

ARTIST INTERVIEW

디지털 공간에 미적 감수성을 건축하는 아티스트, 강이연

yiyoungkang.com

강은미 / Graphite on Pink, 프로젝트 매니저
virginakang@gmail.com

올해 초 일민미술관의 《불멸사랑》 전시를 통해 오랜만에 소식을 일린 강이연 작가는 최근 몇 년 작가로서 큰 성장을 해왔다. 서울대학교에서 회화를 전공하고 UCLA에서 미디어아트 석사, 영국 왕립예술학교(Royal college of Art)에서 정보 경험 디자인 박사과정을 졸업하였다. 회화에서 출발한 그녀는 프로젝트 매핑이라는 방법을 통해 시간과 공간을 시각적으로 결합하면서 디지털 시대의 인식 경계에 대한 질문을 끊임없이 해왔다. 2016년 V&A 상상디지털 아트 레지던스에 참여하고 미술관 최초로 프로젝트 매핑 작업이 영구 소장되면서 관심을 받았다. <CASTING>(2016)이라는 작품은 거대한 신전의 기둥과 조각, 건축물의 장식들을 본 떠 공간에 미술관 소장품을 프로젝트션하여 보여주면서 이 시대의 예술에 대한 감수성을 일깨워주었다. 2017년에는 동대문디자인 플라자에서 열린 막스미라 Max Mira의 《Coats》전시에서 <Deep Surface>라는 프로젝트를 진행하여 전시공간의 천정에 동형태의 구조를 세우고 내부 천정면에 작품을 프로젝트션 하였고, 관람객은 누워서 작품을 관람하는 신선한 경험을 할 수 있었다. 이 전시는 2018년 레드닷 어워드(Reddot Award)를 수상한 바 있다. 2018년 말 블룸버그(Bloomberg) 채널의 Art and Technology에 소개되며 더욱 주목을 받았고 국내외 각종 전시와 프로젝트에 참여하며 활발한 창작 활동을 하며 런던 왕립예술학교에서 학생들을 가르치고 있다.





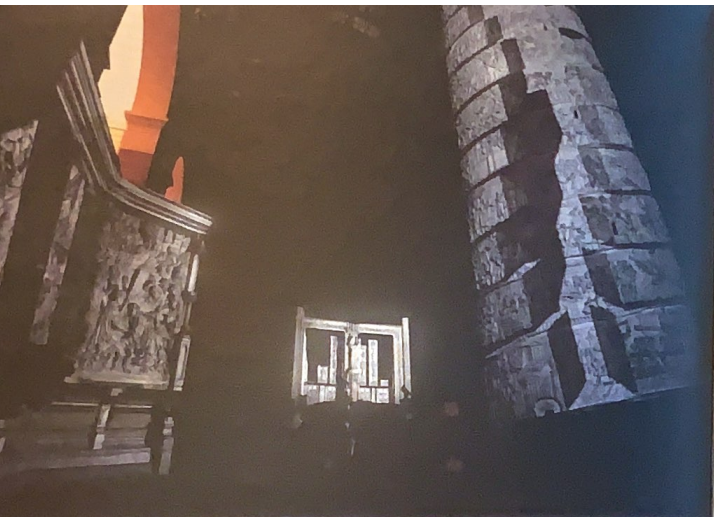
Deep Surface, 2017, full dome projection mapping installation, dimension variable, 서울 DDP, 익스마라 <Coors>
©WYUN KANG

프로젝션 맵핑은 무엇이고 어떤 기술적 특징이 있나요? 프로젝트 맵핑만이 전달할 수 있는 효과가 있나요?

간단히 설명하면 프로젝트 맵핑은 기존의 비례 고정적인 평면 스크린이 아니라, 2, 3차원적 물체의 표면에 영상을 투사하는 매체이다. 충분한 소프트웨어 속련도와 하드웨어적 서포트가 있다면 투사면의 형태나 곡률, 또는 규모에 구애받지 않고 작업을 만들어 낼 수 있다. 더불어 기존의 필름, 비디오뿐이 아니라 디지털 영상물들 - computer-generated, 3D graphic 등 - 을 뒷받침해서 다양한 공간각각적 경험을 만들어낼 수 있다는 장점이 있다. 지칫 단순한 기술로 오해할 수 있지만, 풍부한 역사적 전례들을 갖고 있는 매체로서 받아들이고 이해하는 것이 중요하다. 내용을 간과하고 기술에 너무 집착하다 보면 surface decoration tool로 전락할 수 있기 때문이다. 이 매체가 지닌 기술적 특징이나 효과보다는 투사 표면과 영상 작업 간의 맥락(contextual)을 생각하는 것이 중요하며, 이 지점이 본인이 박사논문에서도 가장 중점을 두고 연구했던 부분이다. 결과적으로 이 시간간 특이성(spatio-temporal specific)이면서도 비물질적인 매체는 기존 비디오 설치 작업과는 다른 내러티브를 만들기 때문에 시네마틱 프레임(cinematic frame)만으로는 충분히 작업을 이해할 수 없다. 영상, 설치, 장소특정적 예술(site-specific art), 눈속임 회화(trompe l'oeil) 같은 기존 매체의 영향과 더불어 디지털 digital에 대한 이해가 동반되어야 한다.

이 방법과 같은 인식적 경계에 질문을 던지는 작업은 하는데 작가님께서 그 경계를 강하게 체험하신 적이 있나요?

일상생활에서 매일 느끼는데, 본래 본인의 성격적인 부분 탓이 큰 것 같다. 삶에서 흑과 백으로 단순화하여 고정적으로 구분할 수 있는 부분이 과연 몇이나 될까. 개인적으로는 심대 때 대다수와는 조금 다른 취향과 관심사들을 갖고 있었던 이유로 내 또래 집단에의 소속감을 강하게 가질 수 없었기에 내 위치나 그 경계에 대해 진지하게 고민했었고, 몇 년 전 크게 다쳐서 큰 수술을 여러 차례 하면서 각종 약물에 의지해 버릴 때 아주 흥미로운 의식적, 지각적 경계들을 체험한 바 있다. 또한 현재 런던에서 살면서 브렉시트(Brexit)가 하루가 다르게 사회 정치적으로 사회를 분열시키는 현상을 보며 침체한 이해관계가 얽힐수록 그 어떠한 경계도 절대적일 수 없다는 생각을 하게 된다. 지각적, 인지적, 사회정치적, 성적, 그 모든 구분에 있어서, 오히려 그 사이 어딘가에 중첩된 지점들에 초점을 맞추었을 때 우리의 삶이 더 풍요로워진다고 믿는다.



CASTING, 2016, projection mapping installation, dimension variable, V&A, London, UK. ©YIYUN KANG

특히 건축적 구조에 대한 관심이 보이는데 공간에 대한 관심은 어떻게 생기셨나요?

학부에서 회화를 전공했는데, 오랜 시간 동안 사랑했던 그 매체가 지난 2차원의 평면성이 일순 너무 나 커다란 벽처럼 느껴졌다. 모든 미래상들이 경함하듯이, 이렇게는 작가가 될 수 없었구나. 꿈을 포기해야 하나 고민도 많이 했었다. 그러다가 영상 수업과 설치 수업들을 듣게 되었고, 영상 설치를 통해 시각형의 평면 너머 시공간을 사용할 수 있다는 걸 알게 되었다. 이것이 현재까지 작업을 이어올 수 있는 큰 전환점이 되어주었다

동시에 나에게게는 디지털이 커다란 화두이다. 나는 촬영한 영상물(live action footage) 보다는, 컴퓨터로 만들어내는 가상적 이미지들(computer graphic, 3D animation, generative moving images), 즉 혼종적 영상물(hybrid moving image)에 관심을 두고 있는데, 프로젝션 맵핑(projection mapping)을 통해서 그 영상물들을 삼차원적 공간에 덧입혀 기존의 공간적 내러티브를 변형하고, 지각적으로 다른 경험

을 만들어내는 것에 매료되었다. 개인적으로는 프로젝션 맵핑의 특성을 'sculptural painting'이라는 용어로 묘사하기도 한다. 나의 회화적 기반(background)이 주는 영향을 알 수 있는 지점이기도 하다.

물질적으로 오브제를 만들어내지 않으면서 물리적인 환경을 구축하는 것을 좋아하다 보니 건축적 표현들을 캔버스 상아 영상을 투사하게 되는 경우가 많다. 하지만, 일례로 V&A 미술관의 거대한 조각 상들 위에 영상을 덧입히기도 하니, 유독 건축적 구조에만 집착한다고 볼 수는 없다. 앞으로 비건축적 구조물들을 적극적으로 작업에 도입해 보고 싶다.

현재 가장 관심을 두는 주제 혹은 공간이 있으신가요?

현재 쫓겨 있는 주제는 computation, agency, human-machine relationship이다. 지난 세기 동안 지나치게 인간 위주의 이분법적인 사고를 해 온 결과로 현재 우리는 너무나 많고 다양하고 심각한 문제들을 직면하고 있는데, 다음 세기를 살아가기 위해서는 자연이나 다른 생물들과의 관계 뿐만 아니라, 인간과 기계(machine)의 관계 또한 잘 생각해야 한다고 생각한다. 여기서 말하는 기계란 머신러닝(machine learning), 봇(bot)이나 AI 기술을 포함하는 것으로 짧게 요약하면, 누가 통제하는가 Who has the control? 라는 질문이다. 우리는 과연 이 모든 디지털 테크놀로지(digital technology)들로 인해 더 스마트(smarter)해지고 있는 것일까? 오히려 주체적인 결정권이 약화되고 있지 않은가? 취향도 알고리즘이 선택해주는 시대이다. 기술, 기계와 함께 존립할 수 있는 사고력이 필요하다.

공간, 이러한 실질적인 장소(site) 보다는 좀 더 개념적인 공간 차원들에 관심을 갖고 있다. 나는 작업을 통해 혼합 현실(Mixed Reality)을 구현하는 것을 좋아하는데, 가상 현실(Virtual Reality)이나 증강 현실(Augmented Reality)처럼, 좀 더 가상적인 공간들에 대한 관심은 늘 많이 갖고 있다. 우리는 이제 경험을 어떤 차원에서 해야 할지 결정해야 하는 시대에 살게 되었다. 비슷한 콘텐츠를 어떤 차원의 공간에서 소비하는지에 대한 우리의 선택권은 점점 더 넓어질 것이다. 따라서 작가 입장에서는 어떤 차원에서 내 작업을 제작하고 전시할 것인지도 고려해야 하는 시대가 되었다. 너무 흥미롭지 않은가. 그렇기 때문에 더욱 이 새로운 차원들, 새로운 공간들, 그 사이의 경계에 대한 스스로의 입장들(anchoring)이 중요해질 것이라 생각한다.

작가님의 작품은 가상의 공간을 물리적인 공간에서 신체적으로 체험하게 하는데요. 작업을 하시면서 특별히 집중하는 부분이 있나요?

모든 예술은 결국 체험인데, 시각예술(visual art)이 본인에게는 중요한 키워드이다. 즉, 여타 예술 장르와 달리 시각예술이 할 수 있는 체험을 만들어내는 것이 매우 중요하다. 또한 내 작업은 물리적인 오브제를 만들어내는 것 보다는 프로젝트들이 작동하는 동안에만 체험 가능한 시공간적 체험이다. 전원을 끄면 내 작업은 일순간 사라져 버리고 텅 빈 공간만이 남게 되고, 대부분의 작업이 공간 특정적이기 때문에 채널 영상 설치 작업처럼 다른 공간, 다른 맥락에서 동일하게 재생해 낼 수 있는 성격의 작업도 아니다. 그렇기 때문에 수행적인(performative) 면이 있고, 작업을 감상하는 관람자의 신체성이 더욱 중요해진다. 하나의 환경을 조성하기 위해서 작업의 감상법, 관람자의 동선에 대해서도 매우 신경을 쓴다. 스크린을 사용하는 영상 작업들과 달리, 내 작업은 정해진 위치(proscenium relation)에서 관람하는 것이 아니고 돌아다니고 누고 앉아서 볼 수 있도록 만들어진다.

영상과 맵핑하는 공간, 또는 대상과의 고리들을 찾고 연결하는 데 매우 집중한다. 가상적 이미지들이 물리적 공간과 내용적, 형태적으로 긴밀한 관계를 맺지 않으면 작업이 영상해져 버리기 때문이다. 이를 실현하고, 나아가 극대화해서 몰입적인 임시적 공간(spatio-temporal environment)이 될 수 있도록 시각적 청각적 공간적 요소를 디자인한다. 본인의 작업에서는 시간과 공간이라는 요소가 동일하게 중요하며, 점점 더 영상만큼 사운드스케이프(sound scape) 또한 중요해지고 있다. 그리고 단순하지만, 작업을 하는 과정에서 본인이 재미를 느끼는 것이 매우 중요하다. 대부분 하나의 프로젝트를 완성하는데 반년 정도는 소요되기 때문에 고생스럽긴 해도 궁극적으로는 그 과정이 즐거워야 한다.

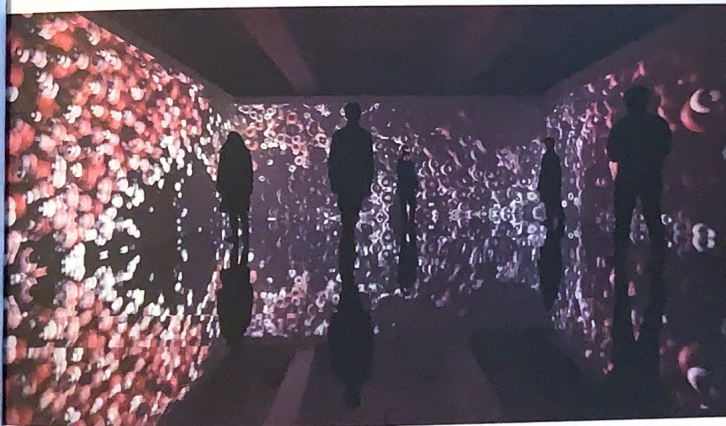
가장 기초적인 조형적인 요소들에 집중하면서도 공간을 경험하게 하는 작가님의 작품을 통해 관객에게 전달하고 싶은 메시지가 있나요?

몰입적인 환경을 구축해서 그 안에서 직접 본인의 시각으로 체험하게 하는데 집중하는 이유는 그 직관적이고 지각적 경험이 결국 인지적 사고로 이어질 것이라 생각하기 때문이다. 각각의 작업 내용은 세부적으로 모두 다를 것이나, 본질적으로는 작업을 통해서 다양한 이분법적 경계에 대한 질문을 던지는 것에 중점을 두고 있다. 물질/비물질, 팩트/픽션, 평면/입체, 예술/기술 등 고정적 이분법의 구분이 모호해지는 시공간을 제공하는 것이다. 작업을 몸을 꼭 당기고 그것을 감상하는 동안, 관객이 그

경계를 사이 어디쯤인가를 오가며 주제적으로 느끼고 생각하는 시간을 갖기를 바란다. 관객의 시지각을 혼란시키고, 다양한 동선을 제공하는 것은 그로 인해서 그 환경 안에서 작업을 받아들이고 감상하는 관객의 의지와 선택이 더욱 중요해 지기 때문이다. 현재, 이 고도로 기술적으로 매개되어 있는 시대에 살아가는 우리는 전에 없던 어떤 양극단의 연속체(continuum) 위에서 '되기'(becoming)하는 존재가 되었다고 생각한다. 끊임없이 경계를 바꾸면서(shifting boundaries) 말이다. 앞서 언급했듯이, 지각적, 인지적, 사회정치적, 성적, 모든 구분 지음에 있어서, 오히려 그 사이 어딘가에 중첩된 지점들에 초점을 맞추었을 때 우리의 삶이 더 풍요로워진다고 나는 믿는다. 세상은 그렇게 칼로 지르듯 단순하지 않다는 것, 다양성이 중요하다는 것을 알고 싶다. 앞으로 더욱 요구되는 가치가 아닐까 싶다.

현재 테크놀로지 기반 작품이 다양해지고 있는데 특히 주목하고 있는 작품이나 작가가 있다면?

작가나 작품보다는, 현재 미술계에서 벌어지고 있는 현상을 흥미롭게 관찰하고 있다. 현재, 해당 디지털 매체를 전혀 사용하지 않는 유명 작가들이 규모 있는 기업의 기술적, 장비적 지원을 받아서 VR, AR 버전의 작업을 창작하고 그것을 주요한 미술 기관들에서 전시하는 사례가 잦다. 완성되는 작



CONTINUUM, projection mapping installation, 일민미술관 <불멸사랑>, 2019 ©HYUN KANG

업의 질 또한 아주 다양하네. 아직도 디지털 매체를 단순히 가짜다 쓰면 되는 기술이라고 생각하는 사람들이 존재하는 것 같아서 본인 입장에서 다소 당황스러운 경우도 있다. 유휴 붓을 들 줄 모르는 작가가 고객을 들어 화가를 고용해서 회화를 제작하고 그것을 미술관에 전시하면서 그러한 제작과정에 대한 스스로의 비판적 입장이 결여되어 있다면 그것을 과연 어떤 작업으로 평가해야 할까?

미술작가가 다루는 모든 매체가 그러하듯, 디지털 매체 또한 생각하는 이야기들을 작가가 원하는 방식으로 표현하고 전달하기 위해서는 물성을 파악하고, 끈질기게 고민하고, 연습하는 엄청난 노력과 시간이 필요하다. 동시에, 예를 들자면, 벤아민의 아우라 개념이 어떻게 현재 디지털 매체에서 재정의되는지에 대한 진지한 개념적 고민도 동반되어야 한다. 그 과정이 없이 생산되는 뉴미디어 작업들은 그야말로 테크놀로지가 아닐까 현재 종종 포착되는 이 미술계의 트렌드에는 분명 거대 산업(Media technology industry)과 기존의 미술 기관, 시스템 간의 복잡한 이해관계와 역할 구조가 얽혀 있을 것이다.

작업 하면서 슬럼프가 오거나 힘들다고 느낄 때 조언을 구하는 분이나 혹은 자신만의 극복 방법이 있나요?

프로젝트 심으로 작업을 하기 때문에 프로젝트가 없는 빈 시간에 슬럼프가 온다. 그럴 때는 오히려 학생들을 가르치면서 좋은 에너지도 있고, 생각을 정리하기도 한다. 작업이 안 풀리는 지점이 오면, 차라리 좀 작업에 거리를 두는 편이다. 본인의 작업과는 결이 많이 다른, 고전적인 회화전이나, 현대무용 공연도 보러 가고, 혼자 집에서 안 나가고 계속 영화나 시리즈물을 보고, 비트가 강한 메탈이나 일렉트로닉 음악을 아주 크게 들으면서 스트레스를 푸는데, 그래서 이웃들에게 항의도 종종 받는다. 당연히 식구들과 친밀한 지인들에게 투정도 부린다. 정신이 산만할 때는 요가 등 혼자 할 수 있는 운동을 한다. 워 대단히 특이한 극복 방법이 있는 것 같지는 않다.

작업에 영감을 받는 순간은 언제인가요?

책이나 논문을 읽으면서 개념적인 키워드를 많이 읽고, 공상과학(Science fiction) 영화나 대테러작전(counter-terrorism) 시리즈를 보면서 영감을 많이 받는다. 티칭을 통해서도 많이 배운다. 그리고 완전히 낯선, 새로운 공간에 갈 때 영감을 많이 받는다. 여행이나, 출장이 그런 기회이다. 본인이 주로 사용하는 매체인 프로젝션 맵핑이 물질적으로 유연하기 때문에 타바코-건축, 무용, 음악, 패션 등-와 작업을 같이 하는 기회들이 많은데, 이런 기회들을 통해 얻는 배움은 이후의 작업의 밑거름이 된다. 몇 년 전부터 영국의 건축 회사들(예를 들어 포스터 앤 파트너스 Foster+Partners)에서 아티스트 토크를 종종 하고 있는데, 이런 기회들은 오히려 내가 큰 영감을 받는 경험이 된다. 또한 비예술 분야의 전문가들을 만나서 나누는 대화 또한 아주 소중한 창작의 리소스이다. 예를 들어 핀테크(FinTech), 핵융합(nuclear fusion) 분야의 가까운 지인들과 나누는 대화를 통해 영감을 많이 얻는다.

최근 가장 인상 깊게 읽은 책이 있나요?

최근에 읽은 책들 중에서는 마틴 도지(Martin Dodge)와 로키킨(Rob Kitchen)의 『코드/스페이스 Code/Space』 그리고 재런 라니에(Jaron Lanier)의 『새로운 모든 것의 여명 Dawn of the New Everything: Encounters with Reality and Virtual Reality』를 재미있게 읽었다. 유탄 하라리(Yuval Noah Harari)의 신간인 『21세기기를 위한 21 Lessons for the 21st Century』도 인상 깊었다. 내가 요즘 관심을 두고 있는 주제들과 관련된 책들이라고 볼 수 있을 듯하다.

일상에서 가장 편안함을 느끼는 공간이 있나요?

물론 집이다. 워낙 집순이기도 하고, 혼자 집에서 보내는 시간들이 매우 중요하다. 작업하는 스튜디오 오아 가르치는 학교도 중요한 공간들이지만, 편안함에 있어서는 결국 집이 최고인 것 같다.

작업을 하지 않는 여가 시간은 어떻게 보내시나요?

전시가 끝나면 일정 기간 동안 작업실에 안 가고 쉬는 편이다. 특히 큰 규모의 프로젝트였을 경우, 전시가 끝나면 한동안 전시회도 잘 안 찾아다닌다. 여가라고 하기엔 그렇지만, 소프트웨어 공부하면서 시간 보내는 것도 나름 좋아한다. 프로젝트가 없는 기간 동안에는 YouTube tutorial 보면서 이런 저런 필요한 기술들도 습득한다. 뭐든 정리해 놓는 것을 좋아해서 청소하고 집 정리하는 데에도 시간을 많이 쓴다. 이렇다 내놓을 만한 대단한 취미는 없다.

앞으로 예술가로서 혹은 인생에서 성취하고 싶은 지점이 있나요?

예술가로서는 늘 노력하고, 끊임없이 변주하며 지적으로 쟁점을 일으키는(thought-provoking) 작업을 하는 작가가 되고 싶다. 꾸준히 경계에 도전하고, 넘나들고, 다양한 것들을 포용하고 싶은 욕심이 있다. 작가라는 직업이 사적인 부분과 일을 구분하기가 쉽지 않은 것 같기도 한데, 최근 들어 둘 사이의 균형이 중요한 것 같다는 생각을 하게 된다. 예술가로서도, 한 사람으로서도 행복하고 건강한 좋은 사람이 되기를 바란다.