ARKO Art Center

2021

아르코미술관

전문인 교육

ART TALK

아트 토크

큐레이터의 글쓰기

아르코미술관

Contents

2021 ART TALK
아르코미술관 전문인 교육
아트토크
큐레이터의 글쓰기

예술로 말 걸다, ART TALK 4

About 말 걸기 + 8

혼자가 아닌 '함께'의 글쓰기 10
김맑음

물리적 공간 너머의 실재 포착하기 12
김재연

감각과 사유의 숲에서 길어 올린 언어들 14
윤지혜

예술과 현실이 교차하는 언어의 세계로부터 16
이소라

예술의 지속가능한 소통을 위한 글쓰기 18
정수진

Interview 대화 & 20

시간과 시각의 교차점에서 액티베이션하기: 22
강서경과의 대화

나는 오늘도 전시장에 간다: 30
구수현과의 대화

파동을 주고받는 숲: 38
다이애나밴드와의 대화

예술로 말 걸다
ART TALK

아르코미술관은 창의적 예술 생산자를 위한 대안적 성격의 공공기관으로 동시대 예술 현장의 신진 작가와 기획자를 위한 다양한 프로그램과 전시를 기획하고 있습니다. 2018년부터 아르코미술관이 진행해온 〈아트토크〉는 문화예술 전문가와 신진 예술가의 작품 멘토링 프로그램입니다. 각 과정별로 4주간의 프로그램이 진행되는 동안 시각예술 분야 전문가와 신진 예술가는 예술적 소통을 나누고 풍성한 예술 담론을 나누는 네트워킹의 시간을 갖게 됩니다.
특히 2021년에는 신진예술인의 네트워킹 플랫폼 '인사미술공간'을 기반으로 변화하는 시대, 새로운 예술의 가치에 대해 토론하고 예술 현장에서 실천방법을 찾고자 합니다.






2021 ART TALK 전체 일정

◆ 6월 4일 ~ 6월 24일

큐레이터①
시각예술 비평 사례 연구 및 토론
희망 작가 인터뷰 및 비평 작성

◆ 7월 8일 ~ 7월 29일

에듀케이터①
환경과 생태계를 연구하는 예술경험 방법 연구
〈바깥에서 즐기는 아르코미술관〉 연계
프로그램 실현

◆ 8월 5일 ~ 8월 26일

작가①
디지털 작품 창작 연구
디지털 작품 창작

◆ 9월 2일 ~ 9월 30일

큐레이터②
전시 기획 연구
메타 비평

◆ 10월 7일 ~ 10월 28일

작가②
디지털 환경에서의 작품 구현 연구
디지털 작품 구현

◆ 11월 4일 ~ 11월 25일

에듀케이터②
디지털 소외계층을 위한 미술관 교육 연구
교육 프로그램 기획

큐레이터 과정_ 기획자의 글쓰기

〈아트토크〉 큐레이터 과정의 첫 번째 시간은 '기획자의 글쓰기'를 주제로 합니다. 시각예술 글쓰기의 다양한 사례와 강사 및 참여자 간 소통과 교류를 중심으로 진행됩니다. 이러한 과정을 통해 서로의 글쓰기 방식에 대해 소통하고, 공통의 고민에 공감하며 향후 기획자로서 자신의 글을 어떻게 확장할지 연구하고 가늠할 수 있는 시간으로 채워집니다.

일정

구분	주제	강사	내용
오리엔테이션 (6월 4일)	프로그램 소개 및 일정 안내	**김미정** 아르코미술관 큐레이터	
1차 (6월 4일)	전시 및 작가 비평 사례 연구	**이진실** 미술비평	강의 및 워크숍
2차 (6월 10일)	관객과 소통하는 글쓰기 : 전시장에 사용되는 언어에 대하여	**오다연** 국립중앙박물관 학예사	강의 및 워크숍
3차 (6월 17일)	작가 인터뷰 사례 연구	**장승연** 미술비평, 전 아트인컬쳐 기자	강의 및 토론
4차 (6월 24일)	크리틱 및 토론	**권혁규** 뮤지엄헤드 큐레이터 **안소연** 미술비평	강의 및 워크숍
마무리 (6월 말~7월 초)	작가 인터뷰 및 결과물 공유		

큐레이터 과정 멘토 소개

• **이진실(미술비평)**

독일현대미학을 공부하고, 현재 미술평론가이자 큐레이터로 활동하고 있다. 《READ MY LIPS》(합정지구, 2017), 《미러의 미러의 미러》(합정지구, 2018), 《Stranger than Paradise》(통의동 보안여관, 2019) 등의 전시를 기획했으며, 큐레이토리얼&에디토리얼 콜렉티브 아그라파 소사이어티의 멤버로서 페미니즘, 퀴어 그리고 아직 알려지지 않은 타자적 전망 안에서 텍스트를 생산하고 수행성을 실험하는 데 참여하고 있다.

• **오다연(국립중앙박물관 학예연구사)**

국립중앙박물관 미술부 학예사로 근무하고 있으며 《손뼉 치며 감탄하네: 김홍도의 풍속도첩》(2020), 《세한歲寒》(2020) 등을 기획했다.

• **장승연(미술비평, 전 아트인컬처 기자)**

학부에서 서양화를 전공하고 대학원 미술사학과 석사 졸업, 박사과정을 수료했다. 미술전문지 〈아트인컬처〉 에디터 및 편집장을 역임했다. 국내외 미술 현장과 미술사와 관련된 연구와 집필을 병행하고 있으며, 현재 1990년대 한국미술 관련 박사학위 논문을 준비 중이다.

• **권혁규(뮤지엄헤드 큐레이터)**

주로 전시를 만들고 글을 쓴다. 독립기획자로 《이브》(삼육빌딩, 2018), 《두 번째》(원앤제이 플러스원, 2018), 《ABCDE》(페리지갤러리, 2017), 《러브스토리》(아마도예술공간, 2017) 등의 전시를 기획했으며, 난지미술창작스튜디오(2019), 뉴욕 ISCP 큐레이터 레지던시(2016), 덴마크문화위원회 큐레이터리서치(2015), 광주비엔날레 국제큐레이터코스(2014) 등의 프로그램에 참여했다. 2019년부터 기획자 공동 운영 플랫폼 WESS의 공동 운영자로 활동하고 있으며, 2020년 문을 연 뮤지엄헤드의 큐레이터로 《나메》(2020), 《인저리타임》(2021) 등의 전시를 기획했다.

• **안소연(미술비평)**

미술비평가로 활동하면서 언어를 통한 이미지 사유에 관심을 갖고 다양한 글쓰기를 시도해왔다. 최근에는 비평의 언어와 글쓰기의 행위를 통해 예술적 삶의 가치와 실천의 방법을 찾고 있으며, 창작으로서 비평적 협업의 방법들을 실험하고 있다. 비평적 말하기 활동의 일환으로 《Interview Project》(2021)를 기획했으며, 조각에 대한 동시대적 재인식의 과정을 연구하고 있다.

말 걸기

+

김맑음
김재연
윤지혜
이소라
정수진

About



혼자가 아닌 '함께'의 글쓰기

김맑음

건축·도시·공간에 대한 관심으로 대학에서 예술학과 건축공간예술 융합전공을 함께 공부했다. 동시대 미술계에서 도시건축 이론과 예술이 서로 접점을 이루면서 생기는 가능성을 탐구하고 있다. 앞으로도 건축·도시·공간과 예술의 틈새에서 연구와 프로젝트를 지속할 계획.
'글쓰기'는 혼자만의 작업이 아니라는 생각으로 〈아트토크〉에 지원했다. 작가들의 의도를 혼자 궁리하기보다는 함께 고민하고 탐색하며 더 의미있는 결과물을 만들어내고자 한다.

2018~2021	• 현대미술사학회 출판간사
2021	• 「위대한 농담: 《웃,음-; 이것은 비극일 필요가 없다》 원앤제이갤러리, 《오세열》 학고재갤러리」 『아트인컬처』 2021년 5월호
	• 「페허의 마찰력(원제: 폐허와 스크린 사이에서, 미끄러지지 않을 수 있다면)」 NEWCOMERS 77, 『아트인컬처』 2021년 2월호
2019~2020	• 서울문화재단 서교예술실험센터 공동운영단 7~8기: 〈같이, 가치: 無有TOPIA〉, 〈서교레코즈: OPEN YOUR MIC〉, 〈아고라: 서교크리틱스〉 지원사업 설계 및 운영
2020	• 「기억의 무보에서 흘러내리기: 함미나 개인전 《Idleness》」 『퍼블릭아트』 2020년 5월호
	• 임노식 개인전 《PEBBLE SKIPPING》, 2.18~3.14, 보안여관1942, 기획
2019	• 문래 MEET 사업, 리서치 프로젝트 〈문래몰래문래〉, 공동기획 및 디자인



물리적 공간 너머의 실재 포착하기

김재연

큐레이팅은 보이지 않는 '무언가'를 감각하고 시각예술 안에서 글과 전시로 표현하는 일이라 생각한다. 작가의 작업에서 지나칠 수 있는 지점을 섬세하게 포착하고, 이를 다듬어진 언어와 전시로 펼쳐내기 위해 다양한 역량을 키우고 있다. 〈아트토크〉를 통해 동시대 미술에 대한 질문과 호기심을 글과 전시의 형태로 변환시키는 방법에 대해 배우고자 한다.

2021 • 《SO.S(Sarubia Outreach & Support)-신유라: 6+1=∞》, 5.19~6.18, 프로젝트 스페이스 사루비아, 어시스턴트 큐레이터
• 《SO.S(Sarubia Outreach & Support)-박성소영: 명명되지 않는 존재》, 3.24~4.23, 프로젝트 스페이스 사루비아, 어시스턴트 큐레이터

2020 • 김하나 개인전 《Sea Bathing》, 1.20~2.21, 프로젝트 스페이스 사루비아, 코디네이터
• 정수 개인전 《당신은 믿은 게 아니라 속은 거야》, 11.18~12.30, 프로젝트 스페이스 사루비아, 코디네이터
• 《제3의 과제전》, 10.7~10.31, 프로젝트 스페이스 사루비아, 코디네이터

2019 • 이의성 개인전 《온도°경》, 2019.12.11~2020.1.10, 프로젝트 스페이스 사루비아, 큐레토리얼 인턴
• 우한나 개인전 《Moulage Mélancolique》, 10.16~11.15, 프로젝트 스페이스 사루비아, 큐레토리얼 인턴
• 《제3의 과제전》, 8.21~9.22, 프로젝트 스페이스 사루비아, 큐레토리얼 인턴



감각과 사유의 숲에서 길어 올린 언어들

윤지혜

서울대학교에서 사회학과 미학을 복수전공하고 현재 골드스미스 대학 현대미술이론 석사 진학을 앞두고 있다. 시각예술/시각문화에서 나타나는 현대사회의 징후들을 분석하는 작업에 관심을 가지고 있으며, '시공간, 생태와 식물, 기술변화, SF·가상, 포스트휴먼 주체성' 등의 주제에 대해 비평, 문학, 전시기획을 통해 탐구하고 있다. 〈아트토크〉를 통해 시각예술이 불러일으키는 감각과 사유를 언어로 표현하는 작업을 더욱 확장시키고자 한다.

2019 ~현재	• 『아트렉쳐』 칼럼 기고
2015 ~현재	• 브런치 『현대미술』 글 자유기고
2021	• CICA미술관 국제시각문화심포지엄 인턴 기자
2020	• 멜론티켓 미술 객원에디터
	• 통의동 보안여관 어시스턴트 큐레이터
	• 《무당2021》(관악아트홀) 큐레이터
	• 프로젝트 시선 소설집 『서울 마드리드 카사블랑카』 출간



예술과 현실이 교차하는 언어의 세계로부터

이소라

미술의 언어와 현실세계가 맞닿는 지점에 관심을 두고 두 세계를 잇는 매개자로서 연구를 지속하고 있다. 2020년 파브아트웍스를 설립 《연결고리(대외협력전)》(서울로미디어캔버스, 서울, 2020) 기획 등 다수의 프로젝트에 참여했으며, 서울시립미술관 2021 신진미술인 전시지원 프로그램 기획자 부문에 선정되어 《Ground X》(SeMA창고, 서울, 2021)를 개최했다. 〈아트토크〉를 통해 다각적인 시각에서 예술을 바라보고, 이를 풍부한 글쓰기로 녹여내고자 한다.

2021 • 서울시립미술관 신진미술인 전시지원 프로그램《Ground X》, 5.4~5.23, SeMA창고, 기획
2020 • 제1회 AI X ART 글로벌 공모 프로젝트《아이아 갤러리 AI 아트 공모전 우수작 초대展》, 12.11~12.17, AI.A 온라인 쇼케이스 책임기획 및 운영
2020 • 《서울로미디어캔버스 대외협력전》, 9.2.~12.19, 서울로미디어캔버스, 기획
2019 • ACC 구글 아트 프로젝트, 상시, 구글과 국립아시아문화전당에서 공동으로 진행한 창제작 ACT페스티벌 원고 에디팅
2019 • 《CREATIVE CODE》, 12.5~12.12, 아트센터나비 한옥, 글 편집



예술의 지속가능한 소통을 위한 글쓰기

정수진

호주에서 아트 큐레이터쉽(Art Curatorship)을 공부했고, 현재 독립 기획자 및 비평가로 활동 중이다. Cue O Q라는 이름으로 SNS를 통해 문화 예술에 대한 글을 적고 있다. 현재 미술계(scene)에서 '내가 할 수 있는 역할은 무엇인가'를 끊임없이 고민하며 실천해왔으며, 항상 쉽고 정확한 글을 쓰고 싶다는 갈망을 갖고 있다. 그리고 이를 위해서는 소통을 통한 '함께 쓰기'가 중요하다고 믿는다. 〈아트토크〉를 통해 이러한 갈망에 한발짝 더 다가갈 수 있으리라 믿는다.



2021 • 《Sailing Stones in Death Valley》, George Paton Gallery, 멜버른, 호주, 그룹 전시 기획
• 「Blue Hope in Blue Ray」, 『Farrago Magazine』 온라인 및 프린트, 멜버른, 호주, 에세이 기고(영문)
• 「13th Gwangju Biennale Maps a Multiverse」, 「Fiona Banner's Pranayama Typhoon Breathes Through a World in Crisis」, 『Ocula Magazine』 온라인, 전시 리뷰 기고(영문)

2020 • 「Social Babel」, 『MASS MeMO』(호주 멜버른 주간 미술 비평지 MeMO Review의 기획 프로그램) 온라인, Victorian College of the Arts (VCA)(빅토리안 예술 대학)의 2020년 졸업 전시 리뷰 기고(영문)
• 「Folding the Monument(기념비 접기)」, 『un Magazine』(14.2 ANTI/ ANTE, Ed. Rosie Isaac and Elena Gomez) 온라인 및 프린트, 멜버른, 호주, 전세계적 동상 철거 운동(Anti-monument movement)과 한국의 평화의 소녀상을 통해 '기념한다는 것'의 의미를 묻고, 호주 원주민 현대미술 (Contemporary Aboriginal Art)을 통해 그 대안을 제시하는 글 기고(영문)
• 「Dear Australia: Reply All」, 「Closet Works v. 4: Into the Digital Wild」, 『The Dialog』 온라인, 라이브 아트 프로젝트 리뷰 기고(영문)
• 〈Bilingual Artist Talk in Korean〉, Linden New Art, 세인트 킬다, 호주, 《Jonathan Kim: Encounter》전 연계 프로그램으로 작가와의 대화 한국어로 진행

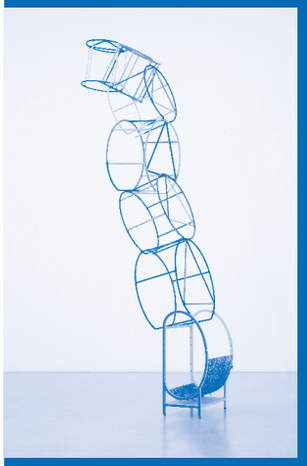
대화
&

시간과 시각의 교차점에서
액티베이션하기:
강서경

나는 오늘도 전시장에
간다:
구수현

파동을 주고받는 숲:
다이애나밴드







Interview

시간과 시각의 교차점에서 액티베이션하기: 강서경과의 대화

글·편집

김맑음, 김재연, 윤지혜, 이소라, 정수진

"회화, 조각, 설치, 사운드, 무엇이든 간에
제가 바라는 건 그것들이 풍경을 만드는 것이에요."

강서경은 개인사에서 비롯된 이야기뿐 아니라 한국의 전통적 개념과 방법론을 재해석해 자신만의 조형 언어로 제시한다. 그는 가장 가까이에 있는 소재들에 파고들어 자신이 눈과 마음으로 본 것에서 핵심만을 남긴다. 이 추상적인 형태는 사람과 이야기, 시간과 움직임을 담고 있다.

강서경은 최근 로스앤젤레스 커먼웰스앤카운슬(Commonwealth and Council)에서《얼굴(face)》(2020.1.25~3.7)과 북서울시립미술관에서《사각 생각 삼각(Square See Triangle)》으로 개인전을 개최한 바 있으며, 베니스 비엔날레 아르세날레(La Biennale di Venezia, Arsenale, 2019), 리버풀 비엔날레(Liverpool Biennial of Contemporary Art, 2018), 광주비엔날레(2018, 2016) 등 다수의 전시에 참여하였다.

내년 리움 미술관에서 열릴 개인전 준비가 한창인 강서경을 하남 작업실에서 만났다. 비교적 큰 공간에 과거부터 만들었던 작품들이 질서정연하게 정리되어 있었다. 작업실 한쪽에는 분홍 팔레트와 먹물을 주 색조로 칠한 회화 작업이 진행되고 있었다. 작품이 작가 홈페이지(www.seokyeongkang.com)에 아카이브 되어 있었지만, 실제로 기하학적 구조물, 작업에 사용되었던 화문석과 나무들이 한곳에 모여 있는 모습을 보니 자연스럽게 눈을 뗄 수 없었다. 자리에 앉으니 옆에 철제 구조물이 눈에 들어왔다. 그 표면은 여러 가지 색의 실로 엮여 있었는데, 실과 철이라는 다른 질감의 재료가 어우러지면서 불러일으키는 감각에서 이야기는 시작되었다.

23 실에서 할머니로 한 걸음 — 〈그랜드마더타워〉 시리즈(2011~)

Q. 철 구조물 위에 실을 엮고 덮는 작업 방식이 독특하다.

강서경 특정한 재료를 계획해서 쓰지는 않는다. 하지만 재료를 다루는 방식들에서 내가 어떤 지향점을 가졌는지가 드러나는 것 같다. 작업에서 사용되는 서로 다른 무게, 온도, 질감을 지닌 재료들이 상충하는 부분을 어떻게 절충시키고, 중재시킬지에 대해 고민하면서 하나의 구조를 만든다. 이러한 과정은 내가 세상을 바라보는 관점과도 연결된다.

실이라는 재료는〈그랜드마더타워〉시리즈에서부터 사용했는데, 철을 감싸고 있는 하나의 피부 같은 것을 상상해보면서 시작되었다. 처음에는 뼈밖에 없는 할머니의 신체를 이야기하고 싶었다. 할머니의 피부를 만들기 위해 철제 위에 물감을 바르기도 하고 여러 시도를 했었다. 물감을 바르는 경우, 온도가 달라질 때 서로의 물성을 견디지 못하고 계속 박피되었다. 그때 눈에 들어왔던 것이 실이라는 재료였다.

Q.〈그랜드마더타워〉시리즈에서 친할머니 이야기를 통해 한국의 근대적 시공간을 이야기한다고 느껴졌다. 근대화 과정에서 많은 한국 여성들이 방직 일을 했던 사실도 떠오른다. 할머니와 실이라는 재료가 어떠한 관련이 있는지, 할머니라는 존재가 작품에서 어떤 위상과 의미가 있는지 궁금하다.

강서경 개인의 역사라는 단어는 내가 작업을 설명할 때 자주 사용하는 단어이다. 할머니는 나에게 가장 바로 옆에 존재했던 롤모델이었다. 할머니라는 사람이 지니고 있었던 기억과 시간성이 추상적으로 존재하는 방법을 드러내고 싶었던 것이〈그랜드마더타워〉시리즈의 시작이었다. 개인적인 서사인 동시에 이것은 가장 보편적인 서사로 작동될 수 있다고 생각된다. 이것은 근대성, 여성에 대한 이야기일 수도 있고 진짜 인간에 대한 이야기일 수도 있을 것이다. 미술이라는 언어 안에서 씨앗처럼 작동되는 작업 방식을 고민해보고 싶었고, 이것이 내가 생각하는 추상과의 연결고리이기도 하다.

할머니를 표현할 때 당당한 몸 혹은 휘어질 듯한 자세를 통해 강인함을 얘기해보고 싶었다.〈그랜드마더타워〉는 할머니 키 정도의 높이로 무언가를 지탱하는 듯한 구조로 만든 것이 시작이었다. 할머니가 떠나신 이후에는 한 사람의 삶의 형태, 축 같은 이야기로 해석하고 싶었다. 이후〈그랜드마더타워—토우〉(2018)는 그 신체가 움직일 수 있는 방식과 구조로 변화했다. 부드러운 힘과 강한 힘이 서로 모여 만들어낼 수 있는 자세와 균형이 잘 드러나게끔 말이다.



그랜드마더타워 — 토우 #18-01
2018 | 재제작된 공업용 접시건조대에 실감기, 철에 도색, 실, 바퀴 | 약 253 × 58.5 × 88.6 cm | 사진제공: 강서경

전통시가에서 영상까지 두 걸음 —
〈검은 아래 색달〉 시리즈(2015)

Q. 개인전 《치효치효鴟鴞鴟鴞》(갤러리 팩토리, 2013.6.5~7.5)에서는 『시경(詩經)』의 한 구절이 등장한다. 검은 거울에 새겨 넣은 시 '치효치효'는 새가 부엉이에게 자신의 집을 무너뜨리지 말아 달라고 부탁하는 내용이다. 하나의 풍경처럼 배치된 페인팅과 오브제, 조형물들이 불안정한 균형감을 이루는 가운데, 시 구절에 담긴 정서가 공간 사이사이를 채우며 흐른다. 한편 강서경의 첫 검은 영상 작업 〈검은 아래 색달〉(2015)에는 고려가요 〈쌍화점(雙花店)〉이 숨겨진 이야기로 등장한다. 두 퍼포머가 기하학적 구조물들을 가지고 움직이는 이 작업에서 〈쌍화점〉이 어떻게 사용되었는지 물었다.

강서경 〈검은 아래 색달〉이 첫 검은 배경의 영상이다. 중력도, 시간도, 아무 것도 없는 검은 공간 안에서 오로지 내가 만들어 낸 부분들만 움직인다. 작업을 매개하는 두 인물이 영상에 등장하는데, 이 인물들의 관계항을 설정하는 방식으로서 〈쌍화점〉을 사용했다.
〈쌍화점〉은 만둣가게에서 이루어지는 사랑 이야기라고 한다. 정간보에 기록되어 있는 쌍화점 가사가 아름답기도 했고 후렴구도 재미있어서 관심을 가졌었는데, 이 보이지 않는 사랑 노래가 작업에서 보이지 않는 서사로 작동되면 좋겠다고 생각했다. 작업 속 검은 공간은 하루 동안의 사랑이 이뤄지는 곳이다. 영상을 보면 퍼포머들과 오브제들이 미묘하게 만나고 헤어진다. 쌍화점 정간보의 그리드 형태들이 작업 〈정井〉으로 구현되어 검은 공간 안에서 천천히 움직이며, 둥근 절벽, 꽂힌 사각, 둥근 계단 등 저의 많은 작업이 함께 그 안에서 움직인다. 사랑 노래가 보이지 않게 공기 중에 흩뿌려져 있기도 한 것이다.

Q. 이와 같은 영상 작업으로 나아간 계기가 있는가?

강서경 내 작업 안에 사람 이야기가 존재한다고 생각한다. 그 이야기들이 조용히 누군가에게 속삭이고 있으면 좋겠다고 상상하곤 했다. 설치된 작품들 사이를 사람들이 거닐면서 만들어내는 풍경도 아름답지만, 작품 자체가 마치 사람인 것처럼 움직이는 풍경도 궁금했기 때문에 영상 작업을 시작했다. 현실에서 벌어지지 않는 상황들을 영상 속 검은 공간에서 다른 타임라인으로 보여줄 수 있으리라 생각했다.

정간보에서 안무로 세 걸음 —
〈정〉 시리즈(2014~), 〈자리〉 시리즈(2018~),
〈검은자리 꾀꼬리—움직임〉(2018)

2014년부터 강서경은 조선 시대 정간보를 참조한 〈정 井〉 시리즈를 시작한다. 정간보는 우물 정井 모양으로 사각형 한 칸을 시간 단위로 하여, 기호를 통해 음높이를 기록하고 공간의 양을 통해 음 길이를 시각화하는 악보이다.
이 기보법을 차용한 〈정 井〉 시리즈에서는 정간보의 한 칸에 해당하는 공간을 나무 틀, 철, 캔버스 천, 한지 등을 조합해 조각으로 구현한다.



두꺼운 자리들
55 × 40 #20-01
2019~2020 | 철에 도색, 화문석, 실, 나무 프레임, 볼트, 가죽
조각 | 각 57 × 42 × 16 cm |
사진제공: 강서경

Q. 정간보를 차용한 작업과 화문석, 춘앵무에서 영감을 받은 작업을 보여준 바 있다. 전통적인 기보법과 움직임에 대한 관심이 엿보인다.

강서경 한국의 문화 그리고 역사, 과거의 서사에 관심이 있다. 이런 이야기와 레퍼런스를 즐겨서 보는 이유는 현시대의 지혜와 과거의 지혜가 맞닿을 수 있다고 생각하기 때문이다. 지혜는 불변하지 않는다고 생각하기 때문에 굳이 미술뿐만이 아니어도 이전 세대들이 지니고 있었던 지식의 형태나 삶의 태도 등도 중요하다고 생각한다.
정간보에서 나타나는 기록을 위한 방법론도 중요했던 것 같다. 물론 구조가 간단해서 재미있고, 정이라는 사각 공간 안에 시간과 모든 움직임을 담고 있다는 점도 흥미로웠다. 하지만 무엇보다 정간보가 지향하는 가치가 좋았다. 정간보는 공간을 그리드 형태로 구획하여 직관적인 악보와 가사로 보여주고, 결과적으로 그 시가(詩歌)를 더 많은 사람이 향유할 수 있게끔 하기 위한 것이기 때문이다.
사각 공간 안에 담겨있는 시간, 소리, 움직임에 대한 관심은 화문석 장인과 협업해 만든 〈자리〉 시리즈로 이어졌다. 화문석은 조선의 궁중 무용 〈춘앵무〉가 공연되던 무대로, 한 폭의 공간 위에서 몸의 선들이 섬세하고 느리게 움직인다. 2018년 열린 개인전 《검은자리 꾀꼬리》(ICA 필라델피아, 2018.4.27~8.12)에서는 〈정〉과 〈자리〉가 바닥에 눕혀져서 움직임을 위한 공간이 되었다. 퍼포머는 작은 공간을 벗어나지 않으면서 자신을 둘러싸고 있는 설치물과의 관계에서 미적인 리듬을 만들며 움직인다.

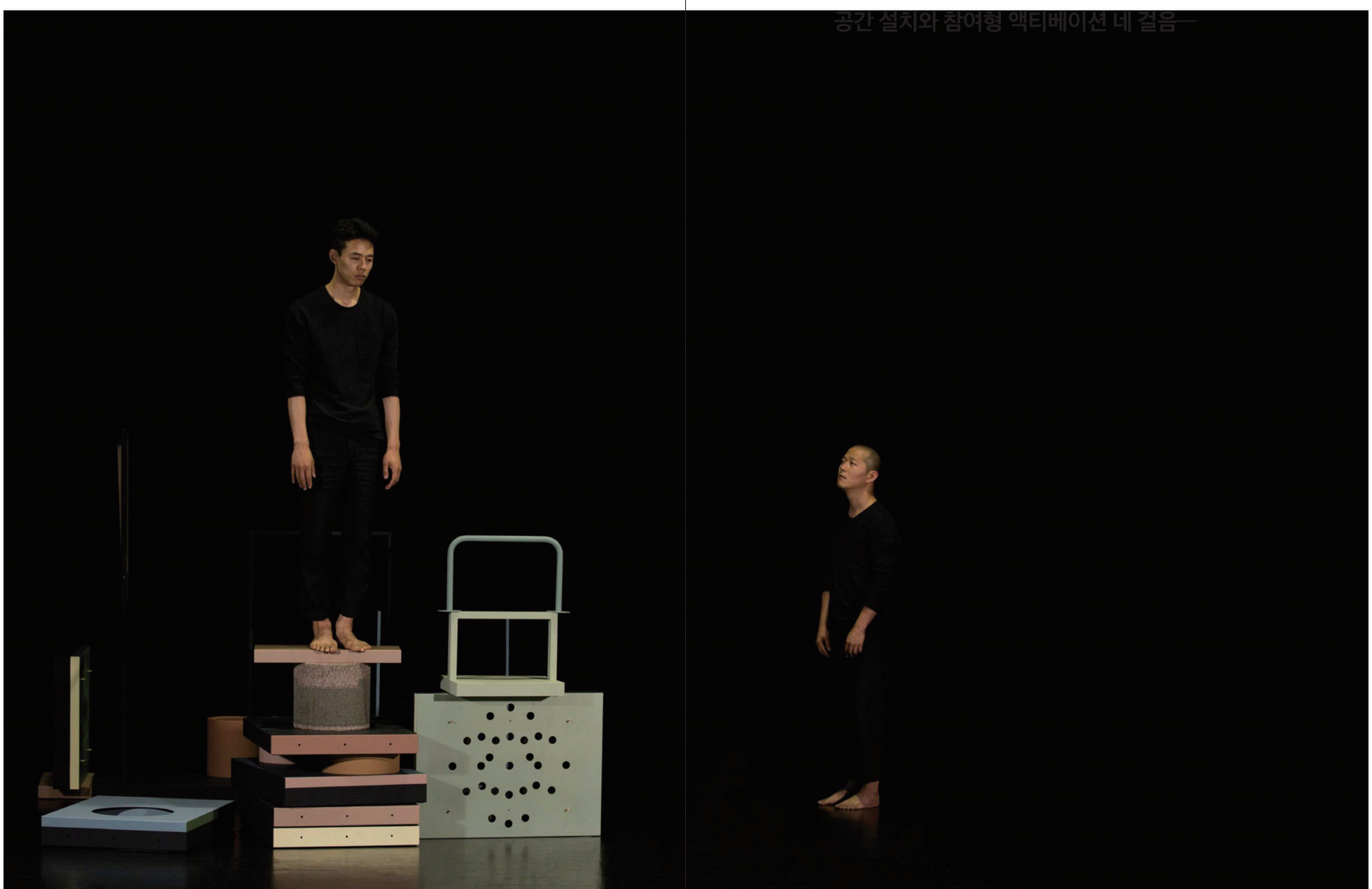
Q. 〈검은자리 꾀꼬리〉에서 〈정〉, 〈자리〉 작업 위에서 액티베이션(activation)을 한다. 이 안무가 춘앵무에서 영감을 받아서 만들었다고 들었는데, 안무가 만들어지는 과정을 듣고 싶다.

강서경 정간보에 관해 공부하던 중 안무가 기록된 자료인 〈춘앵무〉를 알게 되었다. 정간보에 노래 가사와 장단까지 들어가 있으니, 몸을 기록한 기록물도 있으리라 생각하며 찾다가 〈춘앵무〉을 발견하게 된 것이다. 국악 명인 심소(心韶) 김천흥(1909~2007) 선생님이 했던 안무를 신체 기호로 기록한 이흥구 선생님의 기보법이었다. 이 기보법에서 비롯해 움직임을 기록으로 남기는 작업을 진행하게

되었다.
〈검은자리 꾀꼬리—움직임〉에는 1번부터 81번까지의 안무가 있다. 각 안무는 1분씩 진행되는데, 1번부터 9번은 〈춘앵무〉에 나오는 움직임 중 몇 부분을 포착해서 이를 사각 안에서 구현한다. 10번부터 81번까지는 나의 다른 작업에서 나오는 각도와 형태, 무게 등에서 착안하여 액티베이션을 구상하였다.
이 움직임은 61×81 크기의 사각 자리 작업에서 시작되며, 나 자신의 신체 반경을 고려하여 제작하였다. 이 사각형 위에 어떤 하나의 신체가 올라가 있다고 상정하고, 앞, 뒤, 양옆 4면 공간을 3으로 나눠 움직임의 반경을 설정한다.
춘앵무가 시간과 계절을 다 담고 있듯이 이 안무 안에서도 모든 방향성이 다 작동된다. 어디에 힘을 주며 움직이느냐에 따라 61×81을 넘어가거나 균형이 무너지거나 하는 경우가 많기에 그 미묘한 경계를 넘어가지 않는 범주 안에서 움직임을 고안해보려고 했다. 조형준 안무가와 협업해 만들었고, 이 81개의 동작 중에 공간에 맞추어서 적절한 것을 선택해 액티베이션을 진행한다.

Q. 강서경은 정간보의 한 칸을 무보로 변모시킨 '무보'을 만들었다. 정간보 한 칸은 3행 3열의 작은 칸 9개로 나누어지고, 단순화된 인간 그림이 그 위에 그려진다. 〈검은자리 꾀꼬리—움직임〉의 81가지 동작은 이런 방식으로 기록된다. 정간보를 악보로 보는 것을 넘어서서 무보로도 사용하고 있다. 서구의 안무 기록법이나 동양의 안무 기록법이 다른데, 그중 정간보에 관심을 가진 이유는 무엇인가?

강서경 움직임을 만들어내고, 기록하고, 그 기록을 조금 더 쉽게 번안하는 것에 관심을 두고 있다. 내가 생각하는 '자리' 개념, 사각이라는 틀에 대한 것들이 정간보와 무보에, 이 작은 낱장의 종이에 기록되고 기억될 수 있지 않을까 생각한다. 전시할 때 그 지역에 있는 사람들과 계속 협업을 하는데 2019년 베니스 비엔날레 전시에서는 베니스 아카데미아 친구들과 함께 일주일간 연습을 했다. 그때도 이 무보 드로잉을 사람들한테 나눠주었다. 동작을 익히는 것 이상으로 언제든지 이것을 보고 자신이 서 있는 위치에 대해 생각해볼 수 있도록 방법을 나누고 싶었다.



검은자리 꾀꼬리 2016~2017 | 3 채널 비디오, 컬러, 소리 | 8분 46초 | 사진제공: 강서경

공간 설치와 참여형 액티베이션 네 걸음 — 〈땅 모래 지류〉(리버풀 비엔날레, 2018 / 베니스 비엔날레, 2019), 《사각 생각 삼각》(2019)

Q. 베니스 비엔날레에서 〈땅 모래 지류(Land Sand Strand)〉를 보았을 때와 북서울시립미술관에서 《사각, 생각, 삼각》을 봤을 때 공간 때문인지 작업의 느낌이 달랐다. 공간 안에서 오브제 간의 관계가 중요하게 여겨지는데, 공간마다 설치하는 방식이 달라질 것 같다.

강서경 나는 각 작업이 한 개인이라고 생각한다. 그래서 이 전시, 이 땅 안에 누구를 초대할 것인가를 설정한다. 예를 들면 〈검은자리 꾀꼬리〉 시리즈 안에서도 ICA 버전, 상하이 버전이 다른데, 상황 안에서 다른 제스처가 있기 때문이다. 〈땅 모래 지류〉 시리즈에서도 굉장히 키가 작거나 좁은 오브제가 들어왔다가 갑자기 큰 오브제가 들어오는 식으로 다층적인 풍경을 형성하거나 역할들에 변화를 주기도 한다. 그렇게 하면 점점 더 일종의 콜렉티브(collective)가 형성되는 것 같은 느낌이 든다. 무언가의 끝을 보고 가기보다는 계속 진화하는 것들을 만들고 싶다.

Q. 《사각, 생각, 삼각》에서는 당시 미술관에서 참여자들을 모집하고, 한두 시간 정도 조형준 안무가에게 움직임을 배워서 오후에 액티베이션를 행했다. 참여자들이 액티베이션 할 때 그분들도 그 콜렉티브에 들어갈 수 있을 것 같다.

강서경 이런 움직임과 함께 하는 방향성에 대한 고민이 결국 전시를 통해 함께 모인 〈자리〉라는 공간적 개념을 담고 있는 것이다. 리버풀 비엔날레의 〈땅 모래 지류〉 시리즈에서는 은퇴한 무용가들과 함께했고, 그다음 영국에서는 그 지역의 어르신분들과 함께했다. 퍼포먼스라고 쓰지 않고 움직임이라는 단어를 쓰는 이유 역시 작업 사이에 그 지류(strand)를 만들어내는 '그' 사람의 발자국과 풍경이 중요하기 때문이다. 그래서 퍼포머 대신 '액티베이터(activator)'라는 말을 선호한다. 자리 작업 안에 들어가서 작업을 밟고 서 있는 그 지역의 사람이 가지고 있는 이야기가 나에게는 중요하다.



땅 모래 지류 — 움직임 베니스 비엔날레 — 아르세날레 | 2019 | 사진제공: 강서경

걸음 되돌아보기 — 회화, 추상, 변화에 대해서

Q. 캔버스와 평면의 형태를 벗어난 작업도 '개념적 회화', '페인톨레이션' 등의 용어로 불리고 있는 것이 흥미로웠다. '페인톨레이션'은 미술비평가 안소연의 글 「치효치효 鴟鴞鴟鴞」에서, '개념적 회화'는 서강대 트랜스내셔널인문학연구소 연구교수 이용우의 글 「재영토화한 회화 : 강서경의 정동적 시공간성」에서 발견할 수 있었다. 이러한 개념어에서도 회화가 중심으로 다뤄지는데 작가로서 회화란 무엇인지 묻고 싶다.

강서경 나는 어떤 그림이라는 사각 형태 안에서 무언가를 재현하는 풍경을 그리기보다는, 내가 무엇을 바라보고 있는 것인가라는, 즉 나의 방향성에 대해 계속 고민했던 것 같다. 내가 생각하는 회화는 그 화자가 '어떤 이야기를 하고 있는가'가 중요한 것 같다. 학부 시절 동양화를 전공했는데 동양화에서 공간을 통해 화자의 관점과 태도에 이야기하는 것처럼 말이다. 누하동 작업실 옥상에서는 겸재의 〈인왕제색도〉에 등장하는 인왕산이 보인다. 학부 때 왜 저 산을 보면서 왜 '진경(眞景)'이라고 하는지, 그 의미에 대한 궁금증이 있었다. 실제로 인왕산을 많이 다녔고, 마주치는 풍경 속에서 내가 느낄 수 있는 풍경에 대해 많이 고민했다. 회화, 조각, 설치, 사운드, 무엇이든 간에 내가 바라는 건 그것들이 풍경을 만드는 것이다. 이때의 풍경은 재현의 풍경이 아닌 화자가 바라보는 관점으로서 풍경이다. 그렇기에 어떤 매체를 통해 작업을 이해하기보다는 작업 안에 들어 있는 서사를 통해 이야기하는 게 조금 더 맞을 것 같다.

Q. 추상적인 형태가 작업에서 많이 보이는데, 화자의 관점을 이야기하기 위해 이러한 방법을 선택한 특별한 이유가 있는가?

강서경 제 작업에 드러나는 추상은 무언가 생각하고 추출되어 남겨진 어떤 상(像)이라고 생각한다. 앞선 인왕산 이야기를 다시 하자면, 동양화 안에서 산수화는 그 풍경을 바라보는 어떤 실제를 그리는 것도 있지만, 화자의 마음속에서 해석되어서 그려지는 풍경도 있다. 과연 그 해석이 무엇일까 생각해보면 시대를 바라보는 도구(tool) 아니었을까 생각한다. 동양화에서 이야기되는 풍경을 바라보는 화자의 태도가 추상성을 지닌다고 생각한다. 무언가 바라보고 스스로 해석하고 눈으로 마음으로 필터링을 해서 미술 작품으로 만들어내는 추상화된 풍경이 내가 생각하는 그림이 아닐까 싶다.

Q. 공간을 경유하면서 이야기를 계속 발생시키는 게 중요한 것처럼 느껴진다. 그런 지점들이 중요한 이유가 궁금하다. 그리고, 작업의 궤적을 쫓아가면서 돌아보니 다음 작업도 궁금해진다. 다음 발걸음을 내딛기 전 지금 중요한 화두는 무엇인지 듣고 싶다.

강서경 그 방법이 계속 작업하고 싶게 만든다. 지금 40대에 보일 수 있는 어떤 형태들과 50대와 60대 다 다를 거로 생각한다. 그래서 그 시기에 할 수 있는 언어들을 보여주는 작가가 되고 싶다는 것이 소망이기도 하다. 작가로서 진득한 고민을 계속하는 것을 보여주는 일이 가장 어렵고 가장 재밌는 일인 것 같다. 지금 나에게 중요한 화두는 현재 진행 중인 작업과 앞으로 나아가고 싶은 시리즈 사이의 경계를 어떻게 미끄러지지 않고 잘 보여줄 수 있을 것인가에 대해 고민을 하고 있다.

나는 오늘도 전시장에 간다: 구수현과의 대화

글·편집

김맑음, 김재연, 윤지혜, 이소라, 정수진

"어떤 낯선 곳이라도 미술 전시장이라면 안심이 된다. 나에게 전시는 익숙하고 편안하면서도 설레는 긍정적인 것이고, 이런 점이 작업에도 담겨있다. 간혹 제도 비판 작업으로만 오해를 받을 때가 있는데, 그래서 '전시에 대해 질문하고 분석하는 작가'라는 말이 감사했다.
미술 전시하면 떠오르는 공간과 작품, 그곳을 오가는 사람들과 같이 기본적인 구조에서 어떤 것을 어떻게 바꿀 때 어떤 상황이 일어나는지 상상하는 것이 흥미롭다."

구수현은 미술이라는 세계를 살아가는 일원으로서 작품을 보러 전시장에 가는 것의 근본적인 의미에 대해 질문한다. 작가는 작업 속에서 전시를 둘러싼 공간, 작품, 사람 그리고 이야기들을 재위치시키고 재구성한다. 팬데믹 상황으로 인해 온라인 전시의 역할이 강조되었지만, 여전히 몸을 이끌고 전시장에 가서 전시를 보는 물리적 경험은 중요하게 여겨진다. 우리는 전시의 문법에 대한 이야기로 시작해 새로운 가지들을 뻗어내어 다양한 이야기들을 나누었다. 미술의 영역 안의 이야기부터 외부 사회와의 관계까지 대화가 확장되었다.

전시의 문법

《컬렉터의 비밀창고》(을지로 일대, 2016.9.23~10.23)는 현대미술 컬렉터를 임의로 설정하고, 그의 취향을 청계상가의 실재 공간에 투영하여 컬렉터의 방-전시실, 자료실, 창고-들을 선보였다. 〈세계유명전시장 -로비편->(2021.6.28~7.4)은 관객들이 작가와 미팅포인트를 정하고, 직접 작품에 접속하기 위한 USB(일종의 보안카드 키)를 수령한 후, 각자의 PC 상에서 비밀번호를 입력하여 작품을 만나게 된다. 관객은 가상공간의 유명 전시장을 방문하여 저마다의 경로로 작품을 경험한다. 두 작업은 작가가 관객들에게 무엇인가를 요청하고 관객은 미션을 수행해야 한다는 유사성이 있다.

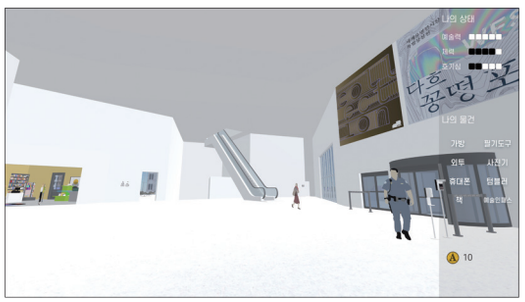


STORAGE_목재포장박스에 수집한 조각작품과 회화작품이 있는 방 2016 | 나무, 테이프, 함석판, 펠릿, 카페트 외 | 가변크기 | 《컬렉터의 비밀창고》 설치전경 | 사진제공: 구수현

Q. 《컬렉터의 비밀창고》는 오프라인 공간에서 가상 인물의 취향을 녹여낸다면, 〈세계유명전시장 -로비편->은 온라인 공간에 가상의 미술관을 건설한다. 작품과 관객이 만나는 방식이 변화한 것으로 보인다.

구수현 《컬렉터의 비밀창고》의 경우, 당시 을지로 대림상가에서 작업실을 쓰면서 그 공간이 주는 분위기에 취해있었다. 각 공간은 문을 닫으면 그 안에서 무슨 일이 일어나는지 알 수 없는 폐쇄적인 구조인데, 중정이 있어 파놉티콘(panopticon)처럼 보이기도 한다. 또 할아버지들 중에 바둑 두는 분들도 많은데, 우연히 그분들에 대한 무성한 소문을 듣게 되면서 간질간질한 상상들을 할 수 있었다. 만약 현대미술 작품을 수집하는 컬렉터가 이 공간 어딘가를 점유하고 있다면 그곳은 어떤 형태일지 상상해 보았다. 컬렉터에 관심을 가졌던 것은 미술과 관련된 기획자, 작가, 도슨트 등 여러 주체 중에 컬렉터만 제대로 마주한 적이 없어 유령처럼 느껴졌기 때문이었다. 컬렉터가 손님을 프라이빗하게

초대하듯 기획된 이 전시는 을지로 일대 6개의 공간에 컨셉을 부여해 진행했다. 관객이 미팅 포인트를 찾아갈 때 그 순간에 집중해서 오롯이 느낄 수 있는 경험이 중요하다고 생각한 작업이다.
〈세계유명전시장 -로비편->은 코로나19 전부터 계속 생각하고 있었다. 전시를 보러 가는 행위와 이미지를 보는 행위가 이제 더 이상 이전과 동일하지 않다는 인상을 받았기 때문이다. SNS 등을 통해 미술 이미지가 너무 빠르게 소비되는 현상에 대해 고민이 많았다. 전시라는 형태가 신체의 수행성이 반영된 게임이라는 매체에 담기면, 관객이 직접 경험과 간접 경험의 중간 어딘가쯤을 오가는 플레이를 할 수 있겠다고 생각했다.



세계유명전시장 -로비편- 2021 | 게임 | 스틸 이미지 | 사진제공: 구수현

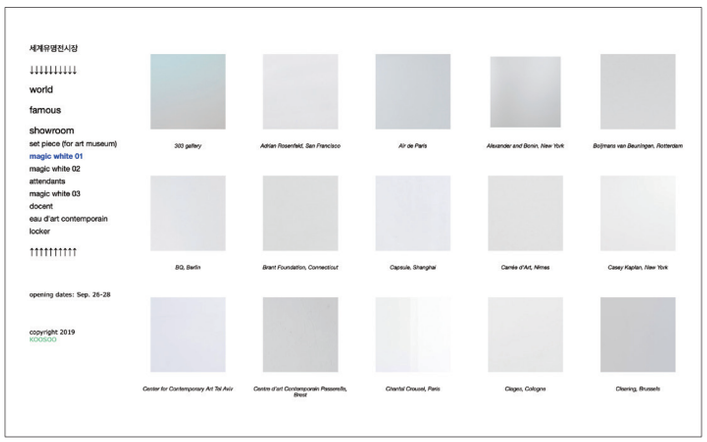
Q. 《컬렉터의 비밀창고》 관객 후기를 읽어보았다. 그중 마치 RPG 게임을 하는 것 같이 느껴졌다는 코멘트가 공감되었다. 《컬렉터의 비밀창고》나 〈세계유명전시장〉의 경우 작품이 게임 방식과 유사하다. 공간은 작가에 의해 어느 정도의 형식이 정해져 있지만 그 안에서 무엇을 보고 느끼는지는 온전히 관객의 몫으로 열려있는 것 같다. 작업을 관람할 때 《컬렉터의 비밀창고》처럼 오프라인으로 사람들이 직접 개입하여 플레이하는 방식과 〈세계유명전시장〉의 웹사이트를 통해 온라인 가상공간을 서핑하는 방식이 어떻게 다른지, 오프라인과 온라인에서의 관람객의 경험에 대한 생각이 궁금하다.

구수현 아무래도 오프라인에서의 관람에서 관객의 경험 폭이 더 깊은 것 같다. 《컬렉터의 비밀창고》 때 비평을 받지 않고, 다양한 사람들에게 리뷰를 많이 받았던 것도 이 작품은 경험한 사람들의 의견을 받는 게 훨씬 유효하다고 생각을 했기 때문이다. 리뷰를 통해 관객의 경험들을 굉장히 흥미롭게 저장할 수 있었다. 〈세계유명전시장 -로비편->은 좀 더 가벼운 경험이긴 하다. 게임을 하고 난 분들의 리뷰를 보면 전보다 훨씬 더 짧고, 간략하고, 문체 자체도 변화해서 다르게 느껴진다.

Q. 〈세계유명전시장 -로비편->은 웹사이트에 존재하는 동명의 작업, 〈세계유명전시장〉의 확장판으로 느껴지기도 한다. 웹사이트에 존재하는 전시장의 벽면 색상, 보안요원, 지킴이, 라커룸 등의 이미지는 가상 전시공간을 구현하기 위한 레퍼런스처럼 보이는데 두 작품의 관계는 무엇인가?

구수현 레퍼런스 작업이 맞다. '세계유명전시장'이라는 문구는 길을 지나다가 우연히 발견한 어느 가게의 이름이다. 이 이름을 보면서 나도 세계적으로 유명한

전시장에서 전시하고 싶다는 막연한 생각이 들었다. 구글맵을 통해 검색해보니 이곳은 실제로는 옷가게이지만, '뮤지엄(museum)'으로 분류되어 있다는 흥미로운 사실을 발견했다. 그때부터 세계적으로 유명한 전시장에 대한 막연한 리서치를 진행했다. 그곳에 직접 가지는 않았지만 인터넷상에서 이미지를 수집했다. 사진으로 찍힌 것을 편집한 것이라 조금씩 다른 화이트(white) 색상들을 볼 수 있었고, 그것들을 배열하면서 오는 감각이 흥미로웠다.
전시장에는 도슨트, 전시장 지킴이 같은 사람들 외에도 작품은 아니지만 원래 그곳에 있는, 혹은 있어야 하는 오브제가 있다. 예를 들어, 전시장 안에 있는 소화기를 볼 때 우리는 그게 작품이 아니라는 걸 알고 있다. 이건 누가 알려준 적은 없지만 우리에게 학습되어 있는 것들이다. 전시장처럼 보이게 하는 공간적 특징이나 사물, 인물들에 대해 수집을 했고, 그 결과물이 바로 '로비편' 작업이다. 또, 이 작업을 시작한 이유에는 개인적으로 전시를 보는 것을 좋아한다는 점도 있었다. 전시장만이 갖고 있는 비현실적인 공간의 특징이 있다. 하얗고, 층고가 높아 굉장히 크게 느껴지는 것 같은 점, 이런 공간의 경험 자체를 좋아한다.
〈세계유명전시장 -로비편->은 어디까지 가봤는지 궁금하다.



세계유명전시장 2019 | 웹페이지에 도큐멘테이션 | 사진제공: 구수현

Q. 게임이 익숙하지 않아서 키보드를 작동하는 게 많이 낯설었다. 마우스로 시선을 움직이고 키보드로 시점을 이동할 수 있었는데, 화면이 VR을 꼈을 때처럼 울렁거려서 어떻게 컨트롤해야 할지 몰라 어려웠다. 회전문으로 전시장에 들어가기 위해 끙끙대다가 힌트처럼 살짝 열린 왼쪽의 자동문으로 들어갔다. 미술관에 입장한 뒤 티켓을 사고, 에스컬레이터도 타고 막판에 작품을 만났다. 작품을 더 보고 싶었는데 "세계유명전시장의 전시 관람은 다음을 기약해주세요"라는 문구가 딱 뜨는 순간, '이 작품은 작품 앞에 오는 과정을 보여주는 게 목적인데, 작품 감상에만 초점을 맞추고 있었나' 하는 생각이 들었다.

구수현 그게 목적이었다. 이 작업을 보기 위해서 혹은 전시를 보기 위해서, 직접 미팅 포인트에 가거나 작가와 약속을 해서 만나는 신체의 수행을 겪는다. USB를 컴퓨터에 꽂은 후 게임을 실행시키고, 게임 속 공간을 다니다가 막상 전시물이 있는 공간 앞에 딱 멈춰 서게 되면 게임이 끝나버린다. 약간의 황당함과 허무함을 의도했다.

Q. '로비편' 이후의 작업 계획은 어떻게 되는가?

구수현 다음 작업인 '전시편'을 이제 본격적으로 만들려고 한다. 원래 이번 작업을 '전시장' 버전으로 만들 생각이었는데, '로비편'과 구분하게 되었다. '전시편'에서는 전시 관람의 규칙, 예를 들어 관람객이 작업의 매체에 따라 어떻게 움직여야 하는지, 관객에게 어떤 리워드를 줄 수 있을지, 혹은 어떤 퀘스트를 줄 수 있을지 등을 얘기할 것 같다.
'로비편'은 전시장에 진입하기 직전까지의 단계이고, '전시편'은 그 다음 단계로 어떤 방식으로 발표할지 고민하고 있다.

Q. 〈mystreiansan.com〉은 이야기 자체도 흥미로운 부분이 많지만, 웹사이트를 통해서 스토리텔링 하는 방식이 재미있었다. 이미지와 이야기들이 나오다가 링크를 통해 다른 페이지로 들어가 보면 실제 뉴스 영상 등이 나오기도 해서 이게 가상인가 아니면 실제인가 그 경계가 모호해지기도 했던 것 같다.

구수현 웹상에서 돌고 있는 텍스트 문화, 미스터리나 괴담과 같은 것들을 좋아한다. 이런 부류의 글들을 찾다 보니 텍스트가 구성되는 방식이 흥미롭게 다가왔다. 인상 깊었던 글 중 하나는 '안녕 김밥'이라는 인터넷상에서 일어난 일시적인 토론 현장 같은 이상한 글이었다. 나중에 글을 쓴 사람이 사라지고, 사람들이 댓글로 그 사람에 대해 추리를 하기 시작했는데 이내 관심이 사그라졌다. 몇 년 뒤 다시 화제가 되자 거기에 또다시 새로운 댓글이 달렸다. 여기서 웹이라는 미디어를 통해 계속 생산되는 상상력이 흥미롭다고 생각했다. 안산을 자주 지나다니면서 이상할 정도로 공공 미술 조형물들이 많다고 느꼈던 점과 거기에 얽혀있는 많은 사회적 사건들이 떠올랐다. 실제 사건과 나의 상상들이 모호하게 같이 섞이면 이상한 상상력을 불러일으킬 수 있겠다는 생각으로 한 작업이다.

Q. 화이트 큐브를 매직 화이트(Magic White)라고 표현했는데, 이 화이트 큐브들이 새로운 경험을 만들어준다는 점에서 이름 붙인 것인지 궁금하다.

구수현 그렇다. 2018년 했던 개인전《MAGIC WHITE MAGIC》(디스위켄드룸, 2018.10.20~11.28)의 제목이었는데 이 전시에서 화이트큐브란 무엇인지에 대해 고민했다. 하얀 벽과 입방체가 그 안에 무언가를 놓으면 작업이 되게 하는 그 마법 같은 흰색에 흥미를 느꼈다. 전시장의 문법에 대한 작업으로 디스플레이를 위해서 있는 좌대, 액자나 어떤 틀들의 조형성은 여기서 더 묻지 말아야 되는 것인가와 같은 질문을 했었다. 전시 공간이라는 장소, 전시장에만 있는 오브제와 더불어 향과 혹은 소리에도 집중해서 만든 전시였다. 조향 작업 〈오 다흐 꽁떵포헝〉도 여기에서 처음 하게 됐었다.

Q. 전시장의 향을 작업하게 된 계기는 어떻게 되는가?

구수현 향 작업은 어떤 전시장에 가면 그 특유의 냄새가 나는 게 인상 깊었고, 특히 아트선재센터 특유의 방향제 냄새에서 아이디어를 많이 얻었다. 아주 특별한 냄새는 아니지만 다른 장소에서 그 냄새를 맡으면 아트선재센터가 생각났다. 전시장이 가지고 있는 고유한 냄새, 사실은 굉장히 인공적인 향인 페인트 냄새, 나무 냄새를 일종의 룸 스프레이 방향제 형태로 조향사와 함께 만들었다.

35 예술과 사회, 전시와 사회

Q. 〈Born to be Bad〉(2016), 〈Opening Hours〉(2016/2019)에는 '이주 노동자'가 퍼포머로 등장한다. 퍼포머는 전시장 내에서 작품을 지키는 '지킴이' 역할을 수행하며, 예술 안에서의 노동과 사회적 노동을 중첩해 보여주고 있다. 이주 노동자에 관심을 두게 된 계기를 묻고 싶다.

구수현 안산에 있는 커뮤니티 스페이스 리트머스에서 활동했을 당시, 이주 노동자분들이 살아가는 모습을 마주할 수 있었다. 이주 노동자가 한국의 노동 시장 안에서 존재하는 방식과 전시장에서 지킴이가 존재하는 방식이 굉장히 비슷하다고 느꼈다. 전시장 지킴이인 내가 여기에 분명히 있음에도, 관람객들이 나의 존재는 모른다는 식으로 다들 암묵적인 약속을 한 듯 행동하는 것처럼 말이다. 지하철 4호선 하행선의 끝자락인 안산역에 이르면 원곡동만의 풍경이 있었고, 보이는 듯 보이지 않는 이 풍경은 마치 원곡동이라는 공간을 있지만 없는 듯 만드는 것 같았다. 이 작업은 이주 노동자의 지위나 그 외의 것을 드러내기 위해서 프로젝트를 했다기보다 오히려 전시장의 노동에 대한 생각을 담았다. 이후 자연스럽게 이주 노동자의 노동권 등으로 고민이 나아갔다.

Q. 퍼포머들을 고용하는 과정과 이를 보여주는 방식에서 어떠한 윤리가 작동하는가? 퍼포머들과 전시/퍼포먼스 진행 과정 중에 어떠한 이야기를 나누었는지 듣고 싶다.

구수현 안산에 있는 용역회사에 뜬금없이 전시장을 지키는 외국인을 구한다고 했을 때, 운이 좋게 그곳 부장님이 사람을 구해보겠다고 했다. 덕분에 사전에 실험하는 작업이었던 퍼포먼스 〈Born to be Bad〉가 진행될 수 있었다. 그때 소개받은 퍼포머 이사 세욘가(Isa Senyonga)는 한국에 온 지 얼마 안 된 분이었다. 이사(Isa)는 우간다에서 가수를 했었는데 그 당시 자신의 뮤직비디오를 보여주기도 했고, 사진 찍는 것을 좋아하기도 했다. 자기 자신을 드러내는 것에 불편함이 없는 사람이었다. 퍼포먼스 제목인 〈Born to be Bad〉는 이사(Isa)의 노래 제목이기도 하다. 이 작업 이후로도 계속 연락하고 관계를 쌓게 되면서 이후 퍼포먼스를 할 때 그분과 계속할 수 있었다. 〈Opening Hours〉는 윤리적인 문제에 대해서 고민을 많이 한 작업이다. 처음에는 나도 많은 우려를 했다. 내가 지킴이를 해봤으니 퍼포머에게 '사람들이 너를 너무 많이 쳐다볼 수도 있고 네가 정신적으로 힘들 수도 있다'는 우려들을 말했고, 어떻게 대처해야 하는지, 너무 피곤하면 하지 않아도 된다는 대처 방안들을 계속 이야기했었다. 감사하게도 이사(Isa)가 지킴이 퍼포먼스를 굉장히 즐거워했었다.
전시장에서 지킴이는 튀면 안 되는 존재인데 너무 튀는 사람이 앉아있을 때 불편함을 느낀다는 리뷰도 있었다. 이 작품은 작업 과정과 맥락 없이 보게 됐을 때 윤리적인 문제가 있지 않은지, 이주노동자를 대상화하는 것은 아닐지 고민이 많았다. 그런데 이 작품을 하면 할수록 느껴지는 것은, 그 불편함이 어디에서 오는지 질문했을 때 결국 그 불편함은 이런 질문을 하는 사람한테서 온다는 것이다.
그런 생각들을 통해 지금은 이 작품을 조금 편한 마음으로 바라볼 수 있게 된 것 같다. 이제는 이주민 노동자는 왜 지킴이가 될 수 없고, 그게 왜 불편함을 자아내는지 다시 역으로 질문을 할 수 있게 된 것이다.



Opening Hours 2019 | hd 비디오(단채널 비디오) | 5분 11초 | 사진제공: 구수현

Q. 작업이 비판적인 태도를 전면에 내세우지 않고 다시 미술과 전시의 구조를 빌려 미술계 구조를 드러낸다는 점이 흥미로웠다. 관객은 작품을 통해 눈에 보이지 않는 힘과 권력의 균형, 구조(관객-작품-지킴이-전시장) 등에 대해 생각해보게 되는 것 같다. 이러한 작업을 통해, 미술계뿐만 아니라 사회적인 측면에서도 어느 정도 영향을 미칠 수 있을 거라고 생각하는지 궁금하다. 전시가 보이지 않는 문제를 알리고 변화를 일으키기 위한 실천의 영역인지, 예술이 사회를 바꿀 수 있다고 생각하는지 등 예술과 사회와의 관계에 대한 의견을 듣고 싶다.

구수현 〈Opening Hours〉 작업 때 진짜 용역회사를 만들고 싶다는 큰 그림을 그렸다. 내가 만들고 싶었던 용역 회사는 고용에 있어 '스펙'에 따른 지원자격 제한을 두지 않고, 인종, 국적 등 모든 것에 열려 있는 인력 풀을 갖고 있는 곳이었다. 실제 전시에 지킴이나 안내원으로 고용할 수 있는 시스템을 꿈꿨다. 실제로 진행하지는 않았지만 언젠가는 가능하지 않을까 생각한다. 개인적으로 예술이 사회를 변화시킬 수 있는지 의문이 들지만, 예술적 경험이 개인을 변화시킬 수 있다고 믿는다. 어떤 예술적 경험 하나가 개인에게 좋은 인상을 남길 수 있고, 결국 사회는 그러한 개인들로 이뤄진다고 생각한다. 나 또한 그런 경험에 매료되어 지금까지 작업을 하고 있다.

파동을 주고받는 숲: 다이애나밴드와의 대화

글·편집

김맑음, 김재연, 윤지혜, 이소라, 정수진

다이애나밴드(Diana Band)는 신원정, 이두호로 구성된 아티스트 듀오로, 지난 10년간 디자인과 미디어 아트를 넘나들며 감각적 사물들(sensible objects)의 소리와 움직임을 통해 새로운 환경을 제시해왔다. 이들이 제안하는 환경에는 브뤼노 라투르(Bruno Latour)가 강조하듯 다양한 구성원들이 '상호연결'되어 있다.[1] 이곳에는 사람, 사물, 식물, 강아지 등이 서로 주파수를 주고받으며 공생한다. 다이애나밴드의 떨리고 울리는 숲은 우리가 기존에 갖고 있던 신체와 사물, 기술, 공간에 대한 인식을 바꿔 놓는다.

다이애나밴드는 올해 개인전《루트에 대한, 대화》(SeMA창고, 2021.3.1~4.18)와 제주시 새탕라움에서 즉흥적 실험음악 공연 〈NEW MUSIC IN 제주 #3〉(2021.6.26)을 진행하고, 다이애나랩(Diana Lab) 활동으로《초대의 감각》(탈영역우정국, 2021.5.1~5.17)을 개최하는 등 전국을 오가며 바쁜 시간을 보내고 있다. 아트토크를 통해 5인조 팀을 이루게 된 우리는, 7월의 화창한 어느 날 작가의 연희동 작업실을 찾아갔다. 다양한 사물들과 식물들이 조화롭게 살아가고 있는 작업실에서는 가만히 귀를 기울이면 끊임없이 어떤 소리가 나고 있었다. 우리는 작가의 작업을 관통하는 세 가지 소리-사물의 소리, 촉각적 소리, 공동의 소리-에 대한 대화를 나누었다.

1 김성은, 「인간-기계-자연, 비평에서 구성으로: 브뤼노 라투르, 백남준, 그리고 에콜로지의 사유」『NJP Reader #2 에콜로지의 사유』 용인: 백남준 아트센터, 2011, p. 23 참조.

제3의 언어

《사물학 II /제작자들의 도시》(국립현대미술관 과천관, 2015.2.17~6.28)에서 보여준 〈사물행진〉에서는 '북치고 보행기', '탬버린 조명', '말하기 수레', '줄자 오케스트라' 등 여러 '사물 친구'들이 사람들과 함께 앙상블을 연주한다. 《프린스의 방에서의 1과 128분의 12초》(전시공간, 2019.2.11~3.17)와《루트에 대한, 대화》에서는 일상의 사물들과 오브제들의 소리와 움직임이 전시장을 채운다. 사람과 사물들은 어떤 언어를 통해 대화하고 있는 것일까? 사물들의 소리를 '제3의 언어'로 삼고 얘기해보았다.

Q. 작업 속에 등장하는 여러 사물들에 대해 묻고 싶다. 보통 사물을 통해 세계를 다시 그리려는 인문사회과학 분야의 이론을 보면 몸, 물질, 움직임 등을 새롭게 부각시키면서 사물도 사람처럼 주체성을 지닌다는 것을 강조한다.[2] 즉, 사람이 너무 많은 권력을 갖고 있다는 것에 대한 반성에서 시작한다. 한편, 다이애나밴드는 특히 〈사물행진〉을 보면, 사물에게 권력을 부여할 때 발생하는 제작자나 노동을 가려버리는 등의 문제점에서 시작해서 사람과 사물들의 연대를 얘기한다. 어떠한 사물과 어떤 연대를 생각하는지 궁금하다.

신원정 사물에 대한 작업은 나와 내 주변의 사물들, 내가 사용하는 사물들이 갖고 있는 공통 감각이 무엇인지에 대한 고민에서 시작했다. 언어적이기보다는 감각적으로 개개인의 경험에서 어떤 연결고리를 찾고자 했다. 감각이나 경험이라는 것은 주관적이지만 보편적으로 만나는 지점이 있다는 것이 흥미로웠다.

한편으로는 나 자신의 주체성에 대한 생각에서 출발한 것이기도 하다. 〈사물행진〉에서는 내가 사물을 사용할 때 어떤 지점에서 내가 권한(empowerment)을 갖게 되는가 등에 대한 생각을 해보면서 인간과 비인간과의 비언어적 연대 방식을 고민했던 것 같다. 처음에는 사물들을 일종의 몸의 확장으로서 바라보는 측면이 있었다면, 최근작에서는 사람과 사물들을 보다 개별적으로 바라보고, 인간이 포함되어 있지 않은 사물들의 네트워크 등을 고민해보게 된 것 같다. 그 과정에서 소리에 보다 초점을 맞추게 된 것 같다.

이두호 〈사물행진〉 때는 사물과 사람들의 권력 구조 자체에 집중하기보다는 내가 연대할 수 있는 사물들은 무엇일지, 그런 사물들을 만들어보는 것은 어떨까라는 생각이 있었다. 인도가 영국의 식민지하에 있을 때 마하트마 간디(Mahatma Gandhi)가 시작한 소금행진(소금 사티아그라하-불복종행진)을 보면 소금에 매긴 세금에 항의하기 위해 소금이 어떤 성질을 갖고 있는지를 보여주면서 행진을 한다. 그런 식으로 사물과 함께 연대할 때, 내 몸이 확장되거나 변화하면서 달라지는 조건과 상황에 대한 가능성을 묻고 싶었던 것 같다. 원정 씨가 사물을 도구적으로 바라보는 면이 있었다면, 나는 사물 고유의 실재성을 인정하는 존재론을 부여하고자 했었다. 의견을 계속 조율하다가 사물과의 관계에 대해 '친구'라는 단어로 합의를 봤다.

2 앞 글, p. 13 참조.



사물행진 2015 | 혼합재료 | 가변크기 | 사진제공: 다이애나밴드

Q. 사물들의 언어이자, 사물과 우리가 소통할 수 있는 언어가 '소리'라는 생각이 든다.

신원정 원래부터 소리에 관심이 있었는데, 소리에 좀 더 집중하게 된 건 3~4년 전부터인 것같다. 막연하게 사물에서 소리가 났으면 좋겠다고 생각하고 있었는데, 작업을 하다 보니 결국 모든 것이 소리이고 진동, 떨림인 것을 깨달았다. 말과 언어는 사물을 하나로 규정시키지만, 소리는 오히려 다른 감각과 사건을 열어준다.

Q. 소리가 '의식 있는 사물들'을 만드는 것 같기도 하다.

이두호 최근에 그레이엄 하먼(Graham Harman)의 『비유물론』을 재밌게 읽었다. 하먼의 객체 지향적 존재론은 행위자 연결망 이론(Actor Network Theory)과는 다른 측면을 얘기하는데, 사람과 사물 사이의 관계보다는 사물자체의 고유한 창발과 실재성에 대해 얘기한다. 사물이 우리가 알 수 없는 존재라서 더 중요한 것일지도 모른다는 생각을 했다. 권력 구조 등으로 인간의 이해 범위 안에서 사물에 대해 이야기하는 것은 다소 협소하다는 생각도 들었다. 하지만 주체적인 부분을 완전히 버릴 수는 없었다.

신원정 결국, 우리는 '사물 친구'가 가진 소리를 찾으려고 했다. 모든 사물은 기본 주파수-헤르츠(Hertz)를 갖고 있다. 사물의 무엇 됨(what-ness)을 소리를 통해 생각해 보려고 했던 것 같다. 사물과 나의 진동이 공명한 순간 발견되는 소리를 4~6개 정도 찾아두고, 전시장에서는 이 소리들을 프로그래밍 했다. 다시 말해, 사물들이 전시장에서 직접 자신의 소리를 내도록 했다.

이두호 또 《루트에 대한, 대화》를 보면 사운드를 재생하는 스피커를 사용하는 《프린스의 방에서의 1과 128분의 12초》와 달리 모터라이즈(motorized) 된 오브제들을 이용했다. 전시에서 미세한 떨림과 움직임을 볼 수 있다. 결국

소리에서 움직임도 시작된다는 생각이다. 원정 씨가 소리를 통해 몸을 만들고자 했다면, 나는 사물들의 의식, 자율성을 찾고 싶었다. 사물에게 누구 됨(who-ness)를 부여해 주는 것이다. 사물이 자기가 소리를 내고 싶을 때 그걸 가능하게 만들어 주고자 했다.
하지만 어떤 면에서는 이런 생각들조차 사실 너무나 인간 중심적인 사고방식일 수도 있을 것 같다. 사물이 어떤 소리와 잘 어울린다고 판단하는 것은 사실 인간적인 판단이기 때문이다. 모두 조금씩 결이 다른 단어들이지만, 어쩌면 우리는 조련사, 정원사, 서커스 단장과 같은 역할을 하는 것일지도 모른다.
세 단어 모두 우리가 확실한 주체임을 인정하는 부분이 있다. 하지만 우리는 사물들을 컨트롤하려고 한다기보다는 정말 친구로서 그들의 에너지를 이해하고 약간의 가이드를 주는 존재가 아닐까 한다.

신원정 조련사라는 표현이 와 닿는 부분도 있지만, 정확한 표현은 아닌 것 같다. 작업을 하면서 '우리는 주체고 사물은 객체' 이런 식으로 딱 잘라서 말할 수는 없다는 생각이 들었다. 우리 작업 속에는 양가적인 측면이 담긴 것 같다.

감각과 감각 사이의 어루만짐

작가 홈페이지(www.dianaband.info) 내에서 〈배꼽보다 검고 쇠보다 긴 고요〉 작업 텍스트에 인상 깊은 표현이 있다. "감각과 감각 사이의 어루만짐"이 "천천히 그리고 틀림없이 어루만지는 사유를 향해" 나아가고, "방향 지워진다"는 개념이다. 소리에 담긴 촉각적인 감각들이 서로 포개지는 듯 보였고, 소리 자체에 대해서 새로운 관점을 불러일으켰다. 촉각적인 소리가 다이애나밴드 작업에서 어떻게 구현되고 있는지 들어보았다.

Q. 소리에 담긴 촉각적 감각에 대해 묻고 싶다.

이두호 몸적인 어떤 것이 떠오른다. 언어적이지 않은 방식으로 이해되는 것들에 대해 이야기하고 싶었다. 대화가 어떤 결론을 향해 나아가는 게 아니라 주고받는 것의 연속일 뿐일지라도 이 과정을 통해서 왜인지 알게 되는 것이 있다. 촉각적인 사건에서도, 촉각이 불러일으키는 언어로는 설명하기 어려운 내용들이 있다.

신원정 시각적인 감각들이 잘 기억되고 언어화되는 편이라면, 소리는 이곳저곳에서 그저 와닿는다. 모리스 메를로-퐁티(Maurice Merleau-Ponty)의 '몸의 현상학'에 따르면, 몸의 체험을 통해 세상을 이해할 수 있다고 말한다. 내가 나의 몸으로 무언가를 만질 때, 나는 동시에 (무언가에 의해) 만짐을 당하게 된다. 우리의 몸은 만지는 것과 만짐을 당하는 것, 다시 말해 나와 사물을 동시에 체험한다. 관객들이 보이는 것과 보이지 않는 것을 같이 느낄 수 있는 관계 속에서 만지지 않더라도 만져지는 촉감을 느꼈으면 좋겠다는 생각을 했다.

Q. 《프린스의 방에서의 1과 128분의 12초》와 《루트에 대한, 대화》를 보면 사물들끼리 어떤 관계를 맺고 있다. 이들은 다시 우리, 말하자면 사람들과 관계를 맺게 된다. 기술이 그 사이를 중재해 주는 것 같았다.

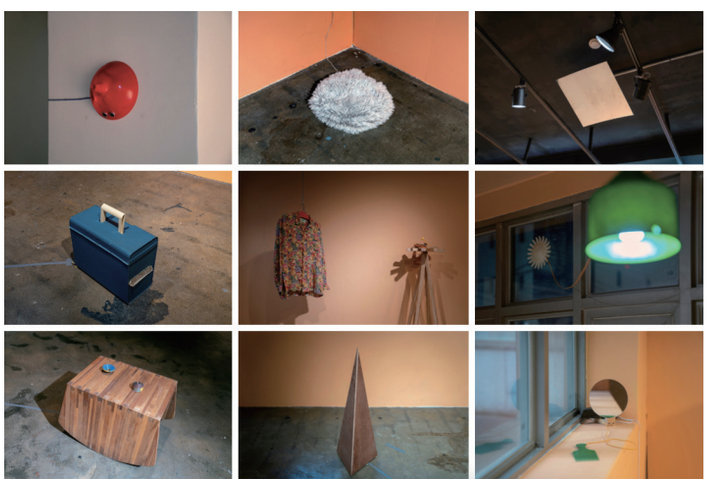
이두호 《프린스의 방에서의 1과 128분의 12초》에서는 메시(Mesh) 네트워크를 사용했다. 사물들이 중앙 시스템의 도움 없이 그물망처럼 연결되어 있어 서로를 인식할 수 있는 유연한 네트워크이다. 사물마다 와이파이 공유기 기능을 하는 작은 보드들이 붙어 있는데 서로가 서로를 파악하고 네트워크를 공유해 준다. 하지만 서로를 탐색하고 연결할 때 네트워크망에 속한 것과 아닌 것을 판별한다는 점에서 폐쇄적인 면모를 보여주기도 한다.

신원정 《루트에 대한, 대화》에서는 무전기와 같은 네트워크(LPWAN)를 썼다. 언어적인 대화보다는 존재적인 발화에 좀 더 집중을 했다. 〈숲에 둘러서서〉 작업처럼 누구든 들으라고 각자가 소리나 라디오 신호를 계속 낸다.



루트에 대한, 대화 2021 | 혼합재료 | 가변크기 | 사진제공: 다이애나밴드

이두호 사물들의 대화는 동시다발적인 대화가 펼쳐지고 있는 것처럼 보이지만, 실제로 이뤄지고 있는 통신은 한 번에 하나씩만 이뤄지고 있다. 한 사물이 발신하는 동안에는 모두들 수신하면서 차분하게 기다려야 한다. 동시에 발신을 하면 메시지가 파괴되기 때문이다. 이 발신이 종료되면, 다른 사물이 발언권을 요청하고, 이어서 발신한다. 이러한 일련의 사건들은 매우 빠르게 일어나서 사람들은 지각할 수가 없기 때문에 개별적인 사물 존재들이 자연스럽게 수다를 떠는 광경이 만들어질 수 있었다. 네트워크가 서로의 감각이나 행동을 공유할 수 있는 일종의 신경망 같다는 생각이 든다.



프린스의 방에서의 1과 128분의 12초
2019 | 혼합재료 | 가변크기 | 사진제공: 다이애나밴드



루트에 대한, 대화 2021 | 혼합재료 | 가변크기 | 사진제공: 다이애나밴드

울림 덩어리

작업실에 들어섰을 때 우리 모두가 들었던 소리의 진동에서, 또 다이애나밴드 작업 속 소리의 울림에서, 그들이 세상을 대하는 태도에 대해 어렴풋이 느낄 수 있었다. 최근 《모두를 위한 미술관, 개를 위한 미술관》(국립현대미술관, 2020.9.4~10.25) 전시에서 다이애나밴드가 보여주었던 작업 〈숲에 둘러서서〉는 반려견과 반려인, 그리고 사물이 함께 등장한다. 서로 신호를 주고 받으면서 합주하는 것은 이전과 비슷한 방식이지만, 그 연대의 범위가 넓어졌다. 소리들이 모여 덩어리를 이루고 울림이 퍼진다. 울림 속에 담긴 여러 형태의 참여와 연대에 대해 이야기를 나눠보았다.

Q. 지금까지 '소리'에 대한 다이애나밴드의 생각을 들어봤는데, 세상을 바라보는 태도와 연결되는 지점이 있는 것 같다.

이두호 시각적인 설치나 전시가 개인적인 경험을 발생시킨다면 소리는 동시적으로 다 같이 경험하게 만든다.

신원정 공동의 사건을 발생시키기에 소리가 유리하다고 생각했다. 소리는 공기 안에서, 혹은 공기를 통해 네트워크를 형성하고 이 네트워크는 연결을 촉발시킨다.

Q. 공동의 소리가 돋보이는 워크숍이나 퍼포먼스에 대해 들어보고 싶다.

이두호 우선 이전과 최근 퍼포먼스 사이에 차이점이 존재한다. 〈일어서거나 주저앉은 입장들〉(국립현대미술관, 2017)이나 〈예술가의 런치박스〉(서울시립미술관, 2017) 프로그램 같은 경우에는 직접적인 참여를 전제로 한 초대였다. 이때는 사물과 소리를 이용해 커다란 공동체적인 몸을 만들고자 했다. 그런데 문득 서로의 몸이 서로 중첩되거나 연결되지 않아도, 감각을 공유하는 것만으로 신경망처럼 연대될 수 있을 것 같다는 생각을 하게 됐다. 그 이후에는 〈숲에 둘러서서〉처럼 사물이 내는 소리를 함께 잘 들어보자는 식의 연대로 형태가 바뀌었다.

신원정 워크숍 같은 경우, 교육적으로 접근한다기보다는 다양한 형태의 시간과 공간 그리고 다양한 사람들이 모여 있는 상황에 관심이 있다. 퍼포먼스의 경우, 두호 씨가 말한 것처럼 초기에는 관객의 적극적인 참여가 중요했는데, 최근에는 관객이 가만히 사물화 되거나 듣는 존재가 되어도 충분히 능동적이라는 생각이 든다. 워크숍과 퍼포먼스는 우리가 만든 사건 안에 관객들을 초대해서 사람과 사물 사이에서 네트워크가 어떻게 형성되는지 살펴보는 실험이라 할 수 있다.

Q. 최근 다이애나랩에서 진행한 《초대의 감각》에서 보이는 '연대'라는 키워드가 다이애나밴드의 지향점과도 연결된다고 생각된다. 다이애나밴드가 생각하는 '연대'에 대해 묻고 싶다.

신원정 다이애나랩은 작가, 활동가 등 다양한 구성원들로 이뤄진 콜렉티브로, 사회적 소수자를 위한 다양한 활동을 한다. 다이애나밴드는 그 랩의 한 일원이다. 인포숍카페별꼴이라는 공간에서 여러 친구들을 알게 되었고, 공동체와 사회에

대한 여러 가지 고민들을 같이 나눠왔다. 다이애나랩은 클라우드와도 같다. 클라우드 속에 다양한 주체들이 있어서 다양한 시간과 공간에서 서로를 초대하고 협업한다.

Q. 큰 범위의 연대를 떠올릴 수도 있겠지만, 결국 두 분의 연대에서 다이애나밴드가 시작되는 듯하다. 두 분의 협업 과정이나 태도에 대해서도 궁금하다.

신원정 서로 대화를 나누면서 사고방식이 확장되거나 영감을 받기도 한다. 예전에는 둘이 처음부터 모든 것을 같이 하려고 애썼는데, 지금은 개인이 소화할 수 있는 범위를 먼저 시도한 다음에 서로가 필요해지는 상황이 오면 함께 진행하는 방식을 취한다.
밴드라는 이름에는 세션을 마련해 여러 사람들을 초대하고 협업하고자 하는 의도도 있다. 다이애나랩 활동을 하면서 여러 친구들을 통해 용기를 얻었고, 이번 《루트에 대한, 대화》를 기획하는 과정에서 여혜진 씨와 협업을 했는데 그 과정에서도 좋은 반향이 일어났다. 앞으로도 많은 분들과 여러 세션을 통한 협업을 기대 중이다.

다이애나밴드에게 소리는 작업의 언어이자, 사람과 사물과의 관계를 재배열하는 도구이며, 세상을 바라보는 태도였다. 우리는 그 소리들 속에서 대화하고, 만지고, 연대한다. 파동이 오가는 숲속에서 또 어떤 울림과 진동을 느낄 수 있을지 기대된다.



숲에 둘러서서 2020 | 퍼포먼스 | 사진제공: 다이애나밴드

2021 아르코미술관 전문인교육_아트토크 큐레이터 과정

주최 : 한국문화예술위원회
위원장 : 박종관

아르코미술관
관장 : 임근혜
미술관운영부장 : 최혜주
교육팀장 : 정지은
기획 및 운영 : 김미정
교육팀 : 이민영, 오은미
코디네이터 : 전솔아
교육인턴 : 최윤지

발행정보
발행처 : 한국문화예술위원회 아르코미술관
03087 서울시 종로구 동숭길 3
02-760-4850
www.arko.or.kr

디자인 및 편집 : 131watt

책에 실린 인터뷰는 저작권법에 따라 보호를 받는 저작물이므로 무단전재와 복제를 금하며, 내용의 전체 또는 일부를 사용하려면 반드시 저작권자의 서면 동의를 받아야 합니다.

Copyright 2021. ARKO all rights reserved.