

그림과 텍스트가 만들어내는 제3의 세계

글과 그림

이부록_작가



“문제는 물체의 실제적 연장으로 전환되어야 하고 그 전체가 간략한 도형으로 상상력에 제시되어야 한다. 이런 식으로 문제는 오성에 의해 더욱 관명하게 지각될 것이기 때문이다.” 데카르트

순수예술 지원 프로그램인 인사미술공간 기획 초대전에 기획이 당선되어 전시와 함께 책을 출간하게 되었다. Warvata(워바타)는 War(전쟁)와 Avata(아바타, 가상사회에서 자신의 분신을 의미하는 시각적 이미지)의 합성어로, 전쟁을 표상으로 하는 가상의 아바타를 뜻한다. 전시는 우리가 흔히 보는 화장실 픽토그램(Pictogram, 대상을 나타내는 도형, 또는 몇 개의 결합에 의해 하나의 관념을 가리키는 것)을 변용하여 인간의 폭력성에 대해 이야기한다. 누구나 알아볼 수 있는 세계 공용어이자 단순화된 기호를 통해 전쟁이라는 상황을 인류적 차원에서 이해하기 위한 작업이다. 인간의 삶이 끊임없는 전쟁의 연속이었다는 의미에서 전시展示중에도, 이미 전시戰時중이었음을 깨닫게 된다.

워바타는 필요에 의해 책으로 탄생된 경우다. 처음에는 전시가 갖는 한계, 즉 일회성, 공간의 한계 등을 보완하기 위해 책을 생각하게 되었는데 작업을 하면서 책이라는 공간과 전시라는 공간은 완전히 다르다는 것을 새삼 느꼈다. 전시와 책에서 전달하고자 하는 메시지는 동일하지만 표현하는 방식은 완전히 달라야 했다. 전시될 대상들이 책으로 옮겨지는 것은 물론, 그것이 가능한 작업의 특수성(픽토그램 자체가 문형을 띠고 있으므로)과 역사성(전쟁의 유구함_그래서 단순한 기록문학 이상이 될 수 있다고 생각했다)이 있었기 때문에, 책(지면)이라는 또 다른 차원의 공간을 통해 서사적 내러티브를 전개시킬 수 있었다. 이는 또한, 전시장에서 활자 그 이상의 전혀 다른 공간의 개념으로 전시되었다.



디자이너 안지미 씨의 새로운 관점으로 비로소 단편적인 대상들이 서사성을 띠었다. 변형된 하나하나의 픽토그램을 유기적으로 연결시키거나 확장, 반복시킴으로써 관념의 바다에서 아가미를 달고 책이 갖는 고유의 호흡을 할 수 있었다. 순간순간 시간은 정지되고, 확장으로 가는 통로를 열어두고, 종이와 종이를 통해 한 대상에서 다른 대상으로 전환하고, 이런 호흡을 통해 새로운 감각과 정신을 찾을 수 있었다.

평면적인 워바타들은 마라톤 광야를 달려가는 아테네 병사처럼 전쟁의 한가운데를 내달린다. 병사가 알리고자 했던 소통의 염원은 문자발생 초기로 거슬러 올라가고 부족들 간의 수렵, 원정을 표시하던 문자들의 근원 또한 전쟁이 삶의 수단임을 이미지로 재현해 전달하고 있다. 끝없는 가지치기를 통해 확장된 이미지들은 텍스트와 함께 서로가 서로를 표현함으로써 사실적 전쟁과 피상적 전쟁의 구분을 와해시키고 인간의 문명 속에 담겨 있는 부조리한 진실을 해체하게 된다.

이러한 ‘전쟁’ 개념을 통해 다뤄지는 시각 작업들은 우리 주변의 생활을 반성하는 매개가 된다. 특히 커뮤니케이션 지상주의의 사회에서 문자의 역할, 특히 ‘그림문자’를 통해 ‘전쟁’은 소통의 오류, 이해와 대립의 갈등으로부터 발생되고, 치유되지 못하는 상처를 남기게 된다는 것을 깨닫게 된다.

시각은 언어에 의해 짜여진 의미의 그물망이다. 시지각은 단순한 생물학적인 현상이 아니라, 문화적 관습에 의해 언어적으로 재구성된 것이다. 문화적 산물로서 문형文形은 상처의 흔적이고 아픔의 기억이다. 형태 있는 모든 것은 자르고, 찢르고, 찢고, 찢고, 문질러서 만든 것이기 때문이다. 온갖 종류의 신체에 상처를 낸 것, 그것이 문형이다. 그렇다면 그림도 글도 상처이며, 이 상처가 세월을 견뎌내며 남긴 흔적이다. ■

표지 이미지 | 글과 '클라인 것의 이중주' 비주얼 출판