

우리의 뇌가 눈을 통해 '보는' 것은 있는 그대로의 형체와는 조금도 비슷하지 않다고 한다. 우리는 세계를 그대로 보는 것이 아니라, 뇌를 통해 우리가 본다고 말하는 것을 보는 것이다. 예를 들어 우리가 동글게 보는 대부분의 사물들은 동글을 문자 그대로 구현하지 않는다. 그 사물들은 단지 동글에 근사(近似)하다. 바닥의 물웅덩이나 벽지의 얼룩을 보고 사람의 얼굴, 동물의 모습 등을 찾아내는 것도 비슷한 사고 과정을 거치는 것이라 할 수 있다. 이처럼 우리는 아무 의미 없는 추상적 얼룩을 보고도 특징적 형태를 찾아내고 이미 알고 있는 특정 대상과의 유사함을 찾아 유추함으로써 그 이미지를 파악한다. 이 사고 과정을 보면 우리가 눈으로 인식하는 이미지를 추상화시켜 저장하는 데 얼마나 능숙한지 알 수 있다. 즉, 우리는 이 세계에 대한 지식을 체계적으로 구조화시키고 조작하여 저장해두고 시각적인 외부자극을 그 저장된 기억의 틀에 대입시켜 파악하는 것이다. 이런 사고 작용은 예술작품의 창작과 감상에서도 어김없이 일어난다.

나는 사람들의 인식 속에 익숙한 전형으로 자리 잡은 예술작품의 형식을 차용한다. 내가 대표적으로 차용하고 있는 동양화의 형식에서는 사실 구체적이고 객관적인 구상은 중요치 않다. 사람들은 동양화의 구도, 형상들의 배치, 화면의 비례를 저장한 오랜 경험의 데이터를 조합함으로써 그것이 동양화의 포맷임을 알아차리게 된다. 이런 부분은 현실의 인식과 표현이 추상화 될 수밖에 없다는 생각을 바탕으로, 현실의 것을 관찰하고 그것을 '재현'한다기보다는 물감과 형태를 조작하여 희망하는 형상을 짜맞춤으로써 이미지를 만들어 내는 나의 조형 방법과 잘 부합한다.

나는 작업과정에서 페인트의 물성과 흘리는 방법을 이용해 완벽하게 통제할 수 없는 조건을 만들고, 페인트가 캔버스의 표면에 흐르면서 나타나는, 우연의 효과가 가미된 얼룩들로 작품을 구성한다. 이것은 자연 그대로의 이치를 피할 수 없는 방법들로, 중력이나 시간의 흐름에 따른 결과를 조작하여 작품을 이루게 되는 것이다. 얼룩들은 '비어있는 공간'(여백)에 '암시적 공간'을 부여하게 되며, 이를 통해 나는 2차원 평면위에서 공간의 구축(construction)을 이룬다. 여기에서 공간의 구축은 비단 화면 안에서만 이루어지는 것이 아니라, 중력의 방향에 대한 유추와 물질적 상상력에 힘입어 현실의 공간으로도 확장된다. 또한 캔버스 위의 조형요소들은 관객으로 하여금 '형체 이루기(shape-building)'를 수행할 수 있도록 하며, 그림의 포맷이 기존에 알고 있던 동양화의 것임을 알아챌 수 있는 힌트를 제공한다. 하지만 한편으로 우리가 어떤 상(像)을 찾아내려고 하는 그것이 우연적 효과와 강한 색채, 광택의 페인트 얼룩일 수 있음을 이야기 한다.