

# PUBLIC ART

퍼블릭아트

ISSUE NO. 223  
202504

CULTURAL HERITAGE,  
YOU AND I

문화유산과 당신과 나

THE MONTHLY PUBLIC ART MAGAZINE  
ARTINPOST.CO.KR  
APRIL 2025



# MYŌ

2025.3.1-4.5 도쿄화랑+BTAP, 도쿄

Art World: Japan

아트 월드: 일본

<표(MYŌ)> 전시 관경 2025 도쿄화랑+BTAP



## 내 머리와 몸은 너와 다르다

· 정일주 편집장 · 이미지 도쿄화랑+BTAP 제공

“상상으로 만들어진 형상이 현실과 차이를 둘 때 그 거리만큼의 공간이 생겨난다. 그 빈 곳 사이엔 어떤 감정이 자리 잡게 되고 이 감정을 ‘묘(妙)’라 정의한다. ‘묘하다’는 감정은 현실과 비현실의 경계에 서로 맞닿아 있으며 경계와 경계 사이의 공간이 커질수록 강해진다. 혹 현실과 비현실의 이질감이 지나치게 커지면 ‘괴이’하거나 ‘기괴’한 ‘괴’란 감정이 만들어진다. 추구하는 것이 ‘묘’라면 이런 지나침에 주의해야 한다. 일반적으로 익숙함은 안정감을, 어색함은 불편함을 준다. 안정감과 불편함의 적당한 균형의 지점에서 ‘묘’는 만들어진다. 이번 작품들은 이 같은 가설에서부터 시작되었다. 전시를 통해 감상자 역시 작품을 바라보며 ‘묘’의 감각을 함께 느끼기를 기대한다.”



<토끼 귀 여인> 2024 캔버스에 유채 77x62cm



<너의 것은 나의 것> 2024 캔버스에 유채 65x50cm



<쌍두사자> 2024 캔버스에 유채 77x62cm

그림의 시작과 끝, 운동 신화다. 박민준 개인전에 들어선 이는 (연륜이 오래  
 거나 일천하거나 익숙한 길 위 에 서 있거나 노중이어도 상관없이) 모두, 지금  
 짓 알지 못했고 들어본 적도 없는 신화에 잠식돼 허우적거려야 한다. 속수무  
 책이다. 옛사람의 사유나 표상이 반영된 신성한 이야기, 가령 '그리스 신화'  
 나 '제주도 설화'처럼 어렵게라도 아는 이야기라면 긴장을 좀 늦출 수 있  
 을지 모른다. 한데 그가 펼쳐 놓은 스토리는 전부 생소하고 기묘묘하다. 오  
 로지 나만 영문을 모르는 게 아닐까, 이 이야기의 끝은 어디고 그 세상은 무  
 일까? 저 등장인물은 선(善)인가 악(惡)인가? 수많은 의심과 물음이 머릿속  
 을 떠다니는 까닭에, 전시를 보는 내내 경황이 없다. 지금 일본 도쿄도 추오  
 구 한복판에 이러한 혼란의 회오리가 불고 있다. 일본에서 처음 선보이는 박  
 민준 개인전의 타이틀은 다름 아닌 '묘(MYŌ)'다.

박민준 그림 속 객체는 하나도 빠짐없이 상상 속에서 끌려 나왔다. 외  
 견상 고전 회화와 비슷해 보이지만, 대상을 단지 구현하는 게 아니라 온전  
 히 생동한 상상의 박동으로 기막히게 창조했다는 점에서 박민준의 그림은  
 루브르 박물관(Louvre Museum)의 옛 회화와는 완전히 다르다. 등장인  
 물이 어떤 서사를 지니는지 그들을 감싼 배경은 무슨 의미인지를 알기 위  
 해선 오로지 작가의 말과 텍스트만 유효할 뿐이다. 마치 크리스토퍼 놀란  
 (Christopher Nolan) 감독이 영화 속에 과연 몇 단계의 차원을 만들어 놓

았는지, 혹은 조지 오웰(George Orwell)이 소설로 만든 인물이 얼마나 복  
 잡다단한 감정을 지녔는지 선불리 알 수 없는 것과 같다. 그런 까닭에 박민  
 준의 작품은 눈으로 그림을 훑으며 귀로 작가의 이야기를 들어야 한다. 앞  
 서 들은 말을 끊임없이 되새기면서 말이다.

도쿄 변화가의 오래된 빌딩 7층, 화랑의 벽과 바닥을 진한 비취색으로  
 채운 작가는 지난 두 해 동안 그린 그림을 정성스레 걸었다. 그리고 그 중간  
 에 조각 세 점을 세워 놓았다. 이 깊고 아득한 전시에 들어선 사람이 가장 먼  
 저 떠올리는 키워드는 아무래도 '반신반인(半神半人)' 혹은 '반인반수(半人  
 半獸)'다. 그도 그럴 게 얼굴은 영락없는 개인데 매끈한 팔과 다리가 있는  
 등장인물의 그림 옆엔, 반대로 해사한 소녀의 얼굴을 지녔지만 하체는 동서  
 남북으로 머리를 둔 네 마리의 곱으로 이뤄진 주인공이 있기 때문이다. 전  
 시장 전체에 걸린 그림 중 동종의 생물은 없다. 발가락 끝부터 머리털까지  
 제각기 다른 세계에서 온 독자적 생명체들이지만 그들 사이엔 인과가 있고  
 역적이 존재하는 듯하다.

내 눈을 가장 사로잡은 그림은 2024년 작 <너의 것은 나의 것>이다.  
 "원하는 것을 가지고 싶다는 마음은 누구에게나 있다. 욕심은 인간의 본능  
 이다. 생각이란 걸 하는 한 욕심은 계속된다. 결국 생각을 멈추지 않는다면  
 욕심은 멈출 수 없다. 욕심을 없애고자 한다면 방법은 오로지 하나, 생각을



1 <The Rat at the End of the Road> 2024 청동 13×26×19cm  
2 <현현> 2024 캔버스에 유채 65×50cm  
3 <묘상(우)> 2024 캔버스에 유채 140×80.2cm

멈추는 일, 하지만 바보가 된다는 사실도 반드시 명심하자.” 아직 완벽히 교열한 글은 아니라며 건넨 작가노트에서 이야기의 실마리를 얻는다. 그리고 보니 해로움 없이 웃고 있는 사모에드는 반짝이는 금화를 집어 들고 있다. 돈을 더 달라는 듯 흐느는, 마다가 또렷하게 불거진 손도 이제 보니 풍파와 고뇌에 잔뜩 찌든 모양새다. 좀 더 찬찬히 들여다보면, 얼핏 봤을 때 그저 귀엽던 것이 실은 비열한 것일 수 있으며 또 단지 아름다워 보이는 존재가 잔인한 대상일 수도 있음을 박민준의 회화는 역설한다.

정교한 그의 상상은 점차 복잡한 줄거리로 확장된다. 전시장 메인 벽을 장식한 5조각의 회화 <덧씩워진 길 위에서 길을 찾는 일은 힘이 든다> (2024)가 이를 증명한다. “‘묘1’이 내뿜는 옥색 리본은 길이 된다. 쌍부리를 가진 켈리컨은 목에서 끼익 희한한 소리를 내며 마치 극점에 놓여 갈피를 못 잡는 나침반처럼 뱅그르르 돌고 있고 두 마리의 고양이-거북이가 그 뒤를 따른다. 거북의 등에는 사각뿔 모양의 망루가 있다. 그곳에는 한 마리의 쥐가 살고 있고, 이 쥐의 역할은 고양이-거북이들이 가야 할 방향을 결정하는 일이다.” 눈앞에서 작가가 말할 땐 다 알 것 같다. 완전히 이해되며 원래부터 알았던 사건처럼 여겨진다. 그렇지만 다시 돌아와 그림 앞에 서면 얘기는 뒤죽박죽 된다. 거북이 등 사각뿔 모양 다락방엔 왜 쥐가 있는 건지, 그 쥐가 과연 바른길을 안내하는 것인지 머릿속이 복잡하다. 차라리 듣지 않은 편이 나을지 모르겠다는 판단에 이를 때쯤 이런 생각이 든다. 이런들 어떠하리 저런들 어떠하리. 이렇게나 특이하고 예쁜 그림이고 세상인데 말이다.

이토록 동물과 사람이 결합한 존재가 만약 신(神)이라면 동물의 모습을 한 머리가 주도권을 가질까 사람 형태의 팔다리가 머리를 조종하는 것일까? 궁금해하다 사자의 머리를 두 개나 짚어진 <쌍두사자> (2024)를 본다. 한 사자는 현실을 두려워 하고 또 다른 사자는 내일을 기다리고 있다. 두 사

자는 원래 하나이며 공존하지만, 완전히 다른 생각을 한다. 무언가를 잃게 될지도 모른다는 두려움, 무언가를 얻게 될 것이란 기대감, 모두 무엇인가 존재한다는 전제에서 시작하지만, 그 ‘무엇’은 처음부터 존재하지 않는 것일지도 모른다고 작가는 설명한다.

춧대처럼 생긴 좌대에 발랑 드러누운 청동 쥐 조각 <The Rat at the End of the Road> (2024)를 가리키며 내가 말했다. “이건 아름답지 않아요. 그래서 못 보겠어요.” 그러자 세상 어느 때보다 더 온화하게 작가가 대답한다. “아니요. 자세히 보면 예뵈요. 게다가 희망적이죠. 애는 다시 태어나기 위해 죽은 거니까요.” 다시, 태어나려고 죽은 쥐를 들여다본다. 질끈 감은 눈은 웃고 있고 꽃봉오리처럼 생긴 꼬리 끝은 알을 품었다. 박민준의 신화가 인류 공통의 무의식이라면 좋으련만 그의 질서는 너무 심오하고 이야기는 끝도 없이 흘러졌다 다시 조립된다.

회화, 조각, 드로잉으로 허구의 재현이 먼저 이뤄지고 이 허구를 더욱 정치적으로 만들기 위해 관객과 소통하는 방편으로 작가는 소설을 쓴다. 그러나 아직 <묘>에 대한 글은 다 지어지지 않았다. 전시를 열고 작가가 내놓은 온갖 생명체들을 바라보는 작가의 머릿속은 떠다니는 문장들로 채워지고 있을 것이다. 등장인물을 창작하고 그 인물이 새로운 이야기를 다양한 옵션으로 만들어 가는 완벽한 게임처럼, 모든 서사와 이미지를 오로지 혼자 창조하는 박민준의 설화는 그 끝을 알 수 없는 어느 시공을, 신비한 역사로 날아오르고 있다. PA

