

"<In Color>은 '색, 풍경, 에너지'에 대한 작업이다. 나는 캔버스 위의 색과 그녀 자신 사이의 에너지 간의 균형을 찾을 때까지 그림을 계속해서 그려나갔다."

2022년 3월 한국에서 벨기에로 돌아가자마자 시작했던 <In Color>은 색이 가진 에너지에 대한 작업이다. 이 작업은 총 14점의 평면회화 작품으로 구성되어 있다. 감정이란 무엇인가라는 질문에서 시작하여 그것은 저항할 수 없는 중력과 같은 것이란 생각으로 발전을 했는데, 중력은 보이지 않지만 '어떠한 힘'의 존재함을 알 수 있다는 점에서 감정과 비슷하다 생각했기 때문이다. 이러한 감정은 그것의 방향성, 즉 긍정적 혹은 부정적임에 상관 없이 에너지라 할 수 있는데, 감정은 명령과 같은 것이어서 어떤 일을 실현시켜 주기 때문이다. 그리고 나는 이러한 감정과 에너지를 작업적으로 풍경에 대한 작업인 <Landscape><sup>1</sup> 과 색에 대한 작업인 <In Color>를 연결시킬 수 있었다.

다음은 당시 썼던 작업 노트 중 일부이다. (2022.5.17)

"... 풍경이 눈에 들어온 것은 시간의 속도와 감정의 속도의 차이가 발생했기 때문이다. 풍경에는 감정이 담겨 있다. 내가 바라본 풍경, 즉 감정의 화면은 빠르게 지나가는 시간에 비해 느리게 흐르기 때문에 발생하는 (상대적) 닫힌 계라 생각했다. 간혹 저항하기 힘든 감정은 중력처럼 무게를 느끼게 하고, 이는 흐르는 시간 속에서 어느 순간 감정의 무게로 하여금 바라보는 화면이 멈춘 듯, 느리게 흐르는 듯한 시간 속에서 바라본 풍경을 기억 속에 각인시킨다. 그러나 이러한 감정은 언젠가는 사라질 결말을 갖는다. 왜냐하면 이것은 눈에 들어온 어떤 풍경, 즉 닫힌 계 속의 에너지 혹은 감정은, 엔트로피의 법칙이 작용하듯이 풍경의 시간을 멈추었던 감정의 무게라는 에너지의 차이가 종국에는 사그라들 것이기 때문이다..."

이렇듯 <In Color>는 제한된 화면 안에서 색의 형태와 그것들(쉐이프들<sup>2</sup>)의 움직임을 통해 비가시적 영역에 속하는 에너지 혹은 감정을 표현하려는 시도라고 할 수도 있겠다. 나는 <In Color> 작업을 위해 비슷한 패턴의 이미지를 색을 달리하며 반복해서 그려나갔는데, 색에 따라 <In Color>의 각각의 화면 안의 쉐이프들의 형태와 움직임은 비슷하지만 차이를 보인다. 즉, 이들 컬러 화면은 각기 다른 (에너지) 상태에 있다고 할 수 있다. 이것은 색마다 가지고 있는 에너지가 다르기 때문인데, 예를 들어 파란색은 빨간색보다 더 큰 에너지를 품고있다<sup>3</sup>. 파란색은 그만큼 빨간색에 비해 색을 마주한 이에게 더욱 강렬하고, 충격이 큰 에너지를 전달할 것이다. 그리고 이러한 색이 전하는 에너지는 화면(캔버스)을 마주하는 페인터의 행위에 중요한 변수가 된다. 가령 나는 <In Color> 작업을 위해 비슷한 패턴의 이미지를 색을 달리하며 각기 다른 캔버스 위에 반복해서 그려 나갔다. 이 실험의 결과는 색에 따라 화면의 쉐이프들의 위치(position)와 형태(shape)에 미묘한 차이를 만들었다. 가령 파란색을 사용한 그림의 경우에 그림 안 쉐이프들의 움직임은 강한 파란색의 에너지의 충격을 상쇄시키기 위한 장치가 필요할 것이다.(물론 나의 에너지가 '파란색의 에너지'에 가깝다면 에너지의 강약에 상관없이 편안한 그림이 나올지도 모른다.)

이렇듯 나는 화면마다 색의 차이를 두고 나 자신 안의 에너지와 채워지는 캔버스 위의 색의 에너지 간의 균형을 찾을 때까지 계속해서 그려나갔다. 한편, 나는 "나(페인터)"의 에너지가 어떤 기간 비교적 일정하다고 가정할 때, 이 기간 동안 내가 그리는 동일한 혹은 비슷한 패턴의 그림 안에서 색이라는 변수는 색을 제외한 그림을 구성하는 나머지 요소들의 변화, 즉 쉐이프들의 형태와 위치의 변화 혹은 움직임의 변화를 만들어낼 수 있을 것이라 생각했다.

"나(페인터)"의 에너지와 그림이 가지는 에너지는 다음과 같이 나타낼 수 있다.

Energy(페인터) = Energy(색, 위치, 형태 of 쉐이프들)

이렇듯 나는 나의 에너지와 균형을 이루는 캔버스 화면을 이루는 균형점을 찾을 때까지 계속해서 그려나갔고, 이는 후에 하나의 화면을 넘어, 작업실의 벽면, 그리고 작업실 공간 전체로 확장되었다. 그리고 <In Color>는 이러한 반복과 확장을 통해 완성되었고, 이 시리즈를 구성하고 있는 각각의 그림들은 서로 비슷하지만 다른 상이한 유사성을 내포한다.

1 나는 지난 2022년 초 서울 풍경 작업을 통해 <Landscape>를 에너지의 '상태 변화'라 정의하였다.

2 쉐이프 Shape는 김민우 작가가 2018년부터 발전시켜나가고 있는 덩어리 Deongeori와 동일한 뜻을 가진다.

3 광학 이론에 따르면, 가시광선 대역의 광자에너지가 낮을수록 빨간색 계열로 보이고, 에너지가 높을수록 보라색 계열로 보인다.

한편, <In Color> 20점의 드로잉 작업은 <In Color> 평면회화의 닫힌 계에서의 에너지의 변화에 대한 동일한 개념에 있다. 다만, 드로잉 작업에서는 하나의 컬러로 보다 직접적인 방식을 차용했다. 즉, 드로잉에서는 하나의 색만을 사용했기 때문에 동일한 제한된 영역 내에서(드로잉 종이) 웨이프들의 진동과 움직임은 전적으로 그것의 색에 달려있었다. 이에 따라 드로잉 행위는 보다 색들 간의 명확한 차이를 보여줬다. 나의 몸은 색에 직접적으로 반응했다. 가령 흑연으로 덩어리의 움직임을 보다 명확하게 표현했다면 주황색에 대해서는 웨이프를 보다 한 화면을 가득 채우는 방향으로 흔적을 남기도록 반응했다. 그리고 나는 종이의 영역을 보다 제한적으로 느끼기 위해 한장 한장 분리된 드로잉 종이 대신 두터워서 무게감이 있는 링노트를 사용했다. 또한 링노트 위의 스케치가 주는 작품 이전의 미완성 느낌은 드로잉을 통해 보다 자유로운 시도를 할 수 있도록 했다. 이에 따라 링노트 위의 색 웨이프들은 그것의 형태와 진동에 있어 다양한 표현을 자유롭게 만들어 냈고, 그들은 색에 따라 때로는 단단한 덩어리로 혹은 물컹한 덩어리로, 때로는 더욱 빠른 진동으로, 혹은 느린 진동으로, 때로는 엉성한 듯 막 태어난 모양으로 혹은 거의 굳어가는, 완벽한 형태의 바로 전단계의 무엇으로 태어났다. 이렇게 완성된 20장의 색 덩어리들은 그려진 직후 링 노트에서 분리되었으며, 필름 종이를 클립과 압정을 이용해 벽에 고정되었다.