

## 작가노트

안두진

1.채플 핑크(포트폴리오 참고)는 성스러운 것과 코믹스적인 것의 상이한 만남을 통해 내 스스로 가지는 의문에 대해 짚어보고자 하는 소기의 목적에서 시작되었다. 나의 작업에서 나타나는 가볍고 조야한 이미지들이 교회 건축에서 비롯된 성스런 구조물에 덧입혀 졌을 때, 그리고 그동안 공간을 잠식하며 뺏어가는 wall painting의 작업이 어떠한 방식으로 단단한 구조 속에 용해 되는가?에 대한 비슷하지만 다른 맥락의 상황이 한자리에서 일어나는 것에 대해 직접 확인하고 싶었다.

이 작업에서 이 두 가지가 접합되었을 때 의도된 바나 주장하는 명제대로 될 것이라는 기대에서 시작된 것은 아니지만 이 상황이 주는 낯선 느낌이 무엇인지 구체적으로 알고 싶었다. 그 낯선 느낌이 바로 내가 원하는 것이고 그 느낌이 바로 내가 의도하는 것이기 때문이다.

이마쿼크를 가지고 시작된 작업이 회화의 영역을 쉽게 넘어 어느 덧 설치의 단계에 이르렀을 당시 난 문득 이런 생각을 가졌었다.

'세포나 분자, DNA 같은 것들도 무언가를 이루기 위해 모였을 때 어느 단계에서 합 이상의 의미를 갖는 개체로서의 개념을 가지는 것일까?'

그렇다면 이마쿼크가 이런 세포나 분자, DNA와 유사한 성질을 가진다면 이마쿼크의 합이 언젠가 예상치 못한 개념의 확장을 이를 가능성이 있다고 판단하였다. 이마쿼크의 설치 당시 -이제와서 보니-소주제적인 의도로서 감행하였지만 설치 자체로의 의미는 내 스스로도 알지 못하였다. 그것은 설치가 점점 거대해 지는 이유에 대해서도 딱히 근거를 제시하지 못하는데서 더 뚜렷이 알 수 있었다.. 하지만 이러한 일련의 과정이 채플 핑크에서 지켜본 '낯선 느낌'과 관련이 있다는 결론을 얻었다. 거대한 설치 아래 나는 내가 감당치 못할 이미지들에 의해 놀려 있었고 그러한 놀림은 나를 울렁거리게 하였다.

이런 감정과 더불어 설치의 양태가 나름의 양상을 띄고 있음을 알게 되었고 이를 통해 몇 가지의 스타일을 만들기도 하였다. 이러한 스타일의 발생은 이마쿼크의 설치가 다른 예술적 소산을 배태할 수 있는 원형으로 성장될 수 있음을 시사한다고 판단하였다.

이러한 설치 작업에 대한 나의 태도와 원형으로서의 가능성에 대한 바램이 채플 핑크작업에 의해 시도된 것이다. 채플 핑크에 이르러서는 그동안의 거친 플라쥬적 상황을 통해 이루어 놓은 이질적인 충돌의 충격이 아닌 하이브리드한 자체로 여겨지게 되었다. 즉 이미지와 오브제의 충돌은 역치를 상회하고 이러한 반복된 과정으로 인해 웬만한 충격은 자극일 뿐이었다. 그동안의 해왔던 작업과는 달리 규모가 작아서인지 그 충격은 더 미미하였고 상반된 것들의 접합도 의외로 잘 어울린다는 판단이 서기까지 하였다. 그런데 이러한 결과는 거대한 설치 아래의 울렁증을 멎게 하였고 작품에 대한 좀더 명료한 생각을 가지게 하였다. 그것은 불만에 가까운 것이었다.

위에서 말한 두가지가 -성스런 구조에 편입된 조야한 이미지와 방사적 형태의 작업의 구조

적 안착-만드는 낯선 느낌은 결코 낯설지 않았고 너무나 예쁜 미적인 구조체로서 역할을 다하는 듯 하였다. 내가 원하는 단단한 구조 속의 강력한 충격에 의한 전환의 가능성-채플 핑크가 이미지의 접합에 의한 설치의 응축이라고 간주하였기에 이것이 어떠한 원형으로의 은유이길 원했다.-이었지만 채플 핑크는 기대에 부흥하지 못하였다. 그런데 내가 여기서 깨달은 것은 설치작업을 할 때도 그렇고 채플 핑크에 있어서도 불편과 불만의 시선을 체험한다는 점이다.

※이마쿼크 imaquark는 image의 'ima-'와 소립자의 복합모델에서의 기본 구성자 'quark'의 합성어로 본인이 만든 이미지의 최소단위의 이름이다. 다양한 이미지의 관찰과 습득을 다양한 드로잉을 통해 변이, 접합, 단순화 등의 방법으로 패턴화시켜 이마쿼크를 만들었다.

시각 이미지는 무엇으로 구성되는가?란 의문에서 시작된 작업은 이마쿼크의 개념을 만드는 작업과 이러한 유닛을 다양한 매체 속에서 가지고 노는 작업 그리고 이러한 결과를 통한 이마쿼크의 가능성을 송고함과 연결시켜 원형으로의 가능성으로 발전시켰다.

## 2. Saint brain temple에 관하여

### 송고함에 대하여..

이마쿼크의 다양한 설치를 통한 가능성은 내게 구조적인 고민을 갖게 하였다. 이것의 합들이 갖은 가치는 무엇일까? 나는 단지 이마쿼크의 합들이 만들어내는 이미지만을 즐기는 것인가? 이마쿼크들이 만들어내는 수많은 이미지만이 그것이 할 수 있는 가치인가?

이러한 이마쿼크의 개념과 역할에 대한 고민은 이마쿼크가 이미지를 만드는 원소만이 아닌 원형을 창출시킬 수 있는 요소로써 그 의미가 확대되었다. 무언가를 만들어내는 소재에서 머무는 것이 아니라 의미와 상징의 구조를 갖춘 방법론이 되어 이미지만이 아닌 내용의 구조를 주도하게 하였다.

그 첫 번째 작업이 Saint brain temple이다. 이마쿼크의 집합적, 방사적 설치들과 달리 원형으로서의 가능성을 실험하였다. 나는 원형으로서의 체계를 갖추는 것에 있어서 송고함에 주목하였다. 그 이유는 원형이 가지는 근원적인 뉘앙스 때문이었고 이것을 역사 이전 시대의 발전 단계 모델을 모방함으로 풀어나가고 싶었다. 우선 미술의 역사를 생각해 보면 미술이 시원이 주술적 의미에서 시작되고 인간이 가지는 절대자와 자연에의 두려움과 경외심은 소외의 형태로 나타난다. 이것은 송고에 대한 언어적이며 체험적인 표현이며 그 결과물이 미술적 형식으로 나타난다. 두려움과 소외의 감정이 송고의 대상을 만들고 이것은 미술 양식으로 현현하여 체험을 유도한다. 이러한 일련의 과정을 모방하여 이마쿼크의 집합이 의미적으로 송고로서 체계를 지향하여 양식상 종교적인 것들을 수용하게 하였다.

종교 역시 주술을 시원으로 하는 또다른 형태의 문화적 소산이다. 이마쿼크의 변형된 형태를 카톨릭 성당의 바로크 천정화의 구조와-하늘을 향해 치솟는 형태-탱화적인 채색 방법으로 천정화를 제작하였다. 여기서 상반된 성향의 구조와 채색을 동반 시키고 동서양의 종교적 양식을 차용한 것은 'Saint brain temple'이란 제목에서도 볼 수 있다. 'Saint'는 기독교적인 명명 방식이고 'Temple'은 사원이란 뜻으로 종교적 집회가 이뤄지는 장소를 뜻한다. 이러한 대립은 두 가지가 가지는 공통적 뉘앙스를 주목하여 단지 종교적 범위가 아닌 송고함으로 일치되는 의미를 상징하고자 함이다. 'Saint'와 'Temple'를 전시장 이름- Brain factory-과

합침으로 해서 전시장이 미술적 공간이 아닌 숭고함 의 장소로서 명명하고 양립될 수 없는 종교를 양식을 양식적으로 대립시킴으로 의미를 상쇄시켜 종교의 공통의 특징 “숭고함”을 이끌어낸다.

### 장소와 체험대하여..

다음은 장소적인 문제이다. 숭고함은 특정 장소에 대해서 체험적이다. 신, 절대자, 자연과의 만남은 경험적이라기보다 체험적이며 공간적이기보다 장소적으로 의미를 지닌다.

그래서 이 전시 공간을 숭고한 장소로 만들기 위해 숭고함을 체험할 수 있는 장소의 특징을 조건으로 그 조건을 충족시킴으로 전시 공간을 장소로서 의미를 가지게 하였다.-숭고함의 체험이 일어나는 사건은 직관적이고 영적으로 절대자에게 귀속된 지극히 연역적 관계에 있지만 본인은 그러한 장소를 만들기 위해 몇가지 숭고한 장소의 특징들을 열거하여 그 조건에 맞춰 공간을 설치하였다. 따라서 나의 방식은 지극히 귀납적이라 할 수 있으며 이러한 방식이 절대적 전제 조건에서 시작될 수 없는 나의 작업의 최선의 선택이라고 생각되었다.

그 조건은 다음과 같다. 첫째는 신을 벗고 들어간다는 것이다. 종교적으로 신을 벗는다는 것은 그 땅이 거룩하고 신성하다는 것을 의미한다. 성서의 이야기나 성당의 제단에서 신을 벗는 것, 그리고 동양의 사원에서 신을 벗는 행위는 공통된다. 둘째는 제단을 만들므로 공간 안에서 자유롭지 못하게, 주저하게 만든다는 것이다. 모든 사원에서 보여지는 또 하나는 제단을 만들어 공간의 주도적 역할이 인간이 아닌 절대자에게 있음을 명시한다. 셋째로 천정화를 설치함으로 관객이 위를 주시하고 이에 따라 불편한 자세를 취하게 된다. 이 세가지를 통해 공간에서 관객은 위축되고 이러한 불편함의 체험을 통해 숭고함을 표현하고자 하였다.

### 3. 상징과 은유로서의 이마쿼크 낭만주의의 옷을 입다.

Black..시리즈는 원형으로서의 이마쿼크 집합이 가지는 가능성을 시험하는 두 번째 작업으로 첫 번째 작업인 Saint brain temple이 공간 설치를 통해 나타난 천정화 작업을 모티브로 시작되었다. 천정화 열락-Rapture는 바로크 천정화를 모티브로 제작되었고 Black..시리즈는 이런 천정화의 외부 풍경과 건물 내의 사건에 대한 작업이다.

원형으로서의 이마쿼크 집합이 의미 구조로서 또 다른 의미를 배태시키기 위해서는 상징과 은유의 기능이 필요하다. 이러한 기능에 대한 실험이 바로 Black..시리즈 작업이다.

이마쿼크들의 원형이 가질 수 있는 상징과 은유에 대한 가능성에 대한 실험은 천정화의 모티브가 되는 바로크 회화와 낭만주의 회화에서 단서를 찾았다. 바로크, 낭만주의 회화에서 등장하는 빛과 어둠을 이용하여 장엄한 풍경과 기념비적인 그림자를 연출시킴으로 이마쿼크를 이용한 낮선 세계를 만든다.

Black은 기념비적인 그림자를 의미한다. 그런데 이러한 그림자는 낭만주의, 바로크 회화의 그림자를 모티브로 하였지만 Black의 표현은 프랭크 밀러의 작품 '씬 시티 sin city' 만화의

기법을 인용한 것이다. 위에서 언급한 3가지-바로크 회화(빛과 어둠을 통한 신에 대한 외경심과 실존성), 낭만주의 회화(자연 앞에 무력한 인간 그리고 이를 통한 삶과 죽음의 무력함), 썬 시티 sin city(오직 White와 Black을 통한 느와르적 허무주의 )-에 일맥하는 뉘앙스를 근거로 하여 낮선 풍경을 창조하고 이마취크의 상징과 은유적 기능을 부여한다.

따라서 Black시리즈는 열락 시리즈의 Black을 통한 단순화와 바로크, 낭만주의 회화-고야의 타이탄, 제리코의 메두사의 뱀목, 그리고 조각상들-에 등장하는 이미지를 '썬 시티 sin city'적인 방법으로 통해 기념비적인 포즈로 전환시킨 작업이다.

#### 4.마콤에서 벌어지는 은밀한 파티

이 전시는 본인의 숭고한 체험을 구현하는 장소에 대한 작업이다. 2006년 두 번째 개인전인 Saint Brain Temple전의 연속물로 갤러리라는 특정 공간을 공간space이라는 평범한 개념이 아닌 숭고한 장소place로 탈바꿈 시키려고 한다. 마콤은 유대교의 신과 조우한 성스런 장소를 일컫는데 사루비아다방의 지하 공간을 마콤으로 명명하여 작업은 시작된다. 전작이-Saint Brain Temple전-이 갤러리 내부를 고딕, 바로크 양식의 성당 내부를 모티브로 한 제단화와 천정화를 통해 관찰자로 하여금 관찰의 방식을 불편하게 함으로 숭고한 체험을 유도한다면 이번 작업은 잊혀진 그러나 재발견되는 고대문명의 지하석실 같은 고고학적인 시각 형식을 인용하여 관객으로 하여금 이방인의 기이한 체험-낮선 것에 대한 두려움과 호기심-을 유도한다. 이집트, 잉카, 마야, 서역의 문화들과 고구려 고분 벽화 등 예술이 종교와 분리되지 않고 이미지가 존경과 경외의 대상이던 시기의 내세를 위한 공간의 성스런 장소성과 다양한 문화의 완충지에서 나타나는 하이브리드 그자체로 갤러리에 온 관찰자를 조심스런 이방인으로 변화시킴으로 이러한 체험을 숭고한 체험으로 확대시키고자 한다.

지하 석실에 관하여..

이 작업은 잊혀진 왕의 무덤에서 시작된다. 오렌지 색 방을 지하 석실의 최상층부의 중심으로 간주하여 석실 주변의 페인팅들은 왕의 업적을 기리는 전승기록화의 시리즈로 black시리즈의 연장선에서 제작하였다.<위 3.상징과 은유로서의 이마취크 낭만주의의 옷을 입다.를 참고>

오렌지 색 방의 구조물은 지하의 묻혀있던 구조물의 최상부로 묻혀진 건물위로 사루비아 건물이 올려진 형태라고 간주하였다. 고대 근동지방은 도시국가의 형태로 성들의 높이가 다른 문화의 성들보다 유달리 높았다. 그 이유는 정복자들은 성터만 남기고 모두 훼파하고 그 위에 자신의 성터를 올리고 성을 쌓는다. 그래서 이러한 정복전쟁이 지나고 나면 성의 높이는 자연히 높아지고 성터의 양식만으로도 그 도시의 정복의 역사를 추론할 수 있다. 이러한 근동지방의 건축 방식에서 착안하여 이 사루비아의 공간을 건물위의 언허진 건물로 가정하였다. 그리고 사루비아의 공간을 스페이스가 아닌 장소로서 만들기에 적합하다고 생각한 것은 여타의 갤러리들에서는 찾아볼 수 없는 장소적 역사성에 있다. 수년간 전시가 진행되면서 낡고 망가진 콘크리트와 지나간 작가들의 흔적들이 고스란히 남아있는 모습에 그 역사성이 있다.

원형의 은유로서 마콤..