A System

문혜진(미술이론/미술비평)

이 글은 김병호의 조형물/생산품의 주요 특징을 간략히 기술하는 일종의 제품 설명서에 해당한다. 그간의 작업을 정리하는 이번 전시《A System》의 취지에 맞춰 작가의 작업 전체를 일별하는 개략적 설계도를 제시하는 것이 이 글의 목표다. 설명서의 세부 항목들은 김병호의 작품들을 지속적으로 관통하는 핵심 키워드로, 교차하는 여러 요소들이 만났다 흩어지는 결절점, 곧 노드(node)에 해당한다.

0. 제품/오브제

하나같이 완벽하게 마감된 표면을 지닌 번쩍이는 대형 금속 조형물. 김병호의 작업에 대한 첫 인상은 미술관이나 갤러리에 잘 어울리는 전형적인 고급미술의 오브제다. 하지만 "내 작업의 결과물은 제품이라는 말로 요약할 수 있다"는 작가의 말은 우리의 기대를 배반한다. 과연 무엇이 실제에 가까운가.

작업이 제작되는 방식을 들여다보면 '제품'이라는 작가의 말 쪽으로 기울게 된다. 작품의 제작 도면은 건축 설계도를 연상시킬 정도로 치밀하고 철저하다. 착상 드로잉에서부터 설계 스케치, 전체 구조도와 세부 도면에 이르기까지 작품의 모든 부분은 수치화, 계량화, 규격화되어 제작 매뉴얼로 제시된다. 이 설계도는 조형물의 디자인에서부터 전자음을 내기 위한 배선, 설치를 위한 하중 안배에 이르기까지 작품을 구현하는 모든 것을 포함한다. 실제 제작 역시 작가의 수공이 아닌 공장 주문 제작의 형식으로 이루어진다. 작가가 설계한 부품들은 제작 도면에 따라 산업 규격 체계에 맞춰 엔지니어에 의해 정교하게 가공되고, 작품에 도색이 필요한 경우에도 공업적으로 처리(애노다이징(anodizing))된다. 이렇게 해서 완성된 부품은 매뉴얼대로 설치되어 전시되며, 이때 소리 역시 부속품의 하나로 작품 안에 조립되어 들어간다.

작품의 설계는 작가가 하지만 실제 제작은 공장에 맡기는 이러한 작업방식은 1960 년대 미니멀리스트들의 전략이기도 하다. 구상과 제작의 이원화는 실상 20 세기 초 마르셀 뒤샹이 자전거 바퀴와 병걸이, 변기를 통해 이미 실험했던 것이지만, 김병호의 작업은 레디메이드보다는 미니멀리스트들의 그것과 좀 더 친연성이 있다. 이미 기성품으로 완성되어 판매되는 산업생산물을 '선택'해 '명명'함으로써 상품을 예술품으로 전환시킨 뒤샹의 전략이 순수한 개념 차원의 문제제기에 가까웠던 반면, 미니멀리스트들은 훨씬 구체적이고 실질적인 방식을 택했다. 여기서 작가는 직접 손으로

작품을 형상화하는 생산자도, 주어진 사물을 예술로 임명하는 명명자도 아닌, 아이디어를 제공하며 제작을 지휘, 통제하는 현장 감독의 역할을 수행한다. 김병호가 선택한 행보 역시 정확히 이 지점에 위치하는데, 다만 그의 경우는 단순히 제작만 공장에 맡긴 미니멀리스트들의 경우보다 외형으로나 태도로나 훨씬 더 산업 생산물의 느낌을 강하게 풍긴다. 그저 네모반듯한 입방체일 뿐인 도널드 저드의 큐브와는 달리 김병호의 작업은 유려하게 흐르는 선과 매끄러운 마감으로 산업 디자인의 아름다움을 간직하고 있을뿐더러 실제로 소리를 내며 작동하는 기계기도 하기 때문이다. 통상적인 예술사진이 아닌 제품 사진의 맥락에서 작품을 촬영하는 것은 이 차이를 분명히 하는 것으로, 대상을 가장 완벽한 상태로 제시하기 위해 그림자를 최소화하고 표면의 물성을 강조하는 것이다.

하지만 갤러리에 전시된다는 제도적 측면 외에도 조형물 자체가 지닌 몇몇 속성이 김병호의 작업을 완전한 제품으로 읽기 어렵게 만든다. 우선 상품의 일차 조건인 실용성이라는 면에서 김병호의 작업은 불충분하다. 산업 생산물의 형태는 기능을 위한 목적성을 지닌 것인 반면, "세상에 없는 형상"(작가)을 한 김병호의 생산품들은 실용성이 없으며 목적 없는 형태들이다. 더욱이 자기 자신으로 완결된 폐쇄 형식을 지닌 통상의 산업 생산물과는 달리 김병호의 조형물들은 설치를 통해 주위 공간까지 자신의 일부로 끌어들인다. 난반사되는 표면을 통해 유발되는 환영과 착시 효과는 몰입과 관조라는 신체적, 정서적으로 고조된 감각을 야기하는데, 이는 산업이 아닌 예술의 영역으로 김병호의 작업이 실상 제품과 오브제 사이에서 흔들리고 있다는 사실을 드러낸다.

1. 기계/비(非)기계

다수의 부품으로 구성되어 일정한 운동에 의해 유용한 일을 하는 동적 장치를 기계라고 정의한다면 김병호의 작업은 기계이자 비기계라 할 수 있다. 우선, 산업 제작된 부품으로 구성되고 작동한다는 점에서 김병호의 조형물은 기계다. 이는 단순히 작품의 외관이 아닌 제작 방식과 작가의 예술관의 차원까지 아우른다. 그의 기계가 생산해내는 기능은 청각의 영역인데, 여기서 인간의 관여는 최소화되고 기계 자체의 공학적 역량에 따라 소리가 창조된다. 작가의 프로그래밍에 따라 아르두이노(Arduino) 플랫폼 보드는 템포와 길이, 주파수를 변화시켜 소리를 만들어내고, 이렇게 만들어진 소리가 피에조(Piezo)라는 장치를 통해 나온다. 이때 소리가 부딪치는 접촉 매질이 무엇이냐에 따라 기계음의 질감이 변화한다. 한편, 전자기판에 집적화된 전기적 진동(소리)을 전달하는 매개체 역할을 하는 물리적 외형 역시 기계적 메커니즘으로 제작된다. 김병호의 모든 조형물은 용접이 아니라 개별 부품들의 조립을 통해 만들어진다. 선반 기계로 깎아낸 정밀한 부품들은 설계도에 따라 결합되며, 전시가 끝나면 역순으로 해체되어 보관된다.

제작에서부터 운송, 보관에 이르기까지 합리적인 시스템 구축을 지향하는 작가의 태도는 비단 물리적 영역에 국한되는 것이 아니라 작품의 미학적인 측면에도 영향을 끼친다. 그의 대표작 중 하나인 나팔꽃 모양의 조형물이 지금의 형태를 갖추게 된 것은 미학적 고려라기보다 기술적 발달의 결과다. 이전까지 별도의 컴퓨터가 필요했던 사운드 작업은 직접 소리를 제어하는 현재의 아르두이노 보드를 사용하게 되면서 훨씬 간결하고 군더더기 없는 외형을 갖출 수 있게 되었다. 2007 년 작 <Silent Pollen-Sowing> 이후 김병호의 조형물에서 꽃대 혹은 막대가 모이는 중심원판은 조형적 중심인 동시에 소리를 만들어내는 제어 장치라는 이중적 역할을 깔끔히 수행해낸다. 기술과 미학의 성공적 만남은 미술이 동시대 진행되는 기술적 발전과 별개의 것이 되어서는 안 된다는 작가의 예술관의 반영이기도 하다. 새로운 조형 언어의 모색과 그 수단으로서 기술의 개발이 다르지 않다는 그의 생각은 끊임없는 새로운 표현 언어(기술)의 개발과 엔지니어와의 협업 중시라는 방식으로 구현된다.

이렇듯 여러 모로 기계라는 개념에 부합함에도 완벽한 기계는 못 되는 것이 김병호 작품이 지니는 흥미로운 부분이다. 그의 작업이 지니는 양가성은 작동은 하나 실리적으로 쓸 데가 없다는 기능적 측면 외에 시각적 외형에서 특히 두드러진다. 비정형과 정형, 유기적 형태와 금속성 재질의 충돌은 김병호의 작업 전반에 나타나는 중요한 특징이다. 그 중에서도 생물학적 유비는 쉽게 눈에 띄는 요소로 주요 작품에서 반복적으로 나타난다. 이번 전시의 출품작 역시 예외가 아니어서, <Soft Crash>(2011)는 날카로운 가시 혹은 촉수를 뻗고 있는 거대한 성게를, <A Memory of The Rule>(2011)은 화려하게 펼쳐진 꽃의 수술이나 꽃잎을, <Irreversible Damage>(2011)는 두 팔을 뻗고 있는 사람의 형상을 연상시킨다. 생물체의 부드러운 곡선과 금속성의 기계적 촉감이라는 이질적인 요소의 조우는 카를 블로스펠트나 알베르트 렝거파츠슈의 신객관주의(New Objectivity) 사진을 떠올리게 하는데, 발삼전나무나 꽃잎, 뱀비늘의 조형적이고 장식적인 패턴을 클로즈업해 냉정한 사실주의의 시각으로 이면의 본질과 규칙을 포착해내는 이들 독일 사진가들의 관점은 형식이나 목적 면에서 김병호와 통하는 점이 많다. 4 에서 논의되겠지만 김병호 역시 가시적 형태를 통해 보이지 않는 측면을 제시하려 하기 때문이다.

2. 시각/청각

사운드 아트 혹은 미디어 아트의 문제는 그간 김병호 작업을 논할 때 가장 많이 다뤄진 부분이다. 영상공학을 전공한 작가의 이력 혹은 소리를 동반한다는 작업의 특성은 그의 작품을 쉽게 '미디어 아트'라는 범주로 분류하게 만드나, 실상 김병호의 작업은 영상이나 소리가 주요 관심사인 전형적 미디어 아트 작품과는 거리가 있다.

일단 작품에 소리를 개입시키는 경향은, 관객이 버튼을 조작함에 따라 철판과 추가 붙었다 떨어지는 소리를 형상화한 초기작 <Floating Space>(2005)에서부터 일관되게 지속된다. 하지만 그의 작업에서 특기할 점은 소리의 비중을 최대한 절제한다는 사실이다. 구체적으로 개입되는 소리의 크기와 속도, 단순성을 통제하는 것인데, 작가는 되도록 소리를 작고 느리고 단순하게 발생시킨다. 이는 작품이 지나치게 자극적이고 쉽게 소비되지 않게 하기 위한 방책으로, 소리의 비중이 어느 선을 넘게 되면 시각적인 측면을 압도해 작품의 조형성은 간과되고 소리에만 주의를 뺏기기 때문이다. 숲속의 새소리처럼 있는 듯 없는 듯 존재하는 소리는 가까이 가야 비로소 명확히 감지되며 눈으로 보는 감상을 방해하지 않도록 조용하고 섬세하게 배치된다. 발생하는 소리를 구성하지 않는 것도 같은 맥락으로, 사운드는 강약, 고저, 음색 모두 멜로디나 화음을 이루지 않도록 될 수 있는 한 단순하게 만들어진다.

이에 비해 실상 김병호의 조형물에서 훨씬 압도적인 것은 청각보다는 시각이다. 선택되는 재료의 물성은 특히 핵심적인 부분으로, 금속 특유의 반짝이는 표면은 조형물이 지니는 매끈한 곡선과 아울러 시각적 쾌감을 자아낸다. 실로 이번 전시의 가장 강력한 효과는 다름 아닌 금속의 반사하는 표면에서 산출되는데, 눈앞에서 방사되는 1006 개의 막대 덩어리(<Soft Crash>)는 서로가 서로를 반사하며 순간적으로 거리 감각을 마비시키고 상(像)의 중첩을 야기한다. 초현실적인 느낌마저 주는 이 같은 환영 효과는 그림자와 움직임에 의해 한층 강화된다. 오브제가 돋보이도록 일부러 그림자를 지우는 작품사진 촬영과는 대조적으로 실제 관람 환경에서 조명과 그림자의 역할은 막대하다. 그림자는 거울 역할을 하는 금속의 반사 표면과 함께 뻗어 나온 막대들이 실제보다 몇 배나 많아 보이게 만들어 조형물의 물리적 크기를 뛰어넘는 몰입 환경을 조성한다. 만약 관객이 조형물 앞에서 움직인다면 착시 효과는 더욱 커진다. 움직이며 변화하는 시점은 그렇지 않아도 혼란스러운 시각적 인지를 몇 배로 복잡하게 만든다. 찰나나마 강력한 착각을 불러일으키는 마술적인 착시의 유희는 본격적으로 거울 효과를 의도한 <A Memory of the Rule>에서 극대화된다. 작품 앞을 움직이며 붉은 막대와 그림자의 환각 놀이에 어지럽던 관객은 중심에 놓인 금속에 반사되는 자신의 얼굴과 막대들을 들여다보면서 마치 이 세계 저편에 존재하는 다른 세상으로 빠져들 것 같은 현실감각의 도치를 경험한다.

하지만 소리는 여전히 중요하다. 비중 상 미미할지라도 소리의 유무는 작업의 성격을 크게 좌우한다. 소리가 빠진 김병호의 조형물은 그저 추상조각일 뿐이다. 회로도와 설계도면을 통해 조립된 작동하는 기계라는 측면이 사라지는 것이다. 더욱이 <Soft Crash>와 <A Memory of the Rule>처럼 수많은 소리 기둥으로 둘러싸인 작품의 경우, 소리의 존재는 서라운드 효과를 양산하며 조형물의 시각적 착시가 낳은 환영 공간을 심화시킨다. 이 속에서 관객은 "공간이 주관적으로 변형되고 주체가 공간적으로 압도되는"(할 포스터) '바로크 효과'를 일부 체험하게 된다.

3. 물질/비(非)물질

소리의 존재는 물질로 비물질을 표현한다는 작가의 중심 테제에도 핵심적 역할을 한다. 소리란 형체가 없이 순간적으로만 존재하는 것으로 비가시적인 에너지의 흐름이기 때문이다. 물리적으로 소리의 인지는 음원의 파동이 공기 입자를 밀어내고 밀어낸 입자의 밀도와 압력의 변화가 진동 에너지로 바뀌어 귀에 있는 청신경에 전달되는 에너지 전환을 통해 이루어진다. 사운드는 에너지 변환이나 미시적인 힘의 존재를 일깨워주는 요소로서 물질인 조형물에 비물질성을 불어넣는 데 기여한다.

보이지 않는 힘과 에너지, 시스템의 구조와 규칙에 대한 작가의 관심은 처음부터 꾸준했다. 초기작 <Floating Space>는 전자석을 통해 자기에너지의 변화를 소리와 빛으로 실체화시키고자 한 것이고, <Their Flowers>(2006) 연작과 <Silent Pollen>(2007-10)은 조용히 번식하는 꽃의 강력한 증식작용을 가시화하려 한 것이다. 단파의 <Silent Pollen-Sowing>과 장파의 <Silent Pollen-Gathering>이 조용히 주고받는 소리는 꽃가루의 전달이자 에너지의 이동과 다르지 않다. 비가시적인 것을 가시화하려는 작가의 의도는 침묵, 영원, 집적, 시스템 같은 추상적인 개념으로 명명된 작품 제목에서도 은연 중에 표출된다.

비물질을 물질로 가시화한다는 의도는 제작 및 조형 상의 특징에도 반영된다. 제도와 체계, 시스템에 대한 관심이 즉물적으로는 작업을 만드는 프로세스 상의 규칙과 표준화라는 기계적 메커니즘의 형태로 드러나고, 조형적으로는 기하학적 단순성과 추상성으로 표현되는 것이다. 특히 드로잉에서 구조에 대한 작가의 관심이 분명히 드러나는데, 직선과 곡선의 유기적 조합으로 형성된 단순한 기하학적 형태가 주는 아름다움은 가장 기본적인 단위인 점, 선, 면을 통해 형태, 나아가 세상의 추상적 구조를 담고 싶은 욕망을 반영한다. 방향과 크기를 가진 벡터(vector)로서 에너지의 흐름은 <Irreversible Damage>처럼 각진 형태를 띠거나 <An Interface>(2010)처럼 방향성이 두드러질 때 특히 명료해진다. <Triffid>(2010)나 <Horizontal Intervention>(2010)처럼 아슬아슬하게 유지되는 힘의 균형은 숨겨진 중력장의 존재를 암시한다.

부유하는 힘에 대한 궁금증이 보이지 않는 물리학적 규칙에 대한 인식으로 전환되고 결국 사회적 규범과 세상의 원리에 대한 관심으로까지 확장된다. 이번 전시 제목의 계기가 된 동명의 작품 <A System>(2010)은 이러한 작가의 작업관이 잘 드러나는 작업으로, 여기서 서로 다른 길이의 우레탄 호스는 노드 역할을 하는 T-커넥터로 연결되면서 어렴풋이 그리드(grid) 형태로 환원된다. 각기 다른 길이가 얼추 서로 같은 거리를 만들면서 하나의 시스템을 형성하는 방식은 뒤샹의 유명한 <Three Standard Stoppages>(1913-14)를 역발상한 듯도 하다. 여기서 1m 짜리 실 3 개가 떨어져 휜 모양 그대로 만들어진, 길이가 제각기 다른 자(ruler)는 절대적이라 상정되는 사회의 척도와 규범 역시 시대와 사회에 따라 가변적이라는 사실의 징표다. 시각과 청각, 물질과 비물질, 가시적인 것과 비가시적인 것

사이에서 유동하는 김병호의 제품/오브제 혹은 기계/비기계 또한 끊임없이 변화하는 힘과 에너지, 규칙을 잠시 육화한 것이다. 그러나 본성상 잠정적이고 일시적인 비물질처럼 김병호의 조형물 역시 언제 어떻게 또 다른 형태로 변태될지는 모르는 일이다. 그가 만들어낸 형상들은 그야말로 "보이지 않는 오브제"(2010 년 소마 드로잉센터 전시 제목)니까 말이다.