

## 이한수 \_외계인에 투영된 인간의 욕망과 문화 혼종성

최정은(미술 칼럼니스트, 네이버 [오늘의 미술], 미술사학)

이한수 스타일의 형성: 개념미술& 포스트- POP 스타일\_ 존 아틀레더, 실비 플뢰리

스페이스 오딧세이: 문화적 터닝 꿈꾸기

아이콘과 유머

문화적 이중성과 외계인 그리고 괴물적인 것

무아- 테크노피아의 만다라

문신, 각인, 체험, 공간적 소통

색과 빛의 공간화

### 참고문헌

한국의 대표적인 SF적인 테크놀로지 아티스트, 작가 이한수는 환상적이고 과감한 공간구성을 보여주는 가운데 꾸준히 문화적 이중성에 관심을 보여왔다. 그는 LED소자라든지 센서가 장착된 카메라, 레이저 빔, 형광등, 모터, FRP-레진, 프로젝터 등 디지털과 아날로그적인 소재를 넘나들며 SF적 영상,설치,사진작업 등을 해왔다.

그가 이제까지 작업한 주제들을 통해 꾸준히 드러나는 것처럼 아마 것처럼 우주라든지 ‘외계인’혹은 ‘잡종적 괴물’에 관심을 기울여 온 작가도 드물 것이다. 한편으로 그의 작품의 트레이드 마크인 모티프들, 즉 외계인, 불상, 용, 호랑이, 천녀, 국화꽃, 연꽃 등은 동양 신화와 뉴에이지 종교에서 대단히 중요한 의미를 지니며 반복되는 모티프들이다. 이같은 형상들은 원래의 맥락에서 분리된 채 차용되어 대중문화에 이식된 것으로, 이한수는 이런 것들을 통틀어 ‘아이콘icon’이라고 부르며 그의 작업의 주제적 측면으로 적극적으로 채택하고 있고, 그러한 태도는 그의 작업의 의도를 상당부분 설명해준다.

‘아이콘’에 대한 관심사는 사실상 고도 산업화의 결과 물신숭배적으로 변한 한국의 현실을 반영하고 있다. 경제적으로 성취된 한국사회에서 상업주의는 문화에 문신과 같은 지워지지 않는 흔적을 새겼다. 과거의 정신적 지주였던 부처,예수와 같은 종교적 형상에 대체되는 라엘리언 뉴에이지종교들이 숭배하는 외계인, 이러한 아이콘에 투영된 인간의 욕망을 보여준다.

그의 문제설정은, 전통적인 이념적 가치들은 사라지고 대신 화폐라는 교환가치만이 중시되고 있는 현실, 대중문화의 ‘아이콘icon’이 과거시대에 ‘성상icon’이 담당했던 역할을 해내고 있는 현실을 반영한다. 아이콘들은 한국 사회 내부에서 자본의 힘과 함께 물신의 금빛을 띠고 끊임없이 증식한다. 이미지들은 사이버 세계와 같은 익명성의 문화 속에서 증식을 거듭하며 교차하는 가운데 이한수가 아이콘이라 부르는 무엇으로 결정화되며 쉬임없이 흘러다닌다. 광고와 대중문화 이미지들의 범람 속에서 무작위하게 교잡되고 뒤섞이는 가운데 ‘아이콘화(化)’ 한다.

이런 사회-경제적 문화적 환경의 전환에 대한 인식, 그리고 기술적 소재와 매체의 혼합은, 대단히 컬러플하고 환각적인 이한수 작업만의 독특한 특색을 만들어내었다. 그의 작업은 사회 비판과 페티쉬 아이콘 영역이 교호(交好)하는 모호한 지대를 다루며, 한편으로는 새로이 정의되어야 할 동아시아적 정체성 문제를 환기한다. 사상(死傷)된듯 보이거나 여전히 범람하는 종교적인 요소를 함께 다루고 있어 전하는 메시지의 무게감이 있다.

이한수 작업은 색채가 대단히 강렬하다. 그는 네온사인과 LED소자를 주로 사용하여, 노랑, 분홍, 연두,

주황, 선홍 등 강도 높은 형광색과 메탈릭한 은빛, 블랙라이트의 조명과 같은 첨단 소재의 강렬하고 감각적인 색을 주로 사용한다. 이한수 작업에서 색은 곧바로 공간화다. 빛과 색은 흘러가는 영상의 찰나적인 순간성, 모호한 배경음과 결합하여 특별한 경계없는 공간을 만들어 낸다.

그의 초기 작업은 한국에서 공부하던 시기 80년대 말 사회저항운동의 경험과 밀접하게 관계된다. 이같은 경험은 독일 유학기간에도 지속되었다. <감자굽는 기계>(1998)는 독일 사회에 내재된 사회적 문제에 대한 인식을 반영하며 인간조건을 환기시킨다. 한국에서나 독일에서나 그의 작업은 꾸준히 사회적 관심사를 반영해왔다.

최초의 그의 스타일의 정립은 유학 당시 그만의 독특한 개성을 만들어 낸 쌀그림으로 시작되었다. 최근까지도 이어지는 문신에 대한 그의 관심 역시 초기적 쌀그림 작업의 연장선상에 있다. 쌀그림에서 그는 홍(紅), 녹(綠)Jade과 같은 선명한 색채가 견고하고 두껍게 도포된 캔버스 표면 위에 쌀알을 붙여가며 작업했다. 그는 그 매끄럽고 광택나는 표면에 수를 놓듯 쌀로 어떤 흔적을 그렸다. 스쳐지나가는 어떤 생각의 궤적을 한 땀 한 땀 수놓듯 쌀을 통해 그려가는 이런 작업방식은 문신 그림을 차용한 LED소자 작업에서는 외부로부터의 조명에 의해 마치 사물의 내부로부터 은은하고 형형하게 나오는 빛이 포착된듯한 느낌을 준다. 둥근 아크릴 판에 그려지는 형형색색 동양적이며 혼성적인 아이콘들은 한국 전통의 지혜로운 책인 “오랑캐를 보면 오랑캐가 보일 것이고 호랑이를 보면 호랑이가 보일 것이다”는 『벽암록(碧巖錄)』의 한 구절을 연상케 한다.

## 이한수 스타일의 형성-개념미술& 포스트- POP 스타일\_존 아를레더, 실비 플뢰리

이한수는 폭넓고 다양한 방식으로 현대미술의 주류를 계승하고 있다. 형식주의적 모더니즘의 유산을 물려받으면서도 개념미술적 측면이 있고 포스트- POP적이기도 하다.

그에게 영향을 준 예술가들로 먼저 요셉 보이스 Joseph Beuys 그리고 백남준의 매체사용과 매튜 바니의 퍼포먼스가 있다. 다른 한 편 그는 관객과의 상호작용적 측면에 대한 강도 높은 질문을 지속했다. SF적 서사와 미국적 팝아트의 요소들, 한편으로는 게임, 오락이라는 측면을 더했으며, 동양 종교에서 따온 모티프와 문화의 정체성에 대한 고민을 더해 자신만의 독특한 스타일을 만들어냈다.

이한수의 스타일 형성에는 특히 직접적 스승이었던 존 아를레더 Armreder와 실비 플뢰리 Fleury의 영향이 가장 크다. 독일 유학시절 브라운슈바이크의 지도교수였던 아를레더는 이한수에게 예술작업에 대해 태도와 양식면에서 고루 영향을 미쳤다. 아를레더의 경우 뒤샹의 레디메이드와 타틀린적 형식주의에서 영감을 얻어, 공간적 문맥에 대한 뒤샹적 아이디어를 꾸준히 변형시켰으며, 백남준이 <피아노 산소>(1985)에서 시도했던 것과 유사하게 레디메이드를 활용하는 가운데 작가의 서명적 몸짓을 더해 새로운 시각방식을 보였다. 뒤샹의 레디메이드 명명 경우와는 또 다르게, 작품에 관객이 참여하기도 하고 그대로 일상적 사물로서도 사용될 수 있는 작품을 제작했다. 이한수는 아를레더와 동일한 문제의식을 공유하면서도 다르게 작업한다. 그는 혼종성과 아시아적 정체성 문제에 무게를 싣고 실비 플뢰리식의 팝적 요소를 더한다.

실비 플뢰리는 소비를 테마로 과감하고도 여성적인 감각이 돋보이는 작업을 했고 때로 여기에 SF적인 요소를 놀이 방식으로 첨가하기도 했다. 다양한 영향들을 고루 흡수하는 가운데 이한수가 자신의 스타일을 최종적으로 정돈한 방식, 상품 형식만이 지니는 큐트함, 팬시, 정제된 즐거움을 놓치지 않는 유희성은 실비 플뢰리로부터 온 것이라 할 수 있다.

이한수 작업에서 거미줄처럼 뒤얽힌 레이저선들은 그 공간을 통과하는 사람들에게 위험한 장애 요소로 기능하면서도 다른 한 편 그 공간을 건축적으로 구축해낸다.construct. 이 경이롭지만 위험한 규칙의 세계, 관객으로 하여금 모험하도록 만드는 상상력, 체스판의 폰처럼-동양 장기의 줄(卒)에 해당하는 ‘병(兵)사(士)’는 판의 끝까지 가면 중형무진으로 활약할 수 있는 여왕이 된다- 그는 그의 레이저 빔 공간을 가로지르는 관객을 독일 B급 무비 혹은 릭 베송의 SF에서 튀어나온 전사 소녀 엘리스로

만들어낸다.

## 스페이스 오딧세이: 문화적 터닝 꿈꾸기

이한수는 동아시아의 정체성 문제를 이같은 관점에서 천착한다. 즉 전통적 종교적(그가 말하는 소위 아이콘적 요소) 도상 및 시물라크르의 성격을 지닌 상업적 생산품의 키치적 특성, 의식적 제례를 비롯 SF와 같은 대중문화의 서사적 요소등이다. 아이덴티티에 대한 관심은 젊은 시기인 홍익대 학부시절부터 비롯되었으며 독일 유학중에도 민속적이고 사회적인 작업을 제작했다.

독일에서 주목받은 첫 전시에서 그는 싹그림과 함께 우주선 두 대를 만들었다. 싹로 붙여 만든 스타워즈 우주선과 용 형상으로부터 민속적인 것을 넘어 우주적인 것을 아우르는 폭넓은 시도이다. 90년대 중후반기의 <야누스의 방> <천왕성에서 온 일기예보> <미항공 우주국> <로봇 투II> 등은 모두 이 계열의 작업들이다.

그는 SF적이다. 전적으로 새롭고 미래지향적이라는 뜻이다. 립 베송의 《제 5 원소》 《에이리언》 《블레이드러너》 《레지던트 이블》 시리즈는 작가에게 큰 영향을 미쳤다. 작가는 말한다. “확장되는 우주 공간은 진취적이면서도 아이러니하게 정치적인 인간의 욕망을 느끼게 해준다.”

예컨대 <야누스의 방> (2001)에서 갤러리 공간을 전체를 형광색 핑크색 실리콘의 하트와 도트로 붙여 디스코텍처럼 구성된 유패하면서도 쿨한 색공간이다. 하트와 도트는 각기 30cm 떨어진 간격으로 촘촘하게 벽에 부착되었고 바닥에서 조명되는 블랙라이트와 플래쉬로 인해 환상적인 느낌을 더했다.

이 작품이 만들어내는 특수한 공간적 환상은, 벽에 일렬로 붙인 도트와 하트가 만들어내는 시각적 퍼스펙티브의 강한 선들에 의해서 창출된다. <야누스의 방>으로 걸어들어간 관객은 어둠 속에서 하트와 도트의 점들을 발견하는 동시에 신체적으로 그 발광지점으로 끌어당겨지는 듯한 느낌을 갖게 된다. 관객은 이 공간에 들어서며 자동적으로 일렬로 배열된 이 점들을 관객 자신을 중심으로 한 가상의 퍼스펙티브 선으로 연결하여 게슈탈트 논리에 맞게 형태짓는다. 관객은 우주선에 탑승하여 다른 공간으로 진입하듯 다른 밀도의 공기를 지닌 방속으로 빨려들어가듯 이끌린다. 체험가능한 환경의 밀도차는 울트라마린과 형광빛 퍼피poppy와 마젠타로 물들여지는 강렬한 색채에 의해서 구축된다.

관찰자가 일시적으로 미세한 중력장에 의해 빨려들어가는 듯한 느낌을 가지게 되는 것은 똑같이 일렬로 배열된 하트와 도트의 효과다. 우주 공간과도 같은 이같은 색다른 공간을 움직여보며 체험하는 것은 신비롭다. 의식으로서의 ‘나’와 체험되는 신체로서의 ‘나self’는 조용히 빛나는 형광색 점들을 따라 다른 공간에 진입하는 체험을 갖게 된다. 이것은 보다 먼 곳을 향해 좁아지는, 가상의 퍼스펙티브선들에 의한 것이다. 바닥에 놓인 블랙라이트 조명은 환상적인 생동감을 더한다.

이로부터 발전된 다른 작품 <천왕성에서 온 일기예보 bweather forecast from the uranus >에서 갤러리 공간은 실제보다 감각적으로 확장된다. 내부 공간은 우주적이며 신비스럽게 구축되고, 이는 개인의 내면 세계가 외부화되어 무한으로 열리며 실현된듯하다. 관객은 리모콘을 통해 광택이 있는 은빛 바닥에 놓여진 밝은 녹색의 별들과 혹성들 사이로 마치 우주비행사처럼 작은 우주탐험선을 운전할 수 있다. 관객은 이 일시적인 가상적 공간에서 미지의 혹성을 탐색하는 우주인이 되어 무인 탐험선을 조종하거나 별표면을 탐색한다. 이런 시도는 특히 아이들에게 인기가 있었고, 많은 관객들을 즐겁게 했으며 적극적인 관객의 작품 안으로의 참여적 요소로서 기능했다.

그는 이같은 작업에 별과 눈 얼음결정등 자연으로부터 가져온 기하학적인 모티브들을 참고자료로 사용하고 있다. 또한 SF 영화를 자주 보는 것과 마찬가지로 미항공우주국(NASA)에서 제공하는 천체 사진을 자료로 활용하며, 물리학에 토대를 둔 가상적 사고실험에서 말하는 것과 같은 우주여행에서의 ‘워프warp’ 를 위한 이론적 중력터이 문화적인데서도 있을 수 있지 않나라고 질문을 던진다. 그가 제시하고자 하는 의도는 일종의 문화적 터닝 포인트이다. 이것은 물리적 터닝 포인트 이론에서 발상을

얻었다. 가상적 에너지의 축적은 어떤 임계점을 넘을 때 응축되거나 압출되어 가시적인 물리적 결과물을 만들어내며 현동화된다. 여기에는 현실화되는 순간이 일종의 터닝 포인트로서 존재한다. 마찬가지로, 혼성에 기초한 그의 문화적 중력턴에 대한 착상이 에너지 절약과 경제적 효과의 추구에서 왔다는 사실은 흥미롭다. 중력턴은 물리학적 개념이다. 중력턴은 우주선이 비행할 때 몇백광년 가야만 하는 불가능한 머나먼 거리를, 마치 종이를 접어 떨어진 두 지점을 연결하듯 지나치는 행성의 중력장을 이용, 시공 연속체를 좁히는 방식으로 하여 공간을 주파하는 것이 가능하다는 이론에 근거한다. 스윙바이가 가능하다면 불가능한 긴 거리를 가로지르는 것이 가능해질 것이다. 에너지 절약을 위한 ‘스윙바이 swingby’는 관객에게 상상의 우주선에 올라 무한한 공간에 들어서는 듯한 체험을 제공하는 것을 목적으로 한다.

한편으로 그는 별과 우주와 같은 거대 세계를 다룬 사진들뿐 아니라 눈송이라든지 전자현미경으로 촬영한 분자구조 사진들 모형들과 같은 미시적 자연세계 패턴들로부터 많은 영감을 얻었다. <천왕성에서 온 일기예보>는 기하학적인 녹색의 별모형 구조 20개를 은빛 알미늄 바닥에 설치하였다. 별모형의 내부에는 점멸하는 빛이 들어있어 시시 때때로 반짝인다. 꺾러리는 블랙라이트를 사용 어둡게 조명되는데, 이같은 어둠 안에서 불연속적으로 반복되는 빛의 깜박임과 그 깜박임에 따라 별모형의 윤곽도 감응도 바뀌게 된다. 별모형이 주는 정확한 모형의 기하학적 아름다움은 대단히 환상적이다. 이 작업은 나중에 <레이저 맨 설산수도>에서 프로젝트 영상작업과 결합되었다.

이한수는 이같은 환상적 분위기 창출을 SF적인 가능세계 可能世界の 창출로서 제시하고자 한다. 이같은 작가의 관심은 앞서 언급했듯 《제 5원소》 《레이던트 이블》 《블레이드 러너》 《솔라리스》 와 같은 SF영화에서 영향을 받았는데, 이러한 감성은 필립 K. 딕 Dick의 소설이라든지 아서 C. 클라크의 『2001 스페이스 오딧세이』, 제임스 발라드의 『크리스탈 월드』 프랭크 허버트의 『둔 Dune』 같은 장르적인 SF소설과 영화들이 이천년대 이후 한국에서 나름의 고정된 독자층과 시장을 확고히 한 것과 무관치 않다. 이같은 SF물에 대한 천착은 지구 바깥의 세계를 가상적으로나마 체험해 보는 동시에 영원한 신화적 시간과 우주적 신비에 대한 낭만주의적 노스텔지어를 간직한다.

근대 과학 이전의 옛 사람들이 천왕성이 태양계의 끝이자 마지막 별이라고 생각했었던 것처럼, <천왕성으로부터 온 일기예보>는 ‘세계의 끝’, 지극히 머나먼 곳으로부터 온 별빛과도 같은 메시지 혹은 전언에 대한 아득한 감각을 형상화하고 있다. 이 ‘세계의 끝’은 작가가 서 있는 동시에 지향하고 있는 한계 공간이기도 하다. 별빛과 레이저 빔-빛으로서 메시지의 지각에 대한 이한수의 관심은 ‘천사’라는 말이 어원적으로 ‘신의 전언의 사도’ 혹은 신의 뜻을 봉인하고 각인하는 ‘인장’과 관련된다는 것을 상기시킨다.<sup>1)</sup>

이한수가 SF적이고 테크놀로지 미술을 통해 전지구화된 자본주의적 상업주의적 논리로서는 헤아릴 수 없는 외계 존재로부터의, 이를테면 ‘외계인’이라는 말로 상정되는, 지금 우리의 지력으로는 이름붙일 수 없는 미지의 메시지에 혼성을 통해 도달하고자 하는 것은, ‘천사’의 전언을 전하는 것, 이제까지 생각할 수 없었던 것을 예술을 통해 도래하게 하는 것 즉 깜박이고 점멸하는 빛처럼 현재를 파열내며 도달되는 미래로부터의 전언에 능동적으로 도달함이다. 그가 꿈꾸는 것은 빛의 광년으로 계산되는 먼 거리를 가는 우주여행의 와중 ‘스페이스 워프’를 가능케 하는, 것처럼 거대한 중력턴, 그 중력턴과 같은 강도를 지닌 강력한 문화적 중력턴이다.

이한수는 이같은 문화적 ‘중력턴’, 블랙홀 이론에서 말하는 ‘사건의 지평선’처럼 불가능한 것의 도래를 가능케 하는 ‘사상의 지평선 事象의地平線’을 꿈꾼다. 이러한 탐구가 전적으로 새로운 ‘동아시아적 정체성’에 실마리를 던져줄 것임을 의지한다. 그는 인간의 세계, 지상의 이념적 정치적 갈등에 종속된 세계와는 전적으로 다른 인간을 넘어선 세계, ‘외계인’적인 SF적 과학세계로의, 다차원 이동이 가능한 확장된 문화우주를 꿈꾸는 것이다. 나사NASA의 홈페이지 플래쉬 광고에서 가져온 문구를 어떤 이데올로기적 함의implication 없이 중립적으로 그대로 사용하고 있는 네온을 사용한 그의 <미항공 우주국>(2001) 설치작업 에서 이러한 우주를 향한 진취적인 태도를 확인할 수 있다. “우리는 탐험가, 선구자로서 그리고

1) 나카자와 신이치, 『대칭성 인류학: 무의식에서 발견하는 대안적 지성』, pp.148-149; Barbara Newman, "Love's Arrows: Christ as Cupid in Art and Devotion", in *The Mind's Eys*, 2006, pp.267-272; Barbara Newma, "Love's Arrows: Christ as Cupid in Late Medieval art and Devotion", in *The Mind's Eye*, pp.267-268

혁신자로서 공기와 공간의 경계를 확장한다.As explorers pioneers and innovators we boldly expand frontiers in air and space.”

## 아이콘과 유머

이한수 작업의 또하나의 특징은 아이콘의 활용인데 이것은 함축적이며 때로 유머러스하다. 이 보기드문 유머는 때로는 물신화된 사회에 대한 비판을 동반한다. 이것은 대중문화로부터 나온 물화 物化와 거의 종교적 실천에 상응하는 소비세계의 삶의 전도 顛倒, 상품 물신주의의 가벼운 향유, 전통적 아이콘들의 팬시한 상품으로서의 전환과 관계된다. 전통적 아이콘의 상품화는 사실상 초월적 가치절하를 그대로 내보이는 것이다. 우리는 그의 작업에서 ‘팬시’한 키치를 보게 되는데, 거기엔 어딘지 모르게 불편한 느낌의 양금이 있다. 말하자면 상품화된 아이콘의 화려한 표면 아래, 알 수 없는 감정의 잔여가 있는 것이다.

자그마한 ‘아이콘’ 대부분은 조그맣고 매력적이어서 전유하기 쉬운 형태로 객관적 물신적 대상이 되어 있지만, 큰 것의 경우 괴물스럽고 부조리한 느낌을 환기한다. 초점 없는 크리스탈 머리를 한 승배 대상으로서의 불상과 불두는 문자그대로literally 가슴이 뻥 뚫려 있다. 불두들은 툴킨의 『반지의 제왕』에 나오는 것과 유사한, 먼 곳에서 떨어져 일어나는 일이 보이는 오탕크 Orthanc 의 돌처럼 보인다. 플라스틱 난장이들은 환각상태에서 보여지는듯 의미없는 개글거림으로 가득찬듯하다. 기이한 환상의 구현이다.

<미키마우스의 죽음>(2002)에는 유머와 고통이 결합되어 있다. 미키는 충견 플루토를 데리고 다니며 캐릭터들 중 가장 영민하며 디즈니 애니메이션 안에서는 아이비 리그 출신의 미국식 엘리트를 표상하는 대표적인 디즈니 캐릭터인데, 그 명민한 미키마우스가 대량생산되어 관광지 기념품샵에서 팔리는 형태 그대로, 쓸모없고 무의미한 중고 봉제품 싸구려 인형의 형태로 제시되어 있으며, 또한 그 미키마우스의 몸을 관통하여 꿰뚫는 형광등과 빛이란 테마는 일견 코믹하지만 잔혹에 대해 생각하게 만드는 베케트 Samuel Beckett적 제스처, 부조리극의 터치를 보여주고 있다.

<미키마우스의 죽음>이 제시하는 것은 이를테면 가해자와 피해자가 얽혀 식별불능한 상황이다. 이럴 수도 저럴 수도 없음. 의미있는 행위를 불가능하게 만드는 이같은 ‘이중구속’의 고통에 대한 감각은 초기작에서 독일사회 내부에 여전히 폐쇄되어 있는 2차 대전과 인종주의의 상흔을 레디메이드 <감자굽는 기계>를 통해 표현했듯이 말해질 수 없이 감내되는 어떤 고통에 대한 감각을 담보한다. 그 외상적 고통이 어떤 것이며 무엇에 관한 것인지 묻는 것은 관객의 몫이다.<sup>2)</sup>

이러한 은밀한 고통 내지 견디기 힘든 구속에 대한 감각은 전지구적 자본주의의 시대에 동아시아인으로서는 그의 정체성에 대한 질문에서 나온 것이다.

모든 형상은 점차 미국화되는 유럽의 면모를 반영하는 가운데 동아시아의 상업적 자본주의화 결과로서 포스트-팝적 ‘아이콘화’를 보여준다. 빛은 굳게 다문 조가비와 화석모양의 불시착 우주선을 혹은 제국화된 미국을 상징하는 디즈니 아이콘 미키마우스를 관통한다. 형상의 몸통에 <스카이 크래쉬 Sky Crash>에서의 완고하게 앓아낸 역병의 흔적과도 같은 이러한 구멍내기는 <혼성풍 붓다><혼성풍 단군>(2006)에서도 그대로 보여진다.

문신과 같은, 몸에 새겨지는 상흔이라든지 빛으로 인한 작품 몸체로의 구멍 내지 관통과 같은 요소들은 플라스틱의 키치적 조형물에 기묘하고 미묘한 고통의 감각을 남긴다. 이같은 작업들은 이한수의 작업에 평론가 이선영과 시인 조원규가 지적했던 것처럼, 유한한 우리들의 세계 가운데 이해 불가능하고 기이한 것 무한한 것 압도적인 것을 맞닥뜨렸을 때 느끼게 되는 송고에 관련된 미학적 감정, 섬뜩하고 기괴한 낯섬(uncanny) 즉 어떤 의미에서는 자각하지 못할 만큼 지극히 친숙하나(heimlich) 소름끼칠 만큼 전적으로 낯선(unheimlich) 섬뜩함을 부여한다.<sup>3)</sup> 하지만 이한수의 경우 그러한 감각은 사실상 압도적이지

2) ‘이중구속double bind’은 그레고리 베이트슨이 언어학과 생태학에서 모순적 상황을 묘사하기 위해 제시한 개념으로, 흔히 상반되는 명령으로 인해 이럴 수도 저럴 수도 없게 되는 상황을 표현한다.

않다. 그보다는 그 기괴함에 상품적 팬시함, 팝아트적인 터치를 첨가하여 감각과 더불어 유희하고자 한다.

이한수 작업의 ‘언캐니(낯설: uncanny)’는 고양된다기 보다는 미국적 팝으로 캐릭터화된 디즈니 상품이 가득찬 밝은 기념품샵의 화사함이 주는 혐오감과 다만 어떤 나쁜 망설임의 지점에 멈춘다. 그는 우리의 환경이 키치적임을 보게 한다. 사회학자 지그문트 바우만 Zygmunt Bauman이 [쓰레기가 되는 삶들 *Mordernity and its Outcasts*](2004)에서 지적하듯이 상품은 항상 새로움이라는 후광을 두르고서 태어나지만 궁극적으로는 불필요한 것과 쓰레기로 전락한다. 또한 그가 키치를 아방가르드의 차원으로 끌어올리는 시도를 하듯 어떤 어렴풋한 가능성을 품고 있다. 그는 ‘키치’적 환경을 비판하기보다는 상품관계에 대한 매혹을 간직한 채 키치적인 것 안의 유혹적 요소에서 가능성을 지닌 무엇을 찾아 제시한다.

다른 한 편, 이한수 작업은 게임적 요소를 지닌다. 게임은 규칙이 만드는 세계다. 이한수가 제시하는 세계는 공간을 채우는 레이저빔처럼 철저히 위험한 규칙으로 짜여진 세계이다. 견고한 관계망으로 조직된 기계적 격자 세계는 규칙에 의해 작동된다. 자유의 가능성은 규칙의 존중에 있다. 빛의 그물망으로 짜여진 매트릭스적 세계에서 소통 혹은 힘들은 빛줄기로 표현되며 때로 그것은 경합하거나 가시적 형상으로 응결된다. <미키마우스의 죽음>에서 빛나는 형광등으로 꿰뚫린 미키마우스는 그러한 빛-형광등으로 표상되는 소통과 힘들이 이루는 관계망의 교차부에 위치한다.

광선에 의해 응결된 결과인지 혹은 그 원인인지 불분명한 개체인 이 미키마우스는 어떤 관계망의 교차점으로서만 존재하거나 출현한다. 그것은 아메리칸 드림의 시뮬레이트된 모형으로서 닫혀진 환상세계를 이루는 동화적 세계인 디즈니랜드처럼, 전지구적 자본주의 상품세계로부터 그 어떤 탈주의 가능성도 봉쇄당한 미키마우스이다. 캐릭터 미키가 상징하는 지배 엘리트들, 그들은 게임의 규칙을 존중하며 게임의 장에 영향을 미치며 이기는 방식을 알고 있으나 또한 그 힘들의 관계망은 동시에 그들의 신체를 고통스럽게 꿰뚫고 관통한다. 이것은 현실 안에 수많은 미키마우스들이 ‘있는’ 방식 그자체의 드러냄이다.

마찬가지로 <천개의 눈을 가진 선녀>에서 사방으로 뻗어가는 빛의 구멍은 온 몸에 돌아난 역병의 상흔을 연상케 한다. 이것은 이 작업에 섬뜩하고 두려운 무엇을 부여한다. <복제된 천사>에서 역시 바닥에 떨어진 수많은 천사의 두상들로부터 현란한 빛이 뿜어져 나오며 상호교호한다. 사회적 소통적 그물망에서 사물로의 직접적인 힘의 관통을 제시함으로써, 작가는 나를 촉발시키는 사물의 물질성에 대해 질문을 던진다. 작가가 그로부터 환기하는 이같은 상징 질서 *the symbolic*의 상태는, 오로지 물화된 상품관계만을 통해 교섭하며, 그러한 향유의 대상으로서의 사물과 관계하는 가운데 주체마저 함께 치명적으로 훼손시키고 만다. 일종의 괴물성으로서의 향유이다. 부처-천사는 향유라는 괴물을 덮는다.

이한수의 작업은 때로 게임의 형태를 띤다. <전지구적 다층방어 시스템>(2002)은 레이저를 이용한 작업으로, 갤러리 공간에 수많은 레이저 선들이 교차되게 만들고 관객은 레이저 선을 건드리지 않고서 공간을 통과해 나가는 놀이를 한다. 몇몇 레이저에는 센서가 연결되어 있어, 관객이 레이저빔에 비추어질 경우 뚜뚜하는 커다란 경고음을 발생시킨다. 경고음을 들을 경우 관객은 공간 밖으로 추방된다. 상징계의 법을 상기시키는 이 레이저선 통과 놀이는 그러나 SF영화에서 보이는 것과 같은 절대절명의 위험요소는 제거되어 있고 강렬한 색채 사용으로 보다 심미화되어 있다.

관객인 참여자는 지구를 공략하는 외계의 침략자로 설정된다. 관객이 거미줄처럼 쳐진 레이저 광선을 피해 벽의 끝까지 경고, 보안 시스템을 통과하게 되면 ‘지구’를 상징하는 고요한 푸른 원에 닿게 된다. 이 원은 그러나 게임이 인위적인 것이며 자신의 발을 대지에 딛고 있는 것을 이미 알고 있는 관객에게는 마치 푸른 달처럼 보인다. 통상 관객은 수동적으로 체험하는 입장인데 여기서는 능동적인 행위를 해야만 하는 공격자로 설정되며 이처럼 작업을 게임으로 만드는 것은 어떤 사회적 상징적 게임의 장에서든 주어진 규칙들이란 필연적인 것이 아니지만 반드시 따라야 하는 것이고 각각의 입장들은 관찰자의 관찰하는 시각에 따라 혹은 참여자로 행위하는 지점에 따라 달라지거나 상호 치환될 수 있다는 것을 보여준다.

낡은 독일 전투모를 이용해 만든 <360도 볼 수 있는 헬멧>(2002)는 마치 만화에서 본듯한 괴짜

3) 이선영, 『탈경계화 시대의 새로운 숭고의 미학』 『무아:無我 몬스터 테크노피아』, 다빈치, pp.16-18

과학자의 유머러스한 발명품 같다. 헬멧 윗부분엔 무선 캠코더가 설치되고 있고 그 위에 투명관과 볼록 거울이 설치되어 이 거울을 통해 360도 회전하는 영상을 얻을 수 있고, 모니터를 보며 걸을 수 있다. 관객은 직접 헬멧을 쓰고 돌아다닐 수 있다. 두 대의 모니터가 이 상황을 증계한다. 한 대는 헬멧을 통해 촬영된 360도 형상의 전사이고 다른 한 대는 관객들이 헬멧을 쓰고 돌아다니는 모습이다.

이같은 시선과 응시의 놀이는 이미 <관상(觀想)>(1998)에서도 다뤄진다. 이 작업에서는 양 측면이 뚫려 열린 형태의 나무 상자가 제시된다. 이 상자의 중앙에는 아크릴 렌즈가 장착되어 두 사람이 멀어지거나 가까워짐에 따라 그들이 서로 바라보는 보여진 모습을 왜곡된 형태로 전달한다. 이같은 왜곡은 서로의 사회적 문화적 배경이 다름에 따라 필연적으로 일어나는 인식에 있어서의 오인을 전달한다.

<레이저맨 설산수도>에서 이한수는 수련중에 있는 레이저맨을 통해 자기 자신이 포함된 시각장의 바깥으로부터의 객관적 관찰을 보여준다. 이 작업에서 보이는 것은 달리 말하자면 메틀로폰티가 말하는 '자기상 환시'에 가깝다. 자기상 환시는 자신이 이미 포함된 체계를 그 바깥으로부터 관찰하는 것을 말한다. 여기서 주체는 '내부-사이 공간의 주체이다.' 자기상 환시란 문자 그대로는 자기 자신의 뒷모습을 보는 불가능한 위치의 시선을 말한다. 꿈 속에서 자기 자신의 모습을 외부에서 관찰하는 것처럼 현실적으로는 불가능한 시선인 것이다. 실제로 우리의 의식은 타자 혹은 일어나는 사건을 동일화하거나 연기하는 가운데 이처럼 자기 자신이 대상으로서 포함되는 계를 관찰한다.

<무아:(無我) 몬스터 테크노피아 I>(2003)의 영상작업은 흐르거나 증식하며 나비의 날개처럼 만화경적으로 변화무쌍하게 끊임없이 변이하는 이미지를 보여준다. 이것은 마치 내면 의식의 외부로의 투사 혹은 외부 소음의 뇌 안으로의 흘러드는 에너지 흐름의 궤적trace 같다. <관상>은 두 주체 사이에 스크린적 매개를 설정하며, 지각과 인식의 필연적 왜곡을 제시한다. <360도 볼 수 있는 헬멧>의 사방 전방위에서 오는 무작위적 응시에 대한 공포와 욕망 이같은 모든 주제들은 의식의 외부화와 상호주체성의 문제를 다룬다. 이것은 스크린, 프로젝트, 자동감지 센서가 장착된 카메라, 비디오, 모니터와 같은 기술적인 장치들을 통해서 표현된다. '외계인'이라는 그의 반복되는 화두 역시 주체 안에 의식되지 못하고 있다. 그러나 '언제나-이미always- already' 그러나 '아직-아닌not-yet' '어디에도 없는nowhere- 현금now-here'의 형태로 들어와 있는 절대적 타자Absolute Other라는 측면을 표현한다.

상호주체성을 다루는 이한수의 이같은 작업은 그 자체 기술을 매개로 한다는 점에서 특히 '타자'에 대해 성찰하도록 이끈다. 기술이라는 비-인간적 요소로서의 타자other가 있으며 인간의 모든 작업이 귀속되는 상징계의 언어라는 대타자Other가 있고, 또한 한 지역사회 주민의 정체성의 경계를 규정하는데 필수적인 것들이 있으며, 어떤 타자는 정체화를 위해 자아의 경계 밖으로 배제된다.

인종, 국적, 계층, 피부색, 전적으로 나와 다르다는 의미에서 비인간 혹은 이방인, 즉 신, 혹은 괴물(요컨대 이한수가 표현하는 바에 따르면 '외계인')의 모습으로 오는 예측할 수 없는 절대적 타자. 비인간적인 것으로서 기술과 언어라는 타자. 정체성이란 이같은 여러 타자들과의 관계 속에서 나와 내가 아닌 것을 가르는 한계를 규정짓는 가운데 비로소 생겨난다.<sup>4)</sup>

산업사회 소비재를 색다르게 제시하는 방식이라든지 비디오와 같은 기술적 소재들 과거에는 신적인 시선으로 불리웠던, 대중매체 시대의 어디서 오는지 알 수 없는 사방으로 흩어진 시선을 문체삼는 방식은, 그의 작업이 <피아노 산소>(1985)<TV부처>(1974)<굿모닝 미스터 오웰>(1984)<바이바이 키플링Bye Bye Kipling>(1986)<커뮤니케이션 타워>(1994)에서 던지는 백남준의 문제의식에 맞닿아 있음을 보여준다. 이한수의 작업은 센서와 비디오의 인터랙티브 측면을 보다 강화시켜, 자기 자신의 행동을 그 행동방식이 유의미한 체계 바깥에서 관찰하는 가운데 보여지는 그 자신을 대상화하는 자기지시적self-referential 2차 등급의 인지적 관찰의 프레임 기술을 시도하는, 메타층위적인 예술작업의 또다른 형태이다.<sup>5)</sup>

독일 병정들의 전투모 형태는 360도라는 전방위적 편재적 시각을 향한 것으로, 이 작업의 유쾌함은

4) 메틀로폰티, 『지각의 현상학』, 문학과 지성사, 2004, pp.508-509;557

5) 이와 같은 2차 등급의 관찰의 인지적 프레임에 대해서는 체계이론가인 니클라스 루만과 슬라보예 지젝등이 언급한 바 있다. 매체 예술가들은 다양한 매체를 사용, 꾸준히 상호작용적 혹은 인터페이스 측면에 대해 탐색해왔다. 이에 대해서는 W.J. T. Mitchell, "There are no visual media", in *Mediaarthistories*, The MIT Press, 2006, pp.400-401

마치 전기충격과도 같다. 요컨대 이것은 벤담의 감옥, 요컨대 푸코적 판옵티콘의 뒤집은 버전이다. 이같은 환시의 판타지는 지젝이 『전체주의가 어쨌다구?』에서 언급하고 있는, 오늘날 인터넷 시대의 자기노출에 대한 도착적 집착 즉 시선에 대한 갈망과 일맥상통하는 점이 있다.

여기서 우리는 판옵티콘 사회, 즉(잠재적으로) ‘항상 관찰되고 있으며’ 모든 곳에 편재하는 권력의 시선으로부터 달아나 숨을 장소는 어디에도 없다는 벤담-오웰류의 생각이 희비극적으로 진도되어 있는 것을 본다. 오늘날 우리의 불안은 타자의 응시에 항상 노출되지 않으면 어쩌나 하는 걱정에서 비롯된다. 그래서 주체는 자신이 실존한다는 것을 알려주는 일종의 존재론적 보증자로서 카메라의 응시를 요구하는 것이다.<sup>6)</sup>

오늘날 ‘실시간 *real-time*’이라는 유혹적 이름으로 방영되는 리얼리티 쇼의 인기를 언급하는 가운데 지젝은 대중매체시대에 개인이 가지는 환상의 실현이라든지 행위와 욕망의 방식이 매체에 의해 재매개화됨으로써만 가능하다는 것, 어떤 식으로든 나의 실존을 보증하는 타자로부터의 응시에 대한 욕구와 필연적으로 관련된다는 것을 보여주는데, 진정한 환상은 우리를 매혹시키는 장면 자체가 아니라 그것을 지켜보는 실존하지 않는 상상된 불가능한 응시의 편에 있다는 것이다.<sup>7)</sup>

이한수가 <레이저맨 설산수도><전지구적 다층방어 시스템>이라든지 <360도 볼 수 있는 모자>와 같은 기발하고 엉뚱해보이는 발명품을 통해 다루고 있는 것은 슬라보예 지젝[Slavoj Zizek]이 지적하는 바와 같은, 주체가 발생하기 위해서는 대상으로서 나의 실존을 보증하는 타자를 오히려 필요로 한다는 것, 이같은 실존하지 않는 상상된 불가능한 응시를 문제삼는 것이 아닐까. 전지전능하고 편재적인 타자로부터 오는 푸코의 판옵티콘적 Panopticon 감시적 시각은, 오히려 시선과 응시에 대한 욕망으로서, 대상으로서 응시되어지는 가운데 발생의 과정을 겪는 주체편에서 요구되어지는 것이기도 하다. 이한수의 작업은 작업과 테크놀로지의 결부를 통해 이처럼 상호 교환되는 시선에 의해 자기자신을 대상으로 놓는 가운데 비로소 탄생하는 주체, 그 주체의 발생조건인 시선과 응시의 교환적 시스템 동학을 이같은 작업을 통해 드러내보인다.

## 문화적 이중성과 외계인 그리고 괴물적인 것

초기 작업에서부터 표출되었던 그의 사회적인 것에 대한 관심은 한편으로는 SF적이고 미래지향적이며 테크놀로지결한데서, 다른 한편으로는 종교적이며 문화적인 혼종성에서 찾았다. 이러한 관심은 무엇보다 그 자신의 동아시아적 정체성에 대한 질문과 관계되는데, 그중에서도 특히 한국적인 예술의 정체성이란 무엇인가에 대한 질문과 관계된다. 그는 그 방편으로 먼저 불상으로 상징되는 부처라든지 ‘보살(菩薩)’과도 같은 전통적인 동아시아적 정체성의 아이콘을 사용하기를 채택했고, 또 그것을 흔히 볼 수 있는 일상적인 형상과 결합시키기도 했다.<sup>8)</sup>

예컨대 <21세기 보살>에서의 보살이 백설공주와 난장이 동화에 나오는 고깔모자를 쓴 난장이 모습을 하고 있듯이 여덟 개의 팔을 지녔다는 동남아시아의 관음보살상을 변용한 <로봇 투>는 한국의 농촌지방에서 허수아비 혹은 전자제품 마트를 위해 광고용 판촉용으로 쓰이는 팔이 여덟 개 달린 로봇

6) 슬라보예 지젝, 『전체주의가 어쨌다구?』 새물결, 2008, pp.382-386

7) 이런 관점은 푸코의 판옵티콘과 감옥에 대한 혹은 관리사회에 대한 논의들의 허점을 보게 만든다. 슬라보예 지젝, 『전체주의가 어쨌다구?』 새물결, 2008, p.379

8) 보살(菩薩); 원어는 보리살타(Bodhisattva). 보살은 보리살타(菩提薩陀)의 준말로써 각유정(覺有情), 고사(高士), 개사(開士), 대사(大士), 시사(始士) 등으로 의역하고 있다. 보살이란 일반적으로는 대승불교에 귀의하여 성불하기 위해 수행에 힘쓰는 이를 말한다. 원래 보살이란 큰 마음을 내어 불도에 들어와서 6바라밀(六波羅蜜)을 수행하며, 위로는 부처를 따르고 아래로는 중생을 제도하는, 부처에 버금 하는 성인을 말하는 것이다. 그래서 보살이란 3아승기(阿僧祇)의 100억 겁(劫)이라는 긴 세월을 걸쳐 세상에 나와 자기와 남을 모두 이롭게 하기 위한 자리타리(自利他利)의 行을 닦으며 51위의 수양계단을 지나 드디어 불과(佛果)를 얻은 이를 말한다. 보(菩)는 슬기를 닦음이고, 살(薩)은 복을 닦음이라고 풀이하는 학자도 있다.



모양의 부풀려진 은색 풍선 허수아비로 대체되었다. 전통적인 관음보살상이 한국 지방의 큰길가나 논밭 혹은 가전제품 마트 앞에서 쉽사리 볼 수 있는 것, 아무것도 아닌 것으로 대체되고 있는 것이다.

그러나 그에게 있어 천사 내지 부처가 동아시아 아이콘으로서 고향처럼(heimlich) 친숙한 것이긴 하나 형광색의 플라스틱으로 표현되거나 때로 대량 복제된 듯 대동소이한 모습을 보이는 것처럼 전적으로 탈맥락화 탈서사화된 것이다. 이한수 작업의 이런 특징을 시인 조원규는 빠를보다 랑그를 중시하는 즉 전적으로 언어적인 형식을 문제삼는 태도라고 지적한 바 있다. 탈맥락화된 수없이 많은 천사의 참수된 두상들이 바닥에 나뒹구는 <복제된 천사>나 관람객을 피격 목표물로 만드는 <미확인 우주생명체 추적 유도탄> 혹은 미국의 제국주의적 자만감을 상기하게 되는 <미항공 우주국> 같은 작업들은 오늘날의 심각하고 위협적인 현실에 대한 정치, 문명적 비판적 어조를 띠지만 그가 의도하는 새로움은 메시지보다는 문법에 있다는 것이다.

각각의 의미의 외연을 지닌 문화적 표상들이 잡종적으로 조합될 때, 기존의 의미와 그 방향성은 일단 상쇄되면서 새로운 의미를 나타내게 될 것이다. 그런데 그 새로운 의미가 모호하거나 아직은 그 방향성을 감지하기 어려울 때는, 메시지 자체보다는 하이브리드라는 문법 자체가 부각될 수밖에 없는 것이다. 그래서 메시지가 아니라 하이브리드 문법 자체, 언어학적으로 말하자면, 빠를이 아니라 랑그가 현재 작가 이한수의 주된 관심사가 아닐까 생각하게 된다.<sup>9)</sup>

<무아(無我): 몬스터 테크노피아>(2003)는 괴물적 하이브리드를 보여준다. 이 전시는 관객이 신체를 움직임에 따라 외계인이 성모, 예수, 부처 등 다양한 성상들과 섞여 애니메이션 기법을 통해 합성, 변형되는 인터랙티브 설치작업이다. 큐레이터 이준은 이 전시를 혼란스럽게 뒤섞인 채 공존하는 현대에서 종교의 위상에 대한 풍자로서, 디지털 기술과 인터넷 매체의 진보로 인해 모든 이미지들이 서로 쉽사리 합성되고 변조되어 무한히 증식하는 상태를 나타내는 것으로 읽었고 과학만능의 우주시대에 전통적인 신앙은 여전히 유효한가 하는 질문을 제기한다고 읽었다.<sup>10)</sup>

이 전시엔 뉴에이지 종교집단인 라엘리언의 모습들이 영상의 재료로 사용되었다. 혼종성의 아이콘으로서 이중적 종교성의 탐구를 위해 그는 동양적 명상을 이용하는 라엘리언 집단의 제례에 참석하기도 했고, <무아 옴><무아 춤><무아- 몬스터 테크노피아>(2003)에서처럼 이들을 데려와 직접 퍼포먼스를 시켜 영상작업하기도 했다. 라엘리언은 프랑스의 라일이 창시한 샤머니즘적이고 다신교적인 마이너 종교단체로서, 불교 스바스티카(卍字 swastika)에 인도 기원의 옴명상과 같은 여러 요소를 종합한 혼종성의 종교이다.

이한수는 복잡다단한 현대미술의 흐름들을 종합하는 가운데 한국의 민중을 염두에 두고 샤먼적 뉴에이지적 종교적 요소를 활용한다. 그는 자신의 작업에 동아시아적 색채를 부여하고자 한다. 그는 그것을 근대 이전 고려와 조선시대의 지배 이데올로기였던 유교라든지 불교와 같은 이념보다도 보다 민중적인 전통에서 찾았고 또한 그것의 서양적 현대적 변형태를 찾았다. 라엘리언은 프랑스 기원의 뉴에이지 종교이고 사랑과 평화를 추구하며 무아상태의 공동체를 주장한다. 이들의 의식은 샤먼적일뿐 아니라 히피적이며 기독교적 불교적 측면까지 포괄한다. 라엘리언은 인간보다 한차원 더 지성적인 외계인의 존재를 믿고 열렬히 기다린다. 외계인을 기다린다는 점에서 또한 의례중 무당의 굿처럼 무아지경에 이르는 퍼포먼스가 있다는 점에서 한국의 샤머니즘 그리고 미륵신앙과 공통점이 있다.

이한수가 보이고자 하는 것은 그러나 이런 지향들의 내용 자체가 아니라, 현상으로서 그것들이 나타내는 극단적인 혼종의 모습이다. 그들의 퍼포먼스에서는 상업주의 사회에서도 승배와 제례적 요소들이 집단적 공통된 심리로서 여전히 작동하고 있다. 현대사회에서 극단화된 자본주의와 소비사회의 물질주의는 종교적 믿음의 수준에 다다랐다. 그러나 여기에는 여전히 과거의 종교적 제례가 지녔던 역할이 있다. 오로지 상품을 소비하는 가운데서도 사람들은 여전히 과거와 마찬가지로 신성한 무엇을 추구한다. 그러한 진지한 시도들에는 어떤 근본적 역설과 불가능성이 내재되어 있다.

9) 조원규, 『보편어로서의 하이브리드 예술』, 『무아(無我): 몬스터 테크노피아』, 다빈치, 2004

10) 이준, 『미래적 환상, 혼성의 풍경』, 『무아 무아: 몬스터 테크노피아』, 다빈치, 2004 pp. 50-51

외계인의 도래를 열망하는 라엘리언의 제레 그것은 그의 작업에서는 불교에서 차용했으나 실제 불교와는 무관하게 이콘화된 불상처럼 물신적이고 탈맥락화된 것이고, 개인의 내면에 이미 침입해 있는 이해불능하지만 반복되는 절대적 타자성의 예로서 기능한다. 이것은 고대의 모성신격 숭배와 같은 여성성의 추구와 결합되어 있다. 라엘리언은 그에게 있어서는 문신과 마찬가지로 두드러지는 하위문화적 경계를 나타낸다.

이와 같은 이한수의 라엘리언에 대한 관심은, 한국에서 베스트셀러가 된 황석영의 소설 『바리테기』(2007)가 전-근대적인 샤머니즘적인 치유를 다루고 있다든지, 봉준호 감독의 영화 《괴물》(2006)이 정상화된 가족이 받아들일 수 없는 타자성을 다룬다는 점에서 어딘지 맥락이 닿는 측면이 있다. 황석영을 비롯한 여러 저자들 예술가들은 『심 청』과 같은 민중으로부터 태어난 한국 고전우화fable의 원형, 판소리나 고려가요 조선후기의 문집이나 소설 등으로부터 양반, 유교 중심의 지배층의 역사 서술로부터 다루어지지 않았거나 배제되었던 문학적 형식의 탐구를 통해 새로운 세계의 발견이라든지 민중적 한(恨)의 해원에 관해 문학적 해결책을 찾고자 했다.

즉 이한수는 과거의 지배 계층으로부터 배제되어왔던 인민의 종교, 샤머니즘적이고 무속적인 측면의 중요성을 보았다. 에서 보았고, 또한 그와 유사한 서구적이며 현대화된 종교적 시도를 라엘리언에서 보았던 것이다.(이 종교가 지닌 보편종교가 아닌 유사-종교성 때문에 그러한 관심사는 곧이어 다른 것으로 전환된다)

유교와 같은 지배층의 이념이 아닌 다른 한국적 전통으로부터 실마리를 찾고자 하는 이러한 시도에는 80년대 말 군부 독재정권에 항거했던 학생운동 참여의 경험이 토대가 되었다. 당시 그는 한국의 정치적 상황에 대해 침묵하게 인식했고 박은태와 같은 사회참여적 작가들이라든지 한국 미술계의 거대한 네트워크를 만들어 낸 인터넷 기업 《네오룩.com》의 최금수와 같은 지인들과 친밀히 교우하기도 했지만, 독일 유학을 거치는 가운데 그들과는 전혀 다른 방식으로 작업하게 된 것이다.

서구적 유럽적 영향으로 사회참여적 경향은 한국미술의 기존의 정치적인 작가들의 표현방식과는 다르게 나타났다. 외계인으로 상징되는 알 수 없는 미래는 이미 자아 안에 들어와 있다. 개인 너머 공동체적 무한성과 접목해보려는 시도, 포스트모던 시대에 신성을 찾으려는 시도들은 종교적 의례성의 색채를 띤다. 모호한 열망은 제레적 모습으로 개인 내면속에서 지속된다.

그는 이러한 열망의 표현에 있어 불상과 매체를 퍼포먼스적 요소와 결합한다. 백남준이 멈추었던 부분에서 시작하고 있는 셈이다. 백남준과 같은 테크놀로지결한 기계의 사용, 응시와 매체에 대한 근본적인 문제의식, 포스트 미니멀하며 개념적 경향의 당시 독일미술의 분위기, 그리고 실비 플뢰리Fleury라든지 앤디 워홀Warhole과 같은, 소비사회 그 자체를 긍정하는 가운데 유희하는 경향의 아티스트들의 팝아트적 요소라든지 혹은 매튜 바니Barney의 퍼포먼스 등에 대한 영향이 보인다.

## 무아- 테크노피아의 만다라

<무아- 테크노피아> 시리즈에서는 확실히 종교성이라는 화두와 함께 만다라를 상기시키는 상들의 부단한 변형을 통해 사이버 아바타 시대의 두드러진 특징인 모에적 게임 요소가 다뤄지고 있다.<sup>11)</sup> 여기에는 또한 관객의 대리agency로서 관찰하고 모험하는 분신적 존재alter-ego인 예컨대 《레지던트 이블》의 캐릭터 엘리스라든지 『거울나라의 엘리스』의 엘리스에서 차용된 엘리스와도 같은 캐릭터들이 스며들어 있다. 또한 최근작에까지 이어지는 테마의 하나인 루이스 캐롤의 『거울나라의 엘리스』의 한 대목을 연상시키는 부분들이 빈번히 등장한다.

예컨대 테크노 명상음악인 노이즈 상태의 발성을 주제로 작업하고 있는 <무아-움>에서는 은빛 우주복을 입은 여인이 가상의 공원 안에 가부좌로 앉아 발성명상을 하고 있는 장면을 다룬다. 화면 곳곳에선 미지의

11) 모에(萌(も)え) :『모에』는 ‘옴트다’는 일본어 동사 모에루(萌える)에서 유래한 말로, 일본 젊은이들 사이에서 사랑스럽고 귀엽고 예쁜 느낌을 표현할 때 주로 쓴다. 휴대전화·메일·인터넷 보급에 따라 사용빈도가 폭발적으로 증가하면서 최근에는 특정 캐릭터에 한정하지 않고 캐릭터의 외형적 특징·성격·직업·사회적 지위 등 속성에 대한 기호를 표현하는 말로도 쓰이고 있다.

생명체를 나타내는 투명하고 둥근 알 모양의 유동적인 물체가 흐르듯 움직인다. 이 투명체와 겹치는 곳마다 돋보기로 이미지를 확대했을 때 들여다 보이듯 확대되고 왜곡되는 형상들이 나타난다.<sup>12)</sup>

<무아-움>에서는 유대인의 육각형의 별과 뒤집으면 나찌의 표식이 되는 불교의 스바스티카 형상이 결합되어 강한 임팩트를 의도하는 기호로 사용되었다. 이것은 이한수의 작업에서 사용되는 단조롭고 무미한 명상음악이 그러하듯 어떤 메시지가 인식되기 전의 화이트 노이즈 상태인 식별불능의 경계적 지대를 나타내는 것으로 보인다. 나중 작업들에서도 영상을 통해 반복되는 **탄생 이전의** 혼용된 상태를 보여주는 알(卵)이라든지 배아적 형상의 채택은 식물에 있어 싹트는 눈과 같이 연약하며 대상의 어디에건 흡착하여 자기자신을 동일시하는 새로운 자아의 태동을 암시한다.<sup>13)</sup> 배아의 형태를 지닌 에이리언-외계인 형상은, 데리다가 말하는, 인간 안에 이미 들어와 있는 이질적 타자로서의 비인간적 기술성과 비교된다. 이한수는 기술이 제시하는 새로운 지평에 주목하고 있는 것이다.<sup>14)</sup>

이한수는 외계인 형상에 대한 아이디어를 샤먼 또는 이질적 타자가 맞닥뜨리는 비현실적인 탈존적 환각상태라든지 UFO를 체험했다고 말하는 체험자의 환상(외계인의 응시에 대한 전신마비, 목에 바늘을 꽂는 생체실험 등 임사체험)에서 얻는다. 이러한 체험에는 극심한 심리적 긴장을 수반하는 고통스런 감각이 수반되는데, 이때 외계인 체험자의 환상은 종래 서양에서의 천년왕국 운동과 기다림이라든지 동양에서는 미래불인 미륵사상에 비견되는, 최고 지도자, 매개자의 도래와 영접이라는 예언자에 대한 기다림을 샤먼적 망아 상태와 결합시킨 원초적 형태의 종교적 체험에서 비롯된 것이다.<sup>15)</sup>

<무아-움>에서 은빛 우주복을 입은 여인이 우주 공간을 유영하듯 상하 대칭 형상을 만들며 ‘무아’춤을 추는 ‘무아’댄스는 마치 크리스테바 Julia Kristeva가 언급한 바 우주발생에 대한 플라톤의 과학서인 『티마이오스』에 나오는 '코라chōra'라고 불리는 언어 이전의 세미오틱 le semiotique한 리듬의 형상화처럼 보인다. 거울상인 춤추는 여인의 형태를 만들어내는 것은 춤 자체 즉 움직이는 이미지로 표현되는 일련의 동작의 변이들과 이 변이들이 일어나는 비장소적인 시간이다. 그는 이와 같은 영상을 통해 문제제기를 되풀이한다. 이한수가 무작위하며 혼란스럽게 보이는 이미지의 끊임없는 변조를 통해 가상공간에서 괴물처럼 무한대로 증식하는 시플라크르의 시플라크르들을 문제삼고 있는 것은 확실하지만, 내게는 이 전시는 작가 자신이 붙인 ‘무아’라는 제목에서처럼 자아를 망실한 상태 즉 ‘무아’에 보다 강조점이 있는 것이 아닌가 싶다.<sup>16)</sup>

<무아 몬스터 테크노피아><무아 춤>에서 이한수는 라일리언의 퍼포먼스를 설치와 결합시켰고 <천개의 눈을 가진 선녀 2004>에서는 불교의 부처와 도교의 천녀와 기독교의 천사상이 혼합된 특이한 혼성적 괴물적 천사상을 보여주고 있다. ‘무아(無我)’는 자신이 서있는 입지를 잃은 상태, 엑스타시ex-stacy라는 말뜻 그대로 황홀경을 말한다. ‘나’라는 정체성을 내세우기 앞서 그는 그 ‘나’가 발생하는 기반으로서의 환경을 문제삼고 있다. 이한수에게 그것은 기계적이며 테크놀로지컬한 것이다. 주어진 것을 그는 긍정한다. 테크놀로지라는 이름으로 그 어떤 조약함속에 던져져 있던 그는 그것을 긍정하며, 그러한 전적인 긍정 가운데는 희열이 있다. 그는 자신을 잃는다. 황홀경, 그래서 무아. 작가가 빠져든 감각의 황홀경은 여러 모습들로 표현된다. 운몸을 뚫고 나오는 빛을 내뿜는 <천 개의 눈을 가진 천녀상>이라든지, 수많은 참수된 불두들이 바닥에 흩어진 가운데 빛을 내뿜는 모습을 보여주는 <복제된 천사>, 비트의 음이 사라지고 빛만 남은 디스코텍처럼 몽환적인 조용한 걱정을 보여주는 별과 하트로 치장된 <야누스의 방>등으로 되풀이해서

12) 양과 엘리스와의 대화에서 엘리스가 욕망하는 회고 둥근 커다란 것은 선반위로 자꾸만 올라간다. 루이스 캐롤 저 마틴 가드너 주 최종민 옮김, 『거울나라의 엘리스』, 나라사랑, 1992, pp.127-128

13) 배아에 대해서는 Ronald Bogue, *Deleuze: On Music, Painting, and the Arts*, pp.74-75

14) 베르나르 스티글러, 자크 데리다, 『에코그래피-텔레비전에 관하여』, 김재희, 진태원 옮김, 민음사, 2002

15) 미성숙한 인간정신이 배아라든지 유충에 가깝다고 되풀이해 말하는 라일리언은 여러 종교의 가르침을 혼합하여 최소한의 소유와 사랑 그리고 몸의 훈련과 함께 지속적인 매일의 명상을 통한 정신수련을 주장하며 지복과 각성에 이르기 위해 집을 제외한 일체의 소유물을 매개자로 설정된 절대권력인 교권에 양도할 것을 명한다. 그 교리 안에서 샤먼이라든지 UFO(외계인) 접촉자는 초인간적인 영력과 함께 새로운 육신을 부여받는다. 즉 라일리언은 UFO를 기다리는 사람들이 공유하는 슈도 종교성과 우주 시대의 신화학이라 할만한 미신적 믿음을 갖추고 있는데, 어쨌든 드러나는 바로서는 성서와 코란에서 채집한 말들을 통해 궁극적으로 그들이 주장하는 것은 사랑과 평화이다. 성시정, 『UFO학:인류학과의 조우』, 살림, 2003, pp.60-61

16) 코라chōra는 크리스테바가 플라톤의 『티마이오스』에서 가져온 개념이다. *The Kristeva Critical Reader*, 2003, pp.162-163

말해진다.

이한수의 경우 '나'에 대한 질문이 있고, 이 질문은 전적으로 주어진 환경 속에 나를 던져놓고, 나를 잃는 무아경적 체험들과 연결되며, 그 무아경 안에서의 어떤 감각적 체험들은 괴물스럽다는 말로서밖에는 형언할 수 없는 그러한 낯선 이종적 종합의 방식으로 표현되는 것이다. 이러한 하이브리드적인 문화적 종교적 비정상적인 극한 상태에의 관심은 이한수가 사용하는 불상이 고래로 한국적인 것이라기 보다는 어딘지 모르게 서유럽에 수입된 동남아적인 모습을 상기시키듯 어딘지 일본적인 데가 있다. 그는 국적이 불분명한 오리엔탈리즘으로 채색된듯한 그 모든 틀에 박힌 모호한 '동아시아성' 이런 방식으로 동시에 문제삼는다. 그에게 있어 그 모든 것을 포괄하는 형용사는 '키치적인 것'이다. 미술 평론가 조광석은 이 전시를 통해 작가가 의도하고 있는 것은, 진보로 보여지나 거리를 갖고 보면 상대적으로 비관적으로 판단되는 현상들에 대한 문화적 충격이라고 언급했다.<sup>17)</sup>

샤먼의 무아지경 상태가 그러하듯 '무아(無我)'의 테크노피아, 무아라는 이름이 붙여진 이 종교적 열정의 공간, 매혹적이면서도 혐오스러운 의례는 어떤 개체발생 이전에 주체가 거치게 되는 심연과도 같은 심리적 장소를 지시한다. 라일리언을 참조하여 구성된 이 기이한 제례의 장소는 실은 '나(我)'가 발생하기 위해 반드시 거쳐야만 하는, 현실에 존재하는 것이 아니라 비실체적인 사건으로서만 존재하는 어떤 불가사의한 임계적 공간을 지시하는 것이 아닐지. 라엘리언의 제례는 숭배와 기다림의 공간이고, 그 제례를 찍은 영상은 그러한 섬뜩한 제례적 공간이 개인 심리 내부에 불합리한 기대와 물신숭배적 형태로 도사리고 있음을 가시화시킨다.<sup>18)</sup>

그것은 이성과 과학, 테크놀로지의 외피를 두르고 있지만 우리의 내면풍경이 여전히 끔찍할 정도로 페티시즘에 몰입되어 있고(요컨대 라엘리언럼 유사-종교적이며) 또한 키치적이고 잡종적일 수밖에 없다는 어떤 고백이다. 쉘 새 없이 자아와 동일시하여 정체성을 교체하며 교류하는 아바타와 상품세계에 대한 욕망, 끝을 알 수 없는 네트워크와 같은 익명의 관계들로의 전적인 몰입은 그 내면에 어떤 종교적인 색채가 있음을 드러내준다. 허리가 끊기고 도막도막 부서진 용, 참수되어 바닥에 흩어진 불두는 통합된 상상적 자아를 참수시키고 부서지는 가운데 나를 잃고서 백호(白毫)의 광선으로 다시 태어남이다. 그것은 모든 것이 뒤섞인 심연 속에서 공통적 보편적인 것으로 참여함으로써 개체적 의식으로 태어나는 '무아'의 황홀경을 속삭인다. 그것은 개인으로서의 '나(我)'가 아직 발생하지 않았거나 존재하고 있지 않은 어떤 상태, 무엇으로 범주화되거나 이름붙여지기 이전의, 즉 전-언어적이며 공존재적인 내재성의 지평, 소위 혼효면(混淆: plan of consistence)의 지평의 펼쳐짐이다.

이 공존재 지평의 무아경적 침윤은 현존하는 정상적인 윤리와 법의 척도를 넘어선 것이다. 그것은 기괴하다. 한마디로 문화 그 자체의 속성인 괴물적인 것, 이제까진 없었던 것, 생각할 수조차 없었던 것, 전적으로 타자적인 것으로서 공존재의 지평, 그것은 괴물적인 것으로서 체험된다. 그렇게 체험되는 괴물적인 무아의 공간은 선 개체적, 개인의 개체성을 넘는 것이기에 과거의 동서양 전통적 종교의 상징물을 통해 종교적인 것으로 암시될 수밖에 없다.

무아의 지평에 침윤해 들어가며 '나'를 잃거나 부수고 새로운 '나'로 태어나는 모험 자체는 비인간적, 비인격적인 것이고, 때로는 팬시 니르바나로 말해지듯 현란스러울만치 매혹적이지만- 우리는 언제나 좋아 보이는 것에 유혹당할 준비가 되어 있으며, 외부의 사물에 현혹된다- 다른 한편으로는 아이들의 놀이와도 같이 유희적이며 게임과도 같은 측면이 있다. 가슴에 크게 구멍이 뚫리거나(<사상(事象)의 지평선 II> 사지와 팔이 잘리고(<복제된 천사Cloned Angels><미지의 역습 Unknown strikes back>), 마치 카프카 『유형지에서』의, 자신이 범한 죄를 일생동안 신체에 새겨넣는 죄수처럼, 작품의 몸체인 어떤 표면에 고통스럽게 각인되는, 매우 역설적인 것이다. 이질적인 것의 들끓음 속에서 질서지워지고 정제된 그러나 괴물적인 것으로서 태어나는 것은 문화 자체이다. 문화는 혼돈에 질서가 부여된 것이지만 그것이 잉태되는 모태 자체는 혼돈이며 시플라크르의 심연이다. 문화는 이한수의 작업에서처럼 맥락이 닿지 않는 이접적인 것들의 종합이고 따라서 근본적으로 괴물적이다.<sup>19)</sup>

17) 조광석, 『문화적 하이브리드 담론』, 『무아: 무아 몬스터 테크노피아』, 다빈치, 2003, pp.22-23

18) 문턱threshold의 경계성liminality이 지나는 제의적 성격에 대해서는 빅터 터너, 『제의에서 연극으로』를 참조하라.

<무아 몬스터 테크노피아>(2003)에서는 전시 공간 안에서 관객의 움직임에 따라 외계인의 모습이 예수, 성모상, 부처 등 종교적 아이콘들의 형상과 합성되며 괴물적으로 변형되는 애니메이션 영상이 펼쳐진다. 그러나 외계존재를 적극적으로 기다리는 가운데 그들과의 가능한 접촉을 통해 이상향을 지향하려는 라일리언의 기본 아이디어는 차용하고는 있지만 그자체를 수용한다기보다는 이것을 극단적인 혼종성의 기호로서 제시하고 있다. 탈신성화와 무작위적인 변형은 제례적이며 벌레가 고치 안에서 변태하듯 급격한 변이의 형상을 보여준다.

이와 같은 무작위로 증식하는 혼종적인 메타모르포시스의 영상은 보드리야르 혹은 들뢰즈가 말하는 시뮬라크르를 문제삼는다. 그 효과는 팝적이고 팬시하나 그 내용은 문명, 과학비판과 함께 동서양 종교를 문제삼는 만큼 묵직하다. 테크놀로지 아티지만 글로벌 인터넷 시대의 변화된 환경에 대한 과감하고 솔직한 기술에 가깝다. 기술과학의 진보는 더 이상 과거에 자명한 것으로 믿어지던 주체-객체 관계라든지 객관적 대상성을 보증해주지 않는다. 마치 하이젠베르크의 불확정성 원리에서처럼, 관찰 대상은 관찰자의 의도와 기대에 영향받고 반응하여 표현되며, 시간성을 부여받는 가운데 관찰도중 이미 변화해 있다.

관찰자의 기대에 따라 안에 들어있는 고양이 살아있거나 죽어있을 상반된 가능성을 동시에 지니는 슈뢰더의 블랙박스처럼, 관찰과 관찰의 대상은 같은 지평에서 동시에 관계맺어지는 가운데 동시에 생성되며 드러난다. 이한수의 작업은 디지털 버추얼의 지평 속에서 무한에 가깝게 증식되고 변화하는 가운데 이렇게 상호적으로 변화하는 가상성 가운데 관계의 매듭 내지 결절로 드러나는 실체 자체를 보려주려 하는듯 하다.

<무아(無我): 몬스터 테크노피아>(2003)는 개체화 이전의, 혹은 언어화 이전의 이 문자 그대로 괴물적이라고 밖에 말할 수 없는 기이하고 색스러운 관계 자체를 보여주는데 방점이 있지 않나 싶다. 그리고 그것은 그에게 오늘날 우리 시대로 되풀이해서 리턴해오는 포착된 것의 실재의 모습중 하나다. 그것은 부처진 성모진 가리지 않고 무엇이건 가리지 않고 무차별적으로 혼용되고 접합될 수 있는 선악도 가치판단도 없는 전적으로 열린 상태 그자체이며, 문자 그대로 개체화 이전의 미분화된 상태, ‘나(我)가 아직 아닌 어떤 상태, 레이저 빔의 교차로 표현된, 무한하게 얽히며 녹아드는 힘들의 관계망이다.

이한수의 작업들에서 전통과 대중문화로부터 가져온 모든 종교적 아이콘들은 플라스틱이라든지 흔하게 볼 수 있는 대량생산된 문양에 지나지 않지만 여전히 힘의 기호들이며 그 힘은 빛의 형태로 표현된다. 외계인, 천사, 선녀, 큐피트, 하트, 별, 용, 국화, 목련, 연꽃. 부처가 지닌 힘은 무엇보다 백호에서 방사되는 레이저 광선으로 표현되는데 이는 그의 작품의 다른 특성인 SF적이고 테크놀로지컬한 요소와 구별되지 않는다. 전 지구적 세계화가 가져와 특색없이 통일시켜버린 한국적인 환경과 상황을 그는 혼성을 통해 나타내고 있으며, 부처에 대한 불상이 그러하듯 한국사회의 아이콘을 혼종성으로 잡는 것이다.

<천 개의 눈을 가진 선녀>의 온몸으로부터 방사되는 수많은 눈을 지니거나, 혹은 날개가 여럿인 이같은 천사상은 서양 고대의 천사 세라핌seraphim을 연상시킨다. 세라핌은 구약의 이사야서에서 언급되는 신성한 생명체로 후일 천사로서 인식된다. 세라핌이라는 말의 어원은 ‘사라프saraph(to burn: 불타다)’ 혹은 헤브루어 명사 ‘사라프(saraph: 불타는, 하늘을 나는 뱀 a fiery, flying serpent)’이다. 즉 세라프 혹은 세라핌은 이사야의 비전에 표현된, 이스라엘인들이 황야에서 만나서 물리게 되는 뱀을 뜻한다. 이 뱀은 민수기에서도 언급된다." 그리하여 주는 불뱀을 백성중에 보내사 그것들이 백성들을 물었고 많은 사람이 죽더라.(Num. 21:6)"<sup>20)</sup>

19) 들뢰즈가 ‘공존재의 평면plan of consistence’라고 표현하는 이것은 문자 그대로 심연으로부터 올라온 시뮬라크르들이 들끓는 상태이다. 이에 대한 자세한 설명은, 소운서원 엮음 『들뢰즈 사상의 분화』, 그린비, 2007

20) 이사야(6: 1-3) 옷시야 왕이 죽던 해에 내가 본즉 주께서 높이 들린 보좌에 앉으셨는데 그 옷자락은 성전에 가득하였고 스랍들은 모셔 있는데 각기 여섯 날개가 있어 그 둘로는 얼굴을 가리었고 그 둘로는 그 발을 가리었고 그 둘로는 날며 서로 창화하며 가로되 거룩하다 거룩하다 거룩하다 만군의 여호와여 그 영광이 온 땅에 충만하도다 *Jesaja* (6:1-3) records the prophet's vision of the Seraphim:"... I saw the Lord sitting upon a throne, high and lifted up; and His train filled the *Hekhal* (sanctuary). Above Him stood the Seraphim; each had six wings: with two he covered his face, and with two he covered his feet, and with two

세라핌은 유대교의 천사로 정착되어 제례중에 언급되는 천사장이 되었으며, 기독교에서 케루빔Cherubim 천사의 전신이다. 중세에는 고통받는 예수상에 접목되어 표현되기도 했던 세라핌의 여섯 혹은 여덟 날개는 서양 중세의 채색 필사본 삽화에서 보이듯 천사가 지닌 신적인 역능의 표현이었다.<sup>21)</sup> <천 개의 눈을 가진 선녀>(2004)에서 석가의 몸매 천녀(天女)의 자태를 하고 기독교적 혹은 유대교적 세라핌의 날개를 단 괴물-천사와 <21세기 보살>에서의 난장이는 자연계에 존재할 수 없는 환상적 존재의 잠재성으로서, 마치 UFO라든지 외계인을 기대하게 되는 아이다운 소망처럼 이제까지는 존재하지 않았던 도래할 특이성의 기대이다.

거대한 규모의 설치작업인 <팬시-니르바나>에서 이한수의 부처-천사는 네 종류의 형광색으로 떠진 불두로 축약된다. 이 불두는 몸체에서 떨어져나와 있으나 백호로부터 뻗어나가는 레이저 광선을 가지며 4-500개의 광원에서 사방으로 쏘아진 이 빛들은 공중에서 교차되어 붉게 빛나는 가운데 서로간의 상호적 소통을 나타낸다. 컴퓨터 시대의 네트워크이라든지 의식간의 교차를 상징하는 것과는 같은 이 부처-천사는 일종의 괴물로서 사방을 힘으로 가득한 컬러플한 빛으로 채우며 아이다운 천진한 꿈을 고무한다.

불교 힌두교 라일리언과 같은 종교성을 아이콘의 형태로 적극적으로 차용하고 있는 그의 작업은, 철두철미 자본주의화되고 탈신성화된 세속적 지구 바깥의 어떤 것, '외계인'이라는 말이 함축하는 것처럼 아직 지상에는 도래하지 않은 미지의 것을 불러내고자 하는데 있는 것은 아닐까. 그것은 초기부터 지속된, 자연물인 동시에 불시착한 우주선을 연상시키는 <스카이 크래쉬 Sky Crash>(2005)와 같은 작업, 프로젝트 작업 <나는 믿기를 원한다. I want to believe>의 UFO와 '외계인'을 기다리는 사람들의 부단한 맥락화에서처럼, 지금으로서는 도무지 불가해하고 예측할 수도 예기할 수도 없는, 그러나 반드시 도래해야만 하며 도래하는, 현재 안에 외삽하는interfere 미래가 아닐지.<sup>22)</sup> 외계인이라든지 UFO에 대한 그의 관심은 사물들이 탈 맥락화된 가운데 맞부딪쳐 이접(離接)적으로 결합되었을 때 드러나는 새로운 맥락의 탐색에 있다. 이런 맥락을 그는 여러 문화들이 맞부딪치고 섞이는 경계에서 나타나는 혼종적 이질적인 형태를 통해 예증한다.

근본적으로 상업화된 후기자본주의 사회의 문화적 환경에서 과거시대의 종교적 아이콘들이 담보하던 가치는 그 맥락을 잃고 떨어져 나와 과편화되고 탈서사화 脫敘事 된 형상이고, 따라서 그 어떤 맥락에도 삽입가능한 불가해한 이미지일 뿐이다. 맥락에서 떨어져나온 차용적 종교 이미지는 한국인이 가장 자주 접하는 종교로서의 불교와 기독교의 의미와 무관하며 여타의 상업적 이미지들과 구별되지 않는다. 그러나 이한수는 상업주의로 잠식되고 탈문맥화된 가운데 이러한 이미지의 또다른 가능성, 즉 과거의 신학적 의미내포가 아닌 이미지 자체가 함축한 무한한 속성을 통해 비밀상적인 경험에 접속할 가능성을 타진하고 있다. 그것은 그가 외계인, 우주, 혹은 SF라는 코드를 활용하듯 이제까지 시도해보지 않은 것으로서 외계인적이고 괴물적인 것일 수밖에 없는 것이다.

과거에 한 민족의 정체성을 규정하는 종교적 의미를 담지했던 이들 신상의 아이콘들은, 이처럼 철두철미 상업화한 환경 속에서는 이제는 이질적인 기괴함이자 불가해한 것에 지나지 않고 때로는 괴물적이기조차 한 무엇이다. 그러나 그 괴물성의 발견에 있어 우리는 전적으로 생경한 외계적 존재라거나 끔찍스러우며 기괴하고 처벌해야 하는 타자로서 괴물의 정의가 아닌, 특정화되고 규정지워진 후기자본주의 사회의 감옥과 같은 개별성으로부터 벗어나는, 혼용混融의 심연으로부터 바로 올라온 특별한 것, 아직까지 생각하지 못한 것, 전적으로 바깥에서부터 오는 새로움이라는 의미에서의 문화라는 괴물에 대한 또다른 접근을 만나게 된다.

나의 반경에서 나의 정체성 유지를 위해 반드시 박멸하고 패퇴시켜야 할 공포스러운 타자성의 규정과

he flew." Num. 21:6 "So the Lord sent fiery serpents among the people, and they bit the people; and many of the people of Israel died."

21) Barbara Newman, "Love's Arrows: Christ as Cupid in Late Medieval Art and Devotion", in *The Mind's Eye: Art and Rheological Argument in the Middle Ages*, 2006, pp.276-281

지시라는 의미 외에 괴물이 함축하는 또다른 중요한 의미중 하나는, 괴물의 라틴어 어원인 ‘보여준다monstrare’는 어원 그대로 다른 것을 배제하지 않은 채 이접하여 그대로 ‘보여주는monstrous’ 것이고, 들뢰즈가 말하듯 개체를 전적으로 벗어나는 따라서 언어적인 것을 벗어나는 어떤 것이기 때문이다. 그것은 인간적인 범주와 정체성의 규정을 벗어나는 바깥의 것, 비인간적인 것의 윤리에 대해 생각함이다.<sup>23)</sup> 그것은 인간적인 것을 넘어선 어떤 것, 기괴한 형태의 낯섬을 통해서 밖에는 표현될 수 없는, 괴물이자 동시에 천사인 역설적인 어떤 것이다.

이같은 형상의 창조로 그가 피하는 것은 무엇일까? 그것은 근본적으로 그의 작업을 통해 동아시아적 정체성에 대해 질문하고자 함인데, 그 사용방식에 있어서 드러나듯 그는 사실상 불상과 같은 동아시아의 전통적인 친숙한 어떤 아이콘들에서도 사실상 과거와 같은 긍정적 아시아성을 발견하지는 못했다고 말한다. 그 모든 것은 이미 상품과 이윤의 논리, 상업적인 것의 껍질뿐인 팬시함 내지 조악한 키치적인 것에 잠식당해 버린지 오래이기 때문이다. 그는 아시아적 정체성을 전통보다는 오히려 지금 여기 만연한 현대적인 대중문화, 즉 인터넷 통신이나 휴대전화, 게임문화, 아이콘화 되버린 상업문화의 잔여에서 발견한다.

이러한 잔여, 즉 동아시아에 만연한 상품 소비주의의 잉여 내지 찌꺼기라 할 만한 것들의 과감한 재배치를 통해, 우리는 현대를 살아가고 있는 우리들이 누락하고 있는 진실들, 괴물성이 지닌 또 다른 중요한 의미를 만나게 된다. 그가 천사-괴물을 통해 찾는 것은 근본적으로 상업화된 사회의 산물로서 태생적으로 조건지워졌으나 그러한 조건지워진 조악한 키치적 토대로부터의 근본적 탈출이고, 그것을 그는 인간의 이기심으로 채색된 욕망의 모든 세계와는 전적으로 외부적인 것, 따라서 SF적이거나 전적으로 신비한 것, 나아가 우주적인 것, 요컨대 탈 인간화되고 탈 맥락화된 포스트-휴머니즘적인 것에서 찾고 있다.

이한수는, 동아시아적 정체성을 찾는 일이 이같은 파편화되고 키치적이고 혼종적인 상황의 직시로부터 시작된다고 생각한다. 모든 것이 산업사회의 잉여이며 키치적이지만, 섞이며 접합되며 긍정되는 가운데 어떤 나름의 가능성을 지니며, 혼종성을 통해 기대하지 않았던 어떤 효과를 발휘할 수도 있다는 것을 보여주고 있다. 즉 상업적, 키치적 문화의 혼하다 혼한 대중적 아이콘들의 차용에서 시작하고 있지만 이한수가 이런 것들을 통해 드러내는 것은 가시적인 현란함 속에 잠재된 어떤 비가시적인 세계이고 어떤 잠재된 신성의 지평이다.

## 문신, 각인, 체험, 공간적 소통

최근 그의 전시를 돌아보면 꾸준히 지속되는 몇 개의 키워드를 찾아낼 수 있는 것 처럼 보인다. 키치적인 것, 외계인과 SF적 가상의 공간, 문신, 심지어 라일리언이라는 사이버 종교단체까지. 그의 관심은 우리 사회가 키치적인 것을 그 태생적 자연적 환경으로 가지고 있다는 데 대한 첨예한 문제의식에서 출발한다. 키치적인 것을 가치평가 절하하기 이전에 있는 그 자체로 제시하는 것과 전적으로 상업화된 지상의 논리로부터 벗어나는 것으로서의 SF적인 요소의 도입과 외계적인 것에 대한 즉 전적으로 이질적인 타자로서의 포스트 휴머니즘적인 외부성에 대한 관심이 키치적 문화의 긍정을 통한 도약으로 연결된 것이다.

가나아트 스페이스에서 열린 2007년 전시 《씨 플러스 스윙바이 C+swingby》(2007)는 《플래시백Flashback》(2006), 《우로보로스의 꿈》(2006)의 연장이다. 《씨 플러스 스윙바이 C+swingby》(2007~2011)에서 은빛 구두를 신고 흰 원피스를 입고 별밤의 성좌 속에 서있는 사진작품속의 여성은 SF영화에서 봄직한 외계인과 함께 신적 영역을 상징하는 후광을 간직한 여인으로 존재한다. 자화상인 우주모를 착용한 자신과 크리스탈구를 든 외계인이 나란히 서서 변주되는 사진작업 연작 외에 상업적 문신 패턴에서 차용한 용, 국화, 선녀, 연꽃, 달과 포효하는 호랑이, 인도풍 비천상,

23) 모리스 블랑쇼, 『바깥에서』, 인간사랑, 2006

메두사 유형의 거미여인과 같은 팬시하고 장식적인 아이콘들을 사용한다. 이런 아이콘들은 더 이상 탈주의 여지 없이 완전히 상업화된 문화라는, 어떤 보이지 않는 신체 표면에 균열을 내는 금과도 같은 꿈의 ‘표시mark’이다.

《LED Painting 시리즈》(2006~7)에서 이한수는 현란한 형광색의 둥근 바탕에 LED소자로 큐티한 형상이 반짝이는 자그마한 일련의 작업들과 함께 보여주었다. 이 화폭에 LED소자로 수놓인 문신 문양으로는 목련, 국화, 장미, 큐피트, 용, 천녀, 불상, 호랑이 등이 사용되었다. 서곡Prelude과도 같이 시작되는 1층에서는 이같은 모티프를 LED소자로 작업한 둥근 캔버스 열점과 외계인과 인물들을 우주공간에 병치한 이심적 구성을 보여주는 큰 규모의 사진작업 수점이 전시되었다. 두 명의 인물을 병치시킨 유형화된 사진작업은 동아시아적 정체성에 대한 질문과 함께 문신으로부터 느껴지는 인간의 욕망, 각각 개인의 휴머니티에 대한 실체에 대한 타자화된 성찰을 느끼게 한다. 또한 그의 레이저 설치작업들은 다양하게 설치된 조형물을 연속적으로 통과해 나가는 공간적 경험을 통해 미적 체험이 얻어질 수 있다는 점에서 다른작가들과 구별되는 특이성을 가진다.

《씨 플러스 스윙바이C+swingby》(2007)에서 가나아트 스페이스의 이층 구석엔 역시 망막을 자극하는 안료를 그대로 사용한듯 빨강고 파란 형광성의 색채로 구성된 도막도막 잘려져나간 플라스틱 용의 설치가 있다. 구석에 쌓여진 현란한 색채의 한 무더기의 용의 사체는 무엇을 말하는 것일까? 자크 라캉 (Jacques Marie Emile Lacan)이 말하는 거울상 자아의 직면일까? 그의 작업이 보다 깊은 신화적 맥락에 닿아있다는 점에서, 나는 무엇보다 세계가 그의 눈 앞에서 산산조각나는 것을 본, 그리하여 그자신의 자아selfhood가 완전히 조각나는 것을 경험한 파트모스섬 Island of Patmos의 요한의 비전vision을 떠올리게 된다. 목시록에서 기술되는 바 그것은 어떤 심리적인 것과 우주적인 것이 맞물리는 절대적 경계에 대한 하나의 시각이자 비전이다.

<미지의 역습Unknown strikes back>(2005) 여기저기 꽃힌 형광등, 도막도막 잘린 용의 컬러플한 사체corpses. 이것은 라캉이 말하는 상상계 거울상의 가차없는 부서짐인가? 혹은 용처럼 리드미컬하게 꿈틀대는 어떤 시간적 지속들의 절단인가? 이것을 전통적인 제례적인 의미에서의 일종의 괴물 살해로 간주할 수 있을까? 괴물은 무엇이며 부수고 태어나는 것은 무엇일까? 이한수의 작업에 있어 괴물은 무엇보다 문화적인 혼종적 실체이며, 문화 자체이다. 이 괴물은 그의 작업에 있어 주체와 대상 사이에 있는 감각지각의 형상화로서 이제까지 존재하지 않았던 것 생각할 수 없었던 것의 도래로서, 마치 SF 영화나 공상과학 소설에서 나오는 외계인의 방문처럼 묘연하게 탄생한다. 괴물적인 것, 그것은 괴물monster이 나타내는 바 문자 그대로 어떤 것을 보여주는monstrous 것인데, 또한 <달리에 대한 오마주>에서 보듯 초현실적인 기괴한 모습의 괴물-천사이기도 하다.<sup>24)</sup>

그러나 이한수의 작업에서 과거에 도래했던 인간 속에 깃든 신성, “괴물적인 인간” 초인으로서 부처, 예수, 성모, 천사 등은 혼종성의 실례로서 라일리언 등의 뉴에이지적 종교제례와 구별되지 않는 하나의 평면, 혼효면plan of consistency에 섞여 위치한다. 그것은 생각할 수 없는 것, 중력이 무한대에 가까운 지점에 이르는, 블랙홀에 이르는 사건의 지평 너머의 보이지 않는 어떤 것을 환기하려는 시도이며 컬러플한 빛이라든지 관객의 눈 안쪽에 맺히는 빛의 잔상으로서만, 불가해한 것을 마주하는 효과로서만, 규정할 수 없는 짧은 시간의 찰나로서만 존재한다.

《씨 플러스 스윙바이C+swingby》 그의 사고의 궤적을 보여주는, 단정하게 잘 차려진 맛깔스러운 뷔페같은 느낌을 주는 전시이다. 이제 그의 관심사는 시종일관 어떤 ‘표면에 새김’이라는 의미로서의 문신에 있는듯 하다. 이한수는 문신을 특별히 비주류 대중문화의 특별하고도 팬시한 ‘아이콘icon’으로서 사용한다고 말하고 있다. 이것은 불상이 나타내는 부처 등 동서양의 여러 종교에서 차용한 ‘성상’에 조응하는, 현대적인 상업적 저급문화의 아이콘, 비주류적이며 키치적이고 하위문화적인 그러면서도 철저히 상업적인 대중문화의 아이콘으로서 과거 신성神聖의 아이콘의 이미지에 반대급부적으로 조응한다.

24) 들뢰즈는 이러한 의미에서의 ‘개체를 벗어나는 것’으로서 심연에서 떠오른 괴물을 『차이와 반복』에서 논하고 있다.



문신은 신체에 지울 수 없는 흔적을 각인하여 새기는 것이다. 현대 사회에서 문신이라든지 피어싱과 같은 젊은 층에서 신체를 관통하는 표식의 유행에 대해 레나타 살레클 Renata Salecl 은 『사랑과 증오의 도착들』에서 이러한 열망이 모든 것이 부박浮薄하고 상업적인 것일 뿐인 세계에서 지울 수 없는 가치를 추구하고자 하는 욕망을 반영하는 “실재의 회귀”라고 말한바 있다.<sup>25)</sup> 현대사회에서 매체들은 아름다움의 이미지들로 젊은이들을 설 새 없이 폭격하며, 이렇듯 강제된 동일화에 대항하기 위한 방법들 가운데 하나는 실재적 행동을 수행하는 것, 즉 신체를 변화될 수 없는 방법으로 표식하는 것이라는 것이다.<sup>26)</sup>

흔적trace 내지 각인에 대한 관심은 단지 쓰기에서의 기록이나 새김뿐 아니라 비물질적인 차원에서의 순수 사건의 새겨짐 내지 흔적을 중시하는 현대 사상가들의 특별한 관심사이기도 한데, 이것은 ‘각인’ 혹은 ‘표시’에 대한 서구적 태도에 조응한다. 예컨대 천사는 ‘신의 인장’으로서 이해되었고, 그리스도 성상은 베로니카가 자신의 수건에 고통받는 그리스도의 얼굴의 각인을 찍어내듯 보이지 않는 비가시적 신성한 힘의 각인으로서 처음 시작된다. 애초에 성상은 성서가 복음사가들이 임의대로 기술한 것이 아니라 천사의 말을 먼저 ‘듣고’ 받아 적는 것이듯 인간의 능력으로 그려내는 것이 아니라 인장을 찍듯 찍어내는 것이었다.<sup>27)</sup>

이러한 종교적 의미에서의 신체에 대한 각인이란 대단히 강력한 것으로, 현대 철학자들의 언어로 변안하자면 사실상 의식으로는 잘 포착되지 않으면서 반복할 수밖에 없는 것, 잊어버릴래야 잊을 수 없는 것, 말하자면 트라우마와도 같은, 결코 지울 수 없는 몸의 기억에 가깝다. 천사가 지닌 의미인 ‘신의 인장’이란 결코 지울 수 없는 외상적 상처와도 같은 흔적으로서만 기억된다. 트라우마는 고통을 극복하기 위한 일상에서의 반복을 만들어내며 이렇게 반복으로 되풀이된 것이 충동과 습관을 이루며, 습관은 관습의 형태로 고착화되어 사회적 정체성 형성에 관여한다.

문신은 무엇보다 지워지지 않는 흔적을 신체에 각인하는 것으로, 새기는데 격심한 고통을 수반한다. 또한 미국 감옥에서라든지 죄수를 신대륙으로 이주시킨 오스트레일리아, 뉴질랜드 초기 이민자 사회에서는 범법자 혹은 죄수를 명시하는 낙인의 의미가 강했다. 국가발생 이전 부족사회 단계의 대부분의 문화에서 문신은 통과례의 성격을 지닌다. 신체에 새기는 주변부 하위 문화의 각인으로서, 예술의 어법으로서 사용되는 문신은 마치 통과례와도 같이 한 사회가 잊지 말아야 할 윤리적 책무를 일깨운다. 이것은 후기 자본주의 사회에서 실재는 말해질 수 없는 것 혹은 표상불가능한 것으로 외상적인 상처의 형태로서만 상징계에 출몰한다는 라캉 Jacques Marie Emile Lacan 이나 제임슨 Fredric Jameson과 같은 현대 이론가들의 견해를 환기시킨다.

문신은 동시대 대중영화에서 비주류 하위문화의 혹은 문화적 경계선상에서의 어떤 임시적인 이행의 공간에서 고통받는 자아에 대한 아이콘icon으로서 사용된다. 예컨대 남아프리카의 정치적 경제적 갈등을 다룬 영화 “블러드 다이아몬드”에서 반군에 포획당한 무장 소년병들은 면도칼로 문신한 후 마약을 지급받는다. 동시대 한국의 세태를 보여주는, 조기 유학생들의 애환과 방황을 다룬 김소영 감독의 한국 독립영화 《방황의 날들In-between》에서도 미국사회에 적응하지 못한 조기 유학한 청소년들이 특별한 이유도 없이 서로에게 문신을 해주는 모습을 볼 수 있다. 그들은 상호 이질적인 문화적 경계에서 스스로 의식하지 못한 채 겪는 정체성의 위기를 적극적인 형태로 말로 표현하지 못하며 다만 감내하는 가운데 자학적으로 몸에 새기하고자 하는 것이다.

디디에 앙지외Angieu는 문신에 대해 논하는 가운데 ‘스킨 예고’라는 개념을 사용하고 있는데, 여기서 외부 세계로부터 받은 강렬한 인상과 심리적인 변화는 모든 점에 있어 신체적 존재 속에, 몸의 구조 속에 근거지워진다고 한다. 앙지외가 말하는 피부는 경계boundary의 장소로서, 내외부를 직면케 하는 표면으로서

25) 라캉의 이론에서 상징계의 땅에 들어올 수 없는 것 억압된 것 혹은 잉여적 향유들은 반복의 이유가 된다. 들뢰즈 역시 반복에 대해 말하고 있는데 특히 세가지 반복중 생성에 있어서는 죽음충동과 관련된 반복이 문제시된다. ‘실재의 회귀’에 대해서는 할 포스터가 자세히 언급하기도 했는데, 여기서는 라캉을 경유하여 그 의미를 파악해야만 한다. 라캉의 사상적 세례를 받은 이론가들에게 있어 실재는 기존의 상징계 질서로서는 표상될 수 없는 것, 외상의 형태로서만 출현하는 것에 있다.

26) 레나타 살레클 저 이성민 역, 『사랑과 증오의 도착들』, 도서출판 b, 2003, pp.250-251

27) 데리다는 기록학에 관하여에서 “쓰다”는 의미를 지닌 말 에크리튀르écriture에 주목한다. 에크리튀르는 현상적 의미에서의 쓰는 행위는 아니며 일반적 의미에서 쓰는 행위는 물론 지각의 모든 체험이 의미있는 것으로 될 수 있는 사실조차 ‘기록’의 구조가 된다. 그는 ‘원초적 기록arche-écriture’ 혹은 ‘흔적trace’이라는 용어를 사용, “쓰다”는 성질에 주목하며 ‘찌어진 흔적’이 그 자신을 입증하는 영역이 바로 현상학적 의미에서의 쓰는 행위이다. 이성원 엮음, 『데리다 읽기』, pp.46-47

피부의 특수성이다. 피부는 자아의 내외부 양쪽을 면하는 하나의 '에고'로서 간주되며, 프로이트가 '이드'라 부른 것과 외부적 의미 복합체의 사이에 있다는 것이다.<sup>28)</sup>

이한수의 경우 문신에 대한 이같은 관심은 하위 주변부 문화subculture의 상위문화적인 예술적 어법으로의 적극적인 포용 외에도, 순수사건에 해당되는 무엇인가를 새기고 표시하며 기록한다는 의미에서의 신체에 대한 보다 환유적인 관심에 뿌리내리고 있는 듯 하다. 이같은 사고에는 서구에서는 오랜 근원이 있다. 앞서 언급했듯 서양 중세에 천사는 신의 '인장'으로 간주되었으며 따라서 성상은 베로니카가 그리스도 얼굴을 수건에 찍어내듯 혹은 복음사가가 천사의 말을 듣고 나서 받아적듯 작자 자신의 힘이 아니라 전적인 외부로부터 오는 것, '각인하여 찍혀지는' 것이었다.<sup>29)</sup> 이한수는 주변부 하위문화와 마찬가지로 코스모폴리탄적 도시문화의 한 측면으로서 종교성을 제시한다. 그 자체 문화의 경계부에서 근원이 다른 문화들간의 혼종성 가운데 태어나는 것이다.

<백호를 가진 흑두>에서도 전지전능한 보는 힘을 나타내는 듯 천 개의 눈을 상징하는 레이저는 일정한 간격으로 점멸하며 그 레이저가 투사되는 지점에 이미지로 맺힌다. 미간 사이에 설치된 것은 웹캠이다. 웹캠은 관객의 모습을 포착하여 자동적으로 디지털 만다라 형식으로 변형한다. 이렇게 '보여진' 관객의 모습은 실시간으로 맞은편 벽에 비춰지는데, 세 번째 눈 백호를 통해 작품 편에서 관객을 '응시gaze'하며 관객의 이미지를 디지털 만다라 속에 변형하는 형식으로 상호작용성이 구현된다. 검은 두상 전면에는 거리측정 센서가 설치되어 관객의 모습이 끊임없이 자동적으로 확대되거나 축소되며 마치 고치 속의 애벌레의 변태처럼 변이되도록 조작되며 이러한 변이는 문신 문양과 겹쳐져 흐른다.

즉 디지털 만다라가 되는 관객의 이미지는 여기서 마치 흐르는 대로 형태가 바뀌는 유동체처럼 형태가 가변적이고, 쉴 새 없이 춤추듯 변화하며 동시에 투사된 빛으로서 화려한 영상과는 대조적으로 스크린이라는 차갑고 중성적인 매체의 무미한 존재감을 드러낸다. 이미지는 한 줄기 빛 속에 잠재되어 있으며, 프로젝터를 통해 투사되어 무감각한 매체 위에서 구현되는 가운데에서만 오직 순간적으로 구현된다. 이렇게 마치 현란한 디스코텍의 리듬처럼 나누끼고 펄럭이고 요동치는 영상과 무겁기 이를데 없는 매체적 존재감의 대비는, 순간적이고 찰나적인 시간성 속에서 변화무쌍하게 증식되기도 하고 변화하기도 하는 시물라크르로서 이미지의 본성을 말해준다.

이후 작업에서도 변주되는 "눈깜박임ougenblick"과 같은 극히 찰나적 순간성을 하나의 감각적 질료로서 끌어들이고 있는 이같은 이한수의 작업은 붙잡을 수 없는 찰나처럼 순간과도 같은 매질로 사용되는 빛이라든지 내외부가 만나는 경계부이자 표면으로서 피부 내지 어떤 평면에 대한 최근의 지속적인 철학적 관심을 환기한다.<sup>30)</sup> 이같은 시간적 순간성이 조형해내는 공간성을 인류학자 빅터 터너 Victor Turner가 말하는 경계부이자 한 장소에서 다른 장소로의 이행과 통과 of the 공간으로서 리미널리티liminality라는 측면에서 볼 수도 있겠고, 혹은 들뢰즈가 말하는 '일관성의 지평plan of consistence"혼효면"을 상기시킨다고도 볼 수 있다. 의미있는 사건이란 포착할 수 없으며 찰나적 순간성에 지나지 않는 차이로서 발표되는 특이성의 응축으로서, 그러한 가벼운 휘황함을 지닌, 두께없는 투사된 스크린의 막처럼 기능하며 작업으로서의 몸체에 각인되어 새겨진다.

별이 총총히 빛나는 밤이라는 의미의 성좌constellation는 이한수 작업에서 반복되는 주요 모티프이다.

28) Joanna White "Mark of Transgression: The Tattooing of Europeans in the Pacific Islands", in *Tattoo*, ed. by Nicolas Thomas, Anna Cole and Bronwen Douglas, 2005

29) 초기 그리스도교에 있어 성서를 받아쓰도록 사도들에게 성스러운 말씀을 이룬 것이 천사이듯 성상icon은 베로니카가 예수의 얼굴을 자신의 수건에 인장을 찍듯 받아적은 것으로, 정신에 새겨진inscribe 것으로서 생각되었다. Herbert L. Kessler, "Configuring the Invisible by Copying the Holy Face", *Spiritual Seeing* 2000, pp.71-72; 현대에 들어 예컨대 테리다의 경우는 음성적 로고스의 권위에 대응하여 원혼적으로서의 에크리튀르, 쓰기와 기록의 중요성을 말하고 있다. 테리다적인 기입 내지 기록record에 대한 사고 역시 크게는 이같은 사고의 궤적에 연루된다 할 수 있다. 테리다의 경우 쓰기란 현상적 의미에서의 쓰는 행위라기 보다는 어떤 원초적 기록 내지 흔적이다. 테리다는 이것이 "존재의 현상적 체험 속에는 결코 나타날 수 없다"고 말하며 이러한 의미로서 '기록'을 논하고 있다. 이성원 엮음, 『테리다 읽기』, 문학과 지성사, 1997, p.47

30) 이한수가 다루는 바 이러한 눈깜박임과 같은 초 단위의 시간을 분할하여 드러내보이는 "찰나적 순간성"은 주관치치가 분기하는 사건의 시간으로서 "공향통행로"를 예로 들며 니체의 '정오'를 언급하고 있는 '지금-여기now-here'의 분기하는 시간성이기도 하다. 존재한다고 하기엔 너무 짧게 점멸하는 이런 순간에 대한 감각은 프레드릭 제임슨이 언급하는 후기산업사회의 '영원한 현재'라는 노스텔지어적인 시간적 감각에 상응하기도 한다. 주관치치,

별이 빛나는 밤은 사진작업에서 배경으로 사용되거나, 둥근 캔버스 안 아크릴 하늘 안에서 LED소자들이 그려내는 문신문양으로 빛나기도 한다. 이같은 이한수의 독특한 ‘의미의 성좌’는 앞서 언급했던 것처럼 90년대 후반 유학 시기 싹그림의 오랜 기간에 걸친 발전된 형태이다. 이 계열의 작업들은 호랑이와 같은 상징물을 차용하는 가운데 친구 혹은 망막처럼 캔버스 형태 자체가 등글어진다. 가회동 갤러리 마노에서 열렸던 <우로보로스의 꿈>(2006-2007)은 영화 <수면의 과학>의 자막이라든지 데미안 허스트의 원형 그림에서처럼 마치 꿈을 꿀 때 어둠속에 감은 눈으로도 꿈의 영상을 볼 수 있는 것처럼 특수한 신경학적인 것을 연상시키는 센세이셔널한 감각지각을 표현하고 있다.

가슴이 뚫리고 머리는 크리스탈 구인 로봇과도 같은 형태의 부처로부터 사방으로 방사되는 빛(<사상의 지평선 I>), 혹은 역병을 앓기라도 하는 것처럼 온몸이 구멍-눈으로 덮인 괴기한 천녀상으로부터 바깥으로 뿜어나오는 빛은 이들 현대의 ‘아이콘’으로부터 여전히 뻗어나오는 힘을 가리키는 동시에, 이 설치물을 대상으로 바라보는, 빛살처럼 쏘이는 관객의 시선을 체현體現한다. 이러한 양방향의 힘의 교호交好는 인터넷 통신 시대의 전자기적 에너지 장 층위에서의 교호와 같은 것으로서 찰나적이며 상호적인 것이며 색으로서 공간을 가득 채운다. 온 몸을 뚫고 나오듯 방사되어 나오는 강한 빛은 <미지의 역습 Unknown strikes back>, <미키마우스>, <혼성풍 부처>, <21세기 보살>, <하늘로부터 추락 Sky Crash>(2005)이라든지 <혼성풍 단군>(2006)에서도 다루어진다.

이러한 빛과 시선의 체현을 통해 이한수가 제시하는 것은 이 불상 내지 천녀상을 바라보는 관객의 체험내지 지각 자체가 응시의 순간 만들어내는 관계적 공간인데, 실재의 균열을 드러나보이게 하는 이 공간은 섬광과도 같은 순간적 회상 내지 전광석화वाद과 같은 소통의 순간의 공간으로의 펼쳐냄이기도 하다. 관객은 갤러리 공간에 들어서는 순간 이미 빛의 선으로 정교하게 싹뜨기하듯 짜여진 즉각적인 소통 안에 있게 된다. 이한수가 만들어내는 시선 혹은 상호 교호하는 빛이 구축하는 에너지 장은, 각각의 경우 어느 전시에서건 관객이 설치물들 사이로 갤러리 공간을 통과해나가야 하기 때문에 시간적이며 신체적인 경험이다.

이한수 작품의 경험은 이처럼 시각적인 것의 가능성을 관객의 움직임과 참여라는 신체적인 움직임을 경유해 극한까지 끌어올리는 강렬함의 지각이며, 이 표현의 공간은 패널화 형태로 2차원적인 것일 수도 있고, <팬시 니르바나>에서 보이는 우주적 놀이 공간의 형태처럼 커다란 룬 형태의 빈 공간 하나를 발광하는 광원들과 설치의 첨가를 통해 창조적으로 재정의하는 것일 수 있다. 이러한 과정은 디스코텍처럼 환상적이다.

<레이저맨 설산수도(雪山修道)>는 눈덮인 산중에서 기공단련을 하는 우주복 입은 사람-레이저 맨-을 영상으로 작업하고 있다. <레이저맨 설산수도>에서 전통적인 동양 도가선승의 신체 단련 작업을 하고 있는 레이저맨은 그의 기 훈련의 결과 공력이 증대됨에 따라 손끝에서 광선을 내뿜게 된다. 그가 쏘는 광선을 통해 형상이 드러난다. 이것은 비신체적인 변형을 나타낸 것으로, 동양에서는 ‘기(氣)’라 부르는 것의 형상화이다. 이 준은 이 작업을 인터넷 가상 공간에서 무한대로 증식하고 변신하고 있는 아바타 캐릭터와도 같은 것으로 보고, 한편 종교적인 도상들의 유머러스한 패러디로 보고 있다.<sup>31)</sup>

‘설산수도’는 부처의 생애를 묘사한 불교의 <팔상도(八相圖)>에서 나오는 <설산수도상(雪山修道相)>에서 온 것으로, 그중 <팔상도>는 부처의 탄생, 출가, 수도, 성도, 포교, 열반 일생을 총 여덟 장면으로 나누어 설명한 그림이다. <레이저맨 설산수도>는 낙엽들이 덮인 산에서 SF영화에 나오는 것처럼 완전무장한 레이저맨이 옛 도교 선사들이 했던 방식대로 신체를 단련하고 있는 과정을 영상으로 보여준다. 이 작업은 벽에 투사되는 스크린의 동적인 동영상 이미지와 <천왕성에서 온 일기예보>에서 선보였던 뽀족하고 환상적인 별모형으로 이루어진 설치작업과 결합되어 자기관찰적이며 자기지시적인 체계로서의 매체에 대한 인식과 신체단련 과정을 통한 종교적인 수행의 실험적 결합을 내보인다.<sup>32)</sup>

31) 이 준, “미래적 환상, 혼성의 풍경”, in 『뫼아, 몬스터 테크노피아』, 다빈치, pp.50-51

32) <팔상도>는 석가모니불의 생애를 묘사한 불화. 사찰의 팔상전(八相殿, 捌相殿)이나 영산전(靈山殿)에 많이 봉안된다. 우리 나라

다른 한 편 이 작업은 프로젝터를 활용하고 있다. 투사된 레이저선이 만드는 형상은 투사되는 것이 한계에 부딪히는 가운데서만 형상화되며, 과거에 유화의 두께를 지녔던 이미지는 이제는 일시적으로만 명멸하듯 부박하게 존재하는, 그 두께를 가늠할 수 없는 비존재적이며 불안정하고 불확정적인 얇은 막 같은 것이기도 하다. 마치 디즈니 공상과학 영화 [플러버 Flubber]의 사이보그 가정부 위버의, 컴퓨터에서 채집한 이미지를 합성하여 자기자신을 구축하고 그것의 투사로 3D영상이 되어 주인공에게 다가가듯, 마치 영화의 한 장면처럼 이 이미지의 투사를 스크린이 아니라 설산이라는 공간에 시간적으로 시도한다. 투사된 것은 운동 이미지가 되는데 마치 흘러가버린 과거가 아니라 현재의 기억에 현현顯現하며 개입하는 기억의 파지처럼 <천왕성에서 온 일기예보>라는 옛 설치작업과의 접속을 통해 그 의미가 보완된다.

즉 이한수는 영상작업을 시도하는 예술가들이 그러하듯 그자체 반존재이자 반물질인 빛과 같은 부박하고 얇은 움직임은 이미지의 느낌을 만드는 순간적 영상을 다른 조형작업과 결합할 수 있는 하나의 질료로서 다루고자 시도하는 것처럼 보이며, 그러한 시도는 자체의 회박하고 비물질적인 특성상 그것을 지탱할 수 있는 매체(스크린, 프로젝터, 캠 카메라, 센서..)를 필요로 한다. 작가가 표현하고자 하는 시공간은 우주인과 인물이 사진에 나란히 찍히듯 미래가 이미 현재 가운데 외삽되어 있으며, 하나가 다른 하나로(예컨대 시간적 길이가 공간적 간격으로) 번역되는 것이 아니라 하나의 연속체로서 제시되고 있다.

음악에 있어 어떤 변주곡의 유형들이 다양하게 변화되어 되풀이되지만 그 악절의 원형이 정확하게 고정된 실체로 따로 존재하는 것이 아니듯, 이한수의 작업에서 빛 혹은 이미지의 변이의 운동은 이처럼 넓고 회박한 중간 매질을 통해 투사되는 가운데서만 지속되며, 변화무쌍한 시뮬라크르적 변이의 형식으로서만 드러난다. 이같은 부박하고 찰나적인 것에 대한 깨달음은 강렬하고 시각적인 분위기 창출과 모호한 노이즈의 상태로서만 감지되는 규정불가능한 배경음과 더불어, 스크리아빈과 간딘스키 이래 꾸준히 문제제기된 하나의 감각의 다른 감각으로 변이라는 '시네스테지아synesthesia'의 경로를 문제삼고 있다.<sup>33)</sup> <팬시 니르바나>는 그러나 수행자에게는 열반적이며 황홀한 경험이지만, 관찰되는 계 바깥의 관찰자에게는 어딘지 작위적이며 우스꽝스럽고 초라해 보인다.

<이중몽환>에서 그는 세 대의 모니터를 사용, 자신의 모습을 문양 형태의 문신 속에 투사시키고 있다. 이러한 빛을 사용한 자신이 투영된 문신의 투사project는 벽 한면에 패턴을 만들기도 한다. 투사된 빛은 벽이라는 한계에 부딪히지 않으면 어떤 알아볼 수 있는 형상을 보여주지 않는다. 벽은 한계이자 문신 문양이 존재하기 위한 조건이자 바탕이 되는 셈이다. 이러한 벽면 내지 스크린을 통해 드러나는 빛, 비존재도 존재도 아닌 반물질 혹은 반존재로서의 전혀 두께없는 '새김'은 상징계의 벽에 부딪쳐 흘러내리는 가운데서만 그 모습을 드러내는 환상이 거주하는 장소이다.

벽 혹은 스크린에 부딪히기 전에는 드러나지 않는 한 다발의 빛, 그 안에 형상들이 알아볼 수 없이 뒤얽혀 있을 투사되는 빛은 모든 것이 혼재되며 언어화되거나 범주화되기 이전의 혼합된 비장소적이고 비가시적이며 한줄기의 빛에 지나지 않는 공존재 상태의 각인의 환유로, 개체로 분화되기 이전 '혼효면' 상태를 환기한다.<sup>34)</sup>

이런 형태의 비현실적인 특수한 공간감은, 때로는 《팬시 니르바나》라든지 《C+ SwingBy》에서처럼 색 혹은 컬러플한 빛으로 구현되거나 경계를 한정할 수 없이 웅얼거리는듯 잔잔한 소음의 음향적 지각공간

의 **팔상도**는 대개 《불본행집경 佛本行集經》의 설을 참고로 하였다. 그리고 《법화경》을 숭신하는 자들에 의하여 그 사상이 묘사되고 있다. 내용으로는 ① 도솔천에서 내려오는 상(兜率來儀相), ② 룸비니 동산에 내려와서 탄생하는 상(毘藍降生相), ③ 사문에 나가 세상을 관찰하는 상(四門遊觀相), ④ 성을 넘어가서 출가하는 상(踰城出家相), ⑤ **설산**에서 **수도**하는 상(雪山修道相), ⑥ 보리수 아래에서 마귀의 항복을 받는 상(樹下降魔相), ⑦ 녹야원에서 처음으로 포교하는 상(鹿苑轉法相), ⑧ 사라쌍수 아래에서 열반에 드는 상(雙林涅槃相) 등으로 구성되어 있다. 설산수도상에서는 보통 여섯 장면이 묘사된다. 첫째 태자가 삭발하고 사문의 옷으로 갈아입는 장면, 둘째 찬다카가 돌아가는 장면, 셋째 정반왕이 교진여 등을 보내어 태자에게 왕궁으로 돌아갈 것을 설득하는 장면, 넷째 환궁을 거절하자 양식을 실어 보내는 장면, 다섯째 목녀(牧女)가 우유를 석가에게 바치는 장면, 여섯째 모든 스승을 찾는 모습 등이다.

33) 매체미술의 인터페이스에 있어 '시네스테지아'의 천착들에 대해서는 프와상Foissant이 '리얼리티의 다른 층위에서의 접근'으로서 언급한 바 있다. Louise Poissant, "The Passage from Material to Interface", in *Mediaarthistories*, The MIT Press, 2006, p.243

34) 혼효면과 같은 개념들은 들뢰즈로부터 온 것이다.

혹은 형광등의 방전 불꽃이 만들어내는 섬광과도 같은, 초를 몇십분의 일단위로 쪼갠 부박한 시간, 결코 포착할 수 없는 강렬한 조도와 섬광의 작고 짧은 그야말로 찰나의 시간으로 표현되기도 한다.

불확정적인 어떤 평면 내지 공간에 일시적으로 새겨지는 영상적 포착을 기록해두려는 그의 시도는, 고정시키는 것은 불가능하나 계속해서 씌어지며 또한 쉽사리 지울수도 없는 강렬한 미적 지각의 기록을 조형해보려는 시도를 나타낸다 할 수 있다. 관객의 모습을 포착 디지털 만다라 형식으로 실시간 되상영하는 인터랙티브 설치작업 역시 이 작업의 연장선상에 있다. 이 선영은 디지털 만다라가 우주의 진리를 상징적 형식으로 표현한 동양의oriental 만다라의 현대적 버전이라고 지적하고 있다.<sup>35)</sup>

인터랙티브 체계를 환기하는 퍼포먼스를 프로그램 실행의 견지에서 고찰하고 있는 안드레아즈 브록만(Andreas Broeckmann)은 관찰자가 하나의 방아쇠로서 그 혹은 그녀의 프로그램된 결과를 수동적으로 관찰하는 사람으로서 기술적 체계 안에 포함된다는 것을 지적한다. 인터랙티브 시스템을 환기하는 이와 같은 작업에 있어 레이저맨이 구현하고 있는 신체적 정신적 수련이라는 퍼포먼스는 일련의 명령어에 의해 움직이는 프로그램의 구현을 환기한다.<sup>36)</sup>

참여자는 프로그램화된 서사에 신체적으로 연루됨으로써 참여하는 동시에 수동적 관찰자로서 그 체계 바깥에서 관찰자로 남는다. 실행자인 레이저맨은 자동기계화된 프로그램에 따라 수련하거나 정해진 B급 SF 영화의 서사를 예비하듯 기계와 대화 상태에 있는듯 보인다. 이와 같은 타입의 작업에서 수행자들은 프로그램화된 기계와 겨루거나 대화 상태에 있는듯 보인다. 설산의 레이저맨은 서사적으로 구조화된 프로그램의 명령어를 자동적으로 실행하는 일종의 아바타를 구현한다. 이와 같은 작업은 내부의 실행자와 바깥의 관찰자는 동일한 인물이지만 근소한 시차를 두고 자기자신과 상호작용하는 체계를 환기한다.<sup>37)</sup>

## 색과 빛의 공간화

나아가 이한수 전시의 의미는 단순한 혼종성의 종합을 넘어 <21세기 보살>, <복제된 천사>, <천 개의 불두를 가진 백호>처럼 투사되는 컬러플한 빛의 투사와 겹침을 통해 형상을 조형하거나 관객이 서있는 공간을 정의하며 채색되게 만드는 광선이라든지 <야누스의 방> <C+Swing By>에서의 도막도막 잘려진 한 무더기의 용의 몸체에서 보여지는 것처럼 다채로운 색채의 선color의 교차와 섞임을 통해 조형하는 추상적 공간화에 있는 듯 보인다.

이처럼 컬러를 최대한도로 사용한 이한수의 작업은 전통적으로 한국의 건축, 미술이라든지 불교의 만다라와 생활용품에 사용된 다섯가지 주요 색채 ‘오방색(五方色: 청(靑), 적(赤), 황(黃) 백(白), 흑(黑))’을 특별히 한국적인 요소로서 작업에 고려하여 넣는 것이기도 하며,<sup>38)</sup> 그대로 화려한 디스코텍의 조명을 갤러리로 옮겨온 듯 화려하고 환상적이며 리드미컬하다. 불두와 함께 이한수는 외계인 혹은 난장이를 모티프로 삼는다. 즉 그는 지구 혹은 일상적 질서에 속하지 않는 버추얼한 종족의 특수한 소통을 문제삼고 있는 것이다. 교차되는 광선들은 컴퓨터 통신의 뿌리줄기적 네트워크 그리고 뇌에서 신경 시냅스와

35) 이선영, 「탈경계화 시대의 새로운 숭고의 미학」, 『뭉아 몬스터 테크노피아』, 2004, p.18 ;만다라mandala는 행자가 명상을 통하여 우주의 핵심과 합일하고자 하는 깨달음에 대한 안내도이다. 산스크리트어로 ‘본질(mandala) + 소유(la)’ 로 이루어진 말로 즉 우주의 본질이 가득한 원형의 바퀴를 말한다. 밀교에서 만다라는 깨달음의 경지를 도형화한 것을 일컬었기에 윤원구족(輪圓具足)으로 번역한다. 윤원구족이란, 낱알의 살(輻)이 속바퀴축(?)에 모여 둥근 수레바퀴(圓輪)를 이루듯이, 모든 법을 원만히 다 갖추어 모자람이 없다는 뜻으로 쓰인다. 만다라의 구성은 원과 사각형을 기본으로 하며, 자기 삶의 중심을 발견하도록 도와준다고 한다. 또한 영원성과 역동성을 암시하며 2차원의 도형이지만 다차원의 시간과 공간을 복합적으로 나타내고 있다.

36)안드레아스 브록만Broeckmann은 이와 유사한 최근의 인터랙티브 작업에 대해 기술하고 있다. Andreas Broeckmann, "Image, Process, Performance, Machine", in *Media Art Histories*, 2007, p.200

37) Broeckmann, Ibid.

38) 오방색(五方色)은 음양오행설에 기초한 것이다. 음양오행은 중국을 중심으로 한 동양문화권에서 우주인식과 사상체계의 중심이 되어온 원리로서 우주의 본원에는 음(陰), 양(陽)의 두 기(氣)가 있음으로 천지 만물은 이 두개의 기로 이루어졌다는 역학적 이론과 천문학적 철학으로 발전한 것이다. 무극에서 음과 양의 기운이 생겨나 하늘과 땅이 되고 다시 음양의 두 기운이 다섯 가지 원소를 생산하였는데, 이것이 목, 화, 토, 금, 수의 오행이다. 그리고 이 오행에 상응하는 오색은 청(靑), 적(赤), 황(黃) 백(白), 흑(黑)이다.

뉴런을 통해 전자기적 정보로 처리되는 신경자극을 연상시킨다.<sup>39)</sup>

레이저 광선으로 표현된, 언어라든지 기존의 지각적 인지적 구조schemata에 부합되지 않는 새롭고 특별하고 직접적인 형태의- 이한수의 말로서는 UFO의 도래를 기다리는 낭만적이고 몽상적인 “외계인과의” 소통에 대한 관심은 나사와 SF에 대한 관심이라든지 <천왕성에서 온 일기예보>』에서부터 지속된 그의 오래된 관심사이다. 여기서 소통은 무인우주선인 작은 모형자동차를 관객이 조종하는 것으로서 관객은 우주선이 불시착한 별들 사이를 누비는 기분으로 무인기의 조종을 통해 우주탐색을 간접체험할 수 있다.

<미확인 우주생명체 추적 유도탄>은 미사일 유도탄이라는 무기에 대한 관념과 관객과 관찰자의 상호작용interactivity에 대한 아이디어를 결합시킨 예라 하겠다. 주 모티프가 문자 그대로 나사의 미확인 생명 추적 유도탄이다. 양 끝에 모터와 센서가 장착되어 있는 이 유도탄은 어두운 공간 안 관객의 눈높이에 매달려 있도록 설치되어, 자동적으로 갤러리 공간에 들어선 관객의 움직임을 쫓아 움직이도록 되어 있다.

미사일 끝에서 자동적으로 촬영된 관객의 모습은 미사일 내부의 모니터에서 보여진다. 이 작업을 통해 관객은 자동적으로 움직이는 카메라적이고 기계적인 시각을 통해 자신이 관찰하는 관찰자가 아니라 응시되고 관찰되는 입장에 놓여 생명의 기운을 따라 자동적으로 일어나는 보고 보여지는 시각성의 매카니즘을 반추하게 된다.

<전 지구적 다층방어 시스템>(2002) 역시 이러한 작업의 연장선상에 있다. 공간엔 레이저가 얽혀 비춰지고 한쪽 벽면 끝엔 파란 원이 그려져 있어, 관객들은 레이저 선을 건드리지 않고 공간을 통과해 나가는 놀이를 하게끔 유도된다. 몇몇 레이저에는 센서가 연결되어 있어 관객이 레이저 빔에 포착될 경우 뚜뚜하는 커다란 경고음과 함께 경고등이 켜지고, 참여자는 공간 바깥으로 추방된다. 즉 ‘규칙’을 어긴 것으로 간주되는 것이다.

이 작품은 SF영화 《레지던트 이블》의 온갖 물건을 절단하는 위험한 방어체계 레이저를 연상시키는데, 이 경우 참여자인 관객은 침략자 입장에 자신을 놓아보는 동시에 영화에 있어 수신자와 발신자, 보는 자와 보여지는 자를 주어진 프레임 바깥의 메타층위에서 관찰하는, 주체와 대상간의 제 3항으로 남는 카메라의 객관적 관찰자의 자리에 위치하는 일종의 역할바꿈 놀이를 하게 된다.

레이저 빔을 건드리지 않고서, 경고음을 내지 않고 위험지대를 넘어 파란 원에 왕복해서 도달하면 관객은 게임을 클리어하게 된다. 파란 원은 플라톤의 동굴의 비유에서의 태양 역할과도 같은, 프레임의 ‘바깥’ 내지 ‘너머’의 다른 장소 그리고 카메라적 시선의 응시를 되돌리는 불가능한 응시의 지점에 상응한다. 관찰자로서의 관객은 ‘규칙’이 설정된 공간을 탈락되지 않으려 노력하며 움직여 나가는 가운데 적극적으로 작업에 참여하는 것이다. 규칙은 절대적인 것은 아니지만 주어진 공간 안에서는 게임참여를 위해 반드시 복종해야만 하는 것으로서 제시된다.<sup>40)</sup>

<메신저 Z> 역시 관객과의 상호교호와 소통이라는 관심의 연장선상에 있다. Z라는 알파벳의 마지막 글자처럼, 궁극적이고 최종적인 전언의 기대를 뜻하는 것처럼 보인다. 레이저와 프로펠러 달린 코끼리 인형을 사용, 관객이 다가가면 센서가 감지, 프로펠러가 작동하여 회전하고 레이저에선 ‘팬시’하고 예쁜 모양으로 제작되어 야광빛으로 빛나는 하트, 달리, 큐피드 천사상petit amour, 승리victory, 사랑love 등 문양이 천정과 벽면으로 투사된다. 블랙라이트로 인해 야광 효과는 배가된다. 메신저들이 전달해주는 것은 하트라든지 천사상과 같은 이러한 대중문화의 아이콘들이다. 이러한 아이콘화된 기호들의 반짝임은, 소비사회에 대한 보드리야르의 침언, 즉 『소비의 사회』와 『시물라시옹』에서 지적했던 말들, 소비는 이상적 자아상에 대한 거의 종교에 준하는 실천의 상태로까지 고양되고 있으며, 『사물의 체계』에서 사람들은 이제는 상품으로부터 소비자 그 자신에게 관심을 기울이는 느낌과 사랑받는 상태를 원한다고 했던 것을 상기시킨다.

<천왕성에서 온 일기예보>는 관객으로 하여금 무인기 조종을 통해 거리감을 간직하는 가운데 은빛 알루미늄 바닥에 놓인 뾰족뾰족한 가시가 나있는 초록색 별모형의 불가해하고 신비스러운 공간을 거닐도록

39) 들뢰즈는 『천의 고원』에서 수목형 구조와 리즘적 구조를 구별하고 있다.

40) 규칙과 법칙에 대해서는 로제 카이와와 보드리야르를 참조할 수 있다. 로제 카이와, 이상률 옮김, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 1994; 보드리야르, 배영달 옮김, 『유혹에 대하여』, 백의, 1996, pp.182-183

만든다. 원근법을 문제삼음으로써 무중력적 공간을 만들어 낸 홀바인Hans Holbein의 불가해한 공간 관화를 연상시키는 이 작업에서 또한 관객과의 상호작용에 관여하는 것은 영상이다. LCD프로젝터를 통해 투사된 영상과 플래쉬 strobo 전등의 빛은 관객과의 상호작용을 적극적으로 만들어내는 요소이다.

탐사선의 무선캠코더가 영상을 전송하면, LCD프로젝터는 이를 수신해서 스크린 역할을 하는 벽에 프로젝터를 통해 투사한다. 일종의 브레인 스캐닝 내지는 외부화된 뇌-스크린처럼 기능하는 투사된 영상이 주는 미세한 흔들림은 어떤 이동매체를 탑승한듯한 어지러운 속도감을 반영한다. 탐사선과 성계모양의 녹색 별들과 관객 신장의 크기 차이로 인해 관객은 우주 탐험가인 거인 혹은 아이가 되어 별들 사이를 걸어다니게 되는데, 블랙라이트를 사용했을 경우 미지의 생명체가 서식하고 있는 심원한 해저처럼 이 공간은 모험적이며 스틸있는 매혹을 만들어낸다. 이한수는 이런 방식으로 관객이 참여할 수 있는 SF적 공간을 조형해낸다.

이 공간은 일상 안에 숨어있으나 그 토대가 되고 일상을 작동시키는 환타지가 그대로 하나의 현실로 존재하는 공간, 실재가 상상과 어우러지는 경계이자 통과passage의 장소이고, 예술작품만이 그것을 가능하게 하는, 허구와 실재가 교호하는 '사이' 공간, '불가능의 가능' 공간이다. '공간'을 프레드릭 제임슨은 르페브르 Henri Lefebvre의 공간의 생산에서의 공간 개념을 받아들여 설명한 바 있다. 르페브르가 구분하고 있는 전통적인 두 가지 범주의 공간, 유클리드적 혹은 기하학적 공간과 심적 공간이 있는데, 심적 공간은 이론적 실천을 통해 생산된 뒤에 현실 공간으로부터 분리되어 이론적 담화의 영역으로 분류되어왔다.<sup>41)</sup>

전통적인 범주적 분류의 이런 두 공간 개념은 공간을 단지 직접적 표면의 외양으로 보며 그 '너머'를 보려하지 않는데, 제임슨이 말하는 공간은 전통적 관념처럼 공간을 중립적 범주이거나 객관적인 것으로 보는 것이 아니라, 사회적인 구성물로서 사회적이고 물질적인 실천을 통해 구성된다. 예술작업을 통해 작가들이 하나의 실천으로서 구성해내는 공간은 실재하지만 비가시적이고 잠재되어 있는, 다른 층위의 리얼리티의 공간이다. 그런 의미에서 이한수의 SF적 공간은 무한한 잠재태의 하나를 호출하여 관객을 그 '사이-내부'에 위치시킴으로써 불가능을 가능으로 구현한다. 그 분방한 '놀이'의 성격으로 인해 이 공간은 더욱더 특별한 의미를 지니게 된다.

<21세기 보살>에서 공간을 물들이며 쓰아지며 흔들리며 춤추는듯한, 반짝이며 흔들리는 별 혹은 강렬한 양귀비꽃 모양의 동그라미를 벽에 만들며 유희하는, 선홍의 강렬한 레이저 빛들에 의해 만들어지는, 쓰아올려진 빛의 형상으로 인해 쉽없이 바뀌는 레이저를 통해 분할되며 재정의되는 환상적인 공간감.

<복제된 천사>에서 벽에 쓰여진 하트와 큐핏과 같은 형태의 의미의 성좌들. 망막 안의 잔상으로 이루어진듯한 이같은 강렬한 시각적 자극은 이한수 작업의 특징인 독특한 강도 높은 색채감을 펼쳐보인다.

레이저 빔의 투사로 만들어지는 연속적이고 리드미컬한 공간, <레이저맨 설산수도><무아-춤>과 같은 영상작업을 통한 그자체 포착되는 인물 내지 형상들의 몸짓의 변주들을 통해 즉 끊임없이 형태바꿈하며 변이하는 운동-이미지를 통해 시간을 조형하는 작업들은 신체를 단련하는 몸짓의 변이들 동작들 자체가 지속과 경과를 통해 시간에 대한 감각을 형성한다는 것을 말한다. 마치 음악에 있어 변주곡 형식에서 변이들 자체가 음악적 지속 자체를 결정하는 것처럼.<sup>42)</sup> 나비의 변태같은 그 끊임없는 변이의 생명력은 심연에서 건져올린 형태적 힘의 끊어오름으로, 가히 괴물적인 추동력을 느끼게 한다.

한편 형광색과 반짝임 예쁜 형태들로 인해 이한수 작업을 볼 때 안구 안쪽의 망막에 맺히는 잔상들이 만드는 '효과'는 그 빛들의 원천이 비루하고 조야한 키치적인 근원에서 발산되고 있다는 것을 믿을 수 없게끔 만든다. 형광색의 플라스틱 불두 혹은 불상을 뚫고 나오는 이같은 대단히 화려하고 시각적이며 컬러플한 빛은 그 빛이 투사되는 순간마다 시각의 공간감을 명료화한다.

색채들로 채색되며 한정되는 일시적 공간성에 대한 관심은 이미 관객과의 상호작용이라는 측면에서 <21세기 보살><천 개의 눈을 가진 선녀><팬시 니르바나>등을 통해 꾸준히 보여온 그만의 특성이다. 검게 칠해진 어두운 방 전체를 벽면 전체에 점점이 박힌 형광색 별과 하트 모양으로 채워 환상적이고 우주적인 공간감을 연출한다든지, <복제된 천사>, <팬시 니르바나>는 참수된decapitated 불상으로부터 방사되는

41) 손 호머 지음, 이택광 옮김, 『프레드릭 제임슨: 맑스주의, 해석학, 포스트모더니즘』, 문화과학사, 2002, pp.227-228

42) 들뢰즈는 이같은 변이 내지 변주의 조형과 추상기계의 연관성에 대해 말하고 있다.

백호광명이라는 소재를 부각시키고 있다.

불두의 백호에서 레이저 광선이 투사되어 벽면과 천정 등 공간의 한계면에 쏘아져 큐핏이라든지 하트 천사와 같은 특유의 아이콘을 강렬한 색채로 빛의 문양으로 그려보인다. 이한수가 말하는 <복제된 천사>, <팬시 니르바나>의 기획의도는, 블랙홀 이론에서 말하는 사건의 지평선을 넘어가는 유사한 수위의 문화적 정체성적인 충격을 조형화해보려는 시도이다. 불두의 백호에서 무작위적으로 사방으로 투사되어 교차하며 빛나는 레이저 광선들이 어떤 순간적으로 화려한 색계로 현현하여 무아적 황홀경의 환각을 이루는 것이다.<sup>43)</sup>

선녀 혹은 부처를 환기하는 불상의 이접적 형태는 직접적으로 다가온다. 그 직접성은 일차적으로 형태적 괴기함에서 오는데, 가슴은 뚫려 있고, 머리는 잠수되거나 제거되었으며, 때로 잘려진 형태의 불두만이 전시되거나 혹은 불상의 몸체만 전시되거나 불두 부분이 크리스탈 구로 대치되어 있다. 이들 불상은 그러나 모두 제 3의 눈, 백호를 통해 빛을 내뿜고 있다. 때로 머리를 대치하는 크리스탈 구는 '천 개의 눈'이라는 화두가 말해주는 것처럼 시작도 끝도 없는 감시와 관리의 눈길 혹은 사방에 편재하는 전지전능한 시선, 인터넷 디지털 통신 시대의 전지전능한 신적인 시선과도 같다.<sup>44)</sup>

이 크리스탈 구의 투명한 응시는 구가 나타내는 것처럼 시작도 끝도 없으며 환상적이고 편재적인 것으로, 중세 성상화라면 그림 편에서 관객을 바라보는 것과도 같은, 바라보는 시선을 초점이 없는 그림 내부의 눈을 통해 관객편으로 되돌려주는, 말하자면 마법적 권력을 담지하고 있는 전지적 신적인 응시gaze의 체현이다. 갤러리에 배경으로 깔린 단속적으로 이어지는 소음상태에 가까운 중성적인 음향들과 마찬가지로 수정구의 얼굴을 지닌 불상으로부터 신적인 응시처럼 사방으로 무작위로 던져지는 신체로부터 내뿜는 빛은 에너지 장으로서의 힘을 환기시킨다. 이같은 작업은 비록 탈서사화 탈맥락화되었고 의식적으로 의도하지 않고 있되 이한수가 동서양을 막론한 어떤 뿌리깊은 집합적인 무의식의 힘에 접속하고 있다는 것을 보여준다.

카탈루냐 미술관 소장의 날개가 여럿 달린 세라핌 천사, "천사는 온몸이 눈으로 이루어져 있다"는 세스토프의 시 그리고 온몸에 눈이 박힌 카탈루냐의 천사상, 또한 동양에는 인드라가 있다. 여기서의 '마음의 눈'은 세라핌 천사의 날개처럼 전능한 능력의 표현으로서 수사적 메모리아memoria와 아르스 인베니엔디ars inveniendi 를 위한 요구인 '마음의 눈'을 위한 그림이 있다. 이 마음의 눈은 감각지각 중 최선의 능력으로 평가되어 온 시각을 예찬하는 대표적인 서구의 도상icon이다.<sup>45)</sup>

이처럼 사방으로 광선을 내뿜는 불상, 토막토막 잘려진 용, 팬시한 문신 형태의 성좌를 그린 등근 아크릴 패널화 작업, 성진모피 광고를 토대로 외계인과 이심적인 공간구성으로 짜여진 거대한 사진, 순간순간 불꽃을 일으키며 방전하는 형광등의 조합 등으로 이루어진 2007년 가나아트스페이스 작업은 <팬시 니르바나>와 <레이저 맨 설산수도>의 연장선상에 있다. 또한 이 전시의 특이한 점은 여러 개의 형광등을 무작위로 한무더기 꽂아놓인듯 보이나 시시 때때로 갤러리에 흐르는 독특한 소리라든지 크리스탈 불두에서 자동적으로 사방으로 돌아가는 빛에 조용하여 일어나는 듯 보이는 섬광이다.

이같은 작업의 불두에서 불꽃은 형광등의 방전에 의해 이따금 간격을 두고 작렬한다. 그는 불꽃이 일어나자마자 사라지는 어떤 찰나, 최소 차이라 할만한 지극히 최고도로 짧은 거의 존재하지 않는 체험의 순간을 형광등의 방전을 통해 형상화한다. 관람자는 일층 [성진모피] 광고로부터 차용한 신부의 자리에 외계인과 대체되는 사람들이 놓인 두 개의 초점을 갖는 사진작업을 보고, 형광빛 색채의 등근 아크릴판에 떠오른 밤하늘의 네온 내지 성좌와도 같은 문신에서 차용한 도안들의 구성을 거쳐 이층 구석의 조각난 용에 이르게 되고 이어서 불상에서 뿜어나오는 광선들과 벽에 투사되는 알 형태의 빛 속에 뭔가 제례에 참여하고 있는 듯한 신도들을 보여주는 스크린 프로젝트 작업을 마주치게 된다.

43) 사상의 지평선event horizon'이란 탈출속도가 빛의 속도가 되는 부분으로서 이 우주와 블랙홀 내부의 경계지점이다. '사건의 지평선'은 블랙홀에 접근한다고 가정했을 때 세계의 최종적인 한계이자 가시성의 한계이기도 하다.'블랙홀은 쌍성계 행성을 이용한 중력효과와 사건의 지평선에서 뿜어져 나오는 전자기파(제트 효과)등을 통해서만 간접적으로 추리할 수 있을 뿐이다.

44) 노르베르트 볼츠, 윤종석 옮김, 『구텐베르크 은하계의 끝에서』, 2000, 문학과 지성사, p.158; 피에르 레비, 『집단 지성: 사이버 공간의 인류학을 위하여』, 문학과 지성사, 2001, 132-133

45) '마음의 눈'에 대한 서구의 사고에 있어 성서의 이사야 6:3를 참조할 수 있다.



이것은 프랑스의 라일리언이라는 종교집단을 촬영한 것으로, 문화적 혼종성의 사례로서 작가가 그 형식만을 가져온 것인데, 엘리아데 Mircea Eliade가 말하는 일종의 우주알이라든지 개체로서 발생 이전의 배아embryo 단계의 감응을 나타내는 것으로 보인다. 미분화된 상태의 배아는 그가 제시하는 디지털 만다라처럼 알 속의 점액질처럼 미분화된 형태로서 단조로우며 웅얼거리는듯 거의 노이즈로 감지되는 배경음을 바탕으로 모체matrix 안에서 부유하며 존재하는듯 어떤 황홀경 내지 만족감을 환기시킨다.

배아가 개체로 발생하는 과정은 다중화하는 분할(dedoublement: 쪼개짐)이라는 형식의 발생 과정을 통해서인데, 이한수가 움직이는 에니메이션 합성 영상을 통해 제시하는 것은 환경과 상호교호하는 것과도 같은 이러한 곤충의 변태metamorphose와도 유사한 발생의 형태학morphologies이다. 배아의 개체로의 발생 과정은, 유동체fluid가 되며 모든 것이 섞이고 내부적으로 분할되고 난 후 또다시 자리바꿈되는 가운데 재배치되는 끝없는 변이의 와중에 있다. 이러한 내부적 개체적 발생 과정은 일견 그로테스크하게 보이지만 개체발생에 있어 필연적인 생명의 과정이고, 이한수는 이미지 합성을 통해 문화 그자체가 그러하듯 개체화 즉 새로운 탄생의 여정을 끝없이 변화하는 변이의 형식으로서 제시한다.<sup>46)</sup>

관객들은 이한수가 제시하는 작업들이 놓인 공간을 순차적으로 통과해 나가는 가운데 느끼고 생각하게 된다. 팝적인 예쁜 색채, 장난기어린 장치들은 관객을 압도하지 않으며 화려한 시각적 체험을 자극한다. 작품 사이를 걸어나가는 가운데 차근차근 생각하게 되는 그의 작업들의 효과는 관람객의 공간체험과 결부되어 시간감각을 동반하는 것이며 따라서 비물질적인 것이다. 이한수의 작업은 컬러풀한 만큼 다채롭고 그로테스크한 형태를 다루는 만큼 경이롭지만 실제 그 효과는 작업 내부에서 구현되는 것이라기 보다는 그 작품들을 체험해감에 따라 차라리 관찰자의 망막 안에서 그리고 뇌에서 비물질적인 어떤 지각적 인상으로, 감각sensation 자체로 구현되는 것이다.

관객은 한번에 일련의 의미의 성좌를 거쳐 이층에서 갤러리 공간에 빛을 투사하는 불상과 구석에 놓인 현란한 색채의 조각난 플라스틱 용, 형광등을 무작위로 꽂아놓은 듯한 순간순간 방전하여 불꽃을 만드는 설치작업을 보게 된다. 형광등의 깜박임을 극대화시킨듯한 작품은, 형광등이 나타내는 의식 혹은 감각지각이 명멸하는 눈깜박임의 찰나를 극대화한 것처럼 보인다. 이 몇십분의 일초로 명멸明滅하는 방전의 불꽃은 어떤 섬광같은 지각과 의식의 순간을 환기시킨다.

그가 그려내려 하는 것은 것처럼 눈깜박할 사이도 안되는 짧은 찰나에 이루어지는 깨달음인 것인가. 국문학자 고미숙은 『나비와 전사』(2006)에서 「시간의 유목주의는 가능한가?」라는 표제하에 의상의 『화염경 범성계』를 가져오며 그대로 다음과 같이 기술한다. ..하늘나라 선녀가 오백년에 한 번씩 내려와 여섯푼짜리 가벼운 그 소맷자락으로 바위를 스친다. 다시 오백년이 되면 또 이처럼 한다. 이렇게 해서 바위가 닳아 없어질 때까지의 시간을 일겁(一劫)이라 한다. 그러나 ‘일념즉시무량겁(一念卽時無量劫)’, 일념이 곧 무량겁이다.<sup>47)</sup> 전사의 발걸음으로 나비처럼 가볍게, 한 번의 '눈깜박임ougenblick', 한 생각에 한 겁의 공이 담겨 있음을 보이는 것, 그것이 아마도 이한수가 그의 ‘괴물’을 통해 궁극적으로 보이고자 하는 시간의 불꽃이 아닐지.

46) Bogue, Ronald, *Deleuze: On Music, Painting, and the Arts*, Routledge, 2003, p. 74-75; 그러나 나는 여기에 들뢰즈가 말하는 동일자에 대한 복사copy와 시뮬라크르의 차이 문제가 있다고 생각하지만, 여기서 논하지는 않겠다. 심세광, “들뢰즈와 문학” 소운서원 엮음, 『들뢰즈 사상의 문화』, 그린비, 2007, p.237

47) 義湘祖師 法性偈(의상조사 범성계) : 法性圓融無二相 諸法不動本來寂 無名無相絕一切 證智所知非餘境  
 범성원융무이상 체법부동본래적 무명무상절일체 증지소지비여경(원융한 법의 성품, 두 모습이 아니로다. 모든 법은 변함없어 본래가 고요한데 이름없고 모습없어 일체가 끊어지니 깨닫는 지혜일 뿐 지식으론 알 수 없네. 眞性甚深極微妙 不守自性隨緣成 一中一切多中一 一卽一切多卽一 진성심심극미묘 불수자성수연성 일중일체다중일 일즉일체다즉일 참된 성품 깊고 깊어 지극히도 오묘하니 자기 성품 벗어나서 인연 따라 이뤄지네. 하나 속에 모두 있고, 여럿 속에 하나 있어 하나가 모두이고 모두가 하나이네. 一微塵中含十方 一切塵中亦如是 無量遠劫卽一念 一念卽是無量劫 일미진중함시방 일체진중역여시 무량원겁즉일념 일념즉시무량겁 한 티끌 가운데에 시방세계 담겨 있고 날날의 티끌마다 시방세계 들어있네. 무량한 오랜 세월 한 생각 찰나이고 한 생각 순간 속에 무량세월 들어있네. 窮坐實際中道床 舊來不動名爲佛 궁좌실제중도상 구래부동명위불 마침내 실다운 중도자리 앉게 되면 옛부터 변함없어 이름하여 부처로다.

## 국문 참고문헌 Selected Bibliography

- 노르베르트 볼츠, 윤종석 옮김, 『구텐베르그 은하계의 끝에서』, 문학과 지성사, 2000  
린다 노클린, 『절단된 신체와 모더니티』, 조형교육, 1997  
자크 데리다, 김성도 옮김, 『그라마톨로지』, 민음사 대우학술총서, 1996  
베르나르 스티글러, 자크 데리다, 김재희, 진태원 옮김, 『에코그래피-텔레비전에 관하여』, 민음사, 2002  
메를로퐁티, 류의근 옮김, 『지각의 현상학』, 문학과 지성사, 2004  
피에르 레비, 『집단 지성: 사이버 공간의 인류학을 위하여』, 문학과 지성사, 2001,  
보드리야르, 하태환 옮김, 『시뮬라시옹』, 민음사, 2001  
-----, 배영달 옮김, 『사물의 체계』, 백의, 1999  
-----, 이규현 옮김, 『기호의 정치경제학』, 문학과 지성사, 1998  
-----, 이상률 옮김, 『소비의 사회: 그 신화와 구조』, 문예출판사, 1992  
레나타 살레클, 『사랑과 증오의 도착들』, 도서출판 b, 2003  
성시정, 『UFO학: 인류학과의 조우』, 살림, 2003, pp.60-61  
소운서원 엮음, 『들뢰즈 사상의 분화』, 그린비, 2007  
나카자와 신이치, 『대칭성 인류학: 무의식에서 발견하는 대안적 지성』, 동아시아, 2005  
이성원 엮음, 『데리다 읽기』, 문학과 지성사, 1997  
임종기, 『SF 부족들의 새로운 문학 혁명, SF의 탄생과 비상』, 책세상, 2004  
손 호머, 이택광 옮김, 『프레드릭 제임슨』, 문화과학사, 2002  
알렌카 주판치치, 『정오의 그림자』, 도서출판 b, 2003  
최정은, 『괴물, 동물지, 엠블럼』, 휴머니스트, 2005  
로제 카이와 지음 이상률 옮김, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 1994  
리처드 커니, 『이방인, 신, 괴물』, 개마고원, 2004  
빅터 터너, 이기우, 김익두 옮김, 『제의에서 연극으로』, 현대미학사, 1996

## 이한수 전시도록

- 이한수 개인전 『플래시백Flashback』, 지산갤러리, 2007  
이한수 개인전 『C+swingb』 y, 가나아트 스페이스, 2007

## 영문 참고문헌 Selected Bibliography

- Beal, Timothy K. *Religion and Its Monster*, Routledge, 2002  
Lane, RichardJ., *Jean Boudriallard*, Routledge, 2000  
Bogue, Ronald, *Deleuze: On Music, Painting, and the Arts*, Routledge, 2003  
Cohen, Jeffrey Jerome als, *Monster Theory*, The Minesita University Press, 1996  
Exhib. cat. *S.F. Silvie Fleury*, Swiss: hatje cantz, 1997  
Exhib. cat. *John M Armleder*, ed. by Margrit Brehm, Cantz, 2003

Johnes, Amelia, *Body Art: Performing the subject*, University of Minnesota Press, 1998

Kessler, Herbert L. *Spiritual Seeing: Picturing God's Invisibility in Medieval Age*, University of Pennsylvania Press, 2000

*Mediaarthistories*, ed. by Oliver Grau, The MIT Press, 2007

*Tattoo: Bodies, Art and Exchange in the Pacific and the West*, Reaktion Books, 2005

*The Mind's Eye: Art and Theological Argument in the Middle Ages*, ed. by Jeffrey F. Hamburger and Anne Marie Bouche, The Princeton University Press, 2006

*The Kristeva Critical Reader*, ed. by John Lechte and Mary Zournazri, Edinburgh University Press, 2003

*The Mind's Eye: Art and Theological Argument in the Middle Ages*, ed. by Jeffrey F. Hamburger and Anne-Marie Bouché, The Princeton University Press, 2006

Williams, David, *Deformed Discourse: The Function of the Monster in Medieval thought and Literature*, McGill University Press, 1996