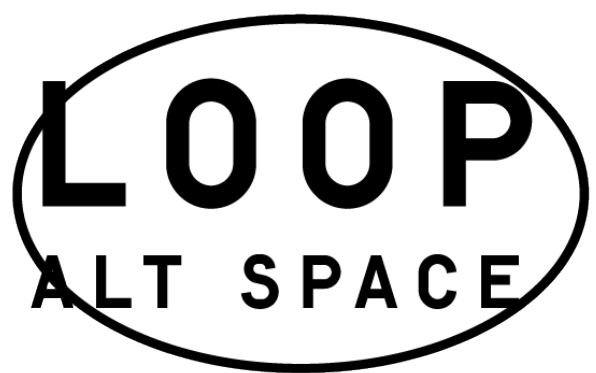


Youngmee Roh Solo Exhibition

노영미 개인전: 지붕 위의 도시

Youngmee Roh Solo Exhibition: DOT on the roof

비평: 성용희



DOT on the roof

1. 점 위에 점

어떠한 방식으로 글을 써야 할지 오래 고민했다. 나는 비평적인 글을 쓰는 평론가가 아닌 기획자인데다가, 일하는 분야도 다원예술이라 글의 방향성을 잡는데 어려움이 있었다. 더불어 노영미 작가에 관한 상당히 좋은 텍스트가 이미 꽤 있기에¹ 그런 글들과의 차별성도 생각하지 않을 수 없었다. 전시를 보고 나는 작가가 작품을 제작했던 방식을 글쓰기에 차용하는 것으로 가닥을 잡았다. 그것은 전시와 작품에 관하여 대안공간 루프가 제공한 글에,² 나와 노영미 작가가 나눴던 이야기 그리고 전시에 대한 내 단상을 중첩시키고 엮는 방법쯤 된다. 그렇기에 이 글은 어떤 점에서는 전시를 읽었던 내 생각의 부족한 부분을 조금 더 채워가는 스스로의 작업이며, 동시에 중복되는 글이자, 자의적 번역 행위를 하는 (다소 불필요한) 열화의 과정일지도 모르겠다. 다만 이러한 행위가 작가의 작업 방식이나 전시의 프로세스와 어느 정도 연결되어 있을 것이라 생각한다. 글의 제목을 붙여야 한다면 “점 위에 점”이겠지만, 전시 제목을 전유하여 “지붕 위의 도로시가 쓰고 있는 검은색 선글라스(DOT on the roof with sunglasses)”라고 할 수도 있을 것이다. 대안공간 루프와 작가는 전시 제목은 “루프(Loop)에 찍힌 점(Dot)”에서 가지고 왔다고 말한다. 전시에서 작가는 여러 이유로 망점을 사용하고 있다. 비슷한 발음을 가진 Roof와 Dorothy가 혼용되었고, 나는 여기에 검은색 선글라스를 쓰고 지붕 위에 올라가서 태풍을 맞는 도로시를 생각해 봤다. 물론 그 시기는 어느 해의 10월쯤이다.

2. 의심스러운 이야기와 이미지, 그리고 추리

전시를 보는 행위는 추리에서 시작했다. 전시 제목부터, 미리 보내준 영상작업 <1021>의 텍스트의 원천들, 관련성이 느슨해 보이는 작업 사이의 관계들, 그리고 무엇보다 이런 예술적 실천을 하는 작가의 의도까지 추리는 필수적이었다. 전시장 1층에 설치된 두 편의 영상 작업 <Twinkle Twinkle>과 <Cough Cough>에 대해 간결하고 단편적인 설명은 다음과 같다. “삶의 일상적인 것과 무상함이 반짝반짝 점멸할 때에, 기침하는 사람이 등장하여 이 모든 것을 방해한다.” 그렇기에 왜, 여기서 ‘왜’는 도대체 오른쪽 영상에 등장하는 사람은 “왜 기침을 하는가”라는 다이제시즈의 설정뿐만 아니라, “작가는 왜 그렇게 무상함과 일상을 망점으로 (시각적으로) 풀어놓고 그

바로 옆에 열화된 (맥락이 전혀 없는 점에서 망점화된) 인물을 등장시켜 기침으로 방해하는가”를 질문하게 된다.

미루어 짐작해야 하는 것 또는 몰라도 아는 척해야 하는 것이 계속 이어진다. 몇 편의 퍼블릭 도메인 이미지를 여러 방식으로 전환시킨 작업들, 관람자의 거리에 따라 망점의 크기를 변화시키는 인터랙티브 작업, 10월 21일이란 키워드를 통해 인터넷에서 발견한 여러 자료를 엮어 만든 33분 정도의 영상작업 <1021>, 이 영상에 삽입된 시로 어족을 대표하는 7개의 언어로 구글 번역된 시, 첫 만남과 끝을 연결해주는 모조 다이아몬드를 촘촘히 붙인 돌들에 대해서도 그러하다.

“<1021>은 ‘10월 21일’ 키워드 검색을 통해 발견한 백 년간의 신문기사, Wikipedia, sns, 그리고 기타 인터넷 자료로 만들어졌다. …… (중략) 마치 멀리 봤을 때 선명하게 보이는 점묘화처럼, 이 방대한 양의 아카이브는 하나 하나 점이 되어 역사가 지닌 비슷한 패턴을 그려낸다. 일 년 중, 어느 날짜를 선정해도 비슷한 볼륨의 비극과 희극이 존재하고, 대체적으로 소소한 것과는 거리가 먼 인터넷상의 기록들은 실제 인물과 실제 사건들이 만들어 내는, 한번쯤은 ‘들어봄 직한 이야기’로 열화 된다.”

인터넷 자료에 대한 검색과 그 이야기의 맥락에 관한 추론에서 시작하여, 작품 제작에 있어 전환과 변환의 과정 그리고 여러 서사와 이미지의 중첩과 얽힘의 경로를 추적해야 하는 것이 이 전시에서 내가 해야 하는 일차적인 숙제였다. 물론 이 추리가 제대로 이루어질 수 없고 이러한 추적이 꼭 필요한 것은 아니다. 심지어 전시 관람 전 <1021>을 미리 봤을 때 일일이 찾아야 했던 텍스트의 원천들을 전시장에서는 작은 책자로 제공했었으니 말이다. 그럼에도 불구하고 <1021>에 등장하는 여러 인물들과 사건들 그리고 문장들이 어디서 왔고, 누구의 사건이며, 어떤 이의 말이고, 어느 밴드의 가사인지 궁금한 건 어쩔 수가 없다. 지하 전시장 한쪽에 크게 자리 잡은 <1021>의 상영 공간에서 나는 스마트폰 불빛에 의지하여 출처를 적은 작은 책과 거대한 검은 영상을 번갈아가며 볼 수밖에 없었다.

어쨌든 (불필요했던) 추리의 즐거움은 무엇일까. 작가가 일부러 익명화시키고 열화시켰던 이야기와 이

1 <https://youngmeeroh.tumblr.com/> 참고

2 대안공간 루프에서 제공한 글을 직접 인용한 경우 이탤릭으로 표기했다.

미지들을 앞 단계를 추적하면서 누군가 모르는 것을 내가 알 수 있을 것이라는 무상한 자기만족일까. 부족한 정보에 관한 이 추리의 강박은 끝없는 망점과 정체불명의 이야기라는 유실된 데이터를 중첩시켜 만들어낸 애니메이션의 강박과 연결된다. 그리고 영화의 시각적 강박은 콜록 콜록(cough cough)이란 생리적이고 신체적이며 청각적인 반복으로 끝나게 된다. 영어 표현 중 “cough cough”는 누군가 모르는 것을 내가 아는 것을 미묘하게 암시하는 것을 뜻한다. 어쩌면 전시를 다 보고 나오면서 마지막 돌 <돌아와 다시 만나자> 앞에서 나는 헛기침을 했을지도.

3. 마주하는 질문들, 전시에 대하여

추리 중간에 우리는 몇몇의 질문들을 마주하게 된다. 이는 작가가 늘 질문하고 생각했던 지점일 것이다. 첫 번째는 “영화가 설치(가) 되었을 때”이다. 작가는 회화를 전공했고, 설치 작업을 했으며 이후 애니메이션을 만들고 있다. 그의 자신의 작업이 주로 서사를 기반으로 하고 있다고 말했다. 전시 내 이미지, 설치, 영상에서 서사를 다루는 방식은 한편으로는 유사하게, 또 한편으로는 다른 방식으로 펼쳐져서 이를 살펴보는 것은 흥미로웠다. 영화, 영상이 블랙박스 아닌 전시의 맥락에서 상영되는 것은 이제는 흔한 일이다. 물론 상영이 설치의 방식으로 공간을 재구성한다든지, 운영적 측면에서 관람의 방식을 제약하는 경우도 있지만, 그렇지 않고 평면 작업처럼 그저 한 곳에서 상영되는 경우도 종종 있다. 이 전시가 영화를 다루는 (설치, 구축, 해체하는) 방식은 인상적이었는데 그 이유는 자기-반영적이고 자기-순환적이기 때문이다. 이 전시는 이야기 순환구조를 전시 동선으로, 연속성이라는 개념을 분절된 망점 이미지의 크기와 간격으로, 타임라인이란 시간성을 일종의 그라데이션이라는 패턴으로, 평면작업을 인위적인 열화(번역)의 시간 중첩으로 전환했다.

<1021> 역시 비슷하다. 앞서 언급한 설치의 방식이 영화 안에 반영된다. 이미지는 뒤엎히고 이야기는 중첩되며 시선은 분열된다. 눈과 응시의 분열을 더 이야기해보자. 나는 <무제>가 관객의 위치에 따라 망점의 크기와 밀도를 변화시키는 것 못지않게, 관객의 위치가 사라지면 어떤 화면이 나오는지 궁금하여 센서의 밖, 그러니깐 거리 센서에서 벗어난 모니터 바로 옆에서 숨어서 빼딱하게 봤다. <1021>의 관람에서도 비슷하다. 반투명한 검은색의 PVC 커튼은 또 다른 프레임으로 영화와 평면 작업으로 소실점을 분산시켰다. 나는 소파에 앉아 평면 작업, 영상 작품 그리고 출처를 표기한 책을 지속적으로 번갈아 봐야만 했다. 그뿐만 아니라 <Scholar's rock>, <론가박사>처럼 렌티큘러를 사용한 작업들은 양옆을 오고 가며 보기를 강요하고 있다.

두 번째는 지속적으로 언급되는 내용으로, “이야기가 열화되었을 때”이다. 이 전시에 가장 중요한 키워드는 물론 “열화”일 것이다. 여기서 이야기는 영화의 내러티브, 이미지의 매체성 그리고 전시 전반의 구성모두를 뜻한다. 열화는 저장 매체나 손실 압축 포맷의 복사 과정에서 필연적으로 정보과 유실되고 손실되는 것으로 디지털 이미지를 다루는 현대미술작가와 영화 제작자에게는 친숙한 기술적 개념이다. 작가는 이 열화의 개념을 확장하여 다양하게 접근하고 있다.

“<론가 박사>는, 영상 <1021>에 삽입된 하이마가 지은 시로, 어슐러 르 쿼의 시 <ARS LUNGA> 의 한 부분을 구글 번역기를 이용하여 <영어-히브리어-스와힐리어-마오리-버마-요루바어-한국어>³ 순서로 번역 혹은 열화 한 시로, 렌티큘러 제작 방법으로 원작 <ARS LUNGA> 와 동시에 보여질 수 있게 만들었다.”

작가는 명언의 오역에서 관심이 있었다고 말했다. 원본과 사뭇 달라져버린 명언들, 그 과정에서는 다양한 데이터 손실을 우리는 종종 보게 된다. 번역 과정에서 실수나 탈맥락화, 일부를 발췌하다 보니 생기는 정보의 누락. 심지어는 출처나 발화자가 바뀌는 왜곡까지 다양한 열화들이 있다. 작가는 열화된 이야기, 검증되지 않은 데이터, 익명화된 얼굴들을 작품 제작의 매커니즘으로 적극 가지고 와서 이를 “방직(weave)” 한다. 무수히 많은 정보와 열화되는 데이터를 엮어 이를 점들이 조합으로 변환시킨다. 이를 통해 작가는 내러티브의 해리 (동시에 병합(merging)), 이미지의 분열 (동시에 중첩(superposition)), 그리고 그것을 다루는 행위로서 전시와 영화를 언급한다. 전시는 엮여있는 이야기와 겹쳐있는 이미지가 평탄하지 않고 서로 일치하지 않지만, 동시에 시간(영화)으로 중첩되고 병합되고 있음을 보여준다. 물론 이 시간은 원인이 아닌 결과물이며 봉합은 거칠고 입체적이다. 그런 점에서 열화(시간)는 평면적이지 않다.

4. 열화와 순환을 다루면서, 즉 영화

열화(영화)는 필연적으로 소멸의 과정이다. 그런 점에서 <1021>의 주인공이 태풍인 것은 당연하다. ‘하이마’는 2016년 10월 15일 9시에 생성되어 22일 3시쯤 소멸한 대형 태풍의 이름이지만, 같은 이름의 태풍은 2004년과 20011년에도 있었다. 이렇듯 태풍의 생성과 소멸 과정은 유사성과 순환성을 드러낸다는 점에서 자기-지시적이다.

“<1021> 속 옥토버는 천둥 번개가 치는 하늘을 바라보며 ‘하이마, 이제 곧 새로운 세상이 열릴 거야’라고

3 “세계의 언어를 9개의 어족에 의해 구분하여 그 중 각각 한 언어를 대표하여 쓰였으며, 구글 번역에 없는 중앙아프리카와 아메리카 인디언 어족은 제외되었다.”

말하지만 이내 곧 20대의 하이마를 회상하며 ‘하이마, 이제 곧 세상은 끝이 날 거야’라고 속삭인다. 애니메이션은 주인공인 ‘옥토버’와 ‘하이마’라는 인물의 일대기를 다루고 있으나, 동시에 어느 누군가의 삶이기도 하다. 작가가 수집 과정에서 발견한 대부분의 날들은 역사적으로 매우 비슷한 패턴을 보였다. 일년 중 어느 날짜를 선정해도 비슷한 볼륨의 비극과 희극이 존재한다.”

10월 21일에는 너무 많은 일들이 생겼고, 그 이야기는 정보가 정확하지 않아서, 누군가를 통해 전해져서, 번역 과정에서 오류가 있어서, 어떠한 의도로 열화되어서, 우리에게 전달되고 동시에 사라지게 된다. 자기 순환의 이 구조에서 우리는 흥미로움과 동시에 무상함과 지난함을 느낀다. 열화는 결핍이지만 생성의 역설이기에 결코 폐기할 수는 없다. 열화(영화)가 비록 삶의 닫힌 구조 속에 있음에도 불구하고.

“이름을 감추고 등장하는 이야기와 망점으로 얼굴을 감추며 등장하는 이미지의 결합으로 만들어 내는 이 결과물로 통해, 언뜻 세상은 새로워지는 것 같지만 사실은 그저 고단한 반복은 아닐지 생각해본다.”

이런 언급에도 불구하고 망점 가득한 검은 이미지, 즉 불안의 이야기(안정화될 수 없는 삶의 순간들)의 반복은 늘 관심의 대상이다. 영화라는 과잉의 ‘운동-이미지’와 짜임새 있는 ‘이야기의 추상화’에는 개별성과 노동이 함께 있기 때문이다. 반복하여 망점을 생산-배열해야 하고, 엄청난 수의 이야기를 수집-재조합해야 하며, 프레임과 형식을 재-반복해야 하는 그 회귀의 날들을 생각해 보라. 보편적이고, 객관적이며, 현실추상적이라고 부르기 어려운 감각적이고, 경험적이고 구체적인 이야기로서의 이미지와 영화 말이다. 물론 이 주체는 예술을 하는 작가이자 동시에 삶을 살아가는 우리 개개인일 것이다.