

면제되는 딜레마: 마비된 복제성과 불확실한 가능성 사이에서

전민지

0. 등 돌린 이¹⁾가 시선을 좇는 이에게 묻는다.
- 그렇다면 당신은 안개 속에서 무엇을 하고 있습니까?
- 이곳에서 당신은 무엇을 흠모하고 무엇을 매도하고 있습니까?

두 작가의 회화적 배열을 바라보는 당신은 단일 시점을 포기해야 한다. 약속이라도 한 듯 이곳에서 촉발한 시선들은 접혀 있던 종이를 스스로 펼쳐내어 그 자국을 따라간다. 상하좌우로 전개되는 동공의 발자국 뒤에서 당신은 가속화된, 그러나 단선적이지는 않은 배열을 발견한다. 곧이어 평면과 평면들 사이의 관계는 무언의 질서를 이룩하고, 공기는 진동하며 호흡은 침잠한다. 광막한 세계는 이다지도 응축되어 있다.

1. 광희지와 이다영은 깊고 어두운 바다에 산재한 이미지들을 쓰레그물로 모여며 트롤선(Fishing Trawler)이 되기를 자처한다. 이미지 수집가로서 이들이 일차적으로 내보이는 태도는 물고기를 '쓸어 모으는' 트롤링(Trawling)과 다분히 불순한 의도로 누군가를 '낚는' 트롤링(Trolling)을 동일 선상에 두는 것이다. 무질서한 인터넷에 귀속된 이미지들은 위 두 동사의 의미를 단순히 따라간다. 현대를 질주하는 우리는 웹에서 한껏 사냥해온 이미지를 핸드폰 앨범에 풀어내고, 언어를 대체할 용도로 그 이미지를 다시금 꺼내어 밈, 즉 '짤'로 활용한다. 이러한 커뮤니케이션 방식은 언뜻 길항작용을 지니는 과정으로 보인다. 밈으로 채워진 채팅창은—어쩌면 작은 그림 조각이 커뮤니케이션의 최소 단위로 승급되었을지도 모른다는 듯이— 디지털 네이티브의 대화가 이전 시대에 비해 간단하고도 가볍게 치환되었음을 보여 주면서도, 중국에는 마비되고 마는 소통의 불명료함과 불확실성을 상징한다.

그러나 두 작가가 이 자리에 전통적 매체로서의 캔버스를 펼쳐놓은 것은 상기한 회화적 태도를 견지하고자 함일 뿐만 아니라, 무엇보다도 이미지의 가능성을 내비치기 위함이다. 일례로 디지털 세계에서 풍화된 밈과 정체를 알 수 없는 도상이 끝없이 같은 자리의 세계를 횡단할 때, 각각의 이미지들은 테세우스의 배²⁾가 되어 전시장을 가로지른다. 녀마의 모습으로 한 겹씩 탈락된 픽셀은 금세 집적되어 자기 자신을 봉합하는데, 이때 복제성이라고 불리던 것은 원동력이라는 단어로 유유히 교체된다. 아비 바르부르크(Aby Warburg)가 일찍이 짚은 것처럼 이미지는 대표적인 기억 매체로서 인류의 계전기 역할을 도맡아 왔다. 이들은 역사를 운용하는 힘을 충전하는 동시에, 경우에 따라서는 그 힘을 활용 가능한 에너지로 출력한다. 이 과정에서 단어와 문장의 틈새에 잔존하던 이미지들은 새로운 기능을 안고 고개를 내민다. 때문에 이미지에 일반적으로 기대되던 전통적 상징이나 의미체계가 무너져내리는 순간에도, 그 와해의 장면은 그저 평화롭기만 한 관조의 대상이 된다. 가능성은 이로부터 시작되며, 지각된다.

1) 독일 낭만주의 화가 카스파 다비드 프리드리히(Caspar David Friedrich)의 <안개 바다 위의 방랑자>를 참조할 것.
2) 그리스로마신화에 등장하는 대표적인 역설. "배의 모든 부품이 교체되더라도 그 배는 여전히 '바로 그 배'인가? 무엇이 진정한 '원래의 배'인가?"라는 질문으로 요약 가능하다.

2. 전시가 실재를 엄격하게 비출 때 각각의 트롤선이 이양한 이미지들은 팝진성을 부여받는다. 우선 이다영이 인터넷 세계에서 캐낸 것은 그 세계 바깥에 도사리는 불안을 탐색한다. 작가가 한때 유치하고 부끄럽게 여겼던 보편적 감정과 관련하여, 바이러스처럼 퍼져나간 믿음 이를 냉철하게 표현하는 가장 완벽한 방식이 된다. 어디에나 편재해 있는 감정을 전통 매체에 정박시키는 것이 재현의 방법론이다. 이때 본래의 이미지가 어디에 위치하는지 묻지 않되, 얇은 레이어로 그 흔적을 복원한다. 이 시점에서 곽희지의 캔버스는 전시장 내 시선을 이끌고 머물게 하는 리듬으로서 유입된다. 조밀한 입자들이 자아내는 표면 위 반짝임은 균일하지 않으나 그 자체로 온전한 형용사가 된다. 한편 작가가 해체와 구축을 반복한 각 화면은 말이 되지 않는, 그러나 서로 만나지 않을 수 없는 대상들을 어느 오래된 도상으로부터 발굴하여 연결한 결과다. 그렇게 수집된 잔해의 서사에 그치지 않고 하나의 (비)장소에 초대된 이들은 환유적인 세계에서 희미하게 서로를 마주한다. 이로써 캔버스들은 퇴행하지 않는, 나아가 파산하지 않는 회화로서 이곳에 자리한다.

언젠가 자연이 '안개 바다 위의 방랑자'에게 그러했듯이, 이미지가 넘쳐흐르는 바다는 누군가에게 송고의 대상이 되어 왔다. 비록 디지털 시대에서 그 송고함은 밖으로 무력하게 송출되지만, 이곳에 온 당신은 두 명의 작가가 서로 다른 아리아드네의 실타래³⁾를 들고 미궁을 떠도는 장면을 바라본다. 다만 모두에게 있어 이 미궁에서 탈출하는 일은 절박하지 않다. 이미지의 가능성을 찾아 헤매는 것은 시간의 문제라기보다 정념의 문제다. 불확실할지 언정 가능성과 그 힘의 존재를 자각하고 있는 이상, 느리더라도 이는 회화의 공허함으로부터 탈출하여 다음 행선지로 나아가는 항해가 된다.

0. 등 돌린 이가 시선을 쫓는 이에게 말한다.

- 환영을 발견한 배는 결코 퇴각하지 않습니다.
- 당신은 안개 속에서 무언가를 하고 있습니다. 어디론가 가고 있습니다. 그리고...

3) 그리스로마신화에서 비롯된 관용어로, '어려운 일을 해결하는 방법이나 물건'을 지칭한다. 테세우스는 아리아드네 공주의 실타래로 미궁에서 괴물 미노타우로스를 퇴치한 뒤 탈출했다고 알려져 있다.