

누가뱅크시를 ‘거리의영웅’ 이라하는가?

영화

<선/물/가/게/를/지/나/야/출/구>

Banksy

“결국 예술은 세뇌야”라며 자신의
아티스트 네임을 미스터 브레인워시
(Mr. Brainwash)라 지은 티에리 구에티
(Thierry Guetta)



2006년 LA 헛터 스트리트에서
열린 뱅크시(Banksy) 전시



타일로 만든 게임 캐릭터로
유명한 그래피티아티스트
스페이스 인베이더(Space Invader)



뱅크시의 출현으로 언더
그라운드와 그래피티는
‘스트리트 아트(Street Art)’라는
새로운 이름으로 제도화되었다.



쓰레기 같은 작품을 바보에게
_____ 팔아넘기는 방법

충분히 즐기셨습니까?출구는 선물 가게를 지나야나옵니다!실컷 눈요기하고
나와환상이 채 식지않았을 때,우리는소비를 권유받는다.

그러나선택은그대의 몫이다.출구로 직행할지,눈요기만 하던지,디스플레이된 제품을
하나하나살펴보며품질과 쓸모를 따져보던지,아니면 바로 지갑을 열던지.시종일관
경쾌한 템포와 기상천외한 그래피티,그리고 뱅크시(Banksy)가 ‘카메라를 손에 든
정신병자’라고 칭한 주인공 티에리 구에타(Thierry Guetta)의 정신없는 수다로 일관된
영화<선물 가게를 지나야출구(Exit through the Gift Shop)>
(국내에서는 8월 18일에 개봉했다).

원래 ‘쓰레기 같은 작품을 바보에게 팔아넘기는 방법’이라는
제목을 붙이려 했다는 사실이 말해주듯,영화는 미술시장에서 최고의
인기를 누리면서 자신을 영웅으로 추대하는 제도권 미술계를 비웃는
뱅크시의 발칙한 태도를 통쾌하게 보여준다.

영화는 티에리의 사촌이자 타일로 만든 게임 캐릭터로 유명한 그래피티 아티스트
스페이스 인베이더(Space Invader)를 통해 우연히 발을 들이게 된,스트리트 아트 씬을
열정적으로 카메라에 담는 기록광 티에리가 뱅크시를 만나 스스로 작가가 되어 성공하는
과정을 담고있다.여기서 흥미로운 점은,어린 시절 어머니의 임종을 지켜보지 못한
안타까움으로 삶의 매 순간을 기록하는 데 집착하게 된 사실 이외에는 전혀 특별한 점
없는 한사나이를 그래피티계의 신성으로 돌변시킨 뱅크시의 마이더스 손과 같은
마술적 능력이다.즉,카메라에 작업을 담지만 말고 ‘직접 작가가 되어보라’는 뱅크시의
한마디가 거의 백수나 다름없는 한 인간의 운명을 뒤바꾼 것이다.코끼리를 등장시킨
것으로 유명한 LA 전시를 위해 뱅크시는 현지 사정을 잘 알고 있는 티에리에게 도움을
청했고,그 이후 두 사람은 제도권의 질서와 가치를 교란시키는 음험한 공모자가 되었다.
뱅크시의 부추김이 마치 신의 계시라도 되는 모든 것을 바쳐 전시에 전념하는 티에리.



그는“결국 예술은 세뇌야”라고 외치며 자신의 아티스트 네임을 미스터 브레인워시(Mr. Brainwash)로 짓고, 전 재산을 털어 대형 전시장을 구하고 ‘미대나온’ 작가들과 홍보 전문가를 고용하여 일사천리로 데뷔전을 치른다.

그동안 그래피티의 대가들을 쫓아다니며 어깨너머로 배운 기법과 아이디어는 조수들의 손을 거쳐 시각적으로 완성되고 자신의 사인과 함께 작품으로 탄생한다. 전시 준비 중 다리를 다치는 부상에도 불구하고 디스플레이까지 세심한 신경을 기울인 끝에 전시는 대박. 그 후 연이은 흥행의 성공에 힘입어 급기야 가수 마돈나의 앨범 재킷을 제작하기에 이른다. 하지만 자신에게 들어댄 카메라 렌즈를 티에리 자신에게 돌리고 그래피티 아티스트의 주변인에서 중신인물이 되도록 만든 장본인인 뱅크시는 후배의 성공에 대해 다소 애매한 태도를 보여준다. 그의 전시에 대한 직설적인 평가를 애써 피하며 “이전에는 누구에게나 작가가 되어보라고 권했지만, 더 이상은 아니다”며 말끝을 살짝 흐리는 장면은 이 영화가 단순히 티에리가 미스터 브레인워쉬로 다시 태어나는 인간 승리를 그린 휴먼 드라마가 아니라는 점을 확인시켜준다.

오히려 그는 이러한 모든 과정을 통해 아웃사이드들에게 난공불락의 요새처럼 보이는 제도권이 사실은 얼마나 허술하고 이사회를 움직이는 지도층이 얼마나 속이기 쉬운 집단인가를 역설적으로 이야기한다.

그는 어둠을 보호막으로 삼고 경찰에 쫓겨가며 사회를 조롱하는 그림을 그리던 자신을 최고의 작가 반열에 올려주고 돈다발까지 안겨준 세상에 감사하며 아침하지 않는다. 제도권에 대한 도전과 저항이라는 아우라에 힘입어 ‘뱅크시’라는 브랜드 네임에 엄청난 가격표가 붙어 상품으로 유통되는 한, 그는 더 이상 언더그라운드나 상업 작가라고 구분하기도 모호한..... 그저 ‘뱅크시’일 뿐이다.

지난해 초, 선댄스 영화제에서 첫 선을 보이고 런던에서 개봉된 지 거의 1년 반 만에 국내 관객을 처음 만날 즈음, 마침 런던에서는 이 영화가 채널4를 통해 TV 전파를 탔다.

우연의 일치인지, 이와 더불어 뱅크시가 만든 또 다른 다큐멘터리 <엔틱로드쇼 (The Antics Roadshow)> 와 최근 뱅크시와 그래피티 대선배 킹로보와의 반목을 다룬 <그래피티 전쟁 (Graffiti Wars)> 이 3일 연달아 함께 방영되었다. 최근 런던 폭동 장면과 더불어 ‘거리의 정신이란 무엇인가?’라는 화두를 던지며 시작한 <엔틱로드쇼>는 여왕의 침실에 몰래 들어온 침입자, 동티모르 주민을 학살하는데 사용될 예정인 가정용 전투기를 망치로 망가뜨린 주부들, 아일랜드 폭동 당시 사이렌 대신 아이스크림 차량용 동요를 틀어 유희 시위 현장을 폭소의 도가니로 만든 경찰관 등 세기의 ‘또라이 짓’을 연이어 소개했다.

‘직접 작가가 되어보라’는 뱅크시의 한마디는 ‘카메라를 든 정신병자’ 티에리 구에타를 그래피티 아티스트의 중신인물로 만들었다.



기존의 소통 창구를 통해서는 전달될 수 없는 사연들을 이야기하기 위해 모범시민의 안온한 삶을 포기하고 범법자가 된 그들. 검열과 억압이 강해질수록 더욱 기이하고 교묘해지는 이드(id)의 일탈 행위. 여기에 곁들여진 전복적이면서 인간적인 유머가 바로 거리 정신이자 그래피티의 매력이라는 것이다.

한편, 영국 그래피티의 대부로 손꼽히는 킹로보에게 선배로서의 예우를 갖추지 않았다는 이유로 시비가 붙은 이후, 서로를 비방하며 상대의 그림을 훼손하는 ‘전쟁’을 벌인 일련의 사건은 과연 뱅크시가 진정한 거리 정신의 화신인가라고 반문하게 만든다. 그의 상징과도 같은 쥐 그림이 사실은 프랑스 불렉드라트의 작품을 베낀 것이고 스텐실로 쉽게 만든 작품을 비싼 값에 팔아 돈을 챙기는 그를 킹로보는 단호하게 변절자라 부른다.

안타깝게도 TV 프로그램이 제작되는 동안 습격을 당해 혼수상태에 빠진 킹로보와 함께 저항 정신과 일탈 행위로 점철된 초창기 그래피티의 정신은 막을 내리게 된 것일까?

아니, 뱅크시의 출현으로 이미 언더그라운드의 그래피티는 스트리트 아트라는 새로운 이름으로 제도화되었다. 뱅크시의 작품성과 예술적 의미를 논하는 것은 어쩌면 부질없는 시도인지도 모른다. 저항 정신과 시장 논리 사이에서 줄타기하며 스타 시스템을 갖고 노는 영악함이 오늘의 시대 정신을 보여주는 예술적인 태도 그 자체이기 때문이다. 건물의 안도 아니고 바깥도 아닌 벽에 그림을 그리듯, 제도권의 안팎을 넘나들며 놀 줄 아는 ‘경계 위의 예술’을 소비하는 방식은 각자의 판단에 달려 있다.

‘천수마트2층’

의 사랑 이야기

글·이대범
편집의원

[가장 먼저 소개하는 글]

[가장 먼저 소개하는 글]

[가장 먼저 소개하는 글]

그녀가 고래에게 매료된 것은 단지

크기 때문만은 아니었다.

언젠가 바닷가에서 물을 뿜는 푸른

고래를 만났을 때 그녀는 죽음을

이긴 영원한 생명의 이미지를

보았던 것이다.

이때부터 두려움 많았던

산골의 한 소녀는 끝없이 거대함에

매료되었으며, 큰 것을 빌려 작은

것을 이야기하려 했고 빛나는

것을 통해 누추함을 극복하려 했으며,

광대한 바다에 뛰어들으려써 답답한

산골마을을 잊고자 했다.

(천영관, 고래 271쪽)

0. 구멍

두개의 동일한 간판이 나란히 놓인 ‘천수마트(종로소격동 144-17번지)’

간판과 처음 마주쳤을 때, 숨이 잘 멈췄던 것을 기억한다. 특히, 2층 전면 유리창을 장식한
 낮선 그림과 글씨는 호기심을 자극했다. 그러나 더 이상 가까이 갈 수 없었다. 전면의
 거대한 유리창은 호기심을 자극하는 그림과 글씨로 이미 벽이 되었다. 그림에도 곳곳에
 보이는 빈틈으로 내 호기심을 투사했다. 이후 그곳을 지날 때마다 ‘천수마트2층’을
 훑쳐본다.

처음부터 천수마트를 훑쳐보지는 않았다. 그냥 보았다. 사실, 훑쳐본다고 할

수 없을 정도로 천수마트는 언젠가부터 그곳에 버 이 자리했었다. 그 모습 그대로

그 자리에 오롯이 있었지만, 어쩐지 천수마트는 점점 작아진다.

사라지지는 않았지만 사라지고, 보이지만 보이지 않는다. 가끔, 아니 자주,

사물들이 빠르게 변화하는 이 시대의 속도감을 유지하려 조바심을 낸다. 천수마트

‘주변’도 마찬가지다. 거대한 댐의 물이 마음을 잠식하듯 천수마트 주변은 속도의

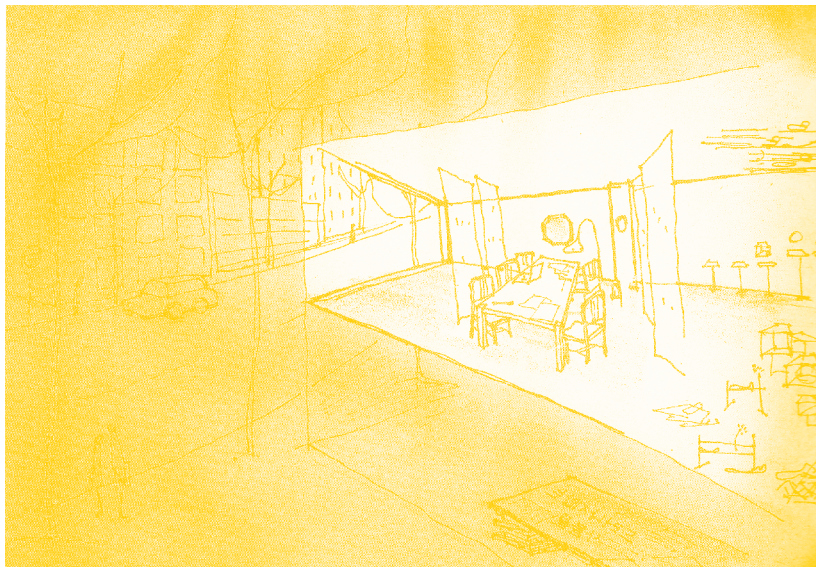
조바심으로 수몰됐다. 새로운 것으로, 높은 것으로, 화려한 것으로 치장했다.

한적하던 길가에 사람들이 모인다. 넘친다. 치인다. 천수마트 일대는 ‘명소’로
 변했다. 그러나 천수마트는 이 모든 것에 비껴 여전히 예전 모습을 고스란히 간직한다.
 이후 나에게 천수마트는 하나의 구멍이고 이곳을 통해 무언가를 훑쳐보고자 했다.
 누군가 이 구멍을 말끔하게 시멘트로 발라버리지 않기를 바라며, 이 구멍에 대한 관심은
 나뿐만이 아니었나 보다. 어느 날, 독립큐레이터 현시원이 천수마트2층을 상세하게
 언급했다. 그간 훑쳐봤던 천수마트2층이 그의 언급을 통해 구체화됐다. 밖에서는 보이지
 않았던 공간 구조, 그곳에 머무는 인물의 일상, 그가 그곳에서 만든 작품들 등. 현시원은
 또 다른 누군가(박길종, <천수마트2층>에서 조성린의 작품 감상을 위한 장치를 제작.

서로 오고가는 대화속, 자신이 마주하고 있는 인터뷰이를 이해하기 위한
 과정. 그리고 그 속에서 묻어난 것들을 주목하는 데서 출발한 드로잉은 인터뷰이를
 향한 무한한 애정이 물씬 풍겨난다. 마가진의 첫 번째 전시 프로젝트 <드러나지 않는
 사물들>(7.26-8.25, 테이크아웃드로잉 한남동)을 통해 선보이는 박성태만의
 창고에는 25명의 친구들과의 만남을 통해 끄집어내고 파헤친 사물들과 생각들,
 시간들이 고스란히 담겨 있다.

박성태, _____드러나지 않는 사물들

글 박성태
웹진 <magazyn> 편집장
정림건축문화재단 사무국장



드로잉월드의 두 번째 초대 손님은
박성태이다.
그는 건축전무지 <공간>의 편집장,
페처쿠나 나잇 서울과 Ted x Seoul
초대 오거나이저를 거쳐, 현재 창의적인
사람들을 위한 플랫폼 웹진
<마가진(magazyn)>의 편집장으로
활동하고 있다. 그에게 드로잉이란
한 사람, 한 사람과의
인터뷰와 같은 것이다

<드러나지 않는 사물들>에 대한 박성태의 작업노트

한남동 테이크아웃드로잉에서 두달 넘게 지내고 있다. ‘노마드
오피스(Nomad Office)’의 첫 시도다. 처음에는 테이블 하나 얻어 ‘인터뷰
프로젝트’를 이어가려고 했는데, 일이 커져 전시까지 하게 됐다. 언젠가
기회가 되면 해보고 싶던 프로젝트를 한꺼번에 진행하는 호사를 누렸다.
앞으로도 가능하면 유동성이 보장되는 공간을 찾아 <마가진>의 콘텐츠를
결합시키고 싶다. 이동형 사무실은 여러가지 좋은 점이 있다.
우연히 보고 싶은 사람과 봐야만 하는 사람을 볼 수 있고, 그것을 통해
하고 싶었던 솔직하고 자연스럽고 감성을 움직이는 인터뷰를 이어갈 수
있었다. 나는 이번 전시 제목을 ‘드러나지 않는 사물들(Uncoventional Object)’
이라고 붙였다. 작가가 갖고 있는 원초적인 것, 가공 이전의 것,
감성에 가까운 것들을 모으고 싶었다. 드로잉과 비슷한 이런 것들은
실제 작품에 비해 덜 중요하게 여겨지기 마련이다. 그러나 여기에는
상상력이 풍부한 예술정신이 깃들어 있다. 나는 이런 것(thing)을 세상으로
조금씩 끄집어내고 싶다.

나는 미술과 디자인을 시각적 경험만으로 판단하는 것을 경계한다.
누구의 말대로, 시각적 경험이란 개별의 사물, 디테일한 표면 질감, 그리고
깊이나 거리 혹은 부피의 관계로 이루어져 있다. 그러나 본질은 어떤 사물
혹은 사건과 마주하고 맞서는, 그리하여 그곳에 어쩔 수 없이 드러날 수밖에
없는 작가의 태도와 맞물려 있다. 그것은 쉽게 드러나지 않는 ‘존재감’ 같은
것이다. 나는 <마가진>의 인터뷰가 일정부분 이런 것들을 드러내는 역할을
할 수 있다고 믿는다.