

〈토끼가 거북이로 변신하는 방법〉에 부쳐

김인선

디렉터, 스페이스 윌링앤딜링

전시 〈토끼가 거북이로 변신하는 방법〉은 한국과 덴마크 간 60주년 교류를 기념하기 위한 사업으로 한국문화예술위원회에서 선정한 공모 전시이다. 나에게는 코펜하겐에 위치한 니콜라이 쿤스트홀(Nikolaj Kunsthal)을 사전 방문할 기회가 두어 번 있었고, 2018년에는 이 공간의 디렉터인 헬렌스 뉘북 베이(Helene Nybog Bay)가 전시 참여 작가 선정을 위하여 한국을 방문하였다.

코펜하겐의 시내 중심부에 위치한 니콜라이 쿤스트홀은 원래 1200년대 초에 지어진 코펜하겐에서 세 번째로 오래된 교회 건물이었다. 여러 세기를 거쳐 후기 로마네스크, 고딕, 르네상스 형식 등이 추가로 적용되었고 16세기에는 종교개혁의 중심지가 되기도 했다. 1795년 코펜하겐의 대화재로 건물 대부분이 소실되었지만 다시 재건되어 도서관으로 사용되었다. 이후 1962년 플렉서스 콘서트를 포함한 주요 행사들이 개최되면서 니콜라이 쿤스트홀은 현대미술의 주요 거점의 역할을 하게 되었다. 그리고 1981년부터 개관한 'Copenhagen Contemporary art center today'로서 코펜하겐 현대미술 전시공간으로서 자리잡았다.

도심 한복판에서 오랜 역사가 깃들여 있는 건물이 가진 시간의 무게 속에서 한국 작가들의 미술 작업을 소개한다는 것은 일종의 도전이기도 했다. 이들은 한국이라는 나라의 문화에도 익숙하지 않고 한국 작가들의 작품을 접해본 적이 거의 없다. 한국과 덴마크가 지리적으로 매우 멀기도 하고 문화적 교류가 많지 않기 때문에 거대한 규모의 공간 속에서 어떤 형식으로 구현했을 때 자연스럽게 자신과 다른 문화를 즐길 수 있을까에 대한 고민을 하여 한국 작가들을 살펴 보았다.

이솝 우화는 우리에게 익숙한 교훈적인 이야기들로 유명하다. 〈토끼와 거북이〉라는 이야기는 특히 초등학교 교과서에 실리기도 했는데, 더디게 움직이는 거북이에게 달리기 내기를 했다가 발이 빠르기로 소문난 토끼의 어이없는 패배로부터 교훈을 주고자 했다. 자신의 능력을 과신하여 거만하지 말아야 하며 부지런하고 끈기 있는 자가 결국 이긴다는 등의 교훈이다. 틀리지 않은 교훈이다. 그렇지만 경주 중에 시원한 그늘에서 낮잠도 자고 꽃향기에 이끌려 경치를 감상하고 돌아다니기도 하고 시원한 그늘 아래서 단잠에 빠진 채 그 순간을 즐기고자 하는 토끼와 묵묵히 결승점만을 바라보며 한눈팔지 않고 전진한 거북이 중 누가 이 경기를 즐겼을까. 이 이야기의 결말처럼 결국은 누군가 이겼다는 것은 어떤 의미일까.

이 전시에서 인용하는 토끼와 거북은 한국과 덴마크, 작가와 작가, 한국의 남북 상황 등의 다양한 형태로 대입해 볼 수 있겠다. 이러한 '다름'의 다양한 모습은 상호 간의 명확한 구분으로 다양성을 만들어내기도 하지만, 혹은 서로 뒤섞이거나 영향을 주소 받기도 할 수 있는 잠재력을 가졌다. 이 전시는 그러한 이중적 구조를 다양한 방법으로 드러낸다.

전체 전시 연출은 크게 세 개의 레이어로 이루어져 있다. 1층은 관객의 오감을 깨우면서, 스스로의 존재를 확인케 하는 감각적이며 구축적인 설치 작업들로 구성된다. 입구의 작은 방에는 로와

정 작가의 주변 환경과 혼재된 사운드 작업이 설치되었다. 일상의 소리들이 관객들에게 일시적 긴장감을 유발시키는 공간을 지나치면 백정기 작가의 한국 방 한 칸에서 수도꼭지의 물이 우연하게도 정확하게 초단위로 떨어지는 모습과 소리를 실시간으로 상영하고 있다. 이는 백정기 작가와 독일 작가 야스마인 피셔의 협업 영상 설치이다.

1층의 넓적하고 층고가 높은 메인 홀 한 칸에는 이정형 작가가 설치한 상들리에가 빛을 소재로 하여 공간을 점유하고 있다. 노동과 예술의 경계에서 작업 현장에서의 부산물로 미술의 언어로 환원되는 오브제를 구축하고 있는 이정형 작가는 한국과 덴마크에서 수집한 현장의 부산물들과 각종 조명 장치들로 화려하고 비정형의 구조물을 구현하였다. 교회의 웅장한 스테인드 글라스의 바로 아래 부분에는 장종완 작가의 동물 가족 회화들이 벽면 가득 설치되어 있는데, 삶과 죽음을 시니컬하면서도 유머러스하게 드러내는 장종완 작가 특유의 감각을 보여주고 있다. 이정형 작가와 장종완 작가의 작품 사이의 공간에는 백정기 작가의 설치 작업이 자리하였다. 포유류 종의 학명을 제목으로 한 수 많은 유리병에는 물이 채워져 있다. 생명의 작은 단위로서 공기중에 떠도는 입자가 병 입구로 드나들며 물을 매개로 희석되고 증발하는 순환 과정을 상징하고 있다. 이 전시 공간의 벽면에는 거대한 중세풍의 창이 남겨져 있다. 추미림 작가는 픽셀이라는 컴퓨터 그래픽의 최소 단위를 매개로 자신이 살아온 도시의 풍경을 구현해 왔다. 그의 픽셀 스텐실 작업은 겹겹이 건물 창 앞으로 설치되었다. 교회를 둘러싼 외부의 도시 풍경과 창, 그리고 스텐실 등 여러 레이어들을 통하여 건물의 안과 밖이 상호 작용하는 또 다른 혼재된 환경을 만들었다.

니콜라이 쿤스트홀의 2층은 작업을 매개로 벌어지고 있는 사건과 활동성에 초점을 두었다. 전체 풍경은 고정되어 보이나 이 작업 속에는 관객의 참여로 인한 움직임이 도사리고 있다. 입구에서 상영되고 있는 로와정 작가의 <Still-Life>는 2016 년도에 한국에서 제작한 풍경과 2019년 이번 전시를 위하여 제작된 코펜하겐에서의 풍경을 나란히 보여준다. 모기장에 수 놓은 'Still-Life'라는 텍스트는 '정물화' 또는 '정지된 삶'으로서의 이중적 의미를 떠오르게 하며, 이 레이어를 중심으로 안과 밖의 경계면을 자연스럽게 교차시키고 있다. 장준호 작업은 바닥에 놓인 나무로 깎은 기괴한 모양의 말들을 움직이며 체스게임을 하는 설치 작업이다. 동양의 장기판에 서양식 룰을 적용하는 이 혼재된 게임은 관객들의 적극적인 참여를 통하여 완성될 수 있다. VR 게임을 구현한 조현 작가의 작업이 이 공간의 중앙에 위치하고 있다. 작가가 구축한 비현실적 세계에서 플레이어는 많은 사람들과의 교류를 통하여 레벨을 올릴 수 있다. 그러나 아이러니하게도 교류가 많아서 체력이 소모되어 죽어버리며 게임은 끝난다. 공간의 가장 안쪽에는 윤가림 작가의 작업이 있다. 작가는 한국의 잔치상에 올라가는 '고임상'을 만들고 한켠에서는 덴마크 현지인들과 '다식'을 만드는 워크숍을 진행하였다. 한국의 전통 재료로 만들어진 이 다식은 현지인들에게 독특한 미각을 선사하였으나 작가가 떠난 후 지속되는 워크숍 프로그램에서는 작가가 준비한 재료들이 바닥나면서 점점 현지인의 입맛에 맞는 혼재된 재료들로 대체될 것이다. 이 두 개 층 사이에는 권하윤 작가의 영상이 상영되고 있다. 이는 작가가 한 번도 가보지 못했던 한국의 DMZ를 그 곳을 수색한 경험이 있는 군인과의 인터뷰를 바탕으로 상상하여 3D 이미지로 구현하였다. 그것은 전쟁지역의 잔해로서도 아니고 긴장감이 감도는 정치적 구역으로서도 아닌 환상의 땅이었다. 아름답고 장엄하면서 어딘가 쓸쓸하기도 하였던 이 풍경들은 전체 전시 공간 두 개 층 사이에 존재하는 일종의 물리적, 심리적 경계의 역할을 하였다.

이 이야기의 결말을 조금 더 부연하자면, 토끼와 거북이라는 전혀 다른 종류의 동물들은 그래서 서로의 결과에 만족했을 것이라고 믿는다. 무엇보다 중요한 것은 서로가 게임을 대하는 태도를 존중하고 화해하고 또한 인정해주었을 것을 바란다.