



황재민

1. 《조율하는 퍼즐》(2022)

《조율하는 퍼즐》은 작가 고근호의 첫 번째 개인전이다. 두 개의 층으로 나뉜 미술 공간 Hall1에서 2022년 9월 15일부터 10월 5일까지 열렸다. 전시에는 작업이 총 24점, 그리고 (작업을 위한) ‘샘플’이 8점 포함되었고, 24점의 작업은 다시 3개의 연작으로 나뉘었다. 3개의 연작은 각개의 규칙을 전제하기 때문에, 전시장에는 각기 다른 3개의 퍼즐이 위치한 셈이다. 작가는 일종의 서문 역할을 하는 작업 노트를 함께 배치했는데, 그것은 작업의 내부 논리를 드러냄으로써 관객이 전시의 ‘퍼즐’에 참여할 수 있게끔 게임의 규칙을 공유하는 매뉴얼 역할을 했다.

1층과 2층으로 나뉘어 걸린 각각의 연작에서 퍼즐의 양상은 다음과 같이 나타났다. 2층에 전시된 《Virtual Pieces》 연작의 경우, 관객은 먼저 세밀하게 분절된 회화의 내부 공간을 바라보게 된다. 분절된 공간은 얼핏 완성된 형상을 내비치지만, 그 형상은 또 다른 공간의 개입으로 인해 미처 완결되지 못하고 분절되는 양상을 띤다. 이처럼 나누어진 형상은 관객으로 하여금 형상의 완결된 모습을 추측하게 만들고, 나아가 그 형상 중 어떤 것이 배경의 중심을 차지하는지를 상상하게 만든다. 자연스럽게 관객이 퍼즐에 참여하게끔 이끄는 것이다.

그런데 이렇게 퍼즐을 푸는 동안, 관객은 의외의 사실과 맞닥뜨리게 된다. 사실 여기에 중심 같은 것은 없으며, 분절된 형상을 완벽하게 복원하는 것은 불가능하다는 점을 자각하게 되는 것이다. 따라서 《Virtual Pieces》 연작은 짝을 맞춰 나가며 해체된 그림을 복구하는 직소 퍼즐(Jigsaw Puzzle)보다는 매직 아이(Magic Eye)에 가까워 보이며, 응시할수록 오히려 형상을 분산시키는 착란적 효과를 띤다. 결과적으로 퍼즐이라는 형식은 하나의 트릭이자 넌센스였으며, 그렇기에 흥미로운 가상성(virtualities)을 내포한다.

《Virtual Pieces》에서 분절된 공간을 연결할 수 있는 회화적 형식에 대한 고심이 엿보였다면, 《Shadow》 연작은 그러한 고민을 전면적으로 밀어붙인 결과처럼 보인다. 전체 화면의 스케일이 확장되었고, 화면 내부의 형상들은 좀 더 촘촘하게

교차한다. 이처럼 캔버스의 스케일과 화면의 내부 구성이 크고 정교해지기 위해선 모종의 질서와 규칙을 필요로 하는데, 규칙의 층위가 복잡해질수록 화면은 질서정연하거나 단순한 모습이 아니라 흡사 카오스적인 결과를 연출하게 된다. 정해진 규칙을 따름으로써 오히려 복잡해지는 화면. 이 역시 얼마간 넌센스와 같은 장면을 도출했다.

《Shadow》 연작은 오랜 시간 동안 공들여 그린듯한 정교한 화면이 특징적인데, 여기서 ‘잘 그려짐’이란 규칙을 최대한 잘 따르기 위한 방법, 혹은 작품 내의 함목적적인 함의를 위하여 기능적으로 설정된 태도의 결과값이다. 《Virtual Pieces》 연작이 그러하듯 《Shadow》 연작 또한 모종의 규칙과 조건에 따라 과정이 통제된 채 제작되었는데, 이와 같은 제작 방식은 회화를 예술 특정적 매체가 아닌, 퍼즐과 같이 도구적이고 유희적인 사물로 재위치시키는 임의의 방법이기도 하다. 즉, 작가의 자율성을 의도적으로 제한하는 퍼즐적 형식이란 결국 회화가 엄매일 수밖에 없는 모더니즘의 유산으로부터 거리를 발생시키려는 제스처의 일종으로 여겨진다.

그런데 앞서 언급한 작업노트에 따르면, 작가는 두 연작을 진행하는 동안 한 가지 흥미로운 문제와 맞닥뜨리게 된다. 지극히 통제된 환경을 조성하고 그에 맞추어 회화를 제작하는 과정에서, 오히려 “연속되는 실패”¹로부터 모종의 실체를 감지하게 된 것이다. 매뉴얼을 형성하고 규칙과 조건에 맞추어 작업을 진행한다 해도, 통제할 수 없는 신체의 미세한 움직임, 그리고 물감과 같은 회화 주변 사물의 객체성은 피치 못할 오차와 실패를 지속적으로 발생시킨다.² 이것은 회화 내부 화면을 규칙에 따라 온전히 통제하려는 작업의 전략과는 어긋나는 것이다. 하지만 작가는 이 오차로부터 하나의 가능성을 보았고, 설계한 매뉴얼을 작업이 스스로 벗어나는 그 지점으로부터 모종의 리얼리티를 역산할 수 있으리라 생각했다.

그리고 바로 이 오차, 규칙 속에서 필연적으로 발생하는 오차를 “생산”하기 위한 연작이 1층에 전시된 《Replay Replay》다. 이 연작에서 작가는 “매뉴얼화된 그리기의 과정”을 “여러 차례 재연”³한다. 하지만 재연 과정에서 예의 신체성과 객체성이 개입하며,

1. 고근호, 「조율하는 퍼즐을 위한 노트」, 2023,
2. 같은 글.
3. 같은 글.

완벽한 “재연”은 실패하게 된다. 이 필연적 실패는 작업의 방법론과 그 방법론을 따라 만들어진 결과물 사이에서, 뭐라고 설명할 수 없는 개념적이고 실제적인 공백(void)을 파생시킨다. 작가는 이 공백을 하나의 우연적 사건이 도래할 수 있는 계기로 개념화시키고, 〈Replay Replay〉 연작을 통해 공백을 형성할 수 있는 갖가지 조건을 탐구했다.

〈Replay Replay〉 연작은 원안이 되는 드로잉과 그것으로부터 파생된 회화가 병치되는 형식으로 구성된다. 〈Shadow〉와 같이, 〈Replay Replay〉 연작에서도 매뉴얼화된 프로세스가 작업의 중심이 된다. 그러나 〈Replay Replay〉는 원안을 최대한 흡사하게 따르려 하기보다는, 원안과 달라질 수밖에 없는 필연적인 ‘차이’를 과장하는 방식으로 제작되었다. 이 ‘차이’를 분명하게 보여주는 시각적 수단으로 우선 물감이 있다. 예컨대 특정 작업에선 물감이 필요 이상으로 묽게 처리되었고, 붓질을 벗어나 흘러내리는 등, 제작 과정에서 작가의 의도로부터 적극 이탈할 수 있는 물성을 지니고 있다. 이와 같은 제스처는 원안 드로잉과 회화 사이에서 외부의 객체성과 시간성 등을 크게 반영하면서, 작업에 통제 불가능한 우연을 부과하는 역할을 한다.

하나의 퍼즐로서 〈Replay Replay〉는 꽤나 복잡한 대상이다. 보는 이는 우선 원안 드로잉과 회화를 번갈아 보며 견주게 되는데, 이는 드로잉과 회화의 같은 점과 다른 점을 가능하게 만든다는 점에서 일종의 틀린 그림 찾기 같기도 하다. 다만 선 드로잉으로 고정된 원안과 달리, 그로부터 파생된 회화에선 모종의 ‘차이’가 계속해서 발생하기 때문에, 퍼즐은 완성되지 못하고 계속해서 지연될 수밖에 없다. 바로 이러한 지연 속에서, ‘추상 회화 보기’라는 코드화된 행위-모델, 즉 회화라는 매체에 응당 전제되어 있던 ‘가만히 바라봄’이라는 관조적 모델은 ‘퍼즐을 맞추어 봄’이라는 능동적 모델로 대체된다.

퍼즐 맞추기의 즐거움은 부분과 부분을 짝 맞춰 전체를 회복하는 수 싸움에 있을 것이다. 그러나 〈Replay Replay〉 연작에서 전체의 부분화는 부분의 차이화를 동반하고, 퍼즐은 완성하기 위한 것이 아니라 해소되지 않는 공백을 도출하기 위한 모순적 형식으로 재배치된다. 작가의 그리기 행위와 그에 따른 의도를 이탈하는 신체성, 회화 주변 사물의 객체성과 그렇게 완성된 회화의 사물성, 마지막으로 해당 작업을 바라보는 관객의 시선들. 여기서 하나의 작업을 둘러싼 여럿의 관계들은 공백을 확장하고 ‘차이’를 만들어 내며 우연적 사건의 잠재성을 극대화시킨다.

분절된 조각을 맞추어 하나의 그림을 완성하는 직소 퍼즐(jigsaw puzzle)은 지리학의 효과적인 교습을 위해 만들어진 퍼즐 형식이다. 조각과 조각을 짜 맞춰 하나의 지도를 완성하는 교보재를 가지고 놀다 보면, 누군가는 분명 실재하는 땅 위에 그려진 가상의 경계를 학습하여 완성된 세계를 머릿속에 그릴 수 있었을 것이다. 이처럼 멀리 있는 땅을 배우기 위한 도구, 개인과 이격된 지형을 시뮬레이션해 하나의 완결된 세계를 표상하기 위한 도구로서의 퍼즐을 상정해보자. 여기서 개인은 하나의 완성된 이미지, 하나의 세계상을 획득하고자 퍼즐의 조각난 부분을 짜 맞추어야 한다.⁴ 그러나 고근호의 《조율하는 퍼즐》은 산산조각난 세계 위에서 손에 잡히는 부분을 맞추어 나가며, 존재하지 않는 전체를 역산해내야 하는 기묘한 구조를 갖는다. 그것은 차이와 우연을 파생시키고 확장시키는 회화인 동시에, 하나의 세계상을 찾아내고자 할수록 오히려 그것이 존재하지 않는다는 사실을 역설하는 퍼즐이다.

나는 퍼즐을 맞추듯 머리를 써서 비가시적인 전모를 파악해야 하는 시뮬레이션 게임에는 취약한 편인데, 그럼에도 《조율하는 퍼즐》의 회화를 눈앞에 두고 이것이 무엇인지 알 수 있을 것 같다고 느꼈다. 그것은 아마도 여기에 있는 것이 다른 아닌 회화였기 때문일 것이다. 회화는 종종 보수성의 화신이자 연극 무대 위의 악한처럼 여겨진다. 동시대 미술을 이루는 요소 중 여럿 골치 아픈 것들이 있지만, 그중 회화 역시 꽤나 골치 아픈 요소가 아닐까 싶다. 회화를 둘러싼 담화는 필연적으로 다음과 같은 그물망 속에 섞여 들어간다. 그러니까, 왜 ‘아직도’ 그림을 그리는가? 왜 ‘아직도’ 추상 회화 안에 있고자 하는가?

2. 회화의 차원

W. J. T. 미첼(W. J. T. Mitchell)은 추상 회화가 내포했던 지배 서사를 정리하며, 이것이 그간 무척이나 “기이하게” 결합되어 있었다고 주장한다. 미메시스와 재현의 파괴를 통한 우상파괴주의의 추구, 미메시스 이상의 현실을 재현하고 새로운 지각의 장을 연다는 과학 혁명의 뉘앙스, 전투적인 아방가르드의 몸짓으로 부르주아 관람자를 충격한다는 정치적 혁명. 이와 같은 서사들이 추상 회화를 매개로 복잡하게 뒤섞여 있었다는 것이다.⁵ 해당 서사는 클레멘트 그린버그(Clement Greenberg)를 비롯한 모더니즘 미술 비평의 영향력과 관계하며 매체를 미술사적 규범의 자리에 올려놓은 원동력이었다. 그러나 추상 회화의 지배 서사는 이후 여러 경로로 비판의 대상이

4. 박정우, 「퍼즐에 관한 짧은 노트」, 『뉴스페이퍼』, no.3 (2022): 8.
5. W. J. T. 미첼, 『그림은 무엇을 원하는가』, 김전유경 역, (서울: 그린비, 2010), 332.

되었고, 이제 추상 회화란 “비판”이라는 마술적 작업”⁶에 결코 이르지 못하는 구습으로 여겨진다. 이유는 다음과 같다. 이른바 ‘시뮬레이션’의 시대 이후 추상 회화를 부흥시키고자 하는 시도는, 자본의 추상화 과정을 모사하는 기회주의적 시도이며, 예술의 논리가 시장의 역학에 뒤따르는 일종의 댄디즘이 되리라는 것이다.

이와 같은 의견을 보충할 수 있는 텍스트로 헬 포스터(Hal Foster)가 쓴 『냉소적 이성의 미술(The Art of the Cynical Reason)』을 참조할 수 있다. 그는 이 글에서 추상 회화와 조각에 대한 비판을 전개하는데, 특히 1980년대 중엽 뉴욕에서 등장한 기하학적 추상 회화들이 새로운 물신숭배의 오류를 저지르고 있음을 지적한다. 네오지오(Neogeo), 또는 시뮬레이션주의 미술이라고도 불린 이 경향은 재현과 시뮬레이션 사이를 흥미롭게 오가는 화면을 통해 이목을 끌었다. 포스터는 이와 같은 기하학적 추상 회화가 역사적 추상 회화를 마치 레디메이드 오브제처럼 ‘가져다 썼으며’, 그 결과 외양적으로는 추상 회화일지 몰라도 속내는 차용미술인, 메타적인 성격을 갖는 회화가 되었다고 정의한다. 그리고 그는 이러한 차용미술의 속성을 문제 삼는다. 차용이라는 수법은 역사적 추상 회화의 실패를 비판적으로 검토하는 대신, 오히려 그 실패를 냉소적으로 가중시키면서 공허한 양식으로 만들어 버리기 때문이다. 포스터는 기하학적 추상 회화가 역사적 추상 회화라는 관습을 짐짓 해체하는 척 냉소했으며, 그 결과 독창성, 숭고함, 미적 관조 등, 회화가 내포하고 있었던 보수성을 해체하거나 비판하기는커녕 단순히 재생산했다고 비판한다. 이처럼 실패한 해체는 곧 공모 행위가 되며, 해체 자체의 상품화로 귀결된다는 게 그의 결론이다.⁷

헬 포스터의 혹독한 의견에 있어, 회화가 회화의 속성을 유지한 채 반복되는 것은 분명한 비판의 대상이 된다. 역사적 추상 회화는 대문자 예술에 죽음을 선포하고자 했고, 그것은 아방가르드적인 움직임이었다. 그러나 네오지오 화가들은 메타적 차용을 바탕으로 역사적 추상 회화의 종말 선포를 하나의 게임으로 환원시켜 버렸고, 해당 형식의 비판적 맥락을 전부 제거하고 매끈한 이미지만 남겨 전용했다. 포스터는 이를 가리켜 ‘비극 다음에 온 소극’, 곧 비웃음거리에 다름없다고 같음한다. 그들의 의도와는 상관없이, 이것은 하나의 기회주의적 움직임으로 간주될 수밖에 없다는 것이다.⁸ 처음에는 비극으로, 다음에는 소극으로. 비극이 소극으로 열화된 후, 그 뒷편으로는 아무것도 배척할 수 없다. 후일 헬 포스터

본인이 말하는 것처럼, 거기엔 “딱히 아무것도 없다.”⁹ 소극 이후에 등장한 것들은 자신이 반복될 수 없다는 사실을, 역사적 정합성을 보장받을 수 없다는 사실을 이미 알고 있다. 그들은 자동인형이며, 더 나쁘게 말하면 좀비와도 같다. 이러한 포스터의 도식을 따르자면, 오늘날 등장한 회화들은 단지 소극 이후의 것들, 자신이 죽은 지도 모른 채 돌아다니는 좀비들에 불과할 것 같다. 그러나 과연 그게 다일까?

『냉소적 이성의 미술』은 1996년에 출간된 유명한 저서, 『실재의 귀환(The Return of the Real)』(1996)에 처음으로 실린 텍스트다. 하지만 헬 포스터가 네오지오 회화의 대표적 작가로 꼽았던 피터 헬리(Peter Halley) 등에 대해 비판을 전개한 것은 그보다 앞선 1986년, 잡지 『아트 인 아메리카(Art in America)』에 실린 글을 통해서였다.¹⁰ 그렇다면 메타적 성격을 갖는 기하학적 추상 회화에 대한 포스터의 비판이 발아한 시점이 다름 아닌 이즈음이라고 간주할 수 있을 것이다. 한데 마침 1986년은 추상 회화에 대한 또 다른 텍스트가 등장한 해이기도 하다. 헬 포스터와 같이 『옥토버(October)』의 공동 편집인으로 참여 중인 이브-알랭 부아(Yve-Alain Bois)가, 보스턴 현대 미술 연구소(Institute of Contemporary Art, Boston)에서 열린 전시 《엔드게임: 최근 회화와 조각에서 나타난 참조와 시뮬레이션(Endgame: reference and simulation in recent painting and sculpture)》(1986)의 카탈로그에 『회화: 애도의 임무(Paintings: The Task of Mourning)』라는 제목으로 실은 글이 그것이다. 여기서 부아의 텍스트는 포스터의 단언과는 조금 다른 방향으로 작동한다. 그의 글에서 추상 회화는 소극 이후의 좀비들이 아니라, “조중에 걸린 애도자들”로 취급된다. 여기서 방점은 두 번 찍혀야 한다. 첫째로는 조중에, 둘째로는 애도자들에.

부아는 해당 텍스트에서 이른바 ‘포스트모더니즘’ 담론에 내재된 종말론적 감각의 작은 목록을 작성한다. 인간의 죽음, 이데올로기의 죽음, 실재의 죽음, 저자의 죽음 등, 목록 속에서 모든 거대한 것들에 죽음이 선포되며, 여기서 추상 회화 역시 예외가 아니었다. 다만 부아는 이 종말론들과 적극적으로 거리를 두고, 특히 추상 회화를 가리켜 굳이 죽음을 선포하는 것은 어색한 일이라고 말한다. 왜냐하면 추상 회화야말로 최종적인 진리를 선포하며 예술 자체를 종결시키고자 했던 예술, 처음부터 종말과 죽음을 내재한 예술 형식이었기 때문이다. 부아의 관점에서, 추상 회화

6. 같은 책., 333.
7. 헬 포스터, 『실재의 귀환』, 최연희, 이영욱, 조주연 역, (부산: 경성대학교출판부, 2010), 168-176.
8. 같은 책., 168-176.
9. 헬 포스터, 『소극 다음은 무엇?』, 조주연 역, (서울: 위크룸프레스, 2022), 9.
10. Hal Foster, 「Signs Taken for Wonders」, 『Art in America』, vol. 74 (June, 1986).

내부에 위치한 것은 예술의 종말 이후 뺀 나가는 무한한 자율성이 아니라, 예술의 죽음을 기리는 일종의 애도(trauer, mourning) 행위였다. 여기에 죽음을 선고하는 것 역시 공허한 동어반복일 뿐이다.¹¹ 즉, '아직도' 추상 회화를 제작한다는 것은 그것이 시작점부터 내포하고 있었던 애도 작업에 참여한다는 말이 된다.

부아가 추상 회화 작가들을 가리켜 “조증에 걸린 애도자들”이라고 칭할 때, 여기에서의 애도란 프로이트가 아닌 데리다적 의미의 애도와 가까울 것이다.¹² 프로이트에게 있어 애도가 타자를 잊기 위한 작업이라면, 데리다에게 있어 애도란 타자를 기억하는 여정의 시작점이다. 이러한 관점에서 타자는 죽음을 통해 비로소 말하기 시작하고, 부재를 통해 현존하기 시작한다. 이처럼 애도란 일종의 모순적인 작업이 될 수밖에 없다.¹³ 추상 회화는 대문자 예술의 죽음을 의도하는 형식이 아니라 애도하는 형식이며, 예술의 부재를 지시함으로써 예술의 현존함을 실체화하는 형식, 결과적으로 모순을 가진 형식이다. 포스터에게 추상 회화가 보여주는 반복이 하나의 비웃음거리라면, 부아에게 반복이란 “조증”에 해당하는 병리적 증상이며 동시에 존재론적 필연이다. 이와 같은 의견은 흥미롭다. 흔히 동시대 미술의 실천에서, 한 명의 작가는 자신의 관점에 부합하는 매체를 자의적으로 선택해서 비판적으로 전유한다고 여겨진다. 하지만 만일 회화가 “조증”에 준하는 어떤 형식이라면, 그것은 마치 하나의 증상처럼 (작가가 선택하는 것이 아니라) 작가를 찾아온다. 증상은 쉽게 은폐되지 않는다. 이것이 ‘회화가 어쩌서 사라지지 않는가?’라는 질문에 대한 하나의 가설적 대답이다.

추상 회화가 하나의 병리적 증상이자 모순어법이라는 주장을 조금 더 검토해 본다. W. J. T. 미첼은 추상 회화라는 문제를 다루면서 게르하르트 리히터(Gerhard Richter)를 분석한 미술사학자 벤자민 부홀로(Benjamin H.D. Buchloh)의 텍스트를 검토한다. 부홀로는 리히터가 20세기 회화라는 거대한 우주를 냉소적인 회고 속에서 탐구한다고 평가한다. 그러나 리히터의 냉소는 헬 포스터가 비판하는 1980년대 뉴욕의 “냉소적” 추상 회화들이 선보인 공허한 반복과는 다르다. 예컨대 리히터는 1966년부터 시작한 컬러차트 연작에서 화가의 붓과 물감이 아니라 산업용 에나멜 페인트와 도배공의 붓을 사용하는 등, 회화의 조건과 과정을 익명화하고 객관화한다. 그는 이러한 익명적 조건 속에서 독창성과 숭고함이라는 자율성의 함정을 빚겨 나가며, 역사라는 거대 서사를

냉소적으로 회고함으로써 회화라는 형식의 오랜 주제를 다시 한번 비판적으로 탐구할 수 있었던 것이다.¹⁴

그러나 미첼이 강조하고자 하는 바는, 정작 리히터 본인이 비판적 해석을 단호하게 거부한다는 점에 있다. 리히터는 자신이 부르주아 예술가이며 자신의 작업이 전통적 의미에서의 예술에 가깝다고 주장한다. 그렇게 부홀로가 자신에게 부여하고자 하는 영웅적이고 비판적이며 위반적인 아방가르드주의자의 역할을 계속해서 거부하는 모습을 보였던 것이다.¹⁵ 리히터는 정치와 적극적으로 거리를 두고, 회화가 갖는 일상적 실천의 평범함을 강조하며, 자신에게 부여된 비평적 위치, 회화의 전역사에 비판적으로 대결한다는 막대한 위치를 부정한다. 리히터의 이와 같은 입장은 추상 회화의 모순적 성격을 적절하게 보여준다. 회화는 종종 자신의 비평적 의의를 소리 높여 주장하지 않을 때 오히려 비판적 예술 형식으로서의 긴장감을 형성하는 것이다.

이러한 맥락에서, 회화는 좀비가 아니라, 병중에 시달리는 환자가 된다. 이때 회화를 향한 결정적인 비판을 통하여 그것을 말소시키겠다는 의견은, 병리적 증상을 치유해 환자를 ‘정상’으로 되돌리겠다는 일종의 목적론과 구별되지 않는다. 그렇다면 여기서부터는 동시대적 회화를 향한 새로운 의견을 등장시킬 필요가 있다. 하나는 W. J. T. 미첼이 제시한 ‘친밀성의 정치’이며, 다른 하나는 데이비드 조슬릿(David Joselit)이 거론한 ‘네트워크적 회화(networked painting)’라는 개념이다. 이들은 회화를 무비판적인 양식으로 유지하거나 목적론적 비판을 통하여 사태를 단순화 시키는 대신, ‘아직도’ 사라지지 않는 회화를 동시대 미술의 담론장 위로 겹쳐낼 수 있는 방법을 고민한다.

미첼은 추상 회화의 전역사를 재배치하며, 뉴욕과 파리 등에 해당하는 제국의 중심부를 떠나, 주변부의 역사를 검토할 것을 제안한다. 사실상 추상 회화의 역사를 탈식민주의적 관점에 기반해 재검토하자는 이야기인데, 다만 이는 “타자성을 국외성으로 자동 약호화하는... 원시주의적 모더니즘”¹⁶에 의지하는 문화정치학과는 궤를 달리한다. 미첼은 이른바 ‘원주민 회화(Aboriginal Painting)’라고 불리곤 하는 회화 양식이 장소성과 공동체성을 환기한다는 점에서 물신숭배와는 거리가 있다고 단언하며, 해당 작업들이 타자성의 자동 약호화 기제 속에서도 여전히 회화로서의 기술적 성취를 이루어 냈다는 점에 주목한다. 그는 이 회화들이 마치 “농구경기를 보는 것”처럼 흥미로운 퍼포먼스를 보여준다고 쓰는데,

11. 이브-알랭 부아, 『현대미술과 모더니즘론』 중 「회화: 애도의 임무」, 이경인 역, 이영철 역음, (서울: 시각과 언어, 1995), 93-95.
12. 지크문트 프로이트 (Sigmund Freud)에 따르면, 애도란 우리가 사랑하는 누군가가 죽어 곁을 떠났을 때, 그와의 감정적 고리를 끊어낸 뒤 심리적 에너지를 회수하는 과정을 말한다. 여기에 전제되어 있는 것은 심리적 에너지의 성공적인 회수와 재투자 과정이다. 프로이트에게 있어 애도란 반드시 완수되어야 하는 것, 비록 고통스러운 지언정 성공적으로 종결되어야 하는 어떤 행위로 규정된다. 하지만 자크 데리다(Jacques Derrida)는 애도란 본질적으로 완수될 수 없는 작업임을 강조한다. 사랑하는 이의 죽음이란 결별이 시작되는 지점이 아니라, 오히려 대상에 대한 책임과 기억이 시작되는 지점이다. 왕철, 「프로이트와 데리다의 애도이론」, 『영어영문학』, 제 58권 4호 (2012).
13. 같은 글.
14. W. J. T. 미첼, 334-336.
15. 같은 책., 335.
16. 헬 포스터, 『실재의 귀환』, 275.

요컨대 ‘원주민 회화’를 타자성의 기호로 바라보지 않고 회화의 역사 속에 배치해 읽어내려 할 때, 이상파괴적/역사적 추상 회화의 내러티브로부터 벗어난 대안적 내러티브가 생성될 수 있다는 이야기다. 이 대안적 내러티브는 ‘추상’의 역사를 서구의 전유물 이상으로 확장하며, 추상 회화를 자본주의에, 나아가 모더니즘에 선행하는 역사로 재배치할 수 있다. 이처럼 새로운 역사의 영토 위에서, 새로운 조형적 엄함을 마주칠 수 있는 것은 물론이다.¹⁷

미첼은 이와 같은 대안적 시선을 가능케 하는 동인으로 ‘친밀성(intimacy)’을 꼽는다. 그는 추상 회화를 둘러싼 여러 층위의 상이한 가치평가 속에서 답을 찾기 위해, 작가들의 자기 진술에 주목할 필요가 있다고 말한다. 그런데 여기서 그가 일컫는 작가란 굉장히 특정한 것으로, “예측할 수 없는 시장의 변화와 비평적 취향에 의해 미술사의 진보적 움직임을 대표한다고 선택된 주요 작가”들보다는, 오히려 “그다지 중요하지 않은 작가”가 비평 대상이 되어야 한다고 주장한다.¹⁸ 이어서 그는 1990년대 중반, 사우스플로리다대학 미술관을 찾아 신진 작가들의 추상 회화를 관람한 기억을 상기하는데, 여기서 결론이 흥미롭다. 이처럼 ‘작은’ 전시를 찾아 “그다지 중요하지 않은 작가”의 작업을 볼 때, 관객과 회화 사이에서 대화가 발생할 수 있다는 것이다. 이 대화는 관객이라는 주체가 회화라는 객체를 바라본다는 예의 이분법적 구성을 벗어나는 것으로서, 대상으로부터 형제애, 혹은 자매애에 해당하는 감정을 이끌어내며 ‘친밀성의 정치’를 형성한다. 이것은 이상파괴적/역사적 추상 회화 이후, “조종”에 시달리며 반복되고 있는 회화를 (치유하는 것이 아니라) 돌볼 수 있는 방법이기도 할 것이다.¹⁹

여기서 대화를 통해 나타나는 ‘친밀성의 정치’라는 개념은 다소 순진해 보이기도 한다. 그럼에도 다음의 통찰은 유용하게 느껴진다. 이제 교과서에 붙박여 있는 추상 회화를 보면서 이론적 견해를 가설하는 것은 큰 의미가 없으며, 보다 중요한 것은, 지역의, 더 작은 공동체의, 좀 더 친밀하게 다가갈 수 있는 곳에 위치한 추상 회화를 찾아 그 역할을 살펴보는 것, 이를 통해 ‘지금 여기’에서 작동할 수 있는 추상 회화의 가능성을 타진할 수 있을지도 모른다는 통찰 말이다. 여기에서도 알 수 있듯, 성급하게 추상 회화를 거부하는 것은 여전히 답이 아니다. 필요한 것은 추상 회화라는 모순적 형식에 대해 모종의 고고학을 전개하는 것, 이를 통해 숨겨져 있던 잠재성을 이끌어내고 새로운 조형적 차원을 길어내는 작업이다.

물론, 동시대 미술을 둘러싼 텍스트의 지형 속에서, 예의 ‘친밀성의 정치’에 어울리는 사례를 쉽게 상기할 수 있을 것이다. 이를테면 니콜라 부리오(Nicolas Bourriaud)의 관계 미학(Relational Aesthetics)과 같은 미학 이론이 대표적 사례다. 그러나 ‘친밀성의 정치’ 개념이 회화를 모델로 삼은 것처럼, 여기서는 회화 실천에 근거한 텍스트 중, 이를 보충할 수 있는 관점을 제시하고자 한다. 미술사학자 데이비드 조슬릿의 텍스트, 『Painting Beside Itself』(2009)와 해당 텍스트가 제시하는 ‘네트워크적 회화’, 그리고 ‘타동사적 회화(transitive painting)’가 대표적 사례다.

조슬릿은 회화에 네트워크라는 새로운 역량을 부여하고자 한다. 그의 설명에 따르면 회화는 독립적이고 자율적인 매체가 아닌, 언제나 전시라는 네트워크 속에 연결되어 있는 확산적 형식이었다. 다만 문제는 이 네트워크가 너무나도 광대하여 쉽게 가시화하기 어려웠다는 점에 있다. 그렇기에 만일 회화가 이 같은 네트워크를 시각화할 수 있다면, 그것은 잠재성을 되찾고 동시대 미술의 비판적 지형에 개입할 수 있을지 모른다.²⁰ 조슬릿은 유타 쿼더(Jutta Koether)를 비롯한 동시대 회화 작가들의 작업을 분석하며, 이들의 작업에서 회화가 설치, 퍼포먼스 등의 매체와 관계 맺음으로써 모종의 네트워크를 가시화했다고 평가한다. 이때 회화는 다양한 매체를 ‘타동사적(transitivity)’으로 반영하는 통로(passage)로 기능하는데, 이 과정에서 적극적으로 수동성을 취함으로써 유독한 자율성을 제한하게 된다. 이처럼 회화는 다른 매체들과 맺는 친밀한 관계 속에서 수동적으로 작동하면서 번역되고, 탈구되고, 파편화되며, 중국에는 비판성을 도모한다.²¹

전시라는 사회적 관계 속에서 회화의 역할을 재규명하는 것. 이는 회화를 늘상 붙잡고 있었던 모더니즘적 자율성이라는 신화, 혹은 시장의 요구에 따라 존속되고 있는 물신주의적 매체라는 비판으로부터 한발짝 빗겨서서, 모종의 잠재성이나 정치성을 다시금 반영하는 통로로서의 회화를 상상하게 만든다. 만약 (네트워크의 일부인) 회화로부터 상품화의 혐의를 따져 물어야 한다면, 예술계 전반에 걸쳐 작용하는 교환 관계 자체를 대상으로 상품화의 혐의를 따져 물어야 한다.²² 그러나 회화를 사회적 관계를 이루는 광대한 네트워크의 부분이자, ‘타동사적’ 통로로 바라볼 수 있다면, 그것을 단순히 상품에 불과한 무엇으로 치부할 수는 없을 것이다.

17. W. J. T. 미첼, 355-361.
18. 같은 책., 337.
19. 같은 책., 336-343.
20. David Joselit, 『Painting Beside Itself』, 『October』, vol.130 (2009): 125-128.
21. 같은 책., 132-134.
22. 조슬릿은 자신의 근저, 『예술 이후』에서, 오늘날 모든 동시대적 미술 실천은 하나의 네트워크 위에서 순환하며 결국 하나의 통화(currency)이자 재화(wealth)로 기능한다는 점을 비판적으로 강조한다. 회화뿐만 아니라 모든 급진적 양식이 이 전제로부터 자유롭지 못하다. 데이비드 조슬릿, 『예술 이후』, 이진실 역, (서울: 현실문화A, 2022), 17-19.

3. 퍼즐의 차원

왜 '아직도' 그림을 그리는가? 왜 '아직도' 추상 회화 안에 있고자 하는가? 이제 이 질문에 대해 몇 가지 대답이 가능하다. 추상 회화는 모순어법이자 병리적 증상으로써 하나의 구조와 같이 작용하며 자신을 드러내기 때문이다. 나아가, 이상파괴적/역사적 추상 회화를 주변부의 역사 속에서, 혹은 '지금 여기'의 대화 속에서 재고찰함으로써 '친밀성의 정치'를 활성화할 수 있기 때문이다. 모든 동시대적 미술 실천이 마침내 화폐화된 당대의 정치·경제적 지형 속에서, 회화는 잠재된 네트워크를 '타동사적'으로 가시화하는 통로가 되며, 모더니즘적 자율성을 벗어나 자신을 드러낼 수 있게 되었기 때문이다.

하지만 논의를 성급하게 마무리하기 전에, 고근호의 추상적 형식에 관하여 다루어야 하는 질문이 있다. 그것은 퍼즐이라는 또 하나의 층위다. 앞서 살펴보았듯, 고근호는 퍼즐이라는 역학을 기입해 회화의 의미를 일부 전유한다. 여기서 하필 퍼즐이라는 맥락이 등장하는 것은 작가의 현실 인식과 관련이 있다. 작업노트에서 드러나듯, 작가는 오늘날의 세계가 시공간이 겹쳐져 있는 상황, 물리적 공간과 디지털 공간이 스마트폰을 매개 삼아 혼합된 기이한 상황을 연출하고 있다고 여긴다.²³ 그는 이와 같은 현실적 조건이 유의미한 미적 상황을 창출하기 어려운 '가벼운' 지각을 생산하고 있다고 느끼며, 이처럼 '가벼운' 세계로부터 불관감과 감각적 멀미 증상을 얻는다. 그리곤 멀미에 시달리며, '가벼움'을 벗어날 수 있는 '무거운' 회화를 제작하고자 했다.

여기서 '무거운'이란 단순히 물리적인 무게를 의미하는 것이 아니다. '무거운'이란 1990년대 중반에 출현한 전 지구적 인터넷이 2~30년에 걸쳐 '가벼움'으로 표준화한 대중적 의식과 지각으로부터 탈출하기 위한 수단, 상실된 특이성을 회복하기 위한 수단이다. 조너선 크래리(Jonathan Crary)는 저서 『24/7 (24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep)』(2013)에서 이와 같은 감각의 전환을 지적한 바 있는데, 그는 인터넷이 대량 생산된 시간적 대상을 광범위하게 유통했으며, 이를 통해 문화 내부의 지각경험이 대규모로 동질화되었다고 쓴다. 이제 개인은 천천히 집단적 기억 상실증 속으로 젖어 들고, 주체적 동일성과 특이성의 상실이 초래된다.²⁴ 크래리는 이 대목에서 기술철학자 베르나르 스티글러(Bernard Stiegler)의 의견을 주로 인용하는데, 사용자를 24시간 7일 내내 깨어 있게 하는 비-시간이 스마트 기기를 통해 시간 속으로 침입한다는

점, 그리하여 사회 체계와 집단적 개체가 해체되어 버린다는 점을 문제적으로 여기며, 문화적 경험 속에 특이성을 다시 불러들일 수 있는 대항 제품의 필요성을 강조한다.²⁵

퍼즐은 하나의 그림을 완성하기 위해 긴 시간을 투자해야 하는 놀이 도구다. 만일 관객이 퍼즐을 맞추듯 회화를 바라볼 수 있다면, 그 바라봄은 곧 긴 시간을 요구하는 행위가 되어 동질화되고 표준화된 지각으로부터 벗어날 수 있는 예외적 상황을 만들어 낼 수 있을 것이다. 퍼즐은 '가벼움'의 시간으로부터 탈출하기 위한 수단이자, '무거운'의 시간을 시뮬레이션하기 위한 수단이다. 또한 고근호의 퍼즐은 온전한 모습으로 완성하는 것이 불가능한, 끝없이 미끄러지며 차이화하는 구조를 가졌기 때문에, 관객의 퍼즐 맞추기는 곧 잠재성을 최대화하며 모종의 특이성을 창출하게 될지 모른다. 이처럼 '무거운'이란 '가벼움'의 세계로부터 벗어나기 위한 힘을 만드는 수단, 회화와 현실과의 관계를 재설정하기 위한 작가의 관념적 장치를 가리키고 있다.

그런데 이처럼 '무거운'을 지향한 작가의 회화에는 하나의 난점이 발생한다. 회화가 언뜻 수동적인 양상을 띠게 된다는 점이다. 《조울하는 퍼즐》의 퍼즐-회화들은 회화를 '무겁게' 읽어줄 비평적 관객, 즉 제3의 행위자를 가정해야 한다. 이러한 행위자의 존재와 의지가 없다면, 회화는 퍼즐처럼 읽히지 못하고 다시 한번 '가벼운' 세계의 동질화된 지각 속으로 용해되어 버리고 말 위험이 있다. 바로 이 지점에서, 미첼이 '친밀성의 정치'라는 개념으로 설명한 형제애적/자매애적 대화 행위를 퍼즐-회화의 수동성에 대입해 볼 수 있다. 고근호의 퍼즐-회화들이 비록 수동성을 가질지 몰라도, 그것은 최소한 대화와 '친밀성'을 요구하고 있기 때문에 유용한 형식이 될 수 있다고 말이다. 여기서 문제는, 미첼이 주요 사례로 꼽았던 1990년대 중반과는 다르게, 오늘날의 미술관에서는 애초에 대화가 시작될 수 없다는 점에 있다. 지각 경험이 동질화되고 표준화된 오늘날, 개인은 대화를 나누며 교환할 세계가 없다. 이때 '친밀성'은 처음부터 재구성되어야 하는데, 그렇다면 《조울하는 퍼즐》이 갖는 수동성은 다시금 문제적이다. 불가능한 대화를 요구하는 형식으로 스스로를 몰아붙임으로써 회화를 무기력하고 수동적인 상태로 고립시킬 위험이 있기 때문이다.

하지만 나는 여기서 두 가지를 주장하고자 한다. 첫 번째는 무기력함과 수동성이 수정되고 치유되어야 하는 결함이 아니며, 오히려 그 자체로 디지털 공간의 구조와 역학을 고찰하기 위해 필수적인 감각이라는

23. 고근호, 같은 글.

24. 조너선 크래리, 『24/7 잠의 종말』, 김성호 역, (서울: 문학동네, 2014), 86-87.

25. 같은 책., 87.

점. 그리고 두 번째는 《조율하는 퍼즐》의 퍼즐-회화가 모종의 게임적 구조를 가정하며, 동질화된 지각 경험을 넘어서 수 있는 확장된 관계를 상기시킨다는 점이다. 이를테면 미디어 학자 텡-후이 후(Tung-Hui Hu)는 디지털 자본주의에 의해 생산된 주체의 수동성과 무기력을 하나의 역량으로 강조한다. 그는 오늘날 하루 대부분의 시간을 무의미한 메시지와 SNS 스크롤링에 빼앗겨 이유 없는 번아웃에 시달리는 상황, 디지털 플랫폼 속에서 내리는 모든 선택이 알고리즘에 의해 추출되고 제한되는 상황 등, 디지털 미디어에 의해 특징적으로 도래한 일상적인 무기력 상태를 ‘디지털 무기력(digital lethargy)’이라고 규정한다. 과거의 무기력이 단순히 신체적인 무기력 증상이나 정신적인 우울감을 가리키는 증상이었다면, ‘디지털 무기력’은 그러한 무기력을 도출하는 산만함과 재빠른 속도를 동시에 내포한다. 디지털 플랫폼은 시간적 지연이 거의 없는 재빠른 수행 능력을 제공하며, 필연적으로 사용자들이 더 능숙하고 숙련된 상태에 도달하기 위해 분투하도록 이끈다. 개개인은 점차적으로 이런 속도에 익숙해짐으로써 사회, 환경적으로 매우 파괴적인 결과를 초래하고, 또한 전 지구적인 의식의 동기화와 표준화를 초래한다. 사용자의 시간을 총동원해 자본화하는 디지털 자본주의는 모든 것이 가능하지만 아무것도 할 수 없는 속도 속에서 사용자 무기력과 지루함에 빠뜨린다.²⁶

한편 ‘웹 2.0 (Web 2.0)’이라는 단어를 고안한 장본인인 팀 오라일리(Tim O’Reilly)는 오늘날의 디지털 환경이 작동하는 방식을 ‘알고리즘적 조절(algorithmic regulation)’이라고 명명한 바 있다. 디지털 미디어와 그 알고리즘은 사용자에게 확장된 자유와 안정적인 환경을 보장하는 듯 보이지만, 실은 지속적으로 조절되고 변조되면서 한정된 자유를 보장할 뿐이다. 알고리즘은 개인의 체화된(embodied) 요소를 인지할 수 없고, 단지 측정 가능하고 통계화 가능한, 데이터화된 요소만을 포착할 수 있다. 이것은 곧 인간 행위자의 소외를 초래하는 한계점으로 작동한다. 그렇지만 ‘알고리즘적 조절’은 지속적으로 업데이트되고, 재조정되고, 변형되면서, 자율적 의지를 침해하는 억압적 통제가 아닌 ‘부드러운 통치(soft control)’, 통제 없는 통제를 현실화한다.²⁷ 미디어 이론가 존 체니-리폴드(John Cheney-Lippold)는 이와 같은 디지털 환경의 특징적인 통제를 자동차 서스펜션에 부착된 코일 스프링에 빗댄다. 서스펜션은 차체와 타이어를 연결해 주고, 지속적으로 움직이고 유동하면서 차량이 지면에 의해 받는 충격을

완충해 준다.²⁸ 이처럼 알고리즘은 개인을 디지털 환경에 연결시켜주며, 알고리즘 자체에 내재된 통제적 요소를 부드럽게 완충해주고, 결과적으로 눈치챌 수 없게 은폐한다는 것이다.

알고리즘적 통치는 사용자가 경험하고 행위할 수 있는 세계 전체를 틀 짓는다. 이 보이지 않는 흔들림과 조절 작용 속에서 개인이 겪는 멀미 현상은 어쩌면 당연한 것이다. 여기서 주체적이고 자율적으로 사유하고 선택하는 능동적인 사용자란 허위적인 것이며, 실재하지 않는다. 그렇기에 텡-후이 후는 ‘수행하는’ 주체의 능동성이 아니라 ‘수행되는’ 주체의 수동성에 주목할 것을 제안한다. ‘수행되는’ 주체의 무기력함과 수동성은 단순히 행위의 공백이나 결여에 불과한 빈칸이 아니다. 그것은 “지속하기 위한, 온전함을 유지하기 위한, 견딜 수 없는 것을 견디기 위한” 일종의 생존 전략이자, 능동성을 강제하는 디지털 자본주의의 속도를 끊어내는 대항 실천이다.²⁹ 이와 흡사하게 조너선 크래리는 24시간 언제나 가동 중인 네트워크가 강요하는 각성 활동으로부터 벗어나 “급진적 단절로서의 잠”을 성취해야 한다고 주장한다.³⁰ 여기서 잠이란 사유의 실현 조건인 꿈을 되찾을 수 있는 상태, 그리하여 “힘을 구성하는 자동장치를 탈자동화시키는 힘”을 조직할 수 있는 상태를 일컫는다.³¹ 전 지구적 병리로부터 벗어나 다른 세계를 꿈꿀 수 있는 행위력을 되찾기 위해선 평평한 세계를 구성하는 흐름을 끊어내야 한다. 무기력과 잠은 바로 그런 절단력을 가진 걸림돌로 작동한다.

고근호가 회화를 경유해 언뜻 보여주는 방법론은, 이와 같은 “급진적 단절”, 그리고 “견딜 수 없는 것을 견디기 위한” 전략적인 수동성을 갖는다. 주지하듯, 퍼즐 게임에 참여하려면 정해진 규칙을 따라야 한다. 이 규칙의 제약속에서 개인은 어쩔 수 없이 수동적이다. 그러나 퍼즐을 진행하는 순서나 방식 등을 전략적으로 접근하는 것처럼, 퍼즐을 맞추는 행위 안에서도 행위자는 규칙에 능동적으로 대응함으로써 나름대로의 제한적 자율성을 추구한다. 말하자면 여기서는 수동적 자율성이라고 부를 수 있는 것이 작동하고 있다. 이 수동적 자율성은 회화의 제한된 자율성이 ‘타동사적’ 통로로서 작동하는 양상에 상응한다. 여기서 고근호의 수동적 자율성은 자율적 주체로서의 인간관에 상응하는 자율적 예술론에 전제된 시대착오적 특정성을 회피해 나가는 동시대 회화의 생존 전략으로 작용하고, 그의 회화는 ‘가벼움’으로 평평해진 세계 위에서 ‘무거움’을 요구하는 퍼즐로 ‘수행되며’ 동질화된 세계를 절단한다.

하지만 여전히 중요한 질문이 남아 있다.

26. Tung-Hui Hu, 『Digital Lethargy』 (Cambridge: MIT Press, 2022), 8-12. ‘디지털 무기력’을 초래하는 ‘속도’에 대한 언급은 23쪽을 참조.
27. 존 체니-리폴드, 『우리는 데이터다』, 배현석 역, (파주: 한울, 2021), 177-178.
28. 같은 책., 213-214.
29. Tung-Hui Hu, 27.
30. 조너선 크래리, 200.
31. 베르나르 스티글러, 『자동화 사회 1』, 김지현, 박성우, 조형준 역, (서울: 새물결, 2019), 219.

《조울하는 퍼즐》로부터 과연 ‘친밀성’을 재구성하는 대화가 파생될 수 있을까? ‘무거운’ 그림을 ‘무거운’ 그림으로 현실화할 행위자가 도래할 수 있을까? 추상 회화를 무디고 낡은 역사적 언어 속에서 끄집어내어 대화 속으로 위치시키고, 동질화된 ‘무거움’으로 ‘수행되는’ 대항적 실천으로 위치시키기 위해서는, 연결, 참여 등의 악몽 같은 관습적 수사로부터 이탈한 확장된 관계가 필요해 보인다.

여기서부터 나는 위에서 거론한 두 번째 주장, 고근호의 퍼즐-회화에 내포된 모종의 게임적 구조가 동질화된 지각 경험을 넘어서 수 있는 확장된 관계를 상기시킨다는 점에 다시 초점을 맞추고, 게임 주변의 이론 틀을 활용해 확장된 관계의 가능성을 가설적으로 살펴보고자 한다. 미디어 연구자이자 게임 연구자인 패트릭 자고다(Patrick Jagoda)는 저서 『네트워크 미학(Network Aesthetics)』(2016)에서 디지털 게임이 네트워크가 시각화되는 방법을 복잡화했으며, 이를 통해 네트워크의 확장적 양상을 소묘했다고 말한다. 그중 댓게임컴퍼니(Thatgamecompany)가 제작한 〈저니(Journey)〉(2012)는 동시대의 미디어 환경 속에서 예외적 네트워크를 구성한 흔치 않은 사례로 평가된다. 〈저니〉는 신비로운 분위기의 사막을 떠돌며 주어진 임무를 수행하는 어드벤처 게임인데, 단순화된 행위와 극단적으로 최소화된 언어 사용으로 인해 지극히 불친절한 게임 디자인이 특징이다. 하지만 이와 같은 불친절함은 인터넷 네트워크와 결합되어 흥미로운 관계를 만들어 낸다.

〈저니〉는 다른 게임들처럼 인터넷 네트워크를 경유한 멀티 플레이를 지원하는데, 그 양상은 여타 게임의 그것과 크게 다르다. 일반적인 게임에서 플레이어들은 서로 언어에 근거해 의사소통하며 합을 맞추게 된다. 하지만 〈저니〉에서는 언어를 통한 명시적인 의사소통이 불가능하기에, 플레이어는 (게임 내에서 ‘동반자(companion)’라고 불리는) 다른 플레이어와 극히 제한적인 방식으로 의사소통할 수밖에 없다. 심지어 게임 내에서 ‘동반자’는 인간이 아닌 인공지능 NPC(non-player characters)로 쉬이 착각되기도 하는데, 이는 게임 진행의 능률을 크게 낮추는 요인이 된다. 한데 플레이어들은 이처럼 불편한 게임 환경 속에서 캐릭터의 미세한 움직임이나 효과음 등을 이용해 다른 플레이어와 제한적으로 소통하며, 이 과정에서 언어를 떠나 창의적인 의사소통 방법을 재구성하게 된다. 이는 곧 정동의 생성을 가능케 하는 예외적인 관계를 불러들인다.³²

자고다는 〈저니〉에서 형성된 이와 같은 관계를

가리켜, 거대한 총체성을 요구하며 모든 것을 연결해 내려는 스펙터클과 같은 네트워크가 아니라, 친밀한 접촉을 통하여 미세한 변형을 만들어 내는 이질적인 ‘시좌(constellation)’와 같은 네트워크를 시각화한 사례라고 평가한다. 〈저니〉에서 맺어진 ‘친밀성’은, 친밀한 이들과 맺는 익숙한 관계성의 되풀이가 아닌, 낯선 타자와 이질적인 방식으로 관계하며 만들어진 완전히 ‘낯선 관계성(strangerhood)’을 가리킨다. 〈저니〉는 이처럼 동질성으로 성립된 하나의 거대한 네트워크가 아닌, 낯설음과 이질성으로 이루어진 모순적인 네트워크적 상상력을 제시하는 세계 짓기의 기술을 보여준다.³³ ‘친밀성’에서 ‘낯선 관계성’으로, 〈저니〉에 의해 재설정된 ‘관계성’의 조건은 W. J. T 미첼이 말한 ‘친밀성의 정치’를 새로이 해석하게 만든다. 개인이 지니는 ‘인간성’, 혹은 ‘개성’과 같은 것들이 지극히 동질화되고 표준화된 오늘, ‘친밀성’의 재발굴은 오히려 ‘인간성’을 재생산하는 기반 자체를 이탈하는 과정에서 이례적으로 이루어질 수 있다. ‘친밀성’이란 얼굴 없는 타자와의 예외적인 행위를 통해 가능해지며, 소통할 수 없기 때문에 비로소 소통할 수 있는 이질적 관계를 재구성하는 과정에서 비로소 가능해지는 것이다.

다시 전시로 돌아가 본다. 《조울하는 퍼즐》이 회화를 하나의 퍼즐처럼 제시할 때, 그것은 회화이되 회화의 관습을 벗어나는 어떤 것, 동시에 퍼즐이면서도 퍼즐의 양식을 벗어나는 어떤 것으로 재구성된다. 그렇다면 다음과 같은 장면을 상상할 수 있다. 《조울하는 퍼즐》에서 관객은 일상 속 규칙으로는 온전하게 해석할 수 없는 이질적 사물 앞에 섰을 것이다. 그리고 회화, 혹은 퍼즐의 언어를 재구성하며, 회화를 관람하는 행위성도 아닌, 퍼즐을 풀이하는 행위성도 아닌, 기왕의 행위성 바깥으로 잠시 이탈했을 것이다. 그리고 그때부터 대상 없는 대화가 잠시 시작되었을 것이고, 이 대화는 예의 ‘낯선 관계성’의 이질성 속에서 ‘시좌’의 네트워크를 구성하며 예외적인 관계를 잠시 지어냈을 것이다. 이 모든 과정은 《조울하는 퍼즐》의 회화를 ‘무거움’의 영역에 잠시 배치하며, 퍼즐의 마지막 조각은 이처럼 맞추어졌을 것이다. 이 모든 게 단순한 비약일 수 있겠지만...

4. 나가며 - 비판적 회화는 가능한가?

고근호는 추상 회화를 그리고, 그것이 현실 속에서, 현실과 관계되어, 유의미한 힘을 갖길 바란다. 이 바람은 그저 불가능한 것일지 모른다. 회화의 작동방식을 비평적으로 재설정하여 동시대적

32. 실제로 〈저니〉를 플레이한 플레이어들은 게임을 진행하며 적대감으로 가득한 기존의 온라인 게임 환경에서는 느낄 수 없었던 종류의 ‘친밀성’을 느꼈다고 진술한 바 있다. 동일한 언어를 공유하지 않는 불편하고 이질적인 환경을 통해, 타자와 독특한 종류의 관계를 형성할 수 있었던 것이다. Patrick Jagoda, 『Network Aesthetics』 (Chicago: University of Chicago Press, 2016), 166-172.
33. 같은 책., 173-176.

예술 형식으로 재위치시키겠다는 생각은 또다시
 물신숭배의 함정 속에 빠져들며 불가피한 공모에
 이르는 상황으로 귀결될지 모른다. 하지만 고근호의
 회화는 계속해서 현실 속에서 작동하고 분투하기를
 선택하면서 불가능한 작업을 시도하고, 그렇게
 하나의 모순이 되기를 자처하는 것처럼 보인다.
 그리고 여기서 모순이란, 마치 애도가 그러하듯,
 복잡하게 꼬인 끈을 잘 풀러 해소해야 하는
 개념이라기보다는, 오히려 더 복잡한 역설로 밀고
 들어가야 하는 개념이 되어야 할 테다.

비판적 회화라는 것이 여전히 필요하다면,
 만약 아직도 가능하다면, 그것은 이처럼 불가능한
 모순 속에서 일순간 발생하는 동적인 형식으로
 자리할 것이다. 《조율하는 퍼즐》에 있는 것은 그
 순간을 자아내기 위한 무겁고 복잡하고 정교한
 화면이다. 이 퍼즐-회화는 다음과 같이 말한다.
 추상 회화는 완전히 새로운 것으로 탈바꿈되지도
 않고, 목적론적인 치유나 죽음을 통하여 사라지지도
 않는다. 대신 불가능을 무릅써야 하는 수 없는 시도
 속에서 재배치되고, 분산되고, 이동하면서, 현상태에
 머무르기를 거부할 것이라고 말이다. 회화 바깥을
 향하는 이동이 아니라, 풍부한 회화의 안팎을
 재배치하는 이동. 바로 이 이동이 비판적 회화라는
 모순을 잠시 쓸모 있게 버려낼 것이다.