

한황수의 라임: 내가 무조건 이기는 게임  
이성휘 (하이트 문화재단 큐레이터)

"내가 주체가 되어 거기서 나오는 주체가 곧 나이고 곧 내 나이는 서른 즈음에 다다르지" 이것은 한황수 개인전 《내가 무조건 이기는 게임 Nobody Beats Me》의 전시장 한 쪽 벽에 적혀 있는 글의 첫 부분이다. 이 글을 읽다 보면 주체-주제-나이-다다르지-다다르지-다루지-따르지-호지부지-의지-꾸지-의자-만들지-많지-겁먹지-까먹지... 이렇게 이어지는 라임을 발견하게 되는데, 이 글은 기실 작가가 직접 쓴 힙합가사다. 이 가사는 그의 작은 자취방에서 0.420112평을 차지하는 화장실을 스페이스 윌링앤딜링의 공간 한 칸에 전사해 놓은 라인드로잉 중에서 거울자리를 차지하고 있다. 아침, 저녁으로 자기 자신을 대면하게 되는 자취방 화장실의 거울. 한황수 작가는 자작한 힙합라임으로 자신을 대면하는 순간을 표현했다. 이 가사는 곧 자기 자신이다.

그런데 <0.420112>이라고 명명한 그래픽이자 공간드로잉 작업의 제목이 보여주는 소수점아래 여섯 개의 유효숫자는 측량의 정확성에 대한 수학적 증거라기보다는 요철을 만들어 표면적을 넓히듯 화장실을 숫자상으로 조금이라도 넓힐 수는 없을까 하는 집착을 보여준다. 그러나 이 숫자만으로 실제 공간의 크기를 즉각적으로 가늠할 수 있는 관람객은 많지 않을 것이다. 오히려 관람객에게는 이 낮은 소수와 '평'이라는 면적 단위보다 전시장 벽에 시원스럽게 펼쳐져 있는 라인드로잉이 더 먼저 다가오기 때문이다. 대략 1 제곱미터 남짓한 자취방 화장실을 스페이스 윌링앤딜링의 넉넉한 공간에 월드로잉으로 확대 전사한 이 작품은, 스트레이트사진을 선적인 그래픽으로 변환한 후, 이 선들로 벽과 공간상에 드로잉을 넣어 놓은 것이다.

전시제목 《내가 무조건 이기는 게임》은 꽤 강한 인상을 준다. 전시를 보기도 전에 작가와 전시에 대한 선입견을 만드는 셈인데, 자신의 환경과 현재에 대해 주체적인 룰을 적용하여 새로운 모습 또는 이미지를 제시하고자 하는 작가의 의지가 강하게 느껴진다. 그는 그래픽 툴을 사용하여 원본사진을 조작하고 재구성한 이미지를 만드는데, "이미지시대로 들어선 현대사회 속에서 주체를 잃어버린 우리의 모습을 자각하고자 하는 시도"라고 하였다. 이 말은 작가가 내놓은 결과물보다 더 거창하게 들리기 때문에, 필자는 이보다는 작가 자신이 룰을 정하여 원본이미지(사진)를 전복하고자 하는 의지에 대해서 좀 더 주목하고자 한다. 즉, 한황수는 사진과 이미지에 어떤 욕망을 투사하고 있는지 살펴보고자 한다.

먼저 <프리랜서 Freelancer>시리즈를 보자. 이 작품들은 조립설명서에 의존하지 않고 주관적으로 조립해 나간 레고 블록을 조립단계마다 사진 촬영한 후 그래픽 툴을 이용하여 이미지들을 중첩 및 재구성한 것이다. 작가는 "작가는 완성된 모습을 보고 구매하는 레고 블록은 누군가 이미 만들어 놓은 전작의 매뉴얼대로 따라 만들기 위해서 구입하는 수동적 행위로 본다." 따라서 조립 순서 및 형태를 결정하고 완성 시점을 결정하는 것을 작가의 능동적인 행위이자 주체적인 놀이로 규정한다. 완성작의 이미지는 플렉시글라스에 피그먼트 프린트로 제작되었다. 이때 플렉시글라스는 우리가 모니터상의 이미지를 바라볼 때 느끼는 깊이감과 색감을 비슷하게 보여준다. 즉, 물질로서의 안료가 프린트되었다기보다는 LCD/LED 모니터가 재생해주는 그래픽 파일에 가깝다. 만약 작가가 이 작품이 실제 촬영한 사진에서 출발한 것이라는 설명을 하지 않았다면, 순전히 그래픽 툴만을 이용하여 렌더링한 이미지로도 볼 수 있는 컴퓨터상의 그래픽이미지에 가깝다. 사실 원본 이미지인 사진 역시 인화된 사진이 아니라 디지털 사진파일, 즉 이미지데이터이다. 디지털 카메라의 셔터가 저장해 준 이미지데이터나, 그래픽 툴로 만든 렌더링 파일이나의 차이만 있을 뿐이다. 전자는 화학적 사진에서 벌어지는 빛의 감광이나 화학 물질의 반응을 가정한 데이터며, 후자인 그래픽 툴 역시 원근법과 명암법 등 인간이 시지각을 객관화하기 위해 고안해낸 원리들을 충실히 반영한다. 그래서 한황수 작가가 부정하는 이미지의 원본성은 사진의 원본성보다는 데이터의 원본성에 대한 부정에 가깝다. 그리고 소스가 되는 데이터로 이 사회가 규정하고 제한하는 룰도 포함

시키고 있다.

그의 <나무 Tree>시리즈를 보면, “주변에서 흔히 보이는 표지판이 주변 식물에 의하여 가려진 장면을 가지고 온다.” 이 작업에서 작가는 우리에게 이미 익숙한 풍경이 되어버린 교통표지판의 기호들을 현대사회의 대표적인 통제이자 규범, 룰이라 보고 작업으로 끌고 들어왔다. 그리고 작품 속 나무나 식물은 최대한 자연의 색을 유지하되 반면 교통표지판은 원색을 모두 파스텔 톤의 색상으로 바꿔놓았다. 이 작품들에 대해서 작가는 “기존 기호에 변형을 가함으로써 정해진 룰과 규칙에 대한 변용을 시각화” 하려는 의지를 담고 있는 것으로 말한다. 그런데 기호라는 것은 색뿐만 아니라 형태로서 먼저 지각된다. 우리는 색상이 변경되었더라도 교통표지판이 지시하는 것을 단번에 인지할 수 있다. 작가가 변경해 놓은 파스텔 톤 색상만으로는 기호를 전복하는 힘이 미미해 보이는 이유다.

한편, <남극모험 Antarctic Adventure>은 작가가 명동이라는 서울의 대표적 변화가에서 포착한 반복되는 일상의 허무함을 다루는데, 명동거리를 게임 속 풍경과 유사한 가상현실의 공간으로 변환시킨 것이다. 영상 속에서 끊임없이 등장했다 사라지곤 하는 간판들은 컴퓨터게임에서 캐릭터가 누비고 다니는 배경화면과 동일하다. 주어진 시간 내에 미션을 클리어해야 다음단계로 진입할 수 있는 컴퓨터게임의 캐릭터. 오늘날 현실세계에서 우리의 삶 역시 게임캐릭터와 비슷한 운명이다.

이태원과 같은 변화가 풍경을 촬영한 스냅사진을 시작으로 그래픽 툴을 이용한 이미지 변용의 단계에 와 있는 한황수 작가의 이미지유량은 아직은 자족적인 단계에 가깝다. 그러나 직접 찍은 사진들로 언젠가 사진에세이집을 출간해 보고싶다는 소박한 욕심에서 미술을 시작했다는 그는 여전히 타인이 제작한 소스를 이용하기 보다 스스로 새로운 것을 만들고자 하는 의지가 강하다. 그가 끊임없이 이미지의 원본성을 지워내려고 하고, 이미지를 변용할 때마다 자체적인 룰을 만드는 이유는 이것이 새로운 것을 만들어내는 최적의 방법이라고 생각하기 때문이다. 한황수 작가는 그의 힙합라임처럼 그가 주체가 되어 거기서 나오는 주제가 그가 다다르는 길이 될 것이다. 마치 그가 만드는 라임이 꼬리에 꼬리를 물 듯 추론적이고 연역적인 것처럼.