

염동균 작가

VR, 틸트브러시, 라이브... 미술의 즐거움은 어디까지?

예술 분야 가운데 미술은 작가가 작업한 결과물을 감상하는 것이 보통의 모습이다. 그런데 염동균 작가는 이런 고정관념을 단박에 깨버렸다. 자신을 “비주얼 퍼포먼스 아티스트”로 불러달라는 그는 아티스트가 직접 그림을 그리는 전 과정을 ‘라이브’로 공개하는 것으로 유명하다. 심지어 처음 만난 사람에게도 현장에서 직접 자신의 얼굴을 그려 넣은 명함을 준다. “미술이 어디까지 재밌어 질 수 있을지 연구하고 있다”는 염 작가를 그의 작업실에서 만났다.

글 마승은 객원기자(running@techm.kr) 사진 송은지

사람들 앞에서 라이브로 그림을 그린다

현재 염 작가는 작년 VR(가상현실) 퍼포먼스, 라이브 퍼포먼스, 그래피티 등 미술을 바탕으로 활동하는 브로큰 브레인(BROKEN BRAIN)이라는 회사를 세우고 자신의 활동 범위를 넓혀가고 있다. 회사명은 고정관념을 깬 새로운 콘텐츠를 추구한다는 의미를 담고 있다.

화가 회사를 세워 활동하는 것이 국내에서는 보기 드문 사례라고 이야기하자 그는 “아티스트가 혼자서 활동할 수 있는 영역은 한계가 있다”면서 “미술을 근간으로 재미있는 퍼포먼스를 해 나가기 위한 방안”이라고 말했다.

염 작가는 구글의 VR 페인팅 도구인 틸트브러시(Tilt Brush)로 작품을 선보이며, VR 퍼포먼스 아티스트로 이름을 알리고 있다. 틸트브러시가 출시되자마자 구입했다는 그는 얼리어답터(early adopter)이기도 하다. 염 작가는 최근 다양한 기업 행사 등 무대에 올라 그림을 그릴 수 있는 곳이라면 마다하지 않고 공연을 펼치고 있다.

“사람들 앞에서 그림 그리는 것을 좋아해요. 요즘은 틸트브러시로 다양한 퍼포먼스를 선보이고 있지만, 예전

에는 사람들 앞에서 캐리커처를 그리거나, 벽에 그림을 그렸어요. 사람들이 제가 그림을 그리는 모습을 지켜보면서 재밌어 하는 모습을 보면서 즐거움을 느꼈어요.”

염 작가가 미술이라는 정적인 예술 분야를 공연이라는 동적인 분야로 옮겨 온 데에는 작가로서의 고민이 담겨 있다. 그는 “미술이 메인으로 등장하는 공연은 왜 없을까에 대해 생각해 왔다”면서 “보통 공연에서 미술은 배경으로 활용되는 경우가 많은데, 미술을 주제로 한 공연을 만들면 좋겠다고 생각했다”고 말했다.

그의 바람대로 최근 미술이 메인 공연이고, 음악과 춤이 보조 역할을 맡는 공연을 펼쳤다. 염 작가의 공연을 본 이들의 반응은 호의적이다. 현실에서 보기 어려운 재로 등을 활용해 시각적으로 화려한 볼거리를 제공하는 틸트브러시 공연은 미술계의 새로운 시도 중 하나이기 때문이다. 혹자는 그가 작가가기보다 엔터테이너 같다는 이야기를 하기도 한다. 단순히 그림을 그리는 것이 아니라, 다양한 볼거리 요소를 가미해 공연을 진행하고 있어서다.

“공연 전에 주제에 맞는 내레이션, 액팅, 쇼적인 부분





염 작가는 그림 그리는 사람으로서 다양한 도구를 사용해서 작품을 선보이고 싶다는 바람을 가지고 있다. 미술, 틸트브러시 등도 미술 퍼포먼스를 돋보이게 하기 위한 요소 중 하나이다. 염 작가는 스스로의 본 모습은 그림을 그리는 사람이기 때문에 이 같은 화려한 요소에 의해 흔들리지 않으려고 부단히 노력하고 있다고 말했다.

“VR 페인팅 작업…관객과 소통 어려워”

현재까지 염 작가가 틸트브러시로 그림을 그린 것은 약 400시간 가까이 된다. 그는 틸트브러시 작업의 강점 중 하나로, 가상의 현실에 자신만의 세상을 마음껏 만들 수 있다는 것을 꼽았다. 빛, 불 등 현실에서 미술 재료로 활용하기 어려운 재료를 활용해 작품을 그릴 수 있는 점도 틸트브러시 작품의 차별점이다. 현실에서 제작하기 어렵거나, 기술적으로 한계가 있어 작업할 수 없는 부분도 가상현실에서는 가능하다. 퍼포먼스 시나리오를 준비하기에도 제약이 없고, 작가가 의도하는 그림을 거의 그릴 수 있다는 것도 매력적이다.

그러나 VR 페인팅의 한계점도 분명하다.

염 작가는 “VR기기를 쓰고 작업을 하기 때문에 관객들의 호응을 눈으로 볼 수 없다는 점이 아쉽다”면서 “관객이 VR기기를 쓰고 있지 않기 때문에 작품을 100% 체험하기 어려운 측면도 있다”고 털어냈다. 또 그는 VR을 활용한 미술 작품이 가상의 디지털 공간에만 남아 있는 것도 한계로 지적했다.

“인공지능의 작품은 창작이 아닌 제품”

신기술을 이용해 그림을 그리는 것에 대해 적극적인 염 작가는 인공지능(AI)의 창작 활동에 대해서도 관심이 많다. 그러나 염 작가는 인공지능이 예술가의 일자리를 빼앗을 것이라는 우려의 목소리에 대해서는 다른 결의 목소리를 냈다.

“**창작은 그림을 그리는 것보다 어떤 것을 그리느냐가 중요해요. 그리는 것은 기술이지, 창작이 아니죠. 작가가 어떤 계기로 작품을 그렸는지가 예술의 핵심 포인트입니다.**”

까지 미리 컨셉을 준비해요. 대사도 제가 직접하고요. 간혹 액터나 ‘쇼쟁이’라는 말을 듣기도 하는데요. 미술 공연을 위해서 미술을 배우기도 했어요. 다양한 분야를 접목해서 재밌는 공연을 하고 싶어서죠.”

“창작은 그림을 그리는 것보다 어떤 것을 그리느냐가 중요해요. 그리는 것은 기술이지, 창작이 아니죠. 작가가 어떤 계기로 작품을 그렸는지가 예술의 핵심 포인트입니다. 인공지능은 작가 특유의 붓 터치에 담긴 감성, 수만 번의 고뇌, 생각 등을 담을 수 없어요. 저는 인공지능의 창작은 작품이라기보다는 제품이라고 생각해요.”

반복적인 학습을 통해 그림을 그리는 인공지능과 달리, 인간은 한 작품을 탄생시키기 위해 생각, 감정, 가치관 등 다양한 요소들이 복합적으로 작용한다는 것이다. 염 작가 또한 작품의 아이디어를 여러 경로를 통해 얻고 있다. 사진 한 장, 책의 한 글귀 등에서도 작품의 영감을 얻고 있다.

염 작가는 인공지능이 창작자의 일자리를 모두 빼앗을 것이라고 보지는 않지만, 초상화 같은 분야는 인공지능이 사람의 능력을 뛰어 넘을 수도 있을 것이라고 내다

봤다. 이와 함께 그는 인공지능 등의 기술이 발달할수록 창의력, 상상력 등이 바탕이 되는 예술 분야가 각광을 받을 것이라고 이야기했다.

“다가오는 미래에는 예술가를 직업으로 꿈꾸는 젊은 이들이 많이 나오는 시대가 열렸으면 좋겠어요. 자신이 생각한 재미있는 상상력이 새로운 작품을 만들고, 예술가들의 노력과 결과물이 인정받는 사회가 됐으면 해요.”

염 작가는 아직도 예술가를 직업으로 갖는 것에 대해



염동균 작가는 틸트브러시 작업의 강점 중 하나로, 가상의 현실에 자신만의 세상을 마음껏 만들 수 있다는 것을 꼽았다.



염동균 작가는 매년 새로운 도전을 하는 사람이다. 현실에 안주하지 않고 변화하는 아티스트가 되기 위해서다.

터부시 하는 우리 사회의 현주소를 꼬집기도 했다. 그는 국내에서도 젊은 세대가 예술가를 꿈꿀 수 있는 롤 모델이 배출돼야 한다고 주장했다. 그는 “우리나라도 세계적인 아티스트인 앤디 워홀처럼 예술계의 아이콘이 나와야 한다”면서 “큰 꿈이지만, 한국 예술계를 대표하는 아이콘이 되고 싶다”고 포부를 밝혔다.

프로 복싱 선수 이어 연기 도전도

염 작가는 새로운 분야에 도전하는 것을 두려워하지 않는 것으로 알려져 있다. 화가 이전에 프로 복싱 선수, 맨즈헬스 쿨가이(균형 잡힌 몸매와 문화적 소양을 가진 남성을 선별하는 대회) 등 여러 분야에 도전장을 내밀었다. 자신만의 두려움을 깨기 위해 2014년 프로 복싱 선수로 데뷔전을 치르기도 했다.

“저는 화가이면서도 복싱 선수, 쿨가이, 학원 강사 등 다

양한 일을 해 왔어요. 현실에 안주하기 보다는 계속 시도하고, 도전했죠. 그 시간 동안 많은 것을 배웠던 것 같아요. 누군가 강요해서 일을 하기 보다는 제 스스로 무엇을 하면서 지내면 좋을지 궁리하고, 능동적으로 움직이면서요. 결국 나만의 콘텐츠를 갖는 것이 중요하다는 것을 깨달았죠.”

앞으로 염 작가의 새로운 도전 분야는 ‘연기’다. 공연을 진행 할 때 표정, 목소리 톤 등이 퍼포먼스에 중요하게 작용한다는 것을 알았기 때문이다. 염 작가의 도전은 여기에 그치지 않는다. 그는 미국의 ‘아메리칸 아이돌’과 같은 해외 오디션 프로그램에도 나갈 것이라고 말했다.

“스스로를 채찍질하기 위한 방안으로 새로운 목표를 계속 세우는 편이에요. 쉽게 도전하기 어려워 보이는 도전을 계속해 나가려고 해요. 비주얼 퍼포먼스 아티스트라는 직업처럼, 매년 새로운 모습으로 변화해 가는 모습 지켜봐 주세요.” ❶



HOT TREND

입고 싶은 옷을 쓱쓱 그러 기계에 넣었는데 완성복이 출력된다면? 국내외 패션계를 뜨겁게 달구고 있는 이청청 디자이너의 오래전 상상이다. 인공지능을 비롯한 4차 산업혁명과 일자리 이야기들로 가득한 엔 콘텐츠, 분야별로 ‘핫’한 이야기들을 만나본다.



- 패션 - “패션 걸으로 온 인공지능, 인간의 패션코드 이해할까”
- 인공지능 - 콘텐츠도 골라주는 AI비서 시대, 기회는 어디에 있을까
- 영화 - 마블과 DC의 슈퍼히어로들, 어떻게 구분할까
- 음악 - ‘더 모노톤즈’ 서로 다름을 인정하며, 현재를 현재답게 노래하는 밴드