

Lee KangSo, Throwing Sculpture

심은록(SimEunlog MetaLab 연구원, 미술비평가)



《대구포럼 I: 시를 위한 놀이터》, 대구미술관, 대구, 전시전경, 2021

이강소(Lee Kang So)는 토련기에서 나온 멀쩡하게 잘 생긴 사각형이나 원통형 태토를 던져서 형체를 망가뜨린다. 때로는 부서지기도 하는데, 그의 Throwing Sculpture (던지는 조각)의 한 과정이다. 그는 오랜 기간 Throwing Art에 전념해 왔다. 인류가 시작되면서, 대지는 어머니로 비유되고, 흙은 인간을 만든 재질이라고 여길 정도로 가깝고 소중하다. 그 때문인지, 예술에 있어서 흙을 다룰 때 귀히 다룬다. 그런데, 왜 던지는 걸까? 이 대답에 앞서, 먼저 그의 Throwing Sculpture부터 감상하자.

Throwing Sculpture



Becoming-15-c-181. Ceramic.
60x38x37cm.
2015.



Becoming-15-c-098. Terracotta.
54x21x54cm.
2015.



Becoming-13-c-126. Ceramic.
42x60x18cm.
2013.



Becoming-16-c-096. Terrcotta.
52x19x45cm.
2016.

이강소의 조각 작품은 무심한 듯 단순해 보인다. 무심(無心)으로 심성(心性)을 울리기 위해서는, 단순함으로 복잡한 이성에 호소하기 위해서는, 많은 도전과 인고가 뒤따른다. 장비도 만만치 않다. '팩토리'같은 그의 아틀리에에는 토련기, 가마, 작은 크레인까지 갖춰져 있다.

그는 점토를 토련기에 넣고, 거기서 나온 사각형이나 원통형 태토를 '던진다'. 당연히 태토의 형태는 망가지고, 부서지거나 갈라지기도 한다. 먼저 던져 놓은 태토에도 영향을 주면서 스스로도 구겨지고 망가진다. 비록 도토(陶土) 채취와 수비(水飛)는 면했다 할지라도, 여전히 할 일이 많다. 조각은 성형(成形), 정형, 환경, 작가의 신체상태, 세라믹 재료, 등에 예민하게 반응을 한다. 가소수(plastic water)를 제거하는 건조 과정을 거치고, 초벌 후 시유한다. 작품의 성격에 따라 투명유, 불투명유, 광택유, 무광택유 등 유약을 선택하고, 태토에 따라 고화도유약 (1230도~1370도 소성 가능)이나 중화도유약 (1120도~1190도)을 바르고, 소성(燒成)한다¹. 초벌만 할 수도 재벌까지 가기도 한다.

처음 그의 두터운 Throwing Sculpture를 봤을 때, 까탈스럽고 예민한 빛(건조과정)과 불(소성)이 그대로 두었다는 것이 신기했다. 불순물이 섞이거나 기포가 몰래 끼어 들어 갔다거나, 불이 좋아하는 두께가 아니면, 불의 제국(가마)에서 크랙을 만들거나 터트려 버리기 때문이다. 불의 이러한 심술 때문에, 한 유명 도예가가 '뒷산에 가서 실컷 울고 왔다'는 말을 들으며, '울 수 있도록, 산 속에 가마가 있구나'라고 생각했을 정도로, 불의 비위를 맞추기 어렵다. 두터운 흙덩이는 건조과정에도 문제를 일으킨다. 이강소는 "80년대부터 2003년까지는 흙덩이의 수분이 증발하면 부서지기에, 형태를 유지하기 위해서는 전통적인 방법으로 Plaster나, Bronze, Iron Casting으로 제작해야 했다."고 한다. 다행히 2003년 이후, 두터운 흙덩이라도 그대로 말려서 Ceramic 기법으로 처리할 수 있는 방법이 개발되었다"고 한다. 이제 그는 좀더 자유롭게 흙덩이를 던져서 작업을 하고 있다. 그만큼 자연(빛과 불, 흙)과 협업하는 것은 쉽지 않다. 태토를 던질 때야 작가가 던졌지만, 그 뒤로는 오히려 빛(건조)과 불(소성)에 의해 작가가 던져진다.

¹ 소성 온도에 따라 토기(600°C), 도기(900~1,000°C), 석기(炆器: 1,100°C 이상), 자기(1,300~1,350°C)로 나뉘지 며, 테라코타는 일반적으로, 유약 처리 없이 저온(대략650°C~1000°C정도) 소성한다.



<바람이 분다: 조각에 관하여>, 리안갤러리 서울, 전시전경. 2023

이강소는 “주로 한국의 지방(산청, 경주)에서 나온 흙, 백자 제작을 위한 점토, 등을 섞어 쓴다”고 한다. 그는 ‘색채’를 내는 것에도 다음과 같이 점토의 재질, 혼합, 소성 등 다양하게 실험해 왔다.

“한국의 독(큰 항아리)이나 벽돌 제작에 쓰이는 흔한 재료인 경주 흙을 섭씨 1050도로 소성하면 테라코타의 붉은 색이 되고, 그 이상 열을 높이면 초콜릿 색으로 변하고 산청에서 생산된 흙은 섭씨 1230도의 열을 30~35시간 동안 구우면, 자연 상태 흙의 색채(Yellow Ochre) 등 다양한 변화를 가져온다.”

그는 점점 더 자연의 언어를 이해하고, 그 다양한 이야기를 우리에게 시각화하여 보여준다.



Becoming-17-c-031.
Ceramic. 51x56x35m. 2017



Becoming-17-c-041. Ceramic.
31x67x32cm. 2017



Becoming-13-c-147. Ceramic.
66x54x22cm. 2013.

이강소의 작업 중에는 백자의 고고함을 감추지 못하는 작품이 있다.

“가끔씩은 중국에서 생산된 Ball Clay, Kaolin, Chamotte 등 전통적인 백자 흙을 사용하여 작업하고 말린 다음 유약(투명 혹은 반투명)을 처리하고, 섭씨 1230~70도로 30~35시간 동안 소성한다”

그가 상기 언급한 점토 중에 “Kaolin”이란 말에, 그 생산지를 묻자, “중국 경덕진의 고령토”라는 대답에 필자는 화들짝 놀랐다. 한국에서 경덕진 고령토를 작품에 사용하는 작가가 극히 드물기 때문이다. 그의 친구 심문섭 작가가 늘 후렴처럼 말하듯이, “마티에르를 정하면 조각의 성격이 대부분 결정”될 만큼 중요하다. 점토의 재질에 따라 모든 것이 달라지고, 이후 작업의 방향성(유약, 소성 온도 등)도 정해진다. 이강소가 천운을 가진 것은, 옛날에 운 좋게 이를 대량으로 구입했다는 것이다. 경덕진 고령토(Kaolin)는 우선 흙이 찰지고, 단단하며, 나트륨, 마그네슘, 칼슘, 칼륨은 아주 적고, 알루미늄 함량이 높다. 이를 구우면, 프랑수아 부세(François Boucher)가 그린 비너스의 피부보다도 더 하얗고 매끄러우며 하물며 청백색을 띤다. 놀라운 것은 그 윤기가 안에서부터 흘러나와 바깥으로 발산된다. 도자기의 윤기도 천양지차라서, 천박한 것부터 이처럼 고귀한 것까지 다양한데, 가끔은 자연이 천박함을 그대로 내버려 둘 수 없어서, ‘시간’이라는 윤기를 덧칠해 주기도 한다. 고령토의 뛰어난 때문에, 옛날에는 ‘어토(御土)’라 하여 황실 외에는 사용할 수 없었다. Kaolin이라는 명칭도 고령토에서 왔으며, ‘화이트골드’, ‘신비의 흙’, 등 다양하게 불린다. 현재도 중국 정부는 자국의 고령토 해외반출을 금하고 있다. 이 때문에, 경덕진 고령토를 사용해서 작품을 하고 싶으면, 그곳에 가서 체류하며 작품을 만들어서 가져와야 한다. 또한 ‘고화도 유약’이라고 할지라도, 일반적인 1250도 기준의 유약이 아닌 1300도 이상의 유약을 사용한다. 그만큼 불이 깊숙이 배어들어가 작품이 되고, 바로 그 빛이 깊은 곳으로부터 바깥으로 흘러나와 은은히 발산된다.

Throwing이라는 방식은 조각을 하면서 하늘에서 툭 던져진 것이 아니라, 그의 작업 초반부터 내재해 있던 것이, 조각에서 자연스럽게 구체화되었다. 이제 그 과정을 살펴본다.

Drawing to Throwing

	Lee Kang So, From a River-99175, 1999, Acrylic on Canvas, 259x194cm.
--	--



Lee Kang So .허 虛 Emptiness-09063, 2009, Acrylic on Canvas, 130.3X162cm



Lee Kang So, Untitled, 1985, Oil on Canvas, 72.7x90.9cm.



Lee Kang So, Untitled-85031, 1985, Bronze, 16x28x26cm.

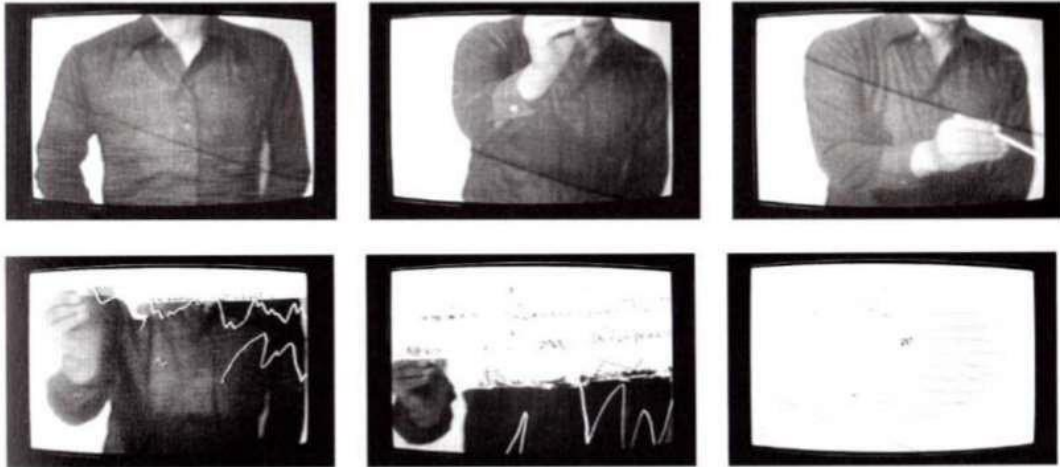


《대구포럼 I: 시를 위한 놀이터》, 2021, 대구미술관, 대구, 전시전경, 사진 박명래

서예와 동양화의 미학이 이강소의 작업에 내재된 기반이다. 그는 서예에 능하고 높은 품격의 동양화를 즐기는 조부의 풍류를 보고 배우며 자랐다. 서예에는 퍼포먼스의 요소가 많다. 유명한 난정서(蘭亭序)가 쓰인 분위기부터, 한옥의 마룻대(종도리宗道里)에 글을 쓸 때도 동양식 퍼포먼스가 멋들어지게 펼쳐진다. 이강소는 이를 당시 정치사회적 상황을 반영하며 서구식 퍼포먼스로 개량했다. 서예와 동양화로 재현되는 공간개념은 서구의 그것과 또 다르다. 쉬운 예로, 입문자가 처음 사군자의 난(蘭)을 칠 때는, 먹으로 그리는 난초 잎(蘭葉)보다 공간을 만드는데 애를 쓴다. 봉안(鳳眼), 상안(象眼), 파봉안(破鳳眼), 등 이 고상한 명칭들은 난초 잎이 겹치며 드러나는 공간의 이름이다. 팔대산인(八大山人)의 그림에는 '물고기' 한 마리만 그려져 있는데, 그 여백이 한지를 넘어 주변 벽까지 넘실넘실 물의 파동이 퍼져 나간다. '서화동원(書畫同原)'이나 '서화동체(書畫同體)'처럼, 서예, 동양화는 같은 재료와 원리이다. 이강소의 회화, 즉 Drawing에서부터 Throwing Painting까지는 '기투(企投)'되거나 '피투(彼投)'된 존재가 이러한 공간에 거주한다. 그의 Throwing Sculpture는 마치 서예와 사군자에서의 공간, 산수화의 여백이 뭉쳐지고 집적된 것 같은 '여백 덩어리'이다. 이 여백으로 이제 한 발자국 더 깊이 들어가 보자.

Throwing Installation and Performance

필자가 아는 한, Throwing Art를 하는 작가는 그가 처음이다. 어쩌면 고대인들은 Throwing Art를 하지 않았을까? 갑자기 고대인을 들먹이는 것은, Throwing(던지는) 동작은 "생존의 필수 행위"였기 때문이다. 이러한 "생존 행위"가, "유희 행위"가 되고, 그리고 "예술 행위"가 된다. '던지기'의 그리스어 어원은 "βάλλω(bállō)" 이다. 영어 단어 "throw (던지다)"는 그리스어가 아닌, 중세 영어 "þrawan"과 고대 게르만어 "throwan"에서 파생됐다. 대략 200만 년 전, 최초로 완전한 직립보행을 한 호모 에렉투스는 물체를 고속으로 던지는 능력을 발전시킬 수 있었고, 생존을 위한 호모 사피엔스 역사의 중요한 발전이 된다. 던지기로 사냥하고, 포식자로부터 자신을 방어할 수 있기 때문이다. 다음으로 '던지기'는 게임이나 유희의 한 형태가 된다. 창던지기, 원반던지기, 망치던지기, 쇠구슬던지기 등 다양한 스포츠와 게임으로 발전했다. 던지기는 종교 의식에서도 사용되었다. 그런데, 왜 미술에서만 이 중요한 행위가 시각화되지 않았는지 놀랍다. 200만 년이 지난 오늘날, 마침내 이강소가 시작했다. 더욱이 그의 Throwing Art에는 인류의 던지기 과정인 '생존, '유희, 송고'가 순차적으로 드러난다.



페인팅 78-1, 1977, 비디오, 30분- 존재가 지워진 곳에 여백만 남았다.



여백, 1971, 석고, 페인트, 갈대, 1000 x 1200 x 250cm

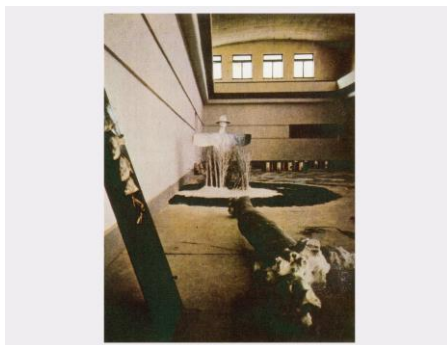
<확장과 환원의 역학-기하학적 추상과 탈 모던의 기류>, 한전 프라자 갤러리, 서울, 한국, 2003

‘던지기’에는 ‘누가[주어] 무엇을[목적어] 던지는 지’에 따라 존재양태가 완전히 바뀐다. 누군가 ‘나’를 세상에 던진다면, 나의 의도와 상관없이 내던져지는 수동적인 ‘피투(彼投)’가 된다. ‘내’가 ‘나 자신’을 존재 가능성을 향해 몸을 던진다면 능동적인 ‘기투(企投)’가 된다. 들끓는 젊은 비판력이 왕성했던 이강소의 초기 작업은, 실존적 차원에서 피투된 존재를 보여주는 작업이 대부분이었다. <페인팅 78-1>에서 존재(작가 자신)와 존재의 집(언어)이 하얀 안료로 지워진다. “바닷가 모래사장에 그려진 얼굴이 파도에 씻겨 나가듯이 인간이 지워진다”²는 미셸 푸코의 명구가 그대로 오버랩 되며, 이성적이며 거대담론을 말하는

² Michel Foucault, *Les mots et les choses, Une archéologie des sciences humaines*, Editions Gallimard, 1966.

인간이 지워진다. 이성의 상징인 머리가 있는 '윗부분'부터 감성적인 심장 '아래'로까지 지워지고, 거대 담론(작가가 쓴 글)도 해체된다. 존재의 흔적만이 하얀 여백으로 남는다. 수년 후, 이 여백이 뭉쳐지고 축적되며 Throwing Sculpture로 부활된다.

<페인팅 78-1>에서는 데카르트의 회의하는 자아가 해체됐다면, <갈대>에서는 사유하는 자아가 화석화 된다. "생각하는 갈대"(파스칼)인 인간은 그의 언어, 인간의 관점(인간 중심주의, 자아를 기준으로 한 원근법, 등), 편견과 선입견으로 자신이 보는 모든 것을 화석화 할 뿐아니라 스스로도 화석화된다.



근대미술에 대하여 결별을 고함,1971. <신체제>전 전시전경.
굴비, 1972, 제3회 'AG(아방가르드협회)'에 출품한 설치 작품



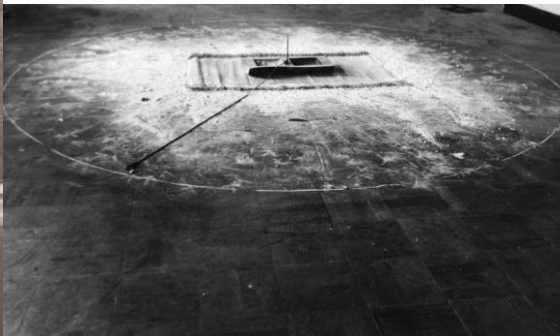
소멸, 1973, 명동화랑, 서울

"신체제"에 출품했던 <근대미술에 대하여 결별을 고함>(1971)는 장례식을 연상시키는 검은색 상자, 회화의 죽음을 상징하는 그림 없는 틀, 등은 당시의 암울한 상황에 더해져 피투된 인간으로서의 상황을 적나라하게 보여준다. 인간은 태어나면서 자신이 선택하지 않은 세계에 '내던져진' "피투"(Thrownness)된 상태이며, 이 '던져진' 상태가 우리의 존재를 근본적으로 결정짓는다. 마치 도킨스가 말하는 DNA와 같다. 유전자의 관점에서 보면, 우리는 유전자에 의해 '던져져' 있다. 물리적 특성, 건강 상태, 심지어는 특정한 행동 경향까지도 유전자에 의해 크게 영향을 받는다. 인간, 사물 등이 이 세상에 발가벗긴 채로 던져지고, 그 안에서 인간이 할 수 있는 것은 오래된 흔적이나 기억을 바탕으로 의미 없는

잡담을 주고 받는 것이다. <소멸, 선물집>은 근대 인간의 소멸, 그리고 그 자리에는 “잡담(Das Gerede), 호기심(Die Neugier), 애매함(Die Zweideutigkeit)이 점철”³ 된다. 일상의 삶에 내던져진 존재들이 오가고 난 후에는, 테이블과 의자 위에 흔적만 감돈다.



‘페인팅(이벤트77-2): 자신의 몸에 물감을 칠한 후[좌], 이를 광목천으로 닦아낸 그 흔적[우]만 남았다.



‘무제75031’: 3일동안 말뚝에 묶였던 닭이 돌아다니며[좌] 만든 흰 발자국의 흔적[우]만 남아 있다. (1975년 파리비엔날레)

이렇게 내던져진[피투된] 존재가 인간 힘을 쓰며 기투하려고 애쓴다. 파리비엔날레의 출품작 <무제 75031 [닭]>에서, 다리에 줄이 묶인 닭[피투]은 주어진 조건 내에서 어떻게든 한계를 극복하고자[기투] 수많은 흔적을 남긴다. 사르트르는 "인간 실존의 존재 방식을 "기투(project)"라고 보았다. 미래를 향해(pro) 자기를 "던진다(ject)"는 것이다. 이 경우, 어떤

³ Martin Heidegger *Sein und Zeit*, Fünftes Kapitel §§ 28–38.

목적, 즉 '텔로스(Telos)'와 연결되며, 인간의 존재는 이 '텔로스'를 향해 지향한다.⁴ 반면에, 피투에는 이러한 텔로스가 부재하다. '던짐의 역사'가 이렇게 '창'(槍, Spear)에서, '공'(球, ball)으로 그리고 이제 '자신'으로 바뀐다.



Lee Kang So. Untitled-91229. Bronze. 95x109x8cm. 1991.

'하이데거(Martin Heidegger)는 인간이 '피투(thrownness, 던져 짐을 당하고)'되고 '기투'(project 던지는)한다고 한다. 이강소는 이러한 격렬한 부딪힘의 '흔적'을, 선술집에서 주객들이 떠난 빈 공간을, 닭이 종종거리고 다니다가 떠나간 자국을, 작가가 몸에 칠을 하고 이를 닭아낸 흔적을 담는다. 이러한 설치와 퍼포먼스가 선명하고 명료하게 조각 <무제 912229>로 재현된다. 사각형의 브론즈는 주어진 세상이고, 거기로부터 한 척의 배가 막 떠났다. 그러나 '그 흔적'은 불룩하게 남아있다. '머무름'이 아니라, '움직임'이 시각화된 흔적(공간, 여백)은 그의 Throwing 회화와 조각으로 다시 재현된다.

Throwing Painting

이강소는 1970년대 초에는 설치, 퍼포먼스 혹은 프로세스 작업에 몰두하다가, 1975년부터는 평면 회화를, 80년부터는 조각을 병행한다. 이는 먼저 작업들을 그만 둔 것이 아니라, 회화와 조각으로 형식을 바꿨을 뿐이다. 1, 2차세계대전의 후유증으로, 미술계는 '로고스'와 같은 무한하고 부동의 진리의 구현을 내던졌다. 그리고, 유한하고 움직임이 있는 '제스처' 작품들이 등장했다: 드립핑 페인팅(Dripping painting), 드리블링 페인팅(Dribbling painting), 푸어링 페인팅(Pouring painting, Soak-Stain style), 색면회화 (Color Field Painting),

⁴ Cf. 도킨스에 의하면, 유전자는 그의 '텔로스'를 추구하기 위해 다양한 전략을 사용한다. 이는 '기투'의 개념에서 볼 수 있는 것과 같은 존재의 지향성과 행동의 지향성을 보여준다. 유전자는 생명체의 특성과 행동을 결정함으로써, 그들의 복제를 증진하는 방향으로 '프로젝트'를 설계한다. 하이데거의 철학은 주관적인 경험과 의미 창출에 중점을 두는 반면, 도킨스의 이론은 객관적인 생물학적 메커니즘에 초점을 맞춘다. 이 두 접근법 사이는 우리가 존재와 의미에 대해 어떻게 생각하고 이해하는지에 대한 다양한 시각을 제공한다.

등. 또한 움직임이 있는 퍼포먼스나 미디어 아트도 등장했다. 드립핑아트에서 색면회화로의 전개는 움직임이 점점 더 내면화된다. 그런데, 이강소는 '제스처'가 드러나는 작업을 서구에서 굳이 빌려올 필요가 없었다. 기운생동을 우선으로 하는 서예와 문인화에서 작가의 제스처⁵가 드러나기 때문이다. 그는 "서예가 회화보다 조각에 가까우며, 공간적 입체적"이라고 말한다. 이 때문에 서예는 중봉이나 과봉으로 쓰며, 서예가들은 살아있는 한 획을 이루기 위해 평생을 노력한다. 영리한 중국 현대미술가인 쟁판즈(Zeng Fanzhi, 1964~)의 작품에는 가끔 초서체가 보인다. 어떤 의미이냐고 묻자, 그는 필자에게 "내용이 없고 글자도 아니다. 다만 초서를 쓰던 옛 스승의 제스처를 흉내 냈을 뿐이다."라고 대답하며, 필자에게도 추천했다. 싸이 톰블리(Cy Twombly, 1928~2011년)를 비롯한 여러 서구 작가들의 알 수 없는 글씨(서구 알파벳)도 이러한 제스처로 연결된다.



무제 91182, 1991, 218.2x333.3cm, 캔버스에 유화 / 청명 16102, 2016, 360x310cm, 캔버스에 아크릴

이강소는 페인팅을 할 때, 우선 큰 붓으로 자신의 목적이나 의도 없이 그린다. 물론 그동안 그의 경험, 기억, 훈련 등이 바탕이 되어, 무의도적으로 그리며, 그 만큼 외부에 열려 있고, 이와 소통한다. 그리고 그 자신이 이 그림의 첫 관람객이 되어 바라보며, 그대로 두기도 혹은 작은 붓으로 슬며시 자신의 감상을 덧붙이기도 한다. 먼저 그린 그림에서 구름이 연상되면 집 비슷한 형태를 그려 넣고, 파도 느낌이 들면 "허주(빈배)"⁶를 어정쩡하게 그린다. 주체가 없는 비어있는 이 배는 최소한의 선으로 형태를 준다. 너무나 허술하여 금방이라도 바닷물에 잠길 듯 하다. 아니, 이미 잠겨 있다. 지구의 생태환경은 순환적이다. 그 순환의 장이 "허(虛)"이다. 노자에 있어 허가 도의 기능이고, 우주의 생명력이다. 허가 있어야 자연의 순환이 가능하고, 인간존재의 순환이 가능하고, 문명의 순환이 가능하다. 자신의

⁵ 오늘날까지도 서예를 배울 때, 글자의 의미보다, 선생이 어떻게 글자를 운용하는 지, 즉 용필(用筆)에 더 신경을 쓴다. 예를 들어, 장두호미(臙頭護尾), 무수불축(無垂不縮), 무왕불수(無往不收) 현침수로(懸針垂露), 일파삼절(一波三折), 등과 같이 수많은 제스처(쓰는 법, 필력)를 배우는데 집중한다.

⁶ Cf. 장자(莊子)의 외편(外篇)에 나오는 '허주(虛舟)'.

경계를 확고히 하고 소통의 문을 닫았을 때, 문제가 발생하고 비극이 터진다. 이처럼 그의 그림에는 강하고 무의도적인 큰 붓의 흐름이 있고, 이와 대비하여 흐릿한 형태가 있다. 이 형태는 몇 개의 선으로 되어, 바람이라도 세계 불면 사라질 듯하다. 한 화면에 두 개의 극적인 대립이 있다. 자연과 인간의 모습이기도, DNA와 인간의 의지같기도, 기후와 생태계 관계같기도 하다. 피투된 존재, 그리고 겨우 희미한 몇 획으로 기투하는 존재와 오브제이다. 그리고, 저 강렬한 움직임은 기후문제의 현장일 수도 있다. 그의 페인팅은 피투(throwness)되고 '기투' (project)하는 상황을 시각화한다. <청명 16102>과 같은 작업에는 Drawing부터 Throwing적인 퍼포먼스, 조각까지 오버랩된다. 희미한 오리는 Drawing같기도, 큰 붓의 흔적은 <무제75031>의 닭의 흰 발자국의 흔적 같기도, 캔버스에서 큰 붓의 터치 하나 하나를 각각 꼬집어 내어 던지면 최근 그의 조각 같기도 하다. 'Throwing Painting'은 그의 초기 설치나 퍼포먼스에서 유래하고, 'Throwing Sculpture'로 이어진다.

Throwing Art의 관점



[우] 세 개의 창(Three Views), 2012, Iron, 240x560x120cm

[좌] 이강소 아틀리에의 조각 작품 [우] 이강소 아틀리에의 한옥 중 일부로, 경주 양주마을 심수정을 모델로 했다. 심수정 누각에 서면, 정면과 좌우 세 방향으로 풍경을 볼 수 있다. 이를 재현한 것이 [좌]의 작품이다.

이강소의 작업은 다양한 관점이 있지만, 필자는 이 글을 'Throwing'이라는 관점에서 썼다. [좌]는 그의 아틀리에에 있는 거대한 조각 작품이고, [우]는 역시 아틀리에에 있는 한옥 중 일부로, 경주 양주마을 '심수정'을 모델로 했다. 우리 선조들은 4면이 벽인 건축물에서 생활하다가, 종종 3면 혹은 4면이 뚫린 누각으로 나와서 셋 혹은 네 방향을 바라보았다. 이강소는 '심수정'을 통해 '세 개 이상의 관점'이 존재한다는 것을 염두에 둔다. 동양 문화에 많은 영향을 준 도덕경에 의하면, "3에서 만물"이 나오기에, '세 개의 관점'이란

많은 관점을 의미한다⁷. 이를 재현한 것이 [좌]의 작품이다.

심수정 누각과 조각은 '자연과 인간' 관계 및 자세를 보여준다. 누각과 조각을 통해 자연을 바라보며, 차경하고 자경된다⁸. '차경'(借景)은 말그대로 자연에 거스르지 않고 풍경을 그대로 빌려온다. "자경"과 관련해서는, 필자는 건축적 의미와는 상이할 수 있으나, 존재 자체를 포함해서 "스스로 경치"가 되는 것이라고 문자 그대로 해석한다. 마치, 이강소의 회화 속의 오브제들처럼 그렇게 슬며시 들어가 스스로 경치가 된다. 자연은 여러 얼굴을 가지고 있기에 다양한 관점으로 바라보고 대화하는 것도 중요하지만, 또 다른 하나는 바로 차경에서의 '창틀', '문틀'과 같이 프레임임을 자각하는 것이다. 즉, 인간이 가질 수밖에 없는 인식론적 한계를 인정하는 것이다.



청명 18214, 2018, 112 x 145 cm, Acrylic on canvas.

Becoming-13-c-158, 2013, Ceramic_35x75x19cm

하이데거는 "인간의 삶이란 피투(彼投)된 존재의 기투(企投)하는 과정"으로 본다. 이강소의 설치나 퍼포먼스에서 우리는 존재가 피투되는 것을 보고, 회화에서는 피투된 조건에서 기투하는 여지를 본다. '심수정' 조각을 통해서도 차경과 자경을 오간다. 기투와 피투,

⁷ 이미 세 가지 관점을 가진다는 것 자체가 쉽지 않지만, 세 가지 관점을 가지게 되면 더 많은 관점으로 세상을 볼 수 있다. 이는 "3에서 만물이 생겨난다"는 '도덕경'에 근거한다.

노자, 도덕경, 제42장 "道生一, 一生二, 二生三, 三生萬物(도생일, 일생이, 이생삼, 삼생만물: 도가 하나를 낳고, 하나가 둘을 낳고, 둘이 셋을 낳고, 셋이 만물을 낳는다) 여기서 1은 기(氣), 2는 음양(陰陽), 3에서는 만물이 생겨나고 화합하게 된다.

⁸ 차경(借景)과 자경(自景)은 정원 조성이나 건축에서 사용되는 경관 기법이다. '차경'(借景)은 한옥의 창이나 문을 통해 보이는 바깥 풍경을 빌려서 정원의 경관으로 만드는 기법이며, '자경'(自景)은 예를 들어 정원 안에 인공적으로 연못과 돌다리를 만들어서 주변의 자연과 어우러지게 하는 기법이다.

차경과 자경은 논리적인 구분일 뿐, 정작 우리는 그 '사이, 공간, 여백'에 위치해 있다. 이강소는 그의 초기 작업부터 이러한 '사이, 공간, 여백' 등 집착할 수 없는 것에 집착해 왔다. <청명 18214>은 그려진 여백과 아직 그려지지 않는 여백, 어쩌면 그 반대로, 아직 남아있는 여백과 곧 드러날 여백의 조응 같다. 이 여백들이 그의 Throwing Sculpture로 이어진다. 마치, 산수화에서 산과 물 사이의 여백이 뭉쳐지고 집적된 '여백 덩어리'처럼.

