

# 부재하는 세계에 있을 수 있다는 것

박창서 | 파리1대학 예술학박사

## 「2018 올해의 청년작가展」을 개최하며...

올해에도 어김없이 우리 문화예술회관에서는 지역에서 활동이 주목되는 청년작가 5인을 선정하여 <올해의 청년작가展>을 개최하였습니다.

지난 1998년부터 지금까지 21년간 대구·경북 지역의 젊은 작가들을 발굴하고 시민들에게 소개하는 자리가 되어 온 <올해의 청년작가展>은 지역 미술의 토대를 형성할 뿐만 아니라 한국 미술계에 중추적인 역할을 하고 있는 많은 작가들을 배출해왔습니다. 우리 회관이 작가와 함께 성장하며 지역 미술의 역사를 만들어 올 수 있었던 것에 감사하고 긍지를 느낍니다.

해마다 경쟁이 치열해지는 만큼 작가들의 기량도 점점 발전해가는 것이 보입니다. 올해 선정된 차현욱, 윤동희, 이민주, 채운, 김안나 작가는 한국화, 서양화, 영상설치 등 다양한 표현방식으로 자신만의 작품세계를 만들어가고 있습니다. 전시 준비를 위해 지난겨울부터 무더운 여름까지 인고의 시간을 보낸 작가 여러분께 깊은 감사와 축하의 인사를 전합니다.

청년작가들의 작품은 그들의 꿈 그 자체입니다. 작가들의 작품에는 녹록치 않은 작업 환경에도 불구하고 그것을 견뎌 내고 성장하고자 하는 단단한 의지가 담겨 있습니다. 그것을 통해 우리는 대구 미술의 미래를 볼 수 있습니다. 모쪼록 청년작가들의 앞날에 창작의 기쁨과 행복이 가득하길 바랍니다.

대구광역시 문화예술회관장 최 현 목

예술을 자연의 직접적인 모방이라고 생각한 그리스인들은 미메시스(Mimesis)라는 미학적인 개념을 통해 예술이 자연 혹은 세계를 모방하고 재현한다고 생각하였다. 르네상스 시대에 발명된 원근법은 2차원의 평면위에 3차원의 입체적 공간감을 착시적으로 표현할 수 있게 한 하나의 재현 방식이다. 회화에서 원근법은 재현의 기본 원리처럼 사용되었지만, 후기 인상파 특히 폴 세잔은 우리의 눈이 원근법의 방식으로 세계를 지각하지 않는다는 인식을 통해 현대 모더니즘 회화의 길을 제시하게 된다. 이후 모더니즘 회화가 급진적으로 사실적 재현 형식과 결별하게 된다. 동시에 세계를 포착하는 시선, 특히 재현과 관련된 시선은 카메라 기술의 발전과 함께 인간의 시선이 아닌 기계의 시선으로 대체된다. 카메라의 시선은 인간의 눈과 점점 멀어지기 시작하였고 항공사진을 거쳐 위성사진은 우주에서 지구 전체를 감시하고 기록하고 우리를 안내한다. 우리가 일상에서 접하는 많은 이미지들의 시선은 바로 이 기계의 시선이다. 이러한 현실에서 재현과 관련한 오래된 질문들이 가상현실을 통해 현대 예술에서 다시 호명된다. 김안나 작가는 가상현실을 통해 제기되는 다양한 질문들을 작업으로 이끌어낸다.

플라톤의 이원론적 존재론의 관점에서 볼 때, 예술은 감각적인 세계를 모방하는 것이다. 이 감각적인 현실 세계는 순수하고 영원불변한 초월적 이데아의 모방이며, 우리에게 참된 인식을 줄 수 없는 허상에 불과하기 때문에 모방의 모방인 예술은 그 자리를 보장받지 못했다. 김안나가 오랜 기간 동안 중요하게 다루고 있는 매체인 가상현실의 세계는 플라톤의 이원론적 존재론과 관련하여 또 다른 사유의 가능성을 우리에게 던져준다. 플라톤의 방식으로 보자면 가상현실은 이데아를 모방한 감각적인 세계를 재모방하고 재현한 이미지의 또 다른 모방이다. 가상현실은 모방하는 대상 혹은 원본의 복제, 원본을 상실한 재생산, 원본을 전제로 하는 한에서 원본과 가까운 유사성(resemblance)의 세계를 넘어 원본이 존재하지 않고 같음과 다름만이 있을 뿐인 유사성(similitude)의 세계, 즉 이미지의 무한한 복제와 증식으로 구축되고 편집된 세계이다. 가상현실속의 이미지는 유사성을 기반으로 하는 재현개념을 넘어 개인과 인류의 상상력, 신화의 세계, 더 나아가 초현실적 이미지에 이르기까지 모든 것들이 시대와 공간을 초월하여 복제되고 재배치되고 재편집된 것이다. 또한 서구 모더니즘의 산물로서, 합리성과 주체성을 강조하는 시각 원리라고 인식되는 원근법의 원리가 가상현실의 공간에서는 하나의 기술적 장치로서 시간적, 공간적 차원과 한계를 넘어서 사용되고 증강한다. 가상현실의 세계는 실제 인간의 눈(시선)이 아닌 기계의 눈(시선)으로 구현된 세계이며 창조되기보다는 데이터가 구축되고 편집된 판타지적 세계이다.

김안나의 작업은 가상현실의 세계를 구축하는 것에서 시작된다. 가상현실의 세계를 구축한다는 것은 작가가 수집한 디지털 정보를 사이버 공간에 입력한다는 것이다. 이러한 맥락에서 보면, 예술가는 창작자라기보다는 편집하는 자, 선택하는 자, 정보를 수집하는 자, 정보를 입력하는 자, 시뮬레이션하는 자가 된다. 김안나 작가는 꽤 오랜 시간 가상현실을 바탕으로 영상 설치 등 다양한 작업을 실험해오고 있다. 이번 전시를 위해 작가가 구축한 가상현실 세계의 이미지들은 대략 다음과 같다. 나무 아래에 있는 어떤 남자, 폭포가 있는 물에서 부유하듯 떠 있는 어떤 남자, 그리고 폭력적 행위를 반복하고 있는 어떤 남자가 있다. 동일한 인물 같기도 하고 다른 인물 같기도 한 이 남자(들)는 서로 단절된 공간에 있는 것처럼 보이지만 서로 연결된 공간 안에 있는 것 같기도 하다. 이 공간은 잡음이 그대로 노출된 공간이며 이 정보

화되지 못한 노이즈는 우리에게 어떤 다른 차원과의 단절 혹은 연결을 상상하게 한다.

이 세계에는 우리가 무엇인지 알아차릴 수 있는 것들, 즉 현실 세계에 있는 것들을 모방하여 꽤 정교하게 만들어진 것들도 있는 반면, 가상공간 여기저기에서 보이는 기하학적인 건축 형태들은 이것이 무엇인지 바로 파악되지 않는 것들이다. 우리가 어떤 것이 무엇인지를 파악할 수 있고 비교할 수 있다는 것, 즉 이름을 부여할 수 있는 것은 이것과 관련한 유사한 정보가 많이 제공되었다는 것이다. 무엇인지 모르, 어떤 기능을 하는지 모르 질감이 없는 기하학적 형태의 것들은 아직 데이터가 제대로 입력되지 못한 것들이다. 가상현실의 세계가 실재처럼 느껴지는 것은 우리가 차이나 여색함을 인식할 수 없을 만큼 데이터가 충분히 아주 세밀한 부분까지 입력되었다는 것이다. 그런데 이 매끄러운 표면의 기하학적 형태들은 역설적이게도 지금 우리가 살고 있는 도시의 건축들과 유사해 보이고 한편으로는 미래도시에 있음직한 기념비적인 건축물들을 상상하게 한다. 격자무늬의 형태가 그대로 보이는 기하학적 형태들은 김인나의 가상현실 세계 곳곳에 자리하고 있다. 그래서 이 세계는 원시적인 동시에 미래적인 이미지의 세계이며 혼성의 세계이다. 인류가 상상해온 원시와 미래의 상에는 이상향에 대한 이미지가 항상 작동하고 있다.

김인나가 가상현실을 매체로 작업하는데 중요한 모티브가 된 것이 일월오봉도의 이미지인 것은 흥미롭다. 조선시대에 병풍으로 사용된 이 그림은 해와 달, 다섯 봉우리의 산, 폭포와 바다, 소나무가 좌우 대칭의 구도로 구성되어 있다. 이 병풍이 펼쳐진 자리는 조선 시대 어좌의 뒤쪽이다. 왕이 어좌에 앉아 있을 때 비로소 그림이 완성된다는 생각이 반영되었다고 한다. 병풍과 왕은 현실 세계에 존재하는 사물이며 신체이다. 병풍에 그려진 이미지는 이상향의 세계를 상상의 그림이고 이 병풍 앞 어좌에 앉은 왕은 현실세계에 존재하는 동시에 그림의 일부가 되어 이상향의 세계 즉 가상현실의 세계에도 존재한다. 가상현실을 체험할 때 우리의 감각과 인식이 몰입의 정도에 따라 분리되기도 하고 통합되기도 하는 상태의 유사하다. 이 지점이 김인나 작가가 가상과 현실에 대해 접근하는 태도가 아닌가 한다. 부재하는 장소에 내가 있을 수 있는 가에 대한 의심과 가능성 사이에서 또는 실재하지 않는 것을 실재처럼 감각하는 존재의 불확실성에 대한 불안감이 공존한다. 몰입은 불안을 수반한다.

김인나는 가상과 현실이라는 언어의 개념적 충돌과 상호 관계성에 대한 접근을 Robert Smithson의 장소(site)와 비장소(non-site)의 변증법적 구분과 연결시키면서 질문을 던진다. 현실과 가상을 구분할 때는 장소와 비장소의 개념적 구분으로 설명될 수 있지만 가상현실이 하나의 용어로 사용될 때는 쉽사리 수렴되지 않는다. 영원히 하나로 수렴되지 않는 이 지점에 김인나의 작업이 위치한다.

김인나는 가상현실의 세계에서 살아가는 남자(들)를 인물화 혹은 인물 사진의 형식으로 다시 재현/제시한다. 이 인물 사진들의 여러 표정들에서 우리는 어떤 감정을 읽고 의미를 부여하고 정서를 공감할 수 있는지 묻는 동시에 이 가상세계의 인물이 인물화나 인물사진처럼 인간의 정체성과 관련한 질문과 연결시킬 수 있는지도 묻는다. 다시 말해 부재하는 것에 대한 존재적 질문의 가능성에 대해 묻고 있다. 이러한 작가의 작업 태도는 비물질적인 가상현실의 이미지를 물질적인 회화적언어로 다시 재현하고 재생산하는 방식으로 이어진다. 부재하는 세계의 이미지의 실제적 재현 앞에 우리를 세움으로써 작가는 우리가 어디에 있는지, 여기에 있음에 대한 존재론적 불안에 대해 질문을 던진다.





