

얼룩의 지질학 (김신재)

산책을 하다 우리는 종종 셋길로 접어든다. 골목으로 숨는 고양이, 노랗게 변해가는 이파리와 새로 생긴 거미줄, 발목을 스치는 풀잎과 밤이슬, 다른 식물과 얽혀 동그랗게 구부러지는 넝쿨, 횡단보도 주변의 페인트 자국, 공원 벤치에 앉아 쉬는 사람들, 보도블록을 가로지르는 비둘기, 분명 어제와는 다른 바람. 아무리 익숙하고 생생한 인상과 감각, 감정도 기억 속 스쳐 지나간 기억 속 이미지가 되는 순간 희부영게 희석되고 만다. 배경과 형상 역시 경계를 잃고 얼룩진다. 밤하늘에 흩어진 별들을 연결해 별자리를 만드는 것처럼 우리는 그 얼룩을 짚어 관계를 만들고 이야기를 짓는다. 얼룩을 그대로 남겨두기보다 익숙한 재현적 의미망 안에서 파악하고 인식하려 한다.

마테리오 갤러리에서 열린 양문모의 개인전 «다중선 그리기»에 전시된 몇몇 그림에는 상당히 긴 제목이 붙어있다. 나란히 걸린 <희망이 없음에도 불구하고>, <부조리에도 불구하고>, <절대적 고독에도 불구하고>, <인간의 폭력성에도 불구하고>, <만물의 덧없음에도 불구하고>, <예고된 온갖 종말론에도 불구하고>, <그림에도 불구하고>(2023) 연작의 제목은 사뭇 심오한 철학적 화제를 던지는 것처럼 보인다. 그러면 이 그림은 무엇을 나타내고 있을까? 그림에서는 역점으로 연결될 다음 문구를 유추할 수 있는 단서가 거의 주어지지 않는다. 막상 우리가 인지할 수 있는 구체적인 도상이나 모티프, 형상, 개념, 사태 등을 담고 있지 않기 때문이다. 문장은 완결되지 않는다. 문장이나 이미지가 순차하지 않으면, 의미가 성립하지도 이야기가 발생하지도 않는다. 사실상 모든 방향으로 열려있어 방향이 없는 제목과 아무것도 지시하지 않는 얼룩 같은 화면 앞에서 우리는 두 번 길을 잃는다.

전시의 제목으로 돌아가 보자. ‘다중선 그리기’라는 제목은 2차원/3차원 공간 도면 제도를 위한 소프트웨어인 오토캐드(AutoCAD)에서 작도를 할 때 사용자 정의에 따라 여러 다양한 선을 그릴 수 있게 한 기능에서 따온 것이다. 이는 임의의 선 하나가 그어질 때 그와 동시에 잠재하거나 소거되는 다중적이고 중첩된 벡터를 암시한다. 서로 충돌하거나 불일치하는 사태를 연결하는 접속사처럼 한 가지 결정과 역점의 관계를 맺는 다수의 가능성. 생겨나는 동시에 사라지고, 조합되는 동시에 분해되는, 작용과 반작용이 이루는 미결정 상태. 이야기를 얼룩으로 되돌려 놓고, 의미와 개연성을 분해하는 행위. 그는 자신의 회화적 실천을 “오류를 발생시키는 과정”¹이라 이른다. 이때 ‘오류’란 상상과 연상이 일어날 때 이전에 축적된 색과 형태와의 연결을 와해시키면서 생겨나며, “그리려고 한 게 아닌” 것을 파생시킨다. 의도하지만 의도하지 않은 것. 우연적이지만 우연적이지 않은 것. 작가는 그린 것과 그려지지 않은 것, 그려질 것 사이의 가능한 경우의 수를 열어둔 채 끊임없이 불확정 상태에 머물게 하면서 ‘그리기’라는 동사적인 작용을 지속시켜 나간다. 그에게 보기와 그리기는 긴밀하게 결속되어 있는데, 그린다는 것은 보는 것과 느끼는 것이 습관적 방식으로 조형화되기 전에 이를 방해하거나 배반하면서 이루어진다. 그러므로 레이어가 두텁게 쌓일수록 이미지 사이에 다양한 차원의 분열이 기입된다. 지층의 모양을 보면 단층과 역전의 순서를 따라 어떤 일이 일어났는지 거슬러 추정해 볼 수 있는 것과 달리 양문모의 회화에서 레이어는 불투명하게 뭉개져 있거나 분산되어 있다. 퇴적물이 압축과 교결 작용을 거치면서 굳어져 단단한 퇴적암이 된다면, 화면이라는 매질을 통과해 오고 간 제스처는 안료

¹ 양문모, 김신재와의 인터뷰, 명륜동 작가 스튜디오, 2023년 8월 1일.

와 함께 얽히고 침전되지만, 점착성을 가진 것처럼 적층된 레이어에서 레이어로 새어 나온다. 그 흔적은 지질학적 과정 속에서 화학적인 변화를 겪은 광물이나 유기체처럼 가소성을 보유한 채 추상적 형태로 응고된다.

주요 전시작인 <성직자/주술사/탐험가/원주민/선교사/후계자>(2023)는 비교적 색면의 구성이 두드러지는 연작이다. 작가는 일곱 개의 도형 조각을 조합해 특정한 모양을 만드는 일종의 퍼즐인 칠교판으로 임의의 형태를 조합하거나 해체하며, 변형된 칠교놀이의 방식을 화면에 적용했다. 캔버스에 남는 유동적인 힘과 운동의 자취는 우연성에만 기대는 것은 아니다. 특정한 행위는 입력된 그대로의 결과를 산출하지 않으며, 출력된 결과는 다른 변수에 의해 변형되기도 한다. 붓과 나이프의 터치는 특정한 도상 대신 놀이의 방식 저변에서 시각적으로 가시화되지 않는 역동을 향해 있고, 흐르거나 얽히고 갈라진 물감은 평면 위에서 물질성을 강하게 드러낸다. 의도된 임의성은 화면에서 중심화된 대상이나 반복되는 패턴보다는 때로는 서로 덮고 부딪히거나 밀어내며 서로 수평적인 영향을 미치는 부분들의 상호 관계를 부각한다. 관절과 근육이 우리 몸의 움직임에 결정하지만 반대로 익숙한 자세의 반복이 몸의 형태에 반영되기도 하듯, 우리가 당연하게 여기는 고정관념 역시 우리가 특정한 방식으로 대상을 보도록 강요할 뿐만 아니라 그 보기의 구조를 재생산한다.² 그렇다고 할 때, 그에게 ‘그리기’란 보기의 구조에 개입하고 인지 방법을 재조직화하는 일인 동시에 돌연한 임의성이 열어내는 간격을 통해 회화가 무엇일 수 있는지 질문하는 일 자체이기도 하다. 그의 회화는 이 질문의 한 형식으로서 끊임없이 과거가 되는 현재를 여과해 영속화하고자 하는 듯 보인다. 그로부터 추출된 사금 내지는 결정으로서의 얼룩은 끊임없이 와해하는 동시에 다시 뒤엉킨다.

곳곳에 별려진 간격에도 불구하고 전시에서 두터운 밀도를 감지하게 되는 것은 그림에 켜켜이 체화된 작가의 집요하고 끈질긴 질문 때문일 것이다. 그의 초기 회화와 드로잉에 등장하던 모티프와 같은 이야기의 요소나 외부의 특정한 대상을 지시하는 형상으로부터 멀어져 ‘보기’와 ‘그리기’를 합치시키기까지 작가는 무려 18권의 수첩을 채웠다. 무대미술을 공부한 후, 다시 회화로 돌아온 그는 그림을 그릴 때 캔버스라는 공간을 무대와 교차하며 상상하게 되었다.³ 그러나 그때 ‘무대’란 언어 주도적인 연극이 펼쳐놓는 재현의 질서와는 무관하다. 그는 언어로 환원되지 않고 프로시니엄의 반경 안으로 용해되는 다양한 비언어적 차원의 움직임(조명, 소리, 제스처)이 이루는 관계의 양태에 주목하고 이를 사건으로서 캔버스에 발생시킨다. 직관, 지각, 기억, 상상, 관념이 포함된 인지 과정이 체화된 제스처는 안무된 움직임처럼 시선을 이동시키는 회화적 시퀀스를 이루며 관객을 익숙한 형상의 질서와 습관화된 사고 체계의 자장 밖으로 데려다 놓는다. 이를 통해 관객은 철회되는 의미와 와해하는 형상이 도리어 활성화하는 유기적인 움직임에 참여하게 된다.

양문모의 회화가 가진 욕망은 보이지 않는 것을 가시화하는 것이기보다 보이지 않음을 행하는 것이 가깝다. 표상이나 장치를 경유하지 않고 회화로서 말하게 하는 것. 그러므로 마치 무언가를 지시하는 듯한 작품의 제목은 우리를 오히려 함정에 빠뜨린다. (<뼈와 뿔 그리고 돌>, <검은 머리 사람들>, <마음

² 다이애나 테일러, 『퍼포먼스, 퍼포먼스』, 용선미 옮김(서울: 나선프레스, 2021), 75.

³ 양문모, 작가 노트, 2023년 8월 8일.

에서 마음) 이 함정을 어찌면 전시 안에 숨겨진 이스터에그로 볼 수 있지 않을까? 서로 연관성이 없어 보이는 이미지들이 몽타주된 영상인 <میم(Meme)>(2023)은 역접을 통해 분열을 도입하는 그의 그리기가 향하는 바가 몽타주의 방법론과 관계가 있을지 모른다는 단서를 제공한다. 산책을 하다 길을 잃을 때 불현듯 산책은 모험이 된다. 얼룩의 움직임에 따라 시선을 이동하며 함정에 빠지기도 하는 일련의 과정에서 우리는 비로소 그가 세계를 인지하는 방식으로 구축한 회화의 구조 속으로 진입한다. 언제든 다시 길을 잃어도 좋다. 이전까지 기대하지 못했던 것을 보게 될 테니까.