

석사학위논문

회화에서보는 근육학

-본인 작품을 중심으로-

2018 년

한 성 대 학 교 대 학 원

회 화 과

서 양 화 전 공

이 해 량

석사학위논문
지도교수 정현이

회화에서 보는 근육학

-본인의 작품을 중심으로-

A study on 'Muscle-logy' as painting of
contemporary art: Focused on my own work

2017년 12월 일

한 성 대 학 교 대 학 원

회 화 과

서 양 화 전 공

이 해 량

석사학위논문
지도교수 정현이

회화에서보는 근육학

-본인의 작품을 중심으로-

A study on 'Muscle-logy' as painting of
contemporary art: Focused on my own work

위 논문을 회화과 석사학위 논문으로제출함

2017년 12월 일

한 성 대 학 교 대 학 원

회 화 과

서 양 화 전 공

이 해 량

이해량의 미술학 석사학위 논문을 인준함

2017년 12월 일

심사위원장 허 은 영 (인)

심 사 위 원 이 인 현 (인)

심 사 위 원 정 현 이 (인)

국 문 초 록

회화에서 보는 근육학

한 성 대 학 교 대 학 원
회 화 과
서 양 화 전 공
이 해 량

본인은 감각 할 수 있으나 보이지 않는 감각을 가시화하는 매체로 회화를 선택해 작업을 해 왔다. 재현 아닌 재현, 비 재현으로 몰입 에너지에 대한 연구를 “근육학 회화작업”이라는 주제로 탐구하였다. 형태와 감정을 재현하는 것이 아닌 감각을 감각하는 것. 재현에서 벗어나는 길은 대상의 시각적 닮음이 아닌 감각과 힘을 표현하는 것이라 생각한다. 본인의 작품 속에는 중력을 거스르는 힘을 구사하는 인물들이 등장한다. 이 인물들은 나에게서 벗어나 자유로운 내가 되고 싶어 하는 나를 시각적 상상력으로 구현한 것이라고도 볼 수 있다.

인간의 힘은 의식하지 않아도 중력과 함께 작동하고 있다. 중력은 일종의 ‘디폴트’(Default) 상태로 작동한다. 하지만 평소에는 잘 느껴지지 않고 일탈적인 운동을 할 때 비로소 우리는 변하는 힘과 중력을 직접적으로 느낀다. 정상적인 운동이 재현으로 시간을 종속 시킨다면 중심화를 피해가는 일탈적 운동은 시간을 직접 드러나게 한다. 그리고 시간을 직접 보는 것이야 말로 규정된 진리로 삶을 보는 것이 아닌 자유로운 삶으로 살 수 있도록 하는 힘이

되게 한다.

유화는 유동적이고 자유로운 물성으로 결과를 예측하기 어렵다. 하지만 이런 성질이야말로 체계와 규칙에서 벗어난 힘을 표현하기에 어울린다고 생각한다. 의도와는 다른 방향으로 흐르기도 하고 발색되기도 하며 미처 예측하지 못한 새로운 표현을 가능하게 한다.

본인은 논문을 정리하면서 본인 작업이 어떤 대단하고 심오한 뜻을 가지고 있지 않다는 생각이 들었다. 어쩌면 휘발성이 강한 이미지로 잔상으로 남아있던 것은 감각과 힘뿐이었다. 본인이 회화의 대상으로 수집하는 이미지들은 우연성을 강하게 띄었고 우연히 대상을 만나고자 의도적인 노력을 한 적도 있었다. 미디어 세계에서 이 섬 저 섬을 건너뛰며 방문하듯 이미지들을 방문하였고 몇몇 이미지들을 저장했다. 그래서 이미지들 사이에는 연결고리가 없거나 느슨한 편이다. 본인은 이 지점에서 어디에도 종속되지 않으며 이미지 자체로 충실한 순수한 시지각적 이미지를 발견하고자 했다. 주어진 대상 너머를 보게 하는 이미지. 감각을 표현한 회화의 순수한 시지각적 이미지가 생의 직관과 힘을 조망할 수 있는 통로가 되어주기를 희망한다.

본인은 본인의 회화작업을 통해 관람자들도 보이지 않는 힘과 감각을 느꼈으면 좋겠다는 기대를 가지고 있다. 그건 아마도 나와는 또 다른 새로운 감각이겠지만 그렇게 된다면 참 기쁠 것이다.

【주요어】 비재현, 거짓역량, 순수한 시지각적 이미지, 근육학, 훈데르트 바서, 마우리츠 에셔, 피터 그리너웨이.

목 차

I. 서 론	1
II. 이론적 배경	4
2.1 질들뢰즈의 순수한 시지각적 이미지	4
2.2 피터 그리너웨이의〈프로스페로스의 서재〉로 보는 거짓의 역량	10
III. 미술사적 사례	16
3.1 훈테르트 바서의 건축에서 보는 순수한 시지각적 이미지	16
3.2 마우리츠 에셔의 그림으로 보는 순수한 시지각적 이미지	19
IV. 작품분석	24
V. 결 론	40
참 고 문 헌	42
ABSTRACT	44

그 림 목 차

〈그림 1〉 롱비치 국제 가라데 선수권대회에서 손가락 두 개로 푸쉬업 하고 있는 이소룡	5
〈그림 2〉 노르웨이의 “Change”루트에 난위도 5.15c(9b+)에 통과할 때 아담 온드라, 2014	6
〈그림 3〉 〈파쿠르〉 창시자이자 프랑스 출신의 배우인 데이비드 벨이 영화13 구역에서 파쿠르 하는 장면	6
〈그림 4〉 〈프로스페로의 서재〉 속 여러 개 실체가 동시에 중첩되어 나타난 장면	12
〈그림 5〉 〈나무 세입자의 초안〉 백색타자 용지에 잉크와 수채물감,33x21cm, 빈, 1973	17
〈그림 6〉 〈나무세입자 프로젝트〉 만초니가에서 밀라노트리엔날레, 1973 ...	17
〈그림 7〉 〈독일 다름슈타트의 나선형 숲〉 105세대 아파트. 2000년 준공 ..	19
〈그림 8〉 〈상대성(Relativity)〉 M.C.에서, 석판,1953	20
〈그림 9〉 〈손을 그리는 손(Drawing Hands)〉 M.C.에서, 석판 1948	22
〈그림 10〉 이해량, 〈근육학〉 캔버스 위에 유채물감, 162.2x130.3cm, 2011	28
〈그림 11〉 이해량, 〈근육학〉 21.0x29.7cm, 종이위에 연필, 2015	29
〈그림 12〉 이해량, 〈근육학, 허공 담보를 위한 근육〉 캔버스 위에 유채 물감, 112x145.5cm, 2016	31
〈그림 13〉 이해량, 〈근육학〉 캔버스 위에 유채물감, 162.2x130.3cm, 2016	33
〈그림 14〉 이해량, 〈근육학〉 캔버스 위에 유채물감, 162.2x130.3cm, 2016	34
〈그림 15〉 이해량, 〈근육학, 나뭇가지치기를 위한 근육〉 캔버스위에 유채 물 감, 112.2x 145.5cm, 2016. 통의동 보안여관 “木茶:봄, 여름 단 편” 단체전. 2017	36
〈그림 16〉 이해량, 〈근육학, 나뭇가지치기를 위한 근육〉 캔버스위에 유채 물	

감, 112.2x145.5cm, 2016. 통의동 보안여관 “木茶:봄, 여름 단 편” 단체전. 2017	37
〈그림 17〉 이해량, 〈근육학〉 캔버스 위에 유채물감, 162.2x130.3cm, 2017	39

I. 서론

본인의 근육학 회화작업은 물입에너지의 감각을 회화로 표현한 것이다. 기존의 해부학 공부를 바탕으로 근육의 세세한 작동법을 다루고 있다. 그 작동법이란 바로 이런 것이다. 모든 근육은 신체가 활동하지 않아도 움직이고 있다. 중력이란 힘이 우리 몸에 끊임없이 작용하고 있기 때문이다. 마치 숨만 쉬고 있어도 세포가 끊임없이 생성되고 사라지듯 근육 역시 멈춰 있지 않다. 또한, 근육은 서로 연결되어 움직인다. 우리가 수건을 짤 때도, 물건을 들어 올릴 때도 단 하나의 특정한 근육만을 작동시키지 않는다. 힘과 에너지 흐름이란 몸 전체를 흐르는 것처럼 물건을 들어 올리는 집게손가락 움직임만으로도 몸 전체가 함께 작동한다. 힘과 근육, 그리고 중력은 부분으로 떼어내어 생각할 수 없는데 서로 상호작용하고 있기 때문이다. 근육은 중력에서 몸의 발란스를 잡기위해 불균형과 균형사이를 오가는 동시에 커졌다 작아졌다 반복한다. 이 힘들은 일상적 상황을 만나 관계하며 끊임없이 변화한다. 매번 변화되며 다르게 지각되는 근육 감각들이다. 그래서 근육의 명칭은 이두근, 흉쇄유돌근, 승모근이 아닌 일상에서 어떤 상황에 놓이는가에 따라 달라져야 한다. 수건을 쥐어짜기 위한 근육, 나뭇가지치기를 위한 근육이란 명칭이 해부학 명칭보다 더 구체적이다.

본인의 이런 생각을 해부학적 시선으로 보는 인간이 아닌 살아있는 지금 그대로의 인간으로 '재현 아닌 재현'의 방식인 '비재현'으로 표현해 보고 싶었다. 여기서 비재현이란 형태와 감정을 재현하는 것이 아닌 감각을 감각하는 것을 말한다. 인간은 어떤 자세를 취하며 진정 몰입 할 때만 느껴지는 에너지가 있다. 눈에 보이지 않지만 감각할 수 있는 것으로 이를 회화로 그려낼 때 어떨지 궁금해진다.

근육은 피부에 감싸여 있지만 피부의 굴곡이나 손으로 만질 때 느껴진다. 근육이 지방에 비해 실제로 무거운 무게이기도 하지만 그 이상으로 무겁고 두렵게 느껴지는 것은 인간의 실체를 보게 될지도 모른다는 점에서일 것이다. 그 실체란 인간이 유한한 생명을 가진 동물에 불과하며 작동을 멈추면 죽는다는 점을 떠오르게 한다. 해부학의 기원도 죽은 사람의 시체를 해부하여 얻

어진 지식이다. 그 시대에는 인간의 존엄이 문제시 되며 금지되었던 학문이었지만 지금은 덕분에 책으로 손쉽게 접할 수 있게 되었다. 사진으로 접하는 시체의 해부도는 여전히 대면하기 어렵다. 그럼에도 확실한 사실은 인간은 신비로운 생명체란 점이다. 혈관 장기 뇌 타액 근육 등의 눈에 보이지 않는 여러 기관들로 움직인다는 점에서이다. 하지만 우리 눈에 보이는 인간의 모습은 그런 낯선 형상은 아니다. 인간의 실체도 중요하지만 더 중요한건 지금 우리가 보고 있는 것이 아닐까 생각한다. 있는 그대로의 모습, 살아있는 사람을 대상으로 한 근육학 회화작업으로 그 동안의 무거운 학문에서 탈피해 보고자 한다.

본인의 작업은 인간 능력의 한계를 뛰어넘는 인간에 대한 오마주에 가까운 작업들이다. 스포츠경기를 볼 때 직접 뛰고 있지 않아도 마치 뛰고 있는 선수인 것처럼 흥분할 때가 있다. 경기를 보며 내일 걱정이나 어제의 후회를 하며 보는 사람은 없듯이 경기에 몰입하게 되는 것이다. 자신이 누구인지 잊어버리고 나의 현재에서 벗어나 다른 존재가 되는 순간이 있다면 이럴 때일 것이다. 이소룡, 아담 온드라(Adam Ondra, 1993~)¹⁾는 사람 같지 않은 신체적 능력을 가진 이들이 그 예이다. 스포츠 경기는 이기고자 하는 치열한 경쟁에서 시선을 끌지만 이들에게는 그런 자극점은 없는 편이다. 오히려 소림사의 쿵푸와 요가, 그리고 익스트림 스포츠와 닮아있다고 생각한다. 오직 자신의 몸과 마음을 다스리고 경쟁의 구도보다는 수양에 가까운 점에서이다. 몸을 만드는 것 이상으로 기의 소통과 호흡법도 중요하게 작용하고 있다. 누군가를 의식하지 않고 이기고자 경쟁하는 것이 아닌 순수하게 자신과 자신에게서 벗어나는 힘에 집중하는 사람에게서 자유로움을 느낀다. 몰입된 에너지는 불가능에 도전하는 자세와 강한 정신력과 연관이 있고 그런 에너지가 느껴져서 좋았다. 몰아일체랄까. 그림을 그릴 때에도 붓으로 그리는 선과 그리는 내가 하나 되는 순간을 경험할 수 있지 않은가? 그런 점에서 붓으로 그리는 회화가 몰아일체의 에너지를 표현하는데 가장 훌륭하게 어울린다고 생각한다.

판에 박힌 생각과 견해와의 전쟁. 나를 압도하는 풍경에서 내가 빨려 들어가는 것인지 풍경 속의 나인지 모르게 되는 경험들. 사유란 한 가지 사물을

1) Adam Ondra(1993~).체코의 암벽등반가로 2014 년 클라이밍 선수 세계 1위. 세계에서 가장 어려운 노르웨이의 'change'루트에 난위도 5.15c(9b+)를 통과한 유일한 선수이다

깊게 탐구함으로 얻어지는 것이라 생각해 왔다. 하지만 새로운 근육 성장도 평온한 상태에서 일어나지 않고 오로지 위기 상황에서만 깨어난다. 혹독하게 괴롭히는 외부로부터 내부는 찢어지고 파열되어 더욱 질기고 단단한 새로운 근육이 생성되는 것이다. 사유 역시 폭력적인 상태에서만 일어나는 것으로 마주한 대상이 나로 하여금 사유하지 않고는 견딜 수 없게 하는 것이다. 세상에 대해 알아가는 과정은 우리가 삶을 살아가는데 어떤 거창한 사건을 의도적으로 만들며 살아가지 않듯이 일상에서 만나는 사소한 기호들로부터 시작된다. 철학과 예술은 결국 어떻게 내가 세상을 보고 관계하고 있는가에 관한 질문으로 이어지며 삶이 바로 예술 그 자체라는 것을 알 수 있다.

이 논문을 통해 근육학 회화작업의 이론적 배경으로 들뢰즈의 순수한 시지각적 이미지와의 연관성을 찾아보려 한다. 그리고 거짓의 역량으로 기존의 진리라고 생각했던 서사에서 벗어나 새로운 서사를 통하여 불가능하다 생각 해왔던 세계를 가능하게 해 본다. 순수한 시지각적 이미지는 이러한 거짓역량을 통해 설명할 수 있다. 또한, 순수한 시지각적 이미지의 미술사적 사례로 훈데르트 바서의 건축물과 마우리츠 에셔의 그림에서도 함께 찾아볼 것이다. 마지막으로 본인의 회화작업으로 근육학 진행 과정을 설명하고 결론 부분에서 새로운 재현의 가능성에 대해서 논해보도록 하겠다.

Ⅱ. 이론적 배경

2.1 질 들뢰즈의 순수한 시지각적 이미지

질 들뢰즈(Gilles Deleuze, 1925~1995)의 『시네마Ⅱ 시간-이미지』²⁾는 들뢰즈의 영화와 예술론에 관한 글이다. 영화의 개념과 철학에 관한 책인 것 같지만 그렇지 않다. 영화를 통한 사유 이미지로 ‘시간-이미지’를 이야기한다. 그렇다. 새로운 사유를 끌어낼 수 있는 길로써 ‘시간-이미지’를 논하고 있다. ‘직접적 시간-이미지’는 시간과 생의 직관, 힘과 같이 눈에 보이지 않지만 존재하는 것을 말한다. 눈에 보이는 순수한 시지각적 이미지가 통로가 되어 ‘직접적 시간-이미지’란 생을 직관할 수 있게 한다. 존재는 계속해서 변화하여 사유하기가 쉽지 않지만 들뢰즈는 변화하는 삶 그대로를 긍정한다. 나 자신이 세상을 볼 수 있는 면이란 나의 한정된 경험과 나의 관점 안에서만 가능하다. 그것은 우주의 일부분에 지나지 않으며 오직 타인을 통해서만 무한인 우주를 사유할 수 있다. 우리가 예술작품을 보며 기대하는 것도 자신의 시각이 조금 더 넓어지기를 희망하는 것이지 않는가?

나는 항상 매료되는 인물과 물건 그리고 나아가 예술작품까지 사로잡히는 이유가 궁금했고, 그런 것은 주로 일반적이지가 않았다. 일탈하거나 보편적이지 않은, 낯것의 것, 상투적인 틀에서 벗어난 것들이다. 추사 김정희의 모사로는 김정희 만의 느낌이 나지 않듯이 사로잡는 것에는 테크닉과 기술 이상의 무언가가 들어있음을 직감했다. 모든 예술가나 철학가는 이것이 무엇인지 궁금해 하고 탐구해 온 것이 분명하다. 그 무언가란 최초로 자신을 사로잡은 어

2) 들뢰즈는 항상 사유의 이미지, 사유의 메커니즘을 구축하고자 했던 영화의 역사를 끌어안으면서, 어떻게 새로운 사유가 가능한가 하는 질문을 던진다. 그것은 유기적 전체를 상정했던 고전적인 정신적 자동기계, 즉 운동-이미지가 필연적으로 다다를 수밖에 없었던 사유의 막다른 지점, 그 결과에 대한 역사적 반성으로부터 촉발된 것이다. 시간-이미지가 ‘보게 하는’ 사유의 기능은 스스로가 산파가 되어 새로운 것을 창조하고자 하는 예술 의지로서의 사유의 가능성이다. 그러나 이러한 예술 의지는 사유의 능력, 권능에 대한 확신을 통해서가 아니라 사유 그 자체의 중심을 관통하는 사유할 수 없는 것, 사유의 무능력함, 즉 ‘비 사유’와의 대면을 통해서만 촉발 되는 것이다. (질 들뢰즈, (2005). 『시네마Ⅱ 시간-이미지』. 서울: 시각과 언어, 이정하역. 옮긴이의 책 소개.)



〈그림 1〉 롱비치 국제 가라데 선수권대회에서 손가락 두 개로 푸쉬업하고 있는 이소룡

면 대상을 오랜 시간 깊이 탐구한 시간과 정신이 물질의 특징과 더불어 생성된 것이다. 우리는 이것으로 그의 인고의 시간과 만든 이를 이해하고 매혹된다. 순수한 시지각적 이미지는 바로 이런 것이다. 감각 가능하지 않는 것을 감각할 수 있게 가시적으로 만들어 내는 것. 불가능한 일을 가능하게 하는 것이다.

나를 사로잡은 이미지는 이소룡이 두 손가락만으로 팔굽혀펴기를 하는 장면과 클라이머 아담 온드라의 등반하는 장면, 그리고 익스트림 스포츠가 있다. 이들은 삶의 생산적인 행동에서 벗어난 어찌면 의미 없는 행동을 반복하고 있다. 그럼에도 자신의 체중과 근육만으로 중력을 거스르는 움직임에서 눈을 떼 수가 없고 마음에 전율을 준다. 상상 가능한 행위는 우리를 열광시킨다. 하지만 이런 무중력상태로 느껴지는 인물들에게서는 말문이 막힌다. 상식적으로는 불가능한 일이 현실화되었기 때문이다. 그렇다고 세상을 구한다거나 영화 속 히어로들처럼 대단한 사건을 해결해 주는 장면도 아니다. 팔굽혀펴기와 벽에 매달리기, 그리고 담을 뛰어넘는 행위가 딱히 일상에 도움을 주는 행동도 아니며 큰 변화를 일으키지도 않는다. 하지만 누구나 할 수 있는 움직임



〈그림 2〉 노르웨이의 “Change”루트에 난위도 5.15c(9b+)에 통과할 때 아담 온드라, 2014



〈그림 3〉 〈파쿠르〉 창시자이자 프랑스 출신의 배우인 데이비드 벨이 영화13구역에서 파쿠르 하는 장면

이 아닌 움직임을 가능하게 하는 난생 처음 보는 인물들에게서 새로운 감각이 느껴진다. 바로 시간과 중력에 구속받지 않는 해방된 감각들이다.

여기서 궁금한 점이 생긴다. 힘을 극한으로 끌어 낸 움직임에서는 중력이 왜 느껴지지 않는 걸까? 물리학에서 말하는 일상 속 무중력은 실제 무중력이 아니지만 몸의 무게가 느껴지지 않는 의미에서의 무중력이다. 무중력은 자유

낙하 하는 물체에 체중계를 달고 자유낙하 하는 동안 눈금을 제면 무게가 0을 가리키는 상태다. 우주에서의 운동과 지구에서의 운동의 차이점이 있다면 마찰력에서 찾을 수 있다. 먼저 우주에서는 처음 힘을 주고 운동하면 마찰력이 없어서 끝없이 등속운동하게 된다. 만약 우주에 끝이 있다면 끝까지 간다. 반면 지구에서는 마찰력이 있어 힘이 떨어지게 되면 그 자리에서 멈춘다. 이 소룡과 아담 온드라는 극한의 힘을 내고 있지만 멈춘 것처럼 보인다. 그런 의미에서 그들의 무중력상태란 진공상태인 우주 무중력 보다는 중력이 상쇄되어 효과가 나타나지 않는 상태라고 보아야 할 것이다.

아인슈타인은 1915년 일반상대성이론 추가로 1916년 중력파에 대한 논문을 발표했다. 그 당시에는 중력파가 있을 것이다 예측만 했으나 100년만인 2015년 9월 14일 레이너바이스, 베리배리시, 킵손 교수의 연구로 중력파가 처음 발견되었다. 중력파에 관한 글에 의하면 질량을 가진 물질이 운동을 하게 되면 그 변화가 시공간의 일렁임으로 나타나게 된다. 그리고 시공간을 변화시킨 에너지가 파동처럼 전파된다고 말한다. 중력의 변화가 파동처럼 전파된다하여 중력파라 이름 붙였다 한다. 무거운 물질일수록 시공간의 변형에 더 크게 작용한다. 중력파는 질량이 큰 블랙홀의 병합과정에서 발견되었고 “폭발의 과정은 시공간에 급격한 변화를 주어 중력파가 발생한다.”³⁾는 사실로 어찌면 우리가 눈에 보이지 않지만 느껴지는 힘이란 어찌면 아인슈타인이 말하는 중력파와 연관이 있을지도 모른다는 생각도 든다.

자신의 몸무게와 중력관계가 0이 되며 중력방향을 거스르려면 보통 힘이 아닐 것이다. 지구의 중력은 우주에 가깝고 공기가 없어지는 지점에서는 약해 지지지만 땅에서 가까운 곳에서는 위로 올라갈수록 중력이 강하게 작용되고 무게가 더 늘어나게 된다. 따라서 자신의 몸을 들 수 있는 힘 이상이 있어야 몸을 자유자재로 움직일 수 있다는 이야기도 될 것이다. 중력이 작용하는 반대방향으로 자신의 몸무게를 0으로 만들면 무중력에 있는 것처럼 동작도 멈춘 것처럼 보이지만 힘은 몸무게보다 크게 작용하고 있는 것이다. 그리고 어찌면 이 힘을 느낄 수 있는 건 아인슈타인의 상대성이론 중력파에서 말하는 시공간의 변형이 생겼기 때문일지도 모른다. 이렇듯 시간과 공간 중력은 서로

3) 오정근. (2016). 『중력파 아인슈타인의 마지막선물』.p57.

밀접하게 연관되어 있고 따로 떼어내어 사유할 수는 없다.

이 거대한 힘을 가지고서 이 사람들이 무얼 하려고 하는 건가? 정확히 무어라 대답할 수가 없다. 두 손가락 팔굽혀펴기가 끝나면 무슨 일이 생기는가? 익스트림 스포츠로 담을 넘고 벽을 뛰어넘는 행위로 어떤 대단한 사건이 일어나는가? 시시하게도 이들의 운동은 저러다가 끝이 난다. 결과만 본다면 허무할 지도 모르겠다. 하지만 보고 있는 이들은 오로지 순수하게 움직이는 사람들의 이미지에 집중할 수밖에 없다. 이소룡과 아담 온드라의 움직임은 평균 이하의 육체와 신체능력을 가지고 현재를 사는 나로서는 이해가 되지 않았다. 난생 처음 보는 장면들이어서 더 강렬하게 기억에 남는다. 그리고 맥락 없이 미디어로 접해서 강렬한 이미지로 기억하는 지도 모르겠다.

미디어 속 이미지는 그들 사이가 각자 파편화 되어있어 잘 읽혀지지 않는다. 단편들로만 존재하며 서로간의 연관성은 떨어져 있다. 이소룡은 어릴 때 영화에서 접했고 클라이머 온드라는 미국학교에서 우연히 손에 잡힌 잡지에서 발견했으며 익스트림 스포츠는 유튜브에서 접했다. 각자 만나게 된 장소와 시간은 달랐지만 미디어란 공통점은 있었다. 이 인물들을 자각하는데 있어 순수한 시지각적 상황을 볼 수 있었던 것은 이미 누군가의 눈을 거쳐 찍은 카메라 결과물의 도움이 컸다고 생각한다. 그래서 감각과 힘, 무중력으로 보이는 상황과 몸의 움직임을 실제 보는 상황 보다 더 가깝게 느낄 수 있었다.

카메라의 눈은 우리를 자신의 신체의 기술로부터 해방해서, 결과적으로 탈 인간적 삶[생명]을 허용한다. 우리는 더 이상 세계를 관심적이고 습관화된 신체의 관점에서 바라보지 않으며, 이미지들을 그 자체로 지각한다. 들뢰즈는 그와 같은 테크놀로지들이 궁극적으로 시간의 이미지 자체, 또는 순수한 상태의 시간에 대한 사유를 가능하게 해준다고 주장한다.⁴⁾

카메라로 보는 시선은 나에게서 벗어나는 낯선 관점을 보여준다. 이러한 관점은 인간 중심적인 사고방식으로 부터 벗어날 수 있게 한다. 들뢰즈도 순수한 상태의 시간에 대한 사유가 미디어를 통해 가능하다고 말하며 미디어를 통한 사유를 예찬한다.

4) 클레어 콜브룩. (2008). 『이미지와 생명, 들뢰즈의 예술철학』. 서울: 그린비, p.37~38.

우리는 이미 앞 뒤 맥락과 이야기는 제거하고 어떤 중요한 장면만을 보는 것에 익숙하지 않은가? 그것은 일종의 짤방일 수도 있고 편집된 영상일 수도 있다. 서사를 제거한 이미지들. 그래서 이런 순간적인 장면들에서 감각과 보이지 않는 힘을 더 잘 볼 수 있는 것 같다.

인간의 힘은 의식하지 않아도 중력과 함께 작동하고 있다. 하지만 잘 느껴지지 않는다. 오직 일탈적인 운동을 할 때 무언가가 변화하고 있는 힘을 직접적으로 느낄 수 있었다. 어릴 때 자주 하던 틀린 그림 찾기를 보아도 인간은 서로가 동일할 때 보다 다른 것에 더 민감하게 반응하지 않는가? 아마 나를 인지하게 되는 것은 나와 타자의 차이를 통해 나를 알아가게 되던 경험에서 시작했기 때문이다. 이는 본능에 가까운 것이라 생각한다. 그래서 나의 기준에서 결코 일어날 수 없는 불가능한 일이 일어나거나 나와 다른 인물을 볼 때 기괴함을 느낀다. 이런 이질성과 함께 우리를 카오스로 빠지게 하는 인물들을 들뢰즈 식 괴물이라 칭해도 좋을 것이다. 들뢰즈는 괴물에 대해 “계열들의 발산, 원환들의 탈중심화”⁵⁾되어 중심을 가지고 있지 않는 것이라 말한다. 그리고 이런 괴물은 멀리 있는 것이 아니라 우리에게서 찾을 수 있다고 덧붙이며 “우리의 현재를 가능하게 하지만 우리가 포착하기 어렵거나 어려운 우리 자신.”⁶⁾이라 한다.

우리가 정상성이라 부르는 것은 바로 중심들의 존재를 의미한다. 중심화를 피해가는 운동이 바로 비정상적, 일탈적 운동이다. 정상적인 운동이 재현으로써 시간을 종속시킨다면 일탈적 운동은 이미지 자신이 거짓매치로써 직접 나타나는 시간을 보인다. 들뢰즈는 “고유한 운동의 일탈성은 시간의 모든 연쇄로부터 해방하고, 시간이 정상적인 운동과 맺었던 종속관계를 전복시키면서 시간을 직접적으로 드러낸다.”⁷⁾라고 말하며 잠재성을 현실화 시키는 열림의 순간도 함께 이야기한다.

시간을 직접 보는 것, 그것이야말로 어떤 규정된 진리로 삶을 보는 게 아닌 자유로운 삶으로 살 수 있도록 하는 힘일 것이다. 먼저 나에게서 일탈해

5) 들뢰즈, 질. (2009). 『차이와 반복』. 서울: 민음사, p.166.

6) 신지영. (2008). 『들뢰즈로 말할수 있는 7가지 문제들』. 서울: 그린비, p.160.

7) 질 들뢰즈. (2005). 『시네마Ⅱ 시간-이미지』. 서울: 시각과 언어, p.82.

보는 것, 어떤 목적을 향해 가는 운동이 아닌 그냥 그러고 있는 것, 어린아이의 놀이처럼 순수함에 빠져 들어보는 것이다. 아이들은 왜 놀이를 멈추지 않는가? 그것은 즐겁기 때문이다. 근육학 작업 속 인물들은 중력에서 벗어나 보인다. 이들이 저리고 있는 것은 차이들에 고통을 느꼈기 아닌 즐거움 때문이었다. 모든 생각을 떨쳐버리고 구속에서 완전히 벗어날 때 더 생동감 있고 자유로워진다. 이것이야말로 가벼움과 기쁨 그 자체일 것이다.

인간은 중력 지배에 벗어나 자유로워지고자 오랜 시간동안 노력했고 그 결과 비행기, 우주 탐사선등 만들었지만 인간 스스로 새처럼 날지는 못한다. 아직은 영화나 만화, 게임에서만 가능하다. 중력에서 벗어난 상상은 상상만으로 자유로움을 준다. 인간이 상상하는 것은 모두 가능한 일에 한에서라 하지 않던가. 아인슈타인은 뉴턴이 발견한 중력을 시간과 함께 사유하며 중력의 본질을 꿰뚫었다. 들뢰즈의 순수한 시지각적 이미지도 본질인 직접적 시간 이미지를 사유하는데 통로가 된다. 시간, 공간, 중력, 힘은 서로 상호작용하고 있고 시간 이미지 역시 철학 과학 예술 모든 분야의 본질과 삶을 직관할 수 있게 한다.

본인이 생각하는 상투성에서 벗어난 이미지는 중력에서 벗어난 이미지로 이것이 바로 순수한 시지각적 이미지라 생각한다. 새로운 이미지가 출현한다면 바로 이런 모습일 것이다! 순수한 시지각적 이미지는 어디에도 종속되지 않으며 이미지 자체로 충실하다. 주어진 것의 너머를 보게 하는 이미지. 생의 직관과 힘을 조망할 수 있게 해줄 것이다.

2.2 피터 그리너웨이의〈프로스페로스의 서재〉로 보는 거짓의 역량

들뢰즈의 거짓의 역량은 새로운 서사의 형태를 말한다. 진리는 틀에서 벗어나려고 하는 것을 억압하고 통제한다. 거짓을 만들어내는 역량은 진리라는 말에 판지를 건다. 거짓을 만들어내는 서사는 시간 이미지 영화의 커다란 특징으로 〈프로스페로스의 서재〉란 영화와 함께 이야기 해보자.

피터 그리너웨이(Peter Greenaway, 1942~)의 〈프로스페로스의 서재〉는

셰익스피어의 ‘템페스트’를 영화화한 것이다. 하지만 템페스트의 이야기를 기대한다면 아마 당혹스러울 것이다. 피터 그리너웨이의 영화에서는 원작의 줄거리보다 프로스페로스의 신기한 책들을 중심으로 내용이 흘러가기 때문이다. 책의 이미지가 영화 틈틈이 나와서 지루할 틈이 없고 프로스페로스의 읊조림에 가까운 대사로 템페스트의 대략적인 이야기를 알 수 있다. 주인공은 가까운 과거를 말하지만 영화 속 이미지는 그대로의 지금 현실을 보인다. 말로는 자신의 이야기를 하지만 이미지는 전혀 다른 장면을 보이는 것이다. 이미지와 대사가 다르게 노는 상황. 이런 말도 안 되는 이미지들의 연속에서 들뢰즈가 말하는 미친영화라 해도 될 것이다. 정말 미치지 않고서야 이런 영화가 영화라니? 그런 생각부터 떠오른다.

〈프로스페로스의 서재〉에서는 24권의 다양한 책들이 나온다. 그 중 ‘기억술과 건축과 음악’이란 제목의 책을 펼치면 실제 도면이 실물로 등장한다. ‘베살리우스의 해부도’에 관한 책에서는 책의 그림과 실제 인물을 함께 보인다. 인체를 작동시키는 생생한 삽화들이 책장 속에서 펴떡이며 피를 뿜었다고 이야기하며 책과 인물들에게서도 해부를 보이며 충격을 준다. 그렇게 영화의 장면은 책의 내용에서 실제로 왔다갔다 넘나든다. 글을 쓰고 있는 인물과 비가 내리고 있는 수영장 그리고 저 멀리 실제로 비가 내릴 바다를 상상할 수 있게 하는 이미지들이 동시에 한 화면에서 보인다. 상상과 실체가 겹쳐지며 동시에 여러 사건이 일어나는 것이다. 이런 형식은 그동안 영화에서 보인 적이 없는 새로운 방식으로의 영화이다.

이 영화는 식물이 눌러져 있는 식물 백과사전, 과거와 현재 동물 우화집. 베살리우스의 해부도등 신비한 책을 보이는 것에 중점을 보이며 중심이 될 법한 주인공의 이야기는 대충 말로 흘러 보이고 있다. 책 이미지가 화면 가운데 보이며 이야기를 틈틈이 방해하고 책 이미지 자체가 주인공이 되게끔 한다. 처음에는 무슨 이런 황당한 책이 있는가 하지만 계속 보다 보면 제법 설득력 있게 느껴지는 것이다. 실제 전해 내려오는 전설처럼 헛갈리게 한다. 그리고 어느새 영화의 이야기보다 책들의 이미지에 폭 빠져있는 나를 발견한다.



〈그림 4〉 〈프로스페로의 서재〉 속 여러 개 실체가 동시에 중첩되어 나타난 장면

전통적인 영화에서는 첫 장면에서 다음 장면으로 넘어가기 위해 타당한 이유가 있어야 했다. 그러나 당혹스럽게 이 영화에서는 주인공과 타당성을 가진 장면만을 쫓아다니던 카메라가 일탈하기 시작한다. 카메라가 자유롭게 움직이는 영화를 본 적이 없다. 그런데 이 영화에서는 그러고 있는 것이다! 이야기에 구속받지 않는 카메라는 다양한 방식과 다양한 장면들을 함께 보이며 동시에 존재 할 수 없는 장면들을 동시에 보이기도 한다. 화면에 여러 장면들이 중첩되는 방식으로 보인다. 들뢰즈는 비정상적인 카메라의 움직임으로 인간이 할 수 없는 독특한 시각을 표현하며 진실을 허구 속에서 발견할 수 있다고 말한다.

카메라의 의외의 시각(다양한 렌즈의 교차, 줌, 특이한 앵글, 비정상적인 카메라의 움직임, 정지..) 은 인물의 독특한 시각을 표현하고, 후자는 전자를 통해 표현되지만 , 그것은 이 전체를 거짓의 역량으로까지 끌어올린다.⁸⁾

피터 그리너웨이의 영화는 이성과 환상이 공존하며 이미지의 언어를 만들어 내고 있다. 인물의 대사와 이야기 보다 이미지 중점으로 영화가 진행된다.

8) 질 들뢰즈. (2005). 『시네마Ⅱ 시간-이미지』. 서울: 시각과 언어, p293.

전통영화에서 카메라는 주인공의 행동에 따라서 움직이거나 중요한 사건들을 중심으로 움직였으나 이 영화에서는 무시하고 카메라가 보고 싶은 장면을 보인다. 프로스페로스가 어디에서 책을 쓰고 있는지 왜 유배되었는지 복수로 가는 과정에 대해서는 생략한다. 그래서 전통적인 영화의 서사를 벗어난 새로운 영화 형식을 보여준다. 연대기적인 시간관이 사라지고 가능한 수많은 현재들이 공존한다. 이것은 영화의 큰 장점 중 하나이다. 현실에 사는 우리는 과거한 시절의 나와 현재의 내가 함께 존재할 수 없다. 또한 무수하게 선택할 수 있었으나 선택하지 않았던 세계와 선택한 세계가 동시에 공존할 수 없다. 그러나 영화는 동시에 공존할 수 있다는 장점이 있다. 불가능한 세계를 가능하게 하는 것이다.

영화 이미지들은 회화적인 기법을 많이 보이는데 피터 그리너웨이가 감독이기 전에 미술사를 전공하고 화가이자 설치미술가로도 활동한 영향이라 보인다. 바로크 회화를 차용해서 영화를 한편의 회화작품처럼 만든다. 피터 그리너웨이의 영화를 구조적으로 연구한 한연숙은 그리너웨이의 영화에 대해 “아주 밝은 빛에서 사물의 질감과 윤곽이 흐트러짐을 감안하여, 전체적으로 화면을 어둡게 처리함으로써 디테일을 살리는 회화기법을 영화에 도입”⁹⁾하였다고 설명한다. 그리고 그리너웨이는 자신을 “나는 영화감독이라기보다는 화가다.”라고 언급한 걸로 보아도 영화를 스토리 보다 회화처럼 혹은 이미지로 보이는데 중점을 둔 것이 확실하다. 영화에서 서사에 중점을 두지 않고 이미지로 보이는데 중점을 둔 실험적인 방식은 회화에서도 찾아 볼 수 있다. 이미지로 보는 방식이 의미나 원본을 찾는 것이 아닌 감각으로 느끼는 점과 닮았다.

들뢰즈는 감각의 논리에서 회화가 재현에서 왜 벗어나야 하는지에 대해 이야기 한다. 작가는 “재현과 단절하고 서술을 깨뜨리기 위해, 삽화성을 방해하고 형상을 해방하기 위해[...] 일어난 일에만 매달리는 방식.”¹⁰⁾을 부단히 실험한다. 회화가 독자적으로 움직일 가능성을 위해서다. 회화는 그렇게 할 때 재현할 대상도 이야기해야 할 스토리에서도 벗어난다. 오직 하나의 순수한 형

9) 한연숙. (2010). 『영화 속의 공간에서 빛과 색채의 인식에 관한 기호학적 분석에 관한 연구: 피터 그리너웨이의 구조주의 영화를 중심으로』. 건국대학교 디자인대학원, 석사학위 논문. p.63.

10) 질 들뢰즈. (2009). 『감각의 논리』. 서울: 민음사, p.13.

상을 향해 가는 것이다. 재현은 하나의 이미지가 다른 이미지와의 관계를 중심으로 움직이려 하며 이미지가 각자 존재하는 것을 방해한다. 독자적으로 존재하는 이미지는 이미지 그 자체로 우리에게 보일 수 있게 된다. 과거 종교나 신들의 이야기를 담고 있던 회화가 현대에 와서는 ‘이미지 그 자체’로 보이고 있다는 것은 놀라운 일은 아니다. 미디어 발달로 이미지는 설 새 없이 쏟아지고 우리는 이미지를 이야기가 아닌 이미지 자체로 받아들이는데 익숙해져 있다. 또한, 많은 화가들은 미디어를 이용해 회화작업을 하기도 한다. 사진에서 놓치기 쉬운 감각 같은 것을 회화에서 실험한다.

객관적인 대상도 정신적인 이야기로도 전환되지 않는 미지의 새로운 세계. 그래서 그림 앞에 놓인 우리들은 무언가를 찾아보려고 하는 것일지도 모르겠다. 형태와 감정을 재현하는 것이 아닌 감각을 감각하는 것. 현대인이 이미지를 보는 방식이 바로 이런 형태일 것이다. 이야기를 읽어 내려는 노력 보다는 감각으로 느끼고 끝내는 것이다.

감각이란 쉬운 것, 이미 된 것, 상투적인 것의 반대일 뿐만 아니라, ‘피상적으로 감각적인 것’이나 자발적인 것과는 반대이다. 감각은 주체로 향한 면이 있고, (신경 시스템, 생명의 움직임, ‘본능’, ‘기질’ 등 자연주의와 세잔 사이의 공통적인 어휘처럼) 대상으로 향한 면도 있다. (‘일’, 장소, 사진) 차라리 감각은 할가분하게 둘 다이다. 나는 감각 속에서 되고 동시에 무엇인가가 감각 속에서 일어난다. 하나가 다른 것에 의하여, 하나가 다른 것 속에서 일어난다. 결국은 동일한 신체가 감각을 주고 다시 그 감각을 받는다. 이 신체는 동시에 대상이고 주체이다. 관객으로서의 나, 나는 그림 안에 들어감으로써만 감각을 느낀다. 그림으로써 느끼는 자와 느껴지는 자의 통일성에 접근한다.¹¹⁾

들뢰즈는 감각의 논리에서 감각은 내부로 향하는 것과 외부로 향하는 것이 있다고 말한다. 이 두 감각은 서로 동시에 작동한다. 회화에서도 마찬가지로 회화의 감각은 그림 속에서도 작동하지만 관람객에게도 향하고 있다. 관람객은 회화 속으로 들어가 감각을 느낄 수 있다. 사과를 그린 세잔의 그림에서 느낄 수 있는 것은 사과의 재현이 아닌 세잔의 감각을 느낄 수 있다는 의미로서 말이다. 나는 이점이 참 좋은데 회화가 사진의 재현과는 다른 재현을 한

11) 전계서, p47.

다는 점을 발견할 수 있기 때문이다. 아마 아무도 세잔의 사과 그림에서 사과가 어느 지방 사과인지 알려는 사람은 없을 것이다. 그리고 그림을 볼 때 그림 안으로 들어가 세잔의 감각을 느낄 수 있다는 점은 회화를 살아 숨 쉬게 한다고 생각한다. 세잔 그림에서 세잔을 느낄 수 있다는 것은 보는 이가 어느 정도 그림에 동화 되었다는 것을 의미한다.

이미지를 이미지로만 이해되며 어떤 스토리를 연상시키지 않고 감각에만 집중할 수 있게 하는 이미지를 피터 그리너웨이의 영화에서 찾을 수 있었고 그런 점이 나에게 적지 않은 충격으로 다가온 영화였다. 이렇게 영화의 고정적인 관념을 깨뜨리는 것은 회화가 재현에서 벗어나는 것과 비슷하다. 영화와 회화는 당연히 영화는, 회화는 이래야지 하며 정해진 것들에서 거짓의 역량으로 기존의 진리관을 기반으로 한 서사와 다른 방향으로 간다. 진리적 서사는 거짓을 만들어내는 서사로 대체하며 그동안의 진리라 여겨 왔던 것에 혼란을 준다. 그리고 이러한 새로운 유형의 묘사와 서사가 새로운 이미지의 등장에 영감을 준다.

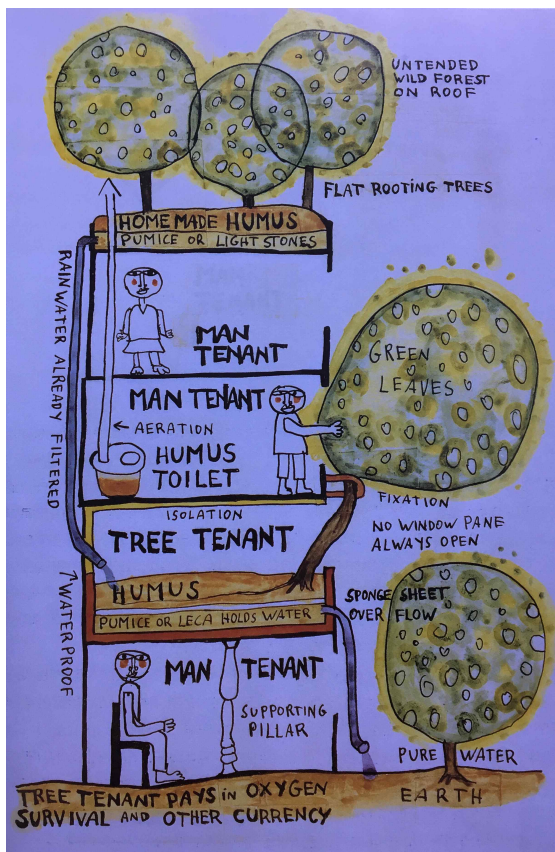
Ⅲ. 미술사적 사례

3.1 훈데르트바서의 건축물로 보는 순수한 시각적 이미지

오스트리아의 훈데르트바서는 예술가이자 건축가이다. 그의 그림과 건물은 서로 닮았는데 마치 동화책에서 나온듯한 모습을 하고 있다. 특이한 점은 건물이 그림 속 낙서처럼 불규칙하게 생겼다는 것이다. 바서는 <어리석음의 화상>이란 파리의 생안느 정신병원에서 촬영한 영화에서 불규칙한 나선형의 건물들에 대한 모티브를 얻었다. 건물은 그림을 쏙 빼닮은 독특한 외관에서부터 복도도 계단도 나선형으로 휘어져 있어 현기증을 불러일으킨다. 그는 건물의 수직과 수평구조를 깨버리고 비정형화된 선을 가지고 논다. 그리고 이런 불규칙함이야말로 바서의 건축물을 대표한다. 지면은 파도 같이 울렁이고 외관은 동화 속에서 나올 법하게 인상적이다. 시각적으로는 강렬하지만 삶과 직접적으로 연결되는 편의성과는 거리를 두고 있다. 그도 그럴 것이 바서의 건축물은 오히려 환경과 인간의 관계에 중점을 두고 있기 때문이다.

바서의 <나무 세입자의 초안>(그림5)¹²⁾이란 수채그림을 보면 사람과 나무의 조화로운 공생관계에 관한 바서의 관점을 잘 드러내준다. 이 그림은 실제로 건물에 실험한 프로젝트이며 당시 사진(그림6)도 남아 있다. 이 프로젝트의 내용은 대략 이렇다. 인간이 변기에 똥을 누면 그 똥은 옥상의 나무가 자랄 거름이 되어주고 똥거름으로 자라난 나무들 덕분에 인간은 맑은 공기를 마시며 아름다운 자연과 함께 건강해 진다는 것이다. 농경시대에는 똥도 거름으로 그 역할이 훌륭했으나 현대에 와서는 오물로 취급하며 숨기려하고 하수처리장에 버려진 신세 아니던가. 그 끊어진 똥의 순환 고리를 부활시키는 동시에 이토록 건강하고 미적으로 뛰어난 아름다운 건물로 만든다는 생각에 어찌 놀라지 않을 수 있을까. 집이 사람을 만든다는 그림 속 문구와 딱 어울리는 건물이다.

12) 나무 세입자의 초안. 훈데르트 바서. 백색 타자 용지에 잉크와 수채물감, 33 x21cm, 빈, 1973년



〈그림 5〉 〈나무 세입자의 초안〉 백색타자 용지에 잉크와 수채물감, 33x21cm, 빈, 1973



〈그림 6〉 〈나무세입자 프로젝트〉 만초니가에서 밀라노트리엔날레, 1973

바서의 건물의 훌륭한 점은 여기서 그치지 않는다. 울퉁불퉁하게 회색 칠한 벽과 불규칙한 타일 형형색색의 화려한 문과 다양한 장식들로 만든 병원 건물은 정신병 치료에도 긍정적이었다. 1993년에 지어진 그라츠 대학병동 중앙학 병동은 자연과 인간과 조화를 이루어 환자들의 병의 치료에도 도움을 주었다. 인간이 자연의 일부분이며 자연과 함께 할 때 건강하다는 것을 잘 보여주는 사례이다. 자연은 규칙이 없으며 불규칙함이 오히려 자연적이다. 그래서 이런 불규칙한 건물에서 오히려 자연스럽고 건강해지는 것이다.

이럴 때 보면 현대의 직선 위주의 건물들은 인간의 본성과는 거리가 먼 것이 아닐까 생각이 든다. 인위적이며 날카롭고 반듯한 구조가 편의에는 도움이 될 수 있지만 인간을 행복하게 만드는 구조와는 거리가 있는 듯하다. 바사

의 건물은 마치 동화 속에서 나올 법한 그림에서 실체가 되어 나타났는데 이를 볼 때 마음 깊은 곳에서 훈훈해 진다. 현대에서 이런 건물의 구조가 에너지 효율이 낮고 비용이 더 비싼 것에 불만을 토할 수도 있다. 하지만 바서는 이런 아름다운 자연과 닮은 통제되지 않는 불규칙성과 관계하면서 사람들이 창조적인 본능을 발전시킬 수 있다고 믿지 않았을까.

우리는 이런 나선형 공간 속에서는 새로운 감각을 경험하게 된다. 현기증과 비틀거림, 평소 걸으며 느낄 수 없는 전혀 다른 공간에서만 느낄 수 있는 감각 말이다. 바서가 감명 받은 영화 이미지와 그의 회화에서 자주 등장하는 나선형은 눈으로만 볼 수 있는 감각이다. 하지만 실제 나선형 건물에서는 촉지적인 감각을 느낄 수 있다. 파도치는 바닥에서 이상하게 걷게 될 수밖에 없는 상황이 눈보다 피부로 먼저 느껴진다. 인간 중심으로 건물을 짓기 위해 나무를 베어내고 짓는 것이 아닌 있는 그대로의 자연과 함께 하는 아름다운 건물이다. 상상이나 회화에서만 존재할 법한 세계가 실제로 나타난 듯한 롤링힐즈 온천마을에서는 그 장점이 극대화 된다. 회화에서 출발한 이미지를 실제 건물로 탄생시킨 바서는 인간과 자연의 조화와 평화를 먼저 생각하며 아름다움도 놓치지 않은 환희의 예술가이다. 자연 속에서 진정한 인간다움을 찾은 바서는 이제까지의 건물의 전형을 따르지 않고 자신만의 방식으로 자연과 인간이 함께 행복한 건물을 만들었다. 그런 의미에서 바서의 건물은 건물의 재현이 아닌 일탈하는 건물, 비재현의 건물이라 할 수 있다.

처음 바서의 건물을 봤을 때는 믿기질 않았는데 이런 식의 건물은 처음 봤기 때문이다. 동화 속 이미지가 실제로 나타났는데 어찌 놀라지 않을 수 있겠는가. 더욱 놀라운 점은 바서의 건물이 외관만 특이하고 아름다운 것만이 아닌 기능도 생태학적이고 자연과의 조화가 탁월하다는 것이다. 또한 인간에 대한 사유 방식이 건물에 묻어나온다는 점도 흥미롭다. 아파트는 사람을 좁은 공간에 모아두고 주변 자연을 인공적으로 만든다. 삭막한 분위기를 전환하고 자연친화적인 느낌을 흉내 내기 위해 나무를 본래 살던 곳에서 뽑아와 보기 좋은 위치에 재배치한다. 인간 중심적인 사고의 건물은 결과적으로는 괜찮아 보일지 모르나 오히려 손이 많이 가는 번거로움마저 감행한다. 그래서 바서의 새로운 건물이 인간의 표피와도 같은 건물에 대한 근본적인 의문점을 제



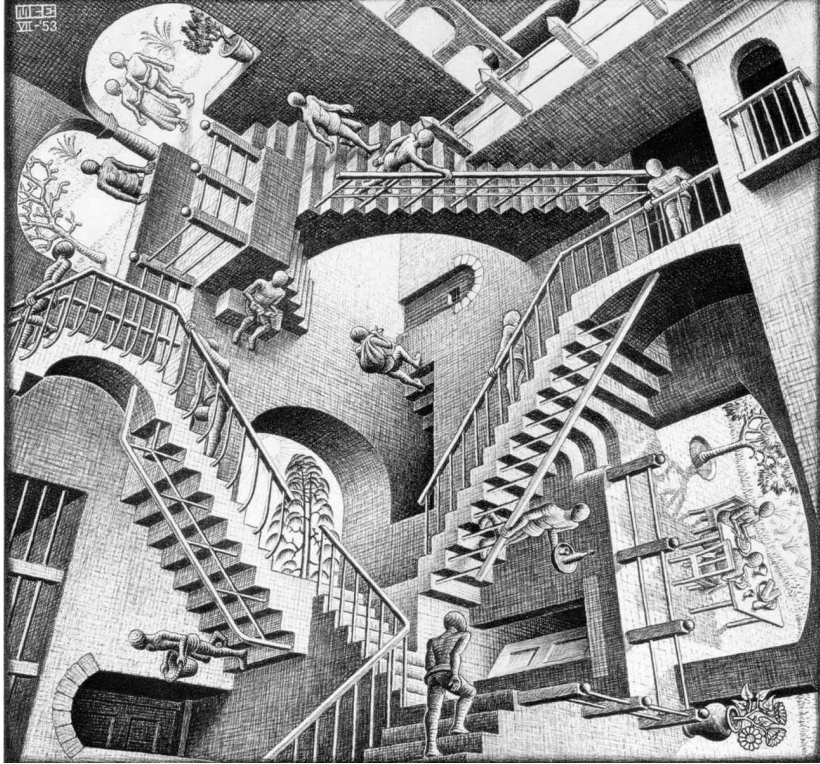
〈그림 7〉 〈독일 다름슈타트의 나선형 숲〉 105세대 아파트. 2000년 준공

시하는 것이다.

현대에서 사유하기 힘든 인간과 자연의 관계에 관한 사유를 가시화한 바사의 건물. 그리고 인간 중심의 이기적인 건축 양식에서 벗어난 자연과 유기적인 관계로써의 새로운 건물이 탄생했다. 이런 점으로 볼 때 들뢰즈의 사유의 이미지인 순수한 시간 이미지를 훈데르트 바서의 건축에서도 찾아 볼 수 있었다.

3.2 마우리츠 에셔의 그림에서 보는 순수한 시각적 이미지

마우리츠 에셔의 그림〈상대성〉은 공간 구조가 특이한데 어디가 정방향인지 혼란스럽게 그려져 있다. 가운데 크게 세 갈래로 연결된 계단을 중심으로 각자 공간이 독립적으로 존재하고 있다. 세 공간을 부분적으로 볼 때 각 공간



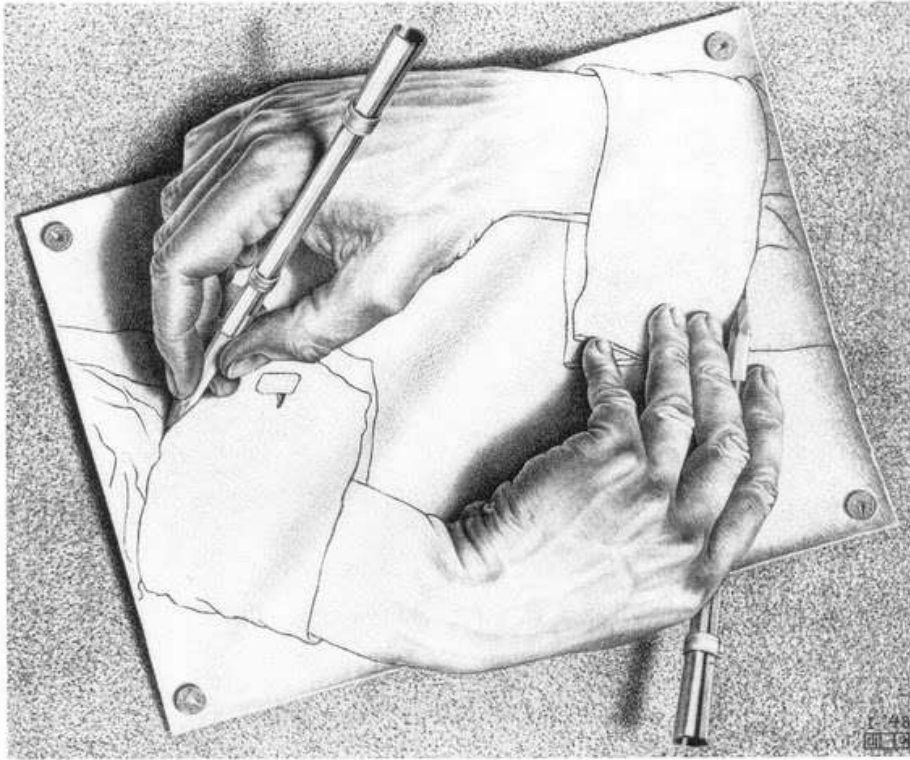
〈그림 8〉 〈상대성(Relativity)〉 M.C.에셔, 석판, 1953

의 인물들은 계단에서 내려가거나 올라가는 듯 보이지만 먼 시점으로 전체적으로 보면 각자가 공중에 떠 있는 듯한 모양새를 보인다. 부분적으로 볼 때는 말이 되던 것이 전체로 보면 말이 되지 않는 것이다. 분명 중력이 적용되고 있는 세계이다. 그렇기에 인물들이 계단에 붙어서 내려 갈수 있다. 그런데 멀리서 보면 무중력공간처럼 공중에 떠있는 것이다. 이게 무슨 말장난인가 싶겠지만 에셔의 그림이 그렇다. 일종의 가상세계로 말이 안 되는 세계를 되게 만들고 있다. 이 그림을 이해하려고 하면 안 될 것이 중력이라는 어느 정도의 물리법칙은 현실세계와 비슷할지 몰라도 공간적으로는 완전히 박살난 세계이기 때문이다. 마치 섬들이 바다 위에 떠있는 것처럼 각각의 공간들은 부분적으로 파편화되어 있어 서로 연결 되지 않는다. 이것은 정말이다! 그럼에도 이 모순적인 세계에서 눈을 뗄 수 없는 것은 모순이 발견될 때 우리는 그것에서 무언가를 찾으려고 하기 때문이다. 모순된 원인을 찾아내고야 말겠다고 도전

의식을 자극한다. 수학자들이 딱 그렇지 않은가? 수학자들은 계산의 모순을 발견하면 그 문제를 야기한 체계를 찾아내 체계 밖에서 문제된 체계를 고치려한다. 그리고 그림으로 이전보다 발달된 체계를 구축한다. 유클리드 기하학을 보아도 그렇지 않은가? 종이 위를 전제로 한 세계를 박살내지 않으면 삼각형의 세 합은 영원히 180도일 것이다. 그리고 최단 거리는 직선으로 빛도 휘어지지 않고 영원히 직선으로 지구에 내리 쏘을 것이다.

변수는 이렇듯 모순의 발견에서 시작한다. 에셔의 가상 세계는 있는 그대로의 세계가 변종한 것으로 가상의 물리법칙이 작용한다. 그리하여 “계단 위 인물들이 내려가고 있을 것이다”라는 예측만 할 수 있을 뿐이다. 너무나도 당연하다고 생각했던 물리법칙이 현실과 뜻밖에 연결되지 않는 상황과 맞닥뜨리면서 당혹스러웠다. 그래도 이런 터무니없는 공간에 어떤 법칙이 있지 않을까? 제법 패턴적인 이미지이기 때문에 어떤 놀라운 해독의 코드가 있을 것만 같았다. 그런데 이런 씨름 한 가운데 어느 순간 에셔 그림 속 미로에 빠져있는 나를 발견한다. 의미마저도 그림 안에 있는 것이 아닌 내가 창조하고 있다는 생각이 드는 것이다. 어떤 방향도 정방향인 것 같은 그림이라 어떤 의미와 해답을 제시해도 모두 맞을 것 같은 느낌이 든다. 그렇다면 에셔 그림은 비틀어진 공간으로 진리, 완전한 세계, 정답, 이런 것에서 벗어나서야만 제대로 볼 수 있다. 이제 우리는 ‘맞다 틀리다’가 아닌 다른 층위에서 에셔 그림을 이야기해야 한다.

〈손을 그리는 손〉에서는 그리는 손이 다른 손을 그리고 있다. 과연 어느 손이 먼저 그려져서 나머지 손을 그리고 있는 걸까? 이 손도 저 손도 서로가 서로를 끊임없이 창조해주고 있는 관계이다. 이 손이 우선이고 저 손이 나중이란 질서를 주어 버리면 모순에 빠져버리게 된다. 답이 없기 때문에 임의의 답과 함께 그림 속 미로에 갇혀 버리게 된다. 그래서 아예 바깥에서 그림을 보는 관점을 추천해 보고자 한다. 그리는 손을 벗어난 밖에는 에셔 본인의 손이 있다. 그렇다! 그림의 배후에는 두 손 창조자인 에셔가 숨어있다! 길에서 벗어날 때 길을 더 잘 보게 되고 나무에서 벗어날 때 숲을 더 잘 보게 된다 하지 않았던가. 그림에서 벗어나서야 비로소 에셔가 보이기 시작한다. 거짓과 허구에서 오히려 진리를 말한다는 것을 에셔 그림에서 말할 수 있다. 모순된



〈그림 9〉 〈손을 그리는 손(Drawing Hands)〉 M.C.에셔, 석판 1948

말이다. 하지만 모순이야 말로 우리의 사고를 유연하게 만들며 진리라 말해 오던 규칙들이 무언가 이상하다는 생각이 들게 한다. 플라톤 식 사고가 잘 드러나는 고전 회화에서는 대상과 그리는 그림이 명확하게 선과 후로 나뉘었고 그림은 그저 대상과 똑같이 재현하려 하는 매체일 뿐이었다. 그런데 에셔 그림에서 그려진 손은 그런 질서에서 벗어난다. 일단 무엇이 불가능했었지만 가능하게 되었는지 살펴보다보면 우리가 어떻게 그전과는 다른 방식으로 대상을 바라보며 다르게 접근 할 수 있게 되었는지 알게 된다. 다양성을 인정하며 다른 세계도 상상해 볼 수 있다. 그리고 그제서야 무엇이 진리인지 거짓인지를 따지는 이원론적 체계에서 벗어나 관찰자 입장에서 삶을 바라보며 새롭고 매력적인 예술과 함께 삶을 살아갈 수 있게 될 것이다.

에셔의 〈상대성〉에서 보이는 무규정적 공간, 파편화된 공간들은 들뢰즈의 시간 이미지 공간과 유사하다. 새로운 사유를 촉발하는 공간이 있다면 아마

이런 공간일 것이다. 독립적으로 존재하지만 자유롭게 연결되어 있으며 “여긴 어디야” 라고 규정할 수 없는 특이한 공간이다. 이런 공간들은 우리에게 이야기한다. 재현이 파괴되었고 새로운 공간들로 다른 감각을 느껴보라고. 이제 어디서부터가 모순이고 정답인지 구별하는 것에서 벗어나 그냥 이 세계에 순수하게 몰입해 보는 것이다.

그리는 손은 완성된 손을 목표로 나아가려 하지 않는다. 미완성의 상태 그대로다. 어떤 이상적인 완성으로 나아가는 그림이 아닌 그림으로 사유할 수 있었던 것은 그림을 그린 화가 에셔 자신이었다. 나를 알고자 생각을 시작해도 결국 완전하게 나를 알 수 없다. 나 자신은 수많은 나로 이루어져 있고, 환경과 상황에 따라 다른 기질이 작동하기 때문이다. 에셔 그림에서 순환하고 있는 손을 보면 그려지는 손들은 영원히 완성되지 않는다. 그리고 그림 속에 숨겨진 실제 에셔는 관람객 눈으로는 볼 수 없는 것에서 근본적인 한계가 느껴진다. 마치 끊임없이 나를 탐구하지만 결론에 도달하지 못하는 것처럼 말이다. 하지만 그가 그림 속에서 존재하고 있다는 것을 안다. 그리고 완벽하지는 않지만 잠시나마 그림을 통해 에셔를 이해할 수 있었고 그걸로 충분했다.

IV. 작품분석

진리를 향해가는 인간이 아닌 순수한 인간의 순간이 언제인지 떠올려 본다. 어떤 상황이 가장 유쾌함을 주었는지 어떨 때 평화롭게 마음가는대로 움직였는지도 생각해 본다. 불가능하다 생각했던 일을 가능하게 해 냈던 순간들도 함께 떠오른다. 정신과 몸은 하나로 연결 되어있어 인간은 마음만 먹는다면 몸은 가능한 힘을 발휘한다. 현대의 몸은 규율에 속박 되었던 정신만큼이나 과소평가 되고 있었다. 우리는 어떤 직업이나 정체성으로 구성된 나 이전에 살아 숨 쉬는 인간이라는 것이 중요하다.

직립보행의 인간은 현대에는 적합한 구조이지만 길들여진 두뇌만큼이나 자유를 제한하는 구조의 형태이다. 두 손은 자유롭지만 네발 동물에 비한다면 움직임에 제한이 많다. 제한 없는 자유로운 상태로 어린 시절을 떠올릴 수 있다. 특히 아이들은 놀이를 왜 멈추지 않는데 그 이유는 즐겁기 때문이다. 순수하게 놀이의 세계에 빠져드는 것. 인간이 회복해야할 정신이 있다면 아마 이런 순수성이지 않을까? 가야할 길, 정해진 목표, 진실로 향하는 길은 없다. 진실은 살아있고 그렇기에 매순간 변화한다.

매순간 변화하는 인간. 그런 인간을 만나기 전에 인간을 구성하는 근육과 근력의 원리를 짚고 넘어가자.

〈근육의 생성원리〉

근육은 수축과 이완을 통해 물건을 들고 운동을 한다. 운동을 하면 근육이 커지는데 이 원리는 무엇일까? 근육에는 근육과 근육으로 생성되기 전인 줄기세포가 붙어있다. 줄기세포는 평상시에는 드러나지 않다가 지원군이 필요한 상황이 오면 분화하기 시작하여 새로운 근육을 만들어낸다. 마치 잠자고 있던 사자가 깨어나듯 숨어있던 줄기세포가 새로운 근육으로 탄생하는 것이다. 근육은 충격으로 인해 파괴되면 회복하는 과정에서 예전의 충격을 견딜 수 있도록 변화하게 되는데 이때 새로운 근육으로 생성되는 것이다. 뼈의 밀도도 더욱 촘촘해지며 근육의 근섬유는 세분화되거나 두꺼워진다. 우리 몸은 뼈와

근육의 파괴, 재생 과정을 통해서 이전보다 강한 몸을 얻게 된다. 외부의 저항에 작용하면서 스스로 성장하게 되는 과정이 바로 근육이 커지게 되는 과정이다.

파괴와 회복. 파괴된 근육은 회복하는 과정에서 성장한다. 파괴와 회복의 비율은 파괴 30 회복 70으로 근육을 파괴해도 충분히 쉬지 않으면 근육이 제대로 성장하지 않는다. 이는 다르게 말하면 강도 높지만 작은 운동량만으로도 근육을 충분히 성장 시킬 수 있다는 의미이다.

새로운 근육이 만들어질 타이밍이나 상황은 모두 똑같지 않다. 백이면 백 모든 사람의 얼굴 형태나 골격 성격이 다르듯 사람마다 가지고 있는 줄기 세포수도 다르고 근육 발달에 영향을 미치는 핵심 요인도 다르기 때문이다. 새로운 근육 성장은 평온한 상태에서는 일어나지 않는다. 오로지 위기 상황에서만 깨어난다. 또한 근육을 끊임없이 벌크 업 시킨다고 해서 그에 맞춰 무한대로 힘이 세지는 것은 아니다. 근육의 크기와 힘은 비례 관계가 아니기 때문이다. 가끔 왜소해 보이는 사람이 근육질의 남성을 상대로 쉽게 이기는 장면을 볼 수 있는데 이럴 때 설명 된다. 왜소해 보이지만 괴물 같은 힘을 가진 인물로 이소룡이 있다. 이소룡의 근육은 부피가 크지 않지만 강도 높은 운동의 반복으로 탄탄하고 질기며 골고루 발달되어 있고 잔 근육이 선명하게 드러나 있다. 근육의 부피가 팔씨름 승패에 큰 영향을 주지 않는 것과 이들의 무시한 힘의 기초는 근력에서 찾을 수 있다.

근력은 근육이 한 번에 최대 발휘 할 수 있는 힘의 크기이다. 근 지구력이란 어떤 활동을 오랫동안 반복할 수 있는 능력을 의미한다. 근력과 근지구력은 밀접한 관계가 있다. 근력과 근지구력을 향상시키기 위한 운동으로 자기 체중과 중량물을 이용하는 방법이 있다. 이 중 이소룡은 자기 체중을 이용해 수련하는 방법을 많이 보였다.

나는 이소룡이 인간의 힘을 극한으로 끌어내는 장면에서 보는 사람들로 하여금 과연 인간의 한계란 어디까지일까 상상하게 만든다는 것을 느꼈다. 오로지 자신의 체중과 근육만으로 중력을 거스르는 싸움이 어째서 이다지도 마음에 전율을 주는 것일까. 그리고 힘을 극한으로 끌어낸 모든 장면들은 왜 중력이 느껴지지 않는 것일까?

무중력 상태인 것처럼 보이는 인간. 물리학에서 말하는 무중력이란 등가속도로 운동하는 기준계에서 반대방향으로 똑같이 상쇄하는 등가속 운동을 할 수 있다면 서로 상쇄 되어 0이 되는 상태이다. 바이킹을 탈 때 땅에서 하늘로 올라 가장 높이 도달했다 반대 방향으로 떨어지기 직전 몸이 붕 뜨는 상태. 고층에서 탄 엘리베이터가 아래층으로 급하게 내려갈 때 잠시 몸이 가벼워지는 느낌을 받는 순간. 위로 운동하던 몸이 운동을 멈추고 반대 방향으로 바뀌 가려 하는 찰나라고 설명 될 수 있다. 바이킹과 엘리베이터와 같은 기계의 도움이 아니라도 인간 몸만으로도 몸무게가 0인 무중력 상태를 경험할 수 있다. 근력의 힘을 키워 임의적으로 중력에서 벗어나는 체험을 해 보는 것이다. 즉 중력에서 자유낙하 하는 모든 물체 안에는 무중력 상태를 경험 할 수 있다.

인체의 힘을 극한으로 끌어내면 어떻게 될까? 극한의 힘을 가진 누군가가 일반 사람이 버티기에 힘든 자세로 있게 된다고 가정할 때, 그것을 보는 우리는 힘들게 느껴질까? 그렇지 않다. 중력과 힘이 0이 되는 순간을 보게 될 때 우리는 인체의 고통이나 저항을 느낄 수 없다. 고통이라는 건 중력에 저항하는 힘이 부족한 순간에 발생하는 것이다. 순간적으로 부딪혔을 때, 마찰과 저항이 몸의 중력 보다 클 때 아픔을 느끼는 것이다. 조금이라도 몸이 무거워지면 재미에서 조금 멀어진다. 공기의 저항을 인지하는 순간 현실로 돌아와 다칠 까봐 걱정 되는 것이다. 그렇기 때문에 마찰감이 없이 이어지는 무중력 상태에서 우리가 느낄 수 있는 것은 오직 유희뿐이다. 특히 춤과 익스트림 스포츠는 일상을 일탈하고 순간적인 무중력으로 삶에 해방감을 준다. 일상에서 인간이 중력을 거스르는 가장 간단한 방법이 있다. 바로 거꾸로 서면된다. 물론 나무서기이다.

여기서 한 가지 실험을 하고자 한다. 나는 나름의 운동 레시퍼를 만들어 봤는데 이 방법으로 운동한다면 어떤 기구의 도움 없이 내 몸 하나로도 쉽게 무중력을 경험할 수 있는 몸을 만들 수 있으리라 본다.

〈무중력을 경험하기 위한 근력 및 근지구력 운동〉

무중력을 경험하기 위해 근육을 한계까지 끌어낼 수 있는 운동법을 소개하고자 한다. 그것은 다음과 같다. 먼저 대근육근을 운동하고 난 후 소근육근의 운동을 실시하면 된다. 일상생활 동작에서부터 가능하고 쉬운 동작이므로 초심자들도 쉽게 입문할 수 있다. 바닥에 엎드려 팔꿈치 펴기 자세로 시작한다. 일주일 간격으로 자세를 유지하는 시간을 늘려본다. 어느 정도 충분한 시간을 유지한다면 한쪽 다리를 떼어보자. 이 동작마저 익숙해진다면 나머지 다리도 떼어보자. 동작이 매우 어려울 것 같지만 몸이 단련된 상태이므로 1~2주면 성공할 것이다. 이 동작을 완벽할 수 있다면 조금 더 강도 높은 자세로 넘어가도 좋다.

물구나무서기를 한다. 이제부터가 본론이다. 한쪽 손을 바닥에서 떼어낸다. 이제 한손으로 서 있다. 한손을 떼어냈다면 바닥에 있던 네 손가락을 바닥에서 떼어내면 된다. 이는 매우 간단하다.

이제 마지막이다. 손끝에 힘을 주어 손가락을 일으킨다. 그러면 이제 당신은 한 손가락 끝으로 서 있게 된다!

축하한다! 당신은 무중력 상태를 느낄 수 있는 최적의 자세를 취하고 있다. 좌우 양옆으로 다리를 흔들어 보라. 다리 끝이 바닥에 닿지 않는 한에서 공기의 저항을 느껴보라. 아마도 어느 순간 공기나 몸무게가 느껴지지 않는 순간이 온다. 그것이 바로 무중력 상태이다. 이제 당신은 괴물로 진화하였다!

주의사항

운동 전 후 5-10분의 스트레칭 운동을 실시하여 근육과 관절의 긴장을 충분히 완화시킨다. 이 자세는 복부를 튼튼하게 해주고 등을 곧게 펴게 하며 허리를 강화시킨다. 근육이 긴장할 때는 호흡을 멈추지 않고 자연스럽게 호흡해야 한다.

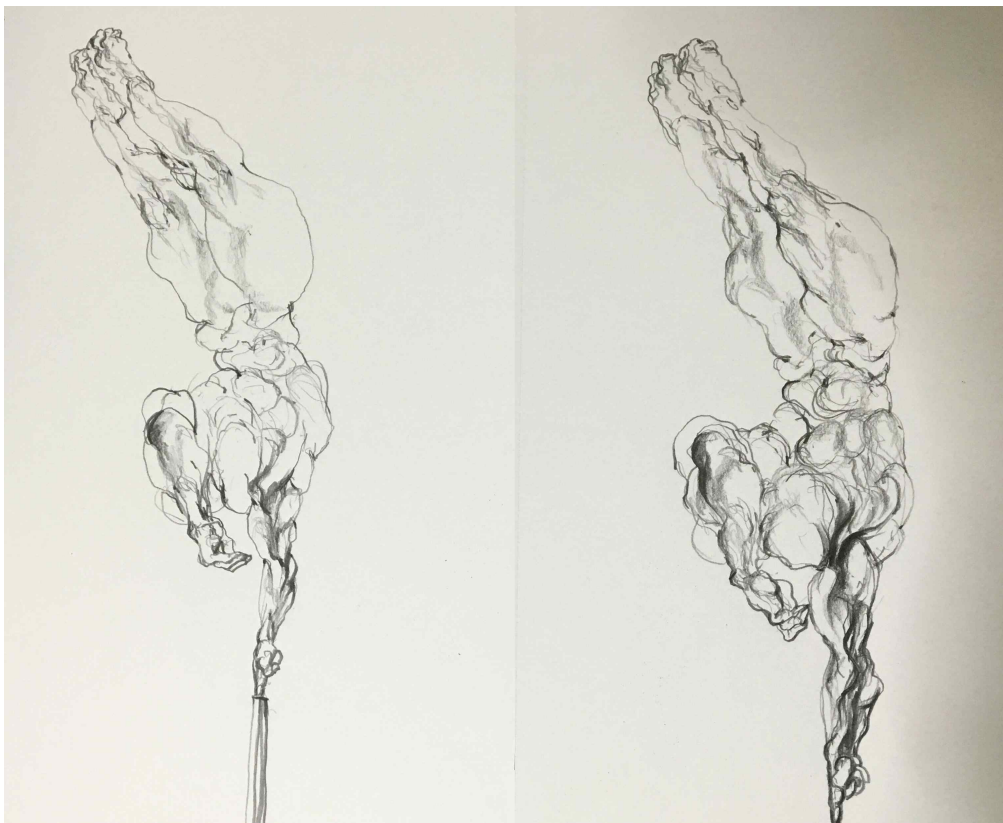
참고사항

근력운동 중에는 근수축이 강하게 될 수 있도록 영양소를 평소보다 많이 섭취하도록 한다. 일시적으로 힘을 모으는 운동이 심장에 강한 자극을 주므로

심장병, 고혈압 등의 경험이 있는 사람은 과도하게 하지 않도록 한다. 또, 운동을 시작하기 전 평소에 좋아하는 장소로 가서 편안하게 상하의를 탈의하고 심호흡 한다.



〈그림 10〉 이해량, 〈근육학〉 캔버스 위에 유채물감, 162.2x130.3cm, 2011



〈그림 11〉 이해량, 〈근육학〉 21.0x29.7cm, 종이위에 연필, 2015

〈실제로 중력에서 해방된 자유를 즐기는 스포츠〉

실제로 중력에서 해방된 자유를 즐기는 스포츠도 주목 받고 있다. 익스트림 스포츠이다. 거리를 온종일 뛰어다니며 지나가다 걸리는 난간이며 계단이며 장애물들을 단숨에 뛰어넘고 벽을 탄다. 심지어 빌딩과 빌딩 사이를 뛰어넘거나 절벽위에서 한 손으로 거꾸로 서있거나 뛰어내려서 지상으로 자유낙하 한다. 이들은 내도록 점프하고 구르고 날아다닌다.

길 걷는 방법에는 규칙이 없으며 목표된 지점까지 재량껏 달려간다. 자신들이 가장 잘하는 각기 다른 방식으로 달리고 점프하고 구르는 것을 반복하는 것을 보고 있노라면 동네를 뛰어다니며 노는 말 안 듣는 악동들 같아 보인다. 정해진 길에서 샛길로 빠져버리며 편하라고 만들어 놓인 길은 무시한 채 담 위로 걸어가거나 장애물은 날아서 뛰어버린다. 장애물은 있을 때 더욱 재미있어진다. 벽은 수직으로 서 있는 장애물이 아니다. 수직으로 솟아난 또 다른 길이다. 늘 걷던 길도 어떻게 하면 가장 범상치 않게 놀며 즐거울 수 있을까. 이것은 보는 이들에게도 전해진다. 와 재미있겠다. 어릴 적 처음 걸음마 할 때 맞닥뜨린 계단은 한칸 한칸 오르는 것도 새로운 자극이었다. 커버린 지금에서 보는 계단은 가파른 언덕을 걷기에 최소 시간으로 단축 시켜주는 편한 길일뿐이다.

그런데 익스트림 스포츠에서는 무엇 하나 자극받지 않는 길이 없다. 그래서 손에 땀이 나게 하고 원초적으로 자극하는 게 있다. 100명의 사람과 100개의 길이 있다. 정해진 길로 가지 않는 것에서 그들의 창의성을 엿볼 수 있다. 이제까지 본 적 없는 길을 가는 스포츠. 그래서 신선하다. 사람은 누구나 자유로움을 원하고 일탈은 일상의 무거움을 해소 시켜준다. 그렇기 때문에 정해진 법칙이 없는 익스트림 스포츠가 마음의 갈등을 해소시켜 주는 듯한 느낌을 받는다.



〈그림 12〉 이해량, 〈근육학, 허공 담보를 위한 근육〉 캔버스 위에 유채 물감, 112x145.5cm, 2016

〈무중력에 다가간 괴물 아담 온드라〉

여기에 실제로 무중력에 다가가 유희하는 괴물이 있다. 아담 온드라 이다. 2014 년 클라이밍 선수 세계 1위. 세계에서 가장 어려운 노르웨이의 'change' 루트에 난위도 5.15c(9b+)를 통과한 유일한 선수이다. 온드라의 암벽 클라이밍은 탈인간화 했다. 암벽등반을 손가락과 발가락 끝만으로 하는 스포츠. 표효에 가까운 괴성을 지르며 손가락 한마디가 겨우 들어갈 틈새를 찾아서 한 발 한발 바위를 딛고 올라서는 모습이 인상적이다. 이 암벽에는 손에 잡을 것 이라고는 눈에 띄지 않는데 버티고 매달려 있는 것이 신기하다. 온드라는 암 벽을 기어 다니고 그 위에 매달린 채로 잠깐씩 쉬기도 한다. 중력과 벽, 그리고 자신. 이 세 가지만 있는 곳. 그야말로 암벽이 수직이라면 온드라는 수평 성이다. 위아래로 작용하는 중력을 거부한다. 특히 두 손을 벽에 대고 있는 채 동시에 두 다리를 옮길 때 순간적으로 느껴지는 무중력에서 더욱 묘미를 느낄 수 있다. 암벽의 작은 틈새, 손가락 끝이 조금이라도 비집고 들어갈 틈 만 보인다면 그냥 틈이 아니다. 온드라는 그 작은 틈을 놓치지 않는다. 온드라의 근육은 암벽 돌 틈으로 만들어진 암벽에 최적화된 몸이다.

클라이머의 근육은 어릴 때부터 클라이머를 하게 될 때 산을 타기 가장 유리하게 발달한다고 한다. 손가락이 개구리처럼 벽에 잘 달라붙는 모양으로 변화한다. 다른 종목에서도 마찬가지이다. 수영선수도 물의 저항을 덜 받는 방향으로 발달하며 발레리나의 발은 발끝에 굳은살이 두껍게 자라나 잘 설 수 있게 변해간다. 나는 문득 그런 생각이 들었다. 운동이 아닌 일상에서의 근육변이도 가능하지 않을까? 일상공간에서의 인간이 탈 중력이 가능하다는 가상의 상황을 전제 할 때 일어나는 근육의 변이가 궁금해진다. 이것은 거짓 의 운동으로 보이나 현실에서도 어디까지가 허구인지 구분하기 애매할 때가 있으므로 모순되는 상황에도 의미가 있다.



〈그림 13〉 이해량, 〈근육학〉 캔버스 위에 유채물감, 162.2x130.3cm, 2016



〈그림 14〉 이해량, 〈근육학〉 캔버스 위에 유채물감, 162.2x130.3cm, 2016

〈근육학〉

모든 근육은 신체가 활동하지 않고 있을 때도 움직이고 있다. 숨만 쉬고 있어도 세포가 끊임없이 생성되고 사라지듯 근육도 한시도 멈춰있지 않다. 근육은 인간의 몸에서 서로 연결되어 움직인다. 우리가 수건을 짤 때도 물건을 들어 올릴 때도 특정한 단하나의 근육만이 작동하고 있지 않다. 상자를 들어 올리면 이두근에 힘이 들어가며 펌핑이 된다. 펌핑 된 근육은 평소보다 팽창되어 눈으로 확인된다. 하지만 이런 반응만으로 이두근 단 하나의 근육이 상자를 들어 올리는 것으로 판단되어서는 안 된다. 힘과 에너지의 흐름이란 몸 전체를 통해 흐르는 것처럼 근육 역시 물건을 들어 올리는 집게손가락 움직임으로도 온 몸 전체가 함께 작동하고 있기 때문이다.

근육은 또한 중력에 끊임없이 작동한다. 중력과 몸의 발란스를 잡는 힘은 불균형과 균형 사이에서 그 힘이 커졌다 작아졌다는 반복한다. 이 힘들은 일상적 상황을 만나 관계하며 변화한다. 오로지 힘들과 흐름에 집중하다 보면 어느새 변신!

벽돌 위에서 내가 아닌 가치치기위한 근육이 되었다가 또 다른 벽에서는 허공답보 근육이 된다. 근육 그 자체가 되는 것이다. 허공답보 근육이 되었다가 사라지고 철봉을 만나 철봉에서 서는 근육으로 되는 것!



〈그림 15〉 이해량, 〈근육학, 나뭇가지치기를 위한 근육〉 캔버스위에 유채 물감, 112.2x 145.5cm, 2016. 통의동 보안여관 “木茶:봄, 여름 단편” 단체전. 2017



〈그림 16〉 이해량, 〈근육학, 나뭇가지치기를 위한 근육〉 캔버스위에 유채 물감, 112.2x145.5cm, 2016. 통의동 보안여관 “木茶:봄, 여름 단편” 단체전. 2017

〈근육학〉의 유희하는 인간들.

전통적인 운동법을 그저 따라하는 것은 당신의 창조성을 무디게 할 것이며 자유로움을 방해받고 구속될 것이다. 이것은 당신을 당신 자신으로 존재하는 것이 아닌 그저 포즈를 따라하는 것에 불과하다. 바로 지금이다! 그 자리에서 벗어나 보는 것이다. 하나의 건너뛰은 또 다른 곳에 도달하기 위한 움직임이지 않던가.

에너지가 한껏 모인 발가락 끝으로 서서 마치 중력권을 이탈한 듯한 몸짓을 보면 답답했던 내 마음도 뿡 뚫리고 나 역시도 중력에서 이탈해 가는 것처럼 느껴진다. 무중력은 이렇게 자유로움을 준다. 때로는 아무런 목적 없이 걷는 산책을 하듯 근육학 에서도 어떤 의미를 찾거나 목표를 향해 가고 싶지 않아진다. 놀이터에서 뛰어 노는 어린아이처럼 길 위를 목적 없이 산책 하듯 무중력 인물들은 중력에서 무중력인 듯 논다. 이들은 애초에 자신들의 역할이 무엇이였는지도 잊어버렸을 것이다. 그저 주어진 상황에 열심히 놀고 있다. 하기사 애초에 인간에게 정해진 역할이란 게 어디 있었던가. 하나의 규정된 질서에서 벗어나려면 그 틀에서 뛰어 넘어야 한다. 그 즉시 바로 뛰어 넘는 것이다. 정해진 길에서 벗어날 때 무한한 가능성의 길들이 펼쳐진다.

세상에는 우리가 가진 오감만으로 설명하기 어려운 신비로운 일들이 많다. 이소룡의 두 손가락으로 푸쉬업 하는 자세에서 느껴지는 손끝이 땅으로 작용하는 힘의 방향이나 클라이밍 선수가 한 손가락만으로 홀드에 매달려 있을 때 느껴지는 무중력, 카리스마 있는 사람에게 느껴지는 강한 기운, 사람의 흔적이 없는 깊은 산속에서 느껴지는 자연의 기운 등 언어로 풀어내기 어려운 것이 존재한다. 회화는 이런 눈에 보이지 않는 감각을 명확히 드러내 보여준다. 또한, 회화의 가장 멋진 일은 대상을 보는 것으로 끝내는 것 이상의 축지적인 감각을 불러 온다는 것에 있다. 이것이 감각을 확장 시켜준다 생각하며 이와 동시에 신비로운 세계도 함께 만날 수 있으리라 확신한다.



〈그림 17〉 이해량, 〈근육학〉 캔버스 위에 유채물감, 162.2x130.3cm, 2017

V. 결 론

피터 그리너웨이의 영화는 언어와 이미지가 동일하지 않음으로 전통영화의 서사적 구조에서 벗어난다. 기존 영화에서 보이는 이미지란 스토리를 이해하기 쉽게 도와주는 역할이었다. 그래서 이미지가 스펙타클하거나 화려한 영상이어도 이미지 자체는 기억에 남지 않았다. 그리너웨이는 영화의 서사적 구조에서 벗어남으로써 다양하고 실험적인 이미지들을 보일 수 있었다. 현대의 영화에서는 서사가, 미술사에서는 재현이 끊임없이 비판되고 있다.

회화에서 재현이란 세잔의 사과그림을 보고 “사과를 그린 것이구나”라고 실제 사과를 떠올릴 때를 말한다. 그럴 때 세잔의 사과는 실제 사과를 재현했다고 할 수 있다. 서구의 전통회화는 대상을 얼마나 닮게 재현했는지가 중요했다. 하지만 회화는 화가의 주관적 시선이 대상에 개입하기에 대상과 똑같은 묘사란 불가능하다. 원본으로부터 얼마나 닮았는가. 그림 너머의 어떤 원본과 그림 이미지를 일치시키려고 할 때 우리는 재현의 논리에서 벗어날 수 없다. 원본과 이미지의 동일성은 오직 하나의 시점과 진리를 이야기 하며 변화하는 관점을 부정한다. 비재현은 유일한 하나의 관점에서 벗어나 다양한 관점을 긍정하는 것에서 시작한다. 변화하고 있는 것에 대한 이미지 그리고 감성과 지성이 아닌 감각으로 재현 불가능한 힘을 가시화하는 것. 자신이 보여주는 이미지 외에는 어떤 것도 의미하지 않는 이미지가 우리를 자유롭게 할 것이다.

현대 회화가 표현하고자 하는 것은 대상이 아니라 바로 이미지 그 자체일 것이다. 이미지는 이제 대상으로부터 출발하여 순수한 리듬을 향해 간다. 그리고 재현의 의무에서 자유로운 그림은 사물과 사건의 특이성을 생산함으로써 의미를 여러 가지 방향으로 다양하게 가질 수 있게 한다. <근육학>에서의 인체들의 모델이 여자인지 남자인지 리듬체조선수인지 클라이머였는지 누구인지 중요하지 않다. 다만 어떤 세계를 펼쳐 보인다는 것만이 사실이다.

미디어의 세계는 시뮬라르크의 세계라 볼 수 있다. 어디가 시작인지 알 수 없지만 어느 방향으로든 나아 갈 수 있는 무한한 가능성의 세계이다. 미디어에서 접한 이소룡은 스타이자 하나의 캐릭터이고 이미지이다. 나는 실제 이소룡이란 인물에 관심을 가지기 보다는 그 사람의 캐릭터성에 주목 했었다. 그

리고 그 사람의 효과를 생성해 내려 했다. 닳지 않은 닳음으로 불일치로써 말이다. 이미지들은 자신들의 한계로 갈 때 우리에게 읽어야할 기호가 된다. 이소룡의 두손가락으로 푸쉬업 하는 장면은 내 상식으로는 있을 수 없는 상황이었다. 이소룡에 비해 나의 허술한 몸의 한계와 맞닥뜨려지며 이소룡이 더 대단하게 느껴졌다. 아마 그전까지 누군가의 움직임은 그렇게 집중해서 본 적 없었을 것이다. 우리는 각자의 한계를 너무나도 잘 알고 있다. 그래서 그것을 이탈하는 사람과 마주치면 충격으로 눈을 때지 못한다. 뿐만 아니라, 우리는 나 자신으로부터 벗어나서 다른 세계를 보고 싶어 하는 열망도 가지고 있다. 스포츠를 보는 것이 바로 이런 점 아니겠는가. 자신의 기량을 맘껏 내는 몰입 에너지가 가장 강하게 느껴지는 ‘세계 중에 하나’라는 생각이 든다.

인간의 지각은 한계가 있다. 개미의 시선에서 세상을 볼 때와 기린의 눈으로 세상을 볼 때 모두 다르듯이 다른 지각을 발견하기 위해서는 인간 관점을 넘어 보아야한다. 그렇게 할 때 비로소 보이지 않는 어떤 에너지들과 힘들의 관계를 감각할 수 있다. 우리에게 지각 불가능한 힘의 시각화는 우리의 눈을 해방시킬 것이다.

회화는 감각을 시각화 하는데 가장 적합한 매체라 생각한다. 직선과 곡선 이어짐과 끊어짐, 물감의 중첩과 빈 화면으로 낯선 감각을 보인다. 몸의 감응도 외부에 어떤 것과 마주하느냐에 따라 달라지며 끊임없이 변하는 모습을 보인다. <근육학>은 이런 감응들의 이미지들이다. 일탈하고 자유로운 인물들과 함께 나 자신도 그렇게 되어가는 것을 느낀다. 우연히 마주친 이미지들로부터 발생한 감응들로 항상 똑같았던 나 자신도 나에게서 탈피하고 있다.

참 고 문 헌

1. 단행본

- 들뢰즈, 질. (2009). 『감각의 논리』. 서울: 민음사.
- 들뢰즈, 질. (2005). 『시네마Ⅱ 시간-이미지』. 서울: 시각과 언어.
- 들뢰즈, 질. (2005). 『프루스트와 기호들』. 서울: 민음사.
- 라코트, 엠 드, 쉬잔. (2004). 『들뢰즈: 철학과 영화 운동-이미지에서 시간-이미지로의 이행』. 경기도: 열화당.
- 레스타니, 피에르. (2010). 『훈테르트바서 다섯 개의 피부를 지닌 화가왕』. 경기도: 마로니에북스.
- 바디유, 알랭. (2003). 『들뢰즈-존재의 함성』. 서울: (주)이학사.
- 슈타이얼, 히토. (2016). 『스크린의 추방자들』. 서울: 워크룸프레스.
- 서동욱. (2017). 『들뢰즈의 철학』. 서울: 민음사.
- 신지영. (2008). 『들뢰즈로 말할 수 있는 7가지 문제들』. 서울: 그린비.
- 오정근. (2016). 『중력과 아인슈타인의 마지막선물』. 서울: 동아시아.
- 이소룡. (2015). 『절권도』. 서울: 인간희극.
- 채운. (2009). 『재현이란 무엇인가』. 서울: 그린비.
- 콜브록, 클레어. (2008). 『이미지와 생명, 들뢰즈의 예술 철학』. 서울: 그린비.
- 호프스테터, 더글러스. (2017). 『괴델, 에셔, 바흐: 영원한 황금노끈』. 서울: 까치글방.

2. 학위논문

- 권세영. (2010). 『피터 그리너웨이의 영화와 영화음악에 관한 연구』. 상명대학교 대학원, 석사학위 논문.
- 한연숙. (2002). 『영화 속의 공간에서 빛과 색채의 인식에 관한 기호학적 분석에 관한 연구: 피터 그리너웨이의 구조주의 영화를 중심으로』. 건국대학교 디자인대학원, 석사학위 논문.

ABSTRACT

A study on 'Muscle-logy' as painting of
contemporary art
-Focused on my own work-

Lee, Hae-ryang

Major in Contemporary Painting

Dept. of Painting

The Graduate School

Hansung University

I have chosen painting as a medium that visualizes the senses that can be sensed but not seen. I explored research on reproduction that is not a reproduction, the energy immersed in non-reproduction, with the theme "Muscle-logy Painting". Sensing senses that are not reproductions of form and emotion. I believe that the path for escaping from reproduction is to express the senses and strength that are not visual likenesses of the subject. Characters who command the strength to resist gravity emerge within my work. These characters can also be seen as giving body to one who wants to escape from oneself and be free with visual imagination.

The strength of humans operates with gravity, even if one is not conscious of this. Gravity operates as a kind of 'default' condition. However, when we engage in aberrant motions, we directly feel a

changing strength and gravity, which are not usually felt. If normal motion is made subordinate to time with reproduction, aberrant motions that circumvent centralization directly reveal time. The very act of directly seeing time becomes the strength that enables us to live a life of freedom that does not view life as prescribed truths.

In oil paintings, it is difficult to predict the results with the fluid and unconstrained properties. However, I believe that this temperament fits well for expressing the strength to escape from systems and rules. This flows and develops in a direction that differs from intention, and makes new expressions possible that we are unable to predict.

As I organize the thesis, a thought arises that my work has no great or profound meaning. Perhaps the only things that remain are senses and strength with after images of highly volatile images. The images that I collected as the subjects for paintings strongly displayed a fortuitousness, and there were several times that I made deliberate efforts to meet the subjects by chance. In the media world, as if skipping from island to island, I visited images and saved a few of those images. Thus, there is either no link between the images, or that link is loose. At this juncture, I was subordinate to nowhere and tried to discover, as the images themselves, purely visually perceptive images. An image that allows one to see beyond the given subject. I hope that the purely visually perceptive images of paintings that express senses can become the path through which we can view the intuition and strength of life.

I hope that the audience feels unseen strength and senses through my painting work. That may be a new sense that differs from mine, but that would surely be a joyful occasion.

【Key words】 non-reproduction, false competence, purely visually perceptive image, muscle-logy, Hundertwasser, Maurits Escher, Peter Greenaway.