

차승언과 김희천의 메타-직조 방식에 관해

차승언 개인전 <헤어리 페어리 스테인(Hairy Fairy Stain)>, 2017년 12월 7일-2018년 1월 27일, 갤러리로얄
김희천 개인전 <홈(HOME)>, 2017년 11월 29일-2018년 12월 23일, 두산갤러리(서울)

글 _ 임근준(미술·디자인 이론/역사 연구자)

차승언(Cha, Seungean, 1974-)은, 예술적 가설(hypotheses)에 의해 전개되는 직조 행위/프로세스를 통해, 20세기 추상회화의 역사에 비평적으로 대응하는 21세기의 문제적 추상회화를 귀결시켜온, 참조적 현대성의 조형예술가다.

스튜디오 섬유공예의 세계에서 출발한 차승언은, 2010-2011년경, 설치미술의 문법을 통해 공예적 프로세스를 특정성(specificity)의 시공에 펼치는 단계로 나아갔다가, 2011-2012년, 공예적 프로세스를 통해 현대미술의 역사를 재해석-확장하는 길로 작업의 방향을 선회했다. 정반합(thesis-antithesis-synthesis)의 진로 변경이 이뤄졌던 셈.

갤러리 로얄에서 가진 개인전 <헤어리 페어리 스테인(Hairy Fairy Stain)>(전시 제목을 번역하면, 털복숭이 요정 얼룩?)에서, 차승언은 20세기 한국현대미술의 역사를 마주하는 자신의 입장을 드러냈다. <능직얼룩(Twill Stain)> 연작에서 그는, 스트레치의 구조에 화답하는 캔버스 화면을 직조하는 기존의 얼개를 바탕으로, 김환기와 서세옥과 이우환에게 화답하는 얼룩, 즉 김환기와 서세옥과 이우환을 위한 얼룩을 직조-구현했다.

다중의 얼룩을 구현하기 위해 작가는, 굳이 수직기로 직조하는 과정에 태피스트리 기법을 추가했고, 세로 실인 경사만 염색한 후 직조하는 이카트의 기법도 추가했다. 레이어 구조는, 태피스트리 기법으로 구현된 가는 털실의 얼룩과, 염색된 실의 색조로 구현된 얼룩의 차이를 통해, 명시적으로 제시됐다.

작가의 말을 빌면, 다음과 같다: “직조는 수직기의 페달을 밟아 가로세로 실을 엮어 직물을 만들지만, 태피스트리는 손가락으로 날줄, 즉 세로실을 한 가닥씩 건져 올려 씨줄, 즉 가로실과 교차시키며 짜는 기술이다. 후자를 활용하면, 곡선이나 무늬 등을 자유롭게 구현해낼 수 있지만, 제작에 더 많은 수공이 소요된다.”

즉, 이번 전시에 출품된 <능직얼룩> 연작에서 작가는, 20s/4 굵기의 폴리에스터사 세 가닥을 가로실과 세로실로 사용했고, 염색으로 구현된 얼룩 부분에 털이 가늘게 올라온 실을 태피스트리 기법으로 추가함으로써, 화면에 다중의 얼룩을 출현시켰다.

바탕이 되는 직조 패턴으로 작가는, 평직과 변형 능직 세 가지를 구사했다. 염색도 두 가지 방식으로 구현했다. 정경 작업 후, 직조기에 세로실을 걸기 전 단계에서 염색하면, 더 임의적인 얼룩이 나타났고, 직조기에 세로실을 정리한 후 염색하면, 더 의도에 가까운 얼룩이 나타났다고 한다. 작가는 이 얼룩들에 반응하는 방식으로 태피스트리 기법을 구사했으므로, 작업 프로세스가

더뎠다고는 해도, 이러한 이중의 얼룩은 ‘계산된 것 이상을 구현하는’ 즉흥적 인터랙티비티, 즉 초저속의 즉흥적 상호작용성의 가치를 임베드해냈다고 볼 수 있다.

반면 김희천(Kim Heecheon, 1989-)은, 이러저러한 대상들을 참조적으로 전유하고, 포집된 여러 맥락에 특정성의 감각을 부여한 뒤, 그것들을 재직조해 포스트시네마로 독해될 수 있는 재귀적 영상을 귀결지어왔다. 즉, 맥락을 비정상적으로 재직조해내는 메타-편집-공예에서 남다른 능력을 발휘해온 작가.

김희천의 영상 작업을 히토 슈타이얼의 아류로 이해할 수도 있지만, 그의 작업을 히토 슈타이얼의 작업이나 안톤 비도쿨의 작업과 비교했을 때, 어떤 차이가 발견되는 것 또한 사실이다. 적어도, 대상과 공간을 시물레이션해내는 기법/기술에 대한 이해도와, 그를 활용해 참조적으로 전유한 대상과 공간을 다중적/다층적으로 재인식할 수 있도록 관객을 유도해내는 능력면에서, 김희천은 히토 슈타이얼과 안톤 비도쿨을 능가한다. 이러한 장점은, 그가 건축을 전공했기 때문에 확보된 것 같기도 하다. 건축 전공자 특유의 순수공간(reinen Räume) 시물레이션 훈련과, 그에 특정성을 부여해 비평적 접면/표면을 구현하는 감각이, 특정 시공에 관한 포스트시네마 형식의 작업을 제작할 때, 흥미로운 저항선 혹은 비평적 접면/표면들을 거의 자동적으로 발생시켜온 셈.

2015년의 문제적 3부작 <바벨(Lifting Barbells)> <소울식/페깅/에어-트위킹(Soulseek/Pegging/Air-twerking)> <왈리(Wall Rally Drill)>에서, 김희천은 온라인과 오프라인의 관계 속에서 재고찰되는 현실의 시공과, 현상학적 현존성을 획득하지 못하는 오늘의 현존에 대응하는, 문제적 형식의 시물레이션-영상-(헛)서사를 성공적으로 제시해냈더랬다. 특히 <바벨>이 큰 호평을 받으면서, 그는 새로운 세대를 대표하는 작가로 지목되기도 했다. (2015년의 3부작은 포스트인터넷 부류의 포스트시네마-짜깁기된 비평적 영상과, 그 영상에 맞물리거나 상충하는 성찰적 목소리의 제시를 특징으로 하는-로 봐기도 했지만, 포스트인터넷 부류의 포스트시네마에 비평적으로 화답하는 성격을 띠고 있는 것처럼 봐기도 했다. / 적어도, ‘영상은 가짜 스킨에 불과하고 실제로 드라마를 이끌어내는 역할은 구술 문화적 서사를 제시하는 목소리가 맡고 있는’ 수준의 포스트시네마 범작들과는 달랐다.)

너무 많은 이목이 집중됐던 탓이었을까, 김희천은 예상보다 빨리 다음 형식으로 이행했다. 2016년 미디어시티비엔날레에 출품했던 걸작 <썰매(Sleigh Ride Chill)>에서, 작가는, 광화문 일대를 배경으로 한 레이싱 게임을 인터넷 방송으로 중계하는 이의 화면 인터페이스와 서사를 바탕으로, ‘스마트폰과 노트북을 잃어버리고 자신의 모든 정보를 인터넷에 노출-공유하게 된 이’와 ‘한국의 신중 자살 클럽을 관습적 어법으로 추적하는 방송사의 프로그램’의 시점과 서사를 매시업함으로써, 서울의 시공을 새로운 다중적/순환적/재귀적 시점에서 재포섭해냈다. 2015년의 3부작들이 저속의 흑백 화면으로 특유의 좀비적 멜랑콜리아를 야기했다면, 가속되는 컬러 화면으로 관객의 몰입도를 극대화해놓은 <썰매>는, 인프라리얼리티에 근접하는 파라리얼리티를 야기했다. (이러한 수법은, 2017년의 수작 <멤블(Mumblin in Hell, Tumbling down the Well)>에서도 유지됐다. 큰 차이라면, 가속 요소가 없었다는 것.)

이번 두산 갤러리에서의 개인전 <홈(HOME)>과 동명의 신작에서 김희천은, 전시되는 장소와

영상을 새로운 접면으로 이어 붙이려는 실험을 새로운 방식으로 갱신-연장하고자 했던 것 같다. 하지만, ‘기존의 문화적/기술적 인터페이스의 전유를 통한 다중/다층 시점의 구현과, 그를 통해, 전유한 대상과 장소와 시간을 새로운 메타-시점에서 재구성해내는’ 그의 특징점은 잘 발휘되지 못했다. 쉽게 말하면, 건축 전공자 특유의 퍼스펙티브 시뮬레이션 능력이 드러나지 않았다고나 할까.

전작들에서 작가는, 포스트시네마의 의사-선형적 시간으로, 대상과 시공에 대한 다중적/다층적 시점을, 최적화한 양태로 직조해냄으로써, 새로운 성찰적 관점을 제시해내곤 했다. 한데, <홈>을 지배하는 것은 초평면적 마큐멘터리의 의사-선형적 시간이고, 대상과 시공에 대한 이중적 시점이, 최적화되지 못한 양태로 직조돼있다. 왜 이렇게 됐을까?

오타쿠의 성지 순례라는 형식으로 전개되는 영상-서사는, ‘서울을 배경으로 한 탐정 애니메이션’으로 설정된 가상의 작품 <호-무(ホーム)>—“소녀 탐정 에리카가 서울에서 실종된 할아버지의 위치 정보를 따라 추적해가는 애니메이션”으로 주장되는—를 바탕으로, 작품 속 배경이 됐던 실제 장소를 추적하는 팬의 이야기를 보여줬다/들려줬다. 하지만, 파라리얼리티, 즉 가설적 설정의 구조적 리얼리티가 취약해, 초반부터 어디서부터가 진짜고 어디서부터가 가짜인지 명확히 간파됐고, 서사는 작가의 설정과 재구성된 촬영 여정에 따라 느리고 길게 흘러갔다.

가짜 애니메이션 화면을 제작한 김정태는 때로 뛰어난 작화 능력을 발휘했지만, 그 질은 일관되지 않았고, 또 성지 순례에 나선 이의 시점으로 제시되는 영상을 소스로 작화한 경우가 태반이어서, 어디로 봐도 <호-무(ホーム)>라는 작품이 존재할 것처럼 느껴지지는 않았다.

따라서, “에리카의 할아버지, 에리카, 성지순례하는 <홈>의 화자는 각자 다른 시간에서 같은 장소를 경험하지만, 각자의 시간에는 실제로 벌어지는 일들이 별개로 존재한다”는 주장은, 거의 단 한 번도 설득력을 얻지 못했다. 에리카의 할아버지, 에리카, 성지순례하는 <홈>의 화자는, 그저 복화술사 한 명으로 느껴질 따름이었다.

전작에서 대상 혹은 데이터-재료로서 포집된 것들은 쉽사리 타자화되지 않았다. 실재(the real)로서 소환되지 않고 허상으로서 지시되기를 반복했기 때문에, 작품의 시점 혹은 작가의 시점과 팽팽하게 양립하며 긴장감을 형성하고 있었다. 종종, 작업을 지배하는 주체-시점이 오히려/거꾸로 타자화되는 척을 하곤 했다. 하지만, <홈>에서는 비참조적으로 전유된 대상의 타자화 기제가 역력했다. 탄핵된 대통령 박근혜의 몰락과, 박근혜 지지 시위에 나선 소위 “태극기 할배/할매”들의 현존과, 그들이 공공장소를 점유하는 방식 등은, 작품의 시점 혹은 작가의 시점과 동등하게 다뤄지지 않았고/못했고, 전유된 실재 특유의 리얼리티와 타자성을 그대로 드러냈다.

결국, 미적 실험의 성패는, 매체를 재발명/재창안하는 프로세스를 대전제로, 1. 손에 쥔 데이터-결과들을 포스트프로덕션 과정에서 직조하고 메타-직조하는 다중적/다층적 방식, 2. 전유하는 이가 전유되는 대상이나 시공을 대하는 태도, 3. 양자 사이의 거리를 표지하는 감각, 이 세 가지를 최적화한 포메이션으로 확보해내는 일에 달렸다. ///