

fio

2022.10.16.

연희동 로덴드론

■ 박지호



● 양수빈

▼ 나희연



여기는 포탈(portal)입니다.

1. 언제까지 돈 안 벌어도 괜찮을까. (8)
2. 좀비 아포칼립스가 도래한다면 무엇을 할 계획인가. (11)
3. 자신의 어떤 면을 보여주고 싶나? (16)
4. 본인의 낭만 하나를 꼽아서 이야기해주세요. (19)
5. 당신이 가장 소중하게 생각하는 감정은? (22)
6. 전시장 하면 떠오르는 형용사들을 나열해보자. (26)
7. 사무치게 그리운 기억이 있나? (31)
8. 베개 밑에 있는 걱정 인형들은 우리의 걱정을 가져다 어떻게 하는 걸까? (34)
9. 지금 나를 행복하게 하는 것이 있다면? (38)
- + (아주) 간단한 자기소개 (41)

> 인터뷰를 엿듣고 싶다면? <

- 00:17 1. 언제까지 돈 안 벌어도 괜찮을까.
- 04:27 2. 좀비 아포칼립스가 도래한다면 무엇을 할 계획인가.
- 10:42 3. 자신의 어떤 면을 보여주고 싶나?
- 15:52 4. 본인의 낭만 하나를 꼽아서 이야기해주세요.
- 20:58 5. 당신이 가장 소중하게 생각하는 감정은?
- 28:17 6. 전시장 하면 떠오르는 형용사들을 나열해보자.
- 40:36 7. 사무치게 그리운 기억이 있나?
- 47:37 8. 베개 밑에 있는 걱정 인형들은 우리의 걱정을 가져다 어떻게 하는 걸까?
- 53:00 9. 지금 나를 행복하게 하는 것이 있다면?
- 58:03 + (아주) 간단한 자기소개

눌러보세요



1. 언제까지 돈 안 벌어도 괜찮을까.

[작성: ●양수빈, 선택: ■박지호]

- 우선 인터뷰 진행 방식을 설명드리면. 우리가 미리 질문을 준비해왔잖아요. 각자 4개씩 총 12개. 근데 생각해보니까 이거 다 하기에는 시간이 부족할 것 같고, 몇 개 골라서 해야 할 것 같아요.
- 일단 질문을 한꺼번에 톡방에 올려놓고 반시계 방향으로 돌아가면서 한 사람씩 마음에 드는 질문을 고르면 어떨까요. 질문에 대한 답변은 다 함께 하는 식으로 하고요. 어때요?
- ▼ 네 괜찮아요.
- 그럼 저 먼저 고릅니다. 저는 이거. 언제까지 돈 안 벌어도 괜찮을까. 음... 글썄요. "언제까지 돈 안 벌어도 괜찮을까"...
- 저는 서른을 마지노선으로 보고 있어요.
- 서른까지는 그럼 어떻게 되든 상관없다?
- 일단 그래도 졸업을 하면 내 밥은 내가 살 수 있어야지.
- 밥은 살 수 있을 정도만... 메모해야지. (웃음)
- 생명의 위협을 받지 않을 정도로, 예를 들어 한 달에 한 90만원 벌면 살 수 있잖아요. 그 정도 벌어도 괜찮을 정도로 내가 좋아하는 일이 있다면 서른까지는 괜찮다고 생각해요.
- 저는 최근에 '졸업을 언제 해야 하지' 시간 계획을 세우면서 이 생각을 했거든요. 제가 생각하는 적정 졸업 연도는 2025년인데 '20대의 절반을 대학에서 보내면서 그 절반 동안 얼마나 이룰 수 있을까' 이 생각을 했을 때 막연한 느낌이 커서요. 심리적으로 제가 조바심을 안 낼 수 있는 시기는 한 27살쯤인 것 같아요. 저는 30대 전에 그래도 좀 벌어야 심리적으로 안정을 찾을 것 같아요.
- 그 말을 하니까 딱 든 생각이, 돈을 버는 게 생존 목적도 있지만 그런 것도 있는 것 같아요. 그러니까 '내 작업이 팔릴 만한 가치가 있다.' 그거랑 연결해서 생각을 해보면 30대

때까지 내가 팔리지 않는 무언가를 계속 만들고 있으면 좀 힘이 빠질 것 같기도 하네요.

- ▼ 저도 27살. 제가 지금 23살이고 내년엔 1년 동안 졸전을 해서 졸업을 한다고 가정했을 때 25살부터 국적이 없는 상태가 되는 거죠. 그렇게 쳤을 때 '그래 돈 말고 지식을 조금 더 쌓자'라는 생각이 조바심을 이기는 시간은 딱 2년 정도? 대학원도 2년이잖아요. 딱 그 정도. 그 뒤에는 죄송해서 안 될 것 같아요.
- 공부하는 시간이 길면 길수록 나한테는 좋을 것 같은 한데
- 그게 심리적으로 쪼달리지 않으면서 유지가 돼야 저한테 이득이지 않을까요
- ... 다음 질문?

2. 좀비 아포칼립스가 도래한다면 무엇을 할 계획인가.

[작성: ▼나희연, 선택: ▼나희연]

- ▼ 좀비 아포칼립스가 도래한다면 뭘 할 계획인가. 곧바로 취할 행동도 좋고 포부나 투두-리스트 형태여도 좋아요.
- ▼ 일단 이 질문을 가져온 계기는요. 제가 공상하는 걸 되게 좋아하는 사람이라서 산책하다가 10초 정도 멍때리고 있으면 눈앞에 보이는 건물의 외형을 딱 훑으면서 만약에 좀비가 왔을 때 나는 어디를 밟고 어떻게 대피해야 하나 루트를 다 계산을 하고 있더라고요. 그래서 갑자기 궁금해서 들고 오게 되었습니다.
- 어때세요.
- ▼ 음. 질문만 생각하고 답은 안 생각해봤어요.
- 저는 이참에 좀비 헌터 같은 거 해볼 것 같아요. 뭔가 액티브한 쪽으로.
- 이왕 죽을 거 재밌게 죽자?
- 맞아요. (웃음) 무기력하게 있느니 뭔가를 하다가 죽지 않을까.
- ▼ 그렇죠. 죽기 아니면 살기죠.
- ▼ 저는 투두 리스트가 있어요. 그 좀비 영화에 꼭 나오는 자동차 있잖아요. 지프 차인데 뒤에는 범퍼, 앞에는 갈퀴 같은 철조망을 매달아서 개조한. 지프를 어디서 훔치거나 사서 개조를 하고 크루원들 모으고...
- 정말 주인공이 되려고. (웃음)
- ▼ 주인공 하고 싶어.
- 저도 적어놓은 리스트 중에 공방이 있거든요. 좀비 없애는 도구 같은 거 만들어서 팔 것 같아요.
- ▼ 판다?

- 그러면 이제 돈을 벌 수 있지 않을까.
- ▼ 그때 가서 돈은 어떤 개념이 될까요.
- 그러게요 뭐가 좋을까. 쌀 이런 거려나. 양지에서 자라는 뭔가가 되지 않을까요. 들고사리 같은 게 의외로 비싸게 팔릴지도.
- ▼ 무기는 뭘 쓰실 것 같아요.
- 저는 총.
- ▼ 총은 소리가 좀.
- 뭐 어찌겠어요. 총밖에 쓸 수 있는 게 없는데. 나이프는 피지컬이 떨어져서 안 되고. 또 뭐가 있죠.
- 할. 멋있을 거 같은데. 석궁.
- 아아.
- ▼ 근데 석궁은 화살이 부족하면 바로.
- 그러면 검 여기 차고. 단검으로.
- ▼ 꼭 긴 거여야 해. 물리기 때문에.
- 아아 맞네.
- ▼ 저도 근데 총일 것 같긴 해요. 제가 이날을 위해서 사격부를...
- 그렇지.
- 대비를 철저히 하는 스타일이구나.
- ▼ 수빈님은요.

- 저요? 저는 일단 마트를 털러 갈 거 같아요.
- ▼ 중요하지.
- 근데 저는 지금 서울에 혼자 있잖아요. 그래서 부산으로 갈지 엄청 고민할 것 같아요. 부산 가다가 부산행처럼 진짜 기차에 좀비 탈 수도 있으니까... 잘 모르겠어요.
- ... 아 종로에 있는 삼촌 교회 갈 것 같아요.
- ▼ 교회!
- 홀리하다.
- 친척 곁에 머무르면서 닌텐도 가지고 가서 친구들이랑 게임하면서 숨어 있을 거 같아요. 살아있는 친구들이랑. 물총 쏘는 게임(Splatoon3)이 있거든요.
- ▼ 저격률이 높아지겠네.
- (웃음) 이 물총 쏘는 게임을 하고 나면 모든 지형지물들 보면서 어떻게 타고 갈지 생각하게 되고 그래요.
- 아.. 진짜요. 재밌다.
- 다음 질문?
- 아! 근데 좀비 오면 마약 밀매해서 좀비들한테 취하게 해볼 것 같아요.
- 되게 스마트하다.
- 뭔가 재밌을 것 같아요.
- ▼ 그것도 있지 않나 싶어요. <워킹데드> 보면 되게 유명한 장면 중에 좀비 두 마리 잡아서 턱관절 뜯어가지구 물지 못하게 하고 애완동물처럼 데리고 다니는.

- 와.. 전 잔혹한 거 못 봐서 그런 좀비물을 거의 안 봤어요.
부산행 말고는.
- 넘어가요. 전시 질문도 해도 돼요?
- 네 네 물론이죠.

3. 자신의 어떤 면을 보여주고 싶나?

[작성: ■박지호, 선택: ●양수빈]

- 저는 박진감 넘치는 모습 보여주고 싶어요. 논문 쓸 때 지도교수님이 '박진감 있는 글이다'는 평을 해주신 적이 있는데 그게 되게 고마웠거든요. 제가 봐도 논문을 쓰는 과정이 엮히락뒤치락하면서 치열하게 겨루기하는 느낌이었어요. 저는 저의 그런 모습들 사람들에게 보여주고 싶어요. 박진감 넘치게 치고받고 싸우는.

[■박지호는 모기를 잡으려다 실패한다.]

- 이게 과정 얘기랑 또 겹치네요.
- ▼ 이걸 전시랑 관련된 이야기는 아닌데, 제가 요즘 하고 있는 프로젝트가 있어요. '시나브로 흐트러지기 프로젝트' 제가 방구석에서는 굉장히 흐트러지는 모습을 보여요. 막춤 춘다거나 이런 걸 되게 좋아하는데, 밖에서 보이는 이미지랑은 괴리감이 있더라고요. 그래서 밖에서도 제가 맘 편히 흐트러진 모습을 보이기 위해서 조금씩 방구석에서의 제 모습을 흘려보내고 있어요. 시나브로 흘려보내는 이유는, 흘려보내는 저도 감당하는 사람도 자연스럽게 바뀌는 이미지에 적응을 할 수 있도록 하기 위해서.
- 구체적으로 어떤 게 있을까요. 막춤 추는 거랑.
- ▼ 막춤 추는 거랑, 이상한 감탄사 내뱉는 거랑... 근데 막춤이 아마 제일 비중이 커요. 집에서는 사실 두 발로 정상적으로 걸어 다니는 일이 거의 없어요.
- 진짜?
- 흥이 넘치는구나.
- 아니 근데 그게 프로젝트야?
- ▼ 어. 내가 혼자 하는 프로젝트.

[뒤에서 생일 축하 노래를 부르기 시작했다. 꼬마가 생일을 맞은 듯했다.]

- 잠시만요. 뒤통수가 약간. (웃음)

? 익명의 참여자

축하드립니다. 축하합니다.

- (생일 축하 합니다. 마음속으로 노래.)

- 저는 아직 제 작업 중에 제대로 만족한 작업이 없거든요. 다들 시간에 쫓겨서 했던 작업들이라서. 그래서 전 아직 제가 어떤 특징이 있는지도 잘 파악을 못하고 있어요. 그래서 일단은 먼저 저 스스로 자유롭게 '잘하고 싶달까요.' 뭔가를 '보여주고 싶다'기 보단.

- 그렇군요. 음 그것은 모두의 바람... 적어도 저의 바람이기도 합니다.

- 그런가.

- ▼ 저의 바람도.

- 그러면 적어도 우리의 바람이네요.

- 저도 제 어떤 면을 발견하고 싶어요. 이번에 이 프로젝트를 하면서.

4. 본인의 낭만 하나를 꼽아서 이야기해주세요.

[작성: ▼나희연, 선택: ■박지호]

- 본인의 낭만 하나를 꼽아서 얘기해 달라. 저의 낭만은, 저는 혼자 있을 때 남 눈치 안 보는 성격이거든요.
- ▼ 혼자 있을 때는 남이 없는데 눈치를 볼 필요가 없잖아요.
- 아 이때 남은 도로 위에 있는 사람들.
- ▼ 아 일행이 없을 때.
- 길 가면서 노래 부르고, 피곤하면 그냥 벤치에서 누워서 자고 막 그러는데 그런 게 저의 소소한 낭만이지 않을까.
- 언니 낭만 되게 많을 거 같은데.
- ▼ 맞아. 정말 많은데 갑자기 말하려 하니까 다 까먹었어. 이런 게 낭만 아니겠어... 아 낭만. 바나나 우유 하나 사서 산책하기. 근데 산책하다가 고양이를 만나. 고양이한테 야옹 한 번 던져주고.
- 언니 방금 지어냈지.
- ▼ 진짜야. 나 고양이 소리 잘 내.
- 잘할 것 같아.
- ‘잘할 것 같아’는 뭐지? (웃음)
- ▼ 영상도 있는데 영상 자료도 혹시 첨부 가능한가요?
- 당연하죠.
- 고양이 소리를 잘 내면 어떻게 내는 거예요.
- 이게 고양이 발성이 있어요.
- ▼ 감정별로도 낼 수 있어. 화난 고양이 앞에 목소리 굵는 거 있잖아 그거 잘 내요. (영상을 보여주며) 제가 며칠 전에 저희

집 1층 고양이가 제 무릎에 올라오는 광경을 찍었습니다.

- 좋겠다.
- 음.. 저 이 답변을 저번 1호 때 인터뷰에서도 말했는데요,
- 기억이 안 나는데.
- 안 날 만해요. 돛자리 들고 가서 누워버리는 거. 부산 바다 가서 아무도 없는 모래사장에 돛자리를 깔고 누워 있어. 밤바다라서 사람도 없어. 인공위성인지 모르겠지만 반짝반짝 뭐가 빛나고. 시야가 딱, 내가 중간에 있으면 가장자리에 건물들이 주위를 둘러싸고 있는 시야였어요. 완전 좋았어요. 그래서 돛자리 펴고 눕는 거 좋아하네요.
- 다음 질문... 야 저리 가라.

[■박지호는 손으로 모기를 내쫓았다.]

5. 당신이 가장 소중하게 생각하는 감정은?

[작성: ■박지호, 선택: ▼나희연]

- ▼ 당신이 가장 소중하게 생각하는 감정?
- 예를 들어서 설렘이라든지.
- 저는 사실 소중한 거는 잘 모르겠지만 가장 아끼는 감정은...
 침탑 위에 올라서서 딱 한 발 딛고 서 있는 것 같은 그런
 느낌이 들 때가 있어요. 거기서 휘청휘청거리지만 그래도
 균형을 딱 잡고 있을 때, 그런 감정이 들 때 되게 좋아요.
 많이 흔들리고 있고 뭔가 엄청 불안정하지만 그래도 '나는
 안 넘어질 것 같은데.' 하는 그런 믿음이 들 때가 있거든요.
 한편으론 서핑하는 게 비슷한 느낌이라 생각해봤어요.
- ▼ 이게 물리적인 감각 말하는 건가요.
- 그렇다기보단 조금 더 추상적인.
- 일을 할 때 그렇게 느끼는 거죠?
- 네. 어렵게 말했지만, 쉽게 말해 스릴을 좋아한다.
- ▼ 저의 꿈 중 하나가 설레는 감정에 무너지지 않는 할머니가
 되는 거거든요. 설렌다는 감정이 복잡 미묘하지만 낯설기
 때문에 느끼는 감정이기도 하니까. 낯선 게 어느 순간 낯설지
 않게 되는 순간이 있잖아요. 그게 좀 두렵습니다. 소중하게
 생각하는? 아끼는? 보다도 제일 잃기 쉽기 때문에 무서운 것
 같아요.
- 근데 있잖아 할머니 됐는데 설렘이 멈추지 않아서 도파민이
 과다 분비되면.. 심장이 벌렁벌렁해서 위험할 거 아니야.
- 왜 그렇게...
- ▼ 왜 갑자기 고혈압으로 만드는 거야?
- (웃음) 오히려 좋을 수도 있죠. 심장병 예방?
- ▼ 운동 안 해도 되고.

- 고혈압이면 안 되고 저혈압이어야겠다.
- ▼ 설렘에 무너지지 않는 저혈압 할머니가 되고 싶다. (웃음)
- 설레지만 침착한 할머니.
- 설레지만 건강을 유지할 수 있는 할머니.

[일동 웃음]

- 수빈 씨는요?
- 저는요. 꿈에 대해서 희망적으로 생각할 수 있는 형태의 감정을 소중하게 생각하는 것 같아요.
- 저는 고등학교 입시할 때까지만 해도 꿈에 부풀어 있었거든요. 제 진로에 대해서 확신이 있고, 다르게 말하면 좀 그냥 도취해 있었어요. 약간 쪽팔린 감정이긴 한데. 근데 이게 대학교 1학년 되면서 비대면 수업하고 학교 커리큘럼도 제 기대랑은 다르고 해서 이 감정이 싹 사라졌었거든요.
- 그러다가 최근에 이 감정을 오랜만에 느꼈어요. 그러고 보니까 너무 반갑더라고요 이 감정이. 그래서 이걸 좀 자주 느꼈으면 좋겠다는 생각을 했어요.
- 어떤 순간이었는지 물어봐도 돼요?
- 오늘 웹사이트 어떻게 할 건지 얘기하기로 했잖아요. 레퍼런스로 들고 온 사이트가 있는데, 너무 이상하게 사이트를 만드시는 분이 있는 거예요. 민구홍 씨 아세요?
- 민구홍 씨 진짜 재밌어요.
- 그거 보고 다시 부풀어 올랐어요.
- 민구홍 씨 들고 계십니까?

- (웃음) 감사합니다.
- 아, 21학번 아는 친구가 있는데 개는 나중에 교수님이 되고 싶대요. 근데 자기는 배워서 남 주는 게 꿈이라고 하더라고요. 입시할 때 생각할 법한 교과서적인 꿈인데 그거를 대학 와서도 계속 유지하고 있는 게 신기했어요.
- 멋있는 사람이네. 누구예요? 아 이름을 밝히는 건 좀 그런가.

6. 전시장하면 떠오르는 형용사들을 나열해 보자.

[작성: ▼나희연, 선택: ●양수빈]

- 다음 질문. 고르셨나요.
- 전시장하면 떠오르는 형용사들을 나열해 보자.
- 편안함. 뭐가 많다.
- 아 지호 씨 회화 전시 되게 많이 보시잖아요. 이유가 궁금했어요.
- 회화 전시가 많아서요. 간단해요. 미술 하면 회화가 가장 먼저 떠오르는 거랑 비슷하죠. 근데 또 제가 다른 장르보다 회화를 좋아하기도 해요.
- 장르 자체를요.
- 일단 미디어 영상 매체는 별로 안 좋아해서요.
- 영상 매체를 참 안 좋아하시는 것 같아요.
- 희연 씨는 어떠세요.
- ▼ 요란함? 뭐가 아우성치는지는 그때그때 다르지만. 왜 우리가 자다가 세탁기 소리 같은 걸 얼핏 인지하게 되면 그거밖에 안 들리잖아요. 전시도 그런 것 같아요. 되게 조용한데 누가 저기서 수군거리기 시작하면 그 소리밖에 안 들려서, 집중이 안 될 때도 있고 그 소리가 재밌을 때도 있고. 도슨트 엿듣기 이런 것도 재미있고.
- ▼ 저는 또 압도되는. 규모에 압도돼요. 제가 전시를 그렇게 즐기는 편은 아니어서 대체로 첫발 딱 들이면 이거 언제 다 보지. 이 생각이 먼저 들어요.
- 저도 공감해요. 저는 그런 점에서 귀찮아요. 언제 다 봐주지.
- 저는 좀 폐쇄적이라는 느낌이 들어요.
- 작가의 세계를 작품에 표현하잖아요. 그걸 설득하려는 사람도

있고 그냥 보여주려는 사람도 있지만.. 저는 전시를 볼 때 그 사람[작가]의 세계를 이해하려는 시도를 하고요. 근데 그게[세계] 폐쇄적이라는 느낌이 커요.

- 생각보다 형용사를 말하라니까 잘 안 떠오르는 이유도 궁금하네요. 저는 잘 안 떠올라서.
- 그렇네요. 그렇게 잘 떠오르진 않아요.
- ▼ 저는 전시가 너무 재미가 없어요. 저의 '재미없음'에는 발단이 있어요. 저 어렸을 때 엄마가 진짜 미술관 전시를 많이 데리고 다녔는데 그때마다 항상 그림 하나를 봐도 엄마가 자꾸 옆에 이렇게 데려가서 '이 그림이 어떤 의미일지 네가 한번 해석해봐라'라고 하시는데 그게 저는 너무 힘들었어요. 한 피스에서 의미를 찾는 게 재밌어야 하는데 그걸 부담으로 여겼던 것 같아요.
- ▼ 그래서 약간 엄마에 대한 반항심이 그림에 대한 반항심으로... '아니 여기에 왜 의미가 있어야 해' 까지 가가지고 저는 그때부터 저는 전시 별로 안 좋아해요.
- 그럼 언니는 제로원 그런 전시도 안 좋아해?
- ▼ 제로원은 좋아해. 근데 내가 전시를 보는 성향이, 저는 예술학 예술학부 친구도 있어서 개랑 같이 전시를 돌아다니면 개는 전시를 메타적으로 해석해요. 이 전시가 어떤 아젠다를 갖고 있는지, 이 작가는 그 아젠다의 흐름을 잘 탔는지 안 탔는지, 이런 거를 쭉 보면서-개는 그걸 읽을 수 있으니까- 이 전시는 전체적으로 잘했다. 못했다. 이런 평가를 내리는데, 저는 사실 전시를 그렇게 분석을 하면서는 못 보고 그냥 거기서 '내가 어떤 인사이트를 얻을 수 있을지' 위주로 보는 거라 제로원은 좋아해요. 제로원은 콘셉트 자체가 제가 흥미를 갖고 있는 미래에 관련된 전시기 때문에.
- 저도 그렇게 보거든요. 근데 요즘은 그런 생각이 들어요. 디자인 교육이 그렇게 보는 관점을 교육한 건가. 순수 미술 하는 친구들은 전시를 보는 관점이 달라요. 그들은 이 작업이

뭘 주장하는지를 더 주의 깊게 본다던지. 반대로 디자인 전시를 서양화와 친구랑 같이 간 적이 있었는데 그 친구는 오히려 거기서 뭘 봐야 할지 모르겠다고 하더라고요.

▼ 어 맞아요.

■ 그게 좀 다른 것 같다. 우리는 전시 가서 '작업을 어떻게 풀어냈고', '어떤 인사이트를 얻어갈 수 있고' 그런 걸 보잖아요. [근데 순수미술과들은 이미지를 볼 때 이런 식으로 쓸모를 따지진 않는 것 같더라고요.]

▼ 그러네요. 사실 디자인 전시는 솔루션을 제시하는 프로젝트들이 많다 보니까 언젠가부터 작품 하나를 봐도 이게 설득력 있는 솔루션인가에 대한 질문 혼자 내리고 있고. 그런 거 보면 내가 전시를 보는 성향이 틀린 게 아니라 그냥 진짜 전공 별로 다른 거 같다 싶긴 하네요.

▼ 그래서 제가 뉴욕 갔을 때 회화와 두 명이랑 셋이서 갔는데 솔직히 힘들었어요. 저는 게네들이 보는 전시가 너무 재미가 없고 게네들은 제가 보는 전시를 왜 봐야 되는지 모르겠다고 하더라고요.

● 저도 이런 관점 때문에 전시 보는 거에 흥미가 별로 없는 것 같아요. '그래서 이게 무슨 의미가 있지?' 회화 전시는 지나가다가 보면 재미있을 것 같은데, 이거 보려고 외출까지 해야겠다는 생각은 안 드는.

▼ 그리고 회화 전시에서 되게 어려웠던 점은 그 회화를 그린 작가가 어떤 생각을 가지고 이 그림을 그렸는지에 대한 관점에서도 볼 수 있잖아요. 근데 그게 저는 설득이 안 돼 가지구요. '아 저런 생각을 했구나'에서 끝나버려서. 제가 공감이 안 되니까 즐기지 못했던 것 같아요.

? **익명의 참여자**

맞아 저는 약간. 저는 그런 생각을 가져본 적이 없어요.

■ (웃음)

▼ 다음 질문

- 질문 한 바퀴 더 돌면 딱 한 시간 정도 소요될 것 같은데 한 바퀴 더 돌까요. 한 바퀴만 더 돌고 자기소개 마지막에 딱 하고.

● ▼ 자기소개요?

- 소개해야죠. 독자들은 우리가 누군지 모르니까.

▼ 당황스러워

- 아니 갑자기. 이거 꼭 실어주세요.
- (웃음) 네. 대괄호로 일동 당황이라고 꼭 넣어드릴게요.

[일동 당황]

7. 사무치게 그리운 기억이 있나?

[작성: ▼나희연, 선택: ■박지호]

- 이 질문은 꼭 하고 싶었던 거. 사무치게 그리운 기억이 있나요.
- ▼ 저는 항상 저희 세대가 안타까워요. 저희는 스마트폰 세대의 과도기에 걸쳐 있잖아요. 지금 크는 애들은 핸드폰을 날 때부터 들고 자랐으니까 사진을 찍거나 기록을 남기는 일이 자연스러운 현상이잖아요. 근데 저희가 어렸을 때는 사실 카메라가 그렇게 많이 보급되지도 않았고, 핸드폰 자체도 없었고, 순간을 매체로 남겨야겠다는 인식 자체가 정말 없었어요. 특히 저희 집은 더더욱이나.
- ▼ 그래서 저는 어린 시절이 꽤나 행복했던 기억들이 많은데, 그 순간들이 제 기억에만 자리 잡고 있다는 게 너무 너무 프레질(fragile)해서 그 기억들이 너무 불쌍해요. 너무 불쌍하고 개네만 생각한 마음이 너무... 언제 사라질지 모르는 아이들처럼.
- ▼ 그리고 사실 제가 지금 기억하고 있는 게 진짜가 아닐 가능성이 훨씬 더 커요. 이미 왜곡됐을 수도 있고. 저는 제가 나고 자란 동네에서 계속 살고 있는데, 제가 지냈던 초등학교랑 아파트 쪽으로 가는 산책로가 있어요. 거기 지날 때마다 거기서 뛰어놀던 제 모습과 제 친구들의 모습과 담벼락 넘던 그런 모습들 하나씩 떠올리면 눈물이 그냥 콧물. 실연당한 사람처럼 거기만 지나가면 눈물이 진짜 콧물 정말 쏟아져요. 사무쳐서.
- 오... 그렇군요. 사무치는 감정. 그런 거는 없는데. 저는 옛날 일을 잘 기억이 안 나요. 고등학교 이전 시절은 삭제가 돼버렸어요. 그래도 그리운 기억이라고 하면. 제가 어렸을 때 아빠한테 전화를 해서 휴대폰을 사달라고 한 적 있어요. 시험 잘 쳤으니까 휴대폰 사달라. 초 4 때였나. 근데 그때 아빠가 왜 그런 거밖에 안 사달라고 하나면서 당연히 사준다고 하는 거예요. 그러고 나서 대화 끝에 보니까 아빠가 실로폰 사달라고 한 거 아니었냐면서 휴대폰이 너 나이에 왜 필요하냐고. 그러다가 결국 아빠가 검은색 아이리버 MP3를 사 들고 왔던 기억이 있거든요. 그 기억이 사무친 것 같아요.
- 사무치다라. 저는 기억력이 대학교 들어오고 나서부터 퇴화하고 있거든요.

- 그건 저도 그래요.
- 그래서 점점 저도 기억이 삭제되고 있는데. 저는 약간.. 중2 때부터 각성을 했거든요. 그전까지 놀기만 하다가, '남들은 시간을 이렇게 쓰고 있는데 나만 이렇게 낭비하고 있었네' 하는 사실을 깨닫고 나서 그때부터 막 공부를 했거든요. 그래서 그전에 멋모르고 친구들이랑 재밌게 놀던 때가 살짝 그리운 것 같아요. 그때 상태의 저가 좋게 느껴지는 것 같아요.
- 중 1 이하 수빈의 삶.
- 아니요. 그 기점이 딱 중학교 2학년 여름방학 때였는데요. 2학년 1학기 때가 그리운 것 같아요.
- 왜 다들 어이없어하며 웃으시죠? (웃음)
- 중2 때 같은 반 친구들이랑 아직도 연락해서 같이 노는데, 그때 2학기 때는 애들이 저보고 막 변했다고 그랬거든요. 섭섭하다 그러고. 그래서 마냥 해맑았던 1학기 때가 생각나요.
- 그렇구나.

8. 베개 밑에 있는 걱정 인형들은 우리의 걱정을 가져다 어떻게 하는 걸까?

[작성: ▼나희연, 선택: ▼나희연]

- ▼ 가벼운 질문. 제가 며칠 전에 걱정 인형들을 구매했어요.
이만한 애들인데 한 7마리 정도 되고요. 마야 미신에 따르면
-미신을 전파하려는 건 아니고- 이 아이들한테 본인의 걱정을
토로하고 베개 밑에다 넣어놓으면 애들이 걱정을 없애준대요.
근데 친구랑 이야기하다가 갑자기, 이 베개 밑에 있는 걱정
인형들이 좀 불쌍하다. 우리의 걱정들을 애네는 도대체 어떻게
가져가서 어떻게 처리를 할까. 이런 생각이 드는 거예요.
- ▼ 자 그래서 자유롭게 그 뒤 스토리를 완성해 주시면 돼요.
- 오호.
- ▼ 일단 저 제가 내린 바는 그거였어요. 소화기관이 굉장히
발달해 있어서 걱정을 엄청 빠르게 소화한 다음에 다른 차원에
방귀로 뀌어서 분출한다.
- 오 그렇구나.
- 근데 보통 걱정이란 '해결되어야 할 문제가 해결이 안 된'
경우에 느끼는 감정이지 않나요. 그럼 걱정 인형이 걱정
없애준다는 게 문제를 해결해 준다는 건가.
- ▼ 인형한테 문제 해결을 바라진 않았어. 개네들이 솔루션은
아님.
- 어떤 식으로든 걱정해 대한 생각을 없애준다고 하는 편이 더
정확한 표현 아닌가요.
- ▼ 그쵸. 불안한 감정 정도.
- (웃음) 저는 최근에 걱정하고 있는 게 해결되어야 할
문제거든요. 그래서 자연스럽게 떠올랐어요. 그렇게 소화만
하고 끝내면 어떡해. 해결해줘야지.
- 시험?
- 아뇨, 토플은 전혀 아니고. (웃음)

- ▼ 개네는 해결 못합니다.
- 해결해주면 좋겠어요.
- 전 개네가 한 귀로 듣고 한 귀로 흘리지 않을까라는 생각을 아까부터 계속하고 있는데, 이제 고민 상담하는 사람처럼 '넌 그렇구나. 그래.' 그러면서 다른 쪽 귀로 계속 줄줄 새고 있는 거죠.
- 저는 진짜 이상한 생각밖에 안 드는데요.
- ▼ 이상한 질문이에요.
- 다단계처럼 걱정인형들이 수납한 걱정을 대출받는 걱정 인형이 있어서
- 우와.
- ▼ 다단계다. 중간책 같은 거네요.
- 몬스터 주식회사 마냥 걱정이 재화처럼 계속 사고 팔리는 그런 생각이 났어요.
- 언니도 요새 걱정이 많아서 산 거야?
- ▼ 아니 요즘은 상대적으로 적은 편인데.
- [▼ 나희연은 모두에게 걱정 인형 사진을 보여주었다.]
- 진짜 이 정도면 잃어버려도 모르겠다.
- ▼ 자다가 부서질 것 같아요. 진짜.
- ▼ 나뭇가지랑 옷 꼬가리 같은 걸로 만든 것 같아요.
- 저는 계속 메리츠 걱정 인형만 생각하고 있었거든요.

- ▼ 개네는 너무 귀엽고 사람 구실을 할 것처럼 생겨서 제가 걱정을 토로하기엔 너무 미안해요. 근데 애네들은 사람 같지 않아 보여서 마음껏 토로해도 될 것 같아요.

9. 지금 나를 행복하게 하는 것이 있다면?

[작성: ■박지호, 선택: ●양수빈]

- ▼ 마지막 마지막 질문
- 부담스러운데요. 음.. 지금 나를 행복하게 하는 것이 있다면?
- 저는 T1. T1이라고 LoI 프로 게임단이 있어요. 저는 T1의 오랜 팬인데 요즘에 잘하거든요. 근데 잘한다는 게, 플레이를 보면 애네가 그냥 어영부영 잘할 때가 있고 5명이서 확신을 가지고 잘할 때가 있어요. 그게 보이거든요. 지금 애네 서로 믿고 있구나 하는 게 딱 보여서 되게 기분 좋았어요. 토요일도 경기가 있었는데 경기 하이라이트 10분짜리 영상을 다섯 번은 본 것 같아요.
- 도파민이네요.
- ▼ 게임 이야기를 이어가서 저는 우주 하마 애청자거든요. 유일하게 보는 게임 스트리머... 오 유일한 거 아니다. 최근에 보는 외국 스트리머가 한 명 생겼어요. 유튜버 이름이 'let's game it out'인데, 후자 스트리머분은 굉장히 흥미로운 점이 대체로 콘셉트가 그런 거예요. 한 게임 안에 그래도 정해진 규칙이나 미션이나 목표 같은 게 있을 거 아니예요.
- ▼ 그거를 개무시하고 그거에 거의 반하는 수준의 행위를 펼친다거나, 그 게임 안에서의 물리적 작용들이 받쳐주는 한도 내에서 가장 기상천외한 행위들을 해보는 그런. 예컨대 요리 시뮬레이션 게임으로 핵폭탄을 제조한다던가.
- 와 멋있다.
- ▼ 요즘 게임 스트림 보는 맛에 살고 있어.
- 저는 사람 만날 때가 제일 행복한 것 같아요.
- ▼ 확신의 E?
- 아뇨 저 내성적인데... 저 너무 토플 무새가 되고 있긴 하지만.. 평일엔 진짜 입에 거미줄을 치고 살거든요. 혼자 하루종일 과제만 하고 있으니까. 자취하니까 더 그런 것 같아요.

- ▼ 나도 해야 하는데 토플.
- 언니는 영어 잘하잖아.
- ▼ 나 못해. 영어가 짧아.
- 언니 영어 아티클 자주 읽지 않아?
- ▼ 영어 아티클? 그거는 영어 누가 해석을 안 해줘서.
- 그렇다면 화이팅! (웃음)
- 뭐지? 꼬시다는 듯이. (웃음)
- 완전 장난이고.

간단한 자기소개

- 어쨌든 그럼 인터뷰... 끝? 이제 자기소개.
- 안녕하세요. 제 이름은 ■박지호고요.
- 아아 본인만 생각해 봤을 거 아니야. 본인만 오늘 한다는 거 알고.
- 간단하게 하세요. (웃음)
- 저는 미학과 디자인을 공부하고 있는 ■박지호라고 합니다.
- ▼ 안녕하세요. 저는 공업디자인을 공부하고 있는
▼나희연입니다. 문어체로 씹소리 하는 거 좋아합니다.
- 저는 시각 디자인 공부하기 시작한 ●양수빈이고요.
어... 아직 많이 어렵니다.
- 좋겠다 어려서.
- 그럼 감사합니다. 안녕.
- ▼● 안녕.

박지호 인터뷰 참여, 편집

양수빈 인터뷰 참여, 디자인

나희연 인터뷰 참여