

놀이 그리고 연결

이주은 (미술사가, 건국대 문화콘텐츠학과 교수)

즉흥적 이미지

요즘에는 예술가들의 밑그림이나 소설가의 연필 메모가 주요 작품과 함께 전시되는 경우가 흔하다. 드로잉이나 메모가 캔버스보다 더 진솔하게 창조의 과정을 드러낸다고 믿기 때문이다. 많은 예술가들이 드로잉이라는 과정을 거친 후에 캔버스 위에서 채색하는 작업을 하는데, 이는 이미 전체 틀을 완성한 후에 캔버스에 적용시키는 방식을 말한다. 글쓰기와 비교하자면, 먼저 초안을 연필로 끄적거리 둔 다음에 원고지에 깨끗하게 펜으로 옮겨 쓰는 것, 혹은 타자로 치는 것이라고 할 수 있다. 제유성 작가는 대담하게도 초안 없이 바로 캔버스 앞에 선다. 하얀 캔버스에 대한 두려움이 없는지 묻고 싶어진다. 글쟁이인 나는 사실 백지 공포증이 있어서 첫 문장이 나오는데 늘 한참의 머뭇거림을 겪는 편이다.

계획대로 결과가 나올지 기대하면서 캔버스에 임하는 것과 결과를 예측할 수 없이 완전한 잠재성의 상태로 캔버스를 대하는 것은 결코 같지 않다. 머릿속의 생각이란 잉크를 찍어 종이 위에 쓰기 시작해야, 혹은 컴퓨터의 빈 화면 위에 직접 타자로 치는 도중에 조금씩 텍스트로 풀어져 나오는 것이다. 캔버스는 제유성에게 마음 속의 모든 일이 벌어지는 현장이다. 그녀의 상상은 붓을 들어 캔버스 위에 물감을 찍으면서 비로소 이미지로 변환되어 나오기 시작한다. 이미지는 미리 머리 위에 떠올랐던 것이 아니라, 바로 그 현장에서 발생하고 생성되는 것이다. 캔버스 앞에서 그 순간 어느 기억을 떠올리고, 또 그것에 꼬리를 물고 나타난 상념들이 한 자리에 어우러져서 이미지의 궤적을 이루게 되는데, 작가는 이를 ‘연결(connecting)’이라고 부른다.

시각적 놀이과정

작가가 캔버스 위에서 연결 짓고자 하는 것은 실제현실에서는 연결되기 어려운, 서로 서로 겹을 달리 하는 여러 층위의 경험들이다. 암호화된 독백 같은 그녀의 이야기들은 과연 어느 지점부터 읽기 시작하여 어디에서 끝나야 할지 가능하기 어렵다. 눈으로 볼 수 없고 아직 형태도 가지지 못한 날것의 생각을 캔버스 위에 꺼내놓기 위해 작가는 각종 오브제를 동원시킨다. 노란 오리인형, 코끼리 인형, 풍선, 레고 같은 입체블록들, 그리고 장난감 궁전과 교각들…… 작가는 자신의 그림을 책처럼 읽어달라고 말하지만, 관람자의 입장에서

책처럼 읽을 수 있는 암호해독의 단서는 오직 오브제들뿐이다. 이 오브제들은 초기작업인 1990년대 초부터 근작에 이르기까지 작가의 그림 속에 수수께끼처럼 뒤 켜 어딘가에 숨겨져 있기도 하고 혹은 눈에 띄는 모티프로 대두되기도 하면서 지속적으로 반복된다.

제유성이 작가로서의 정체성을 탐색하던 초기의 작업에서 시선을 끄는 한 작품은 <Life II>(1992)이다. 아이를 처음 잉태하고 양육하며 생명의 신비를 깨달아가던 작가의 체험이 깃든 이미지이다. 이 그림에서는 생명체의 발생과 관련된 무의식적 욕망을 다루고 있는데, 프로이트의 상징성을 끌어들이자면, 화면 왼쪽 아래 있는 코끼리의 코는 남근을, 실이 매달린 수십 개의 풍선은 정자를 연상시킨다. 정자들은 가운데 질 입구처럼 생긴 깊은 동굴 속으로 빨려 들어가는 듯 보인다. 아이가 목욕할 때 가지고 노는 노란색 오리인형은 수면 위에 부유하는(floating) 성격을 지닌 오브제이고, 풍선은 공중으로 부상하는(flying) 특성을 띤 오브제이다. 이 두 오브제는 각각 부유와 부상이 주요 테마가 되는 30여 년 후의 그림들을 예기하는 복선처럼 여겨져서 흥미롭다.

<Difference II>(2003)에서도 풍선 오브제가 나타난다. 하지만 여기에서의 풍선은 달라진 현실에 발을 내딛지 못하는 작가의 마음상태를 대변하는 듯하다. 그림 속의 기둥은 풍선과는 달리 땅을 기반으로 굳건히 세워져서 흔들림 없이 쌓여가는 삶의 면모를 암시한다. 이제는 방향하지 않고 땅만 보며 앞으로 내딛자고 스스로에게 다짐하는 그림이었는데도 모른다. 기둥 외에도 이 무렵 작가의 그림 속에 종종 보이는 의자나 입방체의 모티프는 ‘정착’이라는 뉘앙스를 풍기고, 정착하지 못한 채 부유하는 오리나 풍선 모티프와 강한 대조를 이룬다.

오브제는 사물을 뜻하는 예술용어이다. 사물은 우리가 살고 있는 삶의 시간과 공간 안에서 어떻게든 읽힐 수 있다. 그러나 그 사물이 그림 속의 시간과 공간 안에 놓여 오브제가 되면 개념적으로 복잡해진다. 캔버스라는 사각형 프레임 안의 공간은 우리가 살고 있는 물리적 공간과는 별개로 이해되기 때문이다. 화가가 그림을 그리는 순간 공간은 둘로, 즉 그림 안의 공간과 그림 바깥의 공간으로 나뉜다. 그림 안의 공간에서는 시간이 정지되는 반면, 그림 바깥의 공간에서는 시간은 계속해서 흘러간다. 화가들에게는 현실과 프레임 사이에 존재하는 간극을 해결하기 위한, 평생을 두고 탐색해가는 자신만의 시각적 전략이 있게 마련이다. 제유성은 어떻게 하나의 그림 안에 어딘가에서 멈추어버린 기억의 파편들과 어디론가 흩어져가는 현재의 경험 그리고 그 사이사이에 깃든 환상까지 모두 담아낼 수 있었을까. 그녀의 전략은 과연 무엇일까. 나는 그것을 놀이의 특성에서 찾아 보았다.

놀이라는 것은 여러 관점에서 정의가 가능하겠지만, 창의성과 관련시켜 이해되는 놀이란 원래 있던 무언가를 분해시키고, 그 조각들을 다시 자기만의 방식으로 결합한다는 점에

초점이 맞추어져 있다. 가령 조립형태의 장난감을 대표하는 레고(LEGO)는 덴마크어로 ‘잘 놀다(play well)’라는 뜻인데, 라틴어로는 ‘합치다(put together)’의 뜻도 가지고 있다. 잘 논다는 의미가 뭐든 잘 합쳐 만드는 창의적 능력과 상통하는 셈이다.

그런데, 무언가를 해체했다가 다시 붙이는 창의적 놀이의 방식은 인간의 기억체계와도 상당히 유사하다. 사람들은 자신이 경험한 것들을 전체(as a whole)로 저장하지 못하고 파편화(dis-member)시킨다고 한다. 그리고 무언가를 되뇌려 할 때 머릿속에서 여러 가지를 다시 조립하여(re-member) 재생시키는데, 그것이 바로 기억이다. 그렇기 때문에 기억에는 원래의 경험과 완전히 일치하지 못한 상태로 언제나 다른 불순물이 뒤섞여 있게 마련이다. 제유성은 현실의 경험과 불완전한 기억 그리고 환상이라는 세 개의 공을 가지고 저글링하며 다채로운 이미지를 만들어내는 작가이다. 그녀가 화면을 구성하는 전략은 분해와 조립이라는 시각적 놀이과정에 바탕을 둔 것이다.

헤테로토피아

2009년 연작 <Journey Into Another World>에서는 푸른 바닷속 왕궁 같은 느낌이 난다. 산호초와 해초, 바다 속 생명체들의 형상이 여기저기 보이는 가운데 장난감으로 지어진 궁전과 뽀족탑이 있는 성이 화면을 장악한다. 생일을 축하하기 위한 폭죽 모양의 원뿔들도 종종 등장하고 곧 축제의 시작을 알리는 나팔소리라도 울릴 듯한 분위기다. 작가가 보여주는 또 다른 세상이란 헤테로토피아(heterotopia)이다. Hetero는 ‘이질적’이라는 뜻이고 topia는 ‘장소’라는 뜻이니, 헤테로토피아는 현실과는 다른 대안적인 장소라고 하겠다. 유토피아가 죽어서나 도달할 수도 있다는 천국처럼 현실 속에서는 아예 존재하지 않는 불가능한 장소이고 지옥이라는 디스토피아를 동반하는 것에 반해, 헤테로토피아는 현실을 잠시 벗어나고 싶은 자가 선택할 수 있는 환상의 장소라는 차이가 있다.

작가에게 그림은 헤테로토피아이다. 그림 안에서는 색과 빛으로 가득 차 있기 때문에 두렵고 불안한 일은 벌어지지 않는다. 그림은 현실의 위험으로부터 작가를 보호해주고 아픈 마음을 낮게 해주는 은신처이자 놀이동산의 역할을 한다. 이곳에는 늘 축제가 벌어지고 있으며, 현실을 지배하는 원리가 적용되지 않는다. 작가는 자신이 캔버스 위에 지은 놀이동산에서 현실 속의 고뇌와 아픔, 그리고 분쟁까지 모두 녹아 내려지는 것을 본다. 그곳에서는 스스로를 속이지 않으며, 그러기 때문에 절대적으로 자유로울 수가 있다. 그러나 놀이동산에 영원토록 머무를 수는 없다. 결국 현실로 돌아올 수밖에 없는 운명, 이것이 헤테로토피아의 속성이다.

어린 시절 동물원에서 줄곧 손에 들고 있던 풍선이 나도 모르는 사이에 하늘 높이 날

아가버려서 울던 기억이 있다. 그리고 그 상실감 어디쯤에서 아마 나의 유년기도 종언을 고했던 것 같다. 제유성의 작품 속에서 놀고 있는 주인공은 철모르는 아이가 아니라 그 상실감을 이미 알고 있는 어른이다. 환상으로 쌓은 놀이동산이 갑자기 사라질까 두려워 유년기의 오브제들 사이를 맴돌고 있는, 성장을 거부하고 싶은 어른인 것이다.

잠재성을 지닌 원형

최근 작품 <Prototype> 연작에서는 오브제를 등장시키는 대신 노랑 바탕에 그린 동심원들이 주를 이룬다. 세포나 배아를 연상시키는 동심원들은 마치 생명의 섭리 속에서 스스로 질서를 만들어낸 듯 규칙성을 보여주기도 한다. 모든 생각들이 문장으로 만들어지는 것이 아니듯, 모든 형상들이 무늬를 이루는 것은 아니다. 어떤 생각들은 반복되어 하나의 주장이 되고, 어떤 형상들은 반복되어 패턴이 된다. 하지만, 많은 경우는 잠재성의 상태로 존재한다.

동심원 그리기는 작가가, 마치 만다라를 그리는 행위처럼, 훨씬 더 이전부터 존재해 온 근원적인 것들과 자신을 연결 지은 작업이라고 볼 수 있다. 근원적인 것은 다양한 외양을 지닌다 해도 궁극적으로는 하나의 원형으로 향하고 있는데, 방향성이 이미 결정된 단일한 본질을 말하는 것은 아니다. 원형이란 창조의 에너지와 결합하여 어떤 형태의 이미지로든 확장될 수 있는 무한한 잠재성을 지닌 하나이기 때문이다.

우리는 제유성의 그림을 보며 어디까지 놀이이고 어디서부터 철학인지 구분하려 하겠지만, 사실 그런 노력은 헛된 것일지도 모른다. 그녀의 그림은 저절로 시작해서 저절로 끝나며, 이미 짜놓은 하나의 틀로서의 계획안이란 애초부터 존재하지도 않았기 때문이다. 제유성의 작품이 언어로 설명하기는 어렵지만 아름답고 무궁무진한 영감을 주는 이유는 대부분 아직 의미가 이것 또는 저것으로 확정되지 않은 채 이것도 될 수 있고 저것도 될 수 있는 잠재성의 범주 안에 머무르고 있기 때문이 아닐까.*