

## 이환희 개인전 리뷰

캔버스가 더이상 관념적인 평면의 지지체가 아니라 명백히 물질적인 3차원 오브제가 되어버린 현재, 캔버스 위의 전통적 미디어들과 회화표면은 어떻게 인식되고 다뤄지는가? 혹은 그 과정에서 이미지는 어디에 위치하고 어떻게 기능하는가? 조소를 전공했으나 회화로 첫 개인전을 연 이환희는 유화를 입체적인 미디어로 인식하고 캔버스 위에 추상적 2D 이미지의 순환을 회화적 양태의 촉각적 표면으로 물화시킴으로써, 이미지와 물성, 매체 사이에 뒤엉켜 있는 감각의 공란을 돌출시킨다.

전시장에 걸린 6점의 작품들은 각각의 제목과는 별개로 계획된 연작처럼 일관적이다. 부분적으로 드러나는 (색)연필 드로잉 선을 경계로 살색과 흰색, 고채도의 핑크색 유화가 두텁게 올라가 있다는 점에서 그러하다. 반복되는 기호와 레이아웃, 그리드의 활용, 형태의 외곽 처리 방식은 전체를 포괄하진 않더라도 작품간의 연계성을 노골적으로 드러낸다. 젯소만 얇게 발린 캔버스 표면의 노출이나, 그리드에 포섭되지 않은 채 드로잉을 뒤덮은 형광 마커의 흔적 또한 마찬가지이다. 이렇게 화면을 구성하고 있는 색과 기호의 형태, 그리기 방식으로 인해, 이환희의 회화는 일견 CGI(computer graphics image)같기도 하고 성적인 메타포의 풍경 같기도 하다. 그런데 전시장 입구의 정면에 가장 크게 걸린 <National guard>를 마주하고 있으면, 전시는 마치 운동하는 추상적 세계의 단면도를 지형모형relief model의 형식으로 전개해 놓은 듯 보인다.

물감의 광택, 붓질의 호흡, 스트로크의 패턴, 마띠에르의 질감 등은 회화사적 맥락—비환영성과 내적 표현에 관한—을 벗어나서도 여전히 중요한 하나의 형식적 지표이다. 추정컨대, 작가는 유화를 사용할 때 기름을 거의 사용하지 않고 덩어리채로 두텁게 얹은 뒤 붓으로 뭉개거나 나이프로 퍼바르면서 면적을 채워 나가기 때문에, 서로 다른 물감이 뒤섞이며 스트로크를 만들어내는 회화적 기교는 특별히 구현되지 않는다. 게다가 드로잉적인 선으로 꽤나 명료하게 구획화 해 둔 형태의 경계들은 부분적으로 노출되어있으므로 그 안을 채워나가는 과정에서 발생하는 스트로크에 회화적인 서사를 부여하지 못한다. 이는 애초에 이환희의 회화표면이 회화적 회화의 그것과는 다른 감각으로 조형되기 때문이다. 앞서 열거한 특징들을 고려할때, 그는 기존의 회화적 스트로크나 마띠에르를 미시적인 차원에서의 부조적 표면으로 인식하고 그것을 다시 제 작업에서 유화를 통해 소조적으로 구현하려는 듯 보인다. 이때의 스트로크들은 미디어의 촉각적인 물성을 돌출시키고 회화 표면 너머로 추상 이미지를 깊숙이 파묻어버리며, 그 자체로 이미지의 물질적 스킨이 되는 셈이다.

이환희가 회화의 물질적 형태를 보다 입체적으로 인식하고 활용하는 감각에는 전통적인 회화와 조각이 각각 빛을 다루는 방식이 개입된다. 주지하다시피 회화에서는 주로 색을 통해서, 조각에서는 음영을 통해서 빛과 형태를 환영적으로 가시화시킨다. 이환희는 평면적 형태를 색으로 구분짓되 입체적 형태는 그림자를 활용하여 이미지에 회화와 조각간의 변증법적인 긴장감을 부여하는 셈인데, 이는 다시 캔버스와 유화라는 매체의 성격으로 인해 최종적으로 회화표면의 논리로 귀결된다. 즉 아무리 작가가 조각적으로 매체를 인식하고 활용한다 한들, 캔버스와 유화의 결합으로 인해 어쨌거나 회화적 맥락이 우선할 수밖에 없다는 의미이다. 이로 인해 감각의 낙차가 발생하고, 이미지는 이 낙차를 동력삼아 표면에서 표면으로 순환하며 제 형태를 추상적 차원으로 증식해 나간다. 전시를 통해 보게되는 것은 그러한 과정의 절단면이기 때문에 관객들은 역으로 이미지를 미디어삼아 매체와 물성간에 뒤엉켜 있는 감각의 논리를 마주하게 된다.

<Lovely day>는 이러한 과정에 대한 일종의 가이드라인이자 풍경화이다. 이 작업은 작은 <Gargoyles>와 상당 부분 유사한데, <Gargoyles>에서 역삼각형의 기호가 조성하는 시각적 흐름과 마찬가지로 <Lovely day>를 위에서 아래로 흐르는 구조로 이해해서 감상하면 마치 핀볼게임을 구경하는 듯 하다. 최상단에서 다소 거칠고 두서 없는 호흡과 거친 표면이 살색의 그리드를 거치며 한 걸 정리되고 나면 그 아래의 플랫폼하게 연속되는 단면이 이미지를 잠시 집어삼켰다가 좌측 하단의 연속된 사각형으로 흘러 보낸다. 이 사각의 늪지대 안에서 이미지는 연쇄적으로 열화되어 사라진다. 한편 상단에서 그리드를 거치지 않고 곧장 넘쳐 내려온 스트로크는 하단에서 가장 입체적인 마띠에르를 형성한다. 물론 스트로크의 궤적에 따라 아래서 위로 감상하는 것도 가능하다. 그럴 경우 하단의

캔버스 표면에서 시작된 이미지의 형태소와 조각적 표면이 만나, 그리드 너머에서 이미지가 탄생하는 과정에 대한 알고리즘적 풍경화가 되겠다. 어느쪽이건, 이 드라마틱한 과정을 지탱하고 있는 배경은 젯소로 가볍게 사이징(sizing) 되어있는 캔버스 그 자체이다.

반면 소조적 감각과 회화 표면의 변증법적 관계를 완성시키는 구멍은 형광 마커의 사용이다. 작은 크기의 <Gargoyles>와 <A Massive Gut>에서 형광마커로 채워진 면적들은 유화와는 달리 스트로크의 외곽에만 얇은 찌꺼기를 남기며 잉크의 특성상 색마저도 거의 날아가버린다. 이러한 작용은 그가 유화를 통해 모델링해 놓은 의사(pseudo)회화적 제스처를 회화 본연의 것으로 전치시키지만, 동시에 회화에서 색을 통해 만들어내는 빛의 작용을 화학적인 빛의 작용으로 대체함으로써, 매체의 관념적 논리를 현상학적인 것으로 전유한다.

그런데 한가지 모호한 지점은, 그가 지속적으로 활용하는 불완전한 그리드가 의미하는 바가 무엇인가 하는 점이다. 물론 기본적으로 그리드는 이환희의 추상적 이미지에 구조를 부여함으로써 화면의 조형적 견고함을 구축하지만, 최종적인 결과에서는 결국 특정한 면적의 프레임으로 기능한다. 만약 이것이 <National guard>와 <Gargoyles>의 핑크색 면적에 둘러져 있는 검정색 테두리와 유사한 맥락이라면, 이는 (아이러니하게도) 어도비 포토샵의 'stroke' 효과를 연상시킨다. 그뿐만 아니라 분할된 그리드 내부의 레이아웃은 예컨대 PDF뷰어에서의 보기 창, 상단 바와 스크롤 바 등과 같이, 디지털 인터페이스의 레이아웃이 지닌 특정한 비례와 조형적 유사성을 갖는다. 이것이 우연이기만 한 것일까?

이환희는 전시공간의 웹페이지에 개재된 작가와의 대화에서, 자신의 작업이 기반으로 삼고 있는 이미지 순환 체계—특정한 이미지들을 감각하고 이를 회화라는 매체로 물화시킴과 동시에, 매체의 특성과 결합된 메타 이미지를 재차 흡수하여 활용하는 자가증식적 패턴—를 두고 '클라우드(cloud)'라는 디지털 개념어를 중심으로 설명한 바 있다. 그런데 추상적으로 이미지를 축적시켜두고 이를 각각의 작업에 반영한 뒤 그 결과를 재 흡수하여 또다른 이미지를 만들어내는 일련의 변증법적 흐름은, 물론 작가마다 그 방법론과 방점에 차이가 있을 수 있겠으나, 상당수의 회화작가에게 해당될 법한 조형적 목표이기도 하다. 따라서 당연한 소리를 당연하지 않은 것처럼 디지털 개념어를 인용하여 메타하게 설명하고자 하는 작가의 시각적 리터러시에는, '디지털 이후'의 징후가 짙게 깔려있음을 유추할 수 있다.

이와 같은 가정 하에 이환희의 그리드는, 그가 회화라는 매체를 인식하고 제작하는 감각이 디지털 인터페이스에서의 감각과 연관돼 있음을 드러내는 지표적 프레임이 된다. 그렇다면 이환희가 돌출시킨 감각의 공간은 결국 디지털이 재매개한 아날로그의 물성을 다시 현실계로 출력해 냈을 때 발생하는 공허감과 맞닿아 있는 것이 아닐까? 나는 이환희가 이러한 의문으로부터 제 작업의 비평적 가능성을 모색할 수 있으리라 기대한다.

박정우 작가