

## ‘Public Cell’ 전시인터뷰

인터뷰이: 유비호(작가)

인터뷰어: 윤동희(월간미술 기자)

2002. 12. 25

### 1. 이번 전시까지 자신의 작업을 정리한다면?

=> 첫 개인전(2000년 3월)이후 지금까지 이미지 위주의 작품을 발표해왔다. 초기의 영상작업은 시니컬하고 다이나믹하였다. 이때 나의 작업의 주요 관심사는 전시장을 외면하는 관람객의 시선을 잡아두는 것이었다. 대다수 전시장에 작품을 감상하러 온 관객들은 작품을 관람하는 동안 작품을 이해하지 못하고, 작품에 외면을 당하는 기분을 느꼈던 것으로 기억한다. 특히 전시장내의 미디어작업은 더욱더 난해하고 어려웠다. 그래서 초기 나의 작업<검은질주>, <매스게임>등은 전시장에서의 작품도 재미있을 수 있다는 점이다. 컨셉은 진지하지만, 작품은 경쾌하게 제작하는 점이 초기 나의 작업방법이었다. 두 번째 개인전(2001년 8월)이후 나의 작업은 진지하게 개인적 사적세계에 몰입하였다. 외부의 문제보다 내부의 개인적 문제에 집중하였다. 그러면서 사회와 개인의 문제에서 사회 시스템(국제,정치,,경제,사회,문화등등..)에 대한 개인의 소박한 감성에 대한 작업을 하였다. 이 시기에 작품은 <말없이>, <맑은날에 익사하는 소년의 꿈>, <노란대지>, <DMZ-아름답지 않은>,<무지개>등이다.

### 2. 이번 전시는 공공성과 개인의 문제를 전자미디어 매체를 통하여 다시 한번 되짚어 보는 작업 프로젝트라는 의미를 갖고 있다. 또한 당신의 작업의 근간을

이루는 것도 결국 '미디어'라고 할 수 있다. 나아가 그 동안 미디어에 통제당하던 인간이 미디어를 통제할 수 있는 주체로 부상한 점도 전시의 주요한 특징이다.

#### 당신에게 '미디어'는 무엇이며, 어떤 존재인가?

=> 미디어는 현대 자본사회의 기술, 자본, 지식 집약형 매체이다. 현대 자본시장과 맞물려 현대 전자미디어는 급속도로 일반인에게 보급됐다. 미디어는 정보를 싣고 나르며 국가나 기업의 이데올로기를 주입하는 도구이다. 나에게 미디어는 거대 집단의 통제장치이자 도구로 이해한다. 국가와 대기업은 미디어의 특성을 이용하여 일반인, 미디어수용자에게 국가의 이데올로기(세계화, 국가정책, 대통령선거공약...등등.)와 자본이데올로기(소비욕구 충동, 상업광고, 신용카드..등등)을 주입한다. 미디어의 일방적 주입식시스템에서 비판적으로 수용하고 의견을 제시할 중간장치의 부재와 인식부족으로 미디어 수용자는 거대 시스템에 포획되고, 제도에 순응한다. 이렇듯 본인이 이해하는 미디어는 개인을 파괴하고 체제에 순응하게하는 전달도구이다. 미디어를 활용하고 사용하는 주체자와 생산자들의 의도가 수용자에게 명쾌하게 전달되고 투명했으면 생각한다.

**3. 이번 전시를 양아치(조성진)와 함께 한 이유가 있다면? 그의 작업과 당신의 작업이 갖는 연관성은 무엇인가? 나아가 함께 한 결과에 만족하는가?**

=> 우선 양아치와 전시를 진행했던 점은?

양아치와 나는 2년여 가량 한국사회에 대한 고민과 현재 미디어에 대한 관심사항을 얘기를 나눠왔다. 대화를 통해 우선 서로 한국사회와 미디어에 대한 문제를 제기하며, 앞으로 실천해나가야 할 점을 확인하였다. 앞으로 서로 해야할 일(사회적접근방법과 미디어해석방법)에 대한 전초단계로 서로의 의도와 지향점을 확인하는 단계로 이번 전시를 진행하였다.

=> 양아치의 작업과 나의 작업이 갖는 연관성은?

양아치와의 연관성은 작업을 진행하는 시작점이 비슷하였다. 특히 한국사회의 사회적, 정책적, 문화적 고민에서 작업을 하는 시작 동기가 된다는 점이였다. 한국사회에 대한 뭔가 모를 꿀꿀함이 있으며, 이러한 감정은 미디어작업을 하는데, 주체적인 자생적인 미디어해석방법과 작업방법을 공유한다. 양아치와 나의 작업방법과 진행방법은 꽤 다른 차이를 지닌다. 특히 이번 전시에서 나의 작업은 내부적 사항에 집중하였다. 하지만 양아치는 외부적 환경으로 진행하였다.

=> 함께한 결과에 만족하는가?

물론, 만족하지 않는다. 좀더 신중하게 진행했어야 했다. 좀 성급하게 전시를 한 듯한 느낌이 든다. 좀 더 오랜 시간동안 서로 얘기를 나누며, 그동안 논의한 문제점을 구체적으로 조용히 실천하며 준비했어야 했다. 미디어를 해석하고 접근하는 구체적인 방법이 없었다. 좀 더 명확한 개념과 전시구성이 필요했었다.

**4. 서문을 보면 당신은 전자미디어매체 수용자에 관한 '감성'을 다루었다고 나와 있다. 여기에서 감성이란 구체적으로 무엇을 의미하는가? 그리고 이것을 표현하기 위해 특별히 염두에 둔 표현 방식은 무엇인가?**

=> 감성은 이성과 대립하는 구도에 있다. 근대시대 이후, 이성은 합리화, 조직화, 계열화, 등등을 낳았다. 이러한 특성은 현대사회의 사회체계를 이루며, 개인을 현대사회체계의 틀안에 위치시킨다. 이 체계 안에서 개인은 도구가 되고 부분이 된다. 나는 이러한 특성을 교육시키고 통제하는 현대사회의 일방적 사회체계에 대한 공격을 하였다(조용하게). 표상적으로 본인의 이번 전시화두가 '개인의 감성'으로 읽혀지지만, 본인이 '감성'을 다루는 점은, 현대사회 이데올로기의 틀을 유연하게 하고 자유로이 탈주하고자 하는 의도가 있다. 탈주의 방법으로 본인은 지극히 개인적 세계, 공간에 몰입하는 방법을 사용하였다.

**5. 이번에 출품된 <무지개>, <That's alright>에 관해 보다 자세한 설명(제작방법, 제작의도, 에피소드, 관객의 반응 등)을 부탁한다.**

=>

**▶무지개:**

-**제작방법:** 시각적 미니멀(무지개빛 색톤의 변화) 와 청취자의 사연을 낭독하는 라디오 아나운서의 목소리로 구성하였다.

-**제작의도**: 편안히 관객들이 전시장에 와서 라디오사연을 듣고 가길 원했다.

-**에피소드**: 심야에 운전하며 라디오를 종종 청취한다. 예전에 많이 들던 라디오 프로인데, 나는 이 프로의 아나운서가 청취자의 사연을 들려줄 때 가장 감정이 풍부해졌던 것 같다. (좀 유치하지만..)

▶**That's alright:**

-**제작방법**: 자동차실내를 360도 촬영하여 이 이미지를 컴퓨터로 입력한후, 컴퓨터그래픽 프로그램을 활용하여 자연스럽게 연결시켰다. 그리고 영상프로그램에서 이미지를 이동시켰다.

마치 카메라로 panning(자연스럽게 수평이동한 느낌)한 효과를 연출하였다.

-**제작의도**: 같은 실내(차안)에 세 명의 인물이 있지만, 이 인물들은 흔히 이해하는 사회적 관계성이 없는 사람들이다. 이 인물들의 설정은 이렇다. 작가본인이 강제적으로 각기 다른 장소에 있는 사람을 가상적으로 차실내로 데려왔다(사랑에 아픔을 지닌 여인, 직장와 가정에 대해 고민하는 男1, 작품제작에 고민하는 男2 등). 이들은 서로 자신만의 고민에 빠져있다. 개인의 공간에서 타인의 시선이 관여하지 않는 차가운 공간에서 이들은 자연스러운 개인의 고민을 행한다. 현대산업사회의 차가운 사적공간과 이 공간에서 외로운 고민을 하는 사람들의 연속적 이미지를 만들어 제시하고자 하였다.

**6. 그 동안 당신의 작업을 관통하는 주제, 화두가 있다면?**

=> 나의 작업은 근대이후 현대에 이르는 현대산업사회내의 소시민과 사회구조의 개인적 갈등을 보여준다. 작품에서 표현되고 있는 현대사회의 개인의 의식과 상상은 나의 작업의 중심이다(여기서 개인의 의식과 상상은 작가의 시선이다). 나의 작업은 유쾌하게 진행하기도 하며, 때로는 진지하게 진행하기도 하는데, 이러한 작업배경에는 현실세계와 끊임없이 긴장하는 시점과 접점에서 소시민의 따스한 시선과 상상이 충돌하는 지점이 있다. 긴장과 충돌의 위기접점에서 개인의 시선과 상상은 나의 작업의 주요 키워드이다.

(참고: 항상 나는 나의 드로잉북을 가지고 다닌다. 사라지는 생각, 우연한 사건과 이미지를 기록하고 기술하는 습관이 있다)

**7. 2002년은 당신에게 어떤 해로 기억되는가? 그리고 2003년은 어떤 해로 계획하고 있는가?**

=> 2002년은 월드컵으로 잠시 현실을 잊을수 있었다. 그렇지만, 여중생사건에 슬픔 때문에 현실은 마냥 즐겁지만 않다. 올해는 나에게 너무나 조용했던 해였으며, 나의 개인세계에 몰입한 시기였던 것 같다. 내년에는 좀 꿀꿀한 맘을 훌훌 털어버리고, 사회와 관계맺는 방법에 대해 적극적으로 진행하려 한다. 작품제작 방법에서 좀 더 전문적인 시스템을 갖추고 싶다.

**8. 앞으로 어떤 작가로 기억되고 싶나?**

끊임없이 想像하는 작가가 되고 싶다. 그리고 상상력을 구체적인 이미지로 실현하는 작가이고 싶다.