

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.

이희준

이희준은 건축의 타 매체로의 변용에 관심을 두는 건축가다. 『C3』, 『건축평단』 등의 지면과 두 권의 단행본에 건축과 영화에 관한 글을 썼고, 11편의 한국 영화에서 다루어진 공간에 관한 책(공저)의 출간을 앞두고 있다. 현재 『건축평단』의 편집위원으로 활동하며, 한양대학교 ERICA와 AA Visiting School Seoul에서 건축 설계를 가르치고 있다. 서울대학교 건축학과 건축학전공을 졸업하고 영국왕립예술학교에서 최우수 논문으로 건축학 석사 학위를 받았다.

사진을 경유한 리얼리즘 회화

1.

‘왜 다시 리얼리즘을 호출하는가.’ 리얼리즘이 “이미 낡았거나” “단지 개인의 표현을 대변하는” 것으로 간주되는 작금의 상황에서 《히스테리아: 동시대 리얼리즘 회화》(일민미술관, 2023.4.14.—6.25.)가 맞닥뜨릴 수밖에 없는 물음이다.¹ 특히 누구나 스마트폰으로 사진을 찍고 편집하여 저마다의 리얼리티를 출판(publish)하는 오늘날, 이 문답은 더 첨예하다.² 스마트폰으로 촬영한 사진을 그리는, 이번 전시에 참여한 적지 않은 수의 작가가 선보인 작업 방식이 이러한 동시대인의 이미지 출판 방식과 공통점을 가지면서도 과거 리얼리즘 작가와 구별되기 때문이다. 최진욱, 노충현, 김혜원, 조효리는 사진을 경유해 그린다. 스크린 안의 게임, 영화, 만화나 시로 처리된 이미지를 그리는 함성주, 김민희, 노상호, 그리고 대상의 변화를 객관적으로 포착하기 위해 사진을 이용하는 손현선의 작품도 넓은 의미에서 사진을 경유하는 회화로 볼

1. 《히스테리아: 동시대 리얼리즘 회화》(일민미술관, 2023.4.14.—6.25.) 전시 서문.

2. 국립국어원 표준국어대사전에 따르면 출판의 정의는 다음과 같다. “서적이나 회화 따위를 인쇄하여 세상에 내놓다.” 오늘날 글이나 시각 자료는 인쇄물뿐만 아니라 스크린을 통해서도 접할 수 있다. 또한 수많은 원고에 웹사이트가 인용되어 출처로서의 기능을 하곤 한다. 과거에 일부 매체의 작품을 공개하기 위해 인쇄가 꼭 필요했다면, 인터넷을 통해 작품 공개의 편의성이 증대된 작금의 상황에서 출판은 이미지, 영상, 글 등의 인터넷상 공개를 포함하는 개념으로 확장되어야 한다. 이러한 이유에서 이 글은 ‘출판’이라는 표현을 사용했다. 국립국어원 표준국어대사전, ‘출판하다’. URL: https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?word_no=333285&searchKeywordTo=3.

수 있다. 따라서 이상의 물음에 답변하기 위해서는 리얼리즘 회화가 동시대 회화로서 지니는 가치뿐만 아니라, 리얼리즘 회화의 시각성이 유효한가에 관한 질문, 그리고 그것에 동반되는 재현에 관한 물음을 돌아보아야 한다.

재현에 관해 리얼리즘 회화가 필연적으로 직면하는 의문 중 하나는 편리하게 특정 시간을 포착할 수 있는 사진을 두고 왜 회화를 선택하느냐는 것이다. 이에 대해 현실을 충분히 담지 못하는 사진과 달리, 회화는 질감 등의 요소를 통해 재현과 재현의 대상을 진정 일치시킬 수 있는 매체이기 때문이라고 답할 수 있다. 다시 말해 사진을 경유해 그림을 그리는 과정은 사진 매체의 편의성을 빌려 사진이 리얼리티를 갖도록 편집하는 일이라는 것이다. 이 과정에서 회화는 사진의 특성을 갖게 된다. 그렇다면 사진을 경유하는 작가는 다음 질문은 피할 수 없다. 사진에서 멈추지 않고 끝내 도달한 회화는 사진이 우리에게 던지지 않는 무언가를 던지는가? 이 글은 그에 대한 답변에 닿기 위해 스마트폰과 같은 휴대기기를 활용해 일상적으로 찍고 수집한 이미지를 포함하는 동시대 사진과 회화의 접점을 살펴보고자 한다. 이러한 이해를 통해 앞서 던진 질문과 함께 ‘왜 다시 리얼리즘을 호출’했는지에 대한 물음에도 다가갈 수 있을 것이다.

2.

극사실주의 작가에게 애플과 LG 제품의 색감이 큰 영향을 준다는 노충현의 의견은 아이맥, 맥북, 아이패드, 아이폰, 그리고 애플 제품과의 호환을 위해 제작된 LG 27MD5KL 모니터를 사용하는 대부분의 작가에게 적용된다.³ 아이폰 카메라는 자동 포커스 스택킹(focus stacking)을 통해 모든 부분에 초점이 어느 정도 균질하게 맞아, 흐리게 보이는 부분이 없다. 또 “빛의 양이 적은 환경에서도 더 밝게, 실제 색과 비슷하게, 그리고 텍스처를 아름답게 구체적으로 구현”하도록 보정한다.⁴ 사진과 회화의 공통점을 빛으로 여기며 사진을 색으로만 본다는 김혜원의 방식을 상기할 때 해당 기술이 리얼리즘 회화에 주는 영향은 크다.⁵

3. 함성주는 지난 4월 20일 일민미술관에서 진행된 작가와의 대화에서 과거 노충현과 비공식석상에서 나눈 말을 언급하며, 애플, LG와 같은 특정 업체의 전자 제품이 작품 제작에 미치는 영향에 관해 역설했다. 본문에 명시한 해당 업체의 제품명은 필자가 특정한 것임을 밝힌다. 김혜원, 함성주와의 대화, 일민미술관, 2023년 4월 20일.

4. Apple, “Pro-level camera. Whoa-level pics.,” URL: <https://www.apple.com/iphone-14/>.

5. 김혜원, 함성주와의 대화.

여기서 짚고 넘어갈 점은 아이폰의 사진, 색이 애플 엔지니어에 의해 보정된 것이므로, 사진은 작가뿐만 아니라 엔지니어에 의한 현실의 재현이라는 사실이다. 결국 사진을 다시 그린 회화는 현실의 재현이 아니라, 현실 재현의 재현이다. 다시 말해 이렇게 보정된 사진을 그리는 행위는 직접 대상을 보고 그리는 것과 그 본질이 다르다. 나아가 현실을 보고 그릴 수 있는데도 불구하고 현실의 재현인 사진을 다시 그리는 방식의 당위성에 대한 의문도 제기된다. 이 사실을 상기할 때, 사진을 다시 그리는 작가는 아이폰 사진이 제공하는 시각 정보와 현실의 시각 정보 간의 차이를 무시한다고 추정할 수 있다. 동시대인은 대상을 직접 보는 것만큼 많은 양의 시각 정보를 스크린을 통해 받아들인다. 그뿐만 아니라 후자의 방대한 양으로 인해 인스타그램에 출판하는 조작된 현실, 즉 유사-리얼리티와 리얼리티 사이의 경계는 뚜렷함을 잃어간다. 이러한 상황에서 아이폰 사진과 현실의 시각 정보 간의 차이가 무시할 수 있을 정도로 작거나, 중요하지 않다는 작가의 판단은 수긍할 만하다.

같은 맥락에서 게임, 영화, 만화의 장면을 그리는 함성주와 김민희, 혹은 AI를 통해 제작한 이미지를 그리는 노상호도 사진을 그리는 다른 작가와 동일선상에 놓인다. 아이폰 사진이 스크린을 통해 전달되는 수정된 현실이라는 점은 게임, 영화, 만화의 특징과도 유사하기 때문이다. 즉 함성주, 김민희, 노상호가 그리는 스크린 속 게임, 영화, 만화 또한 사진의 범주에 속한다고 볼 수 있다. 이러한 주장은 특히 함성주의 <(구겨진) 리지가 참석합니다>(2023), <마지막 날>(2023)처럼 사진을 출력한 종이를 그린 작품에 적용된다. 두 작품은 오늘날 수많은 디지털 사진이 인화되는 대신 출력된다는 사실을 상기시킨다.

3.

화가가 손으로 그림을 그리는 일과 기계로 촬영한 이미지를 출력하는 일의 가장 큰 차이를 논할 때 화질에 관한 언급도 빼놓을 수 없다. 화가가 사진을 그리고자 하는 경우 어느 정도의 화질로, 얼마나 자세히 그림을 그릴지 결정하는 일을 선행해야 한다. 사진과 비교해 리얼리즘 회화의 화질이 낮고, 이로 인해 오히려 사진보다 세상을 더 잘 재현할 수 있을 뿐만 아니라 리얼리티를 효과적으로 담아낸다고 주장한다면, 리얼리티가 드러나는 사진을 살펴보는 과정을 통해 사진과 회화의 차이를 이해해 볼 수 있다. 그리고 이러한 차이는 사물이 움직이는 모습과 디지털 이미지가 빛을 담아내는 과정에 관한 탐구를 회화로 풀어내는 손현선의 화면에서 특히 두드러진다.

고화질 사진에도 리얼리티가 있다. 그 예로 아르테팩토리랩(ArtefactoryLab)의 작품을 들 수 있다. 아르테팩토리랩은 주로 건축가와 협업해 사진과 렌더링을 혼합한 고화질 이미지를 제작한다. 편집 또는 제작되었다는 단서를 발견할 수 없는 이들의 이미지는 일반적인 사진처럼 보인다.⁶ 건축가를 위한 이미지임에도 불구하고 건축물이 주인공처럼 보이지 않는 구도는 이미지에 ‘리얼’함을 더한다. 이들은 작업 첫 번째 단계에서 건축가에게 전달받은 디지털 3D 모델을 어떤 구도로 볼 것인지를 결정한다. 이러한 과정이 아르테팩토리랩이 지닌 사진가로서의 면모를 돋보이게 하며, 이들의 이미지를 사진의 범주로 구획 짓게 한다.⁷ 그러나 그들의 이미지는 사진의 성격을 갖는 것에 그치지 않는데, 일례로 프랑스 건축사무소 브루더(Bruther)는 아르테팩토리랩에게 의뢰한 이미지를 확대하여 관찰함으로써 오히려 실제 건물의 디테일(detail)에 적용했다.⁸ 이러한 과정은 이미지가 고화질이기에 가능한 것이다. 이로써 아르테팩토리랩의 사진은 지어지지 않을 건물에 관한 인상(印象)을 제공하며 갖게 되는 리얼리티를 넘어, 미래에 지어질 건물에 영향을 미친다는 점에서 리얼리티 그 자체가 된다.

아르테팩토리랩이 보이는 이상의 과정은 손현선이 움직임과 빛을 디지털 이미지, 렌더링을 통해 실험한 후 그것을 동일하게 그리는 방식으로 작업하는 것과 유사하다. 다만 손현선이 만든 <워터 맵>(2018), <워터스>(2018) 등의 디지털 이미지는 컵이 어떻게 만들어지는지가 아니라, 컵의 모습을 회화로 어떻게 그려낼 수 있는지에 관한 단서를 제공한다는 점에서 차이가 있다.

6. 올리비에 캉파뉴(Olivier Campagne)가 아르테팩토리랩의 일원일 당시 스웨덴의 건축사무소 아호브 프릭(Arrhov Frick)을 위해 만들었던, 스페인의 건축 잡지 『엘 크로키(El Croquis)』의 표지 이미지가 단적인 예다. 벨기에의 건축사무소 도그마(Dogma)를 다룬 호처럼 표지 이미지가 컴퓨터 그래픽임이 명백한 예외를 제외하면 표지에 주로 사진(건축물, 건축가, 혹은 드로잉의 사진)이 실리는 『엘 크로키』의 특성상, 독자는 표지의 아호브 프릭 건축물 이미지를 사진이라고 생각할 수밖에 없었다. 고화질 이미지는 작은 오류로도 가짜임이 드러남에도 아르테팩토리랩의 이미지는 독자를 속이는 데 성공한다. Arrhov Frick et al., *Arrhov Frick 2015-2022 : Cambio De Paradigma = Paradigm Shift* (Madrid: El Croquis Editorial, 2022).

7. Fondazione Prada, “STURM&DRANG STUDIO | Artefactory lab,” June 28, 2021. URL: https://www.youtube.com/watch?v=pirOQxnV5Nk&ab_channel=FondazionePrada.

8. Bruther et al., *Bruther 2012—2018 : El Maquinismo De Bruther = Bruther's Machinism* (Madrid: El Croquis Editorial, 2018), 11.

4.

한편 아르테팩토리랩의 이미지에는 사람이 표현되지 않거나 중요하지 않게 표현됨에도 리얼리티가 있다. 이미지에 묘사된 사람은 이미지가 단순히 촬영된 사진이 아니라 인위적으로 제작된 것임을 쉽게 드러낸다. 이렇게 사람이 표현되지 않는 것은 실제 같은 이미지를 만드는 데 도움이 될 수 있다. 물론 뒤셀도르프 학파(Düsseldorf School of Photography)의 사례에서도 볼 수 있듯 실제 같아 보이는 것과 리얼리티의 유무는 별개다. 아르테팩토리랩은 사람 대신 가구와 물건의 배치로 실제 사람이 공간을 점유하는 방식을 상상하게 만든다. 또 적절한 조경과 기후, 색감으로 해당 지역의 환경이 곧바로 느껴지게 만들며 이미지에 리얼리티를 담는다.

마찬가지로 노충현, 김혜원, 최진욱의 그림에 사람이 등장하지 않는다는 사실은 역설적으로 리얼리티를 발생시킨다. 일례로 김혜원의 발이 표현된 <어느 오후(OC Project)>(2017)는 함성주가 “이미지를 발생시키는 것은 손과 얼굴”이라고 한 말을 빌려, 사람이 등장하지 않는 김혜원 작품의 연장선에 해당한다고 볼 수 있다.⁹ 노충현의 작품에 그려진 인물 또한 풍경에 깊이 스며들어 독립된 객체로서의 성격을 상실하고 풍경의 일부가 되어버렸기에 사람으로 보지 않을 수 있다. 최진욱의 <하교길 2>(1991)에는 사람의 얼굴이 보이기는 하지만 구체적으로 표현되지 않아 풍경을 이루는 다른 요소와 동일한 위계를 갖는다. 또한 김혜원과 최진욱은 파노라마 기능을 활용해 동네의 풍경을 촬영하고 수집하여 작가 본인의 존재를 강하게 느끼도록 만든다는 점에서, 노충현은 구체적인 사진의 디테일을 누락하는 대신 그 자리를 공감할 수 있는 자의적 해석으로 채운다는 점에서 리얼리티의 특징을 드러낸다.

5.

이 지점에서 리얼리즘 작가들은 사진의 화질이 충분히 높지 않을 경우 낮은 화질을 어떻게 처리할 것인가의 문제를 맞닥뜨린다. 대표적인 예로 김혜원이 있는데, 김혜원은 물감의 독특한 질감을 표현하는 방식으로 화질의 문제를 해결한다. 높이 190cm 이상의 캔버스에 그린 <마포중앙도서관>(2021)이나 <당산철교를 건너는 2호선 열차의 내부>(2022)의 실제 모델이 된 사진은 아이폰과 같은 기기에서 확대해 보면 구체적인 형상으로 드러나지 않는 부분이 있을 수밖에 없다. 김혜원은 이처럼 사진을 확대할 때 저해되는 화질을 붓터치와 과슈(guache)의 질감으로 보충한다. 이렇게 메워진 화소는

9. 김혜원, 함성주와의 대화.

관객으로 하여금 더욱 촘촘한 무언가를 상상하게 하는데, 이를 리얼리티라 부를 수 있다. 이로써 회화는 유사-스크린의 지위를 가지는 것에서 더 나아가 확장된 의미에서 리얼리티에 도달한다.

6.

히토 슈타이얼(Hito Steyerl)은 동시대 디지털 이미지가 속도를 얻은 대신 물질성을 잃었다고 주장했다.¹⁰ 하지만 그 디지털 이미지를 경유한 리얼리즘 회화는 반대로 물질성, 즉 리얼리티를 얻었다. 앞서 살펴본 바와 같이 아르테팩토리랩은 사진처럼 제작된 이미지의 구도와 미장센을 통해, 리얼리즘 회화는 붓터치와 질감을 통해 리얼리티를 확보한다. 이는 카메라 기술, 작품 속 사람의 유무, 그리고 사진의 화질과는 무관하다. 이렇게 사진을 경유한 회화에서 리얼리티는 물질화되어 우리를 타격하고야 만다.

10. Hito Steyerl, "In Defense of the Poor Image," *e-flux journal*, no.10 (November, 2009), accessed May 3, 2023, URL: <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>.