

장구한 시간의 모험에서 얻은 발견

이진명 (미술평론가)

“나는 화살처럼 살고 싶다.” 윤상렬 작가의 신조가 된 작가의 말은 화두처럼 마음속에 꽂혀버린다. 윤상렬 작가의 세계를 이보다 정확하게 표현하는 말도 없기 때문이다. 그 말은 마치 고대 그리스의 철학자 제논(Zēnōn)이 제기한 화살의 역설, 즉 “날아가는 화살은 날지 않는다.”는 유명한 화두를 연상시킨다. 누군가 화살을 쏘면 화살은 어느 점에서 극소의 시간 동안 머무르게 된다. 그리고 다음 점에서 또 다시 머무른다. 이 머무름은 매순간 영구히 지속된다. 따라서 날아가는 화살은 날지 않는다는 것이다. 그러나 시간은 물리적으로 쪼갤 수 없는 것이기 때문에 제논의 역설은 멋진 오류에 불과하다. 여기서 윤상렬 작가가 생각하는 시간의 본질이 나온다. 시간은 각 순간마다 저마다 다른 의미를 지니는 동시에 서로 긴밀하게 착종되어 분리될 수 없다. 시간은 매순간 다른 의미를 담고 있다. 윤상렬의 작품을 바라볼 때 이 점을 상기해야 한다.

『중용(中庸)』 14장에도 화살에 대한 이야기가 나온다. “활을 쏜다고 하는 것은 군자와 비슷한 데가 있다. 화살이 정곡을 벗어나게 되면 활을 닦는 것이 아니라 내 몸을 닦는 것이다.”¹⁾ 이 말은 객관세계를 향하는 나 자신이 가져야 하는 처신에 대한 가르침이다. 나와 세계의 관계에서 서구는, 서구의 철학은, 모더니즘은 세계를 어둠으로 파악하고, 반면에 나 자신은 어둠을 비추는 서치라이트의 위치에 등극시킨다. 이에 반해 우리 동북아시아 사람들은 세계를 어둠으로 파악하지 않는다. 세계는 끝나지 않는 관계의 연속이다. 우리는 사람과 사람 사이의 관계[禮樂刑政]와 사람과 자연 사이의 관계[天人之際] 모두를 중시해야 한다. 이 두 관계들이 서로 연결되어 장엄한 우주를 이루며 나는 그 우주 속에서 삶의 책임을 진다. 그렇기 때문에 나 자신은 세계를 알아가며 지배해가는 서구의 교양소설(Bildungsroman)에 나오는 주인공이 아니라 나와 세계 사이의 관계 정립을 스스로 책임지는 도덕적 자아이며 수신해야 하는 덕(德)의 존재자이다. 윤상렬 작가의 작업에는 수신의 미덕이 숨어있다. 진정으로 작가의 작업과 일상은 간단(間斷) 없는 수양으로 점철되어있기 때문이다.

윤상렬 작가가 말하는 화살[矢]은 공격성도 아니고 권력의 표상도 아니다. 화살 시(矢) 변을 취하는 곱자 구(矩)와 자(矧)가 만나서 구화(矩矧)이라는 단어를 만들면 그 의미는 정확한 표준과 법도를 뜻하게 된다. 전 시대를 넘어서고 싶어 하면서 다시 후세대에 자기의 법도를 전해주고 싶어 하는 것이 윤상렬 작가의 예술의지이다. 따라서 “나는 화살 같이 살고 싶다.”는 말은 스스로 문화적 전범이 되고 싶다는 내밀한 표현이 된다. 윤상렬 작가가 말하는 화살은 시간에 대한 엄밀성이며 자기 수양의 대타적 선언이자 전대의 예술계에 던졌던 질문을 스스로 응축시켜 후대에 대담해준 메아리이다.

데이트갤러리에서 기획한 이번 전시는 어두운(dark) 분위기가 물씬 나는 「침묵(silence)」 연작 작품으로 윤상렬 작가의 트레이드마크, 즉 깊이가 도드라지는 선형 회화(linear painting)가 주류를 이룬다. 여기서 선형 회화라고 부른 데에는 이유가 있다. 윤상렬의 「침묵」 연작은 종이에 샤프심으로 0.3mm 정도 안팎의 일정한 간격으로 줄을 긋고 그 화면의 도랑 사이에 잉크젯 안료를 안착시키는 작업이다. 이때 최소한의 컴퓨터프로그래밍이 개입된다. 때로는 투명한 필름에 선을 그어 잉크젯 안료를 정밀히 도포한 후 투명 아크릴판에 몇 개의 레이어를 중첩시켜서 깊이의 환영을 극대화하기도 한다. 작가는 그윽한 정서와 내밀한 감정을 실어 종이와 필름에 직선을 반복적으로 긋는다. 그은 종이와 필름 위로 쌓인 수많은 마루(crest)와 골(trough)이 경이적인 규칙을 이룬다. 그 위에 프로그래밍으로 선을, 가령 0.3mm, 혹은 0.05mm의 선을 만들고, 그리고 그 선에 블랙 93%, 혹은 브라운 77% 등의 농담을 주어 수많은 선과 색채의 배합을 이루어 마루와 골에 도포하여 신비한 깊이의 심연을 만드는 것이다. 이 색채의 층(color layers) 속에서 말할 수 없는 경이가 펼쳐진다. 그것은 극도로 숙련된 정신성 없이는 불가능하다. 동시에 고도의 감수성이 필수불가결하다. 컴퓨터 프로그래밍 없이도 불가능하다. 그것은 가장 오래된 원초적 그림 행위와 가장 최근에 벌어진 프로그래밍, 즉 손가락으로 조작하는 디지털 가상이 화해한, 매우 극적인 이야기이다. 작가의 연작 시리즈는 보는 관람자로 하여금 극도의 신비감과 회화 역사의 아직 끝나지 않은 도정을 재인식시켜주면서 동시대 예술의 성과를 뜻 깊게 짚어준다. 그러나 의미가 여기에서 그치지 않는다.

철학자 빌렘 플루서(Vilém Flusser)는 인간의 역사를 문자의 발명과 관련지어 설명했다. 중국의 한자처럼 표의문자(ideogram)를 사용하는 소수의 문자를 제외하고, 인류는 표음문자(phonogram)를 발전시켰다. 고대인들이 회화가 가진 마술적 속성을 비판하기 위해서 문자를 개발했다는 것이다.²⁾ 고대인들이 최초의 회화를 보았을 때, 소나 말, 고래, 임신한 여인, 태양과 행성 등의 이미지를 보았을 때, 이것이 무엇인지 또 무엇을 의미하는지 해독했을 것이다. 회화만 존재하고 문자가 없었을 때, 고대인들의 시선은 회화의 표면 위로 유영했을 것이다. 소의 머리에서 다리로, 꼬리로 젖으로 그 새끼로, 사람의 손바닥 문양과 고래의 입과 꼬리로, 임신한 여인의 배와 가슴과 풍만한 둔부와 머리장식을 바라보다 또 다시 여인의 부른 배를 바라보게 된다. 그 시선은 순환적(circular)이다. 고대인들의 시선은 주로 여인의 배에 머무르기 때문에 시선의 주요 거점[주제]이 여인의 배이지만 문자가 없기 때문에 그 배가 무엇을 상징하는지 생각할 수 없었다. 당연히 시선은 마술에 빠지게 마련이었다. 따라서 회화의 본질은 마술적(magical)이다.

빌렘 플루서는 이 마술을 극복하기 위해서 고대인들이 문자를 개발했다고 말한다. 문자는 특히 표음문자로 대표되는 알파벳은 직선적이다. 시간의 흐름에 의해서 의미를 파악하고 사건과 현상의 인과관계를 정확히 알게 된다. 따라서 사고가 점진적이고 발전하는(progressive) 양상으로 탈바꿈하게 되었다. 문자의 개발은 마술적 사고에서 벗어나 역사적

인식을 강화시켰다. 역사의식은 어제보다 오늘이 더 낫다는 의식이다. 선배로부터 전승 받은 문화적 메시지에 무언가를 해석하고 덧붙여서 후세대에게 화두를 전해주는 것이 바로 역사의식이다. 이 문자는 숫자와 결합되어 알파뉴메릭 암호(alphanumeric code)가 되었고 이 코드는 세계의 모든 현상을 담아내는 방정식이 되었다. 이 전능한 코드는 컴퓨터와 디지털 가상을 만들었다. 이 코드가 만든 새로운 문화가 디지털 가상의 이미지이다. 문제는 이 이미지가 회화를 비판하기 위해서 만들어진 문자로 재탄생한 이미지라는 데 있다. 이성으로부터, 역사의식으로부터 만들어졌지만 이미지이기 때문에 또 다시 마술에 갇히는 것이다. 더욱 정밀하고 교묘하고 촘촘한 마술의 그물에 걸린 것이다. 이를 빌렘 플루서는 '불합리(不合理的, absurdity)'라고 부른다. 앱서디티는 무언가 있기는 있되 왜 있는지 그 이유도 원인도 없고, 따라서 설명할 수 없는 사물, 상태, 일을 가리킨다. 따라서 인류의 역사는 마술에서 앱서디티로 가는 여정이다.

윤상렬의 「침묵」 연작은 이러한 거시적 이해를 바탕으로 바라볼 때 진가가 드러난다. 그것은 단순히 회화사에 대한 작가의 반응만이 아니기 때문이다. 작가는 아주 어렸을 때부터 사람들의 시선이 닿지 않고 관심 받지 않은 공간이나 극히 짧은 순간, 흔하게 접할 수 있는 물질 속에 숨어있는 비범한 속성에 매료되었다고 한다. 따라서 작가는 말한다.

나의 작업은 개인적인 극복 프로젝트로부터 시작되었다. 진실과 거짓의 근원적 탐구자세로부터 기억 속 시공간의 잔상에서 시작된 개인적인 극복프로젝트의 징표들이라 할 수 있다.³⁾

윤상렬 작가가 우리에게 제시했던 질문은 대략 다음과 같다. 세계와 나의 관계를 어떻게 재정립시켜야 하는가? 내가 지향하는 예술 속에서 피어나는 즐거움과 괴로움의 진동을 어떻게 조절해야 하는가? 물질과 정신의 바른 구분이 있을 수 있는가? 그리고 모든 시대에는 전승된 지혜를 뛰어넘으려는 사람들이 있기 마련이다. 모든 후배들은 선배들보다 더 잘 알고 싶어 한다. 선배들보다 더 잘 안다는 것은 그들보다 더 좋은 질문을 한다는 것이 아니겠는가? 여기 나온 네 개의 물음표가 윤상렬 작가가 예술과 세계와 사람과 관계하면서 설정한 대표적인 자기의 좌표들이다. 이 좌표들을 찍고 넘어서 마침내 극복해가는 과정이 바로 작가의 예술이라고 보면 무방하다.

작가는 문화적 명문가 집안에서 태어났고 수많은 문화적 거목들이 드리워낸 신화 속에서 자랐다. 신화(myth)라는 말은 라틴어 무투스(mutus)에서 나왔다. 무투스를 영어로 표현하면 뮤트(mute), 즉 침묵(silence)이 된다. 그리고 무투스에서 중얼거린다는 뜻의 'mumble'이나 'murmur'와 같은 단어도 나왔다. 작가는 분명한 언명의 방법을 찾지 못하고 침묵하고 중얼거릴 수밖에 없었을 것이다. 문화적 명문가 태생의 예술가는 두 가지 유형이 존재한다. 하나는 모세의 유형이 있다. 자기의 문화가 전승되어 있는 집과 고향을 아예 버리는 것이다. 절대적 타자에 자기 가치를 이양함으로써 자기 본원은 무화되고 절대적 타자에 흡수되는 유형이다. 또 하나는 오디세우스 유형이 있다. 자기 본원을 부정하고 떠나며 온갖 모험을 감행하다가 다시 본원으로 회귀하여 그 본원의 진정한 의미를 깨닫게 된다. 그래서 나중에 결실을 얻는 유형이다. 윤상렬 작가는 후자에 속한다. 작가는 자기 본원을 떠나서 낯선 세계와 만나고 상처를 받고 더욱 강하게 여물면서 자기 본원의 진정한 의미를 알게 되었다. 오디세우스가 키르케의 궁전, 세이렌 섬, 헬리오스 섬을 여행하면서 갖은 모험을 겪었듯이, 작가 윤상렬 역시 무대세트와 환경조각에 관심을 갖고 해외유학 길에 올랐고 귀국하여 섬유공장을 운영하다 라이트패널 회사에서 연구와 홍보 일을 도맡았다. 다시 가구디자인의 길을 가다가 공간디자인 일을 하면서 갖은 모험을 수행해냈다. 그리고 10년이 시간이 흐르고 드디어 자기 본원인 트로이(예술)로 돌아온 것이다. 이 10년의 경험이 작품에 고스란히 녹아있다.

「침묵」 연작은 회화가 가진 시선의 순환성이라는 본질에 도전한 작품이다. 정밀한 계산으로 선을 그려서 선적인 시간성의 의미를 추적하고 있다. 붓질(brushness)이라는 회화의 본질 요소를 스타일(style)의 어원인 스틸루스(stilus), 즉 바늘로 긋고 공간의 틈새로 벌어서 알파뉴메릭 코드의 현현인 디지털 가상의 외투를 빌려 멋진 세계를 창조한 것이다. 그 세계는 예술의 공간이자 동시에 사유하는 공간이다. 누천년의 시간이 흘러 점진적으로 발전된 역사의식이 마술의 공간에서 만난 것이며 마술을 비판하는 기제로 새로운 마술의 공간을 확장해낸 것이다. 이것은 예술형식으로 던지는 사유의 화두이다. 그 화두는 자유로 가득하지만, 방향성이 없기 때문에 오히려 불편한 현대예술에 일침을 가한다. 그것은 앱서디티의 세계라고 작가는 이야기한다. 앱서디티는 설명할 수 없는 그 무엇이기 때문에 언제나 설렘으로 가득하다. 설레기 때문에 즐겁지만 두렵고 괴롭다. 그래서 이 세계에 진입해서 장구한 세월을 견디기 위해서는 반복적인 일상을 고되게 수련해야 한다. 윤상렬 예술의 표면에 송고한 깊이가 드러나는 것도 바로 그러한 연유 때문이다.

언젠가 윤상렬 작가는 수만 배로 확대된 샤프심을 설치작품으로 구현해보고 싶다고 말한 적이 있다. 좋은 회화가가 되기 위해서 드로잉을 쉬지 않아야 했던 윤상렬 작가에게 샤프심은 단순한 도구의 가치를 초월한다. 샤프심은 일차적으로 물질이지만 작가의 정신을 드러내주는 결정적 매체이기에 고도의 정신적 가치를 지닌다. 그러나 물질과 정신의 구분은 레디컬한 경지에서 사라진다. 윤상렬 작가 역시 물질과 육체에 반하여 정신의 가치를 지나치게 높이 설정했기 때문에 인간이 성취한 역사에서 손실과 그들이 있었음을 인정한다. 사실상 물질은 고도의 에너지(high energy)이며, 정신이 이루어지는 과정 역시 시냅스와 인접한 뉴런 사이에서 이루어지는 전자기파(electromagnetic radiation)의 한 종류라는 사실을 받아들일 때, 물질과 정신 사이의 형이상학적 구분은 완화된 수 있다. 윤상렬 작가는 흔들리고 진동하는 존재이기 때문에 샤프심에 의지한 그 선(line) 하나에 자신의 운명을 걸었다고 한다. 그래서 가냘픈 샤프심은 작가에게 이 세상 그 무엇보다도 육중하며 큰 것이다. 정교한 굴과 마루를 이룬 선은 그렇기 때문에 작가의 총체적 감수성이며 삶 자체인 것이다.

그렇기 때문에 윤상렬 작가는 자기에게 주어진 실존을 일관되게 물어왔던 작가라는 사실을 말하지 않을 수가 없다. 작가는 자기가 처해있는 세계를 외면한 적이 없다. 자기 것이 아니면 남으로부터 그 무엇도 가져오지 않았으며, 예술적 성취를 드러내기 위해서 지름길을 뚫지도 않았다. 물질과 도구, 자연환경, 인간관계, 역사, 예술의 메커니즘, 시공간, 그리고 시공간 너머에 있는 실체에 대한 총체적인 이야기가 바로 윤상렬 작가의 작업이었고, 그 이야기를 압축한 메타포가 바로 어두운 「침묵」의 연작이다. 누군가 “말할 수 없는 것에 대해서는 침묵해야 한다.”⁴⁾고 말했다. 윤상렬 작가가 창조해낸 말할 수 없는 작품의 힘에 대해서 나는 침묵할 수밖에 없었다.

이진명, 前 대구미술관 학예연구실장

1) 『中庸』 14章: 子曰: “射有似乎君子, 失諸正鵠, 反求諸其身.”

2) Vilém Flusser, Artforum: Essay (London: Metaflux, 2017), pp 53-59

3) 윤상렬, 「작가 노트」

4) Ludwig Wittgenstein, Tractatus Logico-Philosophicus: “und wovon man nicht sprechen kann, darüber mußman schweigen.”