creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

미술학박사 학위논문

‘석의(釋擬)적 재현’에 관한 작업 연구

- 본인의 작업을 중심으로 -

2022년 2월

서울대학교 대학원

미술학과 조소전공

강 호 연

‘석의(釋擬)적 재현’에 관한 작업 연구

- 본인의 작업을 중심으로 -

지도교수 이 용 덕

이 논문을 미술학박사 학위논문으로 제출함
2022년 2월

서울대학교 대학원
미술학과 조소전공
강 호 연

강호연의 박사 학위논문을 인준함
2022년 2월

위 원 장 문 주 (인)

부위원장 심 상 용 (인)

위 원 이 용 덕 (인)

위 원 이 해 완 (인)

위 원 강 정 호 (인)

국문초록

본 연구는 오늘날 미술 속 재현에 대한 '석의(釋擬)'라는 확장된 관점을 제시하며, 그 관점이 전개되어온 과정을 본 연구자의 작업 경험과 미술사 및 철학적 사례를 교차하여 서술하고자 한다.

본 연구자는 대중매체 이미지와 본인의 경험을 통해 형성된 보편적 이미지를 일상사물을 이용하여 재구성하면서, 재현대상이라 여겨온 원상(原象)의 의미를 다층적으로 고찰해왔다. 이러한 과정에서 미술 속 재현에 대한 통념이 '시각적 사실성에 의한 조형적 모방과 기술'에 머물러 있음을 경험하였다. 하지만 오늘날 재현적 미술의 주요한 면모는 사실적 모사에 대한 감탄을 넘어, 작가가 대상을 능동적으로 해석하고 이를 창의적으로 재구성 및 연출하는 과정에 있다고 생각하였다. 본 연구자는 일련의 작업과정을 통해, 오늘날 재현적 작업이 보편적 이미지를 '특정인상화'하여 감상자로 하여금 가假믿음(alief)을 유도하는 현상을 발견하게 되었다. 그리고 경험과 상상을 작업에 투영하도록 유도하는 작가의 연출이 가假믿음(alief)을 발현시키는 주요한 특성임을 파악하게 되었다.

본인은 이와 같은 기존 재현미술에 대한 통념으로부터 확장된 재현의 의미인 '석의(釋擬)'를 제안한다. '석의'는 모방(擬)의 의미를 다시 해석(釋)한다는 새로운 용어로, 기존의 원상(原象) 개념을 작가의 경험과 물질적 이미지에 의해 '특정인상화'하여 재해석한 것이다. 이와 같이 재현대상에 대한 인식적 전환은 원상에 대한 시각적 모사로 간주되었던 미술 속 재현의 의미를 구체적이고 서술적 상황으로 제시된 작가의 연출로 확장 가능하게 한다. 본 연구자는 이러한 재현의 의미변화를 본인의 작업 경험을 반영하여 미술사와 철학적 고찰을 통시적으로 조망하는 것을 통해 '석의(釋擬)' 개념을 살펴보았다.

한편으로 ‘특정인상화’를 통해 경험과 상상을 유도하는 ‘석의(釋擬)적 재현’ 과정으로부터 재현대상에 대한 일종의 성찰이 생겨날 수 있음을 깨닫게 되었는데, 이 또한 오늘날 ‘재현적 미술’의 또 다른 가능성이라 여긴다. 이렇듯 본 연구자의 작업과 미술 속 재현의 의미 변화 궤적의 상관성을 유추하면서, 동시대 미술 속 재현의 의미 확장이 ‘석의(釋擬)적 재현’ 작업을 통해 모색될 수 있음을 본 연구를 통해 밝히고자 한다.

주요어 : ‘석의(釋擬)적 재현’, ‘특정인상화’, 가假믿음(alief), 연출, 경험, 물질, 재현, 모방, 원상(原象)
학 번 : 2018 - 36275

목 차

서론 ····· 1

본론 ····· 9

1. 모방하기 ····· 9

1.1. 이미지와 표상 탐구 ····· 17

1.2. 표상 공유의 조건 ····· 23

2. ‘석의(釋擬)적 재현’ ····· 32

2.1. 원상과 모방의 이미지 ····· 39

2.2. 물질의 실재와 인상 사이 ····· 45

2.3. 가假믿음(alief)의 작동 ····· 55

2.4. ‘특정인상화’ ····· 68

3. 백과사전 프로젝트 ····· 77

3.1. 내가 아는 것들 ····· 78

3.2. <백과사전 프로젝트> 속 재현적 작업들 ····· 85

3.2.1. 파란 하늘 ····· 86

3.2.2. 티타늄 코팅 프라이팬 ····· 91

3.2.3. 땅에 관하여 ····· 97

3.2.4. 바이올렛 레코드 ····· 99

결론 ····· 103

참고문헌 ····· 107

Abstract ····· 111

서론

작업을 새로 시작할 때는 어떤 인상으로부터 출발한다. 그것은 달력에 등장하는 클리쉐(cliche)같은 이국적 자연절경이기도 했고, 때론 본인이 경험했던 감각의 단편이기도, 혹은 이 모든 것이 혼재되어있는 것이기도 했다. 결국 본인은 이러한 인상을 구체화하여 시각화하는 과정에서 그 인상의 시작, 원상(原象)을 전제하는 스스로를 발견한다. 본 연구자는 일련의 재현적 작업을 진행하면서 본인이 상정한 원상에 조금 더 가까워질 수 있도록 작업하는 동시에 이를 재고하기도 하였다. 그리고 이를 통해 깨달은 원상은 구체적인 모습을 갖고 있는 '실체'이기보다, '실체 같은 것에 가까운 것'이기도 하였다. 이러한 고찰은 자연스레 본 연구를 '재현'이라는 관심사로 이끌었다.

오늘날 원상만큼 허구적인 대상이 또 있을까 하는 질문을 던진다. 본 연구자는 뉴스, 혹은 다른 대중매체를 통해 허구적 이야기가 얼마나 실재적 영향력을 갖고 현실 속 상황을 변화시킬 수 있는지를 목격한다. 현실세계에 대한 허구적 이미지의 실질적 지배력을 더욱 강화 시킨 것은 대중매체의 전파방식, 그리고 이미지를 만들어 내는 기술의 발전이기도 하였다. 이러한 현대사회에서 이미지가 갖게 된 위상에 대하여 레지스 드브레(Regis Debray, 1940-)는 '우상체제(Logosphere)', '예술체제(Graphosphere)', '영상체제(Videosphere)'로 구분하여, 현대를 '자기지시적 이미지의 시대(Videosphere)'라 언급하기도 하였다.[1] 본 연구자는 오늘날 이러한 '실체와 같은 허구적 이미지'의 시대에 살고 있다 느낀다.

현대인들은 아침에 일어나자마자 스마트폰을 통해 SNS(Social Network Service) 에 접속하여 세상의 일들을 파악하면서, 광고, 뉴스

1) 레지스 드브레, 『이미지의 삶과 죽음』, 정진국 역, 글항아리, 2011, p.344 참고

그리고 개인적 포스팅 등의 다양한 이미지들을 접한다. 한편으로 이렇게 매일 접하는 사실적인 이미지 가운데, 이상적으로, 혹은 각색된 듯 제공되는 이미지와 현실 사이에 괴리를 느끼기도 한다. 작업 초기 이러한 괴리는 창작의 동기가 되었다. 그렇게 너무 선명해서 오히려 현실적이지 않은 이미지들을 일상사물들을 통한 설치물로 재현하였다. 작업은 이렇듯 이미지를 실제처럼 경험하고 싶다는 욕구로부터 시작되었다.

원상과 재현, 이데아와 현실의 관계는 플라톤(Plato, BC427-347)의 『국가론』에서 언급되었다. 현실은 동굴 속 그림자, 동굴 밖의 세계는 참된 실재이자 진리인 이데아로 묘사된다. 그리고 인간은 이 동굴 속에 갇힌 존재로 그림자를 통해 세상을 볼 수밖에 없다 한다.[2] 그렇기에 인간이 감각하는 현실을 재현한 예술은 그림자를 다시 모방한 것으로, 이데아에서 두 단계나 멀어진 저급한 것으로 여겨졌다. 이러한 원상과 모상을 구분 짓는 세계관 가운데, 미술 속 재현에 대한 전통적 개념이 형성되었다.

미술이 예술의 한 장르로 구분되어질 즈음부터, 재현은 미술의 가장 주요한 면모 중 하나였으며, 고대 그리스와 로마, 그리고 르네상스 시대에는 원형(原形)을 전제한 사실주의적 재현관이 미술의 주요한 개념으로 수용되었다. 수학적 원리를 적용한 소실점 원근법을 통해 객관적 공간을 재현하려 했던 르네상스 미술의 시도를 넘어, 산업혁명 이후 과학기술의 발전과 함께 자연광의 스펙트럼을 분석하여 시시각각 변하는 색을 주관에 의해 재현한 인상주의 회화. 그리고 시각적 재현을 벗어나기 시작한 추상미술의 시작과 미술의 아방가르드적 시도들. 더 나아가 미니멀리즘에서 나타난 반(反)재현주의적 경향까지 이르러, 이제는 “어떤 것도 예술작품이 될 수 있다.”[3] 조차 너무 당연한 현재, 본 연구자는 여전히 재현대상을 전제하며 이에 대한 시각적, 의미적, 그리고 경험적 유사성을 고

2) 플라톤, 『국가론』, 최현 역, 집문당, 2005, p.289-293 참고
3) 아서 단토, 『예술의 종말 이후』, 이성훈, 김광훈 역, 미술문화, 2006, p.57 참고

수하는 재현적 작업을 진행한다.

재현(representation)은 '다시 나타남', 또는 '다시 나타냄', '과거의 경험이나 정보를 다시 떠올려내는 일' 등의 행위를 의미하는 동시에 관념적 이미지인 표상(表象)을 뜻하기도 한다. 하물며 재현의 용어적 사용이 문학, 철학, 인지과학 등 범 미술적으로 넓게 이루어지는 상황에서, 미술에서 통용되는 재현의 의미를 보다 구체적으로 사용할 필요성을 느낀다. 통념적으로 미술 속 재현 의미는 시각적 사실주의에 입각한 조형적 모방으로 여겨져 왔다. 반면 본 연구자가 진행해온 일련의 재현적 작업은 기존의 재현미술로는 설명하기 어렵다고 느낀다. 본인이 집중해온 작업 속 재현의 의미는 사실적인 외현모사로만 국한되지는 않았다. 이러한 생각에 의해, 전통적 '재현미술'과 오늘날 '재현적 미술'을 관통하는 보편적 의미를 살펴보며, 확장된 재현의 의미를 과거의 통념으로부터 구분하여 사용할 필요성을 느낀다.

통념적으로 '재현미술'은 원상에 대한 시각적 사실주의를 기반으로 한 조형적 모방과 기술에 그 의미를 두었다. 이와 달리 본인 작업 속 재현 대상은 '특정인상화'[4]된 이미지와도 같다. 무엇인가를 체험한 기억, 혹은 미디어 이미지의 잔재와 같은 파편적 이미지가 재조합되어 이러한 이미지가 형성된다. 그리고 작업은 이에 대한 시각적 유사성은 유지하면서도, 실공간과 물질성, 혹은 사물 의미의 전유를 통해 작품 자체의 독립적인 지위와 의미, 새로운 경험을 만들어낸다. 그렇기에 본 연구자의 작업을 포함한 오늘날 '재현적 미술'의 특징은 성공적인 사실적 모방에 대한 감탄에 재현의 목적이 있는 것이 아닌, 감상자로 하여금 '특정인상화'를 이끌어내는 작가의 '해석'과 '창의적인 재현방법' 그리고 이를 조합해내는 '연출'이 성공과 실패를 좌우되는 것이다. 본 연구자는 이러한 특징을 기

4) 재현대상을 보편적 표상(archetype)인 '원형', 실체인 '원상'과 구분하기 위해 제시한 용어이다. 사람들 사이에서 형성되어온 보편적 이미지를 경험과 상상을 통해 작가가 다시 선별하고 조합하여 '보편적 이미지에 가까운 것'으로 제시하는 과정을 의미한다.

존의 ‘재현미술’과 구분할 필요성을 느끼게 되었고, 이에 확장된 재현인 ‘석의(釋擬)’라는 새로운 개념으로 제시하게 되었다.

‘석의(釋擬)’는 한자의 음으로는 석의학(釋義學), 성경의 의미를 풀어내는 일종의 해석학에서 사용되는 표현이다. 하지만 본 연구자는 풀이의 의미를 지닌 ‘석(釋)’과 모방의 의미를 지닌 ‘의(擬)’를 조합하여 “모상을 다시 재현(해석)한다.” 라는 뜻으로 본 용어를 사용하고자 한다. 본 용어의 풀이에서 알 수 있듯, ‘석의(釋擬)적 재현’은 일차적으로 모방이 이루어진 모상을 다시 재현대상으로 삼는 이차적 재현 구조를 지니고 있다. 전통적 재현에서 원상을 ‘실체’로 전제하였을 때, 모상은 ‘실체 같은 것’이 된다. 반면 ‘석의(釋擬)적 재현’은 원상을 모방하지 않으며, 원상을 모방한 모상을 재현의 대상으로 삼는다. 그리고 모상을 다시 재현하는 과정에서, 작가는 모상의 보편성을 다시 선별하고 조합하는 ‘특정인상화’ 과정을 통해 전형적 이미지를 다시 제시한다. 그렇기에 ‘석의(釋擬)적 재현’의 재현대상인 ‘특정인상화’를 거친 이미지는 ‘원상-실체’, 또는 ‘모상-실체 같은 것’도 아닌, ‘실체 같은 것에 가까운 것’이 된다. 본 연구자는 이러한 ‘석의(釋擬)적 재현’의 핵심으로 작가의 전달자적 면모에 주목한다. 작가는 재현대상인 모상을 주체적으로 해석하고 참신한 재현방법과 연출을 통해 감상자로 하여금 ‘특정인상화’된 이미지에 도달 할 수 있도록 유도한다. 이와 같은 ‘석의(釋擬)적 재현’의 면모는 오늘날 갑자기 생겨난 현상이 아니라 느낀다. 이는 단지 전통적 재현관에 있어 상대적으로 중요하다 여겨지지 않은 현상이었을 뿐, 과거 재현미술을 통해서도 그 사례를 어렵지 않게 발견할 수 있다. 더욱이 오늘날 재현적 작업에서 이러한 ‘석의(釋擬)의 면모는 더욱 극대화되어 나타나고 있다. 본 연구자는 ‘석의(釋擬)적 재현’ 작업의 특성으로 말미암아, 오늘날 미술 속 재현의 의미가 ‘객관적인 시각적 모방’에서 ‘작가의 해석과 연출’로 확장될 수 있다 생각한다. 그렇기에 본인의 작업과 미술사적 재현의 담론들을 교차한 구체적 사례를 통해 본 논지를 이어나가고자 한다.

본 연구자는 현재까지 진행해온 일련의 작업들을 통하여 재현적 미술에 대한 생각을 정리해왔다. 그 출발은 시각적 모방을 통한 이미지와 사물의 표상성 탐구였으며, 이는 더 나아가 사물의 의미를 전유하고 재현 대상에 대한 다양한 감각을 조합하여 연출하는 실험으로 이어졌다. 그리고 미디어 속 이미지의 허구성을 자각하며 원상 개념을 재인식하는 과정을 통해 작업이 또 다른 의미와 경험을 만들어 낼 수 있음을 알게 되었다. 이러한 작업을 수행하며 본인의 재현적 관점이 작업과 함께 변화하는 것을 느꼈고 미술사 속 재현의 의미변화와 중첩시켜 그 유사성을 유추해보게 되었다.

이미 미술사 속 재현에 대한 많은 해석이 존재하지만, 본 연구자는 '석의(釋擬)적 재현'의 의미를 기존의 미술 속 재현 개념에서 보다 명확히 하기 위해 이를 세 단계로 구분하였다. 그리고 그 흐름을 대표적으로 보여줄 수 있는 작가의 사례를 통해 각기 재현의 의미를 정리하였다. 각 사례의 예로 제욱시스(Zeuxis, B.C. 5세기 후반-4세기 초)와 파라시오스(Parrhasios, B.C. 5세기), 클로드 모네(Claude Monet, 1840-1926)와 폴 세잔(Paul Cezanne, 1839-1906), 그리고 올라퍼 엘리아슨(Olafur Eliasson, 1967-)과 로니 혼(Roni Horn, 1955-)을 언급하는 것을 통해, 본 연구자가 파악한 미술 속 재현의 의미 흐름 속 '석의(釋擬)적 재현'의 의미를 살펴보고자 한다.

먼저 제욱시스와 파라시오스를 통해서 고전주의 양식(고대 그리스, 르네상스, 신고전주의)을 관통하는 재현의 의미를 파악한다. 이 두 화가와 연관된 '포도 그림'과 '장막 그림'의 일화는 당대 재현이 추구하던 목표지점을 보여주는 예이다. 본 일화에서 나타난 재현의 의미는 사실적인 기법을 통해 원상에 대한 객관적인 모방을 이루는 것으로 파악할 수 있다. 작가는 주관적 해석을 최대한 배제하여 대상을 관찰하고, 있는 그대로의 원상을 시각적으로 다시 나타나게 하는 것에 집중하는 경향을 보인다. 따라서 원상을 재현하는 질료의 물질성은 존재감을 최대한 없애야 하는

극복의 대상으로 여겨진다. 이를 통해 제욱시스는 동물의 눈을, 파라시오스는 화가의 눈을 속여 그림을 원상인 실재 포도, 장막으로 착각하게 만드는 것에 성공한다.

두 번째, 모네와 세잔을 통해서 초기 모더니즘(인상주의) 속 재현의 의미를 파악한다. 모네는 자연광에 의해 시시각각 변하는 대상을 관찰하며 객관화 될 수 없는 '원상'을 주관을 통한 일종의 '인상'으로 해석한다. 세잔 역시 대상을 관찰하며 이를 일안(single eye)의 시점과 정지된 시간 개념으로 파악할 수 없음을 다중시점을 통해 보여준다. 이렇듯 두 작가는 객관화 될 수 없는 원상을 인상으로 재해석하며, 이를 두텁게 바른 물감, 거친 붓놀림, 원근법 해체 등의 방식을 통해 재현한다. 따라서 질료의 물질성은 극복의 대상이 아닌, 인상을 전달하기 위한 수단으로 적극 이용되며, 이를 표현의 수단으로 판단하는 작가의 비중이 높아지는 경향을 보인다.

마지막으로 올라퍼 엘리아슨과 로니 혼을 통하여 미니멀리즘 이후의 재현 의미를 파악한다. 엘리아슨은 재현 대상을 '인상'에서 더 나아가 '특정인상화'한 이미지로 해석하는 면모를 보인다. 그가 유사 자연현상을 재현하기 위해 선택한 재료는 재현대상 그 자체와 더욱 극단으로 멀어지지만, 감상자의 선 경험을 이해하고 이를 '특정인상화'된 이미지로 감상을 유도하는 연출을 통해 재현될 수 있다. 로니 혼은 그 자체로 재현적 환영이 발생할 수 없는 '자기지시적 사물(self-referential object)'을 공간의 맥락과 상황에 놓음으로서, 감상자 스스로 사물을 무엇인가의 재현으로 떠올릴 수 있는 상황을 연출한다. 이처럼 '특정인상화'된 이미지에 대한 작가의 해석과 재현방법, 그리고 감상자로 하여금 이를 떠올릴 수 있는 상황을 연출하는 작가의 전달자적 면모에서 이전의 재현과는 구분되는 오늘날 미술 속 재현의 확장된 의미를 발견한다. 그리고 본 연구자는 이를 '석의(釋擬)적 재현'의 주요한 면모라 여긴다.

본 연구자는 ‘석의(釋擬)적 재현’의 면모를 고찰하는 과정을 통해, 대상에 대한 의미적 유사함이나 경험적 유사함을 해석하고, 이를 선별 및 조합하여 연출하는 작가의 역할이 오늘날 ‘재현적 작업’의 의미를 확장시킬 수 있는 주요한 부분임을 깨닫게 되었다. 그렇기에 재현대상에 대한 통념은 작가의 해석과 연출에 의해 달라질 수 있다 여기게 되었다. 더불어 본인의 이러한 재현관 변화는 재현대상을 단일 개체로 파악하기보다, 일종의 종합적인 상황으로 확장할 수 있도록 이끌었다. 재현행위 속에는 알고 있던 대상을 재인식하는 과정이 필수적으로 수반되기에, 재현은 이미 성찰적인 행위라 느낀다. 더욱이 ‘석의(釋擬)적 재현’은 ‘특정인상화’와 같은 작가의 재해석의 비중이 확대되었기에, 작업을 통한 재현행위는 주변을 재인식하고 성찰하기 위한 한 방편이 될 수 있다고 생각하게 되었다.

본 연구자는 오늘날 미술 속 재현이 다시 등장하는 상황 속에서, 재현적 미술에 대한 재조명과 의미 확장이 필요하다 여기는 한편, 원상으로 여기는 재현 대상의 그 허구성을 자각하기도 하였다. 이러한 가운데, 오늘날 사람들은 원상과 모사, 혹은 실재와 허구를 구분하는 것을 크게 중요하지 않은 것으로 간주한다고 느끼기도 하였다. 이러한 생각은 더 나아가 오늘날을 이해하는 세계관으로도 확장해 볼 수 있다고 여긴다. 모더니즘의 환상이 깨어진 이후, 서구 주도하에 구축해온 이성 체계, 시스템의 많은 부분의 허술함이 드러났다. 그리고 이를 폭로하며 이성적 진리를 해체를 하려는 시도들이 포스트모더니즘의 주요 담론으로 활발하게 이루어져왔다. 미술 속 반(反)재현주의 역시 이러한 해체주의 경향의 일환으로 나타난다. 1960-70년대를 중심으로, 질 들뢰즈(Gilles Deleuze, 1925-1995)와 미셸 푸코(Michel Paul Foucault, 1926-1984)는 원상과 모사의 관계로 정의되던 플라톤주의(platonism) 재현관의 허구성과 인식적 한계를 파헤치며 이를 반(反)플라톤주의로 담론화 하였다. 들뢰즈는 플라톤에 의해 정의되었던 이데아(idea)와 단일성(singularity)의 맹점을 시뮬라크르(simulacre)와 복수성(multiplicity)의 반복(repetition)을 통해 원

형과 모사물의 재현(representation)관계를 반박하기도 하였으며, 푸코는 원형과 모상 사이에 발생하는 유사(resemblance)와는 구분되는 상사(similitude) 개념을 통해 오늘날을 움직이고 있는 자기지시적(self-referential) 환영이 플라톤주의적 재현관에 균열을 만들며 포스트모더니즘으로 이행을 촉발시킬 수 있음을 언급하였다.

그러나 한편으로 오늘날에 이르러 이성체계의 허구성을 파헤치면 파헤칠수록, 사람들은 과연 무엇으로부터 자유로울 수 있는지 의구심이 생긴다. 해체주의적 시도 이후, 오늘날 사람들은 진리라는 구심점이 없어져 자유로운 듯하지만, 방위 개념 역시 사라져 좌표를 잃고 다시금 불안한 존재로 회귀하는 듯하다. 한편으로 정보 접근에 자유로운 동시대인은 재현의 환영성에 가려진 물리적 실재의 존재를 알아차리지 못할 만큼 우매하지 않다 느낀다. 오히려 정보의 과잉과 해체된 이성 체계에서 존재의 불안함을 느끼는 듯하다. 그렇기 때문에 이미 물리적 실재와 재현, 환영을 넘나들며 오늘날을 이해하는 동시대 사람들에게 재현적 미술을 다시 찾는 현상, 더 나아가 미술작품의 환영성에 능동적으로 가담하는 것은 작가와 감상자의 자발적인 의지인 듯하다.

한편으로 이러한 동시대 미술 속 재현을 논함에 있어 전통적 재현 개념과 반(反)재현주의를 모두 포괄 할 수 있는 동시대적 재현관을 조망할 필요성을 느낀다. 이에 본 연구자는 이미지를 다루는 모든 미술작업은 이미 성찰적 활동임을 작업과정을 통해서 자각하며, 이미지를 매개로한 대상과 작가, 그리고 감상자 사이의 인지과정 속 발화하는 성찰이 앞으로의 미술 속 재현적 작업이 나아가야할 방향성이라 여기게 되었다. 본 연구자는 이렇게 재현이 갖는 허구성을 이해한 가운데, 성찰을 위한 하나의 인식체계인 재현을 인정하면서 발 디딜 수 있는 땅을 확보한 것 같은 안정감을 얻을 수 있다 여긴다. 비록 그 땅이 허구일 수도 있다는 사실을 알면서도 말이다. 하지만 이로부터 얻은 안정감은 결코 허구가 아닌 또 다른 파생된 실재의 결과물이 될 수 있음을, 그리고 그것은 대상

을 인지하고 더 나아가 세상을 이해하는 한 방편이 될 가능성이 있다고 여긴다. 그렇기에 '석의(釋擬)적 재현' 작업을 통해 그 가능성을 구체화며, 이를 토대로 현재 재현의 의미 확장과 작업이 나아가야 할 새로운 방향성을 장기 작업 프로젝트인 <백과사전 프로젝트>(2017-)를 통해 모색 및 실행하고 있다.

본문에서는 앞서 살펴본 재현의 의미변화 흐름을 본 연구자의 순차적인 작업경험, 미술사적 사례, 그리고 철학적 담론을 교차하여, '모방하기', '석의(釋擬)적 재현', '백과사전 프로젝트'의 순서로 서술한다. 이를 통해 본 연구자가 '석의(釋擬)적 재현' 작업을 진행해온 구체적 과정을 살펴보려 한다.

본론

1. 모방하기

인간은 타인의 행동을 모방하여 학습하는 능력을 지니고 있다. 거울뉴런은 이러한 인간의 모방능력을 신경과학적으로 보여주는 예이다. 거울뉴런의 발견을 통해, 타인의 행동을 보거나 듣는 것만으로도 상대와 동일한 뉴런 반응이 생성된다는 사실이 밝혀졌다.[5] 이는 어떠한 현상에 대해 직접 체험하지 않더라도 마음속으로 모방을 하였을 때, 실제 체험과 유사한 물리적 결과를 만들어 낼 수 있는 가능성을 보여주었다. 이와 유사한 예를 언어습득 과정에서도 살펴볼 수 있다. 아이들은 부모의 언어

5) 크리스티안 케이서스, 『인간은 어떻게 서로를 공감하는가』, 고은미, 김잔디 역, 바다출판사, 2018, p.14-19 참고

습관을 모방하는 과정에서, 부모가 관용구를 쓰는 상황의 맥락을 모방행위를 통해 이해하고 이를 통해 유사한 상황에 그 관용구를 구사할 수 있게 된다. 예를 들면, 부모가 자식에게 사랑한다고 말하였을 때 자식 또한 이를 모방하면서 이와 유사한 마음을 형성할 수 있다. 이렇듯 행동에 대한 모방을 통해 모방대상자의 마음 상태와 유사한 심적 동기화가 함께 일어난다.

대상을 흉내 냄, 모방함에는 아리스토텔레스(Aristoteles, BC 384-322)가 말한 바와 같이 순수한 즐거움이 있다. 그것은 주로 놀이에서 많이 찾아볼 수 있다. 성대모사를 통해 웃음을 자아내는 상황, 혹은 아이들이 공룡인형을 갖고 공룡을 흉내 내는 일종의 역할극에서 이러한 예를 발견한다. 오늘날 대중매체는 상상의 대상을 더욱 구체화시켜 시청각 이미지로 제공한다. 그렇기에 우리의 마음속에는 이미 시청각 이미지로 재현된 공룡의 표상이 존재한다. 그리고 이 표상은 아이들이 공룡을 갖고 놀 때 다시 나타난다. 이 놀이 과정에 몰입하여 공룡의 모습을 충실히 흉내 내고 있는 아이들의 모습은 매우 즐거워 보인다. 모방. 행동과 형태를 흉내 낸다는 것은 대상에 대한 깊은 이해를 요구한다. 그것의 움직임, 목소리, 행동 등의 외관적 특징부터, 난폭함, 온순한 같은 내면적인 성향까지. 대

도판 1. 아들의 공룡놀이 (2018년 자택)

상을 면밀히 알고 있어야 보다 모방하고자 하는 대상과 더욱 가까워지는 것이 가능해진다.

아리스토텔레스는 모방과정에서 원상의 본질을 파악하는 것을 통해 모상은 원상에 가까워질 수 있다 하였다. 즉, 대상의 본질을 면밀히 파악할수록, 원상과 더 유사한 모방이 가능해진다는 것이다. 모방의 즐거움은 바로 이 과정에서 생겨난다. 대상에 대한 진정한 앎. 관찰과 모방을 통해 대상을 알아가는 것. 이는 모방의 순기능이며, 창조적 활동을 향한 모방의 근원적 목적이라 여겨진다. 그렇기에 모방을 통해 대상을 알아간다는 것, 더 나아가 지혜를 터득하고 깨달음을 얻는 것은 성찰을 동반한 즐거운 것이라 생각한다. 본론에서는 본 연구자가 작업을 시작한 이후 무엇에 관심을 기울이고 그것을 발전시켜 현재 재현적 미술에 대한 사유로 진행되었는지 이야기하려한다. 그 시작은 대상을 모방하는 것으로부터 출발하였으며, 이는 자연스럽게 작업을 통해 나타났다.

어린 시절, 찰흙으로 좋아하는 동물들을 만들며 그 결과물이 진짜 동물들의 모습과 얼마나 비슷한지 확인하고 그 성공적인 모방에 뿌듯함과 기쁨을 느낀 경험이 있다. 현재, 그 기쁨은 단순히 다른 사람의 칭찬에 의한 것이라기보다 더 근원적인 무엇인가로부터 생겨나는 것이라고 생각한다. 통념적으로 모방은 원상의 존재를 전제로 한다. 무엇인가를 모방한다는 것은 대상에 대한 형태가 될 수도, 혹은 몸짓이 될 수도 있다. 특정 가수의 특징을 잘 포착하여 따라한다면 그것은 성공적인 모창이 된다. 이러한 모방 개념은 고대 그리스의 미메시스(Mimesis)[6]로부터 출발한다.

6) “미메시스는 본디 ‘음악과 무용의 매재에 의한 재현과 표현’을 의미하는데, 제사와 주술적인 의식에서 동물, 사람의 모습이나 행동을 따라하는데 시작되었다. 초기 미메시스가 행위에 대한 흉내내기(miming), 모방(imitation)의 의미로 사용되었지만, 이후 그 범주를 미술, 건축과 같은 시각적 외형에 확장하여 사용하였다. 일반적으로 미술에서의 미메시스는 물질적인 형태로 사람이나 사물의 모습을 복제(replication)하는 의미로 통용되어왔다. 하지만 오늘날 미메시스는 사용하는 맥락에 따라 다양하게 해석될 여지가 있다. 미메시스는 복제, 모방의 국한된 의미가 아닌, 재현, 표현, 구현, 은유, 순화, 동화의 의미를 아우르는 상위개념이기 때문이다.” 노영덕, 「추상미술의 미학적 이해-칸

아리스토텔레스는 플라톤이 폄하한 미메시스가 진실을 왜곡하여 사람들을 현혹하는 지양 대상으로 간주한 것과 달리, 모방 과정을 통해 대상에 대해 깊이 이해할 수 있다 언급하였다. 그렇기에 미메시스는 진정한 앎을 추구하는 인간 본성이며 즐거움을 추구하는 행위가 될 수 있다 전한다.[7] 본인이 유년시절 겪었던 즐거움 또한 형태를 모방하며 대상을 이해하고 깨달았다는 데서 얻은 '앎의 기쁨'이 그 즐거움의 원천이지 않았나 생각한다.

이러한 유년시절의 모방은 일종의 놀이와도 같았다. 놀이에 흠뻑 빠질 때면, 무슨 일을 하고 있는지 인식하지 못할 때가 많았다. 한스 게오르그 가다머(Hans Georg Gadamer, 1900-2002)는 놀이에 몰두하는 상황과 예술작품을 창작하는 행위 사이의 유사함을 언급하며, 미메시스 또한 대상에 대한 재인식을 수반한 활동일 수 있다고 말한다.[8] 본 연구자가 경험해온 미술의 범주, 그리고 작가로 진행해온 일련의 작업 과정 역시 이러한 범주에서 이해될 수 있다고 여긴다. 유년시절 찰흙놀이를 넘어, 시각적 재현기술을 본격적으로 습득했던 입시미술, 그리고 동시대 미술가로 활동하고 있는 현재에 이르기까지, 스스로 행하는 행위가 무엇인지 잊게 하는 첫걸음의 대부분은 대상을 모방하는 행위로부터 시작되었다.

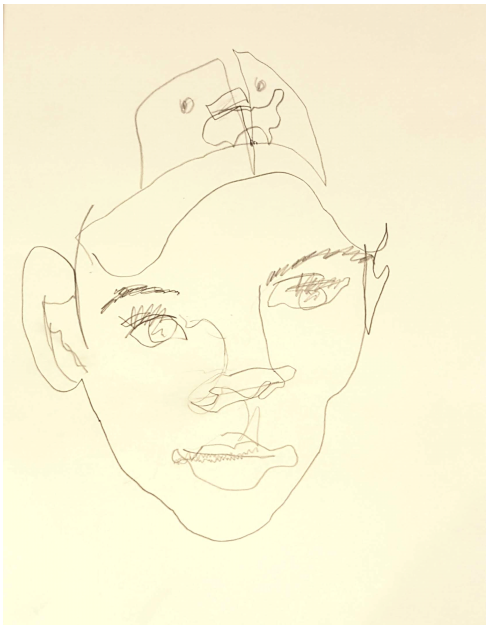
아카데미 미술을 경험하던 시기는 시각적 사실성에 입각하여 실제 공간 속에 있는 대상을 2차원 평면으로 객관화 하는 것을 연습하는 시간이었다. 한편으로 기본적인 조형원리(투시도 이해를 통한 소실점 원근법, 명암법 등)를 적용한 그림들은 눈앞에 놓인 실재의 것들과는 괴리가 있게 느껴졌다. 이러한 그림들은 망막에 맺힌 이미지를 그대로 옮겨놓은 감각 그 자체라기보다, 일종의 관념적인 논리(logic)에 가깝게 느꼈기 때

딘스키의 경우와 몬드리안의 경우 비교」, 『기초조형학연구』, Vol.10 No.5, 2009, p.98 참고

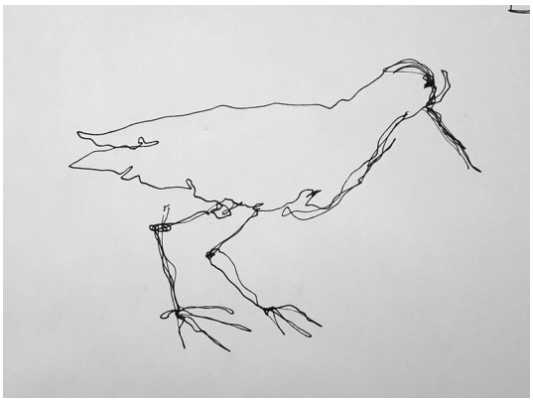
7) 윤혜준, 「아리스토텔레스의 『시학』과 미메시스(Mimesis)의 문제」, 『성곡논총』, Vol.27 No.1, 1996, p.497 참고

8) 한스 게오르그 가다머, 『진리와 방법 1』, 이길우, 이선관, 임호일 역, 문학동네, 2000, p.208 참고

문이다. 그렇기에 아카데믹한 그림은 어떠한 면에서는 사실적이지 않다 생각했다. 한편으로 조형원리에 서툴렀지만 정형화되지 않은 관찰을 통해 그린 그림은 그저 성공적 재현에 실패한 그림으로 간주하긴 어려웠다. 이는 대상의 형태나 색을 곱씹어 이해한 결과물로, 일종의 '인지 과정의 시각화'에 가까웠다. 그래서인지 조형원리에 덜 익숙한 과도기적 그림을 보았을 때, 오히려 탈재현적 현대회화와 같은 인상을 받기도 하였다. '순수 윤곽 소묘법(Pure Contour Drawing, 혹은 Blind Contour Drawing)'[9]은 아카데미 미술의 객관성이 일종의 허구라는 것을 반증하는 예이다. 일반적 방식의 드로잉에서 그림 그리는 사람의 시선은 관찰 대상과 그려지는 그림을 교차하여 향한다. 이와 달리 순수 윤곽 소묘법을 통한 드로잉에서 그림을 그리는 사람의 시선은 관찰 대상에만 고정이 된 채, 자신이 그리고 있는 그림을 결코 보지 않는다. 본 연구자는 이러



도판 2. 순수 윤곽 소묘법 드로잉1



도판 3. 순수 윤곽 소묘법 드로잉2

9) 키몬 니콜라이데스(Kimon Nicolaïdes, 1891 - 1938)에 의해 고안된 드로잉 방법. 그리는 대상에서 눈을 떼지 않고, 자신이 그리고 있는 선을 보지 않으며 그리는 드로잉 방법을 지칭한다. 베티 에디워즈, 『The New 오른쪽 두뇌로 그림그리기』, 강은엽 역, 2000, p.114-121 참고

한 차이를 통해서 대상을 관찰하는 행위와 그림을 그리는 행위 사이에 필연적으로 작동하는 이미지 처리 과정이 있다는 것을 깨닫게 되었다. 관찰을 통한 그림 그리기 과정에서 행위 주체는 눈으로부터 입력된 시각 정보를 공간의 좌표 값으로 처리하여 정확한 형태로 옮긴다. 이 과정은 결국 순수하게 손이 눈을 따라가며 그리는 행위가 곧 사실적 결과물을 만들어 내지 않음을, 반대로 사실적 결과물을 만들어내기 위해서는 일종의 관념적 논리를 요하는 과정이 필요하다는 것을 보여준다. 그렇기에 시각적으로 사실적인 그림은 한편으로 사실적이지 않을 수 있다고 여긴다. 이러한 의미에 있어 본 연구자가 겪어온 사실주의적 미술교육은 객관적이고 사실적인 재현을 조형원리 습득을 통해 표방하고 있지만, 오히려 대상과 관찰자 사이에서 발생하는 감각적이고 인지적인 모방의 순기능을 제한하는 측면이 있었다.

한편으로 이러한 조형원리를 작업과 감상에 적용함에 있어, 이를 읽어내는 학습의 과정이 필요하다. 소실점 원근법을 접하지 않은 문화권에서 원근법에 의한 그림의 공간감을 이해하지 못하는 것을 그러한 예로 볼 수 있다. 이러한 예로부터 시각적 사실주의를 표방하는 조형원리를 통해 구성된 그림에서 오히려 관념적인 측면을 발견한다. 이는 이집트 벽화 속 '정면성의 원리'[10]로 그려진 그림들, 혹은 메소포타미아의 아시리아 라마수(lamassu) 조각상[11]같은 특정 도상이나 조각상이 이를 이해하기 위해 특정 원리나 법칙을 이해해야 한다는 점과 유사하다 느낀다. 이러한 유사점에 비추어, 사실주의적 기법 역시 대상에 대한 시각적 이해를 위한 효과적 방법의 일환일 뿐이지, 그 자체로 3차원의 대상을 평면에 옮긴, 실재를 옮긴 재현법, 혹은 그 자체의 객관성을 지니고 있다고 표현하는 것은 어렵다 느낀다. 그렇기에 이집트의 <Nebamun's Garden>(BC

10) "'정면성의 원리'는 고대 이집트 벽화에서 나타나는 재현대상 형태의 특징을 잘 나타낼 수 있는 여러 각도를 조합하여 상을 그리는 방법이다." E.H. 곰브리치, 『서양미술사』, 백승길, 이종숭 역, 예경, 2017, p.60-62 참고

11) 아르놀트 하우저, 『문학과 예술의 사회사』, 백낙청 역, 창비, 2016, p.93-97 참고

1400년경) 벽화나, 아시리아의 <Lamassu>(BC 710-705년경)는, 사실적이지 못한 미술품이라기보다, 그 당시 문화권과 시대상을 통해 세상을 인지하는 방식이 반영된 재현적 방식의 한 분류로 여겨진다. 그리고 사실적 조형원리에 의한 미술 역시 이러한 범주로 파악된다. 굿맨(Nelson Goodman, 1906-1998) 역시 회화의 각 양식 간에 사실주의적 정도의 높고 낮음이 존재할 수 없음을 언급하며, 그렇기에 그림에서 사실주의 자체는 존재할 수 없다고 주장하였다. 기호주의적 관점에서 사실주의는 상징체계의 관습화와 밀접한 관계를 맺으며, 우리가 어떠한 기호적 관례들에 익숙해지는지 여부에 따라 사실과 비사실을 판단하는 근거를 삼는다고 한다. 따라서 사실주의적 그림들은 감상자로 하여금 그들이 능숙하게 배워온 도해방식에 부합하는 그림들로 언급된다.[12]

도판 4. <Nebamun's Garden> BC 1400년경 이집트

도판 5. <Lamassu> BC 710-705년경 아시리아

아카데미 미술의 교육과정을 겪은 후, 본인의 작업은 사실적 재현기법에서 벗어나 모방의 근본적 의미를 재탐색하고 오늘날 재현의 의미 확장을 모색하는 과정을 겪었다. <토르소>(2009)와 <Sweet Dream>(2009)

12) Nelson Goodman, *Languages of Art,* (Indianapolis: Bobbs-Merrill, 1968), p.34-39 참고

은 이러한 관습적 사실주의 미술로부터 탈피하려던 시도였다. 이 두 작업의 공통점은 형태에 대한 사실적 재현을 직접 모델링하는 과정에 충실하였다는 점과 이를 탈피하는 시도를 동시에 진행하였다는 점이다. <토르소>의 경우 소조 원형을 캐스팅하여 복제하였고, 사실적으로 재현한 인체 형상에 구멍을 뚫어 스피커를 심어 심장소리를 재생하는 것을 통해 본인이 답습해왔던 작업방식에 변화를 주려 하였다. <Sweet Dream>의 경우, 원상으로 삼은 부드러운 베게와는 물성적으로 다른 시멘트로 캐스팅을 한 후, 그 위에 잔 꽃무늬 패턴을 그려는 방식을 취하기도 하였다. 작업은 푹신한 소재의 베개를 단단하고 삭막한 물성의 시멘트로 캐스팅하는 것을 통해, 잠자리에서 조차 불안함을 느끼는 현대인의 심리를 나타내려 했다.

도판 6. 강호연 <Sweet Dream> 2009

본 연구자는 위와 같이 사실적 형태의 재현을 벗어나려는 실험을 진행하면서, 점차 기성품(ready-made)에서 재현대상의 인상을 발견하고 이를 조합하는 재현방식을 시도하였다. 그리고 이러한 과정에서 자연스럽게 사물에 얽힌 경험과 이로부터 형성되는 표상을 작업에 적용하는 방식을

터득할 수 있었다.

1.1 이미지와 표상 탐구

본 연구자는 이미지의 통념적 의미를 줄곧 고찰해왔다. 이미지의 어원인 'imago'는 원상과 유사한 상, 혹은 본뜬 상이라는 의미를 가진 'eikon'과 상상적 환영이나 가상을 의미하는 'phantasma'의 모든 의미를 포함하는 말이다. 본뜬 상은 조각이나 회화에서 질료라는 물리적 실재를 지녔으나, 환영이나 가상은 그렇지 못하다. 이미지는 그런 복합적인 중의성을 지니고 있다.

본 연구자가 이해하는 세상이란, 외부의 물질적 세계가 감각기관을 통해 내부에 만들어진 표상과 같은 것이라 여겨진다. 표상은 관념, 혹은 이미지라고도 표현한다. 그리고 물리적 세상이 머릿속의 이미지로 재현되는 과정을 곧 지각(perception)이라 말한다. 경험과 합리, 물질과 관념과 같은 철학사의 전통적 이원론 사이에 앙리 베르그송(Henri Bergson, 1859-1941)은 이미지를 언급하였다. '물질은 이미지의 총체'라는 주장을 한 그는 '물질보다는 가벼운, 하지만 관념보다는 단단한 무언가' 라는 정의를 통해 이미지에 독특한 지위를 부여하였다.[13] 이로 인해, 이제껏 원본에 대한 모조로 질 낮게 치부되던 이미지에 대한 통상적 관념을 재고하는 계기가 되었다. 베르그송이 주장한 실존적 이미지란 물질과 표상 중간에 위치한 무엇이라 하는데, 그가 정의한 이미지는 통상적으로 알고 있는 이미지의 정의와는 결을 달리하는 듯하다.

이러한 다의적 의미의 이미지는 경험을 통해 축적된다. 그리고 이 경험은 대상을 파악할 때 중요하게 작용한다. 사람은 자신의 경험에 비추어 대상을 파악하는 본성을 지니고 있기 때문이다. 이렇게 습득된 정보

13) 앙리 베르그송, 『물질과 기억』, 박종원 역, 아카넷, 2005, p.22 참고

는 머릿속 표상이 되어 마주하는 현재와 지속적으로 중첩된다. 그렇기에 눈앞의 사물을 바라보는 상황을 현재로 가정하였을 때, 과거로부터의 경험이 표상화되어 현재에 투영되는 것이다. 이에 베르그송은 “현재는 과거로부터의 지속이다.”라고 언급하기도 하였다.[14] 이러한 경험을 통해 축적된 표상은 본 연구자가 작업을 진행할 때 재현하고자 한 대상에 대한 조형적 유사성을 일상사물에서 발견하는 과정에서도 나타났다. 초기 작업에서 이러한 유사성에 대한 발견은 주로 색이나 형태, 물성 등과 같은 시각적 조형 요소에 집중되어 있었다.

도판 7. 내셔널지오그래픽 이미지

도판 8. 렛츠비 캔커피 밑면

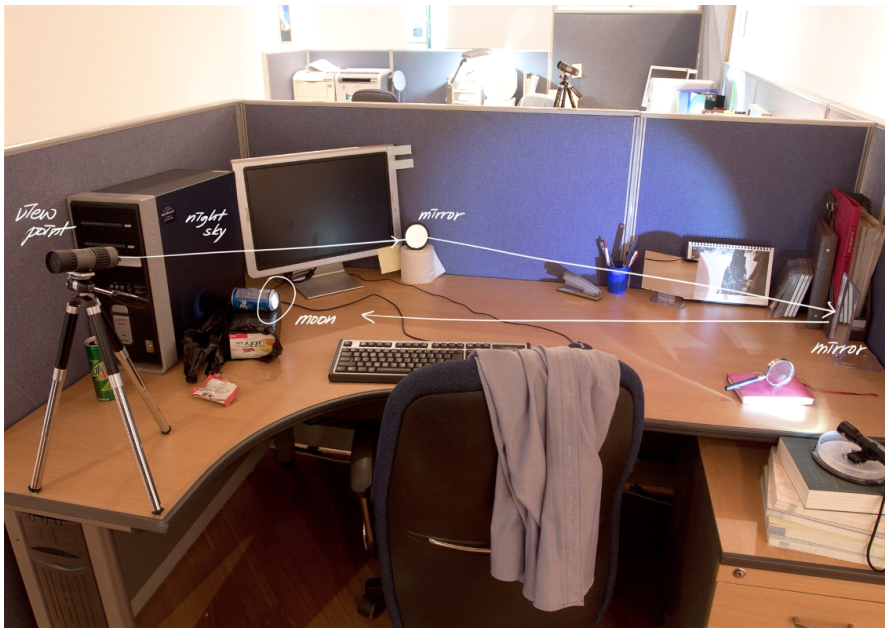
<미드나잇>(2013)과 같은 초기 작업에서 재현의 대상은 달력사진, 잡지, 온라인 웹 서비스의 여행채널에서 접하는 대중매체 속 이미지에 의해 형성된 표상이었다. 본 연구자가 ‘재현적 작업’을 실험하게 된 계기는 이러한 표상과 유사한 인상을 일상생활에서 발견한 것으로부터 출발한다. 예를 들면 캔 커피의 밑면을 보며 보름달의 표상을 떠올리는 것이 그러한 예이다. 보름달의 표상은 동그란 원의 형태, 푸르스름한 색, 그리고 원안에 보이는 얼룩 같은 무늬를 지닌 특징으로 기억되었고, 생활 속

14) 윤화영, 「프루스트와 베케트-베르그송-들뢰즈의 순수회상(pure recollection을 중심으로」, 『영어영문학연구』, Vol.30 No.30, 2004, p.114-120 참고

에서 사물들을 마주할 때 불연 듯 나타났다. 예를 들면 캔 커피 밑면의 원의 형태, 은빛의 금속성 색감 등에서 보름달 표상과 유사한 조형적 특징을 발견하게 되었다. 이를 계기로 자연풍경 이미지를 일상 속 사물들을 통해 구현하기 시작하면서, 직접 대상을 그리거나 만들지 않아도 사물(found object)의 형태적, 물성적 유사성을 통해 꽤나 사실적인 이미지를 만들어 낼 수 있다는 것을 알게 되었다.

도판 9. 강호연 <미드나잇> 2013

이후 이러한 유사성의 발견을 어떠한 방식으로 작업화 할 것인지를 고민하게 되었다. 그리고 일상용품에서 발견한 자연풍경의 인상은 굉장히 제한된 시점에서만 보일 수 있는 것이었기에, 작업은 본인이 발견한 시점을 감상자에게 제시하는 방식으로 전개되었다. 초기 그 방식은 망원경이나 잠망경 등을 이용해 풍경이미지를 보는 구조로, 풍경이미지를 이루는 실재 사물들을 감추어 감상자가 풍경을 이루는 사물들이 무엇인지 알지 못하는 트릭구조였다. 하지만 본래의 사물과 구조를 감추는 방식은 원상에 대한 시각적 모방으로 작업의 의미를 국한시킨다는 것을 깨닫게 되었다. 결국 감상자가 최종 이미지만을 감상하게 될 경우 전통적 재현



도판 10. 강호연 <미드나잇> 2013 설치뷰

미술의 목표를 답습하는 것과 다르지 않았다 느껴졌다. 그렇기 때문에 잠망경 구조물을 거울과 돋보기로 대신하여 상을 반전시키거나 확대하는 원리만 남기게 되었다. 따라서 작품은 일상적이고 특별하지 않은 사물들의 배치 가운데, 특정 시점에 감상자가 위치하였을 때 자연 풍경이미지를 볼 수 있는 가변설치의 형태로 구성되었다. 또한 최종 이미지를 만들어내는 도구와 사물의 배치 구조, 그리고 그 트릭을 감추지 않은 채 감상자에게 모두 노출되었다.

반면 조형적 유사성을 발견하는 것에 집중하던 초기 작업은 시각적 사실주의에 입각한 조형적 재현에서 크게 벗어나지 못하는 한계를 보이기도 하였다. 이러한 점은 본 연구자가 일상용품을 다루는 태도에서도 엿볼 수 있었다. <그랜드 캐넌>(2010)은 단차가 있는 전시장의 구조를 이용한 설치 작업이다. 감상자는 2층 높이의 전시 공간 벽에 박힌 파이프 구멍 안을 계단을 올라 들여다 볼 수 있으며, 계단 끝에 올라 파이프 안을 들여다보면 마치 그랜드 캐넌 절벽 위에 서 있는 것 같은 감상자 본

도판 11. 강호연 <그랜드 캐넌> 2010

도판 12. 강호연 <그랜드 캐넌> 2010 설치전경

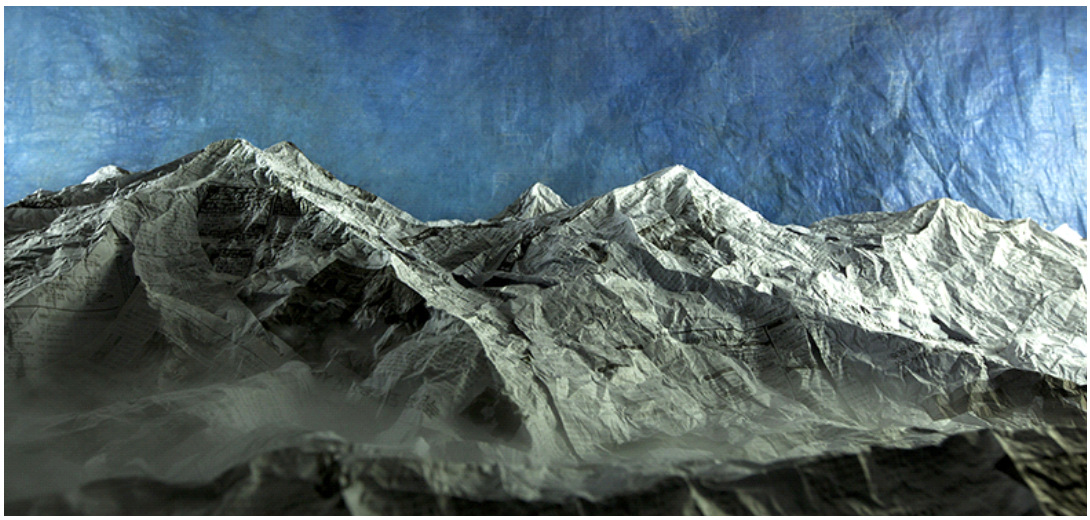
인의 뒷모습을 보게 된다. 이러한 풍경 이미지를 만들기 위해, 다수의 돋보기와 거울을 이용한 복합 화면의 잠망경 구조가 설치되었다. 계곡물과

하늘은 비닐봉지로, 협곡은 오래된 책들의 황변된 옆면을 퇴적된 지층의 단면으로 재현하는데 활용하였다. 본인은 협곡을 재현하기 위해 책 더미에 풀을 먹여 하나의 덩어리로 만들었다. 그리고 나무처럼 딱딱해진 책 더미를 목조를 하듯 계곡의 형상으로 조각하였다. 시각적인 결과만 본다면, 본 작업은 그랜드 캐넌의 이미지를 성공적으로 만들어냈다. 계단 위에 올라가 파이프 안을 들여다보면, 그랜드 캐넌 협곡 위에서 아래를 내려다보는 스스로의 이미지가 꽤나 사실적이었기 때문이다.

하지만 사물을 작업의 소재로 사용하는 태도에 있어 아쉬움이 남았다. 본 작업에 사용된 사물들은 형태적 모방을 위한 인위적인 가공으로 인해 레디메이드로는 보기 어려웠다. 책을 조각하기 위한 생소한 나무, 혹은 풍경을 그리기 위한 물감이나 연필로 취급하였기 때문이다. 사물에 가한 인위적인 가공은 과거 고전주의 재현회화에서 작가가 물감을 얇게 펴 바르는 행위를 통해 질료의 흔적과 물질성을 제거하여 완벽한 모방만을 구현하려 했던 점과 닮아있었다. 당시 이러한 태도에 대하여 스스로 만족스럽지 못하였다. 이렇듯 풍경이미지를 사실적으로 구현하는데 있어 사물의 가공과 작위적인 설치 설정은 항상 딜레마였다. 더 사실적인 이미지를 구현하려 하다보면, 다시 묘사하듯이 사물을 가공하는 본인을 발견하곤 하였다. 그렇기에 이를 대체할 수 있는 다양한 방법적 실험을 진행했다. 그리고 이러한 과정에서 빛을 이용하여 최소한의 인위적 가공으로도 입체감을 만들어내는 방법을 터득하기도 했다.

사물을 조형적 모방의 재료로만 생각하는 것이 아닌, 기성품(ready-made)의 의미를 이해하고 이를 작업의 일부로 이용하게 된 계기는 <융프라우>(2012)를 진행하면서였다. 본인은 일상적 소재인 신문지를 통해 알프스 산맥의 이미지를 재현하고자 하였다. 알프스 이미지를 사실적으로 재현하기 위한 핵심은 프린트된 글자들을 절묘하게 제거하는 것이었다. 본 연구자는 구겨놓은 신문지에 강한 빛을 비추면 명암이 생겨 극적인 입체감이 만들어지는 것을 발견하였다. 그리고 빛이 맞닿은 부분

은 하이라이트가 되어 흡사 눈이 내린 것 같은 효과가 만들어지는 것을 알 수 있었다. 이러한 작업 과정에서 신문에 적힌 정치권, 경제적 전망, 사건사고와 같은 세상의 소식을 담고 있는 신문의 사물적 의미와 알프스의 대자연의 의미가 충돌하는 것을 느꼈다. 그리고 이미지와 사물, 대자연과 인간세상, 이상과 현실 이라는 극적 대비가 만들어지는 상황을 인식하게 되었다. 본인은 이를 계기로 사물을 단순한 시각적 모방의 재료가 아닌, 기성품(ready-made)의 의미를 새롭게 이해하고 이를 작업의 내용으로 전유할 수 있는 작업에 더욱 집중하게 되었다.



도판 13. 강호연 <융프라우> 2012

1.2. 표상 공유의 조건

고대 그리스에서 예술의 주요 장르는 언어를 매개로 한 문학이었다. 미메시스(Mimesis)에서 언급되는 예술 역시 서사시가 중심이 되었으며, 시각적 장식 기술의 의미였던 미술은 한참 이후에 예술 범주에 편입되었다. 반면 오늘날 미술은 언어, 문자를 포함한 모든 시청각이미지를 매체로 포용한다. 그렇기에 전통적 개념의 미메시스를 오늘날 미술과 문학에

직접 대입시키기 어려울지 모른다. 하지만 시각 이미지가 미술의 역사에 있어 가장 핵심이 되는 요소 중에 하나라는 것에 반론을 제기하는 사람은 없을 것이다. 이러한 미술과 문학의 미메시스, 더 나아가 언어와 이미지가 갖고 있는 의미전달 속성에 관하여 살펴보면서 재현의 기호적 특성에 대해 고찰하게 되었다.

언어적 측면에서 사람은 말과 글을 통해 서로의 생각을 소통하며, 머릿속 개념을 음의 진동, 문자와 결합하여 상대방에게 전달하는 방식을 취한다. 이러한 개념과 청각영상(acoustic image)의 결합이 바로 언어기호이다.[15] 언어기호는 음의 진동과 문자인 기표(記標)로 대상의 의미인 기의(記意)를 전달한다. 언어는 기표와 기의의 관계가 명료하며 지시적이다. 한편 언어에 있어 기표와 기의의 관계는 자의적인데, 예를 들면 한국어에서 개를 지칭하는 기표가 '개' 인 것에 비해 영어에서는 'dog', 불어에서는 'cien', 일본어에서는 'いぬ' 등으로 기의에 대한 소리의 발음이 발생하는 데는 공통점이 없다. 그렇기에 외국어와 같이 기표에 대한 이해가 없을 시 기의에 대한 접근이 어려워진다. 또한 언어적 재현은 청각과 시각이 결합된 형태로 이루어지기 때문에 이미지를 통한 재현과는 달리 일종의 전환 과정을 겪는다. 다시 말하자면 기표를 통해 기의의 이미지, 즉 표상을 만들어내는 과정을 거친다.

이에 반해 이미지는 표상 자체와 더 가깝기 때문에 언어와 같은 전환 과정을 거치지 않는다. 누군가 고래를 본 경험이 있다면 어떠한 지역적, 문화적 이해가 없어도 울산반구대에 음각된 선을 보고 그것이 고래임을, 마찬가지로 들소를 본 경험이 있다면 프랑스 알타미라 동굴벽화에서 그려진 벽화를 보고 들소임을 쉽게 알 수 있다. 이렇듯 이미지는 언어에 비해 의미전달에 있어 접근이 쉽고 더 범용적이어서 표상에 가깝다. 이러한 이미지를 다루는 미술은 그 역사가 진행됨에 이미지를 더욱 정교하

15) 페르디낭 드 소쉬르, 『일반언어학 강의』, 김현권 역, 지식을 만드는 지식, 2012, p.25-26 참고

도판 16. 요사 부손 <구자도> 18세기

도판 17. 장바티스트 오드리 <White Greyhound> 1748

도판 14. 김두량 <삽살개> 1743

도판 15. 토마스 게인즈버러 <Pug> 1780

고 복잡하게 발전시켜왔으며, 그 과정 속에 기표와 기의의 관계가 더 불명확해지며 때론 그 관계가 자의적이며 압축적으로 변화되기도 하였다. 그렇기에 이미지를 본다는 것은 문자를 읽는 것과는 다른 의미를 갖는다. 이미지의 소통적 면모는 언어적 기호에 비해 그 해석이 상당부분 열려있다. 그렇기에 이미지의 정보전달은 언어기호와는 달리 해석에 있어 다른 방식을 취한다.

이미지의 이러한 직관적 특성으로 인해 종교는 형상을 통한 이미지를 포교의 수단으로 적극 활용하기도 하였다. 수 없이 제작된 성화, 조각상이 그러하다. 돌팔매질로 거인 골리앗을 제압한 다윗의 이야기를 성경을

통해 ‘듣거나 읽는 것’보다, 피렌체에서 직접 미켈란젤로의 다비드 조각을 ‘보는 것’이 더 강한 정동을 일으키는 것을 알 수 있다. 이러한 이미지의 힘은 국가주의가 난립하던 제2차 세계 대전의 상황에서도 나타난다. 이미지를 정치적 프로파간다의 효율적인 도구로 이용하기 용이하였기 때문이다. 포스터, 사진, 영화에 이르러, 환영으로 중무장한 시각적 재현은 국가체제의 선전을 가시적으로 그려내어 사람들의 마음을 움직였다. 이렇듯 이미지의 정보 전달력은 백 번의 말과 문자로 설득하는 것보다 더 효과적이었다. 본 연구자는 이미지, 형상의 모방을 통한 미술의 재현적 속성이 의미전달, 더 나아가 작업을 통한 소통을 더 직관적이며 수월하게 하는 것을 작업 활동을 통해 깨달았다. 이러한 이미지의 의미전달 속성은 오늘날 대중매체, 특히나 온라인 환경이 보편화된 미디어 환경과 함께 그 영향력을 더욱 확장시키고 있다.

도판 18. 미켈란젤로 <David> 1504

도판 19. 1949 러시아 사회주의 프로파간다 스탈린 포스터

평소 대중 매체에서 이미지가 사용되는 방식에 있어 광고영상을 주의깊게 관찰하곤 한다. 짧은 시간 안에 소비자의 소비욕구를 사로잡아야

하는 광고에서 이미지의 직관적이고 쉬운 의미전달의 특성은 명확하게 드러난다. 돌이켜 본다면 작업 초반에 소재가 되었던 자연이미지 역시 이러한 맥락 안에서 생각해볼 수 있다. 이상적인 자연, 긍정적인 인상의 자연에 대하여 혹자는 아마 동서양의 자연관을 구분 지으려 할지 모른다. 서구의 자연관이 인간을 둘러싼 환경을 '극복의 대상'으로 간주한다면, 동양의 자연관은 정복의 대상이 아닌 '무위자연'과 같이 이분법적으로 생각하기 쉽다는 것을 깨닫는다. 그러나 온전한 동양인, 서양인이라는 것은 동시대에 있어 그 경계가 모호하다. 동서양을 막론하고, 현재는 전 세계적으로 이미지의 시대이기 때문이다. 동시대인은 국제적 검색엔진을 통해 이미지의 전 지구적 보편성을 획득하게 되었다. 마치 생수병을 보면 자연스럽게 떠오르는 한라산, 알프스 산맥같이, 동시대인은 미디어적 이미지의 영향아래 있다. 따라서 자연이라는 본래의 개념과는 상관없이 자동적으로 떠올리게 되는 광고 영상, 이미지들은 표상으로 자리 잡는다. 그렇게 각색된 자연에 대하여 본인은 불편하지만 긍정적인 느낌을 갖는다. 혹은 긍정적이지만 불편함을 갖는지도 모른다.

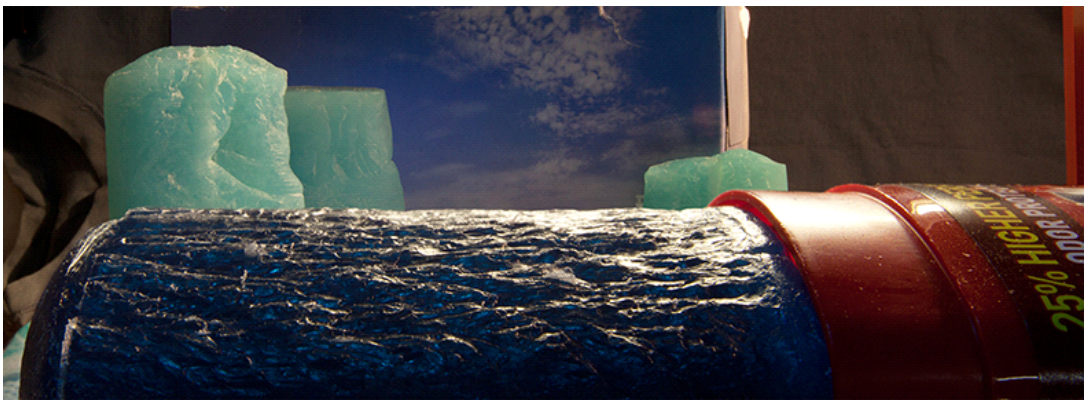
도판 20. 생수 에비앙 광고 이미지

이러한 현상에 대하여 흥미로운 점은 오늘날의 이미지와 사물(상품)에 대하여 사람들 간의 인식과 경험의 공유가 일어난다는 점이다. 이는 사람들이 이미지, 상품을 소비하는 방식과 직접적으로 연결되어 있다. 대중매체(mass media)란 본디 많은 사람들에게 효율적으로 정보전달을 위한 수단이다. 활자의 발명과 인쇄술의 발전을 통해 생겨난 신문으로부터 출발해, 전파신호를 통해 음성을 송출할 수 있는 라디오에 이어, 영상의 송출까지 가능해진 TV의 발명은 이러한 대중 매체의 발전사를 보여준다. 정보를 방사하는 대중매체의 특성에 대하여, 백남준(1932-2006)은 <달은 가장 오래된 TV>(1965)를 남겼다. 달은 밤이 되면 지구상의 모든 나라의 사람들이 달을 볼 수 있다는 점에서 전파를 통한 대중매체의 특성과 유사성을 느낀다. TV의 시대를 지나, 디지털 케이블 방송, 더 나아가 전 세계적인 온라인 네트워크 구축은 이러한 대중매체 이미지의 파급력을 더욱 극대화 하였다. 유튜브나 SNS를 통해 매일 접하는 이미지들은 이미 지역성을 벗어나 전 세계인들 사이에서 공유되며 집단적 표상을 만들어낸다. 이러한 상황 속에 본 연구자는 매순간 그 영향아래 있음을 느낀다.

본 연구자는 영상매체의 발전과 온라인 네트워크가 더 광범위해질수록, 시청각 이미지를 통해 대상을 경험하는 것이 오늘날 사람들의 보편적 경험방식으로 자리 잡고 있음을 느낀다. 이러한 일상적인 시청각 경험으로 인해, 사람들에게 시각을 이용한 지각 방식이 한편으로 공감각화 되어가는 듯하다. 예를 들면 매운 음식을 먹을 때 붉은 계열의 인상을 떠올린다든지, 에드바르드 그리그(Edvard Hagerup Grieg, 1843-1907)의 《페르귄트 모음곡》 중 <아침의 기분>[16]을 들으면 시냇물이 졸졸 흘러가는 고요한 숲의 아침 이미지를 떠올린다든지 말이다. 이는 다분히 대중매체에서 영향 받은 각종 오락프로그램, 광고, 영화 등에서 사용되는

16) 19세기 노르웨이 출신 작곡가 에드바르드 그리그가 헨리크 입센(Henrik Ibsen, 1828-1906)의 극시 《페르귄트》를 바탕으로 작곡한 관현악 모음곡으로, 제 1곡 <아침의 기분>은 모로코 해안에서 맞는 아침의 기분을 표현한 곳이다. 라디오, 다큐멘터리 같은 대중매체에서 아침의 테마곡으로 자주 쓰인다.

음악과 영상 이미지들의 영향으로 기인한 듯하다. 그리고 이러한 매체를 통해 익숙해진 공감각적 지각방식은 생활 속에서 공산품을 경험할 때 더욱 선명하게 나타난다. 본 연구자는 공산품, 즉 레디메이드(ready-made)와 매체 이미지 사이에서 발생하는 공감각적 지각방식을 작업 초기에 활용하기도 하였다.



도판 21. 강호연 <그린란드> 2013

<그린란드>(2013)는 이러한 예를 보여준다. 본 작업은 데오도란트(deodorant)를 이용하여 북극해의 빙산의 이미지를 재현한다. 데오도란트는 일종의 향수가 더해진 왁스 스틱이다. 본 작업을 위해 올드스파이스(Old Spice)[17] 라는 회사의 제품을 사용하였는데, 제품은 대양을 연상시키는 진한 파란색으로 남성적인 향을 풍겼다. 올드스파이스 사의 상표는 범선으로, 대양을 항해하는 진취적인 남성을 연상시킨다. 이러한 감상은 광고에서 추구하는 상품이미지와 굉장히 유사한 것이기도 했다. 데오도란트를 사용할 때마다 제품이 광고하는 이미지를 연상하게 됨과 동시에, 약간의 휘발성의 시원한 느낌, 상쾌한 데오도란트의 냄새로 인해 차가운 바닷바람을 연상하게 되었다. 더욱이 데오도란트 스틱 자체가 갖고 있는 색감과 반투명한 물성이 광고 이미지와 더해졌기에, 본 사물과 물질성, 그리고 북극해의 이미지가 결합되는 것을 느낄 수 있었다. 또한 냄새를

17) 미국 P&G사의 남성용 화장품 브랜드로, 미국 '중년남성'이 보편적으로 사용하는 제품으로 인식된다.

도판 22. 올드스파이스 광고 이미지

통해 광고이미지의 시원함이 연상되는 점, 고유의 물성 자체가 북극해 빙하 이미지와 매우 유사하다는 점으로 인해 제작에 있어서 조형적 모방 외에도 북극해의 빙하라는 표상을 떠올리는데 다양한 감각이 활용될 수 있음을 깨달았다. 그렇게 조각을 마친 후, 빛을 이리저리 비춰 입체감이 가장 잘 나타나는 각도를 찾아냈고 사물들을 중첩시켜 북극해의 빙산과 유사한 이미지를 재현하였다.

본 연구자는 대중매체를 통해 접하는 이미지가 가진 파급력, 다시 말해 사람들 사이의 비슷한 시각경험을 공유하는 현상과, 오늘날 사물을 소비하는 방식에 따른 경험적 동화 현상 사이의 유사성을 발견한다. 한편으로 오늘날 일상에서 접하는 사물 중 공산품이 아닌 것이 있는지 생각해본다. 산업혁명 이후, 사람들은 제품의 대량생산을 통해 상품을 소비한다. 찰리 채플린(Charles Chaplin, 1889-1977)의 <Modern Times>(1936) [18]에서 보았듯, 공산품은 컨베이어 벨트 라인에서 모듈화

18) 찰리 채플린 감독 및 주연의 1936년 작 흑백 코미디 영화로, 영국 산업혁명

도판 23. 영화 <Modern Times> 스틸 이미지

도판 24. 다이얼 비누 광고 이미지

된 부품을 통해 동일한 규격의 상품으로 단시간 안에 대량생산된다. 그렇기에 이러한 과정에서 사물에 개성이 부여되기란 불가능하다. 하지만 본 연구자는 몰개성적 제품의 생산방식의 실상보다 사람들이 공산품과 경험을 맺는 방식에 주목한다. 그 예로 온라인상에서 '아빠 냄새'로 통용되는 다이얼 비누를 들 수 있다.

다이얼 비누는 미국 회사인 아모르 앤 컴퍼니(Armour & Company)사의 제품으로, 70년대 한국에서 고급비누의 상징이었다. 본 비누는 노란색으로 독특하고 진한 향이 있다. 80년대에 태어난 사람들은 이 향을 맡을 때 공통적으로 부모세대를 연상하는 경향을 보인다. 70년대 본 제품이 공식으로 수입되면서 현재의 장년층인 부모세대들을 중심으로 대중화되었기 때문이다. 그렇기 때문에 개별적 경험으로는 사물과 사적이고 특별한 경험을 맺는 것 같아 보이지만, 공시적이고 통시적인 관점에서 본다면 이러한 공산품을 경험하는 방식은 꽤나 병렬적이다. 이로 인해 사물에 대한 사람들 간의 경험이 비슷해지는 현상이 일어난다. 즉 사물을 통해 연상되는 이미지나 경험에 대한 집단기억[19]이 발생한다. 결국 대중

시기를 배경으로 공장의 부품화가 되어버린 사람들의 모습을 희화화하여 보여주었다.

매체에서 접하는 이미지, 일상에서 접하는 사물 모두 일대 다수가 맺는 경험방식이라는 점에서 이미지와 사물들이 통용되는 맥락과 의미를 표상으로 공유할 수 있게 된다.

본 연구자의 작업은 매체를 통하여 접하였던 이미지를 일상사물의 조형적 요소, 물성에서 유사성을 발견하는 것으로 출발하였으며, 이후 작업을 진행하는 과정에서 사물이 일상에서 사용되는 맥락과 연상 이미지를 형태, 색, 물성과 같은 조형적 요소와 교차하여 재현대상을 재해석하는 방향으로 작업을 전개시켜나갔다.

2. '석의(釋擬)적 재현'

1860년대, 모네(Claude Monet, 1840-1926)와 세잔(Paul Cezanne, 1839-1906)을 비롯한 인상주의 작가들로부터 사실주의적 재현미술을 벗어나기 위한 시도들이 본격적으로 나타나기 시작했다. 이를 기점으로 비사실주의적 미술의 경향이 나타나며 추상표현주의, 앵포르멜, 미래주의, 구성주의와 같은 비재현적 미술로 전개되는 양상을 보이기도 한다. 한편으로 유럽중심 미술의 헤게모니가 미국으로 넘어가기 이전에도 다다이즘을 비롯한 레디메이드를 사용한 비재현적 미술이 존재했었지만, 미술의 본격적인 탈재현적 시도는 후기 모더니즘에 이르러서이다. 진정한 의미에서 원상에 대한 지시성을 해체하고, 작품 그 자체의 공간과 실재에 집중한 자기지시적 미술의 경향이 나타난 것은 미니멀리즘 미술에 이르러서였다. 프랭크 스텔라(Frank Philip Stella, 1936-), 도널드 저드(Donald Judd, 1928-1994) 등이 보여준 새로운 유형의 작업들은 미술의 사실주의

---

19) "집단기억은 모리스 알박스(Maurice Halbwachs, 1877-1945)가 처음 주장한 개념으로, 일종의 사회적 틀이 타인과 사물의 접촉을 통해 형성된 개인의 정체성을 의미한다." 김영범, 「알박스의 기억사회학 연구」, 『사회과학연구』, Vol.6 No.3, 1999, p.569 참고

적 재현의 허구를 드러내며, 실 공간에 존재하는 물질 그 자체를 지시하는 면모를 발견할 수 있다. 이밖에 미니멀리즘 미술은 작업이 맞닿아 있는 실제 공간과 작품 간의 맥락을 만들어내면서 연극성을 동반한 설치미술로 확장되는 계기를 마련하기도 한다. 이후로도 미술의 흐름은 계속 사실적 재현에서 탈주하여 새로운 내용, 소재, 방식 등을 미술의 영역으로 포섭하기 이른다.

이러한 미술의 흐름 가운데, 본 연구자는 재현적 현상과 미술이 다시 등장하는 것을 발견한다. 하지만 오늘날의 '재현적 미술'은 시각적 유사성을 통해 원상을 사실적으로 모방하는 과거의 '재현미술'과는 궤를 달리한다. 후기 모더니즘 이후 구체적 형상을 갖거나 사실적 조형방식을 통해 대상을 재현한 작업은, 대상(실재, 원본)에 대한 구체적 외형을 묘사한다는 점과 모사 기술 자체에 치중하여 원본에 종속된다는 점에서 종종 저평가 되곤 한다. 이러한 점에서 "작업이 재현적이다." 라고 했을 때 일종의 저평가하는 시선을 감지하곤 한다. 본인의 작업 역시 미디어 이미지와 작가의 경험적 요소가 혼재되어 만들어진 재현대상을 상정하며 구체적이고 서술적인 이미지를 통해 이를 재현하는 요소가 강하였기에, '재현미술'로 이해되는 경우를 종종 경험해왔다.

하지만 본 연구자의 작업은 정확하게는 '재현미술'이라고 말하기 어렵다. 작업이 시각적 유사성을 통해 특정 대상을 구체적으로 제시한다는 점에서 '재현적'일 수 있지만, 본 연구자의 작업에서 나타나는 재현대상은 전통적 개념의 원상이 아니다. 이는 일반적 재현 대상인 보편적 이미지에 작가의 경험과 상상력이 투영되어 선별한 '특정인상화'[20]된 이미지이다. 또한 본인의 작업은 주변의 사물을 통해 재해석하고 조합하여 감상자로 하여금 '특정인상화' 된 이미지를 떠올릴 수 있도록 감상을 유도

20) 재현대상을 보편적 표상(archetype)인 '원형', 실체인 '원상'과 구분하기 위해 제시한 용어이다. 사람들 사이에서 형성되어온 보편적 실체를 경험과 상상을 통해 작가가 다시 선별하고 조합하여 '보편적 실체 같은 것에 가까운 것'으로 제시하는 과정을 의미한다.

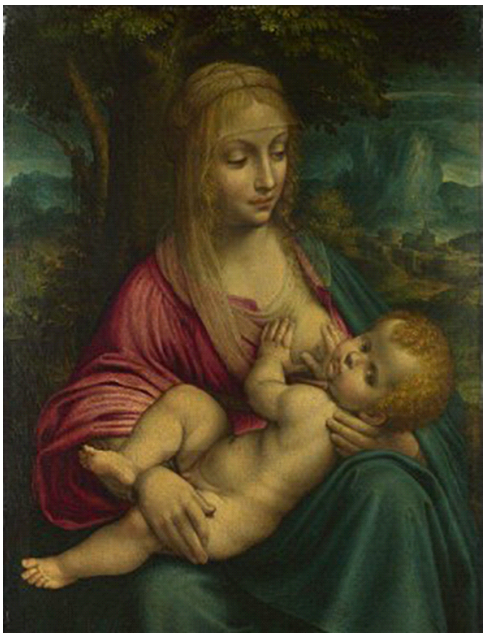
하는 연출에 더 집중되어 있다. 본 연구자는 시각적 사실주의를 통한 조형적 모방으로부터 작업을 시작하였지만, 이후 점차적으로 조형성에서 차용해온 사물들의 일상적 맥락과 연상이미지를 복합적으로 교차하는 재현방식을 취하게 되었다. 그렇기에 재현대상에 대한 조형적 유사성을 간직하면서도, 일상의 사물에서 발견한 물질성과 사물의 의미를 교차하여 재현대상과는 다른 독자적 경험을 만들게 되었다. 이는 대상에 대한 작가의 '해석'과 '재현의 방식', 그리고 감상자로 하여금 능동적 감상을 유도하는 '연출' 과정을 필연적으로 동반하였다. 그리고 이를 오늘날 '재현적 미술'이 전통적 '재현미술'과 구분되는 특징이라 생각하게 되었다.

본 연구자는 이러한 '재현적 미술'에서 발견하는 '해석'과 '방법', 그리고 '연출'을 통한 작가의 전달자적 면모로부터 '석의(釋擬)적 재현' 이라는 새로운 용어를 제시하게 되었다. 그리고 이를 통해 오늘날 재현적 미술에서 언급되는 재현의 용어적 제약을 확장할 가능성을 발견한다. '석의(釋擬)'는 본디 성경의 의미를 주석에 근거하여 내용을 올바르게 해석하고 체계화하는 기독교 신학의 '석의학(釋義學)'에서 비롯된 용어이다. 하지만 본 연구자는 해석을 의미하는 '석(釋)'과 '모방의 의미를 지닌 의(擬)'를 조합하여, 원상에 대한 '시각적 사실주의에 입각한 모방'으로 이해되어왔던 재현과 모방의 의미를 '특정인상화'된 이미지에 대한 '작가의 해석과 방법, 그리고 연출'에 중점을 두어 본 용어를 제시하게 되었다.

전통적 관점에서 재현은 원상을 상정한 객관적 모방에 가까웠다. 하지만 본 연구자는 이런 객관의 허구성은 보이는 그대로의 실재라기보다 일종의 논리(logic)임을 앞서 언급한바 있다. 또한 이러한 재현 방식은 우리가 실제 주변을 경험하며 감각을 통해 인지하는 과정과는 다른 또 관념적 방식으로 이루지는 것을 알 수 있었다. '석의(釋擬)적 재현'은 이러한 인지적 탐구에서 한발 더 나아간다. 모더니즘 후기에 이르러 미술의 경향이 반(反)재현주의로 흐름에도 불구하고 재현적 미술은 구체적 이미지와 서술적인 상황을 통해 여전히 재현적 면모를 유지해왔다. 다만 오

늘날 재현관에서 재현대상은 보편적 표상(archetype)인 '원형', 혹은 '실체로서 원상'이라기보다, 보편적 실체가 작가의 경험과 상상에 의해 재구성된 '실체 같은 것에 가까운 이미지', 즉 '특정인상화'된 이미지로 대체된다. '석의(釋擬)적 재현'은 한자의 풀이 그대로 '모방을 다시 해석하는', 혹은 '모방을 다시 재현하는' 이중의 재현구조를 지니고 있다. 통념적인 재현의 의미가 원상에 대한 사실주의적 모방을 이루는 것에 그쳤다면, '석의(釋擬)적 재현'에서는 일차적 재현이 이루어진 모방물을 작가의 경험과 상상에 의해 다시 '특정인상화'하여 감상자에게 제공한다. 따라서 '특정인상화'를 거친 전형적 이미지는 보편적 실체와 같은 기시감이 있지만, 실제로는 존재하지 않는 '실체 같은 것에 가까운 것'이다.

이러한 '석의(釋擬)적 재현'의 면모는 오늘날 미술에서 갑자기 등장한 것은 아니다. 과거의 전통적 미술에서도 이러한 면모를 쉽게 찾아볼 수 있으며, 당시의 재현관에 있어 단지 이를 주목하지 않았을 뿐이다. 예를 들면 레오나르도 다빈치(Leonardo da Vinci, 1452-1519)의 <The Virgin and Child>(1510년경)에서도 재현의 석의(釋擬)적 면모를 발견한다. 본 작품에서 마리아가 아기 예수를 안고 젖을 먹이는 모습을 볼 수 있다. 이러한 성모자의 모습은 오랜 시간동안 미술작품의 주요한 주제이자 재현대상의 전형이었다. 하지만 마리아의 젖을 먹고 있는 예수의 모습이 남아있는 사진은 존재할리 만무하며, 이를 사생하여 그린 그림 역시 존재하지 않는다. 하물며 이들을 목격한 사람이 묘사한 구체적 모습에 대한 문헌자료 역시 남아있지 않다. 결국 성경을 통해 존재했다고 전해지는 인물들은 아이를 안고 젖을 먹이는 보편적인 모자의 모습, 일종의 모상으로 재현된다. 레오나르도 다빈치는 본 작품에서 이러한 보편적 이미지를 다시 한 번 재현한다. 작품을 살펴보면, 이 두 인물의 모습이 금발에 하얀 피부를 지니고 있는 것을 파악할 수 있다. 하지만 고대 이스라엘이 위치한 지역과 그 당시 유대인들의 외형적 특성을 파악하여 예수와 마리아의 모습을 유추해본다면, 금발과 흰 피부보다는 어두운 모발과 피부 색을 지녔으리라 짐작할 수 있다. 하지만 이러한 사실여부와는 상관



도판 25. 레오나르도 다빈치 <The Virgin and Child> 1510년경

없이, 작가는 성모자를 (도판 25.)와 같이 재현하였다. 레오나르도 다빈치는 예수가 출생한 중동 지역과는 거리가 떨어져 있는 이탈리아 토스카나 지방 출신으로, 작가와 재현대상은 인종이 다르다. 당시 작가가 속해있는 지역과 문화권에서 흰 피부와 금발이 보편적인 아름다움의 전형이었기에, 마리아와 아기예수를 이처럼 묘사하였을 것으로 짐작한다. 종교적 인물을 더 아름답고 생생하게 전달하기 위해서는, 그 지역의 사람들에게 친숙하면서 아름다운 모습으로 묘사하는 것이 종교적 정동을 일으키는데 더 효과적이었을 것이기 때문이다. 이렇듯 작가의 경험과 상상력을 이미 형성되어 있는 보편적 이미지에 투영하여 감상자로 하여금 전형적 이미지로 인식하게 하는 과정을 '특정인상화'로 파악할 수 있다. 그리고 이러한 면모는 오늘날 재현적 미술에서 더욱 극대화되어 나타난다.

한편으로 본 연구자는 '석의(釋擬)'를 재해석, 또는 의역이란 의미인 영단어 'paraphrase'에서 기초하기도 한다. 'paraphrase'는 글쓰기의 영역에

서 사용되는 개념으로, 누군가가 먼저 사용한 개념, 내용, 혹은 문장의 표현 등을 주석을 통하지 않고 다시 사용할 때 필수적으로 거쳐야 하는 과정이다. 그렇기에 이를 거치지 않은 글은 원문에 대한 복제, 모방과 같은 재현의 일차적 개념으로 간주할 수 있다. 반면 '석의(釋擬)'는 원상을 재현함에 있어 표현을 달리하여 의미를 전달하기에 작가가 번역 주체로서 전달자의 역할이 중요해진다. 본 연구자는 이러한 '석의(釋擬)적 재현' 속 작가의 전달자적 면모를 모더니즘 미술의 태동이었던 인상주의에서 발견하기도 한다. 전통적 재현의 화두가 대상을 최대한 객관적이고 사실적으로 구현하는 것에 있었다면, 인상주의는 시시각각 변하는 대상을 작가의 주관을 통해 표현'하는 것에 집중하였다. 한편 본인이 주목하는 인상주의 미술의 '석의(釋擬)'적 면모는 단순히 객관을 주관으로 전환하는 태도에만 있지 않다. 인상주의에서 재현대상이 되는 인상은 작가를 통해 지각되고 이해되어야만 존재할 수 있기에, 이렇게 인지된 대상에 대한 표상은 결국 작가 내부의 기억이 재구성된 작가 경험의 총체인 셈이다. 그렇기에 재현은 외부의 어떤 대상을 사실적으로 똑같이 만들어내는 행위라기보다, 지각과정을 통해 만들어진 내부 경험의 총체를 다시 감각화한 것에 가깝다고 느낀다. 이러한 경향은 세잔이 소실점 원근법을 해체하려한 시도나, 모네 말년의 작품이 빛과 색의 혼합물로 표현된 것 같이, 대상과 이를 인지하는 작가 본인의 관계를 탐구하는 것에 초점이 맞춰져 있다. 본 연구자는 이러한 시도들의 누적으로 인해, 대상을 해석하는 작가의 역할이 '석의(釋擬)적 재현' 속 작가의 연출자적 면모로 이어지는 것을 느낀다. 그리고 '석의(釋擬)적 재현'을 거친 작업은 재현대상에 대한 시각적, 혹은 의미적 유사성은 간직하지만, 작가가 이를 주체적으로 해석하고 조합하여 연출함으로서 감상자를 '특정인상화'된 이미지로 이끌어낸다. 이는 작업의 새로운 의미와 경험을 만들어낼 수 있다고 여긴다. 이렇듯 오늘날 재현적 작업에서 재현은 '시각적 모방'에서 '작가의 해석과 방법, 그리고 연출'로 그 의미가 이행된다.

포스트모던에 이르러 재현이라는 인식적 틀 자체가 허구임을 밝히려는

시도들이 현대철학의 주요한 담론으로 전개되어온 가운데, 원상으로 여겨온 재현대상의 허구성을 자각한다. 하지만 본 연구자는 재현이라는 인식적 허구를 알면서도 재현대상을 전제하고, 또 이를 다시 재구성하는 작업을 진행하고 있다. 오늘날 사람들은 이제 무엇이 실체(원본)이고 허구(재현)인지, 혹은 시뮬라크르(simulacre)[21]인지 너무나 잘 알고 있다. 그렇기에 진실을 폭로하기보다, 그것이 실재가 아니더라도 다만 당장 보고 싶은 상황을 바로 눈앞에 불러오고 싶을 뿐이라 느낀다. 이렇듯 재현적 이미지를 소비하는 오늘날 사람들을 통해, 허구와 실재에 대한 담론이 일종의 유희화되는 오늘날 재현의 모습을 발견한다. 본 연구자는 이러한 상황에 대하여 일종의 가假믿음(alief)적 현상을 발견한다. 가假믿음(alief)은, 타마르 겐들러(Tamar Gendler, 1965-)가 소개한 개념으로, 대상이 허구라는 것을 알고 있음에도 불구하고, 실재라고 믿게 되는 현상을 말한다. 예를 들면 영화나 소설 등에서 재현하고 있는 상황이 실재가 아닌 허구임을 알고 있지만 작품에 몰입하여 그 상황에 맞는 감정적 변화가 일어나는 현상으로, 합리적인 이성과 상황에 대한 믿음 사이에 부조화가 일어나는 상태를 말한다. 본 연구자는 재현적 작업이 지닌 허구성을 이미 이해하고 있는 상황에서, 기꺼이 작업을 통해 재현대상을 떠올리는 감상자의 능동성과 이를 유도하는 작가의 연출가적 면모를 주목한다. 그리고 이러한 가假믿음(alief)적 현상을 오늘날 재현적 작업의 주요한 특징으로 파악한다.

본문에서는 일련의 작업과정을 통한 본 연구자의 재현관이 '석의(釋擬)적 재현'으로 이행해온 과정에 대하여 서술한다. 이러한 재현관의 이행은 이상적이라고 여겼던 대중매체 속 이미지의 원상을 찾아 떠난 여행 경험으로부터 출발한다. 본 연구자는 여행을 통해 매체 이미지, 더 나아가 원상이라 불리는 일종의 관념이 지닌 허구성을 자각하는 것을 계기로 작업적 전환을 경험하였다. 그것은 작업을 통해 질료인 물질과 재현대상의

21) 장 보드리야르(Jean Baudrillard, 1929-2007)가 오늘날 사회의 특성을 설명하기 위한 개념으로, 실재적 영향력을 갖지만 원본이 상실된 사본을 의미한다. 장 보드리야르, 『시뮬라시옹』, 하태환 역, 민음사, 2001, p.9-10 참고

간극을 넘나드는 실험으로도 이어졌으며, 이러한 간극에도 불구하고 작업을 통해 재현대상을 떠올리게 만드는 가假믿음(alief)의 원리와 조건을 살펴보게 되었다. 또한 재현방식에 있어 보다 함축적이고 은유적인 방식을 실험하는 것을 통해 감상자의 경험과 상상을 작업에 개입시키는 실험을 진행하였다. 이를 통해 재현대상의 의미를 단일적 원상이 아닌 작가의 경험과 물질적 이미지를 통해 '특정인상화'한 이미지로 재인식하는 계기를 마련하였다. 이와 같이 본문에서는 '특정인상화'된 이미지를 감상자로 하여금 환기시킬 수 있는 성공적인 가假믿음(alief)의 조건을 탐색한 과정에 대해 서술한다. 그리고 이를 통해 재현의 확장된 의미로서 '석의(釋擬)'를 다시 한 번 확인한다.

2.1. 원상과 모방의 이미지

본 연구자는 2011년 경험한 여행을 통해 작업적 전환점을 겪었다. 이러한 전환은 원상에 대한 인식의 변화로부터 출발한다. 본인에게 재현대상은 전통적 재현 개념에서 전제하였던 원상이면서도, 실체가 불분명한 이미지와 경험의 혼합체 같은 것이기도 하였다. 다소 재현대상에 대한 스스로의 정의가 모호한 가운데, 본 연구자는 여행을 통해 원상과 매체 이미지가 갖고 있는 일종의 허구성을 깨달을 수 있었다. 그리고 이후의 작업들에서는 이러한 원상의 허구적 면모를 작업의 일부로 활용하기 시작하였다.

대중매체를 통해 접한 이국적 자연풍경 이미지로 인해 본인의 머릿속에는 추운 지역에 대한 특정 표상이 형성되었다. 예를 들면 북유럽의 표상으로 설원, 오로라, 쇄빙선, 산타, 북극곰 등 미디어에 영향 받은 이미지들이 떠오른다. 이러한 이미지로부터 형성된 표상의 실체인 원상, 즉 실제 북유럽을 직접 경험하고자 본 여행은 시작되었다. 하지만 미디어 이미지로부터 형성된 북유럽의 이미지와 직접 경험한 실제 북유럽은 모

도판 26. 여행 중 찍은 오로라 (2011년 노르웨이 나르빅)

방과 원상의 관계로만은 규명 할 수 없는 것이기도 했다. 그 간극의 차이가 가장 컸던 것은 북극광을 체험한 일이었다. 미디어 속 오로라의 이미지나 오로라에 대한 머릿속 표상이 시각적으로 아름답게만 각색되어있는 반면, 실제 오로라를 경험하는 일은 영하의 날씨에서 극심한 추위와 고통을 견디는 와중에 감동의 눈물을 흘리는 다소 복잡한 경험이기도 했다. 이렇듯 체험을 통한 경험은 이미지를 경험하는 것보다 복합적인 감각으로 이해되었으며, 매체를 통하여 막연하게 인식하던 북유럽의 이상적 이미지가 실재와는 동일하지 않다는 것을 깨닫게 되었다.

본 여행은 북유럽이라는 원상을 직접 경험하여 개인적인 판타지를 충족시키기 위해 떠난 여행이었기에, 원상과 모상으로 성립되지 않는 북유럽의 실재와 이미지 사이의 간극은 본 연구자를 더욱 허탈하게 만들었다. 북유럽의 선진 복지국가와 같은 이미지는 빅맥 세트가 만원이 넘는 높은 물가와 세금의 반증이기도 했으며, 산타마을은 지역주민이 전통복장으로 분장한 핀란드의 민속촌이었다. 발트 해 연안에서 경험한 쇄빙선

체험은 마치 한강 유람선과 같은 것이었고, 실제 마주한 북극곰은 동물원에서 먹이를 받아먹고 있는 모습이었다. 결국 본 여행 중에 미디어 이미지를 통해 만들어낸 북유럽의 표상을 어떻게 해서든 현실 속 북유럽에 투영하려는 자신만을 발견할 수 있었다.

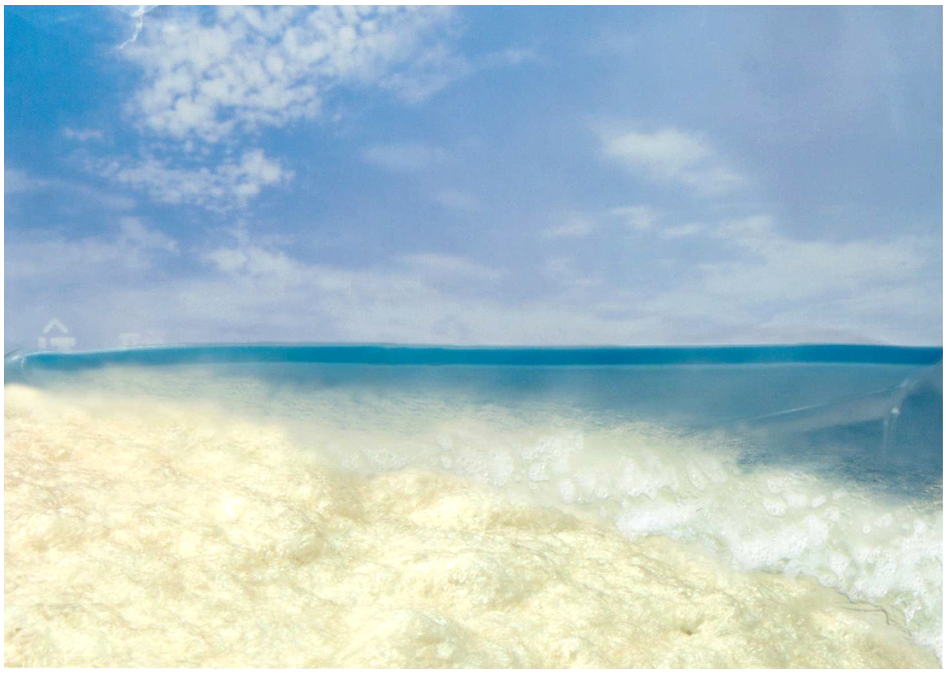
도판 27. 여행 중 찍은 북극곰 (2011년 핀란드 라누아 동물원)

본 연구자는 원상을 상정하는 이미지, 재현관에 대하여 한동안 사로잡혀 있었다. 그렇기에 미디어 이미지를 통해 형성된 북유럽의 표상을 원상으로 여겼고, 미디어를 통해 대상을 경험하는 것을 실재에 대한 간접 경험이라 여겼다. 하지만 본 여행을 계기로 이미지와 실재의 괴리를 자각하게 되었고, 이미지를 경험하는 일은, 원상에 대한 간접 경험이 아닌, 이미지를 직접 경험하는 실재이기도 하다는 것을 깨닫게 되었다. 이를 통해 본 연구자는 재현대상을 전통적 재현관의 원상과는 다른 관점으로 생각하기 시작하였다.

신디 셔먼(Cindy Morris Sherman, 1954-)은 '실체 없는 원상'을 사물이나 인물과 같은 단일 대상으로 재현하는 것이 아닌, 일종의 현상으로 해석하고 재현하는 대표적 작가이다. 작가는 주로 미디어 이미지에서 노

도판 28. 신디 셔먼 <Untitled Stills #35> 1975

출되는 클리쉐(cliche)적 여성상의 모습을 다소 과장된 방식을 통해 스스로 분장하는 사진작업을 선보여 왔다. <Untitled Film Stills> 시리즈는 작가의 포스트 모던적 재현의 관점을 잘 보여주는 예이다. 작가는 70년대 미국 영화에서 한 번쯤 접해봤을 법한 여성 캐릭터, 즉 미국 사회에서 요구되는 여성의 역할과, 이를 재현하는 미디어적 이미지를 본인 스스로 분장하면서, 현실에는 존재하지 않는 전형적인 여성을 실제와 같이 재현한다. 따라서 작가는 작업을 통해 '실체'를 재현한다기보다, '실체 같은 것'을 재현하며 전통적 재현관의 원상 개념을 전복시키는 면모를 보여준다.



도판 29. 강호연 <코코모> 2013

본 연구자의 <코코모>(2013) 또한 앞서 언급하였던 '실체스러운 원상'의 개념을 살펴볼 수 있는 작업이다. 본 작업은 해외관광 사진과 같은 광고 이미지에서 한 번쯤은 본 듯한 이국적 남국의 해변을 재현대상으로 삼는다. 작업은 일상의 한 풍경처럼 연출되며, 감상자는 아이패드의 촬영 화면을 통해 본 이미지를 감상할 수 있다. 화면을 통해 구성된 풍경 이미지를 이루는 것들로는 다음과 같다. 모래사장(뻥튀기), 바다(파워 에이드), 하늘(각 티슈). 이렇게 구성된 풍경 이미지는 마치 어디선가 한 번 본 것 같지만, 현실에서는 존재하지 않는 풍경이다. 본 작업의 제목 코코모(Kokomo)는 밴드 '더 비치 보이스(The Beech boys)'[22]가 부른 영화 <칵테일>(1990)의 주제곡으로, 가사에서 묘사하고 있는 가상의 섬 이름이다. 가사는 남쪽나라의 전형적인 해안지방 지명을 열거하며 코코모에 가면 고운 모래사장과 열대과일 쥬스 등을 마시며 사랑에 빠질 수 있다

22) 1960년대 초반 활동한 미국 록그룹. 서프(surf)음악을 대중화 하였고, 《서핑 유에스에이(Surfin′ U.S.A.)》(1963)가 대표 앨범으로 알려져 있다.

는 등의 환상을 심어준다. 그리고 이를 감상한 사람들에게는 노래의 가사와 영화 칵테일의 장면들이 혼합되어 존재할 것 만 같은 남국 해변의 이미지를 만들어낸다. 본 연구자는 이러한 '실체스러운 원상'이 형성되는 과정을 고찰하며, 이를 재현대상으로 삼았다. 그리고 이를 단일한 풍경이미지의 재현이 아닌, 허구적 이미지가 형성되는 상황을 감상자 스스로 인식 할 수 있도록 연출하였다.

도판 30. <코코모> 설치 이미지

본 연구자는 여행을 통해 매체이미지와 원상의 허구적 면모를 깨닫게 된 후, 한 동안 작업을 중단하였다. 원상으로 여긴 대상이 재현적 작업의 결과물과 얼마나 부합하는지 판단하는 것이 무의미하게 느껴졌기 때문이다. 한편으로 작업적 관심사로 눈길을 돌린 것은 여행에서 느꼈던 소리, 온도, 냄새, 감촉과 같은 단편적 감각들의 인상이었다. 그리고 매체를 통해 접하는 화면 속 이미지는 절대 이러한 경험을 담을 수 없다고 느꼈다. 대상을 좀 더 생생하게 기억하거나 그 이미지를 떠올리게 하는 것은

단순한 시각 이미지의 조형적 유사성보다도 이를 기억하게 만드는 감각적 요소를 통해 만들어지는 분위기 같은 것이었기 때문이다.

이는 작업을 보다 입체적이고 다감각적으로 확장하는 계기가 되었다. 시각에 편중되어있는 납작한 이미지를 경험하는 것에 비해 실제 현상을 체험하는 일은 보다 복합적이고 입체적인 경험이었기 때문이다. 초기의 작업들이 사물을 통해 풍경 이미지를 구현하였어도 결국 감상자가 경험하는 결과 이미지는 사물로 재현된 일종의 평면 이미지였다. 그렇기에 우선 이미지를 보는 방식이 제한된 뷰파인더(viewfinder), 혹은 사각의 프레임으로 제시되는 것을 벗어나고자 하였다. 그래서 제한된 화각을 넘어, 감상자를 아우르는 공간으로 작업의 범위를 확장하였다. 그리고 재현대상으로 상정했던 풍경 이미지를 다양한 감각과 사물에 교차하여 현실의 경험과 중첩시키고자 했다. 이를 통해 재현대상에 대한 유사성은 유지하되, 다감각적인 경험을 만들고자 하였다. 사실 본 연구자에게 재현대상이 '실체'인지, '실체스러운 것'인지는 크게 중요하지 않은 듯 했다. 다만 본 연구자가 재구성한 작업을 더 생생하고 감각적으로 경험할 수 있는 방법을 연구하였다. 그렇기에 작업이 평면성을 벗어나 실 공간으로 공감각화 되는 것이 작업을 나아가야 하는 적합한 방향이라 판단하였다.

2.2. 물질의 실재와 인상 사이

여행을 전환점으로 본 연구자는 보다 다양한 사물과 감각들을 교차하는 방식으로 작업을 진행하였다. 이 과정은 작업을 매개로 재현대상과 작업을 구성하는 사물들의 간극을 극대화 하는 실험이기도 했다. 질료인 사물들이 재현대상과 객관적 연관성을 찾기 어려워짐에도 불구하고, 작업은 오히려 재현대상에 상회하는 생생함을 지니게 되었다. 이는 재현의 목표지점이 원상에 대한 객관적 사실이 아닌, 작가의 주관에 의해 해석된 일종의 인상으로 향했기에 가능했다. 이렇듯 재현대상을 객관적인 원

상으로 파악하는 것이 아닌, 시시각각 변하는 대상의 순간을 포착한 인상으로 파악하는 시도는 오늘날 갑자기 나타난 현상이 아니라 느낀다. 본 연구자는 이러한 면모를 인상주의 미술에서도 발견한다.

인상주의의 용어적 유래는 1873년 모네와 그의 동료들이 설립한 무명미술가협회의 전시회에 출품한 모네의 <Impression: Sun Rise>(1872)에서 출발한다. 본 전시에서 모네의 작업을 감상한 비평가 루이 르루아(Louis Leroy, 1812-1885)는 그의 작업을 "찰나적이고 가벼운 인상(impression)과 같다."고 혹평하였고, 이로부터 '인상주의(Impressionism)'라는 용어가 사용되기 시작되었다.[23] 기존 회화양식의 관점에서, 모네의 작품은 완성이 되지 않은 숙련도가 낮은 그림처럼 느껴졌기에 기인한 평가라 여겨진다. 인상주의 회화는 고전주의 회화에서 보이는 사물간의 뚜렷한 경계나 사실적인 질감처리 등과는 다른 면모를 보인다. 하지만 인상파 화가들이 고찰했던 색채와 빛에 대한 주관적인 느낌, 즉 인상에 대하여 본 연구자는 이전의 객관적 사실주의와는 다른 의미의 생생한 리얼함을 느낀다. 객관적으로 사실적인 재현은 원상 외형만을 향하지만, 주관적 인상을 기반으로 한 재현은 필연적으로 관찰을 기반으로 한 능동적 재해석과 이를 표현하는 과정을 수반한다.

본 연구자는 평면 이미지를 공간에 다감각화 하는 시도를 진행함과 동시에, '객관적 사실'과 '주관적 인상' 사이를 오가는 작업적 실험을 진행하였다. <Starry Starry Night>(2011)은 이러한 작업적 시도를 잘 보여주는 예이다. 본 작업은 돈 맥클린(Don Mclean, 1945-)의 팝송 '빈센트(Vincent)'를 통해 떠올린 별이 빛나는 밤을 모티브로 한 작업이다. 우연히 발견한 천막의 빛바랜 파란색으로부터 고흐(Vincent Van Gogh, 1853-1890)의 <The Starry Night>(1889) 속 밤하늘을 연상하였고, 그 색채적 유사성을 발견하였다.

---

23) E.H. 곰브리치, 『서양미술사』, 백승길, 이종숭 역, 예경, 2017, p.517-520 참고

도판 31. 빈센트 반 고흐 <The Starry Night> 1889

이러한 천막과 휴대용 손전등을 재료로, 별자리를 체험하는 과학키트의 원리를 적용하여 작업을 진행하였다. 일반적으로 별자리 키트는 반구의 형태로, 별자리 위치별로 구멍이 뚫려 있다. 그리고 그 안에 램프 등의 광원이 있어 구멍을 통해 빛이 사방의 벽에 투사되는 원리이다. 작업을 위해 이 원리를 천막 천과 손전등에 적용하였고, 인터넷 검색을 통해 은하수 사진을 참고하여 작업하였다. 그리고 침 핀과 압정 등을 이용하여 최대한 참고한 이미지와 유사하게 천막 천에 구멍을 내었고, 손전등을 구멍에 비추어 공간에 무수히 많은 빛의 점을 투사했다. 본 과정을 거친 작업은 재현대상으로 상정한 밤하늘 이미지의 별자리 위치나 형태 등을 사실적인 방식을 통해 재현하고 있었지만, 본 연구자는 그림을 그리듯 사실적으로 묘사한 작업의 방식에 다소 아쉬움이 남았다. 이러한 가운데, 우연한 계기로 공사장에서 용접을 하는 장면을 목격하였고, 용접을 통해 발생한 불똥이 사방에 튀는 모습을 주의 깊게 관찰하게 되었다. 그리고 무수히 떨어지는 불똥들에서 밤하늘에 펼쳐진 은하수와 별들을 연상하게 되었다. 용접 불똥은 밝은 빛의 점이라는 시각적 유사성 이외에도 뜨겁고 밝은 '빛의 에너지'라는 점에서 재현 대상이었던 별빛을 연

상할 수 있었다. 이러한 인상을 모티브로, 용접 불똥이 만들어내는 우연적인 효과를 작업에 적용해보기로 하였다. 그렇게 용접봉과 금속을 접촉시켜 스파크를 발생시켰고, 그 불똥을 천에 떨어뜨렸다. 합성수지의 일종인 천막 천에 불똥이 타들어가 구멍이 만들어졌고 천막 천을 타고 구른 불똥의 우연적 효과를 통해 다양한 모양의 구멍이 생겨났다. 그리고 무작위로 낸 구멍들에 손전등 빛을 비추어 빛의 점들이 천장과 벽면에 맺혔다. 그렇게 빛을 공간에 흩뿌린 것 같은 이미지가 공간 전체에 펼쳐졌다. 작업은 인위적인 가공보다는 우연적으로 만들어진 효과와 작업과정에서 생겨난 물질성을 모두 노출하는 방식을 통해, 작업이 놓인 공간 전체를 점유하는 방식으로 전개되었다. 이후 작업은 천막을 설치하는 방식에 대한 고민으로 이어졌으며, 구현한 빛의 효과와 어울릴법한 설치를 구성하는 방향으로 전개되었다. 그리고 작업실 주변에 있던 대걸레자루, 노끈 등을 조합하여 A형 텐트의 형상을 유사하게 흉내 냈다. 이렇게 완성된 텐트는 남루한 모습이었지만, 공간의 조명을 껐을 때 은하수 아래 야영지와 같은 분위기로 공간전체를 전환시키는 상황을 만들어냈다.

도판 32. 강호연 <Starry Starry Night> 2010

이전까지의 작업이 뷰파인더를 통해 제한된 시각적 경험을 제공하였다면, 본 작업은 감상자를 둘러 싼 공간 전체로 그 경험이 확장되었다. 객관적 시각의 관점에서, 본 작업의 결과물은 묘사하듯 구멍을 내어 작업하였던 처음의 작업처럼 사실적이지는 않았다. 하지만 이를 통해 조성된 공간의 분위기는 보다 생생한 인상을 주었다. 은하수를 직접 경험하였을 때, 검은 천에 흰색 물감을 흩뿌려 놓은 것 같은 인상을 받은 기억이 있다. 본 작업 역시 손전등의 빛이 불똥이 만들어낸 비정형적 구멍을 통과하면서, 이와 유사한 이미지를 공간 전체로 만들어냈기에, 이 생생한 분위기는 밤하늘 사진을 사실적으로 재현하였던 이미지를 넘어 실제 밤하늘을 경험하는 것에 상회하는 또 다른 정동을 만들어냈다.

작업을 진행한 뒤에 본인이 머릿속에서 생각하던 은하수의 인상에 대하여 생각해 보았다. “실제 자연 풍광에서 느꼈던 숭고미의 감동을 작업을 통해서도 유사하게 느낄 수 있을까?” 라는 질문을 스스로 던졌을 때, 미디어에서 접하는 사진 이미지는 실제 겪었던 그 순간 자체를 똑같이 재현할 수는 없다고 판단하였다. 다만 사실적 이미지를 보고 본인이 직접 경험하였던 감동의 그 순간을 떠올릴 수 있게 만들 뿐이었다. 그렇기에 사실적 이미지 자체가 그 풍광의 감흥을 발생시킬 수는 없으며, 재현대상은 이미지의 시각적 사실성이 아닌, 자연풍광에서 느꼈던 그 순간의 감정상태가 되어야 한다 생각하였다. 오히려 이러한 감흥을 불러올 수 있는 상황을 연출하는 것이 작업을 원상의 모사물이 아닌, 재현대상의 상회하는 가치를 만들어낼 수 있는 적절한 방법이 아닐까 생각하였다.

작업을 하면서 재현대상으로 상정하였던 원상은 고흐의 <The Starry Night>이었는지, 혹은 돈 맥클린의 노래 <Vincent>이었는지 명확하지 않았다. 하물며 그것은 언젠가 직접 경험하였던 밤하늘 아래 은하수의 기억이었는지, 혹은 다큐멘터리 채널에서 보았던 TV 속 동영상이었는지도 모른다. 본 연구자가 상정한 원상이라 함은 결국 머릿속에서 누적된 ‘밤하늘 쏟아지는 별’ 이라는 본인 경험의 총체가 조합되어 표상화된 일

종의 인상임을 느꼈다. 이렇듯 본 작업의 재현대상은 본 연구자의 다양한 경험의 조합으로 이루어져 있었기에, 원상은 실체가 있는 단일개체가 아니며, 그렇기에 재현은 결코 이를 따르는 시각적 사실성만으로는 도달할 수 없는 것이라 느껴졌다. 오히려 본 연구자가 작업을 진행하면서 느꼈던 재현의 지향점은 대상에 대한 인지자의 느낌, 즉 인상인 것인데, 그 인상은 외부의 대상 그자체가 아니라 인지자 내부에서 만들어지는 것이며, 대상과 경험을 중첩하여 파악하는 일종의 지각과정이라 생각하게 되었다. 그렇기에 원상을 향하는 사실적 모방에 균열이 발생할 때 더 생생한 인상이 생겨날 수 있음을, 그렇기에 인상은 객관적인 사진보다 다른 의미에 있어 사실적일 수 있다 느꼈다.

도판 33. 강호연 <Starry Starry Night> 2010

한편으로 본 연구자는 이러한 인상을 만들어내는 주요한 요소로 물질성과 사물성에 주목하기도 하였다. 고전주의적 재현관에서, 질료는 완벽한 환영성을 저해하는 극복의 대상이었다. 예를 들면, 17세기 플랑드르 회화에서 매끄러운 실크 재질의 옷감을 표현하기 위해 물감을 얇게 펴 바른 방식이나, 왕관의 금빛 재질감을 재현하기 위해 실재 금분을 물감에 섞어 사용했던 표현방식에서 완벽한 환영을 구현하려한 시도를 유추할 수 있다. 반면 이러한 완벽한 환영을 위한 회화적 방법론은 초기 인상주의회화에서 균열을 보이기 시작한다. 물감의 물질감, 혹은 거친 붓터치의 운동감을 통해 나타나는 질료의 존재감은, 이내 감춰야 할 대상이 아니라 대상에 대한 인상을 더욱 직관적으로 담아낼 수 있는 하나의 수단이 된다. 조각 장르에서도 이러한 물성의 노출은 유사한 방식으로 나타난다. 고전주의의 전형적인 청동 기마상들은 표면이 아주 섬세하게 정돈되어 있는 것을 발견할 수 있는 반면, 로댕(Auguste Rodin, 1840-1917)의 조각에 이르러서는 점토의 물성을 그대로 살린 채 청동주조 한 것을 발견할 수 있다. 심지어 주조 과정에서 생겨난 쪽선 까지 작업의 일환으로 여겨 제거하지 않은 특징을 보여준다. 이러한 제거되지 않은 물질성, 노출된 질료의 면모는 오히려 완벽한 환영을 만들어 내는 것을 저해하는 요소라기보다, 재현대상의 인상과 그 감흥을 불러오는 효과적인 방법으로 활용되는 면모를 발견한다.

이러한 물질성의 표출은 인상주의를 넘어 아방가르드의 일환으로 시도된 다다이즘, 초현실주의, 미래주의, 아르떼 포베라와 같이 환영적 재현을 해체하려는 반(反)재현주의 미술로 나타나기도 하였다. 그리고 이러한 운동들이 공통적으로 취했던 태도는 기존 미술이 갖고 있던 권위나 관습, 전통 등을 부정하고 미술의 새로운 방향성을 제시하는 것이었다. 본 측면에서 레디메이드의 등장은 원상과 질료로 이루어지는 전통적 재현 관계를 부정하는 획기적인 시도였다. 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp, 1887-1968)의 <Fountain>(1917)은 일종의 분수령은 되어, 작가의 손을

통해 특정 대상을 재현하는 행위와 재현 기술은 아방가르드 미술에서 전복해야할 대상으로 여겨지기도 하였다.

기성품(ready-made), 일상사물이 미술의 재료로 편입됨에 따라, 질료의 범주에 일상이라는 맥락이 더해지게 된다. 전통적으로 미술품은 그 가치를 높게 인정받아 박물관에 소장이 되거나 경제적 환금성이 있는 일종의 고급문화의 산물로 여겨져 왔다. 반면 일상에서 매일 마주하는 사물들(산업화가 본격적으로 시작된 근대 이후로는 공산품)은 이와 정반대에 위치한 것으로 간주되어왔다. 아르떼 포베라(Arte Povera) 운동[24]은 이러한 미술의 고급적 이미지를 전복시키려 한 시도이기도 하였다. 'Arte Povera'를 이탈리아어로 직역하면 '비천한', '가난한 미술'을 의미한다. 이는 고급문화를 상징하던 '미술'이라는 명사를 형용사 '비천한'이 수식하는 역설적 관계를 보여준다. 그도 그럴 것이, 아르떼 포베라의 핵심은 일상적 소재에 있다. 삶의 주변에 있는 고귀하거나 특별하지 않은 소재들이 미술의 재료가 된다. 그리고 이러한 사물들에 시적 제목을 부여함으로서, 감상자로 하여금 평범한 삶의 경험을 환기시켜 시적 정동을 일으킨다.

본 연구자는 현실을 대변하는 일상적 사물들과 이로부터 발생하는 일상적 경험의 환기를 통해, 미술의 주요한 소재가 되어왔던 이상적 자연의 이미지를 재구성해왔다. 작업 초기에는 재현대상과 일상사물의 시각적 유사성을 발견하는 것으로 출발하였지만, 작업이 전개될수록 일상의 맥락에서 사용되는 사물의 의미와 이로부터 연상되는 이미지를 작업의 일부로 활용하기에 이른다. <Laundry Blossom>(2016)은 사물로부터 비롯되는 일상의 감각과 경험을 작업에 보다 적극적으로 교차하려한 시도였다.

---

24) "아르떼 포베라(신미래주의)는 1960년대 말, 이탈리아를 중심으로 일어난 메니페스토(manifesto) 형식의 미술이다. 미술 시장의 메커니즘과 일상용품의 관계를 전복시켜 '예술'과 '삶'을 구분하는 장벽을 극복하려 시도하는 미술로, 물질과 비물질을 넘어 대상을 재현하려는 미술형식을 지양하기도 하였다." 로버트 럼리, 『아르테 포베라』, 박미연 역, 열화당, 2006, p.12-14 참고

도판 34. 강호연 <Laundry Blossom> 2016

작업을 위해 철지난 리버티 프린트(Liberty print)[25]의 블라우스, 셔츠와 같은 하늘거리는 옷들을 수집하였다. 그리고 P&G 사의 다우니(Downy)브랜드에서 출시한 '4월의 달콤한 향(April fresh scent)' 섬유유연제를 구입하여 모아놓은 옷들을 손빨래 하였다. 그 뒤 채광이 좋고 바람이 잘 통하는 통로에 빨랫줄을 설치하여 세탁한 옷감들을 널어 그 아래로 감상자가 지나다닐 수 있도록 동선을 구성하였다. 따라서 감상자가 통로를 지나가면, 바람이 불어 하늘거리는 꽃무늬 패턴의 옷감들과 달콤한 향의 섬유유연제 냄새를 다감각적으로 감상하게 된다. 이러한 복합적 감각을 통해 봄철 꽃놀이에 대한 인상을 연상할 수 있도록 작업하였다.

마르셀 프루스트(Marcel Proust, 1871-1922)의 『잃어버린 시간을 찾아서』에서 등장하는 마들렌 조각과 같이[26], 사람의 감각기관 중 후각은

25) 19세기 중반 영국 '리버티 사'에서 디자인한 잔 꽃무늬 패턴이 프린트된 옷감으로, 침구류나 커튼 등의 소재로 쓰인다. 오래된 역사가 있는 만큼, 취향에 따라서는 고루하고 촌스러운 것으로 인식되기도 한다.

26) 마르셀 프루스트, 『스완네 쪽으로』, 김인환, 문예출판사, 2011, p.70-75 참

도판 35. 리버티 프린트 (Liberty print) 옷감

도판 36. 다우니 섬유유연제 (4월의 달콤한 향)

기억과 가장 직접적으로 연결되어있는 감각기관이라고 한다. 후각은 시각, 청각, 미각 등과 같은 여타의 감각과는 다른 경로를 통해 뇌에 전달된다. 후각을 제외한 다른 감각이 뇌의 중앙인 시상(thalamus)으로 전달되는 것에 비해, 후각 중추는 후각을 담당하는 신경구로 바로 전달된다. 이 후각 신경구(neural groove)는 해마(hippocampus)와 편도체(amygdala)에 연결이 되어 있는데, 이 기관들이 바로 기억과 감정을 담당하기에 냄새를 통해 기억과 감정의 자극제가 되어 과거를 더욱 선명하게 떠올릴 수 있게 만든다.[27] 한편 작업에 사용한 다우니 섬유유연제의 향은 단순히 기억을 불러일으키는 감각적 요소이면서, 일종의 레디메이드이기도 하다. 그렇기에 앞서 언급하였던 공산품, 광고 이미지를 통해 만들어진 표상과 감상자 각자의 개인적 기억을 복합적으로 재조합하여 봄날의 인상과 감흥을 재구성하고자 하였다.

본 섬유유연제의 향이 표방하고 있는 '4월의 달콤한 향'은 제품명에서도 지시하듯, 4월에 만개하는 꽃의 이미지를 공감각적으로 빌려온다. 따

고

27) 최현석, 『인간의 모든 감각』, 서해문집, 2009, p.249-250 참고

라서 부드러운 섬유의 이미지, 꽃의 이미지 등을 떠올릴 수 있다. 반면 섬유유연제 향에서 비롯되는 직관적인 냄새는 깨끗하게 세탁되어 마른 빨래의 보송보송함, 상쾌함, 부드러움 등의 인상을 만들며, 감상자 각자의 상세한 경험을 떠올리게 한다. 한편으로 시골 할머니들이 입을 법한 꽃무늬 패턴의 옷들을 수집하여 세탁하고, 이를 다시 빨래 줄에 말리는 전체 과정에서 왠지 모를 애잔함을 불러일으키기도 하였다. 이에 비해 작업이 재현하고 자 한 바는 한창의 아름다운 꽃놀이였기에, 아름답지만 곧 지나갈 봄날의 허무함과 그 인상이 매우 닮아있음을 느꼈다. 이처럼 본인의 작업에서 나타난 재현 대상은 단순한 한 장의 이미지라기보다, 지각과정을 통해 각자의 내부에서 만들어진 총체적 심상과 상황에 가까운 것이었다. 본 연구자는 이러한 일련의 작업과정을 통해서 도출된 재현대상의 의미를 원상이나 표상, 혹은 이미지가 아닌, 작가 내부에서 형성된 일종의 인상으로 인식하게 되었다. 이렇듯 작업은 다양한 감각을 이용한 공감각적 재현으로 전개되었다.

2.3. 가假믿음(alief)의 작동

본 연구자는 작업을 매개로 물질의 실재와 인상의 간극을 넘나드는 실험을 진행하면서, 질료를 통해 재현대상을 떠올리게 만드는 과정이 존재한다는 사실을 깨닫게 되었다. 그리고 이 과정에서 가假믿음(alief)적 면모를 발견한다. 가假믿음(alief)은 '한시적으로 생겨난 임시의 믿음'이라는 심리학적 용어로, 실재가 아닌 상황을 알고 있음에도 불구하고 허구적 상황을 실재로 인식하는 현상을 말한다. 본 장은 재현적 작업에서 재현대상을 더욱 생생하게 느끼게 만드는 가假믿음(alief)의 작동원리를 살펴보며, 감상자로 하여금 이를 유도하는 작가의 연출가적 면모에 대하여 고찰한다.

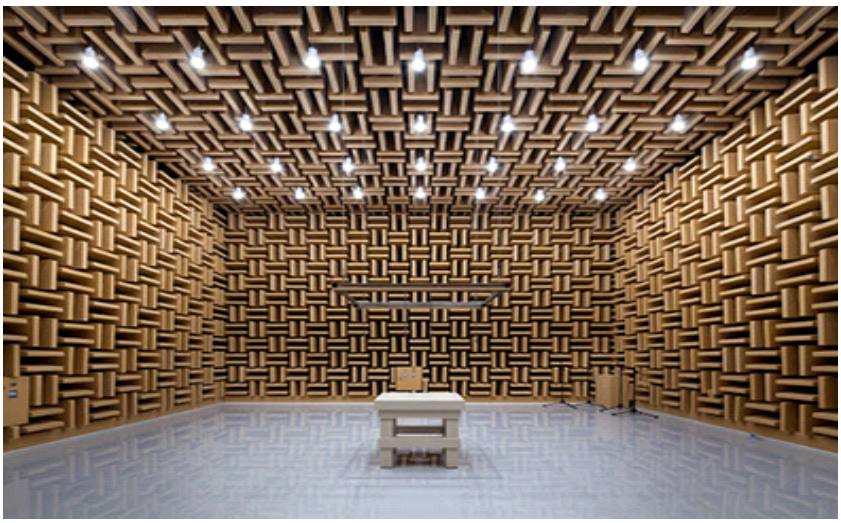
일찍이 원효(617-686)는 일체유심조(一切唯心造), "모든 것은 오로지

마음이 지어내는 것이다.” 라 말한바 있다. 본 용어는 마음의 허구성을 일깨우는 ‘해골물 설화’로 익히 알려져 있다. 일상사물을 통해 감상자로 하여금 자연풍광의 감흥을 유도하는 작업을 진행하면서 물리적 세계의 현실이 감상자가 놓인 환경과 이로부터 발생하는 심리상태, 혹은 마음에 의해 다르게 파악될 수 있는지에 질문을 하게 되었다. 뇌는 곧 정신에 해당되는 모든 것을 관장하기에, 뇌가 곧 마음이라는 견해가 현대에 이르러 보편적 견해 같아 보인다. 그렇기에 “마음은 가슴에 있는 것인가, 머리에 있는 것인가?” 와 같은 담론은 신체를 직접 자르지 않아도 몸을 단층 촬영하여 살펴볼 수 있는 현대 의학에 비견하여 고대 신화 속에서나 등장할 법한 이야기라고 느낀다. 한편으로 이러한 관점에서 본다면 인간의 정신, 사유와 같은 것들도 결국 신체 내부의 물리적 작용에 의한 물질의 산물로 귀결되는 것같이 느껴지기도 한다.

고대에서 근대 서구철학까지 몸은 정신과 분리된 개념으로, 인간의 의지를 수행하며 정신에 종속된 질 낮은 것으로 간주되곤 하였다. 하지만 20세기에 이르러 모리스 메를로-퐁티(Maurice Merleau-Ponty, 1908-1961)는 세계를 직관적으로 경험하는 ‘몸’의 중요성에 대하여 논하였다. 그는 인간을 정신과 육체로 나누어 생각하는 이원론에서 벗어나 몸을 정신의 확장으로 보았으며, 몸을 통해 체화된 마음을 강조하였다. 인간은 몸을 매개로 세상을 파악한다. 보고, 듣고, 냄새 맡고, 맛보고, 만지는 행위 등을 통해 대상을 지각하며, 이러한 일차적 감각의 정보를 종합하여 대상을 인지한다. 이러한 인지과정에 있어 인간 각각의 경험은 실로 대상을 이해하는데 중요한 위치를 갖는다. 몸을 매개로 얻어 축적된 경험을 통해 인간은 대상을 다양한 방식으로 대상을 판단하는 가치기준을 확립한다. 경험에 근거하여 대상을 인지하는 인간 일반의 특성을 말미암아, 반대로 경험을 환기시키는 것을 통해 동일한 대상을 전혀 다르게 인지할 수 있다 생각하게 되었다.

본 연구자는 재현대상의 이미지를 사실적으로 모방하는 것과 더불어,

대상을 해석하고 경험적으로 재현함에 있어 시각 외에 다양한 감각을 작업에 동원하게 되었다. 그리고 그 과정에서 일상 속 사물들의 소리, 빛 냄새, 촉감 등의 감각의 조합을 통해 본래의 사물이나 현상을 전혀 다르게 인지할 수 있다는 것을 알게 되었다. 예를 들면 라디오나 TV의 통신소음(static noise) 등을 통해 비가 오는 것과 같은 착각을 한 경험 등이 그러했다. TV를 보다 잠들면 왠지 모르게 아늑한 기분이 들었던 경험이 있다. 그것은 TV의 통신소음에 기인한다. 라디오 잡음, 헤어드라이어 소리, 청소기 소리 등의 가전제품 소음과 비 오는 소리, 바람소리, 파도소리 등의 자연의 소리는 모두는 백색잡음(white noise)[28]의 한 영역이라 한다. 데시벨(decibel)의 차이와 소리파형 약간의 차이가 있지만, 각각 인공의 소음, 혹은 자연의 소리로 분류되는 이 두 유형의 소리는 사실 객관적이고 물리적인 관측 방법의 수치상에서 유사영역대의 소리이다. 이러한 경험에서 물리적으로 유사한 두 소리를, 상반되게 인지하도록 하는 요인은 무엇이었는지 생각하게 되었다. 2014년도, '과학과 예술 융복합'이라는 주제로 대전시립미술관의 ≪아티언스≫ 프로젝트에 참여하



도판 37. 한국기계전기전자시험연구원 무향실

28) 백색잡음(white noise)은 동일한 세기를 지닌 여러 주파수의 잡음이 결합되어 나타나는 소리를 말한다. 백색광이 여러 빛의 파장이 합쳐져 만들어지는 것처럼, 여러 소리가 합쳐져 만들어지는 특징에서 명칭이 유래되었다.

였고, 이의 일환으로 한국표준과학연구원의 무향실(무음실)을 경험한 바 있다. 완벽히 소리를 차단하는 본 시설에 대하여 한 연구원은 무음의 환경은 오히려 사람들에게 스트레스와 불안을 조장하는 경향이 있다고 설명하였다. 인간은 본디 소음에 익숙한 존재인 듯하다. 생리학적 연구결과에 의하면, 태아가 소리를 온전히 듣기 시작하는 착상 후 3개월부터는 모체의 자궁과 양수를 거쳐 끊임없이 소리를 듣게 된다고 한다.[29] 그리고 이를 거쳐 들리는 소리는 마치 백색잡음과 유사한 소리처럼 들린다고 한다. 이와 유사한 소리의 예시가 바로 자연의 소리이다. 한편으로 신생아는 물 흐르는 소리나 선풍기 바람소리를 들으면 쉽게 잠이 드는 경향이 있다. 모체의 양수를 통해 들리던 소리가 이미 태어나기도 전에 겪은 경험이기 때문에, 갓 태어난 아기도 이를 익숙함과 편안함으로 인지한다. 이와 같은 연구를 통해 물리적으로 유사한 현상이어도 이를 상반되게 인지하거나, 혹은 사물을 통해 발생되는 감각을 통해 본래 사물과 전혀 다른 무엇인가를 떠올릴 수 있다는 것을 알게 되었다.

본 연구자의 <Radio Wave>(2015)는 이러한 인지적 유동성에 대하여 고찰한 작업이다. 라디오 웨이브(radio wave)를 한글로 직역하면 라디오파, 혹은 전파(電波)라고 말한다. 정확하게는 '전기의 파장', 혹은 '전자기 파장'으로 이해하는 것이 옳지만, 각기의 영단어의 'radio'와 'wave', 한자의 '전(電)'과 '파(波)'를 분절시켜 직역하였을 때 작업은 더욱 흥미있어진다. 작업은 말 그대로 라디오로 파도소리를, 가전제품을 통해 파도소리를 재현하였기 때문이다. 시끄러운 가전제품의 소음과 마음을 편안하게 해주는 자연의 소리가 사운드 주파수의 수치상으로는 유사 영역대인 것을 깨닫게 된 후, 감상자로 하여금 가전제품 소음을 통해 심적으로 편안할 수 있는 자연환경을 제시할 수 있다고 생각하였다. 일종의 착각이라 말 할 수 있는 이러한 인지적 유동성은 주어진 환경을 몇 가지 감각적 조건을 통해 전혀 다르게 인식할 수 있는 가능성을 만들어 준다.

---

29) Bernard J. Baars and Nicole M. Gage, Cognition, Brain, and Consciousness: Introduction to Cognitive Neuroscience (Oxford: Elsevier Ltd., 2010), 476 참고

그렇기에 암실에 설치된 아날로그 라디오, TV, 청소기, 선풍기, 헤어드라이어 등의 백색가전이 만들어내는 소음의 조합을 통해 밤바다의 감흥을 연출하는 실험을 진행하게 되었다.

도판 38. 강호연 <Radio Wave> 2015

본 연구자는 작업을 설치한 공간을 암실로 조성하여 빛을 통해 사물을 지각하는 방식을 제한하였다. 그리고 청각과 촉각적인 방식으로 공간과 사물을 감각 할 수 있는 환경을 조성하였다. 이러한 공간에 각종 가전제품을 배치 및 작동시켜 백색잡음의 배음을 발생시켰고, 아날로그 라디오와 선풍기를 이용하여 모래사장에서 들리는 파도소리와 바닷바람의 인상을 유사하게 연출하였다. 일반적인 선풍기에는 좌우로 왕복하여 운동하는 기능이 있다. 이 점에 착안하여 아날로그 라디오 소리 볼륨 다이얼 손잡이를 고무줄로 묶어주었고, 이를 선풍기에 다시 연결시켰다. 따라서 선풍기가 좌우로 회전할 때마다 이에 연결된 고무줄에 의해 라디오의 소리 볼륨은 커졌다 작아지기를 반복하게 되었다. 이러한 과정을 통해 만들어진 소리는 파도가 모래사장에 닿아 철썩이는 소리와 매우 유사했다.

도판 39. 강호연 <Radio Wave> 2015 세부 이미지

한편으로 암실을 통해 완벽하게 시각을 제한하고 소리를 통해서만 상황을 파악하게 하고 싶지 않았다. 기존의 사물들, 대상이나 환경을 당연하게 인식하던 경험을 생경하게 만들기 위해서는, 기존의 시각적 인지방식과 이를 제한하는 비시각적 인지방식이 병행되어야해 함을 느꼈다. 그렇기에 선풍기 위에 작은 손전등을 부착하기로 하였다. 따라서 선풍기가 좌우회전을 할 때마다 선풍기의 방향과 동일한 방향으로 손전등의 빛이 비춰졌고, 어둠속에서 각기 소리를 만들어내고 있는 것이 무엇인지 식별 가능하게 하였다. 이러한 빛의 움직임과 그 기능은 마치 밤바다의 등대를 보는 인상과 매우 유사했다. 그렇게 선풍기가 만들어내는 바람, 각종 가전제품이 만들어내는 배음, 일정한 박자로 커졌다 줄어들기를 반복하는 라디오의 통신소음(static noise), 그리고 손전등이 만들어내는 빛의 움직임과 같은 각기 다른 요소들을 조합하여 한시적이지만 밤바다의 정취를 느낄 수 있는 상황을 연출하였다.

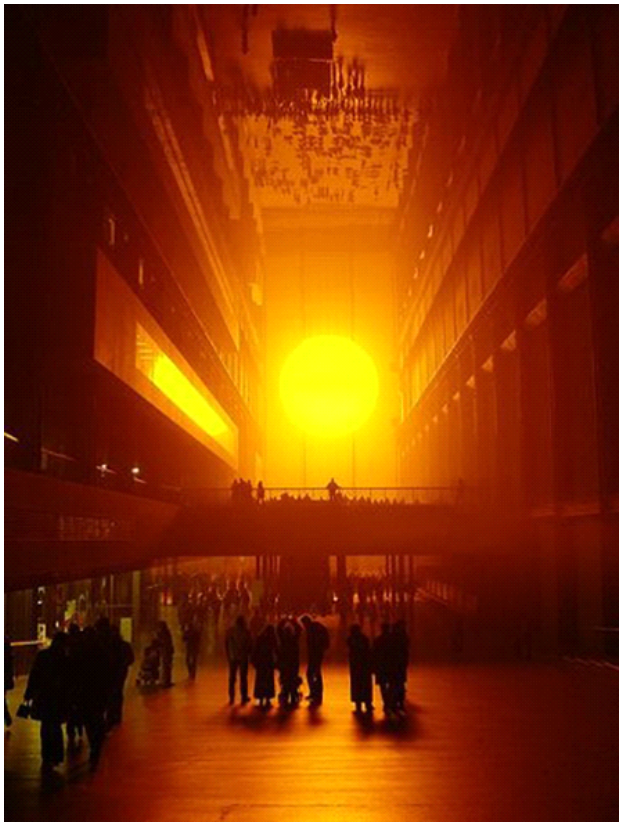
본 작업을 진행하면서 사물의 의미, 혹은 대상이나 상황을 인지하는데 있어서 시각으로 판단한 대상의 일부분을 사물의 본질로 이해하고 있지는 않은가 생각해보았다. 이제껏 이어져온 서구 철학의 전통적 인식론이

형이상학(metaphysics)과 형이하학(physics science)의 구분에 의해 이해되어왔지만, 본 연구자가 이해하는 세상은 물질과 관념이 인지자의 축적된 경험을 통해 혼합되어있는 상태라 여겨진다. 인지대상을 어떻게 파악할 지는 각자의 경험과 언어, 문화적 이해 안에서 상대적으로 작용되며, 인지자는 이러한 배경을 종합하여 사고하는 주체적인 행위를 통해 주어진 환경이나 사물을 새롭게 이해할 수 있다 여긴다. 이처럼 오늘날 재현적 미술에서 인지적 유동성은 사람들 각자의 경험을 상기시키는 다감각적 방식으로 이루어지기도하며, 작가는 이러한 감상자 경험을 이해하고 일종의 재현의 틀, 연출을 통해 감상자의 능동적인 감상을 이끌어낸다.

올라퍼 엘리아슨(Olafur Eliasson, 1967-)은 엔지니어, 과학자, 건축가와 협업을 통해 인공의 자연을 연출하는 오늘날 미술의 대표적 작가이다. 하지만 그의 작업은 '자연현상에 대한 재현' 보다는 '유사자연(artificial nature)' 으로 소개되곤 한다. 그의 작업을 자연현상에 대한 재현으로 볼 수 있지만, '유사자연'이란 개념을 통해 설명되는 작업의 핵심이 사실적 재현방식에 있지 않기 때문이다. <The Weather Project>(2003)는 이러한 면모를 잘 보여준다. 본 프로젝트 역시 외형적으로는 태양을 재현하는 것처럼 보인다. 그는 전시장 천장에 반사판(mirror foil)을 설치하여 200개의 단파램프(mono-frequency lights)와 알루미늄 프레임으로 이루어진 반구를 태양과 같이 연출하였다.[30] 그리고 연무기를 이용하여 자연스럽게 대기와 원근감을 조성하였다. 본 프로젝트는 테이트모던(Tate Modern Gallery)의 거대한 터빈홀(turbine hall)에 구성이 되었다는 그 자체로도 장관을 연출하였지만, 정작 본 작업의 유명세를 이끌어낸 것은 관객의 반응이었다. 전시장에서 많은 관객들이 바닥에 누워 일광욕 하듯 작품을 관람하였기 때문이다. 그리고 이러한 관객의 반응은 전시가 겨울이며 우기인 10-3월 런던에서 열렸다는 점, 작가와 관객 모두 겨울철 햇빛의 소중함을 경험한 적이 없다면 벌어질 수

30) Anna Engberg-Pedersen and Olafur Eliasson, Studio Olafur Eliasson : An Encyclopedia (Los Angeles: Taschen, 2008), p.198-123 참고

없는 현상이었다.



도판 40. 올라퍼 엘리아슨 <The Weather Project> 2003

그의 작업이 자연 현상에 대한 단순한 사실적 재현이 아니라는 것은 그가 작업을 위해 사용한 재료를 그대로 노출한데서도 확인 할 수 있다. 사실 작업이 태양과 같은 인상으로 인식되는 것은 아주 짧은 찰나일 뿐이다. 감상자는 천장 반사판을 통해 자신들이 비춰지고 있음을, 대기처럼 보이는 연기는 연무기가 뿜어내는 효과임을 짧은 시간 안에 확인할 수 있다. 이러한 점에서 그의 작업은 태양의 단순한 시각적 모방이라기보다 물질성을 동반한 또 다른 실체가 되며, 감상자는 이를 자신들의 경험과 교차하여 종합적으로 작업을 감상하는데 이른다. 본 연구자는 엘리아슨의 작업과 관객의 반응에서 오늘날 재현적 미술의 연출적 면모를 발견한

다. 작업을 빛과 반사효과로 이루어진 조명의 일종이 아닌, 감상자로 하여금 유사 일광욕을 가능하게 하는 것은 감상자가 자신의 경험을 작업에 투영하여 능동적 감상을 할 수 있도록 유도하는 작가의 연출에서 비롯된다. 엘리아슨은 본 프로젝트를 진행하기에 앞서 런던 시민들을 대상으로 날씨에 대한 설문지를 진행하였고, 이를 토대로 작업을 계획하였다. 이러한 작업의 과정에서 작가가 감상자의 선경험을 이해하고 이를 재현의 틀로 마련하는 연출적 측면에서 오늘날 '석의(釋擬)적 재현'의 면모를 발견한다.

도판 41. 강호연 <모닥불> 2016

본 연구자의 작업 <모닥불>(2016) 역시 인지적 유동성을 이용하여 감상자의 능동적인 감상을 이끌어내는 연출방식에 대하여 고민한 작업이다. 본 작업은 가습기와 탁상조명, 턴테이블 등에서 발생되는 다양한 감각을 조합하여 모닥불의 감흥을 재현한다. 작업은 겨울에 영하로 내려가지 않는 영국의 겨울이 한국의 겨울보다 오히려 춥게 느꼈던 경험으로부

터 출발한다. 이를 통해 물리적 온도와 체감하는 온도의 상관관계는 절대적이지 않다는 생각을 하게 되었다. 작업은 물리적인 열을 만들어내지는 않지만, 장작이 타는 소리, 불꽃의 움직임 등 공감각적 요소를 통해 감상자로 하여금 열이 발생하는 것 같은 느낌을 유도한다. 스탠드조명을 가습기 연기에 비춰 불꽃의 환영을, 턴테이블의 판 튀는 소리를 이용하여 장작이 타는 소리를 연출하였다. 그리고 통나무의 형상을 말아놓은 카펫으로 해석하여 감상자가 그 위에 앉아 작업을 감상하도록 연출하였다.

한편, 재현에 대한 작가의 연출가적 태도에도 불구하고, 엘리아슨의 작업과 본 연구자의 작업은 환영적 효과를 구현해 내는 방식에 있어 결을 달리하는 것을 느낀다. 엘리아슨은 특정 자연현상을 구현하기 위해 과학자, 테크니션 등과 협업하여 전문적 고등기술을 동원한다. 이러한 과정에서 작업을 이루는 구성물은 그 구조가 모두 드러남에도 불구하고, 질료, 즉 작업의 물질성은 환영적 효과만을 구현하는 것에 향해있음을 느낀다. 그렇기에 인공의 태양을 이루는 재료들, 램프, 연무기, 반사판 등의 개별적 요소는 태양의 유사한 인상을 구현하는 목적과 기능 이외에 감상이 개입될 여지가 없는 듯하다. 이에 반면, 본 연구자의 재현된 모닥불을 구성하는 것들은 다름 아닌 현실에서 매일 마주하는 사물들을 로우테크 방식으로 조합한 결과물이다. 본인은 각기의 사물에서 비롯되는 개별적 감각을 조합하는 것을 통해 감상자가 온기를 느낄 수 있는 환경을 연출하였다. 이러한 사물들의 설치는 환영적 효과를 만들어내기 위한 일시적 조합이지만, 각기 사물들 역시 개별적 감상의 대상이기도 하다. 턴테이블의 판 튀는 소리는 마른 장작의 파열음을 연상시키는 동시에, 오래된 사운드 매체로 하여금 지나간 시절의 노스텔지어를 불러일으킨다. 또한 스탠드 불빛에 비친 가습기 연무는 불꽃의 인상을 만들어내지만, 이와 동시에 책상에 앉아서 마시던 커피의 김(steam)을 연상할 수 있다. 이렇듯 본 연구자가 사용한 정제되지 않은 상태의 사물들은 엘리아슨의 정제된 재료와 달리 사물 그 자체로 상상이나 경험이 개입될 여지가 발생한다.

본 연구자는 작업을 진행하면서 본인의 작업을 일종의 가상(假想)으로 느꼈다. 심리학적 관점에서, 머릿속에서 허구적 상황을 만들어내는 것은 인간의 중요한 고유본성이라 말한다. 인간은 이를 통해 즐거움을 얻곤 하는데, 이는 현실이 여의치 않을 때 환경을 다르게 인식하게 해주는 가능성을 보여주기도 한다. 사람들은 가상의 세계에 몰입하면서, 기쁨을 포함한 분노, 슬픔, 즐거움, 공포 등등의 다양한 감정을 경험한다. 그리고 실재가 아닌 것을 알면서도 그 순간만큼은 실재로 간주해버리고 그 상황에서 겪는 유사한 감정을 갖기도 한다. 이는 연극을 볼 때도 비슷한 양상으로 나타난다. 발레 ≪백조의 호수≫를 감상할 때, 발레리나가 연기하는 백조는 실제 백조가 아니라는 것을 모르는 관객들을 없을 것이다. 발레리나가 날아가는 백조의 움직임을 재현하는 과정에, 물리적으로는 무대 바닥의 삐걱거리는 소리, 움직임으로 인한 쿵쾅거리는 소리나 호흡 등을 관객들은 고스란히 경험한다. 하지만 무대 위 연극이 일종의 허구라는 사실을 알고 있음에도 불구하고, 감상자는 무용수의 움직임을 백조의 움직임으로 간주한다. 이렇듯 허구적 상황을 인지하면서도 그 허구를 실재라고 믿기로 하는 현상을 일컬어 '믿는 체하기(make-believe)'를 언급할 수 있다. 믿는 체하기(make-believe)는 미국의 철학자 켄달 L. 월튼(Kendal Lewis Walton, 1939-)이 예술의 재현적 속성을 설명하기 위해 소개한 개념이다. 재현을 기반으로 한 예술작품 전반은 감상자로 하여금 상상을 통한 허구적 상황을 가정하도록 돕는 일종의 '소도구(prop)'로, 감상자는 이를 실재라고 믿는 명제 하에 작품을 감상하기 시작한다.[31] 따라서 예술작품이 만들어내는 환영의 정도가 강하지 않아도 감상자는 예술작품을 매개로한 허구적 상황을 실재로 간주할 수 있다.

이와 유사한 개념으로 폴 블룸(Paul Bloom, 1963-)은 『How Pleasure Works』에서 사람들이 기쁨을 추구하는 방법으로 제시된 '상상하기'를

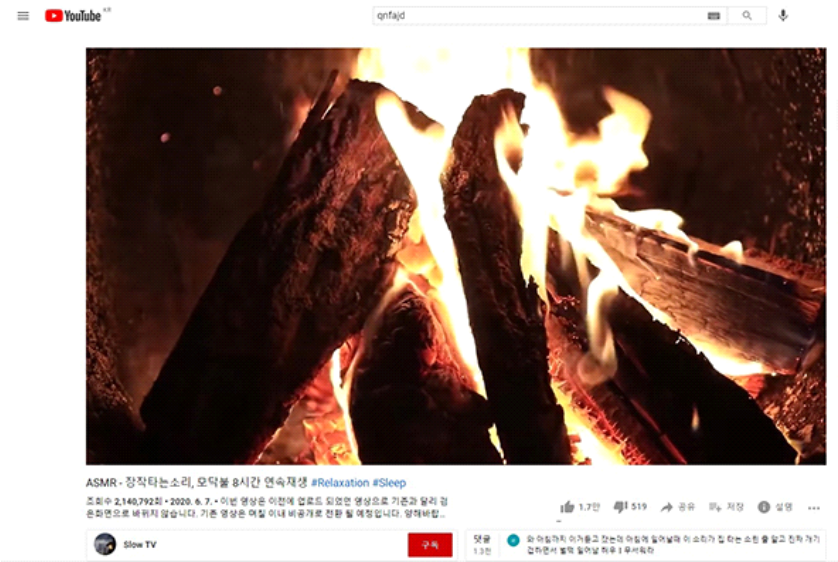
31) 켄달 L. 월튼, 『미메시스-믿는 체하기로서의 예술』, 양민정 역, 북코리아, 2019, p.114-116 참고

설명하기 위해 가假믿음(alief)을 소개한다. 가假믿음(alief)은 대상이 허구라는 것을 알고 있음에도 불구하고, 실재라고 믿게 되는 현상을 말한다. 상상은 현실과는 전혀 별개의 것으로 물리적 실효성이 없는 것처럼 여겨지지만, 이 두 영역은 별개로 구분되지 않기도 한다. 예를 들면, 삼국지에서 망매해갈(望梅解渴)[32]이란 사자성어가 유래하였듯이, 상상의 힘은 어느 정도의 물리적 실효성을 만들어 낸다. 가假믿음(alief)은 이러한 물리적 실재력을 갖는 상상의 한 예이다. 한편으로 상상이 온전히 사람들의 머릿속에서 벌어지는 일들이라면, 가假믿음(alief)이 작동되기 위해서는 착각, 혹은 일종의 인지 오류를 유발시킬 물리적 트리거가 필요하다. 즉 착각을 불러일으킬 만한 상황을 필요로 한다. 이는 알약효과로 알려진 플라시보(placebo) 현상과 매우 유사한 면모를 보이기도 한다. 플라시보 실험을 통해서 본 연구자는 물리적으로는 뚜렷한 약효가 없는 비타민을 특정 질병에 대한 치료제로 소개한 후 복용하게 하여 증상이 실제로 호전된 다는 사례를 알게 되었다. 이러한 실험에서, 피시험자의 믿음만으로 증세가 호전될 수 있는 물리적 변화가 생겨나는 것을 확인한다. 다만 플라시보 현상은 알약에 대한 효능이 가짜임이 폭로되었을 때 바로 그 효과가 사라지는 것으로 알려져 있다. 반면 가假믿음(alief)은 플라시보 현상과 같이 인지자에게 특정한 사실이 감춰지거나 이해되지 않은 상태로 발생되지 않는다. 가假믿음(alief)은 주어진 상황이 허구라는 것이 모두 이해된 상태임에도 불구하고도 발생된다.

믿는 체하기(make-believe)와 가假믿음(alief)은 특정상황이 허구라는 사실을 이해하고 있음에도 불구하고 이를 실재로 여긴다는 점에서 같은 전제를 공유한다. 하지만 이러한 상황에 대한 인지자의 능동적 혹은 수동적 접근 여부에 의해 두 용어는 구분된다. 믿는 체하기(make-believe)

32) 망매해갈(望梅解渴)은 삼국지에서 유래한 사자성어이다. 전쟁 중 물을 구하지 못하는 상황에서 병사들이 갈증을 느껴 사기를 잃자, 조조는 '조금만 가면 매실을 얻을 수 있으니 참고 견뎌라'고 한데서 비롯된 말이다. 매실의 신맛을 상상하면 몸이 자동적으로 반응하여 침이 고이고, 이는 갈증을 어느 정도 경감시키는 효과를 만들어 낸다.

는 “A를 B로 간주한다.”라는 방식의 명제를 전제하기에, 환영적 효과의 정도와는 상관없이 허구를 실재로 간주하는 현상이 성립될 수 있다. 즉, 인지자 주체에 의해 허구적 상황을 실재로 ‘믿기로’ 한다. 반면 가假믿음(alief)은 허구를 실재로 믿을 수밖에 없는 감각적 상황이 전제된다. 그렇기에 감각적 환영은 특정상황이 허구임을 알고 있음에도 불구하고 이를 실재로 믿게 만들 정도로 압도적이다. 본 연구자의 작업은 작업에서 나타나는 환영의 정도와 이를 발생시키는 사물들의 노출정도에 따라 믿는 체하기(make-believe)가 전제된 가假믿음(alief)적 현상이 전면적으로, 혹은 일부분 나타나기도 한다.



도판 42. ‘불멍’ ASMR 스트리밍 캡쳐 이미지

오늘날 보편화된 동영상 스트리밍 사이트에서 ‘불멍’, ‘물멍’ 등을 쉽게 찾을 수 있다. 이 같은 신조어는 ‘멍 때리다’ 의 ‘멍’에 불이나 물 등을 붙인 말이다. 이러한 영상은 소위 ‘ASMR[33]’로 분류되어 많은 시청자 조

33) “Autonomous Sensory Meridian Response의 약자로 자율 감각 쾌감반응을 뜻하는 신조어이다. 이는 듣는 사람으로 하여금 심리적인 안정감이나 쾌감을 주는 특정 소리 혹은 현상을 지칭한다.” 박진서, 장세연, 류철균, 「ASMR 방송의 실존적 공간 연구」, 『글로벌문화콘텐츠학』, Vol.0 No.24, 2016, p.269 참고

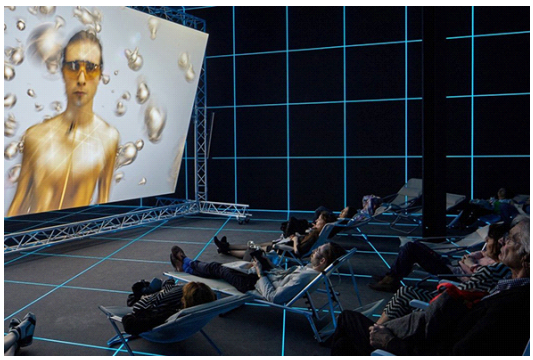
회수를 기록하는 등, 본 연구자가 주목하는 오늘날의 대표적 재현적 현상이다. 시청자들은 소위 모닥불 타는 소리, 물소리, 빗소리와 같은 자연의 소리나, 부스럭거리는 각종 영상을 시청함으로써 심리적인 안정을 취한다. 모닥불 영상을 보면 마음이 차분해지며 집중할 수 있는 분위기가 조성이 되는데, 이 긍정적인 느낌은 모닥불에 대한 각자의 경험에 근거한다. 야영지에서 불의 움직임과 따뜻함에 빠져들었던 몸의 기억인지, 혹은 영화, 드라마에 등장하는 로맨틱한 장면에 빠져들었던 이미지에서 비롯된 것인지, 실재와 재현된 경험이 혼재된 가운데, 사람들은 그 느낌을 각자의 필요에 의해 다시 능동적으로 불러오기를 원하는 듯하다. 본인의 <모닥불>(2016)에서 온기를 느끼는 감상자들의 모습이나, 엘리아슨의 <The Weather Project>(2003) 아래 감상자들이 유사 일광욕을 즐기는 모습은 역시 일종의 가假믿음(alief)이 발현된 예로 볼 수 있다 여긴다. 이처럼 엘리아슨의 작업과 본 연구자의 작업은 감상자로 하여금 가假믿음(alief)을 유도하는 작가의 연출이 강조된다는 점에서 '석의(釋擬)적 재현'의 공통적 면모를 발견한다.

2.4. '특정인상화'

본 연구자는 가假믿음(alief)이 작업에서 작동되는 원리를 이해하면서, 사물의 시각적 유사함은 재현대상을 도출해내는 절대적인 요소가 아니라 생각하게 되었다. 오히려 물질의 실재와 도달하고자 하는 재현대상의 간극이 클수록 감상자의 경험과 상상을 동반하게 되어 작업에 대한 능동적 감상을 이끌어 낼 수 있음을 작업을 통해 알게 되었다. 본 장에서는 가假믿음(alief)을 성취하기 위한 방법의 일환으로 감상자의 경험과 상상을 작업에 투영하도록 연출한 실험들을 서술한다. 이는 함축적이고 은유적인 재현방식을 취함으로서, 감상자가 경험과 상상을 투영하여 작가가 제시한 전형적 이미지에 다다를 수 있도록 감상을 유도하는 방법이기도 하였다. 본 연구자는 이와 같이 작가가 연출한 전형적 이미지를 감상자에

게 제시하는 과정을 '특정인상화'로 정의한다. '특정인상화'란 재현대상을 보편적 표상(archetype)인 '원형', 실체인 '원상'과 구분하기 위해 제시한 용어이다. 과거로부터 사람들 사이에서 형성되어온 보편적 이미지를 작가가 다시 선별하고 조합하여 '보편적 이미지에 가까운 것'으로 감상자에게 제시하는 과정을 의미한다. 본 장에서는 '특정인상화' 과정에서 본 연구자가 실험한 함축적이고 은유적인 재현방식에 대하여 서술하며, 이를 통해 감상자가 재현대상에 대한 포괄적인 사유로 작업의 감상을 확장시킬 수 있음을 이야기한다.

도판 43. 2015 베니스 비엔날레 영국관 전경 (사라 루카스)



도판 44. 2015 베니스 비엔날레 독일관 (히토 슈타이얼)

베니스비엔날레는 2년에 한 번씩 열리는 세계적 미술의 축제이다. 이 국제 전시는 국가관이라는 박람회적 시스템을 도입하여 자국의 문화수준을 세계에 알리는 장이기에, 각 국가관 사이에 경쟁적 구조가 형성되기도 한다. 그렇기에 전시를 통해 선보이는 작업들은 다소 스펙터클해지는 경향이 있다. 본 연구자는 2015년도 베니스를 방문한 경험이 있다. 당시 영국관의 사라 루카스(Sara Lucas, 1962-)[34]나 독일관의 히토 슈타이얼(Hito Steyerl, 1966-)[35]의 작업과 같이 사람들의 이목을 강하게 이끄는

34) 영국 런던출신의 대표적 yBa(young British artists)작가. 남성중심의 가치관과 성적 담론에 대하여 거칠고 유머러스한 방식을 통해 일상사물들을 성적(sexual) 상징물로 전환하는 작업들을 진행하였다.

35) 독일 뮌헨출신의 무빙이미지 작가. 포스트 재현(Post-representation) 상황

도판 45. 로니 혼 <Gold Field> 1980-82

작업과는 달리, 본 연구자는 로니 혼(Roni Horn, 1955-)[36]의 <Gold Field>(1980-82)를 가장 오랫동안 감상하였던 것으로 기억한다. 본 작업은 순금 포일(foil) 한 장이 바닥에 놓여 있는 단출한 작업이다. 로니 혼의 초기 작업이 미니멀리즘의 영향을 받은 것처럼, 작가는 본 작업에서 역시 미니멀리즘의 형식을 차용한다. 본 작업은 제작년도가 1980년대였기에, 2015 베니스 비엔날레가 아닌 다른 전시장에서 여러 차례 전시되었다. 그럼에도 불구하고 본 전시의 작업이 이전의 작업과 차별화되는 지점은 전시장이 가진 공간의 특수성 이었다. 2015년 <Gold Field>가 설치된 전시장은 독특하게도 외부 풍경을 볼 수 있는 아치형 창문이 있었고, 그 유리창 넘어 베니스의 운하를 볼 수 있었다. 공교롭게 이 작업을 감상하고 있을 때는 해가 지기 시작할 무렵이었고, 강한 석양이 비쳐 운하의 수면은 태양 빛을 반사하여 금색으로 일렁이기 시작하였다. 본 연구자는 반사된 그 빛이 전시장의 창을 넘어 로니 혼의 작업에 비춰지는

속 디지털 이미지와 다큐멘터리 형식의 상관관계를 보여주는 작업을 진행하였다.

36) 미국 뉴욕출신으로 조각, 드로잉, 사진 설치, 집필 등 다양한 매체로 작업한다. 물질성을 강조하는 미니멀리즘의 형식을 차용하면서, 사물을 배치하는 방식과 공간을 지각하는 과정을 통해 은유적 감상을 만들어내는 후기 미니멀리즘적 작업을 진행하였다.

상황을 지켜보았다. 빛은 구겨진 황금 포일의 물성 자체를 어김없이 드러내게 만들었고, 난반사되어 창밖의 운하와 함께 어울렸다. 이 모습은 흡사 작업이 황금빛 운하의 풍경과 이어져 마치 하나가 된 듯 보였다.

도판 46. 로니 혼 <Gold Field> 1980-82

미니멀리즘 미술에 있어 원상에 대한 상정이나, 이를 시각적으로 재현하는 것은 타파해야할 대상이었다. 그렇기에 루치오 폰타나(Lucio Fontana, 1899-1968)[37]는 캔버스를 칼로 그어 실재 공간을 만들어 냈고, 프랭크 스텔라(Frank Stella, 1936-)[38]는 캔버스 프레임의 모양을 내부까지 반복하여 캔버스 내부에서 만들어지는 서사를 차단하였으며, 도널드 저드(Donald Judd, 1928-1994)[39] 역시 시각적 환영이 작품을 통해 발생

37) 아르헨티나 출생의 이탈리아 작가. 공간주의 개념에 기초하여 캔버스를 가늘게 찢어 만든 'Tagli(사선)'를 통해 회화적 공간을 실공간으로 확장시킨 작업을 진행하였다.

38) 미국 매사추세츠 주 출신의 작가로, 색채와 형태 같은 조형성을 부정하고, 연역적 방법을 통해 캔버스의 외각 모양을 내부로 계속 이어가는 무채색회화 작업을 진행하였다.

39) 미국 미주리 주 출신의 미니멀리즘 작가. 대표적 작업의 양식으로 강철과 같은 산업재료를 이용하여 금속상자들을 일정한 간격으로 쌓는 작업 작업을

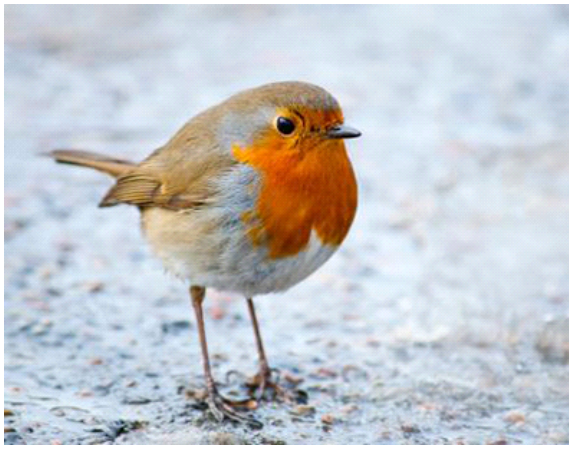
하는 것을 차단하기 위해 육면체의 쇳덩이를 반복하여 배치하였다. 로니 혼의 작업 역시 본 전시장이 아닌 여타의 화이트 큐브와 같은 조건의 전시장에 설치되었다면, 미니멀리즘 작업으로 이해될 수 있다 여긴다. 하지만 작가는 작업이 놓인 공간의 특수성을 이용하여 감상자로 하여금 '석양에 비치는 물' 이라는 보편적 이미지를 떠올릴 수 있도록 '특정인상화' 하였고, 본 연구자는 이 지점에서 로니 혼의 작업을 재현적이라고 느꼈다.

한편으로 본 연구자는 미니멀리즘을 대표적인 반(反)재현적 미술로 이해한다. 미니멀리즘 미술에서 미학적 측면과 환영성에 대한 부정은 다분히 이전까지 답습해온 미술의 의미를 전복시키기 위한 장치이기도 했다. 그렇기에 미니멀리즘 미술에서 물질과 관념을 이원화한 시도나, 작업을 온전한 관념으로 승화시키려한 측면을 발견하기도 한다. 반면 본 연구자는 관념이 강조되는 미니멀리즘 미술의 면모에서 한편으로 감상의 공허함을 느끼기도 하였다. 미술 속 재현의 맥락을 선행적으로 이해하지 못하는 상황에서 작업 감상은 상당히 곤혹스러운 일이라 느껴졌기 때문이다. 이러한 의미에서 재현적 미술이 갖고 있는 소통이라는 순기능을 로니 혼의 작업에서 발견하였는지 모른다. 그렇게 공간의 특수성을 통해 작업의 물성이 시적 은유를 만들어 내는 지점에 정동이 일어나는 것을 느꼈다. 분명 그 순금 포일은 한시적이지만 베니스의 황금빛 운하와 이어져 있었다.

이러한 재현방식은 본 연구자의 작업에서도 살펴볼 수 있다. 본 경험 이후 작업은 대상을 구체적으로 재현하기보다, 사물의 의미와 형태를 은유적으로 제시하는 함축적인 방향으로 전개되기도 하였다. <A Night Worker-Robin>(2016)은 이러한 작업의 방향성을 잘 보여준다. 작업은 본 연구자가 런던에서 경험한 소시민적 생활을 모티브로부터 출발한다. 런던에서 유학 생활하면서, 1979년부터 1990년까지 총리로 집권하였던

진행하였다.

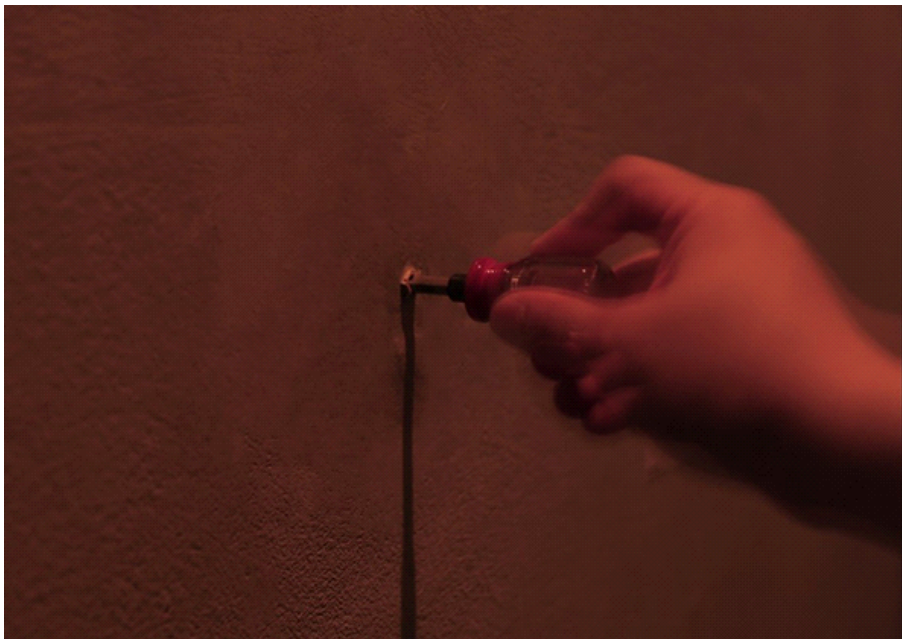
마가렛 대처(Margaret Thatcher, 1925-2013)가 주창하던 신자유주의의 부작용(높은 물가)을 직접 경험한 바 있다. 대처가 총리로 부임하던 당시 철도, 수도, 난방, 전기와 같은 공적 관리의 대상을 모두 민간에게 매각하였다고 한다.[40]



도판 47. 유럽 울새(Robin) 이미지

늦은 밤 런던 도심을 걸으며 아름다운 새소리를 들었던 생경한 경험이 있다. 일반적으로 새소리는 아침에 들리기 때문이다. 이를 의아하게 여겨 알아낸 새의 명칭은 유럽 울새(European Robin)로, '로빈(Robin)'이라는 이름을 지녔다. 검색을 통해 알아낸 흥미로운 점으로, '로빈'은 영국의 국조이며, 크리스마스카드 삽화에 자주 등장하는 친숙한 존재라는 점, 그리고 야행성이 아니라는 것을 알게 되었다. 야행성이 아닌데도 밤에 울어댄 이유는 도시의 빛 공해로 인해 밤을 낮으로 착각했기 때문이었다. 이로 인해 '로빈'의 상황과 런던 소시민의 삶을 교차하여 생각하게 되었고,

40) "대처리즘(Thatcherism)은 1979년 영국 총선에서 보수당과 대처가 승리 후 펼친 사회, 경제 정책의 대대적 개혁을 말한다. 최소한의 국가의 개입과 민간의 자율적 경제활동을 중시한 결과, 인플레이션 억제에 성공했지만, 수많은 실업자와 고용불안을 초래했다. 본 정책은 우파적 팝퓰리즘으로 불리기도 하는데, 의료보장 서비스(NHS)를 전면 무료화 함으로 국영기업의 민영화와 노동조합의 활동규제의 부작용을 가리려했던 측면이 있다." 스튜어트 홀, 『대처리즘의 문화정치』, 임영호 역, 한나래, 2009, p.512-514 참고

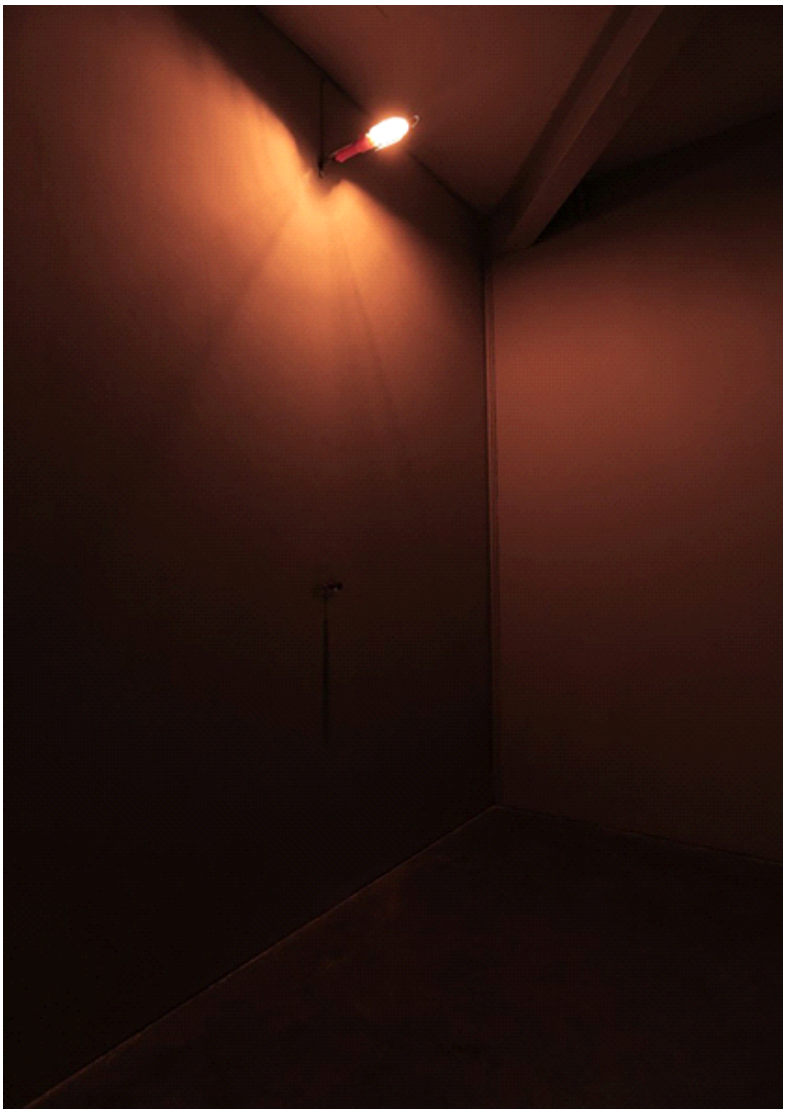


도판 48. 강호연 <A Night Worker-Robin> 2016 부분

그 경험을 작업을 통해 감각적으로 재현하고자 했다. 그리고 검색을 통해 로빈의 소리를 흉내 낼 수 있는 '버드콜(birdcall)'[41]이라는 도구가 있다는 것을 알아냈다. 도구의 원리로, 단단한 나무 조각에 송진가루를 묻혀 원뿔형 쇠붙이와 마찰시키면 새소리와 유사한 소리가 발생한다. 이 도구의 원리를 재구성하여 새소리의 경험을 재현하고자 하였다. 작업을 진행하면서 도구에 접합되어있는 쇠붙이의 손잡이 부분이 핸드 드라이버의 그립과 사이즈가 같다는 것을 발견하고, 드라이버의 손잡이부분을 도구의 쇠붙이 부분에 덧씌웠다. 그리고 벽에 이 도구를 삽입하여 드라이버가 벽에 박혀있는 모양으로 설치를 하였다. 최종적으로 작업은 드라버 위에 백열 정비등을 설치한 것으로 마무리되었다.

본 연구자는 작업을 통해 도시의 밤, 가로등 밑을 지나며 느꼈던 경험

41) 버드콜(birdcall)로 불리는 이 도구는 새가 짝을 부르는 소리를 흉내 낸다. 야생오리나 기러기 등을 사냥할 때 유인의 용도로 쓰이기도 하며, 정원에 작은 새들을 모으는 용도로 사용하기도 한다.



도판 49. 강호연 <A Night Worker-Robin)> 2016

을 재현하고자 했다. 하지만 작업에서 새소리, 혹은 새의 생김새를 구체적 이미지로 재현하지는 않았다. 다만 사물들을 배치하는 방식에 보다 노력을 기울였고, 작업이 설치된 상황을 통해 당시의 경험이 감상자에게 소통되기를 원했다. 감상자는 본 작업에 적극적으로 참여할 수 있었는데, 벽에 박혀있는 드라이버를 좌우로 돌리는 것을 통해 직접 새소리를 만들 수 있었다. 벽에 설치한 정비등은 가로등과 같은 인상을 주도록 설치하

였으며, 드라이버의 동그랗고 빨간 그립의 형태는 가슴이 빨갛고 동그란 '로빈'의 생김새를 은유적으로 연상시키도록 하였다. 이러한 최소한의 구상성을 부여하는 은유적 재현 방식이 작업에 감상자의 상상을 개입시켜 보다 시적인 감흥을 만들 낼 수 있다 생각하였다. 사실 작업을 통해 나타나는 현상은 쇠붙이의 삐걱거리는 마찰음이며 이 조차 그것이 '로빈'의 소리인지, 여타 다른 새들의 울음소리인지 정확하게 구분할 수 없었다. 다만 보편적인 새소리라는 인상을 만들어 낼을 뿐이었다. 하지만 본 연구자는 '로빈'을 떠올릴 수 있는 각가지 요소들을 조합하여 제시함으로서 이를 감상자로 하여금 '로빈'으로 인식할 수 있는 상황을 조성하였다. 이는 보편적인 새소리의 인상, 즉 보편적 이미지를 다시 '특정인상화'하여 재현한 '석의(釋擬)적 재현'의 범주로 볼 수 있다. 비록 그 재현의 방식이 대상과의 구상적 유사성에서 멀리 벗어났음에도 불구하고 말이다.

본 연구자는 작업의 재현방식에 있어 사물에 대한 인위적인 가공을 최소화하며, 사물이 가진 의미를 해석하는 것에 보다 집중하였다. 작업에 쓰인 정비등과 드라이버는 공사에 쓰이는 도구라는 점에서 공통점이 있다. 본인은 80-90년대 한국의 경제성장기 속에서 유년시절을 겪어오며 도시의 모습이 굉장히 빠르게 바뀌어왔음을 지켜봐왔다. 그러한 공사현장 속에서, 어쩌면 드라이버는 건물을 짓거나 공사를 하는 가장 기본적인 도구일지 모른다고 느꼈다. 그 생각은 작은 드라이버에서 건물로, 건물은 다시 마을로, 마을은 도시로 점층적이게 확대되었다. 이러한 '인공'의 의미로 작업에 동원된 드라이버는 역설적이게도 '자연'의 소리인 새 울음과 유사한 소리를 만들었다. 본 연구자는 작업을 통해 이 '밤에 일하는 새 로빈'이 영국의 소시민을 대변한다고 생각하였다. 사실 '로빈-Robin'은 영미권에서 가장 흔한 사람의 이름이기도 하다. 그래서 A Night Worker - Robin은 정말 밤에 우는 울새이기도 하지만, 밤늦게까지 일을 하는 평범한 사람이기도 하다. 도시는 이러한 평범한 사람들이 모여서 형성된다. 이들이 작은 마을을 이루고 마을은 다시 도시로 커진다. 본 연구자는 작업을 통해 개인적 경험이 점층적으로 도시와 사람, 더

나아가 문명과 자연에 대한 사유로 넓어질 수 있기를 바랐다.

3. 백과사전 프로젝트

지각(perception)은 인지(recognition)와 혼동되어 사용되는 경향이 있다. 전자가 감각기관을 통해 일차적으로 정보를 수용하는 과정이라면, 후자는 이러한 정보를 종합하여 대상에 대한 입체적인 판단과 이해를 얻는 과정을 말한다. 재현은 지각과정을 통해 대상을 인지(認知)하는, 즉 앎과 이해를 구하는 과정이라 생각한다. 본 연구자는 의도적인 시각적 착각을 일으켜 자연풍경 이미지를 재현하는 작업을 진행하였다. 또한 시각에 국한된 환영적 효과를 공감각적으로 전환하여 감상자의 능동적인 감상을 이끌어내는 연출 방법을 연구하기도 하였으며, 더 나아가 은유적이고 함축적인 방식을 통해 재현대상에 대한 사유를 넓힐 수 있도록 작업을 전개하기도 하였다.

본 연구자는 이러한 과정에서 원상에 대한 의미를 새로이 갱신하며, 대상에 대한 의미적 유사함이나 경험적 유사함을 해석하고 이를 선별 및 조합하여 연출하는 작가의 역할이 오늘날 재현적 작업의 의미를 확장시킬 수 있는 주요한 부분임을 깨닫게 되었다. 그렇기에 재현대상에 대한 통념은 작가의 해석과 연출에 의해 달라질 수 있다 생각하였다. 본인의 이러한 재현관 변화는 재현대상을 단일개체로 파악하기보다, 일종의 종합적인 현상으로 확장할 수 있도록 이끌었다. 한편으로 이는 본론 첫 장에서 언급하였던 모방행위의 순기능과 닮아있기도 하였다. 재현 행위 속에는 알고 있던 대상을 재인식하는 과정이 필수적으로 수반되기에, 재현은 이미 성찰적인 행위이다. '석의(釋擬)적 재현'에 의한 작업행위 역시 '특정인상화'를 거치는 과정에서 대상에 대한 종합적 사유가 이루어지기에, 세상을 재인식하고 성찰하기 위한 한 방편이 될 수 있다고 생각하게

되었다.

본 연구자는 이미지를 다루는 모든 미술작업은 이미 성찰적 활동임을 작업과정을 통해서 깨닫게 되었다. 그리고 이미지를 매개로한 대상과 작가, 그리고 감상자 사이의 인지과정 속 발화하는 성찰이 앞으로의 미술 속 재현적 작업이 나아가야할 방향성이라 여기며, 성찰을 위한 하나의 인식체계로 재현의 의미를 갱신할 수 있다고 생각한다. 이에 본 연구자는 '석의(釋擬)적 재현' 작업 활동을 통해 그 가능성을 구체화하고자 한다. 이러한 생각을 토대로 오늘날 재현의 의미 확장과 재현적 작업이 나아가야 할 새로운 방향성을 장기 작업 계획인 <백과사전 프로젝트>(2017-)를 통해 모색 및 실천하고 있다.

3.1. 내가 아는 것들

2020년대를 살아가면서, 이전까지 세상이 표방하였던 세계화를 비롯한 신자유주의가 대표하던 시대가 저물고 있음을 느낀다. 한 시대의 패러다임이 닫혀가고 있다는 자각과 함께, 국가 간의 이동과 직접경험이 제한된 상황 속에서 생겨나는 우울감과 불안함을 느끼곤 한다. 이러한 상황 가운데 사람들 사이의 직접접촉의 대안으로 가상환경이 대두되고 있음을 발견한다. 해외출장을 대신해 화상회의가, 아이들의 체험학습을 대신해 시청각 교육 자료가 본래의 경험을 대신하는 상황을 지켜본다. 그리고 이미지가 실재경험을 대체하는 상황을 자주 발견하게 된다. 본인은 이러한 상황을 직시하며, 왠지 모를 불안을 느끼곤 한다. 또한 그것이 지극히 개인적인 감정임과 동시에 동시대 사람들에 있어 집단적으로 걸쳐있는 현상이기도 하다는 것을 인식한다.

이러한 존재적 불안함은 대중매체의 디지털화, 가상의 온라인 환경 등으로 더욱 가중된다. 온라인 환경에서 마주하는 이미지들은 물리적으로

지속하여 감각할 수 있는 것이 아닌, 가상의 데이터형식으로 존재한다. 그렇기에 디지털 매체는 태생적 휘발성을 지니고 있다 여겨진다. 오늘날 장례식장의 디지털 영정사진에서도 이러한 면모를 발견한다. 물리적으로 인화된 영정사진은 장례기간동안 고인을 대신하기에, 그 자체로 존재적 가치가 생겨난다. 반면, 디지털 영정사진의 이미지는 한시적 상을 띄우는 모니터로만 기능할 뿐이다. 데이터로 존재하던 고인의 이미지는 시간대비 비용 절감이라는 경제원칙에 의해 다음 고인의 이미지로 간편하게 대체되고 만다. 이렇듯 이미지의 디지털적 전환은 데이터의 가상적 특성이 경제적 원칙과 맞물려 극대화되며, 오늘날을 살고 있는 우리 존재를 더욱 궁핍하게 만드는 듯하다. 한편으로 이러한 휘발성에서 얻는 허무주의를 보상하려는 듯, 이미지는 더욱 구체성을 띄며, 손에 만져질 듯 고화질의 촉각성이 강화되는 것을 발견한다. 그리고 이미지의 구체화는 더 나아가 물리화, 감각화로 심화되는 것을 깨닫는다.

본 연구자가 작업의 출발점으로 여겨왔던 대중매체 속 이미지 역시 이러한 범주 안에서 살펴볼 수 있다 여긴다. 지금껏 진행해온 일련의 재현적 작업들은 실체 없는 이미지들을 다시 구체화하고 실체화하려한 노력이었을지 모른다. 본 연구자는 이렇듯 존재적 불안함이 발생되는 시대적 상황 속에서 안정과 지속의 틀을 마련하고자하는 동시대인들의 욕구를 발견한다. 그리고 이러한 욕구를 해소하기 위한 방편으로 연속성 없는 주변의 현상들을 규합할 일종의 '가상의 지지체(support)[42]'의 필요성을 느끼게 되었다. 본 연구자의 장기 작업계획인 <백과사전 프로젝트>(2017-)는 일종의 이러한 지지체를 표방한다.

백과사전(Encyclopedia)은 일종의 근대 서구적 세계관을 보여주는 산

42) 특정 형상이나 구조, 상태를 유지하기 위한 조력물. 예를 들어 회화에서 캔버스가 물감을 오래 잡고있기 위해 바르는 프라이머나 젯소 등이 일종의 지지체임. 소조상 같은 경우 흙이 무너지지 않기 위해 내부의 심봉이 형태를 유지시켜주는 지지체 역할을 함. 이러한 의미의 지지체를 본인은 작업을 통해 세계관을 이루는 개념적으로 적용하여 용어를 사용함

물로 알려져 왔다. 소실점 원근법과 같은 주체적 시각을 통해, 세상의 모든 사물과 물질, 혹은 현상, 그리고 비물질적인 관념을 문자와 도판을 통해 객관화된 정의를 내린다. 이러한 '근대적 주체'로부터 펼쳐지는 세상에 대한 관점은 카스파르 다비드 프리드리히(Caspar David Friedrich, 1794-1798)의 <Wanderer Above the Sea of Fog>(1818)에서도 잘 나타난다. 주체적 시각성은 이성적 과학과 계몽주의로 무장하여 근대 이전의 세계를 지배하던 비과학적 세계를 객관적이고 과학적인 세계로 밝혀내려 하였다. 하지만 이로부터 형성된 객관적 세계관의 끝은 세계 대전이나 홀로코스트와 같은 타대상에 대한 몰이해로 이어지기도 하였다. 그렇기에 본 연구자가 표방하는 백과사전 프로젝트는 이러한 근대적 주체의 시각으로 만들어진 이성과 객관의 태도와는 궤를 달리한다.

도판 50. 카스파르 다비드 프리드리히
<Wanderer Above the Sea of Fog>
1818

알지 못하는 대상을 대할 때면, 그 불확실성에 두려운 마음이 들곤 한

다. 하지만 이러한 미지의 대상에 대하여 많은 부분을 알게 되었을 때, 그것은 더 이상 두려움의 대상으로 존재하지 않는다. 더불어 이를 온전히 이해하였을 때 앎의 기쁨을 느낀다. 한편으로 세상은 단순하게 텍스트나 이미지 등을 통해서는 이해할 수 없는 것들로 이루어져 있다는 것을 깨닫는다. 그리고 대상을 사전적 정의, 혹은 객관적 사실을 통해서는 온전한 이해가 불가능하다 느낀다. 그렇기에 객관으로 제시되는 사전적 정의와, 경험을 통해 얻은 이해 사이에는 큰 차이가 있음을 깨닫는다. 본 연구자는 가끔 “인간은 세상의 얼마만큼을 이해할 수 있을까?” 하는 막연한 질문을 던지곤 한다. 그리고 이러한 질문의 답을 구하는 한 방편으로 작업 진행한다. 수시로 생겨나는 세상에 대한 질문은 각기 작업의 좋은 소재가 된다. 그리고 작업을 하는 과정을 통해 이에 대한 나름의 이해를 얻는다. 이 과정은 직관적이고 감각적인 작업 경험을 통해 만들어진다. 이렇듯 본 프로젝트에서 작업행위는 세계에 대한 이해를 위한 방편으로 설정되었다.

본 연구자는 과거 백과사전의 기능적 면모의 상당부분을 오늘날 온라인에서 이루어지는 정보검색의 방식에서 발견하기도 한다. 세계의 많은 사람이 네트워크에 접속하며 소통을 나누고, 이러한 결과로 방대한 양의 정보와 지식이 짧은 시간동안 네트워크에 집적되었다. 온라인 환경 이용자는 이러한 집적된 정보를 검색 포탈이나 동영상 스트리밍 사이트를 통해 손쉽게 찾아 볼 수 있다. 최근 사용자의 정보검색의 취향이나 선호도 등에 대한 경험을 적용한 딥러닝(deep learning) 기술을 통해, 사용자가 입력한 정보와 유사한 연관 검색결과를 포털에서 제공받기도 한다. 본 연구자는 이러한 연관검색에 가장 직관적으로 최적화된 방식이 이미지를 통한 검색방식이라 생각한다. 많은 양의 정보를 얕게 소비하듯 취하는 방식에 익숙한 오늘날 사람들의 앎의 방식에는, 문자를 넘어서는 이미지의 직관적인 표상성이 보다 나은 상성을 보인다. 시각예술에 종사하는 본 연구자도 대상을 파악하는 한 방편으로 문자적 방식보다 직관적 이미지 검색방식에 익숙하다. 이미지는 문자기호와는 의미전달의 작동방식이

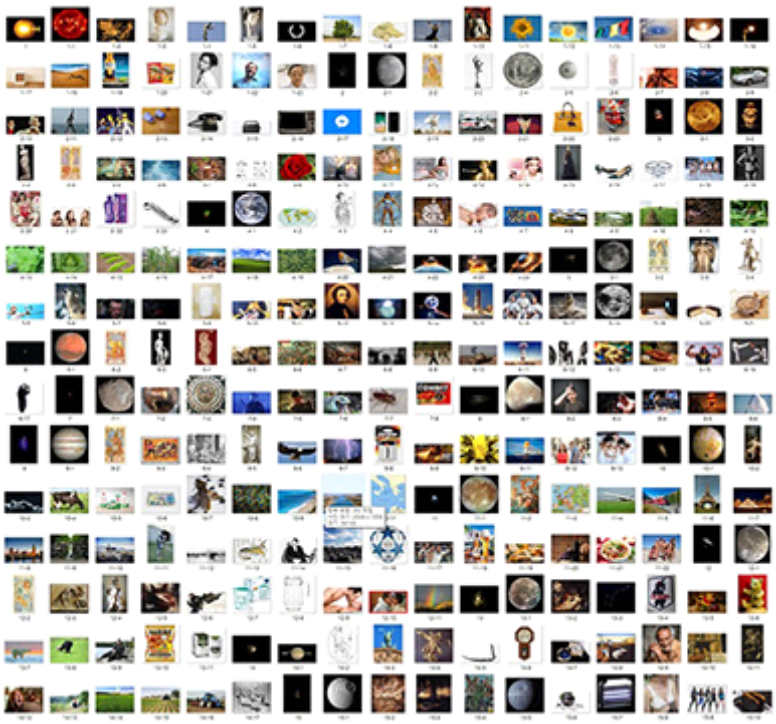
다르기에, 해석 주체에 따라 그 의미가 달라지는 모호한 성향을 지니기도 한다. 이러한 지점에서 이미지 연관검색이 지닌 한계가 드러나는 동시에 또 다른 가능성이 발현되곤 한다. 그리고 그 의외성과 모호함은 예술적 상상력이 발화되는 과정과 매우 유사하다. 아이러니 하지만 기계적 알고리즘에 의해 검색된 연관 이미지는, 작업을 할 때 본 연구자가 자동기술법이나 의식의 흐름대로 이미지를 조합하는 방식과 매우 유사하다. 사실 딥러닝에 의해 검색된 이미지는 색, 형태와 같은 조형적 요소 이외에도 시소러스(thesaurus)[43]를 사용한 포괄검색 방식을 취하기 때문에, 검색의 정확도가 떨어져 보이기도 한다. 하지만 이에 발생된 의외성은 대상으로부터 관심과 이해의 범위를 더 넓히는데 일조한다. 그리고 이러한 파편적 이미지의 모음은 검색자의 관심이라는 명령어 아래 일종의 체계를 갖게 된다.

이와 같은 이미지를 이해하는 방식은 가스통 바슐라르(Gaston Bachelard, 1884-1962)가 언급한 '상상력'과 교차하여 살펴볼 수 있다. '이미지(image)'와 '상상(imagination)'은 'imago'라는 같은 언어적 뿌리를 두는 것처럼 밀접한 관계가 있다. 바슐라르는 이미지를 마음속에 떠오르는 상(像)으로 여기며, 상상력을 이러한 이미지의 변형(deformation)이라고 주장하였다.[44] 한편으로 그는 '형식적 상상력'과 '물질적 상상력'을 구분하였으며, 전자를 개념으로 굳어진 일종의 기호적 이미지로 여겼다면, 후자는 계속 유동적으로 연속성을 지닌 이미지의 흐름으로 보았다. 본 연구자는 미디어 상에서 나타나는 연관 검색 이미지의 나열방식과 본 프로젝트에서 나타난 이미지 수집 방식에서 이러한 '물질적 상상력'의 면모를 발견한다. 그리고 이러한 물질적 상상력은 함축적이고 은유적인 방식을 통해 감상자의 경험과 상상력을 투영하도록 유도하는 재현의 '석의(釋擬)'적 면모와도 연결되며, 이는 다시 주변에 대한 성찰로 향할 수 있

43) 시소러스(thesaurus)는 언어(색인어)를 뜻(동의어, 반의어, 하위어, 관련어 등)의 관점에서 분류하여 구조화한 사전의 일종이다.
44) 박영하, 「가스통 바슐라르의 상상력 철학과 무용창의성」, 『대한무용학회 논문집』 Vol.70 No.3, 2012, p.24-25 참고

다.

본 연구자의 <백과사전 프로젝트>는 이러한 '물질적 상상력'과 연결시켜볼 수 있는 오늘날 이미지 검색 방식을 차용한다. 따라서 본 프로젝트는 삶에서 마주하는 단편적이고 연속성 없는 온라인 검색 이미지들을 수합하고, 작가의 자의적이고 주관적인 관점에 의해 재구성한 세계관을 만들어 나간다. 이러한 연관성 없는 이미지들은 태양계라는 구조와 태양계 행성들을 구성하는 고대 희랍 신들의 영문명, 그리고 이에 해당되는 신들의 이야기와 얽혀있는 파생의 파생 이미지들로 이루어져 있다. 이러한 이미지 레퍼런스 수집을 시작으로 프로젝트는 전개된다.



도판 51. <백과사전 프로젝트> 수집 이미지

본 프로젝트의 구조는 체험의 영역인 일상, 상상과 무의식의 영역인

신화, 과학적 세계관인 태양계가 중첩되어있는 구조로 이루어져 있다. 본인은 프로젝트 진행을 위해 스스로의 일상생활을 고찰한다. 주변에서 매일 보는 사물들, 환경, 현상 등을 직접 체험하며, 관념적으로 인식하던 세상에 대한 통념을 실제 경험을 통해 새롭게 다시 이해한다. 신화는 세상에 대한 이해를 추구하는 행위로부터 시작되었다 여겨진다. 그렇기에 고대인들이 그들의 세계를 규명하기 위하여 상상력과 인격을 부여하여 나름의 서사와 정의를 만들어 낸 것이라 여긴다. 이와 마찬가지로 본 연구자 역시 주변에서 쉽게 발견할 수 있는 일상용품에 일종의 서사와 정의를 부여한다. 그렇게 부여된 서사는 행성과 위성의 이름을 따르며, 각기 행성은 전시의 주제가 된다. 그리고 작업을 통해 이를 새롭게 이해한다. 결국 본 프로젝트에서 작가의 직관과 작업경험으로 해석된 세계관이 객관적이라 여겨지는 오늘날 과학적 세계관을 대체하게 된다. 이렇게 프로젝트가 모두 진행되었을 때, 본 연구자가 작업을 통해 이해한 세상에 관한 유사 백과사전이 만들어진다. 그 결과물은 작가가 세상을 인식하는 방식과 틀이 반영된 일종의 인식적 좌표가 된다. 그리고 이 좌표는 앞서 언급한 '가상의 지지체'로 작용한다.

도판 52. 강호연 <hoyeoncyclopedia.com> 2020

본인은 이러한 프로젝트의 일환으로 지금까지 수행한 전시에 대한 자료를 수합하여 웹사이트로 구조화한 <hoyeoncyclopedia.com>(2020)을 통해 작업을 보다 구체화하고 있다. 본 웹 사이트 작업은 일종의 전시 아카이브로, 태양계의 구조를 시뮬레이션 하는 스마트폰 게임과 유사한 형식으로 제작되었다. 웹사이트에 접속한 감상자는 각기 사물의 이미지를 터치하여 각 행성의 수집된 연관 이미지, 작품이미지, 전시 텍스트 등을 살펴볼 수 있다. 이를 통해 개별적으로 진행되는 행성이자 각기의 주제로 이루어진 전시들이 백과사전 프로젝트라는 연속성이 있는 프로젝트로 연결되어 일종의 세계관을 공유하는 정보를 제공한다.

3.2. <백과사전 프로젝트> 속 재현적 작업들

오늘날 재현적 미술의 재등장은 앞서 언급한 온라인 미디어의 발전, 세계화의 종말, 현대의 철학적 담론을 포함한 시대적 맥락과 더불어, 개념미술과 같은 비재현적 미술에서 오는 피로의 반감에서 비롯되고 있음을 파악한다. 본 연구자 역시 이와 궤를 같이 하며 다양한 방식을 통해 작업 속 재현의 의미 확장을 시도해왔다. 현재 이러한 과정을 통해 습득한 재현방식을 기반으로, 본 연구자가 인지하는 세상에 대한 세계관을 만들어나가는 작업을 진행하고 있다.

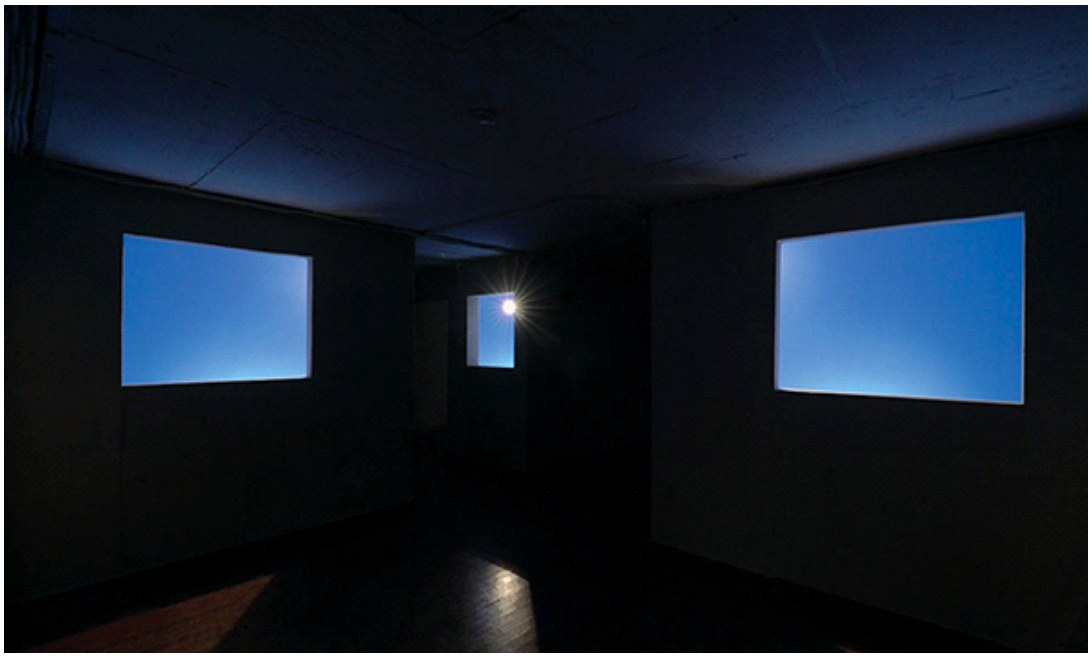
기호주의자들의 이야기를 언급하자면, 인간이 인지하며 사는 세상은 기호를 통해 재현된 세상이라 말한다. 본 연구자는 이러한 관점에 대하여, 세상이라는 대상을 분석적이고 구조적으로 파악하려는 방법의 일환으로 여긴다. 본 프로젝트 역시 세계관, 즉 새로운 논리로 구조화한 의미체계를 구성한다는 점에서 이러한 관점의 연장선상에 있을지 모른다. 하지만 본 프로젝트를 구성하는 주요한 원리는 이성적 논리가 아닌, 작가와 대상 사이에서 발생한 감각과 경험, 그리고 직관으로 이루어진다. 백과사전이라는 세계관의 틀 안에서 각 행성을 구성하는 방식은 여전히 재

현대상을 전제로 한 시각적, 의미적, 감각적, 경험적인 유사관계를 만들어내는 방식으로 이루어진다. 그리고 이는 앞서 언급한 모방의 순기능인 성찰을 통해, 세상에 대한 이해의 차원으로 작업이 확장될 수 있다고 여긴다. 프로젝트는 프롤로그이자 지구, 유사자연을 주제로 한 ≪Planet 72.82㎡, 인사미술공간, 2017≫를 시작으로, 세계관의 지형도이자 사물에 대한 감각과 이미지를 의식의 흐름으로 엮은 전시 ≪Encyclopedia, 금호미술관, 2018≫, 태양계 외각 카이퍼 벨트를 배경으로 4원소에 빗댄 삶의 단상을 이야기한 ≪About Ground, Water, Light and Air, out_sight, 2019≫, 그리고 수성, 미디어 속 이미지와 자전적 역사에 대하여 뒤돌아본 전시≪Mercury Play Back, 오시선, 2020≫로 이어진다. 각 전시의 작업은 이전의 '석의(釋擬)적 재현' 과정을 실험하였던 작업들을 기초하여 시각적 모방, 물질성, 공감각, 가假믿음(alief), 시적 은유의 키워드를 넘나드는 개별적이며 다양한 방식으로 진행되었다. 본 장에서는 옴니버스 형식으로 진행되었던 <백과사전 프로젝트> 속 본 연구자의 작업적 사유를 면밀하게 살펴본다.

3.2.1. 파란 하늘

≪Planet 72.82㎡ 인사미술공간, 2017≫은 <백과사전 프로젝트>의 프롤로그로 계획된 전시이다. 지구멸망이라는 가상의 시나리오를 통해, 다양한 주제로 펼쳐진 태양계 행성들을 여행하게 되는 당위성을 부여하였다. 전시장은 3개의 층으로, 관람의 동선에 따라 지구 멸망 직전과 이후를 보여주는 총 3점의 설치작업으로 구성되어 있다. 그중 <Bliss Blue>(2017)는 동선의 마지막에 해당되는 작품으로, 지구가 멸망한 후 자연에 대한 유사 감흥을 얻을 수 있는 대안의 한 방편을 제시한다.

본 작업은 창이 없어 조명을 켜지 않으면 암실인 전시공간을 파란 하늘과 태양빛이 존재하는 가상의 공간으로 전환시킨다. 본 설치작업은 윈



도판 53. 강호연 <Bliss Blue> 2017

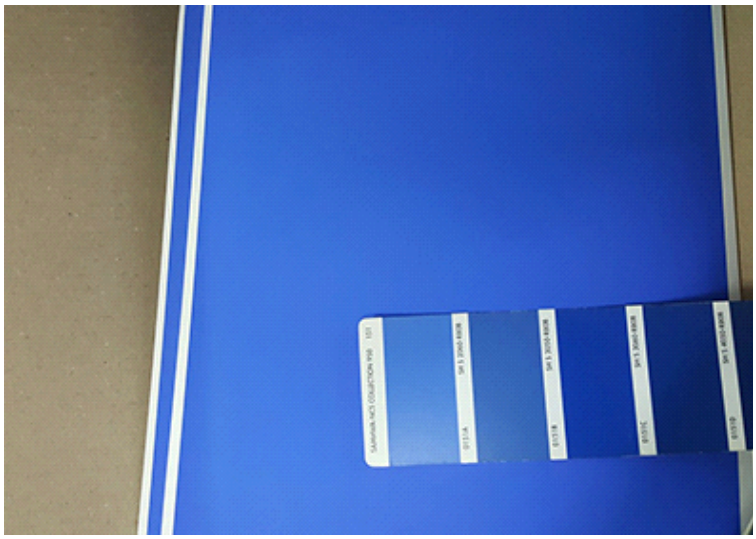
도우XP 의 배경화면 사진으로 유명한 <Bliss>(1996)를 모티브로 한다. 가상의 그래픽 같은 본 이미지는 아마추어 사진작가 찰스 오리어(Charles O'Rear, 1941-)가 미국 캘리포니아주 나파 밸리(Napa Vallet)의 소노마 카운티(Sonoma County)를 찍은 실재 풍경이다. 컴퓨터를 켤 때마다 볼 수밖에 없기에 세계인이 가장 많이 본 풍경사진이기도 한 이 이미지는 아이러니하게 실재의 장소와는 전혀 상관없는 곳이 되었다. 그곳의 기후가 어떠한지, 어떤 식생들이 살고 있는지 본 연구자는 전혀 알지 못한다. 다만 컴퓨터를 켤 때마다 쾌적한 업무환경을 만드는 배경으로 인식하거나 온라인 환경으로의 접속을 자각하게 하는 기호로 작용할 뿐이다. 이렇듯 오늘날 이미지를 통해 대상을 접하는 경험방식이 사람들의 삶 깊숙이 체화(體化)되었음을 자각하는 것으로 본 작업은 출발한다. 본 연구자는 매일 보는 컴퓨터 화면 속 이미지를 통해 '자연의 실재 풍광을 경험'하는 것과 '자연이미지를 경험'하는 것은 직접경험과 간접경험으로 구분하여 후자를 전자에 종속시킬 수 없으며, 각기 다른 경험으로 존재한다 생각하였다. 이미지를 통한 경험은 이미지가 지시하는 대상에 대한

도판 54. 찰스 오리어 <Bliss> 1996

간접경험이기도 하지만 이미지를 경험하는 직접경험, 실재 그 자체이기도 하다. 이렇듯 기존의 재현개념으로 설명이 될 수 없는 현실과 이미지의 관계에 관하여 히토 슈타이얼은 '사물로서의 이미지'라는 표현을 통해 오늘날 매체 이미지의 특성을 언급하기도 하였다. 히토 슈타이얼은 디지털 환경에서 매일 접하는 수많은 이미지들이 우리 내부의 다양한 표상으로 형성되어 세상을 인식하는데 영향을 주며, 이는 다시 파생실재를 만들어 현실에 영향력을 만들어 낸다고 말한다.[45] 한편으로 이미지를 현실의 재현, 혹은 재현이 아닌 독립적 실재로 구분하는 것이 의미가 있는지 생각해본다. 본 연구자가 네트워크 환경에서 매일 같이 접한 이미지들은 원본이 있다고도, 혹은 원본이 존재하지 않는 시뮬라크르로 설명될 수 없는 모호한 것들이 대부분이었다. 이에 작업을 진행하는 과정에서 물리적 직접경험과 이미지적 간접경험을 재현, 혹은 재현이 아닌 것으로 구분하는 선택을 유보하였다. <Bliss Blue>(2017)는 이러한 작업적 사유를 잘 보여주는 예이다.

45) 김지훈, 「포스트-재현, 포스트-진실, 포스트인터넷」, 『현대미술학 논문집』 Vol.21 No.2, 2017, p.63 참고

본 작업은 JPEG형식의 이미지 데이터를 현실로 공간화 하는 과정을 실험한 결과였다. 포토샵에 오리어의 <Bliss>의 이미지를 불러온 후, 하늘에 해당되는 임의의 한 점을 선택하여 색상 데이터를 뽑아냈다. 그리고 그 디지털 데이터를 물리적 색상 샘플로 프린트하였고 이를 다시 색상스캔 및 컴퓨터 조색이 가능한 페인트 업체에 의뢰하여 모니터에서 보았던 하늘색의 데이터를 페인트로 물리화 하였다. 이러한 과정을 거쳐 만들어낸 페인트로 전시장에 설치한 가벽을 칠하였다. 그리고 조명을 이용하여 통일된 방향의 그림자와 공간감을 연출하여 공간화 하는 방식으로 풍경사진 <Bliss>를 재현하였다. 작업과정 자체로는 이미지의 하늘색을 공간화하여 물리적으로 재현한 것 같지만, 이 원본의 데이터의 하늘색은 출력되는 모니터마다 다르게 색이 구현된다는 점, 그리고 데이터를 물리화 하는 과정에서 절대로 원본의 색을 100% 동일하게 구현할 수 없음을 깨달았다.



도판 55. 찰스 오리어의 <Bliss>에서 추출한 색상 데이터

우리가 인지하는 색은 객관과 주관의 모호한 중간지대에 위치한다고

느낀다. 인간은 공통된 신체구조를 통한 유사영역대의 감각을 공유한다. 후천적인 요인의 유전적 변이나 선천적 기형, 혹은 정신질환을 제외하고, 빨간색을 파란색으로 인지하는 것은 불가능할 것이다. 하지만 색의 기본, 근간이 되는 삼원색에서 그 조합들은 실로 다양한 색을 만들어 낸다. 이러한 와중에 동일한 색상 영역대 안에서, 개인에 따라 색을 인지하는 방식은 미요하게 달라질 수 있다. 예를 들면 하얀색을 지칭함에 있어 그 종류가 다양하다는 것을 알 수 있다. '화이트', '티타늄 화이트', '웜 화이트', '쿨 화이트' 등등. 미세하게 그 색상이 다르다. 그렇다면 이러한 흰색 가운데, 우리들 머릿속에서 가장 보편적으로 알고 있는 흰색에 가까운 것은 무엇일가 하는 질문이 생겨난다. 하지만 이 보편이라는 개념 아래, 보편을 판단하는 기준은 살아온 지역이나 문화권 같은 환경적인 요소에 의한 개개인의 경험에 의해 달라질 수 있다. 빛은 태양으로부터 오는 것이기에, 각 나라가 위치한 지역의 위도나 기후에 따라 빛을 인지하는 방식, 혹은 물리적인 색상 또한 미세하게 다를 수밖에 없다. 예를 들면 북반구 극지방에서 느끼는 하얀색과 중동지역에서 느끼는 하얀색은 그 색을 느끼는 주변적 환경이 전혀 다르다. 전자의 경우 설원에 반사된, 혹은 빙하의 푸른색이 감도는 하얀색이기에 북반구 극지방에 사는 사람들에게 보편적 흰색은 '쿨 화이트'에 가까울 것 이며, 중동 지역의 사람인에게는 모래사막에 반사된 흰색 등에 익숙한 요인으로 인해 보편적 흰색을 '웜 화이트'로 인지하기 더욱 쉬울 것이다. 이러한 색채의 주관적 인식은 공산품에서도 드러난다. 예를 들면 애플의 아이폰 액정에서 구현하는 흰색은 미색에 가까우며, 삼성 갤럭시 액정에서 구현하는 흰색은 좀 더 푸른 빛을 띤다. 하물며 이러한 전자기기, 색 정보를 각기 다른 출력의 모니터로 보는 오늘날 사람들에게 색은 더욱 상대적인 영역으로 느껴질 듯하다.

우리가 인지하는 하늘색도 이러한 범주 안에서 파악할 수 있다. 풍경사진 <Bliss> 하늘부분에서 추출한 임의의 한 점은 이미지 안에서 이해되었을 때 하늘색으로 인지되지만, 막상 스포이트에 추출된 한 점의 색

상 데이터는 HTML 색상코드의 ‘<#4374D9>’, 혹은 어도비사의 색상 팔레트에서 ‘<#2374FC>’, 삼화페인트 컬러 칩에서 ‘<1065A>’ 등으로 색을 지칭하는 특정 기호로 표기된다. 이러한 다양한 기호를 ‘하늘색’으로 인지하게 만드는 것은 맑은 날 하늘을 보았던 공통된 경험에서 기인할 것이다. 이렇듯 색에 대한 재현은 굉장히 주관적이고 경험적인 영역인 동시에, 공통된 환경 속에서 생겨나는 보편적 경험이기도 하다.

색에 대한 담론을 뒤로하고, 본 설치작업은 산업용 램프, 가벽, 페인트로 이루어져 있듯, 작업이 재현하고 있는 대상인 자연풍경과 물리적으로 다르다. 그렇기에 이러한 인공물의 조합을 자연풍경과 같이 느끼게 만드는 것은 기술적으로 완벽한 색의 구현이 아닌, 작가, 혹은 관람자의 대상에 대한 선(先)경험임을 깨닫는다. 이러한 선행된 경험은 맑은 하늘을 실재 풍경 속에서 체험한 직접경험일 수도, 윈도우 배경화면과 같이 매체에서 접한 이미지의 간접 경험일 수 도 있다. 하지만 크게 상이할 것 같은 두 경험은, 우리가 하늘이라는 대상을 다시 떠올릴 때는 모두 표상화된다는 점에서 유사하다. 물론 대상을 직접 경험하는 감각의 층위와 이미지로 접한 경험은 차이가 있기에, 그 구체성은 다를 것이다. 하지만 사람의 기억은 완벽하지 못하기에, 기억 속 이미지의 구체성이 온전하지 못 할 때가 대부분이다. 이러한 측면에서 대중매체를 통한 이미지의 간접경험은 온전치 못한 기억 속 표상의 부분적 공백을 메꿔줄 수 있다. 이렇듯 직접경험과 간접경험은 표상을 형성함에 있어 한 방식이 우위를 점하는 것이 아닌 상호보완적 관계인 것을 이해한다. 결국 본 작업이 재현하는 것은 찰스 오리어의 윈도우XP 배경화면 <Bliss>도, 혹은 <Bliss>의 실재 장소인 나파 밸리의 초원도 아니다. 이는 작가인 본 연구자의 경험과 상상에 의해 ‘특정인상화’된 하늘인 셈이다.

3.2.2. 티타늄 코팅 프라이팬

도판 56. 강호연 <Encyclopedia> 2018

≪Encyclopedia, 금호미술관, 2018≫의 작업들은 '명명하기'를 통해 대상에 대한 의미적 재현방식을 취한다. 본 전시는 프로젝트의 세계관을 형상화한 모빌구조물과 상호참조 되는 23점의 사진시리즈로 구성되었다. <Encyclopedia>(2018)는 본인이 인지하는 세상을 일상용품을 통해 모빌 구조물로 조형화한 결과물이다. 본 모빌 구조물은 빛, 소리, 바람, 냄새 등의 다양한 감각을 발산하는 일상사물들로 구성되어 회전한다. 작업을 구성하는 사물들은 신화적 관련자료, 혹은 행성의 이미지, 언어적 연결고리 등을 고려한 본 연구자의 직관과 자의적 해석을 통해 선택되었다. 사물들은 희랍신, 혹은 신화에 등장하는 인물들인 동시에 행성, 그리고 앞으로 진행될 전시의 주제를 상징한다. 그리고 이러한 사물들에 대한 이해를 위해 모빌구조물을 이루는 사물들을 촬영한 사진 시리즈가 함께 전시된다.

도판 57. 모빌을 보는 100일 무렵 아들의 사진 (2015년 자택)

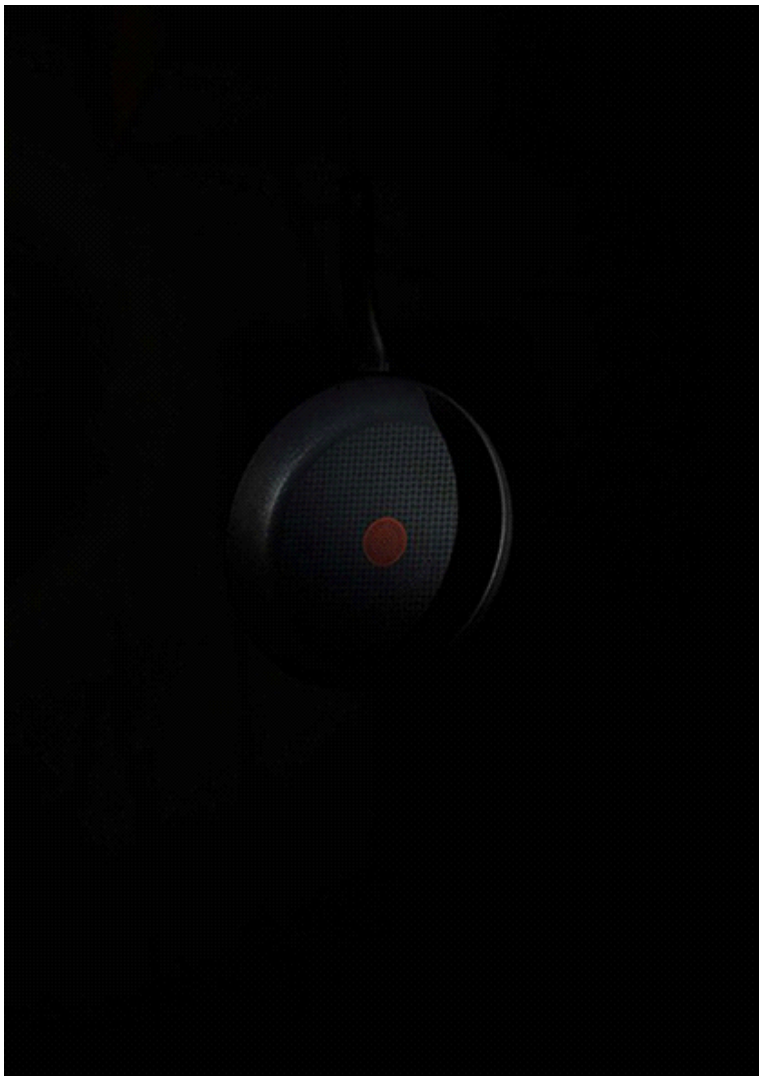
<Encyclopedia>(2018)은 본 연구자의 첫 아이가 태어난 지 100일이 되던 무렵, 아이가 모빌을 보며 신기해하던 것을 바라보았던 경험으로부터 출발한다. 성인의 입장에서 아이가 바라보는 모빌의 움직임, 색상, 멜로디는 너무나 익숙한 것이어서 놀라울 것이 없었지만, 태어난 지 고작 100일이 된 아이의 입장에서 본다면, 세상을 접하는 모든 감각이 신기하고 놀라운 것이었으리라 짐작되었다. 그리고 이 모습을 바라보며 "너는 정말 아는 게 없구나." 라며 혼잣말 하였었다. 한편으로 아이보다 30년을 넘게 세상을 먼저 경험하고 있는 성인으로서, 스스로 "이 세상의 얼마만큼을 이해하고 있을까?" 하는 의문이 들었다.

아이와 성인인 본인의 앎의 정도를 비교한다는 것은 비교가 안 될 듯 여겨지지만, 양자 역학(quantum mechanics)[46]이 세상을 정의하고 있는 현재, 우주적 관점에서 앎의 범위를 이야기 한다면 아이와 본 연구자 모

두 아는 것이 전무할 것이다. 그럼에도 불구하고, 스스로 알고 있다 여기는 범위가 어느 정도일지 생각해 보았다. 먼저 위치적 좌표를 살펴본다면 본 연구자가 현재 살고 있는 곳이 대한민국, 아시아, 지구, 태양계, 은하, 은하단, 초은하단으로 확장시켜볼 수 있다. 이 정도 나아간다 하면 이는 본인의 신체로서 지각할 수 있는 범위를 한참 벗어난 관념에 해당되기에, 일단 어렴풋이나마 앎의 그 범위를 우리 태양계로 한정하게 되었다. 그리고 태양계의 각기의 행성명이 고대 희랍신화의 신과 인물들의 이름에서 비롯되었듯이, 각 행성과 관련된 신화와 연관지어 볼 수 있는 23점의 일상용품을 수집하여 모빌 구조물과 같이 조형화 하였다. 그렇게 만들어진 본 작업은 환풍기로부터 동력을 얻어 공전을 하며, 생활의 주변에서 익숙하게 접하던 사물로부터 발생되는 빛, 냄새, 소리 등을 발산하였다. 이는 다른 의미에서 본다면, 일종의 어른을 위한 모빌인 셈이며, 이러한 조형화를 통해 관념으로 존재하는 과학적 세계관 속 우주의 행성들을 일상에서 감각하는 사물들로 치환하려 하였다.

본 작업은 일련의 사진 작업과 쌍을 이룬다. 모빌 구조물을 이루고 있는 일상사물을 행성사진과 같이 촬영하여 행성의 영문 이름을 제목으로 명명하기도 하였다. 이러한 '명명하기'는 감각하는 대상에 대한 일종의 의미체계를 재구성함에 있어, 행성명과 본인의 경험을 결합하는 행위였다. 이는 단어의 어원을 일상 경험의 맥락에 새롭게 적용하여 제시하는 방식으로 이루어졌다. 예를 들면 <Titan>(2018)을 살펴볼 수 있다. 토성의 위성인 타이탄(Titan)은 발견 당시 태양계 전체 위성 중 가장 큰 위성으로 여겨졌으며, 이는 본 위성이 타이탄으로 명명된 것과 직접적인 연관이 있다. 태양계의 대부분의 행성, 혹은 위성의 이름은 고대 그리스 신들의 로마식 명칭이다. 그리고 지구 궤도 밖 외행성의 대부분은 갈릴레오(Galileo Galilei, 1564-1642)가 활동한 시대에 발견되었다. 유리 세공술과 광학기술의 발전은 당시 이탈리아를 중심으로 이루어졌고, 이는 천문학의 발전으로 이어졌다. 그렇기에, 가장 처음 발견한 미지의 행성에

46) 양자 역학은 오늘날 과학적 세계관을 대표하는 이론으로, 원자와 분자 등 미시적인 물질세계를 설명하는 현대물리학의 기초이다.



도판 58. 강호연 <Titan> 2018

그들의 세계관, 신화 속 등장하는 신들의 이름을 행성으로 명명하는 것은 당연한 일이었는지 모른다. 갈릴레오식 망원경에 의해 발견된 목성의 위성 타이탄은 대지의 신 가이아와 하늘 우라노스의 자식들인 거신족, 바로 티탄(Titan)을 지칭한다.[47] 이 거신들의 왕은 제우스의 아버지인 크로노스(Kronos), 즉 사투르누스(Saturnus)인 토성(Saturn)이다. 거신족은 신체적으로 완전무결하며 강력하였고, 거대하였다고 한다. 토성에는

47) 헤시오도스, 『신통기』, 김원익 역, 민음사, 2003, p.30 참고

무수히 많은 위성들이 존재하는데, 흥미로운 점은 모든 위성들이 모두 티탄들의 이름을 갖고 있다는 것이다. 그 중에 가장 큰 위성이 거신족을 통틀어 의미하는 타이탄으로 명명되었다. <Titan>(2018) 역시 프로젝트의 태양계 좌표 상 토성의 거대 위성인 타이탄을 의미한다. 그리고 이를 상징하는 사물은 11인치 프라이팬이다. 프랑스 테팔(Tefal)사의 주력상품인 이 프라이팬은 티타늄(Titanium)으로 코팅이 되어있다고 한다. 티타늄(Titanium)은 타이탄-Titan을 어원으로 한다. 거신족 티탄과 같은 뛰어난 물리적 강성을 지녔기 때문에 붙여진 이름이라고 한다.

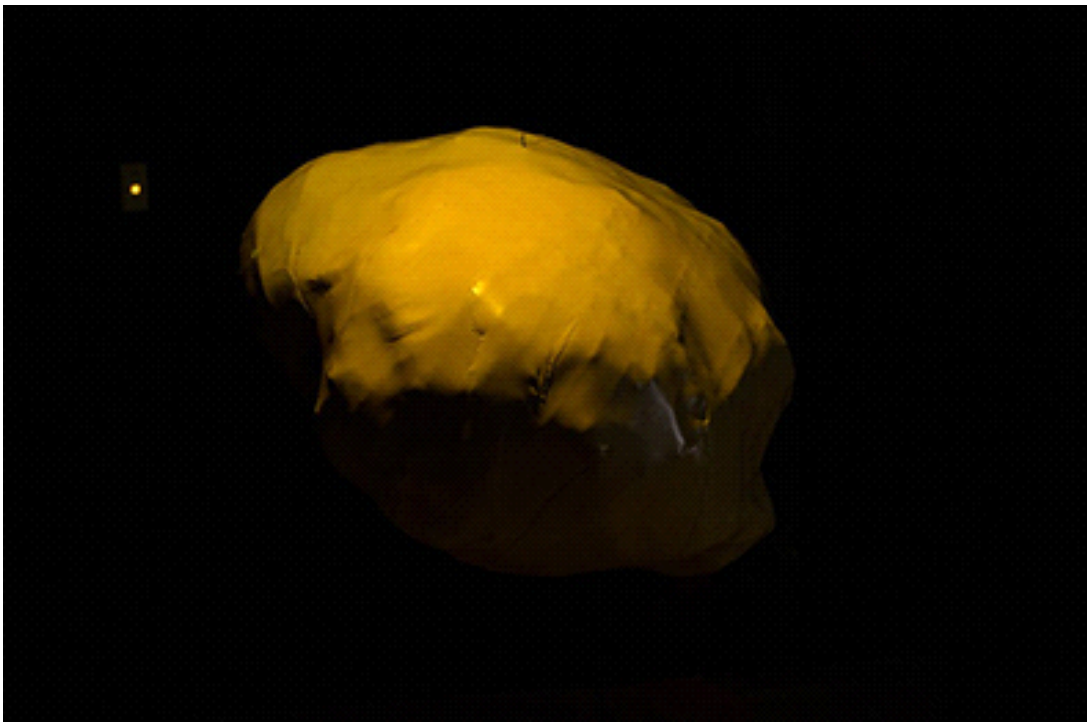
본 사진 시리즈는 '명명하기'라는 언어적 연결고리와 본 연구자의 경험을 이용하여 구성한 의미체계를 통해 각기의 행성이름을 작품의 이름으로 정하였다. 이와 같은 방식의 '명명하기'는 갈릴레오가 목성의 네 위성을 발견하였을 때 제우스의 애인들의 이름을 부여한 것과 유사한 방식으로 이루어진다. 한편 본 작업의 '명명하기'는 대상에 대한 작가의 주관적 경험과 이해에 의존하기에 과학자들의 '명명하기'와 비교하였을 때 그 의미가 자의적이다. 이러한 방식은 지칭 대상과 작업 간의 의미 관계에 있어서, 대상에 대한 기존의 기의 역시 포함하고 있기에 전달되는 의미가 다중적이고 유동적이다. 이는 태양계 행성이라는 구체적 대상과 그 대상의 정보를 전달하려는 작가, 그리고 작품이 존재한다는 점에서, 대상에 대한 작가의 이해가 언어와 이미지의 결합을 통해 만들어낸 의미적 재현 관계라고 볼 수 있다. 그렇기에 본 사진작업이 재현하는 대상은 토성의 위성 타이탄인 동시에, 거신(巨神)족 티탄이기도 하다. 그리고 이러한 의미관계를 조합 가능하게 하는 것은 작가 스스로가 작업 과정을 통해 대상을 이해하는 것으로부터 출발한다. 그렇기에 대상에 대한 다양한 관점의 이해를 통해, 지칭 대상의 맥락을 재구성하고 새로운 의미를 만들어 내는 것이 가능하다. 이러한 방식을 통해 본 연구자는 재현대상에 대한 새로운 의미 체계를 구성하는 작업을 시도하였다.

3.2.3. 땅에 관하여

어쩌면 우주는 우리 머릿속에만 존재하는 관념적인 존재라 여겨지기도 한다. 직접 우주를 경험한 일이 없기 때문이다. 실제로 감각하여 그 존재를 확인하기 전까지는, 세상을 둘러싼 우주환경을 머리로만 이해할 뿐, 결코 경험되어지지 않는 대상인 셈이다. ≪About Ground, Water, Light and Air, out_sight, 2019≫는 백과사전 프로젝트의 외전 에피소드로, 태양계 끝자락에 위치한 카이퍼 벨트(Kuiper Belt) 소행성 지대를 배경으로 한다. 본 작업은 심신이 피로한 상황에서, 새벽의 밤거리를 마치 태양계 끝자락처럼 느꼈던 개인적 단상에서 출발한다. 그리고 태양계 외각, 인간이 살 수 없는 소행성 지대에 가게 된다면, 과연 무엇이 생존의 조건이 될 수 있을까 상상해 보았다. 그리고 불현듯 엠페도클레스(Empedocles, BC493-433)[48]가 주장하였던 온 세상을 이루고 있는 네 가지 원소가 떠올랐다. 발 딛고 살 수 있는 땅, 마실 물, 에너지인 빛, 그리고 숨 쉴 공기라고 막연하게 생각해 보지만, 사실 이는 오늘날 과학적으로 이야기하는 우주에서 인류가 생존할 수 있는 조건이 아니다. 본 작업은 고된 하루를 보내고 귀가하여 “살았구나.” 하며 안도 하였던 순간의 공간을 이 네 가지 원소와 교차하는 것으로부터 출발한다.

본 연구자는 작업을 통해 사원소와 연관지어 볼 수 있는 본인의 개인적 경험을 일종의 소행성, 물성 덩어리로 재해석 하였다. 우리는 물질을 마주할 때, 그와 연관된 물리적 성질, 즉 사물성을 감각하는 행위를 통해 각자의 기억을 떠올릴 수 있다. 그렇기에 관념적 영역이라 여겨지는 기억이나 표상 이미지 또한 물질과 불가분의 관계라 말할 수 있다. 본 연구자는 이러한 ‘물질적 상상력’을 본 작업을 통해 극대화하여 감상자 개인의 개별적 경험을 재현하고자 하였다. <Ground>(2019)는 이러한 4원소 시리즈의 첫 작업이다. 본 연구자는 ‘땅’과 연관지어볼 수 있는 대상

48) 고대 그리스의 철학자이자 시인, 의학자이다. 세상을 이루는 만물이 물, 공기, 불, 흙 4원소의 사랑과 다툼에서 생겨났음을 주장하였다.



도판 59. 강호연 <Ground> 2019

으로 한국의 보편적 가정집의 난방형태인 온돌을 설정하였다. 해외에 체류하다 한국으로 돌아왔을 때, 혹은 추운 겨울 밖에 오랫동안 머물다 들어왔을 때 자동적으로 긴장을 풀게 되는 순간이 바로 바닥의 온기였다. 본 작업은 이러한 개인적 경험의 순간과 공간을 하나의 물질 덩어리로 재해석한다. 그리고 이러한 모호한 덩어리에서 느껴지는 물질성을 통해 감상자는 상상력을 발휘할 수 있다. 덩어리를 마주할 때 각자의 경험을 떠올릴 수 있도록, 실제로 사용감이 있어 친숙하게 느낄 수 있는 장판 소재를 사용하였다. 작업의 제작과정은 스티로폼 덩어리를 바위 형태로 조형하였고, 열을 발산하는 발열필름을 스티로폼 덩어리 전체에 감싸주었다. 따라서 전원 스위치를 켜면, 난방의 온도를 조절하여 감상자가 본 덩어리에 직접 만져 온기를 느낄 수 있었다. 그리고 따뜻한 온기와 함께 장판의 촉감을 느끼는 과정을 통해, 작업이 감상자 각자의 경험을 상기시킬 수 있는 트리거가 되길 의도하였다. 이는 작품으로 형상화 된 것은

모호한 덩어리였지만, 감상자 각자의 내적 심상을 재현하는 작업이기도 하였다. 이러한 내적 심상 역시 '특정인상화'된 이미지의 일종이며, 이를 함축적이며 은유적으로 재현하는 모호한 덩어리 또한 '석의(釋擬)적 재현' 방식으로 파악할 수 있다.

3.2.4. 바이올렛 레코드

≪Mercury Play Back, 오시선, 2020≫의 테마는 수성이다. 본인은 수성을 상징하는 헤르메스가 신들의 전령이라는 의미에 있어, 오늘날 정보를 전달하는 미디어 이미지와 연관성을 찾았다. 이러한 테마의 전시 중 <Re-record Violet>(2021)은 미디어 이미지와 자전적 역사를 교차시키며 이를 통한 허구적 이미지와 집단기억이 만들어지는 방식을 재현한 작업이다. 본 연구자는 근래 잦아지고 있는 레트로(retrospect) 현상에 대하여 주목하며 이 또한 오늘날 비춰지는 일종의 재현적 현상으로 인식한다. 온라인 미디어환경, 유튜브 메인화면에 올라오는 80년대 말 90년대 초의 유행가와 영상을 볼 때면, 당시 시절을 굉장히 경제 호황기이자 활력 있는 호시절로 그려내고 있는 것을 알 수 있다. 현재가 그 시절 과거에 비해 민주화의 문제, 인권, 그리고 경제적으로도 어느 정도 나아졌음에도 불구하고 말이다. 이러한 호시절에 대한 유토피아적 표상은 사실 시대적, 국내외 장소적 출처가 혼재하여 존재한다. 오늘날 유튜브와 같은 동영상 스트리밍 대중매체에서 다시 조망하는 음악의 한 유형인 씨티팝(City Pop)[49] 또한 같은 범주에서 살펴볼 수 있다.

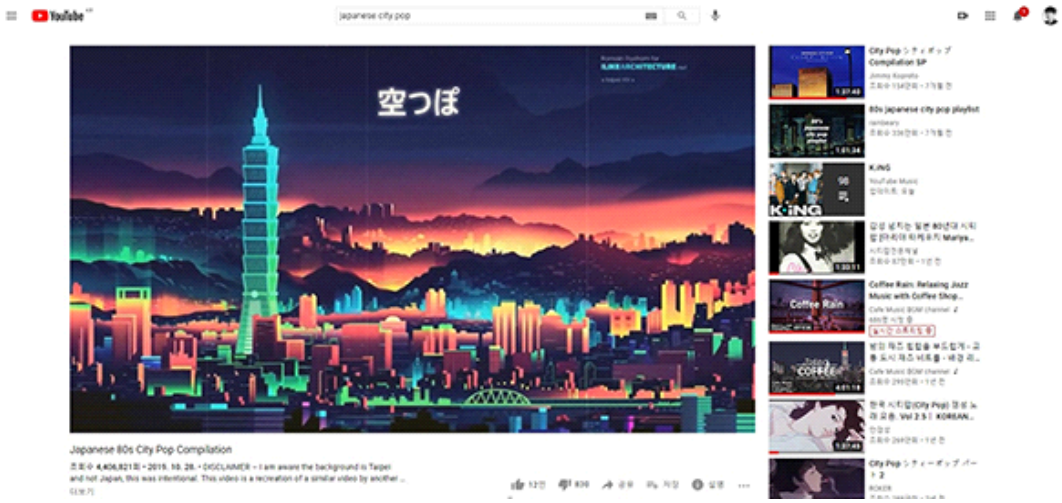
음악이 나오는 동영상의 썸네일(thumdnail) 이미지[50]로는 80-90년대

---

49) 1970-80년대 미국 서부 해안을 중심으로 유행한 음악의 스타일이다. 도회적인 분위기를 자아내는 팝, 스무드 재즈, 펑크, 소울등의 다양한 장르가 시티팝의 범주에 포함된다. 1980년대 경제호황기 버블시대 일본에 유입되어 그 1980-90년대 일본을 상징하는 음악스타일이 되었다.

50) 썸네일(thumbnail)은 '엄지손톱 정도의 작은 이미지'를 뜻한다. 온라인에서 볼 수 있는 형태의 소형 이미지이다. 데이터를 담고 있는 그래픽 파일을 소형화한 것으

일본 애니메이션이 나오거나, 바이올렛 색상의 하늘이 있는 도시 풍경, 비가 내리는 네온사인의 사이버펑크(Cyberpunk)[51]적 도시 이미지들이다. 그리고 그 당시 유행하던 노래와 함께 도시 소음, 빗소리가 배경음으로 들어가 동영상을 시청하고 있으면 마치 그 시절에 있는 착각을 만들어 낸다. 당시 그 시절에 본 연구자는 어린 아이였기에 기억이 잘 나지 않고, 심지어 그 배경이 한국인지 일본인지 미국인지 알 수도 없지만 출처 모를 노스텔지어를 느낀다. 결국 이러한 불명확한 출처의 이미지들은 호시절이라는 실체 없는 표상을 만들어내는 것을 느낀다.



도판 60. 유튜브 속 <씨티팝 ASMR> 스틸이미지

사실 씨티팝의 원조로 일본이 많이 거론되지만, 이조차도 잘못된 출처일 수 있다. 흥미로운 점은 70-80년대 미국 서부에서 유행하던 부드러운 느낌의 디스코, 재즈 음악 등을 80년대 말 일본에서 통째로 수입하였기

로, 전체 컨텐츠를 축약하여 보여주는 일종의 대표 견본 이미지이다.

51) “사이버 펑크(Cyberpunk) 는 1980년대 등장한 SF 소설의 한 장르로, 사이버네틱스와 펑크의 합성어이다. 과학기술문명이 디스토피아적으로 발현된 거대 도시의 모습을 그리고 있으며, 애니메이션, 영화 등의 배경으로 자주 등장한다. 대표적 예로 영화 <Blade Runner>(1982)가 있다.” 박세환, 「애니메이션 작품에서의 사이버펑크 특성에 관한 연구」, 『예술과 미디어』, Vol.5 No.1 2006, p.51-64 참고

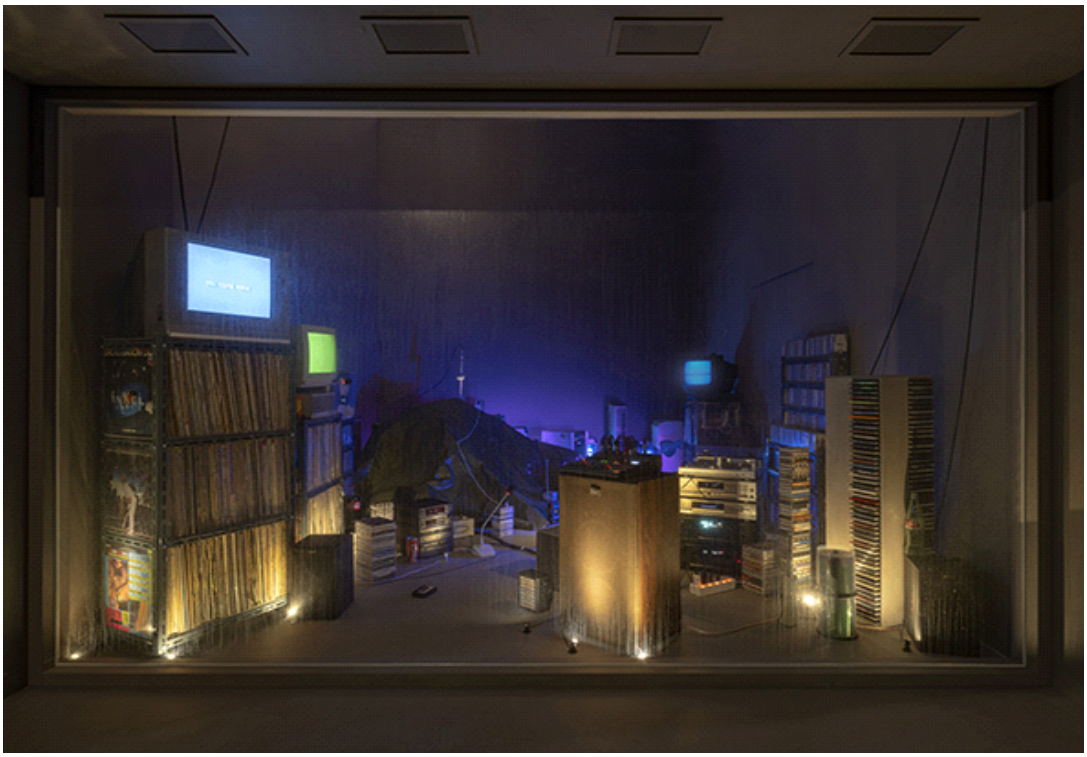
때문이다. 그렇다면 이러한 음악의 본고장이 미국인 것처럼 생각하기 쉽지만, 이조차 브라질 삼바(Samba)영향을 받았고, 삼바는 다시 미국 재즈의 영향을 받았다. 결국 오늘날 인식하는 씨티팝의 출처와 실체는 명확하지 않아 보인다. 흥미로운 점은 이 이미지들이 한국 경제호황기라고 불리는 IMF 전 80년대 말 90년대 초반에 덧씌워졌다는 점이다. 사실 이 시절 씨티팝이라는 명칭이 한국에 있었는지조차 불분명하며, 오늘날 한국 씨티팝의 원조라 불리는 김현철(1969-)[52]의 음악 역시 데뷔 당시인 1989년 한국대중음악의 주류라 말하기엔 어려움이 있다.

결국 오늘날 비춰지는 호시절의 이미지는 수많은 파생이미지가 만들어낸 새로운 혼종에 가깝다. 너무 어린 시절이어서 희미한 기억에 미디어를 통한 일본버블경제의 이미지, 미국의 고층빌딩과 같은 도회적 이미지로부터 비롯된 호시절의 기억이 개개인의 기억에 더빙되고 있음을 느낀다. 그래서인지 오늘날 서울 야경 이미지에 보라색이 덧씌워진 것을 자주 발견한다. 이 또한 최근에 흥행하였던 영화 <라라랜드>(2016)[53]의 영향으로 느껴지기도 한다. 결국 스스로도 이러한 실체 없는 대상을 소비하고 있는 셈이라 느낀다. 사실 오늘날 사람들에게 씨티팝의 출처가 어디서 비롯되었는지는 아무런 상관이 없어 보인다. 당장 이러한 음악을 들으면서 마치 내가 그 시절에 살고 있다는 무드에 빠져 기분이 좀 나아진다면 기꺼이 이를 소비한다. 이미 오늘날 사람들은 재현의 허구적 면모를 인지하고 있기에, 더 이상 이러한 현상이 허구인지, 혹은 실재인지를 폭로하는 것은 무의미 하다 여긴다. 그저 레트로 현상 또한 일종의 허구임을 인식하면서도, 이를 적극적으로 소비하며 가담하여 즐기는 오늘날 사람들의 태도에서 동시대 재현적 현상의 면모를 파악하다.

---

52) 1989년 데뷔한 싱어송 라이터. 정규 1집 수록곡인 '오랬만에'는 전형적인 씨티팝 스타일 곡으로, 2020년 80-90년대 '뉴트로' 열풍으로 오늘날 스타일에 맞게 편집되어 재발매 되었다.

53) 데미언 샤젤(Damien Chazelle, 1985-) 감독의 뮤지컬 영화이다. 미국 LA 보랏빛 도시 야경에서 재즈 음악과 함께 주인공 남녀가 춤을 추는 장면이 영화의 대표적인 장면이다.



도판 61. 강호연 <Re-record Violet> 2021

본 작업은 레코드 가게의 외관을 차용한다. 버스정류장 앞 레코드 가게 앞에서 좋아하는 노래가 나올 때, 버스를 보내고 가게 앞을 서성거리던 기억이 있다. 본 작업은 이러한 기억을 작업에 이용한다. 감상자는 쇼윈도 넘어 씨티팝 음악, 가전제품 소음이 겹쳐져 만들어내는 도시소음과 함께 골동품 오디오와 레코드로 재현된 도시야경을 감상할 수 있다. 본 연구자는 존재하지 않기에 겪어볼 수 없는 이 허구적 노스탤지어를 감상자 본인의 기억으로 받아드리도록 유도하였다. 그리고 이 또한 가假믿음(alief)이 발현된 '석의(釋擬)적 재현'의 면모라 여긴다.

결론

후기 모더니즘 이후 현대미술의 중심에서 볼 수 없었던 미술 속 재현이 여전히 구체적 형상, 서술적 이미지의 면모를 통해 오늘날 미술로 수용되고 있음을 발견한다. 이러한 양상은 동시대 미술과 현대사회의 변화와 유사한 궤적을 통해 나타난다. 본 연구자는 온라인 대중매체의 발전으로 인한 이미지의 포화상태, 국제적 경제위기와 세계화의 종말로부터 기인한 존재적 불안감, 기존의 가치체계를 해체하는 포스트모던 철학의 기조와 같은 사회적이고 시대적인 맥락 안에서 오늘날 사람들의 재현적 욕구가 생겨나는 것을 발견할 수 있었다. 이와 함께 개념적이고 담론화된 미술의 비구상적 경향으로부터 발생하는 피로와 반감은 미술 속 재현의 의미를 다시금 뒤돌아보도록 한다. 이러한 재현적 미술이 나타나는 배경 속에서, 과거로부터 현재까지 변화해온 재현의 의미를 추이해 볼 수 있었다. 그리고 이러한 궤적은 본 연구자가 실재와 현실을 고찰하면서 확장해온 재현적 작업과정과 유사하다는 것을 깨닫게 되었다. 본 연구는 삶에서 얻어온 생각과 주변의 사물을 통해 전개시켜 나간 일련의 작업을 오늘날 재현적 미술의 의미 확장'이라는 키워드를 통해 살펴본 시도였다. 이러한 작업은 온라인 미디어 환경의 발전과 디지털 이미지의 범람을 경험하는 와중에서 던졌던 원상에 대한 질문이기도 했으며, 미술의 현학적 경향에서 비롯된 피로의 반작용으로 구상적 이미지와 직관적 물질성에 대한 실험이기도 했다. 이러한 사회적 현상과 작업의 상관관계 속에서 작업을 전개하며 미술 속 재현의 의미를 확장해볼 수 있었다. 그러한 과정은 '모방하기', '석의(釋擬)적 재현', '백과사전 프로젝트'를 통해 점층적으로 전개되었다.

그 시작은 '모방하기'이었다. 유년시절 찰흙놀이를 통해 형태를 모방하며 얻던 즐거움을 떠올리면서, 대상의 본질을 파악하는 것을 통해 얻는

앎의 기쁨이 사실적 모사에 앞서는 모방의 순기능임을 깨닫게 되었다. 이로 인해 사실적 모방에 초점이 맞춰져 있던 미술 속 재현의 통념을 극복하는 실험을 진행하기도 하였으며, 이는 원상으로 상정한 재현 대상의 형태적 유사성을 일상사물에서 발견하는 행위로 이어지기도 했다. 이러한 작업 가운데, <그린란드>(2013)는 대중매체 이미지와 공산품에 대한 작가와 감상자의 경험이 일종의 공유된 기호로 작용될 수 있음을 실험하기도 했다.

이러한 실험은 '석의(釋擬)적 재현'으로 전개되었다. '석의(釋擬)적 재현'에서 본 연구자는 재현 대상을 능동적으로 해석하여 물질성과 사물성을 교차하는 다양한 실험을 진행하였다. 이러한 과정은 이상적이라고 여겼던 대중매체 속 이미지의 원상을 찾아 떠난 여행 경험으로부터 시작되었다. 본 연구자는 여행을 통해 매체 이미지, 더 나아가 원상이라 불리는 일종의 관념이 지닌 허구성을 자각하는 것을 계기로 작업적 전환을 겪었다. 그것은 작업을 통해 물질의 실재와 주관적 인상의 간극을 넘나드는 실험을 진행한 <Starry Starry Night>(2011)이나 <Laundry Blossom>(2016)과 같은 작업으로 이어졌다. 또한 재현대상과 질료의 간극에도 불구하고 작업을 물질로 보는 것이 아닌 재현대상을 떠올리게 만드는 가假믿음(alief)의 작동원리와 조건을 올라퍼 엘리아슨의 <The Weather Project>(2003), 본인의 <모닥불>(2016) 작업을 통해 살펴보았다. 한편으로 본 연구자는 로니 혼의 <Gold Field>(11980-1982) 작업 사례를 통해 보편적 재현대상을 작가의 함축적이고 은유적인 방식으로 다시 전형화하는 과정인 '특정인상화'에 대하여 고찰할 수 있었다. 또한 감상자가 작가의 의도대로 경험과 상상을 동원하여 작업을 감상할 수 있도록 연출한 <A Night Worker-Robin>(2016)을 통해 작업의 감상을 사유와 성찰로 확장하려 시도하였다.

한편으로 본 연구자는 '백과사전 프로젝트'를 통해 앞으로 작업이 나아가야할 새로운 방향성을 모색하며, '모방하기', '석의(釋擬)적 재현'의 작

업과정을 통해 실험하였던 다양한 재현방식을 아우르는 중장기 전시 계획을 진행하였다. <백과사전 프로젝트>(2017-)는 일상과 신화, 태양계 구조를 교차하여 구성하는 일종의 세계관으로, 본인을 둘러싼 세상을 작업을 통해 이해하며 지형도를 구축해나가는 것을 목표로 한다. 이러한 프로젝트 전체 틀 안에서 본 연구자는 개별적이고 다양한 재현적 작업들을 진행하였다.

이렇듯 본 연구자의 작업에서 재현의 의미는 지속적으로 변해왔다. 그리고 이러한 흐름은 서양미술사와 철학의 흐름, 인문적인 좌표 안에서 함께 이해되었을 때 오늘날 재현적 미술 전반을 조망할 수 있는 의미를 찾을 수 있다 여긴다. 미술사 속 재현의 의미는 객관적인 시각성을 기반으로 원상을 재현하려한 고전주의 미술, 그리고 주관적 해석을 통해 이러한 원상에 균열을 내기 시작한 인상주의 미술, 더 나아가 작업의 지시성을 전면으로 부정한 미니멀리즘을 거쳐 오늘날에 이른다. 본 연구자는 이러한 재현의 의미 변천과 작업을 진행하면서 겪어온 재현관 변화의 궤적을 교차하여 고찰하였다.

어쩌면 전통적 재현미술은 일종의 눈속임, 인지오류의 결과물일지도 모른다. 본 연구자 역시 원상이라 여긴 재현 대상을 얼마나 사실적인, 진짜와 같은 것으로 만들 수 있는지에 고민하였다. 이러한 고민은 재현 대상에 대한 시각적 모방으로부터 출발하여 경험의 환기를 통한 공감각적인 환영을 연출하는 것으로 진행되었고, 사물에 대한 경험, 이미지를 중첩하여 새로운 경험을 만들어내는 것으로 전개되었다. 그리고 사물에 대한 감각적, 의미적 전유를 시도하여 원상에 대한 이해가 사전적 정의와 같이 고정된 것이 아닌, 유동적이고 상대적인 의미를 만들어낼 수 있음을 순차적으로 깨닫게 되었다. 이는 재현대상 뿐만이 아니라 본 연구자를 둘러싼 세상 역시 이러한 이해의 대상임을 이해하는 계기가 되었다. 그렇기에 작업에서 재현행위 전반은 세상을 향하여 감각하고 경험을 맺으며 이해를 구하는 인지적 창이 될 수 있음을 느낀다.

본 연구는 오늘날 미술에 있어 구체적 형상과 서술적 이미지를 통해 산발적으로 나타나는 재현적 미술의 단편적 현상들을 동시대 작가로서 진행한 작업을 통해 한데 규합하고 조망하는데 의미 있다 여긴다. 그리고 작업을 통해 걸어온 작가의 길이 오늘날 미술이 진행되어 온 길과 결국 같은 길이었음을 다시 확인하게 되었다. 이를 통해 본 연구자의 작업과 미술 속 재현의 의미 변화 궤적의 상관성을 유추하면서, 오늘날 재현적 작업의 전유와 의미 확장이 '석의(釋擬)적 재현'을 통해 이루어 질 수 있음을 이번 연구를 통해 밝히고자 한다.

참고문헌

단행본

가스통 바슐라르, 『물과 꿈』, 이가림 역, 문예출판사, 2004

레지스 드브레, 『이미지의 삶과 죽음』, 정진국 역, 글항아리, 2011

로버트 럼리, 『아르테 포베라』, 박미연 역, 열화당, 2006

마르셀 프루스트, 『스완네 쪽으로』, 김인환, 문예출판사, 2011

미셸 푸코, 『이것은 파이프가 아니다』, 김현 역, 민음사, 1995

앙리 베르그송, 『물질과 기억』, 박종원 역, 서울:아카넷, 2005

베티 에디워즈, 『The New 오른쪽 두뇌로 그림그리기』, 강은엽 역, 나무숲, 2000

스튜어트 홀, 『대처리즘의 문화정치』, 임영호 역, 한나래, 2009

아르놀트 하우저, 『문학과 예술의 사회사』, 백낙청 역, 창비, 2016

아서 단토, 『예술의 종말 이후』, 이성훈 김광훈 역,미술문화, 2006.

장 보드리야르, 『시뮬라시옹』, 하태환 역, 민음사, 2001

질 들뢰즈, 『차이와 반복』, 김상환 역, 민음사, 2004

최현석,『인간의 모든 감각』, 서해문집, 2009

켄달 L. 월튼, 『미메시스-믿는 체하기로서의 예술』, 양민정 역, 북코리아, 2019

크리스티안 케이서스, 『인간은 어떻게 서로를 공감하는가』, 고은미 김잔디 역, 바다출판사, 2018

페르디낭 드 소쉬르, 『일반언어학 강의』, 김현권 역, 지식을 만드는 지식, 2012

플라톤, 『국가론』, 최현 역, 집문당, 2005.

한스 게오르그 가다머, 『진리와 방법 1』, 이길우, 이선관, 임호일 역, 문학동네, 2000

헤시오도스, 『신통기』, 김원익 역, 민음사, 2003

E.H. 곰브리치, 『서양미술사』, 백승길, 이종숭 역, 예경, 2017

V. 프리체, 『예술사회학』, 김휴 역, 온누리신서, 1986

Bloom, Paul. *How Pleasure Works.* London: Bodley Head, 2010

Baars, Bernard J., and Nicole M. Gage, *Cognition, Brain, and Consciousness: Introduction to Cognitive Neuroscience*. Oxford: Elsevier Ltd., 2010

Engberg-Pedersen, Anna, and Olafur Eliasson. *Studio Olafur Eliasson : An Encyclopedia.* Los Angeles: Taschen, 2008

Whalen, Paul J., Elizabeth A. Phelps, *The Human Amygdala.* London: Guilford Press, 2009

Goodman, Nelson, *Languages of Art.* Indianapolis: Bobbs-Merrill, 1968

학술논문

김영범, 「알박스의 기억사회학 연구」, 『사회과학연구』, Vol.6 No.3, 1999

김지훈, 「포스트-재현, 포스트-진실, 포스트인터넷」, 『현대미술학 논문집』Vol.21 No.2, 2017

노영덕, 「추상미술의 미학적 이해-칸딘스키의 경우와 몬드리안의 경우 비교」, 『기초조형학연구』, Vol.10 No.5, 2009

박세환, 「애니메이션 작품에서의 사이버펑크 특성에 관한 연구」, 『예술과 미디어』, Vol.5 No.1 2006

박영하, 「가스통 바슐라르의 상상력 철학과 무용창의성」, 『대한무용학회논문집』 Vol.70 No.3, 2012

박진서, 장세연, 류철균, 「ASMR 방송의 실존적 공간 연구」, 『글로벌

문화콘텐츠학』, Vol.0 No.24, 2016

윤화영, 「프루스트와 베케트-베르그송-들뢰즈의 순수회상(pure recollection을 중심으로」, 『영어영문학연구』, Vol.30 No.30, 2004

윤혜준, 「아리스토텔레스의 『시학』과 미메시스(Mimesis)의 문제」, 『성곡논총』, Vol.27 No.1, 1996

이임수, 「신디셔먼의 사진=현존과 부재의 기표로서의 얼룩」, 『서양미술사학회논문집』, Vol.0 No.47, 2017

이주영, 「시각적 재현에 있어서 유사성과 실재의 관계」, 『미학예술학연구』, Vol.24 No.0, 2006

최병길, 「들뢰즈의 반플라톤주의 개념들: 현대회화 해석 도구로서의 가능성」, 『기초조형학연구』, Vol.22 No.1, 2021

_____, 「푸코의 반(反) 플라톤주의에 의한 현대미술에서의 재현 개념」, 『동서철학연구』, Vol.65 No.0, 2012

Abstract

A Study on Artworks of 'Paraphrased Representation'

-Based on the Researcher's Artworks-

Hoyeon Kang

Sculpture Major

Department of Fine Arts

The Graduate School

Seoul National University

This study presents the notion of 'paraphrased representation', an expanded perspective of representation in art today. Furthermore, it explains the process through which that point of view was developed from the researcher's own artistic experience, art history and case studies in philosophy.

This paper's first objective was to review the multiple layers of meaning of an original image, which is defined as an object of representation, while reconstructing a mass media image and a universal image formed through the researcher's own experiences using everyday objects. In this process, it came to light that the notion of representation in art remained anchored in 'formal imitation

and techniques based on visual realism'. Nonetheless, the main driver of representational art today goes beyond admiration for realistic imitation, and artists involve themselves in the process of actively interpreting the object, creatively reconstructing and directing it. Through his own artistic process, this researcher evidenced the phenomenon that today's representational work 'specific impressionisation' of a universal image, causing the viewer to develop an attitude of alief. The researcher also understands that the artist's direction, which injects a reflection on experience and imagination into the artwork, is the main foundation of creating the alief.

The researcher proposes 'paraphrased representation', wherein the meaning of representation is expanded from the conventional notion of representational art. 'Paraphrased representation' is a new idea that reinterprets the meaning of imitation and the existing concept of the original image by 'specific impressionisation' based on the artist's own experience and material image. In this way, the cognitive transformation of the object makes it possible to expand the meaning of representation in art, previously regarded as a visual imitation of the original image directed by the artist to present a concrete narrative. The researcher examines the concept of 'paraphrased representation' through an investigation into art history and philosophical considerations, and by reflecting on his own artistic experience of the change in the meaning of representation.

On that basis, the researcher came to realize that a reflection on the object of representation can arise from a process of 'paraphrased representation' that induces experience and imagination through 'specific impressionisation', this is also considered as another possibility of representational art today. In this way, by inferring a

correlation between this researcher's work and the trajectory of change in the meaning of representation in art, this study aims to reveal that the expansion of the meaning of representation in contemporary art can be explored through the lens of 'paraphrased representation'.

keywords : 'paraphrased resentation', 'specific impressionize', alief, direction, experience, material, representation, imitation, original image

Student Number : 2018 - 36275