라고 할 수 있죠. 제가 외국에서 공부하고 한국에 돌아온 첫 해 봄에 엄청 놀랐거든요. 공기 질이 굉장히 나빠져 있고, 심지어 마스크도 쓰고 다니더라고요. 어렸을 때 상상도 못했었고 어떻게 보면 디스토피아(dystopia)적인 현재를 살고 있는데도 그것을 인식하지 못하고 살아가는 것 같아요.

이건 <Partly Blue>라는 작업인데, 작년에 <<송은 수장고: Not your ordinary art storage>> 단체전을 했었어요. 1년 상설전이여서 지금도 진행 중인데 2층, 3층으로 구성되어있고 3층에는 각각 방들이 있어요. 이 전시장 건물이 원래 아우디 차 전시 매장이어서 3층은 사무 업무를 보는 공간이었대요. 그 공간에 있던 가구를 그대로 활용했고 제가 추가적으로 집기들을 설치해서 사무실 풍경을 만들었어요. 그 방에 창문이 하나 있어서 창문유리를 가마에 구워 녹여서 유리의 물성이 마치 비 오는 날 물에 젖은 창문 느낌이 들도록 했어요. 그리고 차량용 필름을 붙여 조도를 낮췄고 아까 말씀 드린 TV나 라디오의 지지직 거리는 소리로 비 오는 분위기를 조성했어요. 대기오염으로 인한 우중충한 마음을 비가 내리는 듯한 착각을 통해 정화되는 느낌을 내려고 했죠. 그런데 이 작업을 보신 분들의 반응이 제각각이었어요. 비 오는 날의 기억이 우울한 사람도 있었고 반대로 아늑한 느낌이 나서 좋다고 하신 분도 있었고요. 그래서 날씨와 사람의 기분의 관계에 대한 작업이고 <국지성 저기압>의 영어 제목이 <Partly blue>에요. 이번 전시의 <Bliss blue>의 연작이기도 하고 <Bliss blue>에서 ‘Bliss’는 제가 이 작업의 래퍼런스로 삼았던 사진 작업의 제목이에요. 지금 보시는 이미지가 윈도우 XP 배경화면인데, 이 배경화면의 사진 제목이 <Bliss>이고 실제로 캘리포니아의 한 지역을 찍은 사진이에요. 전 세계 사람들이 가장 많이 본 풍경사진이이기도 합니다. 포토샵의 스포이드 툴로 사진 속 하늘의 파란색을 뽑아낸 데이터를 컴퓨터로 먼저 조색하고 페인트 가게에서 직접 색을 조색했죠. 아까 직접경험, 간접경험에 대해 이야기했는데 이 작업도 그 지점에 있거든요. 우리가 굉장히 많이 접했던 사진을 체험 가능한 영역으로 불러온 작업입니다.

차: <Bliss blue>는 일상용품과 과학원리를 사용한 <Cultivate>와 <Monster>와는 다른 결을 보여준 것 같아요. 전반적으로 복원하고 싶은 감각들을 경험하게 했는데 <Bliss blue>는 다르게 느껴졌어요. 관객 분들 중에 궁금한 지점이 있으시면 편하게 질문을 받도록 할게요. 그리고 장기적인 프로젝트에 대해서 조금 더 얘기하고 마무리할게요.

강: 토크의 시작 부분에서 이 프로젝트에 23개의 행성과 위성이 등장한다고 말씀 드렸잖아요. 그 중에서 목성은 다양한 위성들이 있어요. 제우스(Zeus)가 바람둥이잖아요, 위성들이 애인들이에요. 1위성으로 이오(Io)라는 것이 있는데 제우스가 이오와 바람 피우다가 아내인 헤라(Hera)에게 걸려서 이오를 소로 둔갑시켜요. 저는 그리스 신화에 나왔던 내용들을 일상사물로 대체했어요. 예를 들면, 이오는 소니까 우유 이렇게요. 또 토성에 위성 중에 타이탄(Titan)이 있어요. 잠깐 설명하자면, 우리가 알고 있는 그리스로마 12신은 3세대 신들이에요. 2세대 신들은 제우스의 아버지인 크로노스(Cronous)가 지배하던 시대의 거신족들이었어요. 육체적으로 크고 강인하면서 결점이 없는 신들이에요. 티타늄이라는 금속의 어원이 이 티탄, 영어 발음으로 타이탄이에요. 그래서 타이탄이라는 위성을 어떤 사물로 대체하면 좋을까 고민하다 집에서 사용하는 티타늄 코팅 테팔 프라이팬이 떠올랐죠. 이런 방식으로 행성들을 일상사물들로 치환하는 프로젝트라고 할 수 있을 것 같아요.

차: 금호 미술관에서의 전시를 보시면 이번 전시의 전후 맥락도 같이 파악하실 수 있지 않을까 생각돼요.

강: 설계도이지만 이와 같은 방식으로 선보일 예정입니다. 이 프로젝트를 준비하면서 작업하는 사람인 제가 세상을 얼마나 알까라는 생각을 했어요. 태양계 행성들의 이름이 신화와 맞닿아있다 보니 신화는 왜 생겼을까 궁금하더라고요. 고대 그리스인들에게 신화는 지금과 같다기 보다 과학이자 세상에 대한 척도였겠죠. 그들의 지식에서 규명되지 않으니까 번개 치고, 강이 범람하는 자연현상들이 무서웠을 것 같거든요. 이야기를 만들어서 그들이 이것들을 알고 있었다고 규명하기 위해 혹은 모르는 현상들을 알아내기 위해 신화가 탄생했다는 생각이 들었어요. 그런데 2000년대를 살고 있는 저도 한 인간으로서 같은 연장선상에 있다는 생각이 들었어요. 과학이 덜 발달되어 있는 상황은 아니지만, 인간을 둘러싸고 있는 세상에 대해 궁금해하고 끊임없이 질문하니까요. 내셔널 지오그래픽 같은 다큐멘터리를 보면 각 행성들의 정보를 제공하잖아요. 그런 것처럼 저는 백과사전 프로젝트를 통해서 제가 잘 모르거나 잘 안다고 생각했던 대상들을 연구하면서 하나씩 알아간다는 생각을 가지고 진행하고 있습니다.

차: 긴 여정이 될 것 같은데, 향후 행보를 잘 지켜봐 주시면서 동행해 주시면 좋을 것 같아요. 작가와의 대화는 여기에서 마무리할게요. 참여해 주셔서 감사합니다.