

전시 《Are we being Good, Ancestors?》는 ‘포징’이라는 임의의 개념을 사용한다. 그것은 존재하지 않는 단어인데, 설명을 잘 살피면 무엇을 가리키는지 곧바로 알 수 있다. ‘포징’은 “하이엔드 브랜드에서 유통되는 이미지”, 그 값비싼 대상이 네트워크에서 산포되고 욕망을 자아내는 현상 일체를 뜻한다. 그것은 이미지에 앞서는 프레임의 반복을, 반복되기를 바라며 ‘포즈를 취하는’ 포징하는 신체와 물질을, 알고리즘 기계-사탄-신에게 선택받길 희구하는 욕망을, 이미지를 장악한 웹 2.0 시대의 플랫폼 자본주의가 펼쳐내는 일종의 귀신들림(*possessing*)을 가리킨다.

‘포징’은 두 가지 전제 아래 작동한다. 하나는 어디까지나 회화를 통해 나타난다는 점, 나머지는 네트워크에 매개된 현대적 삶을 디스토피아적인 것으로 바라본다는 점. 이 글은 위의 두 조건에 대한 짧은 주석의 역할을 맡고자 한다.

첫째, ‘포징’하는 회화. 미술사학자 데이비드 조슬릿(*David Joselit*)은 회화와 관련된 몇 가지 의견을 남긴 바 있다. 그는 ‘컨템퍼러리 아트’라는 시대 구분, 나아가 일상생활이 네트워크화된 정보사회(감시사회)라는 시대 구분을 바탕으로 ‘낡은 매체’인 회화가 어떻게 움직이는지 살핀다. 그에 따르면, 회화는 이제 단순히 물화(*reification*)된다고 볼 수 없다. 그것은 조각, 드로잉, 심지어 퍼포먼스에 이르기까지, 여러 양식과 협업하며 ‘네트워크’를 시각화한다. 회화는 최종 결착지이자 주어의 위치를 벗어나 “타동사적” 기능을 수행하는 마디점, 혹은 하나의 통로(*passage*)가 된다.¹ 목적론적 역사관의 소실점을 벗어나 ‘네트워크’의 수많은 노드(*node*) 중 하나로 유동하며 탈중심화된다.

여기서 ‘네트워크’는 여러 양식이 탈매체적으로 관계 맺는 ‘컨템퍼러리 아트’의 상황을 비유하지만, 동시에 사전적 의미의 네트워크를 가리키기도 한다. 이미지와 관계 맺는 매체로써 회화 역시 네트워크와 직렬 연결된 디지털 미디어 기술에서 분리될 수 없기에. 하지만 이 새로운 패러다임은 곧 위기를 맞는다. 인터넷을 매개한 회화가 광대하고 산만한, 이미지의 무한한 저수지 속으로 빠져들기 때문에 그렇다. 모든 사람이 핸드폰을 가지고 있고, 핸드폰에는 카메라가 달려 있으며, 작업은 촬영되고, 디지털 이미지가 된 다음, SNS에 오르고, 흩어진다. 이 가차 없는 분산은 어쩌면 회화를 파괴해버릴 정도로 강력하다. 그러나 걱정할 일은 아니다. 회화는 인간을, 시간을, 결과적으로 아날로그를 벗어날 수 없기 때문이다. 조슬릿에 따르면, 핸드폰 카메라에 의해 디지털화된 이미지는 회화 자체를 대신할 수 없다. 그는 퍼포먼스나 악곡

¹ David Joselit, 「Painting Beside Itself」, 『October 130』, Fall 2009, 127-129p.

따위의 “스코어(SCORE)”를 예로 든다.² 악보가 음악을 대신할 수 없듯 디지털 이미지가 회화를 대신할 수 없다. 회화는 네트워크 위 디지털 이미지와 교류할 수 있는 조건을 갖추되 그것에 침식되지 않는다.

그러나 둘째, 디스토피아. 연결은 언제나 대가를 요구하고, 물질이 스크린을 들여다볼 때 스크린 역시 물질을 들여다본다.³ 한때 인터넷은 혁명적 기능을 기대 받았다. 그러나 정반대의 기능을 수행했다. “혼이 크면 클수록 동물성은 그만큼 더 크다.”⁴ 인터넷을 통해 전지구적으로 네트워크화된 다중은 혁명 대신 잠재된 악마성을 폭발시켰다. 동물혼의 양가성을 긍정하려는 정치는 실패로 돌아갔으며 네트워크는 다중의 폭력과 공포를 반향하고 증폭시키는 무한정의 에코 챔버(echo chamber)가 되었다. 그 결과, 인터넷은 “암흑의 숲(Dark Forest)”으로 변모한다.⁵ 이곳은 타인의 무조건적인 제거를 통해 ‘페르미 역설(Fermi Paradox)’을 증명하는 지옥이다. 여기서 살아남으려면 무리 지어야 하지만, 무리 짓는 순간 악마성이 증폭된다. 네트워크-귀신들림의 창발. 왜 유튜브에선 매번 같은 내용의 콘텐츠가 썸네일만 갈아 끼운 채 돌고 도는가? 왜 트위터의 인기 트윗은 전부 유사한 말투를 사용하는가? 어쩌서 인스타그램 이미지는 항상 비슷한 질감과 구성으로 귀결되곤 하는가? 귀신들림 때문이다. 회화가 네트워크를 전유, 혹은 매개할 때, 그것 역시 빙의를 피할 수 없다. 천천히 침식된다.

《Are we being Good, Ancestors?》가 ‘포장’된 이미지를 향해 욕망을 드러내고, ‘-되기’할 때, 그것은 회화가 “타동사적”으로 네트워크를 반영한 순간 치러야 하는 대가가 생긴다는 사실을 알린다. 이 지점에서 목표는 분명해진다. 전시는 이탈하고자 한다. 회화라는 결핍을 벗어나 욕망을 생성하는 ‘포장’된 이미지로 향하고자 한다. 붓질을 삭제하고 행위의 흔적을 은폐하려는 이연석의 제스처(“Vrushing”). 회화로부터 비인간 신체가, “내장”이, 회화 아닌 무엇이 초과되기를 바라는 한지형의 진술. ‘포장’된 욕망에의 비판을 판단 중지하고 회화로부터 이탈, 그 이미지의 체계로 적극 침식되고자 하는 둘의 작당은 귀신들림을 부러 요구하는 배교자의 악신 숭배다.

프랑코 베라르디 ‘비포’(Franco Berardi ‘bifo’)가 지적한 것처럼, 네트워크가 일상화된 현대의 정보사회/감시사회에선 타자-되기가 근원적으로 불가능하다.⁶ 전시의 ‘-되기’가 소수자-되기를 향하는

² 데이비드 조슬릿, 「(시간에 대해) 표지하기, 스코어링 하기, 저장하기, 추측하기」, 『평행한 세계들을 꺼내기』, 현시원 옮김, 서울시립미술관, 현실문화연구, 2018, 108-114p.

³ Bogna Konior, 「The Dark Forest Theory of the Internet」, 『Flugschriften』, Volume 6, March 2020, 4p.

⁴ 맛떼오 파스퀴넬리, 『동물혼』, 서창현 옮김, 갈무리, 2013, 60p.

⁵ Bogna Konior, 같은 글, 4p.

⁶ 프랑코 베라르디 ‘비포’, 『미래 이후』, 강서진 옮김, 난장, 2013, 68p.

대신 다수적 욕망으로 치달는 것은 그 적절한 실례라 할 만하다. 하지만 궁금증이 생겨난다. 이와 같은 자포자기의 이탈은, 결국 더 큰 대가를 치르지 않을까? 이토록 무책임한 이탈이 과연 성공할 수 있을까?

다시 ‘포장’하는 회화로. 회화에 손댄 사람이라면 누구나 알고 있는 것이 있다. 어떤 회화도 회화 자체를 벗어날 수는 없다. 추상회화는 종말론적 신화를 예고했을 때 비로소 가능했으며, 이후 언제나 죽음과 동행했다. 죽음을 향한 이동, 혹은 이탈은 해당 형식이 부여받은 중요한 임무, 이브-알랭 부아(Yve-Alain Bois)를 따르자면, “애도의 임무”다.⁷ 애도란 병리적인 것도 아니고 정상적인 것도 아니며 성공할 수도 없고 또한 실패할 수도 없는 작업이다. 사라지지 않는 애도는 죽음과의 필연적 공생을 지시하며, 이때 이탈, 또는 죽음의 성공 여부를 논하는 것은 의미가 없다. 대신 이탈의 방향이 만드는 동력을 보아야 한다. 마치 같은 시간대를 반복해서 체험하는 타임루프물의 주인공처럼, 회화는 종말에 익숙하며 계속해서 뛰어든다.

회화가 네트워크 중 하나의 노드로 축소될 수 있다는 말은 거짓에 가깝다. 그것은 노드의 위치로 주변화되어도 분명 서버의 기능을 수행할 것이다. 그러므로 회화의 “타동사적” 전환은 주어기능을 묵인할 때가 아니라, 성공할 수 없는 이탈과 죽음을 반복적으로 수행하며 탈중심화 작업을 지속할 때 보다 적절하게 발휘될 수 있다. 반복은 종말론의 비극조차 희극으로 바꿔낸다. 향구적인 “애도의 임무”는 종말론의 허무주의를 놀이의 체계로 재프로그래밍하는 전략이기도 하다. ‘포장’에 이끌리는 회화의 ‘-되기’는 죽음으로 향하기에 지극히 회화적이다. 그 결과 ‘게임 오버’ 문구가 떠올랐다면, 그땐 ‘리스타트’ 버튼을 누르면 된다. 누군가 이 광경을 보며 혀를 차더라도, 그래도... 부모의 기대를 배반했을 때 아이들은 웃을 수 있다. 이들은 ‘포즈 취하며’ 묻는다. “우리가 잘하고 있나요?” 조상님은 무슨 표정을 짓고 있을까?

⁷ 이브-알랭 부아, 「회화: 애도의 임무」, 『현대미술과 모더니즘론』, 이경인 옮김, 이영철 역음, 시각과 언어, 1995, 95p.