

캐스트(cast)라는 행위는, 당대적인 차원에서 통용되는 이미지에 얼마만큼 부합하는가? 이때의 이미지란, 말 그대로 모든 것을 포괄한다. 즉 물성을 지닌 대상마저, 사용자에게 의해 손쉽게 이미지로 포착되고, 편집되고, 증강되는 상황에서, 혹은 그러한 과정을 의식한 채, 사용자를 향해 과시적인 포즈를 취하고 있는 상황에서, 이미지는 충분히 모든 것을 포괄할 수 있는 단위다. 그러나 이는 단순히 물성이 부재한다는 것을 의미하지 않는다. 다만 물성은 이미지에 최적화하기 위해, 스스로를 재편하는 과정에 있을 뿐이다. 사물-이미지라는 일종의 가설에 주목하자. 오브제는 더 이상 독자적인 대상이 아니라, 어떻게 하면 스스로를 이미지 차원에서 효과적으로 제시할 수 있을지, 이를테면 인스타그램에서 통용되는 정방형의 프레임에 그럴싸한 이미지로 결박 및 구속될 만한, 다소 피학적인 방법에 대해 골몰하고 있다.

어찌됐든 지금 시점에서 이미지는, 각자의 피드(feed)를 일별하는 무수한 사용자들의 이목을 잠깐이나마 집중시키는 데 성공해야만, 간신히 유효한 이미지로 구실할 수 있다. 그러나 중요한 것은 바야흐로 모든 것이 이미지-소비재로 귀결됐다는 식의 맑스주의적 농담이 아니라, 어느 순간부터 사물-이미지를 선망하게 된 일개 오브제가, 점차 이미지의 조형적 방법론을 체감하고, 그것을 스스로에게 능동적으로 적용하고 있다는 사실이다. 그렇게 오브제의 눈점은 이미지-소비재와 연루된, 마조히즘의 구속 플레이에서 벗어난다. 앞서 언급했듯, 일단 이미지는 사용자에게 의해 포착되고, 편집되고, 증강된다. 그리고 오브제는 그와 유사하게, 가상의 카메라를 염두한 채, 각기 다른 포즈를 취해보고, 이미지 편집하듯 스스로를 재/구성하고, 그로 인해 결국 이미지로 증강되기에 이른다. 그

러므로 만약 캐스트가 말 그대로 원형을 복제하는 행위를 의미한다면, 그것은 당대적 이미지, 보다 정확히 말하자면, 오브제가 그것을 운용하는 과정에 온전히 부합하지 않는다.

그러나 《캐스트》가, 본 전시의 제목을 빌어 구현하고자 하는 바는, 단순히 캐스트의 통상적인 의미에 국한하지 않는다. 물론 원형을 복제하는 행위는 여전히 중요하다. 다만 우리는 지금까지 논의한 내용에 따라, 앞선 문장에서의 원형을 오브제로, 복제를 이미지 편집을 대변하는 행위로 상정할 필요가 있으며, 그에 따라 복제된 결과는 자연스레 사물-이미지로 거듭난다. 이를테면 이병호가 본 전시에서 제시한 일련의 인체 조각들은, 최소한 사용자의 관점에서 봤을 때, 사물-이미지에 대한 각기 다른 사례로 기능한다. 그러한 사례들 중 하나인 <Anthropometry>는, 로댕의 <칼레의 시민들>을 참조해 제작됐는데, 그것은 특정한 미술사적 맥락에 귀속돼 있는 것이 아니라, 그저 원본의 조각으로부터 임의대로 발췌한 이미지의 스케일을 조정한 결과(물)일 뿐이다. 달리 말해 원본의 조각은 (사용자를 자처하는) 작가에 의해 그럴싸한 이미지로 대상화된 채, 종내 자신을 구성하는 부분들이 무작위하게 편집되는 과정을 고스란히 방치하기에 이른다.

그러므로 작가는 <Anthropometry>에서, <칼레의 시민들>의 컨텍스트를 의도적으로 망각한 채, 단지 자신이 발췌한 형상, 혹은 그것의 변용 가능성에 주목한다. 즉 작중에서 제시된 두 점의 인체 조각은, 출처 불명의 형상을 반복해서 ‘복붙’한 결과(물)이며, 바로 그렇기 때문에 이미 망각된 지 오래인 원본과는 전혀 다른 방식으로 연출된다. 굳이 ‘복붙’이라고 표현한 이유는, 양자가 공유하는 동

일한 형상이 그저 이미지 차원에서 존재하기 때문이다. 즉 이미지는 보이는 그대로가 전부일 뿐, 그것의 배후에는 아무도, 아무것도 도사리고 있지 않다. 이처럼 작가의 작업은 소위 알레고리적 독해를 사전에 차단하면서, 오히려 일련의 사물-이미지들을 일종의 장식으로 취급한다. 장식성은 지금 시점에서 이미지를 효과적으로 부연할 수 있는 거의 유일한 수단인데, 그것은 이미지가 불특정한 관객의 시선을 의식한 채, 오로지 자신의 표면만을 과시하는 형식이다.

이때의 불특정한 관객의 시선이란, 결국 앞서 언급한 가상의 카메라와 동의어일 수밖에 없다. 즉 본 전시에서 <Anthropometry>를 포함한 이병호의 인체 조각은, 본래 의도하고 있던 작업의 맥락과 무관하게, 또 다른 이미지로 포착되기 위해서 구현된다. 특히나 조각들의 경우, 이전 전시에서와는 다른 포즈를 취하고자, 새롭게 만든 지지대에 스스로를 의탁하거나, 과감하게 하체를 절삭한다. 이는 순전히 이미지 차원에서의 차이를 발생시키기 위한 시도이며, 바로 그 지점에서 일련의 작업들은 장식으로 환원된다. 그리고 장식은 유효한 이미지로 거듭나기 위해, 언제나 이미지의 외부, 즉 전시장으로 대변되는 물리적인 공간상에서 스스로를 연출하는 문제에 골몰한다. 다른 한편, 작가는 그 과정에서 미처 장식으로 수렴되지 못한 잔여들, 이를테면 조각을 구성하는 신체 일부들을 임의대로 발체해, 큐브의 형태로 조형함으로써, 말 그대로의 사물-이미지를 제시한다. 즉 해당 작업은, 이제 정크-이미지나 다름없는 불필요한 잔여들을 폐기하는 대신, 그럴싸한 추상적 이미지로 콜라주해, 큐브를 구성하는 규격화된 프레임들에 투사한 결과(물)에 가깝다. 이로써 장식과 장식 아닌 것들 모두가, 각기 다른 이미지를 형성하기 위해, 거의 남김없이 소비됐다.

이는 얼핏 마조히즘의 구속 플레이가 재개된 것처럼 보인다. 하지만 이제 오브제는 단순히 이미지라는 절정에 다다르기 위해 스스로를 결박하는 것이 아니라, 모든 것이 이미지로 수렴되는 상황을 선뜻 인정한 채, 이미지의 방법론을 답습해 스스로를 재/구성한다. 사물-이미지라는 다소 모호한 표현이 암시하듯, 그 결과(물)은 일종의 과도기적인 상태에 놓여있다. 그리고 이때의 과도기는 거듭 유예되면서, 이미지와의 유동적인 거리를 조성한 채, 이미지를 다방면으로 대상화하고, 무엇보다 그것의 역학을 탐구할 수 있는 여지를 마련한다. 그런 의미에서 사물-이미지는 엄밀히 말해 이미지 자체가 아니다. 그것은 다만 갈수록 희박해지는 물리적인 현존과 이미지가 구현하는 장식성을 대응시킴으로써, 자신의 표면을 가시화하고, 이를 통해 이미지 생태계 속에서 가능한 오브제의 형식을 모색하는 과정의 소산에 가깝다.

반면 이미지는 오브제의 시선에 일일이 대응하는 대신, 그 자체로 계속 번성하고 있다. 이를테면 그것은 대체로 정보로서의 가치를 지니기보다, 단지 데이터 환경에서 이미지가 유통되는 가속도의 상승세에 기여하기 위해, 무분별한 파편들을 끊임없이 재/생산하면서, 다소 기묘한 폐쇄회로를 형성한다. 우리는 가속도의 발단이 된 이미지가 무엇인지 결코 파악할 수 없으며, 다만 이미지 파편들의 연쇄에 휩쓸린 채, 공허한 손짓으로 스크롤링(scrolling)을 거듭할 뿐이다. 그러므로 사용자-주체라는 가설은 일시에 무효화된다. 물론 사용자는 이미지 파편들을 재/생산하는 과정에 적극 동참하지만, 결과적으로 데이터 환경에 편입된 파편들이 형성하는 무한한 연쇄 작용을 운용할 수 있는 고유한 권한이 없다. 빅데이터조차 온전히 파악할 수 없는 이미지의 총체는, 그저 사용자의 공허한 손짓에 반응하는 파편들만을 노출할 뿐이다.

즉 우리는 일개 개인의 관점에서, 이미지 파편들을 일별하는 데 그친다. 이를테면 본 전시에서 제시된 임노식의 <recipe 01>과 <recipe 02>의 경우, 대형 가벽에 정물화와 풍경화를 망라하는 각기 다른 이미지들을 다소 무작위하게 열거하는데, 그것들은 말 그대로의 파편으로 기능한다. 즉 관객은 그것들을 임의대로 조합해, 특정한 맥락을 도출하는 대신, 공허한 시선으로 가벽의 표면을 스크롤링하는 데 그친다. 애초에 해당 연작은 일상 차원에서 우연찮게 맞닥뜨린 대상을 발단 삼아 증식하는 이미지 파편들의 연쇄 작용에 주목하고 있다. 그러나 이때의 연쇄 작용은, 하나의 파편이 자신에게 선행하는 또 다른 파편을 정보 차원에서 독해함으로써 성사되는 것이 아니라, 다만 그것의 표면만을 참조해, 거의 조건반사적으로 스스로를 또 다른 이미지로 구현하는 과정의 반복이다. 그러므로 사실상 작업의 발단으로 기능하는 대상을 포함해, 그로부터 파생된 이미지 파편들은 유의미한 정보를 결여하고 있으며, 그저 주어진 벽면을 이미지 차원에서 점유하기 위한 수단에 불과하다. 다시 한 번, 이미지의 배후에는 더 이상 아무도, 아무것도 존재하지 않는다.

무엇보다 벽면을 정처없이 떠도는 공허한 시선은, 작업의 발단이 정확히 무엇이며, 그로부터 파생된 이미지 파편들이 서로의 표면을 어떻게 참조했는지, 도저히 파악할 수 없다. 파편들은 그저 관성에 따라 증식할 뿐이다. 그리고 우리는 이미지에 대해 별로 아는 것이 없다. 뒤이은 <recipe 03>은, 앞선 작업들과 달리, 고작 두 개의 이미지로 분할돼 있지만, 그것들이 각기 다른 방식으로 묘사한 인물 형상의 출처는 여전히 불명이다. 물론 두 개의 이미지와 그것들의 주변부에 장식된 또 다른 파편들은 분명 어떤 유사성을 지니지만, 해당 작업은 그러한 유사성에 대해서 굳이 부연하지 않는다. 오히려 중요한 것은 작중의 파편들이 서로

를 이미지 차원에서 지시하는 무작위한 방향성을 통해, 관객의 시선이 벽면 상에서 유동적으로 움직이게끔 유도하는 것이다. 그러한 스크롤링은 <Wildflowers, held their breath 13-17>에도 적용된다. 이를테면 해당 연작은 동일한 꽃의 형상들을 오른쪽으로 갈수록 점차 선명해지게끔 열거하는데, 관객은 개별 작업의 세부에 집중하기보다, 얼마간의 거리를 둔 채, 그것들의 변화하는 해상도를 말 그대로 일별하는 데 그친다.

앞서 언급했듯, 이미지 파편들이 그것에 선행하는 가속도를 위한 일종의 동력으로 소비되는 상황에서, 우리는 이미지의 총체는커녕, 개별적인 파편이 무엇을 함의하고 있는지조차 가늠하지 못하고 있다. 무엇보다 개별적인 파편은, 설사 그것이 불시에 유효한 이미지로 구실하더라도, 금세 또 다른 파편으로 대체되어 망각되기를 반복한다. 그런 의미에서 캐스트라는 행위는, 이미 사용자 개인에게 망각된 지 오래인 이미지의 잔여를 발생시키려는 시도다. 설사 특정한 오브제를 포착한 이미지 파편이 금세 피드의 저편으로 사라지더라도, 유효한 이미지로 구실하기 위해, 스스로를 표면으로 둘러싼 오브제 자체는 여전히 남아있다. 그리고 해당 오브제는 여전히 사용자 개인이 이것을 이미지로 대상화하게끔 유도하면서, 굳이 공허한 시선들의 그물망 속으로 투신하기를 반복한다. 그 과정에서 굳이 이미지에 대한 독해가 수반될 필요가 있을까? 사실상 이미지는 독해 가능한 어떠한 의미도 담보하고 있지 않다. 다만 자신이 형성하고 있는 역학 관계에서 발생 가능한 어떠한 변수를 기대하고 있을 뿐이다. 물론 우리가 이미지의 각기 다른 잔여들을 단초 삼아, 그러한 기대에 부응할 수 있을지는 아직까지 두고 볼 일이다.