

Three Painters, Three Squares: Interface / Vortex / Unfolding



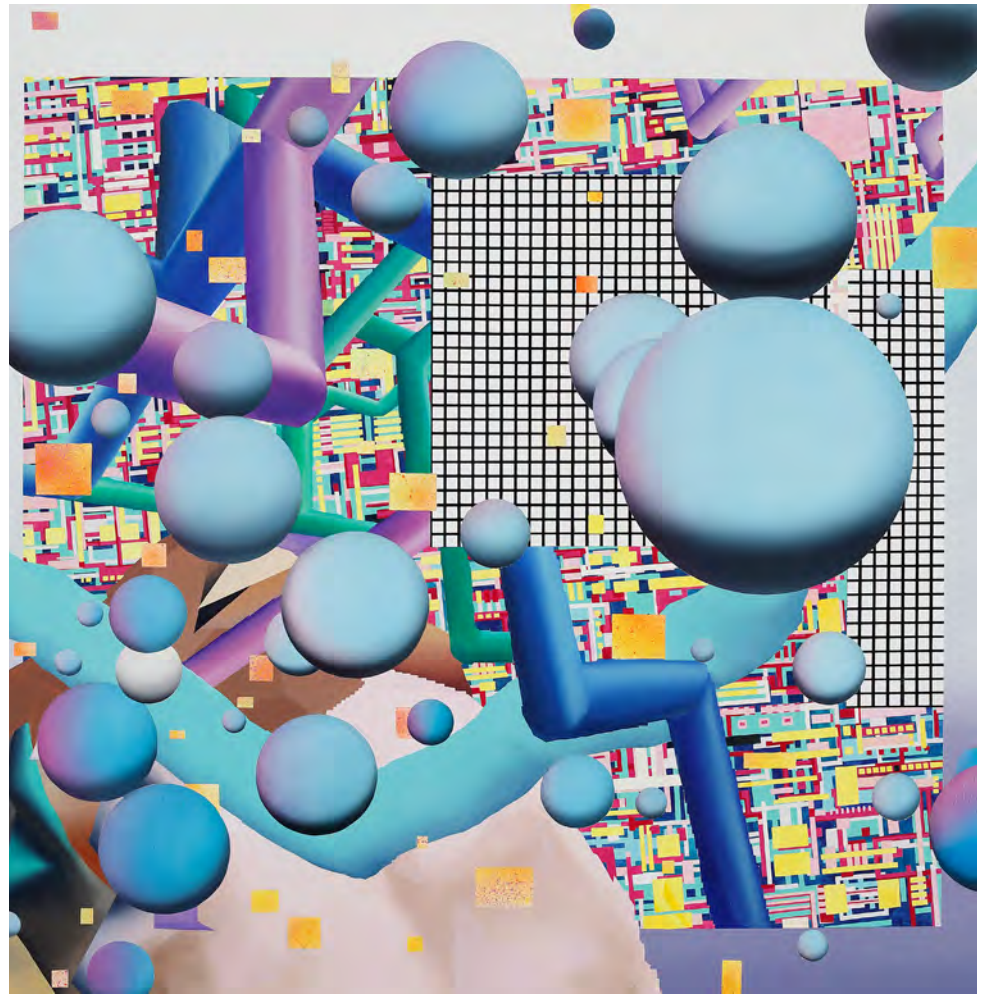
세 명의 미술가, 세 가지 평면: 인터페이스 / 소용돌이 / 펼치기

설고은 - 디지털 심리-조감도와 인터페이스로서의 회화

침 없이 발광하던 모니터가 더 이상 무언가 보여주기를 중단하는 순간, 광택만이 남은 검은 유리 위로 잔영이 아른거리는 때가 있다. 설고은은 이처럼 디지털 환경에서 지나친 섬광들이 눈자위에 남긴 잔상을 포착해 그린다. 작업은 화면에 몰아치던 '창'과 '탭'의 너울 사이에서 무엇을 봤는지 되새기며 시작한다. 빛무리 진 기억 저편 방울처럼 피어오르는 인상을 지켜보던 작가는 무수히 점멸하던 데이터의 잔흔이 기하 추상화되어 의식의 수면 위로 튀어 오름을 느꼈다. 스크롤의 조류를 타고 흘러 다니던 글과 그림으로부터 일어난 물거품은 감상에 따라 저마다 다른 모양과 색으로 솟아올라 작품의 구성단위가 되었다.

설고은은 정해진 수심 없이 무한히 깊어질 수 있는 정보의 바다가 알팍한 모니터에 눌린 평면으로 비치는 점에 주목한다. <Spaced>(2019) 연작은 이러한 특징에 착안해 액정 디스플레이상 납작이 뭉개져 버린 대상들에게 볼륨을 부여하고, 회화적 공간에서 다시금 배치해 보려는 시도다. 전자 회로를 거치며 픽셀 단위로 부서져 스크린을 부유하던 현실 세계의 물질들은 여기서 재차 안료의

FIGURE 01 →



물성을 가진 기하학적 조형 단위로 변환되어 캔버스의 물리적 조건 위에 소생되었다. 이들은 직물의 저변을 파고 들어가는 환영적 공간 안에서 여럿으로 복제되며, 다양한 크기와 양감으로 조정되어 배열되고, 포개지고, 충돌과 조화를 거듭해 갔다. 붓질로 연성된 질량과 부피를 가지면서도 디지털 세계의 경험 방식으로 도식화된 회화는 투명한 벽을 사이에 두고 시선으로써 유랑하던 가상공간의 충실한 유비가 된다.

FIGURE 02 →



인터넷 공간을 방랑하는 작가의 심리적 경험을 그곳의 지형지물에 대한 자의적 해석과 회고에 담아 재구성하는 기제에서 상황주의자 인터내셔널 Internationale Situationiste의 심리지리Psychogéographie가 연상되기도 한다. 하지만 상황주의자들이 대로화된 도시의 확실성과 시각적 질서를 거슬러 자유롭고 유희적인 방향으로서 표류가 가능한 경로를 제시했던 것과 달리, 알고리즘의 감시 체제 아래 필터링 된 몰살이 거세게 작용하는 네트워크 속을 유영하는 이들에게 그것을 가르고 회피할 수 있는 길이란 실상 요연하다. 결국 <위치 없는 것들의 위치를 찾으려면 먼저 나의 위치를 알아야 하지만 내가 있는 지금 이 순간의 나의 위치를 알 수 없어 위치 없는 것들의 위치를 찾으려는 노력은 허사로 돌아간다>(2021)고 고백하는 설고은의 작업은 조류에 휩쓸려 다닐 뿐이던 인터넷 서핑을 마치고, 길 잃은 노정의 대강적인 조감도를 그려 보려는 사후적 노력에 그친다.

그러나 억압적인 가상 세계의 지리를 작가 개인의 감회에 의거해 변용하는 그의 그림은 회화적 환영을 통해 스크린 액정 너머의 실제 공간에서 지난 여정을 새롭게 접속하게끔 있는

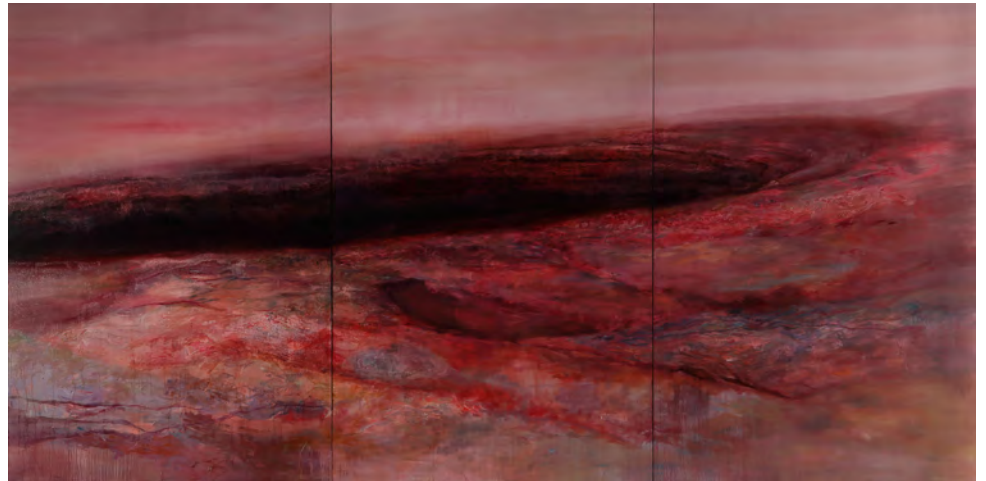
인터페이스로서 기능할 수 있다. 이에 작가는 최근 지나온 가상 공간을 대안적 내러티브로 다시금 관통하는 접속 장치로서의 회화를 고민하며 제어된 통신 경로를 선회하는 예리한 굴절각을 그려내는 데 몰두하고 있다. 본디 인터넷 환경의 엄격한 통제와 지각의 현혹을 위해 활용되던 기술적 메커니즘을 회화적 표현 기법으로 전용하는 근래의 작업 방식도 그러한 시도의 일환이다. 은은히 비치는 금속성 색채의 반사광과 에어브러시의 사용으로 붓 자국 하나 남지 않게 된 신작의 표면은 가공된 유리에 버금가는 매끈함을 자랑한다. 얇은 투명도로 그려진 색면들 역시 살짝씩 겹치며 퍼져 나가는 잔영의 산란을 디지털적인 유려함으로 구현해 내고 있다. 작품의 구성 또한 새로운 벡터를 만나 3x3 비율의 그리드로 분할된 캔버스가 각각 좌표를 가진 모듈로서 평면 그래프상에 배치되는 체계로 점차 프로그램화되는 경향을 보인다.

〈로딩을 기다리는 중의 로딩을 기다리는 중의 로딩을 기다림〉(2021)이라는 이름처럼 무한한 루프를 그리는 화면 속 방향 상실을 체험케 하는 설고은의 작품은 번듯이 구현된 사이버 도시 공간에 일시적 정주와 우회의 계기를 마련함으로써 천편일률적인 경관 속 감춰진 경이를 향한 조우의 회로를 열어 줄 수 있다. 부지불식간에 디지털 그래픽과 규율에 만연히 노출되는 시대, 그것이 주관적으로 경험되고 회고된 양태를 재현하는 그의 회화는 그러므로 도처의 사이니지와 스마트 기기가 장악한 동시대 도시의 풍경까지도 생동하는 유람의 감각으로 해방 가능한 잠재력을 담지한다.

변성원 - 물방울 인간의 초상, 소용돌이 인간의 풍경

소복이 쌓인 소금 같은 모래 위, 물기를 잔뜩 머금은 채 질게 뭉쳐진 휴지가 기다란 원통형을 이루며 위태로이 세워져 있다. 눈물을 떼어 말린 결정들로 쌓아 올려진 〈Holes〉(2020)는 거대한 슬픔의 기념비를 연상시킨다. 깊다랗게 파인 우물의 캄캄한 내부를 들여보다 보면 침울한 날의 기억을 떠올리게 된다. 우뚝하게 떨어져 나온 눈물방울들이 일으키는 내면의 소용돌이를 향해 휘말려 들어감을 느낀다.

FIGURE 03 →



조르조 아감벤 Giorgio Agamben은 주체를 “존재의 흐름 속에서 발생하는 하나의 소용돌이”¹로서 간주할 필요가 있다고 주장했다. 인간이 스스로를 중심으로 맴도는 소용돌이 속에서 자신에게 몰입하고, 자기 감각에 눈뚱으로써 진정한 주체로서 고통과 기쁨을 경험할 수 있다는 것이다. 또 존재가 소용돌이의 모습으로 집요하게 안쪽을 향해 몸을 휘감아 가듯, 물방울의 모양을 하고 바깥으로 분리되려 안간힘을 쓰더라도 결국 물속으로 떨어지는 도중 작은 소용돌이를 일으켜 관능적으로 변하게 된다고 덧붙였다.²

비상한 감도로 느껴진 감상을 눈으로 만져질 듯한 감촉으로 묘사하는 변성원의 작품에는 감각하는 주체로부터 분리된 ‘물방울’로서 몸의 일부분과, 자국의 흔적이 남은 외피를 철저히

1
조르조 아감벤, 「소용돌이」, 『불과 글』,
윤병연 역 (책세상, 2016), p. 100.

2
위의 글, pp. 99-101.

파고들어가 어딘가로 꺼지고 솟는 '소용돌이'가 담기곤 한다. 일례로 기민하게 활성화된 오감의 터널 속으로 모든 것이 빨려 들어갈 듯한 비현실적 긴장감을 느낀 작가는 이 팽팽한 감각을 초자연적 생명체의 육신을 빌어 형상화했다. 열다섯 장의 〈Sensory Forms〉(2019)에는 그가 지각하는 침예한 기운을 느낄 수 있는 신령한 동물의 신체 기관이 묘사되어 있다. 이 생물의 귀는 한껏 젖혀진 채 온갖 소리를 모아 귓구멍 깊숙이 인도할 채비를 하고 있으며, 눈은 각성된 상태로 흑사되어 잔뜩 부풀어 있다. 날카로운 감정이 흘러 들어왔다가 빠져나간 두개골에는 무수한 구멍만이 송송 뚫려 남았는가 하면, 등과 다리의 근육은 여전한 불안감에 뻣뻣하게 굳어져 있다. 구체적인 형태로 가시화된 공황은 불안정한 내면세계에 대한 촉지적haptic 이해를 가능하게 한다.

한편 변성원에게 피부는 자신을 외부와 연결해 주는 동시에 차단하기도 하는 심리적 경계로서 인식된다. 이에 작품 속에서 심층적인 피부 손상은 외부로부터 내면의 심연을 관통하는 거대한 통로로서 구현되었다. 〈불안이 머문 곳〉(2019)에서 상흔은 달 분화구와 같은 형상으로 그려졌다. 붉게 상기된 피부 아래로 비치는 푸른 혈관을 타고 검붉은 근심의 못을 향해 응집하는 피의 격렬한 동세가 초현실적 풍경화로 제시되었다. 또 울긋불긋하게 멍이 든 피부는 무언가 폭발하거나 빨려 들어가 소멸해버릴지 모르는 사건의 〈조짐〉(2019)처럼 여겨졌다. 이러한 상상을 극대화해 4m에 가까운 너비로 제작된 〈징조〉(2020)는 이 모든 상처가 모여 넘실대는 피의 은하계 풍경이다. 거대한 캔버스 앞에 서면 불균질한 지형과 질감, 뿌연게 흐려진 윤곽 사이로 불길한 진동이 발현된다. 비로소 신경증적 공포와 고통의 양태를 직시하고 지각의 주체성을 회복할 수 있는 지평이 열린다.

이처럼 변성원이 안료의 미끄러짐에 기대어 흐뜨리고 휘모는 존재의 형세는 물방울과 소용돌이의 궤도를 그리며 화면 밖에서 배회하는 시선을 끌어 초월적인 통각의 상태로 인도한다. 작가는 그렇게 보는 이들의 심원에 침잠해 있던 의식의 눈을 틔우고, 실재계의 충격에 옷ती 감응할 수 있는 안광을 선사함으로써 “가장 원대한 비현실을 붙드는 사람만이 가장 원대한 현실을 창조해낼 것”³이라는 아감벤의 계시에 공명한다.

안광휘 - 접기, 쌓기, 펼치기

전형적인 화이트 큐브형의 갤러리. 흰 선반 위 잘 개어진 옷가지들이 모두 검은색 면을 보이며 사열 종대를 이루고 있다. 그 대열이 만드는 검은색 사각형과 전시된 전경에서 자연히 모더니즘 미술관의 색면추상회화가 연상된다. 하지만 한 발 움직여 그 '회화'의 옆면을 살피자 차곡차곡 접힌 회색 면의

FIGURE 04 →



3
조르조 아감벤, 『행간』,
윤병언 역 (자음과모음, 2015), p. 18.



부피가 드러난다. 이것이 실은 <잘 접고 쌓아서 만든 검정 면>(2020)이기 때문이다. 포개진 회색 면 사이 가려진 이면을 궁금해하며 고개를 돌리면 <펼쳐진 잘 접고 쌓아서 만든 검정 면의 부분들>(2020)을 마주한다. 옷걸이에 정연히 진열된 회색 스웨트셔츠 전면에 프린트된 이모티콘과 그 일부를 가리는 검은색 사각형을 보며 맨 처음 접했던 검은색 면의 실체를 확인할 수 있다. 상이한 형태로 설치된 두 가지 '검정 면'. 이 검은색 평면들은 왜 온전히 칠하거나 그려지는 대신 접고, 쌓고, 펼쳐서 전시되어야 했을까?

두 작품은 지난해 열린 안광휘의 개인전 《Show Down》(디스위켄드룸, 2020)에서 운동화 세 켤레와 어우러져 스트리트 의류 매장과 같이 연출된 전시장을 구성했다. <Words Puzzle for Outside>(2020)라는 이름의 검은색 운동화들은 양쪽 신발을 결합해 원하는 어구를 만들 수 있도록 그래피티 이미지로 각각 왼쪽 밑창에 영문 동사를, 오른쪽 밑창에 부사를 판판히 새긴 작품이다. 그런데 밑창에 그려진 그래피티 모양의 단어들 너머에는 또 다른 그래피티 형상들이 겹쳐져 있다. 역시 또 다른 방식으로 쌓이고 다양한 모습으로 펼쳐질 수 있게 설계된 평면이다.

이 검은 면 또는 테두리를 가진 평면들이 이루는 옷 가게에는 작가가 녹음한 힙합 음악이 흘러나온다. 음악의 뮤직비디오는 전시장 중앙의 커다란 파란색 스크린에서 상영되고 있는데, 사실상 이곳의 주인공이다. 유년 시절부터 힙합 음악을 듣고 만들어 성장한 작가는 미술 작가로서도 그 삶의 고단함을 토로하는 힙합 음악과 뮤직비디오를 꾸준히 제작해 왔다. <The Pathetic Rhymes>(2017), <Reversible Reaction>(2018), <Noise Cancelling>(2019), <Show Down>(2020)까지. 매년 음반을 만들고 발매 기념 쇼케이스를 갖는 음악가들처럼 매년 전시에 새로운 음악과 뮤직비디오를 준비해 선보이고 있다. 심지어 영상이나 음악을 주제로 한 기획전에 초대된 경우에도 힙합 가수들이 특별 공연을 위해 원곡 일부를 발췌하고 덧붙여 편곡하듯, 전시의 조건과 성격에 맞게 '리믹스'한 버전을 공개하기도 한다. 어느 힙합 음악과 유사한 형식, 발표 방식을 가짐에도 안광휘의 작품이 미술의 위상을 견지하는 이유는 뭘까. 답은 그가 접고 쌓고 펼쳐 놓은 작업물의 구조를 통해 살필 수 있다.

그의 뮤직비디오는 수 겹의 레이어로 이루어져 있다. 단층을 하나씩 뜯어보자면 다음과 같다. 우선 인터넷에 공개되어 있는 힙합 비트를 찾아 배경음악을 깔면 작업이 시작된다. 다루고 싶은 내용을 토대로 작사하고 주제와 상관이 있거나 없는 이모티콘과 아스키ASCII 아트, 각종 밈 meme이나 짧은 GIF 동영상 파일들을 모은다. 적절한 바탕화면을 설정한 후 음악의 흐름에 맞춰 수집한 이미지 데이터를 배열한다. 어떤 이미지들은 적당한 곳에 등장했다가 들어가기도 하고, 어떤 이미지들은 위치를 바꿔 가며 계속 화면에 올라 있기도 하다. 이미지 데이터들이 순차적으로 잘 쌓였으면 그 위에 자막으로 가사를 띄운다. 마지막으로 리버브 reverb 효과 없이 듣는 이의 귀에 그대로 때려 박히는

FIGURE 05 →



작가의 음성을 없으면 완성이다. 이 문단을 채운 문장의 수만큼이나 다층적인 레이어로 구성되어 있음을 알 수 있다.

그러나 완성된 뮤직비디오에서 감지되는 것은 두터운 마티에르라기보다 잘 교착된 안료들의 매끈한 피질이다. 음악과 이미지, 텍스트들은 서로 다른 양태와 무게로 중첩되었음에도 두께감 없이 화면에 얇게 흡착되어 있다. 영상이 재생되면 알따란 레이어들은 이리저리 접히고 펼쳐지며 얇은 스크린 위를 부유한다. 일상적으로 듣는 소리와 달리 공간감이 부여되지 않게끔 납작하게 조각된 음성도 작품의 가장 뒷단에 얹혀 판판한 표면을 접하게 하는 데 한몫할 것이다. 이렇게 여러 면을 쌓고, 접고, 다시 펼치는 평면의 구성은 작가가 전공한 판화의 제작 원리에 기초하고 있다. 먼저 살펴보았던 스위트셔츠와 운동화 깔창에 이모티콘과 도형, 텍스트를 프린트하고 이를 접거나 펼쳐 평평한 면으로 제시한 방식에서도 판화적 문법의 열개가 드러난다. 나아가 함께 전시된 또 다른 작품 <BB>(2020)에는 총 모양 기계에 달린 바늘로 살갓을 군데군데 찢러 잉크를 주입하는 타투의 방식을 적용해 작가가 생계를 위해 타투 기술을 배우며 느낀 바가 묘사되어 있는데, 비비탄 세 개가 점점이 새겨진 살구색 고무판은 바늘과 잉크, 점묘의 유관성으로부터 동판화 기법을 상기시키기까지 한다.

익히 알려져 있다시피 판화는 대량 생산과 복제를 가능케 하기 위해 고안되었던 작품의 제작 방식이다. 문맹률이 높았던 중세 서구에서는 사회에 대한 비판과 풍자를 널리 공유할 수 있는 수단이었으며, 한국에서도 미술가들이 민중의 이름으로 정치적 불합리에 투쟁하기 위해 택했던 무기 중 하나였다. 이러한 역사를 고려할 때 안광휘가 주로 힙합 음악, 스트리트 의류 및 타투와 같은 하위문화의 생산에 있어 판화의 제작법을 도입하는 맥락에 주목해 볼 필요가 있다. 힙합 등의 하위문화가 주류 사회에 대한 저항으로서 촉발했던 것이며, 특유의 음악과 의상은 하나의 정서적 연대를 형성하는 기반이었기 때문이다. 오늘날 되려 자본의 논리에 편입해 변질된 힙합 문화를 판화의 어법으로 재구성하는 작업은 힙합 문화의 본질을 되새기고 힙합 음악에 담은 작가의 사회적 메시지를 강화하는 기제가 될 수 있다. 반대로 디지털화된 시청각 데이터를 무수히 찍고 펼칠 수 있는 뮤직비디오 등의 새로운 형식은 판화 기법의 확장 가능성을 접지해 준다는 점에서 유의미하다. 날로 혁신하는 매체 환경에서도 묵묵히 접고, 쌓고, 펼치는 판화의 오래된 방식을 이어가는 안광휘의 ‘프린팅’ 애가가 애처롭게 들리지 않은 이유는.

—글 김예지 독립 기획자

FIGURE 01 설고은, <Spaced I>, 2019, 캔버스에 유화, 아크릴 스프레이, 9×91cm

FIGURE 02 설고은, <로딩을 기다리는 중의 로딩을 기다리는 중의 로딩을 기다림>, 2021, 캔버스에 아크릴, 97×162cm

FIGURE 03 변성원, <장조>, 2020, 캔버스에 유화, 390×194cm

FIGURE 04 «Show Down», 디스위켄드룸, 2020, 전시 전경

FIGURE 05 안광휘, <Noise Cancelling>, 2019, 싱글채널 비디오, 사운드, 17분