

동그라미 위에 원기둥, 원기둥에 붙어 있는 동그라미, 동그라미 안에 동그라미. 동그라미 주위에서 쉴 새 없이 돌아가는 플라스틱의 날개들. 동글동글한 형태를 갖추고도 결코 보이는 시선에서 시각적으로 거슬리고야 마는 k-선풍기. 우리나라에서 선풍기의 역사는 한 세기를 채웠지만 조작하는 버튼과 몇 가지의 색상 선택지에 다양성이 부여된 것 이외에는 그리 큰 외형의 혁명을 일어나지 않았더라. 이 선풍기도 마찬가지다. 여름에 쓰는 물건이니까 혹은 기능을 위해 존재하니까 하얗게 하얗게 존재한다. 생긴 것만 보아서는 예뻐받지 못할 것이 분명한데 하는 짓을 보면 대접해줘야 될 것이 분명하다. 여름의 선풍기의 행보를 기록하는 일은 선풍기 주인의 일상을 따라가는 일이다. 선풍기가 켜져 있는 시간은 주인이 방에 있는 시간이다. 선풍기가 회전하며 바람을 내보내는 위치, 동그라미 안의 동그라미가 주시하는 약 **120도**의 범위가 인간이 활동하고 있는 구역이다. 여름날, 방에 있는 사람의 행적을 추적할 근거로서의 선풍기. 그러니까 이런 날에는 선풍기가 바람을 보내지 않는 부분은 마치 씨씨티비의 사각지대로서 별 의미가 없을지도 모른다. 선풍기를 따라가보자



의자는 의자를 닮았다. ‘앉기 위한 도구’는 다리를 가진 것만으로 의자다.

의자에는 엉덩이를 대는 부분이 필요하고, 엉덩이를 대는 부분을 공중에 유지하게끔 받쳐주는 장치가 필요하다. 그러니까 앉는 부분과 앉는 부분을 세워 줄 막대기 따위가 필수적이다. 의자는 대개 목적을 지닌다. 짐작하자면 이 의자도 좌식 생활과 와식 생활에는 적합하지 않은, 인간이 앉은 키를 보이며 무언가를 수행할 용도의 의자다.

이 의자는 ‘적당하다’는 말이 저절로 떠오르는 아담한 사이즈의 앉는 부분을 갖추고 있다. 키 **100cm**부터 **200cm**의 인간까지 그럴듯하게 앉을 수 있겠다. 하지만 덩치가 큰 사람에게는 조금 버거워보이는 사이즈다. 가령 말티즈는 올려놓을 수 있을 것 같고, 다 큰 시베리아 허스키는 힘들겠다. 라면 **1**번들은 올릴 수 있겠고, **1**박스는 겨우 올릴 수는 있겠지만 바닥에 두는 편이 나을 것 같다.

다리는 하나다. 아니 다리는 다섯 개다. 아니 다리는 하나인데 발은 다섯 개다. 원기둥 같은 막대기 앉는 부분 밑에 붙어 있고, 그 원기둥의 하단에 지름을 돌려 **72도**에 하나씩 다른 다리가 붙어 있다. 원기둥을 **1**의 다리, 원기둥에 붙은 다른 다리들을 **2**의 다리라고 치자. **2**의 다리는 **1**의 다리가 실어온 인간의 무게를 바닥에 전달한다. 보기에는 **1**의 다리가

사람을 지탱하는 것 같지만 결국 인간이 땅에 떠 있는 상태로 뭘 할 수 있도록 개고생하는 건 2의 다리라는 뜻이다. 다행히 2의 다리가 여러 개여서 일을 공평하게 분담 중이다. 2의 다리는 1의 다리처럼 원기둥으로 생기지 않았다. 2의 다리는 사다리꼴 같은 모양에서 한 모서리에서 작은 사각형 하나 만큼을 빼낸 형태다. 제외된 작은 사각형이 그 자리에 있었다라면 아마 전체 면적의 10% 정도를 차지했을 것이다. 1의 다리는 성인의 어깨에서 팔꿈치 만큼의 길이이다. 어떤 성인이느냐에 따라 다르겠지만 높이 조절이 가능한 의자이므로 더한 설명은 생략한다. 2의 다리는 a4 종이 50장을 포개놓은 듯한 두께감을 가지고 있다. 1의 다리는 수직이고, 2의 다리는 수평이다. 아참, 3의 다리를 말하지 않았다. 그것은 바퀴일까, 다리일까? 3의 다리는 요요모양으로 다섯 개의 2의 다리 끝에 하나씩 붙어 있다. 크기도 요요와 비슷하다. 이것은 의자를 지탱하는 동시에 사용자가 몸을 더 들이지 않고 위치를 이동할 수 있도록 한다. 바퀴의 방향성은 없거나 무한하다. 다섯 개의 바퀴는 사용자가 조종하는 바에 따라 초반에는 움찔거리다가 한 곳을 향해 가도록 도울 것이며, 사용자가 앉는 부분을 딛고 뭘 하고 싶을 때는 안전하게 할 수 없도록 방해할 것이다.

의자는 앉는 부분과 이를 지탱하는 다리로 구성된다. 그러니까 지금까지 설명한 요소들로 이미 의자의 기능은 완성되었다. 이제는 이 의자에 고유성을 부여해 보고자 한다. 물론 앞서 이야기한 3의 다리, ‘적당한’ 크기의 앉는 부분 따위가 이 의자의 고유한 부분일 수도 있다. 그러나 형태는 기능을 따른다는 명언은 오래된 농담이 되었다. 그러니까 철저하게 웬지 좋은 부분, 그냥의 부분에 대해 말하고자 한다. 이 의자에는 두 가지 ‘그냥’의 영역이 있다. 첫 번째는 등받이의 영역, 두 번째는 아이보리의 영역이다.

등받이부터 설명해보자면, 이 의자에는 최소한의 등받이가 있다. 등받이가 아니라 ‘윗등받이’라고 호명하는 게 좋겠다. 앉았을 때 사람의 윗등 정도를 기댈 수 있는 위치에 있기 때문이다. 크기는 키 160cm에 60kg 정도 되는 여성이 앉아있을 때 잘 어울리는 크기이며, 폭은 그 여성의 덩치보다 좀 클 것이다. 정면으로 봤을 때 윗등받이는 가로와 길이가 세로의 길이의 두 배 정도 되는 사각형이다. 각 모서리에는 r값이 반영되어 편안한 느낌을 준다. 반대되는 것들이 만나면 평소 쉽게 지나치는 부분도 시선을 얻는다. 앉는 부분과 윗등받이를 이어주는 가느다란 막대 두 개가 그렇다. 더는 뺄 것이 없어보이는 형태의 원기둥 두 개는 존재를 과시하지 않지만 보는 이로 하여금 질문을 불러일으킴으로써 될 수밖에 없다. ‘저걸로 받치는데 기댈 수가 있다고?’

이제 이 의자 재료의 주인공이 등장할 차례다. 그것은 모든 부분에 존재하는 아이보리다. 의자는 아이보리색이다. “의자가 아이보리색이다”라고 말하기 위해서는 몇 가지의 조건이 필요하다. : 앉는 부분이 아이보리색일 것, 다리가 아이보리색일 것, 다리의 다리도 아이보리색일 것, 다리의 다리의 다리도 아이보리색일 것, 높이 조절 장치도 아이보리색일 것, 등받이가 있다면 그것도 아이보리색일 것, 등받이와 앉는 부분을 이어주는 부분도 아이보리색일 것. 이 모든 까다로운 조건을 뚫고 이 의자는 아이보리색이다. 의자는 언뜻 보아 플라스틱과 패브릭, 스틸이 모두 사용된 것으로 보이지만 어쨌든 아이보리색이다. 이제 사람들은 이 의자를 가져오라고 하고 싶을 때 “그 아이보리색”이라는 주절거림으로 말을 시작할 것이다.

사용자를 위해 헌신하는 의자의 다른 부분들에게 공교롭게 되었다. 일상에서 존재의 위상을 결정하는 것은 그냥의 영역이다. 의자는 다른 모든 의자를 닮았지만, 이 의자는 결국 ‘아이보리색 의자’다. ‘등받이의 받침대가 얇은 의자’이거나.

사람들이 없는 동시에 있다. 없음과 있음을 이어주는 건 화면의 중심에 등장하는 인물과 배경의 사이 공간이다. 인물은 실재한다. 배경은 일부만 실재한다. 배경의 반절은 인물들이 살고 있는 시공간을 그대로 비치기 때문에 상황의 영향을 받는다. 그것은 가변적이다. 언제 갑자기 고양이가 튀어나와도 이상하지 않고, 어떤 틈 사이로 등장하지 않던 인물이 걸어나와도 어색할 것은 없다. 익숙한 모습을 뒤로한 채 배경의 반절은 고정적이다. 옛날에도 그랬고 앞으로도 그러할 이미지로 고정되어 있다. 그것이 움직이느냐, 움직이지 않느냐는 중요하지 않다. 반복 여부만이 중요하다. 0.0000001초 단위로 반복되거나 5초 단위로 반복되거나.

그의 화면에는 몇 가지의 시원한 색상이 있다. ‘시원하다’하면 떠오르는 색깔은 하늘색, 파란색, 인디고색, 맑은 하얀색이다. 이런 종류의 색깔이 사각형 안에 여기 저기 묻어있다. 흐르는 것 같지만 흐르지 않고, 정적을 유지하는 것 같지만 꿈틀대는 어깨가 생존을 신고한다. 그의 형상은 사람이 있다는 말할 수 있는 조건은 무엇일지 생각하게 만든다. 그에게는 얼굴이 없다. 그에게 영혼이나 의지나 마음이 있는지는 알 수 없다. 그에게는 검은색 머리카락과 하얀색 티를 입은 상체가 있다.

그녀는 시간을 알 수 없는 세계에 있다. 그녀의 뒤에는 초록색 풀들이 무성하다. 누구나 한국에서 자주 보았지만 이름을 알 리 없는 손가락만한 풀들이 그녀의 얼굴 크기 세 배만한 크기로 그녀의 뒤를 지킨다. 풀은 분명히 그녀보다 크지만 실제 사이즈로는 그렇지 않을 것임을, 지극히 경험에 기반해서 판단할 수 있다. 대상이 무엇인지는 알지만, 실재하지 않을 것이라는 판단은 어디에서 올까? 그것은 비슷한 다른 이의 화면에서 근거를 찾아볼 수 있다. 장마는 남의 일이라는 듯 보송하고 쾌적한 침대를 뒤로 한 그녀의 화면으로 눈길을 옮겨본다. 그곳에는 조명이 있지만 빛번짐이 없고, 커튼이 있지만 흐느적거리는 물성이 없다. (...)

-

여러 사람이 가상의 회의 공간에 모여 있는 풍경을 상상하기는 쉽다. 사람의 얼굴 밑에 목이 있고 목 밑에 몸이 있다. 빙고처럼 그런 형상이 화면 하나씩을 차지하고, 그것이 모여있으면 가상의 미팅이 완성된다. 이것은 지극히 일차원적이고 표면적인 상상처럼 느껴진다. 우리가 일차원적인 판단을 경계해야 하는 이유는 그것이 너무 당연해서가 아니라 막상 더 복잡한 현실을 평면적으로 만들어버리기 때문일 것이다. 온라인으로 이 사람들을 만난 시간이 어느덧 26시간. 그들은 친해진 것인지, 편해진 것인지, 지루해진 것인지, 화면에 다른 색을 넣기 시작했다. 그러니까 이것은 26시간이 지난 가상 회의 화면의 모습이다. 눈코입의 방향성은 알 수 없고, 무슨 생각과 감정을 갖고 있는지는 더욱 더 알 수 없다. 자신을 등 뒤에 배치한 우주와 자연과 가상의 이미지만이 부각되고, 그것은 화면 속에 있는 사람의 지역을 보여주는 것이 아니라 재간, 취향, 감정 등을 암시한다. 객관적으로 읽을 수 있는 건 역시 색깔이다. 조금 더 주의를 기울이면 눈썹의 각도, 동공의 크기, 콧구멍의 벌렁거리는 정도, 입매까지도 파악할 수는 있다. 초록색 불빛이 들어온 카메라는 그 앞의 인간에 대한 묘사를 보장하지 않는다. 27시간이 다 되어가는 zoom의 풍경에서는 특히 그렇다. 각각의 인간을 하나의 가상 이미지를 차용한 흐느적거리는 인간으로 표현해도 기이하지 않다. 그것이 실제 상황이다.


