

촉각하는 장치, 수집되는 변수 그리고 조율되는 공간

글. 김인선

작년 겨울, 나는 장준호 작가의 <벌레잡기>전에 초대되었다. 작은 공간에는 특별히 하루 한 명의 미술인이 초대되었고 초대된 공간에는 작가가 만들어놓은 나무 조각들이 여기 저기 배치되어 있었다. 나는 거의 마지막 일정 무렵에 초대되었는데 내 눈에는 수많은 이들이 거쳐간 이 곳의 바닥에는 어지러워진 쓰레기들로 채워져 있었고 이를 빗자루로 쓸어담았다. 또한 내 눈에 정신없이 놓여진 오브제들을 나란히 열을 맞춰 배치하였다. 컴퓨터 용어에서 사용하는 버그(BUG)라는 오류를 칭하는 용어는 실제 처음 컴퓨터가 발명되어 이를 사용할 때 예기치 못하게 기어들어간 벌레 때문에 생긴 오작동에서 유래한 용어라고 한다. 그는 이 버그난 상황이 예술의 속성이라고 믿는다고 하였다. 작가가 세팅한 공간 속에서 나는 나의 세계를 다시 세팅하면서 누군가가 만들어놓은 상황을 오류로 인식하며 정돈해나가고 있었다. 변수의 연속인 예술의 형식은 공통의 룰을 비껴가는 속성을 드러낸다. 나는 흐트러뜨리는 것이 이 공간 속에서 작용하고 있는 행위라면 정돈하는 것은 그 공간의 세상을 피해가는 방법이라는 생각이 들었다. 다음날 또 다른 초대된 이는 나의 정돈된 공간을 다시 그만의 법칙을 사용하여 다시 나의 정돈된 세계를 무너뜨려 버렸을 것이다. 이러한 과정에서 장준호 작가의 전시 개념과 방법론은 나로 하여금 이 세상에서 예술의 역할과 의미에 대하여 생각해보게 하였다.

2017년 11월 프로그램을 위하여 나는 장준호 작가를 윌링앤딜링에서 전시를 하도록 초대하였다. 그는 이전의 개인전 <벌레잡기>에서 그러했듯 가장 기본적인 틀을 제시하고 관객들이 여기에 개입하도록 한다. 전시 제목 <조율하는 마음대로>는 음악에서의 조율 과정처럼 전체가 하모니를 이룰 수 있는 접점을 찾을 때까지 온전히 악기에 집중하는 과정을 은유하는 듯 보인다. 나무 조각가인 그가 만든 나무 조각들은 모두 만져볼 수 있는 장치이다. 그는 그가 가진 조각의 기술을 사용하여 관객 각자의 취향과 룰을 가지고 이 공간 속에서 무수한 변수를 만들어낼 수 있는 플랫폼을 제시하였다. 나 또한 가끔 이들을 건드려보곤 하는데 내가 만들어낸 모양새는 이전에 손댄 이의 공간에 대한 변수가 되어 있었고, 또 다른 이들의 행위에 의하여 지속적으로 달라지고 있다. 우리는 서로가 만들어낸 오류의 산물을 즐기고 스스로 생산하기도 하였다.

작가는 이 공간 어디에 위치해 있을까. 그는 자율성을 주는 공간을 제공하지만 이는 한편 강제적으로 촉각하게 하는 장소이기도 하다. 그는 음악이 우리에게 자연스럽게 불러일으키는 감정에 대응하여 관객을 조각의 촉각적 감흥을 일으키는 현상에 대한 실험 대상으로 삼고 있을지도 모르겠다. 관객을 벌레가 일으킨 변수에 비유하며 <벌레잡기>에서 작가가 채집하고 있던 변수들은 윌링앤딜링에서 좀 더욱 가벼운 마음으로 즐길 수 있는 장으로 위장하였다. 작가는 모든 요소를 자유롭게 구현하도록 내버려둔 채 모습을 드러내지 않는 것처럼 보이지 아마도 전지적 시점에서 공간을 조율하고 이 요소들이 조화로와질때까지 끈질긴 관찰자이자 통제자로 군림하고 있을지도 모르겠다.