

Tomorrow

신보슬(토탈 미술관 큐레이터)

8평방미터의 좁은 방에서 곰삭거리며 지인들의 꿈의 방을 만들었던 원성원이 이번에는 지인들의 '내일'을 들고 찾아왔다. 그런데 <Tomorrow> 역시 <Dreamroom>과 비슷한 기법을 사용하기 때문에, 어쩌면 <Dreamroom>을 아는 사람들에게 <Tomorrow>은 얼핏 동어반복적으로 보일 수도 있고, 약간 실망스러울지도 모르겠다. 하지만, 좀 더 찬찬히 작품을 들여다본다면, 원성원의 <Tomorrow> 전작의 연장선 상에 있으면서도 훨씬 심화되어 있음을 쉽게 감지할 것이다. 특히 두드러지는 것은 그가 시간을 이해하고 다루는 태도이다. 그의 'tomorrow' 그저 단순히 '내일'이 아니다. 그의 내일은 어제의 흔적이 축적되고, 어제와 오늘이 혼재하며 생기는 그런 '내일'이다. 과거와 현재가 뒤엉켜 풀어내는 미래라는 시간 개념 안에, 원성원은 작은 에피소드들을 집어 넣었다. 사과 같이 붉은 뺨을 가진 여자와 빙어낚시를 사랑하는 남자, 북한산을 좋아하는 남편과 설악산을 좋아하는 아내, 버려진 유기견들을 위한 동네 그리고 한 때 가족처럼 지냈던 고양스튜디오 3기 작가들에 이르기까지 다양한 관계들이 만들어내는 에피소드들이 하나의 평면 안에서 유기적인 이야기를 만들어내고, 관객으로 하여금 시각이미지를 소비하는 것이 아니라 각각의 이미지들을 통해서 펼쳐진 이야기를 귀담아듣게 한다. 그래서 <tomorrow> 앞에 서있으면 사진 앞에 서 있다는 것을 깜빡 잊고, 끊임없이 화면 뒤로 새로운 공간과 시간을 계속해서 펼쳐내는 그림책을 입체 그림책의 이야기에 빠져드는 듯한 느낌이 든다.

이처럼 원성원의 작업은 재미있고, 편안하다. 그의 작업 앞에서는 이맛살을 찌푸릴 일이 거의 없다. 애써 심각해지려고 하지도 않는다. 그렇다고 가볍다는 것은 아니다. 아니 원하는 이미지를 실제 세계에서 채집해야 한다고 고집을 부리기 시작했을 때부터 가벼울 수가 없었다. 물론 원성원의 작업에 환영이니 판타지니, 현실과 이상과 같은 거창하고 무게 있는 듯한 어휘들로 치장할 수도 있다. 하지만, 웬지 그런 것들은 오히려 그녀의 작업을 거추장스럽게 만들지도 모른다. 그저 이렇게 생각하면 어떨까? 퍽퍽하고 버거운 세상에 내 이야기를 마음으로 들어주는 친구가 만들어준 세상. 아니카의 환한 웃음을 보고 싶어하는 뽀뽀처럼, 원성원은 자신이 지쳐가고 있더라도, 자신의 작품 앞에서 환히 웃는 관객을 기대하고 있다고.