

우회가 형식이 될 때

《Drunkard's Move》를 다시 걷기

지선경

Q. 2023년 테미 레지던시에서 선보인 《Drunkard's Move: 술고래의 행보》를 지금 다시 꺼내보는 이유가 있나요?

그 전시는 지나간 전시라기보다, 아직도 제 작업 안쪽에서 미세한 진동을 남기는 방들처럼 느껴집니다. 당시에는 충분히 설명하지 못했지만, 지금 돌아보면 《Drunkard's Move》는 흔들리는 감각이 잠시 머물 수 있는 장소를 만들려 했던 전시였습니다.

그 시기에는 이동이 잦았습니다. 장소를 옮긴다는 것은 단순히 몸을 다른 곳에 두는 일이 아니었습니다. 장소가 바뀌면 감정의 온도도 달라지고, 판단의 방향도 조금씩 틀어졌습니다. 어떤 날에는 제가 어디에 있는지보다, 무엇과 연결이 끊어지고 있는지가 더 크게 느껴졌습니다.

저는 그 불안을 정리하고 싶었다기보다, 불안이 만들어내는 움직임을 보고 싶었습니다. 흔들림은 사라져야 할 결함일까, 아니면 아직 이름 붙지 않은 형식의 시작일까. 이 전시는 그 질문 가까이에서 출발했습니다.

Q. 제목인 《Drunkard's Move: 술고래의 행보》는 어떻게 정해졌나요?

처음에는 수학 용어인 'Drunkard's Walk'에서 출발했습니다. 술 취한 사람이 걷는 길처럼, 한 점에서 시작해 예측할 수 없는 방향으로 움직이는 경로를 설명하는 말입니다. 그 안에는 실패한 직선이 아니라 다른 종류의 질서가 있다고 느꼈습니다.

취한 사람의 걸음은 비틀거리지만 멈추지는 않습니다. 방향은 불안정하지만, 몸은 계속해서 어떤 길을 만듭니다. 목적지는 흐릿해도 경로는 남습니다. 저는 그 점이 당시의 제 작업 방식과 닮아 있다고 생각했습니다.

그래서 'Walk'를 'Move'로, '걸음'을 '행보'로 바꾸었습니다. 걸음이 순간의 움직임이라면, 행보는 그 움직임이 쌓이며 드러나는 태도에 가까웠습니다. 방향을 아름답게 말하고 싶었던 것은 아닙니다. 돌아가는 길은 자주 피로하고, 방향을 잃은 사람은 자주 지칩니다. 다만 그 길에서만 보이는 것들이 있었습니다.

Q. 전시는 세 개의 방으로 나뉘어 있었습니다. 왜 하나의 방식으로 묶지 않았나요?

그때는 하나의 통일성이 오히려 어색하게 느껴졌습니다. 제가 다루고 있던 감각은 매끄럽게 이어지지 않았습니다. 색의 조각, 얼굴, 흐름, 빛, 도시의 파편들이 한 몸처럼 연결되어 있다기보다 각자 다른 속도로 떠다니고 있었습니다. 그래서 저는 그것들을 억지로 통합하지 않고 각각의 방을 주었습니다.

전시장 a.1의 〈Cromatopia〉, a.2의 〈Emotionsphere〉, b의 〈Flowscapes〉는 각기 다른 허구의 장소였습니다. 실재하지 않지만 다녀온 것처럼 느껴지는 장소들. 하나는 남겨진 조각들의 색으로 형태를 찾는 방이었고, 하나는 감정과 얼굴들이 떠다니는 방이었으며, 하나는 이동 중 포착된 빛과 흐름의 단면을 다루는 방이었습니다.

이 전시는 정체성에 관한 전시였지만, 정체성을 직접 설명하지는 않았습니다. 대신 정체성이 흔들릴 때 생기는 현상들을 공간에 흩어놓았습니다. 여러 도시에서 남은 조각들, 타인의 손에서 온 얼굴들, 이동 중 스친 빛의 흐름. 그것들은 서로 완전히 이어지지 않았지만, 잠시 같은 전시장 안에서 각자의 위치를 갖게 되었습니다.

Q. 〈Cromatopia〉는 어떤 방이었나요?

〈Cromatopia〉는 남은 조각들의 방이었습니다. 여러 도시에서 작업하다 남은 종이 조각들이 있었습니다. 본래의 작업에서 떨어져 나온 것들이었고, 어떤 면에서는 더 이상 중심이 아닌 재료들이었습니다.

그런데 그 조각들은 색을 통해 다시 움직이기 시작했습니다. 어느 조각은 다른 조각 옆에 놓일 때 갑자기 방향을 갖고, 어떤 색은 다른 색과 만나면서 느슨한 속도를 만들었습니다. 형태는 처음부터 정해져 있지 않았습니다. 관계가 생기면서 형태가 따라왔습니다.

이 방은 특정 도시를 재현하지 않았습니다. 도시를 지나온 뒤 남은 물질들의 재배치에 가까웠습니다. 장소는 이름보다 배열에 가까웠고, 크로마토피아는 색으로 만들어진 임시 장소였습니다.

Q. 〈Emotionsphere〉에서는 조카의 그림을 사용했습니다.

감정을 다루고 싶었지만, 감정을 너무 성숙한 언어로 정리하고 싶지는 않았습니다. 감정은 자주 말보다 먼저 오고, 이름보다 먼저 얼굴에 도착합니다. 그래서 제가 통제하지 않은 선이 필요했습니다. 제가 해석하기 전에 이미 살아 있는 선이요.

어린 조카에게 여러 표정을 그려달라고 부탁했습니다. 그런데 돌아온 그림은 제가 생각한 감정의 목록과 달랐습니다. 기쁨, 슬픔, 화남 같은 도식이라기보다, 각기 다른 캐릭터와 생명체에 가까웠습니다.

저는 그 점이 좋았습니다. 감정은 한 사람의 내부에 차분히 정리되어 있기보다, 이상한 얼굴들로 번지고, 캐릭터처럼 튀어나오고, 공간 안에서 부딪히며 떠다닐 수도 있으니까요. 〈Emotionsphere〉는 그런 방이었습니다. 감정이 하나의 중심을 갖지 않고, 얼굴과 선과 얇은 표면들로 흩어지는 방.

Q. 〈Flowsapes〉는 어떤 장면에서 출발했나요?

창밖으로 흘러가는 장면들이 있었습니다. 이동 중에 바라보는 풍경은 붙잡히지 않습니다. 사물은 나타났다가 사라지고, 빛은 한 점으로 땀했다가 다시 늘어지며, 선들은 방향을 갖기 전에 흐려집니다.

〈Flowsapes〉에서는 이동의 흐름 속 단면을 잘라내어 들여다보고 싶었습니다. 그것들은 하나의 풍경으로 안정되지 않았지만, 완전히 흩어지지도 않았습니다. 그래픽은 이 작업에서 흐름을 잠시 멈춰 세우는 방식이었습니다. 움직임을 정지시키기보다, 움직임이 지나가며 남기는 단면을 드러내는 일에 가까웠습니다.

Q. 지금 다시 이 전시를 바라보면 무엇이 남아 있나요?

《Drunkard's Move》는 우회를 실패로만 보지 않으려 했던 전시였습니다. 당시 제게 주어진 것은 하나의 직선적 경로가 아니라, 방향을 계속 다시 읽어야 하는 지형이었습니다. 어디로 가야 하는지, 무엇을 붙잡아야 하는지, 어떤 이름으로 나를 설명해야 하는지 확실하지 않았습니다. 하지만 그 불확실한 시간 속에서도 이미지들은 계속 생겨났습니다.

저는 그 이미지들에게 방을 주었습니다. 색의 방, 감정의 방, 흐름의 방. 세 방은 서로 완전히 이어지지 않았고, 오히려 그 불연속성 때문에 정직하게 느껴졌습니다. 그때 저는 하나의 세계를 완성하려 했다가보다, 만들어지는 중인 세계의 조건을 살피고 있었습니다.

그때는 부유하는 시간 속에서 잠시라도 뿌리를 내려보려고 했습니다. 흩어지고 분열하는 감각들을 그대로 받아들이는 일이 그 시기의 방식이었습니다. 지금 돌아보면, 그 방들은 닫힌 전시가 아니라 아직도 조금씩 열려 있는 장소처럼 남아 있습니다.

《Drunkard's Move》는 흔들리는 사람이 만든 세 개의 임시 장소였습니다. 방향을 고백하기보다, 방향이 남긴 색과 얼굴과 흐름을 들여다본 전시. 저는 그 방들을 지나 지금의 작업으로 왔습니다.