

## 보이지 않는 것에 관한 불안한 상상

이은주 (브레인 팩토리 큐레이터)

### 열려있는 내러티브

김소연의 작업을 처음 본 것은 '시퀀스(Sequence)'라는 제목의 전시도록을 통해서였다. 2001년 독일에서 있었던 그의 개인전 작업을 수록한 독일어 도록이었다. 김소연은 독일 유학 후 귀국하여 2002년 송은미술상을 수상하면서 서울의 송은갤러리에서 국내 첫 개인전을 가졌는데, 내가 그의 도록을 접한 것이 아마 이 즈음이었던 것으로 기억한다. 드로잉의 선적인 느낌으로 그려진 인물들이 비논리적인 구성법으로 중첩되면서, 마치 불길한 분위기의 심리극이나 고전적 느와르 영화의 한 장면의 잔상과 같은 느낌을 주는 그림들이었다. 의식 너머에 누적된 불편한 기억들이 스물스물 스며나오고 있는 듯 어딘지 예민하고 신경증적인 느낌을 주었지만, 한편으로는 거칠고 시원시원한 에너지를 발산하고 있다는 점에서 흥미롭게 여겨졌다. 당시 소위 독일 유학파 출신의 많은 작가들이 서울에서 매우 활발하게 활동하고 있었기 때문에, 독일 표현주의 회화의 영향을 보여주는 일련의 작업들은 특별한 개성이 없으면 쉽게 기억에 남기 어려운 경향이 있었다. 그러나 김소연의 작업들은 묘하게 시선을 끄는 점이 있었다. 그림 속 인물들은 모두 일상 속에 있지만 위태로운 상황에 처한 것으로 보였고, 불안스럽게 연결되는 가는 드로잉선들은 아무렇게나 그은 듯이 보이면서도 세련된 조형적 틀을 긴장감 있게 유지하고 있었다. 이 아슬아슬한 느낌이 내가 김소연의 작업에서 처음 받았던 전체적 인상이다.

송은갤러리에서의 전시 이후 2003년 인천 신세계백화점 갤러리에서 있었던 개인전 '시리즈 페인팅(Series Painting)'이 있었으나 그 때에도 작업을 직접 볼 기회를 아쉽게도 갖지 못했다. 이후 김소연이 2004년에 있었던 브레인팩토리(Brain Factory)의 전시공모에 참여한 것을 계기로 최근작까지 이어지는 그의 주요한 작업 맥락을 접할 기회를 비로소 갖게 되었다. 브레인팩토리의 전시 전에 세오갤러리의 '세오 영아티스트' 전시의 일환으로 개인전이 열렸는데, 이 전시에서 보여진 작품들은 현대 독일 회화양식의 영향이 반영되어 있는 것으로 보였던 '시퀀스'나 '시리즈 페인팅' 연작과 눈에 띄게 달라진 특성이 드러났다. 광고 카피와도 같이 간결하고 함축적인 텍스트가 특정한 상황에 대한 지시문처럼 사용되기 시작했고, 하나 하나의 장면들이 모두 하나의 주관적 의미를 가진 독립된 단편(fragment)들로 그려지고 있었다. 이 장면들 하나 하나는 어떤 이야기의 흐름을 보여주는 일종의 일러스트 삽화와 같은 느낌을 주기도 했는데, 드로잉과 같이 경쾌한 기법이 그의 회화를 구성하는 주요한 수단으로 활용되었다. 이전 작업들에서 보여졌던 이미지들이 외국 영화의 주인공들과도 같은 느낌을 주었던 것과 달리, 여기에는 작가 자신이 직접 등장하면서 그 자신과 직접적으로 관련된

상황이 마치 우화와 같은 방식으로 암시적으로 드러나기 시작하고 있다.

2005년 브레인팩토리에서의 개인전은 '세번째의 눈(The Third Eye)'이라는 제목으로 열렸는데, 작은 그림들이 벽면에 설치되어 상호관계를 통해서 전체적인 이야기가 완성되는 방식으로 전시가 구성되었다. 하나의 그림으로 완결되기 보다는 이야기들이 실타래가 풀리듯이 점진적으로 드러나고, 암시적인 단편들이 거미줄 같은 관계망을 이루면서 작가가 바라보는 전체적인 세계에 대한 단서들을 던져주었다. 마치 영화의 '몽타주' 기법처럼 작은 화면들의 우연적인 조합을 통해서 전시 전체의 이미지가 전달되는 것이다. 작품 하나 하나의 의미는 직접적으로 설명되지 않고, 개별적인 이미지들이 형성하는 상호관계에 의해서 이야기를 어렵듯이 감지할 수 있도록 구성되었다. 2006년 파리 국제예술창작촌(Cité internationale des arts) 레지던시에 참여하면서 이러한 작품들은 일정한 규격의 작은 드로잉-회화 연작들로 발전되었다. 2003년의 '시리즈 페인팅'의 개념처럼 똑같은 크기를 가진 작품들의 연속으로 구성되는 작업들로서, 완결된 구조가 아니라 계속해서 덧붙여지거나 삭제할 수 있는 열린 구성으로 이루어졌다. 이 작은 드로잉-회화 연작들은 2007년 독일의 갤러리 펄페투엘(Galerie Perpetuel)과 갤러리 현대 윈도우갤러리 전시에서 전시되었다. 이 작품들은 작가 자신이 등장하는 <손가락 나무(Finger Tree)>를 중심으로 몽타주처럼 배치되었다. <손가락 나무>는 김소연 자신이 처한 근본적인 심리상황을 가르키는 기호적인 역할을 수행하면서, 여타의 작업들의 해독을 위한 방향을 설정해주었다.

이러한 과정을 주시해보면, 김소연이 지속적으로 취하고 있는 것은 어떠한 심리적 상황을 일련의 시퀀스들로 구성하면서 비완결적인 연작으로 그려나가는 방식임을 알 수 있다. 여기에서는 개별적인 프레임 안에 그려진 단일한 이미지의 완성도 보다도 여러가지 단편적 이미지의 구성과 조합을 통해 만들어지는 전체적인 이미지가 더 중요하다. 김소연이 사용하고 있는 방식은 하나의 프레임 안에 시간과 공간을 응축시키는 회화의 방식 보다도 시간적 개입과 이미지 간의 상호관계를 통해서 완성되는 영상의 방식을 더 닮아있다. 그의 작업은 개별적인 단편들이 누적되어 만들어지는, 작가 스스로도 미리 예측할 수 없는 이미지의 완결체를 향해서 지속적으로 움직이고 있다고 말할 수 있다. 개별 프레임이 전체적인 구성에 의해서 지속적으로 다른 해석의 가능성을 부여받을 수 있다는 점에서는 영화의 형식 보다도 한층 더 열려있는 내러티브의 개념을 취하고 있는 것이다.

### 시퀀스(sequence)의 편집

앞서 언급한 '시퀀스'라는 전시 제목에서 유추할 수 있듯이, 김소연의 작업은 단편적인 장면들의 연속들로 구성된다. '시리즈 페인팅' 전의 도록에 김소연은 전시 서문 대신 장뤽 고다르(Jean-Luc Godard)의 1967년 인터뷰 중 한 구절을 소개하고 있다. "나는 현실 속에 있는 단편들을 조립한다. 그런 점에서 나 자신을 직공으로 생각하고 싶다. 그는 '나' 임과 동시에

‘나로부터 독립된’ 물체를 만든다. 나의 얼마간의 자산은 그 물체를 ‘제조’해 나가는 과정에서 쌓인 것이다” 이 대목은 고다르의 입을 빌어 김소연의 작업이 천착하고 있는 지점을 알 수 있게 해준다. 김소연은 스스로 영화에 대한 관심이 자신의 회화에 반영되고 있음을 밝히고 있는데, 그가 영화에 관심을 가지게 된 것은 장면들을 편집하고 조직하여 현실보다 더 강력한 현실, 즉 일종의 ‘압축된 현실’을 창조할 수 있기 때문일 것이다. 영화 장르에서는 현실의 이미지들을 압축하거나 비약시키거나 절단시킴으로써 강력하고 암시적인 시각효과 창출이 용이하다. 고다르의 언급이 김소연의 회화적 관점을 대변해주고 있는 지점이 있다면 바로 이런 맥락에서이다. 일상의 떠도는 이미지들은 종종 무의미한 사건들의 연속으로 부유하는 기표들 이상의 의미를 얻지 못하지만, 이미지의 재조립을 통해서 작가가 창출하는 세계는 그 사건들 배후에 숨겨져 있으나 실상은 좀더 본질적인 차원에서 그 사건들을 조직하고 있는 실체를 직접적으로 전달할 수 있게 한다. 그렇기 때문에 논리절연하고 실용적인 인과관계의 세계 보다도 보는 사람의 감정에 더욱 강력한 충격을 던져줄 수 있는 것이다.

‘시퀀스’ 라던가 ‘시리즈 페인팅’과 같은 제목에서 드러나고 있는 것처럼, 김소연은 ‘연속성’이라는 개념에 대한 관심을 보여주고 있는데, 장면들이 연속된다는 것은 어떠한 이야기 구성을 가능하게 하는 조건이 된다. 개별적인 프레임들에 시간성이 개입되어 장면들이 이어져 움직이는 것이 영화원리의 기초이다. 김소연의 작품에 내가 관심을 갖게 되었던 것은 일종의 ‘암시적인 이야기성’ 때문이었는데, 이러한 어법은 장면들을 이어주는 매우 느슨하고 비정규적인 연결을 통해 완성된다. 단일한 장면이 아니라 장면들에 누진적인 상호관계를 설정하면서 전체적인 이야기를 전달하지만, 그 연결성은 논리적인 기승전결에 의한 것이 아니다. 일정한 플롯이 없이 장면들이 비논리적으로 뒤섞여 있어 언제 어떤 장면이 출몰할지 알 수 없게 만드는 방식을 사용하기 때문에, 그 연결성 자체는 물리적이고 순차적인 시간개념과는 무관한 것이다. ‘시퀀스’ 연작을 보면 마치 거대한 저장고에 보관된 무수한 이미지들이 예측할 수 없는 순열에 의해서 출현하거나 사라지는 것처럼, 이미지들이 갑자기 크게 부각되기도 하고 일부가 지워지거나 흐릿하게 뒤로 물러나기도 한다. 또한 종종 서로 관련없는 것으로 보이는 다른 이미지와 오버랩되기도 한다. 순차적인 시간 개념 속에서 펼쳐지는 시퀀스들은 보통 일정한 인과관계를 보여주면서 하나의 이야기 플롯 속에서 특정한 주제에 의한 결말을 향하여 가게 된다. 만일 그 시간 개념이 붕괴되거나 뒤섞여서 기승전결이 사라진 상태라면, 하나 하나의 장면들은 결론을 위한 도구가 아니라 그 상황 자체의 느낌을 전달하는 것이 주요한 목적이 될 것이다.

김소연이 만들어내고자 하는 내러티브가 영화적인 요소를 내포하는 것도 바로 이런 측면에서이다. 영화는 움직이는 이미지로서 매체 자체가 가지는 의사현실적인 특성 때문에 관람자의 감정에 이입되는 즉각적인 감정적 효과를 가져올 수 있다. 독일 유학 시절 김소연의 작업에서 한 화면 속에 여러 장면의 이미지들이 공존하면서 병치되는 것은 영화의 몽타주 효과를, 이미지가 전면에 부각되거나 흐릿하게 뒤로 사라지는 듯한 효과는 페이드 인(fade-in)

과 페이드 아웃(fade-out) 효과를 참조한 것이다. 이러한 효과를 주관하는 것은 전적으로 작가의 몫이다. 장면들을 절단하고 삭제하고 병치하거나 흐릿하게 만드는 이미지 편집의 방식을 통해서 그는 자신이 전하고자 하는 감정적 상태와 심리적 효과들을 창조한다. 김소연은 스스로 자신의 작업은 애초부터 회화적 계보에서 출발하지 않은 그림이었기에 유학 시절 작품들의 조형언어를 실상 모두 영화에서 배웠다고 얘기한 바있다. 당시에 제작된 '시퀀스' 연작이나 '시리즈 페인팅'은 영화에 대한 작가의 관심이 직접적으로 반영된 것이다. 하루종일 영화를 보고 영화언어를 회화화한 것으로, 영화에 대한 오마주(hommage) 형식이 곧 회화언어가 되었다고 한다. '시리즈 페인팅'은 전시 리플렛 자체도 필름의 형태를 빌어서 장면들이 연결되도록 제작하여 그 안에 내포된 내러티브를 상상할 수 있게 하였다.

영화의 어법을 차용하고 있기는 하지만, 김소연의 작업이 메타-필름(meta-film)적인 입장을 견지하는 것은 아니다. 당시 카오스적이면서도 나름대로 조화를 이루는 화면을 만드는 것이 김소연의 회화적 목표였다고 하는데, 통상적인 회화 조형어법으로는 구성상 전혀 맞지 않는 구도와 레이어(layer)들을 사용하여 "무정부적인 회화를 만들고 싶었다"고 스스로 언급하고 있다. 유화, 아크릴릭, 콜라주를 동시에 사용하여 계속 레이어를 만들어내고, 다중적인 시점을 사용하면서 불연속적인 이미지들의 파편들을 조합하여 하나의 화면을 완성하였다. 회화의 조형어법에 국한되지 않고 무언가를 '표현'하고 싶었기에 그것을 말하기 위한 나름의 어법을 고민했던 과정이었을 것이다. 만일 영화를 한다면 데이빗 린치(David Lynch)의 작품 같은 것을 찍고 싶은 것이 그의 바램이었다고 한다. 그러한 그에게 있어서 좀처럼 붙잡힐 수 없는 모호하고 불확실한 것들을 단일 화면 내에 일정한 규칙에 의해 형상화하는 것은 언어화할 수 없는 것을 말하는 것처럼 부조리하게 느껴졌을 것이다. 영화에서는 장면들을 논리적인 순서와 상관없이 이어붙이거나, 절단하거나, 병치하거나, 마음대로 편집하는 방식을 통해서 언어로 전달되기 어려운 추상적인 개념을 시각화할 수 있다. 김소연의 작업 역시 전혀 논리적으로 맞지 않는 것으로 보이는 이미지들을 연상작용에 의해서 묶어줌으로써, 설명으로 전달되는 차원을 넘어서는 직관적이고 도발적인 표현을 만들어낸다. 이와 같이 이미지의 비논리적인 출몰, 매우 불특정한 조직방식은 기억이나 상상 속 혹은 꿈 속에서 이루어지는 이미지의 연결상태와 흡사한 것이다.

## 암시적 이야기

김소연의 작업은 단편적인 이미지들이 하나로 완결되기보다 이미지들 간의 연결이 곧 새로운 내용을 만들어가는 방식을 취한다. 여기에서 중요한 것은 이러한 이미지의 연결을 통해서 작가가 드러내고자 하는 것이 무엇인가이다. 앞서 잠깐 언급하였지만, 김소연의 작품에서 필자가 가장 흥미롭게 생각하는 부분은 암시에 가득한 내러티브이다. 단편적 이미지의 누적에 의해서 형성되는 이야기가 김소연의 작업의 내용이 되기도 하지만, 한편으로 작가가 염두에 두고 있는 커다란 이야기 줄기 자체가 개별적인 단편 이미지들을 제작하는 동기가 되

기도 한다. 이러한 작업에서 내러티브를 만들어내는 주요한 요인은 단편들간의 관계를 주도하거나, 그것에 의해 형성되는 상위개념의 이미지이다. 김소연은 필자와의 인터뷰에서 스스로 그의 작업이 이미지 자체를 실험하거나 즐기기 위한 것이 아니라, 세계를 바라보는 자신의 시선을 보여주는 어떤 '이야기'를 하기 위한 것이라고 언급하였다. 이미지 자체가 가진 시각적 효과 보다도 그것을 통해 전달되는 내용에 대한 관심을 보여주는 대목이다. 김소연이 영화 장르에 대한 흥미를 가지는 것도 영화가 이미지들을 통해서 이야기를 전달하는 기능을 가지고 있기 때문일 것이다. 여기서 '이야기'라는 것은 단순히 사건의 순차적인 인과관계를 보여주는 방식을 의미하는 것이 아니라, 감정, 의견, 사건 등 시각언어를 통하여 소통될 수 있는 모든 범주를 포괄한다. 그렇다면 단편 이미지들 사이의 관계에 개연성을 부여하는 상위개념의 이미지는 과연 어떠한 이야기를 만들어내기 위해 구현되고 있는 것일까?

과거부터 현재에 이르기까지 김소연의 작품들을 유심히 관찰하면 일련의 반복되는 모티프들이 등장하는 것을 볼 수 있는데, 그 이미지들이 작가가 드러내고자 하는 전체적 주제를 해독하는 단서의 역할을 하게 된다. 예컨대 토끼, 구멍조끼를 입은 사람, 돋보기, 응급처치 장면, 손가락 나무와 같은 이미지가 작품에서 눈에 띄게 반복된다. 어떠한 소재가 계속해서 반복된다는 것은 전달하고 싶은 이야기에 일관성이 있음을 증명한다. 이러한 이미지를 통해서 우리는 작품에 투영된 작가의 심리적 패턴을 유추할 수 있다. 그 패턴 자체는 곧 작가가 세계를 바라보는 일정한 방식과 사고의 체계를 드러내는 것이다. 한편으로 그것은 끊임없이 변화되는 현상에 대한 것이 아니라, 작가에게 있어서 오랜 시간 중요한 이슈가 되고 있는 세계에 관한 것임을 말해준다. 김소연이 계속해서 이야기를 시도하고 있는, 아직 다 끝내지 못한 그 이야기가 어떤 것인지 작품을 오래 관찰한 사람들은 궁금할 수 밖에 없다. 그러나 그 이야기는 결코 전면에 드러나지 않는다. 작품의 근거가 되는 작가의 주관적인 경험들이 우화와 같이 상징화된 방식으로 기술되고 있을 뿐이다. 반복되는 소재들은 그가 경험하는 주관적 세계로 진입할 수 있게 하는 최소한의 키워드 기능을 한다.

브레인 팩토리 전시 전후에 그려진 드로잉들은 특정한 이야기에 대한 삽화와도 같이 느껴진다. 최근의 몇몇 작업들은 작은 크기의 세필화로 그려져서 중세의 필사본 삽화를 연상시키기도 한다. 작품들은 모두 몇개의 간단한 헤드라인 같은 텍스트를 통해서 이미지가 상징하고 있는 이야기가 있다는 것을 간접적으로 알려주지만, 분명한 해독은 불가능하다. 설명적인 요소가 배제된 채 꿈 속의 세계처럼 주관적인 상징체계로 드러나고 있기 때문인데, 작품 속 모든 이미지들은 약호화 혹은 상징화를 거쳐서 보여진다. 이처럼 직접적인 설명을 피하고 주관적인 상징을 사용하는 것은 작품의 저변에 깔린 이야기가 전적으로 개인적인 경험에서 출발하는 것이기 때문이다. 김소연은 이에 대해 "나를 찾아가는 과정 속에서 겪는 감정들에 대한 이야기를 화석이나 지층 쌓듯이 쌓아나간다"고 언급하고 있다. 이러한 작업들은 가족 관계에서 비롯된 사적인 애기와 내면적인 갈등의 표현에서부터 시작되어, 현재에 이르기까지도 작가 자신이 경험하는 문제와 감정의 표현을 담아낸다. 그러나 한편으로 인간이면 누

구나가 겪는 근원적인 정신적 문제들을 다루고 있기 때문에 사적인 체험을 넘어서는 보편적인 차원과 만나기도 한다.

김소연의 작업에서는 과거부터 반복 사용되는 이미지들이 눈에 띈다. 독일에서 토끼는 겁이 많은 사람을 지칭하기도 하는데, 작가는 연약한 자신의 모습에 대한 상징으로 토끼를 자주 등장시킨다. 나무나 동물은 주로 영적인 존재의 상징으로서 나타나고, 돋보기나 현미경은 보이지 않는 세계를 보는 눈을 표상한다. 이러한 상징들은 비교적 보편성을 띠고 있지만, 대부분의 작업들에서 그 의미는 매우 약화되어 있고 개인적인 차원에서 개진되고 있기 때문에 상징과 의미가 1:1의 단선적인 관계를 맺고 있지 않다. 오히려 우리 머리 속의 상상이 그러하듯 그 관계는 나선형으로 움직이면서 파생되어 다른 의미로 옮겨가기도 하고 왜곡되거나 엉뚱하게 합쳐지기도 한다. 마치 꿈 속 이미지가 깨어있는 동안 누적된 여러가지 경험들의 응축으로 만들어지는 것과도 같다. 그렇기 때문에 김소연의 작업은 이미지 해독에 있어서도 꿈을 해석하는 것과 같이, 논리적인 대입보다는 등장했던 이미지의 전후 맥락을 따져서 직관적으로 파악하는 태도가 필요하다. 실제로 김소연의 작업은 꿈 속의 장면에서 비롯된 것이 적지 않고, 꿈 속 장면처럼 신비롭고 계시적인 이미지를 보여주는 경우가 많다. 빠르게 산을 오르는 모습을 그린 그림은 실제 그가 꾸었던 영적인 꿈이 회화로 옮겨지면서 더 압축적으로 약화되어 표현된 것이다. 김소연이 영화가 보여주는 것과 같은 “잡히지 않고, 속스쳐가는 상황”에 관심을 가지고 있는 것도 결국 논리적으로 설명할 수 없지만 영적인 메시지를 던져주는 꿈과 같은 강한 장면들이 어떠한 현실 보다도 더 삶의 숨겨진 진실을 계시하기 때문일 것이다.

## 보이지 않는 세계

김소연의 작품이 전하고자 하는 이야기는 현실의 현상에 대한 것이 아니라 눈에 보이지 않는 세계에 대한 것이다. 2004년 브레인 팩토리에서의 개인전 전시 제목이 ‘세번째의 눈(The Third Eye)’이었는데, 그것은 작가가 이야기하고자 하는 세계를 바라보는 눈을 지칭한다. 김소연의 작업은 이미지 자체에 대한 얘기 보다도 그것이 표상하는 세계를 중요시하는데, 그 세계는 곧 영적인 세계이다. 눈에 보이지 않지만 바람처럼 존재하는 세계, 어디에서 왔으며 어디로 갈지 알 수 없는 세계, 그렇기 때문에 미스터리로 둘러싸인 세계이다. 김소연에게 있어서 그것은 현상들이 지배하는 눈에 보이는 현실 보다도 더 현실적(real)이라고 할 수 있다. 인터뷰를 위해 김소연의 작업실을 방문했을 때, 그의 책장에 꽂혀있던 피에르 파솔리니(Pier Paolo Pasolini)의 책을 발견하고, 파솔리니의 영화에 대한 공통된 관심으로 한참 흥미로운 대화를 했었다. 영성, 지성, 감성, 육체적 감각을 하나의 시퀀스로 결집해내는 파솔리니의 탁월한 재능에 대한 이야기를 나누었는데, 집에 돌아와 파솔리니의 평전을 새삼스레 다시 들춰보니 이런 대목이 눈에 띄었다. “작가는 대상과 성스러운 관계만을 맺는다.” 파솔리니의 예술관을 집약해주는 이 언급은 정신적인 세계에 대한 관심을 예술을 통해 추구해나가는 이

들의 공통된 화두가 아닐까 한다.

파솔리니의 영화 <데카메론>에서 화가 지오토(Giotto)로 분한 감독 자신은 수도원의 벽화를 그리다가 꿈 속에서 눈부시게 아름다운 장면을 보고 깨어나서 묻는다. “꿈이 더 아름다운데 나는 왜 계속 그림을 그리고 있는가?” 이 물음을 던지며 영화는 끝난다. 오랜 동안 여운을 남겼던 이 화두는 육체적인 감각으로 경험하는 현실보다 더 차원 높은 현실이 존재하고 있음을 말해준다. 꿈 속에서 보는 영적인 비전은 어떤 것에 대한 상징이라기 보다 그 자체가 실체를 계시해주는 표징일 경우가 많다. 영적 비전에 대한 가장 신비주의적인 기술의 예는 요한계시록에서 찾을 수 있다. 계시록의 글들은 성서의 다른 어떤 부분보다도 시각적이다. 알 수 없는 기이한 동물들의 등장, 비약과 암시로 가득한 사건의 전개 등 논리적인 틀로는 전혀 이해할 수 없는 내용 뿐이지만, 모든 장면들이 신적 계시들을 날것에 가까운 방식으로 직접 드러내기 때문에 보는 이의 뇌리에 즉각적인 이미지가 그려지면서 강력하게 전달된다. 여기에서 텍스트는 단순한 문장이 아니라 신화적인 상징, 4차원적 시공간, 불가사이한 이미지들을 통해 어떠한 비전을 전하는 매개체이다. 김소연의 작업은 영적 상황을 시각화하고 있다는 점에서 계시록의 이미지를 떠올리게 한다. 그러나 그것이 종교적 차원이 아니라 예술의 차원에 머무를 수 있는 것은 집단의 구원을 위한 메시지를 전하거나 진리에 대한 교설을 담고 있는 것이 아니라, 영적 세계에 대한 작가 자신의 주관적인 해석을 보여주고 있기 때문이다.

김소연의 작업은 대부분 일상 속에서 일어나는 영적인 교감과 그 과정에서 경험하는 경탄과 불안의 표현을 담고 있다. 새를 잡고 있는 손과 함께 ‘새를 잡는 법’이라는 문구가 쓰여진 그림에서 ‘새’는 영적 존재를 상징하는 모티프이다. 새를 잡는 법이라는 것은 보이지 않는 세계와 소통하는 법을 의미하는 상징이다. 새와 더불어 개, 나무도 영적인 소통의 대상으로 나타난다. 파리 시떼 국제 예술창작촌 스튜디오 벽에 설치한 벽화와 회화 작품에서는 나뭇가지가 곧 여러개의 손이 되어 사방을 가리키고 있고, 한 소녀가 톱으로 나무 등지를 자르고 있다. 나무를 자르는 행위는 여러 방향의 불안한 생각들이 자라나거나 증식되는 것을 자르고 싶다는 감정을 담은 것으로, 소녀는 곧 작가의 분신이다. 커다란 손 역시 모든 섭리를 주관하는 절대자에 대한 상징으로 김소연의 작품 속에 자주 등장하는 모티프이다. 무관심한 소녀의 귀를 잡고 영적인 소리를 듣도록 하는 손, 무언가를 지시하는 손 소녀를 받치고 있는 거대한 손 등 다양한 장면 속에서 손은 신의 존재나 거대한 힘에 대한 표현으로서 나타난다. 소녀를 떠받치고 있는 손 뒤에는 ‘THE BIG HAND’라는 글씨가 마치 공포영화의 제목과 같은 서체로 씌여져서 보이지 않는 세계를 주관하는 힘에 대한 두려움을 전한다. 작품 속에 등장하는 주인공 소녀와 여타의 상징들과의 관계를 통해 알 수 있는 것은, 이 그림들이 모두 보이지 않는 엄청난 신비 속으로 들어가고 있지만 여전히 길을 잃을까 두려워하는 한 소녀에 관한 이야기라는 점이다. 두말 할 것 없이 이 소녀는 바로 작가 자신이다.

영적 존재와의 커뮤니케이션은 김소연의 일상이나 작업 모두에서 중요한 부분을 차지한다. 영적인 것을 감지하는 것은 눈에 보이는 확연한 현상을 감지하는 것과는 달리 현상 뒤에 숨겨진 의미들을 해독할 수 있는 능력을 필요로 한다. 반복되는 경험의 축적을 통해서 낯선 언어를 하나씩 배워가듯이 그 보이지 않는 의미체계들을 습득해가는 것이다. 삶에서 중요한 영적인 사건들은 언제나 특정한 사인(sign)들을 던지게 마련이기에, 그것을 변별할 수 있는 눈을 가진다면 그 사인들이 지시하는 방향을 볼 수 있게 된다. 많은 부분 김소연의 작업은 영적 상황들에 관한 이야기를 다루고 있고, 마치 이 상황들을 수집해나가듯 하나 하나 기록에 남기고 있는데, 상황들은 사인들의 형식을 통해서 표현된다. 사인이라는 것 자체가 어떠한 의미를 약호화하여 단서를 던지는 방식이기 때문에, 영적인 상황을 기호화하여 표현하는 것은 적절하고도 흥미로운 방식이 아닐 수 없다. 김소연은 주로 일상 속에서 통용되는 지시적인 기호들을 활용하고 있다. 예컨대 인간의 형상이 사인물에서 사용되는 인체 기호와 같이 단순화된 패턴으로 나타나기도 하고, 이정표처럼 방향을 지시해주는 손의 모양이 반복해서 나타나기도 한다. 때때로 간략하게 기호화된 상황을 보충 설명해주는 간단한 단어들도 함께 등장하기도 한다. 이렇듯 사인물들을 활용하여 보여주고 있는 영적인 상황은 대부분 절박한 위태로움을 담고 있다. 방향을 가리키는 손가락 나무는 보이지 않는 세계의 움직임을 감지하고 그 속에서 갈 길을 찾아야 하는 작가가 필요로 하는 이정표와 같은데, 절박한 선택의 상황을 나타내는 이정표 앞에서 긴급구호를 담당하는 사람은 잠들어 있곤 한다.

## 불안과 위장

브레인팩토리에서의 개인전을 준비하기 위해 김소연의 작업실을 방문했을 때 눈에 유난히 띄었던 작은 작품이 있었는데, 노란 바탕에 정면을 향한 사슴의 머리가 그려져 있고, 'Penn's Cave'라는 글씨가 쓰여진 그림이었다. 이 작업은 작가의 실제 체험을 투영한 것이다. 펜실바니아의 거대한 동굴을 방문하여 안으로 들어가려고 했을 때, 그는 한치 앞을 볼 수 없을 정도의 완전한 암흑과 끝을 알 수 없는 깊이를 마주하면서 근원적인 공포와 공황상태를 경험하였다고 한다. '결코 짐작할 수 없는 세계'를 대면했을 때 일어나는 두려움과 그에 따른 신체적 반응의 체험은 영적인 동시에 육체적인 인간, 보이는 것과 보이지 않는 것, 인간의 한계상황과 믿음에 대한 여러 각도의 사고를 가능하게 했을 것이다. 이후 'Penn's Cave'를 가리키는 지리적인 표시판은 김소연의 작업 속에서 공포에 대한 표식으로 변화되었고, 사슴은 근원적인 두려움에 대한 상징으로 종종 등장하게 되었다. 최근작 중 하나는 벽에 뿔이 달린 사슴머리 박제가 걸려있고, 바닥에서 스며나오는 액체 위에서 서 있는 소녀의 모습이 나온다. 김소연의 작품에는 이처럼 근원을 알 수 없게 스며올라오는 액체들이 작품에 자주 나타나는데, 정체를 알 수 없으나 높처럼 빠져들게 하는 불안의 감정들을 의미한다. 스물스물 올라오는 불안한 마음과 부정적인 생각들에서 살아남기 위해 작품 속 주인공은 구멍조끼를 입는다.

김소연의 작품 속에서는 긴급구호나 응급처치 상황을 다룬 것들이 많다. '시퀀스' 연작에서부터 최근작에 이르기까지 인공호흡 장면이라던가, 상처를 처치하는 장면, 구멍조끼를 입고 있는 모습이 자주 나타난다. 이러한 장면들은 상황의 절박함을 드러내는 상징적 표현들이다. '시퀀스' 연작 도록의 한 페이지에는 "내 안의 불과 얼음이 질식하는 밤 아래에서 싸우고 있다."라는 독일어 문장 하나가 수록되어 있다. 분열된 심리로 인한 갈등과 심연으로부터 올라오는 깊은 불안이 느껴지는 문장이다. 김소연의 작업들에서는 절단된 팔이라던가 다리가 절단된 인체 기호가 종종 등장하는데, 이는 분열된 심리나 파편화된 인격을 의미한다. 몸은 하나인데 머리가 두개인 이미지도 자주 나타난다. 보이지 않는 세계에 대한 믿음과 동시에, 그것을 추구하지만 언제나 불현듯 솟아오르는 의심과 두려움과 같이 정반대의 두가지 심리가 하나의 인격 안에서 공존하는 양태를 드러내는 것이다. 곰들의 머리가 서로 얽혀있는 작업은 머리 속에 공존하는 여러가지 생각들이 복잡하게 뒤얽혀있는 상황에 대한 것이다. 최근 작업 중에서 눈에 띄는 작품 중 하나는 어둠 속에 앉아있는 곰인형에 기댄 소녀를 그린 것이었는데, 긴급하고 위태로운 상황에서 탈피하여 안전하고 평온한 삶을 살고자 하는 욕망이 투영된 것이라고 할 수 있다.

김소연의 그림 속 당사자는 위태로운 긴급상황에 대한 해결책을 가지고 있지 않다. 구호를 기다리는 응급환자를 안고 잠들어있던가, 아이스크림과 같은 모습의 머리가 녹아내리고 있는데 정작 자신은 그 사실을 모르고 있다. 몸통과 머리가 반대 방향으로 끼워진 채로 웃고 있기도 한다. 모두 응급구호가 필요한 경우인데 아무 조치가 이루어지지 않고 있기 때문에 실은 더욱 더 위급할 수 있는 상황들이다. 그러나 통상적으로 김소연은 절박한 상황들은 심각하게 보이지 않게 하는 표현법을 즐겨 사용하고 있다. 디자인과 같은 기호 형태와 그래픽적인 밝은 색감을 사용한다거나, 약간의 유머를 가미하여 경쾌하게 만듦으로써 내용의 심각성을 가벼운 것으로 만든다. 위태로운 상황인데 아무 일도 일어나지 않고 있는 것처럼 가장하고, 아무런 처치가 필요하지 않은 상황인 것처럼 역설법으로 그리고 있는 것이다. '시퀀스'나 '시리즈 페인팅'에서 드러났던 표현적인 특질은 최근작에서 점차 사라지고 상황들을 요약된 정보처럼 기호화하여 그림으로써 감정의 과다한 개입을 차단하고 있다. 이러한 태도는 고통스런 감정을 직접적으로 드러내지 않기 위한 심리적 장치로서 일종의 블랙 유머를 유발시킨다. 뿔이 옆으로 자라난 사슴을 그린 최근작에 대한 의미를 그에게 물으니 "'Penn's Cave'의 사슴인데 너무 공포스러워서 뿔이 반대로 자란 것"이라고 대답한다. 작가는 스스로 이런 표현방식에 대해 "유머인데 웃기 위해 입을 찢어야하는 유머"라고 설명한다.

이처럼 김소연의 작업들은 대부분 연약한 인간일 수 밖에 없는 작가 자신에 대한 이야기를 다루고 있다. 밝고 확정적인 것들로만 이루어지는 갈등없는 세계가 아니라, 믿음과 의심 사이를 끊임없이 오가는 감정적인 불안을 다룬다. 알 수 없는 미래의 공간과 시간에 대한 불안은 인간이라면 누구나 경험하는 감정이다. 두려움 없는 믿음이라는 당위적 목표가 아니라, 현재의 모호함, 불완전함, 안전을 향한 욕구, 약한 스스로에 대한 연민과도 같이 흔들리는

감정들이 그의 작업의 근거가 된다. 김소연은 최근 '위장'이라는 주제에 집중적인 관심을 보이고 있다. 최근작들에서 작가 자신을 대변하는 주인공 소녀는 머리에 곰머리 혹은 토끼 모자를 쓰고 있거나, 사슴의 몸 속이나 나무 속에 숨어있다. 사슴인 척 혹은 나무인 척 하는 위장의 태도는 낯선 환경이나 새로운 세계에의 적응에 대한 심리적 두려움에서 비롯된 것이다. 자연생태계에서 위장이라는 것은 보호색과도 같은 장치를 사용하여 주변 환경에 동화되는 모습을 보임으로써 자신의 안전을 보장받으려는 목적을 가진다. 위장에 대한 이미지들에는 보이지 않는 세계를 믿지만 자주 흔들리고, 보이는 현실에 안주하고 싶지만 그렇게 할 수 없는 상황에 대한 작가 자신의 갈등이 투영되어 있다. '위장'이라는 테마는 영적 세계를 믿는 자로서 그가 현실들 속에서 느끼는 정체성의 위기와 심리적 불안을 동시에 읽을 수 있게 하는 특수한 주제의식을 드러내준다. 현재 드로잉-회화 연작으로 만들어진 '위장' 연작 중 일부는 현재 캔버스 작업으로 옮겨질 계획 중에 있다. 인터뷰를 위해 작업실을 방문했을 때 작가는 정체되어 있고 답답한 현실, "밑바닥으로부터 흐물흐물 올라오는 끔찍한 공포와 같은 감정들"을 표현하기에는 유화가 더 적합하지 않을까하는 생각을 하고 있었다. 완성도 있는 캔버스 작업으로 구현된 또 다른 불안의 형태는 과연 어떤 모습으로 드러날지 기대가 된다.