

밸런스 플레이: 현미진의 작업

김남인

현미진의 작품 <Klangwippe>(2018)[도1]는 공터에 배치된 몇 개의 시소로 이루어져 있다. 흔히 볼 수 있는 일상적 재질인 나무로 만들어져 잔디밭 위에 놓인 이 시소는 주변 풍경과 자연스럽게 어울려 얼핏 작품처럼 보이지 않을 수 있을 것이다. 시소를 발견하고 흥미를 느낀 방문자들만이 이 시소에 접근하고 이것이 일반적인 시소와는 다른 형태임을 깨닫게 된다. 보통의 시소는 양쪽에 손잡이가 달려 있지만 작가의 시소는 평평한 형태의 나무판일 뿐이다. 사람들은 이 시소를 나름의 방식으로 움직여 보며 스스로 하나의 규칙을 체득하게 된다—나무판이 평형 상태가 되면 어떤 소리가 들린다. 파도나 속삭임의 음향은 시소의 밸런스를 찾으며 사람들이 이동할 때마다 소리의 조합을 만든다. 양쪽의 무게 차이에 따라 어느 한쪽이 올라가고 내려가며 놀이의 기능을 작동시키는 보통의 시소와 달리, 현미진의 시소는 수평 상태에 반응한다. 시소의 형태에서 상상 가능한 또 다른 균형의 지점이다.

작가는 관람자의 신체적 움직임을 발생시키기 위해 비디오, 사운드, 동작 감지 센서 등의 장치를 활용한다. 무엇보다도 그 움직임이 놀이의 성격을 띠는 사실이 흥미롭다. 작가는 전시 공간의 조건을 살펴본 후 외부적 자극을 설정하고 일상적 행위를 낯설게 경험할 장치를 마련한다. 이와 같은 작업은 전시 공간뿐만 아니라 전시와 관람이라는 관습을 재질문하며 일상의 맥락에 또 다른 통로를 터 주는 기능을 한다. 작가의 장치는 고도의 기술이 필요하다기보다는 우리의 시공간에 말하자면 슬쩍, 침입하는 것에 가깝다. 그것은 사람들을 웃게 하지만 일종의 열은 허무를 간직하고 있다. 무의미해 보이지만 굳어있던 신체와 인식의 경직성을 깨닫게 해 주는 농담의 여운이 작가의 작업에 감돈다. 놀이의 방식과 유연성, 일상적 오브제의 활용은 플럭서스(Fluxus) 계열의 작품을 연상시키나 작품이 조성하는 분위기는 선명한 유머와는 구분되는 듯하다.

<At the Watertank>(2017)[도2]는 균형점의 모색이라는 관점에서 흥미로운 작업이다. 작가는 손가락 두께 정도의 구멍이 뚫린 물통을 나무 받침대 위에 올려두었다. 구멍을 막지 않으면 물이 흘러나와 전시장 바닥으로 물줄기가 쏟아지게 된다. 본 작업에서 작가는 직접 작품의 상황에 개입한다. 스스로 물탱크의 구멍을 막고 있던 작가는 작품 주위의 사람들과 대화를 이어간다. 공간에 사람들이 모이고 서로 대화를 나누거나 작가에게 질문을 던지기도 하면서 작품을 둘러싼 공간은 고요한 화이트 갤러리가 아닌 말소리와 웃음이 섞인 교류의 공간으로 변모한다. 지나가던 관람자들이 작가 대신 구멍을 막기 시작하고 그들은 물이 쏟아지지 않도록 애쓰며 재빨리 역할을 교체한다.

현미진의 작업은 관람자의 반응에 의지하지만 무방비한 설정 속에 한계 없이 작동하지는 않는다. 작품과 관람자의 대면은 일종의 균형 상태, 밸런스의 조응 관계 위에 놓여 있다. 구멍이 뚫린 물탱크를 누군가 계속해서 막아야 하는 것은 그 상태를 은유할 것이다. 구멍을 막지 못

하면 전시장은 엉망이 되고, 작품은 물을 보관하는 물탱크가 제대로 기능하는가의 문제 차원에서 튀어나와 다른 작품을 해치면서 아예 '전시 불가'의 상태로 전시 공간을 돌변시킬 것이다. <At the Watertank>는 유지될 때에는 고요하고 평화롭게, 심지어 유쾌하게도 보이지만 잠시의 한눈팔기로도 대참사로 이어질 수 있는 공동체의 상황들을 떠올린다. 희극과 비극이라는 정반대의 가능성이 사람들의 웃음소리 이면에 뒤섞인 채 내재 되어 있다.

작가가 작품을 통해 작동시키는 놀이는 함께하는 사회적 행위이기도 하다. 즐거움과 위험이 뒤섞여 있으나 궁극적으로는 안정을 유지하기 위한 평형의 상태는 사회적 약속과 신뢰의 힘이 작동할 때에만 가능한 것이다. 빈틈을 막은 채 서 있을 수밖에 없는 위기 관리자는 전시장의 상태를 유지할 책임을 자임한다. 현미진의 작업에서 그 책임과 중요성은 자발적 의지로 부여 받고 승인된다. 양호 상태의 균형점을 찾아가는 과정은 놀이처럼 이루어진다. 그 놀이는 자신과 시공간을 공유하는 타인의 행위를 관찰하고 호기심을 가질 때 가능해진다. 공동의 한계를 가진 누군가에게 요구되는 무한한 역할과 책임을 나누어 분담하는 행위가 놀이처럼 제시되고 실행된다.

작품에서 발견되는 놀이의 양태는 다양하지만 그 게임의 규칙은 있어 보인다. 규칙은 작가의 작품과 관람객 사이에 어떤 밸런스 지점을 찾는 것이다. 일상적 공간과 전시 공간의 구분선은 방문자의 움직임, 공간에 대한 그들의 관념, 그 속에서 상상할 수 있는 것과 실제 할 수 있는 것, 인간이 신체적으로 가능한 움직임의 정도 등 다양한 조건을 통해 하나의 지점으로 수렴된다. 누구도 손가락으로 구멍을 막은 채 홀로 장시간 서 있을 수는 없다. 그러나 작가의 설치물은 물의 흐름을 유예할 수 없도록 설계되어 있다. 모순된 두 조건에서 우리는 일종의 타협, 균형점에 도달해야 한다.

이와 같은 맥락 속에서 작품은 보는 이의 참여(혹은 거부)의 정도를 통해 역할의 분담과 위임이라는 일종의 심리적, 신체적 긴장을 동반한 게임을 촉발한다. 작가 특유의 느슨한 개입은 약간의 전제를 제공하면서도 큰 거부감 없이 참여자가 상황 속으로 진입하도록 이끈다. 현미진의 작업은 뚜렷한 문제의식이나 저항의 몸짓이 표면적으로 드러내기보다는 신체적, 의식적, 생리적 반응을 통해 살아있음을 확인하는 정도에 가깝게 느껴지기도 한다. 의식과 무의식의 반응이 작품과의 대면에서 작동하고, 생동하는 감각과 무더짐의 안락함 사이, 시소가 오가듯 밸런스 플레이가 시작된다.