

## IMA 크리티क्स 소개

IMA 크리티क्स는 일민미술관의 시각문화 비평 연구 프로젝트다. 비평, 글쓰기, 편집 전문가를 초빙하여 비평 쓰기에 대한 원론을 되짚고 담론이 활용되는 전반적인 과정을 익히며, 유의미한 비평의 결과물을 생산한다. 2024년에는 3인의 IMA 크리티क्स 연구자 김윤진, 남수빈, 장예란이 활동한다.

### 김윤진

김윤진은 시각예술 및 대중문화 전반에 관심을 가지고 예술과 사회의 교차점에 대하여 연구한다. 2022년 서울시립대학교 도시인문학연구소의 제3회 영화평론상 대상을 받았고, 2023년 한국영화평론가협회의 제43회 영평상 신인평론상(최우수)과 Graphite on Pink의 제6회 GRAVITY EFFECT 미술비평상(3위)을 수상했다. 그리고 2024년 한국만화영상진흥원의 대한민국 만화평론공모전에서 대상을 수상했다.

## ‘현재’에 출몰한 ‘과거’에 대하여

무한한 가능성이 우리 모두를 희망에 부풀게 했던 때가 있었다. 곧이어 모든 한계가 극복되고 불합리가 해결될 것이라는 희망. 미래를 향한 부푼 꿈들의 기저에는 기술의 진보와 과학의 발전에 대한 낙관이 자리하고 있었다. 그것은 아직은 잠재된, 곧이어 실현될 상태로 우리 앞에 나타나 산재한 곤란을 모조리 해결해 줄 것만 같았다. 그러나 현실은 예상과 달랐다. 기술의 진보는 또 다른 문제를 낳았고, 과학의 발전은 우리에게 다음(next)이 없음을 분명하게 드러낼 뿐이었다. 그때부터였을까. 우리가 더 이상 내일을 그리지 않게 된 것이, 무한한 가능성으로 점철된 듯 보였던 미래가 도리어 기약 없는 희망 고문으로 가득한 현실로 여겨지기 시작한 것이 말이다. 미래가 우리의 마음먹기에 달려 있다는 신념은 더 이상 유효하지 않은 듯 보였다.

오늘날 가능성은 더 이상 긍정의 구호가 아니다. 그것은 차라리 아무것도 담보되지 않았다는, 무엇도 보장된 것이 아니라는 현실의 이면을 감싸는 포장에 가깝다. 이제는 누구도 그것에 속거나 혹하지 않는다. 무한한 가능성이야말로 우리가 끊임없이 노력과 헌신의 굴레에 자발적으로 빠져드는 것을 정당화하는 준거다. 자기 자신을 ‘갈아 넣는’ 과정을 통해서만 성공의 언저리라도 경험해 볼 수 있는 신자유주의적 주체에게, 필요한 것은 차라리 가능성조차 소진된 상태다. 일찍이 문화비평가 마크 피셔(Mark Fisher)가 관찰했듯, “이미 존재하고 있는 상황에 대한 수동적인 관찰이 아니”라 이를 넘어서는 “자기 충족적 예언”으로서 “반성적

무기력(reflexive impotence)”의 만연은 정확하게 이를 반영한다.<sup>1</sup> 미래를 향한 낙관이 아닌, 미래에 대한 체념에 기대는 이들의 모습에서 엿보이는 것은 완결된 운명을 향한 동시대적 주체의 열망이다.

### 미결된 운명이 주는 곤란과 완결된 운명을 향한 열망

일민미술관의 기획 전시 《포에버리즘: 우리를 세상의 끝으로》(일민미술관, 2024.4.12.—6.23.)는 미결된 운명에 기거하는 한편 완결된 운명을 열망하는 동시대적 주체의 곤란과 열망을 살핀다. 전시에 참여한 12인(팀)의 작가는 저마다의 방식으로 기약 없는 미래 또는 출처 없는 과거로부터의 출구를 모색한다. 그러나 전시된 작품들은 ‘반성적 무기력’에 빠진 채 아무것도 하지 않기를 정당화하는 태도가 형상화된 결과물이라기보다는, 필연적으로 실패할 운명이 담보하는 안전과 자유에 자신을 내맡긴 채 이루어지는 시도에 가깝다. 즉 실패가 예정된 운명 속에서 도리어 해방적인 자유를 만끽하는 것으로, 이는 ‘밀져야 본전’에서 이어지는 ‘될 대로 돼라’ 또는 ‘아니면 말고’ 식의 태도를 떠올리게 한다.

전시에 반영된 이와 같은 태도는 오늘날 우리에게 그리 낯설지 않다. 주식 매매방에 머물며 “가즈아”나 “존버만이 살길이다”와 같은 “자기최면적” 구호를 외치는 이들의 경우가 대표적으로, 흥미롭게도 문학비평가 유인혁은 이들의 모습에서 “자기를 극복하는 주체의 모습”을 발견한다.<sup>2</sup> 수익률이 마이너스일수록, 즉 손실이 커질수록 이러한 태도는 두드러지게 나타나는데, 이들은 바로 그 ‘잃을 것 없음’에 기대어 평소라면 시도하지 않을 큰 규모의 투자를 과감히 결정한다. 외마디 비명처럼

1. 마크 피셔는 반성적 무기력을 무관심이나 냉소주의와 구별한다. “프랑스 학생들이 거리에서 신자유주의에 항의하는 모습은 여전히 볼 수 있는 반면 영국 학생들은 상황이 비교가 안 될 만큼 나쁜데도 운명에 체념한 것만 같다. 그러나 내가 주장하고 싶은 것은 이것이 무관심이나 냉소주의가 아니라 반성적 무기력(reflexive impotence)의 문제라는 점이다. 이들은 사태가 나쁘다는 것을 알고 있다. 그러나 그 이상으로 자신이 할 수 있는 일이 아무것도 없다는 사실 또한 안다. 그런데 이런 ‘앓’, 이런 반성은 이미 존재하고 있는 상황에 대한 수동적인 관찰이 아니다. 그것은 어떤 자기 총족적 예언이다.” 마크 피셔, 『자본주의 리얼리즘: 대안은 없는가』, 박진철 옮김(서울: 리시올, 2018), 44.

2. 유인혁은 “‘가즈아’나 ‘존버만이 살길이다’와 같은 구호들”이 “자기최면적 환상이라는 점은 분명”하다고 말하면서도, 동시에 그것에서 “자기를 극복하는 주체의 모습”을 발견해 낸다. 즉 그것은 “한계를 수용하고 자족할 것을 요청하는” 합리적이고도 냉철한 목소리들을 외면하는 유일한 방법이나 마찬가지로이다. 그는 다음과 같이 설명한다. “경제적 자유에 이르기 위해서, 주체는 (중략) 맹목적인 용기를 가지고 자기 자신의 이성적인 목소리를 무시할 수 있어야 하며, 동시에 “합리성과 결탁한 비판주의에 굴복하지 않고, 근거 없이도 당당히 낙관할 수 있어야 한다.” 유인혁, 「‘경제적 자유’와 그 주체들」, 『문장웹진』, 2022년 12월 1일,

[https://munjang.or.kr/board.es?mid=a20104000000&bid=0004&list\\_no=2517&act=view](https://munjang.or.kr/board.es?mid=a20104000000&bid=0004&list_no=2517&act=view).

‘가즈아’를 외치면서 말이다. 이것이야말로 더 이상 잃을 것 없는 사람들에게 비로소 가능한 자유다. 실패할 것이 분명할 때, 그제야 우리는 ‘노오력’할 의무/필요로부터 해방되고 기약 없는 미래에 저당 잡힌 자신을 구출하게 된다. 실패할 운명 속에서 마음껏 시도할 자유를 경험하게 되는 동시대의 아이러니를 통해서, 우리는 실패를 축복으로 여길 수 있게 된 것이다.



도판 1. isvn의 디지털 게임 3종. (왼쪽부터) 멜트미러(isvn), <포그 뮤트>, 2024, 디지털 게임, 플레이 시간: 40분, 박유진·김도이(isvn), <환상열석(環狀列石)>, 2023, 디지털 게임, 플레이 시간: 20분, 김정각(isvn), <빌런 매니저: 스테이지1—쓰고이네르바이젠>, 2019, 디지털 게임, 플레이 시간: 1시간. 사진 제공: 일민미술관, 사진 촬영: 스튜디오 오실로스코프

이러한 점에서 실패의 대안적 가능성을 탐구하는 isvn의 게임 작업은 눈여겨 볼만하다<sup>1</sup>. “대규모 회고전이 열리기 하루 전, 신작의 최종 파일을 공유하지 못한 채 유령이 된 작가”<sup>3</sup>의 이야기가 펼쳐지는 <포그 뮤트>(2024)는 그 설정부터 실패한 상황을 전제한다. <빌런 매니저: 스테이지1—쓰고이네르바이젠>(2019)은 주인공이 빌런이 아니라 빌런의 매니저로 성장하기를 목표로 삼는다는 점에서 의미심장한 방식으로 실패할 운명을 암시한다[행정 관리 직종은 데이비드 그레이버(David Rolfe Graeber)가 “불싯 잡”<sup>4</sup>이라고 부른 경우에 해당한다.]. 그러나 관객은 이러한 설정을 알면서도

3. 《포에버리즘: 우리를 세상의 끝으로》(일민미술관, 2024.4.12.—6.23.) 전시 리플릿.

4. 데이비드 그레이버, 『불싯 잡: 왜 무의미한 일자리가 계속 유지되는가?』, 김병화 옮김(서울: 민음사, 2021), 49.

‘즐겁게’ 게임을 할 것이다. 심지어 게임의 각 단계를 넘어가기 위해 저마다의 방식으로 애쓸 것이 분명하다. 비록 게임에서 성공하지 못하더라도 관객은 쉽게 낙담하지 않을 것인데, 실패는 도리어 그들이 게임을 반복할 동력이 되기 때문이다. 이는 결과보다 과정에서 즐거움을 느끼는 게임이라는 매체의 특성과 무관하지 않다.



도판 2, 3. isvn, <루키짱의 미래>, 2024, TRPG, 혼합매체, 가변크기, 플레이 시간: 1시간. 사진 제공: 일민미술관, 사진 촬영: 스튜디오 오실로스코프

실패가 예정된 운명을 수용하는 것도 모자라, 그것을 기꺼이 환대하며 둘러앉아 ‘우리의 실패를 즐기자’는 태도는 3전시실에 이르러 더욱 강조된다. <루키짱의 미래>(2024)는 바로 그 해방적 상상력을 활용하기를 노골적으로 요구한다<sup>2,3</sup>. 과거에 대한 사망 선고를 내리는 ‘영정 영상’ 앞의 검은 테이블에 둘러앉은 관객은 불안간 존재하지 않았던 대상인 ‘루키짱’의 장례식에 참여한 조문객이 된다. 관객은 조문하는 대신(또는 감상하는 대신) 게임에 참여할 것을 요청받는다. 그들은 (과거에) 존재한 적 없었고 (현재도) 존재하지 않는 대상에 대하여 경험한 적 없었고 경험하지 않은 추억을 상기해 낼 것을 요청받는 바, 이는 그 자체로 불가능한 요구다. 그렇다면 <루키짱의 미래>는 관객에게 불가능한 요구를 하는 것인가? 그렇지 않다. 이러한 해석은 어디까지나 <루키짱의 미래>를 웃으며 즐기는 오락거리가 아니라, 감상하고 사색하는 대상으로 간주할 때만 그렇다. 그러나 <루키짱의 미래>는 관객에게 그와 같은 진지한 요구를 하고 있지 않다. 주사위를 돌려 루키짱에 대한 추억을 이야기하기를 요구하는 게임의 목적은 루키짱을 살려내는 것으로, 확률적으로 루키짱이 살아날 가능성은 희박하다. 따라서 이는 필연적으로 실패가 예정된 또 하나의 사례나 다름없다.

무엇보다 죽은 것으로 가정된 루키짱이 사실은 죽은 적 없을 뿐만 아니라 살아있던 적 또한 없다는 점에서도, 루키짱과 관객 사이에 어떠한 교류나 추억도 없었다는 점에서도, 루키짱에 대한 추억을 말하는 관객/조문객의 행위는 그 자체로 실패가 예정된 행위다. 무엇을 말해도 모두 거짓일 수밖에 없기 때문이다! 하지만 관객은 게임의 기만적인 성격에 당혹해하는 대신, ‘웃으며’ 게임을 즐길 것이다. 이러한 점에서 관객에게 불가능한 행위를 요구하는 <루키짱의 미래>는 관객의 무능을 드러내는 것이 아니라, 바로 그 불가능성에서 확보되는 자유로움을 경험케 하는 것에 가깝다. 정해진 규칙에 따라야만 하는 게임의 수동적인 환경이 오히려 관객의 능동성을 확보하는 장치가 되는 것이다.<sup>5</sup> 관객은 루키짱에 대해서 어떤 추억이든 자유롭게 이야기할 수 있는데, 이는 그들의 대답이 무엇이든 오답일 수밖에 없기 때문이다. 오답이 기본값일 때, 관객은 비로소 정답이 아닐지도 모른다는 두려움 없이 자유롭게

5. 이는 영화관의 수동적 환경에 대한 최근의 분석과 맥을 같이 한다. 문화비평가 서동진은 “관객이 영화를 관람하며 견뎌내야 하는 수동성”이야말로 “관객의 윤리적 능동성을 위한 무기가 된다”고 설명한다. 서동진, 「참여라는 헛소동」, 『동시대 이후: 시간-경험-이미지』(서울: 현실문화A, 2019), 228. 한편, 미술비평가 장한길은 임철민과 앤디 워홀의 사례를 중심으로 영화관의 지루함을 활용하는 관객의 능동성에 주목한 바 있다. 장한길, 「부재를 스크리닝하기: 임철민의 <야광>」, 『세마코랄』, 2024년 1월 25일, <http://semacoral.org/features/hangiljang-screening-the-absence#fnref1:26>.

상상하게 된다.

### 존재 ‘했던’ 적 없으나 존재 ‘하는’ 것에 대하여

〈루키짱의 미래〉가 관객에게 요구하는 행위의 불가능성은 루키짱이 가상의 존재라는 점에서가 아니라, 관객이 그것을 경험한 적 없다는 점에서 극대화된다. 관객은 경험했던 과거가 아니라 경험한 적 없는 과거를 그리워해야 한다. 이는 《포에버리즘》을 관통하는 주제로, 전시 제목이기도 한 **영원주의(Foreverism)**는 최근 들어 동시대 미술과 대중문화에서 폭넓게 관찰되는 현상인 ‘출처 없는’ 과거를 향한 그리움을 겨냥한다.<sup>6</sup> 오늘날 주체는 왜 자신이 경험하지도 않았던 과거를, 일종의 과거-아닌 과거를 그리워하는가? 가능한 하나의 해석은 바로 과거라는 시간대가 갖는 배타적이며 초월적인 지위를 파악하는 일에 있을 것이다. 현재는 모두에게 경험 ‘된’ 시간대고 미래는 모두에게 경험 ‘될’ 시간대다. 반면 과거는 그 누구의 접근이나 개입도 원천적으로 차단된 시간대로, 현재나 미래와 구별되는 과거의 배타적인 속성은 그것의 초월적인 위상을 구축한다. 그러나 과거로의 접근이 어떠한 방법으로도 불가능한 것인가 하면, 꼭 그렇지는 않다. 제한적이거나 과거로의 접근이 가능한 방법은 바로 기억이나 상기에 의존하는 것이다.<sup>7</sup> 이는 ‘그때, 거기’에 있었던 주체의 당사자성에 기댄다. 따라서 주체의 기억이나 증언은, 또는 당사자로서 주체는 모두의 접근이 차단된 과거라는 시간대에 접근할 수 있는 유일한 방편이라는 점에서 특권을 갖는다.

이러한 점에서 기억과 증언의 위상에 의문을 제기하는 박민하의 영상 작업은 주목할 만하다. 그의 〈잡을 수 없는 눈 이야기〉(2013)에서 그리움의 대상은 (아마도 그가 과거에 접했을) 실제 눈이다. 그러나 그의 갈망이 취한 결과는 인공 눈, 실제인 체하는 가상의 존재이다. 그렇다면 인공 눈을 손에 쥐는 그의 그리움은 해소되었을까? 아마도 그렇지 않을 것이다. 그의 손에 쥐어진 가상의 눈은 오히려 실제의 눈에 대한 갈망을 계속해서 상기시킬 뿐이다. 즉 가상의 눈은 그가 계속해서 눈을 그리워 ‘하는’ 상태로 남아있게 만든다—그리워 ‘했던’ 상태가 아니라. 한편, 3전시실에 전시된

6. ‘영원주의(Foreverism)’는 문화비평가 그래프톤 태너(Grafton Tanner)가 동명의 저서에서 언급한 개념으로, 《포에버리즘》은 태너의 개념을 바탕으로 하고 있다. 태너는 “과거를 현재로 유지(keeping the past present)”하려는 최근의 경향을 영원주의로 설명하며, 대중문화를 중심으로 영원주의가 관찰되는 현상을 폭넓게 분석한다. Grafton Tanner, *Foreverism* (Cambridge: Polity Press, 2023).

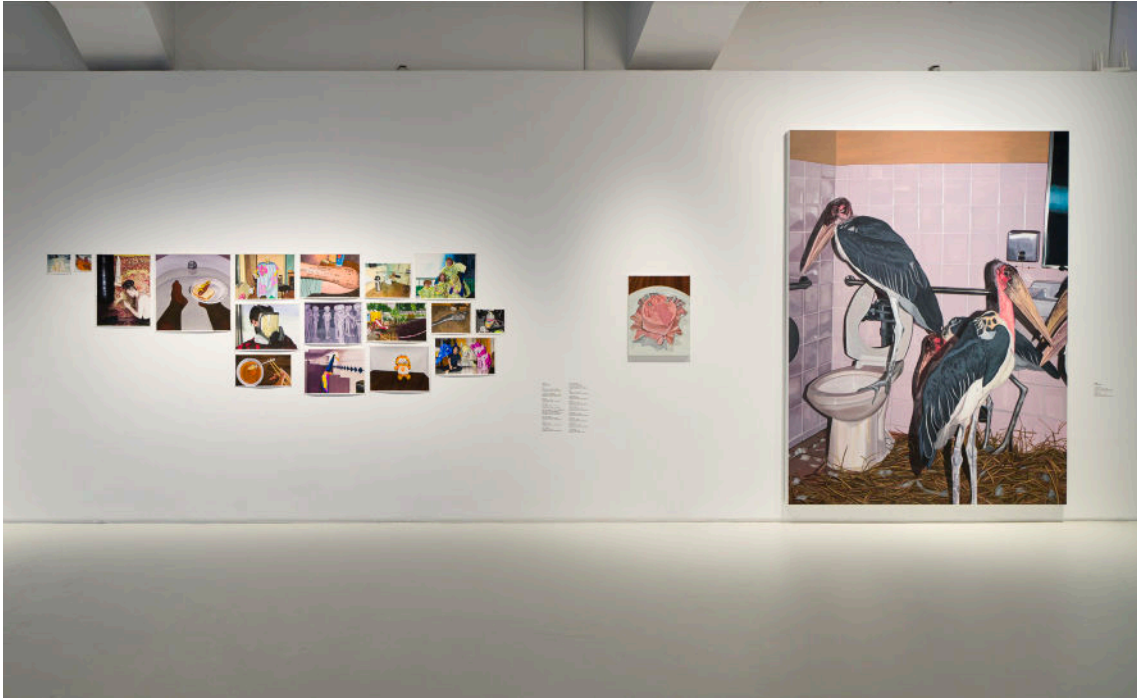
7. 과거로의 접근이 가능한 또 하나의 방법은 바로 사진, 영상, 녹음 등의 기록 매체를 활용하는 것으로, 오늘날 공공장소는 물론이거니와 사적인 장소—침실, 거실 등—에서도 폭넓게 사용되는 CCTV가 대표적이다.

그의 <타임 패러독스>(2023)는 공룡 꼬리뼈 화석의 시점을 활용해 우리 중 누구의 접근도 불가능한 과거를 대상으로 삼는다. 공룡 꼬리뼈 화석 ‘MBR 19’이 존재 ‘했던’ 시간대는 그것의 존재 ‘했음’에 기반하여 박물관 관계자에 의해 되살려지고자 시도된다. 그러나 그것이 존재 ‘했던’ 당시를 존재 ‘하는’ 것으로 복원하려는 시도는 얼마나 유효한가? “증인이 없는 세계”<sup>8</sup>의 재연 불가능성을 암시하는 목소리가 드러내듯, 결론부에 이르러 현재라는 시간대 위에 MBR 19를 위치시키는 행위는 그것의 이질성을 돌출시키며 과거를 복원하려는 시도의 무용함을 보여주는 듯하다. 결과적으로 MBR 19는 우리가 배제된 바로 그 시간대로의 접근을 가능케 하는 것이 아니라, 오히려 접근 불가능함을 깨닫게 만든다. MBR 19를 통해 우리는 (가본 적 없던) 과거를 상상할 수 있다고 착각해 왔지만, 오히려 그곳에 가본 적 없으며 영원히 가볼 수 없다는 사실만을 분명하게 인지하게 되는 것이다.

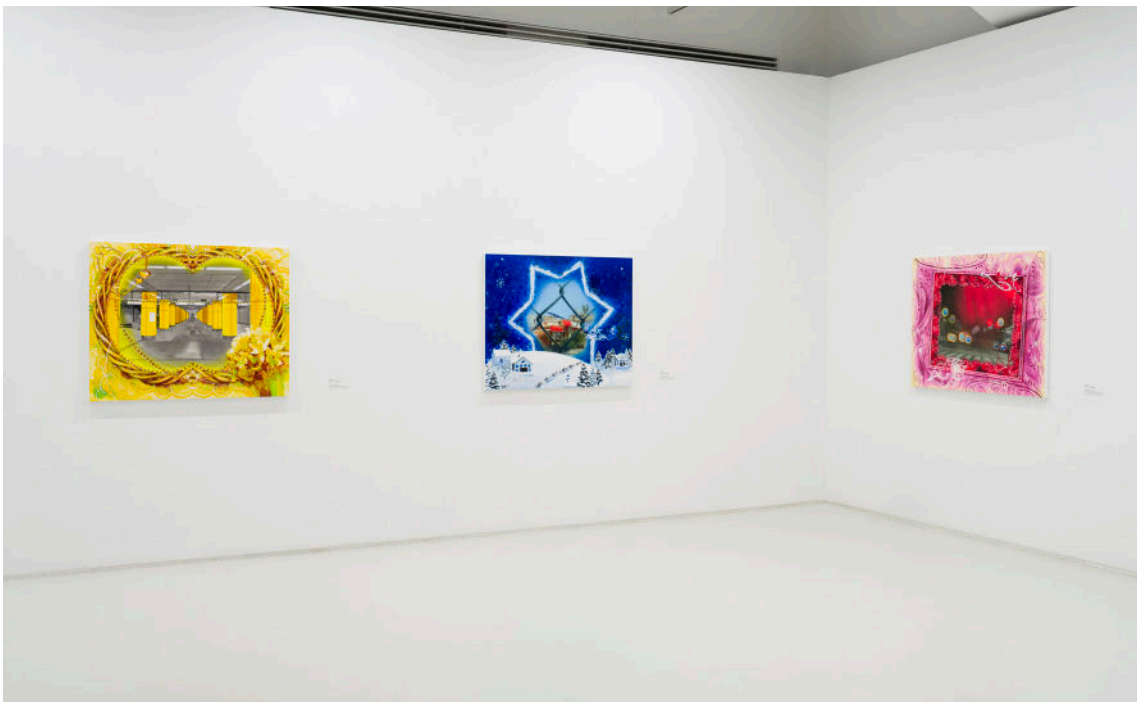
송세진은 더욱 노골적으로 기억의 속성에 의문을 제기한다. 일본에 의한 관동 대학살이 일어났던 1923년을 다루는 그의 영상 작업 <버섯과 명상>(2022)은 집단 기억이 형성되고 확산하는 과정을 버섯 균류의 생태와 비교함으로써 진실을 반영하고 드러내는 기억의 역할에 의문을 제기한다. <버섯과 명상>이 버섯이 되기 전 상태인 버섯 균근을 소재로 삼고 있다면, <스웰/머시룸>(2022)과 <쉬링크/브레스>(2022)는 버섯의 형태를 유리 공예로 변환한 것이다. 따라서 <버섯과 명상>과 <스웰/머시룸>, <쉬링크/브레스>의 어떤 것도 버섯이 아니다—거기에는 아직 버섯이라고 할 수 없는 상태인 버섯 균근과 버섯의 외양만 흉내 낸 공예품이 있을 뿐이다. 그러나 나란히 전시된 이들을 보며 관객은 즉각 실제의 버섯을 떠올릴 것이다. 슬라보예 지젝(Slavoj Žižek)은 오늘날 우리가 폭넓게 사용하는 민주주의, 자유, 인권과 같은 용어가 그것을 사유할 기회를 제공한다기보다는 현실의 실제적인 갈등을 인식하지 못하게 한다고 설명한다.<sup>9</sup> 그것은 이미 발화된 것만으로도 의무를 완수한 것 같은 착각이 들게 한다. 현실의 문제는 아무것도 해결되지 않았는데도 말이다.

8. 박민하, <타임 패러독스>(2023)의 내레이션.

9. 슬라보예 지젝, 『실재의 사막에 오신 것을 환영합니다: 9.11 테러 이후의 세계』, 이현우·김희진 옮김(서울: 자음과모음, 2012), 12~13.



도판 4. 전다화의 '기계 속 유령' 연작. (오른쪽) <나 같은 여자>, 2024, 캔버스에 과슈, 247×185cm. 사진 제공: 일민미술관, 사진 촬영: 스튜디오 오실로스코프



도판 5. 윤영빈의 '모양' 연작. (왼쪽부터) <매끈 모양 매끈>, 2024, 캔버스에 유채, 100×80.6cm, <마을 모양 마을>, 2023, 캔버스에 유채, 100×80.6cm, <빛망울 모양 빛망울>, 2024, 캔버스에 유채, 100×80.6cm. 사진 제공: 일민미술관, 사진 촬영: 스튜디오 오실로스코프



전다화와 윤영빈의 회화 작업은 기억에 의존한 과거가 아닌 갱신된 과거를 향하고 있다는 점에서 한데 묶인다. 경험한 적 없는 과거를 마치 경험한 적 있는 것처럼 만들기 위하여 이들이 택한 방식은 (내용이 아닌) 형식의 활용이다. 디지털 이미지를 회화로 변형하는 행위는 그 자체로 갱신의 과정인 바, 이들은 회화라는 매체의 특수성에 기대어 디지털 이미지를 그것이 처한 운명 속에서 구해 낸다. 전다화는 카메라로 촬영된 사진을 재료 삼아 회화를 제작한다<sup>10</sup>. 실제로 촬영된 것임에도 그가 이를 현실의 반영으로 인식하지 않는 이유는 그 사진이 이미 밈(meme)으로 갱신된 것이기 때문이다. 즉 그것은 “최초의 업로드 이후 잘게 흩뿌려져 네트워크 속을 유령처럼 배회하고 있을 복제본 중 하나”<sup>10</sup>로, 유통과 순환의 과정을 거치며 출처를 벗어난 무엇이, 근거를 상실한 존재가 된 것이다. 이보다 노골적으로 형식의 차용에 기대는 윤영빈의 ‘모양’ 연작은 실제 대상과 찍어낸 형식을 결합한 것으로, 그리하여 만들어진 결과물은 실제의 무엇도 아니다—그것은 실제 마을도[〈마을 모양 마을〉(2023)], 실제 깨집이나 드라이브도[〈깨집 모양 깨집〉(2024), 〈드라이브 모양 드라이브〉(2024)] 아니다<sup>11</sup>. 이처럼 실재의 형식만을 취하여 탄생한 결과물은 오늘날 시장에 만연한 “핵심이 박탈된 사물”<sup>11</sup>을 떠올리게 한다. “카페인 없는 커피, 지방을 뺀 크림, 무알콜 맥주”와 같이 실제 현실을 흉내 낼 뿐인 세계의 외양을 도출하는 그의 회화 작업은 “그것을 그것으로 만드는 본질적인 속성을 제거하는” 과정에 가깝다.<sup>12</sup>

두 작가 모두 회화를 택하고 있다는 점은 특기할 만하다. 손으로 대상을 그리는 과정을 동반하는 회화는 정밀한 재현의 차원에 있어 디지털 이미지와 비교할 수 없을 정도로 불완전하다. 간단함과 편리함이라는 특성이 디지털 이미지의 무분별한 복제와 무한정한 순환을 촉진하는 데 반해, 시간과 능력을 요하는 회화 작업의 특수성은 복제와 순환을 어렵게 만든다. 두 작가의 작업은 디지털 이미지를 무분별한 복제와 무한정한 순환에서 해방함으로써 그것이 속한 끝나지 않을 영속화의 굴레로부터 구출해 낸다. 회화로 거듭난 이미지는 더 이상 네트워크 속을 유령처럼 배회하거나, 출처를 벗어난

10. 전다화 작가 노트에서 발췌, <https://jeondawha.com/statement>.

11. 슬라보예 지젝은 다음과 같이 설명한다. “오늘날 시장에서는 원래의 해로운 속성을 제거해 버린 온갖 상품을 찾아볼 수 있다. 카페인 없는 커피, 지방을 뺀 크림, 무알콜 맥주… (중략) 가상현실은 그저, 실체를 제거한 상품을 공급한다는 이러한 절차를 일반화할 뿐이다. 즉, 가상현실은 그 실체, 즉 실재의 단단한 저항적 핵심을 제거한 현실을 제공한다. 디카페인 커피가 진짜 커피가 아니면서도 커피와 똑같은 향과 맛을 내는 것과 마찬가지로, 가상현실은 현실이 아니면서도 현실로 경험된다. 그러나 이 가상화 과정의 종점에서 우리는 ‘진짜 현실’ 그 자체를 가상체로 경험하기 시작한다.” 슬라보예 지젝, 같은 책, 23-24.

12. 같은 곳.

또는 근거를 상실한 존재로 남겨지지 않을 것이다. 따라서 우리가 두 작가의 작업에서 일종의 해방감을 경험하는 것은 우연이 아니다. 네트워크 속을 무한히 배회하는 디지털 이미지가 처한 운명은 궤도를 이탈해 영원히 우주를 떠도는 우주선 또는 우주비행사의 처지와 닮아있기 때문이다. 그리고 이는 대중문화를 통해 여러 차례에 걸쳐서 예고되어 온, 우리가 경험할지도 모르는 미래의 운명이나 다름없다. 어쩌면 현재의 우리는 출처를 벗어난 무엇이자 근거를 상실한 존재가 되어가는 단계에 있는지도 모른다. 우리가 인식하지도 못하는 사이에 말이다.

한때 우리를 지배했던 것이 종말의 감각이었다면 오늘날 우리를 지배하는 것은 영원의 감각이다. 황무지(wasteland)를 지나 좀비로 가득한 세계를 거쳐, 우주와 지구-아닌 행성을 통과해 마침내 우리가 2024년에 당도한 세계가 현실-아닌 현실 또는 현실-같은 현실로 대표되는 ‘유사 현실’인 이유는 무엇일까. 과거를 현재로 유지하려는 영원주의 아래에서 과거는 더 이상 과거일 수 없다. 과거에 존재하지 않는 과거는 재연된 또는 복제된 과거, 즉 과거-아닌 과거에 불과하다. 이처럼 현실이 실체가 아닌 가상으로, 원본이 아닌 사본으로, 처음이 아닌 반복으로 가득할 때, 우리가 경험하게 되는 감각은 더 이상 현실이 현실이 아니라는 감각일 뿐이다. 과거에 우리가 한동안 “끝난 뒤에도 계속 사는(living on after the end)”<sup>13</sup> 느낌으로 살아왔다면 이제는 현실-아닌 현실을 사는 느낌으로 살아가는 것이 아닐까. 그렇다면 우리에게 필요한 것은 현실을 현실로 만드는 핵심을 발견하는 일인지도 모른다. “우리를 세상의 끝으로”<sup>14</sup> 데려가려는 《포에버리즘》의 시도는 그래서 반갑다. 기약 없는 미래 또는 출처 없는 과거로부터의 탈출을 시도하는 한편, 새로운 시간대 또는 제3의 현재를 모색하는 작품들을 통해서 관객은 우리가 직면한 현실의 실체를 사유할 기회를 얻을 수 있을 것이다.

13. Brian McHale, “What Was Postmodernism?,” *Electronic Book Review*, December 20, 2007, <https://electronicbookreview.com/essay/what-was-postmodernism/>.

14. 일민미술관에 따르면, 전시 부제 “우리를 세상의 끝으로”는 문학동네시인선 200호 『우리를 세상의 끝으로』가 수록하고 따온 시인 안희연의 글에서 인용했다. 《포에버리즘》 전시 리플릿.