

## 임다울: 진실의 객관성에 대하여 김태이

《임다울》전에 대한 이야기의 포문을 한국인이라면 누구에게나 익숙할 대상인 도깨비로 열어보고자 한다. 어떠한 사물이 옮긴 기억도 없는데 뜬금 없는 구석에서 발견된다든가, 분명 상대방과 동일한 인물을 보았는데 생뚱맞을 정도로 서로 전혀 다른 형상을 묘사한 다든가 할 때면 우리는 줄곧 도깨비의 존재를 소환하곤 한다. 내가 인지했던 것의 견고함이 흔들릴 때, 도깨비는 그 불안감을 덜어주는 존재이자 책임을 전가할 수 있는 대상이 되는 것이다.

도깨비는 실제로 작가가 2022년부터 꾸준히 작업해 온 금속 지지체 시리즈의 근간을 이루는 개념이기도 하다. <최재연>(2023)과 <알렉사 오쿠웬>(2023)으로 대표되는 이 시리즈는 격자구조의 금속 프레임 위에 작가가 손으로 그리거나 디지털 출력한 이미지가 새겨진 반투명 린넨이 양 측에 덧입혀진 작업이다. 천과 격자 구조 사이의 공간에는 종이 조각들이 자리하는데, 이는 린넨 위에 새겨진 이미지들 위에 또 하나의 시각적인 레이어를 만들어낸다. 결과적으로 보는 이가 서 있는 위치의 각도와 조도에 따라 인지되는 형상이 수시로 변화하는 상황이 발생하게 된다. 이 때 인지되는 작업의 형태는 무형도, 유형도 아닌 변화무쌍한 존재로 사람들 앞에 등장해 고정된 묘사가 불가능한 도깨비의 형상에 다름 아닌 것이다.

여기서 주목하고 싶은 부분은 이 앞뒤로 덧씌워진 '회화-면'이 하나로 이어지게 해주는 금속 지퍼의 존재다. 지퍼는 장식적 용도가 아닌 실용성을 지닌 도구로, 작가가 전시 기간 동안 직접 개입하여 기존의 천을 벗기고 새 이미지를 입히는, 일종의 작업적 환복을 가능하게 해주는 수단이 된다. 즉 물리적인 프레임 외에는 철저히 주관적인 형(形)만이 인지되는 해당 작업은 작가의 반복적인 개입을 통해 전시 기간에 걸쳐 실제로도 전혀 다른 작업으로 변모하는 셈이다. 동일한 전시와 작업을 보았음에도 불구하고 모든 관람객은 물리적으로, 개념적으로도 서로 상이한 대상을 목격하게 되는 현상이 발생한다. 이 때 지퍼는 회화와 조각 사이에 걸친 작업의 매체적 특성이자 물질 그 자체를 숨김과 동시에 드러낼 수 있는 힘을 가진 결정적 도구가 된다. 언뜻 보기에 고정된 평면 회화 같아 보였던 표면의 이미지가 지퍼로 하여금 벗겨졌을 때, 그래서 지지체의 액체와 고체를 오가는 구조와 내부 조각물이 드러났을 때, 보는 이는 자신이 인식했던 이미지의 상당 부분이 사실은 시각적 환영의 결과물에 지나지 않았음을 깨닫게 된다.

독일의 철학자 마르틴 하이데거(Martin Heidegger)는 그의 저서 《존재와 시간》(1927)에서 이처럼 숨김(Concealment)과 드러남(Unconcealment)의 관계 속에서 발견되는 진리의

본질에 대해 이야기한 바가 있다. 하이데거에게 진리(truth)란 어떠한 사실의 일치 여부로 결정되는 확정적 개념이 아닌, 은폐되어 있던 존재가 인간의 인식과 경험을 통해 밝혀지고 이해됨으로써 비로소 습득되는 동적인 개념이자 사건(event)이다. 그가 '알레테이아(Aletheia)'라고 칭하는 이 개념은 하이데거의 철학에서 또 하나의 중요한 개념인 '클리어링(Clearing)', 즉 존재가 모습을 드러내고 이해될 수 있는 열린 공간 안에서 마주할 수 있다. '클리어링'은 개인이 각자만의 경험과 인식을 토대로 존재의 본질을 찾아내고 관계를 맺을 수 있는 개념적인 공간이라고 할 수 있다. 임다울의 작업에서 발견되는 지퍼는 은폐되어있던 회화와 조각 사이 표류하는 물성(materiality), 그리고 끊임없이 이질적인 조합을 만들어내는 액정(liquid crystal)의 유동성을 보는 이가 마주할 수 있도록 해준다. 여기서 보는 이의 존재는 지퍼 만큼이나 중요한 역할을 한다. 본인만이 가진 언어, 이해, 감각을 바탕으로 내 옆에서 동일한 작업을 바라보고 있는 이와는 전혀 다른 의미를 밝혀낼 수 있는 힘을 가진 존재로 서게 되기 때문이다. <폰 수탐폰>(2024) 앞에서 관람자는 스스로의 적극적인 개입과 이해의 의지를 기반에 둔 하나의 클리어링을 마주하게 되는 것이다.

임다울은 작가의 작업에서 꾸준히 등장하는 이미지의 반복적인 덧입힘과 벗겨내는 행위를 빙의에 비유한다. 자신의 방법론을 설명하기 위해 무속 신앙에서 흔히 초자연적인 대상의 혼령이 타인의 육신에 옮겨 붙는 현상을 일컫는 이러한 단어를 선택했다는 점은 흥미롭게 다가온다. 빙의, 혹은 영과 육의 관계성에 대한 작가의 관심은 이번 전시에서 공개되는 <프시케> (2021-2023)와 <전기수>(2024)에서도 지속적으로 발견된다. 그리스 로마 신화에 등장하는 에로스와 프시케의 이야기에서 출발한 <프시케>는 두 개의 맞닿은 아이폰 기기에서 열대어가 헤엄치는 영상이 재생되는 작업이다. 두 기기에서는 동일한 영상에서 차출된 장면들이 재생되고 있음에도 불구하고 두 디바이스의 수식 연산 속도로 인해 편차가 생기며 디스플레이가 어긋나게 되고, 그 결과, 판이하게 다른 두 영상이 재생된다. 이를 작가는 "혼이 머무는 몸이 혼을 바꾼다"고 이야기하며, 영상을 혼에, 디바이스를 몸에 비유하는 모습을 보인다.

이 지점에서 우리는 진실의 본질에 대해 질문을 던지는 작가의 태도를 읽어낼 수 있다. 앞에서 우리는 지지체 시리즈도, <프시케>도 모두 동일한 소재에서 출발한 작업임에도 불구하고, 시작점과 전혀 다른 결과물들이 양산되는 모습을 살펴보았다. 내가 인식한 <폰 수탐폰>의 모습이—정확히 말하면, 이미지의 조합들이—사실은 실제 작품의 형상이 아닌 그저 내가 그 순간에서 있던 위치와 작품의 각도, 조도로 인한 우연적인 결과물일 때, 우리는 과연 실제 작품을 보았다고 할 수 있는 것인가? <프시케>의 두 기기에서 재생되는 영상은 서로 동일한 영상이라고 할 수 있는 것인가?

<전기수>에서는 흐릿해진 진실과 가상의 관계가 다시 한 번 등장한다. 센서를 사용한 키네틱 조각인 해당 작업은 바람의 움직임에 따라 흔들리는 풍경(chime bell)의 형태를 띤다. 대신, 실제 종소리가 아닌 코딩으로 제작된 모조의, 가상의 풍경 소리가 전시장으로 송출되는 작업이다. '전기수'란 조선시대 후기에 서민들을 위해 소설을 전문적으로 읽어주었던 이들을 일컫는 말이다. 서민들을 위한 낭독가라고 할 수 있는 이들은 단순히 활자를 읽어 내려가는 것이 아닌 이야기꾼과 같이, 극적으로 감정을 실어 읽어나갔다. 그러던 중 어느 날, '이업복'이라는 전기수가 《임경업전》(林慶業傳)을 실감나게 낭독하던 중, 한 관객이 그를 임경업 장군을 무고로 죽음에 몰아넣은 인물인 김자점으로 착각하여 담배칼로 찔러 죽였다는 이야기가 전해 내려온다.

《임다울》의 관람을 마치고 나면 어쩌면 진실, 혹은 진실함이란 객관적인 개념이 아닐지도 모른다는 생각을 하게 된다. 모두가 보고 들은 작업이 다르기 때문에 어떠한 작업을 보았는지 묘사해도 타인과 엇갈릴 가능성이 농후하다. "환영은 결국 실체의 일부"라는 작가의 말처럼, 도깨비의 목격 설화처럼 말이다. 사람들이 도깨비의 존재를 만들어냈던 건 때로는 우리 뜻대로 흘러가지 않는 삶과 현실 속에서 우리가 가진 욕망과 소원들을 투영시키고, 충족하기 위해서였다고 한다. 설명할 수 없는 현실의 고통과 세상의 모습들을 이해하기 위해 그리스로마 신화들이 전해 내려왔던 것처럼 말이다. 작가와의 대화에서 임다울은 "결코 알 수 없는 타자로서의 존재를 인정하고, 그것과 다치지 않게 관계를 맺고, 분노나 공포에 눈을 가리는 것이 아니라 똑바로 마주하고 관계 맺는" 방식에 흥미가 있다고 말한 적이 있다. 영원히 도달할 수 없는 진리로 가득한 이곳에서 이것이야말로 우리가 취해야하는 태도가 아닐까 하는 생각이 든다.