

## 흙과 시간에 관한 삼단(3D) 동화

낮 동안 입에 넣을 것을 땅에서 캐내 밤에 그것들을 몸에 옥여넣고 잠드는 것, 삶은 간단하다. 여기서의 삶에는 식물도 포함이다. 이들 삶 역시 크게 다르지 않다. 낮 동안 푸른 잎으로 양분을 받아, 밤에 부지런히 그것들을 뿌리와 줄기로 나른다. 이때 자란다. 그러니 식물은 밤에 크는 것이다. 농(農)사를 별(辰)의 노래(曲)라고 해석한 시구를 본 적 있다. 아쉽게도 정론은 아니라지만 숨이 붙은 대부분이 실은 밤에 자란다는 걸 고려하면 완전히 틀린 말도 아니다. 그럼에도 좀 더 정설에 가까운 접근은 조개껍데기(辰)로 밭(田)에서 하는 행위로 해석하는 맥락 가운데 있다. 여기에서 조개껍데기는 시간 지나 따비나 씨레와 같이 좀 더 정돈된 농기구가 된다. 그러니 우리는 농기구를 성찰하는 과정을 통해 농업 전반이 무엇에 대한 시(詩)가 되는지 확인할 수 있다.

농사는 크게 두 가지 헌신에 기대어 이뤄진다. 하나는 앞서 언급한 농기구를 쥔 농부들의 헌신이고 다른 하나는 흙의 헌신이다. 농사에 있어 해당 흙의 도움을 구체적으로 살피는 가운데서 우리는 그것과 예술 사이 접점을 확인할 수 있다. 실제로 농사를 짓는다는 것은 흙에 대한 헌신과 상상력에 의존하는 일이고(Wendell Berry, 1977, p.91) 그 텃밭의 조직이 지닌 의미를 해석하는 가운데 구체적 물질이 떠오른다는 점에서 농사는 대단히 실천적인 예술이다. 농부와 흙, 두 존재의 헌신이 고루 중요하겠지만 의미를 찾자면 사실 적극적으로 알곡을 빚는 건 후자의 몫이다. 흙이 물질로서의 저녁을 알곡 주변에 두텁게 입혀줄 때, 농부 손의 역할이라면 그 까만 저녁을 알곡이 온전하게 입을 수 있도록 그저 옷을 수선하는 일이다. 그리고 시간 지나 그 옷을 땅으로부터 털어내고 알곡을 차곡차곡 공간에 쌓으면, 그렇게 일 년이다. 가령 “끼니”가 시간(-께)과 시간(날)에 관한 두 단어의 합성이라는 걸 생각하면 실제로 곡물의 축적으로 시간을 가늠하는 것은 큰 억지가 아니다.

최근 놀이터는 각종 탄성 포장재가 흙을 대신한다. 득실을 따져 정착된 풍경이겠지만, 흙이 사라진 것은 세계를 맘껏 빚어보는 경험의 유실이기도 하다. 그러니 이런 아이들에게 흙을 되돌려 주는 일은 꽤 숭고한 작업일지도 모른다. 하나 그저 알록달록한 색상의 탄성 포장재 위로 흙을 도로 부어 사라진 세계를 되찾을 수 있겠나 묻는다면 또한 의문이다. 오늘날 소아청소년과 의사들의 교과서인 넬슨 소아 과학(Nelson Textbook of Pediatrics)의 첫 장은 “어린이는 작은 어른이 아니다(Children are not little adults).”라는 말과 함께 시작한다. 문장이 시사하는 바와 같이 이미 해당 시기를 지나쳐 버린 우리의 방식대로 ‘그들을 위한 상상력’을 온전히 제공할 수는 없을 테다. 그럼에도 저마다의 상상력을 뽐낼 수 있도록 그들 주변으로 까만 커튼을 둘러주는 것까진 가능할지도. 이번 프로젝트에서 팀 빌드업(BUILDUP)이 흙과 결부하여 시도하는 내용들은 이처럼 앞서 언급한 세계의 회복과 연결된다. 실제로 도자예술 분야에서 다년간 활동한 이들이 가지고 있는 능력에 관해 충분히 이야기하기 위해선 그저 그들이 가지고 있는 흙이라는 물질에 대한 이해력에 집중하기보다, 흙에 오랜 시간이 녹아들 때 나타나는 상(像)을 그려내는 능력, 즉 흙의 상상력(想像力)을 최대한 구체적으로 포착하는 데 초점을 맞춰야 한다. 그리고 해당 작가들은 이번 프로젝트에서 크게 세 가지로 내용을 나누어 진행한다.

우선 **노력(1장)**이다. 예전 우리가 놀이터에서 흙을 주물러 각종 채소나, 도구와 같은 3차원의 것을 만들던 것처럼 1장에서 아이들은 3D 펜을 흙 삼아 자신들만의 채소나, 농기구를 빚어본다. 다음으로 노력한 대상을 직접 **수확(2장)**한다. 이 단계에서 아이들은 앞서 제작한 농기구로 작은 텃밭을 직접 갈게 된다. 이렇게 흙의 물성을 이해하는 과정을 통해 그 속에서 자갈을 찾고, 그 노력의 대가로 코인을 받게 된다. 코인은 인형뽑기 기계를 체험하는 데 활용되고, 직접 기계 속의 굵즈를 뽑는 과정을 통해 간접적으로 농업에서 수확의 동세를 체험하게 된다. 마지막은 **염원(3장)**이다. 염원은 구체적으로 물질적인 것을 다루는 과정이 아니기에 구체적인 재화(식량)를 쫓는 농사와 거리가 있거나, 비효율적인 활동처럼 보인다. 그러나 앞서 언급한 바와 같이 농업은 흙의 시간을 차별하게 기다리는 일이다. 기다리는 과정에서 대부분의 우리는 불안하거나, 때론 지루하다. 이 땅의 무수히 많은 노래나 춤이 해당 여백의 시간 동안 등장했다 말해도 과언 아니다. 실제 인류가 주술이 완전히 씻겨나간 예술을 얻게 된 역사는 그리 길지 않다는 걸 따져보면 예술은 염원을 근사하게 하는 과정의 연속이기도 하다. 그러니 오늘날의 우리, 또는 내일의 우리 존재들 역시 해당 염원의 방식을 이해하는 과정은 그저 과거를 체험하는 것 이상으로 유의미하다. 팀 빌드업은 이 과정을 하나의 거대한 나무를 함께 만듦으로써 재현한다. 각자가 제작한 도자기 채소와 과일로 이뤄진 나무 조형물에 저마다의 소원을 종이에 적어 부착하는 것이다.

오늘날의 우리 역시 과거 농사짓던 시절의 24절기를 꼬박꼬박 쇠는 걸 보면, 우리를 움직이는 시곗바늘은 여전히 흙 속 어딘가에 있다. 앞서 언급한 바와 같이 그러므로 흙에 진심인 전문가들로부터 시간에 관한 은유를 배우는 것은 썩 근사한 일이다. 게다가 이런 전문가들이 부지런하여 3D프린터와 같은 새 시대에 도착한 가미를 다루는 언어에마저 능통하다니! 흙을 딛고 선 존재라면 이들을 통해 농업이라는 시간 예술을 배울 수 있다는 게 럭키비키가 아닐 리 없다.