

화가의 캔버스로부터 이미지 편집자의 Tool 까지: (혹은 그 반대이거나)

*"나의 일은 색을 잡는 것(hold)이고 그의 일은 그것을 바라보는 것(behold)이다"¹
[...] 페인팅-회화작업을 만드는 일은 당신을 미치게 할 만큼 어렵다. 표면과 톤, 실루엣, 라인, 공간, 구역, 레이어, 크기, 속도, 덩어리를 고려해야 하고 동시에, 의미와 연관된 메타적인 공간과 텍스트, 언어, 의도, 개념과 역사도 생각해야 한다. 늘 현재를 진단하고 미래를 예견하며 과거를 무시해야 한다. 또한 대상과 주제들을 사랑하고 증오해야 하며, 페인팅에 관한 열정적이고 로맨틱한 신화들의 모든 줄거리들을 믿어야 한다, 동시에 그림에 송곳 같은 의심의 시선을 던지면서 말이다..."*

_ Amy Silman

서사로서의 이미지와 물질적인 회화의 사이에서 작가는, 익숙한 구조를 비껴가는 상상을 한다. 아파트 쓰레기장에 무작위로 버려진, 서로 연계 없이 바닥에 쏟아져 있는 갖가지 사물들, 가지치기의 흔적으로 무성한 나무에서 떨어져 나와, 더미로 쌓여있는(상/하, 좌/우 출처 구분이 없는) 나뭇가지들, 형클어진 폐기물들의 모호한 맥락은 작업의 방향이 된다. "방치된 사물들의 망가진 형상이나 무가치해진 상태를 회화적 형식으로 탐구"하는 작가는 수집된 이미지의 상황에 대해 '방치된'이라는 단어로 설명한다. 작가의 설명과 같이 이러한 '강력하지 않은' 대상들은 구상/추상적인 세계 위에서도, 실제의 텅 빈 현실의 서사들을 그대로 가져온다. 청주 창작스튜디오에서 소개되었던 이서인의 개인전 <미결정 레이블²(Undetermined Label)>(2018. 8. 1 ~ 8. 12)은 '아직 결정되지 않은, 할당되지 않은 번지'를 뜻하는 컴퓨터 프로그래밍 언어에서 가져온 것이다.

<무너진 숲 2>, <망가진 네온사인으로부터>와 같이, 제목은 서사를 가장한다. 하지만 정작 화가는 재현과 환영, 서사, 화가 내면의 무의식의 세계들을 떠나, '회화' 그 자체 만의 당위와 만나기를 우리에게 요청한다. 면과 색채, 크기와 두께, 중력과 마찰을 통해 흘러내리거나 까칠하게 쓸어 내리는 붓질과 안료의 관계, 나아가 <Organic matter>(2017)에서는 프린트된 사진을 구기거나 포토샵의 도장 툴로 화면을 오려내었을 법한, 편집 동작으로서의 요소들을 드러내고 있으며, 이러한

¹ On Color, Amy Silman, [Painting Beyond Itself] Sternberg press. 국문번역: 이은경

² 미결정 레이블(future label): 프로그램의 명령에 사용되는 레이블. 컴파일러 혹은 어셈블리 프로그램이 아직 절대 번지를 할당하지 않은 번지를 가리킨다. 컴퓨터IT용어대사전. 전산용어편집위원회

‘발체와 개입’을 추측하게 하는 흔적들은 마치 붓에 스며있는 물감들처럼 서로의 겹을 덮어나간다. 화면 안에서 대상의 형태와 양감을 재현하고 있는 형광등과 주황색 파킹콘(Parking cone), 뜯겨져 나온 폐기물 위의 구겨진 스트라이프 패턴들조차, 어쩌면 회화적 재현이라는 강령에 맞서는 전략으로서, 반-환영주의를 향하는 제스처여라기 보다는 ‘용도 없는 사물’이라는 재료의 상황을 설명하기 위한 키워드로 이해된다. 덧붙여 <미결정 레이블>이 회화를 제시하는 방식은, 캔버스와 사물들의 표면 위로 붓질과 붓질이 쌓이는 텍스처와 함께 그것을 벽에 걸거나, 다시 벽에서 ‘띄워’ 걸거나, 나무 구조물에 붙들어 매는 방법들을 포함한다. 각목과 밧줄, 굴러가는 작은 바퀴와 같은 재료들을 자르고 이어 붙임으로써, 지지대를 활용한 위치 값의 이동과 변형, 그리고 버려진 미장원의 간판을 가져와 마치 조각처럼 전시공간의 공백 사이에 놓아두는 등, 여러 형태의 결합으로 제시된다. 이서인의 회화가 보여주는 것은 출발점으로서의 이미지를 제시할 뿐만 아니라 그것을 제시하는 기술, 즉 회화적 틀의 물리적인 상황이거나, 전시장이나 작업실과 같이 회화가 전시되는 현장의 구조, 이와 함께 발생하는 관람자의 동선과 시선을 드러내는 일일 것이다. 이렇게 구성되는 작업은 일견 ‘연극적’인 전략으로 읽히기도 할 것이다. 하지만, 적어도 이러한 화가의 지속적인 연습은, ‘회화성’의 범위를 의심하는 것에서부터 탐색하고자 하는, 분명하고 일관된 방법, 결과적으로 그 회화의 한 가운데가 아니라 ‘비-회화성’이라는 바깥으로부터 걸어 들어가는 매체연구라는 것에 나는 동의한다. . 화가는 회화의 외부가 아니라 내부에 있는 사람이기 때문이다.

따라서 ‘이미지’를 ‘회화’로 옮기기 위한 첫 번째 목표로서 방치되고 비어있는 사물, 그 서사나 상징성이 불투명한 사물들에 대한 선택은 필연적이다. <미결정 레이블>은 편집자와 같은 수행을 반복함으로써 대상에 대한 일시적인 지시, 혹은 그러한 지시들의 무의미함에 대한 재-지시로 이어진다. 아이러니하고, 일시적이며, 자연적이지 않고, 게다가 이론적이지도, 상징적이지도 않은 편집자의 프레젠테이션에 의해 관객의 관점이 결정되고 지향되고 조작되느냐에 따라서 작업은 회화적으로도 비-회화적으로도 그 질문을 지속할 수 있을 것이다.

화가에게 회화란, 만져지는 물질이며 그것이 그렇게 물질인 한에서, 오직 그러한 감각과 함께 할 때, 나는 이미지의 유령(revenant)을 벗어날 수 있겠다고 생각한다. 다시 말해 화가에게 ‘회화’는 결국 되돌아오지 않는 심령적인 형태가 아닌 언제나 새롭게 되돌아 오는 가장 물질적인 형태를 띠는 것으로, 페인터가 그림을 그리는 동작들처럼, 붓을 들고 가까이 다가 갔다가 다시 몇 발짝의 거리로 물러나 조망하고 바라보는, 시각적 공간의 문법 사이에서 촉감과 같은 미시적인 사물들을 지각하는 순서, 그 사이에서 발생하는 것이 아니었을까.

여전히 수많은 인터넷의 짤방들이 ‘텍스트와 이미지’에 대해 역사상, 가장 혁신적인 방식의 실험을 하고 있는 동시대의 환경에서 회화의 요소에 대한 작가의 순수한 조형적 실험은, 환경에 대한 어떤 실천으로 나아간다. 데이터와 툴(tool)로 둘러싸인 지금의 이미지 환경은 그 의미와 소통의 새로운 방향으로 회화를 재촉하는데도 불구하고 아직까지 우리의 회화를, 어떻게든 비물질적으로 만들지 못하거나 그 중요도를 덜 중요하게 만들지도 않았고 매체가 메시지에 녹아 들지도

않았다. '이미지 편집자'라는, 화가와는 다소 상반된 입장은, 이미지 내부의 공백에 대한 대응으로 캔버스 바깥 쪽 사이의 공간을 호출하고 이를 통해 그 무엇에도 종속되지 않은 회화의 척도를 다시 쌓아가는 과정인 것이다. 마치 이미지 편집자의 툴이 화면 밖으로 잘려나간 장면들만 다시 모아 덧씌워짐이 없는 회화의 맨 얼굴을 추론하는 과정처럼 말이다

끝.