

관찰 기록: G의 V와 T와 M(*)

이환희 개인전 《Gambit》에 대하여

유지원 · 미술비평가

G는 말이 없다. 전체적으로 톤 다운된 전시장에서 스포트라이트를 받은 회화와 조각 작업들 각각은 고요하게 제자리에 머물러 있다. 아무 것도 움직이지 않고, 아무 소리도 들리지 않는다. G의 질서를 파악하려는 관찰자가 전시장을 수 차례 왕복한다. 울퉁불퉁한 표면의 질감, 그리고 반복되는 모티프의 플레이를 유심히 보다가 V와 T와 M라는 말의 수로 G를 읽어본다.

관찰 1. V와 T

G를 구성하는 회화들을 연달아 관찰한다. 물감을 비롯한 재료들이 두텁게 발려 있거나 엉겨 있다. 구상을 찾아볼 수 없는 대신 물질이 쌓이고 겹쳐진 화면으로부터 높낮이, 두께, 무게감이 감지된다. 볼륨감(V) 있다고 표현해도 될까, 하고 생각한다. 평면에 두껍게 발려 있거나 화면을 가로지르는 오일 컬러 덩어리와 폴리우레탄 고무로 뭉글하고도 매끄럽게 채워진 구획들을 앞에 두고 조각적이라고도 이야기할 수 있을까, 하고 비약해본다.

굳어가면서 흘러내려와 물감의 레이어 아래에 투명하게 방울방울 맺힌 붉은 알키드(《Cure》), 나이프로 캔버스에 두껍게 발려 갈라지기 시작한 안료 배율이 높은 물감 레이어(《Saucy》).

볼록하고 오목한 볼륨감 때문에 조각적이라는 인상을 받았다고 기록하지만 G에는 굳이 조각이 되려는 회화는 없다는 걸 안다. 마띠에르를 쌓아 올려 볼륨을 획득하는 것이 이미 회화사에서 낯선 일이 아니기 때문이기도 하지만 표면의 여러 질감(T)으로 시선이 향한다는 점, 그리고 표면의 효과들이 낯설게 보이는 순간까지도 회화의 재료들이 직접 등장하기 때문에 더욱 그러하다. G의 V는 그 자체로

매스감이 강하게 드러나는 물질을 첨가함으로써가 아니라 회화의 재료들을 특정한 방식으로 전면에 노출시킴으로써 드러난다. 《Cure》를 비롯한 몇몇 작업은 물감에 혼합하여 사용하는 미디엄인 알키드를 활용함으로써 특정한 질감을 연출해내는 동시에 회화의 재료 자체를 부각시킨다. 《Call it Gala》에는 몇 가지 T의 유형들이 배치된 사이로 캔버스가 그대로 노출된 구간이 있다. 아무 것도 없지 않은 캔버스 자체가 오일 컬러와 알키드의 레이어들과 밀고 당기며 또 하나의 T-유형 역할을 한다.

이처럼 회화적인 T로 구성된 V에는 회화에 대한 이중 구조의 믿음 같은 것이 작동하고 있는지 모른다. 회화가 굳이 회화적인 평면성에만 머무를 필요는 없다는 점, 하지만 회화가 충분히 회화적인 것에 대해 스스로를 변명할 필요는 없다는 점. 회화의 너른 품을 신뢰하면서 V를 늘려가 조각적인 영역을 건드리는 것 같다가도 결국 회화 고유의 물리적 지지체를 주무르며 T에 천착하는 것. 회화가 회화 아닌 것이 되려고 분투하거나 반드시 회화이기 위해서 애써야 한다는 강박에서 벗어난 상태가 바로 화면의 정갈함과 고요한 긴장감을 가능하게 했을 것이다.

이러한 이중적 신뢰는 조각에서도 엿보인다. 조각이 기본적으로 V를 기반으로 한다는 점에 기대어 G의 조각들은 좌대 없이 바닥에 땅을 딛고 고정되어 있다. 몸을 움직여서 시점을 옮겨가며 감상한다는 기본 골자를 유지한 조각에서는 T가 과감하게 두드러지는 양상을 볼 수 있다. 회화에서 볼 수 있었던 T-유형들을 조각에서도 발견하게 된다. 《Mediocre Porn》의 테두리에는 검정색 아웃라인이 그려져 있어서 사면을 정면으로 응시하면 깔끔한 평면으로 캡처된다. 《Katana》는 사각형 3개, 삼각형 2개로 구성된 오면체로,

* 순서대로 "Gambit," Volume, Texture, Motif를 편의상 축약하여 약자로 표기한 것이다.

가장 넓은 사각형을 밑변으로 삼고 못지않게 넓은 사각형이 천장을 향하고 있다. 분명 입체 조형이며 감상할 때도 이 사실에 대한 이견의 여지가 없지만 넓적한 사각면은 마치 반질반질한 T의 평면 작업이 누워 있는 것처럼 보인다.

관찰 2. T와 M

다시 회화들을 관찰한다. 역시 표면의 T에 시선이 고정된다. 그런데 이렇게 질감을 따라 시선을 움직이는 것이 특유의 쾌감을 주는 이유는 무엇일까? 그리고 서로 다른 질감들이 무질서하게 나열된다는 인상보다 G라는 하나의 계열로 느슨하게 연결되어 있다고 느끼는 건 무엇 때문일까? 화면이 다양한 T-유형을 포함하고 있는 것은 사실이지만, 각 작업이 이에 대한 삽화로 귀결되지 않고, 적절히 통제된 계열을 구성한 데에는 작품들을 가로지르며 등장하는 시각적 모티프(M)의 역할이 크다. 물론 '모티프'라 하면 여러 가지-화면 외적인 영감이나 작가의 내재적인 동기, 화면 분할, 특정한 컬러 등-를 아우를 수 있겠지만, 이 글에서는 작업에서 반복적으로 등장하는 표식이나 패턴을 칭하는 말로 한정하기로 한다.

중간폭이 넓은 세 개의 열로 구성된 바bar, 좌우로 새겨진 꺾쇠의 쌍, 윗변이 둥근 사다리꼴과 양 옆의 날개로 이루어진 모형

M이 무언가를 상징하거나 독해되기 위해서 그곳에 있다고 보기는 어렵다. 이 표식들은 작가의 표현적인 장치가 되거나 구체적인 외연을 지니기보다 G라는 시스템 속에서 작동하며 시각적 완성도에 기여 하기 때문이다. 우선 개별 작품에서의 M을 살펴보자. <Mural Painting>에서는 가운데의 큰 사다리꼴면과 좌우의 날개로 구성된 M이 화면 전체를

분할하고 구조화 하는 역할을 한다. 물감의 뭉침과 결, 화면의 대부분을 구성하는 흰색을 비롯한 탁한 하늘색과 밝은 노란색은 M의 검은 아웃라인에 의거하여 자리를 잡는다. 멀리서는 이 아웃라인이 더 선명하게 보이고, 가까이 다가가면 그 구획 안팎의 T가 시야에 들어온다. <Gala>의 상부에 여러 차례 반복된 직사각형 M이나 하단에 자리잡은 세 면의 M은 비교적 깔끔한 면으로 구현되어 있다. 이에 비해 화면의 대다수를 차지 하고 있는 중간층에는 흰 물감이 복잡하고 거칠게 뭉쳐있다. 이처럼 M은 한 화면 내에 T의 균형을 맞추어 어느 한 구획의 속성에 대한 피로도를 낮춘다. <Saucy>의 바 형태의 M은 화면에 수 차례 반복되어 시선을 분산시킨다. 이때 M은 안료 비율이 높은 물감을 나이프로 두껍게 발라 갈라진 표면과 캔버스가 그대로 노출된 가장자리의 표면과 포개지면서 서로 다른 질감이 대조적으로 부각되도록 한다. 이처럼 M은 한 화면을 구조화 하고, 여러 T-유형이 공존할 수 있는 균형감을 확보해준다. 이로써 평면이 자칫 마띠에르, 혹은 T만을 위해 복무하게 되거나 T가 그 자체만으로 고립될 위험을 피할 뿐 아니라 T를 더 섬세하게 볼 수 있게 된다. T만이 강조됨으로써 회화적 매체의 자의식에 매몰되지 않도록 M이 T를 위한 일종의 무대가 되어주는 셈이다. 달리 말하자면, 회화가 각종 표면 효과들을 통해 스스로를 회화라고 표명하는 데에 그치지 않고 하나의 이미지로서 작동할 수 있도록 해주는 것이다.

나아가 M으로 인해 각종 T로 구성된 개별 작업들이 G라는 하나의 질서로 느슨하게 모여든다. G의 도입부에 가로가 긴 <Lancer>에는 앞서 살펴본 시각적 패턴들을 비롯한 각종 M과 T-유형, 그리고 흰색, 형광 핑크, 그리고 연한 노랑 등의 특정 색깔 등이 샘플링 되어 있다. 하나의 작업이기도 하면서 M들의 샘플북 같은 것이기도 하다. G가 아무런 말을 하지

않아도 불친절하다고 느끼지 않았던 것, 그리고 서로 다른 T와 V가 혼재된 공간 속에서도 G가 나름의 계열로 인지되는 점 또한 일련의 M이 반복되고 변조되면서 시선을 조직하기 때문은 아니었을까.

관찰 3. M과 V

이렇게 M은 G를 가로질러 반복된다. 그런데 이때 M들이 전혀 다른 V에 부과되면서 반복된다는 점에 주목할 필요가 있다. 앞서 관찰했듯이 M의 반복은 G를 하나의 시스템으로 연결해준다. 하지만 M은 구체적으로 어떻게 반복되는가? 서로 다른 물리적 맥락에 따라 조정된 M을 추적해보자. M은 서로 다른 크기와 상황의 캔버스를 만나면서 이에 적합한 비율, 위치, 재질 등의 속성을 취한다. 평면에서 발견된 M은 조각적 상황으로, 즉 입체 조형물의 한 면에 새겨지는 조건으로 옮겨간다. 예컨대 <Mural Pattern>에서는 평평하게 기입되어 화면을 분할하는 역할을 했던 M이 회화 <Physalis>에서는 하나의 아이콘으로 축소되어 좌측 상단에 놓인다. 나아가 조각 <Understatement>에서는 백색의 물감과 합성 수지로 덮힌 덩어리의 상단 정중앙에 핑크색 아웃라인으로 자리잡는다. 괜히 허리를 굽혀 M을 마주보거나 측면으로 돌아 일그러진 M을 훑어보게 된다. <Booty Calls>, <H.W.E.>, <Redemption>과 같은 회화 작업의 양쪽 귀퉁이에 걸려 있던 꺾쇠는 조각 작업인 <Katana>, <Mediocre Porn>, 그리고 <Plaster>에서 다시 찾아볼 수 있다. 회화에서는 주로 상단 좌우의 귀퉁이에 자리 잡는 꺾쇠가 조각에서는 높이가 짧은 탓에 좌우의 수직축을 전부 차지하기도 하고 동일한 모형을 쌓아 올린 모형의 알루미늄 케스트에는 반복적으로 등장하기도 한다.

어디서는 형광 핑크, 다른 곳에서는 블랙. 도드라지게 올라오거나 움푹 파여서 새겨진다. 각각 전혀 다른 V값을 지닌 물리적 여건에 기입되지만 그럼에도 불구하고 M_A와 M_B가 동일하게 M₀의 형태를 지닌다는 것을 알아차릴 수 있다.

앞서 언급했듯이 M 자체는 본질적인 외연을 갖고 있다고 보기 어렵다. 다만 M이 배율과 위치 등을 달리하여 서로 다른 물리적 차원에 기입되는 것을 확인하는 감상의 경험을 통해 G는 하나의 질서로 파악된다. 서로 다른 V 속에서 구현되는 패턴들을 여전히 동일한 것으로 인식함으로써 G 안에서 M이 나름의 의미를 획득하게 된다.

...

G는 여전히 말이 없다. 다만 V와 T, T와 M, 그리고 M과 V의 밀고 당기는 페어링이 G라는 시스템의 역동에 기여하고 있었다고 잠정적으로 읽어내 볼 수 있을 뿐이다. 이러한 G는 회화와 조각이라는 매체의 축적된 룰과 기법의 토대를 전제로 하되 관습적인 구분들을 지켜내려는 강박이 부재한 구간에서 펼쳐진다. V와 T와 M을 지지체 삼아 이들의 상호작용을 매체로 기용한 G의 수를 복기해본다. 상상 속의 복기가 거듭될수록 G는 관찰자만의 시공간으로 점차 견고해진다.