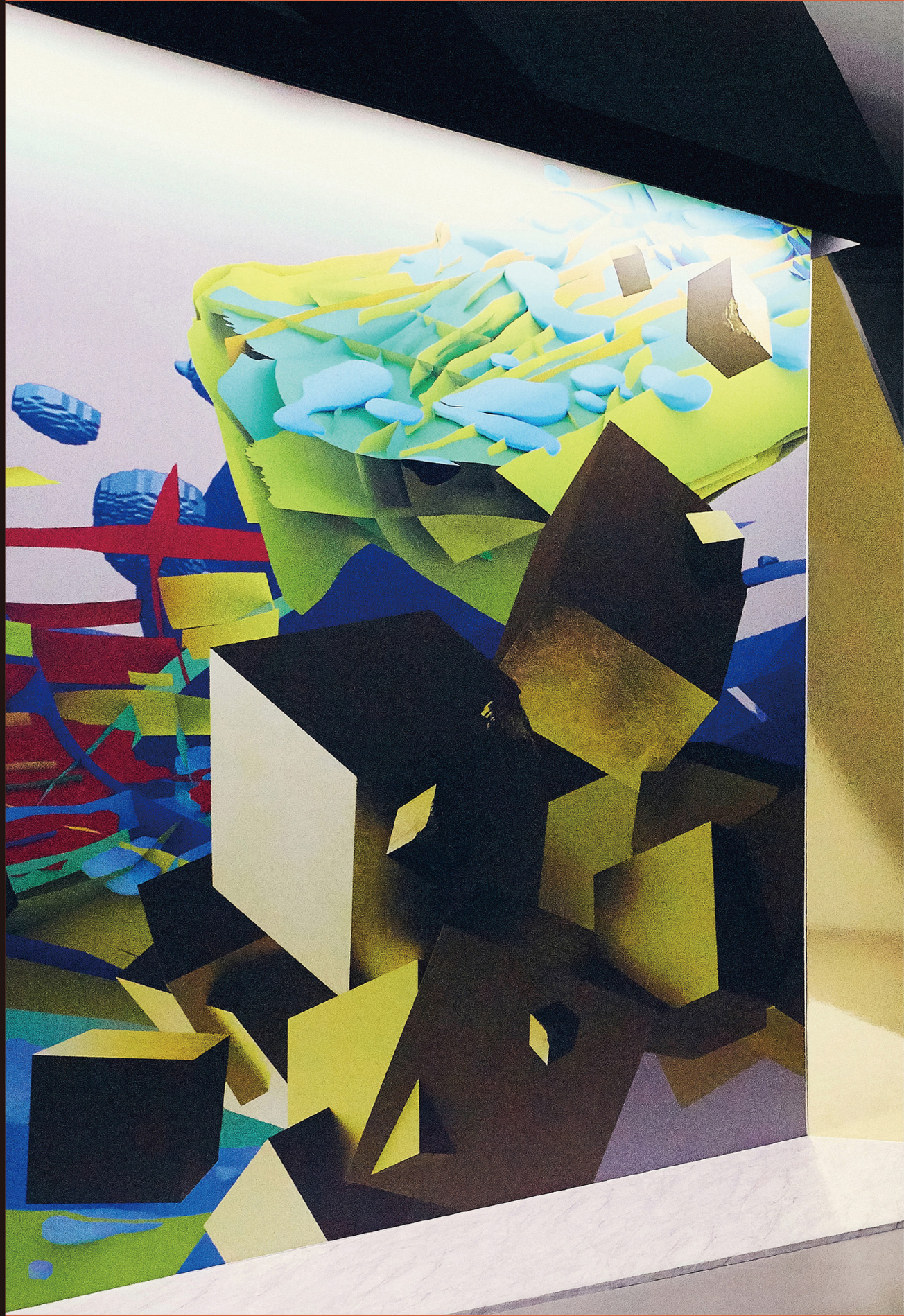


모래산 건설  
<디트로이트 돌슨가(Thompson Street, Detroit)>, 2006

다공성 계곡  
↓  
<페트라 제네트릭스 vs. 페트라 제네트릭스>, 디지털 프린트, 2017

눈썹  
<무제>, 페기톤 마네펠의 부분, 2018



# 김아영

시각디자인 전공 후 영국에서 사진과 순수 미술을 전공하고  
팔레드 도쿄(2016), 멜버른 페스티벌(2017) 등에서 개인전을 개최했으며 제56회 베니스 비엔날레(2015) 본전시에 참여했다.  
이미지, 사운드, 비디오 등 매체를 넘나들며 현실과 상상을 직조해 인간의 사고를 확장시킨다.

이번 작품 <다공성 계곡> 영상에 승무원이 나와 이주 프로그램을 소개하는 장면이 있다. 주인공이자 이주민인 페트라 제네트릭스는 격리되고, 그래서인지 영화 <설국 열차>가 떠올랐다.

그랬다면 기쁘다.

## 어떻게 시작된 작업인가?

운 좋게 호주에서 가장 큰 축제인 멜버른 페스티벌 측에서 연락이 왔다. 호주에 대한 주제라면 무엇이든 개인전을 열도록 지원해주겠다는 내용이었다. 원래 파리에서 지내고 있었는데 그 요청을 받고 멜버른 지역에 2주 정도 머무르며 호주를 관찰했다. 그렇게 시작된 작업이다.

## 호주의 어떤 모습이 작품에 녹아 있나?

2가지 굉장히 흥미로운 이슈가 있었다. 하나는 호주 가금, 은, 철 등 한 나라가 하나만 갖기도 힘든 광물을 다 가진 대단한 나라라는 거다. 광물 수출이 호주의 수입을 좌지우지하는 1순위다. 그런데 재밌는 지점이, 광산업이 발달하고 석유 시추를 하게 되면 지표면 아래로 땅을 파지 않나. 구멍을 뚫어 암석 사이에 고여 있는 석유를 채취하는데 그러면 땅 아래가 점점 비게 된다. 그럴 때 반이 주저앉지 않게 하기 위해 석유를 빼낸 자리에 물을 채워 넣는다고 하더라. 마치 피를 빼고 식염수를 집어넣는 것처럼. 이상했다.

## 이상하다.

그래서 등성등성 비어 있을 지하의 모습에서 다공성이라는 개념을 생각해 봤다. 다공성은 과학 용어인데 ‘구멍이 많다’, ‘비어 있다’는 의미다. 이러한 지질학적 다공성이 내겐 너무 중요한 관심사였다. 또 하나는 호주의 이주 문제가 상당히 심각하다는 거다. 호주 정부에서 지난 10년 동안 배 타고 들어오는 난민을 단 한 명도 받아들이지 않았다고 한다. 사실 난민 문제는 중동과 아프리카 지역에서 심각하다. ‘이 거대한 흐름을 막을 수 없다면 어떻게 받아들여야 하는가’ 여러 가지 생각이 들었다.

## 호주에 대해선 캣워크밖에 몰랐는데.

그러니까.(웃음) 지질학적 다공성과 이주가 내게는 호주에 대해 풀어가야 할 시발점이 있었다. 거기에 내 상상을 더한 거다. 곰곰이 생각해 보니 지금 21세기 우리의 삶에서는 데이터 마이그레이션(데이터 이송)도 중요한 이슈이지 않나. 기업이든 개인이든 수많은 데이터베이스를 다른 서버나 클라우드로 옮기는 데 집중한다. 그런 의미에서 데이터 이송도 물리적 이주와 마찬가지로 아닐까 싶었다. 실제로 전문용어까지 비슷할 게 많다. 난민이 이주하는 이주 절차 과정이나 데이터 이송 과정이 매우 흡사하다. 이러한 이야기를 써보자는 생각이. 굉장히 흥미로웠다.

작가가 굉장히 신나서 즐겁게 이야기를 만들었다는 느낌이 그대로 전해졌다. 그런데 어쨌든 주제는 ‘이주’, ‘난민’이지 않나. 예민한 이슈를 예술적으로, SF 영화처럼 즐겁게 풀어버리지만 한편 관찮은 걸까?

특히 이번 작업에는 사변 소설이란 장르를 적용했는데, 사변 소설은 SF 소설처럼 가상의 이야기를 그리는 것은 똑같다. 그러나 생각을 끝없이 밀어붙여서 생각 실험을 하게끔 하는, 뭔가 조금 더 가능성이 풍부한 장르다. 사실 나는 리얼리즘을 즐기는 사람이다. 리얼리즘과 다큐멘터리가 지닌 가능성도 존중하지만 이야기 만드는

것을 즐기는 사람으로서 ‘사변의 세계로 생각을 완전히 밀어붙여보면, 마치 멀리 행성에서 이 지구를 보는 것처럼 다르게 바라보면 어떤 성찰이 또 가능할까’ 궁금하다. 이런 다큐멘터리도, 리얼리즘도 할 수 없는 방식인 것 같다.

되짚어보면 10년 전에는 자극적인 신문 기사를 모아 포토몽타주 방식으로 다룬 적이 있다. 다양한 이야기를 직조해 새로이 즐기는 방향은 여전하다 싶다.

맞다. 더 넓어지고 더 멀리 가고 있다. 나는 연결시키려면 세상의 모든 이야기를 연결시킬 수 있다고 믿는다. 별자리처럼, 전혀 연결될 수 없어 보이는 종류의 것들을 연결시키는 게 즐겁다. 이런 것을 매체 불문하고 어떤 식으로든 자주 실험할 수 있는 기회가 끊이지 않았으면 좋겠다.

## 프린트 위주의 평면 작업에서 이번에는 3D를 비롯해 여러 기술이 필요한 입체적 작업으로 확장했다. 혼자 소화했나?

그럴 수 있지. 전문가들과 같이 작업했다. 스크립트는 내가 쓴다. 그림으로 그릴 수 있을 만큼 아주 디테일한 스크립트를 만들고 그걸 토대로 3D 모델링, 3D 애니메이션, 크로마키 등 여러 분야 전문가들과 이야기를 나눈다. 각 영역의 디테일을 그 분야 전문가보다 잘 알 수는 없다. 무엇보다 일의 분량이 혼자 할 수 있는 수준이 아니다.

이번 전시를 위해 모인 세 작가는 10년 이상 활동했다는 공통점 외에는 모두 달랐다. 특히 김아영 작가는 해외 레지던시 경험이 풍부해 유달리 행동반경이 폭넓은 걸까, 고리타분한 추측을 했다.

국내와 해외 예술 신의 차이인 것까지는 잘 모르겠다. 다만 주로 머물렀던 파리의 경우 굉장히 액티브한 면은 있다. 특히 프랑스의 공연 예술 신이 아주 흥미롭다. 프랑스의 민족성이나 파리의 특성일 수도 있겠는데, 일반인도 공연, 현대무용, 오페라, 다원 예술 퍼포먼스 같은 걸 즐긴다. 그러다 보니 나 역시 스펙트럼이 넓어지는 건 있다. 그러나 작가 개인의 성향 차이일 거다.

## 개인적으로 배워보고 싶은 분야가 있나?

기술에 굉장히 관심이 많다. 결국 새로운 기술이 새로운 미적 형식을 낳는 것이거든. 새로운 형식이 곧바로 미적 형식이 될 수는 없다. 하지만 그걸 이해하고 소화시킨 후에 본인의 특성과 융화되면서 뭔가가 확 나온다. 그게 케미스트리다. 연인이 만나는 것처럼 형식과 내용이 만날 때의 케미스트리. 그래서 요즘은 ‘블렌더’라는 3D 오픈 소스 소프트웨어를 열심히 공부 중이다.

## 변화를 두려워하지 않는 것 같다.

예술가가 변화를 두려워하면 끝이라고 생각하니까.

도약의 10년 법칙이라는 게 있다. 어떤 일을 10년 동안 꾸준히 하면 10년이 지난 시기에는 반드시 도약한다는 내용이다. 이 법칙이 예술계에도 통한다고 여기나? 10년을 작업한 데에서 나오는 누적된 세계관과 생각의 깊이, 본인만이 쌓아온 세상을 바라보는 시선과 통찰, 이런 건 더 유니크하게 다져질 수밖에 없는 것 같다. 작업을 이만큼 해왔다는 사실에 스스로에 대한 다독거림도 생긴다. 그런데 중요한 게 10년 정도 예술을 한, 특히 40세를 전후로 한 기점에서는 매너리즘에 빠져 동어반복을 하거나 혹은 본인의 시그니처 스타일을 만들어서 그것만 재생산하는 등 슬럼프에 빠지기 쉽다는 거다. 여기서부터가 본격적인 게임의 시작이라고 본다. 여태까지는 위망업이었다면 이제부터 진짜 게임의 시작이다.

