

## 궁극의 공간

부지현展 4. 30~8. 29 환기미술관 &  
7. 2~8. 29 연천아트하우스

전시장 문을 열고 들어서자 칠흑 같은 어둠이 눈에 들어왔다. 마치 전시장 자체가 어둠으로 된 고체 덩어리 같았다. 점차 눈이 어둠에 적응할 때쯤 어두운 덩어리를 자르며 직진하는 녹색 광선이 보였다. 레이저였다. 그리고 드문드문 관객들이 보였다. 물에 머리만 동동 떠다니는 것도 같고 몽유병 환자가 자욱한 안개 속을 부유하는 것도 같았다. 이윽고 밝아지니, 아니 눈이 어둠에 좀 더 적응하니 마침내 사람이 보이고 공간이 보였다.

### 폐허, 시간의 집

좀 전까지 수면처럼 보이고 안개처럼 보였던 평면은 알고 보니 공간 구석에 숨어 있는 머신이 쓰아 올린 포그였다. 포그가 레이저를 만나 공간을 가로지르는 평면을 만든 것이다. 빛과 어둠이, 연무와 공간이 합세해 만든 것이다. 그렇게 만들어진 평면에는 마치 움직이는 수목화와도 같은, 시시각각 변하는, 그렇게 변하다가 텅없이 사라지고 마는 비현실적이고 몽환적인 상이 맺혀 있다.

그리고 사람들과 함께, 공간과 함께, 연무와 함께 공중에 매달린 집어등이 보이고 공간을 차지하고 있는 폐선(廢船)이 보였다. 작가는 집어등으로 먼저 공간 설치작업을 시작했다. 칠흑 같은 밤중에 먼바다에서

가물거리는 집어등은 상실된 고향, 즉 존재론적 원형을 일깨워준다고 생각했다. 여기에 작가는 바다에서 채집한 파도 소리를 삽입해 상실된 고향이 불러일으키는 향수와 그리운 감정을 증폭시켰다. 초반엔 집어등의 표면에 배 그림이 프린트된 형태였다가 최근에 실제 배로 대체됐다.

그렇게 전시장은 '유사 바다'가 되었다. 바다가 있고 해무가 있고 집어등이 있고 폐선이 있는. 그 유사 풍경은 현실에 기댄 서사보다 아득한 전설 같은 비현실적인 서사를 떠올리게 하는데, 이는 다시 노스텔지어와 연결된다. 그렇게 작가는 공간 연출가가 되고, 시간 조각가가 되고, 감정 조율사로 변신한다. <A Dialogue with>가 전시 주제라고 했다. 아마도 상실된 고향 내지 존재론적 원형과의 예기치 못한 만남을, 대면을, 대화를 의미할 것이다.

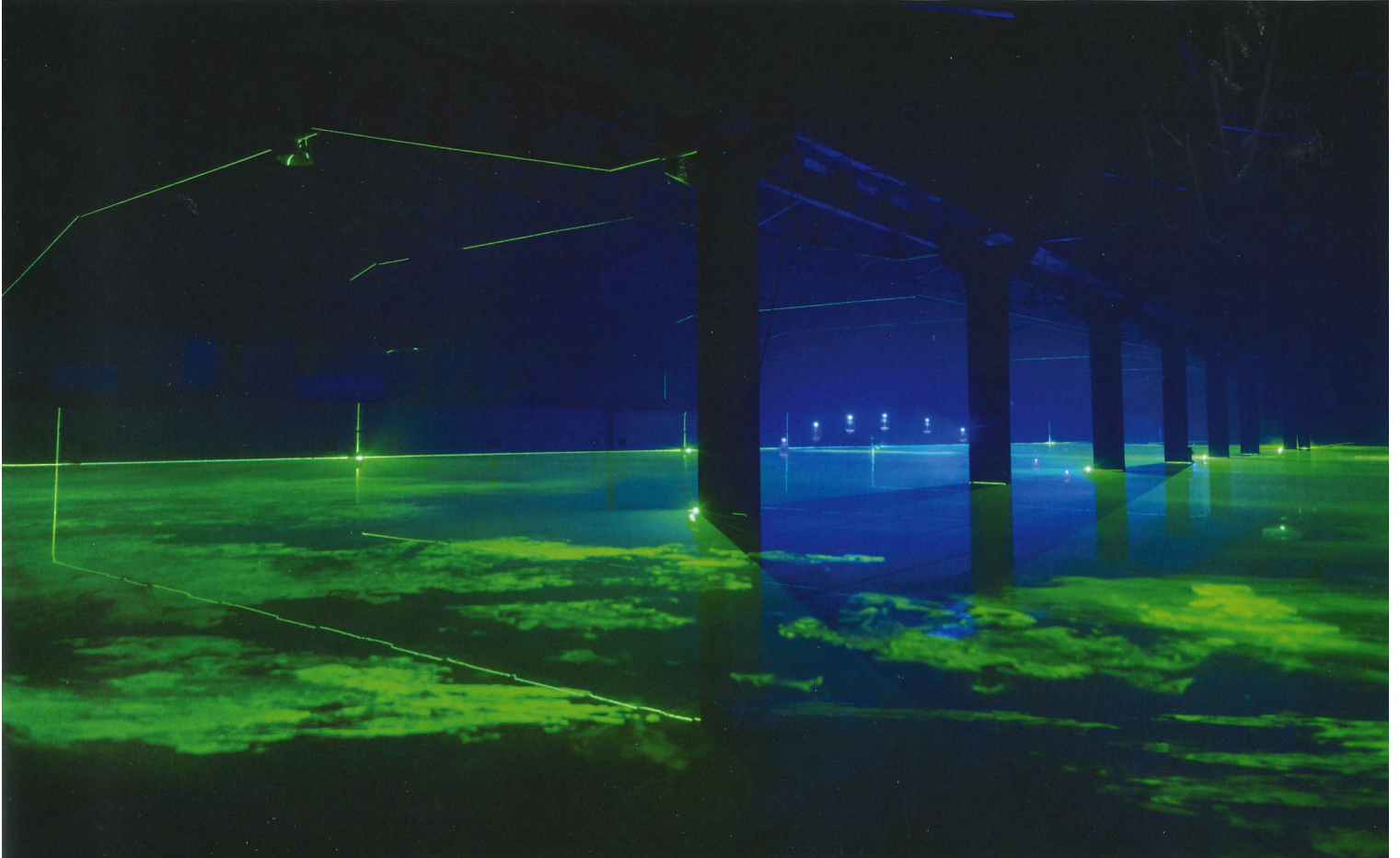
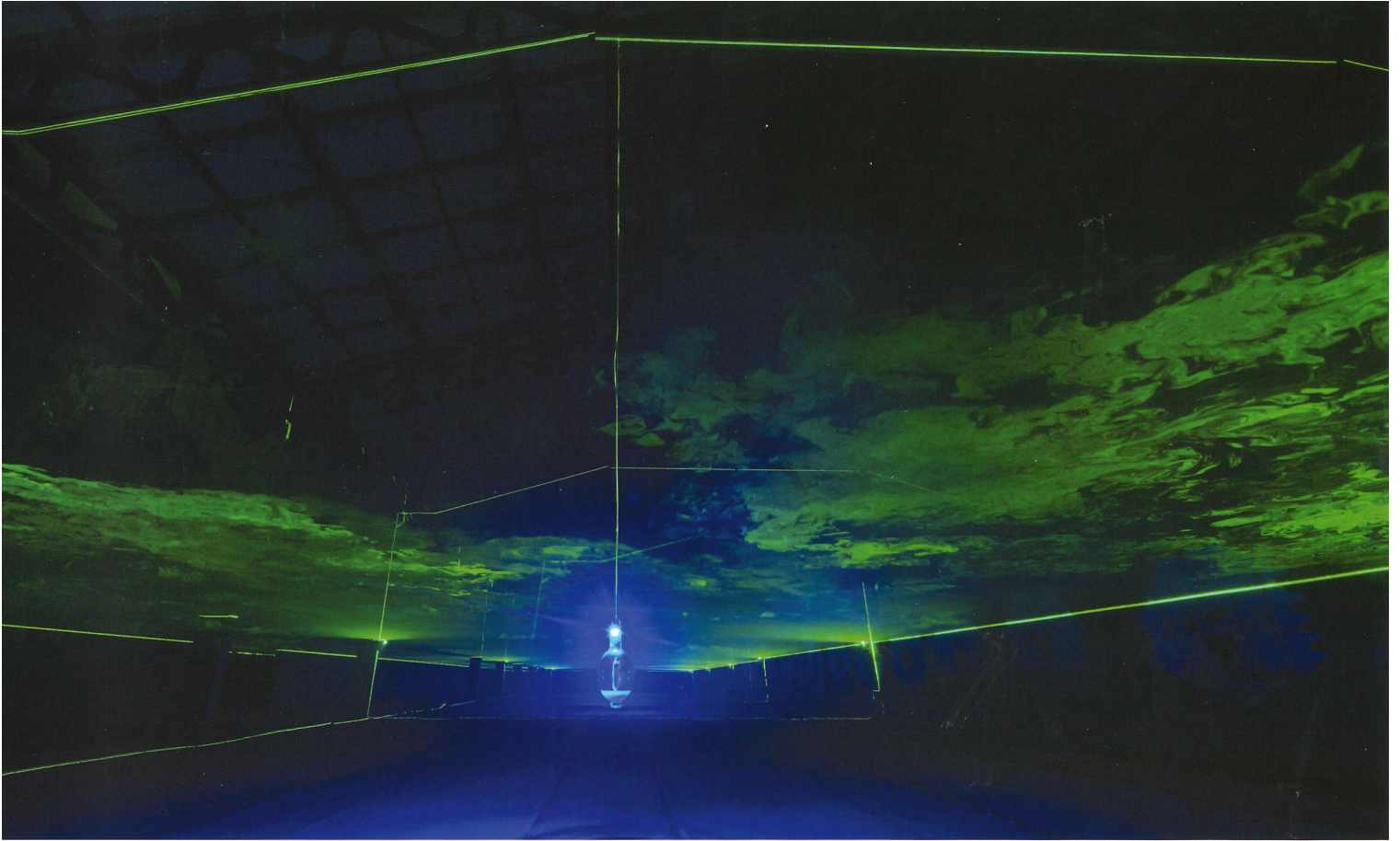
환기미술관과 같은 화이트 큐브는 이처럼 안정적인 공간 환경과 닫힌 체계를 가지고 있는 탓에 공간 연출이 용이한 편이다. 이변이 없는 한 최초로 구상한 그대로 전시가 구현된다는 말이다. 그러나 미술관을 벗어나면 사정이 달라진다. 예기치 못한 변수에 노출되고, 그 변수에 대처하는 과정에서 공간 연출은 가변적이게 되고 예측할 수가 없게 된다. 그런 만큼 수차례에 걸친 현장 답사는 필수고, 설치작업 역시 철저하게 현장에서 이루어져야 한다. 그러한 가운데 최초 계획이 끊임없이 수정되면서 공간에 걸맞은 연출이 점차 형태를 드러낸다.

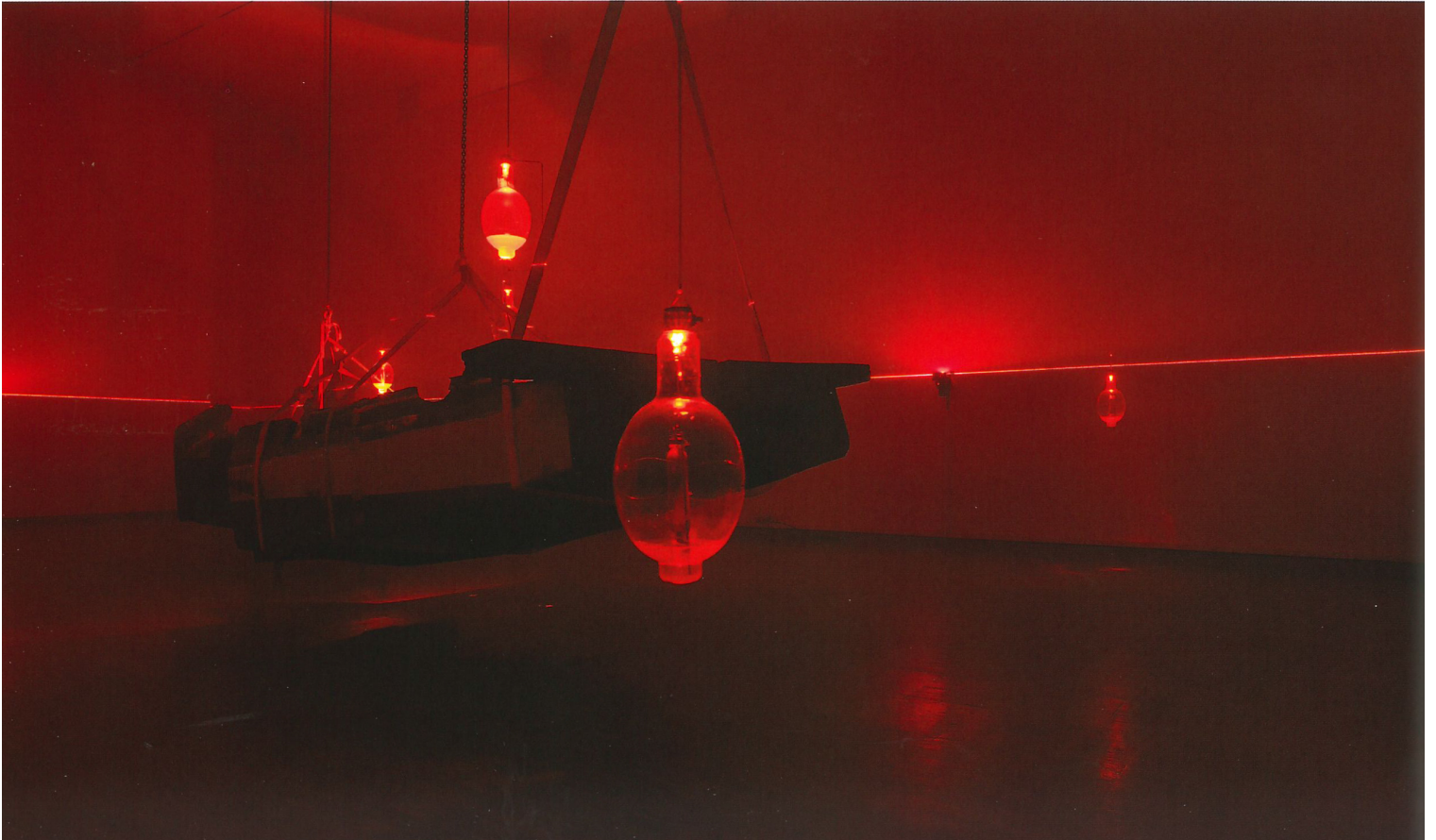
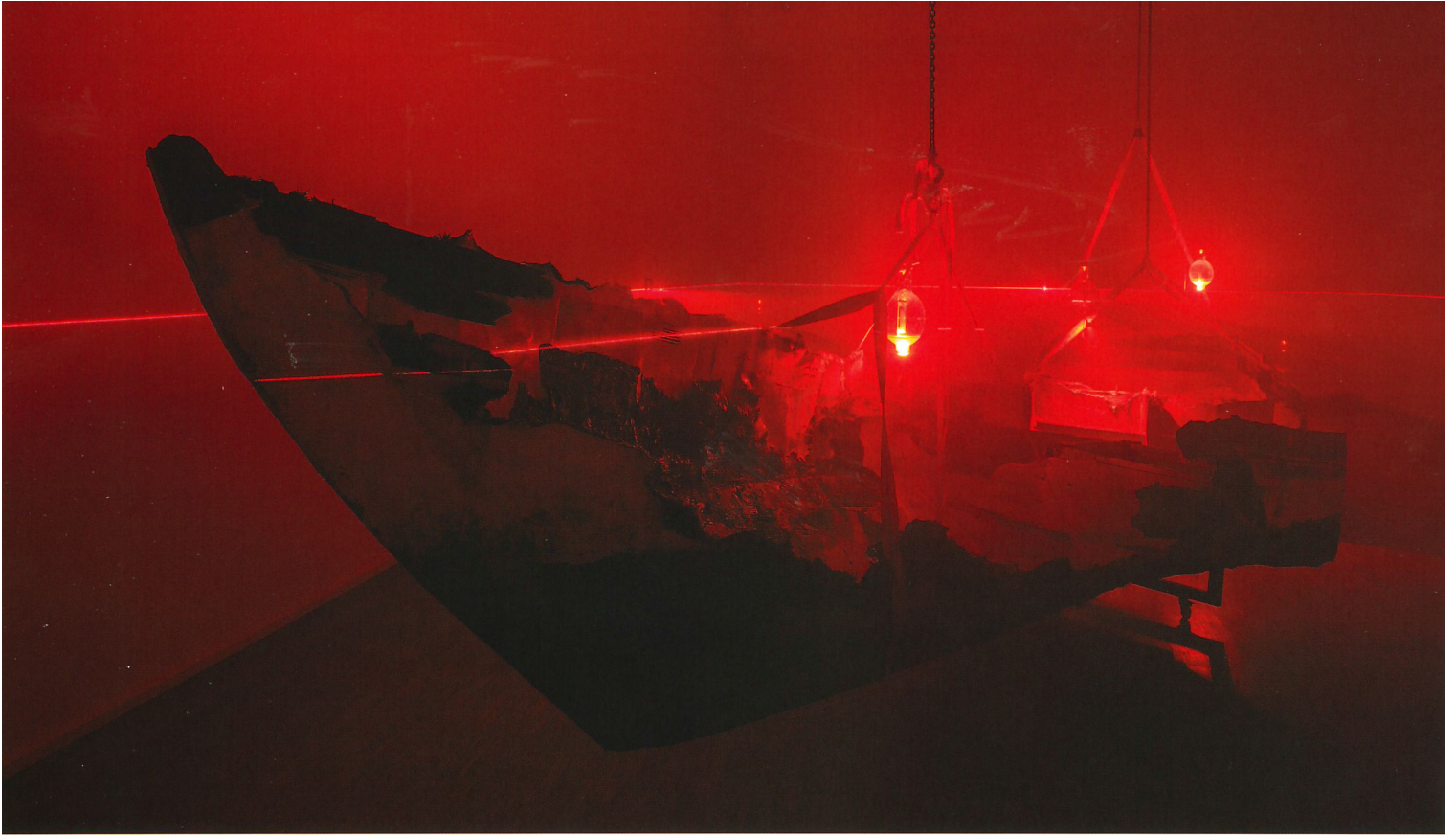
공간 설치작업이고 장소특정적 작업이다. 작업이 먼저 완성된 다음에 어떤 장소에 이식되는 것이 아니라, 장소가 작업을 결정한다. 장소가 달라지면 작업도 달라진다. 장소가 없으면 작업도 없다. 그렇게 작업은 장소와 운명을 같이한다. 다시, 그렇게 장소는 작업과 만나면서 팔색초처럼 변신하고 공간의 성격을 재정의한다.

전시가 열린 연천아트하우스는 경기문화재단 산하 대안공간 혹은 복합 문화 공간으로서 이런 장소특정적 작업을 실험하기에 최적의 환경을 갖추고 있었다. 원래 벽돌 공장이었는데, 문을 닫은 지 오래돼 지금은 폐허로 남았다. 그만큼 벽돌로 마감한 벽체 곳곳이 허물어져 있었고, 슬레이트 지붕은 부분적으로 깨져 뽕 뚫린 구멍 사이로 하늘이 보였다. 그중 한 구멍 아래쪽에는 아마도 우연히 날아든 씨앗이 등지를 튼 것이 분명해 보이는 꽤 큰 나무도 한 그루 있어 세월의 무상함을 전해주고 있었다. 시멘트 바닥에 난 균열을 뚫고 옷자란 꽃과 풀은 자연의 생명력과 복원력을 증언하고 있었다. 건물 내부에는 빗물과 흙이 퇴적층을 만들어 여차하면 발이 빠질 것 같았다. 여기에 작은 터널 정도 되는 긴 가마가

〈궁극공간-멈춤〉레이저, 폐집어등, 포그 가변크기 2021 연천아트하우스 설치 전경\_부지현(1979년생)은 폐집어등, 빛, 안개를 소재로 초현실적인 공간을 구성하는 설치작업을 지속해왔다. 연천아트하우스 기획의 부지현 개인전 〈Relighting〉은 버려진 벽돌 공장을 몽환적인 장소로 탈바꿈했다.

위로  
아래로





부지현 개인전  
 〈A Dialogue with〉 전경  
 2021 환기미술관\_부지현에게  
 집어등은 현실과 가상의  
 공간을 연결해주는 매개체다.  
 건축가 김수근이 추구한  
 건축 개념 '궁극공간'은  
 창작, 명상, 여유 등 인간의  
 정신 활동에 필요한 궁극의  
 공간이다. 작가는 여기에  
 휴(休) 개념을 접목해 '빛으로  
 그려내는 명상적 공간, 나만의  
 캐런시아(Querencia)'를  
 구현했다.

양쪽에 자리하고 있었고, 그 사이 바닥에는 아마도  
 짐차의 원활한 이동을 위한 용도의 레일이 깔려 있었다.

폐허는 그대로 시간의 집이라는 생각이 들었고,  
 생태의 성전이라는 생각도 들었다. 그리고 시간의 집에  
 현대미술을 들여놓는 최근 전시 경향이 떠올랐다. 폐허와  
 시간의 집 그리고 현대미술, 특히 생태예술이 묘하게  
 서로 어울린다는 생각도 해보게 된다.

전시 주최 측이 왜 부지현 작가를 초대했는지 알  
 것도 같았다. 연천이 DMZ 인근에 소재해 있으니 아마도  
 작가에게서 DMZ와 관련한 장소 해석을 기대했을  
 것이다. 분단 현실에 대한 이데올로기적 해석보다는  
 멈춰선 시간이 다시 흐르는, 아니면 죽은 생명이  
 되살아나는 생태적인 해석을 기대했을 것이다. 이런  
 기대는 〈Relighting〉으로 나타난 전시 주제에서도 엿볼  
 수 있다. 이것은 다시 비추고 재점화한다는 뜻이다. 빛이  
 갖는 상징적 의미를 매개로 버려진 공간이 현대미술의  
 공간으로 재생한다는 의미이고, 그 자체로 생명의  
 젖줄인 빛을 비추어 이데올로기적으로 죽은 (그러므로  
 경직된) 장소를 환생시킨다는, 상징적이면서도 실천적인  
 의미를 담았을 것이다.

#### 빛이 만드는 '궁극공간'

문제는 어둠이었다. 빛을 다루는 작가에게 어둠은  
 필수였다. 어둠이 있어야 비로소 빛도 있을 수 있기  
 때문이다. 이런 어둠을 얻기에는 공간에 빛이 너무  
 많았다. 그래서 되는대로 빛을 막는 공사를 했지만,  
 그래도 부분적으로 새어 나오는 빛은 어쩔 수 없었다.  
 그런 것을 차치하고 본격적인 작업에 들어갔다. 집어등이  
 들어가고, 레이저가 들어가고, 포그가 들어갔다. 구멍  
 뚫린 천장에 닿을 듯 옷자란 나무는 그대로 두었다.  
 그대로 살리면서 작업의 한 부분으로 끌어들었다. 생태와  
 관련한 작품의 내러티브에 결정적인 역할을 하는 요소로  
 남겨둔 것이다. 화이트 큐브에서는 빛의 강도며 어둠의  
 정도를 조율해 일정한 공간 환경을 유지할 수 있지만,  
 야외 공간에서는 그렇게 하기가 어렵다. 화이트 큐브에서  
 볼 수 있었던 완전한 어둠을 이곳에서는 한밤중이나  
 돼야 볼 수 있었다. 그렇게 작업은 낮에 볼 때, 밤에 볼  
 때, 한밤중에 볼 때가 다 달랐다. 붉은 기운으로 감싸는  
 노을이 질 때 다르고, 파르스름한 새벽녘에 달랐다.  
 시간이 작업에 결정적인 역할을 한다는 점에서 부지현의  
 작업은 시간예술이고, 공간 환경에 따라 작품이 변한다는  
 점에서는 프로세스아트, 곧 과정예술이다. 이처럼 작가는  
 조형예술의 기본인, 어쩌면 존재론적 조건인 시간과

공간의 두 축을 작업의 중추로 불러들이고 있었다. 작가는  
 자신의 작업을 지지하는 전제를 〈궁극공간〉이라고  
 부른다. 아마도 자신의 작업이 궁극적으로는 공간  
 연출작업이라는 의미일 것이다. 그 의미는 집어등  
 작업에서 그리고 레이저 작업에서 사뭇 다르다. 앞서  
 살폈듯 집어등을 소재로 한 작가의 공간 설치작업은  
 상실된 고향, 그러므로 존재론적 원형을 일깨워준다. 그런  
 만큼 존재론적 원형과 만나는 공간 경험을 유도하는  
 과정에서 맞닥트릴 존재의 궁극 혹은 궁극적 존재를  
 의미할 것이다.

이처럼 집어등 작업에서 궁극공간의 의미는  
 공간보다는 궁극(이를테면 궁극적 존재)에 방점이  
 찍힌다. 반면 레이저 작업에서 그 의미는 존재론적  
 의미보다는 공간 자체의 형식 논리에 무게 중심이  
 실린다는 점에서 다르다. 무슨 말인가. 주지하다시피  
 조형의 기본 요소는 점, 선, 면으로 환원(그러므로  
 한정)된다. 점과 점이 연이어지면서 선이 되고, 선과 선이  
 연장되면서 면이 만들어진다. 그리고 모든 형태는 이런  
 면의 변주로 가능해진다.

이 형식 논리를 작가의 작업에 적용해보면, 작가의  
 작업에서 레이저 자체는 점(광점)에 해당한다. 그리고  
 알다시피 레이저는 직진하는 성질이 있고, 이로써 선이  
 만들어진다. 그리고 선과 선이 중첩되고 교차하면서  
 면이 만들어진다. 그러나 이때의 면은, 면으로 인식할  
 수는 있어도 감각할 수는 없는 빈 면이고 허 면이다. 그  
 빈 면을 채우기 위해 포그가 동원된다. 그리고 앞서  
 살핀 것처럼 움직이는 산수화가, 환영과도 같은 덧없는  
 이미지가 그 면에 상으로 맺힌다. 그렇게 작가의 작업에서  
 레이저는 기존 공간의 숨겨진 구조를 드러내기도 하고,  
 기존 구조에 다른 구조를 덧붙이기도 하고, 처음부터 그  
 자체로 독자적인 구조를 기존 공간에 들여놓기도 한다.  
 그렇게 공간 환경을 확장하고 심화시킨다.

/ 고 충 환