

IMA 크리틱스

IMA 크리틱스는 일민미술관의 시각문화 비평 연구 프로젝트다. 비평 및 편집 전문가를 초빙하여 글쓰기에 대한 원론을 되짚고 담론이 활용되는 전반적인 과정을 나누며, 유의미한 비평의 결과물을 생산한다. 2022년에는 8인의 IMA 크리틱스 연구자 김맑음, 김아영, 남은혜, 류희연, 송채정, 유승아, 이소임, 정수진이 활동한다.

남은혜

남은혜는 시각예술 안과 밖에서 활동하며 겉보다는 이면에 놓인 잊혀진 사안들, 벌어진 틈 사이로 보이는 새로운 서사에 관심이 있다. 또한 분명히 이 사회에서 한 구성원으로 존재하지만 조금은 빗겨나고 희미해진 존재들의 미시사에 초점을 두고 있다. 특히 아카이빙의 방식으로 이 서사들이 직조되었을 때 드러나는 비선형성, 우연, 불일치, 사후적 재구성, 무관함과 같이 인과관계나 주어진 의미를 이탈하여 떠도는 공백의 상태를 연구하고자 한다. 나아가 포스트 인터넷 시대 허구와 현실로서의 기록 행위에도 관심을 둔다.

오민의 비내러티브 전략: 클러스터(cluster)로서의 움직임

미국 실험영화 감독인 요나스 메카스(Jonas Mekas)는 할리우드 영화 분석 방식의 일반화를 지적하며 “우리의 사고는 여전히 문학적이다. 우리는 이미지 자체를 받아들이는 직접적인 감각을 가지고 있지 않다. (중략) 우리는 움직이는 이미지를 통해서 전달되는 직접적인 경험과 비-구어적인(non-verbal) 내용에 낯설다”¹라고 언급한 바 있다. 실험영화의 관점에서 메카스는 그 특징을 설명한 것이겠지만, 내러티브적 서술을 파기한 실험영화와 시각예술과의 본격적인 만남이 1950년대를 거쳐 이루어지면서 그 특징은 다른 예술의 영역에도 스며들게 되었다.² 특히 그가 언급한 대로 ‘움직이는’ 이미지로 인해 느껴지는 감각 체험은 단순히 다량의 이미지 배열만이 아니라 역동적인 움직임이 내재되어 있기에 가능한 낯섬을 이야기하는 것이라 할 수 있다.

할리우드식 편집을 기반으로 한 상업영화와는 달리 실험영화 혹은 그 영향을 받은 시각예술 영역에서의 영상 작업들은 이야기의 예상 가능성을 비껴간다. 그 어떤 내러티브를 추구하지 않으면서도 때로는 영상 자체의 형식을 고집스럽게 파고들기도

1. Jonas Mekas, *Movie Journal: The Rise of the New American Cinema 1959-1971*(New York: Macmillan Company, 1972), 78-79.

2. 김수현, 전혜숙, 「미니멀, 개념미술과 실험 영화」, 『서양미술사학회논문집』, 26호(2007): 199~200.

한다. 그래서인지 오민의 영상에 등장하는 퍼포머, 오브제, 공간에 대한 감각은 더욱 날카롭게 버려지고 관객은 좀 더 직접적이고도 세밀한 감각 체험을 하게 된다. 이처럼 주된 영화 일반의 행로가 아닌 ‘시간 기반 설치’(Time based installation)라고 불리는 비서사적 영상을 탐구하는 오민의 작업에는 이 같은 실험영화의 전략이 내포되어 있다. 전시에 포함된 또 다른 신작인 렉처 퍼포먼스 <포스트텍스처(Post-Texture)>(2022)에서도 서양음악사뿐만 아니라 1920년대 아방가르드 영화에서 시작된 실험영화의 맥락을 주요하게 언급한다. 나아가 작가는 실험영화와 미술의 맥락에서 만들어지는 영상에서도 ‘포스트-텍스처’, 즉 덩어리적 감각을 직면할 수 있음을 말한다. 그렇다면 이 덩어리적 감각은 무엇인가. 실험영화의 비선형 전략이 덩어리적 감각을 어떻게 구현하는가.

실험영화의 전략에서 보이는 이러한 비선형적 시도는 오민의 작업과도 맞닿아 있다. 조금 더 구체적으로 살펴보자면 실험영화는 말이 아닌 무성의 사용, 다중 노출된 이미지 등을 통해 언어 단계 이전의 수준에서 관객의 의식에 접근하고자 한다. 이번 오민의 신작 <폴디드(Folded)>(2022)는 다소 정적인 장면들에서 벗어나 동시적인 움직임 다발을 제시하며 동시대의 텍스처를 탐구한다. 음악의 영역에서 음을 조직하고 그 결과로 발생하는 음향을 텍스처라고 하는데, 작가는 음악적 구조와 논리를 조형언어의 구조로 치환하면서 텍스처에 대한 작업을 지속시켜왔다.

이번 신작 <폴디드>는 작가가 지금까지 탐구해온, 텍스처와 더불어 퍼포머의 수행에 대해 계속해서 주목하고 있음을 볼 수 있다. 특히 오민은 큰 틀만 정해지고 그 안에서 자유롭게 퍼포밍하는 동시대 무용에 지대한 관심이 있었다. 이는 음악에서는 존재하는 강력한 스코어가 없기 때문에 가능한 것일 텐데, 이러한 수행성에 관심을 두고 무대 위에서 수많은 선택을 하는 퍼포머뿐만 아니라 무대 밖 테크니션의 활동, 촬영하는 모습 등 모든 움직임에 주목하게 되었다. 쇼팽 피아노 소나타 1악장 1주제를 재구성한 <이영우, 안신애, 그리고 엘로디 몰레>(2015)는 구성요소의 기록 방식을 체계화시킨 음악과는 다른 무용의 복잡하고도 구체적인 움직임을 탐구하고자 했다. 여기서 등장하는 피아니스트와 같은 음을 노래하는 보컬리스트, 훈련에 집중하는 무술가들은 서로 얽히면서 운동성을 기반으로 한 신체의 화음을 제시한다. 퍼포머들은 하나의 같은 선(선율)으로 응집되다가도 각기 다른 방식으로 형클어진다. 다섯 명의 퍼포머가 독립적이면서도 유기적인 관계를 만들어내는 <오성부>(2017) 또한 이러한 맥락에서 이해해 볼 수 있다. 정면을 바라보며 생각에 잠긴 듯한 얼굴, 규칙적으로 막대를 쌓아 올리는 손, 움직임이 거의 없는 한 인물의 뒷모습, 허공을 가로지르는 유연한 손동작,

미세하게 굵적이는 연필 소리 이 다섯 개의 서로 다른 안무가 동시에 진행되고 있다. 소리의 재료가 소리의 질을 결정짓는 것처럼 음악의 체계적인 구조에 기대어 각기 다른 신체의 움직임과 감각으로 영상을 어떻게 구현해야 할지에 대한 탐구가 담겨있다. 보다 최근 작업인 <헤테로크로니의 헤테로포니>(2021)는 다섯 개의 화면과 사운드 설치 작업으로 퍼포머인 올리비아와 카메라, 빛, 공간이라는 네 주체가 수행하는 각자의 안무가 미묘하게 다른 조건으로 반복된다. 특히 올리비아가 흥얼거리는 부분이 매번 달라지도록 하기 위해 그래픽 악보를 사용했고, 퍼포머의 섭외 자체도 음을 기억하고 조직화하기 어려운 퍼포머로 선택했다는 점은 흥미롭다. 수행자의 이러한 즉흥성은 보다 많은 운동성을 만들면서 결론적으로 모호하고도 유연한 ‘클러스터’를 조직하게 된다.

이처럼 신체의 움직임을 기반한 텍스처 연구가 진행되어왔고, 이 맥락에서 <폴디드>의 운동성은 보다 극대화되어 나타나고 있다. 이제 전시장에 놓인 <폴디드>를 보다 자세히 살펴보자. 세 개의 채널로 구성된 <폴디드>는 서로 미묘하게 다르지만 알아채기 어려운 56초 단위로 구성된 16개 장면을 두 스크린에 나누어 배치하고 역행하는 방식의 시간 기반 설치이다. 여섯 명의 퍼포머가 펼치는 정밀한 수행과 더불어 조명, 공간, 시점의 변화 등 관객이 받아들이는 다량의 정보는 여러 시점이 횡단하는 이질적인 시간성을 만들어낸다. 바퀴 달린 의자에 앉아 카메라 앞 피사체가 되었다가도 금세 촬영 기구 뒤에 서 있다. 화면 속 퍼포머들은 찍는 것과 찍히는 것의 경계를 마구 넘나드는데, 고정되지 않는 핸드 카메라를 적극적으로 사용하여 인물들의 모습이 더욱 현장감 있게 보이고 이는 끊임없이 운동하는 덩어리와 같은 작업으로 남는다.

오민의 작업 제작 과정은 영상이 만들어지기까지 이미지를 먼저 제안하고 음향, 영상 등 테크니션과 함께 만들어내는 과정이 일반적인데, <폴디드>에서는 이미지를 그리지 않고 꼭 필요한 만큼의 정보만 기입하고 이동 방향만을 정해두었다. 즉 움직임에 초점을 맞춘 동작적인 스코어만 존재한 것이다. 이는 <포스트텍스처>에서 작가가 언급한 덩어리 감각을 보는 방향성 중 연주의 측면을 떠올리게 한다. 이는 새로운 신체들의 등장과 관련이 있는데, 예컨대 확장주법, 즉 피아노 건반을 손톱으로 긁거나 현악기의 활을 다른 방향으로 긁는 등 익숙하지 않고 기록하기 어려운 음의 등장을 말한다. 이른바 ‘일반적인’ 연주의 형식을 탈피하여 기록하기 어려운 행동으로 인해 생겨나는 음이다. 다시 말해 음악에 있어 신체의 중요성이 커진 셈이다. 이번 신작에서는 태스크 스코어(task score)만 존재하여 바람과 조명 등 변수 또한 많이 집어넣어 복잡한 정보 다발의 상태를 만들어냈다.

즉흥성에 기반한 예측되기 어려운, 하지만 예정된 수많은 움직임은 관객의 운동을 통해 더욱 확장된다. 작가에게 영상의 설치는 단순히 영상에 뒤따라오는 선택적이고 보조적인 과정이 아니라 때때로 영상의 존재 자체를 재고시킬 정도의 필수적인 것이 되는 것이다. 작품의 시각적, 공간적 범위와 대상은 유동적으로 변하며, 그 모든 것이 퍼포머와 관객이라는 이분법을 흐린다. 그리고 이 과정을 통해 관객의 움직임이라는 한 층위가 더해져 덩어리적 감각은 새롭게 구현된다. 구슬모아당구장에서 열린 전시 《TRIO》에서 설치된 〈이영우, 안신애, 그리고 엘로디 몰레〉는 직각과 사선으로 교차되어 있었다. 세 개의 영상이 하나의 화면처럼 이어져 있는 것이 아니라 관객이 땅을 딛고 서 있는 것처럼 바닥에 각기 놓여있었다. 또 다른 예로 〈헤테로크로니의 헤테로포니〉는 양쪽 벽면에 서로를 마주한 채 영상이 영사되었다. 이와 같이 관객의 경로와 위치를 지정해두는 것이 아닌 예측 불가능한 경험과 그 과정을 통해 영상이라는 매체 안에서의 재료와 그 형식에 대한 질문을 던진다. 전시장이 하나의 무대가 되는 셈이다. 그리고 그 무대 공간에 여러 명의 관객이 함께 시간을 보냄으로써 동시간을 감각하고 사유하는 헤테로포니적 순간을 경험하게 했다. 또한 《TRIO》에서 관람을 위한 의자가 존재했다면, 〈헤테로크로니의 헤테로포니〉에 이어 〈폴디드〉에서도 의자 없이 조금 더 자유롭고 다양한 움직임을 구현해낼 수 있게 되었다. 이처럼 작가는 꾸준히 무대 밖 움직임에 주목하고 있는데, 이러한 시점은 관객의 입장에서 관찰하게 되는 공간이 점차 넓어지게 만들고 따라서 모든 경계가 명확하지 않고 뒤섞이게 된다. 다시 한번 전시장을 돌아보자. 모서리에 설치되어 꺾인 부분이 강조된 〈폴디드〉는 꺾인 벽을 따라 물리적 분할을 겪게 되고 관객은 벽을 따라 이동하며 세 채널을 각기 보거나 혹은 함께 보면서 상호교차됨으로써 이전과는 다른 시선의 조합을 가져올 것이다. 즉 본래 동시적으로 작동했을 여섯 명의 퍼포머의 행동을 관객으로 하여금 시간의 순차적 배열이 아닌 공간의 꺾임으로 보게 하여 또 다른 차원으로 변주시키고 있다.

이처럼 〈폴디드〉에서 드러나는 덩어리적 감각은 영상 내 재료들의 위계를 흐린다. 이는 실험영화의 시도와 맞닿아 있으면서도 분명한 차이점이 있는데, 실험영화가 대사와 이야기를 주요한 의미 전달 수단으로 삼는 관습적 내러티브 영화에서 벗어나고자 영화의 의미 전달 수단으로서 시각적 이미지를 사용했지만³ 이로 인해 또 다른 위계를 도출하게 될 가능성이 커지게 되었다. 이에 작가는 나아가 내레이션, 사운드, 이미지 등 영상을 지탱하는 재료들의 위계를 흐리고자 시도한다. 이러한 시도

3. 장민용, 「영화적 시각의 변형에 대한 연구: 실험영화를 중심으로」, 『영화연구』, 24호(2004): 403~420.

아래에서 확실하고 분명한 선형성 대신 끊임없는 동작을 통해 텅어리적 감각을 추구한 것이다.

움직임 더미는 그 부피를 점점 키우며 이 자체로 영상이 된다. 다시 말해 오민의 영상을 이루는 주체들이 각자의 선택에 따라 운동하고 어느 하나가 다른 요소를 대체하거나 지배하지 않으면서 '동시다발성'을 만들어내고 있다고 볼 수 있을 것이다. 실험영화의 맥락에서 동시다발성이란 일반적인 플롯의 전개에 내재되어 있는 시간의 진전을 전복함으로써 획득된다.⁴ 즉, 내러티브 영화의 현재는 항상 새로운 사건으로 구성된 시퀀스로 점진적으로 발전하지만, 실험영화는 선형적인 이야기의 흐름을 파기함으로써 현재 상태에서 이미지 자체가 자율적인 영역을 확보할 수 있는 것이다. 그 구체적인 양상은 다를지라도 지금-여기의 존재를 캐묻기 위한 작가의 시도는 선적이고 점진적인 하나의 방향성을 추구하지 않는다는 점에서 비슷한 맥락에 들 수 있을 것이다. 그 탐구의 과정 속 작업을 둘러싼 모든 것이 단 한 번도 멈추지 않고 입체적으로 운동하는 이 움직임의 '클러스터'는 영상을 이루는 재료 간 동등한 관계를 지향하면서 끊임없이 유동한다.

4. 장민용, 「실험영화의 시간 미학 연구」, 『영화연구』, 49호(2011): 317.