

《라포르 서커스 Rapport Circus》

박민준 개인전

2018. 10. 24(수) – 2018. 11. 25(일) | 갤러리현대 (서울시 종로구 삼청로 14 / T. 2287-3500)



Panteon (Pantheon), 2016-2017, Oil on canvas, 210x291cm

〈판테온〉, 2016-2017, 캔버스에 유채, 210x291cm

이미지제공: 갤러리현대

****이미지 사용시 저작권 표기 꼭 부탁드립니다.**

전시관련문의 **갤러리현대 (02-2287-3500) www.galleryhyundai.com**
www.webhard.co.kr ID: galleryhyundai2 / PW: 3500
[갤러리현대] – [10월 전시_박민준]_폴더 안 자료 참조
기획팀 고은나래 대리 **010-9496-8956** / 02-2287-3524

홍보관련문의 이정은 대리 02-2287-3540 / ce.lee@galleryhyundai.com

■ 전시 정보

전 시 명: 박민준 개인전 《라포르 서커스》

전시장소: 갤러리현대 (서울시 종로구 삼청로 14)

전시기간: 2018. 10. 24(수) – 11. 25(일)

전시작품: 회화 23점 / 조각 4점 / 설치 1점

■ 전시 소개

밀도 있는 표현법과 독특한 소재로 주목 받아온 작가 박민준, 6년 만의 대규모 개인전

- 신작 회화 20여 점과 함께 최초로 선보이는 조각 작품들로 구성
- 박민준의 상상력이 만들어낸 마술처럼 몽환적인 가상의 공간과 초현실적인 인물들
- 직접 집필한 동명의 소설 '라포르 서커스' 출간

갤러리현대에서는 10월 24일부터 11월 25일까지 서구 고전 회화를 연상시키는 섬세하고 정밀한 회화적 필법으로 주목 받아온 작가 박민준의 개인전 《라포르 서커스 Rapport Circus》를 개최한다. 이번 전시는 2012년 갤러리현대 개인전 이후 6년 만에 열리는 대규모 개인전으로 라포르 서커스단이라는 가상의 공간과 그 안에 등장하는 인물들이 펼치는 마술 같은 장면을 묘사한 신작 회화 20여 점과 함께 작가가 처음으로 선보이는 조각 작품들로 구성된다.

<라포르 서커스>는 박민준의 상상력이 만들어낸 산물이다. 작가는 마치 현실과 비현실의 모호한 경계에 존재하는 듯한 가상의 서커스단을 주제로 흥미진진한 이야기를 풀어낸다. 작품 속 각기 다른 성격과 배경을 지니고 있는 단원들의 용모는 우리가 일상을 살아가면서 마주치는 인물들을 그린 듯 구체적이고 생생하지만, 이는 전적으로 작가가 만들어낸 환상 속 인물들이다. 맹인 곡예사부터 사람과 대화하는 파란 원숭이, 복화술을 하는 꺾다리 관장, 머리에서 나무가 자라는 동물 조련사, 칼 던지기 묘기의 명수 등 성대한 축제의 화려한 이미지가 화면 속에 펼쳐진다.

박민준은 생소하고 초현실적인 상황을 표현하기 위해 화면 속 등장하는 다양한 인물들과 동물들에게 다소 과장된 색감과 장식을 가미한다. 작가가 묘사하고 있는 허구의 인물들은 현실과 환상이라는 두 영역 사이 어딘가에 존재하는 것처럼 보여 진다. 마치 마술적 사실주의(Magical Realism)를 미술에 적용한 것처럼, 현실에는 결코 존재할 수 없는 인물들과 신비로운 상황들을 작가는 납득이 가능한 하나의 세계로 그려내고 있다. 극명한 현실과 꿈속에 나올 법한 환상이 하나의 공간에 채워지는 이번 전시는 관람객들을 작가의 상상 속 마술의 세계로 안내할 것이다.

전시를 준비하는 과정에서 작가는 동명의 소설을 집필하였다. 소설은 작품의 이해에 매우 중요한 역할을 하며 화면 속 인물들과 그들이 만들어내는 상황을 보다 섬세하고 풍성하게 표현하고 있다. 이번 전시와 소설을 통해 작가는 작품 속 단원들이 관람객들로부터 동등하게 사랑을 받았으면 하는 바람을 드러낸다.

■ 전시 구성

전시장 1층은 작가가 처음으로 선보이는 조각들로 구성된다. 세 점의 작은 조각들은 동물 조련사 '엘레나', 단검의 명수 '아이카', 그리고 곡예사 '라푸'로 작가의 소설에도 등장하는 인물들이다. 마치 르네상스 시대의 조각들이 단상 위에 놓인 것처럼, 작가는 자신이 빚어낸 평범한 캐릭터들을 화려하게 채색된 나무 폴대 위에 올려놓으며 신격화시킨다.

2층은 그간 박민준 회화의 두드러진 특징이었던 세세하고 정교한 필법과 대비되는 거칠고 활달한 붓질이 적극적으로 쓰인 연작들이 주를 이룬다. 이 작품들은 작가 박민준의 작품들이자 동시에 소설 속 주인공 '라푸'의 그림으로, 라푸의 시선으로 바라본 서커스 단원들 또는 주변에 일어난 사건들을 그린 그림이기도 하다. 전시장 중앙에는 마치 실제 서커스장에서 발견할 수 있을 법한 오래된 의자가 놓여있다. 관람객들은 자유롭게 의자에 앉아 작품을 관람할 수 있으며, 이는 마치 천막 아래에서 서커스를 관람하고 있다는 느낌을 받을 수 있도록 유도한다. 이와 함께 주인공의 마지막 공연 무대를 재현한 거대한 설치 구조물을 발견할 수 있다.

지하 1층은 300호와 100호의 규모 있는 회화들로 채워진다. 이번 전시는 작가의 의도 아래 총 세 단계에 걸쳐 구성되었다. 지하의 회화들은 작가가 소설을 집필하기 전 완성한 작품으로, 이후 캐릭터들 각각의 이야기를 더욱 풍성하게 발전시키고자 소설을 집필하였으며, 이는 미술에 재능을 보이는 주인공 '라푸'가 그린 그림으로 완성되었다. 전시장 중앙에는 1층에서도 만나볼 수 있는 '라푸'의 줄 타는 모습이 대형 조각으로 재현되었다.

■ 작가 소개

박민준은 타고난 이야기꾼이다. 작가는 자신이 상상해낸 새로운 이야기에 신화적 이미지 혹은 역사적 일화를 엮음으로써 '어디에서도 본 없는,' 그러나 '완전히 낯설지만은 않은' 색다른 장면을 연출한다. 예술이란 단지 개념이나 아름다움에 그치는 것이 아닌 미적인 가치와 육체적 노동이 어우러져야 한다는 작가의 신념은 기나긴 작업 과정에서 고스란히 묻어난다. 작품을 완성하기 위해 작가는 학문적인 이야기를 수집할 뿐만 아니라 이미 정립된 통상적인 상징과 기호들을 파고들어 연구하며, 대상을 표현하기 위하여 정보를 조합하고 정교하게 채색한다.

1971년 서울에서 태어난 박민준은 홍익대학교 미술대학 회화과 학사와 석사를 졸업 후 동경예술대학교 대학원 재료기법학과 연구생 과정을 수료하였다. 7년간 뉴욕에서 거주해온 작가는 2015년 귀국한 후 제주도에 머무르며 작품 활동을 이어나가고 있다.

■ 작품 설명



〈엘카드몬〉, 2016-2017, 캔버스에 유채, 162x120cm

작품 〈엘카드몬〉은 소설 '라포르 서커스' 속 엘카드몬이라는 이름의 인형으로, 인형술사인 '아트만'이 자신의 생명을 맞바꿔가며 만든 인물이다. 몸에 저절로 줄이 생기는 기이한 현상을 지닌 이 신비한 인형의 몸에 새겨지는 줄은 주로 연한 청록색이지만, 가끔은 주황색 줄이 오른팔에 그려지기도 한다. 이는 다음 해 긴 장마와 폭우를 암시한다. '엘카드몬'의 이야기는 소설과 상관없이 동시대 미술계에 관한 작가 박민준의 가치관을 대신하는 듯한 여운이 있다. 작품의 구성은 천사와 성모 마리아가 등장하는 르네상스 시대의 그림 중 일부를 연상시키지만 이는 작가만의 완벽한 재해석을 통해 단순한 차용이 아닌 색다른 이야기로 발전하였다.

'엘카드몬이 정확히 언제 만들어졌는지는 알려지지 않았다.'

다만 인형술사 아트만이 가장 호기롭던 그의 청년 시절에 만들었다는 사실만이 전해질뿐이다.

그 당시는 돈 있는 사람들과 자본의 힘으로 모든 것이 움직여지는 사회였다고 한다.

젊은 예술가였던 아트만은 그런 사회적 부조리에 진저리를 쳤다.

그는 이런 불공정한 사회에서 예술가로서 할 수 있는 것이 무엇일까 많은 고민을 했다.'

- 소설 "라포르 서커스" p. 127

소설 속 우연히 마을 '브레넘'을 들른 훈련사 '바텀'의 이야기를 묘사한 작품이다. 7미터가 넘는 전투 코끼리와 네 마리의 뱀이 달린 지팡이를 쥔 모습의 여신, 두 팔이 수십 개로 갈라지며 독수리 깃털로 변하는 고대 전사가 그 위에 올라탄 형상의 '꿈'의 이야기로 작품 구상에 적용되었다. 브레넘은 난폭한 짐승들도 서로 다툼 없이 평화롭게 지내는 곳이다. 마을 사람들은 용병 일을 하며 마을을 먹여 살리는데, 죽음을 각오하고 나간 전쟁터에서 동료가 사망하게 되면 시신을 먹는 의식을 치른다. 이는 강인해지려는 욕망과 사랑하는 사람의 신체 일부를 적출하여 먹음으로 자신 내부에 그의 영혼을 깃들게 하려는 두 가지 의미가 있다고 전해진다.



〈브레넘〉, 2018, 캔버스에 유채, 162x120cm



〈라포를 위한 행진〉, 2016-2017, 캔버스에 유채, 210x294cm

박민준의 마술적 리얼리즘(Magical Realism)을 리얼리즘으로 전치시키는 알고리즘은 소설과 작품에 등장하는 상상 속 인물들로, 이들은 작가가 창조하는 화면 내에서 재연/재현된다. 작품 〈라포를 위한 행진〉에서는 화려한 무늬로 장식된 두 마리의 백마와 무스의 뿔을 달고 있는 둥근 몸의 '에트로', 나팔을 부는 '알토', 단검의 명수 '아이카' 등 소설 속 인물들이 대거 등장한다.

*'중요한 건 말이야, 파랑새를 놓치지 말았어야 했다는 거야. 파랑새만 꼭 붙들고만 있었다면
그 사단은 나지 않았을 텐데. 언제고 이때다 싶으면 반드시 온 힘을 다해 꼭 붙들어 매어 두라고.
그리고 절대 놓치지 않는 거야. 그게 중요한 거야.'*

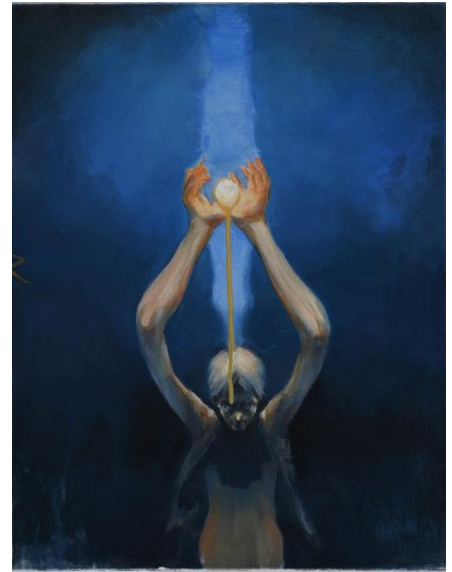
- 소설 "라포르 서커스" p. 70

깃털에서 은은한 파란색 광채가 뿜어져 나오며 아름다운 형상을 띠고 있는 파랑새의 모습에 첫눈에 마음을 빼앗긴 광대는 그에 어울릴 만큼 아름답고 고급스러운 새장을 선물하고자 한다. 마침 내 서쪽 나라에서 완벽한 새장과 이를 돋보이게 할 화려한 보석을 발견한 광대는 파랑새를 새로운 새장 속으로 옮기려 하는데, 찰나를 틈타 파랑새가 도망가 버리고 만다. 광대는 파랑새를 찾아가나긴 여정을 떠나게 된다. 하지만 결국 파랑새를 찾지 못할 뿐만 아니라 세월이 많이 흘러 집으로 돌아가는 방법도, 자신이 찾고 있던 파랑새의 존재도, 그리고 자신이 누구인지도 잊어버린다. 소설 속 광대의 좌절과 슬픔을 묘사한 작품이다.



〈파랑새를 잃어버린 광대〉, 2018, 캔버스에 유채, 45x35.5cm

'라포르 서커스'는 쌍둥이 형제의 이야기로부터 시작한다. 곡예에 재능을 가지고 태어나 어느 무대에서건 돋보이던 형 라포와 그런 라포의 그림자였던 동생 라푸. <라푸-의식>은 라푸가 형의 죽음 이후 자신만의 의식을 치르는 장면을 묘사한 작품이다. 이 의식 후, 라푸는 변화한다. 부러움과 동경, 어쩌면 자기도 모르는 새 질투하게 되었을지도 모를 형의 재능을 물려받게 된 라푸는 그의 빈자리를 대신하게 된다.



〈라푸-의식(儀式)〉, 2018, 캔버스에 유채, 45x35.5cm

“이 땅이 우리에게 전하는 그리움의 표현, 그게 바로 중력인 거야.

그리고 결국, 이 땅의 부름에 이끌려 네가 태어난 본래의 자리로 돌아가게 되는 거야.

원래 우리의 자리였던 따뜻한 부모의 품속으로... 그렇게 이 땅은 네가 태어나기 이전부터

네가 죽는 날까지 언제 똑같은 힘으로 사랑해 왔고 또 사랑하고 있는 거야.

그러니깐 중력이야말로 너를 변함없이 사랑하고 있다는 증거인 셈이지.

그러니까 줄 위에서 느껴지는 추락의 공포심 따윈 지워 버려.

그건 너를 위협하는 공포가 아닌 단지 너를 안고 싶어 하는 이 땅의 사랑과도 같은 거니까.”

- 소설 “라포르 서커스” p. 174



〈라푸-중력〉, 2018, 캔버스에 유채, 60.5x72.5cm

형 라포가 겪은 증상과 같이 급격히 나빠진 시야로 인해 라푸의 줄타기 공연은 연기되고 만다. 이로 인해 라푸는 힘든 시간을 보내게 되지만, 이에 포기하지 않고 오직 감각만으로 곡예를 할 수 있도록 더욱 열심히 연습하고 노력한다. 브로미오스 축제의 날, 피날레 무대를 장식하게 된 주인공 라푸의 마지막 공연을 묘사한 작품이다. 떨어지는 순간, 라푸는 두려움보다는 자연스레 중력의 끌림에 온몸을 내맡긴다.

■ 전시 서문

(*부분 발췌만이 가능하며, 일정분량 이상 사용시 저작권법에 의해 저작권자와 상의가 필요합니다. 갤러리현대로 문의하여 주십시오.)

작가 박민준의 근작을 중심으로

라포르 서커스, 현실 속 환상의 장막을 열다

홍경한 (미술평론가)

종교와 철학, 신화의 관점¹에서 원형(圓形)은 합리적이고, 과학적, 논증적이며 직선적인 불가역성을 넘어 연속성을 내포한 인간 삶과 무관하지 않다. 그것은 순환-반복과 관계가 깊은 일종의 무시무종(無始無終)으로, 인지적-지각적으로 분리될 수 있는 것들을 합친 것이자, 시작도 끝도 없는 시간관(時間觀)을 관통한다.

시간관은 삶에 있어 생기로우나 동시에 숙명적인 특성을 띠 뿐만 아니라, 미학적으로도 두 가지 결을 지닌다. 그 중 하나는 '시공의 지평'이다. 유형과 무형의 끝이 맞닿아 경계를 이루는 이것은 현실을 바라보는 사고 내에서 새로운 언어와 의미지평이 되며, 이 의미지평이 예술에 이르면 형식을 규정하는 조형언어의 중요한 낱말이 된다.

시간관에 관한 또 하나의 결은 삶에 있어 감각적 지각에 의해 의식되고 나타나는 전체적 지속으로서의 사건으로, 처음과 마지막이 구분 없이 되풀이되는 삶의 노정과 다름없기도 하다. 여기서 '사건'은 직조된 세트(set)와 거부할 수 없는 중대한 시나리오에 의한 배우들의 '뜻밖의 연속'을 가리킨다.² 허나 인생이 세트 안에 존재한다고 믿었던 페데리코 펠리니(Federico Fellini)³의 영상이 그러했듯, 역설적이게도 세트 내에서 순환, 반복하는 삶은 숙주인 원형을 이탈하지 못한다. 그리고 이 원형은 한편의 드라마이면서, 인간서사를 함축한 서커스(Circus)와도 등치를 이루며, 그 서커스가 펼쳐지는 무대는 어떤 현실에 대한 환상을 단념하도록 요구하는 것이란 그 환상을 필요로 하는 현실을 단념하도록 요구하는 것과 다름 아님을 드러낸다.

1. 원형(圓形)과 서커스(Circus)

작가 박민준의 근작은 우리 둘레(circumference)에 존재하는 낱알의 일상과 한 치도 벗어날 수 없는 자리 혹은 위치(stance)에서 움짱달짝 하지 못한 채 각자의 무대에서 돌고 도는 것, 줄타기를 하는 것처럼 아슬아슬한 삶이란 어쩌면 동그라미(원형: Circle)를 뿌리로 하는 서커스와 맞닿아 있음을 보여준다. 이때 서커스는 삶이며 각자의 시선에서 축제가 자 인생⁴이다.

¹ 주술사가 신과 연결하기 위한 행위로서 굿은 원형에서부터 종교 도상에서 흔히 나타나는 후광, 불교에서의 윤회나 가톨릭의 부활 등도 원형의 질서에서 자유롭지 못하다.

² 예를 들면 세르반테스(Miguel de Cervantes Saavedra)가 '돈키호테'에서 표현한 것처럼 인생을 하나의 잘 짜인 각본에 의해 움직이는 연극으로 본다면 그 배경은 시공의 거꾸집인 세트와 다름없다는 것이다.

³ 이탈리아 네오리얼리즘(neorealism) 영화감독.

⁴ 작가 박민준과의 인터뷰 중 '서커스'에 관한 부분.

반면, 그가 그린 서커스는 보는 이들에겐 삶의 원형을 신화와 병치시킴으로써 시적 현실성을 나타내는 매개다. 현실과 신(神)의 관할을 중개하는 '나니아 연대기'(The Chronicles Of Narnia)(2005)의 '옷장'처럼 많은 이들은 박민준이 만들어낸 그 '옷장(통로)'을 통해 판타지를 배경으로 한 세계와 삶과 존재에 관한 사실적인 내러티브로 가득한 세계를 동시에 음미한다. 이를 작가의 말로 대신하자면 '현실에 존재하지 않는, 하나의 세계에 존재하는 세계'⁵이며, 최근 출간한 소설 '라포르 서커스'(Story of Rapport)⁶에서 살아 움직이는 각각의 인물들-과 실제적 동시대 인간-에 대한 이야기이다. 물론 '현실에 존재하지 않는 하나의 세계'란 '라포르 서커스'라는 가상의 세트 아래 구축된 현실을 저버리지 않는 환상의 공간, 마술적 리얼리즘(Magical Realism)의 영역이다.

주지하다시피 마술적 리얼리즘은 현실 너머의 세계, 즉 현실에서는 일어날 수 없는 불가능한 세계를 표현하는 예술 사조인 초현실주의(surrealism)와는 여러 면에서 결이 다르다. 비이성적인 초현실주의가 20세기 전반의 불안하고 혼란스러웠던 사회 환경(특히 세계대전)에서 무의식이나 꿈을 중시하고 상상력을 극대화함으로써 허무와 공허감을 표출했다면, 마술적 리얼리즘은 궁극적으로 오늘/현재/현실/사실을 근간으로 한다.

형상과 표현의 기술적 측면은 이 둘 사이의 변별력을 곤란하게 하고 중복성이 없지 않으나, 초현실주의가 말 그대로 '현실의 초월'에 무게를 둔다면 마술적 리얼리즘은 현실을 저버리지 않은 채 꿈과 환상을 엮으려 한다는 점, 같은 공간성과 같은 소재를 같은 표현방식으로 다룰지라도 마술과 사실의 결합, 환상과 실제의 공존을 추구한다는 점에서 '무의식'을 기저에 깔고 있는 초현실주의와는 반드시 같다고 볼 수 없다.

더구나 리얼리즘 그 이상의 것을 나타내는 초현실주의와 자신이 살고 있는 시공간을 거점으로 외부 세계에 시선을 두고 현실을 기반으로 하는 마술적 리얼리즘은 의식적인 상황에 주술적이고 착시적인 것을 덧댄으로서 '현실을 저버리지 않는 환상'이라는 점에서 초현실주의와 완벽하게 구별된다.

박민준의 마술적 리얼리즘을 리얼리즘으로 전치시키는 알고리즘은 소설 '라포르 서커스'⁷와 작품에 등장하는 상상 속 인물들⁸로, 이들은 박민준이 창조하는 화면 내에서 재연/재현된다. 주인공 '라포(Rapo)'를 중심에 놓은 <라포를 위한 행진>(Parade for Rapo)(2016-17)⁹을 비롯해, 기묘한 인형 <엘카드몬>(El Kadmon)(2016-17)¹⁰, 유난히 긴 다리와 인형을

⁵ 박민준 작가노트, 2015

⁶ 여기서 '라포르(rapport)'는 일반적으로 상호 신뢰관계를 뜻하는 심리학 용어로, 인간적인 관계 형성에 있어 공감하고 통찰력을 갖게 될 때 만들어진다는 점, 같은 공간성과 같은 소재를 같은 표현방식으로 다룰지라도 마술과 사실의 결합, 환상과 실제의 공존을 추구한다는 점에서 '무의식'을 기저에 깔고 있는 초현실주의와는 반드시 같다고 볼 수 없다.

⁷ 그의 소설 '라포르 서커스'는 작품의 이해에 매우 중요한 역할을 하며, 소설과 작품 간 보이지 않는 교신은 장르 간, 학제 간 경계를 넘어 현실과 상상 간 소통에 있어 유가치한 흐름을 보여준다.

⁸ 예전 대비 보다 학문적으로 변화한 현재의 작가를 확인할 수 있는 소설 '라포르 서커스(Story of Rapport)'에는 주인공격인 '라포'와 '라푸'를 비롯해, 파란 원숭이 '제프', 쌍둥이 인형술사 '타우'와 '히드', 조련사 '엘레나', 단검 명수인 '아이카', 술꾼이면서 훈련사인 '바탐' 등 수없이 많은 인물이 등장한다. 이 가운데 일부는 실제 작품으로 구현되어 소설과 작품 간 스토리를 연계한다.

⁹ <라포를 위한 행진>에는 소설 '라포르 서커스' 중 '개장! 라포르 서커스!(81p-89p)'에 표현된 배우들이 대거 그려져 있다. 화려한 무늬로 장식된 두 마리의 백마와 무스(Moose)의 뿔을 달고 있는 둥근 몸통이의 '에트로', 조련사 '엘레나'와 '무지개곰', 단검의 명수 '아이카', 나팔을 부는 '알토'와 온갖 진귀한 동물들 등이 그 예이다.

¹⁰ 작품 <엘카드몬>(El Kadmon)(2016-17)은 엘카드몬이라는 이름의 소설 속 인형으로, 인형술사 '아트만'이 자신의 생명과 맞바꾸며 만들었다. 몸에 저절로 줄이 생기는 알 수 없는 현상을 지닌 신비한 이 인형의 몸에 새겨지는 줄은 주로 연한 청록색이지만, 가끔은 오렌지색이 오른팔에 그려지기도 한다. 이는 다음 해 긴 장마와 폭우를 암시한다. 그런데 이 '엘카드몬'의 스토리는 소설과 상관없이 동시대 미술계에 관한 작가 박민준의 가치관을 대신하는 듯한 여운이 있다. 이와 관련해서 '엘카드몬'을 소개하는 소설의 한 문장을 옮기면 훨씬 이해가 쉬울 듯하다. "엘카드몬이 정확히 언제 만들어졌는지는 알려지지 않았다. 다만 인형술사 아트만이 가장 호기롭던 그의 청년 시절에 만들었다는 사실만이 전해질 뿐이다. 그 당시는 돈 있는 사람들과 자본의 힘으로 모든 것이 움직여지는 사회였다고 한다. 젊은 예술가였던 아트만은 그런 사회적 부조리에 진저리를 쳤다. 그는 이런 불공정한 사회에서 예술가로서 할 수 있는 것이 무엇일까 많은 고민을 했다....(중략)...그러기 위해선 사회전체에 만연된 상업주의와 부조리에 대항하는 이념을 상징화할 필요가 있다고 느꼈

통한 다변적 목소리가 특징인 서커스 단장 <라푸-단장>(Rapu-Circus Master)(2018), 단검의 명수인 <아이카>(Aika)(2018) 등이 대표적이다. 박민준이 처음으로 선보이는 조각 <엘레나의 상>(Statue of Elena)(2018)¹¹이나, <라푸의 상>(Statue of Rapu)(2018)¹² 등의 작품 역시 최근 집필한 소설 '라포르 서커스'에 비중 있게 다뤄지는 인물이다.

이들은 시간과 공간을 초월해 소설과 작품을 병렬식으로 오가며 예술이 되는 순간의 마술과, 마술적 상상력으로 인생을 담은 예술의 주연으로 활약한다. 현실과 환상의 교차로에 선 채 사유를 받아쓰며, 특유의 수신호로 텍스트와 이미지, 현실과 가상, 환상과 실재를 씬 없이 왕복한다. 또한 이들은 다소 애매성을 띠지만, 신화와 미술사와 역사와 문화사를 포함한 인문학적 토대와 비경험적 현상과 같은 기존 정립된 개념을 한꺼번에 허물어뜨린 채 서로 독립적으로 융합되면서 소설-회화-조각을 왕래하고 상상과 현실의 안과 밖을 종횡무진 누빈다. 이때 우리는 현실과 환상이 별개의 것이 아니라 인간의 삶과 길을 안내하는 의미 있는 요소라는 사실을 그의 작품을 통해 깨닫게 된다.

2. 현실을 저버리지 않는 환상과 신화

박민준의 작품에서 현실은 신화가 되고, 신화는 다시 현실을 소환한다. 현실과 신화적-마술적-상상이란 이중 플롯이 하나의 화면에서 서로 엇갈리게 표현되거나 소설 '라포르 서커스'와 작품 중 어느 것이 현실이고 상상인지, 상상이라면 소설과 작품 가운데 어떤 것을 모태로 했는지 구분하기 어렵도록 전개된다. 분명한 건 "마술은 상상을 현실로 만드는 일이다. 일어날 수 없는 일을 가능하게 만드는 거지."라던, 소설 '라포르 서커스' 속 멜리나¹³의 말마따나 마술은 허구를 웅립시키지만 그것은 되레 현실 속의 진실을 직시하려는 것이며, 그로 인해 마술은 인생과 맞설 만한 중량을 얻는다는 점이다.

다만 이를 논리적인 판단 혹은 수학적 이론으로 규정하기란 곤란하다. 차라리 생경한 세계에 대한 묘한 감정을 유발하는 M.C.에셔(Maurits Cornelis Escher)의 작품 <무한원형>의 그것과 유사한 세계로 이해하는 게 옳다. 왜냐하면 삶이 수레바퀴에 비유되듯, 무한원형은 인간 삶을 함축한 서커스의 속성과 닮았으면서 모호한 병립 구성 아래 현실과 가상, 신화와 환상을 묶은 박민준의 작품에 설득력을 덧대는 기호이기 때문이다.

하지만 박민준의 작업은 디테일한 미술 분야의 제한에서 자유로운 가운데, 타셈 싱(Tarsem Singh)의 <더 폴: 오디어스와 환상의 문>(The Fall)(2006)이 그러했던 것처럼 독특하고 환상적인 꿈¹⁴과 빼어난 상상력을 포함한 여러 미술에서 차

다....(중략)...순수함의 결정체, 그 자체만으로 완벽한 가치를 가지는 하나의 상징, 그런 작품을 만들어야만 했다. 순수한 열정과 예술혼만을 가지고 만들어진 작품이야말로 가장 이상적인 예술이며 여타의 잡념이 섞이는 순간 그 순수함을 잃게 된다고 생각했다."

¹¹ '엘레나'는 소설 '라포르 서커스'에 등장하는 조련사로, 정수리에 60센티미터 가량의 나뭇가지가 심겨 있다. 이 나뭇가지는 그녀의 반려견 '물리'를 해친 '무지개곰'을 죽이는데 사용한 나무의 가지를 잘라 머리에 심은 것이다. 이 무지개곰은 작품 <라푸-곰탈을 쓴 라푸>(Rapu-Rapu with Bear Head)(2018)에 서도 만날 수 있다.

¹² 박민준의 소설 '라포르 서커스'에는 늘 '라푸'를 응원하는 파란 원숭이 '제프'가 실명에 이른 '라푸'의 눈을 가린 채 줄타기를 하는 장면이 등장한다. 이 작품은 해당 소설의 표지에도 묘사되어 있다.

¹³ 소설 '라포르 서커스'에서 마술사로 등장하는 '엘린'의 누나.

¹⁴ 7미터가 넘는 전투 코끼리와 네 마리의 뱀이 달린 지팡이를 쥔 모습의 여신, 두 팔이 수십 개로 갈라지며 독수리 깃털로 변하는 고대 전사가 그 위에 올라탄 형상의 이 '꿈' 이야기는 2018년도 작품 <브레넘>(Bravenum) 구상에 적용됐다. '브레넘'은 소설 '라포르 서커스'에 마을 이름으로 소개되었는데, 작품의 내용은 우연히 그곳을 들른 조련사 '바텀'의 구술에서 힌트를 얻을 수 있다. '바텀'에 의하면 이 마을 사람들은 자신만의 동물을 한 마리씩 키우고 있었고, 난폭한 짐승들도 서로 다투지 않고 평화롭게 지냈다. 마을 사람들은 용병 일을 하며 마을을 먹여 살렸는데, 그들은 죽음을 각오하고 전쟁터로 나갔으며, 전쟁 중 동료가 죽게 되면 시신을 먹는 의식을 치렀다. 훗날 이 이야기는 '라푸'가 그의 형 '라포'가 죽자 왼쪽 눈알을 빼내 삼키는 동기가 된다. 이는 '바텀'으로부터 들은 브레넘 사람들의 의식을 행한 것으로, 강인해지려는 욕망과 사랑하는 사람의 신체 일부를 적출하여 먹는 의식을 통해 자신 내부에 그의 영혼을 갖게 하려는 두 가지 의미가 있다.

용한 도상들¹⁵을 골고루 배합해 특별한 식단을 차려 놓는다. 과거 '이카루스(Icarus)'와 '세이렌(Siren)', '다프네(Daphne)' 등이 그러했던 것처럼 오늘날의 작품 또한 주인공격인 '라포'와 '라푸'를 비롯해, 파란 원숭이 '제프', 조련사 '엘레나', 단검의 달인인 '아이카', 훈련사 '바텀' 등의 수없이 많은 인물¹⁶을 통해 2000년대 초반 이후 흥미롭게 전개해온 신화 속 줄거리를 바탕으로 한 새로운 이야기거리를 풍성하게 재생하고 있다.

이는 마치 바흐만 고바디(Bahman Ghobadi)¹⁷가 '마술적 천국'이라는 표현으로 누구나 살아가면서 창조할 수 있는 세상을 꿈꾼 모험을 중시했듯 자신의 미학을 구성의 관점에서 형식화 한 박민준의 그림에서도 동일한 맥락을 엿볼 수 있다. 다만 과거의 일부 작품들이 또 하나의 축제인 '카니발'과 절제와 욕구, 욕망을 억제하고 금하는 기간인 '사순절'을 무대로 했다면 근작에선 '브로미우스' 축제¹⁸와 십 년마다 돌아오는 '루파우스'¹⁹를 배경으로 한다는 차이는 있다. 또한 기구한 현실과 복잡한 이해관계로부터 원형의 요소를 분리하는 방법으로서의 환상은 유지되나, '카니발'과 '사순절'이 '삶'과 '죽음'으로 해석되고, 죽음에 다다르기 이전의 축제로서 인생을 다뤘다면, '브로미우스' 축제와 '루파우스'는 사소함과 평범함의 지속의 중요성과 영원이라는 꿈, 행복과 소망, 순수와 순결²⁰ 등에 관해 서술하고 있다는 점에서 구분되는 측면이 있다. 사랑도 절망적이고 애절한 사랑이 아니라 순백의 사랑, 주는 것보다 베푸는 사랑에 가깝다.²¹

이 가운데 행복과 더불어 사랑은 그의 소설에도 자주 나타나는 단어다. 특히 사랑은 아래 21번 각주와 함께 작품 <라푸-중력>(Rapu-Gravity)(2018)에서 의미 있게 서술된다. 예를 들면 외다리 훈련사 '바텀'은 줄타기 수업에 앞서 '줄을 잘 타는 방법'으로 라푸에게 다음과 같이 말한다.

“이 땅이 우리에게 전하는 그리움의 표현, 그게 바로 중력인거야. 땅을 벗어나 세상에 처음 나오면, 중력이라는 힘을 이길 충분한 힘이 없어. 그래서 일어나 걸질 못하지. 그러나 얼마의 시간이 흐르면, 중력에 저항할 만한 힘이 생겨나지. 그때가 되면 비로소 두 다리로 설 수 있게 돼. 그리고 성장하며 조금씩 중력이란 존재를 서서히 잊어가지. 널 부르는 소리를 듣지 못하게 되는 거야. 어느새 모든 걸 까맣게 잊고서 자신이 우주의 중심이라도 된 양 설치대며 살아가지. 그러나 곧 시간은 빠르게 흘러 돌아갈 시간이 가까워지면, 언제나 우리를 끌어 당겨왔던 그 힘을 다시 느끼게 될 거야. 오만했던 지난날도 후회해 가며, 천천히 그 힘에 순응하게 되지. 그리고 결국, 이 땅의 부름에 이끌려 네가 태어난 본래의 자리로 돌아가게 되는 거야. 원래 우리의 자리였던 부모의 품속으로.... 그렇게 이 땅은 네가 태어나기 이전부터

¹⁵ 예를 들면 2017년 작품 <죽음의 탄생>(The Birth of Death)은 보티첼리(Sandro Botticelli)의 작품 <비너스의 탄생>(The Birth of Venus)(1485년경)에서 도상을 빌려왔다. 작품 <엘카드몬>(El Kadmon)(2016-17) 역시 천사와 성모마리아가 등장하는 르네상스시대의 그림 중 일부를 연상하게 한다. 그러나 박민준의 그림들은 단순한 차용이 아니라 완전한 재해석으로 전혀 다른 스토리를 만들어내고 있다는 차이가 있다.

¹⁶ 소설 '라포르 서커스'에서 단원들은 라포르 서커스단에 입단하기까지 각자의 개인사를 지니고 있다. 그것은 동시대 인간들의 삶의 양태와 다름 아니며, 사회라는 공동체 내에서 각자의 역할과 비중을 서커스단 내에서 고스란히 재현한다. 영화의 실사처럼 명정한 역할의 배우들이지만, 사실 이들은 박민준이 자신만의 상상으로 빚은 존재들이다.

¹⁷ 영화 <취한 말들을 위한 시간>의 연출가.

¹⁸ '브로미우스'는 포도나무와 포도주의 신(神)이며 풍요의 신인 디오니소스(Dionysus) 혹은 로마 신화의 바쿠스(Bacchus)라 불리는 소설 속 축제의 이름으로, 1년에 한번 가을에 열린다. 이때는 수확한 곡식과 술을 마시며 즐기는 시간으로 채워진다. '브로미우스'는 디오니소스의 별명이기도 하다.

¹⁹ 소설 속 서커스 단장이 그의 옛 친구들인 가우스 및 부케스와 함께하기로 한 약속의 일환으로 10년에 한 번씩 행해지는 행사이다. 이날은 대포를 이용해 하늘에 불꽃을 터뜨린다. 박민준의 작품 <라푸-밤하늘을 수놓는 불꽃>(Rapu-Fireworks in the Night Sky)(2018)이 그 한 장면이다. 구체적으로 소설 161p에 기술된 "영원할 것 같이 빛나던 루파우스의 불기둥은 모두에게 깊은 여운을 남기며 어두운 밤하늘 속으로 점차 사라져 갔다."에 가깝다.

²⁰ 이와 관련해 소설 '라포르 서커스'에는 서커스 단장의 말을 빌려 다음과 같이 기술하고 있다. "세상의 모든 아름답고 착한 짐승들이여, 저 하늘에 떠 있는 태양과 어두운 밤을 비추는 달님과 이승에 머무는 모든 생명의 이름으로, 그리고 이 땅의 이름으로 명하노니 이제 너희의 본래의 것을 감추고 순결하고 순수한 모습으로 거듭날지어다."

²¹ 소설 '라포르 서커스' 속 주인공인 '라푸'의 형 '라포'는 시력 문제로 줄타기를 하다 떨어져 사망한다. 평소 자신을 못마땅하게 여긴 것으로 생각해온 동생 '라푸'는 형이 남긴 메시지를 통해 자신에 대한 사랑이 남달랐음을 뒤늦게 확인한다. 소설 '라포르 서커스' 에필로그 마지막 장(285p)엔 형 '라포'가 동생 '라푸'를 향한 마음이 다음과 같이 적혀 있다. "꼭꼭히 지켜봐. 그리고 기억해줘. 내 사랑하는 동생아. 지금 이 순간, 나의 마지막 너만을 위한 공연을... 그리고 언젠가 힘차게 날아오르렴...지금의 나와 같이..."

내가 죽는 날까지 언제나 똑같은 힘으로 사랑해 왔고 또 사랑하고 있는 거야. 그러니까 중력이야말로 너를 변함없이 사랑하고 있다는 증거인 셈이지.”

3. 박민준, 아니 ‘라푸’의 그림들

작가 박민준은 지난 2015년 두가헌갤러리에서 ‘라포르 서커스’라는 주제의 전시를 개최한 바 있다. 당시에도 작가는 ‘라포르 서커스’라는 가상의 공간과 그 안에 등장하는 “현실적인 인과관계로 설명할 수 없지만, 그 세계 안에서만큼은 벌어지는 모든 마술적인 일들이 충분히 납득 가능한 하나의 세계”²²를 선보였다.

이번 전시 역시 포괄적인 면에선 그때와 크게 다르지 않다. 세계 모든 신화에 대해 관심이 많은 작가답게 일반인들은 알 수 없을 신비롭고 다채로운 이야기를 남다른 조형미로 선보인다. 이 작품들은 작가의 의도 아래 생성되는 스토리에 신화적 이미지가 얹히면서 사실성이 배가 되는 아이러니를 지니고, 빼어난 표현과 감각적으로 다가오는 이미지는 사실성의 구현을 묵도하게 하며, 이 사실성의 구현은 실제의 이야기로 착각하게 한다. 이는 달리 말해 ‘신화의 인간화’로, 몇몇 조각 작품의 예에서 보다 직접적인 확인이 가능하다.²³

그러나 내용은 한층 더 깊어지고 동명의 소설을 출간함으로써 이야기의 전개방식 또한 훨씬 풍성해졌다. 작품과 주제 간 등식에서 내레이션을 호흡이 길고 잔잔해졌으며, 회화를 탈피해 분야를 확장함으로써 전달력 내지는 호소력이 짙어졌다는 것도 과거와의 차이다 (라푸가 그린 그림들은 이전 박민준의 그림들과 스타일이 전혀 다르게 침묵의 흐름을 지닌다. 하지만 이 또한 변화에 대한 작가적 시도로 읽기에 부족함이 없다).

특히 눈길을 끄는 부분은 발화의 주체가 일부분 옮겨졌다는 사실이다. 인생이란 대체 무엇이며 우린 무엇을 좇기에 이토록 바쁘게 살아가는지, 누구에게나 존재하는 ‘파랑새’가 과연 실재하는 것인지에 대해 자문토록 하는 한 사람의 인생과 그 안에 내재된 욕망을 교훈적으로 그린 <라푸-파랑새를 잃어버린 광대>(Rapu-Missing Bluebird)(2018)를 포함해, 쌍둥이 형 라푸가 겪은 징후를 거쳐 시련과 안녕을 담은 <라푸-추락>(Rapu-Fall)(2018), <라푸-의식(儀式)>(Rapu-Ritual)(2018), <라푸-세상 중심에 서기>(Rapu-At the Center of the World)(2018) 등은 모두 박민준의 작품이자 소설 ‘라포르 서커스’의 주인공 라푸의 그림이기도 하다.

이 그림들은 기존 작업들과 함께 박민준 작업 전반에 걸친 가치들, 즉 비유와 상징적 언어로서의 고전적 신화의 미학을 열람케 하고, 인간 삶과 원형의 미학이라는 낭만주의적 신화화를 엿볼 수 있도록 한다. 더불어 현실을 벗어나 있지만 현실과 균형을 맞추고 있는 그 신화의 주된 무대인 서커스와 단원들의 이야기는 깨어나지 않는 꿈이면서 동시에 혼재된 다양성 내에서의 현실과 성찰의 총체로 드러난다. 미궁의 모티브라고 할 수 있는 꿈과 신화가 그들 각각의 이야기를 통해 실제 살아 있는 현재의 신화로 어떻게 전이되고 있는지 역시 보여준다.

박민준은 이러한 요소들을 하나로 모아 신화적 의식과 현대적 의식 사이에서 이상향적 특징을 지닌 해석으로 미끄러져 새롭고 또 하나의 독특한 신화를 개간해냈다. 그리고 박민준의 소설 ‘라포르 서커스’는 그 새로운 신화의 세계로 인도하는 매력적인 부도(附圖)로 아쉬움이 없다.

²² 2015년 개인전 당시 모 언론과의 인터뷰 중.

²³ 그림에도 불구하고 정작 그 실체는 쉽게 옮겨질 수 없다. 그가 쓴 소설이든 그림이든 온전히 작가의 머릿속에서 만들어진 상상의 결정체이기 때문이다.

■ 작가 약력

- 1971 서울 출생
1999 홍익대학교 미술대학 회화과 졸업
2006 홍익대학교 미술대학원 회화과 졸업
2007 동경예술대학교 대학원 재료기법학과 연구생 과정 수료

주요 개인전

- 2018 《라포르 서커스》, 갤러리현대, 서울
2015 《라포르 서커스-프롤로그》, 두가헌갤러리, 서울
2014 《Drawings》, 갤러리 엠, 서울
2012 《The Stranger》, 갤러리현대, 서울
2009 《Carnevale》, 가나아트갤러리, 뉴욕, 미국
2006 《Happiness, Happiness, Happiness》, 노암갤러리, 서울
2005 《사자의 노래》, 두아트 갤러리, 서울
2003 《작아짐의 평안함》, 갤러리 썬앤문, 서울

주요 단체전

- 2014 《코리아 투모로우》, 동대문디자인플라자, 서울
《Gold》, Dillon Gallery, 뉴욕, 미국
2012 《극적 시퀀스》, 인터알리아, 서울
2008 《After the Pictorial Turn》, 두산갤러리, 서울
2007 《Short Story》, 동경예술대학, 동경, 일본
2005 《BRUSH HOUR》, 이음갤러리, 북경, 중국
2004 《Young Realism》, 갤러리 아트사이드, 서울
2003 《표표상상전》, 홍익대학교 현대미술관, 서울
《뉴 이미지 페인팅: 이미지 찾기》, 노화랑, 서울
2001 《12그루의 나무 그 아름다운 이야기》, 덕원갤러리, 서울

2000 《GPS 제1회 '다발'전》, 홍익대학교 현대미술관, 서울
《대구 청년 비엔날레 2000》, 대구문화예술회관, 대구
1999 《서울 현대미술제》, 서울시립미술관, 서울

레지던시

- 2016 글렌피딕 아티스트 인 레지던스, 스코틀랜드