

자를수록 선명해지는, 최고은의 《비비드 컷츠》

박가희(기획자)

출근길에 어디에서 커피를 사 갈지, 이사갈 집에 새로 놓을 소파는 어떤 재질과 디자인으로 고를지, 잠들기 전에 넷플릭스에서는 무엇을 볼지 등, 우리는 하루에도 수많은 선택지를 놓고 무엇을 어떻게 소비하고 경험할지 고민한다. 건축가 렘 콜하스는 “쇼핑은 우리에게 남아 있는 공적 활동의 마지막 형식이다”라고 선언하며, 일상을 점유해 버린 소비의 문화와 경험, 나아가 자본주의 실현의 총체로서 쇼핑을 언급한다. 그리고 철저하게 상업과 자본의 논리 위에서 작동하는 동시대의 징표로서의 생태 환경을 ‘정크스페이스’라 호명한다.¹ 이는 한편, 우리가 스스로 선택하고 향유한다고 믿는 것들이 실상은 효율적으로 이익을 창출하기 위한 체계에 철저히 복속하며, 다채로운 상품과 경험이라는 허상의 이면에는 엄격하고도 획일적인 범주가 도사린다는 것을 의미한다.

최고은 작가는 동시대 생태 환경을 관찰하며, 이러한 상황이 마치 “앨리스 인 체인스(Alice in Chains)”, 출구 없이 계속 반복되는 시스템의 사슬 속에 갇힌 앨리스와 같다고 말한다.² 수많은 선택지를 손에 쥐고 쇼핑을 하는 것 같지만, 결국 동시대의 문화적, 경제적, 사회적 조건이 만든 범주에서 얻어지는 경험과 결과물은 시스템의 고리를 벗어나지 못한다는 뜻이다.

이러한 사유 속에서 작가는 줄곧 시장이 만들어내는 상품, 특히 폐기된 가전제품을 관찰하고, 이것을 변형하면서 상품에 기입된 자본의 효율성과 사회적 코드 등을 드러내는 데 주력해 왔다. 예를 들어, <머터리얼 폴>(2016), <화이트 홈 월>(2018)과 같이 에어컨이나 냉장고와 같은 백색 가전을 해체하고 재조합하면서 발견하는 미묘한 색상의 차이와 규격을 고고학자와

¹ 렘 콜하스, 「정크스페이스」, 『정크스페이스|미래 도시』, 임경규 옮김, 2020

² 작가 인터뷰 중. “앨리스 인 체인스”는 미국의 헤비메탈 그룹의 이름이다. 그들의 음악적 성향과 상관없이 작가는 이들의 이름을 들었을 때, 자신의 작업과 그 서사를 관통하는 듯한 이미지를 상상했다고 한다.

같이 탐구하며, 이를 결정짓는 조건을 반추해 본다. 작가가 상품을 변주하는 가공의 과정에서 사물 본연의 형태는 변하지만, 표준화된 물성의 특질은 더욱 선명하게 가시화된다. 우리 모두가 획일화된 선택지 위에 놓여 있다는 점을 상기시킨다. 작가는 결국 우리 모두가 쇼퍼이며, 이 사실을 인정할 때 다른 가능성을 볼 수 있다고 강조한다.

《오렌지 포디움》(2018) 이후 4년 만에 열리는 개인전 《비비드 컷츠》는 쇼핑의 개념에서 비롯하여, 쇼퍼로서의 우리가 상품과 맺는 관계에 주목하며 작품의 개념적인 확장을 시도하는 한편, 이를 구현하는 가공 과정에서 줄곧 등장해온 ‘자르기’의 행위에 주목한다. 약 10평 남짓한 갤러리는 거리를 면하고 놓인 전면 유리로 인해 마치 쇼윈도와 같은 풍경을 만든다. 하나는 매끈한 화이트 큐브의 공간이 다른 하나는 시멘트의 거친 면이 도드라진 공간으로 대별되는 갤러리는 물질성이 강한 작품과 함께 존재하며 그 자체도 작가가 탐구하는 동시대 생태 환경의 레디 메이드처럼 느껴진다. 최고은이 이전 작품들에서 상품에 내재된 코드를 탐구하며 상품이 놓였던 자리의 구조와 특징을 반영했던 것을 고려한다면, 물성이 각각 다른 두 개의 공간으로 나뉘는 P21 갤러리의 특성과 조건은 작품이 설치되는 방식에 역으로 작용한다.

새하얀 화이트 큐브에는 구릿빛의 동파이프를 변형한 <컷>(2021)이 바닥의 정중앙으로부터 뻗어 나와 반으로 갈라진 팔을 펼치며 선을 내뿜 하얀 허공을 가르다. 시멘트 벽면이 특징적인 또다른 갤러리 공간에는 벽면에 남겨진 흔적을 단서 삼아 뻗어 나온 변형된 수전 <트로피>(2021)가 마치 장식용 사슴뿔처럼 설치되어 있다. 그 크기와 재질은 조금씩 다르지만, 유선형이 강조된 파이프들을 가공한 작업은 줄곧 네모 반듯한 면을 가진 사물을 다뤄왔던 작가의 물질에 관한 탐구에 변화가 있었음을 보여준다. 기존에 다뤄왔던 가전이 정주하는 사물이라면, 작가에게 파이프는 진화하고 변주하는 사물로서, 무언가를 나르고

매개하는 이동의 감각을 전해준다는 차원에서 차이를 보인다.³ 감각의 차이를 만드는 것은 비단 재료뿐만이 아니다. 원통을 쪼개듯 갈라서 찢고 벌려 펼치는 등의 작가의 적극적인 개입, 행위로서의 ‘자르기’ 또한 중요해진다. 누르는 힘에 따라 휘어지는 곡선은 정제된 상품에 육체적인 움직임의 감각을 더하는 한편, 과감한 절개가 만드는 절단면을 따라 선연하게 드러나는 파이프 안쪽의 공간은 사물 안과 밖의 다른 특질을 선명하게 보여준다.

전시장 안쪽에 설치된 <테스타>(2021)는 일상의 가전을 돌로 조각하여 머리와 같은 상단만을 남긴채 토막 내 잘라낸 조각으로, 작업에 가해진 무자비한 컷츠는 잔인하기까지 하다. 여기서 드러나는 단면은 절단 행위를 고스란히 표시한다. 고든 마타 클락의 절단된 건물을 떠올리게도 하는 과감한 컷츠는 새삼 작가에게 자르는 행위는 무엇일지 질문하게 한다.

자신의 작업을 ‘아나키텍처(Anarchitecture)’라고 명명했던 마타 클락은 자르기를 통해 반건축적인 실천을 전개하며 공간에 배어있는 인식을 환기하고, 그 관계를 재고했다. 최고은 작가의 자르기 역시 어떤 체제에 반격을 가하려는 일종의 행동일까? 그러니까 작가는 자본의 사슬에 묶인 불쌍한 쇼퍼들에게 사슬을 끊고 달아날 기회를 건네려 하는가?

자르기는 작가가 다루는 물질을 가공하고 조형하는 과정에서 필연적으로 등장하는 가공의 한 방법이다. 그 과정은 단순히 형태의 변형을 유도하는데 그치지 않고, 물질(상품)과 물질의 주인(쇼퍼)의 관계를 도출한다. 몇 차례에 걸쳐 작가는 자르는 과정에서 마치 역할극을 하고 있는 것 같다고 언급한 바 있다.⁴ 추측건대, 물질에 가하는 자르기의 행위가 상품의 형태를 변화시키며 작가를 조각의 생산자로 전환시키는 한편, 그 과정에서 더 선명해지는 물질의 특성은 작품의 생산조차 자본의 논리 위에 있음을 드러내며 순간 자신의 위치를 생산자에서 소비자, 쇼퍼임을 지속적으로 상기하게 한다. <트로피>를 예로 보자. 수전은 자르기라는

³ 작가 인터뷰 중.

⁴ 작가 인터뷰 중.

행위를 통해 그 본연의 기능을 잃지만, 새로운 조형을 지닌 조각이 된다. 한편, 잘라진 수전이 내보이는 절단면과 내부 공간은 수전이 본래 갖고 있던 물질의 특질을 드러내면서, 조각이 사용한 본래 물질의 잔상을 남기게 된다. 이렇게 상품에서 조각으로 조각에서 상품의 잔상으로 이어지는 순환의 고리는 이에 개입하는 우리 모두 상품과 같은 시스템 안에서 관계 맺고 있음을 의미한다. 자를수록 이 시스템의 고리는 선명한 상이 되어 우리에게 돌아온다. 앨리스 인 체인스처럼.