

Interviewer : 송효진

Artists : 노예리, 박선호, 임정수, 마피염

목차

프로젝트 소개

노혜리 Hyeree Ro

박선호 Sunho Park

임정수 Lim Jeong Soo

마피엄 Murphy Yum

프로젝트 소개

본 프로젝트는 동시대 미술 작가 ‘노예리, 박선호, 임정수, 머피엄’의 작업 내에서 사물과 신체 사이의 상호작용에 중점을 두고 진행한다. 특히 사물과 함께한 작업에서 사물이 가진 물리적 특성과 그것이 신체에 미치는 영향에 관해 탐색한다.

연구는 기존 지배적인 패러다임인 정신/몸의 이분법적 틀에서 벗어나, 신체와 물질의 작용을 더 적극적으로 사유하고 이론화하는 시도에서 출발하였다.

프로젝트는 인터뷰 형식으로, 온라인 미팅과 메일을 통해 구두와 서면 형식으로 진행했다. 질문은 작업에서 등장하는 인간 객체를 포함한 구체적인 사물에 대해 주목했다. 더불어 신체성에 대한 질문을 적절히 배분해 자칫 비인간 객체로 기울어질 수 있는 존재론적 위상을 등등하게 조정하고, 객체의 여러 층위를 드러내고자 했다.

프로젝트는 작업 내 각 사물과 신체 간에 주고 받는 생기 혹은 행위자성을 발견하고, 잡제되어 있는 존재를 찾아내는 과정이 되길 바란다. 나아가 각각의 행위자들이 서로 다른 행위 역량을 받는 비대칭적인 관계 속에서, 각자 개별적이고 자율적인 의미가 무한히 생성될 수 있기를 기대한다.

노예[Hyeree Ro]

(본 인터뷰는 구두로 진행하였습니다.)

질문 1. 노예리 작가님은 사물과 몸을 연계하며 말하는 퍼포먼스 작업을 합니다. 이도 저도 아닌 것, 어느 한쪽으로 규정되기 어려운 것에 관심이 있고 사물의 모양, 질감, 색 그리고 소리/언어의 모양, 질감에 흥미를 느끼고 작업을 하고 있습니다. 이번 인터뷰를 통해 각 사물에 대한 구체적인 이야기부터 신체와 사물의 연결 지점에 관해 탐색하고자 합니다.

저는 항상 작가님의 퍼포먼스를 놓치고 전시장에 남아있는 사물을 보았습니다. 퍼포먼스가 끝나고 남아있는 사물들이 각자의 마음을 가지고 있다는 일종의 범심론적인 상상을 하기도 했습니다. 퍼포먼스를 진행하기 전의 형태와 배열이 달라지는 사물은 어떤 마음일지 궁금했습니다. 작가님은 이에 대해 어떻게 생각하시나요? 작가님에게 사물은 무엇인가요? 사물과 많은 영향을 주고받았겠지만, 특히 기억에 남는 에피소드가 있을까요?

노예리: 일단 사물이 많이 중요해요. 작업 내에서 퍼포먼스를 하긴 하지만, 인간인 퍼포머가 있고 사물인 퍼포머가 있는데, 그 둘이 함께 만났을 때, 제가 하고자 하는 퍼포먼스가 완전하게 된다라는 생각을 하고 있는 것 같아요. 그런 측면에서 생각했을 때 사물은 제가 얘기를 하다 보면은 뭔가 마치 습관적으로 ‘개네들’ 이런 식으로 말을 하게 되는 경우들이 있는데, 그것도 제가 사물을 생각할 때에 그 위치, 그러니까 사물의 위상을 제가 만드는 사물이긴 하지만 뭔가 같이 협업하는 느낌으로 생각하는 부분이 조금 있는 것 같아요.

그런 의미에서 사실 사물은 어쨌든 인간 노예리가 노예티의 사물을 만들어 세상에 등장을 하니까, 저나 다른 퍼포머가 움직이지 않는 시간에는 어쨌든 스스로 이동성을 가지고 있는 건 아니기 때문에, 어떤 마음일까 … . 상상해 봤을 때는 잘 모르겠네요. 근데 왠지 기다리고 있는 거 아닐까라는 생각은 많이 해요. 보통은 몸이랑 사물이 같이 등장을 해야 만들고자 하는 퍼포먼스가 온전하게 되니까, 제가 혼자 어디에 있어도 퍼포먼스는 진행이 안 되고, 사물들이 혼자 있어도 진행이 안된다는 점에서 우리가 서로 떨어져 있는 시간은 만나는 어떤 순간을 기다리는 시간인가? 이런 생각을 한 적은 있죠.

근데 이제 보통 퍼포먼스 진행하기 전의 형태는, 전시마다 다르지만 전시는 설치이기 때문에 퍼포먼스가 시작되기 이전에 사물이 세팅된 상태로 설치를 합니다. 어떤 경우에는 관객 동선에 따라서 사물들을 좀 보호하기 위해서 약간 이동을 시키기도 하고, 아니면 시각적으로 보기 위해 조금 더 흥미로운 방향으로 좀 사물을 이동시키기도 해서 사실은 퍼포먼스를 위한 세팅이기도 하지만, 완전히 딱 그것만은 아닌 것 같아요.

보통 작업을 만들 때, 특히 퍼포먼스들은 프로젝트 단위로 작업을 많이 해온 편이에요. 큰 주제가 다루고자 하는 주제를 가지고 있고 그 거에 대한 대략적인 구조, 그러니까 개념적인 구조를 조금은 생각은 하는데, 거기까지만 발전을 시키고 그 이후에는 사실은 최대한 주제에 대해서 생각하지 않으려고 하면서 사물을 만드는 편이거든요.

사물을 만들고 나서 삼각대에 카메라를 켜두고 스스로를 촬영을 하면서 이 사물을 어떤 식으로 몸과 만날 수 있는지를 좀 실험을 하는 편이에요. 그리고 리뷰를 해서 좋은 움직임을 찾아내는 편이라, 몇 번의 즉흥이 있기는 했지만, 대부분은 이제 완전히 스크립트가 있는 무브먼트랑 모든 것이 다 계획되어 있는 퍼포먼스로 공연이 되기는 하는데 작업 과정 중에는 굉장히 많은 우연과 즉흥적인 요소들이 들어가는 편이에요.

근데 이 과정이 만드는 것에서 움직임을 테스팅하는 것, 그 다음에 스크립트를 써서 그것을 만나게 하는 것, 이런 과정을 거치면서 아무리 사물을 제가 만들었어도 이 사물이 어느 정도까지 푸시될 수 있는지, 사물의 물성에서 어느 정도로 빠르게 이것을 돌려도 되는지, 그것의 한계 지점이 뭔지는 좀 저도 알아가야 하는 부분이 있어서 그러한 과정을 거치면서 사물이랑 더 친해지는 부분이 있어요.

많은 경우에 리허설 중에 사물이 부서지기도 해요. 그 한계를 견디지 못하고 제가 너무 떤가를 해서 부서지는 과정들을 거치는데, 그거를 다시 더 단단하게 만드는 수리의 과정이 또 하나의 이제 테이어로 들어가게 되는 것 같아요.

또 부서지는 정도까지는 아니어도, 반복되는 즉흥과 리허설 과정에서 아무래도 어느 정도의 흔적이 사물에 남게 되는 게 있죠. 왜냐하면 퍼포먼스를 할 때 또 제가 생각하는 것 중에 하나는 사물이 만들어 내는 소리와 인간의, 퍼포머의 목소리나 어쿠스틱 같은 거를 이용하는 부분도 많이 있지만, 또 사물이 질질 끌려서 나는 소리 등 사물이 내는 소리를 컴포지션에도 많이 쓰는 편이기 때문에 마찰이 굉장히 많이 일어나서 각 사물들의 일종의 상처라고 말하긴 뭐하지만... 아무튼 흔적과 기억이 많이 남는 것 같아요. 이런 에피소드라기보다는 전반적인 작업을 만드는 과정 중에 사물과 맺는 관계를 보여주는 것 같아요.

질문 2. 작가님의 작업에서는 작가님을 포함한 두 명 이상의 떠포머가 주로 등장하곤 합니다. 함께 진행하는 이유가 있나요? 서로 주고받는 영향이 궁금합니다. 우연적인 움직임으로 벌어졌던 구체적인 에피소드가 있었을까요?



노예리: 네 초반에는 주로 혼자 하는 것들이 있다가 최근에 2022년 이후에 한 퍼포먼스, 또는 퍼포먼스가 아니더라도 2021년 비디오 작업 같은 것부터는 주로 늘 누군가 함께 하는 사람이 있었던 편이죠.

맨 처음에 퍼포먼스를 협업으로 진행한 건 <산도시>라는 2017년 작업인데 일본 야마구치현에 있는 레지던시에 3개월 정도 참여할 때 만난 그 지역 주민이랑 이야기가 잘 통했어요. 이게 도대체 무엇일까라는 궁금증에서 작업을 시작하게 된 거라 그분과 저의 대화가 작업의 주제였어요. 어떤 면에서는 자연스럽게 퍼포먼스를 둘이 같이 하게 됐었어요. 이를테면 <궤도 라이브러리>의 경우에도 처음부터 이제 엄지은과 제가 초대를 받아서 우리 둘이 어떤 이야기를 할 수 있을까를 시작해서 한 거죠.



조금 케이스가 다른 거는 이를테면 리움에서 했던 <폴즈>예요. 똑같이 엄지은 작가랑 한 거긴 한데, 그 경우는 제가 퍼포먼스를 전부 좀 짜고, 퍼포머로 초대를 해서 같이 세부적인 부분들을 테스트해 나가면서 진행을 했는데, 폴즈 같은 케이스를 얘기하자면 그 역할이 명확했어요. 두 명이 등장할 때에 왜 두 명이어야 되는지, 그리고 두 명이 각각 어떤 역할을 퍼포먼스 내에서 담당하는지가 명확했어요. 저 혼자가 아닌 어떤 카운터 파트가 필요했기 때문에 퍼포머 한 명을 데리고 들어오게 된 거예요. 그 중에서도 엄지은 작가를 선택한 이유는 저랑 키나 체격이 비슷한 부분이 있어서예요. 약간 둘이 일종의 쌍둥이로 등장을 했으면 좋겠다는 생각이 처음부터 있었어요. 한 명은 객관적이고 통계적인 자료들을 읽어나가는, 되게 무미건조하게 종이를 펼쳐서 읽는 역할을 담당하고, 다른 한 명은 같은 시기에 저의 가족사와 연관된 어떠한 내력티브를 얘기했어요. 거시사와 미시사라고 말할 수도 있는 이 두 가지가 함께 가는 것을 선보이고 싶었기 때문에 퍼포머로 다른 한 명을 초대를 하게 된 케이스죠.



〈진희와 지니〉랑 〈마주〉 둘 다 이제 다른 동료 작가들을 초대해서 했는데, 〈마주〉의 경우에는 루카스 야스나가라는 친구가 진희 전시를 준비하고 있던 작업실에 방문을 해서 이야기를 나누다가 이번 작업에서 내가 다루고자 하는 주제랑 너의 작업에서 관심을 가지고 있는 비인간, 곤충 등의 내용이 굉장히 맞닿아 있네? 우리가 뭔가 해볼 수 있을까? 라는 질문으로 시작이 되었어요. 아까 말씀드린 〈산도시〉랑 유사하게—물론 구조는 제 개인전에 이 친구를 초대해서 이 친구의 사물들이랑 작업을 조금 가지고 들어와서 실험을 해보는 형식이었지만 —어쨌든 들이 같이 뭔가 대화를 해보자! 라는 느낌에서 조금 달라요. 〈산도시〉나 〈궤도 라이브러리〉랑 유사한 느낌이 조금 있는데, 〈진희와 지니〉 같은 경우에는 진희 전시에서 제가 개념적으로 생각했던 한 축은, 인간과 비인간에 대한 어떤 궁금증 그리고 이 사물에 내재된 사물성이라는 게 뭔가 있을까? 약간 이런 질문들이 한 축이 있었다면, 다른 한 축은 사실 지니라는 저의 강아지. 그러니까 상정할 수 있고 비유할 수 있는 사회적으로 선호되는 자질 내지는 이런 것들이 강아지를 통해서 사람들이 사회적으로 어떤 것을 선호하고 어떤 것을 좀 꺼리는지에 대한 내용이 조금 있었는데 그 부분을 다루고자 했어요. 그러니까 좀 더 지니라는 강아지와 그런 부분을 다루고자 했던 퍼포먼스로 〈진희와 지니〉를 하게 됐죠.

근데 그때는 정운영이라는 친구이자 작가를 초대를 했는데 그때도 참 고민이 많았어요. 왜냐면 퍼포머를 한 명을 더 데리고 들어올 때는 분명한 이유가 있어야 되잖아요. ‘왜 같은 일을 두 명이서 해야 되지’라는 게 없어야 하기 때문에. 그래서 나는 이런 바탕으로 지니라는 개에 대한 이러이러한 생각을 가지고 퍼포먼스를 만들고 싶은데, 정운영에게 “당신은 혹시 이런 배경에서 하고 싶은 얘기가 있나?”라고 했을 때, 본인이 돌보던 길고양이들 이야기를 하고 싶다라고 얘기를 해서 바로 그런 측면에서 이 구조가 잡혔었죠. 그러니까 개 지니가 쭉 계속 이사하고 이동해 온 경로? 울진에서, 남양주에서, 샌프란시스코, LA, 오스틴, 지금은 브루클린에 있는데, 뭔가 마치 이민자의 경로처럼 느껴지는 경로와 삽살개라는 낯선 종, 그러니까 미국에서는 삽살개가 익숙하지 않으니까요. 아무튼 그런 에피소드를 담았고 정운영 작가는 본인이 이문동에 살 때 재개발 구역에 엄청나게 많이 살던 길고양이 일곱, 아홉 마리 이렇게. 밥을 주던 기억들, 그리고 각각 고양이들의 특성과 재개발되는 이 지역에 집이 없는 고양이들과 또 이사를 나가야 하는 사람들, 그리고 이 그 동네에 풍경들. 이런 것들을 같이 크로스 하는 느낌으로 이야기가 들어갔어요. 그래서 주고받는 영향은 아주 클 수밖에 없어요. 퍼포먼스를 같이 한다는 건.

보통은 같이 작업을 만들 때도, 제가 혼자서 작업을 만들 때와 비슷한 프로세스를 거치고 하는 것 같아요. 물론 <풀즈> 같은 경우에는 제가 모든 스크립트를 짜고, 모든 사물들을 만들고, 움직임도 어느 정도는 약간 생각해서 들어가긴 했지만 그래도 어쨌든 현장에서 약 한 달 있었어요. 리움에서 설치 기간을 한 달 정도 주어서 거의 한 달 동안 매일 현장에서 업지은 작가랑 리허설을 하면서 그때도 똑같이 카메라를 켜놓고 스크립트를 거의 즉흥처럼 쭉쭉 해나가는 거죠. —같이 보면서 이거는 세이브하고 이거는 좀 별로그. 약간 이런 식으로 이제 작업을 만들어가요.

아, 예전에 받았던 질문인데 “대사와 움직임을 어떻게 다 외우나요?” 근데 사실은 외우지 않아요. 막 이렇게 앉아서 떨 외우지 않는. —자연스럽게 리허설을 통해서 작업이 최종적으로 만들어지고 그 과정을 거치는데 리허설을 굉장히 많이 하기 때문에 그냥 자연스럽게 기억이 되는 그런 측면이죠. 그리고 다른 퍼포먼스 일을 할 때는 가끔 대사를 잘 못 외우거나 하는 경우들도 생기기도 해서.. 근데 그런 부분들을 조금 이렇게 놓아야 되는 것도 있는 것 같아요.(웃음) 어쨌든 최근에는 좀 더 저의 이야기 내지는 제가 가지고 있는 생각과 다른 창작자의 이야기나 생각이 만나서 그 조우에서 일어나는 일에 좀 관심을 더 많이 가지고 있습니다.

질문 3. 작가님은 주로 어디에서 사물을 수집하나요? 작업마다 다양
하게지만 사물을 선택하는 기준도 궁금합니다.

노혜리: 사물은 오만 군데에서 수집합니다. 길에서 즐기도 하고요. 예전에는 좋은 쓰레기장이 있었어요. 사실 한국예술종합학교 미술원 쓰레기장을 종종 갔었죠. 그러면 건축과에서 아니면 이제 조형예술과의 다양한 작업의 잔재들, 아무튼 되게 다양한 재료들을 발견할 수 있는 곳이었고, 그것이 재료 수집의 시작이 됐었어요. 한 2016년이 무렵. 군데 학교를 떠나고 나서는 곧이 다시 가진 않아요. 최근에도 길에서 즐기도 하거든요. 기준이라고 하면 일단은 흥미로워야 되는데, 물론 너무 주관적인 기준이긴 해요.

제가 사물을 만들 때 이 세상에 존재하는 다른 사물을 재현하는 거에는 별로 관심이 없단 말이죠. 그래서 재료와 재료가 만나서 뭔가 조금 이상하거나, 뭔지 모르겠는 사물을 만들고자 하는 목표를 가지고 사물을 만들어요. 때문에 사물을 수집할 때 주로 그 형태랑 재료 물성을 많이 보는 편이고 어떤 면에서 너무 우리가 아는 사물이고 그거를 변형시켜도 너무 아는 사물일 것 같은 경우에는 수집하지 않는. 이를테면 한국의 아름다운 가게 같은 느낌. 그러니까 미국에는 이제 굿윌이나 구세군 같이 기부를 받아서 물건을 판매하는 곳들이 있거든요. 근데 이를테면 이런 거.



송효진 : 이게 뭔가요?

노혜리: 저도 모르겠어요. 근데 이거 같은 경우는 여기 뭐가 올려져 있으면 뭔가 굉장히 구체적인 기능성을 갖고 있는 것 같고, 전체적인 기능성을 가지고 있는 것처럼 보이는데, 뭐에 쓰이는지는 모르겠는 거예요. 이런 식으로 생겼거든요. 이게 막 들어가고… 어떤 면에서 이렇게 구멍이 뚫려 있고, 오목한 4개의 동그란 트레이 같은 게 있고, 이런 것들이 뭔가 상상하게 되고, 또 이 오목한 곳에는 뭐를 넣어야 할 것 같고, 그래서 이제 이상한 걸 올려놨었는데…

아니면 구멍이 뚫려 있는 곳에는 뭔가를 길쭉한 거를 꽂을 수도 있고 막 약간 이런 상상을 불러일으키는 것들을 ‘흥미롭다’ 내지는 예전에는 ‘귀엽다’라는 말을 많이 썼었는데, 제미있는 어떤 상상을 불러일으키는 내지는 다른 사물로 전환될 수 있는 가능성이 높아 보이는 사물들을 수집해요. 이렇게 아름다운 가게 같은 류의 가게에서 구매를 하기도 하고, 길에서 좁기도 하고, 아니면 미술용품점이든 아니면 건축 자재 판는 가게든, 아니면 무슨 식료품 가게든. 그러니까 시각적으로 봤을 때 ‘제로의 물성과 형태가 가능성이 있어 보인다’라고 하면 수집을 하고, 지금 전반적으로 많이 갖고 있는 편이에요.

작업실에는 늘 편가를 계속 해나가는 측면이 있고, 이번 작업에서 쓰이지 않을 수 있지만 다음에 쓸 수도 있고, 아니면 아예 안 쓸 수도 있고, 아니면 그 형태를 그대로 쓰는 게 아니라 이를테면 진의 작업에서 서 있는 피스가 하나 있었어요. 그거 같은 경우에는 용도를 알 수 없지만 그 나무는 막대기 같은 걸 끼워 넣음으로써 두 막대기가 균형을 잡아서 설 수 있게 됐는데, 그 구조가 마음에 들어서 구매한 나무를 직접 사용 하진 않고, 그러니까 긴 막대기가 구멍이 뚫려 있다라는 걸 새로 이제 제작해서 만든. 그러니까 작업을 해서 제작해 쓴다던가.... 그리고 가끔씩 사람들이 선물을 주기도 해요. “내 작업실에서 이런 게 생겼는데 너가 좋아할 것 같아서” 그런 식으로.

질문 4. 최근 국립현대미술관에서 진행하신 〈궤도 라이브 퍼포먼스에 대해 이야기해 보고자 합니다. 보이는 수장고에서 진행한 본 퍼포먼스는 엄지은 작가님과 함께 진행한 퍼포먼스입니다. 두 작가의 작업 상자가 전국 각지에 흩어져 있다가 퍼포먼스를 계기로 청주에 모이게 되었습니다. 이미 쌓여 있는 상자들을 다시금 쌓는 일이 마치 기존의 질서를 해체하여 재배치하는 것으로 느껴졌습니다. 작가님의 생각은 어떤가요? 작업에 대한 소개와 함께 답변 부탁드립니다.



노혜리: 이미 쌓여 있는 상자들을 다시금 쌓는 일은 두 가지 의미가 있어요. 하나는 문맥 그대로 작가들이 늘 하는 일을 시각적으로 보여준다. 작업은 늘 작업실이든 창고든 이동하고 끊임없이 상자를 쌓고 공간을 만들어내야 되기 때문에, 버릴 수는 없고. 공간에 대한 문제를 늘 해결하는 실질적인 움직임을 재현하는 측면이 있어요. 다른 측면에선 브레인 스토밍을 하고 여러 글을 쓸 때에 중요하게 등장했던 것 중에 하나는 일단 수장고라는 공간에서 공간의 체계가 있고, 수장고라는 공간과 미술관에서 작품을 분류하는 체계가 있는데, 그 체계가 아닌 다른 체계를 가지고 들어온다라는 것이 이 <궤도 라이브러리>의 주된 콘셉트 중에 하나였기 때문에 말씀하신 것처럼 기존의 질서를 해체해서 재배치하는 것으로 충분히 읽으실 수 있겠네요.

작업 소개를 간단히 드리자면 〈궤도 라이브러리〉는 엄지은 작가랑 저는 학부를 같은 해에 졸업을 했고, 학교를 같은 해에 시작한 건 아니지만 엄지은 작가가 1년 휴학을 해서 대부분 같이 쪽 다녔고, 그 무렵부터 작업을 쪽 지켜봐 왔죠 서로. 그리고 졸업 후에도 2018년 무렵, 저랑 김찬우 작가가 주축이 되어 시작한 퍼포먼스를 훈련하는 ‘예술 근육 강화 훈련’이라는 모임을 5명이서 1년 동안 진행했어요. 그러면서 서로의 작업과 작업을 만들어가는 과정에 대한 것을 꽤 가까이서 지켜본 굉장히 가까운 친구 중에 하나예요. 어떤 면에서는 둘 다 학부 졸업하자마자 활동의 측면에서 비슷한 일들이 많이 있었어요. 예를 들어 한 해에 제가 어디서 전시를 했다면 이 친구가 그다음에 거기서 전시를 한다던가, 엄지은 작가가 참여했던 페이지당시 비슷한 프로그램을 한 해에 했는데 그다음 해에 제가 뭐 한다던가, 이런 식으로 계속 궤도가 겹친다. 그러니까 작업은 굉장히 다른데 궤도가 많이 겹친다. 이런 생각을 하면서 우리가 지금까지 지내오면서 작업을 하고, 작품 전시 활동을 하면서 느껴온 것들을 새롭게 체계를 분류해서 보여주는 컨셉으로 퍼포먼스를 잡게 됐어요.

말하자면 작업의 경로, 작업의 일생을 여러 측면에서 다루는 분류 체계를 만들었어요. 미술관에선 이걸 매체로 나누거나, 연대별로 나누거나, 주제별로 나눌 수도 있고, 사조별 분류 체계가 있을 수 있죠. 저의 궤도 라이브러리에서는 지금까지 두 명의 작업을 기준으로 해서 가장 이동을 많이 한 작업, 옮겨서 만들었던 작업, 엄마 집에 보관된 작업, 이런 식으로 기존에 있는 분류 체계가 아닌 분류의 시스템을 가지고 와서 그걸 이제 시스템이라고 말하고, 그 작업들에 대해서 대화를 나누는 그런 퍼포먼스고 약 한 45분 정도 진행했죠.

질문 5. ‘나성, 아버지가 수집한 돌, 정보 없음, 굴업도, 스리랑카,
아빠 집 장면, 수석을 수집 하던 아빠 나성, 아빠 방의 작은 돌들,
로망스, 일본 야마구치 …’ 퍼포먼스 도중 구술한 언어들은 굉장히
파편적으로 흥미롭게 조개어져 있습니다. 파편적인 단어를 반복하여 구술한
의도가 있을까요?

노혜리: <궤도 라이브러리>가 크게 세 개의 꼭지로 나뉘져 있었어요. 첫 장면은 상자가 쌓여 있는—그 이전에 인트로 격으로 영상과 나레이션으로 나오는 부분이 있긴 하지만—수집과 보관에 대한 부분을 다루는 상자가 쌓여 있는 장면이 있고, 그때는 직접 마이크로 발화를 했어요.

두 번째 부분은 둘의 작품에서 공통적으로 가지고 있는 세 개의 키워드를 서로 깨달았어요. 둘 다 둘이 굉장히 많이 나온다는 것과 물과 관련된 것도 많고, 그 다음에 가루. 이렇게 해서 둘, 물, 가루가 등장하는 게 두 번째 꼭지라고 할 수 있고요.

세 번째는 모든 것이 다 빠지고 조금 더 작업을 만들어 나가는 과정에서 작가가 경험하는 신체적 정서적 영향을 말하는 꼭지예요. 세 번째의 경우는 요즘 몸이 아픈 데가 없는지, 울면서 만들었던 작업이 있는지, 본인을 지지해 주는 작업이 있는지 등의 질문들이 나오는데, 이 세 개의 꼭지가 다 약간씩 발화의 방식을 다르게 했었어요. 그런 측면에서 두 번째 꼭지 둘, 물, 가루가 나오는 부분은 녹음된 음성으로 짜증적인 단어들로 정보를 주고, 정보가 친절하지 않기 때문에 아는 사람은 알 수 있고 모르는 사람은 모르지만, 마치 리듬이 있는 사운드 효과로 될 수 있게끔? 그런 생각으로 이 부분들을 만들었어요.



질문지에 써놓으신 부분같은 경우에는, '나성'은 작업 제목이고, 작업에 아버지가 수집한 돌은 어디서 왔는지 모르기 때문에 정보 없음이고, 그 외에 굴업도, 스리랑카, 아빠집 장면에서 이 돌들이 등장했다라는 의미로 말을 하는 거예요. <로망스>에 나왔던 돌은 일본 야마구치에서 수집한 돌이 그... 약간 이런 식이에요. 정보 값은 그냥 이렇게 턱탁탁 두는? 그게 돌 뿐만 아니라 물에서도 마찬가지고. 근데 세 가지에서 다 파편적이긴 한데, 그 세 개도 말하기 방식이 살짝 다르긴 해요. 가루 같은 경우는 엄청 속삭이는 말로 녹음을 했었어요. 아마 물이 조금 더 세고 빠르고....

질문 6. 이번 퍼포먼스에선 이전의 작업 이미지를 슬라이드쇼 형식으로 보여줍니다. 이는 작가님의 퍼포먼스에서 새롭게 시도한 형태입니다. 수장고의 특성인 아카이브를 활용해 기존 작업을 되짚어 본 것일까요? 이전 작업을 다시 보여주면서 신경 쓰신 디테일이 있다면 알려주세요.

노혜리: 아무래도 모든 작업을 다 국립현대미술관 수장고로 불러모았고, 그것들을 분류하는 작업들이었기 때문에 수장고 특성과 아카이브의 특성을 당연히 생각해서 슬라이드 쇼가 등장하게 된 거인에요, 또 한편으로는 관객이 다 다르잖아요. 어떤 관객은 저와 엄지은의 작업을 잘 알고 있을 수도 있고, 어떤 관객은 둘 중에 한 명의 작업만 알 수도 있고, 일부만 알 수도 있고, 전혀 이 둘이 누군지 모르고 무슨 작업을 하는지도 모르는데 퍼포먼스를 보러 왔을 수도 있고, 지나가다 봤을 수도 있죠. 굉장히 다양한 관객이 있기 때문에 어느 정도의 맥락을 주는 기능을 하는 것이 마지막 슬라이드쇼예요. 약간 지금까지 쪽 거의 막 45분 동안 작업 얘기를 엄청 다양한 측면에서 했는데 정작 그 작업이 뭔지 모르는 사람들이 있을 수도 있고 또 작업을 이미 아는 사람이 어도 슬라이드 쇼로 쪽 봤을 때, “아 맞아 저런 게 있었지”가 가능할 수 있게 슬라이드 쇼가 들어갔어요.

이런 슬라이드 쇼를 만들면서 조금 신경 쓴 부분이라고 하면, 기존에 전시를 하면 대부분 얇은 도록이라도 책이 많이 만들어진 편이었어요. 슬라이드 쇼에는 지금까지 도판이 별로 사용되지 않았던 이미지를 넣어놓으려고 했죠. 왜냐하면 전시하고 다큐멘테이션 하면 사진을 굉장히 많이 찍는데 결과적으로 지원서를 넣든, 책을 만들든, 늘 대포 이미지로 사용되는 이미지들이 딱 고정되기 마련이어서, 슬라이드쇼는 좋은 사진인데 그동안 보여줄 기회가 없었던 사진을 좀 더 많이 넣자 이런 생각을 했죠.

질문 7. 퍼포먼스 도중 핸드폰 카메라를 켜고, 미러링 된 큰 화면에 퍼포먼스를 감상하는 관객들이 보입니다. 관객을 촬영하여 수장고에 감상자 또한 수집한 형태가 되었습니다. 이를 통해 작가님의 작업에서 감상자 또한 주요한 영역으로 여겨지는데요, 작가님에게 감상자는 어떤 의미일까요?

노혜리: 일단 퍼포먼스 도중에 카메라를 켜고 미러링이 된 화면에 하는 것은 제가 아닙니다. 엄지은 부분인데 제가 아는 대로 말씀을 드리면, 엄지은 작가가 촬영을 쉽게 촬영할 수 있는 휴대폰을 실제로 많이 사용한다고 했어요. 일상적으로 촬영을 짧게 많이 해서 이런 부분에 있어서 그거에 대한 제스처로 핸드폰을 하는 걸 보여주는 것이 있었죠. 또 미러링을 하는 거에 있어서 관객 입장에서는 보이지 않는 수장고가 굉장히 넓고 깊은데 보이지 않는 구석구석을 노출되게끔 하는 용도가 있었죠. 이 부분까지는 직접적으로 이야기를 해보지는 않은 것 같아요. 근데 이 부분에 대해선 엄지은 작가 것이기 때문에 카메라에 대한 부분을 이야기를 드리긴 뭐하지만, 어쨌든 퍼포먼스라는 것은 늘 관객을 요하는 굉장히 중요한 측면이 있기 때문에 “감상자는 어떤 의미일까요?” 이 질문에 대해 답변을 할 수 있죠.

퍼포먼스를 사실 처음에 시작할 때에는—사람들 앞에서 라이브로
한다고 생각했을 때에는—기록 영상이라는 별로 상정하지 않았었어요.
기록물을 남기는 게 중요하기는 하니까 기록은 하되, ‘기록 영상을
사람들에게 보여준다’라는 것이 애초에 머릿속에 없었어요.
이유는 퍼포먼스 형식을 시작했을 때—지금도 약간 그런 면이 없지
않기도 하지만—약간 말하고 싶은데 말하고 싶지 않은 이야기들에
어떤 형식을 주기 위해서 퍼포먼스를 하기 시작해서예요. 기록
되고, 그것을 누군가가 막 반복해서 보고, 어떤 말을 했는지 다 기록
할 수 있는 것을 원하지 않아서 기록 영상을 공개한다라는 생각이
없었어요. 그치만 현실적인 여러 가지 이유로 지금은 vimeo도 있고
이렇게 되었죠.

이런 측면에서 퍼포먼스를 생각했을 때에는, 사람들이 한 장소,
하나의 시간에 모여서 어떠한 퍼포먼스라는 사건을 목격하였을 때
각각 모인 사람들이 아무리 집중을 해서 봐도 막 9분, 15분 되는
퍼포먼스를 한번, 여러 번 보더라도 이거를 전부 다 기억을 하는 건
아니잖아요? 어떤 측면이 더 기억에 남거나, 본인의 다른 기억이
더 연결이 되어서 공감이 되거나, 다 다르게 사람들의 머릿속에
흩어져서 남는다는 점 때문에 퍼포먼스라는 매체를 선택하게 된
측면이 있죠.

그런 의미에서 감상자는 정말 필요한 존재예요. 저는 퍼포먼스를 할 때 관객이 일종의 목격자가 된다고 생각을 하는 부분이 있는 것 같아요. 정확한 건 아니죠. 왜냐하면 기억이라는 게 참 애매한 거니까. 근데 그 시간, 장소에 모였던 사람들이 동일한 어떤 것을 목격하고, 일시적인 편가를 공유하는 사회가 되는 것, 그 기억들이 각각의 삶을 살면서 흘어지는 것도 되게 중요해요.

근데 이제 감상자의 의미는 계속 또 진화하고 바뀌겠죠. 그러니까 왜냐하면 초반 작업은 좀 더 진짜 굉장히 말하고 싶지만 말할 수가 없고 막 이런 것을 보는 그거에 형식을 주는 방식이었다면, 근래에는 ‘이 이야기들이 어떤 의미를 줄 수 있을까?’, ‘이게 관객의 입장에서 어떻게 보일까?’도 훨씬 많이 중요해지는 게 있어서 계속 바뀌고 하는 것 같아요.

질문 8. 앞으로 어떤 작업을 계획하고 계시는지 궁금합니다.

노혜리: 많은 고민을 하고 있지만 올해 안에 짧은 전시를 서울에서 할 예정입니다. 1년 정도 계속 준비하고 있는데, 책을 준비하고 있어요. 거의 모든 작업들이 굉장히 개인적이거나 아니면 가족사적인 측면에서 출발하는 것처럼 이 책도 어떤 의미에서는 저에게 의미가 중요한 프로젝트예요.

제가 작업 활동을 시작한 시기와 <나성> 작업이 시작된 게 LA에 사는 아버지를 13년 만에 처음 만난 경험에 대해, 그 경험에 어떤 형식을 줄 수 있을까 고민하다가 이 퍼포먼스의 형식이 나오게 되었어요. 아버지와 재회하여 보낸 7년이라는 시간과 작업 활동을 한 시기가 딱 맞물려요. 작년 여름에 아버지가 갑자기 돌아가셨어요. 개인적으로는 한 번 이 퍼포먼스들이 도대체 무슨 연결고리로 이어질 수 있을까 생각해보고 싶은 계기가 되었어요. 그래서 그동안 작업을 지켜봐 준 사람들께 부탁을 해서 한 7 개의 글이 모인 책이예요. 작가론을 쓰는 건 아니고, 작업의 따편들 중 몇 개를 꺼낼 수 있는 키워드가 있다면, 그런 키워드를 생각해서 몇 개를 뽑아 글을 부탁을 했어요.

전시의 전체적인 구조는 저자들이 제 작업을 보고 글을 또 생산해내는 거잖아요. 그러면 저는 이 글을 읽고 새롭게 작업을 만들어요. 근데 신기한 게 제 작업을 보고 글을 쓴 것임에도 불구하고, 새롭게 ‘음 그래 맞아 이런 부분이 있지’라고 깨닫게 되는 부분들이 있어요. 이러한 영향 하에 새로운 작업을 만들었어요. 계획은 한 6명 정도 앉을 수 있는 작은 테이블을 제작하고 그 위에 사물들이 있어요. 관객이 사물을 만질 수 있고 글도 읽을 수 있는 아주 짧은 전시. 저는 그런 거를 준비하고 있습니다.

박선호 Sunho Park

질문 1. 박선호 작가님은 사적 기억-정보-시각 이미지로 구성된 꾸려미를 만들어 내는 일에 호기심을 가집니다. 구술 기록을 기반으로 미시사와 거시사, 개인사와 사회사를 염두한 사회, 경제, 정치사를 개인의 삶과 연결하여 미술 작품의 형태로 보여주고 있습니다. 이번 인터뷰를 통해 각 사물에 대한 구체적인 이야기부터 신체와 사물의 연결 지점에 관해 탐색하고자 합니다.

각 개인의 이야기를 보여주는 방식으로 구술의 형식을 선택한 이유가 있나요?

박선호: 구술은 말하는 사람의 기억이나 상황에 의존해서 구성되고 전해지는 이야기에 가깝다고 생각하는데요, 셀 수 있는 자료나 정보와 달리 받아들이는 사람에 따라서 새로운 해석이 가능하다는 점이 좋습니다. 이야기를 떠올리며 느낀 강한 감정이 작업의 동력이 될 때가 많고 구술을 활용해 통해 제가 느낀 것을 공유하는 게 가능하다고 믿기에 출발점으로 삼습니다.

질문 2. 작가님은 주로 어디에서 사물을 수집하나요? 작업마다
다양하겠지만 사물을 선택하는 기준도 궁금합니다.

박선호: 물리적이고 형태가 있는 사물은 잘 수집하지 않습니다. 이전에는 여행지에서 발견한 돌멩이, 주고받은 편지 등 사소하지만 아름다운 것을 모아두곤 했는데 정리정돈을 못하는 편이라 적게 갖고 있으려고 합니다.

요즘에는 주로 이상하거나 매력적인 것을 사진으로 찍어두거나 기억이나 이야기처럼 형태가 없는 것을 기록해 모아둡니다. 일단 모은 후에 분류하기 때문에 기준이 명확하지 않지만, 아름다운 소리를 가진 말이나 다양한 맵락이 담긴 이야기, 누군가가 살아가며 느낀 강한 깨달음, 과거부터 현재까지 되풀이되며 출몰하는 이야기와 단서들을 수집한다고 말할 수 있습니다.

이와 별개로 거의 매 작품에서 사물을 활용해 왔는데요. 사물이 작업의 출발점이었다기보다 작품의 내용이나 이야기와 시대적, 조형적, 기법이나 효과적으로 연결된다고 생각하는 것 혹은 작업 과정에서 발견한 것을 선택한 것에 가깝습니다.

질문 3. 〈해석의 마음(Tracing Heart)〉 작품에 대해 이야기해 보고자 해요. 여러 사람에게 어머니가 그린 드로잉을 조각내서 보여줍니다. 한 사람에게 개인적이고 사적인 의미를 담은 그림은 조각난 뒤 다른 사람의 기억과 연결되어 새로운 이야기 조각을 불러옵니다. 다양한 유리 조각들을 계속해서 맞추다가 어긋나기도, 휘저으며 소리를 내기도 합니다. 개인적으로는 〈해석의 마음〉 뿐만 아니라 여러 작품에서 반복적으로 손이 나오는 지점이 집중했습니다. 작품에 대한 설명과 함께 유리조각과 손의 관계에 대해 설명해 주실 수 있을까요?



박선호: 〈해석의 마음〉은 어머니가 그린 한 점의 드로잉으로부터 시작되었습니다. 영상에서는 미술치료사 전지연 선생님과 제가 나눈 대화, 어머니의 그림, 유리 조각, 글, 배경 음악 등이 함께 흐릅니다.

말씀 주신 것처럼, 영상에 등장한 그림은 어머니의 삶이 담긴 아주 개인적이고 사적인 의미가 담긴 그림이었습니다. 끝인 저는 이 그림의 내용과 의미를 파악하기 어렵지 않았으나 어머니를 잘 모르는 사람들이 보기에는 해석하기 어려운 그림이었을지도 모르겠습니다. 그림 속에 분명히 읽어낼 수 있는 몇몇 요소가 있지만, 제가 아닌 다른 사람이 전체를 종합해 읽어내기 어려운 단절 혹은 불가능한 상황에 직면하는 것이 흥미로웠습니다.



처음에는 임상심리상담가를 찾아가 아주 구체적이고 전문적인 의견을 들어 보고 싶었습니다. 그러나 이 그림은 일반적으로 검사를 진행할 때 그리는 집이나 나무를 그린 정형화된 그림이 아니라 어렵다는 답변을 받았습니다. 여러 전문가에게 자문을 구하다가 어렵사리 한 분(전지연)과 긴 이야기를 나누게 되었고, 작업을 시작하는 데 큰 도움을 받았습니다.

어느 순간 원본 그림의 의미를 알아내는 일이 중요하지 않다고 느꼈고, 이 그림을 시작으로 새로운 이야기를 엮어보자는 생각이 들었습니다. 당시 이 그림을 다섯 사람에게 보여주며 ‘어떤 의도로 그린 것이다’라고 자신을 투영해 읽어달라고 부탁했는데요. 참여자들이 원본의 그림의 의미와 다르게 자신만의 방식으로 그림을 읽어 주는 것이 흥미로웠습니다.

화면에 등장하는 손은 작은 유리 조각들을 맞춰보거나 배열하는데, 이 유리는 영상과 함께 제작하고 있던 스테인드글라스 〈루트드로잉〉을 제작하고 남은 자투리 유리였습니다. 그림에 관한 이야기를 하며 동시에 작업에서 쓰임 없는 것에 새로운 쓰임을 보태고 싶었습니다. 이것들은 전부 다른 색깔과 질감의 유리에서 나온 조각이라 한 조각을 다른 조각에 맞춰보려 해도 길이도 폭도 달라 꼭 맞지 않고 어긋날 수밖에 없어요. 그림에도 제스처를 보여주는게 작업에서 중요했다고 생각합니다.

질문 4. 질문 3과 이어지는 질문입니다. 유리 조각을 휘젓는 장면에서 손 글씨로 쓴 텍스트 내용이 레이어를 이루며 나옵니다. 텍스트는 어떤 내용을 담고 있나요? 두 장면의 중첩은 어떤 의미인지 궁금합니다.

박선호: 조각난 그림을 읽어준 다섯 사람의 글입니다. 두 가지 다른 이미지를 겹쳐 다른 층위와 맥락을 가진 장면과 자료를 연결해 보여주고 싶었습니다.

해석의 마음의 영제에 쓰인 ‘tracing’이라는 단어는 베껴 그리다, 투영하다 등의 뜻을 담고 있습니다. 누군가가 무엇을 바라볼 때 일어나는 복잡한 작용을 떠올리며 이 단어를 포함해 제목을 지었습니다. 무엇인가를 아는 것보다 중요한 것은 어떻게 보는 것인가에 달렸다는 생각이 들기도 했고, 영상을 편집하며 누군가와 가까워지고자 하는 마음이 우연히 포개질 때의 상황을 떠올려 보기도 했습니다(중첩의 기법이 이러한 생각과 연결될 수 있을까요?).

질문 5. <AB 사이드> 예선 기혼여성의 노동 현실에 대해 개인적인
구슬과 함께 대조적으로 보여주는 회사의 광고문구는 여성 노동
현실을 극적으로 대비시켜 씁쓸함을 안겨줍니다. 80년대 여성의
노동에 관해 관심을 두게 된 계기가 있나요?



박선호: 1980년대는 1961년생인 제 어머니가 20대 시절을 보내던 시기입니다. 〈AB 사이드〉를 제작하던 2021년에 저는 20대 후반 여성이었는데요. 이 시기에 이전에는 잘 이해할 수 없었던 어머니의 삶을 조금씩 이해하게 되었습니다. 어머니의 삶을 더 잘 이해하고 싶어 1980년대 일하고 사랑하며 살던 여성들의 이야기를 더 자세히 살펴보게 되었습니다.

질문 6. 활동하시는 연구 공동체 마코(Maco)에서 작성하신 쪽글 중 '(K&V) 상처 내기와 상처 입기: 두 가지 맷음의 방식'을 보면 관계 맷음에 대한 작가님의 생각을 엿볼 수 있습니다. 간단하게 글에 대한 설명과 함께 작가님의 작업에서 각 사물의 자율성과 상호성이 어떻게 투영되고 있는지 궁금합니다.

박선호: 이 글은 산티아고 시에라(Santiago Sierra)의 작품 250 cm Line Tattooed on 6 Paid People(1999)과 장 미셸 오토니엘(Jean-Michel Othoniel)의 Le Collier-Cicatrice(1997)를 비교하고 각 작품이 다루는 상처의 의미를 제 나름의 방식으로 살펴봅니다. 시에라의 작업은 계약을 통해 참여자의 몸에 상처를 내는 방식-몸에 문신을 새기는 일-으로 진행되고, 오토니엘의 작업은 자율적인 참여-참여자가 작가가 만든 빨간색 유리 목걸이를 착용-로 진행됐습니다. 시에라의 작업에 비해 오토니엘의 작업은 기꺼이 상처 입기를 선택하고 언제든 그 목걸이를 벗을 수 있는 자율성을 담보하고, 또한 참여자와 관객 사이 연대와 지지를 표명하는 상호적 합의가 이루어졌다고 생각했습니다. 이 글에서 다루는 내용이 그동안 제가 만든 작품과 어떤 연관성이 있는지 잘 모르겠으나 당시 글을 쓰며 자율성과 상호성이 담보된 작품을 제작하기를 꿈꿨던 것 같습니다.

질문 7. 현재는 어떤 작업을 준비하고 계신지 궁금합니다.

박선호: 올해는 작업을 만들지 않는 연구년으로 보내기로 결심했는데요, 최근에 Super 8 mm 카메라와 필름에 관심이 생겨 이것저것 촬영하고 있습니다. 필름으로 영상을 촬영하는 일이 쉽지 않지만, 번거로운 단계를 경험해 보고 있습니다.



〈해석의 마음(Tracing Heart)〉, 2022,
싱글 채널 비디오, UHD, 컬러, 사운드, 12분 12초.

사물과 관련한 이야기:

신한갤러리에서 열린 전시 《터치스톤Touchstone》을 위해 다양한 모양, 색, 질감을 가진 유리를 엮여 스테인드글라스 <루트드로잉>을 만들었다. 작업을 만들 때 도움을 준 전유리 선생님에게 작품을 제작 한 뒤 남은 유리를 어떻게 활용하는지 물어봤다. 보통 자투리는 폐기된다는 이야기를 들었고, 왠지 모르게 이 조각들을 기념으로 가져오고 싶었다. 유리의 뾰족한 면을 그라인더로 다듬고 작업실로 가져와 책상에서 이것들을 며칠 동안 만져봤다. 다른 질감, 두께, 모양의 유리가 부딪치며 나는 소리가 흥미롭다고 생각했다. 당시에 〈해석의 마음〉을 제작하고 있었는데 유리 조각들을 작품의 주인공 으로 불러와 쓰임이 없어진 것들에 쓰임을 부여할 수 있다고 생각했다.

〈AB 사이드(AB Side)〉, 2021—2021,
싱글 채널 비디오, UHD, 컬러, 사운드, 08분 05초.

사물과 관련한 이야기:

이 작업에서는 마이크로 카세트 레코더를 활용해 테이프의 양쪽 면에 담긴 이야기를 번갈아 들려준다. 한 면은 1980년대 금성사에서 발행한 광고의 슬로건을, 다른 쪽에는 그 시대를 살던 여성의 이야기를 녹음해 재생한다.

금성사는 1985년부터 광고에서 ‘테크노피아—인간과 기술의 만남’이라는 슬로건을 활용했다. ‘테크노피아’(technopia)라는 단어는 기술(technology)과 이상향(utopia)의 합성어로 ‘각학기술을 통해 인간 세상은 앞으로 더 풍요로워질 것’이라는 낙관적인 메시지를 담는다. 그러나 내가 조사를 통해 확인한 그 당대 여성들의 삶은 이력한 광고가 전달하려는 모습과 사뭇 달랐다.

작업에서 내가 확인한 시대의 단면을 함께 들려주고 싶었고 이를 위한 특별한 기록·재생 장치가 필요하다고 느꼈다. 동묘의 전파상을 돌아다니며 여러 가지를 살펴봤고 우연히 마이크로 카세트 레코더를 발견했다. 일반적인 워크맨보다 크기가 더 작아 양손에 꼭 들어오는 크기였고 조작이 쉬웠다. 이 레코더에는 테이프의 재생 면을 바꾸는 ‘reverse’ 기능이 있어 한 면과 다른 면을 오가며 재생할 수 있었고, 시대의 여러 면을 들려주기에 알맞은 장치라고 느꼈다.

임정수 Lim Jeong Soo

질문 1. 작가님의 시집에서 법률 서적에서 단어를 수집해 글의 소리와 형태를 기준 삼아 결합하여 만든 소개 글이 그나마 본인과 유사한 것 같다고 적으신 글을 보았습니다. 법이라는 서사에서 탈피하여 짧은 호흡으로 구성된 단어의 조합에서 묘한 조화로움이 느껴지기도 했습니다. 첫 문단에 이미 소개하는 글이 있지만, 한 번 더 자기소개를 부탁드립니다. 시집에 대한 설명을 덧붙여 주셔도 좋겠습니다.

임정수: 자기소개를 하는 일은 늘 어렵습니다. 자신이 누군지는 평생 하는 그민이기에 아마 저는 자기소개를 하는 그 순간순간 다른 저를 소개하고 싶을 것입니다. 실제의 저와 세상에 나아가 자신을 대변하는 자아는 분리되어 있습니다. 세상에 저를 내보낼 때 그 상황에 맞게 매번 다른 형태의 ‘나’가 그 자기소개라는 무대에서 진짜 임정수를 대변합니다. 보통은 저의 직업, 하는 일, 전공의 명칭, 공부한 학교 등을 언급하는 것이 가장 통상적인 방식이기에 저 또한 이러한 방식으로 ‘소개’를 대체하곤 합니다. 그래서 저는 전형적인 제 소개와 저의 책 ‘추상적 사실의 착오’에 적혀 있는 제 소개처럼 조금 더 실질적으로 저를 묘사하는 이 두 가지 방법으로 제 소개를 하겠습니다.

한국예술종합학교 예술사(학사), 전문사(석사)에서 미술을 공부 했습니다. 전문사 때는 입체 스튜디오에 속해 있었고 주로 조각, 설치, 퍼포먼스, 비디오 매체를 다룹니다. 입체 작업을 하는 데 있어서 전통적인 조각 언어를 따르기보다는 조각 안에 내재된 연극적, 영화적, 문학적 가치와 양상을 찾아내는 데 관심이 있습니다. 한예종에 재학하던 시절 휴학을 오래 하면서 해외의 다양한 전시, 예술 행사, 레지던시 등에 참여해왔습니다. 현재는 프라하의 예술, 건축 및 디자인 아카데미의 조각 스튜디오에서 후속 석사과정을 밟고 있습니다. 미술로서 가장 하고 싶은 일은 공동체 밖의 개인과 원자로서의 존재를 쫓는 것입니다. 동식물, 원시미술, 전통과 현대를 간통하는 사회적 관습, 상투적 욕망, 몸이 기억하는 미신 등을 소재로 죽음과 삶의 동질성, 높낮이가 없는 관계, 배경이 된 주체 등을 주제로 다뤄왔습니다.

스스로의 직업을 행정적으로 표기하자면 미술인이라 기재하겠지만 사실 미술인 혹은 예술가가 근본적으로 직업에 속한다고 여겨지는 않습니다. 미술은 저의 직업이 아니며 업입니다. 유년 시절 장래희망을 적어내야 하는 시간에 미술 하는 사람이라고 적었다가 구체적인 직업을 적어내길 고집하는 선생님과 마찰을 빚었던 적 기억이 있습니다. 이 일화는 제가 미술을 직업으로 생각하지 않음을 보여줍니다. 솔직히 말해 제가 직업이 없었으면 좋겠습니다. 대부분 허세일 수 있지만 직업이 없다면 스스로가 자랑스러울 것 같습니다. 저는 직업, 업, 돈 버는 일을 구분해서 생각하기 때문에 제가 직업이 없고 업이 미술이며 꾸준히 돈 버는 일을 한다고 말할 것입니다.

입체적, 공간적, 건축적, 문학적인 작품을 좋아합니다. 선비적이고 미술사에 기념이 될만한 혁명적 작업을 해온 예술가들보다는 다소 자기 세계에 집중하며 외골수의 길을 걷는 조용한 예술가들을 좋아합니다. 스스로도 제 자신이 그려한 길을 가기를 바랍니다. 조각만큼이나 영화와 문학을 좋아하는데 이것을 좋아한다고 말하는 것이 부끄러울 만큼 아주 적은 양의 영화와 책을 보고 읽습니다. 좋아하는 한 장면이나 어구에 집중해서 그 부분만 반복해 생각하기 때문에 전반적인 영화, 문학을 좋아한다고 말하기는 어렵지만 제가 좋아하는 순간들은 대체로 영화, 문학과 관련이 있습니다.

해외에서 종종 활동하고 현재도 나가있는 것은 제가 한국에서 받은 교육과 한국 사회 공동체가 추구하는 가치에 대한 의구심과 불만 때문입니다. 맞는다고 말해지는 것 혹은 당연하다고 말해지는 관습을 그대로 따르기를 힘들어하고 스스로 그것을 납득하고 이해하기까지 시간이 걸립니다. 저는 지독하게 실용성과 효율성을 추구하는 경향이 있기 때문에 목적이 명확하지 않고 정을 빌미로 하는 공동체적 관습을 존중할 만한 융통성이 부족합니다. 이와 관련하여 삶에서 겪은 마찰과 갈등이 작업의 기저에서 동기가 되는 경우가 많습니다. 통상적인 사회적 견본에 대한 저항과 반항은 자연스럽게 사물, 동물, 영적 존재, 기운, 에너지, 우주, 자연 등에 대한 관심사와 관찰로 이어진 것 같습니다. 혹은 반대일 수도 있습니다. 예를 들어 왜 자기장은 북극과 지구 중반부에서 다르게 측정되는지 대해 알아보고 그민 하다가 전형적인 사회적 관습을 마주하면 저는 저의 시간과 공간에 이그리짐을 느끼며 적응을 잘 해내지 못하는데 아마 이런 종류의 혼란이 제 작업의 원동력이자 영감이 되는 것 같습니다.

법률서적의 단어들을 모아 콜라주 해서 시집의 형식으로 조합해낸 “추상적 사실의 착오”는 유년 시절의 개인적인 경험을 함축하고 있는 작업입니다. 저의 가족이 오랫동안 법을 공부했는데 그 공부 방식이 요란했습니다. 그는 법 조항을 스스로 읽으면서 그것을 녹음했고 그것을 집안에 틀어두었습니다. 화장실에서도 법률 조항을 틀어 두었습니다. 그렇게 의도치 않게 저는 여러 법률 용어를 들으며 성장했으나 그 용어들의 뜻을 이해하지는 못하고 소리로만 인지했습니다. 저는 저와 가까운 누군가가 법이라는 무거운 것을 공부하는 것이 이질적이라고 느끼며 점점 법을 위엄과 거리가 먼 것으로 체화해 갔습니다. 법이라는 게 권력을 가진 인간들 사시의 일시적 합의에 지나지 않는 말장난 혹은 어깨비라고 스스로 정의했습니다. 그 과정에서 사회적 관습, 모범, 규칙, 약속, 보편적 가치 등을 경이롭게 혹은 존경스럽게 바라보는 태도가 약해져 갔습니다. 법과 관련된 이러한 경험은 제가 사회 시스템, 공동체적 질서를 일시적 합의에 지나지 않는 가변적 결과로 규정하는 현재의 가치관과 관련이 있을 것입니다.

학부생 시절 우연히 집에서 법률 서적을 살펴보다가 문득 그 언어들이 독특하고 흥미롭게 들린다고 느꼈습니다. 저는 여전히 그 용어의 의미를 구체적으로 알지 못했지만 오랫동안 법 용어를 간접적으로 경험한 탓에 나름 주관적으로 체화하고 있는 단어도 있었습니다. 이러한 여러 단어를 모아 주관적인 서사를 담은 시 형식의 글 작업을 하고 싶었습니다. 실제 의미를 알 수는 없지만 스스로 의미를 상상 할 수 있는 법률 단어 여러 개를 잘라 올라주 해보면서 몇 편의 글을 만들고 그것을 책으로 묶었습니다. 책 ‘추상적 사실의 창오’는 일반적인 시집의 형식을 모방한 형식입니다. 일반적으로 시집 맨 앞장에는 저자 소개가 있기에 이 글 작업을 마무리할 즈음에 저는 제 소개를 위한 법률 용어 올라주 작업을 했습니다.

지은이 (임정수는)
전문적으로 “독립하여, 자유롭게”
그 직무를 행할 수 있는 직업인이다.
체포된 자, 이송한 자,
취득한 자, 공여한 자,
의사 능력은 있으나 행위 능력이 없는 자,
위험을 발생시킨 자,
유가증권,
정을 아는 자,
알아낸 자,
허가 대상, II.
자연인(으로서)

사회정의를 실현함을 사명으로 하여,
성실히 직무를 수행하고
사회질서의 유지와 행위의 객체(는)
진실에 반하는 것이라고 주장하는 것이다.
자기 또는 타인의 권리를 실행하기 위한
행위(는) 증거가 필요 없으며,
사실을 인정할 수 없다.

(6) 시], 소설 등의 예술작품,
(8) 모래 위에 쓴 글,
흑판에 배목으로 쓴 글(은)
위법성 조각 사유의 전제 사실에 대한
착오의 문제인
오상 방위로서 책임 그의가 조각되어

‘기억할 수 없다’ 또는
‘모르겠다’고
대답할 수도 있다.

제가 저의 자기소개 글 중 이 글을 가장 좋아하는 이유는 이 글을 작성하기 위해 오랫동안 법률 서적을 뒤적이며 공들인 시간 덕분입니다. 또 제가 하고 싶은 말을 법률 용어라는 핑계를 빌려 칙설적이지만 동시에 시적으로 드러낼 수 있는 특성도 재미있습니다. 특히 “의사 능력은 있으나 행위 능력이 없는 자”라는 말과 가장 마지막 문단 “기억할 수 없다” 또는 ‘모르겠다’고 대답할 수도 있다.”라는 부분을 가장 좋아합니다. 두 문장 모두 제가 속으로 자주 하고 싶은 말이지만 실제 삶에서는 많이 사용하는 말이 아니기 때문에 이런 솔직한 마음이 제 소개 글에 쓰여있다는 측면에서 좋아합니다.

질문 2. 이번(2023) 8월에 진행하신 『살더미_임정수@중간지점』 전시에 대해 이야기해 보고자 합니다. 작가님은 본인의 작업을 '더미'로 명명합니다. 작업은 살이고, 긍정적인 의미로 표면과 깊질에 불과합니다. 전시에서는 속이 비어있는 살들이 모여 더미가 되었습니다. 사실 더미라고 하면 묵직할 것만 같지만, 작가님에게 있어 사물의 내면은 비어있다는 사실이 역설적으로 느껴집니다. 고정되지 않고, 순간에 있는 작업 더미들은 전시를 매개로 어떻게 훌려갈지 궁금합니다. 전시에 대한 소개와 함께 작가님이 생각하는 '살더미'는 무엇인지요?



임정수: 먼저 전시를 소개하자면 《살미_임정수@중간지점》는 한국문화예술위원회가 2023년 8-9월 중 주최한 〈2023 아르코 미술 공간 네트워크〉 행사에서 '중간지점'이 소개되는 여러 전시 공간 중 하나로 조명되면서 저와 중간지점이 함께 준비했던 자리였습니다. 제가 2020년 전시 '제1회 꼬리에 꼬리를 물고'를 중간지점에서 참여한 바 있고 또 2023년 10월에 공간연계 전시(중간지점-파이-오브) 전시를 준비하던 중이었기 때문에 〈2023 아르코 미술 공간 네트워크〉 기간에 맞춰 저와 중간지점을 모두 소개할 수 있는 작은 자리를 마련하는 것이 저희의 목표였습니다. 따라서 《살미_임정수@중간지점》 전시는 〈때린, 2023〉 전시의 예고편이자 〈꼬리에 꼬리를 물고, 2020〉 다시 회고해 보는 자리라 요약할 수 있습니다. 이 전시를 '임정수@중간지점'이라고 칭하여 저와 중간지점이 함께 준비한 일종의 프로젝트임을 나타냅니다.



『살더미_임정수@중간지점』 전시에는 총 3개 종류의 작업이 있었습니다. 요약하자면 과거, 현재, 미래의 작업입니다. 하나는 제가 2020년에 중간지점에서 전시했던 선보였던 영상작업 〈띠부여려개, 2020〉입니다. 중간지점과 저의 과거를 아우르고 되새김질해보는 과정으로서 다시 재 전시를 하기로 결정되었습니다. 두 번째는 2023년 10월 〈페린〉 전시에서 선보일 작업들을 아직 포장된 상태로 놓아둔 것입니다. 〈페린〉 전시에서는 3종류의 작업이 각 방향에 맞게 다른 장소 (중간지점, 파이, 오브)에 설치될 예정이었습니다. 하지만 전시 『살더미_임정수@중간지점』에서는 전시와 관련된 내용 없이 모든 작업을 섞어 두었습니다. 그때 저는 작업의 내용보다 반투명한 비닐 사이로 보이는 물성에 집중하고 싶다는 생각이었습니다. 전시 기획의 방향 혹은 작업의 내용보다는 아직 미완성인 것 같은 설치의 현장, 그 안에 들어 있는 것에 대한 호기심, 완성도 있는 일반적인 전시를 경험하지 못한 실망감, 하지만 여러 비닐이 중첩되면서 보여주는 보기 드문 미감에 대한 흥미 같은 것들이 동시에 발달적으로 생성되기를 바랐습니다. 마지막 세 번째는 가장 최근 작업인 〈아우라, 2023〉였습니다. 현재 저의 심정이나 태도를 잘 대변해 주는 최신작이라 생각하여 전시장에 비치했습니다. 이 작업은 구체적인 전시를 염두에 두고 제작된 것이 아니라 혼자 드로잉 하듯이 만들었던 단편적인 작업이라고 말할 수 있습니다. 후광이나 염증함, 그 귀함, 성스러움 같은 것에 대한 불쾌감과 반발심에서 비롯된 상상력을 기반으로 합니다. 머리 위에 떠 있어야 할 아우라가 유물이었다면 어떨까라는 생각으로 작업했습니다.

저는 제 작업뿐 아니라 상황, 타인, 관계 등을 모두 더미로 인식하는 경향이 있습니다. 조금 더 본질적인 이야기를 먼저 하자면 저는 모든 존재가 밀가루 같은 가루이고 이것들이 어떠한 힘 혹은 에너지에 따라 일시적으로 풍쳐진 밀가루 반죽 같은 것이라 생각합니다. 아마 이 기본 단위인 '가루'를 원자라고 해석할 수도 있을 것 같지만 저는 물리학적으로 정확하게 저의 개념을 증명하고 설명할 수 있기를 바라는 것은 아닙니다. 저에게 죽음이란 밀가루 반죽의 구심점에 있던 에너지가 그 열기를 다하여 쇠퇴하고 가루들이 흩어져 다른 곳에 가서 다른 반죽이 되거나 아니면 다른 에너지를 통해 다시 결합이 되는 과정을 뜻합니다. 그러니까 제가 이 작업에서 '더미'라는 용어를 사용한 것은 특별히 이 작업이 더미 혹은 덩어리라기보다는 작업의 내용을 최소화하고 그냥 내가 하는 그 표면의 것을 늘어놓겠다는 의도에 가깝습니다. 그리고 이러한 의도는 중간지점과 이 전시를 프로젝트적 행사를 함께 준비하면서 전시 기획이나 작업의 내용보다 태도가 중요한 전시라는 판단 아래 결정하였습니다.

‘밀가루’라는 용어를 조금 더 설명하기 위해 제가 좋아하는 책의 일부를 인용합니다. 저는 이 ‘밀가루’를 기 혹은 에너지라고 부르기도 하지만 개인적으로 ‘기’는 너무 신비스러운 느낌을, ‘에너지’는 과학적인 느낌의 오해를 불러내기 때문에 저에게는 밀가루 반죽이라는 표현이 현재로서는 가장 적합하다고 느껴집니다. 아래의 인용구는 제가 밀가루를 생각하는 것을 조금 더 구체적이고 다듬어진 언어로 설명해 줍니다.

사물 권력은 대상이 표현하거나 품속하는 인간의 의미, 설계, 목적을 초월하여 대상의 효능에 주의를 기울이도록 한다. 따라서 사물-권력은 생명-물질의 이분법 그리고 성인의 경험을 지배하는 조직 원리를 넘어서서 사고하도록 하는 좋은 출발점이 될 수 있을 것이다. 하지만 그 용어의 단점이 있다면, 물질성에 대한 고정된 안정성이니 사물성을 강장하는 경향이 있다는 점인데, 이와 달리 나의 목적은 실체, 물질, 연장 extension뿐 아니라 힘, 에너지, 강도라는 점에 초점을 맞추어 물질성을 이론화하는 것이다. 여기서 의부라는 용어를 쓰는 것이 이 적절할 수 있다. 스피노자와의 대립, 철학적 앙상, 부드러운 목소리, 영리한 오드라덱, 움직이는 봉납품, 어여쁜 과정에 놓인 무기질, 예상할 수 없는 비동일성 등, 이것들은 전부 수동적인 꾸체나 고정된 실체가 아니다(그것들은 의도하는 주체 역시 아니다). 그것들은 전부 생동하는 물질을 암시하고 있다.

질문 3. 전시 소개 글에서 '주체 없는 몸과 껍질'이라는 말이 눈에 가장 먼저 들어왔습니다. 작가님은 꾸준하게 표면에 대한 이야기를 지속해 오셨는데요, 주체의 정신이나 내면의 깊이를 유보하고 피상적인 표면을 보게 된 계기가 궁금합니다. 작가님의 언어로 '표면'에 대한 이야기를 덧붙여 주셔도 좋습니다.

물리적으로 사물의 그 표면, 피부의 표면뿐만 아니라 추상적인 의미에서의 표면, 즉 겉으로 드러나는 순간 전인 현상 혹은 상징적인 의미에서 까지의 표면 모두 저에게 가장 중요한 주제입니다. 표면은 저에게 미술을 위한 주제라기보다는 제가 삶을 사는 태도와 매우 관련이 있습니다. 저는 진실과 거짓, 진짜와 가짜, 웃음과 웃지 않음, 나쁨과 좋음, 본질과 피상 등 서로 상반되는 가치를 두고 우열을 나누거나 사고하는 방식을 지양합니다. 무조건적으로 이원론이 불필요하다고 생각하는 것은 아니며 저 또한 이원론을 기반으로 사고하고 살아가지만 적어도 미술을 통해서 이러한 관점에서 멀어지고 싶습니다.

쉽게 설명하기 위해 표면의 반대 급부를 내면의 진실이라고 가정하고 예를 들어 보겠습니다. 만약 제가 선생님을 고용 하길 원하는 사장이고 일자리를 원하는 선생님과 면담을 앞두고 있다고 가정해 봅니다. 저는 이 선생님이 정확하게 자신의 정보, 나이, 학력, 자격증, 능력을 밝히고 돈이 필요해서 일을 찾고 있다며 원하는 월급을 정확히 제시한다면 이 사람을 신뢰할 것입니다. 반면 이 선생님이 자신이 어렸을 때부터 꿈이 선생님이었고 아이들을 좋아하며 가르치는 일에서 보람을 느끼고 한국 교육의 발전에 이바지하는 사람이 되고 싶다고 말한다면 저는 이 사람을 고용하지 않을 것입니다. 저는 이런 종류의 진정한 감동을 담고 있는 서사가 사회적으로 학습되고 보편화된 허상이라고 믿는 편입니다. 하지만 제가 생각하기에 세상은 이런 것을 진실되고 인간적이라고 부르는 것 같아 보입니다. 제가 표면이라고 규정하는 것과 세상이 표면이라 부르는 것에 차이가 있습니다. 이 상황에서 제가 생각하는 표면이란 숫자적 정보(학력, 나이, 자격증, 월급 등)이고 저는 그러한 내용이 한 사람을 타인 앞에 증명할 수 있는 최대의 도구라고 생각합니다. 반면 감동 어린 서사는 학습된 확장 기술에 지나지 않는 불필요한 추가물이라고 생각합니다. 하지만 세상은 진실 돼 보이는 이야기나 자세를 보통 더 중요하게 간주하는 경향이 강합니다. 아마도 저는 여전히 세상의 이러한 경향에 적응을 못하는 것 같습니다.

또 다른 예를 들어보겠습니다. 저는 사람의 외모를 매우 중요하게 생각합니다. 저는 모든 사람이 어디서 어떻게 뭘 하며 지내는지 알 수 없습니다. 사람을 판단할 수 있는 첫 장치는 외모이며 외모는 상태가 평소에 어떻게 자신을 돌보고 다루는지 단번에 보여주는 창입니다. 하지만 통상적으로 받아들여지는 가치는 사람의 외모를 보지 말고 내면을 보라든지, 행동을 보라는지 하는 꾸며진 말들입니다.

다른 예입니다. 학생은 공부를 열심히 해야 한다고 말해집니다. 학생이 공부 외의 다른 것에 헌신하는 것은 일종의 불성실로 여겨집니다. 하지만 저에게는 '학생은 공부를 열심히 해야 합니다.' → 그것이 (심지어 도덕적으로까지) 옳은 것입니다.'라는 명제가 너무 유치하고 촌스럽게 들립니다. 모든 학생(사람)을 묶을 수 있는 어떤 명제도 기준도 존재할 수 없습니다. 공동체의 가치가 개인의 가치를 넘어서는 상황에 저는 매우 예민하게 반응합니다. 개인이 공동체에 잠식되지 않도록 하는 것 또한 제가 지향하는 삶의 방향입니다. 이것 또한 내가 표면을 중요시 여기는 것과 관련이 있습니다.

아마도 이것은 가장 쉬운 예일 것입니다. 저에게는 사람 사이에 특히 연인 사이에 사랑한다는 말을 오가는 것이 (우스꽝스러운) 놀이처럼 보입니다. 진짜 진정함은 그 상태가 걸으로 어떻게 행동하는지 이 지그가 타인에게 어떤 일시적 달콤함을 주는지가 아닙니다. 저는 상태가 어떻게 행동하는지를 '표면'이라고 보는 것이고 표면이 적당하게 작동하고 있다면 사랑한다는 말 같은 추가물은 삶을 거추장스럽게 할 뿐입니다.

밀가루의 속이 썩으면 걸도 썩습니다. 밀가루 더미는 걸과 안으로 나뉘지는 것이 아닙니다. 따라서 안에는 썩었지만 걸은 깨끗하다든지 혹은 그 반대의 경우는 불가능합니다. 뭔가 아름답거나 좋아 보이는 것은 그저 무언가를 숨기고 있음을 증명하는 것에 지나지 않습니다. 하지만 제가 걸과 속이 같은 솔직함을 추구한다는 것은 절대로 아닙니다. 그것은 제가 말하는 표면을 잘못 해석한 것입니다. 오히려 우리가 거짓말을 하고 욕심을 부리고 상대를 모함하는 것 등이 별것이 아니기에 그것에 반응을 하거나 나쁘게 판단할 가치조차 없다는 것입니다. 그것이 부정적인 것이 아니기에 그 반대 급부에 있는 선한 가치의 등장조차 불필요하다는 입장입니다.

삶과 사람에 대한 이러한 가치관은 미술 작품을 보거나 작업을 할 때도 그대로 반영됩니다. 저는 작품 속 뒷이야기에 크게 관심이 없습니다. 솔직히 말해서 서사란 만들면 그만이라고 믿는 편입니다. 사람들이 좋아하는 이야기의 범주는 좁습니다. 따라서 작품에 사람 이야기, 재료의 출처, 작업이 제작된 장소, 과정 등 이런 것들을 추가적으로 듣거나 알게 되는 것을 딱히 즐거워하지 않습니다. 그것은 마치 면접을 보는 선생님이 자신이 아이들을 얼마나 좋아하는 헌신적인 선생님인지를 어필하는 것과 같이 지겨운 서사 중 하나입니다.

아마 저는 여기서 공동체 이야기를 덧붙여야 할 것 같습니다. 저의 최대의 적은 아마도 공동체 일지 모릅니다. 그것은 공동체를 위해 생산된 서사, 관습, 사회 양식, 유행, 규범 등이 제가 중요하게 여기는 표면적 가치 그리고 개체의 존재를 삐감시키기 때문일 것입니다. 쉽게 예를 들어 저는 크리스마스를 잘 보내라는 문자를 보내는 사람을 좋은 친구라고 규정하지는 않습니다. 크리스마스를 잘 보내라는 말로는 아무것도 바꿔지 않습니다. 저는 그 말 덕분에 어떤 시간을 잘 보낼 수 있지는 않습니다. 제가 원하는 것은 어떤 순간, 찰나에 실제 자신의 몸이 그것을 정말로 행하는 것이 전부입니다. 그러한 태도가 제가 말하는 표면이고 그렇게 표면처럼 살려고 합니다. 그리고 이러한 저의 욕망은 제가 사람보다 사물 혹은 동물, 식물을 관찰하기를 더 행복해하는 것과 관련이 있습니다. 사람은 불필요한 총위와 서사가 많아 관찰을 피곤하게 하지만 사물과 동, 식물은 그러한 정도가 덜하거나 없으니 제가 가장 관계 맷기를 좋아하는 대상입니다. 이러한 저의 마음을 잘 설명해 주는 구절이 있어서 인용합니다.

이러한 무한 그리는 우리로 하여금 어떤 유의성과도 무관한 "진정한 목적"이란 것이 얼마나 공허한 말인지 잘 깨닫게 해준다. 진정한 목적은 물 안에 존재하는 물처럼 세상에 존재하는 연속적 존재를 다시 끌어들인다. 그렇지 않고, 도구처럼 분명하게 구분되는 사물이 문제인 경우, 그 사물의 의미는 유용성의 차원에서, 도구의 차원에서 찾아야 하며, 그렇다면 그 존재는 "진정한 목적일 수 없다. 쓸데없는 세상, 목적 없는 세상, 아킬 없는 세상, 의미 없는 세상"은 존재들이 불분명하게 묻힌 세상뿐이다. 그런데 역설적이게도 오직 자체로 가치가 있을 뿐이며, 그 외의 것은 아무것도 의미가 없으며, 다른 어떤 것도, 제3의 어떤 것도, 그리고 그 뒤의 어떤 것도 의미가 없는 세상은 오직 존재들이 불분명하게 묻힌 그 세상이다. 반대로 사물이 갖는 의미는 무차별한 연속성과는 다른 의미 즉 존재하는 모든 것의 내재성 또는 흐름과의 단절이다. 사물은 연속성, 내재성을 초월한다. 사물은 암밀이 말하자면 주체, 내재성에 침침된 '나'와는 이질적이다. 사물은 주체가 소유하는, 그림에도 주체가 따로 들어갈 수 없는 대상이다.

‘주체 없는 몸과 껍질’이라는 용어는 크게 두 가지 방향으로 설명할 수 있습니다. 첫 번째는 위에서 쪽 설명한 ‘어떻게 표면으로서 살 것인가’ 즉 본질이나 진정 탄령을 하지 않고 그냥 그 껍질 생긴 대로 사는 태도를 말합니다. 두 번째로는 ‘구조’에 대한 저의 관심을 ‘주체 없는 몸과 껍질’이라고 요약할 수 있습니다.

이 두 번째 접근은 동양화 혹은 동양철학, 불교 등을 예로 들면 쉽게 설명할 수 있습니다. 하지만 일단 저는 이 분야 전공자가 전혀 아니며 저의 아주 주관적이고 미숙한 언어로 이 영역을 이해하고 있음을 미리 밝힙니다. 저는 동양화 중에서 특히 민화와 바위를 묘사한 풍경화를 좋아합니다. 주인공과 배경의 형태가 섞여 있고 주인공이 배경을 위해 존재하는 태도가 감동적입니다. 전체가 하나인 접근법과 시점도 아름답습니다. 하나의 주인공을 위해 다른 것이 순차적으로 생략되기도 하는 전체가 그냥 하나의 주인공처럼 구성되는 화면의 특성을 좋아합니다.

상대성과 유동성을 기본 전제로 두고 찰나와 공의 개념을 말하는
불고도 좋아합니다. 주체 없는 몸과 껍질이란 걸과 속이 동일한 것,
배경과 주체가 동일한 것, 따라서 순간에 따라 걸도 속도 될 수 있는
것, 배경인지 주체인지가 중요하지 않은 상태 같은 것을 말합니다.
저는 한때 설치를 할 때 오브제들의 관계를 이렇게 주체와 배경이
서로 속아진 상태로 보여줄 수 있도록 시도했었습니다. 최근에는
설치 방식에서 이러한 주제를 다루는 것이 다소 불필요하고 효과적
이지 않다고 판단하여 작업의 내용에 더 집중을 하고 있는 시기입니다.
하지만 나중에 언젠가 작업의 구조 자체에 이러한 공과 찰나의 관계를
보여줄 수 있는 시도를 여전히 해보고 싶은 욕심이 있습니다.

질문 4. 중간지점-임정수 작가님의 대화 내용 중 “영혼이 있는 게 아니라 자신의 몸밖에 없지만 그것이 연결이 된다”라는 대답에서, 마음/몸이 이분법적으로 분리되어 있는 것이 아닌 하나의 상태로 지각하고 계신 것을 짐작할 수 있었습니다. 이렇듯 몸을 ‘원로’로 이해하는 듯한 태도에서 ‘장면을 조각한다’는 것이 무엇인지 어렵잖이 느껴지기도 합니다. ‘장면을 조각한다’는 행위는 퍼포먼스와 각 사물에서 어떻게 투영되는지 궁금합니다.

임정수: 몸과 몸이 연결되어 있다는 것은 저의 강력한 믿음이지만 소통 가능한 언어로 그 관점을 설명하거나 증명하기에 아직 많이 부족합니다. 어쩌면 이 확두는 제가 제 인생 전체에서 미술로 천천히 묻고 싶은 질문이기도 합니다. 현재 이 질문에 대한 답을 찾아가는 중이기 때문에 지금은 설명 가능한 선에서만 대답할 수 있습니다. 하지만 꼭 설득 가능한 설명을 해내야 한다고 생각하지는 않습니다.

저는 인간 특히 몸이라는 것이 에너지의 일시적인 집합이라고 정의합니다. 그것은 종종 개개인의 사람이 하나의 우주라고 말해지는 표현과 유사점이 있으나 저는 인간을 우주처럼 대단한 창조물이라는 의미로서 말하는 것은 아닙니다. 저는 열 같은 에너지가 일정한 기간 (수명)을 갖고 응축된 상태를 인간이라고 정의합니다. 제가 아마 몰리학을 더 공부했더라면 저는 이것에 대해 더 구체적으로 설명 할 수 있었을까요. 저는 요즘 가끔 스스로가 미술이 아니라 몰리학을 공부했어야 했다고 생각하지만 실제로 실행을 할지 어떨지는 잘 모르겠습니다. 공기 또한 비어있는 공간이 아니고 공기 에너지가 있으니 에너지라는 것이 펼쳐짐과 모임을 반복할 뿐 사실은 다 연결이 되어 있는 상태일 것입니다. 저에게 영혼이라는 개념은 연인에게 사랑한다고 말하는 것과 같은 추가물과 같은 것입니다. 하지만 동시에 그것은 인간이 가장 믿고 싶고 욕망하는 것이기도 하기에 그것이 우리 삶에 절대적으로 필요 없다고 말하는 것은 아니며 그 불필요한 추가물이 필요한 것이 바로 인간이라고 생각합니다.

두 번째 질문에서 답변했던 밀가루에 대한 이야기와 표면에 대한 이야기에 조금 추가하는 것으로 이 네 번째 질문에 답변을 할 수 있을 것 같습니다. 내부에 (배후에) 무언가 근사한 것이 있을 거라는 사회적, 공동체적, 종교적, 어구적, 세속적 믿음을 신뢰하기 보다 그려한 욕망 자체를 전체 덩어리라고 전제한 채로 표면이라고 정의되는 그 부정적 요소를 가지고 놀기를 원하는 것이 저의 태도입니다. 이러한 태도는 생기론적 관점과 관련이 있습니다.

'장면을 조각한다'는 표현은 제가 조각과 퍼포먼스를 어떻게 연결하고자 하는지와 관련 있습니다. 개인적으로 흥미를 느끼지 못하는 조각과 퍼포먼스의 형식이 있습니다. 조각의 경우에는 전체적인 형상을 그 자체의 존재적으로 끌어낸 조각에 흥미를 느끼지 못합니다. 그러한 종류의 작업이 너무 마초적이라고 생각하고 절대자가 마치 대상을 창조시키는 것 같은 접근 방식이 아름답지 않다고 느낍니다. 오히려 가끔 그 마초적인 둔탁함을 의도적으로 가지고 놀기를 좋아하기도 하고 여성의 몸으로 마초 흥내를 내는 것도 재밌는 일이라 여기지만 근본적으로 마초는 거의 최악의 대상이라고 생각합니다. 퍼포먼스의 경우 언어로 정확하게 개념을 설명할 수 있거나 혹은 몸의 감정 표현을 중심으로 한 퍼포먼스를 좋아하지 않습니다. 좋아하지 않는다는 보다 좀 더 정확하게 표현하자면 이러한 종류의 예술은 제가 하고 싶은 종류가 아닙니다. 구체적인 작업을 예로 들지 않을 것이지만 예를 들어 한 문장으로 딱 정리했을 때 그 퍼포먼스를 보지 않아도 충분히 흥미로운 퍼포먼스가 있는데 그러한 종류를 지양하고 싶습니다. 하지만 어쩌면 이것이 저의 큰 약점임을 또한 알고 있습니다. 저는 명확하고 논리적으로 말하기를 자꾸 보류하기만 합니다. 저는 스스로에게 그것이 소통을 위해 정말 가치가 있는 방향이라고 아직 설득하지 못했습니다. 여전히 저는 왜 예술이 언어적으로 명확해야 하는지 스스로 이해하지 못하고 받아들이지 못하는 것 같습니다. 그것이 스스로의 작업을 두리뭉실하게 거칠게 명령하게 만들고 있지만 어쩔 수 없다고 생각합니다. 저는 명확한 수사보다는 장면이라는 감각적이고 일시적이며 두리뭉실한 접근을 통해 조각을 하고 싶어 합니다. 장면을 만든다는 것은 언어로 작업이 깔끔하게 정의 가능하기보다 어떤 분위기, 감각, 취향 등을 나타낸다는 의미입니다. 장면이라는 개념은 꽤 주관적인 기분에 지나지 않을 수 있지만 제가 하고 싶은 조각과 퍼포먼스가 일종의 장면을 탐색하고 찾아내는 일이라고 요약하여 말하고 싶습니다.

질문 5. 중간지점 전시장 바닥 대부분을 차지한 작품은 랩과 같은 포장지로 싸여있는 형태였습니다. 작가님께 포장은 어떤 의미인가요? 작품을 포장한다는 것은 안에 있는 것이 무엇인지 궁금증을 유발하기도 하고, 신비함과 기대감을 주기도 합니다. 어쩌면 안에 있는 내용의 형태를 왜곡시킬 수 있다는 것도 포장의 묘미인 것 같습니다. 저에게 이번 포장이 새로운 시작을 앞두고 출발될 무언가를 기다리는 행위로 보았는데요, 내포된 의도가 있다면 무엇인지 궁금합니다.



임정수: 포장을 아직 풀지 않은 작품을 전시한 적은 처음입니다. 『살더미_임정수@중간지점』의 경우 한 작가의 작업 내용에 초점을 둔 개인전이 아닌 전시 공간인 중간지점과 프로젝트 성격으로 준비한 행사이기에 이러한 형식의 작업을 예외적으로 준비했습니다. 그다음 전시 (페란)의 예고편으로서 궁금증을 자아내기 위함이기도 했지만 보통은 저만 볼 수 있었던 제 작업 포장의 아름다움 즉 중첩된 랩의 불투명함을 공유하고 싶었기 때문이기도 합니다. 전시가 시작되면 작품들이 무게를 잡고 전시장에 앉아 있는데 『살더미_임정수@중간지점』에서 만큼은 아직 무대에 오르기 전 상태의 널브러진 모습을 그대로 두어도 좋겠다는 판단 아래 포장된 작품을 전시하였습니다.

보통 제 작업을 부엌에서 사용하는 랩으로 포장합니다. 이유는 크게 두 가지입니다. 하나는 그것이 싸고 가볍고 유연하여 저의 작업을 포장하기에 아주 적합한 물리적 성질을 가졌다는 것입니다. 두 번째 이유는 전문적인 재료에 대한 거부감 때문입니다. 전문성에 대한 거부감은 저의 괜한 풍고집일 수도 있고 오만일 수도 있지만 저는 전문성을 일종의 마초 혹은 절대자로 규정하고 불편해해 왔습니다. 특히 기술과 관련된 전문성에 대한 반감이 있습니다. 예를 들어 봅니다. 그림을 그리기 위해 필수적인 재료라고 여겨지는 몇 브랜드들이 있습니다. 저는 이 브랜드 정도는 써줘야 안정적인 그림을 그릴 수 있다고 말해지는 분위기에서 학창 시절을 보냈는데 재료에 전문성을 부여하는 관행에 적응하기 힘들었습니다. 포토샵을 하려면 컴퓨터 사양은 최소한 몇은 돼야 하고, 사진을 찍으려면 렌즈는 최소한 뛰는 돼야 하며 목공을 잘 완성하려면 최소한 이 정도 장비는 있어야 하는 등등 최소한의 가치를 위해 전문적이라고 말해지는 이력저력한 조건들에 불편함을 느낍니다. 미술작품 포장용 랩이 있긴 한데 그것이 저에게는 너무 두껍고 무겁습니다. 그리하여 더 적합한 다른 것을 찾는 과정에서 주방 랩이 제가 사용하기에 적합함을 발견하고 그 이후로는 주방 랩으로 작업 포장을 하고 있습니다. 주방 랩은 다른 랩보다 그 두께가 얕아서 여러 번 감아야 하기는 하지만 무게가 가벼워서 몇 번 반복해서 포장하는 게 어려운 일은 아니고 겉이 쌓일수록 부분적으로 볼투명해지는 이미지를 감상할 수 있는 재미가 있습니다.

이 주방 랩이라는 재료와 별개로 저는 포장 또는 포장을 한다는 함을 ‘본론’이라고 정의합니다. 전체 영화를 보기 전보다 예고편을 볼 때 행복하고 친구를 만날 때보다 약속을 잡을 때가 행복합니다. 여행을 하는 중 보다 여행을 가겠다고 마음을 먹는 순간이 즐겁습니다. 선물을 받고 내용물을 확인할 때보다 그 선물 포장을 바라볼 때가 더 기쁩니다. 시간을 조종할 수 있다면 선물을 열어보는 순간이 아니라 선물을 열어보기 전 포장을 보는 순간만 반복하고 싶습니다. 그러니까 어쩌면 포장이라는 것은 예고편 같아 보이지만 사실은 본론일 수 있다고 생각합니다. 예고편을 보는 기쁨을 위해 본편이 존재한다고 표현하면 너무 과장된 해석일까요? 제가 포장에 이렇게 가치를 부여하는 것은 표면이 그냥 전부라고 믿는 저의 가치관과 일맥상통합니다. 선물 안에 무엇이 들었는지는 크게 중요하지 않습니다. 저에게 그리고 아마 인류에게 중요한 것은 선물을 풀기 전 포장지를 마주하는 순간일 것입니다.



질문 6. 이번(2023) 10월에 진행하신 <설명회>에 대해 이야기해 보고자 합니다. <설명회>는 작업을 설명한다는 일환으로, 을지로 일대의 전시장-중간지점 하나, 공간pie, 을지로 오브-을 중심으로 관객과 함께 이동하며 진행했습니다. 닫힌 공간에서 작업 소개나 퍼포먼스를 진행하는 것이 아닌, 전시장을 둘러싼 환경과 존재들을 촘촘히 엮어내면서 새로운 형상과 내러티브를 만들었습니다. <설명회>에 대한 소개와 함께 어떤 지점을 중요하게 여기셨는지 궁금합니다.



임정수: <설명회> 퍼포먼스는 공간 연계 전시 <때련> 오프닝 행사이자 동시에 별도의 작업이기도 했던 작업입니다. 이 작업을 하기로 결정한 데는 크게 두 가지 이유가 있었습니다. 하나는 공간 연계 전시라는 특별한 방식의 기획을 강조하면서 음지로라는 공간을 활용한 오프닝 행사를 하는 것이 전시를 소개할 수 있는 실용적 방식이라고 판단해서입니다. 전시 기획 방식이 일반적이지 않기 때문에 오프닝 행사를 통해 전시 전체에 대한 정보를 제공할 수 있다면 참여 작가의 작업을 보여주는데도 유용할 것이라 생각이 들었습니다. 두 번째 이유는 현재 제가 저만의 퍼포먼스 양식을 한껏 찾아가는 중인 시기인 것 같고 그래서 제가 관심 있고 추구하는 퍼포먼스 양식을 시도해 보고 싶었기 때문입니다. 제가 퍼포먼스를 좋아하는 이유 중 하나는 퍼포먼스를 텍스트, 조각, 장면, 이야기를 연결해 줄 수 있는 수단으로서의 매체라고 생각하기 때문입니다. 하지만 대다수의 퍼포먼스가 굉장히 감정 표현적이라고 생각이 듭니다. 적어도 제가 지금 작업하며 지내고 있는 체코의 경우 연극이 많이 발달한 지역이고 따라서 퍼포먼스 또한 연극적이고 표현적인 감성적인 경향이 강한데 개인적으로 그러한 양식에 크게 감동을 받지 못하는 편입니다. 그렇다면 스스로가 원하는 퍼포먼스란 무엇인가하고 고민했을 때 몇 가지 정의를 내릴 수 있습니다. 이야기를 상황적으로 보여주는 것, 오브제에 생명을 부여하는 것, 여러 장면을 입체적으로 드러내는 것, 소리와 텍스트를 조각의 언어로서 접근한 것 등입니다. 픽션과 현실 세계 어딘가로 관객들을 이끌면서 저의 작업을 재료로 활용하는 열린 무대를 만들고 싶었습니다.

또 미술을 하는 방식으로서 단지 보여주는 퍼포먼스가 아닌 관객들과 함께 아주 사사롭고 쓸데없는 것을 함께하는 시간이 많았으면 좋겠다는 욕망이 있는데 그러한 시간과 장소를 위한 방식으로서 이 퍼포먼스 〈설명회〉를 시도하고 싶었습니다. 작업을 설명할 때 작업 자체를 설명하는 것보다 작업의 배경에 있는 요소들, 템퍼런스, 취향, 가치관 등 단면적인 정보를 제공하는 것이 작업을 이해하는데 더 유용하다는 생각을 평소에 많이 합니다. 작업 설명이 작업 위에서 작업을 규정하는 위치에 있다기보다는 작업 옆 동등한 선상에 있어야 작업을 풍부하게 만들어 준다고 생각합니다. 적어도 저는 그러한 식으로 설명을 하고 싶습니다. 그러니까 저는 글 혹은 말이 작업을 설명할 수 있다기보다는 글(혹은 말)과 시간 언어로서의 작업(작품)을 합하여 하나의 작업이라고 생각합니다. 평소에 작업 설명에 관하여 가지고 있던 이러한 견해를 퍼포먼스와 연결하여 시도하고 싶었습니다.

결과적으로는 〈설명회〉 퍼포먼스에 대해 스스로 아주 만족하는 편은 아닙니다. 정확히 말하면 아직 스스로 답을 내리지 못했습니다. 저는 제가 연기에 너무 미숙하다고 생각하지만 한편으로는 이러한 퍼포먼스가 연기에 대한 무관심 때문에 가능한 것 같기도 하여 정확히 답을 못 내리고 있습니다. 어쨌든 저는 앞으로 감정 표현과 연기력, 몸의 감정을 최소한으로 드러내며 오브제, 글 이야기에 더 집중할 수 있는 퍼포먼스를 계속하고 싶습니다.



질문 7. 공간 pie에서 을지로 오브로 이동할 때, 강아지를 산책 ‘시키는 것’이 아닌 스크린 속 강아지를 ‘따르는’ 상황이 연출되었습니다. 이어서 을지로 오브에서는 강아지 인형과 도마뱀/새를 등 가고 합니다. 현재 을지로 오브엔 〈살더미〉, 중간지점에는 〈뼈와 살〉 그리고 공간 pie엔 〈먹이, 스트리로폼, 사료, 천〉이 설치되어 있습니다. 기존 ‘배경’, ‘몸’에 대한 관심사에서 동물로 확장되었습니다. 동물-인간에 대한 작가님의 생각이 궁금합니다.

먼저 동물에 대한 저의 생각을 이야기하고 그 이후에 퍼포먼스에 대한 이야기로 넘어가면 좋겠습니다. 저에게 동물은 범접할 수 없는 저의 판타지, 욕망, 신 또 친구입니다. 제가 인간으로서 가장 가지고 싶은 것이지만 또 인간 따위가 그럴 수 없다고 확신하기도 합니다. 아주 어렸을 때부터 미술을 하며 살고 싶었기 때문에 다른 직업이나 장래희망을 꿈꿔본 적은 없지만 저에게 몸이 하나가 더 있었더라면 그것은 동물학자나 수의사로 살아갈 수 있었을 텐데 하는 상상을 합니다. 하지만 여기서 오해하지 말아야 하는 것은 동물은 저에게 일종의 환상에 지나지 않는다는 것입니다. 저는 이론상의 동물을 좋아합니다. 평생 도시에서 살았고 삶에서 동물과 관련된 직접적인 경험이 거의 없습니다. 아마 또래보다 동물과 관련된 책을 조금 더 많이 읽었을 수는 있겠으나 그게 다일 것입니다. 저는 절대 하루종일 밖에서 태양빛을 쬐며 야생 동물을 관찰하는 것을 즐거워할 수 있는 성향의 사람이 아닙니다. 동물을 비롯하여 다른 대상을 들보고 고감하고 감정을 공유하기를 잘 해내는 사람도 아닙니다.

저는 제가 동물을 좋아하는 것과 제 실제 삶의 양식이 둘 뿐이나 관찰과 너무나 거리가 멀기 때문에 스스로가 동물의 어떤 부분을 좋아하는 것인지 고민을 했던 시기가 있었습니다. 제가 동물에 있어서 가장 좋아하는 부분은 그들의 생태계 구조, 공동체적 특성, 삶의 양식들을 분석하고 배워나가는 부분 같습니다. 예를 들어 생명체 중 암, 수가 정확하게 나누어진 종 보다 자동등체가 더 숫자상으로 많다는 점, 그레가 아기를 낳는 방법, 개미가 여왕개미와 일개미를 나누는 방식, 수달이 먹이를 먹는 방법, 새가 노화하지 않는 이유 등등 동물들의 특성을 알아보는 일을 가장 좋아하며 오히려 제 바로 옆에 동물을 두고 그것을 들보는 일은 상대적으로 덜 즐거워하는 편입니다. 저는 아마도 인간 외에 다른 종류의 삶을 알게 되면서 제가 사는 삶의 방식이 전부가 아니고 무수히 많은 방식 중 하나임을 깨닫는 과정에서 안도감 내지 편안함을 느끼는 것 같습니다. 혹은 유년 시절부터 동물에 대한 경험이 있었더라면 동물학자가 될 수도 있었을 성향이지만 그려한 기회가 없었고 그저 이론적으로 동물을 좋아하는 성인으로 성장한 것일 수도 있습니다. 기본적으로 동물이 원래 생태에 있어야 한다고 믿기에 인생에 여유가 생겨도 반려동물에 많은 애정과 시간을 투자하게 될 것 같지는 않습니다. 아마 인간은 우리가 동물 다큐를 만들 때 보여주는 인간의 시선이라는 한계를 벗어 날 수 없을 것입니다. 동물의 생태 자체를 그대로 이해하기는 불가능하기에 동물 다큐는 대체로 인간의 서사가 많이 개입된 드라마의 형식을 띠고 있습니다. 저의 수준은 그 동물 다큐에서 크게 벗어나지 못하지만 제가 가장 즐거운 순간은 동물을 관찰하고 생각하는 것과 관련이 있습니다.

저에게는 사물, 동물, 식물이 큰 범주에서 동일합니다. 저에게는 이렇게 3 종류의 존재가 들에서 비롯되었다는 측면, 숨을 쉰다는 것, 에너지(생명력)를 가지고 있다는 측면에서 하나의 카테고리입니다. 사물이 숨을 쉰다는 것에 동의하지 않는 사람도 있을 것 같지만 저는 사물이 넓은 의미에서 숨을 쉰다고 생각합니다. 예를 들어 사물이 팽창하거나 녹거나 열과 습기에 반응하는 것 그리고 어떤 기운을 저장할 수 있는 것이 가능하기 때문입니다. 저에게는 패를 통해서 숨을 날숨이 오가는 것과 특정 온도에서 부피가 팽창하는 것들이 동일한 맥락처럼 보입니다. 동물, 식물 모두 숨 쉬는 방식이 다른데 특히 아메바나 아주 작은 미생물의 단위로 보면 그것이 동물로 분류됨에도 불구하고 일반적인 의미에서 숨을 쉰다고 표현하기는 어려운 방식으로 호흡을 합니다. 아메바가 호흡을 하는 방식과 사물이 호흡을 하는 방식이 저에게는 유사 선상처럼 다가오기 때문에 개인적으로는 사물도 숨을 쉬는 것으로 이해하고 있습니다. 아마도 이러한 접근은 모든 대상을 밀가루 덩어리라 따편이라 생각하는 방식에서 비롯된 것 같습니다. 사물에 대한 통상적인 오해와 그것에 반대하는 저의 의견을 잘 표현해 준 글을 아래에 인용합니다.

일반적으로 사물의 세계는 타락한 세계로 여겨진다. 사물의 세계는 그 세계의 창조자를 뺏어난다. 근본 원칙은 이렇다. 어떤 것을 종속시킨다는 것은 종속적 대상뿐만 아니라 그것을 종속시킨 주체의 변형을 의미한다. 도구는 자연과 인간을 동시에 변화시킨다. 도구는 도구를 제작하고 그것을 사용하는 인간에게 자연을 종속시키게 해주는 한편, 굽복된 자연과 인간을 연결시키는 매개이기도 하다. 그러나 자연은 인간의 소유가 될 뿐 끝내 인간에게 내재적인 것은 되지 못한다. 자연은 인간에게 달려 있을 때만 인간의 것일 수 있다. 인간이 세계를 지배할 수 있는 것은 인간 자신이 세계임을 잊을 때이다. 그런데 사실, 인간이 세계를 부정함으로써 결과적으로 부정하는 것은 인간 자신이다. 나는 내 마음대로 나와 대등한 관계에 있는 모든 것을 그것을 자체의 목적을 위해서가 아니라 생소한 어떤 다른 목적을 위해서 존재하는 것으로 생각한다.

〈설명회〉 퍼포먼스에서는 다양한 동물들의 명칭과 인형들이 등장 했었습니다. 저는 넓게 생각하면 인간이 만든 동물의 명칭(예:강아지), 그리고 ‘강아지’라는 소리-발음, 그리고 강아지 인형이 동일한 대상이라고 생각합니다. 우리는 실제 그것(☞)을 체화할 수는 없지만 그것을 사람의 방식으로 이해할 수 있을 것입니다. 저는 특히 동화 적으로 접근 가능한 동물이라는 대상을 퍼포먼스에 이용하고 싶었습니다. 나무 위에 올라와 있는 도마뱀, 육상 위에 앉은 작은 새, 갤러리에 있는 강아지, 구석에 있는 바퀴벌레 장난감, 이러한 대상들은 제가 꿈꾸는 낭만입니다. 퍼포먼스 중 관객에게 강아지 인형과 도마뱀, 새 인형을 교환하자고 하는 것은 그것을 교환해도 동일한 것이기 때문이었습니다. 밀가루가 밀가루로 바뀌어도 동일한 것과 같습니다. 다만 그런 행위를 통해서 관객이 퍼포먼스에 행위자로 들어오고 밀가루의 위치를 바꿈으로써 동물과 사물을 명명하는데 관여하게 되는 상황을 만들고 싶었습니다.



퍼포먼스 중에 잠시 실제 강아지가 등장하는 순간을 넣고 싶어서 저의 집에 있는 진짜 강아지와 저의 가족이 잠시 전시장을 방문하는 사건을 추가했습니다. 마치 퍼포먼스 종이 아닌 것 처럼 실제 강아지가 등장하여 제가 언어로만 명명하던 대상이 실제로 잠시 치환되는 순간을 원했습니다. 실제 강아지가 전시장에 아주 잠시 얼굴을 보인 후 떠나고 저는 그 동일한 강아지가 산책하는 영상이 나오는 모니터(핸드폰)을 지팡이에 붙이고 산책을 떠났습니다. 강아지라는 대상을 언어로, 이미지로, 사물로 계속 치환하고 순환하면서 동물-언어-사물의 관계가 평평함을 드러내고 싶었습니다.

질문 8. 공간 pie에서 을지로 오브로 이동하는 도중 낭독하신 책은
무엇인가요? 그 책을 선택하시게 된 연유가 궁금합니다.



임정수: 궁간 ‘파이’에서 ‘을지로 오브’로 이동하면서 읽었던 책은 조르주 바탕유의 “종교 이론”입니다. 종교는 작업과 제 삶에 아주 중요한 소재 중 하나입니다. 위에 쭉 언급해온 저의 유물론적 태도와 상반될 수 있지만 저는 제가 종교를 현상으로 바라보기에 오히려 더 흥미롭게 이해할 수 있다고 생각하기도 합니다. 쉽고 직설적으로 표현하자면 연인 사이에 사랑한다는 말을 왜 하는지 이해하지 못하지만, 우리 한낱 인간에게 그러한 달콤함이 왜 필요한지는 이해가 가고 또 그 현상과 원인을 추적하는 것을 좋아합니다. 제가 무언가에 개인적으로 동의하지 않는 것과 별개로 저는 연인 사이에 사랑한다는 말이 필요하다고 믿습니다. 역설적이지만 그렇습니다. 그것은 제가 표면을 신뢰하기 때문에 이분법적이게도 표면이 아닌 것들(진실이라는 판타지)을 관찰하는 결과를 낳았습니다. 누군가 저에게 이분법을 싫어하지만 이분법을 따른다고 비판할지 모르지만 그 비난은 별로 중요하지 않습니다. 저는 완벽한 예술가나 예술을 쫓는 것은 아닙니다.

종고, 축제, 관습, 원시 문화와 관련된 책을 찾아 읽는 중인데 특히 조르주 바타유의 책에 호기심이 생겨서 '종고 이론' 책을 한창 읽는 중이었습니다. 글 자체가 어려운 책이 아니고 퍼포먼스와 연결되는 소재가 많아서 퍼포먼스에 활용하면 좋겠다고 생각했습니다. 퍼포먼스 중에는 도시 소음으로 인하여 명확하게 내용이 전달되었 다기보다는 몇 개의 단어만 들리지 않았을까 추측해 봅니다. 일단 책의 내용보다 어떤 책에 혼자 몰입해서 도시를 거니는 사람을 연출하기 위해 퍼포먼스 중에 책의 내용 자체가 전달되는 것에는 크게 비중을 두지 않았습니다. 저는 모니터가 불어 있는 이상한 막대 지팡이를 든 사람이 웬 책을 낭독하며 혼자 독서 삼매경에 빠진 모습을 보여주고 싶었습니다.

책 ‘종고이론’은 이 퍼포먼스 〈설명회〉에서 인용 텍스트로서 사용된
재료일 뿐 아니라 공간 연계 전시 (중간지점 하나 - 파이 - 을지로 오브)
에 전시했던 저의 전체 작업을 연결합니다. 제가 퍼포먼스 중 낭독
했던 몇 구절을 아래에 첨부합니다.

잡아먹는 동물에게 잡아먹히는 동물이 당장 사물인 것은 아니다. 잡아먹는 동물과 잡아먹히는
동물 사이의 관계는 인간-사물 취급을 거부하는 인간-과 사물 사이의 종속적인 관계와는
다르다. (중략) 반면 어떤 동물에 의해서 떡이는 동물을 지속과 상관없이 존재하며, 소비되고,
파괴되고, 오직 현재 외에 다른 것은 없는 세계로 사라질 뿐이다. 동물의 삶에는 주인과
아인의 관계와 같은 것이 있을 수 없다.

질문 9. 마지막 설명에서 감상자들에게 직접 만든 빵을 나누어 주었습니다.
걸이 비슷한 빵 안에는 각자 다른 형상들이 등장했는데요, 이에 대한
자세한 이야기를 듣고 싶습니다.



임정수: 말씀하신 이 상황을 먼저 요약 설명해 보겠습니다. 준비한 이 오브제는 미니 팬케이크입니다. 약 30개를 만들었는데 나름 유기농 팬케이크 가루를 사용했습니다. 안에는 검은 고무판을 잘라 만든 작은 조각이 하나 들어 있습니다. 이 조각의 형태는 각 팬케이크마다 다르지만 모두 해양 생명체 (물고기, 고래, 오징어, 불가사리 등)입니다. 과자 고래밥에서 볼 수 있는 모양을 차용했습니다. 이 띠포먼스가 여러 요소들이 앞뒤로 많이 엮여 있는 설정이라 아마 고래밥과 파이에 있는 작업 <먹이> 이야기를 먼저 하고 이 팬케이크를 설명하는 것이 더 맞는 것 같습니다. 공간 Pie에 있는 작업은 먹고 먹히는 관계를 일종의 생태계를 공유 과정으로 인지하고 접근한 작업입니다.

저는 생태계가 순환하는 기초 원리에 매우 감동을 받습니다. 서로가 서로의 살을 먹고 그것으로 성장합니다. 죽음 이후 다시 흙으로 돌아가 그곳에서 식물이 자라고 다시 그 식물을 균충과 동물이 먹습니다. 저는 이러한 순환을 일종의 축제라고 정의하는데 실제로 먹음과 죽음은 여러 관습, 축제, 행사와 관련이 있어 보입니다. 제사만 해도 이런 종류의 축제라고 정의할 수 있을 것입니다. 제 작업을 크게 과장해서 해석했을 때 그것이 일종의 제사처럼 기능했으면 좋겠다는 바램이 있습니다. 그것은 단지 바램만은 아니며 계획 혹은 욕망이기도 합니다. 비슷한 맥락으로 샤먼이 여전히 예술가에 속한다고 생각합니다. 아마 이상적인 현대미술가라 말할 수는 없겠지만 그들의 방식이 예술가가 해야 하는 여러 역할 중 하나를 하고 있음은 어느 정도 맞는다고 할 수 있을 것입니다. 저는 아마도 이 퍼포먼스를 통해서 일종의 샤먼 흉내를 내고 싶었던 것 같습니다.

갑자기 멀리 있는 소재를 살짝 꺼내고 싶습니다. 아마도 작년쯤 미국의 어느 주에서 죽음 이후 사람의 사체를 분해해 흙으로 만들고 그 흙을 바로 이 시스템이 운영하는 농장으로 전달한 후 그곳에서 식물이 자라게 하는 시스템을 개발 중이라는 기사를 본 적이 있습니다. 하지만 그인에 대한 모욕이라는 측면과 죽음을 가볍게 만든다는 의견이 지배적이라 실제 운영을 위해서는 여러 가지 조정이 필요하다는 내용이었던 것으로 기억이 납니다. 저는 제가 꼼꼼한 장례식이 이렇게 안전하게 시스템적으로 관리가 된다면 얼마나 좋을까 생각했습니다. 어떤 면에서 그인에 대한 모욕인지 개인적으로 이해하기 어렵습니다. 저는 이렇게 밀가루 반죽들이 직접적으로 엮이고 연결되는 상황에서 감동적인 몽클함을 느낍니다.

작업 설명으로 다시 돌아옵니다. 파이에 전시한 작업〈먹이〉는 실제로 먹을 수 있는 상태는 아니지만 ‘모이’를 재료로 만들어진 조각입니다. 전 실제로 먹는 조각을 만들고 싶은 계획이 있으나 일단 파이에 있는 작업은 ‘먹음’을 주제로 ‘먹이’를 재료로 사용한 조각과 퍼포먼스입니다. 이 조각의 형태는 여러 해양 생명체와 식물의 암술과 수술을 모티브로 제작되었습니다. 그 생물들이 대체로 해양 생물이었고 육지로 올라와 다양한 동물 및 생명체로 나누어졌을 그 긴 시간을 압축하여 상상 하곤 합니다. 가끔은 해양 생물들이 저의 조상이라고 상상하며 그 생명체들을 찾아보기도 합니다.



또 꽃이라는 대상도 저에게 많은 영향을 미친 소재입니다. 유년 시절 동안 부모님께서 확원을 운영하셨던 덕분에 저는 의도치 않게 꽃, 식물, 장식과 관련된 경험과 기억을 가지게 되었습니다. 꽃 중에는 수술을 꽃 밖으로 드러내고 있는, 혹은 수술이 너무 외부로 노출이 많이 꽂이 있는데 이러한 종류의 꽃은 판매 전에 수술을 제거해야 합니다. 손으로 혹은 집게로 그냥 뜯으면 되는 거라 어려운 과정은 아닙니다. 부모님께서 꽃의 수술을 뜯어내는 모습 또 스스로도 종종 꽃의 수술을 제거하면서 꽃의 꽃잎을 다듬는 등 꽃과 관련된 기억이나 경험이 작업에 종종 드러납니다. 파이에 있는 작업 <먹이>는 꽃의 수술, 암술에 대한 기억과 해양 생명체를 저의 조상으로 간주하는 상상력과 모이이라는 동물용 음식, 그리고 제 몸(팔) 등의 요소가 결합하여 만들어졌습니다.



퍼포먼스 중에 그레밥을 먹고 그것을 길에 버리고, 횡단보도 앞에 있는 구조물에 그것을 나열하고 그레밥과 관련된 농담을 하고 했던 것은 바다 동물을 소재로 만들어진 일상적인 과자—인간의 먹이—to 이용하여 해양 생명체가 일상 공간에 침투하지만 그 상황이 동화처럼 풀어지는 상황을 만들고 싶었기 때문입니다. 팬케이크 안에 해양 생명체가 귀여운 모양(그레밥이라는 소재에서 유래한)의 조각으로 들어 있고 그것을 사람들이 먹을 것(팬케이크)를 포개서 발견하는 일련의 과정은 제가 먹는 것과 스스로의 몸, 시간 등을 어떻게 인지하고 공유하고자 하는지를 함축하고 있습니다.

이 팬케이크를 관객들에게 나눠드리기 전에 저는 제 전생에 대한 이야기를 했습니다. 제가 시베리아 일대에서 활동했던 장군이었고 부하들이 배신으로 물에 빠져 죽었다고 말했습니다. 그리고 이 팬케이크를 관객들에게 나눠드리며 제가 그 안에 당신의 전생이 있다는 말을 했습니다. 저는 해양 생명체를 이용하는 샤먼 노이를 하고 싶었습니다. 전생은 저에게 아주 중요한 관심사 중 하나입니다. 위에서 제가 우리(인간을 포함한 동식물과 자연 전체)를 마치 밀가루 반죽과 같이 인지하고 있다고 말씀드렸습니다. 그 말은 어떤 순간에 따라서는 저와 제가 동일하고 과거와 현재가 중첩됨을 의미합니다. 저에게 전생이란 저라는 밀가루가 다른 에너지를 중심으로 잠시 집합했던 시기입니다. 이전에 존재했던 열기(전생)은 현재에도 영향을 미친다고 저는 믿습니다. 전생이 현생에 영향을 미친다는 표현은 아마도 너무나 속세적인 것 같아 좋아하지 않고 그냥 이전 밀가루는 여전히 그 밀가루라고 말하고 싶습니다. 이 팬케이크를 나눠드리는 부분이 퍼포먼스의 마지막이었고 제가 퍼포먼스 초반부터 고래밥 및 동물과 관련된 허구를 단편적으로 계속 나열했기 때문에 저는 무의식적으로 관객들의 머릿속에 각자의 상상의 동물들이 있을 거라고 생각했습니다. 먹고 싶게 생긴 무언가를 포개서 그 안에 먹을 수 없는 것을 꺼내고, 그 형태가 바다동물과 비슷해 보이는 조촐한 조각이며, 그것이 각자의 전생이라고 말해지는 상황. 그것이 제가 관객들과 공유하고 싶었던 순간입니다.

팬케이크 위에 꽂아었던 꽃은 크게 두 가지를 염두에 두어 꽂았습니다.
하나는 꽃을 포함하는 음식이 주는 일종의 유혹을 만들고 싶었기
때문입니다. 두 번째 이유는 꽃 및 가짜 동물식물을 재료로서 활용
하는 작업의 전체적인 흐름을 퍼포먼스 끝까지 이어가기 위함입니다.
퍼포먼스에서 읽었던 글 중에 해바라기라는 단어도 있었습니다.
퍼포먼스 마지막까지 가짜 꽃을 경험하는 순간이 이어져야 했습니다.

질문 10. 앞으로 준비하고 계신 작업이 있으신가요? 소개가 가능하다면
부탁드립니다.

임정수: 이 답변은 질문 4에 대한 저의 답변 중 에너지에 대한 부분과 연결이 됩니다. 마침 에너지 얘기가 나왔으니 제가 생각하는 귀신에 대해 언급을 하고 싶습니다. 저는 촛불이 꺼진 후에 초 주변에 잠깐 남아 있는 그 열기를 좋아합니다. 저는 그 열기를 귀신이라고 부릅니다. 인간의 사고는 언어를 통해서만 가능한데 몸은 언어와 별개로 에너지를 인식할 수 있다고 믿습니다. 에너지가 열기를 느꼈을 때 혹은 다른 에너지를 인지했을 때 그것을 뇌는 사람의 형태로 그것을 정보화하고 그것이 바로 우리가 일반적으로 여기는 귀신의 형상이라고 생각합니다.

저는 에너지가 귀신으로 처리되는 이 과정에 관심이 있고 그 과정에서 파생된 여러 영상들과 이야기에 관심이 있습니다. 그것은 설화, 민담, 전설로 명명됩니다. 이러한 관점에서 샤머니즘에 관심이 있고 그 역사와 배경을 자세히 알아보고 싶은 계획이 있습니다.

특히 오래전부터 관심이 있던 도깨비를 구체적인 소재로 다뤄보고 싶은데 아직 정확한 계획을 가지고 있지는 않습니다. 도깨비가 사람과 동물 사이 어딘가 위치하는 존재라는 것, 현대사회가 규정하는 좋은 것 나쁜 것과 관련된 규정을 넘어서며 혼합된 가치를 동시에 가지고 있다는 점, 한국 고유의 가치관이나 정체성을 포함하고 있다는 점, 인간 관습과 자연 현상 중간 어딘가에 존재한다는 점 등이 제가 도깨비를 작업의 소재로 가져오고 싶은 이유입니다.

전설, 민담, 우화 같은 이야기를 퍼포먼스와 조각과 조금 더 적극적으로 연결하는 방식의 전시를 열고 싶은 마음도 있습니다. 저는 늘 사건의 순간, 특정 장면, 인과 관계같이 시간과 공간이 맞닿아 부딪치는 지점에 흥미가 있습니다. 영화적인 순간들을 퍼포먼스로 포착하는 저만의 방식을 찾는 것이 지금 제가 가장 집중하고 싶은 부분입니다.

조금 더 구체적으로는 현재 준비 중인 작업을 간단히 소개합니다. 동글벽화를 그렸을 사람들의 상황과 마음 등을 추적하여 가상의 이야기를 만들고 그것을 기반으로 이루어지는 조각, 설치, 퍼포먼스, 영상 등을 준비하고 있습니다. 동글벽화는 본질적으로 제가 하고 싶은 예술과 아주 유사한 점을 가지고 있습니다. 저는 세상의 관찰자로서 그 살짝 밖에 서서 무언가를 기록하고 염원하며 기다리는 일을 하고 싶습니다. 그것은 조금 외롭고 우울한 특성을 가지고 있지만 어떤 면으로는 파격적이고 도전적이며 창조적입니다. 저에게 동글벽화라는 소재는 가장 큰 낭만입니다. 동글벽화라는 소재를 통해 제가 생각하는 미술의 정의와 역할을 찾아보는 것이 이 작업의 목표 중 하나입니다. 다소 주제가 넓고 규모가 있는 작업이라 어디서부터 어떻게 진행하는 것이 좋을지 조용히 찾아가는 중입니다. 일단 해외에서 발표를 할 예정이라 한국에서는 언제 어떻게 전시할 수 있을지 아직 정확한 계획은 없지만 이것 또한 하나하나 추려가야 할 여러 일정 중 하나입니다.

미찌엄 Murphy Yum

질문 1. 작가님의 작업 속 사물들은 기계와 유기체가 서로 얹히고 서로를 형성하는 하나의 존재자로 보이면서도, 작품을 구성하는 각 개체 또한 뚜렷하게 주체성이 드러납니다. 이번 인터뷰를 통해 각 사물에 대한 구체적인 이야기부터 신체와 사물의 연결 지점에 관해 탐색합니다. 가장 먼저 살펴볼 전시는 2022년 대안공간 아트포럼리에서 진행했던 『On Lullabies』입니다.

『여론을 위한 자장가』 작업과 함께 오르골 모체, 마사지 기구 부품, 스테인레스, 찰흙, 아두이노, LED조명, 베이비로션의 배치되어 있습니다. 빙글빙글 돌아가며 움직이는 기계의 소리와 영상 소리가 중첩되면서 새로운 양상들이 생겨나는 것 같습니다. 다른 작업에서도 반복적으로 기계가 회전합니다. 예를 들면 『Dusty organ』에선 머리카락과 석초가 뒤얽혀 회전하죠. 작가님에게 회전은 어떤 의미인가요?

머피엄: 회전은 제가 가정용 자동기계들을 수집하고 해체하는 과정에서
마주한 원초적인 움직임인대요, 대부분 기계들의 속을 들여다보면
복잡한 부품 아래 늘 회전하는 모터가 근원이 되어 있잖아요.
플라스틱 깁데기에 싸여있던 회전은 제게 기계 활력의 근원처럼
신묘하게 느껴지기도 했던 것 같아요. 예컨대, 가정용 자동기계들의
이상적인 모습은 늘 같은 속도와 일정한 움직임을 영유하는 것
일 텐데도 불구하고 제 작업에서 이 회전들은 외부 힘에 말려들거나
엉켜버려 느려지고 제동에 걸려서 그 이상적 움직임을 온전히 이행
하지 못하게 돼요. 저의 기존의 메커니즘을 거스르는 행위와 기존
남성주의 성공 신화 위에서 쌓아진 것들과의 관계에 대해서도 생각해
보게 했는데요, 그도로 산업화된 조립ライン에서 탄생된 톱니바퀴의
회전이 지속적인 실패와 그물을 통해서 영향을 받을 때 모종의
위계가 허무해지는 걸 보는 개인 차원의 쾌이지 않을까 싶어요.
그런면에서 회전은 상반된 가치를 동시에 은유하는 것 같아요.



특히 우리 사회를 구성하는 수많은 움직임 중에서도, 저는 유독 반복적으로 노동하는 몸들에 관심이 많은데, 특정 행위를 반복하면서 노동하는 신체와 야생성을 불러일으키는 사물들을 목도하는 걸 즐겨했기 때문에요. 응당 그려하다고 생각하는 가치들이 상반된 것 들과 충돌할 때 저는 재밌다고 느끼는 것 같아요. 전시 <온럴리바이즈>를 준비하면서는 이 회전의 궤가 조금 더 확장되어갔어요. 수집해 온 전동모빌이나 바운서 등의 사물의 기능에 초점을 맞추다보니 이 세상에서 돌봄의 주체로서 기능하는 그들은 아이를 재우거나 놀아주는데, 실은 반복적으로 느리게 회전하는 모빌 기계가 최면과 각성을 통해 잠에 들게 만드는게 아닌가, 하는 생각에 미치게 된거예요. 그런 돌봄의 이미지에 가려진 위험성을 포착하는 맥락으로서도 회전을 다루기도 했어요.

질문 2. 모니터 속 영상은 작가님의 작업이 아닌, 베르니 뽀아까네의
작업인데요, 어떤 연유로 같이 구성하게 되셨는지 궁금합니다.
작품을 제작할 때 기대하는 조화 혹은 이질성이 있었을까요?



머피엄: 베르니 뽀아까네 작가는 동료작가로, 2021년 드오전을 처음 진행한 것을 계기로 꾸준히 따로 또 같이 작업 중에 있어요. 베르니 작가는 인터넷 및 영화 등지에서 이미지, 비디오, 사운드 및 텍스트를 수집하여 부드럽고 세심한 미감을 중심으로 재구성하는 작업을 주로 하는데요, 개인적으로 이 친구가 이미지를 다루는 방식이나 미감을 좋아했어요. 그러다 제가 석사 졸업한 직후인 2021년 하반기 드오전을 제안했어요. 당시 각자가 생각하는 ‘돌봄’의 형상에 대해 대화를 많이 했는데, 이것들을 가시화해보려 가볍게 시작했던 실험전이였어요. 매체에 대한 경계를 나누지 않고 오히려 각자가 다루는 재료들을 공유하며 작업을 하다보니까 한 몸이 된 듯이 작업을 보여줄 수 있었어요. (비)물질 재료들에 퇴행적(regressive) 행위를 의도적으로 가하고, 흘로 지친 여성들의 이미지를 저희의 몸, 즉 혼종된 개체에 투영하는데에 주목해왔어요. 그 때 진행한 전시가 바로 ‘A message for every mom who is tired lonely’입니다. 이후에 베르니는 프랑스에, 저는 한국에 머물면서 작업을 진행하다보니 각자가 다루는 매체가 명료해졌어요. 반면에 작년 겨울 가진 제 개인전 <온 털러바이즈>의 기획의 기반에는 저희의 드오전이 그 곤간이 되었다보니 제 개인전이긴했으나 당시 전시장에 놓인 모든 조각들이 베르니 뽀아까네의 스크린 자장가로 하여금 비로소 안정감을 찾는 것 같다는 생각에 초대를 했어요. 서로 관심사를 나누어오고 있었다보니 제 조형작업과 톤과 분위기에 맞는 영상이 제작된 것 같아요.



질문 3. <소중한 건 뱃속에 넣어두지…>에서 요람 기계의 움직임이
으스스하고 언캐니한 느낌을 주기도 합니다. 작품은 지쳐 쓰러진
돌봄 노동의 주체 대신 서툴게 요람 기계가 돌봄을 이어가기 시작
하는 건데요, 서툰 기계의 몸짓에서 인간의 돌봄노동의 행위가
기계로 완전히 환원될 수 없다는 생각이 듭니다. 마치 집안일을
줄여주기 위해 새로운 가전제품들이 계속 쏟아져 나오지만, 우리가
완전하게 집안일을 안 할 순 없는 것처럼요. ‘돌봄’이라는 주제에
관심을 두게 된 계기가 있으신가요? 구체적인 이야기를 듣고 싶습니다.

머피엄: 앞서 언급한 듀오전을 준비하면서, 당시 베르니가 리본돌(Reborn Doll)을 돌보는 여성들이 등장하는 유튜브 비디오를 공유해주었어요. 그로부터 극사실적으로 묘사된 아기인형을 다루는 여성들의 형상에 매료되었어요. 엄마를 모방하는 어린 아이들에서부터 우울증에 걸린 청년들, 아이를 잃은 여성과 치매 치료를 받는 노인들에까지 아기모습을 한 사물을 보살피는 여성들 말입니다. 이 모습이 왜인지 생경하고 깨름칙했어요. 인간의 몸을 대신해 계속 돌보는 기계의 느린 자작가, 굽진적이고 어렵고 부서진 태도, 유리면과 택반 속 태아의 형상이 고차하는 반투명성 등 사물이 비극적 시선과 마주했을 때 관념의 낙차가 생기고, 이내 금기의 공간을 만든다고 생각했어요.

동시에 사회가 은연중에 함의하는 '돌봄'이라는 말 주위로 부유하는 막연한 이미지에 턱클을 걸고 싶었던 것도 컸습니다. 물건의 부분을 잘 잊어버려서 온전하지 않고 제자리에 두지 않아서 엉뚱한 물건들이 난잡하게 있다거나 방치되어서 썩어버리거나, 비교적 소중하지 않은 물건을 오히려 과하게 따로 보관한다던가 하는.. 이상한 방식의 돌봄과 과격한 방치가 혼재되어 있는 생활환경을 가지고 있어요. 그러니까 저는 방치하는 행위에 익숙한 사람이기 때문에 오히려 무엇을 돌본다는 것은 무엇일까 하는 질문을 자주 스스로에게 던지던 사람이예요. 그 물음을 저와 제 사물들의 혼적으로 대답해보고 싶었어요.

이와 별개로 사물을 통해 ‘돌봄’이라는 키워드를 생각해보기도 하였는데요, 벼룩시장에서 이런 저런 움직일만한 사물들은 죄다 모아보다보니 아기를 재우거나 놀아주는, 돌보는 기계들을 많이 모으게 되었어요. 예컨대 바운서, 모빌, 장난감 등이요. 이런 기계들은 기존 가정용 기계 (샤베트기계 etc)보다 더 부드럽고 느리고 간혹 자장가도 흘러나오면서 마치 그 사물 자체로 거대한 돌봄의 시청각의 환상을 만들어 내는 듯 했어요. 말씀하신대로 그런 것들이 다 어떤 ‘신체’를 대신하는 대리기계들인데, 그럼 그 신체들은 어떤 모습을 하고 있는가, 했을 때 응당 그러하듯, 사물들의 프로모션을 위한 광고물이라던지, 주되게 사용하는 주체들에 주목하게 되었고요.

특히 제가 그런 질문에 빠져있을 때 그 주된 사용자들을 실제로 만날 수 있었던 큰 계기는 바로 한국의 중고거래 어플을 통해서였어요. (택배서비스도 있긴 하지만) 주로 직접 거래하는 경험을 하면서, 작년 영주맨션 개인전 <연근된 살>을 준비하던 차 프랑스에서 재료로 썼던 아기 바운서와 동일한 모델을 중고거래 어플을 통해 찾게 되었는데요, 거래자는 젊은 여성이었고, 현관문 너머로 육아용품들이 줄비했던 찰나의 이미지가 크게 각인되었어요. 이후에도 작업재료로 모빌이나 아기 장난감 등을 거래하면서도 계속해서 여성들이 주거래자로 등장하는 비중이 커서, 아이 사물이 제게 오기 전 이야기들을 상상하는데에 더욱 입체적으로 와닿았어요. 육아를 하는 돌봄의 주체들에 대한 존경, 찬미, 격려 이런 말들을 불이기보다 육아에 실패한 사례들, 특히 산후우울증과 같이 육아라는 노동에 정면돌파 하다 무너져버린 여성들의 형상을 많이 주목했었고 지금도 유효한 관심사예요.



질문 4.〈조용한 각성〉작업에서는 각각 다른 용도의 오브제(전등요람, 석고, 가발)가 결합하여 하나의 기계-유기체가 탄생합니다. 그 모습은 마치 키메라나 도나 해리웨이가 말하는 사이보그의 형상처럼 보이기도 합니다. 각 재료는 어떤 이유로 선택되었는지, 그리고 하나로 완성된 조합은 어떻게 이루어진 건지 궁금합니다.

머피엄: 이전부터 지금까지 가장 명료한 사실은 제 작업은 아직 '완성'이라는 말과는 거리가 멀다는 것인데요, 주신 질문에 답을 하기 위해서는 조금 다른 차원에서 접근하면 좋을 것 같아요. 저는 작업을 할 때 늘 최종적으로 어떤 형태에 도달하기 위해 특정 기술과 재료를 계획적으로 고민하기보다는 말하자면 한 단계씩 사물과 허투루 시간을 많이 보내요. '허투루'라고 곧이 말을 불인건 정말 허투루 그 시간을 보내기 때문인데요, 여기저기 갖다대보거나 거꾸로 매달아서 움직임을 보기도하고, 이때는 계속 관심을 둔 바운서라는 사물과 태반이라는 객체로부터 어떤 주머니라는 걸 이 친구에게 썩워보고 싶었어요. 바운서는 앞서 말씀드린대로 프랑스 베룩시장에서 발견했던 오브제로, 한국 당근 어플에서 똑같은 모델을 발견했거든요. 이 친구를 재연하기보다는 좀 더 시간대를 앞당겨 보고싶다, 뭔가 어떤가에 일단 싸여있었으면 좋겠다, 그런 막연한 느낌을 가지고 진행했어요. 전시장에 놓고보니 마치 대가리처럼 보여지기도 하고, 태반속에서 너무 빠르게 성장해버려 몸의 일부가 튀어 나와버린 상태로 노동하게 된 어떤 좌절적인 개체같기도 했어요. 이런 것들은 일단 해보고 상상에 맡겨보는 거기 때문에…



질문 5. 실제로 작가님께서는 유기체를 직접적으로 작품에 쓰시기도 합니다. 일례로 2022년에 프랑스 니스에서 전시하신 『Dirty Labo VOL 2 : Fermentation』가 있습니다. 철근, 고철, 부품들로 구성된 오브제와 연근이라는 유기체는 단적으로 반대의 지점인데요, 기계와 유기체를 함께 배열했습니다. 누군가에겐 낯선 조합일 수 있겠지만 개인적으로 저에게 개별 존재들이 모여 하나가 된 느낌이 들었어요. 사물간의 접촉 지점에서 떠올랐습니다. 실리콘의 촛농처럼 흘러내려서 철제와 접합된 지점, 털들이 뒤엉켜 매달려있는 지점, 썩은 유기체가 유리 비커에서 곰팡이가 발생하면서 연결되는 지점에서 느껴졌습니다. 간단한 작품 소개와 함께 작가님의 생각이 궁금합니다.



머피엄: <『Dirty Labo VOL 2 : Fermentation』 설치가 이뤄졌던 전시는 단체전 〈Terminus Mutation〉이라는 출입 단체전에서 보여줬던 작업이예요. 이 단체전 총괄했던 큐레이터 Cedric Fauq가 전시공간을 세가지로 나눠서 학부시절 작업이나 변형시킨 작업이나 신작을 보여주기를 요청했는데, 언급하신 이 설치는 기존에 해온 임시변통적이고 브리콜라주(Bricolage)적 설치를 기반으로 연근과 제 몸, 그리고 볼베어링을 등일시했던 이야기를 조형적으로 표현해보고 싶었어요. 설치에 놓인 사물 하나하나가 독립적으로 존재하는 작품이라기 보다는 보다 더 군집의 성격이 강한, 유기적으로 얹혀있는 큰 설치로 여겨야 해요. 포착하신 것처럼 연근이 갖가지 방법으로 썩거나 발효되어가는 모습이 여기저기 보이기도 하고 연근과 닮은 품질한 볼베어링이 중심을 차지하고 있는 것은 연근과 볼베어링의 동질화에 대한 방치된 사유를 보여주는 것 같고요. 철제 구조물이 위어져서 공간을 차지하는 부분이나 가발이 축 처져있거나 뱅뱅 도는 모습은 저의 개인적인 트라우마적 이미지에서 비롯되었답니다.

질문 6. 작가님의 사이트를 보면 2019년부터 꾸준히 퍼포먼스를 진행해 왔습니다. 언제부터 퍼포먼스를 시작하셨을까요? 시작하게 된 계기가 궁금합니다.

머피엄: 2015년 프랑스 유학을 준비하던 당시에 처음 알게 된 아티스트로부터 가치를 뻗어나가면서 리서치영역을 넓혀갔던 것 같아요. 그 때 안느 드 키스마커나 피나 바우쉬라는 무용수들의 작품을 처음 접했는데, 점차 브루스 나우먼, 에린 브롬 처럼 현대미술과 무용의 경계를 넘나드는 작가들의 미감에 광적으로 접착했었어요. 신체가 주는 즉흥성이라던가 캐릭터성, 역동성 등 몸이 만들어내는 긴장감을 저도 그들처럼 작업안에서 다루고 싶어서 몸을 그 때부터 사용해왔던 것 같아요.

질문 7. 이번 2023년 개인전 <메이크쉬프트 : 나는 이해하지 못했으므로, 사물들을 가지런히 배치했다>에서 진행하신 퍼포먼스 <G/H> 두 명의 인물이 등장합니다. 한 명은 먹고 벨는 행위를 하고 다른 한 명은 벨으려 가는 행위를 막습니다. 퍼포먼스가 진행될수록 점진적으로 행위가 격렬해집니다. 저는 접촉, 충돌, 끌고 당김, 얹힘.. 라는 몇 가지 단어들이 떠올랐는데요, 작가님께서 퍼포먼스를 진행할 때 중요하게 생각하는 키워드가 있을까요? 이번 퍼포먼스에 대한 설명과 함께 답변 부탁드립니다.

머피엄: 이번 프로젝트를 준비하는 과정에서 두개의 문학서적 〈G.H.에 따른 수난〉과 〈젖과 알〉을 참고 하였어요. 전시에서 발표한 설치 및 영상의 전반적인 질감 및 색채, 그리고 매판 연구의 일환으로 퍼포먼스 'G/H'를 구상했던 건데요, 사물을 즉흥적으로 배열하고 조합하면서 발생하는 복합적인 모순의 감각을 무대 위 몸들의 언어를 빌려서 전하고 싶었어요. 의도적으로 사물의 기능을 배제한 채 형태, 색, 움직임에 초점을 맞춰 설치하게 될 경우 같이 있어서는 안될 사물들이 혼재되어 놓여지는 경우가 생긴다고 생각했는데요, 2021년 작 설치 〈더티 라보〉의 경우에서도, 아기 로봇, 곰팡이 핀 테몬, 벌의 사체, 셀스 토이, 어린이용 목재싱크대 등이 모여있는 장면은 마치 보살펴지지 않은, 방치되어버린, 잊혀진 어떤 장소에 대한 향수 (nostalgia)를 불러일으키기도 하지만, 셀스토이와 아이의 장난감이 부딪혀있는 배치는 끔찍함과 역겨움을 유발하고 금기의 알레고리로 인식될 수도 있었기 때문입니다. 때문에 저는 클라리시 리스페토트의 책 〈G.H.에 따른 수난〉의 단 하나의 등장인물이자 화자인 G.H.로부터 이런 모순성 앞에 놓인 인간의 모습을 포착하려했던 것 같아요. 자신의 크고 깨끗한 집의 일부인 가정부의 방에서 바퀴벌레의 사체를 발견하고 깊은 공상, 그녀, 자기반성을 적나라하게 서술하기 시작하는데, 문득 G.H.는 바퀴벌레 사체에서 훌려나온 하얀진액을 맛보는 역겨운 상상을 해요. 이내 그녀는 바퀴벌레의 하얗고 빛나는 진액으로부터 모유를 떠올리고, '우린 그것(모유)을 사랑이라 부르지 않았던가?'하고 자문하며 사체 진액을 모유와 동일시하고 맛보려는 행위에 대한 합당성을 지리멸렬하게 피력하고요. 이런 역겨움과 모성 각각의 알레고리가 충돌하는 지점이 이번 퍼포먼스에서 가장 중요했던 부분이었어요.



이번에는 평소 해왔던 퍼포먼스 작업과는 다르게 안무가 친구에게 협력을 요청했습니다. 두명의 퍼포머가 등장하는데, 한 퍼포머는 반복적으로 노동을 하는 듯한 출발지와 목적지가 분명한 움직임을 보이고, 다른 한 퍼포머는 그의 노동을 중간에서 방해하는 움직임을 보여요. 나눠주신 감상처럼 접촉, 충돌, 끌고 당기다 얹혀지는 행위들은 그런 상반된 가치가 충돌할 때 취하는 행위로 생각했던 것 같아요.

질문 8. 퍼포머는 어떻게 구하셨는지, 어떤 부분을 중요하게 여기시는지
궁금합니다.

머피엄: 이번 G/H 프로젝트에는 전문 무용수에게 부탁하였습니다. 이제까지 ‘저’나 아마추어 퍼포머와 같이 훈련되지 않는 몸을 등장을 시켜왔다면, 이번 프로젝트를 준비하면서는 훈련된 몸들이 제 자리 멀쩡한 제 사유를 어떻게 변안시킬 수 있을까를 기대했어요. 아무 가인 지오스민과 협력하여 안무를 구상했고, 이를 무용수들에게 전달했습니다. 특정 기술에 훈련된 몸인지 아닌지를 우선 염두하는 것 같습니다.

질문 9. 퍼포먼스 도중 작가님께 걸려온 전화가 울리고 퍼포머들은
여러 텍스트를 낭독합니다. 이 텍스트를 자세히 들어보면 작가님의
작품에 사용한 사물에 대한 내용과 작가님의 생각이 결합한 내용
같습니다. 글에 대해 자세하게 들려주실 수 있으실까요? 그리고
티셔츠에 적힌 사물의 텍스트를 호명하는 행위도 흥미롭습니다.
내포하는 바가 궁금합니다.



머피엄: 이 때 이용한 텍스트는 제가 앞서 언급한 연근에 대한 사유 시의 국문 번역입니다. 내용에서 일부 발췌하여파트를 나눠 드렸는데, 연근을 내 몸이라고 여기던 연근과 신체를 동일화시키는 짧은 글이었어요. 프랑스에 거주할 당시 갑작스럽게 (검열)의 상태가 좋지 않게 되어서 산부인과에서 수술을 받게 되었는데요, 당시 소통 문제로 전신마취를 부분마취로만 이해하고 수술대에 올랐던 경험이 있어요. 수술이 시작되고 전신마취가 이뤄지니 예상치 못한 상황에서 마취약이 들어왔고, 이내 스트레스 수술대에 털이 돌아나고 있는 환상을 마주해야했어요. (검열)부위를 수술해야한다는 것에 대한 막대한 수치심을 가지고 올랐는데, 정신이 무너져 인해 블랙아웃이 되었다는 사실이 수치를 넘어서서 몸에 많은 구멍이 생기고 있는 것처럼 느꼈었어요. 이 사건이 저에게 폭력적이기도 했고 환상적이기도 해서요. 수술실을 구성하는 스트레스라는 물질을 제 몸과 함께 감각함이 극대화되었던 사건이었으니까요. 설치 전반에 이런 이야기나 특정 주제가 늘 서려 있지는 않지만, 간혹 개인적인 서사를 통해 설치의 일부가 이뤄지기도 합니다. 당시 연계프로그램의 일환으로 아외에서 전시와 관련된 시도 낭독했는데요, 이 시에서 그런 이야기를 언급하기도 하였지요. 그리고 티셔츠에 적힌 사물들은 제가 지금까지 발표했던 설치물의 캡션의 재료부분을 적어둔거예요. 캡션을 적을 때마다 제가 물리적으로 설치내에 배치했던 사물들을 다른 매체를 통해 다시금 배열시키는 듯 했거든요. 이렇게 의상위에 적힌 사물들의 이름을 전화벨소리처럼 별안간 정신을 집중하게 만드는 소리를 매개로 낭독시키고 싶었어요.

질문 10. 앞으로 준비하고 계신 작업이 있으신가요? 소개가 가능하다면 간단히 부탁드립니다.

머피엄: 20세기 영국의 무대연출가 에드워드 그든 크레그가 제창한 초-인형론 Sur-marionette에 대한 개념을 오토마타라는 형식으로 재해석해보고 싶어요. 그가 제창한 초-인형론은 무대 위 배우들, 그러니까 인체의 자율성과 부정확성을 극복하기 위한 방법으로 생명체로서의 인체가 사라진 무대를 위해 무대를 구성하는 모든 요소들이 치밀한 계획에 의해 오차없이 기계처럼 존재하는 탈-인간적 배우를 말한대요. 그러니까 에드워드에게 완벽한 무대란 불완전한 인체가 사라진 오차없는 기계적 무대였다는 건데, 저의 무대는 오히려 기계인 배우들이 계속해서 불완전하고 예상할 수가 없는 살아있는-기계적 무대라는 점에서 초-인형론과 상응하고 상이한 지점이 생기는 것 같아 관심을 두게 되었어요. 우선 이번 전시 준비하면서 떠올랐던 부분인데, 앞으로 재현할 수 있는 시공간적 기회가 생기면 좋을 것 같아요.

Interviewer : 송효진

Artists : 노혜리, 박선호, 임정수, 머피엄

