

brilliant memories: artwork by 양수인

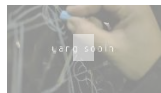
영화 속 주인공처럼



이야기 그네 · 이야기 공

건축을 전공한 후 광범위한 영역에서 활동하고 있는 양수인은 브릴리언트 메모리즈 프로젝트를 통해 그가 주목해왔던 참여, 공공, 소통, 건축, 삶 등의 화두를 다시 떠올렸습니다. 그의 <이야기 그네>는 데뷔를 앞둔 어느 신인 영화감독의 현대자동차 쏘나타 II 에 얽힌 짧은 추억과 그에 대한 작가의 공감에서 출발합니다. 다니던 직장을 그만두고 영화감독을 꿈꾸며 영화 촬영에 나선 이에게 낯은 중고 자동차는 요긴한 교통수단이었을 뿐 아니라 영화 소품 및 휴식 공간의 역할까지 톡톡히 해주었습니다. 제작비에 허덕이는 가난한 현실이야 어찌하든 젊은 감독은 같은 시간과 공간을 함께 달려온 구식 쏘나타 II 에 대한 남다른 사연을 털어놓았습니다. 이에 양수인은 폐차를 앞둔 그 차로 감독에게는 또 다른 조력자가 되어 줄 <이야기 그네> 제작에 나섰습니다. 그가 <아이디어 트리>나 <여보세요> 같은 공공조형물들을 통해 이미 시도했던 것과 같이, <이야기 그네>는 불특정한 '다수의' 목소리를 수집해 다채널의 소통을 매개해주는 매우 공적이면서도 사적인 특수한 공간이 됩니다.

전시장에 있는 <이야기 그네>에 문을 열고 올라타는 순간, 쏘나타 II는 외부로부터 차단된 은밀한 공간이 됩니다. 이야기 그네는 탑승객이 이야기를 해야만 움직입니다. 그네는 이야기를 풀어놓게 만드는 미끼인 셈입니다. 그렇게 수집된 불특정 다수의 이야기는 다시 <이야기 공> 안에 차곡차곡 담겨져 젊은 영화감독에게 전달되는데, 결국 이러한 과정을 거쳐 타인의 생각과 경험들을 불안전하게나마 공유하게 됩니다. 이렇듯 양수인은 공공과 개인, 일치와 불일치, 소통과 불통, 공적 장소와 사적 공간 등의 이분법적 화두를 넘나들면서 그 특색의 양가적(ambivalent) 경험에 특히 주목해왔습니다. 글 · 안소연



[brilliant memories] 작가 양수인 인터뷰 & 메이킹

사연 소개



잘 다니던 회사를 그만두고 영화감독이라는 꿈을 좇던 내게 한국영화아카데미 합격은 큰 기회였습니다. 그리고 마침 같은 시기에 이모에게서 얻게 된 폐차 직전의 쏘나타II. 힘겨운 영화 제작의 과정을 힘겹게 연명하던 이 차와 함께 보냈습니다. 그리고 마침내 첫 장편영화 연출의 기회가 찾아왔습니다. 지낼 곳이 없어 차에서 먹고 잔다는 설정의 영화 속 주인공의 차는 당연하게도 2년간을 함께 했던 저의 쏘나타II였습니다. 제작 과정에서 일어난 사고로 한쪽 범퍼가 없는 앙상한 몸골로도 용케 끝까지 버텨준 고마운 차입니다.

작가 양수인



작가 인터뷰

주인공의 직업에 대한 열정과 노력에 감동하였습니다. 꿈을 위해 열심히 노력했던 저의 유학 시절이 떠올랐습니다. 좋은 영화를 만들고 훌륭한 감독으로 성장할 수 있도록 응원해주고 싶네요. 예술성을 살려 주인공에게 영감을 줄 수 있는 작품을 만들 계획입니다.

프로필

건축, 공공미술, 참여마케팅으로 알려진 양수인은 연세대학교 건축공학과와 뉴욕 컬럼비아 건축대학원을 졸업하고 현재 동 대학원 겸임교수 및 리빙 아키텍처 연구소장으로 재임 중이며, 서울에서 Lifethings/삶것을 운영합니다. 2011년 국립현대미술관 공공예술프로젝

트, 광주 디자인비엔날레 작가로 선정되고, 레드닷 디자인 어워드 2013, iF 디자인 어워드 2014에서 수상하였습니다.