

[인터뷰] Lv. 99 까지 레벨 업! #김한샘

김한샘은 다음 단계가 기대되는 작업을 보여준다.
경험치를 부단히 쌓아 레벨을 올리는 용사처럼 말이다.

이효정 에디터 | 2022. 09



디스위켄드룸 'Crossover'전에서 만난 김한샘 작가.

날이 제법 선선해진 8월 말, 용산에 위치한 디스위켄드룸에서 김한샘을 만났다. 9월 18일까지 열리는 2인 전 'Crossover'전 오픈을 막 마치고 여유롭게 전시장을 둘러보는 작가. 여러 무늬가 컬러풀하게 수놓인 검정 셔츠를 입은 그는 전시장 문을 열어 우리를 환히 맞아주었다.

어릴 적 김한샘은 아버지 어깨너머로 비디오 게임을 즐겼다. 그렇기에 어린 시절 그는 드넓은 자연보다 TV 화면 속 디지털 그래픽과 더 친숙했다. 유년 시절의 기억은 오래도록 각인되는 법이다. 대학 진학 후에도 비디오 게임의 화려한 그래픽은 머릿속을 맴돌았고, 잔상은 화면으로 옮겨졌다.

김한샘의 작업이 흥미로운 건 단지 작가의 어릴 적 추억을 지금 문법에 맞게 가져와서가 아니다. 2018 년 공간 형에서 첫 개인전을 한 이래로 매년 다른 모습의 작업을 발표해왔기 때문이다. 김한샘 같지만 디테일이 조금씩 다른 작업. 한자리에 안주하지 않고 매번 새로운 모습을 보이며, 기존 김한샘의 이미지를 깨어나가고 있기에 눈이 가는 그다. 마치 게임 속 용사가 퀘스트를 깨고 경험치를 쌓아 레벨 업 하듯, 작가는 눈앞에 놓인 단계를 하나하나 밟아가며 작가로서의 레벨을 올리고 있다.



한 목표를 노리는 세 영웅, Bronze Powder, Gold Leaf, Pigment Print, Oil Paint, Resin, 117.5 x 83 x 80cm, 2021

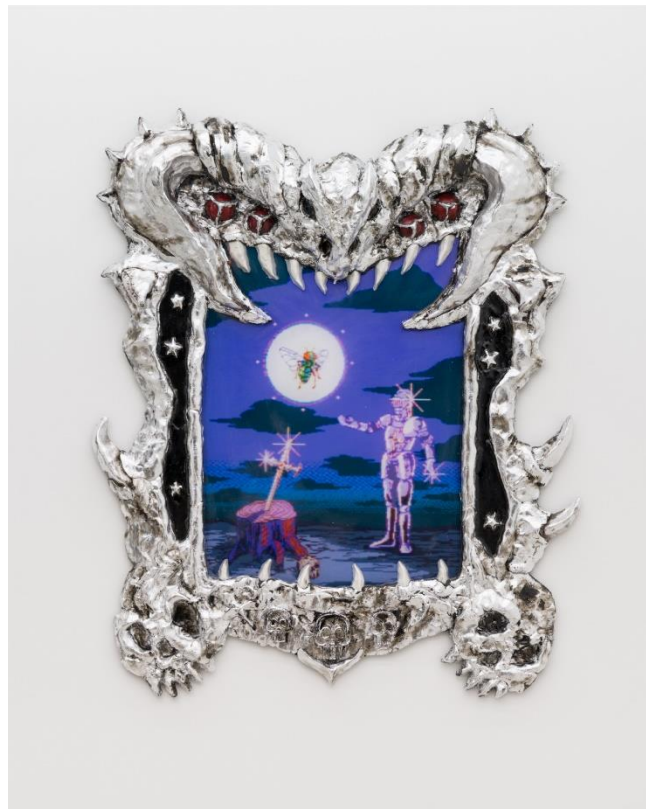
사진 제공 디스위켄드룸

이제 막 'Crossover'전을 개최하셨습니다. 이번에는 어떤 전시를 준비하셨나요?

문주혜 작가와 함께 여는 2인 전입니다. 저는 여기서 허구의 허술한 세계관을 먼저 구축하고, 그 안에서 파생되는 이야기를 비디오 게임, 조각, 회화 등으로 선보입니다. 비디오 게임의 세계관이 대체로 허구적이잖아요. 이번 전시는 그 안에 존재하는 태초의 것을 기념하는 내용으로 채웠습니다.

드래곤, 괴수, 방해물 등 게임 속 무찔러야 할 적이 자주 등장합니다. 모두가 공포와 악(惡)을 상징하는 클리셰적 캐릭터인데요. 작가님 작품에서는 키치 한 모습으로 등장해요. 그래서 무섭다기보단 귀여운 감정이 들더군요.

무서운 존재를 정 반대로 표현함으로써 생기는 간극을 이용하려는 생각은 없었어요. 딱히 의도한 건 아니죠. 단지 익숙할 뿐이에요. 어릴 적부터 드래곤, 괴수 같은 캐릭터를 많이 접했거든요. 아무래도 눈에 익은 이미지다 보니 작업에 영향을 미치지 않았나 싶어요. 아, 제가 귀여운 이미지를 선호하는 경향도 무시할 수 없겠네요.(웃음)



철 속의 악마, Aluminium Leaf, Pigment Print, Resin, 97 x 80 x 11cm, 2021 사진 제공 디스위켄드룸

픽셀로 하나하나 찍어서 화면을 완성하시더군요. 픽셀은 온라인 이미지를 상징하는 대표적 매체인데, 이를 오프라인으로 꺼내온 점이 흥미롭습니다. 종종 영화에서 판타지 세계관에 사는 공주나 마법사가 현실 세계에 떨어져 우왕좌왕하는 일화를 소재 삼곤 하는데요. 그와 비슷한 맥락인가 싶어요.

단어를 정확히 하자면 온라인이라기보단 '디지털'이 맞습니다. 디지털 이미지를 만들다 보니 모니터가 아닌 다른 방식으로 표현해 보고 싶더라고요. 디지털 이미지를 현실로 불러오고픈 충동이 있었던 거죠. 단순히 종이에 출력하면 보잘것없는 물체가 되는 듯해, 화려한 장식과 물성 강한 물질과 결합했습니다.



돌을 활용한 작품 '던전'과 '천사의 권능'. 사진 제공 디스위켄드룸

최근에는 이미지 작업과 돌을 결합하는 등 보다 입체적인 방향으로 전개하고 계십니다.

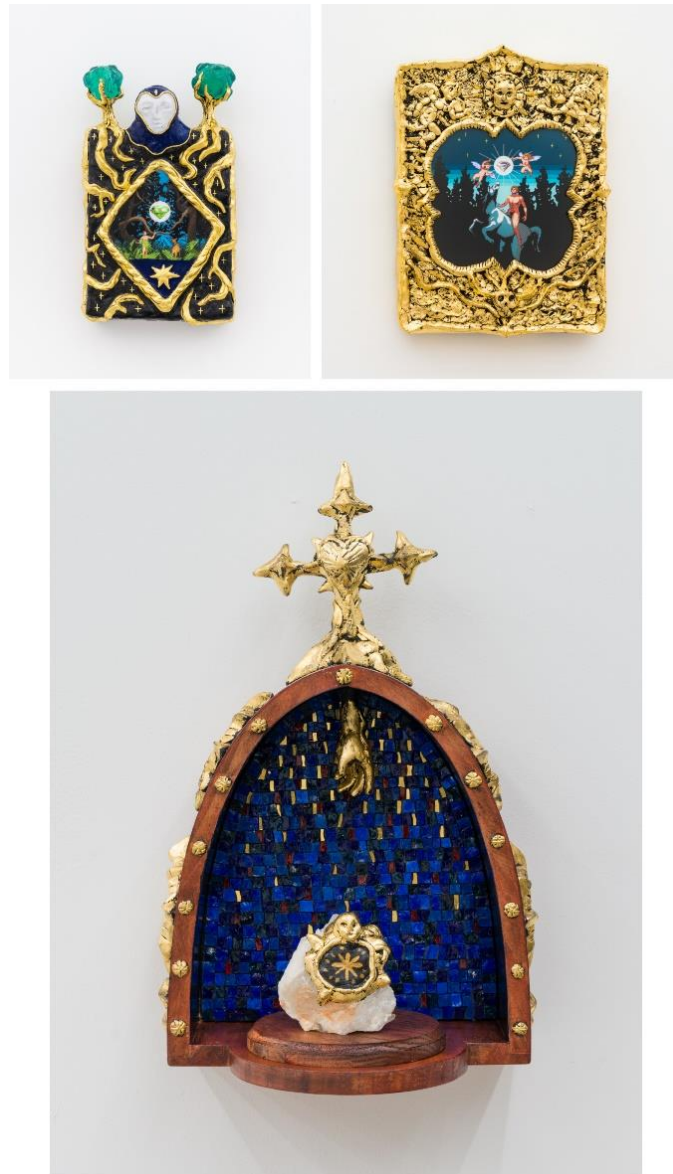
시각 예술 창작자로서 새로운 이미지를 만드는 일에 지친 상태였어요. 그즈음 불현듯 돌이 눈에 들어왔어요. 돌은 자연물이잖아요. 그만큼 형태와 질감이 모두 다르죠. 이런 돌의 특성을 잘 이용하면, 새로운 이미지를 만드는 피로감을 줄일 수 있겠다 싶었어요. 또 매우 즉물적인 돌과 비현실적인 서사가 충돌하면 어떠한 시너지를 일으킬 거라 생각하기도 했죠.

일전 인터뷰에서 “형식적으로 새로운 회화가 무엇인지를 더 깊이 고민한다”라고 말씀하신 적이 있으세요. 앞선 말에 비추어보니, 작업에 돌과 금 등 물질적인 무언가를 결합한 행동이 새로운 형식의 회화를 향한 고민의 일환처럼 느껴집니다.

당시에 어떤 맥락에서 그런 답을 했는지 잘 기억나진 않지만, 회화는 전통 매체라 무어라 말하기 조심스러워요. 그래서 최근에는 회화보단 ‘이미지’란 단어를 자주 써요. 새로운 형식을 위해 이미지를 어디에 담을까를 고민하고 있죠. 음, 이러한 고민의 일환으로 여러 재료를 다뤄보고 있기도 해요.

그동안의 전시 타이틀을 보니 애니메이션이나 게임, 판타지에서 등장하는 단어들과 비슷하더군요. 찾아보니 ‘매직: 더 개더링’, ‘스피드왕 번개’, 그리고 서양 판타지를 일컫더군요. 타이틀은 어떻게 지으시는지 궁금합니다. 그리고 전시 타이틀에 일련의 서사가 있는 듯한 느낌인데요. 전시 전체를 아우르는 하나의 스토리라인이 있을까요?

명확한 스토리는 없지만 마치 어떤 거대한 서사가 있는 것 ‘처럼’ 보이도록 의도하곤 있어요. 그런데도 신비주의가 특별하다고 생각하는 이유는 있어요. 바로, 여러 서사를 포용할 수 있어서죠. 아무리 다양한 서사와 도상이 혼재돼 있을지라도 ‘신비한 세계’라는 공통분모를 통해 자연스럽게 결합하는 부분이 있으니까요.



(위에서부터 시계방향으로) 숲 속의 보석(2021), 천사의 정수(2022) 그리고 창조의 빛(2022)

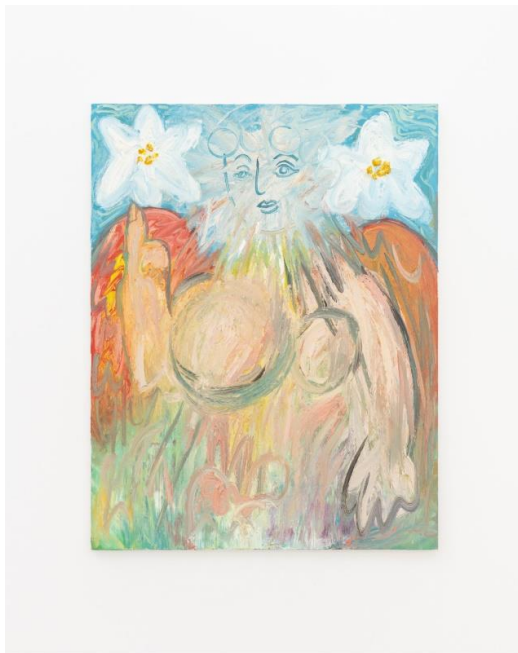
사진 제공 디스위켄드룸

올해 경기도미술관에서 열린 '당신의 가장 찬란한 순간'(2022.06.29~2022.10.30) 전시에 비디오 게임 작업을 선보이셨습니다. 이 작업에 대해 "서사를 제거했다"고 설명하셨어요. 게임에서 가장 중요한 요소 중 하나인 서사를 덜어낸 점이 흥미로워요.

위에서 말씀드렸듯 저는 서사를 다루지 않아요. 형식을 '실험'하기 위한 발판으로 서사를 이용하는 경향이 더 크죠. 비디오 게임 작업은 2018년에 제작했어요. 당시에 도 서사를 제거해 비디오 게임의 시각성에 더 집중하려 했습니다.

아무래도 작업에 게임과 판타지적 요소가 많이 들어가다 보니 팬스레 작가님이 좋아하시는 게임이 있는지 궁금해지네요. 평소 게임을 즐기시는 편인가요? 즐기신다면 일명 '최애' 게임은 무엇인지 궁금합니다.

현재 기준으로 가장 많이 한 게임은 '하스스톤'이에요. 그런데 딱히 최애 게임이라고는 생각은 안 듭니다. 가장 기억에 남는 게임이라고 하면 메가드라이브로 출시한 '샤이닝포스2'인데요. 어릴 적 아버지가 자주 하시던 게임이라서 옆에서 구경했던 기억이 크게 남아있습니다.



(위에서부터) 가브리엘(2017), 고대 신성 바법 "번개"(2018) 사진 제공 디스위켄드룸

9월 5일까지 열리는 '키아프 플러스'에도 참여하신다고요. 어떤 작업을 선보이실 예정인가요?

기존 작업을 더 소중하게 만들어주는 장치에 관해 이야기하려 해요. 일종의 '보관함'이라 보셔도 될 듯합니다.

게임과 판타지 그리고 픽셀을 중심에 두고 작업 범위를 확장해 나가십니다. 지금은 화려한 액자와 돌을 작업에 결합했는데, 새롭게 관심 가는 요소가 있으실까요?

옛 유물과 현대의 이미지 형식을 충돌시키는 것에 항상 관심이 있습니다. 요즘은 과거 유물과 주술적 도구와 대중문화가 이미지를 소비하는 방식이 흥미로워요.

앞으로 어떤 작가가 되고 싶으신가요?

항상 고민이 많은데요. 이 수많은 고민을 해결할 수 있는 작업을 만드는 사람이 되고 싶습니다.

에디터 이효정 | 사진 차가연 | 사진 제공 현대리바트 [Hinge]

[출처] 매거진 Hinge

<https://www.hyundailivart.co.kr/community/magazine/B200051513>