

홍수현 작가론:
문지방과 창틀에 서 있는 반딧불이처럼

18세기의 마크-앙투안 로지에(Marc-Antoine Laugier)는 건축의 기원을 원시 오두막(The Primitive Hut)이라고 하였다. 그가 생각하기에 이 원시 오두막에는 기본적인 건축의 요소인 네 개의 원형 기둥(columns), 보 위치의 엔타블러처(entablature), 지붕 위치의 페디먼트(pediment)가 있기 때문이다.¹⁾ 이들을 통해서 건축은 언제나 구조를 세울 수 있었고, 무엇인가를 담을 수 있었다. 철학가를 건축가에 비유했던 플라톤처럼 사실 이 구조는 비단 건축뿐만 아니라 다른 영역에도 적용될 수 있을 것이다. 회화는 캔버스의 구조 위에서 가능했으며, 조각은 건축의 공간 안에서 가능하기 때문이다.

홍수현의 작업은 이러한 맥락에서 그 구조가 어디에서 시작하였는지 추적하게 된다. 이 작업들은 조각으로 일컫기에는 공간에 밀접하게 결부되어 있어서 각각 독립된 개체로 보기 어렵고, 회화나 조각처럼 사진이나 영상으로 기록되는 것에도 분명 한계를 가지고 있기 때문이다. 몇 년간 쌓인 작가의 작품을 전체적으로 살펴본다는 것은 우선 남겨진 기록들을 중심으로 눈을 감고 구축된 하나의 무엇을 상상하게 한다. 이 상상 속의 무엇이 분명히 어떠한 형태가 있었고, 감은 눈으로 그 형태를 바라보며 또 다른 누군가에게 설명하는 도면을 만들어본다.

입면도의 ‘평면’

회화를 전공했던 작가에게 캔버스는 익숙한 배경이었다. 얇은 천 위 켜켜이 올라간 물감의 혼적은 붓의 움직임으로 회화의 환영을 만들어 내고 있었고 그것이 작업을 하는 동력이 되었을 것이다. 하지만 그 프레임을 벗어났을 때 환영은 끝난다. 여기에서 한계를 인지함과 동시에 작가는 그 구조 자체에 대한 고민으로 이어 나가게 된다. 캔버스는 회화에서 지지체의 역할이었지만, 그 생각에서 옮겨와 캔버스가 의탁하고 있는 목재 프레임을 함께 고려하는 것이다. 〈untitled〉(2012)에서 보이는 바와 같이 캔버스는 이제 규격화된 크기가 아닌 거대한 스케일로 제작되어서 중심을 잡고 서로 기대어져 있는데, 각 캔버스가 5m라는 높이를 가지면서 사람들은 그 사이를 자유롭게 오갈 수가 있게 된다. 이 시기에 보이는 캔버스는 사실상 가벽에 가까운 크기로 한 공간을 채우고 있으면서 가벽을 흉내내는 것처럼 보이기도 한다.

작가와 대화에서 그는 오래 전시가 일어나는 화이트 큐브 공간에 대해서 정말 아무것도 존재하고 있지 않기 때문에 어려움이 있다고 하였다. 공간의 특색보다는 사이즈만 남은 그곳에는 인식을 위한 방향은 없고, 전시마다 숫자에 따라 부여되는 동선만 있는 곳이다. 이러한 화이트 큐브에 대한 작가의 생각은 사실 캔버스에서 출발하였을 수 있다. 방향성 없는 흰 캔버스 앞에서 방향을 부여하는 것은 붓질이기 때문이다. 이 붓질이 사라지면서 캔버스는 무엇을 담는 배경이기 보다는 스스로의 목적성에서 벗어나게 되고, 존재 자체가 공간을 만들어내게 된다. 특히나 형광 종이 58장이 더 큰 사각형을 이루는 〈untitled〉(2013)은 그 공간에 대한 생각이 프레임에서부터 벗어나게 되는 것을 암시하고 있다. 평면을 남기되 프레임 안에서 환영을 만들어 내기보다는 공간 자체가 되는 것이다. ‘그’ 형태의 입면도는 평면의 모습을 닮아 있다.

단면도의 ‘공간’

하지만 평면의 모습을 닮았음은 그것 자체가 평면임을 입증하는 근거는 되지 못한다. 홍수현의 작업에서는 그 단면은 공간에 대한 고민들을 담고 있기 때문이다. 공간이라 한다면 파벨리온 후

1) Marc-Antoine Laugier, *Essai sur l'architecture* (1753).

은 거대한 건축물의 구축 방식을 떠올리기 쉽다. 그리고 이러한 방식은 최근 ‘건축적’이라는 수식어로 명명되는 전시장 내 구조물로 많이 구현되고 있다. 하지만 그의 작업은 빈 공간에 하나의 구조물을 세우고 사람을 모으기 위한 뚜렷한 목적을 가지는 대신, 누군가가 공간을 어떻게 인지할 것인가에 대한 생각이 근저에 있다. 우리가 공간이라는 개념을 이야기하는 것은 기본적으로 감각을 통해서 습득한 정보들을 머릿속에서 구현한 뒤에 가능하기 때문이다.

이 지점에서 작가는 무엇인가 물리적으로 구축하는 것보다 효과적인 방법을 활용하는데, 그것이 바로 빛이다. 모든 인지에는 그 기본에 눈에 충분한 광량이 들어가는 것이 필요하기 때문이다. 그렇지만 이는 너무나 기본적인기에 많은 사람들이 놓치고 있는 부분이기도 하다. 특히나 그 인지의 대상이 공간이라면 정확한 인식을 위해서는 공간을 채울 정도의 빛이 필요하다. 만약 어두운 밤에 미술관을 돌아다닐 때 우리에게 작은 손전등 하나가 켜어진다면, 우리는 미술관의 구조를 정확하게 그려내지 못할 것이다. 그런 것처럼 이 작업들은 건축적으로만 지칭되기에는 그 근저의 인식과 인지에 대한 질문을 함께하고 있다. 깜빡이는(flickering) 빛과 함께 말이다.

인공 빛의 활용은 이후의 작업에서 중요한 역할을 하고 있다. 그리고 그중 〈opposite〉(2018)는 가장 밝은 빛의 감도를 보여주고 있을 것이다. 어두운 전시장 한쪽 벽면을 채우고 있는 목재 구조물과 그 뒤로는 200여 개의 전구가 설치되어 있고, 구조물과 벽 사이에는 빛이 새어나오고 있다. 사실 여기에는 이전에 작가가 내비쳤던 화이트 큐브와 캔버스에 대한 생각을 겹쳐볼 수 있다. 흰색 캔버스 위에서 환영을 그리는 것이 회화의 주요 목적이었다면, 화이트 큐브는 백색의 벽과 텍스트에서 환영을 구조화하고 있다. 〈opposite〉는 우리가 바라보지 못하는 환영의 뒷면을 드러내면서 얽히고설킨 소켓과 전선을 보게 만든다. 환영이란 무엇인지에 대한 의문은 여기에서 덧붙여질 것이다. 〈unzutreffend〉(2019) 역시 비슷한 맥락에서 살펴볼 수 있다. 전시장 가운데에 닫힌 목재 구조물이 설치되어 있고, 그 안쪽은 빛이 채워져 있다. 하지만 외부에서 바라볼 수 있는 것은 단지 그 틈으로 새어 나오는 빛이다. 얼핏 보기에는 비효율적인 공간 배치로 보이겠지만, 여기에서 중요한 것은 틈에서 나와 선적으로 공간에 그려지는 빛이다.

사람이 들어갈 수 없는 구조물에서도 빛은 〈room with a view〉(2020)와 같이 공간에 궤적을 그리면서 켜짐과 꺼짐을 반복하게 된다. 사실 우리가 바라보는 모니터나 전등과 같이 인공 빛을 사용하는 것들에는 사람의 눈에 인지되지 않을지라도 미세한 플리커 현상이 있는데, 다른 측면에서 보자면 활용하는 빛의 근원적인 특징을 함께 보여주는 것이다. 빛을 질문을 위한 언어로 활용하면서 증폭된 깜빡임은 우리에게 더 선명한 질문을 눈에 쥐여 준다. 그리고 이 깜빡이는 빛은 〈빛의 풍경(Landscape of Light)〉(2022)의 거대한 스케일로도 이어진다. 빛이 그리는 풍경은 휴먼스케일을 훌쩍 넘는 전시 공간에서 크게 한쪽 벽면을 채우는 빛 그 자체이며, 어두운 공간에서 비추는 작은 불빛과 같은 역할을 한다. 여기서 그 빛을 따라가는 이는 전시장 건축물의 기둥과 벽면이 아닌 빛이 그린 곡선의 동선을 따르게 된다. 이어서 그의 공간은 빛과 함께 어그러지고 왜곡될 것이다.

4면이 구축된 내부 공간이 아닌 윈도우 갤러리로 작품이 갔을 때, 작가는 보다 적극적으로 작업의 언어를 활용하고 있다. 〈조각난 풍경(fragmented landscape)〉(2022)과 〈Boundaries〉(2023)는 그러한 의도가 뚜렷이 드러나고 있다. 분명하게 깜빡이는 장면들은 창의 블라인드와 함께 대상을 분명하게 보기 어려운 상태인데, 풍경은 빛과 함께 조각나는 것을 보여주고 있다. 혹은 보다 큰 창문에 의지하였을 때에는 하나의 구조가 관통하는 듯한 형태의 설치를 진행한다. 여기에서 창문의 경계를 기점으로 다른 빛이 개입하고, 우리의 눈이 할 수 있는 유일한 것은 반복되는 틈 사이로 내부 공간을 어렵פות이 가늠하는 일뿐이다.

평면도의 '드로잉'

작업을 할 때 작가는 손으로 먼저 스케치를 하곤 한다고 하였다. 하지만 어느 순간 일정 크기가 넘었을 때 컴퓨터를 사용하기 시작했다고 한다. 이 컴퓨터로 만들어진 도면은 포트폴리오 한켠에 작업 사진과 함께 등장하는데, 면밀히 보았을 때 그것은 건축물의 실시도면보다는 보다 단순하여 일종의 개념적 다이어그램처럼 보이기도 한다. 공간과 얇은 선들로 이루어진 일종의 드로잉은 몇 년간 이어지고 있는 펜 드로잉과 겹쳐볼 수 있을 것이다.

사실 종이를 채우는 것은 드로잉이라는 말이 무색하게 구체적인 대상의 형상은 아니다. 대신 펜으로 그려진 기하학적인 면과 선의 움직임만 남아있는데, 이를 보며 누군가는 캔버스에 의지하는 회화의 환영을 떠올릴 수도 있다. 하지만 종이 위에 남아있는 것은 구체적인 풍경이기 보다는 단순한 선의 레이어가 반복되고 중첩되면서 쌓여 있는 장면이다. 특히나 여기에는 작게 남아있는 물리적인 변수에 주목할 수밖에 없다. 레이어를 통해서 공간의 환영을 구축하려는 눈의 시도는 중간 중간 남아있는 잉크 자국으로 변변히 좌절되기 때문이다. 이는 환영의 구축에 가담하지 못하고 미끄러지는 순간에 만들어진다. 어쩌면 반복되는 유닛을 쉽게 발견할 수 있었던 작가의 '공간'에서 깜빡이는 빛이 새어나오는 것처럼, 작은 잉크 자국은 그 드로잉에서 깜빡거리고 있다.

입면도, 단면도, 평면도로 도면화 하여 작가의 작업을 살펴본 만큼 우리는 이 도면을 합쳐서 어떠한 형태를 가늠해볼 수 있을 것이다. 작가의 작업들로 그 도면을 합쳤을 때 우리는 무엇을 얻을 수 있는가. 눈을 감고 상상하였을 때 떠오르는 형태가 있는가. 해석하게도 우리는 형태를 볼 수 없다. 미약하게나마 깜빡이는 빛만 어렴풋이 느낄 것이다. 건축은 무엇인가를 구조화하여 구축하여 하나의 형태를 만들곤 했다. 그리고 플라톤은 이를 '짓기(poiesis)'를 기술적 과정에 은유하면서 철학 역시 건축과 닮아있다고 보았다. 철학은 건축에의 의지를 보여주는 것이기도 하였고, 그것은 줄곧 여러 가지의 사유의 형태로 구축되어 왔다.²⁾ 이런 구축된 형태가 보이지 않는다는 것은 말하자면 우리가 다른 것을 주목해야 된다는 사실을 일깨워 주고 있다. 구축되는 과정에서 필연적으로 발생하는 깜빡임을 우리는 거대한 구조물을 보면서도 떠올리지 않았다. 하지만 그 깜빡임이 선명하게 작품에 드러나면서 우리에게 질문할 때, 그때서야 공간에 대한 고민에 함께할 수 있게 된다.

그 불빛은 작업의 궤적과 함께 깜빡이는 반딧불이처럼 우리에게 등장한다. 그리고 이 반딧불이는 건축의 기원인 원시 오두막에 발을 디디지 못한다. 그럼에도 불구하고, 좁은 문지방이나 창틀에 서서 우리에게 다른 곳을 바라보게끔 할 것이다.

“고독한 삶을 살고 있지만 가끔씩은 어딘가 혹은 누군가와 자신을 연관시키고자 하는 사람이라면, ... 문득 자신이 의지할 수 있는 누군가를 찾게 된다. 그런데, 거리를 바라볼 수 있는 창이 없다면 오랜 시간을 견뎌낼 수 없을 것이다. ... 특별히 아무것도 의도하지 않은 채 아래를 내려다보았을 때, 밑을 지나가는 말이나 마차를 본다면 그는 세상에 조금이나마 관심을 갖게 될지도 모른다.”³⁾

2) 가라타니 고진, 『은유로서의 건축: 언어, 수, 화폐』, 김재희 (역), (서울: 한나래, 2017), pp. 42-47.

3) 프란츠 카프카, 「거리 창」 (1972), 크리스토퍼 알렉산더 외, 『패턴 랭귀지: 도시·건축·시공』, 이용근 외 (역), (서울: 인사이트, 2021), p. 723.