

미술은 언어다
박일호 지음
문예마당
2002.10.15
p.73-p.76

인간존재를 생각하게 하는 게임

1980년대 말에서 90년대 초에 이르기까지 인체를 근거로 한 변형 작업으로 우리들의 주목을 받았던 이용덕이 자신의 독일 유학 이후 첫 번째 개인전을 갖았다. 인체의 일부가 떨어져 나가기도 하고, 인체에 그 무엇인가가 덧붙여짐으로써 다른 그 무엇이 만들어지는 과정 자체를 자신의 작품 속에서 살펴보고 나타내려 했던 것이 그의 이전의 작업들이었다. 조형적인 측면에서 그 자신의 손안에 있을 때 그리고 그 자신의 손을 빠져나왔을 때의 물질과 형상들이 형성해 내는 것들에 대한 기대가 아마도 그전의 작업의 주를 이루었던 것 같다.

그러던 그가 스스로에게 그리고 자신의 작품에 대해 ‘왜’ 라는 물음을 던지고 있다. 다시 한번 망설이고 고민하는 사색의 과정을 거치면서 인간존재의 모습에 대한 새로운 탐구를 이번에 전시된 일련의 작품들에서 시도하고 있다.

그가 이번에 전시하고 있는 작품들은 다분히 철학적이며, 그 중에서도 관념론적이다. 이것은 독일 철학이 갖고 있는 관념론적인 경향에 의한 영향으로부터 비롯되고 있는 것 같다. 우선 그는 스스로의 작업과 그 결과물에 대해서 ‘왜’ 라는 물음을 반복하고 있고, 우리들을 그 ‘왜’ 속에 담긴 의미와 느낌들을 생각해 보게 하는 게임으로 끌어들이고 있다. 대부분의 작품들의 구성은 관념적인 이분법적 구분이라는 방식에서 출발하고 있지만, 그 구도가 보이는 통상적인 대립과 대비를 보여주려 하기보다는 그 속에서 모색될 수 있는 화해 혹은 균형의 흔적들을 나타내 보려하고 있다. ‘왜’ 라는 물음 아래에서 포지티브한 것과 네거티브한 것, 양과 음, 인체의 그림자, 형상과 실루엣, 그리고 물질과 관념 등의 구분들이 그의 작품들 대부분에서 보여진다. 그렇지만 이러한 것들은 명확한 구분위에 있지 않고, 서로가 서로를 끌어들이기도 하고 서로 속에 그 다름을 함축한 형태로 뒤섞여 나타내고 있다. 이 두 가지 것들이 가치의 차이를 보인다고 보다는 그 자체로 완전한 하나임을 보이고자 하며, 상대적인 의미로 존재함을 보이고자 한다. 형상이 실루엣을 만들어 내기도 하지만 그 역의 과정이 성립되기도 하고, 포지티브한 것에 대한 네거티브한 것의 존재를 말하기도 하지만 그 역으로 네거티브한 것에 대한 포지티브한 것의 존재를 말하기도 한다. 또한 작업에 등장하는 물질과 관념이 만남과 떨어짐이라는 과정의 반복을 거치면서 그 어느 하나만으로 보여질 것을 강요하지는 않고 있다.

전시장 입구에서 우리를 맞이하는 의자 위의 인물 형상과 실루엣의 마주보기가 그의 이번 전시의 주제를 제시하고 있다. 이 두 개의 모습은 서로의 형상이기도 하지만, 서로의 실루엣이기도 하다. 그리고 이것들은 서로를 마주 보고 앉아 있다. 마치 인간 존재의 실상과 허상이라는 구분이 절대적이기 보다는 상대적이며, 상황에 따른 구분일 수밖에 없음을 암시하는 듯하다. 또한 두개로 보이는 그것들이 하나일

수밖에 없음을 암시하는 듯하다. 이러한 구분과 융합은 음각과 양각의 형태로 만들어진 베아트리스의 배열에서도 보이고 있다. 음각의 형상 속에 양각의 형상이포함될 수 있을까, 아니면 양각의 형상으로부터 음각의 형상이 만들어 졌는가와 같은 물음들이 일어나지만, 그 답은 쉽사리 찾아지지 않는다. 좌와 우, 위와 아래마저도 구분이 불분명하게 보인다. 쌓아 올린 합판을 뚫고 지나가는 두 남녀의 만남은 그 터널의 끝에서는 그 구분이 모호한 합쳐진 그 무엇으로 나타나고 있다. 또 그러한 만남과 합쳐진 그 무엇으로되어가는 과정이 포지티브한 형태의 작품으로 반복되고 있다. 어떻게 구분해 볼 것인가? 어느 것이 실체이고, 어느 것이이미지인가? 등의 물음들이 반복해서 일어나지만 그 해답은 잘 찾아지지 않는다. 이처럼 이용덕은 일련의 작품들을 통해서 인간존재의 실상과 허상이라는 문제에서부터 인간 존재의 나타남과사라짐이라는 시간성의 문제에 이르기까지 우리와 함께 생각해 보자는 제안을 던지고 있다.

이러한 물음들은 빛과 형상 그리고 그림자를 이용한 작업이라는 다른 방식으로 나타나고 있다. 사람의 인체 전체를 종으로 훑어내리고 올라가면서 찍어낸 이미지들이 비디오를 통해 투사되면서 의외의 모습들로 거대한 화면에 나타난다. 그리고 그 위에는 비디오의 빛을 통해 화면에 투사되는 관람자의 그림자가 중첩되면서 또 다른 만남을 만들어 내고 있다. 그 전시 공간 한쪽 구석에서는 인물상과 그 인물상의 실루엣 그리고 실루엣의 반사로 이루어진 또 다른 실루엣들이 단계에 걸쳐 나타나는 변화들을 나타내고 있다. 인물 조각상, 빛을 빼앗긴 실루엣으로서 그림자, 빛이 반사되면서 만들어진 실루엣이라는 복합적인 모습들이 중첩되면서 인간 존재의 다양한 양상과 다중적 구조에 대한 생각을 하게 한다. 지하의 원형 전시 공간에서는 중앙의 회전하는 빛과 형광 도료가 칠해진 원형 스크린으로 이루어진 작품을 볼 수 있다. 빛이 회전을 하고, 그 빛을 차단하면서 벽면에 남겨지는 나의 그림자의 관계가 무척 흥미롭게 펼쳐진다. 형광 도료가 빛을 함축하면서, 내 그림자는 내가 떠난 후에도 그 벽면에 남아 있다. 나는 떠났지만, 내 그림자는 발가벗겨진 채 그곳에 남겨진다. 벽면에 칠해진 형광도료에 의한 효과라는 생각이 그 게임으로부터 벗어나게 할 수는 있지만, 그림자는 형상의 부수물일 뿐이라는 우리들의 통상적인 생각 뒤집기라는 효과는 충분히 일어나고 있다. 지하 전시장 마지막 방에서는 여지껏의 전시장 여행과 게임에서 생각한 것과 느낀 것을 들어 보기라도 하려는 듯이 작가 자신이 기다리고 있다. 석고 좌상으로 자리하고 있는 그가 마주 앉는 우리에게 다시 묻는다. 인간 존재의 참모습과 다중적 구조에 대한 우리들의 생각을 묻는다. 우리는 대답을 망설이고 주저할 수밖에 없으며, 우리의 그림자를 그 벽면에 남긴 채 전시장을 떠나온다. 여기서도 역시 실체와 그림자의 게임이 반복되고 있다.

이상에서처럼 이용덕의 작업은 인간 형상과 실루엣, 물질과 관념, 실체와 그림자 또는 이미지 등의 이분법적 구도에 대한 불만과 합쳐진 그 무엇이 어떤 것일까에 대한 고민을 나타내고 있다. 그리고 그 속으로 우리들을 끌어들여 같이 생각하고 느껴보길 제안하고 있다. 그 어딘가에서 접점을 기대하고 시도해 볼 수 있다. 그것은 철학의 과제이면서 예술의 과제이며, 이용덕의 숙제이면서 인류전체의 과제이기도 하다. 철학상의 진리가 아닌 예술상의 진리라는 방식으로 이용덕 나름의 화해와 접점이 시도될 수 있을 것이다. 너무 관념으로 흐른다면 예술이 아닌 철학이 되어 버릴 것이고, 너무 물질만을 신뢰한다면 공허한 물질 덩어리로 그쳐 버릴 것이라는 우려가 있긴 하지만, 설득력 있는 방식으로 그 중간 어딘가에서 이용덕만의 예술세계가 보여지길 기대해 본다.