
창작워크숍 작업 일지

2016151019 유지원

한 학기를 관통하는 나의 작업 주제는 의미 없음으로 다가가는 방법이다. 어떠한 오브제가 나에게서 혹은 관찰자에게서 아무 의미가 없는 것이 되기 위해선 어떠한 노력이 필요한 것일까? 공교롭게도 이 수업의 전체적인 맥락에서 회화적 요소들에서의 새로운 관찰 방법 그리고 단계에 따른 요소들의 상호 작용에 대해 살펴 볼 수 있었다. 그렇기에 요소들을 추가해 감에 있어 요소간의 무게적 평형 상태 혹은 감각의 평형성을 획득해 갈 수 있었다.

1. 모델 그리기 시작 - 이끄는 요소

이 과제의 처음 시작은 모델의 배꼽을 그리는 것에서 시작했다. 모델을 보여주고 모델을 그리지 말라고 해서서 모델을 그렸다. 움직이는 모양을 따라 그리다가 남자 모델의 배꼽이 보이길래 그냥 배꼽을 따라가며 나에게 느껴지는 느낌과 거리, 움직임을 그렸다. 선생님이 배꼽이 전체, 이 공간에서 나에게 이끌리는 요소인 것이냐고 물으셨고, 나는 그래서 배꼽이 눈에 들어온 게 아닐까하고 말했다. 그렇다면 그 이끄는 이유는 무엇이고, 그 반대되는 이끌리지 않았던 요소들은 무엇인지 생각하고 그것을 그려보라고 하셨다. 이끌리지 않는 요소로 그림 위를 덮는다면 지금 이 그림이 가지고 있는 정체성은 무엇이 되는지 의문을 가졌다. 선생님은 반대로 그렇다면 그림의 정체성은 무엇인가에 대해 물어보셨다.

그림의 정체성에 대해 생각했다. 내가 탐구하고 전하고자 하는 무언가, 여기서는 배꼽, 를 그린다면 그림을 보는 사람이 이 그림을 배꼽이라고 느끼진 못 할지라도 내가 느낀 배꼽과 나의 상관관계 그리고 내 생각 속의 배꼽의 특성, 그리고 나를 이끌도록 한 감정들이 보는 사람에게 전해지도록 하는 것이 그림의 정체성이 아닌가 하고 생각했다. 이렇게 말하자 선생님은 이렇게 요소들, 느낀 사실들을 전하는 것이 그림의 정체성이라면 다른 예술 방식과 다를 바가 무엇인지를 물으시며, 그 이외의 그것을 넘어선 어떠한 감각이라 불릴 수 있는 무언가를 전달하는 것이 그림이라는 예술 방식이 가질 수 있는 어떠한 돌파구라고 말하시며, 그 아래에 깔린 것의 의미가 상실되더라도 그 바깥의 것이 결합되어 내가 그 시간 동안 느낀 모든 변화의 감정을 만들어 낼 수 있지 않는 지를 이야기했다.

위에서 말한 바와 마찬가지로 전달하려고 존재하는 요소들 혹은 사실들의 결합에서 정체성이 생겨난다. 그러나 그것을 뛰어넘는 내가 이것을 하 기에 발생하고 관찰자에게 전달되는 어떠한 요소라 불리지 않는 무언가가 존재한다면, 그것이 진정 존재하는 지를 살펴 볼 필요가 있다.

배꼽이 진정 나를 이끄는 요소인지 생각해 볼 필요가 있었다. 배꼽은 나에게 이끄는 요소가 아니다. 그리고 내가 그다지 표현하고 싶어 하지도 않았고, 뭐할지 몰라서 그냥, 막 선택한 차선책이다. 요즘 너무 잘 사는 것 같다. 엄마가 나한테 왜 이렇게 삶에 의욕이 없고 아무것도 하지 않느냐고 물었다. 그래서 “나는 아니다, 난 너무 잘살고 있다.”고 말했다. “한지원이 내가 너무 잘 살아서 배 아프다고 말했다.”고 했다. 그러자 엄마가 “그건 한지원이 나한테 잘 산다고 말해서 니가 잘 산다고 착각하는 것 아니냐”고 말했다. 그러나 내가 잘 살고 있는 것은 사실이다. 이처럼 다른 사람의 평가에 의해 나의 선호도가 바뀌는 경우는 상당하다. 과거에도 서동욱 선생님이 나에게 “너가 한 번에 그리는 것이 부러워.” 라고 말했고 나는 그 뒤로 한 번에 그리는 방식을 선호했다. 마찬가지로 고 1뎀 섬세한 것을 좋아한다는 이야길 듣고 복잡한 그림들을 많이 그렸다. 매우매우 어찌면 내가 그림을 그린 이유도 그냥 수업시간에 수업이 너무 재미없어서 낙서하는 것을 보고 누군가가 “넌 그림 그리는 걸 좋아하는 구나.” 라고 말했기 때문이었을 지도 모른다. 그건 그렇고 배꼽은 차차차선책이다. 분명 선생님이 나에게 이것이 너를 이끌었던 것 아니냐고 말했기 때문에 내가 착각했던 것이다.



멋진 풍경

2. 모델 그리기 시작 - 의미가 없어지는 이유

작년 핸드폰을 바꾸고 인스타그램을 열심히 한다. 인스타에 400개의 게시물을 올렸고, 매번 올릴 때마다 어떠한 기준에서 사진첩의 사진을 고른다. 그 기준은 아마도 내가 찍은 사진을 자랑할 수 있는 지일 것이다. 이것은 중요한 문제일 것이다. 나의 전체에서 선별해내 나라고 이야기 할 수 있는 부분은 4000장의 사진에서 400장이고 약 10분의 1정도를 나라고 자랑할 수 있다고 생각하게 만든다. 자동적으로 무언가를 만들 때도 내 전체에서 일부 내가 자랑할 수 있는 부분, 아마도 10분의 1, 만을 보여주고 있을 것이다.

작업을 시작하는데 있어 표면적으로 살필 때에 내가 이끌린 요소는 배꼽이었다. 또한 나를 이루는 요소라 할 수 있는 것, 혹은 나를 보여주는 데에 있어 내가 이끌린 요소는 10분의 1의 사진들 이었다. 무언가 전달하는 데에 있어 일반적으로 특정 요소의 반복을 이용하는 경우가 많다. 인스타그램 피드의 경우에도 10분의 1에 해당하는 나를 이끈 요소를 반복적으로 보여줌으로써 나를 캐릭터화 시킬 수 있다.

하지만 이 부분에서 어느 정도의 문제점이 드러난다. 나를 이끄는 요소로 만들어진 '나'라는 캐릭터가 과연 나인가에 대한 물음이다. 마찬가지로 배꼽이라는 주제를 잡고 그렸으나 과연 그 그려진 결과물이 배꼽인 것인지 혹은 이상화된 배꼽의 기호인가를 이야기해야 한다. 수업시간 강조되었던 부분이 있다. 지난번 선생님은 '어떠한 감각이라 불릴 수 있는 무언가를 전달하는 것이 그림이라는 예술 방식이 가질 수 있는 어떠한 돌파구라고 말하시며, 그 아래에 깔린 것의 의미가 상실되더라도 그 바깥의 것이 결합되어 내가 그 시간 동안 느낀 모든 변화의 감정을 만들어 낼 수 있지 않나'에 대해 이야기했다. 그 형상 혹은 대상의 저면에 깔린 무언가, 진정 풍선에서 풍겨 나와 나에게 도달하는 것은 어떠한 다른 요소도 아닌 '풍선' 그것 하나 자체이다. 이러한 흐름에서 생각해 본다면, 화면상에서 그 '풍선'이라는 전달체 자체만을 드러내어 전달하게 된다면 그 화면은 '풍선' 이외에 어떠한 용어도 사용 불가능한 것이 된다고 볼 수 있다.

나 자신은 직접 관찰 불가이다. 나를 설명할 수 있는 요소들은 같은 비율로 10분의 9는 타자의 평가에 의해서 발탁된 것이고, 나머지 10분의 1은 타자의 평가와 나를 포함한 전체적인 맥락에서 내가 나 자신을 평가한 것이다. 그러나 앞서의 맥락으로 볼 때에, 진정으로 나 자신에게서 나와서 나 자신으로 도달하는 것은 언어로 '나'라는 단어뿐 이다.

그렇다면 모든 나와 타자에게서 나온 언어들을 소거시킨다면 나는 단지 나라는 단어만으로 존재하는 꼴이 될 수 있다. 그렇게 나에 대한 언어들의 소거에 있어 전체적인 균등 상태를 유지하게 된다면 그 언어들은 이제 역할이 사라진 상태가 되는 것으로 보인다. 그리고 결과적으로 어떠한 뭉치 모르겠는 것의 상태가 될 것이고 그 의미 없음의 상태에서 도출되는 어떠한 것이 바로 '나'라는 단어를 이야기할 실마리가 될 수 있을 것이다. 마찬가지로이다.

3. 결과 속만 그리기 - 뭘지 모르겠는 것 + 그냥 그리기

어떠한 오브제의 속성을 이야기할 때 서로 상충하는 요소들이 존재한다. 오이를 좋아하는 사람이 있고 오이를 싫어하는 사람이 있는 것처럼 말이다. 그렇게 모든 단어에는 상충하는 것이 존재할 것이고 그것의 비율, 즉 오이를 좋아하는 사람이 40프로 싫어하는 사람이 60 프로라면 오이는 좋지 않은 것이 되는 것이다. 그러나 그 비율이 50 대 50이라면 뭣도 아닌 것이 된다. 어찌 보면 그 기준이 뭣도 아닌, 의미가 필요 없는 것이 될 수 있다. 마찬가지로 어떠한 외부적인 요인에 의해 생기는 기준이라면 그것은 분명 어떠한 수치의 의해 객관화 된 것이다. 그렇기에 당연히 내재적으로 상응하는 부분이 존재할 것이고 그것을 드러낸다면 뭔가 그 평가의 잣대를 없애는 꼴이 된다. 그래서 그렇게 해보기로 했다.

그냥 그리기. 그냥 그린 것을 설명해야 하는 경우가 있다. 대부분 그림을 그린 이유는 존재한다. 수업 시간에 교수를 그린 이유는 수업이 재미없기 때문이다. 문제는 걱정하고 그럴 때이다. 걱정하고 그럴 때 내가 이걸 왜 그리는 지에 대해 설명해야 하는 압박이 생겨난다. 그냥 여기에 있으면 기분 좋을 것 같아서 그렸는데, 그걸 설명해야 한다. ‘그냥 그리면 좋을 것 같아서요.’ 라고 말하면 멋있어 보이기도 하는데 말이다. 그 기분이 좋아지는 이유를 설명해야한다.

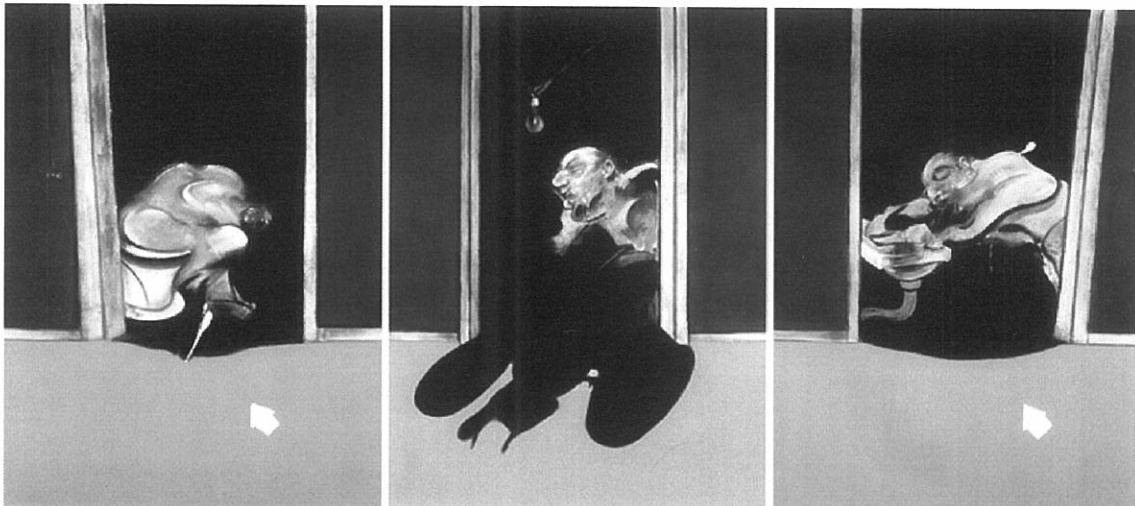
나는 RLA라는 단어를 좋아했다. 이 이름은 과거엔 나와 함께 작업하는 모임의 이름이었고, 그 이전에는 미래에 사장이 될 회사의 이름으로 쓰려고 아껴둔 것이었다. 하도 말하고 다녀서, RLA가 무슨 뜻이냐는 질문을 많이 받았다. 사실 아무 의미 없이 만든 이름이었다. 김 씨 성을 가진 예들의 아이디어 하도 RLA가 많이 들어가서 김 씨가 아닌 내가 쓰면 뭔가 멋있을 것 같아서 했다. 이러한 질문을 받으면 대부분은 회피하고 가끔 술 마셨을 때 물어 보면 이렇게 말했었다. 아무 의미 없는 것이 점차 의미를 갖게 되는 과정을 보는 것이라고 말이다. 이 단어를 써 온지 8년이 되었는데, 그동안 내 입에서 낡고 닳아져가며 많은 의미를 흡수하게 되었다. 내 활동이 RLA 속에서 이루어지면서, 그리고 예초에 미래에 대한 허상, 회사, 과 함께 태어난 단어이기에 나의 자아에 대한 수식어라는 의미를 갖게 되었다. 또한 이 단어가 만들어진 경로를 살피며 자기도취의 이미지를 가진 단어가 되기도 한다. 이렇게 다양한 의미를 갖게 된 이 단어를 볼 때 그렇다면 앞서 말한 멋있을 것 같다는 선택 이유가 아닌 이렇게 많은 의미를 가지도록 한 작가가 숨긴 RLA의 어원이 존재하는 가하는 생각을 갖게 된다. 그렇게 어떠한 발음적인 부분의 혹은 문자의 기원적인 부분의 혹은 줄임말의 기초의 부분의 탐구를 통해 어떠한 이유로 RLA의 의미와 상충해 이 단어의 어원이 이것이다! 라고 밝혀낸다면,

그것이 진실인가.

베이컨이 화살표를 그린 이유는 시선의 집중을 위한 것이다. 그런데 뭔가 계속 보니 이 색이 묘하고 화살표가 대칭이 아니고 보통의 화살표보다 배경에 밀착감이 뛰어난 듯이 느껴진

다고 해서 과연 베이컨이 화살표를 그린 진정한 이유가 생겨나지는 않는다. 미친 사람이 그냥 미쳐서 그린 그림을 볼 때에 넘나 멋진 듯이 느껴진다고 해서 그림을 그린 사람이 미쳤기에 차마 드러내지 못한 신비한 무언가, 신화가 존재하지 않는다. 그 그림의 의미를 열심히 탐구하고 작가에게 물어보고, 뭔가 비슷한 단어를 쓰는 학파들을 묶어 정리하고, 많은 이름 있는 평론가들의 평가를 수집해 정립해서 무언가 개연을 만들어내 어떠한 개념 혹은 사조를 만든다고 해서 그게 멋진가. 그렇게 화살표를 전설로 만들어내는 것이 재밌는가. 재미는 있다. 근데 제발 그냥 그린 건 그냥이라고 생각하면 안 될까 싶다. 감각은 말로 완전한 표현이 안 된다고 말하면서 그렇게 개념미술에 집착하는 이유가 무엇인가. 그냥 그리고, 그렇게, 즐겁게, 즐겁게, 행복하게, 그리고 나서, 다 그리고, 그 후에, 이유를 찾는 것을 금지시키는 이유가 무엇인가. 홍상수와 왕가위의 파운데이션 수업 같은 영화 촬영은, 촬영 후의 연결에서 찾은 그 개연의 생기, 그딴 것들이 그림 뭘 지랄이라는 것인가. 진진자라 진저리난다.

그래서 오늘은 그냥 그리기로 했다.



프랜시스 베이컨, 검은 3부작(Black Triptych)이라 부르는 다이어에 관한 일련의 현정작,
1973

4. 위아래 바꿔 그리기- 양자 역학 이야기

어디서든 나의 특징은 드러난다. 아니 사실 모르겠다. 근데 김제식의 말에 따르면 나의 활동과 자세, 창작, 글에서 모두 나의 방법론이 존재한다고 말한다. 마치 내가 알고 싶은 나의 문제를 모두 알고 있는 듯 했다. 그의 말에 따르면, 나는 어떠한 주제에 관해서 글을 써 내려가다가, 갑자기 자신도 모르는 단어를 쓰고, '어, 이게 뭐지?' 하며 그게 무엇인지에 대해 다시 글을 써내려가는 듯하다고 말한다. 그리고 쓸데없는 문장들 쓸모없는 단어들 넘쳐흐르고, '어, 이게 뭐지?' 라는 물음이 그 쓸모없는 단어인 경우도 보인다고 한다. 완성을 추구하지 않을 때 마음이 편한 감이 있다. 파운데이션도, 지난 주 그런 모델 덩어리도 마찬가지이다. 그냥 하다가 누군가가 "이거 완성이니?" 할 때 나는 그냥 "네, 다했어요."라고 만하면 된다. 또 누군가가 이거 "더 할 거니?" 하면, 나는 "네 더 할 거예요." 하면 된다. 다른 요소에게 의존해 진행하면 어떠한 걱정 없이 마무리를 알 수 있다. 그래서 이끌지 않는 것을 그리라고 했을 때 아무렇지 않을 수 있었다. 미래에 대해 양자역학적인 태도를 갖는 것은 정말 삶을 평화롭게 만든다. 이끌지 않는 것을 그리라 할 때, 나는 이끌지 않는 것으로 인해 그림의 정체성이 사라질까 두려움을 느꼈다. 이끌지 않는 것을 그리라 할 때, 나는 내가 해야 할 일을 하달 받았기에 마음이 편해졌다. 내일 학교에서 그림을 그릴 땐, 양자역학적인 태도를 통해 그림을 그려야겠다. 양자역학적인 태도만큼 '감각이에요!'라고 뺏치기 좋은 요소가 어디 있겠는가. 안철수처럼 그럴 수도 있고 아닐 수도 있어요. 내가 봤을 수도 있고 말했을 수도 있어요. 왼손으로 그렸을 수도 있고 오른손으로 그렸을 수도 있어요. 나는 느꼈을 수도 있고 아닐 수도 있다. - 3월 15일 쓴 것에서

그림에 대한 이야기에 앞서 생각했던 양자역학적인 태도에 대해 짚어야 할 점이 있다. 어떠한 양자역학적인 태도는 뭔가 뚜렷하지 않은 듯 보이는 방향성을 이야기한다. 약간 '열린 작품'에 근접해 작업이 이루어지는 그런 과정을 내포한 듯 보인다. 이 글을 다시 가지고 온 가장 큰 이유는 바로 그냥 하다가 누군가가 "이거 완성이니?" 할 때 나는 그냥 "네, 다했어요."라고 만하면 된다. 또 누군가가 이거 "더 할 거니?" 하면, 나는 "네 더 할 거예요." 하면 된다. 이 부분이다. 이 부분이 나의 정확하게 메커니즘을 설명해주고 있다. 의미를 상실시키는 과정에서 타자의 개입은 엄청난 축복이다. 즉각적으로 어떠한 상충되는 요소들을 짚어주고 있기 때문이다. 요소의 삭제에 있어 나는 먼저 타자화를 수반해야한다. 마치 내가 먹을 카레를 내가 헤먹는 것과 같다. 근데 누군가가 옆에서 내가 먹을 카레를 해준다면 얼마나 좋은가. 어떠한 결말들을 맺기 전까지 무수히 많은 결말의 모습들이 존재한다. 그리고 그 모습들은 작업을 진행하는 동안 계속해서 허공에 존재한다. 그 허공에 존재하는 모든 모습들이 함께 보인다면 이상적인 결론이 나올 수도 있다고 생각한다.

이 과정에서 위아래를 바꿔 배치해 그리기가 요구하는 생각해야 하는 것이 도움이 되는 부분이 있다. 먼저 위아래를 바꾸는 순간 이 그림을 그리면서 요구하는 완성에 대한 척도는 묘연해진다. 마치 계란밥을 만드는데 있어서 계란 위에 밥을 올리는 것과 같은 이치이다. 밥을 짓고 계란을 까기까지 나는 그 순서를 밥 위에 계란이라고 생각할 수 있다. 그러나 계

란이 먼저 들어간다면 난처해진다. 그러나 결과적으로 계란밥이 되어야 한다. 열심히 비빈다면 밥 위에 계란이라는 내가 생각한 완성과 같은 완성의 모습을 할 수 있다. 그러나 여기서 더 나아가 작업에서 이러한 양자역학적인 상황이 계속된다면, 계속해서 밥과 계란이 알 수 없는 양과 시간에 추가된다면, 어떻게 해야 하는 것인가? 우리의 완성에 대한 이야기는 더 이상 존재하지 않는 것이 된다. 그림의 특이점은 이것일지도 모른다. 우리는 그림을 수정해야 하는 상황이 온다. 그 상황마다 수정하는 방식은 무수하다. 또한 어떠한 수정 방식을 선택했다 하더라도 그것이 보여줄 결과의 형태 또한 무수하다. 또한 그 결과의 모습이 성공(완성)일지 아닐지 또한 묘연하고, 성공 했는지를 우리가 깨닫지 못할 수도 있다. 그리고 그 상황에서 파생되는 또 다른 수정의 단계는 어떻게 설명해야하는 것일까? 여기 위아래를 바꾸는 행위는 앞으로의 전개 과정을 자체를 흔들어 놓아 완성을 향하는 우리의 방향성을 대거 흔들어 없애버리는 것이다. 지금까지의 그림에 있어서 타자의 개입과 완전히 다른 방식의 개입이라고 본다. 완성을 저지하는 약식으로 말이다. 게다가 이 행위가 그림 전체의 무게에 미치는 영향도 이야기해야한다. 그림 전체에서의 시선의 흐름을 감당하는 혹은 서사성(감각이 되었거나 무엇이 되던)을 감당하는 가장 큰 요소는 그림 전체에서의 무게의 배치이다. 무거운 곳에서 가벼운 곳으로 또 다시 무거운 곳으로 시선이 환기시켜지면서 움직여지는 것이 가장 기본적인 메커니즘이라고 이야기한다. 이러한 구도적인 측면에서 화면이 섞인다면 그것 무게가 가지고 있는 서사성, 이 그림에서는 감각의 흐름적인 측면이 뒤섞여버린다. 이것 또한 어떠한 도약점의 역할을 수행한다. 화면의 무게에서 오는 서사가 '뭔지 모르겠는'을 방해하고 있었을 지도 모른다. 아무것도 없는 하얀 벽에는 그 무게의 흐름이 존재할까? 모든 부분의 무게를 하나로 맞추어야 할 필요가 있다.



그래서 학교에서 배운 것이
실제 세상과는 다르다는 것입니다.

<양자역학시리즈_관찰자 효과>의 일부

5. 100개의 레이어로 나누기 - 무게의 평형

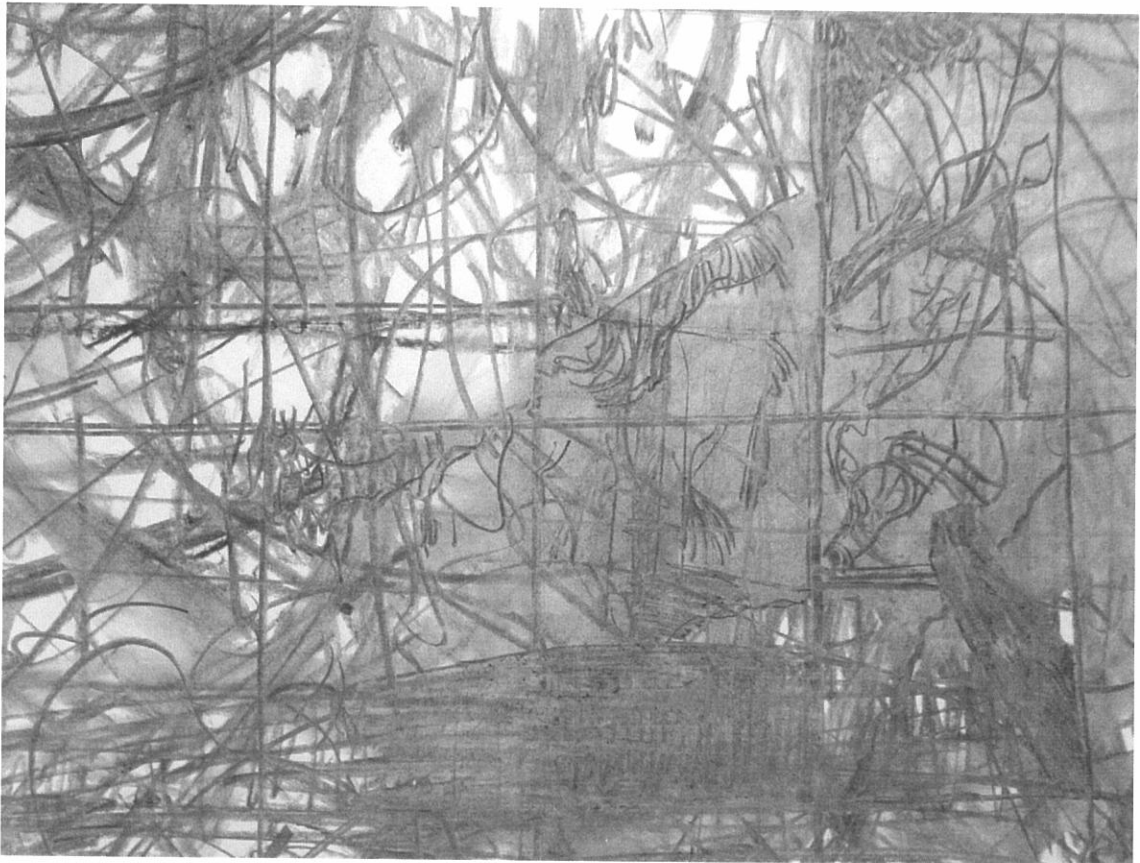
모든 곳의 무게가 동일해지도록 만들 필요가 있다. 완벽한 무게의 평형은 불가능하다. 내가 가장 많이 참고한 것은 흰 벽면이다. 우리가 가장 무로 이해하고, 배경이라고 인지하는 표본이라고 생각한다. 세상엔 수많은 흰 벽면이 존재한다. 지하에도 있고 비행기에도 있다. 우리가 흰 벽면 안에 있다면 우리는 그곳이 어떤 곳인지 알 수 없다. 더욱이 완벽한 흰 벽면이라면 그 공간이 우리에게 주는 정보는 희다 하나일 것이다. 그럼에도, 이러한 흰 벽면마저도 무거운 곳과 가벼운 곳이 생긴다. 우리가 흰 벽면을 이해하기 위해선, 즉 아무것도 아님을 인지하기 위해선 빛이 필요하다. 빛이 흰 공간 안에 차레를 만든다. 그 차레가 우리에게 '아무것도 아니다.'라는 정보로 읽히게 되고 그렇게 벽이 존재하게 되는 것이다. 그렇다면 검은 벽은 어떠한가. 검은 벽 또한 마찬가지이다. 검은 벽은 빛이 없을 때에도 어느 정도의 항상성을 유지한다. 그러나 빛이 없을 때 우리는 그 벽이 어떠한 벽인지 자체를 이해하지 못하기 때문에 논의가 된다고 생각했다. 그래서 결론적으로 완벽한 무게의 평형은 불가능한 듯하다.

그러나 우리에게 이미 이를 해결할 수 있는 고리타분한 메커니즘이 존재한다! 공간의 분할이다!

오이를 다시 한 번 생각해 보자. 오이가 맛있는 음식인 이유는 오이를 싫어하는 사람이 60%이기 때문이다. 무겁게 느껴지는 것 또한 전체의 평균으로 수렴되는 것을 0이라고 할 때 1 더 무거워서 무거운 곳일 수도 있다는 것이다. 물론 40이 더 무거울 수도 있고 어쨌든 오이가 맛있는 사람이 10%더 있다면 오이는 빛도 아닌 오이일 뿐이다. 어찌하였건, 어느 정도 판단할 때에 그리 무겁지 않은 것과 그리 가볍지 않은 것이 병치 혼합된다면, 그리고 그것이 무한히 촘촘해진다면, 이는 어느 정도의 화면 무게의 평형을 이룰 수가 있을 것이다. 마치 모든 색이 모여 회색이 되는 것과 비슷하게 말이다. 혹은 흰색이 되는 것도 마찬가지일 지도 모른다. 그래서 내가 해야 할 것은 100개의 나누어진 레이어 안에서 한 칸 한 칸의 무게를 평준화 시키는 것이다.

여기서 주의할 점이 하나생긴다. 앞서 두 가지의 화면에 가한 실험과 비슷한 맥락이라 할 수 있는데, 프레임이 생긴다는 점이다. 프레임이 생김으로 인해 자의건 무의식적이건 칸칸으로 인식하게 된다. 더불어 레이어를 이루는 선들은 존재만으로 어떠한 화면 전체에서의 강한 통일감 혹은 평형성을 부여한다. 이것은 어떠한 척도가 된다. 이 선이 주는 강도에 화면 전체의 강도를 맞춘다면 어느 정도 이 프레임이 하고 있는 역할을 상실시킬 수 있을 것이다.

선생님이 질문하셨다. 왜 모두 같은 강도의 선으로 구성되었냐고 하셨다. 알지 못했는데 다른 사람들의 그림에 나오는 선을 보니 내가 쓰고 있는 선은 단지 '선'이라는 하나의 요소 뿐이라는 것을 알게 되었다. 이에 대해 나는 아무 생각이 없다. 뭔가 면이라거나 다른 방식의 운용이 들어가는 것이 혼돈을 야기할까 두렵기도 하고, 그냥 잘 모르겠다. 어떻게 해야 할지. 근데 선적인 것이 도움이 되는 것 같기도 하다. 프레임도 선이니까. 근데 모르겠다. 좀 쉽게 문제를 해결하려는 것 같기도 하다.



<100개의 레이어로 나누기>의 일부 8칸

6. 색을 이용해 그리기 - 요소적 평형, 의미 없음

왜 이제 서야 감각스레 검은 그림에 색을 입히는 것일까. 색칠하는 것이 아닌 방식의 운용이 어떤 것일까. 모르겠어서 그냥 먼저 색칠하기로 했다. 한 세 개 정도를 섞어서 한 곳에 퍼 부었다. 그랬더니 선생님이 색을 이루는 색이 오버랩 되어 일어나는 레이어를 생각해 보라고 하시기에 색을 나눠서 줄 줄로 긋기로 했다. 병치를 통해 레이어가 아닌 색 본연의 어떤 평균적인 혼합을 볼 수 있을 것으로 생각했기 때문이다. 동시에 발표 시간 윤동구 선생님이 보색의 빛나는 느낌의 효과를 생각해보라 하셨다. 대표적인 예시로 탕화를 보면 적록의 보색 대비 효과를 이용해 가시성을 확보한다는 이야기를 하셨다. 그러나! 여기 문제가 있다. 이런! 보색을 섞으면 회색이 된다. 회색은 채도가 낮다. 가시성은 채도가 높을수록 강하다. 근데 왜 회색인데 가시성이 높은 건가.

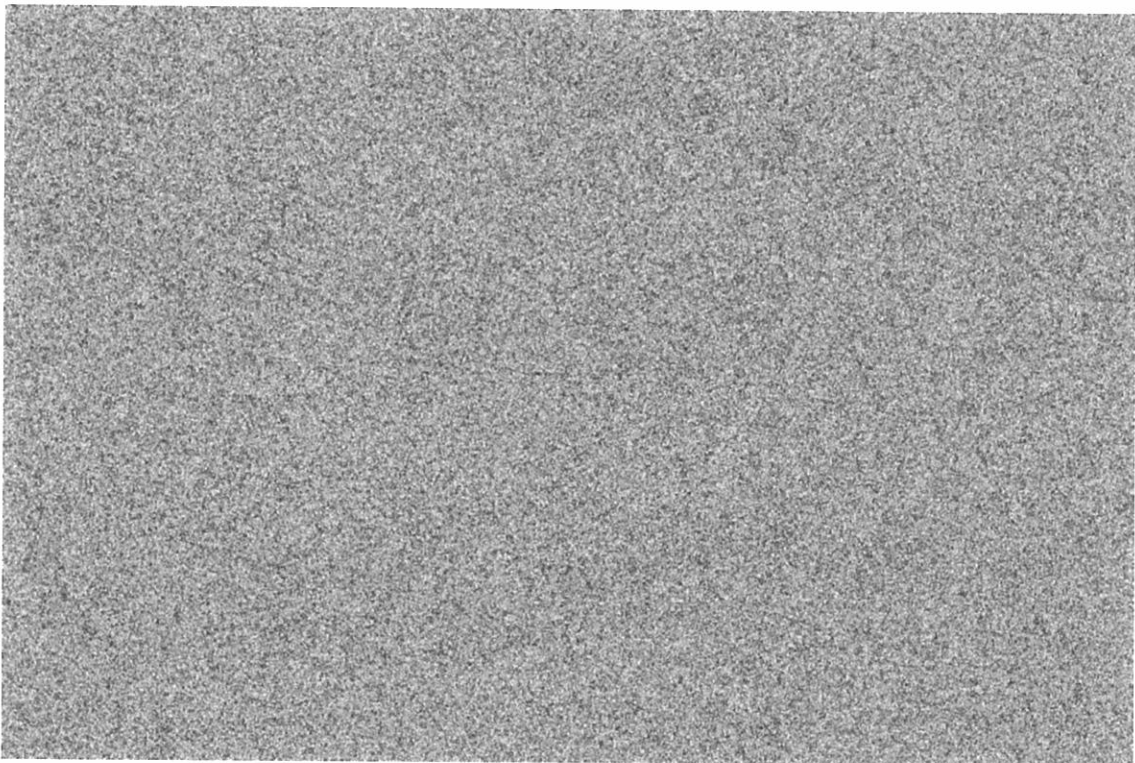
회색은 일차적으로 모든 색들이 조금씩 포함된 색이다. 그렇다면 회색이 가시성이 낮아지는 것은 우리의 눈이 그 색들의 혼합을 인지하는 데에 무리가 있기 때문일지도 모른다. 애초에 일반적인 시력을 가진 사람에게 가장 가시성이 뚜렷한 색감은 적록으로 이는 수렵채집의 영향에 있다. 지금 이야기하는 이 회색에 대한 상념은 인류의 시각 역사에 팽창히 늦게 구축되었다. 근대화 이전까지의 회색은 빛이 없는 상태, 즉 색이 없음을 의미하는 것이었고, 우리의 눈은 그러한 해석에 익숙해져있다. 그러나 현재의 회색이 만들어지는 과정은 그 반대이다. 모든 색들이 조금씩 포함되어 색들의 평준화가 일어난 상태이다. 다시 말해 모든 색이 존재하는 부분이다.

이 회색과 과거의 회색에는 만들어지는 방식부터가 차이가 있다. 서로 같은 색이 아닐 수도 있다는 이야기이다. 어찌 보면 우리의 시각에서 이 모든 것이 혼합된 색을 인지할 수 있는 시세포가 존재하지 않아 그냥 비어있는 것이라고 인지하게 되는 것일 지도 모른다. 어쨌거나 우리는 그 색을 회색이라고 인지하고 잘 보지 못한다. 이것이야 말로 색체에 있어서 의미의 상실이 아닌가 싶었다. 작년 파운데이션, ‘공간 나누기’ 작업을 하면서 비슷한 실험을 했었다. 2차원 화면의 색을 계속해서 분할해 나가며 모든 칸에 랜덤으로 다른 색들을 입력했다. 칸이 역 단위를 넘어가 매우 작아졌을 때에 그 화면은 회색 자체가 되었다. 그렇다면 다시 원래의 이야기를 다시 이야기해 보아야한다. 보색의 연속은 과연 가시성을 낮추는가 높이는가?

그래서 해보았다. 주변 색들 간의 조합과 보색의 조합을 같은 화면에 펼쳐 보았고, 그 결과를 살펴보았다. 아무렇지도 않았다. 중간에 있는 부분이 더 시야에 잘 들어왔고, 가장자리에 그린 것은 덜 눈에 띄었다. 결국 우리는 색보다는 우리의 시각 범위 어디에 있는가가 더 중요한 것이라는 결론을 내었다.



카페 클럽에스프레소의 주차장 바닥



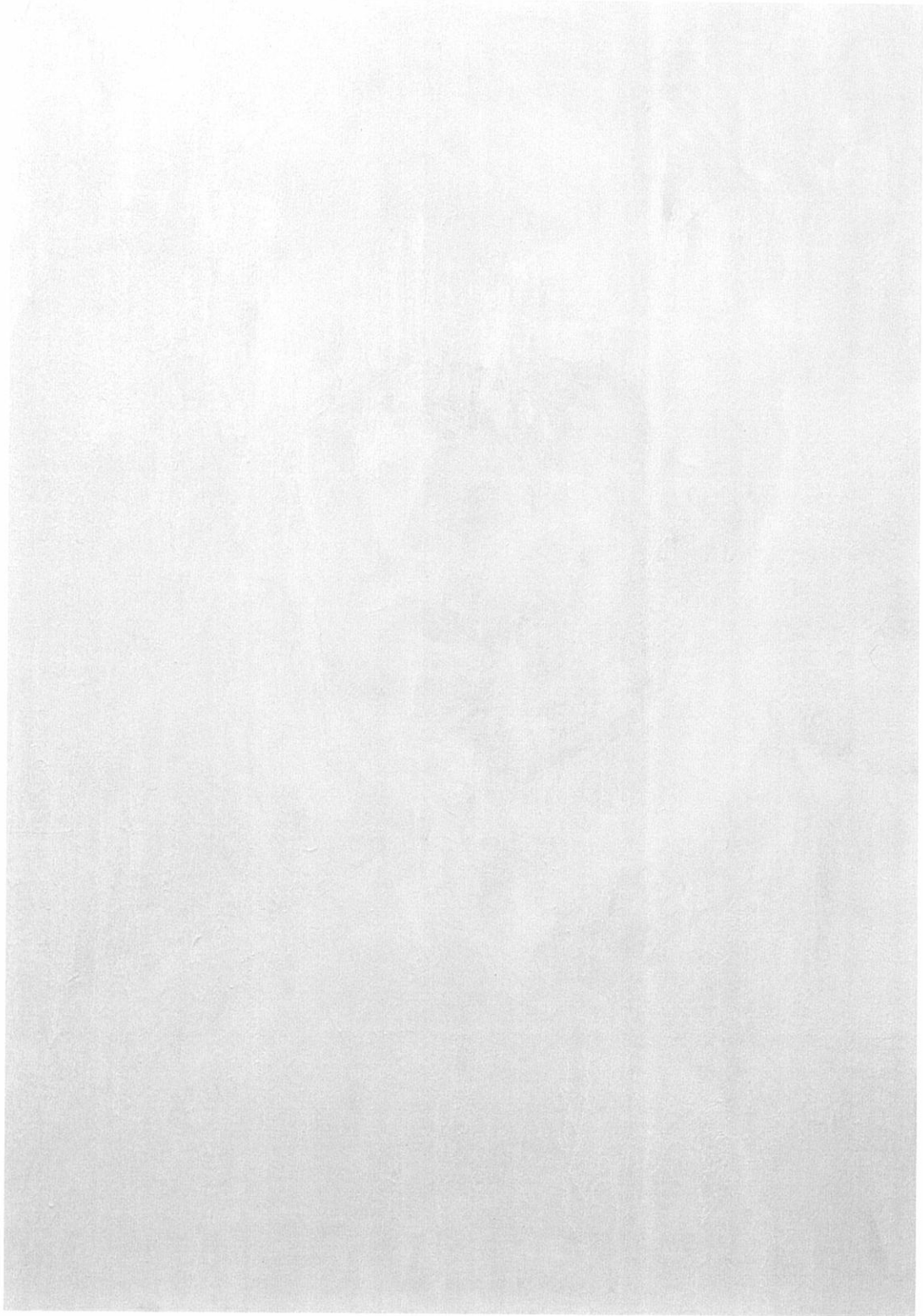
2016 파운데이션 <공간채우기> 과제와 일부

7. 오브제 이용해 그리기 - 의미 없음의 의미 없음

이 그림에 대한 관심이 사라졌다. 지금 내가 그리고 있는 대상과 나의 거리가 얼마나 먼지를 알 수 있다. 이 작업은 더 이상 나에게 어떠한 존재도 아니다. 애초에 나와 모델 간의 간극은 매우 큰 것이고 그 모델에게서 나오는 어떠한 감상 혹은 감각은 나에게 다가오지 못하는 혹은 교차점이 존재하지 않는 것이었을 지도 모른다. 앞서 말한 듯이 그림의 평형상태를 맞추게 된다면 이 그림에서 나오는 어떠한 심상 비슷한 것은 무엇도 아닌 단지 내가 다룬 대상이 뿜어내는 대상 그 자체일 것이라고 예상했다. 그리고 이와 같은 작업을 자화상과 함께 진행했다. 자화상에선 어떠한 것을 느낄 수 있었다. 자화상은 결과적으로 혹은 시각적으로 이야기할 때 아무 것도 남지 않은 하얀 벽면과 다를 것이 없는 것이 되었다. 이를 구성하는 모든 요소가 배제되었다. 그림에도 남아있는 자국들이 함께 뭉치고 퍼지는 것은 나에게 어떠한 심상을 준다. 말 그대로 재현적인 어떠한 것이 남아 있는 것 같은 결과물이 나왔다. 그러나 이 그림을 보면, 지금 이 그림 또한 이 그림이 있는 공간과 분간이 안 된다. 빛도 아닌 것이 되었다. 그러나 이것이 내포하고 있는 무언가가 있는 지를 나는 알지 못하겠다. 분명 자화상보다 훨씬 많은 요소들이 꿈틀 꿈틀 거린다. 약간의 징그러운 모습으로 느껴질 정도로 많은 요소들이 왔다 갔다 하고 있다고 볼 수도 있다. 자화상에 비해 정말 많은 요소들이 의미를 만들어내고 있는 것 같기도 하다. 그러나 이것이 내뿜고 있는 것이 무엇인가를 이야기해야 하는 데, 아무 것도 없는 듯하다.

모델이 나에게 주는 어떠한 심상은 없는 것 같다. 이를 더 이상 하는 것은 의미 없음을 향하는 이 과정에 어떠한 의미도 없는 것 같아 이 작업을 끝내기로 했다.

말 그대로 의미 없음이 의미가 없어진 가운데, 재조명해야 하는 부분은 의미 없음이 어떠한 의미를 내포하고 있는가에 대한 질문이다. 어떠한 사람에 의해선 공으로 환원될 수도 있는 이 단어에 대해 내가 가질 수 있는 의미는 무엇일까. 동시에 지금은 수소를 그리고 있다. 이 의미 없음 때문에 내가 이 메커니즘을 어떻게 가지게 되었는지를 되돌아 본 결과 양자역학적 그리기의 태도에서 시작했다. 양자역학적 그리기 방식을 위해 양자역학이 가장 일차적으로 적용되는 요소인 수소를 그리기로 했다. 수소는 전자가 한 개이다. 이 전자는 전하량에 따라 순간이동을 하면서 존재한다. 순간이동은 곧 분신술을 야기하기도 한다. 이런 식으로 전자는 위치 값을 지속적으로 수정해 간다. 그러나 우리는 전자가 어떠한 방식으로 관찰되든 이 오브제들의 묶음이 수소이고 전자는 분명 보기와는 다르게 한 개라고 알 수 있다. 이 이유는 모두 관찰이 의미가 없다는 것을 전제로 한 결과이다. 수소가 두 개로 보이더라도 이것이 가진 변하지 않는 특징, 나는 이것을 질량이라고 임시 규정했다, 이 존재하기 때문이다. 이와 같은 변하지 않는 질량을 보는 것이 나의 과제인데, 아 모르겠다. 아무 것도 남지 않았다.



회화 시간 그린 나의 자화상

8. 서로 바꿔 그려주기 - 서로 메커니즘 파괴하기, 뭘지 모르겠는 것이 모호함

지난 번 작업을 끝내겠다고 마음을 먹고, 방치해 두었다. 완성의 상태로 서로 작업을 바꿔 진행하는 과정을 겪었다.

약간의 예시로 선생님과 대화에서 선생님이 말씀하셨던 이야기가 있다. 차용 혹은 전용을 하는 작가들을 본다면, 특히 내가 조사했던 브루스 코너를 보면 이미 완결된 작품을 가지고 재조합해 어떠한 새로운 완성의 포맷을 보여준다는 이야기였다. 어찌 보면 완결이라는 것은 굉장히 주관적이기 때문에 누군가에게 완성인 것이 누군가에게는 시작이 되는 오브제라는 이야기이다. 마찬가지로의 과정이다. 내게 완성되었다는 작업을 마주한 불쌍한 다른 학생에게 이 작업은 뭘지 모를 카오스에 정리가 필요한 무언가일 수도 있는 것이다. 그렇게 그 학생은 이 작업을 다른 방식으로 정리하고자 재 전개해 나아갔고, 완성하지 못한 채 다시 나에게 이 작업이 돌아왔다. 진짜 내가 머리가 아팠던 것은 이 화면이 뭘지 진짜 모르겠기 때문이다. 이미 의미 없고 흥미도 없어진 상태에 어떠한 추가도 원하지 않는 상태가 된 것이었다. 그 위에 더욱이 의미와 혼동을 깨트리는 요소들이 올라간 모습은 정말로 뭘지 모르겠는 뭇도 아닌 것이 되었다는 생각만이 들게 했다.

에 효, 이것도 나름의 의의를 갖고 있다고 생각하기로 했다. 비록 생각의 시작은 의미 없음이 아니었지만, 전체적으로 원하는 것은 의미 없음의 단계로 가는 것이기 때문에 이 과정 또한 오브제에게서 어느 정도 나에게 도달하는 어떠한 의미를 지워줬을 지도 모른다고 본다. 더군다나 이전의 과정에서 의미 없음에 도달하기 위한 어떠한 메커니즘이 잡혔다. 그 메커니즘이 나에게 어떠한 의미로 작용했을 지도 모르는 부분이라고 본다. 그 메커니즘을 깨면서 발견하지 못한 부분에서의 의미 창출이 되고 있었던 것이다.

연석이 형은 그림을 그리다가 그 주제에 대한 흥미가 사라지면 그림을 다 덮어버리고 다시 시작한다. 회화 선생님은 그 과정에서 흔적이 남아 그것이 어떠한 무게나 깊이를 만들게 된다고 이야기했다. 그러한 것이 싫다면 처음부터 왁구를 다시 짜면 된다. 연석이 형은 왁구 짜는 것을 좋아한다. 나 또한 이러한 맥락에서 다시 시작하는 것이 어떠한 지 생각이 든다.



바뀌 그려준 부분

9. 모델 그리기 완성하기 - 의미의 상실

결과적으로 망했다. 그리고 이 방식 또한 별로 흥미가 없어졌다. 애초에 다른 주제부터가 그리하다. 현대작가연구 시간 포스트 프로덕션에 대해 조사했다. 포스트 프로덕션은 요즘 주목 받는 주제이지만 이 담론은 많은 한계를 가지고 있다. 니콜라 부리오가 이 담론을 꺼낸 방식에서부터이다. 포스트 프로덕션은 수렴의 형태를 가지고 있다. 즉 이 글이 써진 동시대의 작업에 포함되어 있는 요소들을 조합해 하나의 양식화시킨 형태의 담론이었다. 그리고 그 부분은 여타 누구의 작업에든지 포함되어 있다고 볼 수 있는 부분이고, 그것을 한 번쯤 술 마시면서 대두시켜볼 필요는 있지만 그것이 대주제가 되는 것이 타당한가는 의문점을 가져야 하는 부분이다. 그렇게 포스트 프로덕션이라는 방식을 취한다고 표방하는 작업들은 모두 수렴된 어떠한 이론에서 출발한다는 문제점을 이 양식이 갖는 문제점과 함께 가지고 있다.

내가 하고 있는 것 또한 마찬가지이다. 의미 없음에 대한, 뭘지 모르겠는 것에 대한 이야기는 단편적으로는 꽤나 흥미롭다. 그러나 조금만 파고들어 생각해본다면, 이 이야기에 대치되는 부분은 모든 작업에 포함되어 있는 요소이다. 그것도 필수 요소로 모든 그림에 아무렇지도 않게 말이다. 이러한 이야기를 괜히 꺼내어 작업 전체의 이야기로 가지고 온다면, 그것은 인풋과 아웃풋이 존재하지 않는, 물론 형식은 인풋과 아웃풋의 양태를 다루고 있지만, 그냥 예술 담론 하나만을 어떻게든 시각화하려 발악하는 일차원적인 작업 양식을 띄게 된다.

형식의 측면을 강조한 작업은 모두 이런 식인 것 같고 이런 식으로 말아 먹어진다는 것을 한 학기동안 체감했다. 형식의 측면이 아닌 진정한 무의 상태와 의미의 상실을 다루기위해서는 어떻게 해야 하는 것일까? 4월 달쯤에도 같은 회의를 느꼈다. 결론적으로 이것이 사람들에게 다가갔을 때 뭣도 아닌 것이 되고 마치 내가 움직이는 무고한 역사가 갖든 그 모델을 바라보는 것과 같은 것이 될 것이다. 벅은 모델이 가지고 있는 그리고 우리가 살필 수 있는 의의는 단지 역사성일 뿐이다. 어쨌든 그래서 내가 한 것은 양자역학에 대한 이야기를 다루는 것이었다. 그래서 양자가 포함된 수소를 그려봤다. 그것도 노잦이었다. 결론적으로 수소 또한 내가 생각한 수소에 대한 메커니즘으로 다가가게 되었다.

회화 선생님은 너무 생각이 확고해져 그림을 그리지 못하는 단계인 것이라고 했다. 어쨌든 구상적인 화면 구성이 될 것이라면 단지 그 수소라는 단어 하나 만을 귀 뒤에 살짝 올려 두듯이 하고 어떠한 순간적인 화면의 배합만을 다뤄보는 것을 제안하셨다. 그래서 그러기로 했다. 물론 이것 또한 어떻게 생각하면 그러하다. 수소라는 단어 하나 만을 미약하게 생각하며 나의 인간으로서의 메커니즘이 아웃풋 되도록 다룬다면, 마찬가지로 의미를 지운다거나, 벽처럼 만들겠다거나 하는 것 없이도 그 수소라는 단어 하나에 다가갈 수 있다. 그러나 이러한 설명이 “의미가 없음”을 한 학기동안 통감했고, 그냥 그렇게 “아무것도 아닌 것”이 되기로 마음먹었다.

10. 다시 풀라주 하기 - 가짜 인형이란 무엇일까?

선생님과 면담을 하며 풀라주 부분이 부족해 조금 더 다뤄보기로 했다. 붙여지는 오브제가 가지고 있는 특이점과 그것을 다루기 위한 나의 해석이 충돌하는 부분에 대한 논의가 필요하다고 이야기가 나왔다. 그러나 이에 대한 부분보다 오늘은 가짜 인형에 대한 이야기를 조금 하고자 한다. 이 사진은 페이스북 페이지 <헬조선 너우스>에 “인형 뽑기 방에 공급된 가짜 인형들”이라는 게시 명으로 게시된 사진이다. 저작권 없이 만들어져 판매된 인형들로 이것은 뭐랄까, 주인이 없다.



헬조선 너우스
인형뽑기 방에 공급된 가짜 인형들

<헬조선 너우스>의 “인형뽑기 방에 공급된 가짜 인형들”