전통의 변용, 일상은 판타지?

피비갤러리 일본 작가 그룹전 〈Imagination〉



위 · 미나미타니 리카
〈Drowsiness〉 캔버스에 유채
116×77.4cm 2026
아래 · 소메야 유코 〈Doll〉 나무 패널, 캔버스에 와시(和紙), 먹, 수채, 연필, 석판화용 잉크
70.5×60.5cm 2021

피비갤러리에서 일본 회화 그룹전 〈Imagination〉이 열렸다. 2010년 이후 일본 미술씬의 차세대 주자로 떠오르는 소메야 유코(Yuko Someya, 1980년생), 미나미타니 리카(Rika Minamitani, 1998년생), 오츠키 타쿠야(Takuya Otsuki, 1989년생), 타카하시 토모히로(Tomohiro Takahashi, 1996년생), 토미타 나오키(Naoki Tomita, 1983년생) 등 5인의 작품을 선보인다. 회화 24점을 내놓았다. 전시는 현실의 재현을 넘어 그것을 변주하고 재구성하는 회화적 '상상(Imagination)'에 주목한다.

다섯 작가는 꽃과 새, 인물, 인형, 거리 풍경처럼 주변에서 쉽게 볼 수 있는 평범한 것을 소재 삼는다. 단 자연과 인물, 일상 사물과 풍경 등을 구상화로 번안하면서도 전통화를 차용하거나, 유년기의 기억을 불러내 과거와 현재, 현실과 상상이 교차하는 새로운 화면을 구현한다. 소메야 유코는 산간 지역인 히오키다니(ひおきだに)에 위치한 작업실에서 바라본 하늘과 별, 산과 동식물을 그린다. 산에서 사생을 즐기던 아버지의 영향으로 꽃과 새 등 자연과 함께했던 유년 시절의 기억도 화면으로 불러냈다. 〈Garden Bouquet〉(2021) 속 아이의 작은 손에서는 꽃과 새 가지가 뻗어나가고, 〈Shooting Stars〉(2021)의 밤하늘은 토끼와 아이가 날며 별을 따는 꿈의 세계로 변모한다.

오츠키 타쿠야는 일상적으로 마주한 사물이 갑자기 낯설게 느껴지는 '순간'을 포착한다. 매일 걷는 산책길의 동물과 나뭇잎, 작은 사물에서 새로운 형태 혹은 순간적으로 느낀 미묘한 뉘앙스를 발견하고 화면에 담는다. 이를 위해 대상의 형태와 심상을 드로잉과 메모로 남긴 뒤, 이것들을 조합하고 반복해 모사한다. 필사를 거치며 형태는 축소되고, 색은 단순해지며 그 안에 내재된 본질만이 기호의 형태로 남는다. 미나미타미 리카는 주변인과 동물, 단편 애니메이션의 주인공을 모티프 삼는다. 다만 이들은 어딘가 기이하게 변형된 모습으로 등장한다. 〈Drowsiness〉(2026)에서 인물의 팔다리는 길고 가늘게 과장되고, 일반적인 신체 비례와 크기도 어긋난다. 원근법이 무너진 화면에서 매일 보던 대상은 낯설어진다.

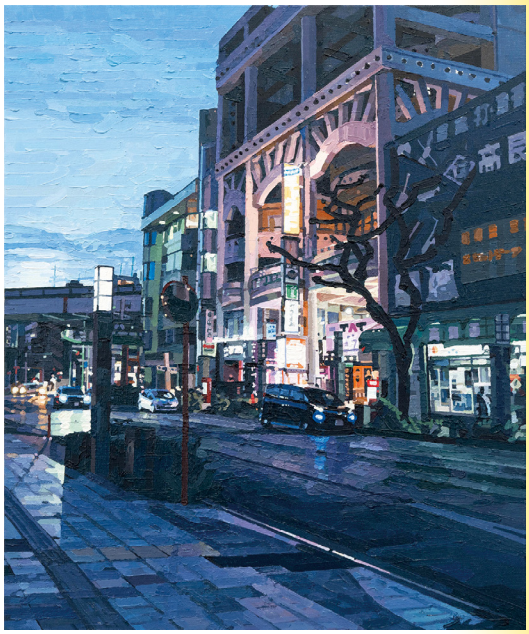
한편, 타카하시 토모히로는 봉제 인형에 대한 유년시절의 기억과 애착으로 사물에 영혼을 불어넣는다. 자연물과 인공물 모두에 영적인 힘이 존재한다는 애니미즘(Animism)적 믿음이 그의 상상력의 바탕. 인형은 상상 속에서 작가와 대화를 나누고 각기 다른 성격을 지닌 존재로 재탄생한다. 이 보이지 않는 영혼을 구현하기 위해 그는 〈Mana〉(2026)에서 종이로 실내 구조를 만든 뒤 인형과 장난감, 사물 등을 배우처럼 배치한다.

제로, 모든 것의 '시작점'

토미타 나오키에게 상상의 출발점은 익숙한 도시의 풍경이다. 작가는 1980년대 '버블 경제'의 호황기와, 붕괴 이후 '잃어버린 30년'을 모두 겪으며 자랐다. 대규모 지진까지 겹친 도시의 모습은 성장보다는 몇번이고 다시 시작하는 '재생' 자체였다. 그가 '시작의 제로(Becoming of Zero)'라 부르는 '무(無)'의 풍경이다. 다만 여기서 '무'는 끝이나 공백이 아니다. 새로운 '생성'이 시작되는 지점이다. 텅 빈 상점의 모습, 안정적인 직업을 갖지 못한 청년들(Freeter), 〈Omotesando〉(2025)의 어두운 뒷골목 등을 직접 촬영하고, 물감을 덧칠해 붕괴와 재건 사이의 틈을 그려낸다. 붕괴된 곳에서 오히려 모든 것이 시작되는 역설, 그 속에서 상실이 아닌 변화의 순간을 포착해 냈다.

그렇다면 다섯 명의 작가가 보여주는 일본 회화의 새로운 흐름은 무엇일까. 다섯 작가의 작업을 나란히





위 · 토미타 나오키 〈Okinawa〉 캔버스에 유채 72.7×60.6cm 2026
아래 왼쪽 · 오츠키 타쿠야 〈Unraveling Form(Backlit)〉 마지에 석채, 편채, 호분 27.3×27.3 cm 2026_광물을 부수어 만드는 전통 안료인 석채를 사용하여 몽환적인 분위기의 화면을 그려낸다.
아래 오른쪽 · 타카하시 토모히로 〈Mana〉 나무 패널 외 혼합재료 126.8×106.2cm 2026

놓으면 또 하나의 공통분모가 보인다. 바로 전통을 오늘의 회화언어로 번역한다는 것. 이들이 작업에 쓰는 재료와 기법은 모두 전통에 뿌리를 두고 있다. 소메야는 에도시대 대표 화가 이토 자쿠추(伊藤若冲, 1716~1800)와 일본 전통 아카데미즘인 가노파(狩野派)의 먹 기법 '스지메가키(筋目描)'를 끌어온다. 스지메가키는 먹의 번짐을 활용해 종이에 선들을 겹쳐 흰 선을 만들어내는 기법이다. 그의 화면에서 전통 화조화는 유년의 기억을 담는 사적 서사의 무대다. 오츠키는 천연 광물과 돌가루를 재료 삼은 암채와 마지(麻紙), 사생(絵生)의 방법론을 고수해 왔다. 반복적인 관찰을 통해 사물의 본질을 포착하고 이를 기호로 풀어낸다. 미나미타미는 우키요에의 표정과 분라쿠 인형극의 과장된 몸짓을 애니메이션과 뒤섞는다. 그의 그림 속 비현실적인 사물의 동세는 17세기 에도시대의 분라쿠(文楽) 인형극의 역동성고 기묘한 분위기를 닮았다.

한편, 전통이 직접 호명되지 않는 작업에서도 그 뿌리는 감지된다. 타카하시와 토미타의 회화에서는 전통적 재료와 기법 대신 동양의 전통 사상을 작업관으로 끌어들인다. 타카하시는 봉제 인형에 영혼을 불어넣는다. 만물에 신이 머문다는 '신토(神道)' 세계관을 떠올리게 한다. 다만 그의 애니미즘은 엄숙한 의례보다 놀이에 가깝다. 토미타가 유화 물감을 여러 겹 덧칠해 얻은 두께는, 도시 속 자연물과 인공물이 교차하며 끊임없이 달라지는 변화의 장면을 담는다. 모든 것은 고정된 실체가 없기에 끊임없이 변화한다는 '공(空) 사상'과 맞닿는다.

전통은 인용되는 순간 박제되지만, 번역되는 순간 '동시대'가 된다. 〈Imagination〉전은 전통과 동시대 구상회화의 새로운 가능성을 제시한다. 다섯 작가는 일상과 현실, 전통을 변주하고, 기억과 상상을 더해 그간 '서사'나 '재현'의 언어가 중심이 되었던 구상화를 현대적으로 재해석했다. AI와 슈퍼컴퓨터가 단 몇초 만에 수많은 이미지를 만들고 정답을 말하는 최첨단 시대, '상상력'이란 완전히 새로운 것의 창조라기보다 기술 이전에 인간이 축적해 온 '전통'과 개인의 '기억'을 다시 들여다보는 과정에서 피어난다. / 이가영 기자

