

강철태양

2000. 3. 15 ~ 3. 21 gallery BODA <제 1회개인전 리뷰>

by최수란(작가)_ 미술과 담론 March 2000

(1).요즘처럼 매체에 대한 다양한 실험과 접목이 자유롭고 흥미로운 때도 일찍이 없었다. 그러하기에 매체에 대해 더 깊은 이해는 물론 자기 나름의 취향과 생각에 따라 소화하고 되새김질하는 능력과 안목이 더욱 필요한 때이기도 하다. 특히 비디오는 다양한 매체들 가운데 실시간적 영상매체로서 하나의 비디오에 그 서사적, 이야기적 내용을 그려 가는 싱글채널이라는 방법과 비디오 설치, 비디오조각에 이르기까지 다양한 응용과 표현이 시도되어 왔다. 그 외에도 슬라이드쇼, 빔프로젝트에 의한 확대표현, 또한 아직 활성화되지는 못하였으나 홀로그램이라는 영역뿐 아니라 컴퓨터에 의한 이미지의 생산 및 조작, 합성에 이르는 다양한 현대의 산물들이 예술표현에 응용되어왔다.

유비호의 '강철태양'전은 매체에 대한 이러한 다양한 요구에 대해 매체를 자신의 사색의 흐름과 감수성에 조응하여 보여준 전시였다. 그는 매체를 상당히 자유롭게 사용한다는 느낌을 준다. 작가는 이번 전시에 앞서 1999년 5월 이전의 '공장과 비디오'전에서 자신의 작업의 워밍업 형식을 보여주었다. 그 당시의 슬라이드 쇼에서 출발한 매체 탐구의 시도는 컴퓨터 및 비디오와 프로젝트의 적절한 운용과 설치를 이번 전시를 통해 한 단계 진보한 형태로 제시하였다. 작가의 문학적 감수성과 인간의 실존과 정체성에 대한 자기 나름의 직관적 반성을 통해 단지 이미지를 물질화하는 각종 매체의 특성에만 제약받지 않고 있다는 인상을 주었다.

(2).그는 '현실'이라는 개념과 '강하면서도 날카로운 이성의 뜨거울 수밖에 없는, 그래서 또한 벗어나기 힘든 이미지의 실재성을 메타이미지화(이미테이션, 재편집, 몰핑 등)하여 우리의 시선을 붙잡고 있다. 보다갤러리의 아래층 전시장에서 관객이 접하게 되는 고양이 에칭판화는 원화가 아닌 이미테이션임에도 불구하고 작가가 교묘하게 변형시킨 현대 도시의 풍경이미지를 바탕으로 하여 이미 수 백년이 지났음에도 강렬한 현실감을 제공한다. 이 작품은 고양이의 판화이미지와 공간설치를 통해 재현적, 3차원적 특성을 2차원적인 시각이미지의 상상력과 접목시켜 작가와 우리들이 처한 현실에 대한 회화적 아우라의 형성을 가능하게 한다.

(3). 변형과 변이(변태)를 암시하는 '게놈프로젝트'와 '멀티미디어인간'은 자연과학주의적, 후기자본주의적 현실 속에서 무한히 다양한 모습으로 변형되고 조작되며 멀티화 되어 결국에는 자율적 실체성을 상실한 채 복제되어지고야마는 우리의 존재성과 현실을 또한 은유적으로 보여준다.

(4).계단을 통해 위층으로 올라가면 다른 분위기의 공간에서 새로운 작품을 접하게 된다. 그것은 4개의 모니터를 각각 네 가지의 서로 다른 색으로 구성하여, 차이와 균일한 질서를 동시에 느끼게 하는 공간 속에서 지속적으로 변형 되어가는 생명체의 움직임 보여주는 작품 '몰프(morph)'

이다. 이는 북유럽의 판화가인 에셔의 마술적, 유희적 이미지의 변형과 변이의 동적인 형태를 추적하면서 시간성을 부여한 작업이다.

단순한 몰핑이라는 기법을 사용할 수 있는 프로그램을 이용, 그 잔상을 남기면서 서서히 변이되어 가는 생명체의 움직임을 정적인 느낌으로 시간 속에서 재현시키고 있다.

(5).작품 '몰프(morph)'를 뒤로 어두운 위층 전시장에 들어서면 바닥에 설치된 7개의 모니터를 통해 마치 각각의 생명체인양 분할되어 있는 인체의 부분들과 함께 여러 명의 인물들이 눈부신 태양을 향하여 주문을 외고 있다. 미세하며 강렬하게 반복적으로 움직이는 머리카락과 얼굴들은 이러한 주문의 행위들을 더욱 강하게 부각시킨다. 이 작품은 꼭두각시 인형처럼 나타난 모니터 중앙의 또 다른 생명체들의 무수히 빨라지는 움직임과 중국에는 끌어올려져 마치 컴퓨터의 부품처럼 삶의 필드에서 사라져버리는 꼭두각시들의 운명을 지닌 채 멈추지 못하고 계속 쫓기듯 움직여야 하는 우리의 일상생활의 현실을 보여준다.

(6).이번 전시의 전반적 성향은 언제부터인지 하얗게 발하는 태양 빛에 반사된 강철과 같은 이성의 종복(從僕)으로서 이성화 되어야만 하는 현실을 작가적 은유와 상상의 공간 속으로 우리의 인식의 끈을 끌어당긴다고 볼 수 있다. 그런데 일곱 개의 모니터를 통해 선뜻 다가오는 현실 도시의 도로를 질주하며 발하는 현기증의 표현은 왠지 그 느낌이 다른 이미지들과 충돌하지 않나 여겨진다. 혹 자연스런 전시이미지의 흐름을 튀게 하는 하나의 의도된 일탈이미지가 아닐까 생각도 해보지만 뒷 끝이 씁쓸한 것은 왜일까. 아쉬움이 남는다. 이에 대해 작가는 형태를 흐리게 만들고 현기증을 유발하는 속도감을 표현하려했다고 변한다.

여하튼 그의 작업은 자유로운 상상력과 사색의 흥미로운 결과라고 여겨진다. 이번 전시는 관객에게 여러 가지 시각적 형식과 문화적 맥락을 암시하는 매체들과 만나 묘한 느낌으로 상상력을 자극한다.