

시간경험과 시간의식, '상자속의 놀이공원'

홍경한(미술평론가)

작가 김성수의 작품 <나의 유년기 시리즈> 그 세 번째인 <상자속의 놀이공원>은 상상 속 동화의 주인공이 될 수 있게 만들어 주는 플랫폼이며, 전시장¹⁾에 들어선 그의 작품들을 접하는 관객들로 하여금 현실과 전혀 다른 '빛장 폴린 세계(마음껏 상상하고 체험할 수 있는 세계)'에 발을 담그도록 이끄는 매개이다. <상자속의 놀이공원>은 그야말로 '시간여행자'가 되어 자유롭게 비행할 수 있도록 최적의 환경을 제공한다.

1. 상호지향적 예술은 탈장르, 탈경계와 함께 1990년대 이후 예술의 중요한 흐름을 차지한다. 특히 작가 김성수의 작업에서도 유추 가능한 경험적 상호작용은 단순히 어떤 오브제를 제시하는 수준에서 벗어나 작가 자신의 삶과 미적 경험의 연속성을 현실에서 복원하기 위한 의미 있는 시도라는 점에서 빼놓을 수 없는 동시대미술의 지형요소로 꼽힌다. 그런 차원에서 김성수의 작업 또한 '나'라는 위치지움에서 이탈해 '우리'의 미적 경험을 유도하고, 새로운 예술적 체험을 가능하게 한다는 사실을 일깨운다.

근작인 <나의 유년기 시리즈-상자속의 놀이공원>은 관객의 현존이 작품을 구성하는 요소가 되거나 작가와 함께 물리적 행위로서 작품에 참여하고 그 행위가 작품의 일부를 구성하며 시공간을 경험하는 과정을 통해 작품이 완성된다. 과거 어떤 형상을 설치한 후 공감을 원했던 방식과는 분명한 차이가 있다. 더구나 <나의 유년기 시리즈-상자속의 놀이공원>에 등장하는 여러 형상은 그가 추구하는 상호의 내부인 시간성과 공간성을 아우르며, 이것은 여러 가지 기술적 방식에 의해 조작되고 변형된다. 그리고 그에 수반되는 짧은 유희와 시간 경험(time-experience), 시간 의식(time-consciousness)은 참여 관객들에게 고스란히 전이된다.

<나의 유년기 시리즈>는 1-2회 개인전 당시부터 동화적 텃밭 아래 기하학적, 추상적 공간에서 자라온 열매이다. 작가에게 조형적 사고를 지속시켜 온 주제이기도 하다. 여기에 최근 덧칠된 '놀이공원'은 기억의 상징인 인체라든가 동물(곰이나 말 같은), 구체적인 놀이기구(달착륙선)와 같은 실체가 덧대어지고, 금속으로 견고하게 물질화된 구상적 이미지들이 그리드 되면서 미술관을 놀이공원으로 치환케 하는 특별한 플랫폼이다. 동시에 어렴풋 미지에 머물던 유년시절의 꿈과 기억을 현실로 불러내고 작가 자신의 세계로 불특정 다수를 소환, 신화적인 요소를 확대 재생산하는 다리와 같다.

2. '놀이공원'은 한 예술가의 상상력을 맘껏 흡입할 수 있는 지점을 가리키는 것이자 상징적 이미지를 통해 현재를 기점으로 과거와 미래를 연결시키는, 다시 말해 시간과 시간을 잇는 여러 차원의 통로 중 하나로 자리한다. "놀이공원은 잠시 현실의 끈을 놓고 비현실과 상상의 세계로의 입장"이라거나 "어떤 특정한 공간을 환상의 세계나 비현실적인 대상으로 설정해 놓고 사람들을 맞이하며 그 공간 안에 존재하는 순간만큼은 모두가 상상의 세계의 주인공이 될 수 있게 만들어 준다."는 작가의 정의가 낙점되는 지점과도 동일하다. 그런 점에선 동물을 만났을 때의 향수도 매한가지의 기억더듬이 역할을 한다.

1) '상자 속의 놀이공원'에서의 '상자'는 미술관의 '큐브'와 등치를 이룬다. "그 공간 안에 존재하는 순간만큼은 모두가 상상의 세계의 주인공이 될 수 있게 만들어 준다"는 작가의 말처럼.

현대 그의 작업의 모태를 형성하는 것은 어린 시절 경험한 신비로운(신비로웠던) ‘놀이공원’이지만, 그것의 속내는 시간관(時間觀)으로, 과거로 거슬러 올라 갈 수 없는 균질적이고 직선적인 서양에서의 불가역성의 성질이 아닌, 다분히 감각적이고 동화적인 순환의 성격을 내포한다. 때문에 시간여행자의 한 결과물²⁾로 다가오는 그의 작품 <나의 유년기 시리즈-상자속의 놀이공원>은 누구나 한번쯤은 떠올릴 법한 소재에 이미지를 부여하고, 그 이미지가 공간이라는 무형성을 관통하면서 인식(認識)의 공유로 무리 없이 연결되는 구조를 내보인다.

‘인식의 공유’를 드러내는 부분은 작가의 작품 속에 자주 등장하는 구체적인 형상, 즉 <시간여행자(회전목마)>나 <달을 걷는자(대관람차)>, <경주마(흔들목마)>, <근위병> 등이다. 개별적이면서 일체를 이루는 이 놀이의 대상들은 동적인 조각에 멈춰지는 것이 아니라 염원(念願)과 바람, 회귀에 대한 일정한 결을 지닌 초월적 장소(놀이공원)에 위치된다. 한때 작가의 마음을 사로잡았던 이것들은 작가만의 예술적 신화를 이끌어 가는 모티브 중 하나이며 공간과 공간을 연결하는 일종의 능동적 대화의 통로로서의 기능을 맡는다. 이를 달리 말하면, 작가 개인의 세계가 신화가 되고 신화는 소통의 조각이라는 틀 안에서 새로운 이야기를 전개하며, 그곳에 동승하는 이들은 마치 타임머신을 탄 것처럼 시간을 향한 탐미에 개입하는 것이라 해도 그리지 않음이다.

오늘날 그의 작품에 나타나는 이미지들은 다섯 가지 특징이 엿보인다. 즉, ①유기적 형태가 강한 원과 직선이 교합된 기하학적 구조체라는 점, ②작가의 삶을 넘어 공유 가능한 스펙트럼을 담고 있다는 점, ③건축적 균형과 조각적 볼륨의 가시화를 이루고 있다는 점, ④공간과 시간이 얽힌 채 과거와 현재를 총체화 하고 있다는 점, ⑤일상과 예술의 경계가 무력화 되고 있다는 점 등이 그것이다. 이와 같은 특징은 과거 대비 진일보한 방식으로 평가된다. 왜냐하면 동시대미술의 흐름에 맞게 놀이공원, 동물, 동화적인 몸짓을 통해 적극적인 관객 소통을 추구하고 있는데다, 정지된 화상에 국한되었던 예전과는 다른 접근법이기 때문이다.

3. 그러나 김성수의 작품에서 가장 흥미로운 건 작가의 경험이 전이-상호성을 포박하고 있다는 사실이다. 앞서도 언급했듯, 이를 경험적 상호작용이라 칭한다면, 우린 그의 경험적 상호지향성이 철학자이며 교육자인 존 듀이(John Dewey)의 ‘경험’의 개념을 중심으로 메를로 폰티(Maurice Merleau Ponty)의 ‘지각의 현상학’을 따르고 있음을 알 수 있다. 일련의 관계를 통해 의미를 갖는 장소특정적인 성격마저 함유하고 있음을 고려할 경우, ‘놀이공원’은 다시 ‘장소’의 이데올로기에 관한 미셸 푸코(Michel Foucault)의 ‘썬사이트’의 개념과도 맞닿는다.

즉, 경험은 개인적인 감정과 감각 안에 간혀 있는 것을 의미하지 않고 세계와의 활발하고 민첩한 교체를 의미하며, 예술은 세계를 탐구한 결과이자 우리에게 단순히 보는 법이 아니라 본 것에 어떻게 반응하는지, 보는 행위를 통해 무엇을 알게 되는가를 가리킨다는 것이다. 그리고 이 모든 것은 결국 예술이란 세계로부터 이탈한 것이 아니라 세계의 일부를 지정하는 것이고, 나를 둘러싼 세계(기억에 머물고 있는 과거든 현재로 호출된 기억이든, 지난 세계이든 오늘의 세계이든)는 미적인 것은 물론 사회적이고 정치적이며 경험적인 모든 관계의 원천임을 증명한다. 작가 김성수의 근작들은 바로 여기서 논리적 배경이 건설된다.

아무튼, 김성수의 ‘놀이공원’은 현실적인 의미의 단순한 소통의 개념보다 초월적 성격을 가진 일종의 길(路)으로써 개인의 신화를 대입시키는 은유적 공간이자 추상적 형상과 기념비들을 나타내는 근원의 장소다. 그리고 그 이미지 자체인 여러 동물과 놀이기구 등은 의식과 무의식, 현실과 초현실이라는 두 차원의 연결고리로서의 기능을 겸하는 훌륭한 장치가 되고 있음을 부정하기 어렵

2) 거대한 곰 형상의 작품 <회전목마>가 코인을 투입하면 시계반대방향-시계방향의 아닌-으로 돌아가는 식

다. 무엇보다 조각이 지닌 고정성에 탈피하여 다양한 실험적인 예술에 눈이 가 있음은 눈여겨볼 만하다.

4. 물론 김성수의 작업에서 아쉬운 부분이 없는 건 아니다. 일단 소통 및 전달, 교감의 방식에 있어 사유의 측면이 희미하다. 이는 인지적 측면에서의 수월함을 형성하고 스토리의 개연성을 합당하게 만들지만 다소 직접적으로 다가오게 하여 사고의 여진을 효과적으로 생성하지 못하게 하는 원인이다. 그만큼 이해는 쉬운 반면 여백(경험의 여백, 상상이상의 여백)은 더 이상 나아가지 못하는 형국이라는 것이다. 나아가 자칫 기계적인 메커니즘에 천착할까 우려되는 측면도 없진 않다.³⁾

사실 말이 나와서 하는 얘기지만, 형상 없이 색깔 한줄, 소리 하나만으로도 기억의 소환과 참여의 방법은 충분히 구현될 수 있으며 설명이 아닌 사유과정을 통해 작가가 의도한 메시지는 더욱 강하게 전달 가능하다. 시각체의 규정성을 극히 제한하더라도 혹은 매우 단순하거나 내레이션을 없는 상태, 매체의 활용성을 최소화하더라도 얼마든지 작가 본인이 언급하고자 하는 의미들은 부여될 수 있다. 그것이 조각이라 해서 불가능한 것은 아니다. 굳이 조각적 범주에 스스로를 포박시킬 이유 또한 없다. 더 자유롭게 풀어 놓는다면 오히려 감응과 공감의 스펙트럼은 넓어진다. 만약 작가가 이와 같은 필자의 지적을 수용할 경우 이번 전시는 어떤 완성도를 선보이는 게 아니라 되레 자신의 작업에 대해 객관하고 여러 가지 고민을 담보하는 시간일 것이다. 물론 현재까지의 과정을 보면 필자의 이러한 제안은 긍정적이다. 공학자가 되다시피 하여 이전과 다른 결과물⁴⁾을 만들기 위한 노력과 성실함, 비평을 비평으로 이해하는 태도와 예술적 열정으로 보아 충분히 그럴 가능성이 짙기 때문이다. 그런 점에서 이번 <나의 유년기 시리즈> 그 세 번째, <상자 속의 놀이공원>은 내일을 향한 도약의 계기일 수 있으며, 작가 스스로 멈춰 있지 않음을 증거 하는 중요한 전시로 귀착될 가능성이 높다.■

3) 기계장치에 흥미를 느낀 여타 작가들에게서 곧잘 드러나는 양태이므로.

4) 입상으로서의 조각이 아닌, 동적인 기능성 조각으로의 전환, 탈경계성. 제시가 아닌 참여방식의 선택 등