

김기철인터뷰

고원석

김기철

그의 작품이 설치된 전시장은 절제된 물성만이 존재한다. 오브제 위로 떨어지는 빛마저도 대부분 제거되어 있다. 그 암묵의 공간을 소리가 채운다. 때로는 나지막하고 긴 공명으로, 때로는 혼란스럽고 짧은 호흡으로, 소리는 공간을 휘감아돈다. 시각이 대부분을 지배하는 미술의 영역에서 김기철은 꾸준히 소리로 시도하는 조각들을 발표해왔다. 원래 소리의 발생은 개념의 형성에 선행한다. 그의 작품에는 우리가 시도하는 행위의 맥락이 파악되기 전, 이미 음가로 치환되어모종의 상황을 만들어버리는 타이밍의 미학이 내재하고 있다. 공간화랑의 전시를 통해 '삶의 빛나는 꼴'을 보여줄 김기철이 발산하는 소리는 무엇인가?

당신은 조각가로서 흥미롭게도 소리를 가지고 작업을 하고 있다. 소리를 재료로 이용한 것은 언제부터인가? 왜 소리를 다루기 시작했는가?

소리를 다루기 시작한 것은 1993년 첫 개인전 작품을 준비하면서부터다. 십일면관음(十一面觀音)이라고 이름 붙인 이 작품은 라디오를 집중해서 듣다가, 마치 내가 그 소리를 보고 있다는 생각을 하게 되면서 창작 하게 된 것이다. 내가 보는 것처럼 느끼는 것이 대체 무엇인가라는 의문을 품고 있던 중 관음(觀音)이라는 단어로부터 힌트를 얻었다. 그리고 법 화경의 보문품(普門品)에서 중생들이 고통을 받을 때 관음보살을 한마음으로 부르면 즉시 해탈시켜준다는 구절이 마음에 와 닿았다. 그래서관음보살의 도상을 따라 10개의 다른 주파수를 잡아 각각 다른 소리를 내는 라디오 위에 화불을 올려 놓으며 소리를 통한 해탈의 추구를 표현 해 보았다. 해탈과 같은 추상적인 개념이 당시 내 마음에 든 것은 어쩌면나의 마음이 그리 편치 못했던 사실의 반증일수도 있겠다. 소리를 재료로 선택한 계기나, 그 이후의 작품들은 결국 삶의 과정에서 마음의 불편함을 없애기 위한 시도로 이해될 수 있겠다.

그렇다면 당신은 시각예술가보다 음향예술가의 위치에 서 있는 것은 아닌가?

나는 미술대학에서 조각을 공부했고 기본적으로 조각가의 입장으로 소리를 다루고 있다. 유학을 가서 오디오프로덕션이나 통합 미디어 과정을 공부한 것은 소리를 보다 잘 이용하기 위해서다. 오늘날 조각의 재료는 다양하다. 전통적인 재료로써 돌이나 나무, 쇠 등이 사용되지만, 동시에 돼지비계나 박제 상어를 재료로 쓰는 작가도 있다. 소리는 그 수많은 재료들 중 하나일 뿐이다. 내가 처음 소리 작업을 시작했을 때만 해도 조각에 소리를 사용했다며 거부감을 갖거나 일종의 하이브리드로만 이해하는 사람들이 많았지만, 지금은 많은 작가들이 소리를 사용하고 있기도 하다. 소리는 크기와 속도 그리고 색깔이 있다. 또한 등 뒤에서 입체를 느낄 수 있는 매력적인 매체다. 게다가 소리는 보이지 않기까지 하다. 이렇게 매력적인 재료를 조각가가 작업에 사용하는 것은 자연스럽다.

당신 작품의 인터페이스는 비교적 간결하지만 관객의 참여를 유도하는 것이 많다. 인터랙티브 기반을 사용하는 이유는?

소리를 보는 것은 일종의 행위를 전제로 한다. 불가에서 말하는 해탈의 방법에는 수만 가지가 있는데 소리를 보는 것은 그 많은 방법들 중 하나며, 동시에 어떤 본질로 진입하기 위한 일종의 유도장치다. 나의 작업에서 그러한 행위가 개입되는 것들은 그 행위가 의미하는 관객의 실천을 작업의 일부로 끌어들이려는 의도다. 이러한 인터랙션 작업은 작품에 따라서 필요하다고 생각되는 경우에만 사용하려고 한다. 사실 인터랙션 장치를 설치하는 것은 생각보다 많은 노력이 소모되는 것이기도하다.

당신은 새로운 음악을 작곡하기보다는 기존에 존재하는 소리(빛소리,바람소리, 파도소리, 고찰의 목탁소리 혹은 염불소리 등)를 채집, 가공하여 사용한 경우가 많았다. 채집의 과정에서 시간이나 장소와 같은 부가적 요소가 자연스럽게 개입된다. 그러한 요소들은 작품의 일부로서 존재하는가?

내가 작곡보다 녹음을 주로 하는 이유는, 우연히 존재하는 소리에 대한 선호 때문이기도 하고, 작곡에 자신이 없기 때문이기도 하다. 훌륭한 작곡가들은 존경의 대상이다. 소리를 채집하는 과정에서 대부분은 시간보다 장소를 더 중요하게 생각하는 편이다. 물론 시간이 무의미한 것은 아니지만,

장소는 보다 직접적으로 그 소리의 본질과 연결되어 있기 때문이다. 예를 들면 바닷가의 파 도소리와 시냇가의 물소리는 확연히 다른 성격을 갖지만, 두 군데에서 동일량의 물을 채취하여 기구에 넣어놓게 되면 그 차이는 미미한 것이된다. 채집의 과정에서 주어지는 맥락은 작품을 구성하는 중요한 요소로 기능한다. 소리를 채집하는 것은 내가 사전에 정해놓은 장소에서 행해지기도 하지만, 의도하지 않았던 장소에서 우연히 필요한 소리를 마주치게 될 경우도 있다. 그런 소리들을 확보하기 위해 늘 휴대용 레코더를 갖고 다닌다.

자신의 작업을 수식하는 단어로 '소리 조각'이라는 용어를 사용하는 이유는 무엇인가?

언어의 개념적 정의에 집중보다는 내가 무엇을 하는 사람인가를 고민하고, 이런 작업을 적절하게 표현하기 위해서 사용한 것이다. 나중에 알았지만 사운드 스컬프처(Sound Sculpture)는 단어는 미국과 독일에서 사운드 아트(Sound Art)의 범주에서도 보다 구체적이고 가시성을 강조하는 의미로 사용되고 있었고, 굳이 근원을 보자면 루이지 루솔로(LuigiRussolo)쯤 될 듯싶다. 우리나라는 지금도 소리조각이란 단어가 널리 쓰이지는 않는 것 같다.

2009년 <Planet A: 종의 출현>전에서 발표한 신작, '디렉션(Direction)'의 경우, 삼라만상의 중생이나 사건들을 은유하는 태고의 소리 같은 효과음들로 구성된 스피커 벽을 세우기도 했다. 이 작품은 시각에서 얻어진 어떤 속성을 청각적으로 변환시킨 것인가?

'Direction'에서는 소리가 갖는 방향성을 통해 세상에 존재하는 혼돈적인상황과 내가 지향하고 있는 방향에 대한 혼란을 표현하고 싶었다. 내가채집한 다양한 소리들을 다채널의 음원으로 활용하여 사운드 스케이프 의 형식으로 구성했는데, 각각의 소리들이 어지럽게 혼합되면서 비정형적인 방향성을 갖게 되었다. 이 작품에서 시각적 요소는 가급적 배제시켰고, 대신 다양한 소리들을 역동적으로 배치하여 청취자의 상상이 결합된 어떤 이미지를 보여주하고자 했다.

이번 공간화랑의 개인전에 출품하는 작품에 대해 설명해달라. 이번 전시는 당신에게 어떤 의미를 갖는가?

장자를 읽던 중 정해진 운명을 거스르는 것들을 어리석음으로 취급하며 비꼬았고, 뱀새와 황새의 삶을 비유했던 장자의 견해가 동시대에 살았던 공자는 물론, 오늘날 우리가 보편적인 삶이라고 생각하는 개념과도 거의 공통점이 없음을 알았다. 자신을 갈고 닦고 공명을 추구하는 것이 사람다운 길이라고 정의한 공자가 역설한 '삶의 빛나는 꼴'은 아름답지만 실은 슬프고 덧없기도 하다. 장자의 삶에 대한 공허한 생각은 사실 우리 모두 알고 있으며, 애써 외면하는 것이기도 하다. 나는 이번 작품을 통해 슬픔을 가장하기 위해 외면하는, 빛나는 삶의 모습들을 소리로 보여주고 싶었다.

이번 전시의 제목인 화양(華樣)은 그러한 삶의 꼴들을 표현하기 위해 조어한 단어다. 오래 전의 가르침이지만 오늘날의 현실에 극히 잘 부합하지 않는가? 나는 이번 전시를 통해 내가 관조하는 세상의 풍경들을 은유하고 싶었다.

소리를 다루는 당신은 미술 이외의 영역에서도 활동이 가능할 것 같다. 소리를 이용한 이분야와의 접목을 시도한 적이 있는가?

현재 파트타임으로 게임회사에서 사운드디렉터로 일하고 있다. 유학시절 시애틀에서 오디오엔지니어링 과정을 이수했고 원래 비디오게임을 좋아하기도 해서 일이 즐겁다. 현장 녹음이 필요하고 시간조절도 가능 하기 때문에 여건도 나쁘지 않다. 그러나 기본적으로 산업의 영역에 뛰어들다는 것은, 일련의 행위를 공동 으로 진행시켜야 하고, 분명한 상업적 결과를 창출해야 하기 때문에 예술가로서의 자기 주장으로 펼쳐 보이기 쉽지가 않다. 가끔 르네상스 시대 미켈란젤로를 비롯한 조각가들이 최고의 예술적 가치와 제작 기술을 동시에 인정받은 집단으로 취급받았다는 사실이 얼마나 이상적인 조건이었는지 생각하게 된다. 오늘날 사회의 구조에서는 예술가로서의 정체성을 유지하는 삶이 그리 윤택하기는 어렵다는 생각을 한다.