

Critic

이미지의 정박에 부쳐: 파편화된 파편에서 동기화된 파편으로

전민지

엄지손가락이 닿는 곳마다 시차 없는 이미지가 가득한 터치스크린의 세계에서, 우리는 미동도 없이 세상 곳곳을 아득하게 체험한다. 그렇다면 그들은 스크린 저 너머에 '있는' 것인가, 아니면 스크린 저 너머에 '있어야만 하는' 것인가? 두 가지 선택지 사이에 놓인 당신에게 희미한 좌절이 찾아온다면, 우리의 어긋난 세계는 이미 두 덩어리로 조각나 있다고 감히 말할 수 있겠다. 진짜와 가짜, 근경과 원경, 돌이킬 수 없는 것과 돌이킬 수 있는 것, 정형과 비정형, 실재와 디지털. 현재의 의식 체계는 저 머나먼 곳의 형상을 눈앞의 실체로 가져올 수 없다는 이분법을 전제로 한다. 이토록 깊숙이 양분된 세상은 과연 동기화(in sync)될 수 있을 것인가.

2016년 발표작 <type_01> 시리즈를 시작으로, 전통적 매체로서의 회화와 디지털 미디어의 회화적 조건을 유기적으로 탐구해 온 백지훈은 이번 전시의 <Nontype_02>에 다다르기까지 다음과 같은 방법론을 취한다. 첫 번째 단계는 이렇하다. 작가는 실체를 잃은 채 떠돌아다니던 인터넷 속 형상들을 채집하고, 납작하게 눌러 있던 그들을 그리는 행위로서 환생시킨다. 이때 '그리는 행위'란 그림을 그리는 것일 수도, 그림처럼 보이는 무언가를 그리는 것일 수도 있다. 그의 손이 스치듯 닿을 때마다 생겨나는 획들은 물감이든, 마카든 돌이킬 수 없는 흔적으로 존재한다. 무엇이든 담아낼 수 있을 듯한(그러나 담아낼 형상을 결정하는 것이 도리어 쉽지 않은) 캔버스와 도화지는 언제나 그 바탕이 된다. 특히 이번 전시장 입구 옆쪽에 설치된 <Nontype_02_01>과 왼쪽 벽의 <Nontype_02_02~12> 작업에서 중심이 되는 종이는 작가가 언급한 바와 같이 "그리기, 오려내기, 재구성하기에 최적화된 물성"을 지닌 재료로서, "물감을 흡수하고 수축하여 즉물적 표정을 드러낸다".

이렇게 전환된 이미지 파편은 다음 단계에서 디지털 공간으로 재차 돌아간다. 이 전송 과정은 이미지의 사지(四肢)를 묶어 놓던 '결박'으로의 회귀라기보다 '감각 증폭'으로의 회귀에 가깝다. 감각의 범주가 시각의 주변에 머물러 있는 대신, 촉각의 바다로 뻗어 간다는 점에서 일견 공감각의 실험인 듯 보인다. 매체이자 도구로서 기능하는 작가의 손은 컴퓨터와 마우스를, 아이패드와 아이폰을 만지며 새로운 감각을 시도한다. 붓으로부터 시작된 물리적 이미지에 디지털 붓질 레이어가 겹쳐지고, 또 겹쳐진다. 한편, 단축키 Ctrl+z를 누름으로써 과거를 현재의 순간에 곧장 불러오는 방식은 각 매체의 타고난 특성으로부터 비롯된다. 일정 부분을 지우게 기능으로 그었을 때 바탕의 바탕, 바탕의 바탕의 바탕을 이루던 복수의 레이어들이 온전하게 나타난다. 같은 의미에서 레이어를 덧씌워 이를 감추어버리는 것 또한 철저한 약속과도 같은 결과물로 드러나게 된다. 이처럼 기존의 전통적 회화 매체와 디지털 회화는 추후의 한계도 없이 붓자국을 추가하고-지워버릴 수 있는 (불)가능성을 축으로 삼아 또 다시 대립을 이룬다. 그러나 백지훈의 작업에서 이러한 이원론은 비정형 이미지의 추출과 더불어 다음 단계에서 무너져 내린다.

이젠 재조합의 시간이다. 일련의 단계를 거치며 파편화된 파편들이 한곳에 모여 우연과 의도라는 대립적 개념의 총합으로 등장한다. 현실의 물질성과 포토샵의 매체 특정적 성질이 교차하고 있는 이미지들은 빔 프로젝터를 캔버스 위에 투사하는 테크닉을 통해 현존화된다. 작가는 이 시점에서 마스킹 테이프를 활용한 스텐실 기법을 소환하여 '최종에 가까운' 작품으로서의 아크릴 및 유화 작업을 완성해낸다. 여기에서는 가상을 물화하고자 하는 작가의 잠재적 의도가 점차 투명해진다. 10인치 정도의 아이패

드 화면 속 이미지 일부분이 물리적인 형태를 다시금 얻는 이 과정이야말로 가상의 붓질과 실제의 붓질이 스스로 혼재되는 모종의 자생적 협업이다. 뿐만 아니라 비정형 조각들은 곳곳에서 서로 다른 색의 목소리로 쉼 없이 축적되는데, 이때 작품을 바라보는 관객들은 그 원형에 대해 답을 내릴 수 없는 상황에 처하게 된다. 가벼이 부유하는 형태들은 디지털 디바이스의 스크린 위에나 있을 법하지만, 결정적으로 우리는 이들을 ‘터치’하며 그 양감을 가능해볼 수 있다. 빔 프로젝터로 전달된 시각적 양상은 비로소 납작함(flatness)과 납작하지 않음 사이를 자유롭게 옮겨 다닌다. 오른쪽에 설치된 <Type_n_01~10> 연작이 납작하면서도 납작하지 않아 보이는 이유가 여기에 있다. 마치 언제나 그래왔다는 듯이, 가상과 현존 사이의 통로는 동기화되어 같은 시간대의 두 세계를 연결한다.

지난 몇 년간 백지훈의 이미지들은 세계를 넘나드는 붓질로써 본래의 모습, 더 나아가 실체의 크기조차 예측할 수 없는 방식으로 변형되어 왔다. 일방향적으로 기술의 가능성만을 시험해보고 인터넷 네트워크에 전적으로 의존했던 현대미술사 속 넷 아트(Net Art)와 달리, 백지훈의 캔버스는 일종의 포스트-인터넷 아트(Post-Internet Art) 또는 그 다음 단계로서 디지털 세계와 실제 세계에서 동시에 존재한다. 여기에서 구상이나 재현 등의 개념은 큰 의미를 갖지 못한다. 비물질이 물화되는 순간에 몇 번씩이나 비틀린 레이어는 여전히 가변성을 띠고 있다. (이 위에 다시 몇 겹의 가상 레이어가 무수히 덧씌워질지도 모를 일이다.) 자연스럽게, 그리고 당연하게도 이 형상들은 막연함과 불가해성을 숨기지 않는다. 이때 각 획 사이의 여백과 공백은 예상치 못한 해석을 위한 드넓은 장으로서 존재하기에 이른다. 작가의 레이어 전환과 실험에 한계가 없듯, 비정형 파편들의 배열을 보고 상상을 시도하는 감상자들의 태도에도 제한은 없다. 다만 작업이 전시장에 걸린 이 순간, 이미지의 구성과 배열은 ‘완성작’이라는 일시적 명칭으로 호명되고 있다.

그러나 작가가 가까스로 도달한 그 지점은 결코 항해의 끝이 아닐 터이다. 항구에 잠시 느슨하게 묶여 있는 뗏목처럼, 이미지들은 조만간 떠내려 갈지도 모르는 미래를 목전에 두고 있다. 이 뗏목은 실재하는 영역에 잠시 정박한 것일 뿐, 유동적이다. 이번 전시에서 원본 작업과 그에 대한 축소 스케일 작업이 병치되어 있는 것 또한 그러한 몸짓의 일부이다. 이들은 충돌하고, 결합하며, 그와 동시에 서로를 복사한다. 이토록 물결을 따라 한없이 흔들리는 이미지의 목적지는 대체 어디란 말인가? 전시 막바지 즈음에 등장하게 되는 위 질문에 대해, 각각의 레이어들은 밧줄을 끊어낼 칼을 관객에게 쥐어준다. 당신에게 주어진 이 자유는 끝없이 동기화되는, 심지어 지금도 계속해서 동기화되고 있는 이 세계의 범주를 무한하게 확장할 것이다. 우리는 여전히 이 디지털-실제 세계의 끝을 알지 못한다. 계속해서 손을 움직여가며 실험을 해야 한다. 백지훈이 행하는 ‘총위의 항해’는 그런 의미에서 필연적이다.

* 백지훈 개인전 《Nontype》 (2020. 11. 14 - 11. 27, 비영리전시공간 싹) 도록, pp. 6-7.