

글.이성휘

뒤어 나온 돌과 펜스 - 부드럽게 침범

“당신이 직접 본 것, 혹은 특이한 꿈들을 ‘호상근 재현소’에서 3”5 사이즈 엽서에 그려 보내드립니다.” 작가가 호상근의 ‘호상근 재현소 프로젝트’는 이 문장으로 시작한다. 영문으로는 ‘Hosangun reproduction office’라고 명명하여 타인의 이야기를 이미지로 다시 생산해낸다(reproduce)는 뜻을 담은 이 프로젝트는, 불과 일십여 년 전만 해도 흔하디 흔했던 관제엽서 위에 그린 드로잉을 에피소드 제공자에게 우편으로 전달함으로써 손편지나 엽서를 빈번히 주고받던 시절의 아날로그 감성을 자극한다. 이 프로젝트에서 호상근은 이야기를 듣는 사람이자 일상을 관찰하는 사람이며, 이를 누구보다도 섬세하게 기록한다. 그는 마치 전통적인 아날로그 필름 사진관, 그리고 그곳의 사진사처럼 사람들의 추억을 기록하고 기념하는 태도를 보여 주기도 하는데, 이에 임하는 작가는 꽤 정성을 들이고 디테일을 중시하여 에피소드의 현장을 답사하는 노력도 불사한다. 호상근이 에피소드 화자에게 디테일을 상세히 묘사해주길 부탁하는 이유도, 이미지로써 서사를 전달할 때 사건의 전개과정을 아는 것만으로는 이미지가 완성될 수 없으며, 최소한으로라도 묘사 가능한 시각적 단서들이 필요하기 때문이다. 이는 시각적 단서가 서사에 리얼리티를 부여하는 중요한 역할을 한다는 뜻이기도 하다. 우리는 종종 서로의 생각이나 의도를 못알아듣는 상황에 처했을 때, 답답한 나머지 상대의 머리속 생각을 꺼내보고 싶다는 말을 할 때가 있다. 언어로 완전히 옮겨지지 않는 어떤 시각적 이미지인 경우에는 답답함이 배가 된다. 대체로 시각적 정보가 언어화 될 때 전달되는 정보의 양은 현격하게 줄어든다. 이는 화자가 상황을 취사 선택하여 언어화 할 수밖에 없기 때문이다. 그래서 화자의 서사를 다시 이미지화 할 때 화자가 언어화 하지 못한 여백은 작가의 몫으로 남게 되는데 이미지에 디테일이 채워질 경우 에피소드의 리얼리티가 살아나 이미지는 힘을 갖게 되고, 이는 바로 이미지의 서사가 갖는 힘이다.

호상근의 작업은 제목이 작품의 이해와 감상에 중요한 역할을 한다. 일부 작품은 제목을 참고하지 않아도 이미지만으로도 이해가 되지만, 대체로 제목을 알고 작품을 볼 때 작가의 해석이 더 잘 느껴진다. 이번 2인전의 제목이기도 한 <뒤어 나온 돌과 펜스>(2016)는 도심 아파트 단지에서 흔히 볼 수 있는 조경과 율타리의 관계를 보여준다. 이는 기획의도에도 나와 있는 바 도시에 산재해 있는 억지스럽거나 어긋난 구조를 드러낸 것이기도 하고, 현대 한국인들이 어떠한 문제에 직면했을 때 해결하는 방식을 보여주기도 한다. 더디더라도 꼼꼼히 확인한 데이터에 의해 도출된 대응 방법이 근본적인 해결책일 것이지만, 우리들은 상당수의 일을 이러한 체계적인 진단에 의한 해결이 아니라 임기응변에 의한 해결을 선택하곤 하며, 그래도 종종 다행스러운 것은 재치와 순발력이 관찰된다는 것이다. 그리고 이는 자연스럽게 도에서 인공과 자연의 공존 방식이 되기도 하나, 바쁜 일상 속에서 우리들 대부분은 무더진 채 지루한 풍경으로 간과해버리는 경우가 많다. 그러나 호상근은 이동하는 동안 길 위에서 많은 시간을 보내면서 이 지루한 풍경들 속에서 오히려 ‘최고 재미 있는 세상구경’을 발견한다. 어느 새 진득한 관찰이 쌓이고 쌓이면 그의 시선은 타인들의 일상 속 각양각색의 상황뿐만 아니라 그 순간의 공기가 지니고 있었던 정서까지 포착한다. 그러

면서 작가는 그 광경들이 ‘혼자 보기 아까운 풍경’이었다고 한다. 그는 ‘하나의 대상을 바라보는 시선에 수많은 잣대가 교차할 수 있음’을 지적한다. 또, 세상을 몇 발짝 떨어져 바라보면 꽤 멋진 것들이 많더라고 말한다. 그의 드로잉에서 발견되는 해학이 때때로 블랙유머에 가깝기도 하지만 그림에도 불구하고 대상에 대한 냉소보다는 따스한 시선이 더 많이 느껴지는 이유가 아닐까 한다. 그래서 그는 눈앞에 보이는 것을 의심하고 이면의 음흉함을 드러내는 것보다는 지루할 것만 같았던 대상이 시점을 약간 달리 하면 의외로 비범하고 새롭게 보이는 것에 주목한다.

한편, 호상근은 이번 전시에서 엽서나 드로잉복의 작은 지면을 벗어나 캔버스에 아크릴릭으로 제작한 페인팅을 선보였다. 그의 작업실 창 너머로 보이는 공공조형물을 중간 색조로 담담히 그린 작업에서는 향후 회화를 어떻게 접근할 것인가에 대한 그의 고민이 감지된다. 회화 전공자인 호상근에게 유화나 아크릴화가 생경한 매체일 리는 없지만, 그간 작가의 작은 드로잉에 익숙했던 관객들에게 회화는 새롭게 여겨질 것이다. 따라서 작은 드로잉에서는 이미지가 지닌 서사가 중요하다면, 상대적으로 크게 확대된 페인팅 평면에서는 비슷한 방법으로 서사를 유지할 것인지, 아니면 페인팅 그 자체로서 매체에 대한 탐구로 나아갈 것인지 등 많은 고민이 필요하다. 그러나 짐작되는 바 회화에 대한 그의 탐구는 ‘부드럽게’ 나아갈 것이다.

이미지의 룰: 페르시아 왕자의 부활

강현선의 작업은 주로 실재와 가상이 얽혀 있는 공간에서의 현실 인식을 다루며, “현실은 고정된 것이 아니라 끊임없이 재구성된다”는 생각을 피력한다. 그녀는 실재-가상의 관계에 대해 주목하게 된 계기로 유학 중에 접하게 된 게임 ‘심즈(The Sims)’를 든다. 소위 인생 시뮬레이션 게임이라고 하는 ‘심즈’는 2000년경부터 유행하기 시작한 가상 캐릭터 롤 플레이 게임으로, 가상공간에 거주하는 인물이 되어 출생부터 사망에 이르기까지 하나의 일생을 살아보는 게임이다. 처음 이 게임은 강현선에게 유학생생활의 외로움을 달래는 정도였다. 그러나 작가는 이내 게임 안에 전 세계에서 가장 유명하다고 하는 그림들을 모은 갤러리를 만들었는데 아무도 갤러리 전시를 보러 오지 않는 허탈함을 경험했다. 유명한 거물 컬렉터인 사치를 작가가 게임 속에서 흉내내 본 것인데 가상 속 갤러리는 주목을 받지 못한 것이다. 그러나 강현선은 이 가상 공간을 현실로 다시 끌어오는 시도를 했는데, 심즈 속에 차려놓았던 갤러리 공간을 대형 프린트로 출력해 현실 공간에 전사한 것이다. 픽셀이 깨진 채로 출력된 탓에 이미지 퀄리티가 매우 낮아졌지만 이는 가짜를 노골적으로 드러내는 수단이기도 했다. 그리고 작가는 사람들이 이렇게 저해상도의 이미지가 전사된 갤러리 공간에 오히려 흥미를 느끼고 발걸음 하는 것을 목격했다.

이때부터 강현선은 실재와 가상이 얽히는 것에 흥미를 느끼며, 실재-가상 이미지가 혼재되는 장소특정적 설치 작업을 시작했다. 그리고 대체로 컴퓨터로 작업한 3D 그래픽 이미지를 실제 공간에 출력물 부착 또는 동영상을 전사하는 방식으로 선보여왔다. 이 방식은 이번 윌링앤딜링의 2인전에서 소개된 <버티컬 가든>(2016)에서도 볼 수 있는데, 아파트 베란다를 실사로 촬영한 이미지에 컴퓨터 그래픽 프로그램으로 제작한 식물 화분을 실사 속에 비치한 것이다. 그런데 실사든 그래픽 이미지든 둘다 디지털 장치에 의해 저장/출력된 이미지이기 때문에, 일상생활에서 디지털 출력물에 익숙한 관람객들 중에는 <버티컬 가든>

에 실사와 CG 이미지가 섞여 있음에도 불구하고 전부 CG로 보는 경우가 있다. 이는 촬영 데이터의 용량 한계라는 기술적인 이유에서 실사 이미지가 CG 이미지보다 해상도가 떨어져 실제감을 압도하지 못하기 때문에 눈치채기 어려운 탓도 있다. 그러나 작가는 아직까지는 이미지 해상도에 대해서는 그다지 개의치 않는 것으로 보인다. 사실 컴퓨터 그래픽의 역사는 가장 실사에 가깝게 또는 실사로 착각하도록 트릭을 쓰며 우리 눈을 현혹시키는 이미지를 구현하려고 노력해온 기술의 역사다. 이 CG는 기술뿐만 아니라 인간의 시지각 자체에도 영향을 끼쳤다. 그러나 강현선은 CG의 역사가 노력해온 황홀한 현혹술이 아니라 노골적인 페이크를 드러내는 전략을 취한다. 이미 사람들은 실재-가상의 혼재에 익숙해져 있어서, 어느 정도 그럴싸한 페이크에는 관대하기 때문이다. 다만, 강현선의 장소특정적 설치 작업은 대부분 전시가 끝나면 제거되고 데이터 파일로만 남게 된다. 데이터 파일은 세월의 흐름에 따른 기술 발전도에 치명적인 영향을 받는다. 즉, 세월이 흐르면 기술적으로 아예 부합하지 못하는 데이터가 될 수밖에 없는데 기술적 한시성에 대해서는 작가의 고민이 필요해 보인다. 작가가 현재까지 해상도보다 좀더 신경 쓰는 것으로 보이는 것은 이미지의 스펙터클이다. 일단 전시방법 자체가 이미지를 실제 공간을 덮을만큼 크게 출력하여 관객이 가상 공간 안으로 들어온 것 같은 느낌이 들도록 연출하고 있다. 때문에 작업이 지니고 있는 개념적 측면이 스펙터클 효과에 의해 약화될 위험이 있다. 이번 2인전에 소개된 <버티컬 가든>에는 아파트 공간에 대한 기억과 경험이 익명의 개인들이 들려주는 이야기를 통해서 소개되고 있다. 이 영상은 이미지 스펙터클 뒤에 작가가 담고자 하는 개인적 서사가 분명히 존재함을 보여준다. 플랫폼 디지털 프린트 너머에 존재하는 개인의 공간에 대한 경험과 기억. 사실 작가가 가상 이미지를 통해 소환하는 것은 완벽히 다시 재현할 수도 없고 붙잡아지지도 않는 공간에 대한 경험과 기억인 것이다.

한편, 이번 2인전에는 포함되지 않았지만 강현선은 또다른 디지털 프린트 작업인 <페르시아의 왕자>(2013), <74시간>(2013), <110시간>(2013) 등을 제작한 바 있다. 이 작업들은 근래 사진작가들이 많이 사용하는 디지털 프린트 사진처럼 일반적인 사진/액자 크기로 제시되는데, 자세히 보면 현실 공간 속 인물 이미지에 게임 속 공간과 캐릭터가 합성된, 실재-가상 혼재 이미지 작업들이다. 장소 특정적 공간설치 작업이 전시가 끝나면 철거될 운명을 가지고 있다면, 이 작업들은 물질적 상태로써는 영속적인 작업에 가깝다. 어쩌면 스펙터클을 의도하지 않는 이 디지털 프린트 시리즈들이 스펙터클이 필요한 장소 특정적 설치작업보다 우리 현실 속에 침투해 있는 가상을 더 효과적으로 보여줄지도 모른다. 사람들은 사진이라는 매체에 대부분 자신들이 가지고 있는 선입견을 투영 해서 보기 마련이고 그러나 그들이 기대치 못했던 것, 그 선입견을 깨는 것을 사진이 보여줄 때 범상치 않다는 생각을 하게 된다. 그래서 CG로 그린 대형 화면 앞에서 있는 경험보다는, 실제 공간이라 생각한 도시 한켠에 쓰러져 있는 게임 캐릭터 사진이 더 이질적으로 보일 수 있는 것이다. 우리는 사실 웬만한 페이크에는 잘 속지 않고, 이미지가 소비되는 룰에는 너무 익숙해져 있다. 그 룰이 우리의 일상 생활을 지배하는 룰이라고 하더라도 말이다. 그래서, 목숨이 다섯 개든, 열개든 가지고 있는 목숨이 없어질 때까지 다시 부활해 게임에 임하는 페르시아의 왕자, 이 게임의 룰에 이의를 제기하지 않듯, 우리는 이미지가 소비되는 룰에 크게 이의 없이 살아가고 있다. 앞으로 강현선이 만들 게임의 룰은 어떨까? 목숨을 여러 개 가져서 다시 또 다시 부활하는 이미지들을 그대로 보여줄 것인지, 아니면 냉정하게 이미지의 사망을 고할지 기대가 된다.