

김도균의 <A>에서 <W>까지(신보슬)

난수표 같은 제목, 현실적이어서 비현실적인 이미지
<sf.Sel-12>, <w.dk-1>, <a.P-4>, <f.Ws-1>

알 듯 모를 듯 알파벳과 숫자가 어우러진 제목. 그러나 아무리 사진 속 이미지를 들여다 봐도 알파벳과 숫자들의 조합을 친절하게 설명하는 단서를 찾아보기 힘들다. 김도균의 작품 제목은 늘 이렇게 호기심을 자극하는 이니셜과 숫자의 조합으로 이루어져 있다. 그래서인지 처음 그의 작품 앞에 선 관객은 눈앞에 펼쳐진 세련된 도회적 이미지와 제목 사이를 오가며 뭔가 뒤통수를 맞은 듯한 느낌이 들며 작가의 게임 속으로 빠져들게 된다. 하지만, 다시 작가의 입장으로 돌아가 본다면 단박에 파악하기 어려운 이 난수표 같은 제목과, 지나치게 카메라를 피사체에 고정시킨 덕에 비현실적인 이미지와 초현실적인 분위기의 이율배반적인 상황은 그의 작품을 극적으로 끌고 나가기에 가장 적절한 전략이었을지도 모른다. 어찌되었건 작가는 관객의 발걸음을 멈추게 하는데 성공했고, 관객은 작품 속 이미지가 주는 묘한 양가적 분위기를 마음껏 즐겼다면 서로에게 만족스럽지 않을까. 그럼에도 불구하고, 김도균이 던진 A, F, SF, W의 이야기에 대한 궁금증은 더해만 간다.

A, F, SF, W의 이야기

제목에 대해 묻자, 슬쩍 빠져나가듯 작가는 이렇게 대답한다.

A는 Artificial(인공적인)의, 그리고 Abend(밤)의 A

F는 Façade(정면)의 F, 그리고 Farbe(색)의 F

SF는 Science Fiction(공상과학)의 SF, 그리고 Space Faction(스페이스 팩션)의 SF

W는 Wall(벽)의 W, Winkle(각)의 W, 그리고 White(흰색)의 W

그의 대답을 반추하며 되돌아본 각 시리즈의 이야기는 이렇다.

A. 태양이 사라진(abend) 자리에 인공적인(Artificial) 조명이 드리워지면 지극히 미니멀한 건축물은 새로운 옷을 입고 등장한다. 인공조명 빛을 받으며 화면 위에 대담한 구도로 얹혀진 건축물이 카메라의 렌즈 안에 포착되어, 실재하는 것을 정직하게 보여주는 이 사진은 너무나 비현실적으로 다가온다.

F. 세상은 빛으로 가득하다. 작가의 시선은 건물의 파사드에서 멈춘다. 반짝이는 태양광 아래 온전히 드러난 색유리는 발랄한 색채의 향연을 펼친다. 건물의 테라스와 유리나 거울로 만들어진 파사드의 작은 프레임 안을 파고드는 경쾌하고 발랄한 색유리. 그것은 몬드리안의 색면 추상을 닮았다.

SF. 다시 태양이 사라졌다. 그리고 밤의 건물은 새로운 얼굴로 나타난다. 그러나 그 얼굴은 <A>시리즈에서 보였던 외부에서 부가되는 빛의 얼굴이 아니다. 오히려 건물은 어둠 속에서 스스로 빛을 발한다. 사람들이 사라진 시간에 이제 건물은 잠에서 깨어 서서히 활동하는 시간 같이 말이다. 끝없이 펼쳐질 것만 같은 격자, 그 격자가 만들어내는 비현실적인 공간감을 더욱 극대화시키는 인공조명. 낯설지만 익숙한 이 모습은 언젠가 본 SF 영화 속 한 장면을 닮아있다. 그렇게 <SF>시리즈를 이해하려고 하는 순간, 김도균은 공간이 만들어내는 이 허구이야기를 스페이스 팩션(space faction)이라고도 부른다.

<A>에서 <SF>까지

평범한 건축물의 인공성에 주목한 <A>시리즈에서부터 <SF>시리즈에 이르는 김도균의 작업에는 일관되는 몇 가지의 특징이 있다. 우선 그가 선택하는 피사체가 주로 건축물이라는 점이다. 철골로 만든 완고하고 세련된 직선과 색면 유리 혹은 거울로 구성된 파사드는 완벽하게 미니멀 한 건축물이다. 완벽하다는 것은 보텔 것이 없는 것이 아니라 더 이상 뺄 것이 없는 것을 말한다는 어느 광고카피처럼, 김도균이 선택한 건축물들은 장식이나 군더더기가 없다. 독일이라는 낯선 땅에서 그의 시선을 사로잡은 것이 왜 이런 미니멀한 건물들이었을까? 아마도 아기자기한 구릉의 모양새를 그대로 간직한 초가지붕의 순박한 곡선이나 거만하지 않게 하늘을 향해 열린 처마의 유려한 곡선의 아름다움을 DNA안에 가지고 있었던 김도균에게는 인상 깊은 경관이었던 것 같다.

그래서인지 뒤셀도르프 쿤스트아카데미에서 사진을 공부한 김도균의 작업은 종종 독일사진의 신즉물주의 맥락에서 읽혀지곤 한다. 물론 그의 카메라가 정직하게 피사체에 고정되어 피사체의 조형적 아름다움을 드러낸다는 점에서 외관적으로는 신즉물주의적 영향을 받은 것처럼 보인다. 그러나 좀 더 섬세한 관객이라면 이렇게 치부하기에는 어려운 지점들이 있음을 알아차릴 것이다. 왜냐하면 사진 속 이미지의 메탈릭한 느낌, 또는 즉각적 시선으로 포착된 이미지 외의 다른 분위기 연출되기 때문이다.

어느 밤, 작가 김도균은 아우토반을 달리다 스쳐 지나가는 풍경 속에서 '생경한 빛'을 발하고 있는 어떤 건물을 발견한다. 누가 잡아 끌기라도 한 양, 그는 그 건물 앞에 멈춘다. 마치 앨리스를 이상한 나라로 이끌던 회중시계를 찬 토끼처럼, 빛을 발하는 건물은 김도균을 판타지의 공간으로 끌어들인다; 그의 앞에 놓인 건물은 현실적인 시공간을 과감하게 삭제시킨, 마치 SF 영화의 어느 한 장면과 같은 환영으로 현실세계에 속한 작가를 초대하듯이. 이렇게 시작된 <SF>시리즈의 형식적인 면을 보면, 이 시리즈는 지난 <A>나 <F>시리즈와 크게 달라 보이지 않는다. 말하자면 건물에 초점을 맞춘 소재성, 건축물 안의 조형적인 요소인 선이나 면을 적극적으로 활용한다는 점에서 특히 그렇다. 결정적으로 달라진 점은 작가가 바라보는 공간과 건물에 대한 해석이 극도로 주관적이라는 데 있다. 작가의 노트에서 그는 다음과 같이 설명하고 있다: "나는 나의 상상력이 발휘되는 건축물을 선택한 후 가장 스펙터클하고 초현실적인 글을 포착하여 화면을 구성한다. 그렇게 선택된 고딕 성당의 외벽, 미니멀한 현대 건축물의 벽, 색유리, 반복되는 바닥과 천정의 격자 무늬 등은 각기 그것들의 건축물 고유성을 읽고 가상의 색면 이미지로 재탄생 된다. 이러한 방식으로 제작된 나의 작업은 건축물 본연의 미학적 효과를 노린 건축 사진이 아니다. 나는 '나'라는 주체, 내가 선택한 대상, 그리고 그것을 바라보는 관람객 간의 시각적, 신체적, 물리적, 심리적인 반응의 복합체이기를 바란다."

<SF>시리즈는 우선 잘 만들어진 SF영화에서 보았던 것 같은 느낌의 공간을 실재 공간을 활용한다는 점에서 흥미를 유발시킨다. 그러나 차츰 시간이 지나면서 그 공간이 주는 기묘하고 이질적인 느낌, 비현실적인 공간감 혹은 판타지 같은 분위기는 살면서 한 두 번 쬐은 살고 있는 현실이 순간적으로 비현실적으로 느껴졌던 경험들을 떠오르게 한다는 점에서, 그의 바램은 어느 정도 성공적으로 이루어진 듯 하다.

다시 한 번, 그러나 다르게 <NEW SF>

최근 선보인 <NEW SF>는 <SF>의 연장선에 있으면서도 작가가 바라본 공간이나 건축, 세상에 대한 느낌이나 생각에 변화가 일어나고 있음을 알 수 있다. 말하자면 <SF>시리즈에서부터 사용한 과감한 생략과 부분확대, 선과 면의 기본적인 조형요소들의 반복 따위는 급격하게 단조로워졌으며 무엇보다 그의 트레이드마크처럼 불렸던 화사한 인공조명이 사라졌다.

"미래의 공간은 흑과 백이 지배하지 않을까. 일조량이 부족해지고, 지상은 포화상태가 되어 지하나 다른 공간으로 이동해야 할지도 모른다."

아트 인 컬처 2008년 12월호, <아티스트 인사이드 김도균 편>에서 재인용

그의 이야기에서 짐작할 수 있듯이, <NEW SF>의 화면은 흑백의 모노톤이 지배적이고 (물론 <sf.Sel-10>과 같이 예외는 있다) 작품의 기조를 이루는 블랙은 깊이가 생겼다. <sf.Sel-12>에서 보듯 블랙은 관람객의 시선을 (나아가 감성을) 화면 반대편 깊숙한 심연으로 빠뜨린다. 그래서인지 <A>시리즈나 <SF>시리즈에서의 화사한 인공조명으로 만들어진 공간이 어딘지 기계적이고 차가운, 그럼에도 산뜻한 미래의 이미지였다면, <NEW SF>시리즈에서 만들어내는 공간은 디스토피아를 더 많이 닮아 있다. 매일 뉴스를 가득 채우는 전쟁과 테러, 공해, 기아와 같은 문제들을 외면하기에 이제 그 역시 현실을 너무 많이 알아버린 것일까? <NEW SF>시리즈에서 김도균의 이전 작업에서 보였던 스타일리시하고 댄디한 이미지를 찾아보기는 힘들지만, 그럼에도 세상에 대한 작가의 감성을 솔직하게 담아낸, 그리고 한결 차

분하고 단순해진 작품이 더 마음에 와 닿는 것은 작가 스스로의 한 층 더 솔직한 모습 때문이리라. <NEW SF>시리즈의 또 다른 특징은 이전 작업에서와는 달리 ‘원’이라는 조형적 요소가 적극적으로 도입되어 화면을 중심으로 구성한다는 점이다. <sf.Tko-6>, <sf.Sel-10>, <sf.Sel-11>과 같은 작품들이 대표적이다. 여기에서 <sf.Tko-6>, <sf.Sel-10>은 이전 작업에서도 보이는 기본 요소들의 반복적인 사용을 통한 율동감을 느낄 수 있다. 특히 <sf.Sel-10>은 블랙을 배경으로 하여 도우넛 모양의 붉은색 원형의 반복적인 배열이 눈에 띄는데, 그 모습이 꼭 SF 영화의 고전이라 할 수 있는 <스타워즈>의 인트로 장면과 닮아 있다. 그런가 하면 <sf.Tko-6>의 경우, 역시 과감하게 잘려진 흑백의 벽면들과 불규칙하게 벽면을 가득 채운 크고 작은 원형 구멍이 건축물이라기 보다는 오히려 은하계의 어느 행성을 떠올리게 한다. 하지만 무엇보다 주목해야 할 작업은 <sf.Sel-11>이다. 마리오 보타 Mario Botta가 설계한 리움 미술관의 특징인 로툰다 부분에 초점을 맞추어 작가의 시선으로 재해석한 이 작품은 지층에서부터 로툰다에 이르는 계단을 시각적으로 압축시켰다. 화면을 채운 원형은 마치 우주를 향해하는 우주선이 곧 출격해나가기 위한 출구를 연상시킨다.

건축물 자체에 방점을 찍는 대신에 부분확대나 과감한 절단과 같은 방식을 통해서 새로운 판타지의 느낌을 불러일으키는 방식은 이미 <SF>시리즈에서도 암시되었던 것이지만, <NEW SF>이러려 더욱 강화된다. 그래서 김도균이라는 작가에 대한 사전 정보 없이는 사실 그의 사진이 건축물을 찍었다는 것을 간파하기란 쉽지가 않다. 하지만 작가도 이야기하듯이 그가 원하는 것이 건축물에 대한 미학적 초상사진이 아니기에 사진의 레퍼런스를 모른다는 것이 그의 작품을 이해하는데 문제가 되지는 않는다. 이미지를 통해 작가의 상상의 세계를 자유로이 여행하고, 덧붙여 관람객 스스로 상상의 나라를 떠나면서 작가와 소통하려는 적극적인 노력이 김도균의 작품을 보는 더 큰 즐거움일 수도 있기 때문이다.

내면을 향한 시선, 건축물의 안 <W>

사진 속 이미지의 레퍼런스를 추적하기 힘든 것은 새롭게 선보인 <W>시리즈에서 더욱 강조된다. 특히 <W>시리즈는 그 동안 건축물의 외관을 촬영해 온 김도균이 건축물의 ‘안’을 찍었다는 점에서 주목할만하다. 이 시리즈에 화려한 조명이나 장식은 없다. 그저 눈에 띄는 것은 짙은 몇 개의 선, 그리고 그 선들이 만들어내는 모서리들이 전부일 뿐. 어느 날 김도균은 아침에 자고 일어난 후 벽을 보고, 모서리가 돌출 된 것인지 아니면 움푹 파인 것인지 혼돈스러운 이질적 공간감을 경험했다고 한다. 그리고 여기에서 이 단순하면서도 흥미로운 <W>작업이 시작되었다. 두 개의 점이 모여 선을 이루고, 선이 만나 면을 이루는 기본적인 원리는 <W>시리즈에서 재구성되며 화면을 채우고 있는 것은 그저 몇 개의 선이다. 그리고 마지막 선과 선의 음영이 입체감을 만들어낸다. 이를 계속 바라보고 있노라면, 그 입체감은 착시효과를 일으키며 어느 순간 움푹 들어간 모서리가 되었다가 다시 어느 순간에는 불룩 튀어나온 큐브로 변한다. 언뜻 보면 <W>시리즈는 이전 김도균의 작업과 사뭇 다른 것 같다. 익숙하게 보아왔던 건물들도, 조형적인 요소들도, 인공조명도 없는 연필드로잉처럼 보이는 사진이기 때문이다. 그러나 <W>에서도 김도균의 관심사와 방식은 크게 바뀌지 않았다. 비록 그가 선택한 피사체가 화려하지도 않고 딱히 시선도 잘 안가는 귀퉁이처럼 보일지라도, 실재하는 공간은 그의 카메라에 포착되는 순간 다시 비현실적이고, 그 출처를 알 수 없는 모호한 공간으로 변형되기 때문이다. 한쪽 면을 채운 벽돌 벽 <w.tagm-1>이나, 벽지나 천정의 환풍기 <w.urh-3.1>를 뺀다면 사실 <W>시리즈가 벽을 촬영한 것이라는 것을 알아차리기 쉽지 않다. 그러나 중요한 것은 그가 ‘벽’을 촬영했다는 사실 자체보다 <w.bh-2.1> 혹은 <w.bh-5.1>과 같이 흑백의 음영으로 빛어지는 시각적 환영과 시선의 유희, 실재를 통해 재구성한 상상의 공간이라는 점이며, 이는 김도균의 <A>에서부터 <W>까지 일관된 문제의식을 가지고 있다는 것을 알 수 있다.

그리고, 김도균

2001년 한국의 한 청년이 독일로 갔다. 차를 타고 지나치다 본 독일의 풍경은 한국과 달랐다. 한국에서는 어디를 가나 구릉이 있고 산이 있었다. 물론 도심에서야 하늘을 찌를 듯 높이 솟아 오른 빌딩들의 마천루야 세계 어디든 비슷하겠지만, 외곽으로 나가면서 만나는 풍경은 분명 달랐을 것이다. 그 때

그 청년은 끝없이 펼쳐지는 지평선의 영향이었을까? 그의 작업에 직선이 들어오기 시작했다. 곧은 각을 세운 건물들. 그가 렌즈를 통해 포착한 것은 건축물들이었지만, 그의 카메라는 건축물이 보이는 그대로 '기록'되는 것을 거부했다. 인공조명과 드라마틱한 구도를 통해서 보이는 그대로가 아닌, 그가 상상하는 미래의 공간이 서서히 사진 안으로 들어왔다. 그것은 화려하고 거대한 공간이었다. 독일에서 공부하던 그 청년은 이제 사진작가가 되어 세계를 두루 돌아다닌다. 세상을 두루 다니며 사람들을 만나고 많은 것들을 보고 배운다. 그리고 이에 따라 그의 사진도 변화하기 시작했다. 상상의 여지를 더 많이 남겨주는 그의 작품들은 한층 더 차별화된 모습이다. 사람들은 간혹 그가 잘 생긴 건물에 카메라의 조리개를 연다고 생각한다. 하지만 최종 셔터를 누를 때까지 무수히 많은 드로잉이 있었다는 것은 종종 잊혀진다. 그리고 사람들은 그가 많은 다른 사진 작가들처럼 실재를, 눈 앞에 펼쳐진 현실을 찍는다고 오해한다. 하지만 정작 그가 찍는 것은 몸으로 느낀 그의 공간이자 현실과 함께 펼쳐지는 또 다른 판타지의 세계이다. 그리고 그것이 바로 우리가 그-김도균-의 작업을 기대하고 관심 갖는 이유이기도 하다.