

IMA 크리틱스

IMA 크리틱스는 일민미술관의 시각문화 비평 연구 프로젝트다. 비평 및 편집 전문가를 초빙하여 글쓰기에 대한 원론을 되짚고 담론이 활용되는 전반적인 과정을 나누며, 유의미한 비평의 결과물을 생산한다. 2022년에는 8인의 IMA 크리틱스 연구자 김맑음, 김아영, 남은혜, 류희연, 송채정, 유승아, 이소임, 정수진이 활동한다.

남은혜

남은혜는 시각예술 안과 밖에서 활동하며 겉보다는 이면에 놓인 잊혀진 사안들, 벌어진 틈 사이로 보이는 새로운 서사에 관심이 있다. 또한 분명히 이 사회에서 한 구성원으로 존재하지만 조금은 빗겨나고 희미해진 존재들의 미시사에 초점을 두고 있다. 특히 아카이빙의 방식으로 이 서사들이 직조되었을 때 드러나는 비선형성, 우연, 불일치, 사후적 재구성, 무관함과 같이 인과관계나 주어진 의미를 이탈하여 떠도는 공백의 상태를 연구하고자 한다. 나아가 포스트 인터넷 시대 허구와 현실로서의 기록 행위에도 관심을 둔다.

가상세계를 통해 몰입을 방해하기

전부터 동양화는 ‘들어가서 보는 그림’이라 일컬어졌다. 포괄적인 동양철학에서 말하는 일원론적 세계관을 따르자면 그림을 감상하는 사람의 시점이 그림 밖에 있는 것이 아니라 그림 안에 들어가 있다는 것이다. 즉 동양화가들은 그림을 감상하는 사람이 그림 속 인물과 동화되어 정취를 느껴볼 수 있게 했다. 따라서 자연을 대상화하여 바라보는 것이 아닌 아름다운 산수의 구석구석을 돌아보고 그 속에서 거니는 입장을 취한다. 한데, 물론 전통의 동양화와는 거리가 있지만, 일민미술관의 기획전 《다시 그린 세계: 한국화의 단절과 연속》에서 이러한 몰입의 순간이 저지되는 경험을 할 수 있었다. 특히 한국화가 갖는 전형성을 넘어 가상성을 추구해가는 작품에서 발견할 수 있었는데, 다시 말하자면 대중문화 혹은 게임 등의 가상공간을 다루는 작업들이 어떤 일관된 감상의 흐름을 계속해서 끊어내고 있다는 점이다.

가상세계의 풍경과 작동 방식이 접목된 동시대 한국화

4차 산업혁명으로 인한 신기술의 발전은 가상공간과 현실 공간이 허물어지는 새로운 환경의 조성까지 이루어지게 되며, 최근에는 이러한 환경을 조성한 메타버스라는 가상현실까지 등장했다. 좀 더 일상과 가깝게는 항상 접근 가능한 SNS와 영화, 만화 등 대중문화 속 가상의 풍경들이 도처에 널려있다. 또한 모바일 혹은 컴퓨터로 손쉽게 접속한 다양한 게임을 통해서도 목격할 수 있다. 그러니까 우리 시야에 보이는 풍경은

나무와 흙이 있는 자연 풍광뿐만 아니라 (어쩌면 그보다도 더 많이) 그래픽으로 구성된 가상의 세계에 노출되어 있는 것이다. 그렇다면 지금의 이 현실을 반영한 오늘날의 한국화는 이러한 가상현실의 모습을 어떻게, 어떤 방식으로 담아내고 있는지가 궁금해진다.

한국화와 가상세계와의 접목은 이번 전시에서 두드러지는 주제 혹은 방식 중 하나이다. 이 점은 본 전시가 단순히 동양화의 계보에 삽입되는 것으로서의 납작한 한국화의 개념이 아닌 동시대의 주제와 기법이 맞물린 지금의 한국화를 돌아보겠다는 취지 아래 이루어졌기에 가능했을 것이라 생각한다. 그간의 한국화의 역사를 짧게 살펴보자면, 사실 우리가 한국화의 지금을 고민해 보기 시작한 지점은 1990년대 중반이었다.¹ 이 시기 한국화 본연의 기법과 매체, 소재를 탈피하려는 시도가 일어났고, 새로운 한국화 경향은 전시장에서조차 발견할 수 있는 과거의 전통 작업을 지식의 대상으로만 여기며 그를 계승해야 한다는 부담을 덜어낸 것으로 보인다. 전시장 곳곳에 흩어져 설치된 산수화, 문인화, 채색화 등 이른바 전통의 계보에 속한 작품들이 동시대 작업과 계속해서 겹쳐지는데, 즉 이들에게 전통은 따라야 할 규범보다는 개인의 독창적인 창조물을 위한 참고 자료가 된 것이다.

좀 더 자세히 살펴보자면, 한국미술사에 주로 등장하는 회화적 요소들을 가공하여 적극적으로 사용한 것을 발견할 수 있다. 장지, 먹, 붓과 의식적이고 정신적인 차원의 선비정신, 형식으로서의 진경산수화, 민화 등과 같은 매체 및 각 작가의 독창성 등이 한 화면에 공존한다. 나아가 이미 근대화화 산업화를 겪어온 이 시점에서 한국의 산수는 더 이상 과거와 같은 모습일 수 없고, 이에 대한 한국화 작가들의 치열한 모색 중 하나로서 가상의 공간을 접목하는 방식에 주목해 보고자 한다. 언급한 것처럼 전통의 회화적 요소와 작가별 개성이 섞이면서 이제 동시대 회화의 특수한 한 양식으로서 정의되었고, 가상성의 도입은 한국화의 재료나 형식을 차용한 것의 차원을 넘어서 동시대 한국화에 대한 구체적인 방식의 한 가지를 제시하고 있음을 느낄 수 있었기에 살펴보고자 한다.

흘어지고 조각된 파편화의 방식으로 현실을 재매개하기

여전히 동시대 한국화 예술세계의 출발점으로 꼽히는 것은 산수화, 문인화, 풍속화 같은 고유의 회화 양식이다. 작가들에게 산수화는 겸재 정선의 진경산수화로부터 비롯된, 현실적 경관의 재현으로서 이해된다. 조선 산천을 직접 실물이나 경치를 있는 그대로

1. 조수진, 「'한국의 회화'로서의 1990-2000년대 한국화」, 『기초조형학연구』, 제17집(2016), 499.



도판 1. 손동현, 〈한양〉, 2022, Ink, acrylic ink, rubbing ink and stamp ink on paper, 194×80cm each



도판 2. 박그림, 〈심호도—불이〉, 2021, Color on silk, 189×225cm

그리던 진경 산수화가들의 정신을 이어받아 ‘한국인의 삶을 둘러싼 실제 환경으로서의 산수’를 창조하기 위해 매진하고 있는 것이다.² 손동현의 신작 <한양>(2022)도 이러한 배경 아래 서울을 배경으로 한 정선의 산수화를 가져와 해체하여 자신만의 형식으로 다시 그린 작업이다^{도판 1}. 마치 만화의 컷인 것처럼 여덟 개의 화면이 차례대로 벽에 걸려있는 이 작품에는 유교적 위계질서를 상징하는 고유의 산수화 전통은 해체되고 그 자리에 애니메이션에서 차용한 다양한 오브제들을 함께 포함시켰다. 공간과 차원을 묘사하는 방식도 애니메이션의 방식을 따라 구성하여 오늘날의 산수화를 만들어낸 것이다. 특히 작가는 전통회화의 형식과 방법을 쓰면서 동시에 일상적인 재료와 도구를 혼합하는데 이 둘의 영역이 서로 이질적이기에 작가 스스로도 섞이는 이 과정이 ‘스릴 넘치는’ 과정이라고 언급했다.³ ‘하나의 도구, 기법, 재료가 한 쪽에서 독주하다가도 곧 제지되고 또한 합주하기도 하며’⁴ 화면을 채워나간 작가의 방식을 통해 계속해서 관객은 전통의 산수화에 속한 듯하다가도 현실과 재매개되며, 다시 말해 화면 속 풍경을 보다가도 자꾸만 지금의 현존감을 느끼게 되는 것이다.

불화의 도상과 소셜네트워크 속 이미지를 결합한 형태의 작업을 하는 박그림은 파편화된 화면을 통해 그림을 보는 하나의 흐름을 제한하고 있다. 살펴볼 ‘심호도’ 연작은 선종 불교에서 본성을 찾아가는 수행 단계를 소에 비유하여 그린 선화 심우도를 재해석한 것으로, 소 대신 그려 넣은 호랑이와 동자를 대체한 작가의 주변인들의 얼굴이 보인다. 연작 중 이번 전시에 출품한 <심호도—불이>(2021)는 화판 자체를 분할시켜 확장되거나 축소된 화면을 표현할 수 있도록 실험한 작업이다^{도판 2}. 작가는 기독교의 천장화와 만화의 분할되는 컷 모양 사이의 유사성을 토대로 화판을 제작했다고 밝혔는데, 이러한 파편화된 화판을 따로 분리하여 설치해도 무방하다고 작가가 제안했을 정도로 흩어짐 자체를 중요히 생각하였다. 전시장에서는 그 틈을 인지할 수 있을 정도의 간격만 두고 설치되었지만, 이미지들이 모두 흩어져있는 모습을 상상해보라. 조각난 이미지들은 마치 소셜네트워크의 타임라인에 등장하는 이미지를 떠올리게 할 것이다. 실시간으로 업로드되는 이미지는 그 공유되는 속도가 초 단위로 이루어져 조각난 인상으로만 이미지 정보를 받아들일 수밖에 없다. 또한 그 이미지의 수집이 모바일의 좁은 화면으로 이루어지다 보니 언제든지 잘려 부분적인 가상의

2. 조수진, 같은 글, 499~501.

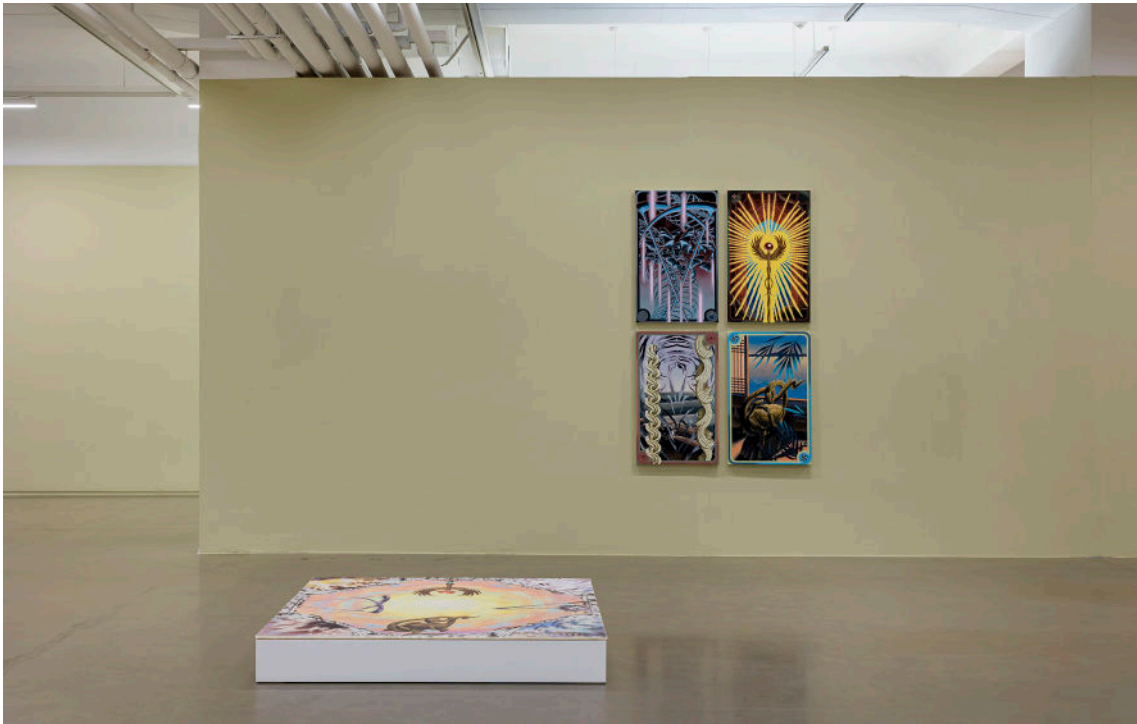
3. 손동현 작가 노트에서 발췌.

4. 손동현, 같은 글.

새로운 물질로 탄생할 가능성을 가지고 있다. 박그림의 조각난 화면도 보는 이로 하여금 스스로 이미지들의 재조합을 통해 작가가 제시한 개인적이고 자족적인 서사에서 벗어나 새로운 가상을 만들어내도록 부추기는 듯하다.

몰입을 위한 요소를 가볍게 쓰기

흘어지고 조각난 방식과는 또 다르게 본래 가상세계를 생생히 체험하기 위해 제작된 요소를 되려 그와는 다른 용도로 사용하여 작업에 반영하기도 한다. 스킨(skin)의 사용을 대표적으로 언급할 수 있을 텐데, 이는 흔히 롤플레이밍 게임이라 불리는 RPG 게임에서 사용되는 것으로 캐릭터의 의상, 기술을 변화시키는 다채로운 이미지이다. 게임 플레이어들에게 제공되는 게임 스토리와 세계관을 반영한 적절한 스킨은 게임에 대한 몰입도를 높여 가상에 펼쳐진 새로운 세계관에 대한 실질적인 감각을 부여해 준다. 하지만 문주혜는 게임 스킨의 부차적인 장식들을 재조합한 색다른 풍경을 통해 오히려 흐릿하고 한 번에 파악할 수 없는 이미지를 만들어낸다. 우선 작가는 재료의 측면에서 풍경을 안료를 머금은 장지 위에 그려내는데, 장지 특유의 스며드는 물질성을 통해 게임 화면에서 채집한 이미지를 담으면서도 흐려지는 찰나를 담아내고자 한 것이다.



도판 3. 문주혜, 〈사방위〉, 2022, Print on carpet, 126.5×126.5cm, 〈백(白)〉, 〈적(赤)〉, 〈청(靑)〉, 〈흑(黑)〉, 2022, Watercolor on paper, 80×50cm each

특히 이번 전시에서 장지에 작업한 작품에서는 더 나아가 카펫에 인쇄한 작업 <사방위>(2022)를 선보인다. 장지와 비교하여도 카펫은 이미지가 옮겨지는 과정에서 탈락되고 변형되는 부분이 무수히 많으며 옮겨진 이미지도 계속해서 흐릿하게 뭉개지면서 명확히 무엇을 묘사할 수 없는 상태로 나아간다. 또 다른 신작 <백(白)>, <적(赤)>, <청(靑)>, <흑(黑)>(2022)은 동서남북을 수호하는 사방신 신화와 사계절을 그린 작업들로 고전적 도상 체계와 게임 속 요소가 함께 등장한다. 두 요소가 한데 엉킨 이 이미지들은 화면을 볼수록 발견되는 층층이 쌓인 레이어 구성으로 인해 자꾸만 시선을 가두고 전체의 서사를 이해할 수 없게 만든다^{도판 3}.

이러한 스킨의 가벼움을 오히려 더욱 강조한 것이 박지은의 작업이다. 2021년 을지로 파이(pie)에서 열렸던 2인전 《신화창조 神話創造—신화창조 新話創造》에서 작가는 그간 풀어낸 소녀사천왕 이야기를 두루마리 형식으로 구현해내었는데, 흥미로운 점은 해당 전시의 글에서 작가가 소녀사천왕 스토리를 자신의 인스타그램에서 소개하는 방식을 언급한 점이다. 즉 글의 저자에 따르면 기다란 두루마리 작업 위 매끄러운 이야기는 인스타그램의 형식을 경유하며 파편적으로 보여지고, 피드를 올리듯이 작품을 읽어가는 이 방식을 통해 소녀사천왕의 서사는 점차 흐려지고 틈이 생긴다는 것이다.⁵

이처럼 소녀사천왕의 이야기를 풀어낼 방식으로 소셜네트워크 매체의 특징을 적극 활용하였고, 하나의 연결된 서사를 읽어내기 어려운, 그래서 가벼이 흩어져 버리는 지금의 현상을 반영했다. 이러한 맥락에서 이번 전시의 기동 벽지 작업인 <아수라 스킨>, <아수라의 벽>(2022)과 <소녀사천왕 네 개의 벽>(2022) 또한 이해해 볼 수 있다^{도판 4}. 문주혜가 스킨을 게임의 이해를 높이는 요소로 상정했으나 오히려 본인의 작업을 통해 그 용도를 저지시켰다면, 박지은은 스킨 사용 그 자체가 가벼이 선택되고 손쉽게 변경되는 특징에 주목한다. 이에 2전시실에 입장하자마자 눈길을 끄는 패턴화된 벽지를 낱장의 얇은 종이를 택해 계속해서 덧씌우는 방식으로 설치하였다. 또한 이러한 형식을 강조하기 위해 부착한 벽지 위에 투명한 고광택 바니시를 여러 겹 칠하였다. 플레이어가 원한다면 수많은 스킨을 무한히 소모하는 것이 가능하듯이 한없이 가벼운 이 벽지는 언제든 벗겨질 것만 같은 형태로 전통의 위압감을 유희하고 있다.

5. 윤형신, 「박지은과 키즈키의 작업에 관하여」, 《신화창조 神話創造—신화창조 新話創造》(pie, 2021.4.9.—5.2.) 전시 글, 2021.



도판 4. 박지은, <소녀사천왕 네 개의 벽>, 2022, Ink, silver powder and pigment print on paper, 278×60cm each.
<아수라의 벽>, 2022, Ink and pigment print on paper, 278×60cm each

이처럼 동시대 한국화 안에서 가상의 세계를 접목하는 것은 숏폼 콘텐츠 사용, 무한히 증식하는 소셜네트워크의 타임라인, 게임과 만화 속 상상의 공간 등에 익숙한 사회문화적 체계를 반영하듯 하나의 일관된 흐름을 끌어내고 있다. 일상의 곳곳에서 발견할 수 있는 가상세계의 체계와 풍경들을 화폭에 초대하여 몰입을 방해하는 방식으로 오늘날의 한국화를 재모색하고 있는 것이다. 이들은 굳이 전통이라는 말을 곱씹지 않으면서 가상 풍경과 체계가 그 자리에 적극적으로 끼어들 수 있도록 틈을 만들어내고 있다. 이러한 시도가 미술의 맥박이 다시 박동하기 시작한 한국화의 확장을 도모하는 것이길 바라본다.