

“PT&Critic : Reunion 2014-15 <몽상가들>”에 부처  
글. 김인선 (스페이스 윌링앤딜링)

작가로서의 삶과 태도에 대한 미술계의 요구는 젊은 작가들에게 많은 과제를 안겨준다. 작업실에서 몰두만이 해답이 아니고 그렇다고 작업이 언어로서만 설명되어서도 안되며, 수많은 시스템을 활용하거나 스스로 그 시스템에게 전유되기 위한 소모적인 활동들 또한 필요한 시대임이 틀림없다. 충분히 만족할 수 없는 현 상황에서 그들은 끊임없이 경쟁할 수 밖에 없는 구조 속에 내던져져 있으며 그 속에서 치열하게 자신을 드러내고 있다. 그 와중에 이들 이후의 세대 또한 지속적으로 배출되고 있다. 여유로운 작업 활동을 할 수 있는 시기가 언제쯤이면 가능할지 도대체 가늠이 안되는 시절이다. 단지 꿈을 꿀 뿐 즐기지 못할 수도 있는 이 현실 속에서도 이들이 여전히 몽상가로서 존재해주길 바라는 것이 가장 욕심스러운 요구일지도 모르겠다.

이번 전시 <몽상가들>은 스페이스 윌링앤딜링에서 2014년과 15년에 선정한 첫 개인전 작가인 신진작가를 조망하는 PT&Critic 프로그램에 참여했던 작가들의 변화된 작업 태도를 살펴보는 reunion 전시이다. 백경호, 윤병주, 천창환 작가는 2015년과 2014년 프로그램에 개인전 형식으로 참여했었으며 이들이 2년 후 다시 모인 이 전시에서는 활동 영역에서 시도해오고 있는 작업 세계를 함께 소개하는 자리를 마련하였다. 이들은 이 세대의 작가들 대부분이 그러하듯 그들이 개인적으로 처한 현실을 절감하고 이를 작업에 반영하는데 있어서 솔직하다. 스스로의 삶과 그에 파생하는 작업 속에 몰두하고 있으며 여전히 고민하는 태도를 보여주고 있다. 그리고 그들과의 대화와 작업에서 드러나는 솔직함, 쉽 없이 몰두하는 태도 등으로부터 그들이 구현하고 있는 꿈을 들여다보았다.

백경호 작가가 보여준 등근 캔버스와 사각 캔버스의 조합은 이미 2011년도에 시도하였던 독특한 형식이다. 당시의 작업에서는 캔버스가 공간 속에서 특정 역할을 하는 설치작업으로 작동하는 조형물처럼 다루어지곤 하였다. 스페이스 윌링앤딜링에서의 2015년 개인전을 가졌을 때 작가는 이러한 캔버스 구성을 취하지 않았고 온전히 회화적인 표현 방식에 대한 연구를 보여주었다. 작가는 바로 그 당시의 관심사가 되는 대상을 재현하는데 있어서의 형식적 변화를 실행함에 별 주저함이 없었는데, 순수하게 개인적인 관심에서 기인한 이미지들이 서로 특정 연관성 없이 중첩되거나 나열되는 등 이는 흡사 젊은 세대의 컴퓨터 써치 과정에서 이런 저런 이미지들을 불러오고 단아버리곤 하는 이미지 소비의 행태를 들여다보는 느낌이었다. 이후 그는 다양한 표현적 이미지의 변화를 거듭하는데 화면 속에서 그려내는 회화적 방법론의 변화이지 사실 그가 대상을 관찰하는 태도 자체는 변한 것이 거의 없었다. 언제나 그는 그리기에 몰두하고 있었다. 한동안 회화 장르의 한계점을 넘어서고자 하는 듯 했던 그의 질풍노도와 같던 형식적 변화들은 이번 전시 <몽상가들>에서는 한층 정리된 모습으로 드러났다. 작업 구상 단계에서의 드로잉에서부터 회화적 프레임이 “의인화”되어 드러나는 것을 볼 수 있는데, 이러한 시도로 구현된 표현은 백경호 작가가 여행 당시 감명 깊게 마주했던 모아이 석상이 내뿜고 있던 전시 공간을 압도하는 존재감을 실현코자 하는 시도, 그리고 그 시도는 무겁고 육중한 물리적인 존재감으로가 아닌 회화의 언어 깊숙한 곳을

파고드는 깊이감을 고집어내는 집중력 있는 회화행위로 드러나고 있음을 볼 수 있다. 사각 캔버스로 옮긴 추상적이며 표현적인 시도가 주는 무게감은 원형 캔버스에 그려진 장난기 있는 얼굴 표정의 그림에서 상쇄되는데, 이는 작품 전체의 성격을 바꾸는 효과를 가진다. 그는 묵직한 존재감을 위해 백경호의 회화로 만들어내는 과정에서 얼굴이라는 형식을 차용하면서 우스꽝스럽고 희화된 방식으로밖에 표출되지 않더라는 것을 인정하고 있었다. 그리고 회화적 실험에 그칠 수 있었던 사각 캔버스에 해학스럽게 그려진 얼굴이 덧붙여짐으로써 관객은 캔버스와 온전히 마주하게 되고 백경호가 집중하고 있는 회화적 탐색을 무겁지 않은 방식으로 즐기게 된다.

2014년의 PT&Critic프로그램의 참여 작가였던 윤병주는 <화성>이라는 제목으로 진행하는 사진 설치 작업을 선보였었다. 이 작업은 같은 글자로 읽히지만 전혀 다른 뜻을 가진 두 지역 '화성'에 대한 내용으로서 사진이라는 재현적 성격을 활용하여 현실의 공간을 비현실적으로 바라보게 하는 페이크 다큐멘터리 작업이었다. 우주의 '화성'은 실현 불가능해 보이는 목표 지점이었고 그의 작업으로 제시된 사진은 난개발로 인해 황무지로 남겨진 지역이 그럴싸하게 보이도록 하는 퍼포먼스의 장소로서 연출된 경기도 '화성'이었다. 2년이 지난 후 윤병주 작가가 제시한 작업은 이전의 텍스트적 유희에서 기인하고 이를 이미지로서 드러냈던 태도와 크게 다르지 않았는데, 이번에 제시된 상황은 "대항해시대"라는 온라인 게임으로 실행하는 가상의 여행으로부터 시작된 프로젝트였다. 이것은 작가의 개인사에서 이루어져 왔던 여행과 이주의 역사를 상기하게 하며 더 먼 곳으로의 여행으로 가는 개인적 욕망을 가상으로 실현하는 과정에 대한 기록이기도 하였는데 작업의 기원은 16세기의 대항해시대라 불리우는 탐험의 시대인 셈이지만 작가의 어린 시절 이민의 반복과 여행을 다니던 어린 시절, 혹은 그 이전 주변 가족 친지들이 여행사진을 찍었던 시절, 처음 전문 사진기를 다루던 대학 때 등 과거의 회상을 되짚어 실제 찍은 사진들이 액자로 설치되고, 지구본과 주변 사람들이 찍은 사진들이 영상화 되었다. 벽면 전체의 세계지도에는 작가가 게임을 통해 여행을 다닌 경로들이 기록되어 있다. 이는 전시 준비 중에 무속인을 찾아가서 자신의 역마살을 확인, 그 현실적 근거를 흔재시키는 방식이기도 하다. 사진을 다큐멘터리적 기록물로서, 그리고 게임의 행위를 매체화 하여 다루기 시작하면서 윤병주 작가는 사진 작가이기 보다는 설치작업의 언어를 향한 연출 공간을 만들어내며 이번 전시에서 이러한 작업 태도를 공고히 하고 있었다. 실제로 여행을 다녀오기도 하지만 현실적으로 그가 바라는 전 세계를 여행하는 일은 당분간 쉽지 않을 것 같다.

그럼에도 불구하고 온라인으로 웬만한 활동이 가상으로나마 해결되는 환경을 활용하고 그의 사진도 이러한 활동에 녹아들어 데이터로서 존재하는 이미지를 제시하는 방식을 취하여 가상으로 떠도는 지점은 실제로 다녀온 장소들과 교집합을 이루면서 <화성>에서 그러했듯 현실과 비현실의 경계지점을 드러내고 있었다.

천창환 작가는 2014년도 개인전에서는 회화의 표면을 실험하는 작업을 보여주었었다. 매체에 대한 탐구, 실험성 등을 실현하는 방식은 캔버스를 구기고 구겨진 캔버스 위로 특정 기호를 그린 후 다시 펼치는 방식이었다. 이미지는 파편화되고 구겨져서 불균형한 부피를 얻은 캔버스의 표면은 공간을 향해 있었다. 천창환 작가는 삶의 고단함을 느꼈던 대학시절의 어느 한때를 기억하면서 일상에서 벌어진 갖가지 충격들은 작가에게 자신의 삶을 투영하는 도구로서의 시각예술을 구현하게 하였던 듯하다. 학생시절에는 주변 친구들의 초상화를 중첩시키거나 눈에 닿는 유의미한

기호들을 해체해버리는 과정에 몰두하면서 매체 자체를 다루는 방식을 취했다면, 근래에는 뜬금 없이 위안이 되어버린 날마다 작업실 앞으로 던져지는 일수 스티커 속 문구나 고된 삶을 투영하는 다양한 오브제를 발견하고 그 상징적 이미지를 오브제의 표면으로부터 추출하면서 이를 설치적 방법론을 빌어 구현하고 있었다. 아이러니하게도 작가는 삶의 고단함 안의 가장 절망적인 상태에서 들여다보는 어두운 이면의 시스템 속에서 뽑아내는 기호가 희망적 상징으로 전환되는 지점을 추출해낸다. 젊은 세대의 고충이 전해지는 이 작업에는 일종의 고행적인 수행이 따른다. 매일 문 앞으로 던져지는 일수 스티커를 긁어서 일종의 염료를 만들고 캔버스로 만든 1년짜리 달력에 작업실로의 출근 날짜에 해당하는 칸을 채우는 과정은 처음에는 기록과 새로운 매체적 실험을 다루는 실험적인 방법이었으나 날이 거듭되면서 반복적인 단순노동으로 변질되어 갔다. 이를 완료한 시점에서야 작가는 해방감을 느끼게 되었을 것이다. 그리고 이를 수행하는 동안 스티커에는 희망의 메시지, “걱정말아요”, “처음처럼”, “힘을 드립니다.”, “대박”, “희망” 등의 문구가 남겨져 있는데 이는 대부업체에서 대출을 희망하는 이를 늘리고자 사용하는 전형적인 문구들이다. 이 작업을 마무리 해 가는 과정에서 작가에게도 이 문구들은 분명 응원이 되는 메시지였음이 틀림없었다.

이 세 명의 작가들이 보여주는 다양한 형식의 시각예술은 어떤 경로로 설명이 되더라도 결국 개인적 경험과 환경으로 귀결되었다. 그리고 이러한 귀결이 그들만이 가지고 있었던 경험과 꿈이 뒤엉킨 채 전시 공간을 떠돈다. 영화 <몽상가들>에서의 젊고 혈기왕성한 이들은 가족이고 친구이고 연인으로 함께 하다가 서로의 관계가 영원히 지속 될 수 없는 현실 세계로 뛰쳐나가면서 와해된다. 이 세 명의 작가는 처음부터 꿈을 꾸고 있었고 한 공간 안에서 어우러지고 영겼다. 하지만 다시 각자의 꿈으로 남겨진 듯하다. 꿈을 지속하기 위해서라 믿고 싶다.