



# 부채야, 바람이 부는 거야, 내가 부치는 거야?

아름다운 이미지, 세상을 바꾸다

이미지 시대, 실제보다 더 실제 같은 이미지가 넘쳐난다. 어차피 이는 찾는 게 아니라 만드는 것이기에 기왕이면 스스로 창의력을 발휘하며 한껏 놀아본다. 기술과 예술 사이에서 나만의 시각으로 바라보는 세상의 여섯 번째 모습은 바로 이미지다.

실제 상비나: 세월이 가면...  
이미지 상비나: 누구세요?

이집트 미술은 흥미롭다. 우선, 여러 벽화에서는 내가 들어가려 시도하면 바로 튕겨낼 법한 딱딱한 조형성이 느껴진다. 즉, 텀블링과도 같은 컴퓨터 모니터다. 다음, 마치 컴퓨터 디렉터리인 양 상위 폴더의 크기를 크게 표현하거나, 컴퓨터 아이콘인 양 서로 겹치지 않게 나열식으로 구성한 점도 재미 있다. 결국 이게 다 그들만의 고귀한 세계를 비친 한 우리에게 현시하려는 의지의 산물이다. '감히 너희가 여기 들어올 수는 없고, 그냥 거기서 보기만 해. 중요한 순으로 깔끔하게 다 보여줄게!'라는 식으로.

한편으로, 이집트 영정 사진도 흥미롭다. 아니, 그 시대에 무슨 사진? 그건 우리 식 표현이고, 엄밀히 말하면 영정 회화가 맞다. 이는 미라의 관 위에 붙어 있는 그의 생전 모습을 사실적으로 그린 그림을 말한다. 그렇다, '사실적'으로 그렸다. 따라서 벽화의 딱딱함과 거리가 멀다. 여기서 그들의 대단함이 느껴진다. 아, 그들은 사실적으로 그릴 수도 있었구나. 즉, 특정 방법론을 채택하는 데는 다 이유가 있구나.

그런데 의문이 든다. 과연 실물과 얼마나 닮았을까? 회화는 사진이 아니잖아. 그런데 역시나 나만 궁금한 게 아니었다. 2012년에 본 흥미로운 기사, 제목은 '일세기 포토샵! 정말 흥미로운 연구다. 여러 미술관에 있는 영정 회화와 3D 스캔 등, 현대 과학으로 복원한 미라의 모습을 비교 분석한 것이다. 결과는 충격적이다. 여기서는 돌이 닮은 경우도 있고, '시체가 바뀌었나?'라는 의문이 드는 경우도 있다. 그런데 공통점은 바로 영정 회화가 훨씬 멋있게 생겼다는 것이다. 생각해보면 영정 사진도 마찬가지다. 기왕이면 좋은 모습으로 사자를 추억하고자 멋진 이미지를 선택하기에. 그런데 사진이 낡고 훼손되었다면? 그래도 요즘은 다행이다. 바로 그 이유로 개발된 이미지 편집 프로그램, 포토샵 photoshop이 있기에. 소위 '뽀샵' 한다는 말의 표준어, 포토샵!

그리고 보니 이집트 영정 회화는 당대의 '뽀샵'이다. 후대에 실물을 확인할 길이 없으니 더더욱 과감한 연출도 가능했겠지. 결국, 동서고금을 막론하고 미술은 '뽀샵'의 역사다. 그리고 기술은 사람의 필요로 나온다. 여하튼, 당대에 가능한 기술로 우리는 여기에 충실할 뿐. 주변을 둘러보면 셀카를 찍고 잘 안 나온 사진을 지우는 우리들, 그래, 한 몸이다.

## 공통의 아름다움, 나만의 아름다움

그런데 정말 한 몸일까? 대체적인 지향성은 그렇다. 기왕이면 보다 좋은 이미지로 만들려는 욕망. 결국, 이미지는 찾기보다는 만드는 게 제 맛! 그런데 지향점은 상대적으로 다를 수 있다. 모두 다 합의된 절대 불멸의 유일무이한 단일 기준이란 도무지 존재하지 않으니까. 이를테면 미술사에서 아름다움에 대한 정의는 계속 변화하며 언제나 현재 진행형이다.

2014년에 본 흥미로운 기사, 한 기자가 25개 나라의 이미지 편집자 40명에게 자신의 얼굴 사진을 보내며 이를 아름답게 '뽀샵' 해달라고 요청했다. 결과는 흥미로웠다. 이를테면 피부색과 헤어스타일, 메이크업 방식 등이 모두 제각각이었다. 이슬람 여성의 히잡을 씌운 경우도 있었고, 즉, 한 사람이 수많은 다른 모습으로 변신했다. 이유는? 다 예쁘게 보이려고! 기준은? 해당 문화권에 따라 다르게 마련! 과연 지금 여기서 그대의 어떤 모습이 가장 아름다우십니까?

자화상은 스스로 의미가 충분한 프로젝트다. 이를테면 '자의식 과잉'은 예술적으로 영상이 풍부한 재료다. 물론 슬기로운 경영이 필요하니 이 넘치는 기운을 어떻게 표출할까? 우선, 문명을 살피우는 가장 창의적인 방법 하나, 무턱대고 내 얼굴을 그려보세요! 그래서 그런지 미술사를 보면 자화상이 넘친다. 내 거실에도 덩그러니 하나 걸려 있고.

그런데 소위 명화로 손꼽히는 자화상은 통속적인 멋진 얼굴이 아니다. 우선, 뒤러Albrecht Dürer, 1471~1528의 28세 때 자화상을 보면 예수님이 따로 없다. 즉, '내가 신이요!'라는 식이니 "그래, 너 멋져!" 다음, 윤두서1668~1715를 보면 눈빛이 이글이글, 기개가 넘치니 "네, 잘할게요." 다음, 렘브란트Rembrandt van Rijn, 1606~1669, 반 고흐Vincent van Gogh, 1853~1890, 에곤 쉴레Egon Schiele, 1890~1918, 프랜시스 베이컨Francis Bacon, 1909~1992을 보면 다들 나름대로 비애가 넘친다. 모진 인생, 결코 쉽지 않으니 "고생 많았지?" 호호라, 당장 멋있다고 꼭 오래가는 건 아니구나.

그렇다면 어떻게 진정한 멋을 추구할 수 있을까? 분명한 건, 전형적인 아름다움이란 내가 만든 게 아니라는 사실! 이는 벌써 누군가 만들어놓은 교과서적인 기준일 뿐이다. 물론 여기에 충실하면 대중

적인 소비에 기대며 예측 가능한 안정감을 누릴 수는 있겠다. 하지만, 그런다고 동시대 명화가 될 수는 없다. 결국, 우리는 새로운 아름다움을 꿈꾼다. 그리고 이는 모름지기 내가 만들어야 제 맛이다. 즉, 예측 불가한 위기를 흥미진진하게 즐기는 자, 내 인생의 무림 고수여기 다 모여라. 아, 그 사진 괜히 지웠나?

**이미지가 꿈꾸는 세상**

꿈은 현실이 아니다. 꿈이 현실이라면 더 이상 꿈일 수가 없듯이 그건 초현실의 기대 속에서 마침내 피어난다. 즉, 틀을 깨거나 속박에서 벗어나거나 격을 파괴하거나 불가능을 가능케 하는 환상적인 마법의 향기를 내뿜는다. 그 이미지가 생생하면 생활수록, 그리고 절실하면 절실할수록 그야말로 그 기운은 내 마음속에서 어마무시해진다.

이러한 꿈을 먹으며 오늘을 사는 우리들, 평상시 이미지 만들기에 열심이다. 즉, 기왕 어제보다 더 나은 이미지를 확보하려 오늘도 내일도 불철주야 노력한다. 이를테면 작가가 더 나은 작품을 창작하고자 열과 성을 다하듯이. 그러다 보면 어느 순간, 이미지가 '물질화'되는 경험을 하기도 한다. 예컨대, 만질 수 있는 작품이 되고 볼 수 있는 전시가 되고 팔 수 있는 유통이 되면 작가는 또 다음 이미지를 꿈꾼다. 그렇게 세상은 흘러간다.

그런데 소위 이미지의 '물질화'가 마냥 희망찬 것만은 아니다. 과도하면 탈이 나듯이 욕망의 속도는 때로 무섭기만 하다. 이를테면 영화관 비유, 맨 앞 줄이 일어나면 다음 줄도 더 잘 보려고 일어나고, 그러면 결국 모두 다 일어나야 한다. 즉, 고행의 시작이다. 마찬가지로 강남이 서울이 아니었던 그때 그 시절, 허허벌판이 따로 없었다. 하지만 하나둘 뻗뻗하게 건물이 들어서고, 나아가 마치 '현 집 줄

게 새집 다오'처럼 저층 건물 허물어 고층 건물 짓는 식으로 다들 와글와글, 불쑥 높아져만 간다. 결국, 부글부글 증식하는 거품처럼 온갖 자금이 층층이 들이차니 마치 터지기 직전의 풍선 폭탄인 양, 문득 살벌한 느낌마저 엄습한다. 강한 이미지에는 강한 책임이 따르는 법.

경제학의 창시자 애덤 스미스 Adam Smith, 1723~1790는 『국부론』을 저술하며 개인의 이기심이 모여 국가의 부가 창출된다고 했다. 그리고 보니 예술은 원래 이기적인 활동이다. 모하게도 궁극적으로 매우 이타적일 수도 있는. 여하튼 주변을 둘러보면 그야말로 수많은 이미지가 밤낮없이 경쟁을 벌인다. 그리고 여기서 수많은 이야기가 파생된다. 그러다 보면 그중 몇몇은 말 그대로 우리를 먹여 살리기도. 그렇다면 자, 과연 내 인생에선 어떤 이미지가 가장 빛나야 좋을까? 기왕이면 나도 좋고 남도 좋은 식으로.

2003년, 미국 유학을 떠났다. 우선, 수많은 고층 빌딩이 나를 유혹했다. 그러니 마냥 달콤함이 몰려왔다. 다음, 이 건물들이 다 남의 것임을 깨달았다. 그러니 살살 씹살함이 따라왔다. 그러나 이미지는 내 맘, 이를테면 건물 풍경은 공공재라 마음껏 찍을 수 있다. 즉, "그래, 너 크고 높다. 그렇다면 내가 더 크고 높게 만들어줄게!" 그래서 수많은 건물을 사진으로 찍어 모아 차곡차곡 층을 쌓는 등, 더욱 그 모양을 극화했다. 그리고 여기에 회화적인 질감을 더해 황홀경을 연출했다. 그리고 나니 달콤 씹살한 아이러니, 즐기니 그만이다. 이렇게 탄생한 도시 프로젝트, 지금도 현재 진행형이다. 고래로 도시의 욕망이 끊임없이.

이러한 이미지의 '극화 방법론'이 가진 대표적인 특성 네 가지, 다음과 같다. 첫째, '실재 the real과 가상 the virtual의 경계'를 유희한다. 즉, 원본은 실제에 기반을 두지만 이를 의도적으로 조작함으로써 상

황과 맥락에 따라 시공을 섞으며 때에 따라 모양을 바꾼다. 여기서 중요한 건, "무엇이 존재하는가?" 둘째, '환영의 몰입감'을 선사한다. 즉, 객관적인 사실 여부보다는 주관적인 극실재 hyperreality의 경험 자체에 빠져든다. 여기서 중요한 건, "어떻게 경험하는가?" 셋째, '자의식 과잉'을 맛본다. 즉, 한껏 동시대의 매력에 취하면서도 한편으로는 자존감을 지키는 과장법으로 비판 정신을 드러낸다. 여기서 중요한 건, "왜 그러는가?" 넷째, '데이터의 활용'에 주목한다. 즉, '그때 거기서 찍었다'는 식의 다큐멘터리적인 증거 사진과는 다르게 그동안 여기저기서 찍은 사진을 적극 활용한다. 여기서 중요한 건, "결국 필요한가?"

자고로 분명한 건, 좋은 이미지와 좋은 이야기가 만나면 '좋은 작품'이다. 게다가, 개인적인 의미와 사회문화적인 의의가 풍성하면 '최고의 작품'이다. 그래서 세상의 수많은 이미지는 끊임없이 오늘도 오디션을 본다. 그렇다면 우리는 내 인생의 감독, 기왕이면 의도에 맞게 연출하고 맥락에 맞게 조절하며 후회 없는 인생 배우 키워보자. 1996년, 가수 김원준의 노래, "Show 끝은 없는 거야. 지금 순간만 있는 거야. 난 주인공인 거야. 세상이라는 무대 위에"가 머리를 스친다. 이와 같이 주변을 둘러보면 이미지는 스스로 현실이다. 그리고 현실은 곧 꿈이다. 그래, 꿈은 원래 현실이 아니지만 현실은 애당초 그렇다고!

글 임상빈 성신여대 서양화과 교수  
국내외 여러 기관에서 미술 작품 활동을 활발히 전개 중이다. 현재 성신여자대학교 서양화과 교수로 재직하며 미술 교육과 예술 연구 활동에 매진하고 있다. 자신만의 예술적인 통찰을 다양한 분야와의 연계를 통해 심화, 확장된 글쓰기를 지속하고 있다. www.sangbinim.com

2022성남중진작가전3 차승연

아버지. *Your Majesty. Circles, triangles and squares are yours too.*  
동그라미, 세모, 네모도 당신 것입니다.

2022.11.04 FRI - 12.25 SUN

성남큐브미술관 반달갤러리