한국 동시대미술가 34 인터뷰 `

PEOPLE

2018 / 04 / 03

ART IN CULTURE

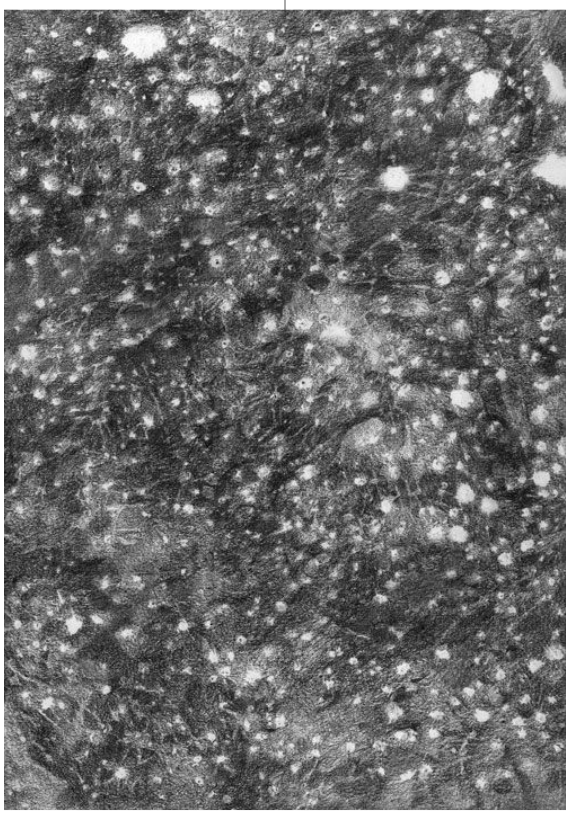
Art는 3월호 특집 <Right Now, Wrong Then>에서 한국의 젊은작가 34명(팀)에게 창작 활동의 비밀을 엿볼 수 있는 다섯 가지 질문을 던졌다. 오늘날 작가는 언제 어디에서 아이디어를 얻고, 어떤 과정과 노력을 거쳐 자신만의 미술언어를 완성해나갈까? 인터넷 세대인 그들은 어떤 사이트를 주로 방문하며 또 다른 세계를 상상할까? 작가들이 직접 보내온 답변을 Art 웹사이트를 통해 3회에 걸쳐 공개한다.

`내 작업은 □□다.
a주력하는 매체는 무엇이며, 그것의 매력은?
b주로 언제, 어디서, 무엇으로부터 새로운 아이디어를 얻는가?
c작업의 제작 과정을 구체적으로 설명한다면?
d자주 방문하는 웹사이트는?

강동주(b. 1988)
서울과학기술대 조형예술학과 및 동대학원 석사 졸업. 두산갤러리 뉴욕(2016), 두산갤러리 서울(2015), OCI-미술관(2013)에서 개인전 개최. 두산연강예술상(2014), OCI-영크리에이티브(2012) 수상.



`공간
a주로 먹지를 비롯한 종이에 이미지를 그린다. 주변의 자극에 의한 흔적이 잘 남고 시간에 따라 쉽게 변질되는 예민한 성질을 가지고 있지만 그만큼 외부의 환경을 잘 받아들이는 재료에 매력을 느낀다. 특히 기록이라는 시간성 안에서 종이가 가지고 있는 양가적인 특징과 유연함은 나의 머릿속에 떠오른 불확실함에 도전하게 한다. 최근에는 먹지 드로잉에서 나아가 목판과 잉크를 이용한 작업도 함께 진행하고 있다.
b작업의 배경이 되는 밤의 의미를 생각하면 그 시간이 공간처럼 다가온다. 그 시간의 흐름으로써 장소에 대해 이야기하고자 할 때 늘 겪는 어려움이 있다. 하지만 어느 곳이든 쉽게 이야기할 수 없는 부분이 있기 마련이고, 그 설명할 수 없는 빈 공간을 찾아가는 몸의 움직임이 작업을 통해 하나의 장소로 구축되는 시간이 즐겁다.
c내가 있는 장소를 영상으로 기록한 뒤 다시 드로잉으로 옮기거나 드로잉으로 기록한 시간을 다시 다른 재료를 이용한 그리기로 번안한다. 주로 사용해온 재료는 먹지와 종이다. 이 두 가지의 재료를 서로 맞대놓은 상태에서 이미지를 그려낸다. 기록에서 또 다른 흔적으로 넘어가는 과정과 재료를 다루는 방식을 통해 내가 그리고 싶었던 이미지가 나와의 약속을 벗어난 무엇이 될 때 차분한 해방감을 느낀다.
dtic.naver.com(http://dtic.naver.com)



강동주 <#1-55분 43초의 땅(2014.3)> 종이에 연필 23.5 × 16.5-cm 2014

곽이브(b. 1983)
서울과학기술대 조형예술학과 및 동대학원 석사 졸업.
공간형(2017), 취미가(2017), COS프로젝트스페이스(2016), 가변크기(2015), 갤러리조선 (2015), 금호미술관(2014), 커먼센터 (2014) 등에서 개인전 개최.



`xx
a그림이 되는 매체에 관심을 가지고 있다. 시뮬레이션하는 종이와 인쇄술, 또는 페인팅으로 작업하는데, 이 매체들은 유연하고, 복합적이고, 클로즈업하고, 정지하고, 대변하고, 주체적인 매력이 있다.
b생존 활동 사이사이, 혹은 어느 곳에서든, 움직이거나 가만히 있는 것에서 아이디어를 얻는다. 작품을 만드는 일차적인 즐거움은, 유무형의 사양, 규격, 조형 요소를 손으로 만지고 다루고 기록하면서, 익숙한 것과 낯선 것을 시도하고 수행하고 반복하면서, 오차와 컨트롤 할 수 없는 내외적 변수에 대처한 선택들로, 지금 몰두하는 것을, 예전에 몰두한 것을, 미래에 몰두하게 될 것을, 사람의 행동과 마음의 모양을, 언어 감각과 크기의 과학을, 프로그램과 시스템을, 구축적인 것과 구축적으로 보이는 것을, 조건과 배경효과를, 색과 형태의 영향을, 장소와 장소 없음을, 발 딛고 있는 곳과 가상화되는 공간을, 가족유사성과 세대를, 접착성과 마찰력을, 각기 다른 물질의 성질과 수명을, 구름의 종류와 대기권의 고도와 단풍의 형상을, 맞춤형과 표준화를, 기본형과 확장형을, 벽의 두께와 집의 높이를, 스몰과 라지 사이를, 무대와 무대상의 세계를, 무거운 것과 힘의 한계를, 거리와 속력의 공식을, 이동하고 정체하는 물질과 시간을, 아름다움과 추함을, 결핍과 과잉의 생산물을, 모방과 소비하는 패턴을 배우고 이해하게 된다는 점이다. 특정 신체로 가공된 작업의 모습을 마주하는 것, 작업이 다른 사람들에게 작동하고 감상되어 멀리 나아가는 것 역시 큰 즐거움이다. 내 그림을 두 번 보러 오는 관객이 있었을 때 기뻤다.
c입체적인 것을 관찰한다. → 평면에 담는다. → 입체적으로 모의한다.
d
www.google.com/maps(http://www.google.com/maps)



곽이브 <면대면 시공-건축 프로젝트 '역할'> 전경 2017 취미가

김경태(b. 1983)
중앙대 산업디자인학과 시각디자인전공 및 로잔주립예술대학(-ECAL) 아트디렉션 석사 졸업. <Le Rayon Vert>(취미가 2017), <종이와 콘크리트>(국립현대미술관 서울관 2017), <유명한 무명>(국제갤러리 2016) 등 단체전 참여.



`사물과 이미지를 바라보는 방식
a사진에 집중한다. 사진은 기계, 소프트웨어의 광학기술,
알고리즘에 따라 결과가 달라지는 점이 매력이다.
b지속적으로 마주하는 물건과 풍경의 일부분으로부터 아이디어를
얻으며, 상상했던 결과물이 적합한 방식으로 구현되었을 때
쾌감을 느낀다.
c결과의 형태를 상상한 후 그에 적합한 작업 방식을 고민하고
시행착오의 과정을 거치는 편이다. 그 과정에서 새로운 작업
방식을 발견하기도 한다.
dwww.nature.go.kr(http://www.nature.go.kr/)



김경태 <황동 육각 너트 M14.IMG> C-프린트 225×180cm 2016

김동희(b. 1986)
홍익대 판화과 졸업. 시청각(2017)에서 개인전 개최.
웨스트웨어하우스(2016), 아시바비젼(2016), 23층(2016)
등에서 프로젝트 진행. 금천예술공장 (2017), 국립현대미술관
고양레지던시(2015) 입주작가.



`투명도 조정
a공간을 구성하는 재료와 기술을 바탕으로 작업을 제작한다.
공간을 구성할 때 직접 시공하는 방법과 전문가에게 발주
시공하는 방법이 있는데, 나는 후자를 선호한다. 발주한 부분들의
마감을 보면서 좋고 싫음이 아닌 어떤 느낌을 받는다.
b새로운 공간을 발견하고 공간에서 구조물을 연장할 단서를
발견할때, 흔히 쓰는 자재들이 새롭게 보일때 아이디어를 얻는다.
공간을 구축하고 그곳에서 일어나는 이벤트를 관람하는 것이
즐겁다.
c공간을 다루는 작업은 빈 공간 혹은 의뢰받은 공간을 보고
그 공간의 구조나 기능을 토대로 상상한다. 이후 공간에서
일어났으면 하는 이벤트를 기획하거나 상상 속에서 변용된 구조를
위한 구조물을 디자인한다. 요즘에는 스케치업이라는 프로그램을
통해 먼저 공간을 구축하는데, 이후 실제 공간으로 불러들여올
때 발생하는 차이들을 즐기기도 한다. 작업을 진행할 때 관람자의
시점으로 시뮬레이션하면서 어떤 공간으로 인식할 것인가에 대해
계속 고민한다.
dwww.goodrooms.jp(http://www.goodrooms.jp/)



김동희 <3 Volumes> 전경 2017 시청각

김민애(b. 1981)
서울대 조소과 및 동대학원, 영국왕립예술학교 석사 졸업.
아뜰리에에르메스(2018), 두산갤러리 뉴욕(2015), 두산갤러리 서울(2014) 등에서 개인전 개최. 두산연강예술상 (2013) 수상.



에르메스재단 제공, Photo by 남기용

`때로는 도망가고 싶지만, 하고 싶고 해야 할 '일'
a조각 설치. 최종적으로 주어진 공간에서 관객을 만난다는 미술 혹은 전시의 특성을 고려할 때, 관람자의 신체적 감각과 가장 밀접한 관계를 가질 수 있다는 점에서 매력적이다.
b상황에 따라 다른데, 매우 일상적인, 그러나 개인적으로는 충격적인 사건들에서부터 좀 더 개념적인 생각의 결과물까지 스펙트럼이 있는 편이다. 재미있는 점은 그런 일련의 사건, 혹은 사고()들이 결국 따져보면 비슷한 줄기를 가지고 있다는 점이다. 한 사람에게서 나온 것들이라 그런가 싶다. 미술이라는 도구를 통해 나와 세상에 관한 생각들이 좀 더 정교해지고, 이를 누군가와 공유하는 과정들이 작업의 즐거움 중 하나인 것 같다.
c이 또한 과정이 정해져 있기 보다는 상황에 따라 열려있는 편이다. 그러나 기본적으로는 어떠한 감상이나 생각, 아이디어를 떠올리고 나면 그것이 구현될 공간적 조건들을 대입해본다. 그런 과정에서 최초의 것들이 변형되기도 하고, 상호 유동적인 편이다. 이후에 알맞는 재료와 방법들을 알아본다. 작업에 따라 익숙하지 않는 방법들로 제작하는 경우가 많기 때문에 재료나 업체를 알아보고 적절한 정보를 구하는데 많은 시간이 소요된다. 그런 일련의 과정에서 최초의 생각과는 다른 방향으로 흘러가기도 하는데 그런 상황이 재미있고, 즐기는 편이다.
dwww.google.com(http://www.google.com/)



김민애 <조건부 드로잉> 벽에 페인트, 여러 크기의 프레임, 반투명 플라스틱 골판지, 바닥에 반투명 필름 가변크기 2015 두산갤러리 뉴욕

김수연(b. 1986)
국민대 회화과 졸업 및 동대학원 석사 수료.
갤러리2(2017), 베를린 안도파인아트(2016) 등에서 개인전 개최. 국립현대미술관 고양레지던시(2017) 등 입주작가.
종근당예술지상(2016) 선정.



`묘비(Tombstone)
a페인팅. 볼 수 없는, 소망하는 것을 그려내는 과정.
b는 정해진 시간과 공간에서 아이디어를 얻을 수는 없지만
박물관에 가는 것을 좋아한다.
c상상해서 그려내는 것에 어려움과 공포가 있기 때문에 회화를
제작하기 전에 드로잉을 그려 눈앞에 존재하는 대상을 구현한다.
이후 그것을 종이 입체물로 제작한 다음 최종적으로 회화로
담아내는 프로세스를 갖는다.
dwww.metmuseum.org(http://www.metmuseum.org/)



김수연 <The Soft Step> 캔버스에 유채 162.2×130cm 2017

김웅현 (b. 1984)
국민대 회화과 및 동대학원 석사 졸업. 제주 아라리오뮤지엄동문모텔1(2017), 아시바비젼(2016) 등에서 개인전 개최. 서울시립미술관 난지미술창작스튜디오 (2015) 입주작가. <퍼폼>(2017, 2016) 기획.



`내 작업은 열화와 연성으로 이루어진다.
a전시는 주로 영상 조각 설치 퍼포먼스로 구성된다. 그중 주력하는 매체는 영상작업이다. 전시를 만들 때 서사적 구조를 보여주는 것을 중요하게 생각하는데 그 서사가 발동되는 조건이 영상작품이 된다. 영상을 통해 시간을 압축하거나 건너뛰는 것을 좋아하고 반대로 현실의 시간을 고스란히 떠내는 것도 좋아한다.
b새로운 아이디어는 주로 이전 작업의 과정 중 나오는 편이다. 전시를 준비하다보면 작품이 다각적으로 폭발력 있게 확장되는 시기가 있다. 그때, 충분히 담아내지 못하는 것들을 따로 모아두었다가 다음 작업의 주제로 삼는다. 간혹 당장의 작업을 멈출 만큼 새롭고 재미있는 아이디어가 생기기도 한다. 그것은 주로 연구과정에서 찾아내는 새로운 사실이나, 현상, 인터뷰 중 들었던 소재들이다.
c작품이 완성되는 시기를 2~3년 정도로 잡는다. 내 작업들은 대부분 시리즈로 제작된다. 커다란 틀을 만들어 두고 시즌제 드라마나, 싱글앨범처럼 작은 단위의 작품들을 제작한다. 특정기간의 작업들은 맥락적으로 연결되어 있다. 한번 선보인 작업이라도 계약에 묶여있지 않는 해당 시리즈가 완성될 때까지 지속적으로 변화한다.
d없다.



김웅현 <Hellpony Unicorn> 혼합재료 210×100×140cm 2016

김익현(b. 1985)
상명대 사진영상미디어 전공 졸업. 산수문화(2017), 지금여기(2016)에서 개인전 개최. <A Snowflake>(국제갤러리 2017), 미디어시티비엔날레(2016) 등 단체전 참여. <더 스크랩>(2017, 2016) 공동기획.



`내가 보고 있는 것에 대한 의문과 질문과 답이 섞여 있는 것
a사진. 사진은 알면 알수록 잘 모르겠다. 그래서 계속 탐구하고 싶다.
b사진-아카이브, 타인의 작업물, 넷플릭스, 유튜브 채널. 이렇게 적으려고 보니 계속 적을 것 같다. 이런 것을 볼 때는 흥미롭게 본다. 그렇지만 본다고 당장 새로운 아이디어가 생기지는 않는 것 같다. 본 것들이 시간이 지나 머리 속에서 조금 희미해지고 뒤섞일 때가 재미있다. 최근에는 대형 트럭을 리뷰해주는 유튜브 채널을 흥미롭게 봤다.
c이런저런 것들을 보고 나면 각각의 시간이나 공간, 이야기가 희미해지거나 뒤섞인다. 그중 몇 가지가 겹치는 지점 혹은 전혀 겹치지 않는 것들이 있다. 이런 지점을 사진-사진가로 어떻게 볼 것인지 생각한다. 과거에는 어떻게 봤는지 각종 사진 아카이브를 통해 살펴보고, 지금은 어떻게 보고 있는지 구글 이미지 검색, 플리커 등을 살펴본다. 여기까지가 작업을 시작하기 직전 단계이고 여기서 더 나아가기도 그만두기도 한다. 이후로는 사진을 찍거나 수집하고 텍스트를 쓰고 하는 일을 한다.
d

translate.google.com(http://translate.google.com/) newslibrary.naver.com(http://newslibrary.naver.com/)



김익현 <모두가 연결되는 미래> 디지털 잉크젯 프린트 가변크기 2016

김정태(b. 1987)
한국예술종합학교 조형예술과 졸업.
취미가(2017), 오픈베타공간반지하B½F (2014)에서
개인전 개최. 런던 코로넷인터내셔널 페스티벌(2017),
<직관>(학고재갤러리 2017), <시대정신: ^사이키델릭; 블루>
(아마도예술공간 2016) 등 단체전 참여.



`?
æ없다. 작업 아이디어나 개념에 따라 재료나 미디어는 얼마든지 변할 수 있다고 생각한다. 앞으로도 매체에 얽매일 생각은 별로 없다.
b아이디어는 어디서 얻는다기보다 다양한 정보와 지식을 기반으로 만들어지는 것이 아닐까 한다. 정보는 여러 분야의 뉴스를 통해 얻는 경우가 많다.
c전시나 작업에 따라 제작방식과 과정은 조금씩 다르다. 하지만 전반적으로 작업 과정에 영향을 미치는 요소를 고르자면, 이미지 제작에 사용한 소프트웨어다. 하나의 매체나 툴만 사용한 작업이 거의 없기 때문에 몇 개의 툴을 사용했는지 또한 영향을 미치는 요소다.
d웹사이트...를 즐겨볼 일은 없을 것 같고, 요즘엔 여러 가지 인터넷 방송 채널을 구독한다. 게임 스트리밍이나 각종 상품 리뷰를 즐겨보고 TED 같은 강연 영상도 즐겨 본다.



김정태 <PICO> 가상현실 게임 2017

김희천(b. 1989)
한국예술종합학교 건축과 졸업. 두산갤러리(2017),
커먼센터(2015)에서 개인전 개최. <동시적 순간>
(국립현대미술관 과천관 2018), 이스탄불비엔날레(2017) 등
단체전 참여. 두산연강예술상(2016) 수상.



`빈칸을 직접 채우고 싶지 않다.
a내가 현재 주력하는 매체는 싱글채널비디오다. 모두가 평소에 가장 많이 보는 익숙한 매체라는 점이 가장 큰 매력인 것 같다.
b작품을 만드는 즐거움은 셀 수 없을 만큼 여러 가지이며 작업 과정 곳곳에 있다. 쉽게 말해, 작업을 하는 것 자체가 삶의 큰 즐거움 중 하나다. 그건 학교에서 건축 프로젝트를 할 때부터 그랬던 것 같다. 여담으로, 미술작업을 하게 되면서 생긴 새로운 즐거움은 다른 작가들의 전시나 작업을 볼때 그들의 선택들을 읽게 되고 그에 대한 의견을 갖게 되는 것이다.
c평소에 메모했던 것들을 모두 출력해서 남의 글을 읽듯이 밑줄을 그으며 읽는다. 이들에서 어떤 작업의 전제를 만들어본다. 스스로 던져보는 질문 리스트(매번 조금씩 업데이트)가 있는데, 이를 이용해 구상한 작업을 여러 방향에서 주물러본다. 어느 정도 작업의 윤곽이 만들어진 것 같으면, 이를 다이어그램으로 그려본다. 그러는 와중에, 기존에 만든 작업들을 1~2번씩 다 감상하기도 하고, 제목도 고민해서 이 즈음에 가제를 반드시 붙인다. (보통은 가제가 그대로 작업 제목이 되곤 한다.)
자문자답과 다이어그램 작성을 반복하면서, 촬영 계획과 실행, 편집 계획과 실행, 전시장 조성 계획 등을 동시에 이리저리 진행하고, 문제와 변수들을 하나하나 풀어가며 작업을 진행한다.
dmail.google.com(http://mail.google.com/)



김희천 <멈블> 싱글채널 HD 비디오, 컬러 25분 2017