

격주로X아마도Lab

n개의 모닥불 - 관람자 심층 인터뷰

<<Servant School>> 관람자 '시우'

목차

0. 인터뷰 사전 대화

1부

1. 참여자 소개

2. 과거의 전시 관람 경험

1) <<던전>>

2) 관람 당시 삶의 어떤 시점

3) 전시를 보러 간 과정

4) 전시의 첫인상

5) 전시에 대한 이미지 건져올리기

6) 몸에 남은 관람 경험의 이미지

7) 전시를 본 이후 - 단속적인 사각형 모양의 기억

8) 2015년과 현재의 거리감

9) 사용자-주체/아바타의 위계 감각과 <<던전>>에서의 감각

10) 관람 경험과 기억 방식의 유사함

2부

3. 아마도예술공간 전시 관람

3부

4. 아마도예술공간 전시 관람 경험

1) 궤적과 본 것

2) 레이어를 여닫으며 보는 느낌

3) 작가와 작업에 대한 인상 - 소묘같은

4) 전시를 보며, 몸의 윤곽선이 뚜렷해지는 감각

5) 이 전시에 접속하는 방식-동기화할 수 없고 불확실한 상태를 대상화하기

6) 이 전시의 '아름다움'

7) 소묘같은 이유

8) 유리창, 유령들 그리고 몸의 윤곽

5. 마무리

0. 인터뷰 사전 대화

—씨

00:00

저는 격주로의 —씨라고 하고요. 숨을 고르시면서 천천히 이거 한번 읽어주실 수 있을까요? ... 둘 다 사인을 해 주시면 되십니다. ... 혹시 이 전시를 전에 보셨나요?

시우

01:28

김무영 작가? 어 아니 오늘 처음으로...

—씨

01:32

오늘 아직 이 전시는 안 보신 거죠? 네 알겠습니다.

그러면 시작하기에 앞서서 여기서 쓰실 수 있는 닉네임 같은 거를 하나, 활동명이나 공개되어도 괜찮은 이름을 하나 정해주실 수 있을까요?

시우

01:53

제 실명 말고요.

—씨

01:54

실명이 밝혀져도 괜찮으면 실명 쓰셔도 됩니다.

시우

01:58

아유, 저는 실명해도 상관 없습니다.

—씨

02:00

네 알겠습니다. 그럼 시우 님으로 하겠습니다.

1부

1. 참여자 소개

그러면 우선은 간단하게 자기소개를 조금 부탁드립니다 싶은데요.

원하는 대로 말씀해 주셔도 좋은데, 그중에서도 특히 전시를 보시는 성향 같은 것도 포함해서 말씀해 주시면 좋을 것 같아요.

시우

02:26

저는 일단 미술 관련해서 글 쓰는 일을 하고 있고요. .. 원래는 조금 비평 형식에 가깝게(?) 그거를 조금 의식하면서 글을 쓰다 보니까 아무래도 전시들, 이전에 갔던 전시들을 실제로 경험을 하거나 아니면 그 경험을 복귀하는 과정에서 여러모로 양식화되어 있는 것 같은 느낌이 많이 들었었고. 그 결과물로서의 글을 써야 된다는 어떤 의식이 되게 강했었던 것 같아요.

그런데 이제는 아까 제 소개를 하면서 말씀드렸던 것처럼 비평을 한다기 보다는 '미술 관련해서 글을 쓰는 사람'이라고 소개를 하곤 하는데, 그런 식으로 조금 느슨하게 미술을 보는 경험을 스스로 정체화를 하다 보니까 오히려 뭔가 전시나 작업에 대해서 설명하려는 어떤 강박보다는 **그냥 진짜 전시장에서 마주치는 경험 자체**에 되게 초점을 ... 맞춘다기보다 그냥 그거를 조금 **자연스럽게 느끼면서 몇 년 동안은 그런 식으로 관람을 했었던 것 같아요.**

—씨

03:52

네 감사합니다. 잠시 이거(환기 시설) 조절을 조금 하고 올게요. 시끄러워서.
(시우: 네.) 여기 덥지는 않으세요?(시우: 네 괜찮습니다.)

—씨

04:32

사실 제가 이거(권시우, 『유닛의 세계』, 2019)를 찾아서 읽어보았습니다. 너무 재밌게 읽었어요. 아마 오늘 인터뷰하면서 시우님께서 주목하는 전시나 관심 있는 분야에 대해서 더 얘기하게 될 것 같아요.

네, 그러면 이제 인터뷰가 총 3부로 이루어지거든요. 1부는 이전에 보았던 전시에 대한 기억에 대해서 얘기를 나누고 그다음에 2부는 위에 올라가서 현재 전시를 관람해 보고 그다음에 3부에서는 여기서 보신 전시에 대해서 얘기를 하고 마무리가 될 것 같습니다.

2. 과거의 전시 관람 경험

1) <<던전>>

—씨

05:27

지금까지 아마 많은 전시들을 보았을 텐데요. 가장 기억에 남는 전시회 하나를 말씀해 주실 수 있을까요? 어떤 전시였는지 정보를 정확하게 기억해 내시는 것보다는 시우 님 몸에 남은 주관적인 감각을 토대로 얘기하실 수 있는 거여서 (그런 측면에서) 인상적이었던 것 하나를 말씀해 주세요.

시우

06:02

오래된 전시이긴 한데. 세 개의 공간에서 연달아서 진행이 됐었던 <<던전>>이라는 전시가 있었는데. 그 전시를 보면서 ... 일단 전시를 보는 경험 자체가 그 당시에는 되게 생소하기도 했었고. 왜냐하면 미술을 본격적으로 관객으로서 보게 된 게 그쯤부터였어서. 그리고 뭔가 이미지들이 되게 과포화되어 있는 것 같다는 인상을 많이 받았어요. 그러니까 개별적으로 뭔가 오브제나 작업들이 놓여져 있는 게 아니라. 거기 <<던전>>이라는 전시회 제 기억상으로는 한 세네 분 정도의 작가분들이 참여하셨던 걸로 기억을 하는데. 뭔가 이렇게 개별적으로 분리가 되어 있다기보다는 단번에 전시를 알아볼 수 있는? 그러니까 서로 되게 작업들이 뒤얽혀 있는 느낌을 되게 강렬하게 받았는데. **뒤얽혀 있는 공간 속으로 들어가 있는 나도 되게 생경한 느낌**이었어요. **작업을 보는 게 아니라 그 작업에 속해 있다는 느낌?**

2) 관람 당시 삶의 어떤 시점

—씨

07:32

그러면 그 전시를 보셨을 때가 시우 님의 삶에서 어떤 시기였는지도 궁금해요. 만약에 여기가 출생 지점이고 이 지점이 현재라고 한다면

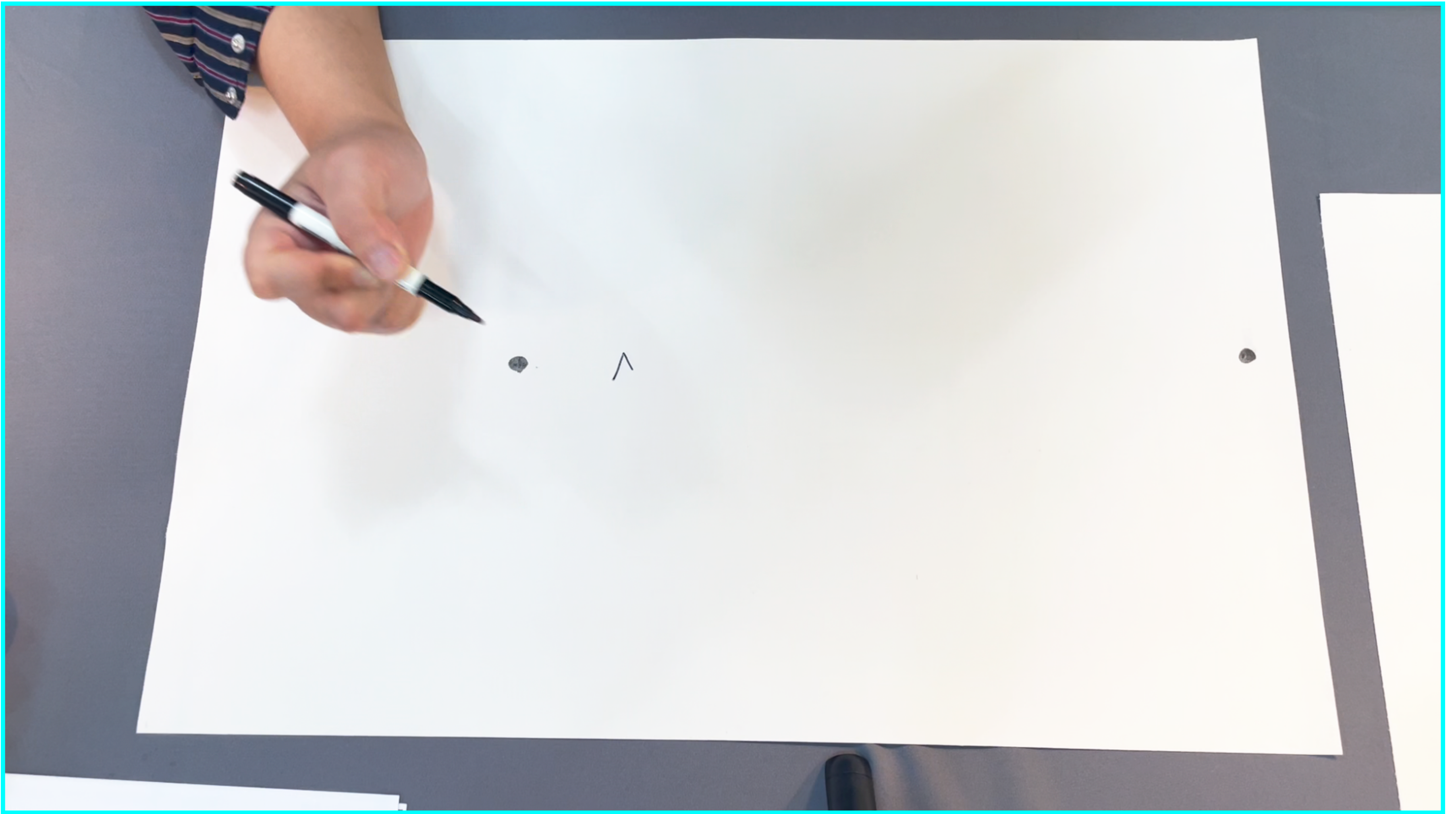


<<던전>>을 보셨을 때는 언제였을까요? 여기 있는 도구들을 사용해서 그리셔도 됩니다.

시우

07:59

저는 한 이 지점 정도였던 것 같아요.



—씨

08:09

오... 그러면 혹시 이 전시를 보게 되기 전에 대한 이야기도 해 주실 수 있나요?

시우

08:26

네, 네. 어떤 미술이랑 관련된 이야기여야 되는 건가요?

—씨

08:29

이 전시를 보게 된 계기에 대한 얘기를 하셔도 좋으시고요. 그것보다 조금 더 범위를 넓혀서 살아오셨던 이야기도 만약 이 전시를 보게 된 계기와 관련이 된다면 해주셔도 좋습니다.

시우

08:48

전시를 보게 된 계기는 그 <<던전>>이라는 **전시의 주제**라고 해야 될까요?

키워드? 그런 게 사실 제가 관객으로서 조금 짐작을 하기로는 뭔가 '그 당시에 소셜미디어 같은 데서 유통되는 이미지들을 어떻게 다룰 것인가'(인데). 그런데 그런 주제나 키워드가 그 당시에 제가 한창 트위터를 비롯한 소셜미디어를 본격적으로 활발하게 하던 시기와 겹쳐 있었어요. 그래서 저의 어떤 사적인 경험과 되게 밀착해 있을 것 같은 전시 혹은 작업들이라고 생각을 해서 일단 보러 가게 되었어요. 그런데 뭔가 그 사이에 조금 낙차가 예상했던 것보다 있었던 것 같아요. 그러니까 소셜미디어에서 이미지를 접하는 경험이 저는 되게 ... 저의 어떤, 제가 제가 사용할 수 있는 되게 편의적인 재료라고 생각을 하고. 그냥 멋대로 이렇게 휘두르듯이 사용을 했던 것 같은데. 일단 전시장에 가서 과포화되어 있는 이미지로서의 전시 혹은 작업을 봤을 때 뭔가 제가 그 이미지를 휘두를 수가 없다는 느낌이 들었어요.

그러니까 되게 무작위하고 과포화되어 있는 상태이긴 했는데, 물론 그것도 작가들의 관점에서 휘두른 결과일 수도 있겠지만? 어쨌든 그 결과물로서의 이미지 혹은 작업을 제가 접하게 되니까. 관객과 작업 사이에 거리감이 자연스럽게 발생할 수밖에 없잖아요. 그래서 제가 직접 만지거나 사용할 수가 없는 그런 의미에서의 조금 낙차? 같은 게 있었었던 것 같고. 사실 이 전시를 보기 이전에는 그렇게까지 미술 전시들을 활발하게 찾아서 보지는 않았었던 것 같아요. 그러니까 ... 이 즈음이 제가, 제가 미술대학을 나왔는데, 졸업을 한 거의 직후였던 것 같거든요.

—씨

11:26

그게 몇 년도였나요?

시우

11:27

그게 아마 2015년 정도였던 것 같아요.

그런데 본격적으로... 아, 그 이전에는 뭔가 활발하게 찾아보지 않았던 이유가. 미술 현장에 대한 어떤 감각 자체가 없었던 것 같아요. 그러니까 이게 존재한다는 거는 조금 막연하게 알고는 있었는데. '이런저런 작가들이 여기 저기서 전시를 한다' 그냥 이 정도로만 되게 추상적으로 알고 있었던 것 같고. 아무래도 학교를 다니던 시절이다 보니까 그냥 굳이 현장에서 직접 전시를 보지 않아도 이론적인 거나 아니면 공부 차원에서 텍스트로 진짜 먼 과거에 있었던 ㅎㅎ, 제가 실제로 보지 않았던 전시들을 그냥 간접적으로 경험하는 그런 느낌이었던 것 같은데. 거기에도 조금 나름의 갑갑함 같은 거

를 느꼈던 즈음기도 하고 실제로 조금 보고 싶었어요. 그리고 사실 **소셜미디어**라는 게 지금은 조금 둔감해지긴 했는데, 그 당시에는 저한테 되게 **강렬한 느낌을 주었던 플랫폼 중에 하나였어서.**

—씨

13:00

그때 당시에 한창 쓰셨던 소셜미디어는 페이스북이었나요?

시우

13:06

어...학교를, 학부를 다닐 때는 그냥 페이스북을 사용을 했었던 것 같은데, 졸업을 한 이후에 <<던전>>이라는 전시를 포함해서 거기에 참여한 작가들과 일종의 범주로 묶일 만한 다른 작가분들 그리고 저를 포함한 관객들이 주로 활용했었던 거는 트위터였던 것 같아요.

3) 전시를 보러 간 과정

—씨

13:37

네, 이제 그럼 그 <<던전>>에 대한 기억에 대해 조금 더 집중해서 말씀해 주시게 될 텐데요. 그 전시가 열렸던 장소로 가게 된 과정부터 한번 떠올려 봐 주실 수 있나요?

시우

13:58

음... 트위터에서 처음 발견을 했고요. 그 전시가 열린다는 사실을. 그래서 되게 **묘한 절차들이 있었던 것 같아요.** 그러니까 작가들이 누구인지 알고 간 게 아니라, 일단은 되게 간략한 전시에 대한 소개가 있었던 걸로 기억을 하고. 그런데 간략하긴 하지만 그래도 아까 말씀드렸던 것처럼 몇 가지 키워드들이 저의 흥미를 끌었던 것도 있는데. ... 뭐라고 해야 될까요? ...

그 당시에는 트위터에서 이런저런, <<던전>>을 포함해서 이런저런 전시들과 관련된, 길거나 방대하지 않은 형식과 분량으로 정보들이 막 이렇게 유포되다시피 업로드되던 시기였어서. 그런 식으로 피드를 이렇게 계속 내리다가 그냥 우연찮게 발견을 했는데 재미있어 보여서 그냥 간 거였거든요.

—씨

15:07

그러면 그걸 보러 가던 날의 날씨나 가던 길의 풍경도 혹시 떠올려보실 수 있나요?

시우

15:17

음... 그 전시가 총 세 개의 공간에서 연달아서 열렸다고 말씀드렸잖아요. (—씨: 네.) 그런데 사실 **모든 공간들이 잘 기억이 나지는 않는데.** 그리고 제가 기억나는 게 **그 셋 중에서 어떤 공간인지도 사실 잘 기억이 안 나요. 되게 불확실한데.**

기억나는 장면은, 일단 낮이었고. 여름이었을 수도 있을 것 같아요. 그런데 **전시를 보고 난 이후에 참여한 작가분들 중에 한 분과 우연치 않게 맞닥뜨려서 그 앞에서 이야기를, 짝막하게나마 이야기를 나눴었던 것 같아요.** 그런데 아까 낮이라고 말씀드렸잖아요. 그래서 뭔가 **그 전시 공간의 윈도우**라고 해야 되나요? 그게 그러니까 전면이 유리창으로 되어 있는 공간이었던 걸로 기억하는데. 거기서 조금 **얘기를 나누는 와중에 반사되는 빛 같은 것들? 햇빛 같은 것들? 약간 그런 게 조금 기억이 나요.**

—씨

16:32

네. 전시 공간 지금도 존재하는 공간인 건가요? 어느 공간인지는 정확하게 지금 명시하기 어려운 거죠?

시우

16:50

명시하기 어렵다기보다는 솔직히 잘 기억이...

—씨

16:55

아... 저는 그 전시는 못 보가지고. 세 전시장에서 동시에 진행됐다고 하셨는데. (시우: 연달아서) 아 연쇄적으로.

시우

17:06

그러면 그게 뭔가 어떤 특정 갤러리카 그런 공간들이 아니었고. 그 전시를

위해서 조금 가설된 공간이라고 해야 될까요? (—씨: 네.) 반드시 전시 목적으로 활용되는 공간이 아니었어요.

—씨

17:26

그 전시 공간이 서울의 어느 지역쯤이었는데는 기억하세요?

시우

17:33

문래동 쪽에 한 군데가 있었던 것 같고. 나머지는 잘 기억이 안 나는데. 그런데 기억이 안 나는 이유는 제가 진짜 엄청난 길치거든요. 그러니까 어떤 전시장을 포함해서 어떤 목적지를 찾아가는 길에서 되게 헤매기도 할뿐더러 헤매기 때문에 그래서인지는 몰라도 그냥 저의 위치와 그리고 ... 어쨌든 저는 서울에서 대부분 살았으니까? 그럼에도 불구하고 서울이라는 도시에 대한 지리적인 거를 헤아릴 수 있는 감각이 되게 결여가 되어 있어요. ㅎㅎ 그래서 가본 장소나 공간? 그런 것들, 지명이나 이런 것들을 잘 기억을 못하고. 그것들 사이의 관계라고 해야 될까요? 그러면서 뭔가 이제 어떤 장소적인 감각 같은 거를 조금씩 깨우치는 것이라고 짐작을 하는데. 저한테는 그런 역량이 없다고 해야 될까, 약간 그런 게 있어가지고.

4) 전시의 첫인상

—씨

18:47

그래도 아까 작가분이랑 대화하면서 유리창에 비친 빛같이 뭔가 구체적인 장소에 대한 이미지 중심으로 기억을 하시는 것 같네요. (시우: 네.)

그러면 아까 초반에 <<던전>> 전시에 대해서 '작품 가운데 자신이 포함된 것 같은 느낌을 받았다'라고 인상을 말씀해 주셨는데. 그것은 전시 전체를 아우르는 인상처럼 느껴지고요. 처음에 전시장에 가셨을 때 그 셋 중에 어디선가 그 전시의 첫인상이라고 할 만한 인상은 어떻게 남았나요? 그게 어떤 느낌이셨을까요? 이미지일 수도 있고요.

시우

19:36

음... 뭔가 ... 그 전시장의 벽면에 작가들이 수집한, 무작위하게 수집한 되게

다양한 이미지들이 벽면에 전사되어 있었던 걸로 기억을 하는데. 벽지처럼. 되게 혼란스러운 느낌이었고. 그런데 그게 벽화처럼 보이는 게 아니라 그냥 공간 전체를 이렇게 말 그대로 발라버린 것 같은 느낌이었어서. 그런 공간에 들어섰을 때 이미지에 둘러싸여 있는 것 같은 느낌이 들기도 했었어요.

시우

20:23

그래도 이게 그냥 스마트폰 하는 것처럼 이렇게 스크롤해서 치워버릴 수 있는 그런 느낌이 아니라. 이미지에 말 그대로 조금 물리적으로 둘러싸여 있는 것 같은 느낌?

—씨

20:38

그 말씀은 즉 SNS, 그러니까 가상 공간에서의 이미지 경험과 분명히 달랐다라는거죠. (시우: 네, 네.)

5)전시에 대한 이미지 건져올리기

—씨

20:50

그러면 이제... 시우 님께 조금 어려울 수도 있을 것 같기도 하지만, 그 전시를 보셨을 때 공간을, 틀려도 좋으니 기억에 남은 공간을 임의로 떠올려 보시면서 그때 보셨던 동선을 한번 소개해 주실 수 있을까요? (시우: 동선이요?) 네, 여기 연필이나 색연필로...

시우

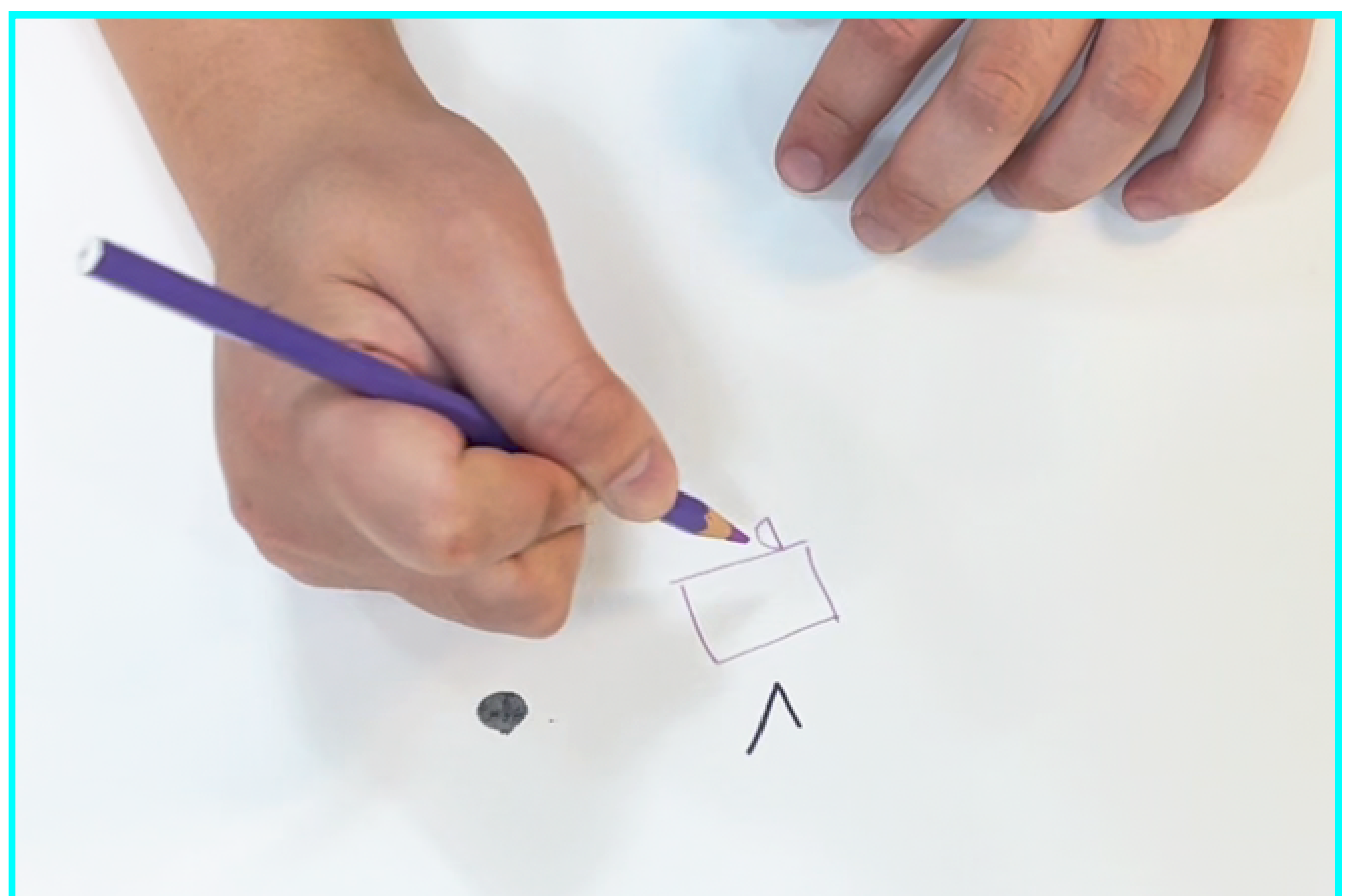
21:19

일단 되게 좁았던 공간이기 때문에... 어 그냥 아무 데나? (—씨: 네, 이(체크 표시) 근처에) 아아, 네.

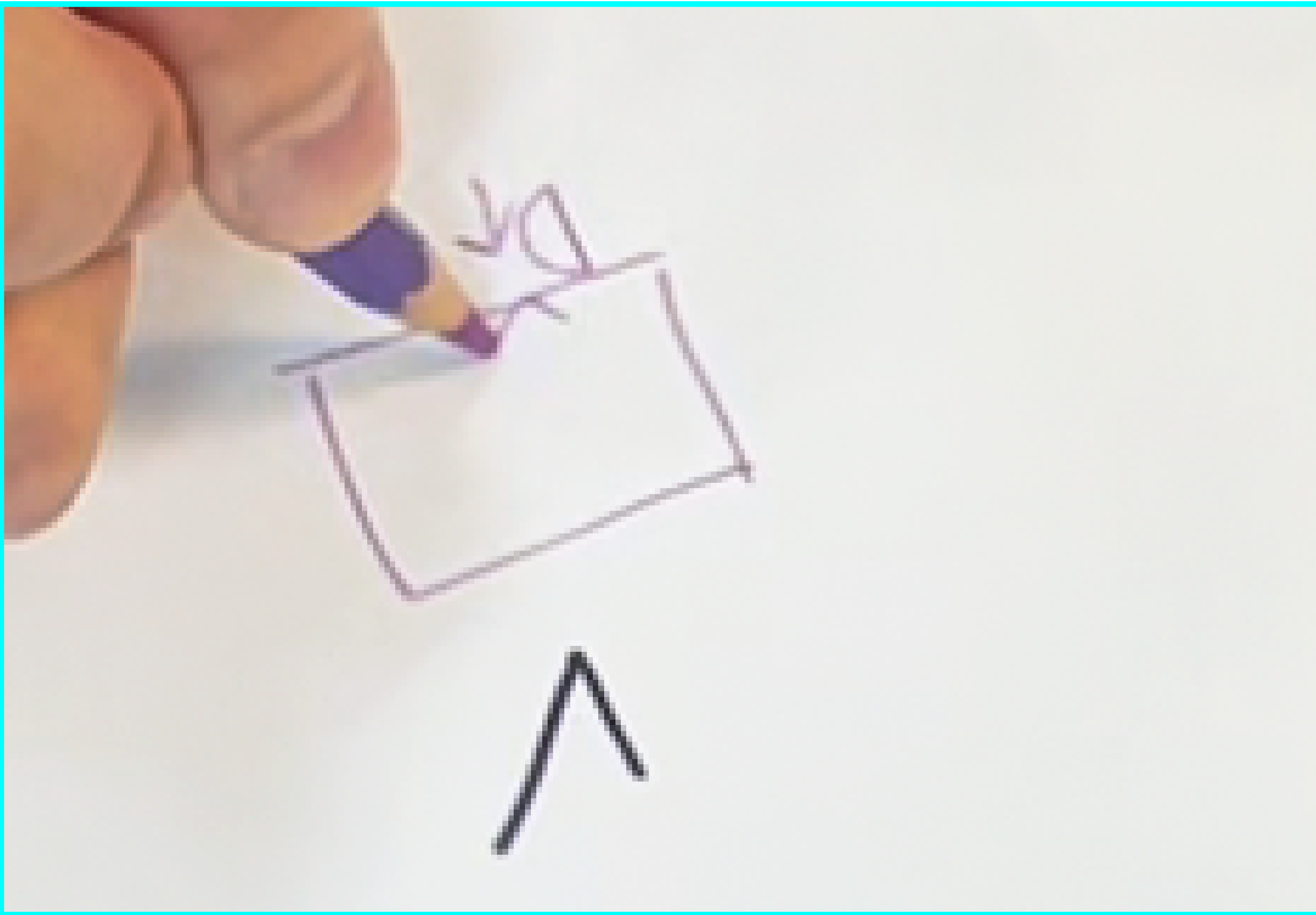
시우

21:39

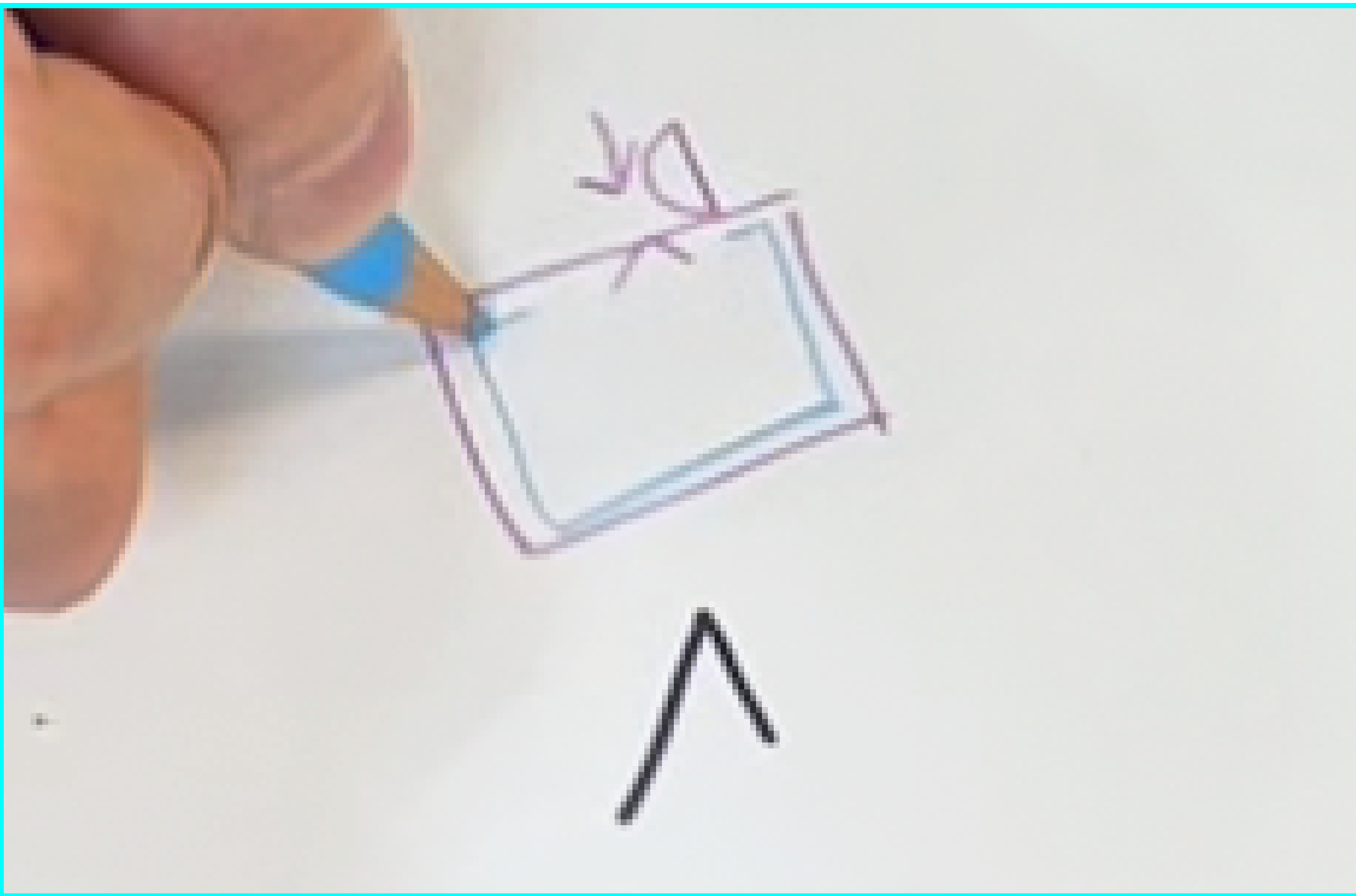
여기가 일종의 입구라고 한다면?



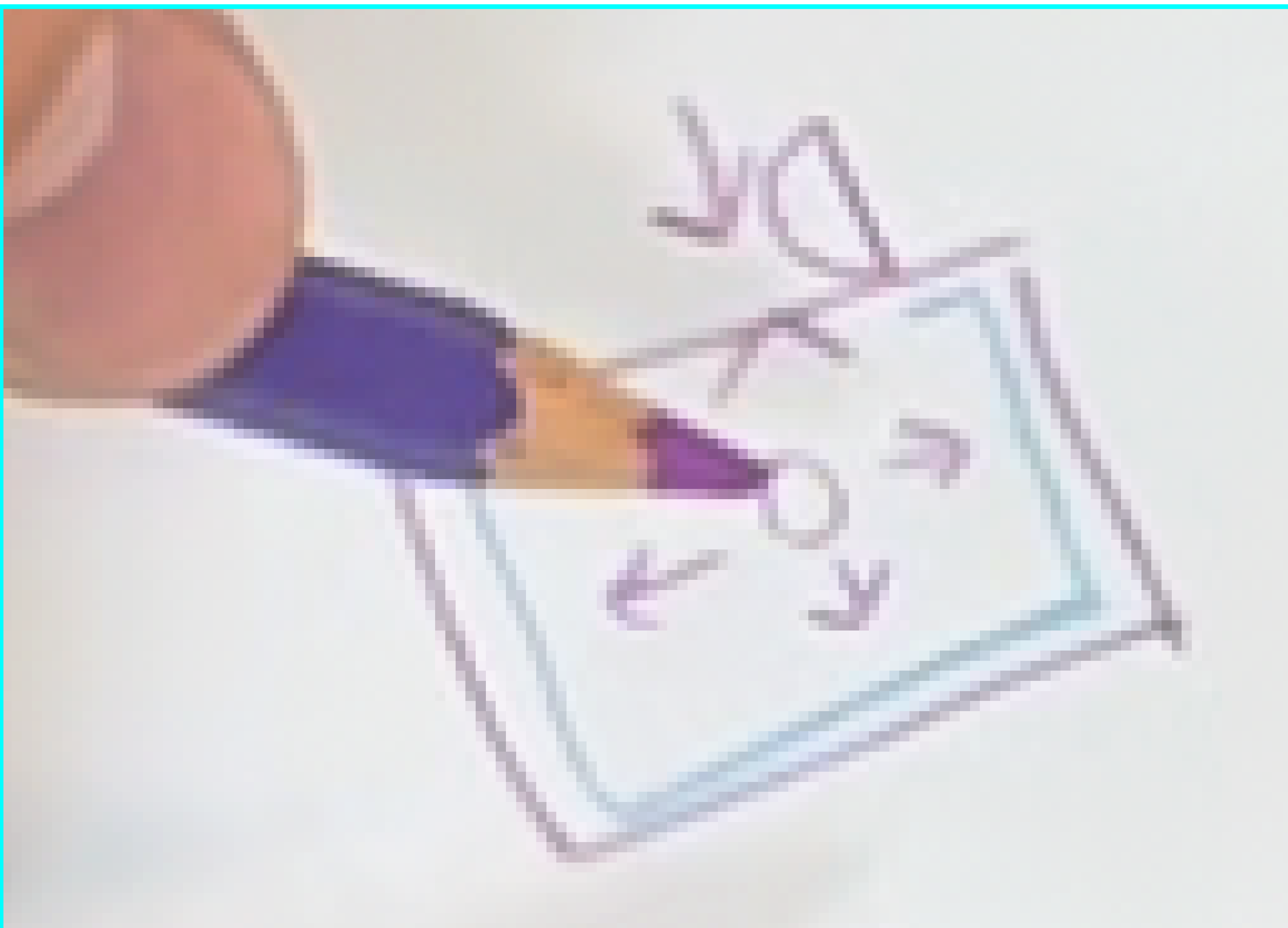
저는 이런 식으로 들어갔었던 것 같고 이렇게.



이미지들이 벽을 도포하고 있는 것 같은 느낌이었는데.



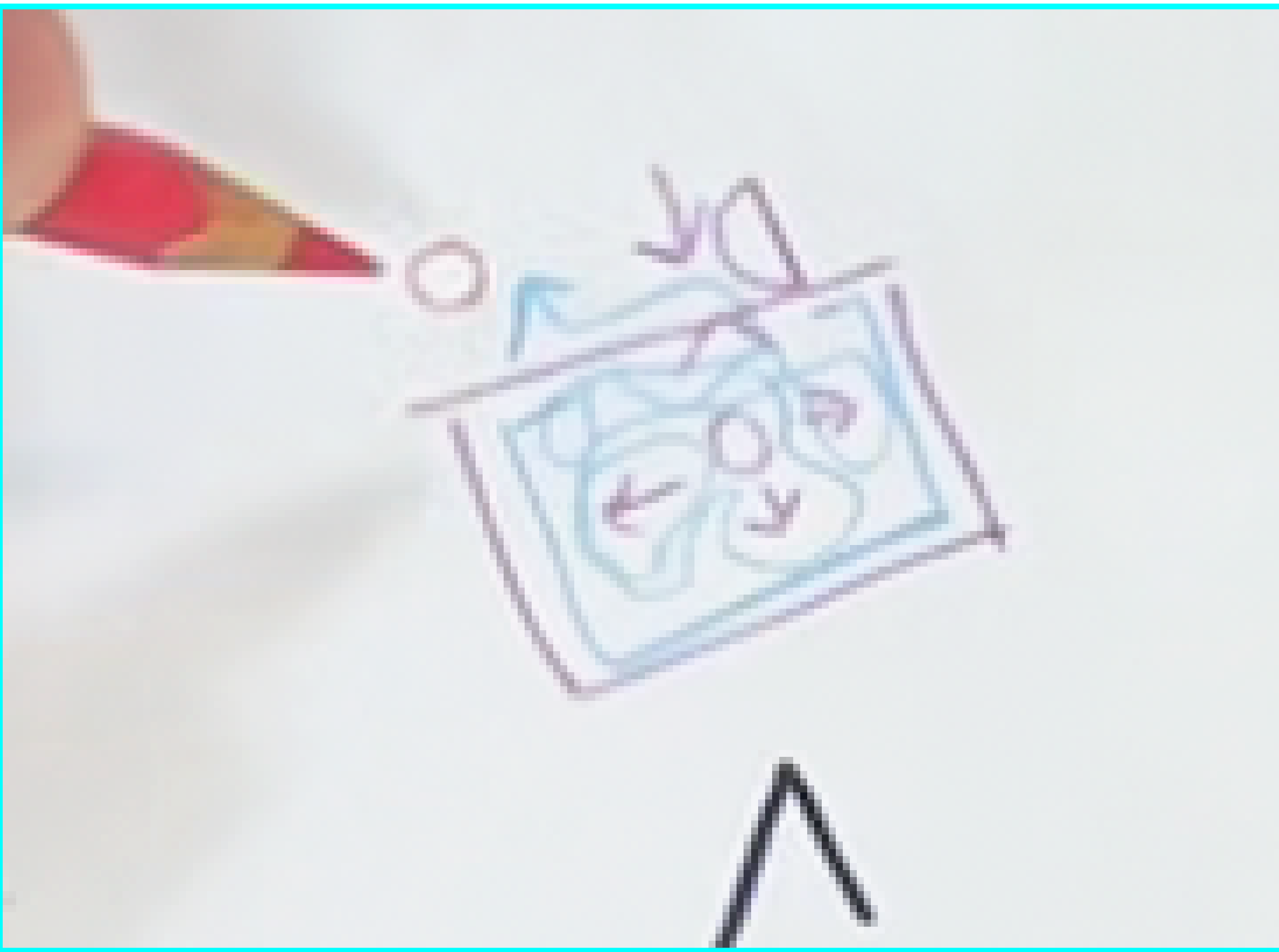
저는 그러니까, 만약에 이게 저라고 한다면 그냥 이런 식으로 벽을 그냥 보는 게 아니라 일방적으로.



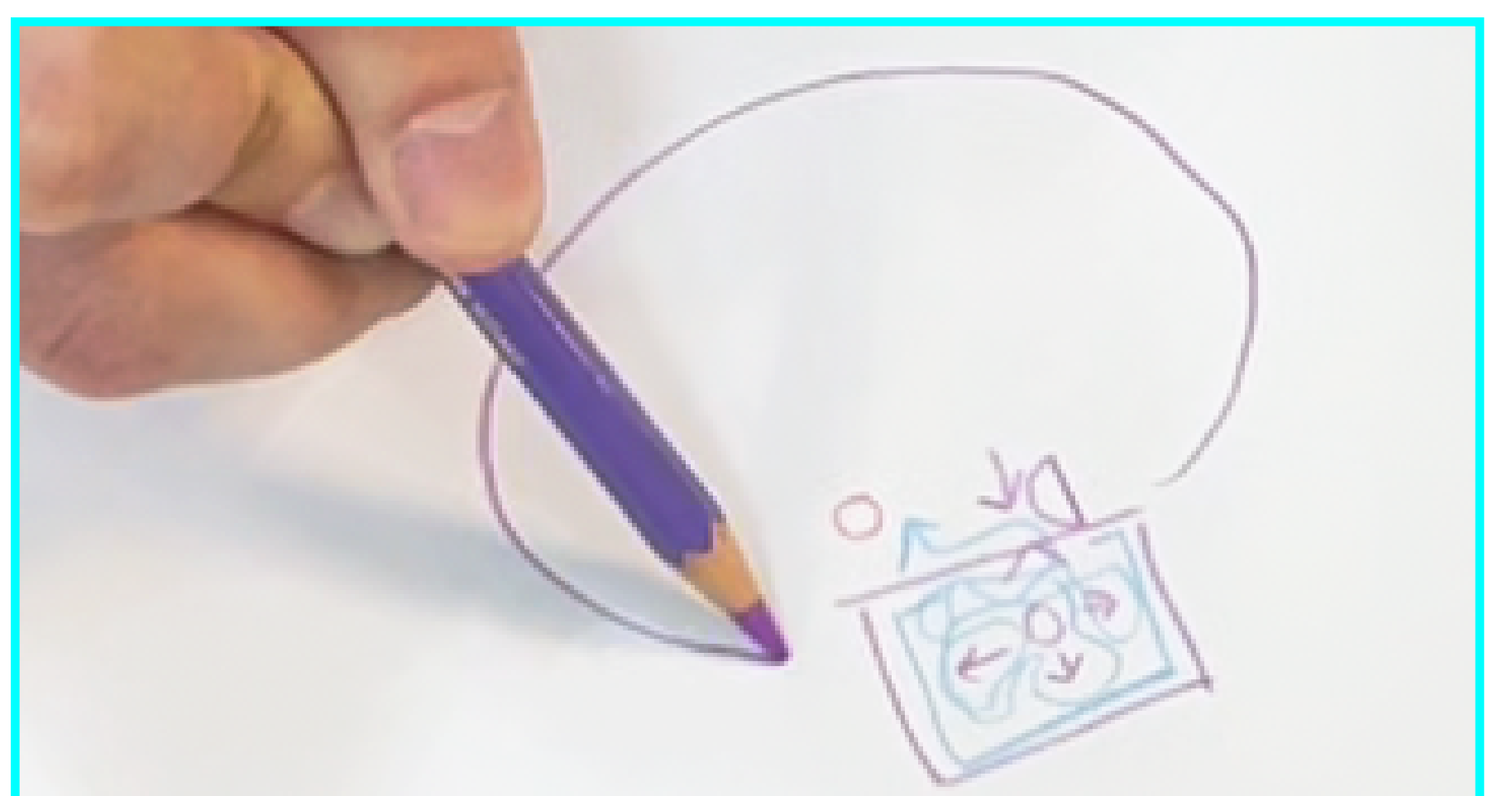
여기 안에 속해 있으면서 그냥 되게 어지럽게 헤매다가



밖으로 나와서 작가님을 우연치 않게 맞닥뜨리는...



그래서 좁은 공간에서 헤맬 수 있다는 것 자체가 되게 재밌는 경험이었던 것 같고. 그 좁은 공간에서 헤매다가 밖에 나왔을 때 딱 트여지는 듯한 느낌? 왜냐하면 바깥은 훨씬 크니까. 바깥에...



—씨

23:21

제가 그 전시에 대한 이해가 부족해서 저도 해매는 질문을 드리는 걸 수도 있는데요. 이게 또 다른 전시가 있었잖아요. 그것은 보지 않으셨나요?
세 개 연달아 있는 것 중에 이걸 하나 보셨나요?

시우

23:43

이것도 사실 기억이 되게 불확실한데, 그런데 이거는 오래전의 전시라서 그런 것도 있고. 이 당시에 ... 제가 조금 뭐라고 해야 될까요? 미술 관련해서 비평글을 조금씩 쓰기 시작한 시기였는데, 그거랑 별개로 조금 정신적으로 상태가 그렇게 좋았던 때가 아니었어서. 대체적으로 어떤 전시나 미술 관련한 경험뿐만이 아니라 되게 뭔가 안개처럼 불확실해요. 안개처럼 불확실하거나, 지금 시점에서 돌이켜봤을 때 약간 곤죽이 되어 있는 것 같은 느낌. 그런데 그 곤죽 속에서 이런 이미지를 우연찮게 건져낼 수도 있는거죠.

—씨

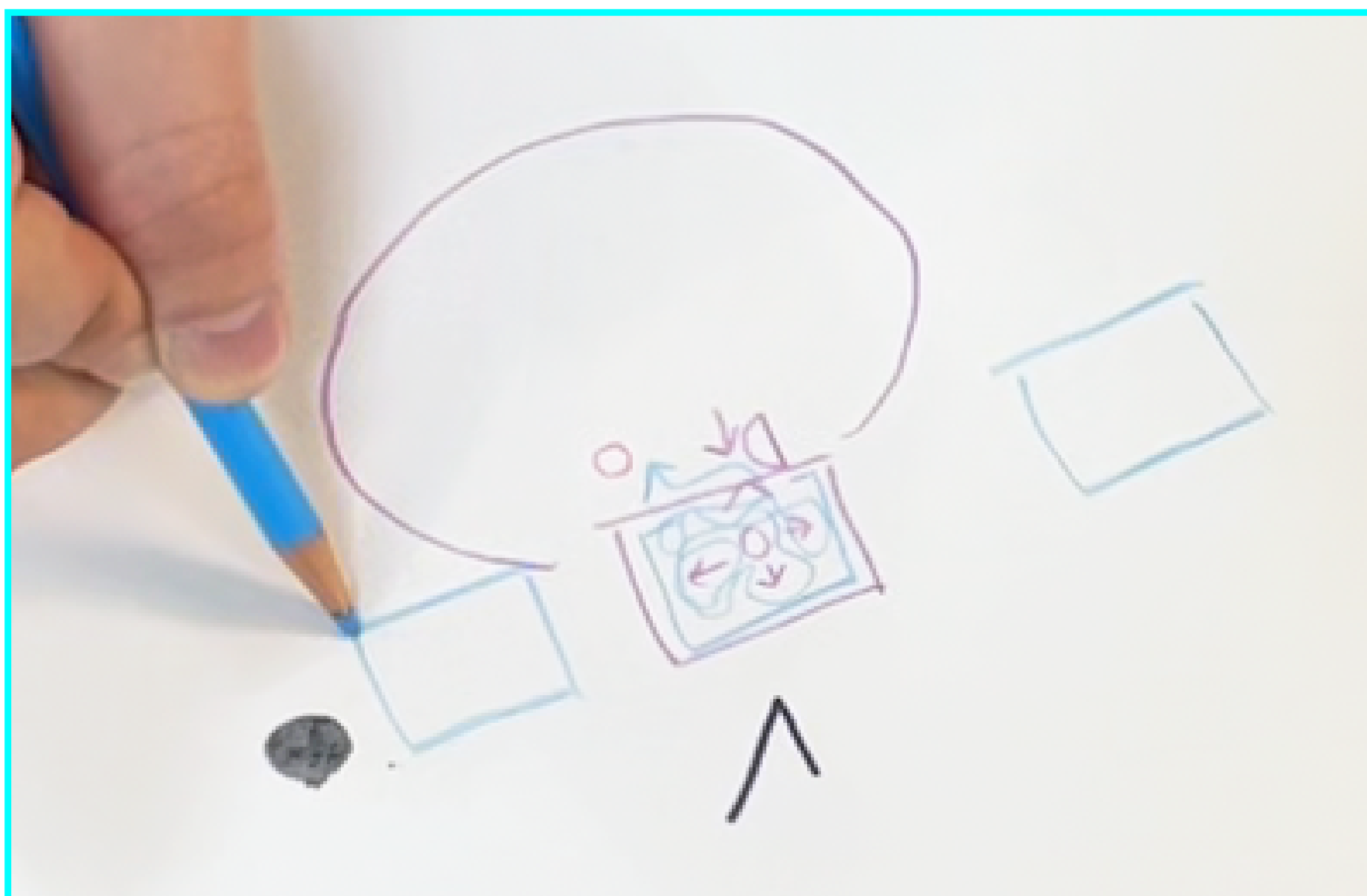
24:36

네, 그러면 이게 유일한 이미지일까요? 그 사이에서 건져낼 수 있는 또 다른 이미지가 또 있나요?

시우

24:49

아, 이 전시에 대한 경험 관련해서... 음... 아까 불확실하다고 말씀드렸는데 기억이. 그래도 어쨌든 팩트라는 게 있잖아요? 그래서 세 개의 공간에서 진행이 연달아서 됐었는데.



세 개의 상이한 공간이었음에도 불구하고 저는 이런 식으로 조금 기억을 해요. 그러니까 조금 네모나고. 둥근 느낌이라기보다는 공간이. 네모나고,

좁고, 작은 느낌. 그래서 개별 공간들이 시청각적인 차원에서 어떤 차이가 있는지는 기억이 여전히 묘연하기는 한데. 그냥 대략적인 느낌이 비좁고 작고 조금 더 각진 네모에 가까운 느낌으로 남아 있고. 그래서 뭔가 연달아서 전시가 진행이 되었다는 게 조금 감각적으로 ... 잘 받아들여지는 것일 수도 있는 것 같아요. 네모난 공간들이 세 개로 저런 연상이 되기 때문에.

그리고 사실 실제로 이 세 전시를 봤는지 안 봤는지에 대해서도 불확실한 이유가 이런 식으로 공간을 연상을 하게 돼서 그런 걸 수도 있는 것 같아요. 같은 공간에서 열린 같은 전시처럼 돌이켜 생각하게 돼서 그런 걸 수도 있는 것 같아요.

—씨

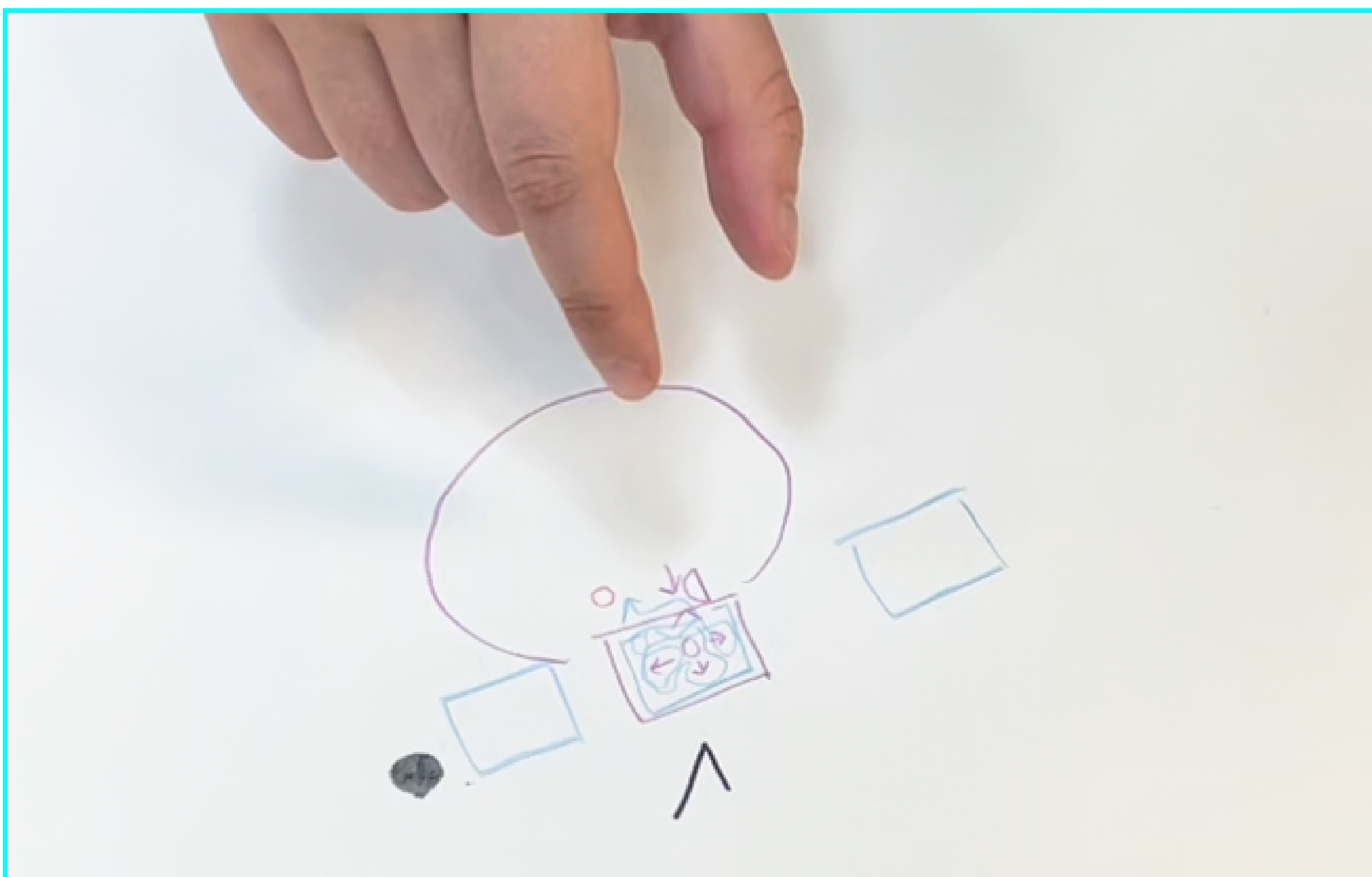
26:40

그 말씀은 마치 핸드폰 스크린에, 트위터 피드의 네모난 이미지 박스를 통해 연달아 많은 이미지들이 지나가는 것과 같이 시우 님의 기억에도 이 공간이 조금 그런 차원의 연속된 이미지로 있는 것일 수도 있나요? 아니면 뭐가 조금 다른가요?

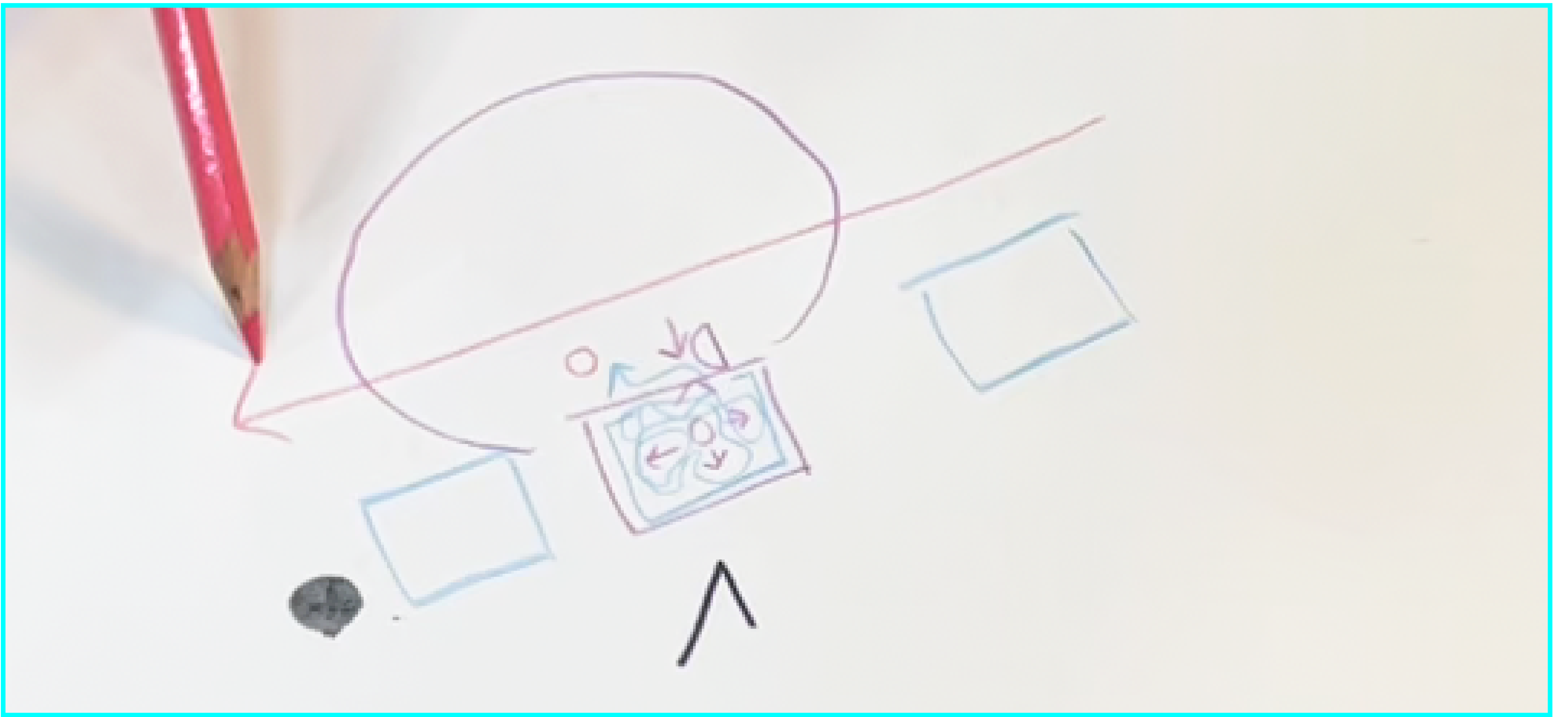
시우

27:10

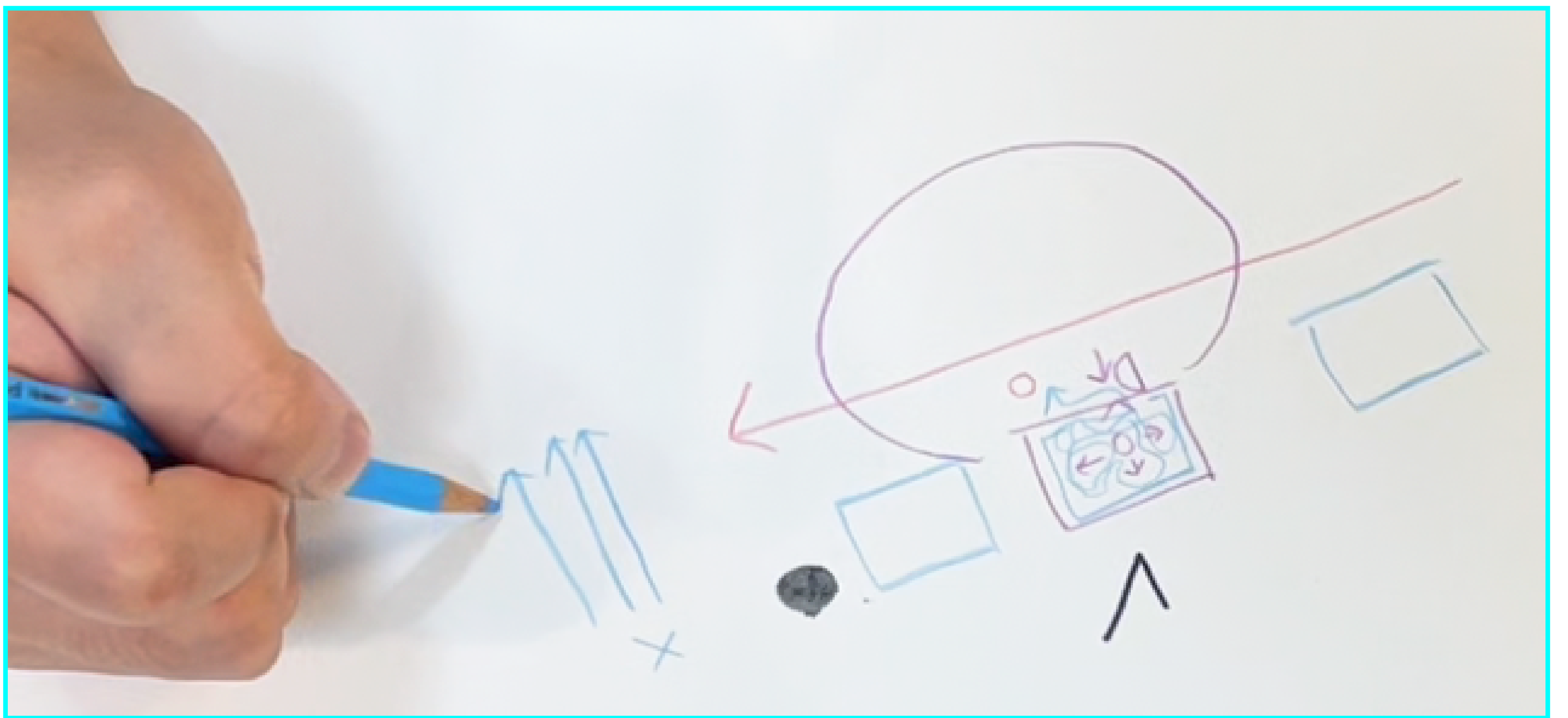
몇 가지 차이가 있는 것 같은데. 뭐 이룰테면 트위터를 하면서 그 피드는 그때도 그랬고 지금도 그랬고 되게 빠르잖아요. 저는 되게 빠르게 그거를 느끼는 것 같은데. 실제로 그렇게 스크롤을 사용하기도 하고. 그런데 (그 전시는) 이런 식으로 뭔가 작은 이미지 혹은 사진처럼 공간이 연상되기는 하지만 뭔가 이렇게 조금 띄엄띄엄 있다는 느낌이에요. 각각의 공간이. 그래서 저한테 빠른 속도로 체감되지 않는 것 같아요. 뭔가 이 사이의 시차일 수도 있고.



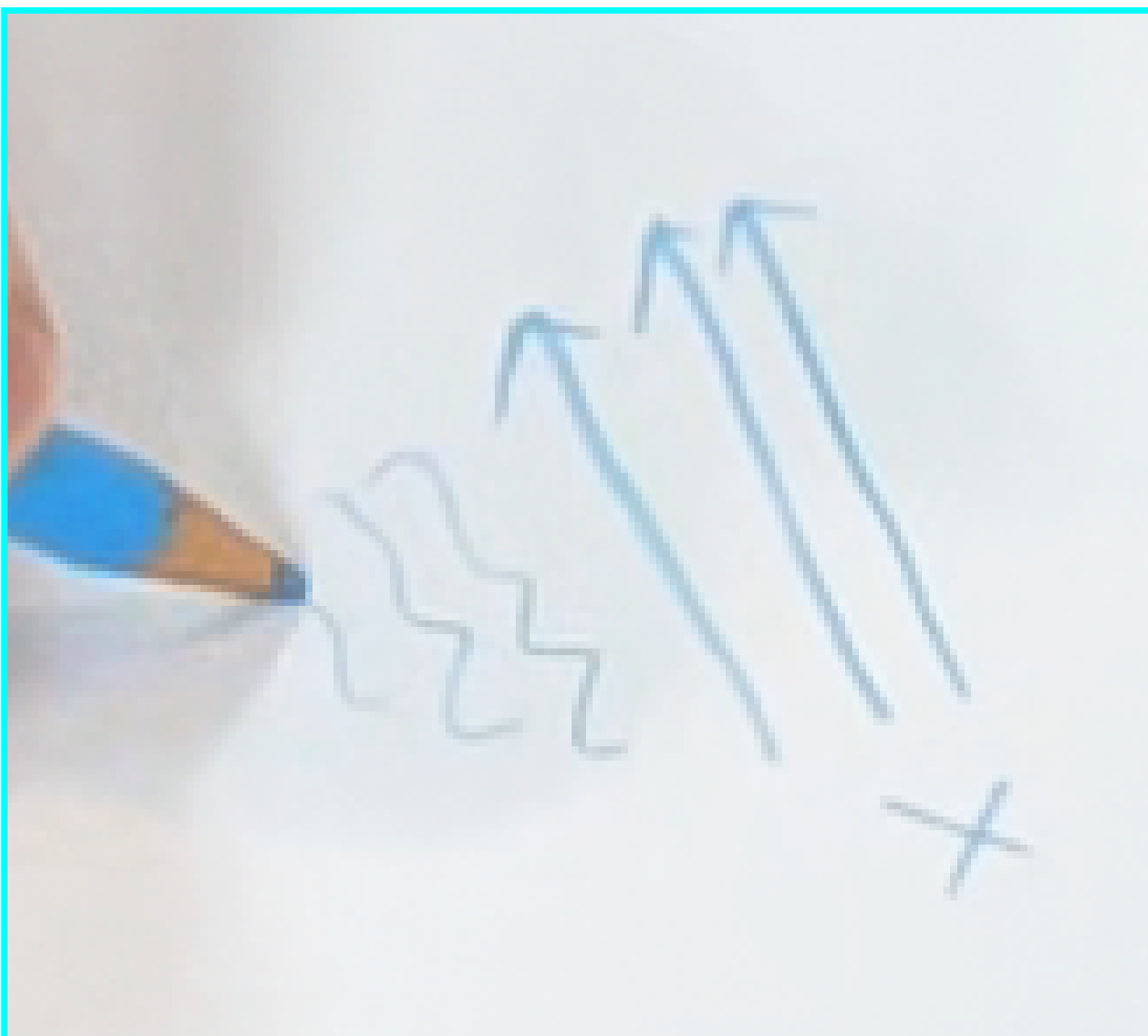
아니면 제 기억상에서 그 공간들이 다른 위치에 있었을 것이라는 그냥 막연한 확신 같은 게 조금 있어가지고. 어쨌든 이 세 공간이 되게 인접해 있는 거리는 아니었던 것 같거든요. 그래서 조금 띄엄띄엄 있다는 인상이 있고. 그리고 그림도 이런 식으로 그렸잖아요. 공간 관련해서. 저는 약간 수평적으로 이어지는 것 같은 느낌인데.



트위터 같은 경우에 이렇게 아래로 스크롤링이 되고.



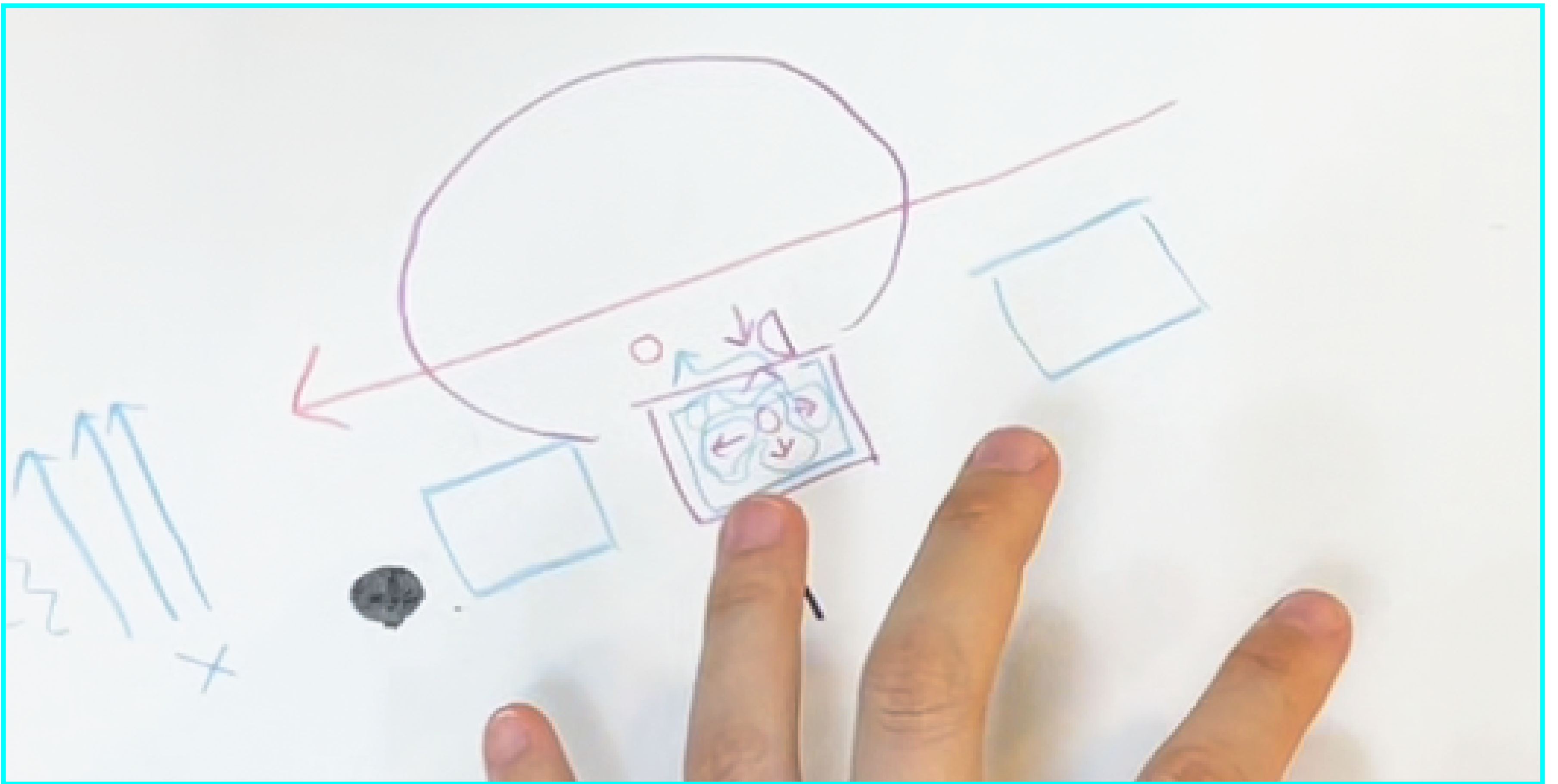
더 빠르죠. 훨씬 빠른 속도



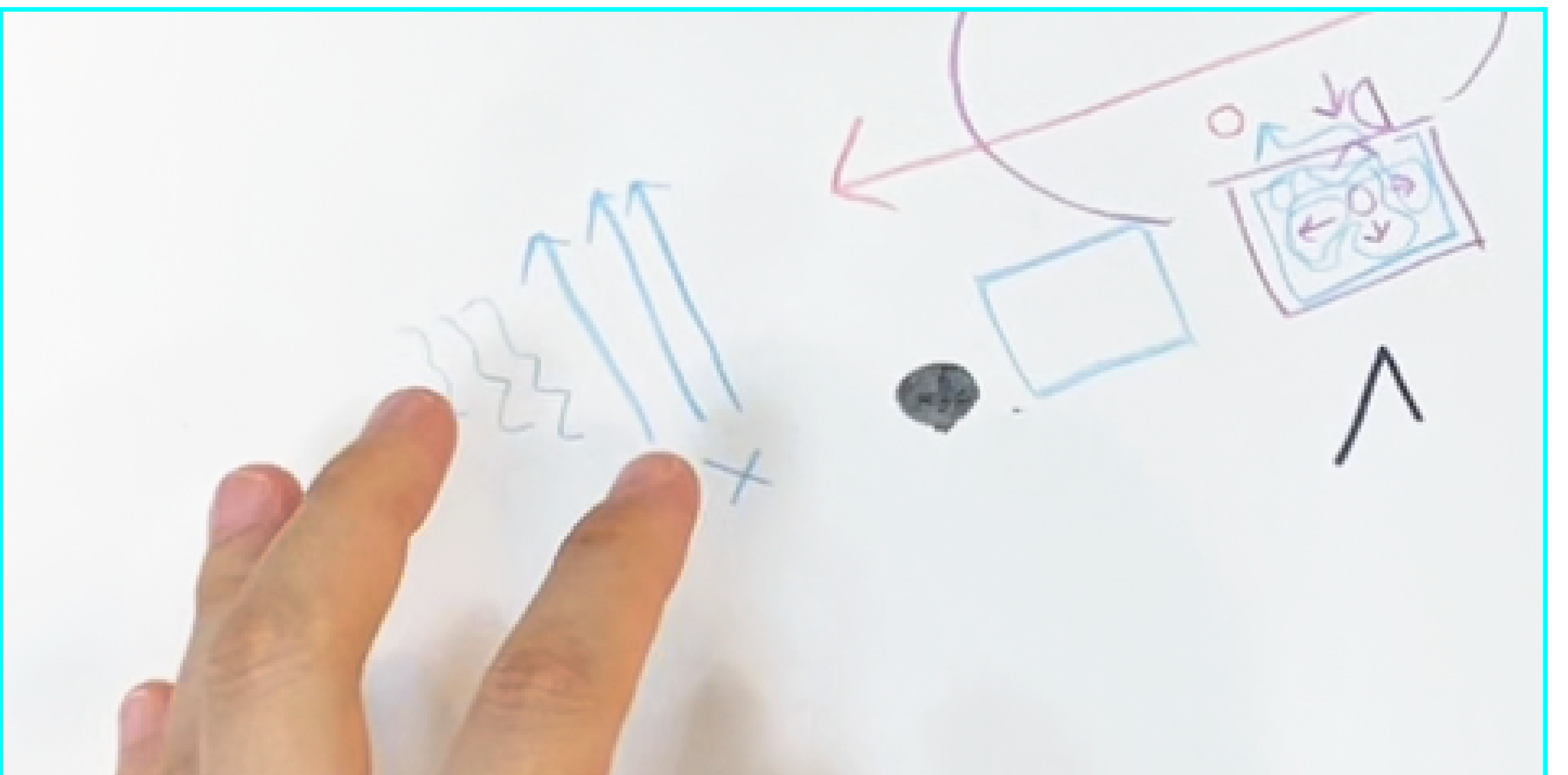
—씨

28:49

그러면 이걸 사실 몸에 남아 있는 인상이고요.



이거는 조금 더 몸에 남았다기보다 그 트위터를 사용하는 순간에 즉각적으로 지각되는 현상에 대한 이미지일 텐데,



이 현상에 대한 이미지가 트위터 사용자의 몸에 남은 감각의 이미지와 유사하다고 생각하시는 거죠?

시우

29:12

네 그런 것 같아요.

6) 몸에 남은 관람 경험의 이미지

—씨

29:17

네. 음~. 전반적으로 전시에 대한 인상을 잘 말씀을 해 주셨는데요. 제가 계속 몸에 남은 감각이라고 얘기했는데, 실제로 우리가 병원에 가면 인체 상을 그려놓고 어디에 통증이 있는지 표시할 수 있잖아요. 그런 것처럼 시우님의 인체상이 이렇게 있다고 했을 때 전시 **관람으로 인한 감각이 몸에 어디에서 어떤 느낌으로 느껴지는지 한번 드로잉을** 해주실 수 있을까요?

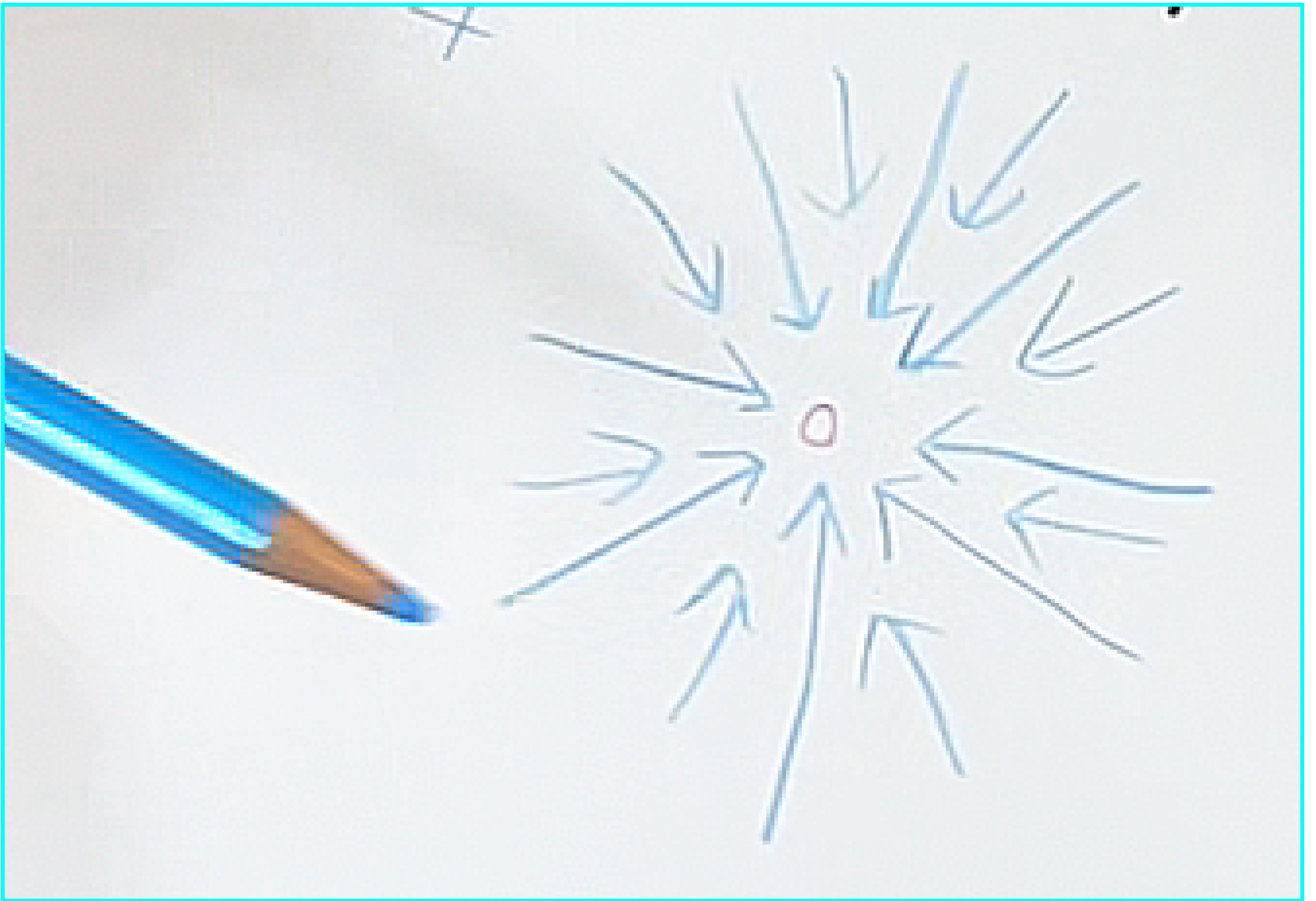
시우

30:01

저는... **이 전시에 대한 어떤 감각을 조금 헤아려보면 제가 이렇게 작게 있고.**



약간 이런 느낌이라고 하면 될까요?



—씨

30:53

아까 이미지 사이에 둘러싸여서 헤맨다고 말씀하신 그런 느낌을 다시 한번 그려주신 걸로 봐도 될까요? 어떤 차이가 있나요?

시우

31:08

어... 공간에 이렇게 있는 많은 이미지들이 저를 둘러싸고. 혹은 저를 둘러싼 상태에서 저를 조금 보고 있는 것 같은. 그래서 조금 갑갑함 같은 게 느껴지기도 했는데. 이게 일종의 약간 조금 시선의 방향성인 것 같아요. 저를 그 당시에 저를 작업들이 쳐다보는? 그런데 그런 갑갑함을 느꼈기 때문에 오히려 공간에서 이 화살표들을 조금 어지르는 느낌으로 헤매는 것 같은...



31:53

음... 그러니까 어차피 공간은 좁았을 테니, 몸의 동선은 많이 움직이지 않았겠지만 시선이 그 사이를 어지르는 듯이 움직이면서 보셨다는 말씀이신 거죠? (시우: 네.)

그럼 그때 그 갑갑함이라는 게 구체적으로 피부로부터 느껴지는 갑갑함인가요? 아니면 여기가(가슴팍을 가리키며) 갑갑한걸까요?

시우

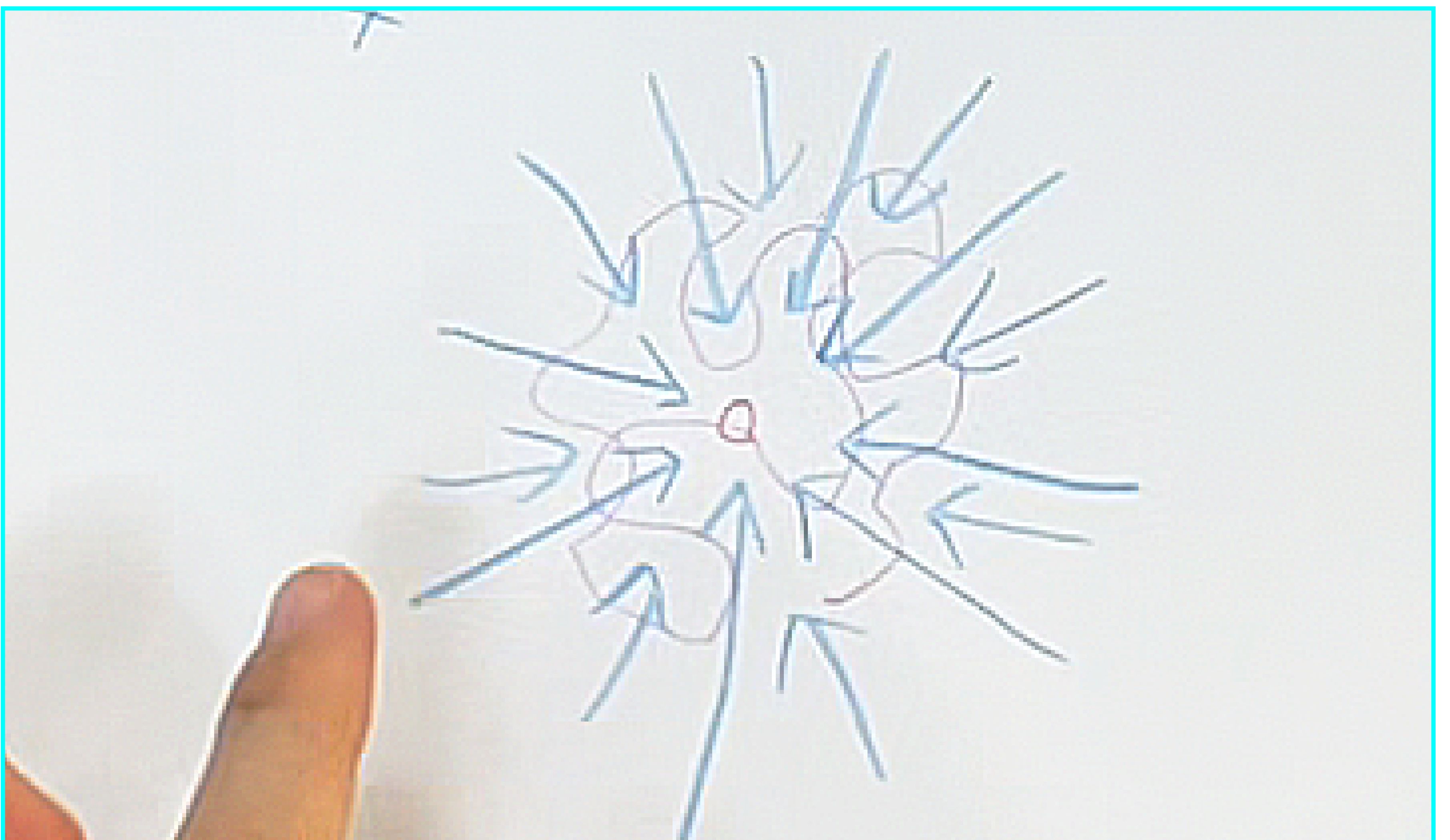
32:25

네. 여기가 조금, 가슴이 조금 갑갑한 것 같은 느낌? 그러니까 뭔가 피부에 와닿거나 아니면 피부에 와닿으면서 뭐 이를테면 촉감을 느낀다거나 그런 거랑은 다른 것 같아요. 그러니까 되게 감시를 당하고 있는데ㅎ 그래서 가슴이 조금 갑갑한 느낌이 드는?

—씨

32:52

음... 이렇게 드로잉을 그려주시고 보니까 드는 생각이. 그런 이중적인 감각이 느껴질 때가 있잖아요. 자기 자신이 이 넓은 세계 혹은 시선이 중첩된 세계에 되게 작게 있을 때 갑갑함을 느끼기도 하지만 그 넓음을 인지하고 있음으로써 사실 어떤 큰 공간성을 느끼는 감각도 동시에 있는 거라고 저는 생각이 될 때가 있거든요. 그러니까 물론 가끔 그 경계가 해소되면서 내가 확장되는 느낌을 받을 때도 있긴 하지만. 지금 그런 상황은 아닌 것 같고. 그래도 뭔가 이 자신보다 거의 몇 배나 넓은 이 거대함을 맞닥뜨리는 이런 순간에 갑갑함 말고 또 다른 느낌이 또 있을 것 같아서 다시 한번 더 질문 드려보고 싶어요.



시우

33:59

일단은 아까 비좁은 공간에서 헤매는 동선을 제가 전시를 보면서 경험을 했다고 말씀드렸잖아요. 그래서 되게 혼란스러웠어요. ㅎㅎ 그러니까 뭔가 일종의 폐쇄감 같은 거를 느끼기도 했는데. 그거랑 더불어서. 그런데 폐쇄감이라고 하면 뭔가 저는 즉각적으로 연상을 하게 되는 게 혼자서 조금 고립되어 있다는 느낌이거든요. 그런데 혼란스럽다는 건 조금 더 약간 분주한 느낌 것 같아요. 저한테는. 그런데 그게 되게 가치 있는 것 같아요. 예. 뭔가 혼자 고립 공간 안에서 고립되어 있는데. 공간 속에서. 그럼에도 불구하고 움직일 수밖에 없으니까 혼란스럽다. 그리고 움직일 수밖에 없어서 그런 것이기도 한데. 그 당시에 작업들 이미지가 무작위하다고 말씀드렸는데 되게 복잡하고 이미지 자체도 되게 혼란스러웠어요. 이렇게 덕지덕지 붙어 있는 것 같은 느낌.

—씨

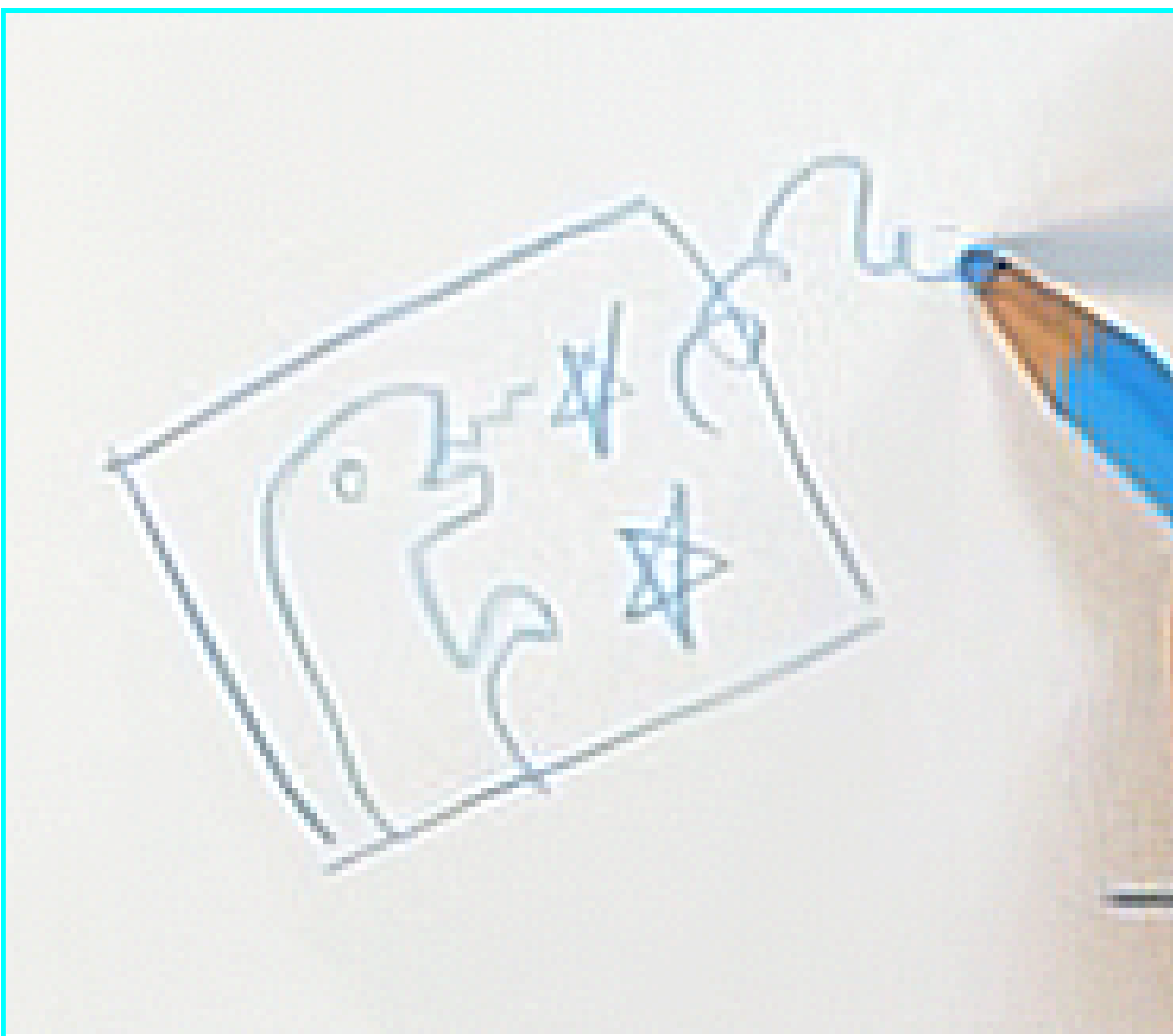
35:15

혹시 기억에 남는 이미지 몇 가지만 말씀해 주실 수 있나요? 어떤 이미지가 있었나요?

시우

35:27

그냥 일종의 밈 같은 이미지들이 많았는데. 반드시 일치하지 않겠지만 그냥 느낌적인 느낌으로만. (—씨: 네.) 또 사각형을 그리게 돼요. 자연스럽게. 약간 이런 느낌이라고 해야 될까요?



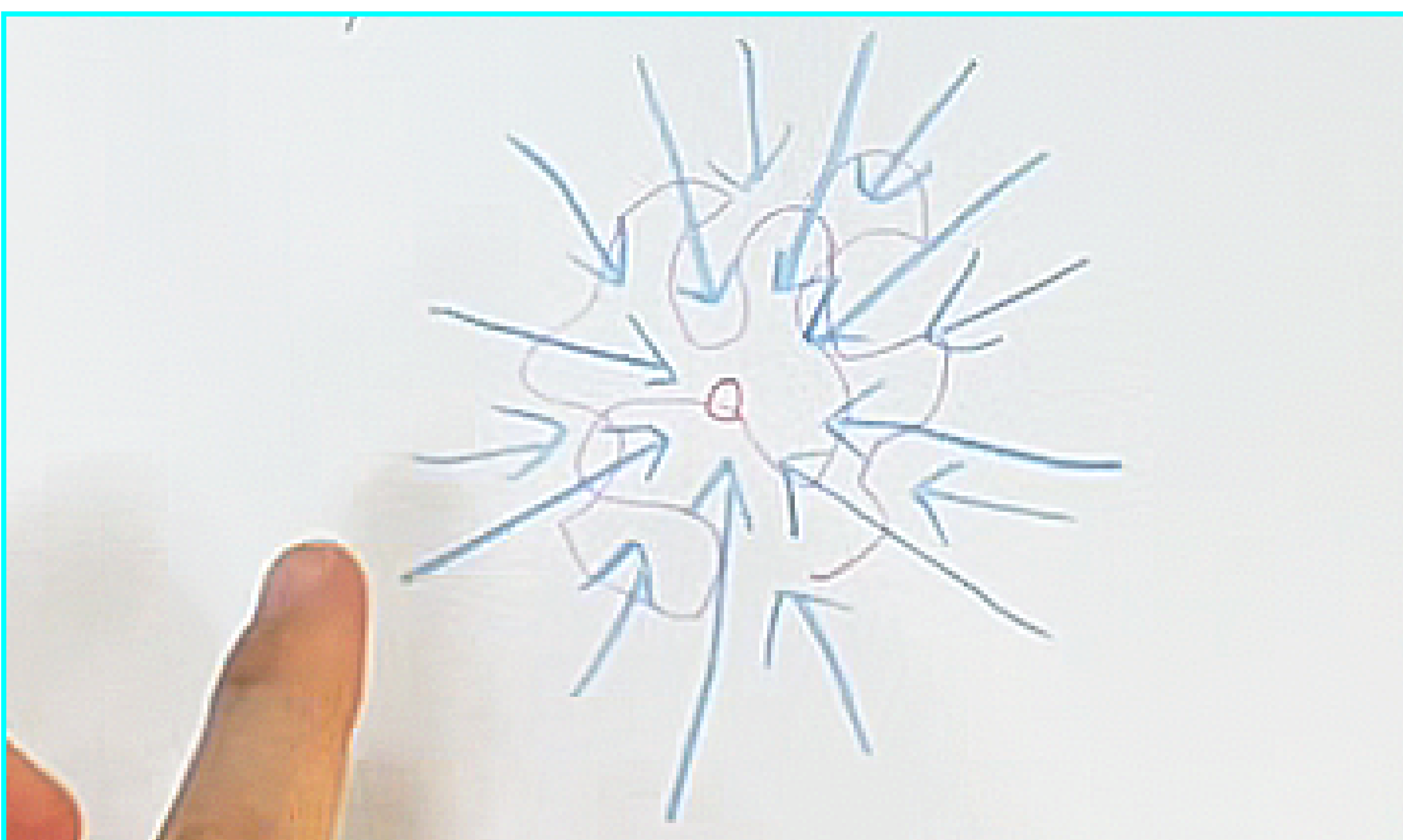
그런데 이게 그러니까...음... (추가로 그려나가며) 그리고 여기에서 보는 거...무언가들이 있고. 네 약간 이런 느낌이라고 해도 될까요? (—씨: 인터넷에서 볼 수 있는 여러 가지 이미지들의 집합이었던 거죠?) 네.



—씨

36:51

이렇게 시선을 헤매듯이 관람하면서 자기를 감시하는 듯한 그 이미지의 복합체를 어지러뜨리는 혹은 흐트러뜨리는 관람을 했다고 하셨는데요. 그런 식으로 의도된 시선을 가지고 흐트러뜨리듯이 보셨을 때 그 이후에는 이 감각(감시당하는 듯한 감각)과 다르게 감각이 전개되었는지도 궁금합니다. 처음에 첫 인상에는 이렇게 느껴졌다고 하셨는데요.



*이후 1부 내용은 기기 오류로 녹음이 유실 되어 인터뷰 직후에 남긴 필기와 다시 진행한 질의응답 내용을 바탕으로 구성되었습니다. 임의로 구성된 부분은 이탤릭체로 표기하였습니다. 시간 표기 생략

시우

그 감각은 지속되었던 것 같아요. 그러고서 전시장을 나왔을 때 해방감 같은 걸 느꼈어요. 그리고 안에서의 혼란이 정말 혼란이었나 싶은 상태였어요. 밖에서는 해방감 같은 것이 느껴졌고 안에서는 갑갑함 같은 것이 느껴졌던 것 같아요.

—씨

전시장 유리 벽 밖으로 나오면서 객관화 된다고 해야하나, 어떤 상태의 전환이 있으셨다는 거죠? (시우: 네.)

(2부 이후 재질문)

—씨

몇 가지를 다시 질문을 드려보고 싶은데요. 혼란스러운 가운데 관객이 의도적으로 그걸 흐트러뜨리는 그런 관람을 한 이후에 어떤 감각의 변화 혹은 전개가 있었는지 질문드렸는데요. 그때 이 감각은 지속된 것 같다고 말씀해 주셨어요. 그런데 그 이후에 전시장을 나오고 보니 그 이전의 혼란스러운 감각이 진짜 혼란스러웠나 싶을 정도로 이렇게 거리감이 생기고 이 유리창이 조금 장벽처럼 느껴졌다고 말씀하셨어요. 그것에 대해서 한 번만 다시 얘기를 해 주실 수 있으신가요?

시우

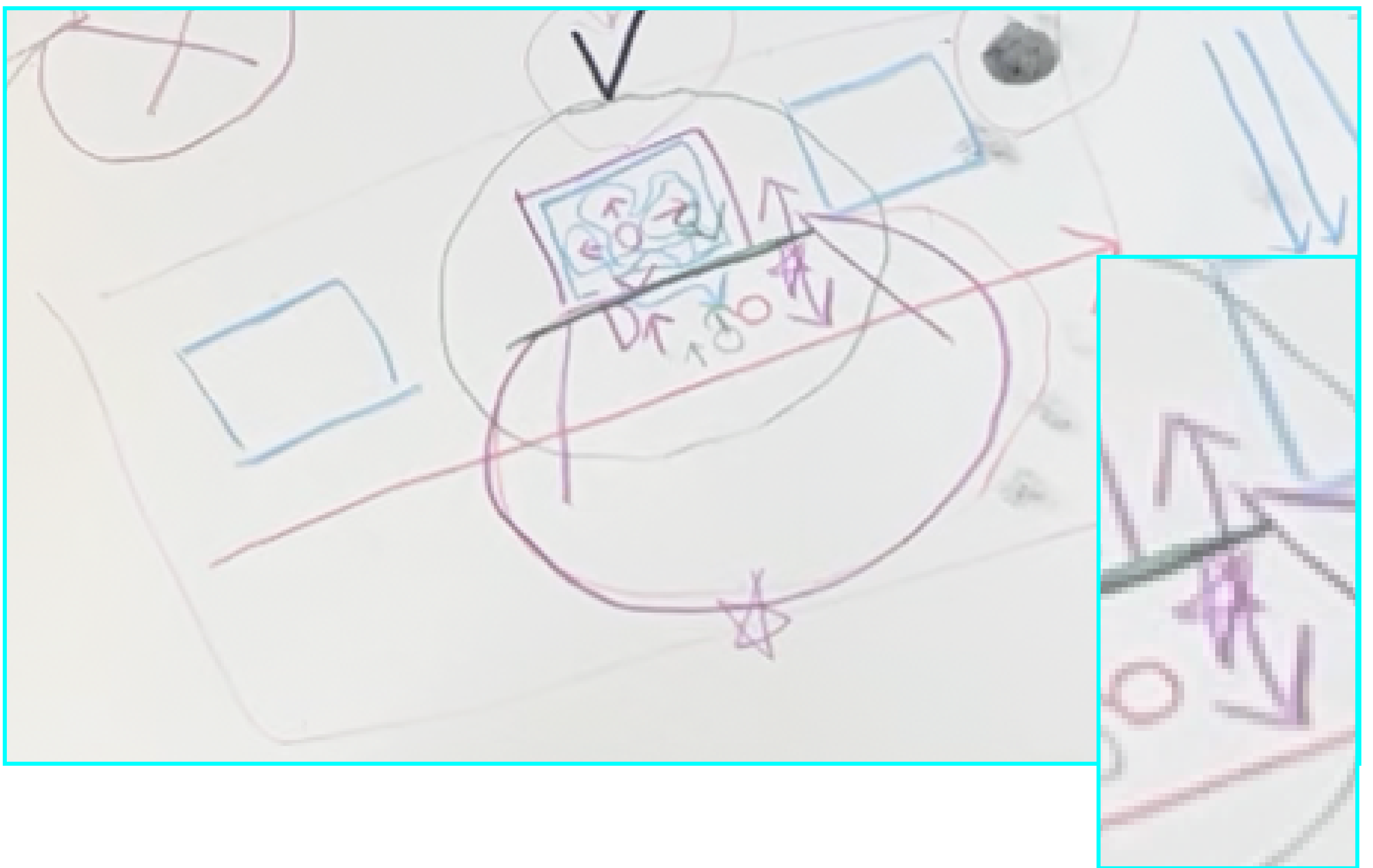
일단은 그 전시장에서 혼란스러운 동선으로 헤맸던 경험이란 바깥에 나왔을 때 순식간에 탁 트이는 풍경과의 어떤 대조라고 해야 될까요? 그런 거를 느끼면서 그 두 공간 사이에 어떤 괴리가 굉장히 크게 느껴졌었던 것 같아요. 그러니까 전시장은 말 그대로 비좁은 공간인데. 그 비좁은 공간 안에서 또 계속 헤매다 보니까 더 스케일이 저를 향해서 조금 조여드는 느낌이었던다면, 그런 상태에서 밖에 나왔을 때 그런 어떤 감각에서 해방되는 것 같은 느낌이 들었던 거죠.

그런데 전시장 안에서 그냥 문득문득 밖을 볼 때는 어쨌든 윈도우를 매개로 보게 되잖아요. 제 기억상으로는 전면 유리창이었던 것 같은데 아닐 수도 있어요. 그런데 헤매는 와중에 문득 문득 바깥 풍경을 보니까 엄청 고요

해 보인다고 해야 되나?

그런데 밖에 나왔을 때 막상 들었던 생각은 분명히 시각적으로 이렇게 트인다는 느낌을 받기는 했는데 안에서 짐작을 했었던 바깥의 어떤 고요함 같은 거는 실제로 구현되지 않았었던 것 같아요. 왜냐하면 바깥 풍경에서 자연스럽게 이렇게 들려오는 소음들도 있고. 시끄럽잖아요 바깥이. 전시장은 되게 혼란스러운 와중에도 청각적인 차원에서는 조용한 편이었었기 때문에. 그런 의미에서 윈도우 혹은 창문이 일종의 경계로서, 장벽으로서 작용을 했었던 것 같아요.

그런데 그게 두 가지 조금 저한테 상반되게 느껴졌던 공간을 명확하게 구분 짓는다고보다는 그냥 조금 투명한 장벽처럼 넘나들 수 있는 것 같은 그런 감각을 느꼈고. 그게 되게 이 전시에서 중요한 저의 경험이 아니었다.



7) 전시를 본 이후 - 단속적인 사각형 모양의 기억

—씨

그렇게 말씀해 주시니까 그것에 관련해서 질문드리고 싶은 게 있지만 그걸 조금 일단 참고. ㅎㅎ 아까 드렸던 질문을 조금 다시 드려보면요. <<던전>>을 보신 다음에 그 이후에 삶이 전개됨에 따라서 이 전시에 대한 기억이 어떠했는지 그 인상들에 대해 질문을 드렸는데요. 사실 일상적인 기억은 없고. 이렇게 사각형 비평글을 중심으로 기억이 만들어지기 때문에 그 전시에 대해 이후에 새로 상기된 기억은 뚜렷이 없다고 저는 이해를 했었거든요.

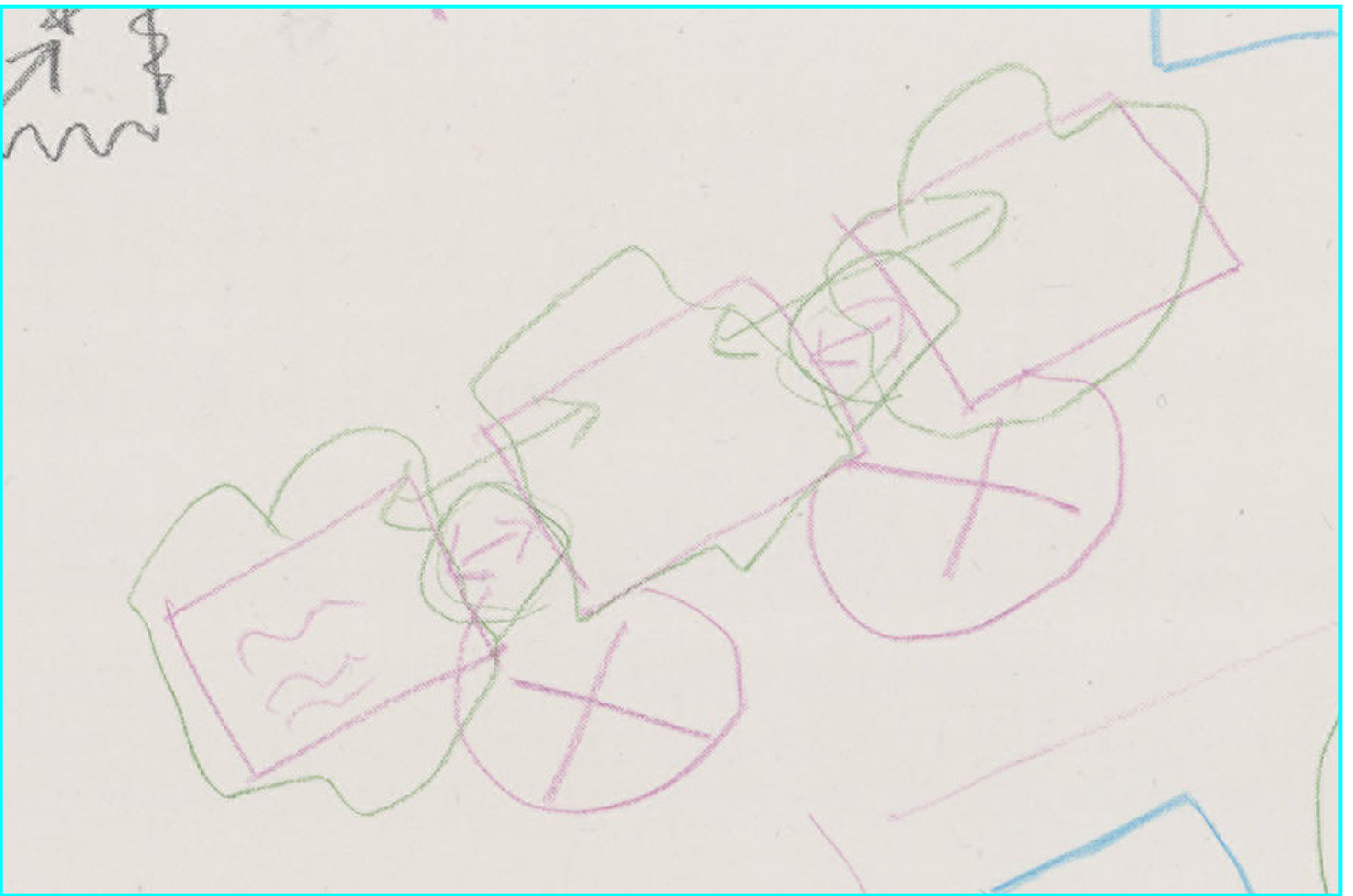
(시우: 네, 네.)

그러다가 그 기억의 양상이 요즘은 바뀌셨다라는 말씀까지 해주셨는데요. 그것에 대해서 한번 더 말씀 부탁드립니다.

시우

어쨌든 그 당시에 <<던전>>이라는 전시뿐만이 아니라 그냥 저의 어떤 개인적인 차원에서 되게 혼란스럽게 헤매는 시기였기 때문에 그 당시에 기억 자체가 일단 번잡스럽다고 해야 되나? 그러니까 온전히 세목들을 다 기억하기가 조금 약간 힘든? 그런 느낌인 것 같은데. 그럼에도 불구하고 그 시기의 와중에... 비정규적으로 계속 미술이나, <<던전>>도 그렇고, 전시 관련해서 글을 쓰면서 일단 기록으로 남겨지는 거잖아요.

그런데 저는 제가 기록으로 남긴 글로서만 뭔가 그 당시를 기억하게 되는 것 같거든요. 그래서 이 사각형이 일종의 글에 페이지 혹은 지면 같은 거라면, 이 사각형의 형태로만 드문드문 나열하듯이 이 당시를 기억을 하게 되는 거죠.



그런데, 그게 뭔가 계속 사각형의 어떤 연장선상이라기보다는, 그냥 자연스럽게 이어지는 흐름이라기보다는. 사각형이라는 어떤 글의 지면이 있고. 그게 단절됐다가 다시 다음 사각형으로 넘어가고. 약간 이런 식으로 그 당시를 기억을 하게 되는 것 같은데. 그 당시라는 게 뭔가 일상적인 차원의 이야기일 수도 있고. 일상의 와중에 봤던 미술에 대한 전반적인 기억일 수도 있고. 네, 그런 느낌인 것 같습니다.

—씨

단속적이라고 아까는 말씀하셨던 것 같은데요. (시우: 네.) 그러니까 이 <<던전>> 전시도 연속적이긴 하지만 서로 동떨어지고 그런데 그게 마치 게임의 포털처럼 갑자기 그 안에 소환돼서 들어갈 수 있는 뭔가 그런. 그 사이의 간극은 있고. 그런 감각이 이 기억(사각형들이 간격을 두고 단속적으로 이어지는)처럼 이 전시에서도 발휘되었던 것 같다는 말씀을 해 주셨던 것 같아요. (시우: 네, 맞아요.)

8) 2015년 이후 거리감

—씨

여기에 그려주신 것을 보면, 출생 시점과 비교해서 2015년을 상당히 현재에 가깝게 표시해주셨어요. <<던전>>을 관람했던 2015년과 현재 사이의 거리감이 이런 정도로 느껴지는 건가요? 수정이 필요하지는 않으세요?



시우

네, 여기가 맞는 것 같아요. 당시 그 전시나 그 밖에 그 때에 알게 된 작가들 혹은 사람들과의 관계망이 지속되고 지금까지 함께 활동을 하다보니까 2015년이 그렇게 가깝게 느껴지는 것 같습니다.

9) 사용자-주체/아바타의 위계 감각과 전시 관람의 감각

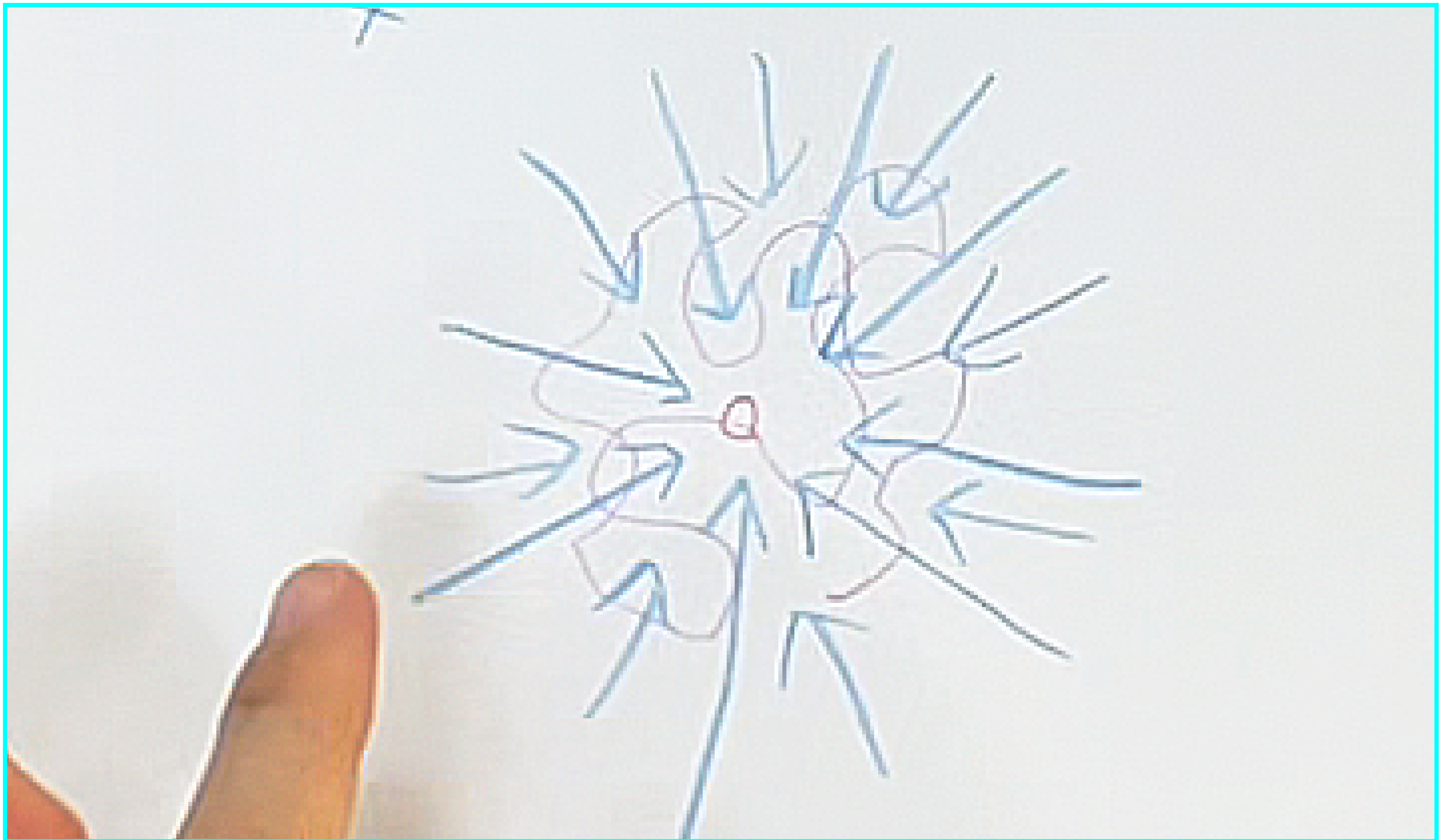
—씨

시우 님이 쓴 『유닛의 세계』에서 아바타가 사용자-주체의 상위 개념으로 제시된 점이 제게는 매우 인상적이었어요. 숨쉬고 노화하는 이 몸보다 가상의 아바타가 상위의 개념이라는 그 감각이 시우님 몸에서 구체적으로 어떤 감각인지 궁금합니다. 그리고 <<던전>>의 관람 경험이 그러한 감각과 관계가 있나요?

시우

내 몸은 이 자리에 있지만 유체이탈처럼 종종 느껴져요. 책에서도 언급했듯이 손으로 스마트폰을 통해 지도를 볼 때 위에서 내려다보는 감각이 있잖아요. 그렇게 **저를 수직적으로 내려다보는 감각**이에요.

<<던전>>에서는 혼란스러운 이미지들에 둘러싸여 헤매는 몸이 있는데 한편으로는 이 드로잉처럼 내려다보는 감각이었던 것 같아요.

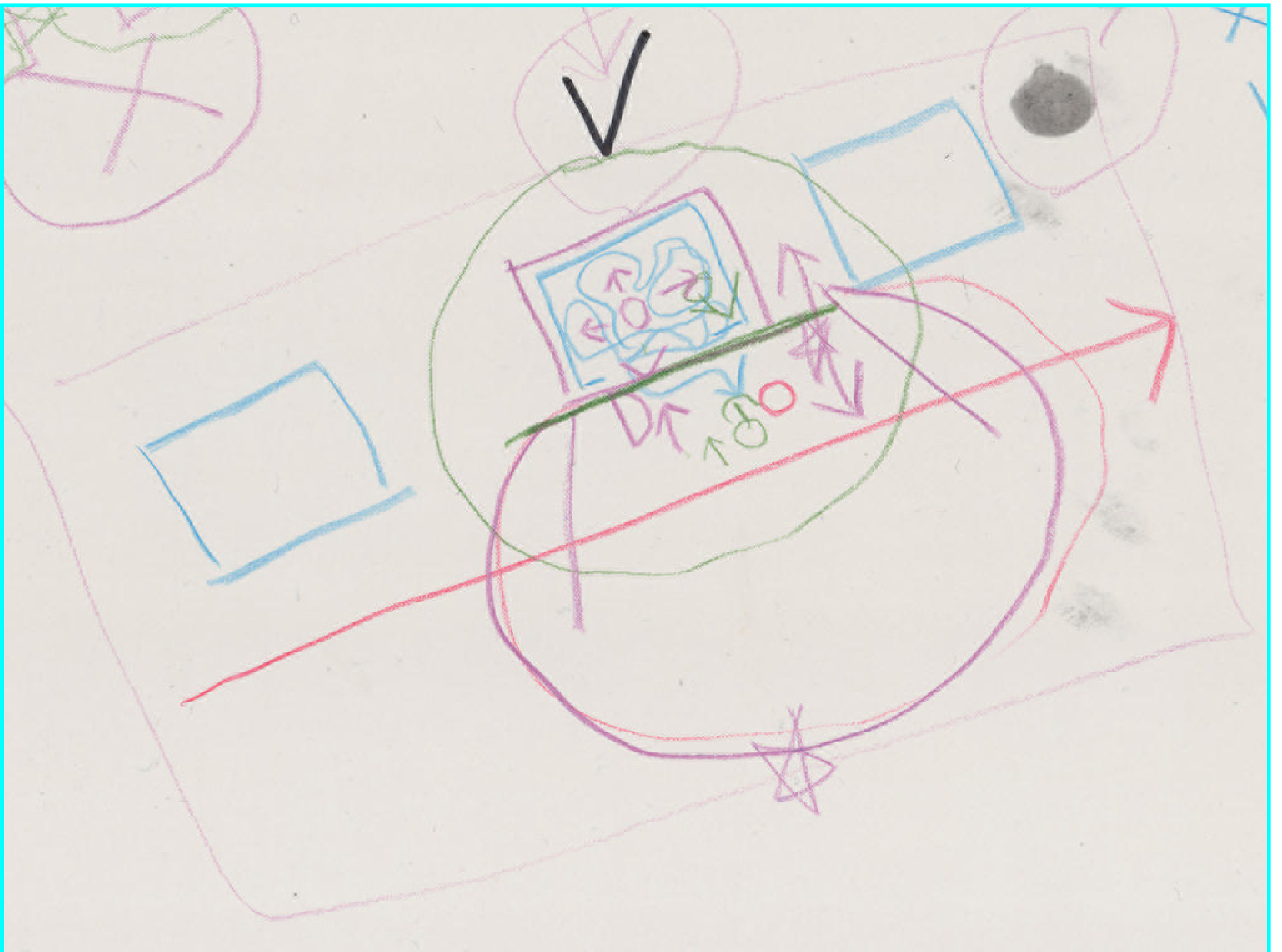


—씨

이 드로잉(이미지들의 혼란스러운 감시 가운데에 자신을 내려다보는 위 드로잉)은 **현장에서의 감각**이고, 이 드로잉(아래)은 지금 여기에서 **당시의 기억을 떠올리면서 부감적으로** 그리신건데, 이 드로잉(세 개의 사각형)의 감각도 **관람 당시에 동시에 느껴졌던거죠?**

시우

네. (—씨: 이중적이네요.)



—씨

그리고... 그런 이중성이 시우 님에게 상시적으로 감각되는 어떤 몸의 감각이기도 하고 그게 이 전시장 경험에서도 두 가지 양상으로 있었다라는 말씀을 해주셨습니다. 거기서 조금 더 구체적으로, **그런 이중적인 감각이 들 때 몸에서 어떤 느낌인지** 묘사하실 수 있나요? 어떤 면이나 색일 수도 있고 그 밖에...

시우

어떤 형태로?

—씨

형태일 수도 있고 만약에 그게 어려우시면 언어로 표현해도 될 것 같아요.

시우

위에서 떨어지는 것 같아요.

—씨

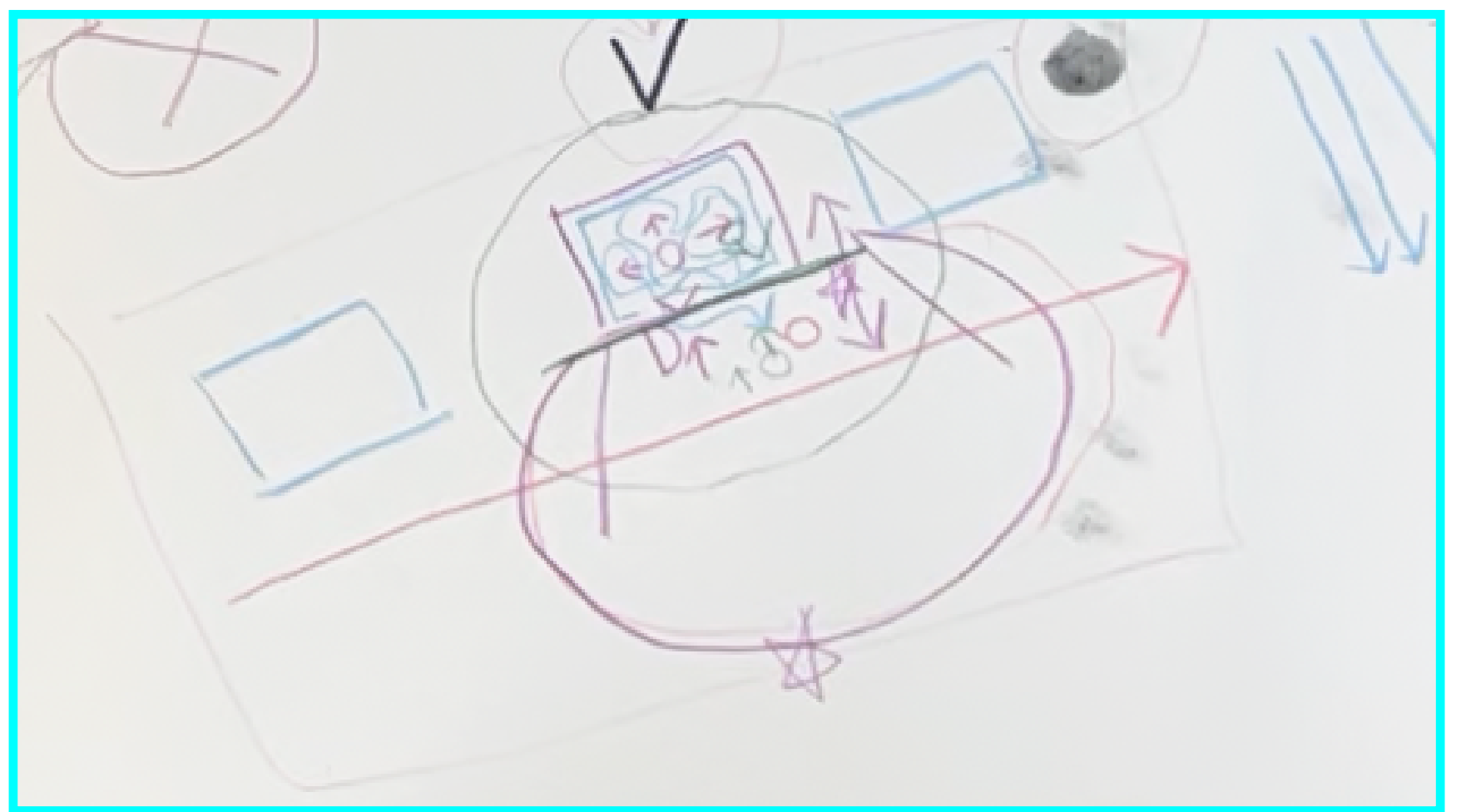
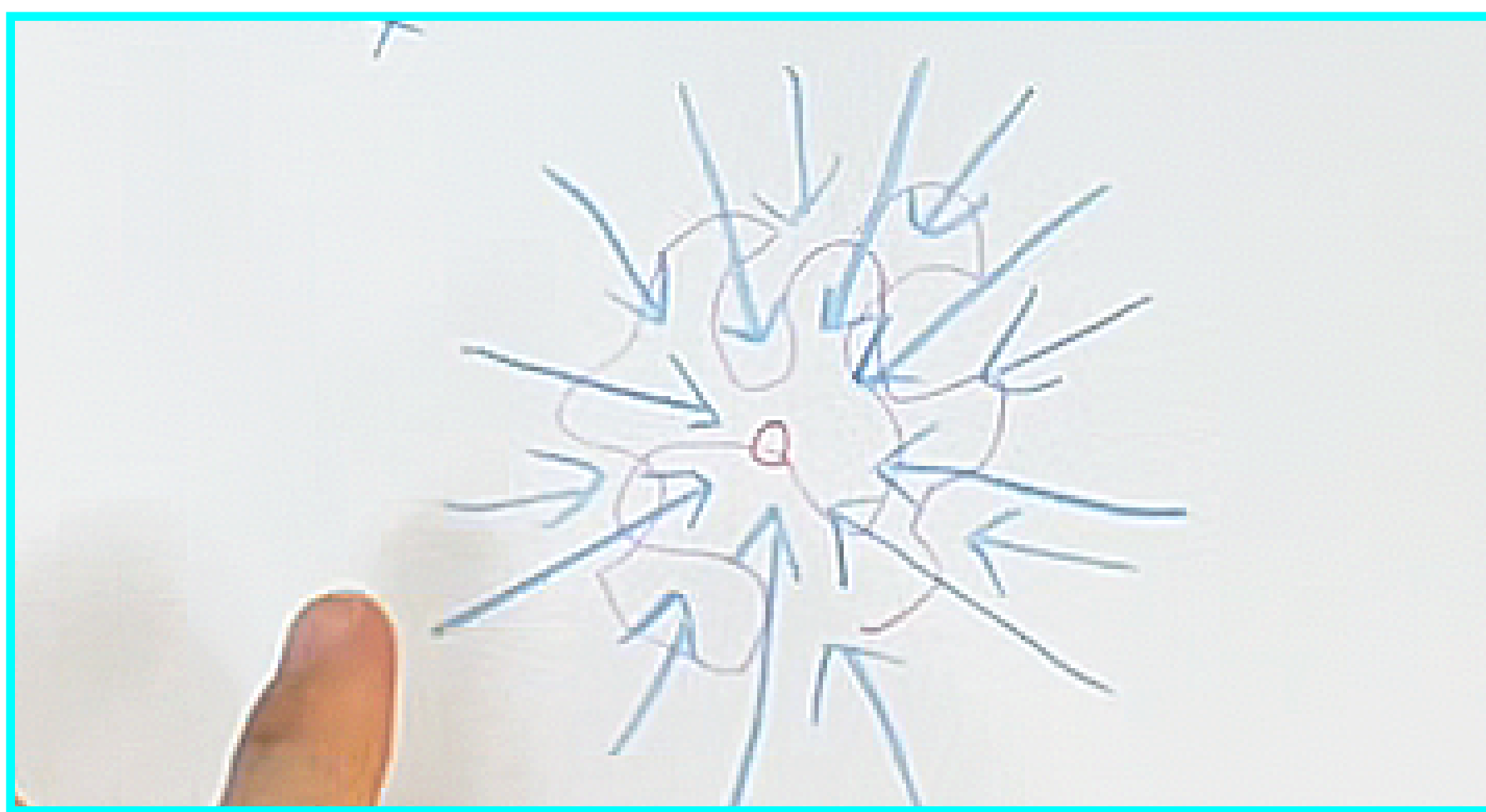
아... 떨어지는 하강의 느낌이군요. 그래서 수직적으로 내려다본다라는 말씀을 하신 거군요. (시우: 네.)

시우

떨어지는 느낌도 있고. 그냥 갑자기 조금 허공에 떠오르는 것 같은 느낌도 있고. 그러니까 어쨌든 수직적인 거는 비슷한 것 같아요.

—씨

그러면 여러 이미지들 가운데 답답한 마음, 그런 몸의 감각을 느끼면서 수직적으로 동시에 이 전시의 구조(이 세 개가 연달아 있다는 구조를)를 이미 이해하고 보았을 테고요. 그리고 전시장에 펼쳐진 이미지들의 출처인 인터넷망의 횡적으로 넓은 구조도 아마 마음에 가지고 계셨을 테니까, 어떤 수직적인 공간성을 이 가운데서 동시에 이걸 동시에 느끼셨다라는 건 거죠?



시우

편의적으로 말하면 사실 동시에 느꼈다고 말을 할 수 있을 텐데. 조금 더 풀어서 말하자면... **동시적으로 제가 느꼈던 것 같은 순간은**, 사실 어쨌든 저는 글을 쓰는 사람이다 보니까, 그 순간을 **다시 글로 풀어 쓰면서 약간 이런 맥락이 겹쳐 있구나**라는 거를 지속적으로 복귀를 하면서 오히려 오히려가 아니고 그럴수록 더 그런 **감각을 의식하게 됐던 것 같아요.**

10) 관람 경험과 기억 방식의 유사함

—씨

1부에서 과거 전시 관람 경험에 대해 마지막으로 더 하고싶은 말씀은 없으신가요?

시우

관람 경험을 그림으로 그려서 유형화 해보니까, <<던전>> 관람 경험과 저의 기억의 이미지 혹은 기억 방식이 유사하다는 생각이 드네요. 단속적으로 간격을 두고 이어지는 사각형으로...

2부

3. 아마도예술공간 전시 관람

관람 전시: 김무영 개인전 <<Servant School>>

3부

4. 아마도예술공간 전시 관람 경험

1) 궤적과 본 것

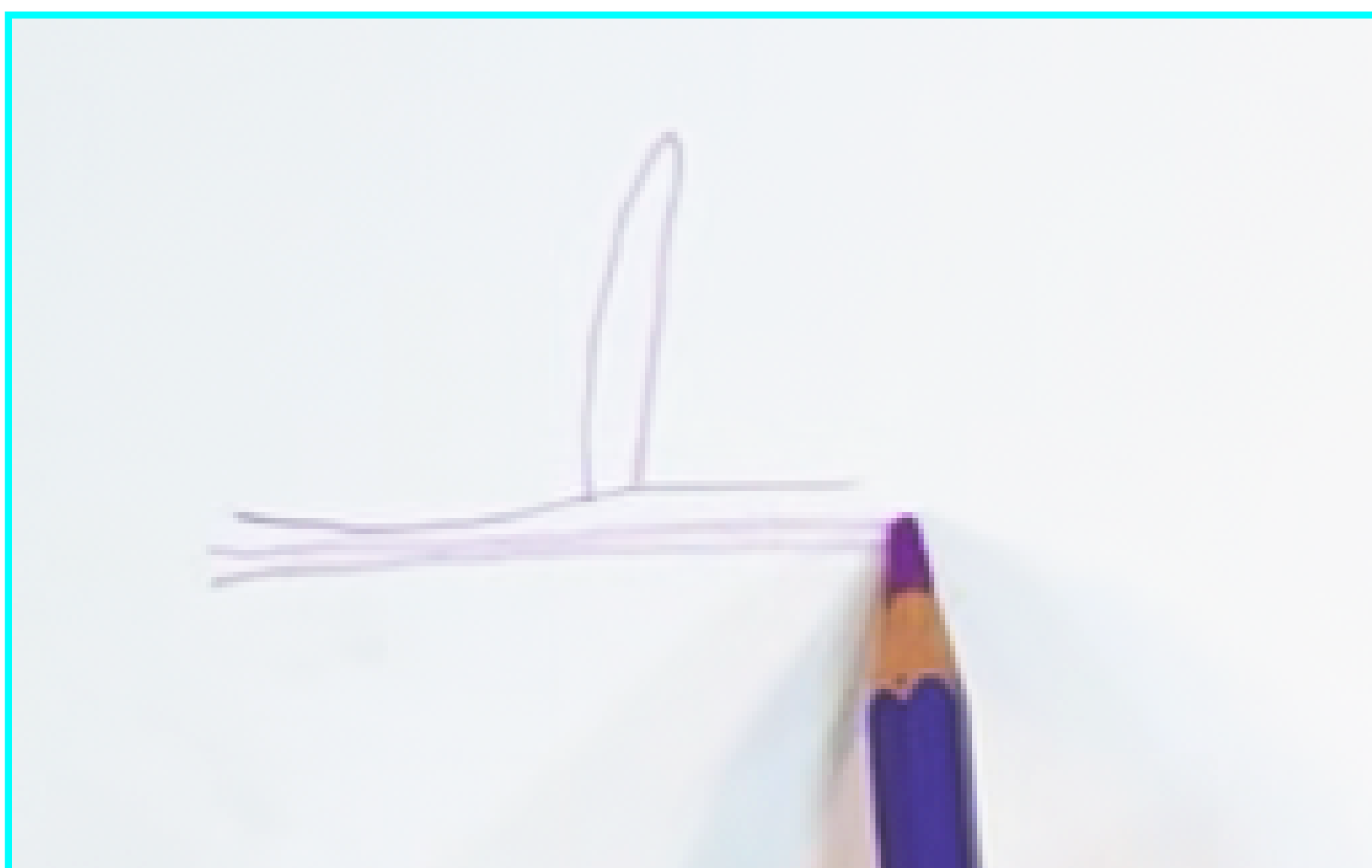
—씨

이제 2부로 3부로 넘어갈 텐데요.

전시나 공연을 보고 나서 “어땠어?” 이렇게 질문을 하면 항상 조금 막막하잖아요. 제가 “어떠셨나요?” 이렇게 지금 첫 질문드리고 싶지만 그 질문이 사실 굉장히 무효한 질문이 되는 경우가 많아서 우선 1차적인 정보부터 살펴보려고 합니다. 전시를 어떤 동선으로 보셨는지를 한번 드로잉을 하시면서 얘기를 해 주시는 게 좋겠습니다.

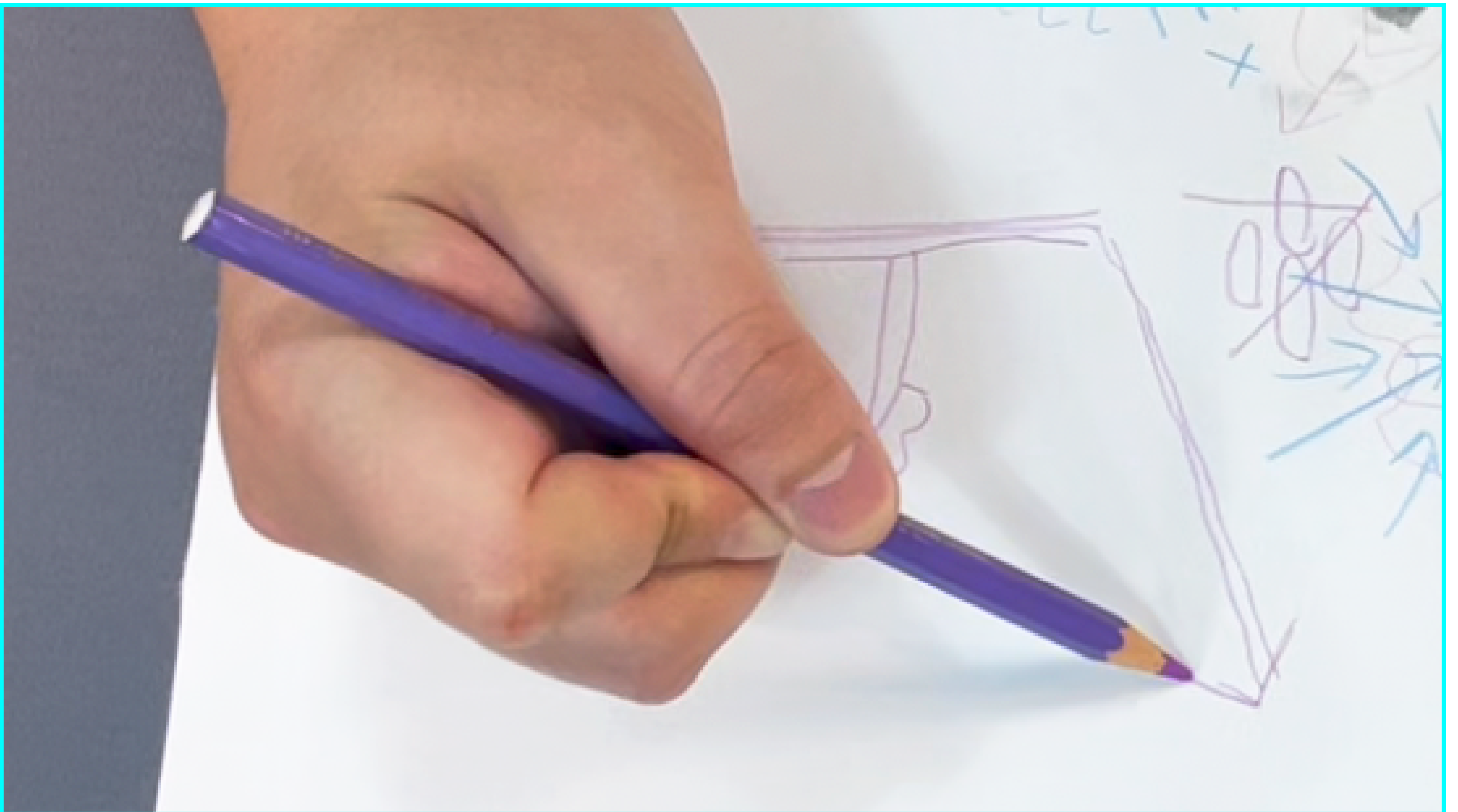
시우

일단 아무 데나 해도 되는 거죠. 저는 그냥 이런 식으로 전시장 주변에 서 있었는데. 출입문 근처에. 그냥 말 그대로 조금 바닥을 디디고 있는 것 같은 느낌이었어요.



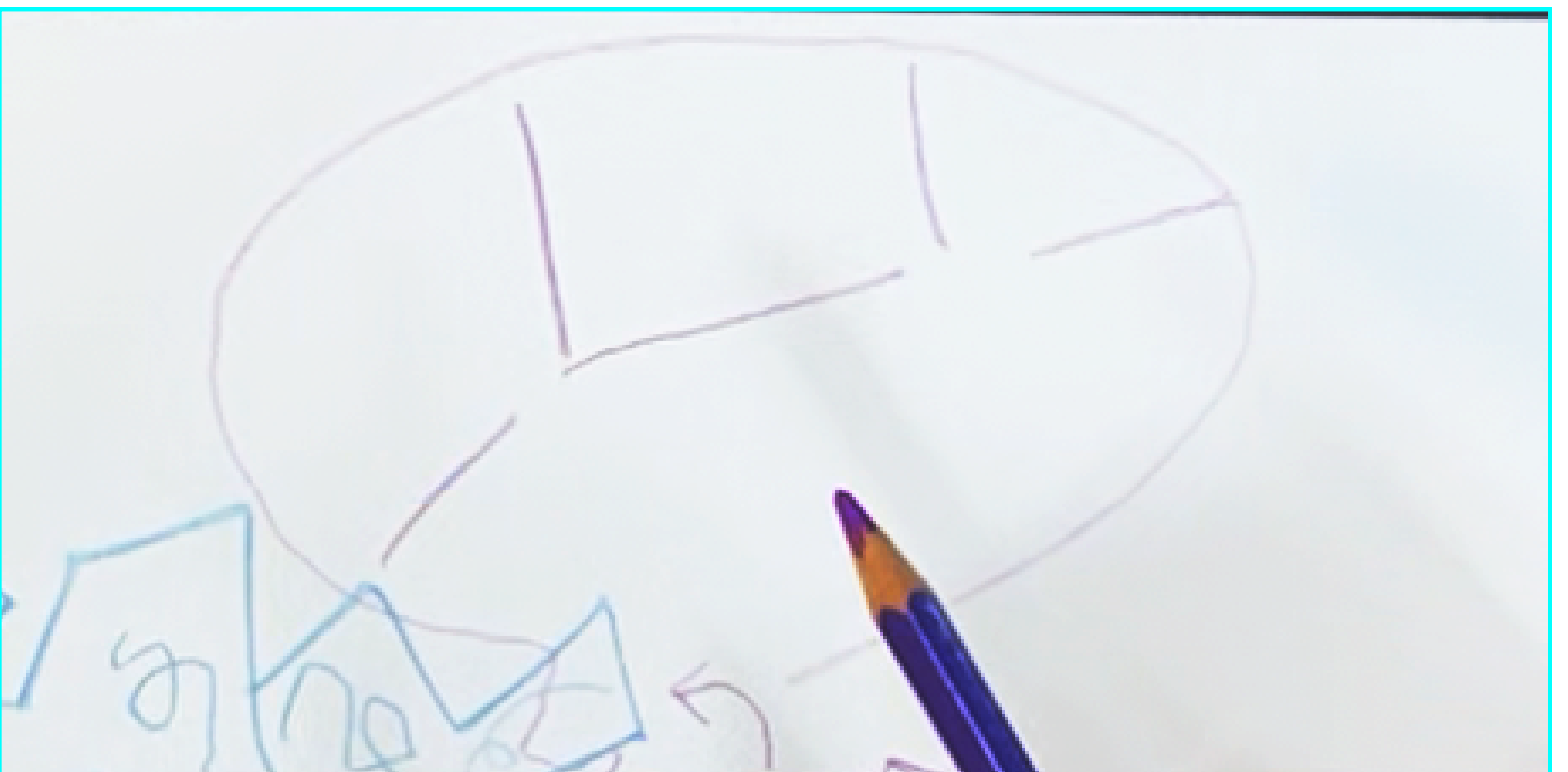
조금 흡연을 하다가 2층으로 바로 올라갔었던 것 같거든요. 1층에는 사람들

이 있더라고요. 그런데 굳이 마주치고 싶지 않아서 일단 2층부터 바로 올라갔어요.



그래서 들어갔죠. 그리고 이때부터는 그냥 조금 뭔가 자유롭게? 그런데 저는 원래는 조금 플로우 플랜을 어느 정도는 숙지한 상태에서 전시를 보기는 하는데. 이 전시는 굳이 그럴 필요성이 없겠다라는 것을 느꼈던 것 같아요.

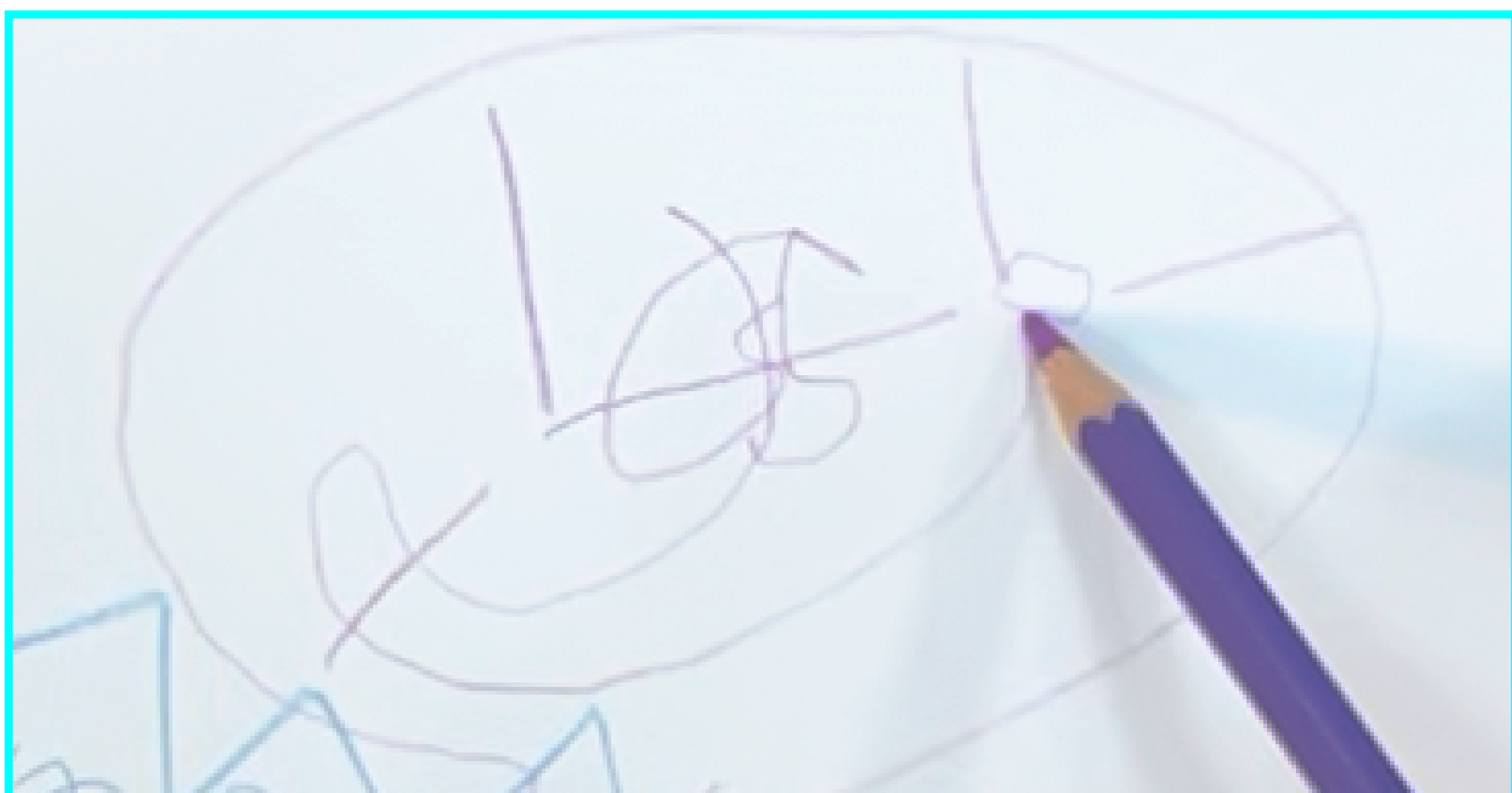
그래서 그냥 일단 대략적으로, 이런 방들로 구획이 되어 있잖아요.



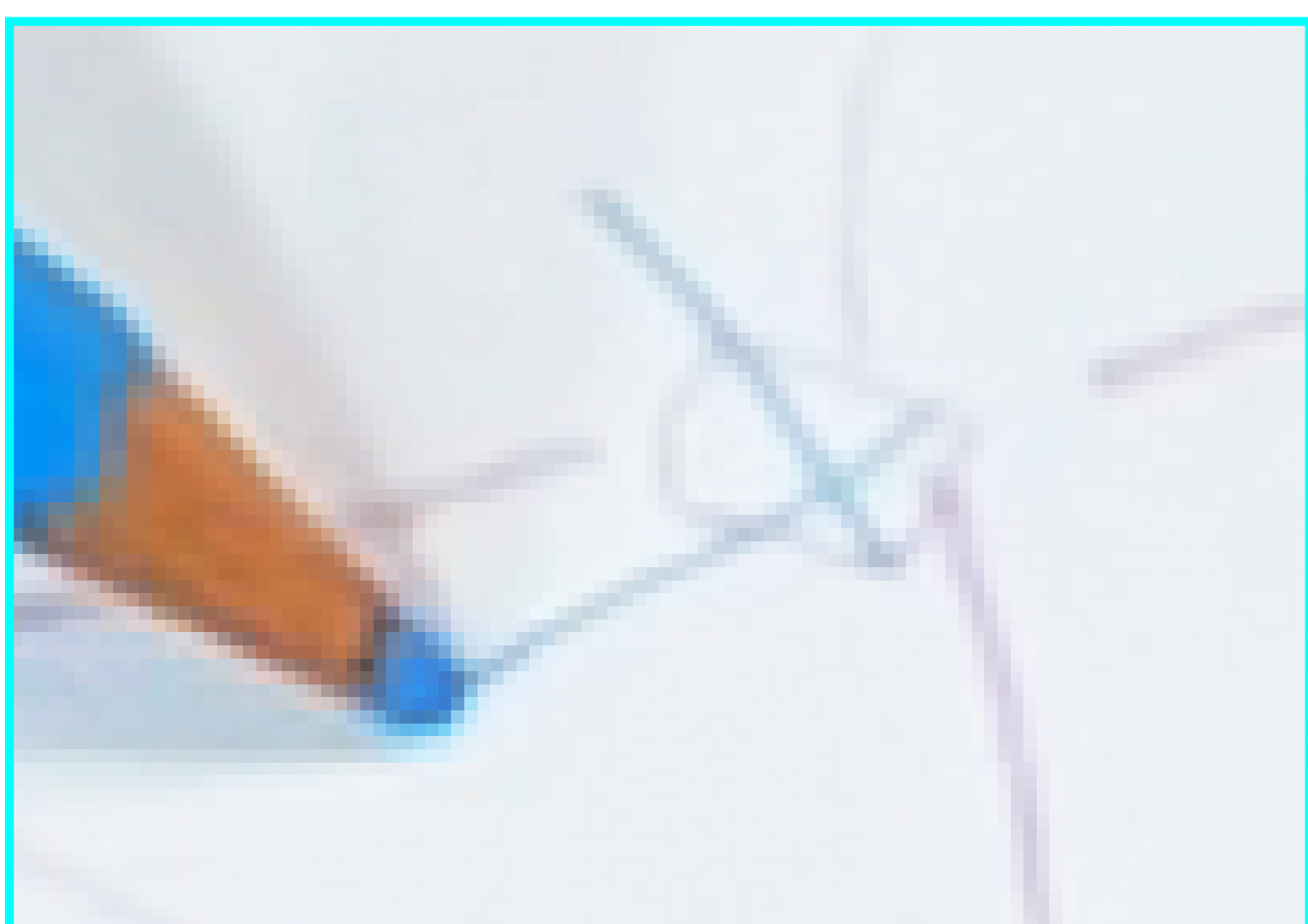
뭔가 이렇게 순차적으로 본다는 느낌보다는 이거를... 물론 진짜 문은 없지만 그냥 자유롭게 문을 여닫는 것 같은 느낌? 네. 그래서 그런 느낌으로 조금 둘러봤었던 것 같아요.



여기가 문이라고 하면



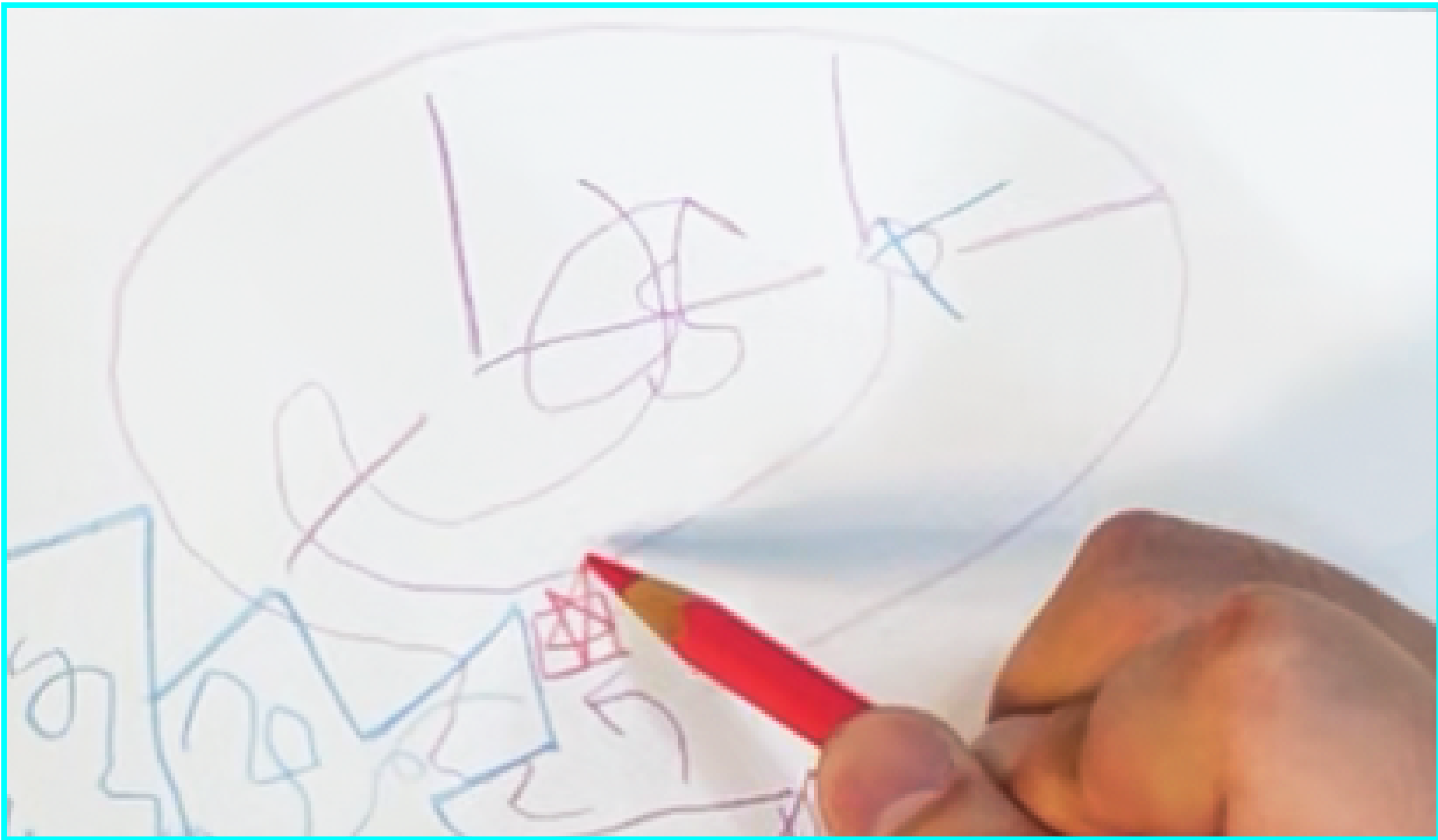
그런데 뭔가 약간 들어가는 느낌이 있었던 것 같거든요. 공간에. 진짜 문은 없지만 제가 그거를 열고 닫는다는 느낌?



시우

(붉은 색연필을 골라 주며) 그래서 2층은 그런 식으로 봤고요. 아, 하나 추가 할 거는. 그전에 가장 먼저 맞닥드렸던 게, 전시 관련한 텍스트랑 작업들 놓여 있는 작업 텍스트 놓여 있는 좌대 같은 거였는데. 그거를 챙겼는데, 뭔가 주의 깊게 읽고 싶지 않다라는 생각.... 뭔가 약간 김무영 작가 작업에 대해서 제가 조금 어느 정도는 알고 있어서 그런 걸 수도 있는데. 그냥 쓱 봤는데 약간, 부정적인 의미에서가 아니라 휘갈겨 쓴 것 같은 느낌의 텍스트인

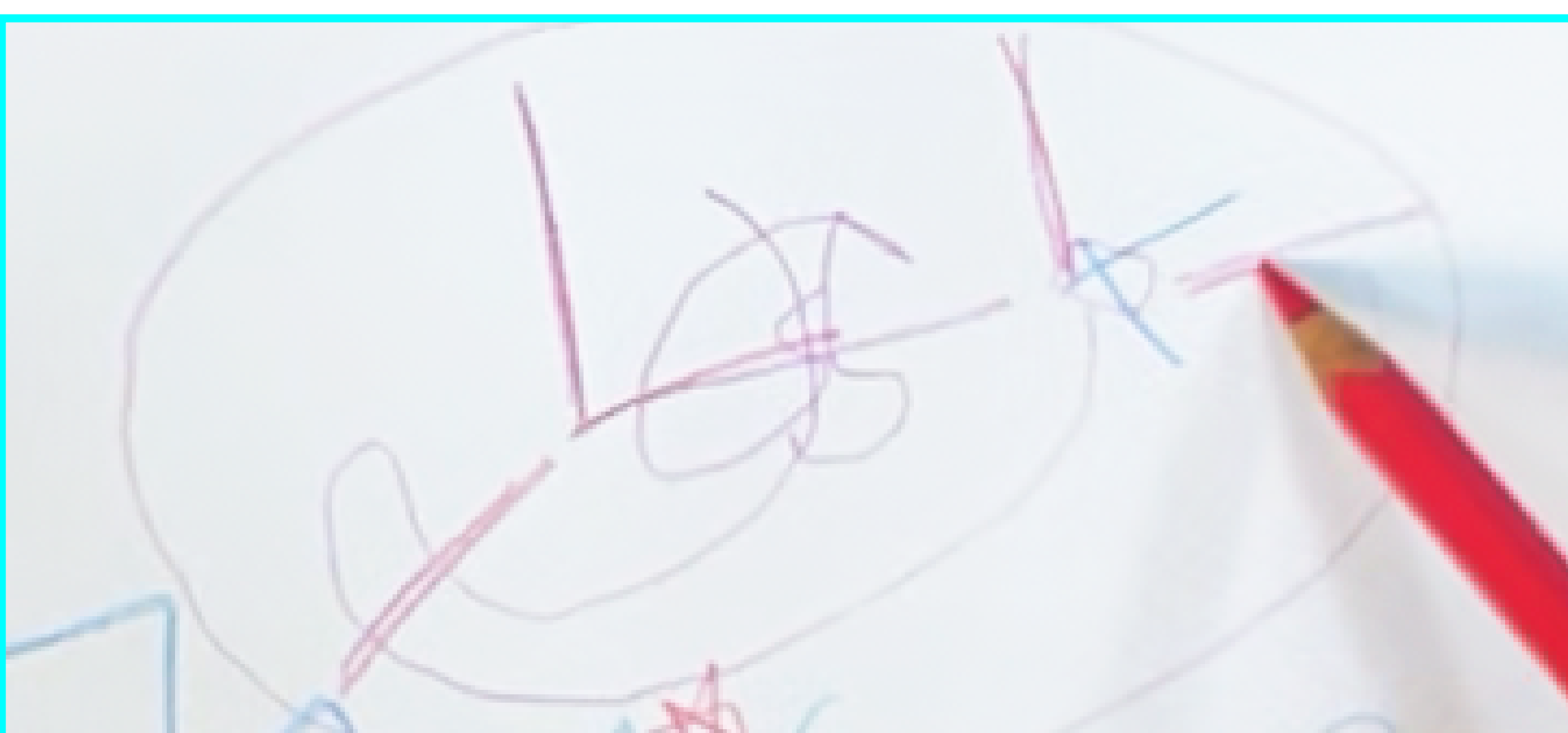
것 같아서. 그래서 굳이 이것을 먼저 읽고 볼 필요는 없겠다. 그래서 오히려 조금... 플로우 플랜을 숙지한 상태에서 다른 전시를 봤을 때보다 동선이 그래도 자유로웠던 것 같아요.



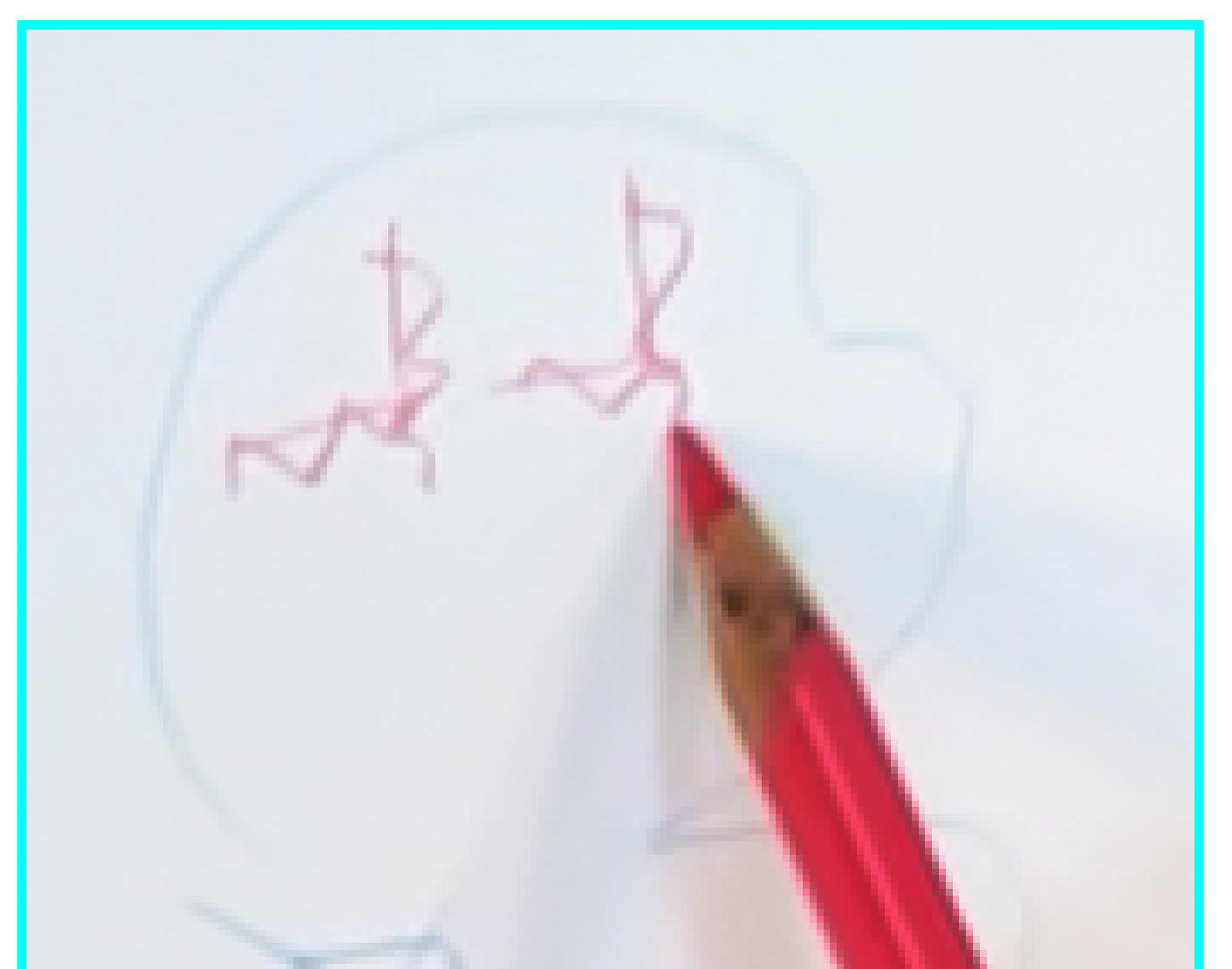
그리고 다시 여기로 할게요. 계단을 내려와서



또 문을 여닫는 느낌? ㅎㅎ 문이 이렇게 있어서 여기로 들어가고. 사실 1층도 조금 비슷한 느낌이기는 했어요. 그러니까 굳이 플로어 플랜을 숙지한 상태가 아니었으니까. 조금 자유롭게 넘나들면서 작업들을 봤던 것 같은데. 그런데 2층보다는 조금 느낌이 달랐던 게, 2층은 조금 더 뭔가 이런 식으로 방처럼 구획되어 있는 인상이 들었다면.



1층은 방들이기는 한데 조금...
흐물흐물한 느낌이라고 해야 되나?



그 방들의 윤곽선 같은 것들이. 그래서 막 엄청 여닫는 느낌이 들었다기보다는 그냥 왔다 갔다 하는 느낌. 그러니까 문을 열고 들어갔다가 닫고 나오
고 약간 이런 느낌이 아니라 그냥 공간과 공간을 그냥 자유롭게, 자유롭게
기보다는 그냥 조금 자연스럽게? 오고 가는 느낌이었던 것 같아요. ... 그래
서 약간 조금 둘이 비슷하면서도 미묘하게... **문이라는 키워드가 조금 중요
한 것 같아요. 공간 차원에서의 경험에 국한을 했을 때.**

2) 레이어를 여닫으며 보는 느낌

—씨

그 키워드가 혹시 작품과 관련돼 있나요? 김무영 작가의 작품을 본 경험과?
(시우: 네 그랬었던 것 같아요.) 그것에 대해서 조금 더 말씀해 주실 수 있나
요?

시우

음... 일단 가장 1차적으로 드는 생각은. **2층**부터 봤다고 말씀드렸잖아요.

**영상 작업이 놓여 있는 위치에서, 거기에 일종의 턱 같은 게 있고. 그리고
그 안에 또 방 같은 공간이 있고. 거기에 프로젝션이 된 영상 작업이잖아요.**
그래서 **약간 바깥에서 턱이 조금 있는 위치에 놓인 프레임 속의 영상을 보
고 있는 것 같은 느낌?** 조금 **불투명한 장막 같은 게 몇 개의 레이어로 있는
것 같은 느낌이었어요.** **일단은 높이가 있고 그다음에 그 턱을 올라왔을 때
방 안이 보여지는 풍경으로서의 레이어가 있고 다시 그 레이어를 넘어서
영상이 있고 그 영상 속에 또 벌어지는 일들이 있고 약간 이런 느낌으로 어
떤 단계들이 있었던 것 같은** 그래서 사실 영상을 보는 과정이 엄청 몰입해
서 봤다기보다는 **그런 단계들을 조금 의식적으로 느끼면서 봐서 그런지 거
리를 조금 두고 보게 됐던 것 같아요.**

그러니까 레이어를 순차적으로 이렇게 넘나들면서 보고 있다는 생각이
들다 보니까. **그런 의미에서 사실 '문'이라는 표현을 썼지만, 각각의 레이어
를 여닫으면서 영상을 보고 다시 열면서 나오는 것 같은 느낌이었어요.**

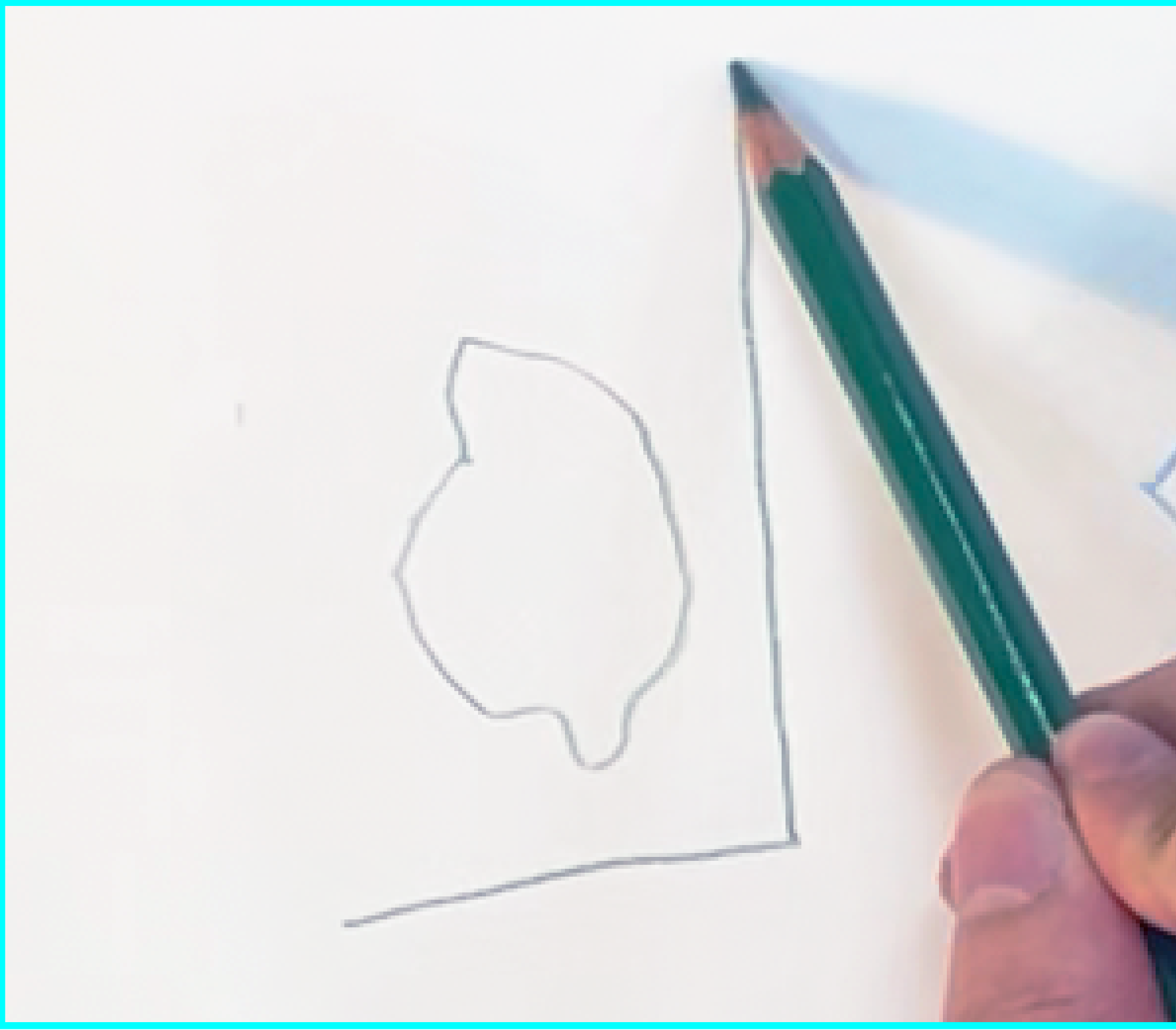
그 영상 작업을 봤을 때.

—씨

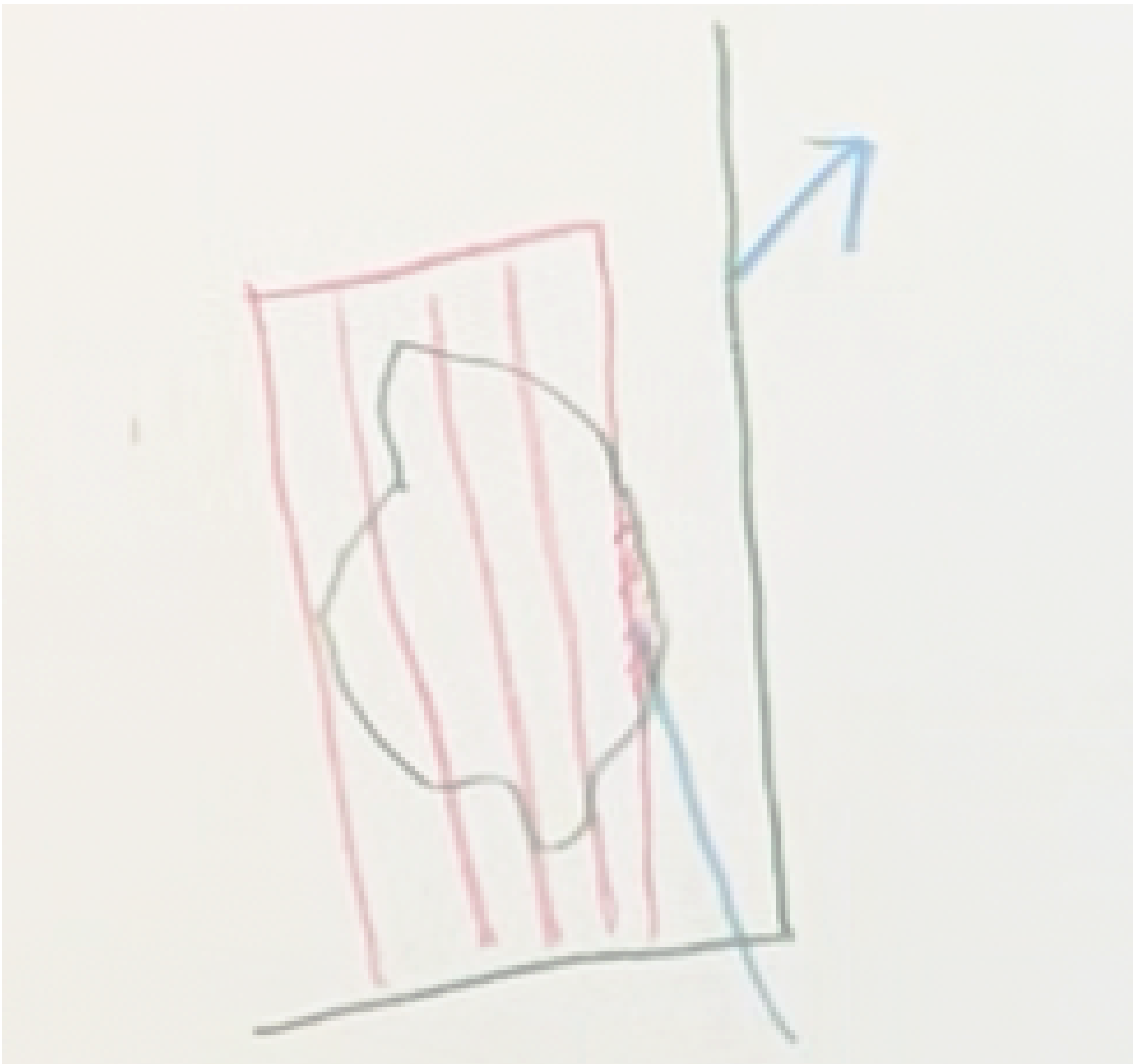
심지어 어떤 부분들은 이렇게 나무판으로 막아놓아서 그 레이어를 굉장히
적극적으로 가시화하는 제스처도 있었던 것 같은데, 그것도 시우 님이 말씀
하신 그런 공간의 레이어나 막과 관련되게 느껴지셨나요?

시우

음... 그런데 제 기억상으로는, 뭐 이럴테면 이런 형식의 공간의 벽에 구멍이 있다고 했을 때(좌) 김무영 작가가 이런 식으로(우) 조금 어스하게 판자로 나무 판자로 막아놓았던 것 같거든요?



그러니까 뭔가 이 구멍을 완전히 메우려는 느낌은 아니었어요. 일부러 조금 허술하게 장벽을 친 것 같은 느낌? 그래서 **이 허술한 틈으로 조금 건너편을 엿볼 수 있을 것 같은 느낌.**



—씨

그 가운데 방에 그 판자로 막은 공간을 지금 말씀해 주시는 건데, 그럼 그 사이로 진입하지 않으셨던 거죠?

시우

2층에 있는 거요? 들어갔어요. (—씨: 그게 이건가요?) 아, 그 작업이기도 한데 1층이었나? 거기에요(있어요). 그게 가장 먼저 떠올랐던 것 같아요. ... 그런데 지금 말하면서 생각을 해보니까 그 두 장면들이 조금 연관되는 부분이 있는 것 같네요.

—씨

어떤 식으로...?

시우

1층에도 그런 이런 작업이 있었지만. 2층에도 뭔가 같은 형태는 아니지만, 그 공간 안으로 들어가려면 틈새로 들어갔어야 됐잖아요. 그런 의미에서 엿보기 위해서 그 공간 안으로 들어간다는 느낌? 그래서 그 공간이 다른 공간에 비해서 상대적으로 조금 내밀한 느낌이 들기도 했어요. 엿보기 위해서 들어갔기 때문에.

3) 작가와 작업에 대한 인상 - 소묘같은

—씨

김우영 작가의 전시를 예전에 뮤지엄헤드에서 보셨던 건가요? 알고 계시다고 하셔서.

시우

네. 뮤지엄헤드 전시도 봤고. 가장 처음 봤던 거는 개인전은 아니었는데. 그 갤러리 175에서 다른 작가분들이랑 협업하는 형식으로 전시를 했을 때 그때 처음 작업을 봤는데. 그때는 김우영 작가의 개별 작업이라고 생각하고 보지는 않았었던 것 같아요. 작업들이 구조적으로 연결되어 있는 느낌의 전시였기 때문에 던전이랑은 조금 다른 맥락에서 뭔가 개별화된 작업처럼 보이진 않았어요. 그러니까 각각의 작업들이 조금 허술하긴 하지만 어쨌든 조립되어 있는 것 같은 느낌이었어서. 그 전시를 보면서도 '아, 이건 조금 공

간을 경험하는 것 같은 느낌이다'라고 생각을 하면서 봤는데. 그때는 김무영 작가가 누군지 몰랐어요. 그런데 그 이후에 뮤지엄헤드나 이런 전시에서 작업들을 보면서 그 175에서 했었던 전시에 참여한 사람 중에 한 명이 김무영이었구나라는 거를 알게 됐던.

—씨

그러면 그 뮤지엄헤드에서 김무영 작가의 작업을 보셨을 때, 그때 얻으신 이해 혹은 감각이 어떤 것이 있었나요?

시우

색깔로 표현하면 되게 알팍한 흑백에 가까운 느낌이고. 조금 나풀거리는 흑백? 되게 가볍게 스케치하듯이 영상을 만든다. (—씨: 혹시 그려줄 수 있을까요?)

시우

김무영 작가는 사람을 그리는 사람은 아니지만 그냥 비유적으로 표현을 하자면. 저 같은 경우는 그냥 사람을 그리면 약간 이런 느낌으로 그릴 것 같거든요(좌). 그런데 김무영 작가는 약간 이런 식으로 그릴 것 같은 느낌(우).



그러니까 사람을 다루든 아니면 사람이 아닌 무언가를 다루든 조금 흐릿하고. 아까 말했던 것처럼 조금 나풀거리는 흑백으로 만들어낼 것 같은... **뭔가 조금 소묘의 감각에 가까운 것 같아요.** 그런데 그게 뭔가 어떤 형식적인 차원에서의 소묘라기보다는 **본인이 어떤 상을 떠올렸을 때 그걸 그냥 곧바로 그냥 옮겨버리는.** 그래서 이미지 자체나 이미지의 윤곽이나 약간 그런 것들이 **조금 불확실해 보인다고 해야 될까요?** 약간 그런 인상을 이전에 많이 받았었던 것 같아요.

—씨

그럼 그런 인상을 받으셨던 거는 그 뮤지엄헤드의 전시장에 펼쳐져 있는 작품만을 보시고서 거기 안에 주어진 텍스트만을 내부적인 내용만을 보시고서 받은 인상인가요? 아니면 작가의 작업 스타일이나 작업 방식 등의 외부 텍스트까지 이해하고서 얻게 된 인상인 건가요?

시우

1:05:18

둘 다일 수도 있는 것 같아요. 작업 보면서도 사실 그런 인상을 받기는 했는데. 그런데 이거는 뭐라고 해야 되지? 말해도 되는지 조금 약간 망설여지긴 하지 **그런데 그 장르라는 게 약간 이런 느낌인 거죠.** 뭔가 조금 흐릿하고 불확실하고. **뭔가 조금 흐릿하고 불확실하고.**

—씨

그러면 작가에 대한 **그러한 인상을 가지고서 이 전시를 보셨는데요.** 그 인상이 유지되는 전시였나요? 아니면 뭔가 새롭게 발견된 게 또 있었나요?

시우

연속선상에 있었던 것 같아요. 느낌만 따지자면. 그런데 사실 개인전을 본 거는 처음이라서 아무리 뭔가 이런 식으로 형상이 조금 불확실하거나 모호하다고 하더라도 그거를 어떻게 공간에 놓을 수 있는지, 물리적으로, 그거는 조금 다른 문제일 수도 있는 거 같아요. 그러니까 **'불확실한 거를 물리적인 공간에 놓는다'** 그런 맥락에서 되게 미묘한 포인트가 있는 것 같아요.

—씨

이 작가의 방식에 있어서요.

시우

그러니까 불확실한 거를 물리적인 공간이나 토대에 났을 때. 제가 짐작을 해보면 그게 그냥 무너지거나 부서질 것 같은 느낌인데 불확실하기 때문에. 그런데 어떻게든 자세를 비스듬하게라도 공간에서 잡고 있다. 예.

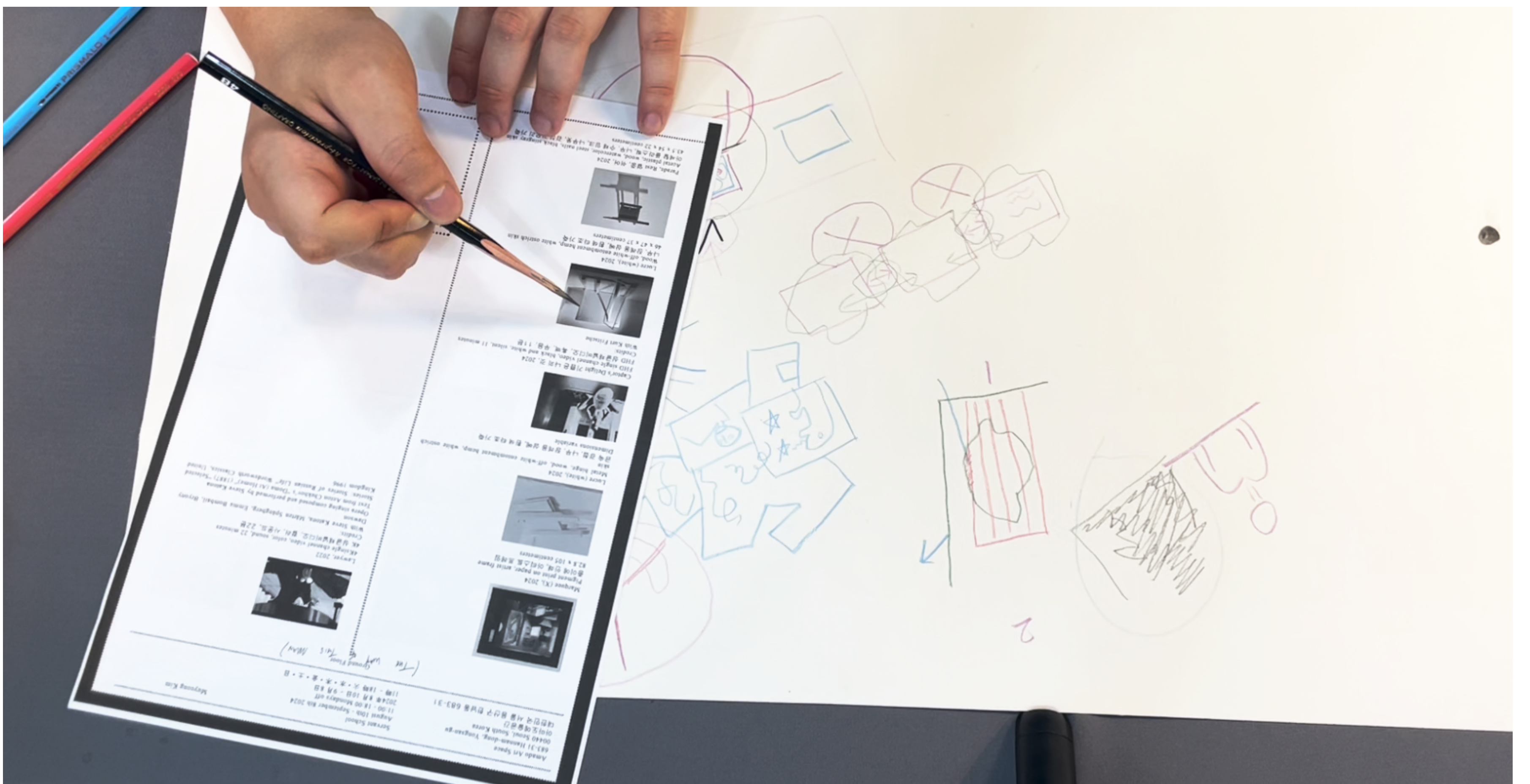
—씨

네 그러면 그런 뭔가 불확실한 것을 어떻게든 자세를 비스듬하게든 잡고 있게끔 한 결과물로서 지금 떠올리시는 작업들이 어떤 게 있는지 구체적으로 말씀해 주실 수 있나요?

시우

음... 일단 가장 먼저 떠오르는 거는... 제가 작업 이름이 정확히 기억이 안 나는데, 잠깐 뒷장을 펼쳐봐도 될까요?(작품 캡션 문서를 보며)

아, 이 작업이었던 것 같아요(<Lucre(white)>, 2024).



그러니까 이 작업이 약간 상대적으로 얇은 프레임 속에 놓여 있는 작업이었잖아요. 그런데 여기 액자 같은 작업을 지지하는 선적인 무언가가 이렇게 놓여 있었는데. 그게 사실 되게 뭔가 위태롭게 지지하고 있는 것 같은 느낌이 있었거든요. 이게 없으면 그냥 무너지는 것 같은. 작업이... 네.

—씨

신기하네요. 그러니까 그 말씀은 여기 개인전에 있는 많은 작품들 중에 한

작업에서 또 그 한 부속품으로서 지탱하는 이 구조물이 어떻게 보면 김무영 작가가 어떤 불확실한 무언가를 공간 안에 펼쳐서 관객한테 제시하기 위한 어떤 방법론을 상징하는 것처럼 느끼셨다는 거잖아요.

시우

맞아요. 되게 상징적인 장치처럼 보였어요.

—씨

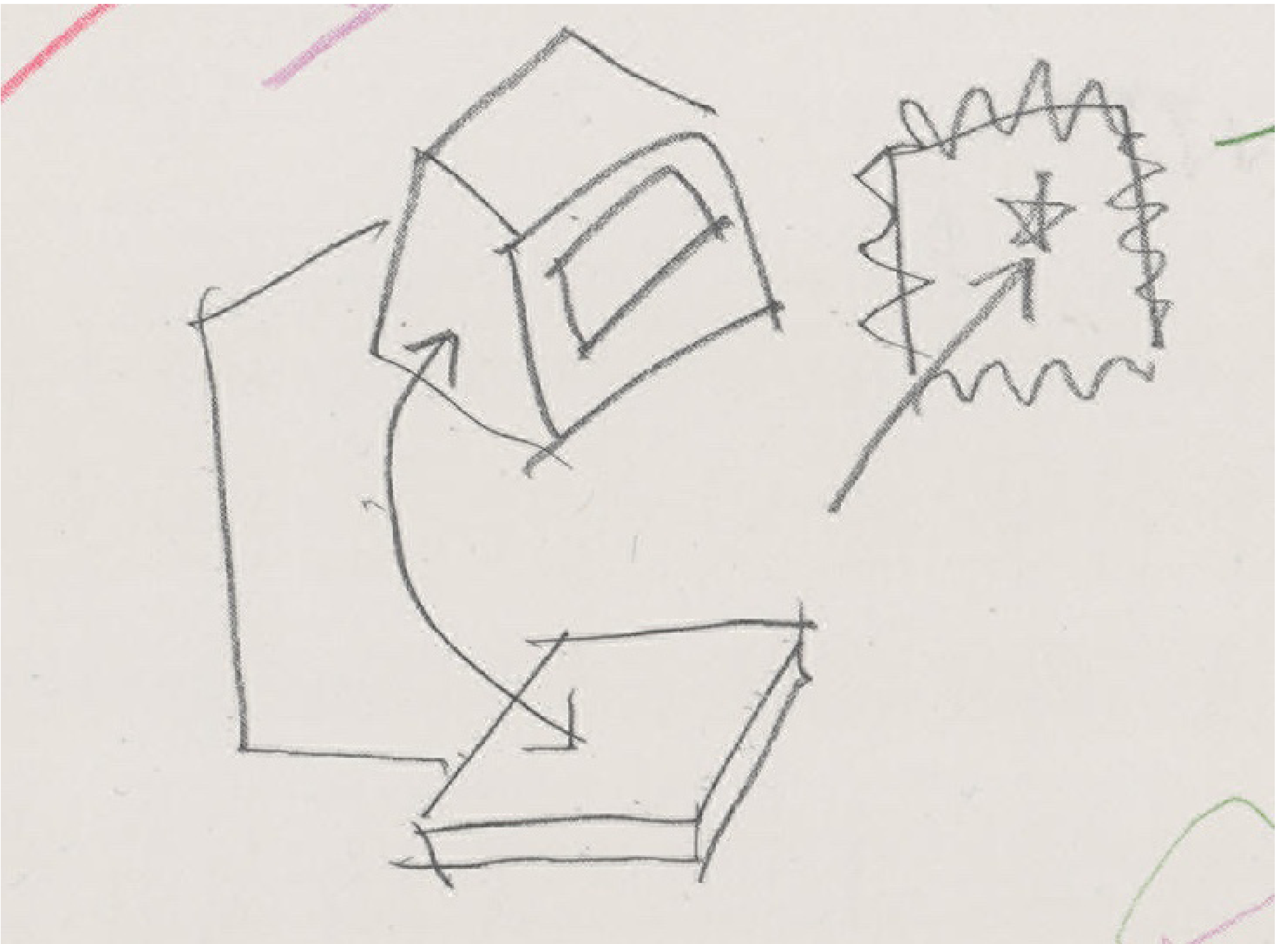
어... 그러면 저런 구조물 같은 것들이 김무영 작가의 영상에서는 무엇인가요? 어떤 부분이 그 역할을 하고 있을까요?

시우

영상 작업 같은 경우에는 하드웨어적인 부분? 이를테면 텔레비전이라든가. 어쨌든 뭔가 물리적인 윤곽도 있고, 부피감도 있고. 영상은 되게 불확실한데 거기 안에서 출력되고 있는 거잖아요. 거기의 표면에서. 화면의 표면에서. 그리고 프로젝션 된 영상 같은 경우에도 tv보다는 조금 덜하지만 어쨌든 흐릿한 윤곽선 같은 게 있어서 보는 사람으로 하여금 '이미지'라는 것을 인식하게끔 만들고. 그리고 1층에 있었던 작업 중에 LCD 모니터를 눕힌 작업이 있었잖아요. (—씨: 네.) 옛날 tv보다 신형인. 그랬을 때 어쨌든 이것도 두께감이 있는 일종의 하드웨어니까. 그런데 이 하드웨어적인 어떤 지지체들이 영상을 단순히 출력해서 보여주기 위한 도구처럼 보이지는 않았어요. 그러니까 아까도 말씀드렸던 것처럼 저는 김무영 작가의 작업하면 떠오르는 게 이것이기 때문에. 어떤 불확실하고 모호하고 되게 묘연한 느낌.



그거를 어떻게든 현장에서 구현하기 위해서 그걸 조금 약간 틀어주고 있는 느낌이랄까? **하드웨어가. 그리고 이 하드웨어가 없으면 그 이미지는 사라질 것이다.**



4) 전시를 보며, 몸의 윤곽선이 뚜렷해지는 감각

—씨

그러면 김무영 작가의 작업에 대한 인상을 과거에도 가져오셨고 지금 이 전시에서도 계속 유지를 하고 계시는데요. 이게 어떻게 보면 결국에 김무영 작가의 작업을 보고 시우 님께서 내재화한 이미지일 수는 있는데 그래도 여전히 조금 거리를 둔 느낌을 저는 받거든요. 그러니까 **시우 님의 몸의 감각은 이러한데(좌) 저기 있는 저 작가는 이런 감각을 가진 존재구나(우)라고 거리를 두고 말씀해 주신 것처럼 저는 느꼈어요.**



—씨

그런데 이 과정을 통해서, 두 번 세 번의 전시를 보시면서 작품을 거쳐서 소화해낸 과정이 있으니 뭔가 시우 님의 몸에 영향을 미치거나 자리 잡은 어떤 양상이 있을 것 같거든요. 그런 게 혹시 있을까요? 뭔가 작가에 대한 인상과 접점을 이룰 수도 있고. 공유지로서의 어떤 감각이 있을 수도 있고. 그런 질문을 조금 모호하게나마 드립니다.

시우

저는 약간 몸 차원에서의 감각을 말하자면... 그런데 이 그림은 되게 잘 그린 것 같네요. ㅎㅎㅎ 이야기하기에 되게 중요한 그림인 것 같은데. 이런 형식의 작업 혹은 이미지들이 방들을 넘나들면서 공간을 차지하고 있다 보니까. 그 사이사이를 배회하면서 오히려 제가



조금 더 선명해지는 것 같은 느낌이라고 해야 되나?



다른 것들은 다 불확실한데 제 몸이 더 선명하게 느껴지는 거죠. 약간 그런... 그러니까 윤곽선이 조금 더 뚜렷해지는 것 같았어요. 제가. 이건 단순히 외적인 어떤 형태를... 말하는 걸 수도 있는데, 작업에 대해서 뭔가 어떤 감상을 직접적으로 느꼈다기보다는 그게 약간 되비쳐주는 저의 몸에 대한 감각? 제 뭔가가 여기에 있다는, 이 공간에 있다는, 제 몸이 실려 있다는 게 조금 더 명료해지는 것 같았어요.

—씨

혹시 그럼 이 감각이 굉장히 구체화되고 가장 강조되었던 순간을 유발한 작업은 무엇이었나요?

시우

2층에서 봤던 영상 작업(<Bimanual>, 2024)이었던 것 같아요. 일단은 그 작업 같은 경우에는 앞선 영상 작업과는 다르게 프로젝션으로만 구현된 영상 작업이었고. 하드웨어가 아까 말했던 의미에서 있기는 하지만 어쨌든 물리적인 윤곽선이 부재하기 때문에 훨씬 더 불안정한 느낌이었던 거예요. 그러니까 이게 빛으로 구현된 윤곽선인 거잖아요. 그리고 실제로 프로젝터가 꺼지면 단번에 사라질 것이고. 그리고 영상 자체도 흑백이기도 하고. 일종의 필름으로 찍은 것 같은 질감을 가지고 있기도 하고. 그랬을 때... 뭔가 흐릿하죠. 과거의 어떤 질감을 가지고 있기도 하고. 그리고 그 영상에서 등장하는 인물들이 취하는 제스처나 반복하는 행동들이 되게 무의미해 보인다고 해

야 될까? 그러니까 개개의 행동에 어떤 디렉션이 들어가 있지 않은 것 같았어요. 그냥 굳이 표현하자면 분방하게? 뭔가를 의미가 딱히 있을 필요가 없는 동작이나 제스처를 반복을 하는데, 계속 영상 속에서 그게 되풀이되다 보니까 더더욱 그 인물의 형상이 불확실해지는 것 같고. 그리고 그 영상을 보면서 저는 지금 이 전시장에 어쨌든 몸을 갖추고 있는 상태에서 저 사람들을 보는데 저 사람들은 되게 유령처럼 보인다. 그런 의미에서의 어떤 대비감 있었던 것 같습니다.

—씨

오. 네. 이거는 조금 제 개인적인 감상이 섞인 질문이 될 수도 있을 것 같은데요. 그렇게 모호하고 의미가 없는 행동들이 지속되다가 어느 순간에 이렇게 손을 터치하는 장면이 있잖아요. 돼지 발을 쥔 손과 목각인형을 쥔 손을 이렇게 터치하는? 그 순간에는 굉장히 다시 그 스크린 안에서의 신체 감각에 나의 감각이 빨려들어가는 경험을 할 수도 있을 것 같다는 상상이 되거든요. 그러면 이런 상태(몸의 윤곽이 뚜렷해진 것 같은 상태)에서 그 장면을 보셨을 때는 어떠셨나요?

시우

그런데 저는 조금 비슷한 느낌이었던 것 같아요. 왜냐면 (—씨: 제가 말씀드린 것과요?) 아니요. 아니요. 제가 아까 이야기했던 느낌이랑 조금 그냥 비슷했던 것 같은데. 왜냐하면 저는 그게 어떤 사람처럼 피부를 가지고 있는 무언가라기보다는 거기 등장 인물들이 또 무의미한 제스처를 반복하기 위해 사용하는 장난감처럼 보였거든요. 그래서 그냥 연속선상에 있는 것 같다는 느낌이어서. 그 장난감을 가지고 노는 것 같은 느낌. 그런데 '그 장난감이 의미하는 게 뭐지?'라고 굳이 자문할 필요는 없어 보였어요. 개인적으로. '그냥 그렇게 만들고 싶어서 만들어서 그것 가지고 놀고 싶어서 논다. 영상 속에서'

5) 이 전시에 접속하는 방식 - 동기화할 수 없고 불확실한 상태를 대상화하기

—씨

저는 여전히... 너무 재밌는 말씀을 해주셨는데, 뭔가 더 이게 풀리지 않을 것 같긴 하지만, 뭔가 더 구체적인 이야기를 해낼 수도 있을 것 같다는 짐작이 가는 지점인 것 같아요.(몸의 윤곽 드로잉을 가리키며) 그러니까 이게

그렇게 '무의미하고 모호한 것들을 보고 그런 공간과 이미지에 놓여 있을 때 상대적으로 나의 몸 감각이 분명해지는' 그 감각이, 혹시 그냥 추측이어도 괜찮으니 왜 그렇다고 생각이 드세요? 왜 그렇게 그런 감각이 느껴지는 것 같으세요?

시우

음... 일단 그 불확실함이라는 거는 제가 그거를 대상화해서 봐서 그런 것 같아요. 그러니까 제가 뭔가 이렇게 동기화할 수 있는 이미지의 형태가 아니에요. (—씨: 아...) 네. 뭐라고 해야 되지? 저는 어떤 흑백의 잔상이나 잔영 같은 이미지로 풍경을 보는 것 같지 않거든요. 네. 음... 저는 그러니까 풍경 이미지와 관련해서 이야기를 할 때, 일상 차원에서 제가 맞닥뜨리는, 지금 여기도 그렇고, 저는 해상도라는 표현을 자주 사용하거든요. '해상도가 높은 풍경인 것 같다. 해상도가 조금 낮은 풍경인 것 같다' 이런 표현을 쓰는데. 그것은(일상적 차원은) 김무영 작가 작업이랑 비교해서 생각해 봤을 때 컬러감 있는 이미지에 가까운 것 같아요. 컬러가 있는. 그런데 김무영 작가는 컬러가 없죠. 그러니까 실제로 컬러가 들어갈 수도 있고 아닐 수도 있지만 그냥 느낌이 그래요. 그리고 실제로 흑백 작업들이 많기도 하고. ㅎㅎ 그랬을 때 제가 동기화할 수 없는 대상 혹은 이미지의 느낌이다 보니까 더욱 대비가 되고. 그래서 대상화해서 보게 되고. 되게 불확실한 이미지 같은 것들을 대상으로서 본다는 게 김무영 작가의 작업을 보는 저만의 흥미로운 포인트일 수도 있겠다는 생각이 들어요.

6) 이 전시의 '아름다움'

—씨

그러니까요. 그게 정말 흥미로운 것 같아요. 왜냐하면 흑자는 이런 불확실함 그리고 뭔가 동기할 수 없음에 혼란을 느끼거나 아니면 뭔가 이렇게 흔히 치부하는 어떤 현대 미술의 어려움으로 생각하면서 아무것도 감각하지 못한 채로 전시장에 나오는 것 같은 경험을 할 수도 있잖아요. 그런데 그게 아니라 시우 님께서는 그런 상황에서 결국에 자신의 몸을 이런 식으로 감각하신 건데. 그럼 시우 님께서는 이런 일련의 경험이 김무영 작가의 전시를 봤을 때 얻어지는 일종의 미적 경험이라고 느껴지시나요?

시우

네 미적 경험인 것 같아요. 왜냐하면 일단 이거는 아무리 불확실하고 모호

하다고 하더라도 미술 작업이고 일단 1차적으로는 그렇기 때문에 조형적으로 만들어진 무언가라고 생각을 하거든요. 그렇기 때문에 보증되는 미술이라는 게 있는 것 같고.

그리고 되게 김무영 작가 작업을 보면서, 이 전시 이전에도 조금 보면서 들었던 생각은 '계속 비슷한 걸 만든다'. 그런데 이거는 그러니까 다른 작가분들의 작업을 설명을 할 때 뭔가 작업의 개념적인 차원에서든 조형적인 차원에서든 연속적인 무언가가 느껴진다고 할 때 '이 사람은 작업에 프로토콜이 있다'라고 자주 이야기를 하잖아요. **김무영 작가는 그런 느낌이 아니에요. 프로토콜이라고 설명할 수가 없는 것 같아요.** 그냥 이게 아까 스케치라는 표현을 썼는데, **스케치를 그냥 계속 하는 것 같아요. ㅎㅎ** 네. 그런데 이게 뭔가 개념적으로 명료하게 뭔가 '프로토콜' 이런 느낌이라기보다는. 그냥 뭔가 여백이나 지면이 항상 그 사람한테 주어져 있는 것 같고 그냥 계속 스케치를 하는 것 같은 느낌인 거죠. ...

그래서 사실 영상 작업을 보면서도 스케치의 연장선상에 있다라는 생각이 들었던 게. 물론 작가의 정확한 의도는 잘 모르겠지만, 의도라기보다 연출 방식이라든가 이런 거를 짐작할 수는 없지만. 핸드헬드 형식으로 찍은 영상 작업들이 많고. 일정 부분 편집이 되는 구간도 있기는 하지만, 그냥 자연스러운 흐름 자체가 되게 중요한 것 같거든요. 그런데 이 자연스럽다는 거는 관객이 보기에 자연스럽다는 게 아니라 작가가 영상을 찍을 때 그냥 자기가 찍고 싶은 대로 찍은 것 같은 느낌? 그러니까 **영상 촬영을 할 때도 약간 소묘하듯이 찍는 것 같은 거죠.** 스크립트가 실제로 있는지의 여부와 무관하게 저한테는 (스크립트 혹은 정해진 방식이) '별로 중요할 것 같지 않다 작가한테' 그렇게 느껴졌습니다.

...

—씨

한번 다시 정리를 해서 제가 이해한 바를 말씀을 드리면, 그러니까 그런 식의 프로토콜 없이? 조금 그 프로토콜이 없다고 또 말하기도... (시우: 애매한) 애매한거잖아요. 그죠? 네. 그런 상태의 **스케치를 하듯이 작업을 하면서 그런 모호한 상태를 드러내는 작업이기 때문에 관객으로서는 그걸 자꾸 대상화하고 그것에 동기화되지 못하는 상태에 놓이게 되는데, 그런데 그럼에도 불구하고 그런 상태에서 아예 작업으로부터 밀려나버리는 게 아니라 그 자리에 서서 그걸 보고 있는 자기의 감각을 지각하게끔 하는 어떤 그런 특수한 경험을 이 작가의 작업은 만들어낸다고 느끼시는 거죠.** (시우: 네.) 그리고... 저는 이 전시 서문을 보았는데

시우

그런데 영문으로 된 텍스트밖에 없지 않아요? (—씨: 한글도 있었어요.)

아 그래요? 네 저 영문 텍스트밖에 비치되어있지 않았던 것 같아서요.

—씨

그런가요? 이 글에서 제가 앞의 일부분만 조금 읽어드릴까요? (시우: 네, 네.) 일단 읽어보면, '작가가 주목한 대상은 불완전하고 특수하다고 말할 수 있는 것들이다. 그렇지만 자신만의 예술적 감각을 대상에 투영하여 직관적이면서도 아름답게 표현하는 일에 관심을 두었다. 인물의 생소한 면을 드러내거나 몸을 통해 내면 혹은 이중성을 분열적으로 외재화하고 외상을 승화하는 방법을 모색했으며 기준 혹은 규범을 비틀고 재료의 물성을 이용, 변경함으로써 어떤 상태를 드러내는 작업 등을 해왔다'라고 전작에 대한 소개를 이렇게 하고 지금 작업에 대해서는 이후에 또 얘기를 해주시는데, 그런데 저는 이때 '아름답다'라는 단어가 굉장히 의미심장하게 너무 많은 걸 포괄한 단어잖아요. 그래서 저는 여기에 자꾸 머문 상태에서 나머지 텍스트를 읽게 되었는데.

일단은 김무영 작가가 아름답다고 생각하는 것에 대해서는 아마 직접 여쭙봐야 될 문제인 것 같고. 시우 님께서는 그럼 이런 경험이, 이렇게 '불확실한 가운데 자기 몸이 상대적으로 분명해지는 감각'이 아름답게 느껴지셨나요? 그 '아름다움'이라는 게... 이 전시에서의 '아름다움'은 어떤 것이었는지 질문드리고 싶어요.

시우

어, 그런데 저는 작업의 맥락에 동의하는지 여부를 떠나서 '아름답다'고 생각해요. 저의 관점에서의 '아름다움'. 그 이유는 그냥 아까 영상 작업 관련해서 이야기할 때도 언급을 했었지만, 영상 작업이든 아니든 간에, 유령들이 계속 놀고 있는 것 같은 느낌인 거예요. 그런데 실제 사람들이 놀고 있으면 '그냥 놀고 있구나' 하고 지나치고 넘어갈 수 있는데. 유령들이 노는 과정은 그냥 그 공간에... 뭐라고 해야 되지? 그 공간을 계속 놀면서 배회하고 있는 것 같은 느낌? 분위기와 뉘앙스가 되게 중요한 작업 혹은 전시라는 생각이 들거든요. 그 뉘앙스에 제가 참여하고 있다기보다는 제 몸을 가지고 의도치 않게 연루되어 있는 것 같은 느낌인 거죠. 그래서 김무영 작가 작업을 아름답다고 표현을 할 때 그거는 개별 작업을 지시한다기보다는 작업들이 만들어내고 있는 그 분위기와 뉘앙스가 아름답다. 그리고 그 아름다운 거는 사실 불확실한 느낌이랑도 되게 직접적으로 연결되는 것 같기도 하고.

—씨

음...

시우

뭔가 몇 가지 수식어들이 떠올라요. 항상 볼 때마다 유령이라던가 인기척이라던가 어떤 여진 같은 거.

...

아까 말씀드렸던 그 판자 사이로 엿보는 느낌이랑도 맞는 부분이 있는 것 같고요. 유령은 사실 실제로 볼 수 없는 거잖아요. 그런데 엿보면 보일 수도 있을 것 같은 느낌이죠. ㅎㅎ (—씨: 아...) 네, 네.

7) 소묘같은 이유

—씨

김무영 작가 작업이 이렇게 불확실하고 소묘같은 이유에 대해서 질문하고 싶은데요. 서문에서 분명하게 밝히고 있는 키워드들이 있는데, 굉장히 이중적인 '가학성과 피학성', '분노와 죄책감', '욕망과 위반' 이런 식으로 규정은 하고 있지만, 그걸로 다 담기지 않을 수도 있겠죠. 그런데 그렇게 동시적으로 또는 이중적으로 보여주는 어떤 상태이기 때문에 불확실한 거라고 볼 수 있을까요?

시우

이중적이라기보다는, 음... 저는 뭐라고 해야 하지? 이를테면 '욕망과 외상적 경험' 이런 거를 굳이 이분화시켜서 이야기할 수 있다면, 그 사이에 경계가 되게 엄청 흐릿한 것 같아요. 그래서 이게 교환되는 게 아니라 서서히 중첩되거나 스며드는 느낌이라서. 그래서 그렇다고 했을 때, 그 경계가 흐려진다고 했을 때, 그 결과물로서의 작업이나 전시는 의미를 명확하게 도출해낼 수 없는 거라고 생각을 하거든요. 그러니까 뭐 이를테면 아까 말씀드렸던 대로 '욕망' 뭐 이걸 성적인 욕망일 수도 있고, 기타 등등에 대한 욕망일 수도 있겠지만, 어쨌든 그런 욕망과 욕망에 반대될 수도 있는 아니면 욕망에 의해서 배신당한 경험으로서의 트라우마가 있을 수도 있을 텐데. 물론 작가 작가한테 그런 사적인 트라우마가 있다는 게 아니라. ㅎㅎㅎ 인상적인 차원에서 그런 게 있다고 했을 때, 그게 뒤섞여버리니까 뉘앙스 차원에서. 만약에 이 전시 관련해서 글이나 말을 쓴다고 했을 때 저 같은 경우에는 '욕망',

'트라우마' 이런 단어를 언급하면서 쓴다기보다는 그 뉘앙스에 대해서 쓸 것 같거든요. 네. 그러니까 이게 단어나 개념들을 뭔가 배열하듯이 글을 쓰는 거는 김무영 작가의 작업이랑 잘 어울리지 않는다고 생각해요.

—씨

네, 이 글도 그렇게 쓰인 거는 아닌 것 같긴 한데 제가 부분만 요약해서 전달을 드리다 보니까. (시우: 네 제가 읽어보지 않았어서요. 맞아요.) 제가 이해한 어떤 이중적인 구조로 해석해서 전달을 드려서. 네, 그런데 어쨌든 시우 님 말씀이 잘 이해되는 것 같습니다.

이렇게 **이분화해서 말할 수 없음을 아마 작가도 굉장히 잘 견지를 하시고 그거를 물질로 또는 이미지로 드러내는 걸 텐데.** 음... 그래도 뭔가 4차원적으로 그런 분리가 아예 없는 건 아니잖아요. (시우: 아 그렇죠, 그렇죠.) 우리가 내 몸 안에서만 지각되는 몸 감각을 갖다가도 순간 내 외부까지 아울러서 감각하기도 하고, 안경을 써서 우리의 감각을 확장하기도 하고. 그렇게 여러 가지로 인아웃이 무너지는, 경계가 흐려지는 때가 있기는 **하지만 결국에는 그래도 각자의 피부 밖과 안이 있는 거잖아요.** 그런 것이 굉장히 분명하게 드러날 때도 있고 그게 무너질 때도 이렇게 있는데, 그런 유동성. 유동적이기 때문에 또 불확실한 어떤 상태 가운데 뭔가 자신을 분명하게 정초하는 일이라고 해야 되나? 그런 일이 바로 지금 시우 님의 관람 경험인 것 같다는 생각도 들기도 해요. (시우: 네, 네.)

8) 유리창, 유령들 그리고 몸의 윤곽

—씨

그런데 말씀을 계속 듣다 보니까, 그게 **'<<던전>>에서의 유리창, '안과 밖' 혹은 이 책(『유닛의 세계』, 2019)에서 쓰셨던 어떤 가상의 유닛을 통한 '사용자 주체'와 '아바타, 가상의 존재'가 생각났어요.** 그리고 시우 님은 그 이분화된 두 상태 사이의 다양한 용법들을 책에서 얘기하셨잖아요. 그런 지점들이 앞서 말한 이 전시에서의 경험과도 연결이 될까요? 시우 님 안에서?

시우

그러니까 <<던전>> 같은 전시를 봤을 때의 경험은... 아까 제가 장벽이라고 했나요? (—씨: 네.) 그 장벽을 저한테 조금 더 걸맞는 단어로 고치자면 유리창인 것 같거든요. 그러니까 **유리창을 통해서 볼 수는 있는데 그 너머**

로 갈 수가 없는. 온전히 갈 수가 없는 의미에서 유리창이라는 단어가 조금 더 적합한 것 같은데. 그럼에도 불구하고 유리창은 액정이기도 하고. 그게 액정일 수 있다면 액정의 표면에 이미지가 구체적으로 출력이 되는 거잖아요. 그런데 김무영 작가는 하드웨어로 출력되기는 하지만 방금 전에 말했던 것에 겹쳐서 생각을 해보면 이미지가 분명히 있기는 한데 해상도가 없는 것 같은 느낌이에요. 아니면 스스로 조금 그거를 물리치려고 하거나. 그래서 사실 '유리창' 같은 것은 <<던전>> 전시에서도 그렇고 제가 일상 차원에서 느끼는 어떤 불능감 같은 것과 직간접적으로 연관되어 있는 개념 같은 것인데. '저 너머로 이렇게 갈 수가 없음'. 그러니까 '내가 보는 풍경을 이미지로서만 감각을 하고 그 이미지 속에 내가 있다는 사실을 확정지을 수 없음' 약간 이런 느낌이거든요.

혹은 '이미지 너머로 갈 수가 없음'. 액정에 가로막히기 때문에. 그런데 김무영 작가 같은 경우에 작업을 보면서 들었던 생각은, 이미 이 사람은 나랑 무관하게 액정 너머에 있을 수도. 그냥 이미지 차원에서 유령처럼 부서진 상태에서 뭔가를 만들려고 하는 사람일 수도 있다는 생각? 그런 의미에서 해상도가 딱히 의미가 없는 것 같아요. 이 사람한테 있어서. 제가 느끼기에도 그렇고.

—씨

그럼 '그 너머에 있음', '작가가 그 너머에 있음'을 감각하기 때문에 뭔가 일종의 대리적인 해방이라고 해야 되나? 그런 건가요? 그래서 시우 님의 몸의 윤곽과 감각이 더 분명해지는 것 같다고 설명해 볼 수도 있을까요?

시우

대리 만족이라기보다는 부딪히는 순간이 있어서 그런 것 같아요. 그러니까 액정이라고 아까 표현했는데. 제 시야에 액정이 있다면, 저기 너머에서 유령들이 놀고 있는데 저는 그거를 액정을 매개로 해서 보고 있으니까 시선으로 혹은 그 시선을 가지고 있는 제 몸으로 전시장을 배회했을 때 액정이랑 조금 부딪히는 느낌? 그런데 촉감이 느껴지지 않는 거죠. 그 유령들의 촉감이 느껴지지 않는 거예요. 그러니까 음... 그런 의미에서 저랑 너무 다른 감각을 가지고 있는 사람인 것 같아서 대상으로 보는 것 같아요. 예. 이게 너무 그러니까 너무는 아니고. 저랑 조금 비슷한 해상도라거나 그런 감각 차원의 무언가를 공유를 해서 조금 동기화할 수 있는 작업이거나 사람이면 엄청 대상처럼 바라보지는 않을 것 같거든요? 그냥 사람으로 보겠죠. ㅎㅎ 저 자신과 마찬가지로 사람처럼 볼 텐데. 김무영 작가 작업은 되게 낯설기 때문에 유령에 가깝다. 유령도 대상일 수 있는 거고.

제 시선에... 그 유령이라는 거는 되게 모호하잖아요. 제가 그거를 바라보는 방식에 의해서 윤곽을 갖춘 작업이 되는 것 같아요.

—씨

음~ 음... 네. 그리고 바라보는 행위와 그 과정 중에 시우님은 계속 그 액정에 부딪히기 때문에, 그 부딪침으로 인해서 몸이 인식되는 거네요. 분명해지고. (시우: 네.)

—씨

그리고 그게 아름답다고 느끼셨는데 그런 아름다움을 미술 말고 일상생활이나 다른 데서 느껴보신 적은 있으세요?

시우

음... 음...

... 그냥 약간 그런 순간이 있는 것 같아요. 그러니까 저는 사실 여행 같은 거 별로 좋아하지도 않고. 귀찮아서 잘 안 가기도 하고. 그런데 그 귀찮음의 이유는 풍경이나 장소에 대한 관심이 별로 없어서 이거든요. 물론 실제로 가면 어떨지 모르지만. ㅎㅎ 그런 거에 대한 관심이 별로 없어요. 음... 오히려 제가 조금 감응하는 무언가는 '사람'인 것 같은데. 사람이랑 그 다음에 사람에 대해서 느끼는 감정인데. 저는 낯선 사람일수록 좋아하는 감정일 수도 있고 사랑일 수도 있고 더 매료되는 것 같거든요. 제가 매혹 당하는 것 같거든요. 그러니까 조금 비슷한 거죠. 그러니까 낯설기 때문에 매혹을 당해서 그 낯선 사람을 아름답다고 생각하거나 착각하는. 일상 차원에서.

—씨

음~ 음...

시우

그런데 그게 뭔가 그 낯선 사람과의 관계가, 제가 애정으로 생각했던 관계가 의도를 했건 의도치 않았건 간에 불발이 되었을 때 액정에 부딪히는 것 같은 느낌인 거죠. 그러니까 뭔가 연결될 수 없고. 액정 너머의 낯선 사람이 있는데 갈 수가 없음. 네. 그거는 사실 그 사람이 이틀테면 저랑 마주 보고 있다고 했을 때, 그 사람이 액정 너머에 서 있거나 앉아 있는 그 풍경 자체도 저한테 그런 느낌이에요. 네.

그러니까 저는 사람을 중심에 놓고, 낯선 사람, 제가 매혹당한 사람을 중심에 놓고 주변의 풍경을 조금 경험하거나 돌이켜 생각을 하게 되는 것 같

거든요. 그 장면 자체가 이제 액정 너머로 갈 수 없음에 대한 일종의 표상 같은 게 되어버리는?

—씨

네. 어... 그 순간도 역시 아름답다라는 이야기죠?

시우

네. 어쨌든 제가 매혹됐기 때문에 아름답다라고 말할 수 있는 것 같아요.

—씨

그럼 그 아름다움이라는 게 어쨌든 여전히 어떤 바탕에는 일종의 불능감이 있는 거고. 그렇지만 여전히 지향이 있고. 그런 가운데 그 아름다움은 구체적으로 미학적인 분류를 한다면 페이소스(pathos) 같은 건가요?

시우

음... 어! 페이소스일 수 있는 것 같아요. 약간 노스텔지어 같은 걸 수도 있는 것 같아요. 그런데 제가 실제로 경험한 사람에 대한 향수라기보다는 그냥 애잔한 느낌? ㅎㅎ 경험해 본 적 없는데 돌아가고 싶은 느낌?

김무영 작가 작업의 작업을 보면서도 약간 비슷한 느낌을 비슷한 감각을 느낄 때가 있거든요. 왜냐하면 제가 전혀 경험해보지 못한 감각이고. 그리고 그 감각 기저에는 김무영 작가의 어떤 저는 라이프 스타일 같은 게 되게 직접적으로 연관이 되어 있다고 생각을 해요. 저와는 다른 라이프 스타일. 그렇다고 했을 때 그게 저한테는 낯설게 보일 수밖에 없기 때문에 매혹될 수 있는 여지가 생긴 것 같아요.

그런 의미에서 김무영 작가 작업이랑, 김무영 작가 제가 사적으로 잘 알지는 못하지만, 어쨌든 제가 생각하는 김무영 작가라는 어떤 캐릭터? 개인으로서의 캐릭터는 되게 불가분의 관계인 것 같다는 생각이 들어요.

—씨

아... 그러면 그 스크린에서의 인물들이 유령이 될 수 있는 조건에는 사실 김무영 작가 작업 외적 텍스트가 작용을 하는 것일 수도 있는 거예요?

시우

아... 그런데 작업 자체만 놓고 봐도 그런 인상을 받는데. 그런데 이제 외부 텍스트를 인식하고 보게 되면 더 가중될 수 있는 거죠.

—씨

아~ 아, 감사합니다.

혹시 이 전시 경험에 대해서 더 하시고 싶은 말씀이 있으실까요?

시우

공간을 활용하는 방식이 흥미로웠어요. 그러니까 작업들이 빼곡하게 밀집되어 있거나 나열되어 있는 게 아닌데. 오히려 공간의 여분을 더 많이 보여주는 전시인데. 그 여분의 공간이라는 게 사실 아까 말씀드렸던 뉘앙스를 담을 수 있는 최적의 형식이 아닌가...

—씨

뉘앙스를...

시우

뭔가 공기중의 느낌을 담기 위해서는 여분이 필요하다는 생각. 그래서 그것을 되게 자연스럽게 잘 사용을 했구나 하는 그런 생각이 들었어요.

—씨

네. 그것도 되게 큰 질문거리가 될 것 같긴 해요. '그 뉘앙스가 구체적으로 어떻게 작동할까?'와 같은. 빈 공간을 통해서.

시우

음~ 몇 가지 구체적인 사례는 들 수 있어요. 이를테면 어떤 방에 들어갔는데 햇빛이, 창문을 여과해 들어오는 햇빛이 있는데 그게 작업처럼 보인다고. 작업일 수도 있고. 그리고 무슨 판자 같은 구조물을 만들었는데, 그 밑에 구두 같은 게 놓여 있다든지. 그리고 사진 작업들 같은 경우에는... 물론 1층에는 일종의 액자 같은 걸로 만들어서 걸어놓은 것도 있지만. 그냥 종이나 아니면 그냥 출력된 상태로 그리고 상대적으로 되게 작은 사이즈로 그냥 벽면에 허술하게 붙여놨잖아요. 그랬을 때 이제 그 작업들의 외부가 자연스럽게 생기는 것 같아요. 그래서 작업 자체도 보게 되지만 작업의 외부도 자연스럽게 둘러보게 되는.

—씨

맞아요. 그런 걸 많이 염두하신 것 같아요. 원래 여기가 창문을 불투명 창으로 많이 막기도 하는 공간인데 그걸 다 투명하게 하신 건 의도된 것 같더라고요.

5. 마무리

—씨

아~. 네 3부, 현재 전시에 대한 인터뷰는 여기까지 할 것 같은데요. 마지막으로 이렇게 인터뷰를 1, 2, 3부에 걸쳐 해보시니 어떠셨는지 끝으로 여쭙 보고 싶습니다.

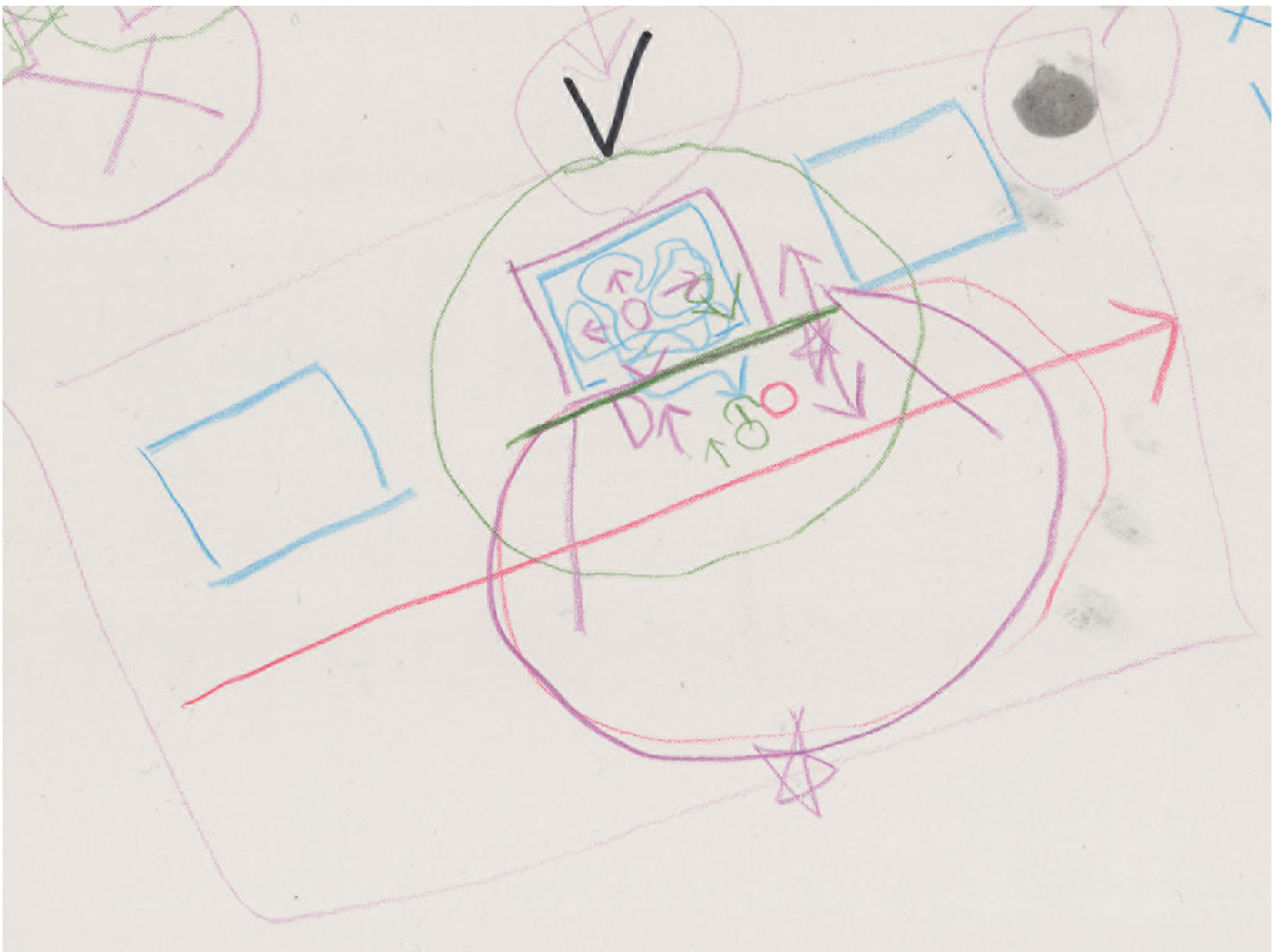
시우

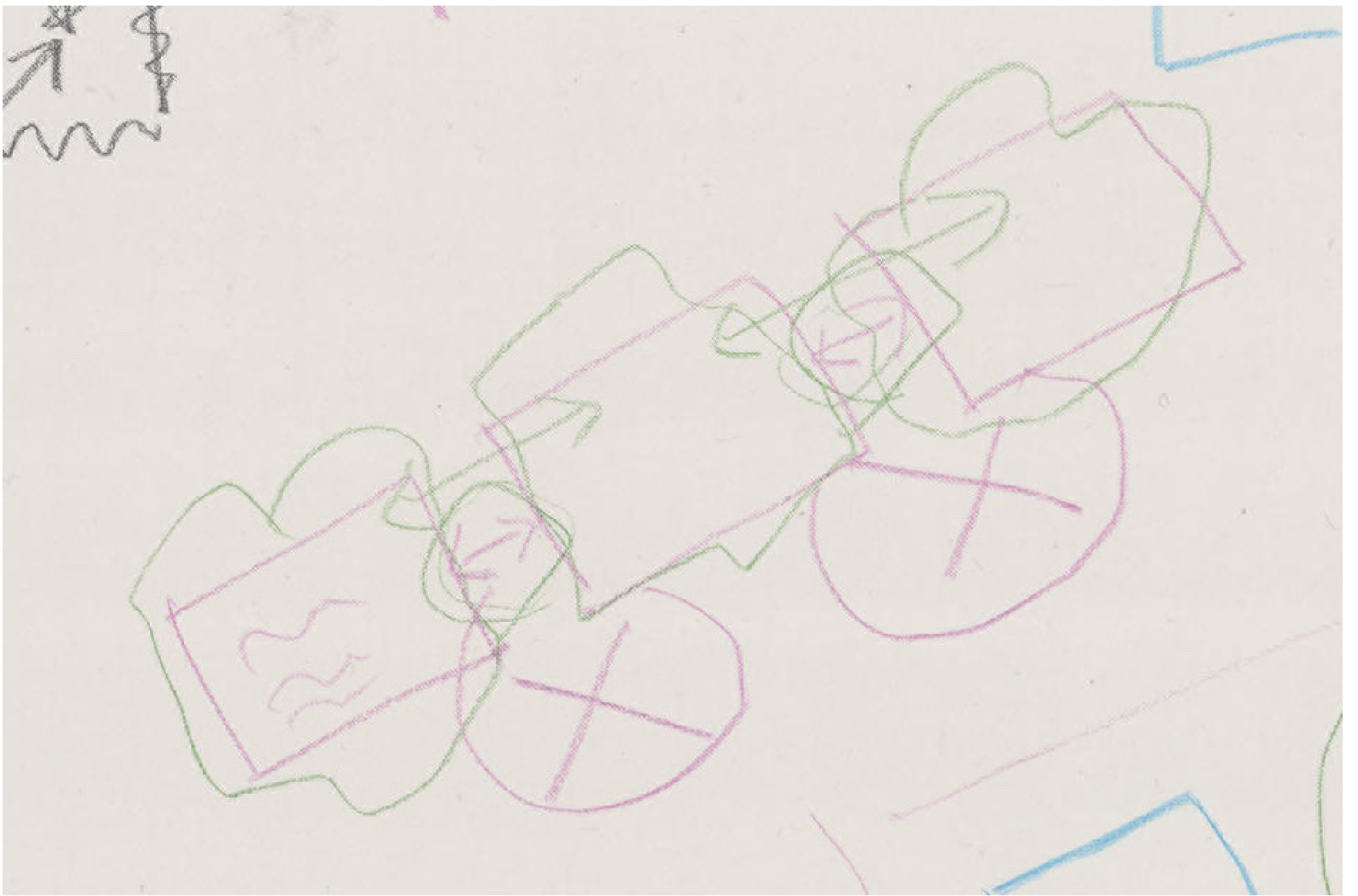
저는 사실 1부에서 인상 깊게 봤던 전시가 뭐냐고 질문을 하셨을 때, 제가... 아, 물론 이전에도 가끔씩 혼자서 이렇게 돌이켜보는 질문이긴 했거든요. 그런데 **여기 와서 던전이라는 전시가 가장 인상 깊었다고 이야기하게 될 줄은 전혀 예상을 못했고. ㅎㅎ 왜냐하면 그냥 까먹고 있었어요.** 그냥 아예 까먹고 있었는데. **인터뷰 차원에서 질문을 들으니까 그냥 갑자기 떠올라서 그냥 이야기를 한 거였거든요.** 그런데 그런 식으로 물꼬를 틀었더니 이게 **김무영 작가 전시 관련한 감상 포함해서 뭔가 이렇게 자연스럽게 아귀가 조금씩 들어맞는 것 같은 느낌이어서.** 저도 오히려 이야기를 하면서 더 생각을 가다듬게 되는 약간 그런 것도 있었고. 그래서 저는 재밌었던 것 같아요.

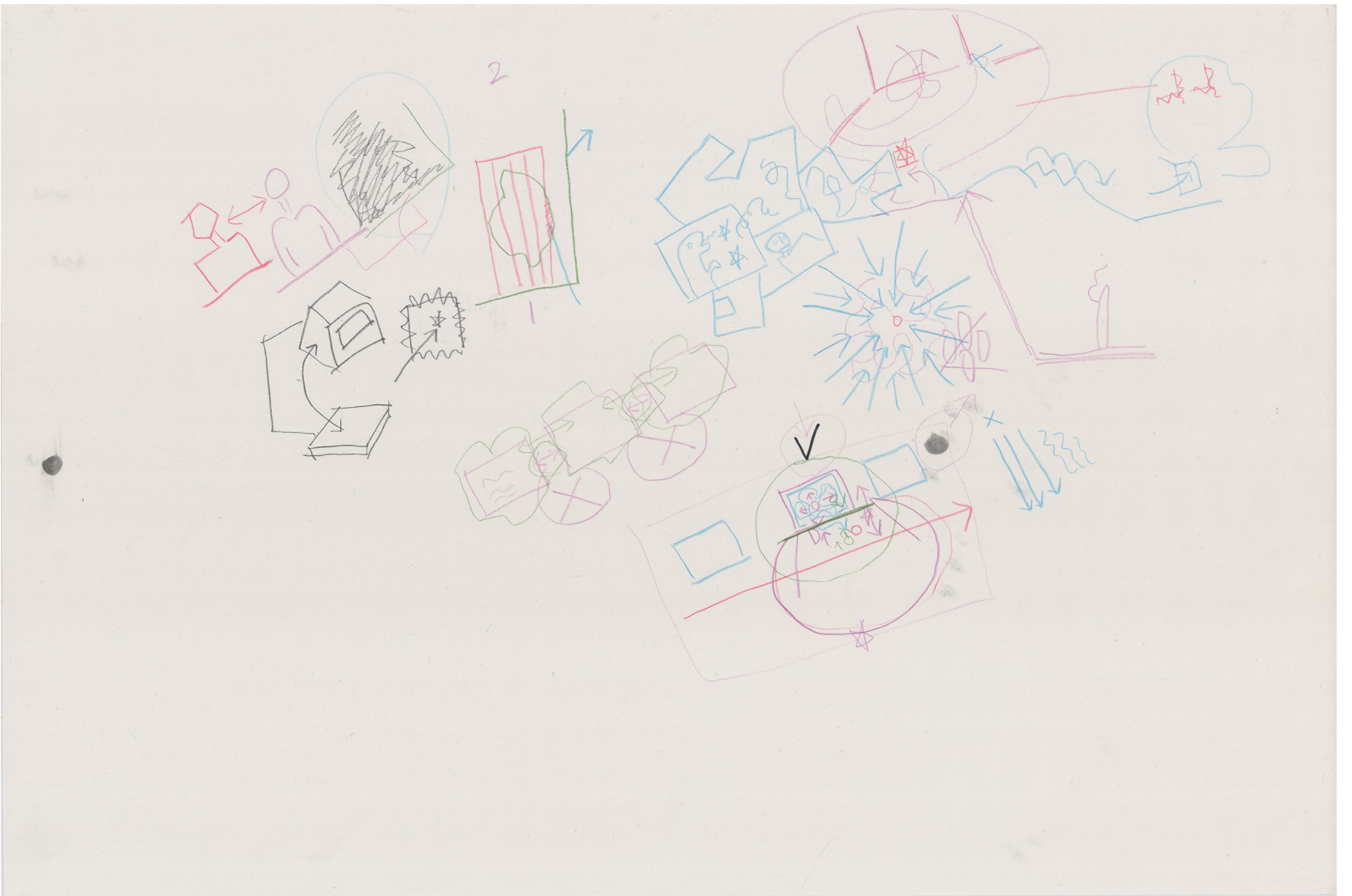
—씨

1:52:21

저도 너무 재밌었습니다. 다른 분의 감각을 들을 때 너무 좋아요. ㅎㅎ (시우: 아, ㅎㅎㅎ)







격주로x아마도Lab

'n개의 모닥불' 워크샵 시리즈 - 관람자 심층 인터뷰

<<Servant School>> 관람자 '시우'

진행자 격주로 —씨(이은재)

참여자 시우

인터뷰 일자 2024년 9월 8일

주최 아마도예술공간

주관 아마도Lab, 격주로

후원 한국문화예술위원회 2024 시각예술창작주체

©격주로, 아마도Lab

이 문서에 실린 글과 도판의 무단전재와 배포를 금합니다.

