

애매하거나 중간적인 것

: 이서인의 매체 탐구에 대한 몇 가지 코멘트

문혜진

지금까지 이서인의 작업은 일상적인 것과 작업적인 것, 하나의 매체와 다른 매체 사이를 넘나들며 상대항의 존재로 해당 대상을 알아가는 상호의존적 매체탐구의 과정이라고 할 수 있다. 일상적인 폐기물 더미나 방치된 물건들을 본래 맥락에서 떼어내 즉흥적이고 우연적인 재조합으로 시각적 이미지를 구축하는 <Organic Matter> 연작이나, 캔버스를 평면과 입체의 이중적 개념으로 보고 회화와 오브제의 경계를 탐색하는 <White Objet> 연작은 조형성과 매체성을 외부와 내부를 넘나들며 탐구한 대표적인 사례일 것이다. 그림 속의 코너가 실제 벽의 모퉁이와 연결되거나 그림 밖 사물과 그림 속 피사체가 접촉과 단절을 반복하며 이어져 재현공간과 실제공간이 혼용되는 것이 그러한 탐색의 일환이다. 그 중에서도 캔버스의 프레임을 활용해 그림평면이면서 동시에 일정 두께를 지닌 사물임을 드러낸 <White Objet> 연작이 매체 탐구를 보다 좁고 깊게 진척한 경우다. 캔버스 천의 뒷면을 프레임에 걸거나 붙여 신화화된 그림평면의 실체(대량생산된 상품)를 드러내거나 캔버스 프레임의 재질과 물성을 강조해 캔버스를 나무틀에 천이 다양하게 결합된 조각 오브제로 다시 읽는 작업이 일례다. 타자를 통해 자신을 탐구하는 것은 매체 연구의 오랜 전통이다. 클레멘트 그린버그가 아방가르드란 무엇인가라는 질문에 답한 것도 키치를 통해서였고 평면성이라는 회화의 본질 역시 비회화적인 것(문학이나 조각)과의 비교에서 추출되었다. 그런 의미에서 이서인이 회화에 대한 탐구를 설치나 조각을 경유해 진행하는 것은 정공법이라 하겠다.

다만 여기서 날을 가다듬어야 할 부분은 두루뭉술한 총론이 아니라 관객이 피부로 감지할 수 있을 정도의 구체적이고 정확한 각론이다. 디지털과 아날로그의 차이를 논할 때 분절과 연속, 산술적 이미지와 자연적 이미지 같은 추상적 개념으로는 감각적으로 그 둘의 차이를 전할 수 없다. 둘 다 손으로 그리는 그림이지만 마우스를 칠 때 들어가는 힘과 실제 붓을 쥐고 휘두를 때의 감각이 이미지에 어떻게 반영되는지를 이야기해야 매체의 차이가 촉각적으로 감지된다. 그러므로 작가의 경험과 여기서 파생된 개념을 이미지 및 물질로 어떻게 잘 육화시킬 것인가가 첫 번째 과제이고, 이렇게 물화된 이미지를 관객에게 어떻게 잘 전달할 것인가가 다음 문제가 된다. (실제로 이 둘은 분리되지 않고 붙어 있다.) 예를 들어 <Organic Matter> 회화의 화풍은 설치의 구성과 그다지 관계가 없어 보인다. 때로는 기하 추상이나 입체파적 분절의 형식을 취하기도 하고 다른 경우 표현주의적 붓질이 나타나기도 하는데, 그림 속 이미지의 색감이나 표현 기법도 설치의 전체 구조에 부합해야 한다. <White Objet> 역시 늘어트린 캔버스 천이 단순히 천의 물성만 드러내는 것이 아니라 잘린 형태나 붙인 모양, 질감이나 패턴, 색채 등이 모두 작업이 나아가는 방향에 조응해야 한다.

작가는 인터뷰에서 애매하거나 중간적인 것을 선호한다고 말했다. 이 말은 지나치게 꼭 짜여 있거나 명료하게 결정되어 새로운 가능성의 여지가 없는 것을 피한다는 말일 것이다. 그림과 말이, 회화와 오브제가 조합되며 발생하는 틈이 그녀에게 즐거움을 주는 듯하다. 결과물만큼 과정을 중시하는 태도는 작업의 성격에 잘 부합한다. 여기서 당부하고 싶은 것은 애매함이 예리함을 지니려면 개념 및 작업을 정교하게 버려야 한다는 점이다. 엉성한 끝마무리나 설득력 없는 디테일은 애매함을 매력적인 모호함이 아닌 어중간한 서투름으로 전락시킨다. 느슨함과 단단함, 순간적인 것과 고정적인 것을 모두 잡으려는 작가의 시도가 빛나는 결정체로 비상하기를 바란다.