

대학교 2학년 방학 부터 광고 스튜디오에서 일을 했었다. 영화 포스터를 좋아했고 기술적인 부분을 배우기엔 이만한 곳도 없다는 생각에 패션/광고 스튜디오를 옮겨 다니며 일을 했었다. 유명 연예인들을 촬영하는데 필요한 조명과 카메라 세팅 그리고 광고주가 원하는 이미지를 생산하는데 필요한 부수적인 일이 대부분이었다. 다들 세련되고 이쁘다는 정제 모호한 아름다움을 만들어내는데 신경이 곤두서 있었다. 허울에 대해 거리감이 생긴 게 그때부터 일지 모르겠다. 이미지가 진실이라기보다는 거짓에 가깝다는 것을 알게 된 건지도 모르겠다.

거짓을 생산하는 기계를 손에 처음 잡은 기억은 초등학교 방송반 시절로 거슬러 올라가게 된다. 소니 ENG카메라로 기억되는데 나와 또 다른 친구가 카메라 담당이었고 매주 수요일마다 방송실 스튜디오에서 아침방송을 했었다. 내 눈앞에 있는 풍경이 학교 교실로 전파되었다. 내가 보고 있는 실재 인물이 전선을 통해 각 학급으로 퍼져나간다는 생각에 어깨에 힘을 주고 복도를 걸었던 기억이 있다. 중고등학교 때는 방송반 내에 구타가 심하다는 얘기를 듣고 방송반은 얼씬도 하지 않았다. 대신 영화와 음악을 열심히 보고 듣다가 영화 포스터와 음반 재킷 사진에 빠져 고등학교 2학년 때 사진학과에 가겠다는 생각을 하게 되었다. 영화를 좋아했었는데 영화과를 안 가고 사진과를 가게 된 게 아직도 미스터리인데 대학교 2학년 때는 말도 안 되는 러브스토리 단편영화를 찍고는 사진과를 그만두겠다고 일본에 갔었다. 그 당시에는 일본 영화에 빠졌기에 일본으로 영화 배우러 간다고 친구들한테 자랑하고 떠났다가 1년 만에 사진과에 복학했다. 그 당시 유행하던 신즉물주의 사진과 독일 베허 부부의 유형학 사진의 형식을 따라 판교 아파트 현장의 흙더미를 기록하고 전국의 보수 중이던 탑을 촬영하고 사진과를 졸업했다. 사진과를 졸업하고도 선배가 운영하던 광고 스튜디오에 일을 했었는데 작업을 하고 싶어도 어떻게 하면 작업을 계속할 수 있는지 방법을 몰랐었다.

사진학과를 졸업하고 사진 작업에 있어서 '크고 멋있다'로 통치되는 작업에 흥미를 잃었다. 그런 것이 광고판에서 보이던 허울과 연결되어 보였기 때문이다. 어떻게 하면 습관을 버릴 수 있는지, 어떤 작업이 좋은 작업인지, 작업을 한다는 것은 어떤 것인지 알고 싶은 마음에 대학원에 들어갔다. 기대와는 달리 스튜디오에서 보고 배우는 것은 학부와 다를 게 없이 습관적 작업과 스타일의 완성을 중점적으로 가르쳤다. 그런 상황에서 '자기 콤플렉스를 까고 얘기해보자'는 모임이 있었다. 난생 처음으로 사진매체가 아닌 친구들을 만났고 금세 동료가 되었다. 매주 만남은 술과 함께 했고 작업에 대해 이런저런 얘기들을 들을 수 있었고 작업에 대해 솔직하게 얘기를 나눌 수 있었다. 그리고 몇 개의 새로운 자극을 주는 강의(오인환,김장언,현시원,남수영,김남수)를 들었는데 전부 텍스트 기반의 수업이었다. 실기수업이 아니다 보니 작업의 생산속도는 점점 느려지고 책상에 앉아있는 시간이 많아졌다. 한동안 텍스트에 빠져서 나오지 못하고 작업하는 시간보다는 텍스트를 접하고 있는 시간이 길었다. 기본적인 철학서적에서 문학, 자연과학, 인문, 사회과학, 작가 텍스트, 미술 이론서에 이르기까지 읽어도 이해되지 않는

텍스트들을 붙잡고 있었다. 읽어도 모르는 게 많고 체화하기에는 많은 시간이 필요하다. 지금도 여전히 수학문제 해답지를 뒤지듯 텍스트에서 손을 놓지 못하고 있다. 텍스트에서 작업하는데 큰 걸림돌이었던 이중구속을 풀 해답을 찾고 있기 때문이다.

이중구속은 흔히 이리지도 저리지도 못하고 있는 상태를 말하는데 흔히 정신착란으로 가는 지름길이다. 어렸을 때 부모님이 말로는 공부하지 말라고 얘기하면서 표정은 굳어있을 때 이런 상태에 놓이게 된다. 공부를 안 해도 혼나고 공부를 하려고 하면 부모님의 말을 어기게 되는 탈출구 없는 게임의 형태이다. 내가 갖고 있는 이중구속 상태는 작업의 정당성을 밖에서 찾고 있기에 발생한다. 이미지가 거짓이라면서 이미지로 진실을 찾으려 하기에 또 다른 이중구속에 놓이게 된다. 작업이 성립되면 어떠한 정언명령이 있는 것처럼 텍스트에서 해답을 찾아 그 해답을 벗어나지 않는 안전한 작업을 바라는 것이다. 그러나 그 어디에도 명확한 해답은 없었다. 최근에 읽은 이즈쓰 도시히코의 ‘의식과 본질’이라는 책에서는 선불교와 노장사상에 기대어 이중구속을 풀 수 있는 방법에 대해 이야기한다. 책에선 언어 게임을 벗어나는 것과 새로운 게임의 규칙을 만드는 것이 탈출 방법이라고 한다. 언어로는 쉽지만 새로운 규칙으로 작업을 밀어붙이기에 넘어야 될 산이 하나가 아니다.

우선 맥락을 읽을 수 없는 시스템에서 맥락을 생성하거나 그 맥락 바깥을 보여주며 역으로 이중구속 상태를 보여주는 것이 최근 작업의 밑바탕을 이루고 있다. 이미지의 진실에 다가가기 위해 이미지의 해방을 꿈꾸지만 매번 실패한다. 애초에 진실이라는 것, 다시 말해 본질이라는 것은 없이 관계를 통해 생성되는 것으로 해방할 필요도 없는 걸 억지로 해방하겠다는 것으로 비쳐진다. 그러나 그 지점-시대착오적이며 굳이 000해야 할 필요라 생각되는 것-이 작업의 시작점이다.