

끊임없이 맥박하고 출렁이는 ‘공감각적 직조’

홍지수(미술비평, 미술학박사)

엃박(拍, pulse) : 수평으로 스치는 풍경, 수직으로 감박이는 도형

전시장 벽에 작은 태블릿이 걸려있다. 화면에 이동하는 기차에 올라타 창밖을 내다볼 때 볼 법한 풍경이 빠르게 스쳐 지나간다. 풍경은 선로를 따라 기차와 같은 속도로 수평 이동한다. 선로 주변에 도열한 구조물들-터널 기둥과 목침목의 궤도와 궤간이 시야에 등장했다 사라진다. 영상은 한 호흡으로 찍은 롱테이크 샷인데 동일한 숏테이크 샷을 연이어 붙인 듯한 착시를 느낀다. 동적 풍경 위에 검은 사각형이 화면 위, 아래로 떠올랐다 사라지듯 일정한 주기로 점등/점멸(On/Off)한다. 풍경의 횡적 맥동과 검은 사각형의 종적 맥동이 겹치며 엃박을 만든다. 몰입할수록 나의 생체 리듬과 충돌하면서 멀미하듯 속이 울렁거리고 어지럽다. 움직이는 것은 화면 속 영상이고 나는 화면 바깥에서 그저 바라만 보는데, 왜 나의 몸이 이리 요동하는 걸까. 이것은 우리의 망막에 일종의 규칙적인 반복(예: 스트로브 깜박임)이 자극을 활성화 혹은 감소시킬 때 발생하는 감각의 왜곡 때문이다. 예로, 기하학 형태와 미묘한 색채 간섭, 원근법 등을 이용하여 착시를 일으키는 옵아트(Optical Art)나 대형 스크린에 투영된 3D영화나 인터랙티브 아트를 볼 때도 우리는 유사한 감각의 전이, 충동 역전(drive reversal)을 느낀다.

모더니즘에서 눈은 투명한 지각의 창이자 촉각, 후각, 청각 등에 비하여 가장 정신에 가까운 감각이었다. 플라톤의 이데아적 사상체계가 시각적 감각을 우위에 두는 동안 시각(vision) 또는 시각성(visuality)은 인간 본연의 생리적인 과정인 동시에 역사적인 과정으로, 명확하게 눈에 보이는 것만이 곧 진리였다. 그러나 더 이상 우리의 눈은 더 이상 초월적이며 보편적인 눈이 아니다. 회화가 ‘단일 시점에 의한 기하학, 즉 멀리서 신의 시선으로 본 동질적인 3차원적 공간이라는 환영’을 추구했지만, 지금의 세계는 육체로부터 초월한 관조자의 무관심한 응시의 대상이 되기에는 너무나 역동적으로 변했다. 역동적인 땅은 끊임없이 주체를 중심으로부터 밀어낸다.

로잘린드 크라우스(Rosalind Krauss)는 무의식을 억압해야 했던 모더니즘의 견지에 맞서 출현한 현대미술을 독해하기 위해 <보려는 충동/ 맥박(The Im/Pulse to See)>을 제시했다.¹⁾ 프로이트, 리오타르의 견해를 빌려 우리가

1) Rosalind Krauss. "The Im/Pulse to See", Hal Poster. ed(1988). Vision and Visuality, New York : Bay press.

대상을 볼 때 발생하는 광학적 무의식, 즉 보는 눈이 아닌 오감을 동원해 해석하고 의미를 찾으려는 인간의 본질적인 욕구에 주목했다. 눈을 통해 들어온 신호가 마음에 일으키는 강박적인 맥동과 환상을 유발하는 현대미술은 시각 위주의 형식과 일탈해 촉각, 후각, 청각, 미각 등 상호 간 상대적으로 거리가 있는 감각을 연결하며 다원화하고 있다. 문보리의 직조 역시 전통적인 직조방식을 따르면서도 동시에 다양한 재료를 섞고 디지털 매체를 연동해 빛과 색, 주파수의 파동을 생성하여 기존 시각예술과 다른 방식으로 관객 주체의 시각적 경험과 인지를 확장한다는 점에서 주목할 만하다.

직조의 새로운 시각성

문보리의 직조(織造, weaving²⁾)는 사람의 움직임 혹은 생체 리듬과 연동하여 반응하는 융복합형 시각예술이다. 이중직 부조 그리고 3D사운드, 프로젝션맵핑과 연동된 미디어아트, 이를 종합한 설치미술까지 섭렵하며 시각 위주 관객주체의 경험을 공감각으로 넓힌다. 입력한 주파수 신호를 빛, 색, 움직임으로 조합, 변주하는 ‘소리-색 전환 알고리즘’을 비롯해 관객의 소리와 움직임, 인간의 맥박 신호를 디지털 신호와 주기로 입력해 직조한 스크린에 송출한다. 작가는 빛을 반사하는 인견사와 천연사(안동삼실, 면사)를 사용하여 이중직 직물을 짠다. 아랫면은 평면으로 윗면은 삼각형 단면 주름이 작업에 따라 1cm/ 1.2cm/ 1.5cm 너비 간격을 두고 도열한 독특한 표면 구조다. 안동삼실을 사용한 면과 인견사를 사용한 삼각 구조, 즉 서로 면과 면이 등을 맞대고 빛과 만난다. 이 직물을 캔버스에 거치하면 부조가 되고, 직물을 이어 붙여 공간 속에 세우면 서양 고전주의 건축의 콜로네이드(colonnade)를 닮은 조각이 된다. 주체가 이동하며 조금만 위치와 운동 방향을 바뀌도 방금 보았던 것이 보이지 않고 다른 색을 보는 것은 작가가 서로 다른 색의 가는 인견사를 계속 합사하여 위사로 쌓았기 때문이다. 어릴 적 거울통에形形色색의 유리구슬, 종이조각 등등을 넣고 만화경 통을 돌릴 때마다 변화하는 아름다운 무늬를 보던 것처럼 주체의 위치와 각도, 실내에 쏟아져 들어오는 빛의 광량과 방향에 따라 시시각각 달라지는 시각적 경험이 즐겁다.

<기억, 알고리즘, 시그널>(2024) 연작은 광섬유를 천연사와 교차하여 직조한 디지털 직조, 설치다. 관객이 작품에 가까이 다가가거나 접촉하면 심박 센서, 소리 센서와 연결된 광섬유가 관객의 생체반응에 반응하여 직물과 함께 짠 광섬유의 광량, 색채, 깜박임 등이 연동되지만, 구동 방식에 따라 관객과의

2) 섬유공예가 문보리는 직조기에 실을 걸고 직물을 짠다. 날실(세로방향 실, 經絲)과 씨실(가로 방향 실, 緯絲)을 좌우로 반복하여 옮기며 자신이 원하는 무늬, 결과 구조를 짠다.

상호작용이 없이도 직물이 스스로 색과 움직임을 바꿀 수도 있다. <불정역>(2024)은 삼실, 면사를 교차해 짠 독특한 직물의 반원형, 주름 구조가 프로젝션이 투영한 영상이 오르고 내리며 파동치는 길 노릇을 한다. 오디오 그래픽 이퀄라이저처럼 저음, 중음, 고음 주파수에 반응하며 색이 바뀌고 출렁이는 광경을 보고 있으면, 음악이 들리는 것 같다. 그러면서도 앞서 전시장벽에 걸린 태블릿 화면 속 점등/점멸 반복하는 풍경을 볼 때와 유사한 몸의 동요가 느껴진다. 이처럼 문보리의 작업은 역동적이고 가변적이며 충동적이다.

마셜 맥루한(Herbert Marshall McLuhan)에 의하면, 감각이 분열되고 시각이 다른 감각으로부터 떨어져 나가게 된 것은 활자에 의해 서적이 대량으로 생산되면서 생겨난 일이라고 했다.³⁾ 작가가 자신 경험 혹은 복잡하고 추상적인 세계를 타자에게 전달하고 이해시키려면 ‘단어-약속된 시각적 코드’로 번역하는 객관적인 언어화가 필요하다. 회화는 그것을 약속된 도상과 색채, 구도로 기호화했다. 그러나 문자 기호에 기초를 둔 근대문명이 저물어가는 지금, 작가에게는 빛의 색, 속도, 움직임을 주파수 파장으로 번역한 새로운 언어가 필요하다. 연동하고 출렁이는 세계를 번역하려면 그는 과학의 언어, 새로운 재료가 필요했다.

공명하는 작업실, 연동하는 신체

디지털 프로그래밍, 미디어 등 현대미술의 최전선을 추구하는 것 같지만, 그의 직조는 극히 현실적이고 즉물적이며 아날로그적이다. 긴 시간 직조기 앞에 앉아 몸으로 시간을 통과하고 공력을 기울여 물질을 한데 엮고 교차하며 짜임을 축적하고 연장한다. 그는 천연사와 인조사 등 성질이 다른 실을 섞어 엮기에, 각 실의 성질을 이해하고 설계는 복잡한 사전 계획을 거친다. 직조기에 앉아서는 계획을 놓치지 않고 차근차근 실행한 수행이 필요하다. 직조하는 동안, 작업실에는 직기 위에 팽팽하고 평행하게 유지되는 날실과 두 개의 겹치는 평면 사이로 북을 통과시킬 때 나는 소리, 직기 메커니즘에 의해 위 그룹이 내려가고 아래 그룹이 올라가는 개구부 여닫는 소리, 다시금 반대방향으로도 북을 통과시키며 내는 소리와 진동이 서로 간섭하고 교차한다. 공간이 소리와 진동으로 울울하게 차오른다. 실의 장력을 풀고 감는 동(動)과 동(動)의 행위 사이(中)에 낀 일시적인 잠깐의 멈춤이 정(靜)이다. 여기에 노동요를 대신해 틀어둔 라디오에서 무작위로 흘러나오는 클래식 음악이 작업소음과 공명에 간섭한다. 십수년 작업하면 원하든 원치 않든 작가의 몸에는

3) McLuhan, M..(1964). Understanding Media: The Extensions of Man. New York: Basic Books

직조가로 살아온 자만의 독특한 리듬과 감각으로 몸에 각인되기 마련이다. 몸으로 체득한 리듬과 감각, 일의 순서는 쉽게 잊히지도 사라지지도 않는다. 직조가의 감각은 그의 삶, 작업실 바깥으로 나가 만나는 세상, 사람과 마주칠 때도 불현듯 발휘되고 작동된다. 작가의 몸에 체화된 리듬, 감각 체계는 어느날 삼실, 모시를 구하기 위해 나선 길에서, 수없이 탄(炭)을 싣고 번성했을 고즈넉한 폐역의 적막한 풍경을 마주했을 때도 어김없이 동(動)했다. 그것이 근래 <안동길>(2024)과 <불정역>(2025) 같은 특정 지역명을 제목으로 한 작업으로 도출되고 있다. 고요한 작업실과 달리 바깥 세계는 자연 그리고 무수한 타자들이 내는 소리가 파동과 함께 끊임없이 생성된다. 그럼에도 직조기의 소음과 리듬으로 단련된 작가의 의식과 감각은 복잡함 속에서도 어김없이 자신의 주파수와 맞는 세계의 의미를 찾아낸다. 작업실에 돌아와 자신의 기억을 직조의 언어로 그리고 빛과 색의 파동으로 점멸, 점등, 출력거리는 디지털 코드로 언어화한다. 여기에 우연은 없다. 문보리의 작업이 외양상 추상회화처럼 보일지라도, 엄연히 다른 이유다.

그가 재현하려는 것은 이질적인 것들이 겹겹이 쌓인 세계, 총체적 감각을 발휘하지 않으면 표현 불가능한 세계다. 게다가 작가의 경험은 뚜렷하게 알아채기 힘들고 구체적으로 떠올리기 쉽지 않은 소음, 감촉이 겹겹이 덧칠되어 있고 엉겨있는, 규칙적인 리듬 사이로 침입해 들어오는 불규칙한 일탈이 도처에 난립하는 세계의 일부분에 불과하다. 하나의 매체, 언어로 재현하기에는 어려우니, 오히려 작가에게는 자신 감각으로 느낀 자극, 기억을 직물로 잇고 엮고, 염으로 물들이고, 눈으로 볼 수 있는 빛과 소리의 높이나 길이, 밝음과 어둠으로 추상화하여 입력가능한 이진법 디지털 기계 장치, 이중적 직물 구조가 회화 혹은 사진기보다 오히려 만족스럽지 않을까. 내게 문보리의 직조 부조와 디지털 직조는 명징하고 사실적인 재현 아닌 무엇이라고 정확하게 규정할 수 없는 자극, 오히려 눈에 매이지 않아야만 볼 수 있고 감촉할 수 있는 것, 다른 것들과 뚜렷하게 구별되지 않는 것들이 무차별적으로 섞인 총체적 덩어리에 가까운 것이 친근하게 다가온다. 도대체 바깥에서 들어오는 자극인지, 그마저도 아니면 나의 마음속 이명에 불과한지 도무지 분간해 낼 수 없는 모호한 순간, 요동치는 지금을 누군들 알지 못하고 경험하지 않으리.