

IMA 크리틱스 소개

IMA 크리틱스는 일민미술관의 시각문화 비평 연구 프로젝트다. 비평, 글쓰기, 편집 전문가를 초빙하여 비평 쓰기에 대한 원론을 되짚고 담론이 활용되는 전반적인 과정을 익히며, 유의미한 비평의 결과물을 생산한다. 2023년에는 6인의 IMA 크리틱스 연구자 김해수, 박현, 윤태균, 이희준, 임현영, 최재윤이 활동한다.

최재윤

최재윤은 학교에서 건축을 공부한다. 필명으로 사용하는 'PAO'는 주요 관심사인 펑크(Punk), 건축(Architecture), 오타쿠 서브컬처(Otaku-subculture)의 줄임말이며, 떨어져 있는 듯한 세 영역을 관통하는 연구를 시도한다. 최근에는 건조환경의 경험이 시공과 개별 감상을 뛰어 넘어 어떻게 동일한 의미를 가질 수 있을지 살펴보고 있다.

캐릭터 스위칭(Character Switching): 존재 방식 고정하기

이 글은 캐릭터가 그려진 회화(이하 캐릭터회화)를 작품 밖 맥락에 의존하지 않고 해석하기 위한 분석 틀, '캐릭터 스위칭(Character Switching)'을 제안한다. 회화에서 캐릭터는 네오 팝 아트의 미술사적 배경에서 주로 해석되다 보니 작품마다 고유한 해석을 만나기가 어렵다. 미술사적 맥락에 의존하는 해석은 작품의 자율성과 해석의 다양성을 방해하기 때문에 캐릭터회화 담론이 정체되었다는 평가는 일리 있는 진단이다.¹ 이런 양상은 구상회화가 외적인 맥락에 의존하지 않고 그려진 것에 근거해 각자 다르게 해석되는 것과 대조된다. 현실에 근거하는 구상회화의 형상들은 어떤 존재를 나타내는지가 해석의 관건이다. 하지만 캐릭터는 허구의 기호이므로 구상회화와 같이 정체를 파악하는 것은 그다지 해석에 도움이 되지 않는다. 캐릭터의 존재 자체보다는 캐릭터가 존재하는 방식에서 해석을 시작해야 한다. 캐릭터는 자율적 생명체로서 현실과 평행할 수도 있고 감상자의 이입을 위한 껍데기로써 리얼리티에 침투할 수도 있다. 두 존재 방식 중 하나를 선택하는 행위를 토글 스위치(Toggle Switch)에 비유하여 '캐릭터 스위칭'이라고 이름 붙였다.

1. "그동안 캐릭터회화라는 이름하에 불명확하게 이어져 정립되지 못한 채로 답습되고, 갱신되지 못한 오래된 비평을 시대에 맞춰 오늘날 새로운 담론으로 업데이트하는 자리가 되고자한다." 《로컬! 口-カル!》(파이, 2023.5.10.-5.27.) 전시 서문.

형상의 존재를 고정한 뒤 해석을 시작하는 구상회화

구상회화는 화가가 무엇을 그린 건지 자명해 보이는 경우가 많지만, 감상자가 형상을 인지하는 차나에는 다르게 보이기도 한다. 구상회화를 해석하는 일은 형상에 깃든 존재를 고정하는 것에서 시작한다. 구상회화는 재현예술과 다르게 대부분 형상이 변형되어 있으므로 화가가 고정시킨 존재와 형상은 자주 어긋난다. 이 어긋남을 어떻게 설명할지가 해석의 방향성이 되기도 한다. 은유로 해석되는 경우는 합성주의 작품을 사례로 설명할 수 있다. 노충현은 리얼리티를 정교하게 조작해 해석의 시작점을 의심하게 한다. 한편 김수영의 사례처럼 화면의 구성을 편집하여 형상에 간접적인 변형을 가할 수도 있다. 형상은 잠시 가상의 대안적 존재로 파악되지만, 해석으로까지는 발전하지 못한다.



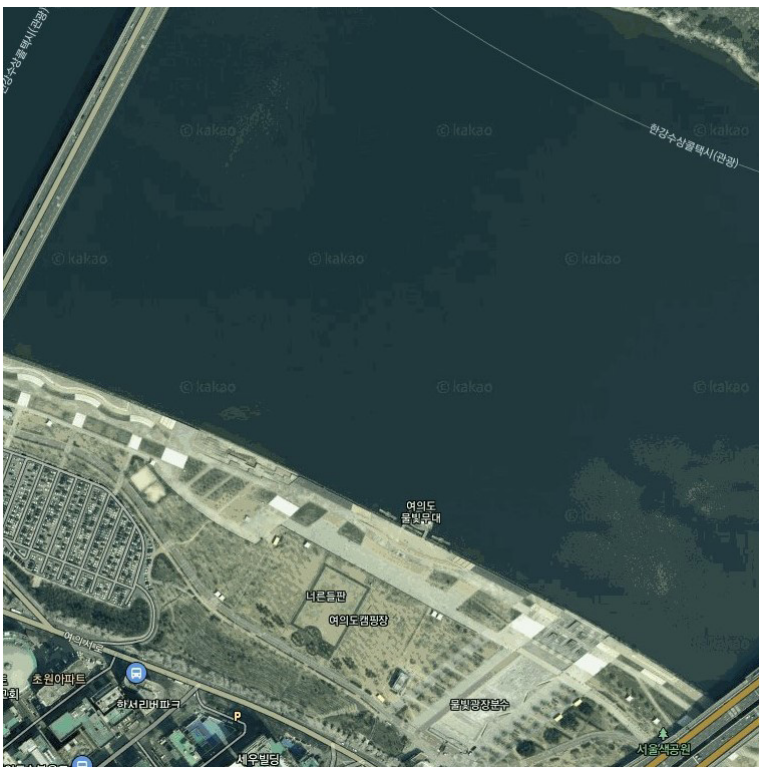
도판 1. 함성주, <걷는 팔>, 2023, Oil on canvas, 34×24cm

《히스테리아: 동시대 리얼리즘 회화》(일민미술관, 2023.4.14.—6.25.)에서 최진욱의 <자화상>(1992) 옆에는 함성주의 팔 그림들이 걸려 있다. 함성주는 최진욱이 자신의 팔을 고기에 은유한 것에 영감 받아 팔을 그렸다. 그중 <걷는 팔>(2023)은 자신의 팔이 발을 닦은 점에 착안해 그린 그림이다.² 실제로 작품을 마주하면 팔인지 발인지 잠시 헷갈리나, 작품 옆에 붙은 캡션은 그 그림이 팔을 그린 것이라고 친절하게 알려 준다¹. 형상은 팔로 고정되고 존재의 다른 가능성이었던 발은 은유의 대상이 되어 최진욱과 연결된 해석을 지지한다.

2. “거꾸로 걷는 팔. 내 팔은 발 같다.” 함성주 작가 노트에서 발췌.

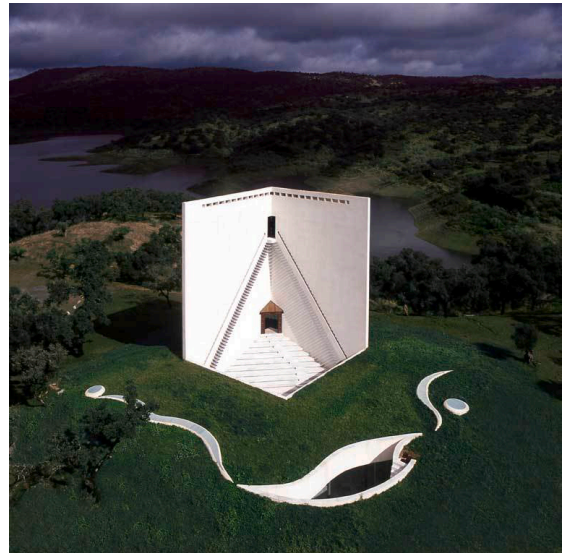
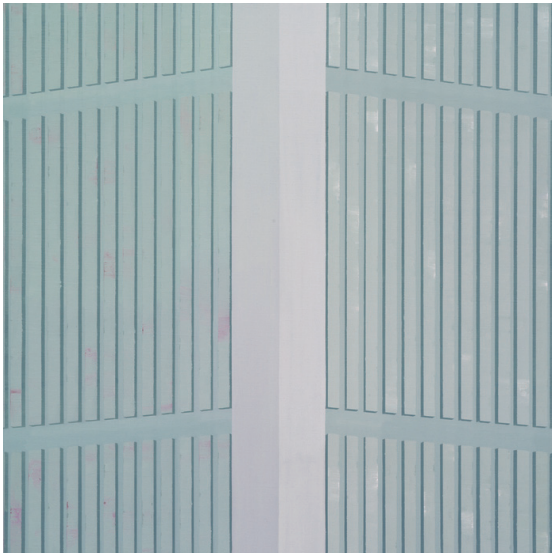


도판 2. 노충현, 〈여의도의 밤〉, 2023, Oil on canvas, 112.1×193.9cm



도판 3. 여의도 물빛 무대 인근 항공사진, 2020. 사진 출처: 카카오맵

노충현의 <여의도의 밤>(2023)에 그려진 풍경이 실제 여의도의 모습이라면, 이 그림은 2010년 한강르네상스 사업으로 완공된 바닥 조경 근처에서 마포대교 방향을 바라보는 시점인 것으로 추정된다². 강 위에는 두어 개의 수상 건물이 마포대교 방향으로 놓여 있다. 그런데 역대 항공사진을 살펴보면 해당 사업 이후 서강대교와 마포대교 사이에 물빛 무대 이외의 수상건조물이 존재한 적은 없다³. 여의도로 고정된 형상과 현실 사이의 간극을 직감한 감상자는 거꾸로 자신의 기억을 의심하게 된다. 노충현의 그림이 “기억상실과 유사한 감각”을 유발한다는 해석은 이렇듯 형상의 존재를 고정한 뒤 해석이 이루어지는 구상회화의 특징에서 비롯된다.³



도판 4. 김수영, <두 면>, 2011, Oil on canvas, 72.7cm×72.7cm. 사진 출처: 원앤제이갤러리 웹사이트

도판 5. 에밀리오 암바즈(Emilio Ambasz), <영혼의 은신처(Casa de Retiro Espiritual)>, 1975. 사진 출처: Emilio Ambasz, “Classic: Cordoba House,” *Arch Daily*.

김수영의 <두 면>(2011) 연작 중 하나를 보면, 리브 공법에서 비롯된 돌기가 특징인 아파트의 측벽이 그려져 있다. 현실의 아파트는 평면 구조상 측벽이 이웃하지 않기 때문에 이 낯선 아파트는 감상자로 하여금 전체 모습을 상상하게 한다⁴. 건축가 에밀리오 암바즈(Emilio Ambasz)가 설계한 <영혼의 은신처(Casa de Retiro Espiritual)>(1975)를 떠올리게 하는 가상의 아파트는 감상자가 좌우의 어긋난 그림자를 통해 화면의 분할된 구성을 눈치 채는 순간 해석되지 못하고 사라진다⁵.

3. “기술적 망각—기억상실과 유사한 감각을 통해 사실을 다루는 회화는 화가가 본 것에 진실로 가까워진다.” 노충현 작가 소개, 《히스테리아: 동시대 리얼리즘 회화》(일민미술관, 2023.4.14.—6.25).

캐릭터의 존재가 아닌 존재하는 상태를 고정하는 '캐릭터 스위칭'

유지인의 기호화 된 인물들과 정수정의 초상들은 자율적 생명체로 볼 수도 있고 이입 가능한 껍데기로 볼 수도 있다. 토글 스위치가 정상 작동 할 때처럼 이런 작품들은 두 가지 관점 중에 하나를 선택 할 수 있다. 반면 고장난 스위치처럼 관점을 바꿀 수 없는 작품들도 있다. 일본 작가 히로미(Hiromi)의 사례에서 캐릭터는 자율적 생명체로만 존재하고 마이코 코바야시(Maiko Kobayashi)의 캐릭터들은 작가가 이입하기 위한 껍데기로만 존재한다. 마지막으로 분석할 켄스케 스기모토(Kensuke Sugimoto)의 작품은 계속해서 깜빡거리는 전등같이 감상자가 자신의 관점을 어느 쪽으로도 스위칭할 수 없는 경우이다.



도판 6. 유지인, <장미파트>, 2022, Watercolor on paper, 18.5×13.5cm. 사진: 저자 직접 촬영



도판 7. 유지인, <마중>, 2022, Acrylic and colored pencil on canvas, 162×130.3cm. 사진: 저자 직접 촬영

유지인은 《SUMMER'S NEVER COMING AGAIN》(온수공간, 2022.8.30.—9.11)에서 기호화된 인물들을 등장시켰다^{6,7}. 작품 속 캐릭터들이 자율적 생명체로 존재한다고 전제할 때 이는 작가의 유년기 기억 속에서 살아가는 인물들을 이주시킨 것으로 해석할 수 있다. 입장을 스위칭할 경우, 감상자가 캐릭터에 이입하여 화면에서 전개되는 상황과 닮은 구석이 있는 각자의 노스탤지어를 마주하게 된다.



도판 8—11. 정수정, <극락조>, <뽕>, <곰팡이>, <수녀>, 2023, Oil on canvas, 50×45cm each

정수정의 <극락조>(2023)를 비롯한 네 점의 연작은 전통적인 초상화의 구도로 그려졌다. 하지만 캐릭터 디자인에서 차용된 듯한 허구적 기호들이 사용되어 수집형 카드게임의 캐릭터 아트로도 보인다⁸⁻¹¹. 화면 전체가 초상의 고유성을 드러내는데 복무한다는 점에서 만화와 같은 동기화된 공간으로 이해할 수 있다.⁴ 이를 근거 삼아 초상을 자율적 캐릭터로 상정해 캐릭터의 속성을 해석의 대상으로 삼을 수 있다. 혹은, 작품 속 캐릭터들이 계급, 직업, 감정을 드러내는 도상으로 구성된 점에 착안해 감상자들은 자신의 상황에 따라 초상으로의 이입을 조절하며 다양한 방식으로 감상할 수 있다.

4. “만화의 표현공간을 구성하는 각각의 레이어는 거의 동일한 의미나 감정을 상호 보강하면서 겹쳐져 있다. (중략) 나는 예전에 이러한 만화의 특성을, 앞서 논했던 것처럼 ‘유니존적인 동기화 공간’이라고 부른 적이 있다.” 사이토 타마키, 『캐릭터의 정신분석: 만화·문학·일본인』, 이정민 옮김(성남: 에디투스, 2021), 116.



도판 12. 히로미(Hiromi), 〈호에에에(Hoeeee)〉, 2023, Acrylic on painting, 30×30×5cm, 사진 출처: 더 프리뷰 아트페어 웹사이트

도판 13. 마이코 코바야시(Maiko Kobayashi), 〈무제 노래들 #7(Untitled Songs #7)〉, 2015, Acrylic on canvas, 27.3×22cm, 사진 출처: 작가 웹사이트

재해지인 오카야마의 풍경을 그린 히로미의 〈호에에에(Hoeeee)〉(2023)에는 머리만 남은 캐릭터와 식물이 평면적으로 부유한다^{5,12}. 이곳에 온전한 모습의 인간은 등장하지 않는다. 인간이 자연, 그리고 자신이 만든 인공물[캐릭터]보다도 덧없는 존재라는 작가의 현실 인식이 강력하게 드러나는 구성으로 인해 캐릭터 스위칭은 캐릭터를 자율적 생명체로 판단하는 것으로 제한된다.

히로미와 반대로 코바야시의 작품 속 캐릭터는 작가로부터 독립하여 존재할 수 없다.⁵ 〈무제 노래들 #7(Untitled Songs #7)〉(2015)처럼 그의 작품에는 캐릭터가 자율적으로 살아갈 만한 맥락이 배경으로 주어지지 않는다^{5,13}. 캐릭터에는 언제나 작가가 빙의해 있고 감상자는 캐릭터를 매개로 같은 인간인 작가와 소통하게 된다. 여기서 스위치는 빈껍데기 쪽으로 고정되어 있다.

5. “내가 만들어내는 생명체들은 내 안에서 이는 강렬한 감정과 셀 수 없는 말들로 이루어진 생각들 너머로 태어난다. 그들은 내가 이야기 할 수 있는 사람들과 같고, 마치 나를 위해 존재하는 것 같기도 하다.” 갤러리 조은, 「마이코 코바야시」, 2023년 5월 21일. URL: <https://galleryjoeun.com/kor/artists/view.php?idx=3>.



도판 14. 켄스케 스키모토(Kensuke Sugimoto), <캐릭터 오브제(MNM)[Character Object(MNM)]>, 2017, Acrylic on concrete rubble. 사진 출처: 작가 웹사이트, 촬영: 정민구

켄스케 스키모토(Kensuke Sugimoto)는 히로미와 비슷한 입장에서 인간을 캐릭터와 대비시킨다.⁶ 이를 근거로 <캐릭터 오브제(MNM)[Character Object(MNM)]>(2017)는 자율적인 캐릭터가 폐허 속에서 집요하게 미래를 응시하고 있는 작품이라고 해석할 수 있다¹⁴. 하지만 히로미의 경우와 달리 캐릭터는 지지체와 마찬가지로 상당히 파괴되어 연민을 자아낸다는 점에서 이입의 가능성도 남아 있다. 확실히 현실의 대기압을 버티지 못하고 겨우 숨만 붙어있는 듯한 모습은 연민을 불러일으킨다. 하지만 초점이 없으면서도 생기가 있는 괴이한 눈동자 때문에 막상 연민을 느끼고 이입 하기는 어렵다. 고장 난 스위치는 입장을 선택하지 못하고 딸깍거리기를 반복한다.

캐릭터 스위칭의 확장 가능성

지금까지 구상회화를 해석하기 위한 시작점을 '존재의 고정'으로, 이와 대비하여 캐릭터회화 해석의 시작점을 '존재 상태의 고정'으로 규정하여 작품들을 분석해 보았다. 캐릭터 스위칭을 회화 외적인 부분에서 사용할 수 있는 가능성을 가늠하고자 도시를 대안적으로 읽으려는 두 사례의 방법론을 '존재의 고정', '존재 상태의 고정'으로 대조하며 글을 마무리해 본다.

6. 론노 유키, 『애프터 애프터 10.12』(서울: 스노우맨 북스, 2020), 69.

거대조각상

'동성'이라는 작가가 거부의 의뢰를 받고 제작하게 되었다. 그의 작업 컨셉은 가족, 화합, 규칙, 통일이다. 그의 작품은 대단한 인기라서 서로들 소장하고 싶어 했고 후에 그에게서 가르침을 받은 후 비슷한 유의 작업들이 생겨나게 되었는데, 그 작가들의 이름은 자이, 훔타운, 레미안, 두산위브, e-편한세상, 미소지음, 푸르지오.....등이다. 어쩌나 인기 던지 작품이 역대를 호가하고 작가가마다 작품료가 다르다.

- 높이: 60m , ■ 너비: 50m 안팎
- 제목: 101동, 102동, 103동, 104동, 105동, 106동
- 작품소장: 한 명이 갖기엔 너무 비싸서 457명이 소장하고 있다.



6 미니멀리즘 회화

누군가가 '동성의 유명한 예술품 중 하나가 무엇이나' 라고 묻는다면 회화의 궁극적인 본질을 묻는 듯 평면적인 회색의 도화지에 가지런히 정리된 선들로 이루어진 동성의 자랑, 미니멀리즘 회화의 방식을 취한 이 작품일 것이다. 여러 명의 공동 작업으로 이루어진 이 작품은 작가들의 행방이 묘연치 않아 작가들을 찾을 수 없으나, (소문에 의하면 1960년대에 미국으로 이민을 가서 당시 미술계를 흔들 어 놓았다고 한다) 특수 자동차 한 대가 투입되는 미술계에서는 보기 힘든 거대자본이 투입된 것으로 매우 유명하다. 관람객은 관광을 하는 도중 자신이 작품 위에서 존재하는 것을 쉽게 느끼지 못하지만 관람 장소인 9층 계단 위에 서게 되면 그때서야 깨닫게 되는 재미있는 작품으로, 이 작품의 거대한 크기는 또 하나의 볼거리를 제공한다.



- 미니멀리즘: '최소한도의, 최소의, 극미의'라는 minimal에 'ism'을 덧붙인 미니멀리즘은 '최소한주의' 라는 의미이다. 여기서 '최소한' 이란 일루전의 극소화를 의미하는 것으로 회화의 감동, 자기 표현은 곧 예술이라는 신화를 기본으로 하는 종래의 예술 개념을 거부하는 입장에서 출발하고 있다

쇼핑 Shopping



1 프리마켓



- 쇼핑시간: 매주 화요일 9시 - 12시까지
- 이용료: 무료

매주 화요일 A.M 9시에는 이 곳에서 굉장히 큰 행사인 '프리마켓'이 열린다. 관람객은 각종 플라스틱류의 물건들을 공짜로 가져갈 수 있으며, 공짜로 가져가는 물건의 가치가 자신에게 너무 과분하다면 자신이 가진 물건을 슬그머니 내려놓고 와도 된다. 또한 신문 코너가 마련되어 있어 세상 돌아가는 일을 잠시 몰랐던 사람들은 지난 호들을 습득하여 신문을 마음껏 읽을 수 있다. 이용시간은 12시 전이며 공짜란 그렇다시피 약간의 시선 정도는 감수해야 한다.



도판 16. 프랑수아 블랑시악(François Blanciak)이 『도쿄이즈』에서 언급한 코마가타 2-1. 사진 출처: François Blanciak, "Tokyoids: The Aesthetics of Dismemberment in Japan," *The MIT Press Reader*.

신지선은 ‘아파트 투어 프로젝트(2005-)’에서 일상적인 풍경의 요소에 가상의 서사를 부여한다¹⁵. 이미 고정된 존재를 다른 대안적 존재로 치환하기 위해 일일이 맥락을 수정하는 수고로움은 <아파트 관광>(2005) 밖으로 대체현실이 확장되기 어렵게 만든다. 반면 건축이론가 프랑수아 블랑시악(François Blanciak)은 『도쿄이즈』에서 건물 입면을 로봇의 얼굴로 파악한다. 여기서의 로봇은 인간을 다이어그램화, 추상화해 재현한 인공물을 뜻하며, 기호화된 신체로서의 만화 캐릭터와도 유사하다.⁷ 예를 들어, 입면에서 출입용 개구부를 가운데 두고 창문의 위치를 좌우 대칭한 경우가 일반적이는데, 저자는 그것을 눈과 입이 달린 얼굴의 구성으로 읽는다¹⁶. 그가 도시를 분석하는 방법은 캐릭터 스위칭과 일치한다. 건물 입면을 얼굴로 읽는 입장을 선택하기만 하면 도시 풍경에 대한 해석이 빌딩 숲에서 로봇 마을로 순식간에 뒤집힌다.

7. 저자는 도쿄를 유난히 로봇 얼굴이 많은 도시로 강조하며 전후 일본의 건축디자인과 만화 캐릭터 디자인의 발달을 연결 짓는다. François Blanciak, *Tokyoids: The Robotic Face of Architecture* (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2022), 108.