

## 플라나리아

정현

플라나리아는 분열법(分裂法)을 통해서 번식한다. 플라나리아를 절반으로 자르면 나누어진 두 유기체가 완벽하게 본래 모습으로 재생되어 각각의 개체가 된다. 이때 머리가 남아있던 부위에서는 꼬리가, 꼬리만 남아있던 부위에서는 새로운 머리가 생성된다. 둘은 똑같은 유전적 형질을 지니지만 부분적으로는 새로운 세포를 가지고 있다. 두 마리의 플라나리아는 새로운 머리와 새로운 꼬리를 지닌 두 개의 독립된 자신이자, 과거와 현재가 조합된, 동일하지만 이질적인 상태다.

작가 AOKIZY 는 만화, 영화, 게임 속 이미지가 인터넷에서 소비되고 재생산되는 양상을 지속적으로 탐구한다. 그는 무수한 복제 과정에서 변조하는 당대의 디지털 이미지 프로세스에 관심을 두고 만화나 일러스트에서 나올 법한 캐릭터 얼굴을 그리스 조각이나 불상과 같은, 시대를 초월한 양식으로 변주한다. 그리스 조각이나 불상은 모두 이상적인 비례(canon)를 추구하던 고전 미술의 출발점이다. AOKIZY 의 캐릭터 도안은 현대의 피규어나 애니메이션 산업에서 파생된 무척 제작 친화적인 비례라는 점에서 과거와 대치된다.

그의 작품은 게임이나 디지털 공간의 재현된 물성으로써 매우 객관적이다. 하지만 이미지 소비자들의 관점으로는 현재의 '나'로부터 가장 먼 시대의 형식과 강하게 마찰하며 반응한 결과다. 이렇듯 작가는 익숙한 도안을 과거와 현재, 평면과 입체, 사물(object)과 영상(video) 등 서로 대립하는 매체와 맥락으로 반복-전환하며, 무성생식의 이분법(binary fission)적 확장을 시도한다.

이는 회화에서 조각, 조각에서 영상을 넘어 작품과 작품 사이, 작품과 공간 사이로까지 이어진다. 그가 선택한 대립항과 반복은, 기둥과 같은 요소(component)를 통해 공간을 만들어내는 가장 기초적인 방법이기도 하다. 한 개의 기둥을 바로 옆에 복제하면 지붕을 지탱할 수 있는 최소한의 구조체가 된다. 한 쌍의 컴포넌트를 한 번 더 복제하면 네 개의 구조가 되어 방을 만들 수 있다. 구성된 방을 연속으로 배치하면 이윽고 긴 복도, 또는 회랑이 된다. 소실점을 기점으로 요소들은 커지거나 줄어들며 보는 이로 하여금 새로운 깊이와 거리를 지닌 시공간으로써 인식된다.

AOKIZY 는 전시 공간 작품들의 대칭과 반복 그 자체에 주목한다. 원근법을 증명하는 요소들을 떠올려보자. 똑같은 크기의 기둥과 벽들의 반복에서 크기의 차이를 느낄 때, 우리는 비로소 공간의 깊이감을 인식한다. 전시장에 늘어선 AOKIZY 의 '얼굴'들은 바로 이러한 기둥과 벽의 역할을 한다. 즉, 반복을 통해 그의 작품 세계로 인도하기 위한 소실점을 형성하는 존재들이다. 그러나 《플라나리아》의 전시 공간이 추구하는 바는 모든 요소의 차이가 하나의 점으로 수렴하는 1 점 투시도가 아니다. 다중 소실점이 모여 구축된 자연 경관의 파노라마에 더 가깝다. 관객은 전시장 속에서 서로 다른 매체와 재료로 만들어진 각각의 작품들의 연속이 만드는 풍경을 맞닥뜨린다.

다층의 투시도가 교차하는 전시 풍경 중 무엇이 앞이고 뒤인지, 먼저 보고 나중에 보아야 할 대상인지에 대한 순서 구분은 사실상 무의미하다. 이를 반영하듯, AOKIZY 는 유사한 작품들을 모두 같은 제목과 크기, 재료로 표기했다. 구분을 해주어야 할 캡션들이 도리어 차이를 드러내기를

거부한다. 하나의 제목으로 통일하고 동일 소재를 반복하는 것이 근대적 의미의 대량생산이나 복제를 찬미하기 위함은 아니다. 오히려 효율이나 편리와는 거리를 둔 태도다. 여기서 형태와 색상, 도안과 매체의 차이가 더 두드러진다. 예를 들어 <Helmet>은 좌측면과 우측면으로 바뀐다. <Agony>는 배경색이 변화한다. <Tylenol>은 전체 색이 바뀌거나 머리카락 정도만 움직이는 차이가 있다. 색채와 흑백 변화와 줌-인 줌-아웃(<Spike>), 긴 머리와 짧은 머리(<Canon>)까지 전체적으로는 유사하지만 부분적으로는 다르다.

마치 하나의 도안이 3D 그래픽이나 영상으로 전환될 때마다 색상과 질감, 물리적 효과가 조금씩 바뀔 수밖에 없는 것 과도 비슷하다. 혹은 게임에서 랜덤 버튼을 눌러 캐릭터를 생성하거나 프롬프트를 통해 만들어진 생성형 AI 이미지나 텍스트가 같은 명령어에 매번 다른 결과를 도출해 내는 모습도 연상된다. 반복의 결과가 원본과 똑같아야 할 필요를 느끼지 못하는 AOKIZY 에게 전통이란 파괴하거나 거부하는 대상이 아니다. 미래는 과거에 빚질 수도 있고 그렇지 않을 수도 있다. 엄격한 규칙으로 만들어지는 자유로운 결과물은 <Canon>이라 명명된 신작에 이르러 최고조에 이른다. 머리가 길고 짧은 한 쌍의 얼굴 그림은 과거 평면에서 출발했지만, 입체가 되었던 이미지가 다시 2.5 차원으로 평면화된 현재의 결과이다. 그림과 조각, 영상에서 다양하게 빛을 흡수하고 반사했던 것에서 이윽고 빛을 발광하게끔 진화하고 있다.

전시 《플라나리아》는 원초적인 분열 방식을 기초로 이미지가 회화, 영상, 조각의 표면 위에서 공간으로 계속 확장하는 모습을 보여준다. 그것은 미련할 정도로 무거워 보이는 고전주의의 형식을 띠지만 2 차원 평면이 구겨진 상태에 불과한 3D 디지털 파일이기도 하고, 가벼운 재료 위에 살짝 코팅된 얇은 막에 불과하기도 하다. 플라나리아처럼 무엇이 부모이고 자식인지, 무엇이 원본이고 복제품인지 구별할 수 없는 현시대에 대한 은유적 재현이다. AOKIZY 는 지금 우리가 이미지를 보고, 소비하고, (재)생산하는 상황이 그가 작품을 계획하고 만드는 방식과 크게 다르지 않다고 믿는다. 지금이 이미지의 위기 상황이라고도 생각하지 않는다. 다만 과거를 바탕으로 무언가를 쌓아 올리지만 언제나 전혀 예측할 수 없는 미래에 도달하며, 현재 해볼 수 있는 것은 단지 부분을 변경할 수 있을 뿐이라고 작가는 말한다. AOKIZY 의 《플라나리아》를 통해서, 관객은 엄밀한 시스템을 기반으로 생성되는 새로운 혼돈을, 단순 명쾌함과 모호한 수수께끼가 공존하는 이질적인 현대 예술을 경험하게 될 것이다.