

전시 <마침내 너와 내가 만나면>의 안티플롯_스페이스 아케이드 Anti plot_Space Arcade에 관한 변명

"고집스러운 태도에는 진실이 들어설 수 없는 법이지. 만일 알레프 속에 지구상의 모든 장소들이 들어 있다면, 거기에는 모든 별들과 모든 등불들, 모든 빛의 원천들도 있겠지.", <알레프>, 루이스 보르헤스

이번 작업 <Anti plot_Space Arcade>는 먼 은하계 어딘가에 존재 할, 어느 오래된 상가 거리를 상상하며 기획했다. 계속해서 증축을 거듭해서 그 거리의 원주민조차도 길을 잃기 부지기수인 (구룡성채 혹은 인천 부평의 지하상가=인천 던전' 같은) 이 곳은 그렇기에 거대하고, 원하는 모든 것을 발견할 수 있다고 한다. 낡고 오래된 것부터, 새롭고 반짝이는 것들까지. 스스로 기억조차도 못하는 시절을 반추하도록 해주는 모든 것들이 당신을 기다리고 있다.

이 작업은 7 점의 이전 작업들(2018-2020)을 가져와서 그 사이사이에 6점의 새로운 (마름모 모양의) 캔버스를 끼워 넣고, 이미지를 이어서 제작될 예정으로, 전체의 크기가 약 2.4x18.1m(13점)인 대형 회화 설치작업이다.

세상에 존재하는 모든 것을 보여주리라는 목표는 실로 그 무엇도 그릴 수 있다는 의미이므로, 그릴 대상에 대해서 보다는 그리기의 방식에 대해 집중해서 서술해보려 한다.

지금까지 나는 전통적인 그리기의 방식과 그 클리셰에 익숙한 이들이 기대하는 것을 배반하기 위한 그리기를 진행해왔다.

내가 아직 대학생일 때 한 노교수께서는 영화의 비밀을 알려 주겠다고 하시면서 영화의 몇 가지 조건들을 은밀히 말해 주었는데 그것은 다음과 같다.

1. 주제가 직관적이고 명료하다.
2. 화면은 균질하고 밀도가 높다.
3. 표현양식이 통일되어있고, 눈에 띄거나 거슬리는 부분이 없다.
4. 화면의 환영은 먼 곳에서부터 가까운 곳으로, 레이어가 쌓이며 이루어져있다.
5. 차분한 색과 채도를 사용하여 전체적으로 진중하게 화면이 구성된다.

물론 여기에는 이제는 너무 낡은 게 아닌가 싶은 계명도 있지만 이 조건을 충족한 그림이 우리의 눈에 편안하고 좋아 보인다는 의미라고 생각한다. 그러나 나는 관람자의 기대를 무심하게 배반하며, 그러므로 '결국 회화란 무엇인지'를 다시 되물게 하는 그림을 만들고 싶었다

내 그림을 위의 계명에 대입해서 돌이켜 보면, 내 작업의 주제는 늘 숨겨져 있거나 모호하고, 때로는 상반된 두 가지 이상의 이야기를 동시에 진행한다. 화면은 의도적으로 비 균질적이고 밀도가 차이 나도록 구성하며, 눈에 확 띄고 들뜨는 부분들이 존재하고, 다양한 표현들이 한 화면에서 서로 충돌하고 있다. 나는 데카르트적인 원근법을 거부하고 가장 앞의 대상부터 먼저 그리기 시작해서 역으로 가장 뒤에 있는 배경을 제일 나중에 그려 넣는다. 마지막으로 색과 채도에 관해서는 많은 이들이 나의 그림에서 차분하고 진중한 색 보다는 형광의 네온 컬러를 먼저 떠올릴 거라 생각한다.

의도한 건 아니었지만 돌이켜보면 나는 옛 스승의 말을 모두 반대로 수행하고 있었던 셈이다.

문학에서는 일반적인 극의 흐름을 '아크 플롯'이라고 하고, 이 '아크 플롯'에 반하며 독자의 예측을 거부하는 진행을 '안티 플롯'이라고 부른다. 그리고 내 회화는 단연 '안티 플롯'적 구성이라 할 수 있다.

그렇기에 전통적이고 아카데미한 클래식 회화에 익숙하고, 그 문법을 잘 알고 있는 이들이야말로, 누구보다도 내 작업의 본질을 이해할 수 있을 거라 생각한다. 나의 회화는 다채널에 익숙하고, 넘치는 정보가 존재하는 지금을 살고 있는 동시대인이야 말로 비로소 느끼고 공감 할 수 있는 화면이지 않을까.