

당연하거나 당연하지 않은 미술과 전시

서예원

무언가를 말하기에 앞서, 오래됐지만 선명한 기억 하나를 꺼내고 싶다. 고등학교에 막 진학했던 시기에 다니던 미술학원에서 원장 선생님은 손바닥만 한 사진을 몇 장 가져와 이를 소묘로 그려보자고 했다. 저화질로 출력된 흑백 이미지는 돌로 지어진 건축물이었다. 큰 주저 없이 2절지에 돌을 해부해 보는 시간이 주어졌다.

종이에 건물 단면을 크게 그리는 일은 구획을 나누는 정도로 금세 진행됐지만, 본격적으로 묵직한 돌 건축물의 존재감을 드러내면서도 돌 표면의 디테일을 묘사하는 일은 혼한 정물만 그려 본 나에게 막중한 소임 같은 것으로 느껴졌다. 연필을 옆으로 뉘어 잡고 흑연을 종이에 깔면 무게감 있는 면이 만들어지고, 그 위에 각도와 방향을 조금 달리해서 덧깔면 또 다른 면이 올라간다. 손에 힘을 다르게 주면 다른 결이 쌓이고, 중간에 휴지로 한 번 눌러주면 묵직한 밀도가 생긴다. 너무 누르기만 하면 떡져버릴 수 있고, 그렇다고 설불리 연필을 세우면 더 이상 흑연이 먹지 않기 때문에 연필을 누르다가도 적절히 세우며 디테일을 함께 옮리는 것이 필요하다. 부분도 부분이지만 전체와 번갈아 보며 충분히 살펴야 원하는 표현이 가능하다. 배경을 만들 때는 길게 깎은 새 연필을 연필깍지를 끼고 최대한 길게 뉘어 잡은 후, 촘촘히 한 번 깔고 휴지로 살짝 누르면 공간이 저 뒤로 빠진다. 그리고 그 사이를 지우개로 털어내면 공간이 만들어진다. 연필을 초반부터 세워버리면 은은하게 눌리지 않고, 휴지로 세게 혹은 여러 번 덧대어 누르다가는 텁텁해져서 문제가 되는데, 이 모든 과정에서 나름의 실험과 균형, 적절한 판단이 요구된다. 이 고군분투의 과정과 몰입의 시간이 즐거웠던 나는 인문계 고등학교에서 야간자율학습을 뒤로하고 미술학원에 매일 나갔고, 누구도 더 나오라고 하지 않았지만 나오지 말라는 말도 없었기에 주말에도 학원에 가서 그림을 그렸다. 그렇게 연필을 종류별로 굽혀 가며 전체 그림을 손보고, 이윽고 한 달이 좀 넘어서 그림을 마무리했다. (이후 입시미술은 4시간 안에 한장을 그려내야 하는 효율을 발휘해야 했기 때문에, 긴 시간 한장을 붙들고 그려낸 경험은 이때가 마지막이었다. 당연한 말이지만 이후로는 실기 주제 종목만을 그렸다.)

지금 내가 가진 이상한 집착들도 아마 이때 떡잎을 만들었으리라 생각되지만, 더

하여 원장 선생님이 엄지척을 건네며 최고의 칭찬을 해 준 까닭에 소묘와 나 둘만의 스포트라이트를 만끽하며 형성된 미술에 관한 충만한 행복감은 다른 것으로는 잘 대체되지 않는다. 물론 내 고등학교 시절의 자잘하고 뻔한 일화를 궁금해하는 사람은 딱히 없을 것이다. 누군가는 오늘날 미술에서 그런 건 중요치 않다고 말할지도 모르고, 누구는 당연한 말을 한다고 할지도 모르겠다. 또한 그 당연한 것이 당연하지 않다고 해도 딱히 달리 할 말은 없다. 그렇지만 왜 미술을 하냐는 질문을 받거나, 절망적인 상황을 맞닥뜨릴 때면, 나는 오래전 소묘에 관한 이 기억을 가장 먼저 떠올린다.

직업인으로서 미술을 선택하는 행보는 여러모로 나름의 유의미함을 갖는다. 직업이 갖는 기본 소양과 가시적인 규범에 대한 기준으로 천착하는 경우도 있고, 미술의 잣대가 허용하는 정치성이 데려다주는 무한한 가능 영역을 확장하고자 미술을 놓을 수 없는 경우도 있다. 그렇지만 나름의 유의미함과 맞바꾼 미술의 잉여가치는 정당한 대가로 환원되지 않는다. 그것은 가능성의 언어로 포장되면서 높은 기준과 상시적인 자기 증명을 동반하고, 생계와 직결되는 조건 속에서 보상과 가치 실현으로 균형을 잡기란 어렵다. 그렇기 때문에 과잉 노동은 필연적이며, 기회도 운처럼 주어지기 때문에 내 차례를 인내하는 미덕도 요한다. 노력으로 쌓아 올린 위상이나 입지를 지키기 위한 서로의 인정 경쟁은 대상을 향한 고집스러운 애정, 간과할 수 없는 공동체 차원의 책무, 체화된 충족감의 양식 같은 것 사이에서 명분이 미묘하다.

다양한 명분으로 미술의 의미는 전환되지만, 불확실한 전제들이 그래야만 하는 목표와 경제적인 이유를 분명하게 만든다. 스무 살 초반 이후로는 더 이상 그림을 그리지 않고 전시와 언어로 결과물을 만들어가는 시간을 이어왔지만, 어떤 매체이든 상황은 비슷해 보인다. 졸업을 위해, 기금을 받기 위해, 팬찮은 전시를 만들기 위해, 읽을 만한 글을 쓰기 위해, 관행화된 완성을 위해 한걸음 내디딘다. 암묵적으로 정해진 인정의 기준은 깔끔하고 명석하며 빈틈을 봉합한다. 한편으로는 시간으로 단련하며, 이렇게 열심히 해야만 이미 저도 계속할 수 있을 테니 그저 앞을 보고 하는 것이 이상할 게 없다. 하지만 온전히 스스로를 위한 즐거움은 얼마나 있었는지, ‘그냥’ 해보는 탐구를 위한 탐구는 충분했었는지, ‘미술’을 하고 있지만 정작 결여된 중요한 무엇에 대한 석연치 않음과 가늠되지 않는 우울함이 있다. 최선을 다해 작업하지 않는 사람이 어디 있겠느냐마는, 나 또한 성실함의 지표로 그럴 듯한 이력 한 줄을 매년 만들어내겠지만, 빠뜨린 채 굴러가고 있는 어떤 것과 직면하는 것이 분명 진요하다. 개인의 여유와는 별개로 당장 시급하게 느껴지기도 하는 이것이 순도 높은 동력을 찾기 위함인지, 온전한 독립감을 세우기 위한 구색이었는지 그 시작은 모호했지만, 자신을 위한 일이라는 것은 틀림없다.

2025년 초 시청각에서의 『코르크 가루를 위한 스코어』¹ 전시는 이러한 연유에서 만들어졌고, 서민우, 유아연, 서지수 작가에게 참여를 제안했다. 가장 먼저 서민우 작가에게 전시 일 년 반 전부터 요구한 것이 있다면, 본인 작업을 하던 대로 계속하면 된다는 말이었다. 이후 유아연, 서지수 작가에게도 각자의 리서치와 작업을 하던 대로 하면 된다고 하고, 그들이 근래 갖는 생각과 작업 방향에 궁금한 것이 생기면 안부를 겸한 미팅으로 과정을 이어



1 『코르크 가루를 위한 스코어』, (2025.02.22 - 3.13. 서민우, 서지수, 유아연 참여 / 서예원 기획), 시청각, 서울: <http://audiovisualpavilion.org/lab/score-for-pieces-of-cork/>

『코르크 가루를 위한 스코어』(2025, 시청각) 전시 그래픽 포스터, 디자인: 신상아.

갔다. 이 과정에서 당연한 것들—하지만 당연했는지 자문해봐야 하는 것들, 가령 리서치를 위한 리서치, ‘그냥’ 하는 태도, 동료에 대한 호기심과 애정 등—을 조건으로 삼아 ‘스코어(score)’라는 명목을 만들고, 오히려 완성된 작품/전시로 표면화되기 이전의 상태를 재고하고자 했다. 하여 목적으로부터 어긋났던 것, 이 가운데 직면하거나 누락된 것들을 전시로 삼았다. 이를테면 서민우 작가의 경우 내가 제안한 특정 스코어를 일종의 악보로 인식하고, 즐거움의 조건에 따라 이를 수용하거나 배반하며 지난 기억 및 전시 장소와 관련한 소리와 이미지를 포착했다. 유아연 작가의 경우, 본인이 그동안 작업해 온 방식과는 정반대되는 조각 방법론을 시도하며 ‘견고함’과 ‘완결되지 않음’, ‘빈틈을 줄이기 위한 설계’ 사이의 의미를 되짚었다. 서지수 작가는 대상 또는 매체와 관련한 가상의 거리감을 가늠하며 유한함과 무한함의 경계에서 관계의 내밀함을 탐구했는데, 신작 영상에 ‘코르크 가루’에 관한 스코어-일화를 반영하기도 했다.

이 전시가 즐거움에만 기인했던 것은 아니다. 의심과 불완전함도 자명했다. 목적에 방점을 두지 않는 것, 이미지의 표면이 드러나기 이전에 누락되었던 것, 모호하기에 제쳐진 것까지 돌아보도록 제안하는 ‘리서치’라는 명목은 되려 전시를 미궁에 빠지게 했다.

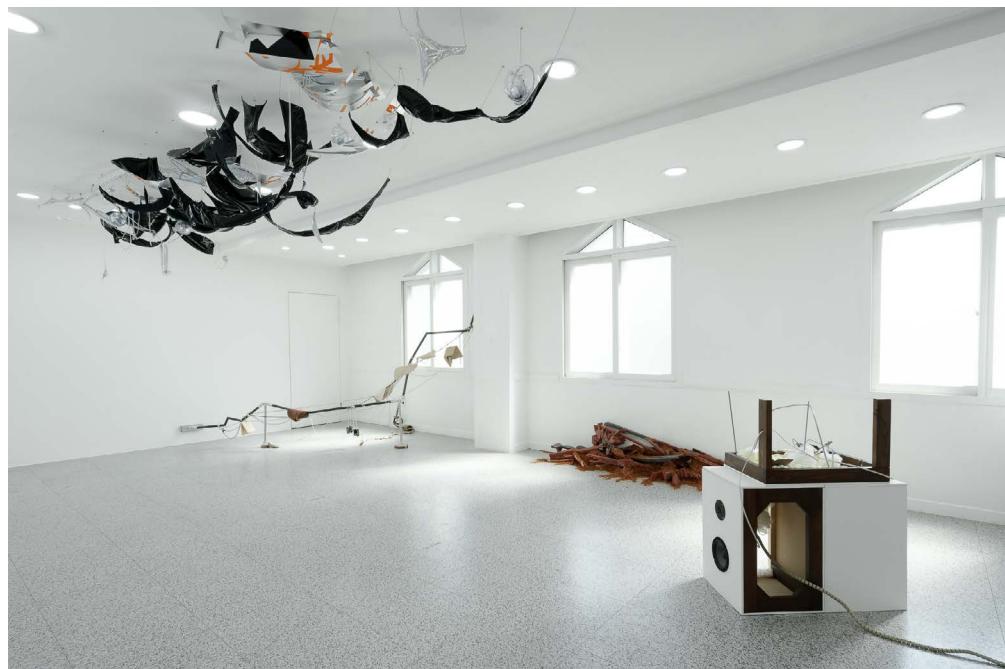
리서치는 말 그대로 다음 스텝으로 넘어가기 위해 거치는 단계이다. ‘전시’라는 스텝으로 넘어가기 위해 리서치를 추진하지만, 리서치가 다음 스텝을 위한 방향성을 갖게 되면 그것은 완성을 위해 빈틈을 줄이려는 통상적인 설계 과정이 된다. 이 과정이야말로 표피가 된다. 여기서 누락되었던 것들을 다시 포함한다면 시각적으로 호소하는 미술로 귀결될 수 있다. 공허한 호소를 지양하려 했으나, 그렇다고 재료들을 나열하는 식의 발표를 하려는 것은 아니었다. 이런저런 조건들은 결국 표면상의 형식을 돌보이게 하기도 했다. 유아연 작가는 철두철미하게 목표와 타임라인을 세우고 작업해 온 본인의 방식을 반대로 설정하기를 대범하게 시도했지만, 전시 오픈일이 다가올수록 진전이 크게 없어 모순된 지침의 불완전함을 호소했다. 유아연 작가는 “창작의 고통을 무지성적으로 늘어놓는 기회를 비로소 갖게 되었다”고 호탕하게 되짚으며 ‘Research –’ 조각 드로잉 시리즈를 만들었고, 이를 계기로 당해 다른 전시에서 시리즈의 신작을 이어 선보였다. 이러한 과정과 결과가 반향하고 흡수되며 역동적인 수행으로 나아가기 이전에는, 함께 ‘넉넉하게’ 해보자는, 해보고 싶다는 제안을 서로가 수락함이 있었다.

무엇보다 이 전시가 가능했던 이유이자 동력은 기금의 수혜를 받지 않아서였을 것이다. 그러니까 잘 만든 전시와 논리로 증명해야 한다는 강박은 덜하고, 대신 그 동기가 즐거움과 애정에 있었기 때문이었다. 비현실적인 낭만과 보상 없는 노동에 의존하려는 것은 아니다. 열정이 끼니를 해결해주지 않으면, 다음 해 나를 비롯해 모두가 안정 욕구를 충족하기 위해 기금 신청을 시도할 것이다. 그저 애정의 농도가 다른 것들을 제쳤다는 말 뒤에 하고 싶은 말은, 그 애정은 미술과 매체에 관한 애증이기도 하지만, 기금에서 떨어질지라도 공유될 수 있는 가치, 작품과 전시에 관한 아름다운 기억, 지키고자 하는 것에 대한 소신, 동료를 향한 관심과 믿음이다. 규모가 작아진다고 해서 작업이 작아지는 것은 아니다.

전시를 실현할 수 있었던 또 다른 토대는 ‘시청각’ 덕분이었다. 전시 공간 시청각은 2013년 설립 이후 작가들의 대안적인 실험과 큐레이터의 실천을 모색하고 지지해 왔으며, 공간 대관을 하지 않는 신념이 있었다. 시청각이 긴 세월 동안 애정과 노력으로 이러한 운영 방향을 지키고자 해왔다면, 여기에는 또한 그 방향에 힘을 실는 사람들이 있었다. 그 덕에 나는 이러한 모든 기반 위에서 무언가를 해 볼 수 있었다.

이를 두고 어떤 이는 시장 경쟁과 신자유주의 생산 논리로부터 비껴가기 위한 스탠스를 논하며 대의를 물을지도 모른다. 아예 상관이 없지는 않지만, 나의 세계에서는 다소 거창하게 느껴지기도 하고 당참도 부족하다. 내 언어들도 내가 가진 모순 만큼이나 자주 초라해지기도 한다. 다만 전할 수 있는 나의 범주는 최소한 ‘너’만큼은 논리와 명분으로 재단하거나 종속시키고 싶지 않은 애정에 있다. 누군가와 어떤 것에나 또한 그런 식으로 허용되고 싶지 않다.

우리는 수많은 것들로부터 빈약하게 재단되고, 냉정한 현실 앞에서 처연하다. 매 순간 책무는 치열하고, 대가는 혹독하다. 서로가 집요하게 지키고 싶은 것이 있기 때문이다. 하지만 지키는 것과 나아가는 것의 의미는 멀끔한 논리와 합리적이고 수려한 양식에 있지 않다. 처연할지라도 초연하게 해보는 것, 마음먹었다면 내가 양산한 고집과 집착으로



《코르크 가루를 위한 스코어》(2025, 시청각) 전시 전경, 사진 촬영: 이도현.

애정을 드러내는 정공법에 있다. 그리고 이를 수락하는 사람들과 고양감과 가능성을 만들 어내는 것에 있다. 지난날 소묘에 관한 기억은 내 정체성의 일부와 유지할 동력을 지탱해 왔고, 오늘을 가능하게 했다. 전시와 함께한 작가들(*지면의 한계상 이야기를 모두 담지는 못했지만, 전시 그래픽포스터를 만들어 준 신상아 디자이너, 공간 설치를 맡아 준 조승호 작가, 사진 촬영을 해 준 이도현 작가, 현재 도록을 만드는 데 지면을 보태주는 동료들, 그리고 당해 기금 의존 없이 진행한 ‘화이트노이즈’에서의 프로젝트 《The Birth of the

Slowpoke Museum (working title)》(2025)과 《기록과 스코어: 전이와 환대를 시도하기》(2025)를 함께해 준 분들까지)에 관한 일화는 앞으로의 행보와 미래를 버티게 할 것이다.

서예원은 매체와 태도, 충돌과 모순, 기록과 전달을 향한 조건들의 기저에서 반응하는 큐레이터의 힘을 고민한다. 《코르크 가루를 위한 스코어》(시청각랩, 2025), 《The Birth of the Slowpoke Museum (working title)》(화이트노이즈, 2025), 《임은정 개인전: housing possession gathering》(더레퍼런스, 2024), 《00min 00sec vol.2》(신촌극장, 2019) 등의 전시와 퍼포먼스를 만들었다. 다양한 경로로 글을 쓰고, 협력을 통해 미술 현장을 도모한다.