

## 회화라는 인터페이스

### Interface as Painting: The way we interface

글. 추성아

“2015 년 6 월 22 일은 애니메이션 <에반게리온>에서 외계로부터 지구가 공격을 받아 멸망한다는 날임을 보여줍니다. 우연히 어느 트위터리안이 “해피 에반게리온 데이(Happy Evangelion Day)!” 라고 하는—제가 즐겨보는 에반게리온이 나온 지 무려 20 년이 된 2015 년의 오늘이 지구가 멸망한 해임을 기념하는—트윗을 보고는 저는 주저 없이 이 화면을 제 아이폰으로 캡처 했습니다.”

- 작가 백경호와의 인터뷰 중

흔히 소셜 네트워크 서비스(SNS)에 익숙한 세대는 인터넷이라는 가상의 공간으로서 2000 년대 초중반에 열광했던 싸이월드에서 2010 년즈음 페이스북으로 대거 이동하였고, 이후에 등장한 트위터, 핀터레스트, 텀블러, 인스타그램 등, 더욱 간결해지고 압축된 형식의 인터페이스를 통해 일상에서 허물없이 사회적으로 상호작용(interact socially) 하고 있다. 특히, 백경호 작가와 필자를 포함한 1980 년대에 태어난 세대는 이십대를 중심으로 일방향의 기능만을 갖고 있는 테크놀로지에서도부터 여러 개의 음악 앨범 이미지(창)를 한 화면에서 스크롤 할 수 있는 2 세대 아이팟 셔플 기능을 넘어 무선의 네트워크 상에서 동시다발적으로 화면을 구동하는 등, 크게 스마트폰 이전과 이후를 경험하게 되었다. 디지털화가 확장되는 거의 모든 단계를 알차게 경험한 젊은 세대에게는 이를 통해 받아들이는 사회 양상에 대한 태도와 인식이 70 년대와 90 년대 출생한 세대와 다르며 개별에의 사적인 작용 또한 제각각일 것이다. 그러나 공통적으로 '인터넷, 디지털'하면 패키지처럼 떨어오는 탈시간성과 탈공간성, 익명성, 동시다발성 등의 특징들은 우리 모두에게 매우 익숙한 요소들일 것이다. 위의 인터뷰에서 보여주는 작가 백경호의 제스처는 하루의 시작과 마무리를 SNS 로 짓는 세대들에게 익숙한 경험과 태도로 다가온다.

캔버스와 물감과 같이 촉각적인 것을 다루는 회화작가들에게 네트워크의 촘촘한 망 사이에서 구축된 무한한 이미지들은 인터넷 화면과 캔버스 사이를 두고 가상과 실재를 복합적으로 흡수하고 표현하는 매개로써, 인터넷이 회화에 영향을 주는 것에 대해 긍정적인 측면으로 작용할 것이다. 동시대 회화(contemporary painting)라고 말하는 것이

클리셰(cliché)처럼 되어버린 것일 수 있으나 포스트모더니즘 이후에 혼성적인 영역(hybrid territory)이나 전통으로 회귀하는 등, 무엇이든 용납이 되는 이 현상들을 거친 오늘날의 회화를 어떻게 바라보아야 할지 우리 세대의 페인터들을 보면 그 경계가 불분명하고 규정하기 매우 어렵다. 백경호의 회화는 무수한 소재들이 가상세계라는 비물질적인 공간에 편재하는 것임에도 불구하고, 작가를 건드리는 특정한 소재를 통해 이미지의 감각들을 수집하여 매우 주관적이고 내밀하게 거쳐가는 반면, 모든 것을 포괄하거나 그 무엇도 아닐 수 있다는 인상을 담고 있다. 이러한 모순은 네트워크 상에서 공유할 수 있는 넘쳐나는 정보들의 빠르게 유량하여 휘발되어 버리는 성질과 보이지 않게 오랜 시간 축적되는 지층처럼 상반되는 현상들이 뒤섞여 그의 태도와 캔버스 표면에 가감 없이 묻어난다.

캔버스 표면 위에 물감이 채 마르지 않은 상태에서 큐비즘과 추상표현주의, 색면추상, 팝아트 등과 같이 20 세기를 아우른 미술사조의 영역들을 넘나들며 다양한 양식들을 재활용하는 백경호의 즉각적인 선택들은 캔버스 화면 위에서 하나의 직관적인 실험으로 보인다. 이 화면 전체는 마치 공공연하거나 매우 익명적인 방법으로 피카소의 입체주의에서부터 말레비치(Kazimir S. Malevich)의 유토피아적 추상과 엘스워스 캘리(Ellsworth Kelly)의 색면을 거쳐 리히터(Gerhard Richter)의 추상표현주의까지 과거의 공식들로 치환되어 시간과 20 세기 양식들의 발자취를 따라가는 컴퓨터 화면과 같다. 작가는 다양한 형식들과 공존하는 다른 프레임이 <에반게리온>과 같은 특정 애니메이션 장면의 가상세계와 실제의 타임라인 사이에 맞닥뜨리는 기묘한 접점을 자신이 채집한 이미지로부터 발견하는 매우 사적인 경험을 한다. 그는 가상과 현실이 내포하는 시간상의 유사함과 공간 사이에 괴리감을 비물질적인 인터페이스에 한번 필터링되어 한 손에 들고 있는 물리적인 스마트폰 액정을 통해 발견한다. 이를 캡처하기까지의 과정은 그가 정해 놓은 특정 소재들의 이미지들을 수집하여 캔버스 화면에 재구성하는 방식으로 확장된다. 이와 같이, 오늘날 젊은 작가들 사이에서의 회화가 갖는 주제와 표현의 영역은 완전히 새로운 형태를 구현해내는 창조적인 시각적 결과물이 아니라 개인이 관심을 갖는 소재의 이미지를 인터넷에서 수집하여 재구성, 재조합하여 사용하거나 재활용하는 것으로 간주한다. 오늘날의 회화는 마치 인터넷 시대에 부유하는 이미지의 보고 속에서 원본에 강하게 집중되는 것을 배제한 포스트모더니즘의 유령집단 같다. 즉, 동시대 회화는 인터넷이 갖고 있는 유동성과 탈시·공간성에 의해 특정 시간과 별개의 세계에 놓여 있는 듯하다. 작가들은 표면 위에 생산해내는 회화의 붓질이 내포하고 있는 매체의 속성과 행위 그리고 이전에 실험되어 이미 성공을 거둔 전통적인 양식을 도태시키거나 되풀이한다. 더욱이, 대부분이 랩탑을 들고 다니면서 다양한 시공간의 층위와 경계에서 자신들만의 사적인 세계로의 여행을 떠난다. 백경호의 회화를 이 울타리 안에 넣어야 한다면 조금은 특별한 “작가의 킥”이 있다고 본다.

그는 최근 몇 년 동안 묘한 감성을 건드렸던 일상사의 소재들에 대한 항목을 정리한다. 여기에 해당되는 몇 가지는 애니메이션 <에반게리온>에서 캡처한 몇몇 이미지, 일본 캐릭터

센조가라 히타기, 달걀, 컴퓨터 화면에 아이콘, 자신이 거주하는 돌곶이 주변, 지하철역 공간 배치도, 그라비아 모델, 평양냉면, 아이폰 배경화면 등이다. 이 소재들을 바탕으로 그는 인터넷에서 이미지들을 채집한다. 때로는 당사자가 하지 않고 지인들에게 이미지 채집을 하도록 한 후에 그 이미지들을 받아 다시 걸러내고 재수합한다. 최종적으로 수합된 이미지들을 가지고 포토샵을 이용하여 화면을 재구성하고 편집 프로그램 내에 있는 다양한 툴을 활용하여 컴퓨터 화면 안에서 색을 바꾸고 이미지를 자르고 몽개며 혼합하는 등, 새로운 화면을 창출한다. 마지막으로 그는 컴퓨터 상에서 완성된 이미지를 출력하여 캔버스에 유화 물감으로 옮긴다. 이러한 작업 과정을 드러내는 것이 작가에게 있어 매우 불편할 수도 있을 것이라 생각한다. 특히 회화작업을 하는 이들이 표면에 드러내고 싶지 않은 과정들일지도 모른다. 그러나 이 과정에서 보여지는 일부 작가의 태도는 다른 회화 작업들과 차별화되는 지점이 있음을 보여준다. 그것은 최종의 그림이 캔버스 표면에 물감이 올려지기 전에 컴퓨터 모니터 상에서 재구성되어 이미 완성된다는 점이다. 심지어 캔버스에 나타나는 날것의 역동적인 '붓질(brush stroke)'은 포토샵에서 스머지(smudge)의 기능을 통해 먼저 재현된다. 작가가 채집한 인터넷의 이미지가 갖고 있는 색감과 캔버스 화면에 공존하는 피카소, 리히터, 엘스워스 캘리의 작품 이미지의 색감, 나아가, 파편화된 이미지들의 반복과 그것들이 병치되어 겹겹이 중복되는 기하학적인 사각형의 형태들은 그가 매일매일 마주하고 있는 13인치 맥북 모니터의 크기와 비율에서 만들어진다는 것이 흥미로운 지점이다. 랩탑 화면 내에서의 밑그림 작업 과정은 작가들에게 보편적인 방법일 수 있다. 그러나 백경호는 단순히 출력된 이미지들을 재구성하여 과감하고 직관적이며 즉흥적인 붓질로 이어지는 것을 넘어서, 캔버스 표면 위에 실행되기 이전에 꽤 구체적으로 완성된 화면까지 계획한다. 이러한 태도는 그가 어느 정도 화면을 통제하고 싶음을 작업과정 속에 은연 중에 담고 있다. 마우스로 화면에 인터페이스를 유저가 원하는 대로 구축하고 싶은 것처럼 말이다.

필자가 백경호 작가와의 인터뷰를 통해 느낀 것은 그가 정한 항목들이 마치 작가에게 특별함을 주는 대상들인 것처럼 보이나 그것은 스쳐 지나가는 정보들일 뿐이지, 실제로 가장 중요한 것은 그가 표현하고 싶은 자신만의 회화적인 감성이라는 점이다. 컴퓨터를 이용해 붓질의 표현기법까지 밑그림을 그린 극단적인 선택은 회화를 재현해내는 작가적인 태도로서의 회화에 대한 접근이 아닐까 싶다. 그는 끊임없이 조악한 이미지들을 필터링하여 한 화면 위에 과급(過給)된(supercharged) 미술사의 '-이즘(ism)'을 연습함으로써 무한한 가능성의 이미지들이 충돌하는 양상을 확인한다. 넷 상에 떠돌아다니는 촉각적이지 않은 무한한 이미지들의 세계와 회화라는 물성과의 대비를 통해 화면 위에 보여지는 회화적인 양식들은 어쩌면 혼성적인 화면으로 바라보기 보다는 완전히 다른 평평한 인터넷의 미술(Internet-flattened Art)일 것이다. 다소 무미건조해 질 수 있는 불규칙적인 이미지들의 결합은 무작위로 화면을 구성한 것 같지만 어딘가에 조화로운 인상을 불러 일으킨다. 이와 같은 이중적인 모습의 회화적 모순과 작가의 캔버스 위에 떠돌아 다니는 다양한 방식의

'사각형의 프레임'들은 그가 연습하는 회화의 형식적인 측면에서 인터넷과 스마트폰 세대가 접하는 "의미 있는 형식(significant form)"으로 바라볼 수 있을 것이다. 사각형이라는 기본적인 형태는 구석기시대의 픽토그램이나 상형문자에서부터 공간을 구성하는 최소의 단위와 원근법에서의 그리드의 표현과 나아가, <마지막 미래주의 전시: 0.10(Last Futurist Exhibition of Paintings 0.10)>(1915)에서 극한의 추상적인 형태와 비재현적인 회화에 절대적인 상징성을 부여한 순수한 색과 모양을 표현한 말레비치의 "검은 사각형", 그리고 디지털 시대로 접어들면서 컴퓨터 화면을 구성하는 가장 작은 단위의 픽셀까지 사각형은 여러 세기를 거쳐 그 의미가 다양한 방식으로 확장되면서 패러다임을 바꾸어왔다. 백경호의 사각형의 프레임들은 그가 가장 먼저 그리게 된 <happy evangerion day>(2015)와 <beach>(2015), <밍밍하고 심심한 맛>(2015), <7:56>(2015), <big pink>(2015) 등에 다양한 방식으로 드러난다. 아이폰의 배경화면과 같은 특정 장치의 화면과 사각형의 픽셀처럼 보이는 텍스트, 그리고 팝업창으로 많이 읽혀지는 기하학적 추상과 같은 색 면은 화면 전체를 리듬감 있게 분할하고 구축한다. 이는 대상이나 공간을 눈으로 만지듯이 화면을 대하는 촉각적인 태도로서 공간을 인식하는 분석적 큐비즘(Analytical Cubism)과 유사하다. 백경호의 기하학적인 화면들은 이미지가 축약된 형태, 공간에 대해 느끼는 추상적인 감정, 이와 연관된 색채를 지닌 단순화된 형태, 직관적인 선택에 의해 그려진 텅 빈 도형으로 다양하게 표현된다. 그는 "정보를 전달하는 방식보다 그것들이 복잡하게 널려있는 현실과 연계된 감각을 드러낸다"고 말한다. 그의 표현처럼 스마트폰의 초기화면이나 한 화면에 여러 개의 창을 띄울 수 있고, 이를 기호에 따라 통제할 수 있는 기능들의 유저 인터페이스(UI)는 우리네의 일상의 정서이며, 의식과 태도의 흐름이다. 반면, 시각적인 재현의 속성을 완전히 잃어버린 도형은 기본적인 형태일 뿐이며, 반복, 변형을 통해 회화적 리듬감을 부여할 수 있고 회화 내부의 맥락에 위치하여 어떤 공간에 대한 감각을 환기시킨다.

이처럼, 그의 사각형 프레임들은 복잡하면서도 단순한 현재를 정직하게 담고 있는 의미 있는 형식과 같다.

작가가 표현하는 화면 속 화면들은 붓으로 채운 면과 그린 글자 등과 결합되어 어떠한 형식의 관계든 그 출발점이 자신만의 독특한 정서에 대한 사적인 경험에 기인한다. 어쩌면 그가 이미지를 수집하는 제스처는 잘 드러나지 않는 자신만의 감각들을 수집하는 것이기 때문에, 비일관성의 소재들은 시각적으로 구체적이지만 관객의 눈에는 시간의 기호들처럼 매우 추상적으로 다가오는 것일 수 있다. 수집된 이미지가 지니는 근본적인 힘은 그 이미지 자체가 상징하는 의미나 특이성, 또는 수집의 시간에서 비롯되지 않는다. 취미, 호기심, 위신, 그리고 여러 담론들이 수집의 기능의 폭을 넓히듯이 백경호에게 이미지의 수집은 아직까지 일종의 위계 없는 놀이이다. 나아가, 그에게 수집은 경험과 이미지로부터 파생되는 가상과 현실의 미묘한 경계에서 촉발되는 감성의 지층이 퇴적과 침식을 반복하면서 시공간의 층위를 해체하는 작업의 일부이다. 그러나 이미지의 데이터가 내포하는 기호와 감성까지

생산하고 소비, 수집되는 오늘 내일도 작가는 가장 마지막에 피부로 감각할 수 있는 회화의 거칠고도 섬세한 매체를 사용하여 감성을 매핑(mapping)하고 시각화한다. 결국, 감성 데이터(sensitive data)들이 여기저기 편재하는 채워질 수 없는 공허함 대신, 더욱 내밀하고 사적인 선택들로서 회화라는 백경호의 인터페이스에 물리적으로 “주조(cast)”되고 은유적으로 “던져지는(cast)” 것이다.