

## 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.

### 김해수

김해수는 언어를 뜯어 호칭을 기워낸다. 생물의 작용에서 생물, 비생물의 몸과 재생을 이해하며 당김을 목격해 쓴다. 이 종합을 기의에서 해방시켜 공존을 발음하는 일을 지속하고 있다. 미시의 눈으로, 결집의 근력을 다시 말하는 원고들을 기획했다. 현재 서울예술대학교 문예창작전공에 재학하고 있다.

## 국경의 왕<sup>1</sup>

손짓으로 인해 이룩되거나 흐트러질 여기. 유량이 일과인 곳. 비키지 않음으로써 같이 이점을 얻는 기이한 양보. 위 전제는 이시 우드(Issy Wood)의 뮤직비디오 <빚(Debt)>(2020)에 나오는 모노폴리 게임에서 쓰인다. 모노폴리에서는 내가 흡수한 땅이 아니면 지불을 해야 하며, 운에 의해 그 유무가 정해진다. 신속해야 하는 특성상 판을 돌아다니는 말의 전사(前史)는 굳이 말해지지 않는다. 하지만 <빚>에서는 손으로 오래 대면하는 대상을 알아가지 않아도 됐던 관례가 허점이 된다. 아무 서사도 요청되지 않았던 말들이, 참여자의 그 게으름으로부터 구전을 짓고 끝내 우위에 선다. 이 역전은, 우드가 게임에 활용되는 사물 다수에 얼굴을 넣으며 생겨났다. 내보이는 표정은 부위를 모아도 이해하기 어렵다. 픽셀이 도려져 까맣게 남은 집. 주사위의 열린 입이 발음하려는 바. 험거운 이음새와 무관하다는 듯 찢는 목. 이러한 내색으로 입체감은 생겼지만, 말에게 어느 열망이 있는지 명확히 설명되지 않는다. 결말로 하여금 되풀이되는 의지의 지연을 당겨볼 수 있다. 말을 옮기던 네 명의 남성은 끝까지 정작 말이 행하는 동작에는 유념하지 않았다. 한 남성은 진행이 어려워지자 말에게 탕을 돌리며 작은 케이지에 가뒀다. 이때 말은 참여자에게 경로를 배여받는 수동성만을 띤 '것'으로 인식된다. 하지만 말은 대명사에도 제어에도 순순하지 않다. 케이지에서 스스로 벗어난다. 이윽고 그들은 상반신이 지폐 더미에 파묻히는 복수에

1. 임정환, <국경의 왕>(2019)에서 제목 차용. 본고의 '국경의 왕'에 대한 정의는 독자적으로 지었다.

쳐하며 게임은 끝난다. <빛>에 등장하는 다양한 초상 중에서도 말, 남성의 팔에 있는 문신, 돈의 한가운데에 있던 공통된 얼굴에 주목해 보자. 피부에 흡수시켰거나 운용 수단으로 계속 쥐던 것도, 잘 보려는 의지가 없다면 수가 되지 못함을 알 수 있다. 매일 간직하게 되는 물성을 어떻게 다시 대면해야 할까. 우드의 회화에서는 존재가 미세하게 부풀어 오르내리는 과정을 조감하듯 바라본다. 이는 개별성을 수궁하여야만 보이는 숨쉬기이다. 우드는 하나의 시점을 고정하기보다는, 새가 비행하며 지켜보듯 면면을 동시에 파악하여 넓힌다. <빛>의 경우, 홀대받았던 말의 말하기를 비언어적인 동작으로 언표했다. 이로써 말은 주체성을 얻었다. 자신의 사방을 보여줌으로써 오히려 관람자의 붓을 흔드는 전개는 흥미롭다. 《I Like To Watch》(일민미술관, 2023.9.7.—11.12.)는 우리가 스스로 신뢰해 온 보기를 허물 수 있도록 돕는다. 이는 역설적으로 건설에 대해 밀접히 알아가는 계기가 되어줄 것이다.

여러분은 행성의 운명을 관장하는 신입니다. 운명의 분기점 교차공간에서  
운이 바닥난 행성을 소멸시키거나 다시 회복하는 일을 합니다.<sup>2</sup>

지면의 제목인 '국경의 왕'은 우드의 회화를 아우르는 칭호이다. 이는 상공에서 사회를 알아가고 관여하는 절대자를 잠시 경험케 하는 모노폴리에서 기인한다. 게임 판은 참여자의 눈보다 낮은 곳에 있으며 국가를 가뿐히 일으키거나 쇠락할 힘이 모두에게 있다. 하지만 개별과 개별이 우리로서 가세하여야 하는 자본을 말하면서, 미시적인 언어는 터부시한다는 결점이 남아 있다. 이 잔여감을 해결하는 게임이 <데저트 이글: 교차공간 회의>이다. isvn은 밴드 실리카겔이 과거 발매한 음악 <데저트 이글(Desert Eagle)>(2021)을 근원으로 둔 TRPG를 제작했다. 이 게임에서는 자신이 임의로 뽑은 행성 카드를 확인한 다음, 그곳에서 경험했던 총체에 대해 잇는 것이 가장 중요한 규칙이다. 튜토리얼 영상에서 진행자는 "남성 임신 확률이 빠르게 증가하는 세계"인 '기프'의 체험을 묻는다.<sup>3</sup> 그러자 이외의 참가자들은 여행자가 되어 (당연히 미경험일) 자신이 기프에 머물렀던 원인, 체류 기간 동안 선망했던 것, 기프인과 소원해진 이유 등을 카드를 참고하여 설명했다. 모든 발언을 토대로, 자신의 입장을 정돈하고 주사위를

2. Silica Gel 실리카겔, '실리카겔 (Silica Gel) 'Desert Eagle' TRPG GAME : How to Play D.E Cross-space Congress', 2021년 12월 10일. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=YIErPEdT4ZM&t=26s>.

3. 실리카겔, 같은 곳.

선택해—흰색은 회복, 검은색은 소멸이다.— 굴러 행성의 존폐를 점친다. <데저트 이글>은 모노폴리와 우연성과 초월성이라는 이점을 같이 한다. 나아가 사소한 발화의 위력에 집중하여 생성을 야기하고, 대화하며 생기는 틈과 쌓임이라는 근사한 재미를 만든다. 우드의 '틈' 역시 작가가 성실히 써온 일기 형식의 블로그와 작사 등에서부터 발휘된다. 우드의 회화와 쓰기의 연계 지점은 제목으로 빈번히 나타나는 '연구(Study)'와 맞물린다. 우리는 발언을 표명 수단으로 쓴다. 나의 논리에서 불가해한 성질을 만나도 어떻게 이름 붙일지 궁리한다. 이 과정의 길이와 비례해 미지가 해결되지 않는다는. 다만, 미지에 대해 계속 '연구'하면서 틈입하는 잠재성을 배우게 된다. 사물의 지속, 종결에서도 거듭되는 나아감 등을 말이다. 이 전반은 위안을 준다. <I Like To Watch>와 <데저트 이글>에서 상통하는 주제는 '새' 복기이다. 새 성립을 위해서는 이전의 고정점들을 끌러 재배열하고, 때로는 흐트러뜨리며 말해야 한다. 우드는 그간 내면에 있던 다면적인 마음을 회화에 인용해 왔다. 일례로, <겁먹었거나 게으르거나(Scared or lazy)>(2023)를 보자. 토끼 형태의 동상과 귀가 둥근 자물쇠가 전면에, 서로 붙든 손목이 뒤에 놓여 있다. 제목이 토끼와 자물쇠 둘중 무엇을 가리킨다 해도, 명시되지 않은 것의 준비 동작을 암시한다는 인상을 준다. 이 움찔거림은 다음의 질문에서 비롯되었다. 장식품 역시 자물쇠의 구조일까? 자물쇠가 생물을 본뜬 것이라고 금세 받아들여질 수 있는 이유는 오직 귀와 옆에 있는 토끼의 영향인가? 개별로 놓인다면 달라질 이해일까? 정물과 신체는 어떤 논리로부터 떼어져 나왔을까? 필자가 제기한 의문은 문답 형식으로 해결되지 않아도 무방하다. 오히려 이 행위 자체, 미연을 계속 연관 짓거나 밀쳐야 다음으로 안내된다. <겁먹었거나 게으르거나> 속 존재들은 일부가 잘렸거나 연관이 모호해도 느슨한 안정이 느껴진다. 상호적인 힘의 인식 면에서도 둘은 상이하다. 동상과 자물쇠 사이는 약간 벌려두었고, 후면에서는 손목을 밀착하는 일에 집요하다. 이러한 두 쌍의 자리가 겹치면서 중심에 생긴 갈색 틈을 보자. 이 틈은 다음을 이을 가설을 환대하는 공간이다. 아울러 우드의 연결감은 소거, 확대, 회전처럼 배열을 교란하며 생긴다. 결국 '겁먹었거나 게으르거나'라는 유추 이후에 어떤 심리가 진입해도 이상하지 않다. <데저트 이글>에 참여하기 위해서는 키트 외에도 별도의 필기구를 지참해야 한다. 기록자가 무용담을 속기하고, 이후에 "연대기 순으로 재배치"하는 작업을 요한다.<sup>4</sup> 진행자와 여행자만큼 기록자의 역할은 큰 뼈를 맡는다. 참여자가 즉석에서 말한 경험은 대과거의 유기물이 될 수 있다. 확정적이지 않은 디딤은 멸종을 미루는 계기가 된다.

4. 실리카겔, 같은 곳.

연약함이라는 속성은 실패라는 사건과 결부되어 있다.

실패의 미래적 가능성이 연약함이라는 개념의 기원으로 지목될 수 있다.

그러나 이곳에서 실패는 부드럽고 납작하게 펼쳐져 있다.

(...)

판단이 부재하는 장소에서 연약함의 부정성은 탈각되고 아름다움은 돌출된다.

그리고 이 모든 일련의 과정을 말없이 행하는, 손이 있다.<sup>5</sup>

〈C-사이드(C-side)〉(2022), 〈미란다와 초록색 다기(Miranda with green service)〉(2023)는 물성의 상대적인 힘의 순차를 펼침으로써, 아이러니를 잘 드러낸다. 〈C-사이드〉의 새 떼는 일렬로 무사히 비행하고 있으나, 최선의 방향으로 가는 것일지 의심하게 한다. 새의 배경으로 선 커다란 존재가 그들이 있는 쪽으로 눈짓을 하여 그렇다. 정체를 알 수 없는 존재의 커진 동공과 상기된 볼이 긴장을 느끼게 한다. 상대적으로 염려되는 새는, 이와 무관하게 곳곳이 나아간다. 또한 무리가 균등하게 날아가는 것을 전면에 두어, 힘의 분배에 관한 판단을 유보한다. 확신할 수 있는 개체여서 선행한 마음을 반성할 만큼 말이다. 심지어 새는 그들을 주시하는 존재의 눈앞마저 길로 여기며 마다하지 않는다. 이처럼 우드의 회화에서는 한 칸에 나와 상대의 말이 동시에 놓인 정황과 닮은 구도가 대개 나타난다. 동시성은 〈데저트 이글〉에서도 하나의 사건이 된다. 다만, 이 게임은 참여자를 독려하는 문구로 쓰이는 “정교한 내러티브를 만드는 게임이” 아니며, “아이러니의 세계에 몸을 던지고 휘말”려야 한다는 권고와 연동해 사유할 필요가 있다.<sup>6</sup> 공존이 꼭 연약함을 이겨내는 안을 택하지 않아도 일어날 수 있음을, 우드는 “실패의 미래적 가능성”을 반복하며 표명한다.<sup>7</sup>

5. 김선오, 「눈과 손」, 《새 손》(리플렛, 2023.8.25.—9.16.) 전시 연계 텍스트, 2. '납작'의 어감이 부정적으로 이해될 가능성이 있어 부연한다. 위 인용구는 《새 손》에서 김리윤이 제작한 종이꽃에 관한 김선오의 수사이다. 종이의 약한 속성—물에 적시면 금세 연해지며, 구기면 원상으로 깨끗해지기 어려운—을 긍정적으로 반영한, 접음의 미학으로 이해하면 좋다.

6. 실리카젤, 같은 곳.

7. 김선오, 같은 글.

〈미란다와 초록색 다기〉에서는 아마도 미란다일 인물과 양상추의 모양을 띤 다기가 놓여 있다. 제목에서 미란다는 고유명사이지만, 후자는 비슷한 제형이라면 금세 대체될만한 이름이다. 하물며 초록색 다기는 미란단에 의해 더 젖혀지거나 봉해질 수 있다. 다만, “손”은 초록색 다기에도 공평히 부여된다.<sup>8</sup> 인물의 행위가 확정되지 못하는 이유는, 그보다 앞에 있는 초록색 다기가 퍼진 채 가려져서 그렇다. 초록색 다기는 티팟이나 찻잔 받침처럼 다기의 원형을 띠고 있지만, 왼쪽 상단에서는 속을 헤친 양상추와 근접하게 묘사되어 있다. 인물은 초록색 다기의 생김새들을 거쳐야 표현할 수 있다. 초록색 다기에서 주도적인 변용이 느껴지는 것 역시 당연하다. 이 교차성이 있기에 정언은 없어도 무방하다. 이유는 앞선 ‘연구’로 습득되었다. 사물 스스로가 결심할 이동성을 ‘보기’로 화답해야 함을 말이다. 양상추는 단단한 심지와 얇은 겉으로 이루어진 채소이다. 단언을 넘어뜨리는 우드의 진행형에서 우리는 심지와 닮은 사고를 잠시 내려놓고, 겉들을 헤치면서 보아야 한다. 이것이 기꺼이 국경을 넘으며 분리를 휘젓고 모으는 일이다. 경계의 “앞에서 끝으로, 시작에서 시작으로 가는 순간들에 보이는 것들은 다음과 같다. ( )”<sup>9</sup>

8. 김선오, 같은 글. “행하는, 손”이 지시하는 의미를 차용했다.

9. 이강선, 〈착륙〉(2022). 픽션 다큐멘터리인 〈착륙〉에서 “사람들의 기억에 대한 정보 값을 종이에 입력하면 영원히 그 순간에 대해 기억할 수 있는 직업”(〈착륙〉)을 지냈던 ‘나’는 기록이 금기가 되어가는 곳에서도 사진을 촬영하여, 풍경을 귀가시키지 않는다. 〈착륙〉은 마지막 장면으로 인용구만 화면에 띄운 채 공 튀기는 소리를 삽입했다. 이는, 기록된 “시작”과 복기의 탄성을 시사한다.