creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

미술대학 석사 학위논문

주변적 발화에 의한 장소성의 해체 및 소생 가능성 연구

- 나의 작품을 중심으로 -

2023년 8월

서울대학교 대학원

서양화과 서양화 전공

이 윤 서

주변적 발화에 의한
장소성의 해체 및 소생 가능성 연구

- 나의 작품을 중심으로 -

지도교수 오 인 환

이 논문을 미술대학 석사 학위논문으로 제출함
2023년 5월

서울대학교 대학원
서양화과 서양화 전공
이 윤 서

이윤서의 석사 학위논문을 인준함
2023년 8월

위 원 장 _____ 임자혁 _____ (인)

부위원장 _____ 신정훈 _____ (인)

위 원 _____ 김정한 _____ (인)

국문초록

이 논문에서는 중앙집권적 사고에 대항할 수 있는 대안적 형식을 '주변적 발화'라는 방법론으로 제시한다. 그리고 그것에 의해 장소성을 해체하고 그 의미를 소생시키는 작업을 영상 기반의 다매체 연구로 모색하고자 하였다. 이때 내가 정의하는 '장소'란 물리적 터뿐만 아니라 몸, 그리고 디지털로 굴절된 이미지 등의 상징적 장소들을 포괄한다.

주변적 발화는 중심으로부터 외면되었던 변두리의 대상들을 드러내는 것을 목표로 한다. 그 뿐만 아니라 주변적 발화는 대중매체로 인해 상투적으로 변질된 대상들을 재맥락화 하는 방식을 모색하고, 그 안에 침잠해 있던 새로운 면모를 수면 위로 끌어올린다는 취지인 점에서 양성적인 균형을 지향한다. '주변을 주변적으로 말하는' 동어반복의 메커니즘이 야기할 수 있는 차이를 전략 삼아, 미디어에서 특정 대상을 소비하고 유형화 하는 데에 일조하는 선형성, 단일성, 확정성과 재현가능성 등에 맞서 비선형성, 동시다발성, 불확정성과 재현불가능성을 내세우려 한다. 나는 대상들을 해체와 재조합의 메커니즘으로 변환 및 변이시켜, 완벽하게 포착될 수 없고 뒤섞인 '무언가'로 거듭나게 만들기를 의도하였다. 어떤 이미지이든 재현과 소유의 영역에 종속됨을 완전히 벗어나기란 불가능하지만, 주변적 발화는 해당 현상의 완화를 목표로 한다. 작품 내외의 복합 작용을 통해 성취될 수 있는 이러한 발화는 일련의 시청각 이미지들이 가하는 폭격이 그 안에 등장하는 대상을 온전히 대변하지 못한다는 사실을 실시간으로 감각하게 한다.

나는 해체된 장소성을 '폐허'라는 개념어로 드러내고자 한다. 폐허를 주변적 발화를 통해 (재)발굴하고, 끝내 긍정적인 가능성을 지닌 것으로 다시 읽히도록 하려 한다. 현실과 가상을 막론하고 소비의 대상으로 전락한 폐허들을 억압적이지 않게 다루기 위해서는, 매체의 사용방식도 유연할 필요가 있다. 이러한 지점에서 나는 영상매체와 연구주제 간의 본질적인 차이점을 발견했다. 영상은 시간을 기반으로 둔 매체이므로 유동적이고 변화무쌍한 특징들을 보이지만, 편집 프로세스를 거쳐 선별된 단일한 최종 시간 길이만을 가시화 한다는 점에서 태생적으로 주변적 발화와 차이가 있다. 따라서 나는 각각의 작품의 의미적인 층위들을 고민하는 동시에, 각종 매체실험을 통해 현실 시간의 비선형성을 영상의 시간 안으로 들여올 방법들을 다채널 및 다매체의 조율로 면밀하게 탐색하였다.

주요어 : 주변적 발화, 폐허의 (재)발굴, 해체, 소생가능성, 비선형성, 현실 시간.
학 번 : 2021-23863

목 차

I. 서론 ····· 1

II. 주변적 발화와 동시대 장소성에 대한 고찰 ····· 6

1. 동시대 담론에서 주변성의 의의 ····· 6

1) 순종성의 해체 ····· 6

2) 미디어 클리셰의 재해석 ····· 17

2. 영상매체의 선형성에 관한 재고 ····· 19

1) 편집의 중요성과 한계: 현실 시간의 도입 ····· 19

2) 동어반복적 차이와 엔트로피 ····· 23

III. 폐허의 발굴 ····· 26

1. 폐허의 재해석과 굴절을 통한 탐구 ····· 26

1) 폐허의 의미 소생 가능성과 역전된 폐허 ····· 26

2) 굴절된 장소와 그 불완전성의 의의 ····· 33

3) 합의된 형상-이미지의 해체 ····· 35

2. 열린 구조: 작품의 경계 허물기 ····· 39

1) 비선형적 매체 활용 ····· 39

2) 동기화의 포기 실험 ····· 43

IV. 결론 ····· 48

도판목록 ····· 52

참고문헌 ····· 54

Abstract ····· 56

I. 서론

영상 기반의 다매체를 비선형적이고 비단일적인 방식으로 활용하는 것이 나의 창작활동에서의 주요 관심사이다. 나는 이러한 방식을 이 논문에서 '주변적 발화'로 정의하며, 그것을 가부장적 담론 체계에서 배제된 소수자들의 사고방식과 감각을 되찾는 열쇠로 바라본다. 또한, 영상을 주변적 발화의 방식으로 다룸으로써 매체의 시간적 경계를 넘어 장소라는 공간적 지대와 실질적으로 연결지어 보고자 했다. 구체적인 논의에 앞서, 내가 왜 이러한 방식의 발화를 선호하게 되었는지를 설명하고자 한다.

나에게는 언제나 전환의 순간들이 중요했다. 어린 시절 보던 만화영화에서 사방에 파편으로 튄 수만 개의 다이아몬드를 목걸이로 재조합 하던 장면이 기억난다. 이어지는 단편에서 왕자가 공주가 아닌 마녀와 살겠다고 하자, 직전까지 쇳소리로 느릿느릿 말하던 마녀가 칼칼하고 경박한 웃음소리를 내며 돌연 장면이 끝나는 순간을 좋아했다. 기본적으로 우아하고 곡선적인 템포로 진행되는 작품이었는데 이처럼 기존의 흐름을 끊는 구간들이 종종 있었다. 난도질보다는 소심한 타격이지만 생채기보다는 깊게 흔적을 남길 것 같은 이 '컷(cut)'들은 뾰족한 구멍으로서 서사 구조의 견고함에 숨 쉴 곳을 터주는 것만 같았다. 동시에 그 모든 것 사이에서 감각을 기울이며 스크린 속 시공간 외부에 존재하는 나 자신을 포함한, '구조-컷-나(장소)'로 이루어지는 현장의 작동방식이 흥미를 유발했다. 결국 이러한 흥미는 내가 영상매체를 작업의 기반으로 두면서 실현하려는 동시다발적 비-재현과 다의성과 연결된다. 촬영 소스(source)나 파운드 푸티지(found footage) 등 기존의 온전한 구조를 영상매체의 근간이 되는 편집(editing)으로 재조합하며, 그로부터 필연적으로 발생하는 선형적 시간을 다채널, 혹은 다매체 설치 방식으로 현실 시간을 도입해 해체하고, 이로써 관객이 서 있는 공간에 대한 인식을 발굴하고자 하는 것이다.

전환의 순간들은 개인적인 동시 사회적인 의미로 향할 수 있다. 궁극적으로 나는 '외면된 것'과 '주목받는 것' 사이의 균형을 맞추어 '공평한' 무대를 만드는 중재자의 역할을 맡고 싶다. 하지만 이 외면된 것, 중심부에서 떨어져 나간 여러 주변적인 것들에 대해 말할 때 기존의 중앙-지향적이고,

선형적이며 단일한 발화 방식을 고수하는 것은 적절하지 못한 방식이라고 보았다. 그래서 주변적인 것을 그 자체의 성질로 재조명하는 발화가 필요하다고 생각하게 되었다. 또한 공평한 무대를 위한 이 균형은 정지되지 않고 예측 불가능성을 내포한 유동적인 것이다. 그런 관점에서 영상은 분명 계속 움직이는 특정한 시간 길이를 담고 있다는 점에서 가변적이고 유동적으로 보이지만, 그것이 결국은 내가 선택한 단일하며 특정한 시간길이라는 점에서 한계가 발생한다. 하나로 수렴되지 않는 다의적 시간성을 획득하기 위해서는 영상과 영상 간의 다채널적인 상호작용, 사운드 등 타 매체와의 느슨한 연계, 작품과 작품 간의 경계 흐리기 등, 공간성을 매개로 한 추가적인 모듈레이션이 필요하다고 보았다. 따라서 미술사 속 영상매체를 다양하게 활용한 선례들을 알아보고, 내가 추구하는 비선형성을 전달하는 실험 방식들을 참고하되 그것에 서사성을 다시 연결 지어 보는 작업에 초점을 맞추었다.

본론 II의 전반부는 주변적 발화의 정의와 의의를 제시함으로써 그것이 어떻게 단일하고 순종적인 여러 상황의 해체로 기능하는지 알아보는 장이다. 여기에서는 주변적 발화가 후기여성주의 학자 엘렌 식수(Hélène Cixous)의 '여성적 글쓰기' 개념을 미술의 차원에서 재해석하려 한 것임을 밝힌다. 또한 그것이 동시대 담론에서 순종성을 해체하고 미디어 클리셰를 재해석 할 수 있다는 의의를 중점적으로 서술하지만, 이러한 결론에 다다르는 데까지의 예비적 과정도 짚어낸다. 대학원에 입학하면서는 학부 때부터 선호하던 매체에 대한 이유와 그것들을 다루는 방식뿐만 아니라, 작품의 주제의식을 근본적으로 돌이켜볼 필요성을 느끼게 되었다. 그래서 논문의 초반부는 주변적 발화에 이르기까지의 나의 모색 과정을 순차적으로 드러내는 구성으로 잠시 전개됨을 밝히고자 한다. 이때 진행한 두 프로젝트들은 각각 기존에 하지 않았던 방식을 방법론으로 취했다. 특히 그 중 내가 거주하고 있는 동네를 다루는 작품은 리서치와 장소연구에 기반을 두고 있었다는 점에서 표면적인 하위문화스러움과 '팝'스러움이 특징이었던 기존의 나의 작업들과 가장 결을 달리 했다. 두 프로젝트 자체는 여태껏 사용하지 않았던 방법론을 기존 관심사에 섞어 주제에 접근하는 등, 나로 하여금 작업방법 자체를 변형시키는 계기가 되었다.

이어서 본론 II의 후반부에서는 주변적 발화를 어떻게 영상 기반 다매체로 표현할 수 있을지에 관하여 고민하며 영상의 매체성에 대한 재고를 진행한다. 그 과정에서 나는 영상을 통한 발화 방식과 주변적 발화의 태생적 차이를 분석한다. 영상매체는 분명 시간적인 매체이지만, 복합적인 흐름으로 이루어지는 현실 시간과는 달리, 영상은 현실시간의 기록된 편린 위주 소스(source)를 특정 조합으로 구성하는 편집된 결과물이어서 태생적 한계인 선형성을 지니게 된다. 여기에서 포착하는 영상매체의 선형성은 영상이라는 형식의 근간이 되는 동시, 태생부터 좁혀지지 않는 주변적 발화와의 반대되는 특성으로 규정된다. 그래서 비선형적인 주변적 발화에 다다르기 위해서는 영상매체 본연의 메커니즘을 그대로 답습하여 활용하기보다, 매체적인 탐구를 거쳐 섬세한 조율을 할 것을 고려하게 되었다. 이어서 나는 기존 작품들의 한계가 되는 지점을 극복하고 주변적 발화를 끌어오기 위한 재료로 '현실 시간'을 내세우고, 영상매체에 그것을 도입 하는 방법에 있어 싱글채널만큼이나 널리 활용되고 있는 다채널(멀티채널) 방식의 의의를 전과는 다른 시각으로 살펴보게 되었다. 다채널이라는 사실 하나만으로 주변적 발화의 조건을 충족시킬 수는 없지만, 그것의 내용구성 및 설치 방식에 따라 영상이라는 시간적 매체에서도 공간성이 충분히 도입될 수 있을 것이라는 생각이 들었다. 그래서 이를 바탕으로, 다채널과 다매체, 그리고 작품 경계의 흐려짐으로 표현되는 '열린 구조'를 중점적으로 언급하고자 한다.

이후 나의 작품과 주제의식에 내재되어있는 중요한 특성인 동어반복성에 대해 짚어내고자 한다. 'a를 a한 방식으로 다루다'라는 명제에는 한 속성을 바로 그 성질로 다룬다는 모호한 정의가 야기하는 반복성이 발생한다. 그것은 궁극적으로 a가 그려내는 궤도 자체의 좌표를 이동하게 만들려 한다는 점에서 비선형적인 가능성을 내포하고 있으며, 정체되지 않은 지속적 움직임으로서 앞서 영상매체에서 언급한 시간의 문제와 맞닿는 지점이 있다. 작곡가 윌리엄 바신스키(William Basinski)의 분해되는 루프 음악이 이처럼 추상적인 동선을 직관적으로 이해하는 것에 크게 기여할 수 있다는 입장과 함께, 그의 작품 및 미술사 속 선례들을 간략히 언급하며 사운드와 영상, 정보를 비롯한 비물질 매체에서의 반복적 차이가 유발하는 새로움을 제시하고자 한다. 이어서 비물질 정보의

잉여성이 자연 상태, 물질적인 장소의 엔트로피와도 연관 지어진다는 점을 토대로, 해체된 장소성을 폐허로 환유하게 된 이유에 대해 보충하려 한다.

논문의 본론 III에서는 석사 2년차 작품들의 구체적인 설명과 함께 주변적 발화로 폐허들을 (재)발굴 하는 다양한 방식을 논하려 한다. 이때 폐허란 고고학적인 폐허를 일컫기보다는, 본론 II에서 다다르게 된 장소성에 대한 물음을 담는다. '방문'이라는 행위를 매개로, 실제 장소와 사이버스페이스 속 간접적으로 맞닥뜨리는 디지털 소비-이미지로의 장소 모두를 나와 관계될 수 있도록 시도했다. 석사 첫 해에는 장소성을 내가 거주하는 동네라는 작고 현실적이며 물리적인 범주 안에서 모색해보았다. 하지만 그 후, 이 작은 장소 안에서 발견할 수 있는 폐허라는 범역사적 문제, 우리 몸을 비롯하여 폐허로서 상징적으로 정의될 수 있는 (비)물질적인 수많은 대상들, 그리고 동시대적 문제의식의 핵심인 미디어와 이 폐허와의 연관성을 발굴하게 되었다. 실제 그리고 가상의 조건과 무관하게 나는 여러 층위의 장소들을 방문하는 동시 그것들을 무비판적으로 소비하고 마는 태도를 지양하면서, 이러한 장소들 속 비판적 해체의 가능성을 이끌어내려 하고자 하는 고민을 작업으로 풀어내었다.

따라서 본론 III에서는 우선 폐허의 사전적 정의와 나의 재해석 간의 차이, 또한 어떻게 폐허가 파괴된 터로 끝나지 않고 소생의 가능성을 내재하는지 알아본다. 폐허의 메커니즘을 해체와 연계된 재구성과 예측불가능성으로 표명하며, 소생의 가능성을 영상매체의 탐구와 함께 살펴본다. 폐허의 메커니즘은 이미 종결된 줄만 알았던 사건 속에서 살아있는 세계로 다시 진입하는 통로를 발견하는 것이자, 영상매체의 순종적인 면모를 흐트러트리는 방법론으로 재해석된다. 디지털 유희로 전락해버린 고대, 전쟁, 장소를 현실의 지금-여기의 문제와 엮으면서 재맥락화 하려는 시도는 결국 현실 시간의 문제, 그리고 이미지들을 담는 매체인 영상매체의 새로운 발굴의 문제와 다시금 연결된다. 이때 소개할 작품들의 주 시각재료로 쓰인 3d 매핑 이미지로 전달하려 하였던 지점들을 짚어내면서, '합의된 형상으로의 이미지'를 해체하는 것에 대해서도 논한다. 더불어 매핑이 어떻게 실시간으로 이미지를 폐허화 하는 새로운 모듈로서 작동하는지 설명한다. 이후, 폐허의 예측불가능성과 영상매체의 비선형적인 활용 간의 유사성을

재조립을 극대화 하는 편집 방식, 다채널·다매체 연구, 그리고 동기화의 포기 실험이라는 세 단계로 피력하였다. 해체와 재조합, 예측불가능성이 자아낸 비선형성과 복수성(plurality)은, 주변적 발화와 같이 불확정된 메시지 자체로 더 많은 의미를 내포하는 특수함을 발생시키고자 한 것이다. 영상을 구조적으로 재구성하면서 함께 발굴하려는 것은 시간적 매체의 공간적 활용 가능성이고, 나의 논문 연구가 동시대에서 밈(meme)적으로 파편화 된 장소·몸체들 각각의 성격을 인정하되, 맥락-없음을 맥락-있음으로 수렴하려는 하나의 시도가 되기를 궁극적으로 목표한다.

II. 주변적 발화와 동시대 장소성에 대한 고찰

1. 동시대 담론에서 주변성의 의의

1) 순종성의 해체[1)]

나에게 주변적 발화는 가부장적인 담론 체계에서 외면되었던 소수자들의 사고방식과 감각을 되찾는 열쇠이다. 이는 기존 중앙집권적인 위계질서에 기반을 둔 선형적 단일성에서 탈피하는 다의성이자 동시다발적 비(非)재현으로 모습을 드러낸다. 주변적 발화는 지배적인 하나의 담론으로 의미가 수렴되는 것을 지양하며, 그런 맥락에서 명확한 하나의 메시지로 확정되지 않는다. 중앙에 대항하는 주변, 다수(majority)에 대항하는 소수(minority)라는 측면에서 이러한 표현을 쓰고 있는데, 이 발화는 후기구조주의 및 후기여성주의의 담론에서도 찾아볼 수 있는 특성들과 인접한 개념이다. 그 중에서 엘렌 식수(Hélène Cixous)의 '여성적 글쓰기'에 대해 간략히 설명하며 주변적 발화가 해당 개념의 주관적인 해석을 바탕으로 한 미술적 실천임을 피력하려 한다.

엘렌 식수는 70년대 프랑스 후기여성주의의 핵심 이론가로서 해당 움직임에 지대한 영향을 미쳤다. 그녀는 언어와 글이라는 주체성에 천착하여 후기구조주의 및 자크 라캉(Jacques Lacan)의 이론을 새롭게 발전시켰다. 식수는 언어가 남성의 구조, 즉 가부장제 담론으로 형성 되어 있음을 주장하면서 여성성이 어떻게 "근본적으로 언어질서로부터 부재한" 존재인지 말한다.[2)] 여기서 우선 주목할 것은 엘렌 식수는 래디컬 페미니즘에서의 생물학적 성에 의거한

---

1) 이 논문에서 언급하는 '해체', '혼종성'을 비롯한 여러 거시적 개념들은 많은 이들의 관심사로서 꾸준히 탐구되어온 만큼 현 시점에서는 과거의 쟁점, 혹은 역설적으로 다수의 쟁점으로 인식되고 있다. 하지만 해당 개념들은 그 다층성과 복잡성으로 인해 미술 담론에서 주관화되고 간소화 된 해석 및 표현방식으로 다루어진 경우 또한 많았다는 점을 상기할 필요가 있다. 이 장에서는 그 본래의 용어가 대변해주는, 오늘날에도 유효할 필요가 있는 의의를 반영하기 위해 다른 표현으로 대체하지 않고 사용하고자 하였다.

2) 양효실, "예술가와 천재 그리고 젠더 새로운 시대의 페미니즘" 강좌 6강, 「여성적 글쓰기 - 프랑스 여성주의 이론」, pp.1.

여성담론을 논하는 게 아니라는 사실이다. 이때 학자가 말하는 여성성은 서구 기존 담론으로 가시화 되는 남성적 구조(언어, 글쓰기, 주체)로부터 배제된 부산물에 가깝다. 동시에, 우리가 잃어버린 글쓰기의 본질인 '양성성'에 다다를 수 있는 전복 가능성은 타자를 포용하는 관용에서 내비쳐지고, 그 성질은 남성성(주체성, 기존의 글쓰기)이 아닌 부산물로서의 여성성에 근거함을 그녀는 피력한다. 결국 여성적 글쓰기란 "글쓰기에서 배제되어 온 여성적 측면을 회복함으로써 글쓰기 본래의 특성인 양성성을 되찾는" 것이 된다.[3)]

나는 식수가 여성적 글쓰기를 통해 주장하는 바가 여전히 동시대 미술에 있어 유효한 쟁점이라 판단하였다. 자본주의 시장논리에 편중한 미술계가 선호하는 경향성으로부터 (스스로) 배제되거나 탈락되는 갈래 또한 존재하는 이 공공연한 상황에서, 식수의 메커니즘은 궁극적으로 작업을 통해 '공평한 무대'를 찾는 나에게 유익한 방향성을 제시할 수 있다. 식수가 말하는 남성적 구조를 답습하는 주체의 글쓰기와 본고에서 말하는 중심성은, 지배 사고로서 조명 받고 세상을 조직하는 행위자로의 유사한 지점이 있다. 그리고 식수의 여성적 글쓰기이자 상상계의 찌꺼기가 주체로부터 무시된 것이라면, 내게 있어서는 주변성으로 표현되는 파편들이 그간 지배사고로부터 외면 받아 회복이 필요한 대상이다. 여성적 측면을 회복함으로써 글쓰기의 양성성을 되찾으려는 것과, 외면되었던 주변의 자리를 주변의 고유한 방식으로 무대에 밀어 넣음으로써 공평한 균형을 되찾으려는 것은 현 세계에 작동방식에 관한 유사한 불만을 표하는 방식이다. 여기서 궁극적으로 얻으려는 상태는 성질과 경향이 비-동일한 것들의 공존이자 상호작용이므로, 달리 말하면 단일성·순종성의 해체에 대한 추구가 된다.

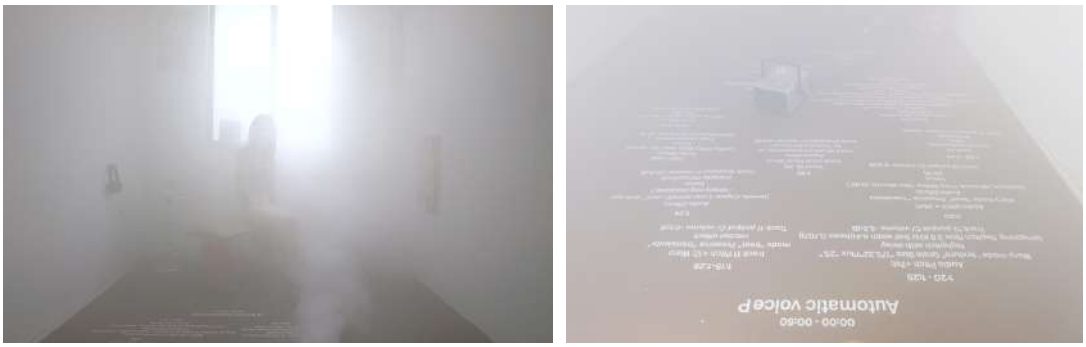
순종성의 사전적 정의는 "다른 계통과 섞이지 아니한 유전적으로 순수한 계통 혹은 품종의 성질"이다[4)]. 식수의 여성적 글쓰기나 나의 주변적 발화가 주장하는 다의성, 복수성은 순종적인 대상들을 해체하는 것으로의 혼종성을 띤다. 하지만 순종성이 내포하는 가부장적 위계와 자본주의 논리에 대항하는 해체의 맥락에 이르기 전에는 결과적인 '혼종 이미지'에 초점을 맞춘 시기가 있었고, 이때

3) 같은 글, pp.7.
4) 출처: 네이버 사전

장소의 혼종성 자체를 찾는 두 프로젝트를 진행했다.

여기서 소개하는 <Okay Bishes, We're In(2021)>과 <서래: 알라카르트(2021)> 프로젝트는 혼종성 자체를 각기 다른 방면으로 탐구하였던 작품들이다. 전자는 원-저자라는 이데올로기를 부정하면서 비인간으로 도달하는 여정을 도나 해러웨이(Donna Haraway)의 혼종-되기 이론을 토대로 두어 연역적으로 알아보는 작업이다. 후자는 개인 서사로부터 출발하는 장소 리서치 기반의 현장 매핑을 다원적 감각들로 확장시키는 귀납적인 작업이다.

a) 도나 해러웨이와 비-인간적 다매체 프로세스의 활용



[그림 1] <Okay Bishes, We're In>, 2021, 사운드, 6분 5초, 텍스트 프린트, 스모그, 혼합매체, 가변 설치. 사운드: 곽동혁(Jampad).

다매체 설치 작품 <Okay Bishes, We're In (이하 'OBWI') (2021)>은 언어의 재해석과 해체라는 과정을 통해 비-인간으로의 혼종적인 이행을 도모한다. 도나 해러웨이의 이론들은 약 반 세기 전에 나왔음에도 불구하고 현재 한국의 여성주의에 여전히 유효한 문제제기를 한다[5]. 해러웨이의 글은 여성주의를 논하는

5) 사이버페미니즘(cyberfeminism)은 후기여성주의를 비롯해 프랑스 여성주의의 사유들로부터 파생된 갈래로 시작되었다. 여성에게 걸맞은 새로운 언어 및 텍스트를 만들어내야 한다는 주장을 펼치는 점에서 식수와 해러웨이는 공통된 지점이 있다. 하지만 식수는 라캉과 정신분석, 데리다의 이론에 근거한 "되다 만 남성"으로의 여성을 바로 여성의 장점으로 승화했다는 점에서 해러웨이나 모니크 위티그 등의 퀴어 페미니스트들과, 폴 프레시아도 같은 트랜스 페미니스트의 관점에서는 "헤테로섹슈얼리즘"적이라고 비판받기도 하였다.
본고에서는 그럼에도 불구하고 둘에게 동일하게 중요했던 픽션과 여성의 문제, 스스로를

데에 있어 근본적인 척도를 생물학적 여성으로 삼는 것에 대한 탁월한 반박 및 보완논리를 제공하며, 또한 생태계 문제에 대한 새로운 관점과 방향성을 제시한다. 페미니스트 생물학자인 그녀에게 여성이라는 생물학적 지표는 마찬가지로 유동적이며, 젠더와 인종 또한 관계적이다. 따라서 해러웨이는 여성순혈주의의 비-본질성을 지적하면서 탈-가부장제적인 새로운 맥락을 제시하는데, 이는 크게 혼종-되기, 정확히는 스토리텔링(storytelling)으로의 혼종-되기로 표현된다. 비장소적이며 비가시적인 '질병적' (비)존재, 비인간으로 분류되는 것들과의 친족관계를 맺는 혼종들은 여성화된 젠더의 은유로서 작동한다.

'Make kin not babies'
Cats and dogs, reptiles and microorganism, pollen
Be the godparents to your friends' children
Tongue-kiss your companion species

(chorus)
All you need is the attitude against ideology
Embracing the Hybrid, seeking the Hybrid
Proliferating the Hybrid, becoming the Hybrid
Ibid the key to tearing down dichotomy

When the sun goes down and resurges as Earth
Do not fear losing your bodies
Let us assemble in self-regulating parties
As safe and sound beings in new hearth

(x repeat while dismantling)

Okay bitches, we're in.

'아이 대신 친족을 만들어라'
고양이와 개, 파충류와 미생물, 꽃가루
친구 자녀의 대부모가 되어줘라
반려종과 키스하라

(후렴)
필요한 건 이데올로기에 반하는 태도일 뿐
혼종을 포용하는 태도, 혼종을 추구하는 태도
혼종을 증식하는 태도, 혼종이 되어버리는 태도
다시 말해 이분법을 해체하는 열쇠이지

해가 지구가 되어 다시금 떠오를 때
육신을 잃는 것을 두려워 말라
흩어지고 조립되는 자동조절 파티 속
다같이 모이자 새 가정을 이루는 무사한 존재들로

(x 분해하면서 반복)

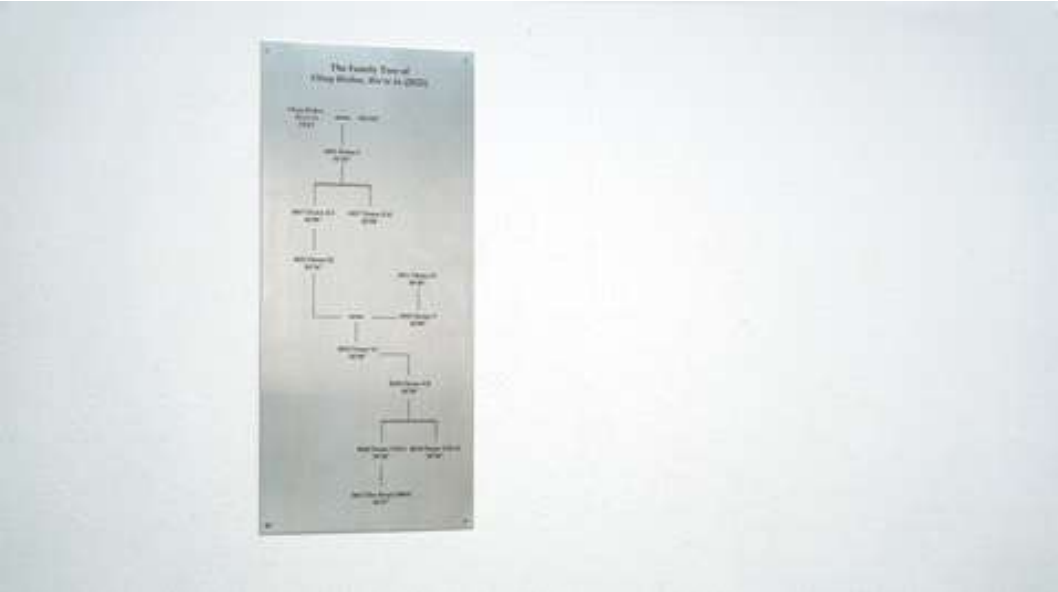
좋아, 우리도 껄래.

[그림 2] <Okay Bishes, We're In> 가사지, 디지털 프린트, 가변 설치.

<OBWI> 작품의 근간이 되는 가사지 형태의 텍스트 또한 해러웨이가 제시한 맥락에 영향 받아 작성되었다. 여기서의 내용은 가상의 혼종적인 존재가 여러 타자들에게 섞임을 독려하는 메시지를 퍼트리는 식으로 전개되고, 이에 대한

코드(code)하려는 특성에 집중하여 조심스레 두 맥락을 같이 언급하고자 한다.

그들의 화답인 '좋아, 우리도 낄래(Okay B*tches, we're in.)'로 마무리 된다. 하지만 나는 텍스트의 선언적 특성에만 기대지 않고, 실질적으로 매체를 이동시켜야 다층적인 레이어를 생성하면서 작업의 성격을 가시화 할 수 있을 것이라 판단하였다. 그리하여 자동음성으로 녹음된 버전의 텍스트, 즉 인간 언어를 담은 음성을 작곡가와 협업하여 기계, 동물의 사운드로 이행하게 만들었다. 식별 가능했던 메시지가 점차 낱말이 늘어지며 꼬이고, 비-인간적인 소리와 뒤섞이게 되는 선택을 통해 원 저자 자체를 해체의 대상으로 삼고자 했으며, 이로써 거대담론에 잠식되는 것을 완화하고자 하였다.



[그림 3] <Okay Bishes, We're In> 최종 사운드의 데모곡 계보도.

이어서 사람의 언어를 기계적이거나 동물적인 사운드로 모핑(morphing)하는 과정에서 나온 열 곡 가량의 데모(demo)들을 계보도로 아카이빙하여 근대적인 계보라는 개념을 탈-가부장적인 방식으로 재전유하고자 했다. 달리 말해, 데모들은 계보도 형식으로 아카이빙 됨으로써 기존 계보도의 가부장적 맥락을 혼종-되기로 덮어씌운다. 또한 전자음악 작업에서 곡을 만들기 위해 필연적으로 거치는 기계적 프로세스를 워크시트 프린트로 함께 드러냈다. 끊임없는 변이로 이어지던 작품은, 스모그 머신 설치가 뿜어내는 안개라는 비-인간적 '-체(體)'로

최종적인 분열을 마친다. 비-인간으로의 이행을 희망하는 이 작품은 한 편으로는 저명한 저자, 조작(operation)을 실행하는 나, 그리고 사운드 아티스트라는 여러 인간들의 직-간접적인 영향으로 인해 착안되었으므로, 그러한 발자취로부터 자유로운 -체(體)의 개입이 궁극적으로 요구된다고 사료되었다. 기계가 뿜어내는 안개는 윤곽선이 불분명하고 경계가 없는 새로운 존재를 상징하는 동시에 다매체로 구성된 작업의 사이사이를 오가며 간헐적으로 관객의 시야를 차단할 정도로 가리고, 새로운 지각적 경험을 맺고 끊기를 반복한다.

출발점으로 삼은 도나 해러웨이가 급진적인 거대담론이라는 사실을 고려하였을 때 <OBWI>는 큰 이론에 대한 '2차 창작'적인 작품이다. 프로젝트를 진행하면서 어려웠던 지점은 나와 작곡가의 상호 지침, 그리고 장르마다 필연적으로 다를 수밖에 없는 작업 방식 및 과정을 조율하는 일이었다. 텍스트를 비-언어적 소리로 이행시킬 때 작곡가는 기본적으로 곡이 가져야 할 보편적인 구조 안에서 언어를 재해석했고, 중간 중간 멜로디 라인을 가진 곡으로 완성시켰다. 서로 의견을 주고받아 여러 데모들을 거치면서 해당 지점이 완화되어 최종 사운드는 내레이션의 피치(pitch) 실험과 분절, 간헐적인 기계음이 돋보이는 매력적인 전자음악으로 결정되었다. 그럼에도 불구하고 멜로디에 묻혀 단어 하나하나가 점차 비-언어적 소리로 이행하는 과정을 청취자가 쉽게 짐작하기는 어려웠을 것으로 사료된다. 언어가 이행되었다기보다는, 효과음을 입혀 변질된 언어, 비트와 전자 멜로디 라인이라는 구분된 레이어들이 함께 들리는 인상이 더 강했다. 따라서 이 프로젝트는 이후의 사운드 협업에서 변질의 프로세스를 다른 각도로 접근해보는 계기를 마련하면서 마무리 되었다.

b) 혼종적 현장 연구: 나의 동네를 중심으로

[그림 4] <서래: 알라카르트> 아카이브 웹사이트 메인 화면, 2021, 혼합매체, 가변설치. 사운드: 이하령 | 무용: 김지원.

<OBWI>가 이론적인 탐구에 입각하였던 프로젝트라면, 동시에 진행한 <서래: 알라카르트 (Seorae: à la carte) (2021)>는 개인 서사로부터 출발하는 현장 매핑 프로젝트였다. 어느 순간부터 집 주변에 공사 현장이 만연하다는 사실을 실감하게 된 것이 이 작업의 계기가 되었다. 내 경우 장기간 동안 프랑스에 거주했었고, 귀국한 후에는 중고등학교 교육 과정을 마치기 위해 '서울프랑스학교(LFS)'가 있는 방배동 서래마을로 이사를 했다. 그리고 현재까지도 '프랑스 마을'로 홍보되는 서래마을에 8년째 생활하는 주민으로서 동네를 산책하며 현장을 개인적인 관점에서 다시 바라보게 되었다. 제목의 '라 카르트(la carte)'가 암시하듯, 서래마을을 통해 carte의 다층적인 의미를 살려 각종 정보들을 주관적인 기준으로 모은 후 웹사이트를 제작, 거기에 '메뉴' 형식으로 아카이빙 하고자 하였다[6].

작업을 이루는 세 가지의 큰 측면은 다음과 같았다:

1. 현재의 나를 구성하는 주변을 돌아본다는 측면에서 현실적이고

6) 프랑스어로 'la carte (여성명사, 단수)'는 '지도', '메뉴판', '카드' 등 여러 뜻을 지닌다.

일상적인 행위를 작업 시작점으로 둔다. 동네산책을 방법으로 취한다.
2. 내가 알고 있는 서래마을을 혼종의 장으로 바라볼 수 있는지를 리서치 기반의 다양한 매핑(mapping)을 통해 살펴본다.
3. 모은 현실의 데이터들을 재료 삼아 감각적으로 변환하고 이행시키는 과정을 극대화 하는 프로세스를 탐구하며, 드로잉, 영상, 음악, 무용 등 다장르 협업을 적극적으로 도입한다.

매핑 포인트들은 디지털 드로잉으로 정리된 후 리소(riso) 프린트의 형태를 취했다 (p.14 [그림 5] 참조). <서래 드로잉 모듬(Assortiment de Seorae)>은 전체 드로잉 1점, 개별적인 지표 설명이 있는 '점(Point)' 시리즈(총 6점)로 구성된다. 정보를 모으는 기간 동안, 산책 나갈 때마다 녹음기를 켜두고 매핑을 이루는 장소나 구역들을 지나치면 기록을 위해 사진 찍었다. 그 일차적 소리들에 담긴 카메라의 '찰칵'이 곧 매핑 포인트들의 존재를 암시하므로, 이를 전체적으로 들어본다면 내가 기록한 서래마을 자체의 리듬이 된다. 산책에 할애한 시간에 따라 8분부터 58분까지 들쭉날쭉한 녹음 파일들을 평균 길이로 압축 혹은 늘려서 포인트들이 등장할 구간을 계산한 뒤, 작곡가와의 협업을 통해 <서래 리듬(Rythme de Seorae)>이라는 사운드 작품을 만들었다. 이 과정에서 작곡가가 보내준 소리 질감에 대한 설명을 읽으면서 그것이 마치 메뉴를 설명하는 셰프와 유사하다는 생각이 들었고 궁극적으로 메뉴 형식으로 동네를 소개해보았다[7]. 지도 드로잉이 전채, 사운드가 본식이 되었고, 후식은 특유의 유희적인 성격을 반영하고 싶어서, 무용수가 서래마을 공원을 배경으로 본식 사운드에 맞춰 즉흥 기반 루틴을 선보이는 것을 촬영했다. <서래: 알라카르트>에서는 이와 같이 동네 자체의 혼종성 뿐만 아니라, 데이터를 주관적으로 해석하고 다른 층위의 것으로 변환하는 방식의 정교함, 이행 과정을 극대화 하여 프로세스 그 자체를

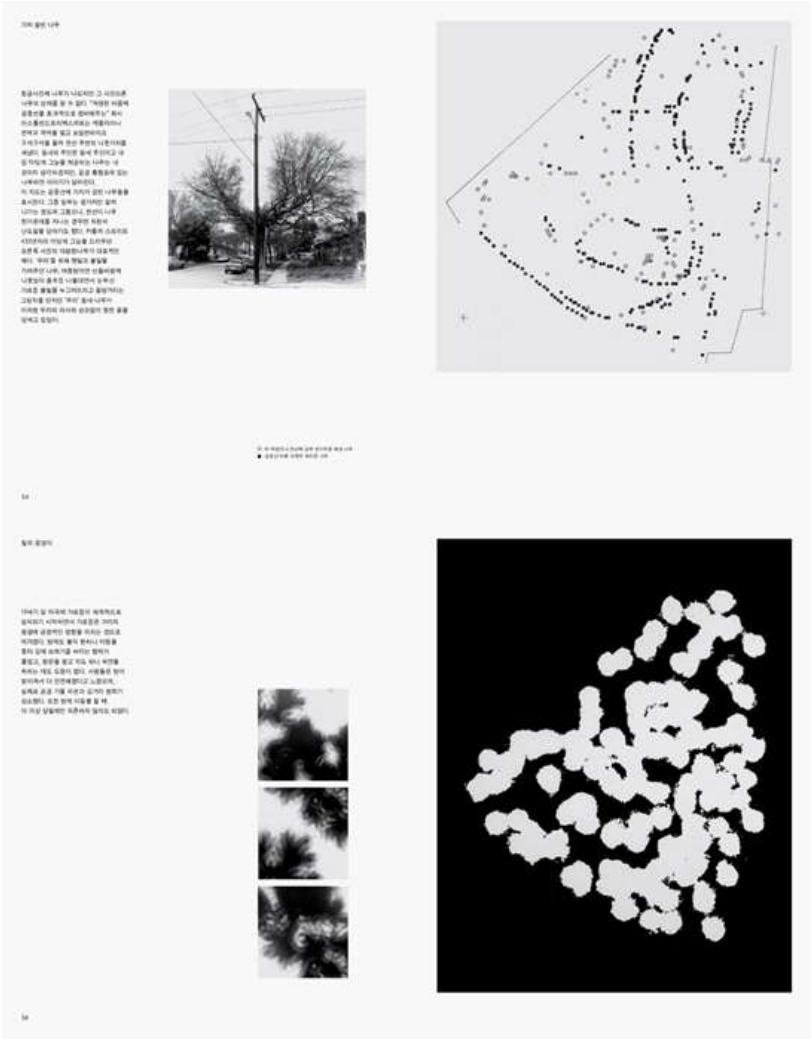
7) 210916 작곡가 이하령과의 메일 중: "매핑 포인트 재개발 1구역, 2구역, 3구역의 경우 총 16가지의 글리치(glitch) 음들을 교차해가며 배치하였습니다. 열쇠묶음을 흔드는 소리, 유리잔이나 식기들끼리 부딪히는 소리, 자동차 대기음, 과자 통을 흔드는 소리 등을 녹음한 것들을 조작하여 자잘한 조각들이 이리저리 뭉쳐있거나 굴러가는 효과를 냈습니다. (...) 매핑 포인트 '프랑스 문화'는 음악의 중반부 멜로디를 구성하는데 사용하였습니다. 희미하고 낮은 전자 키보드 음을 통해 곡 중간에 변주를 주는 용도로 사용하였습니다."

적극적으로 드러내려 했다. 마지막으로 브이로그 형식을 차용하여 서래마을이란 동네에 대한 블랙유머스러운 리뷰로 프로젝트를 끝맺고자 했고, 모든 기록과 영상들은 마찬가지로 웹사이트에 수록되었다.[8)]

[그림 5] <서래: 알라카르트>의 드로잉 이미지 <서래 드로잉 모듬>과
매핑 데이터 <서래 리듬 그라탕>의 한 예시.

기존 장소특정적 작품들 특유의 색이 강하여 프로젝트를 진행할 동안은 의도적으로 다른 레퍼런스를 찾아보지 않았으나, 이후 미국의 지리학자 데니스 우드의 지도책『모든 것은 노래한다(2015)』에서 이상적인 동네 매핑의 사례를 발견하게 되었다. 작가는 '보일런하이츠(Boylan Heights)' 마을에 거주하면서 다양한 방식으로 주변을 매핑 했는데, 그 기준점들이 매우 특수하다. 나는 그가 매핑한 가로등의 매핑이나 다람쥐 길 등을 보면서, 우드가 매핑 대상을 선정하는 데에 있어 본인의 고유한 시각을 드러내었는데 그것이 곧 '보일런하이츠' 만의 장소특정성을 새로운 방식으로 입증하게 되었음을 깨닫게 되었다. 반면 나의 프로젝트에서는 동네의 혼종성을 의미적으로 찾는 것보다 일련의 정보를 다원적인 장르로 재해석, 재조립한다는 특성을 강조한 접근방식이 두드러지는 듯 했다.

8) https://seoraealacarte.neocities.org/



[참고그림 1] 데니스 우드의 동네 '보일런하이츠' 매핑 이미지.

하지만 동시에, 그 지점에서 나는 정보의 다각적 변환이라는 <OBWI>와도 공통된 흥미지점을 여기서 발견하게 되었다. <서래: 알라카르트>에서 포착할 수 있는 나의 선호 방법론을 다시 발견하였고, 이 과정은 장소성의 의미를 확장시켜 다시 생각해보게 되는 계기를 오히려 마련해준 것이다. 장소란 문자 그대로의 함의보다 훨씬 다층적인 개념으로서, 단순히 지정학적인 의미뿐만 아니라 인간의 몸체도 지시하며, (단일)매체에게 유리된 장소성을 되찾는 시도까지 포괄하는 개념으로 이때 정의를 내리게 되었다.

대학원에 입학하면서 나는 작업세계의 발전을 위해서 그 전에 진행하던

작품들과의 단절이 잠시나마 필요하다고 보았다. <OBWI>는 기존의 현란한 파편화와 팝스러운 외형을 계승하지만 혼종-되기라는 확고한 주제의식과 이론 기반의 맥락을 토대로 만들어졌고, <서래: 알라카르트>는 내가 선호하는 미적 스타일이 아니고 기대한 목표에 다다르지 않는 등 과도기적 면모를 드러냈지만 어떤 방식으로든 집요하게 정보를 재해석하고, 변이시키고 파편화 하는 특성만은 유지하였다. 기존 방식들과 다르다고 스스로 여겼던 두 프로젝트에 대한 평가와 함께 첫 해를 마치면서 깨달은 점은 내가 단일구조와 서사, 주체 등의 견고한 중심을 해체하는 조작적인 탐구와 편집적인 프로세스 자체에 흥미를 느끼고 있다는 사실이었다. 이는 학부 때 진행했던 작품들하고도 형식적인 유사성을 드러낸다. 다만 나의 관심사가 형식적인 특성으로 끝나지 않고 주제가 됨을 통해, 감각적인 흥미로 머무른 부분들을 맥락화 하고 발전시켜 가면서 보다 실질성을 갖추는 것이 새롭게 목표하는 지점이 되었다. 그러면서 장소를 문자 그대로 물리적인 장소나 지명으로 좁게 해석하지 않고, 현실과 가상을 막론하고 지배 이데올로기의 번영을 위해 소비되는 구조로 다시 보게 되었다. 이와 더불어 해체, 변이, 이행, 재조합 등, 내가 선호하는 방법론들이 순종적인 다수를 혼종적인 소수로 바꾸는 주변적 발화의 프로세스가 될 수 있다고 인식하게 되었다. 이로써 <OBWI>와 <서래: 알라카르트>는 그 이전의 작업들을 재맥락화 하고, 내가 발전시켜 나가야 할 지점들을 제시하는 프로토타입(prototypes)으로서 의미를 가지게 되었다.

2) 미디어 클리셰의 재해석

나는 줄곧 과열된 대상들을 다루어왔는데, 이들을 '왜' 다루는지 보다도 '어떻게' 다루는가에 방점을 찍고 싶다. 소재 선정에 대한 이유라면 포스트-인터넷 환경에서 어릴 적부터 (비)의지적으로 둘러싸인 요소들이 밈(meme)적으로 확대되고, 끝없이 파생되며 소비되는 자극적 대상들이었다는 것에 있다. 하지만 '어떻게' 다룰지에 대한 고민을 하면서 주변적 발화의 주춧돌이 될 만한 특성들을 상기하게 되었다. 이는 외면되었던 대상 자체를 되찾는 것뿐만 아닌 대상 전반을 새롭게 조명하는 방식을 되찾기 위한 방법론이기도 하여, 과하게 소비되어 상투적(clichéd)으로 변질된 대상들을 새로운 방식으로 재조명하는 의의도 가질 수 있다. 대개 양산형으로 재현된 무언가를 소비하고 고착시키는 지배 이미지-서사에 반응하는 방법은 여러 가지이다. 그 중 특정 이미지를 검열하거나 단순하게 파괴하는 행위가 이미지 안에 자리 잡은 개념 소독으로서 효과적이며 장기적인 해결책으로 제시될 수 있을 것이라 판단되지는 않는다. 반면 맹목적으로 이미지를 수용하는 것은 엔터테인먼트 산업 전반, 그리고 그 상품의 무비판적 소비와 답습 등으로 다수가 꾸준히 행하고 있는 방식이며, 이는 소비자의 즐거움을 유발할 수는 있지만 이미지를 대하는 태도에 있어서 고무적인 발전을 가져다주지 않는다. 한편으로는 새로운 방식으로의 보여주기, 즉 굴절을 위한 차용이 있다. 나는 바로 이 세 번째 선택지, 즉 클리셰화 된 그 무언가를 부정하지 않으면서 해방시키는 방법을 기반으로 교묘히 소독시키는 대안을 모색하고자 한다. 한 마디로, 특정 대상의 성질을 일련의 속성들로 규정하고 무언의 합의를 보는 '자연스러운' 수순에 의문을 던져 보는 것이 중요한 지점으로 여겨졌다.

나는 단일하거나 이분법적인 사고로 작동하는 여러 상황 전반에 만연한 상투성, 순종성을 지배하던 기존의 서술을 비틀어 다시 제시 하는 방법에 다음과 같은 방식으로 집중하게 되었다: 우선 편집적인 프로세스를 사용하면서 자신들이 진부하다는 것을 아는 -알 것만 같은- 대상들을 b급 연출로 더욱 가공시키거나, 서로 어긋나는 듯 관계되게 뒤섞는 등, 각 대상들에게 주어졌던 뻔한 서사를 동시다발적인 병치를 통해 재조합해본다. 각 서사 간의 예기치 못한 조합과 컷은 예정되었던 메인스트림(mainstream)한 진행으로부터 벗어날 수 있는 전략이자,

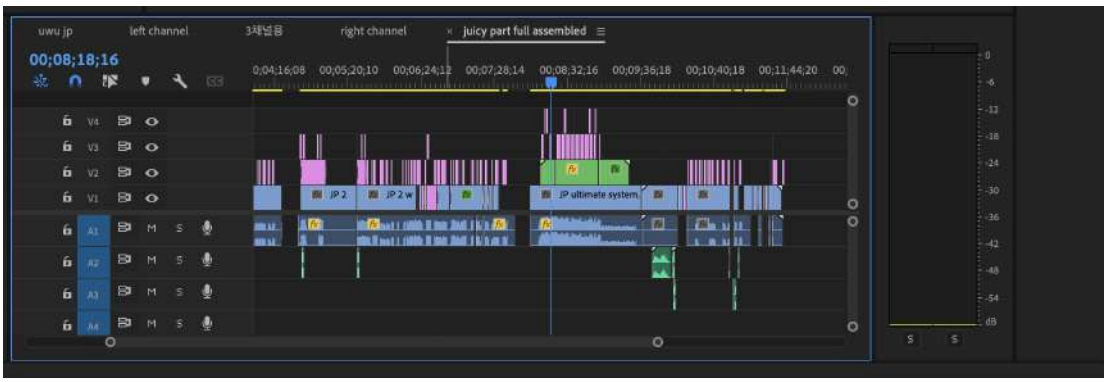
대상을 새로운 시각으로 바라보는 방법이 된다. 나는 이야기들을 하나로 수렴되지 않게 만듦으로써 단일했던 서사들이 각자의 영역을 얼마나 어떻게 침범할지 조율하는 조작자(operator)의 역할을 하게 된다. 즉, 주변적 발화에 도달하기 위해 지향해 온 프로세스는 a라는 중앙집권적이었던 구조에 b, c,..., α를 섞어 더는 기존의 a가 아니게끔 혼종적으로 해체하는 것, 혹은 a와 무수한 not a를 교차시켜 비선형적인 α를 도출해내는 식으로 가시화된다.

이와 같이 영상매체에 있어서 편집은 매체가 사용되는 방식을 결정하는 주요 요소가 된다. 하지만 순전히 편집만으로는 주변적 발화에 다다르기에 본질적으로 위배되는 지점이 발생한다. 다음 장에서는 그 지점을 현실 시간의 결여로 짚어낸 뒤, 편집을 벗어나는 탐구들에 관하여 서술하려 한다.

2. 영상매체의 선형성에 관한 재고

1) 편집의 중요성과 한계: 현실 시간의 도입

영상매체는 기본적으로 프레임과 프레임을 선형적으로 연결하여 내러티브를 형성하는 편집(editing) 과정을 필요로 한다. 직접 촬영한 소스(source), 기존의 필름 푸티지들을 전유하는 파운드 푸티지(found footage), 특정 문법을 따르는 애니메이션 등은 각각 다른 시간성과 성격을 지닌 시청각 재료이지만, 편집과정을 거치면 영상 스타일과 무관하게 특정 길이의 '단일한 영상'으로 최종 렌더링 되는 결말을 맞는다.



[참고그림 2] 영상 편집 툴 '프리미어 프로(Premiere Pro)'의 작업창 스틸 이미지.

위 화면은 영상 작품 <JUICY PARTS(2022)>의 편집 과정을 캡처한 이미지이다. 이 영상은 직접 그린 2d 애니메이션 위주로 구성되었다. 1초당 24개의 프레임이 들어가 있는 일련의 이미지 묶음들을 추출해내어 '애프터 이펙트(After Effects)' 프로그램에서 효과를 입히고 만화 이야기를 전달할 수 있는 시퀀스로 재구성 후, 프리미어로 이동되어 최종 영상으로 편집되는 과정을 n차례 거쳤다. 영상의 레이어는 일정 부분 수직적인 레이어들로도 구성되지만, 기본적으로는 처음과 끝이 명확한 수평적 일직선의 모양을 따르는 셈이다. 그 안에서는 유동적인 이미지들이 다채로운 조합으로 펼쳐지게 되지만 그것들은 당연하게도 나열된 순서에 따라 구성된 서사로서 재생된다. 따라서 영상매체의 기저만 판단해 보았을 때, 그것의 선형적이고 단일한 발화 방식은 주변적 발화

방식에서 강조한 비선형성, 동시다발성과 그 태생부터 차이가 있다. 그리고 이 차이는 주변적 발화 방식을 영상의 매체성과 연관 지어 탐구하는 기초이자 한계가 되는 조건으로서, 단일한 시간성을 깨트리는 실험의 대전제가 된다.

1980년대 미술에서의 영상매체는 프로젝션과 같은 스펙터클한 외형을 띠게 되면서부터 형식적이고 매체적인 실험의 집중 대상이 되었다. 미국 미술 평론가이자 작가 리즈 코츠(Liz Kotz)는 글 「비디오 프로젝션」[9]에서 프로젝션 스크린의 도입으로 인해 달라진 영상매체 환경에 대해 논한다. 그녀는 비디오라는, 당시 말 그대로 '뉴 미디어'로의 신(新)매체를 영화 등 미술 밖의 관습화된 형식으로 답습하는 작가들과, 그에 반해 구조적인 진보를 도모하는 작가들로 분리하여 전자를 비판하고 후자를 옹호했다. 후자로 분류된 작가 중에는 더글러스 고든(Douglas Gordon)처럼 고전 영화를 해부하여 영화와 미술 영상의 경계를 구분하거나, 켄 제이컵스(Ken Jacobs)처럼 파운드 푸티지를 탐구해 주체를 벗어나는 영상을 다뤄온 예술가들이 있다. 그 외에도 마이클 스노우(Michael Snow)처럼 자동으로 돌아가는 카메라의 특성을 활용해 몇날 며칠 동안 산악지대를 랜덤으로 촬영하는 파격적인 푸티지를 내세우거나, 디지털 이미지의 신호 오류 등을 편집 없이 고스란히 보여주는 작가도 있었다. 반면, 요나스 메카스(Jonas Mekas)나 다이애나 세이터(Diana Thater)처럼 그보다 감각적이고 유희적이며, 무대적인 방식으로 영상을 활용한 다수의 사례는 각자 다른 강도의 비판을 코츠로부터 받게 된다.

환영 기술의 정교함만 바뀌었을 뿐, 오늘날에도 코츠가 짚어낸 영상매체의 쟁점은 여전히 유효하다. 영상 프로젝션이 자아내는 환영을 통해 스펙터클하고 영화적인 유희를 제공하는 작품들이 지배적이며 이는 감상자의 경험을 스크린 속 경험으로 제한한다는 특징을 지닌다. 하지만 나는 리즈 코츠가 예리하게 지적한 매체의 고착화 문제에 주목하면서도, 그녀가 주장하는 바에 세부적인 의견을 추가하려 한다. 나의 경우 영상이 서사와 결부되거나 영화처럼 기존에 존재하는 환영적인 문법을 따른다고 하여 메타적으로 재구성

9) Kotz, Liz, *Video Projection: The Space Between Screens,* Artforum (March, 2009), pp. 69-70.

될 수 있는 기회를 잃는다고 생각하지 않으며, 오히려 해당 지점이 앞으로 연구되어야 하지 않을까 싶다. 단순 매체-실험에 매몰된 영상일수록 바로 그 특수성과 한시적 성격 때문에 현재의 영상 맥락에서 유사한 실험을 진행하면 도리어 과거의 답습이 될 수 있고, '회화적인' 영상일수록 그 영속성을 물려받아 탈 시간적이므로 언제나 사람들의 흥미를 끌 수 있다는 특성을 우리는 간과할 수 없다. 그렇다면 후자가 사람들을 매료시키는 지점을 반영하면서도 미술에서만 할 수 있는 영상 실천으로는 어떤 것들이 가능할까? 미술에서의 프로젝션이 고유하게 건드릴 수 있는 지점 중 하나는 바로 관람자로 하여금 자신이 서 있는 공간(규모)에 대한 인식을 자유자재로 변형시키는 것이라 생각한다. 영화와 달리 미술 관객은 시간성이 주된 작품의 총 길이를 지켜봐야한다는 무언의 약속을 하지 않으며, 언제 어디든 다른 것에 주의를 기울이고 공간을 배회할 수 있는 자유를 가졌다. 어쩌면 서사적인 듯 보여서 오락과 유사한 흥미를 유발하면서도, 관객에게 주어진 선택의 폭, 그리고 자신이 놓인 특정 장소로서의 미술공간에 대한 인식의 확장을 극대화하는 '열린 구조'의 메타-서사 영상을 제작해보는 것이 유의미한 하나의 실험이 될 수 있으리라 판단하였다. 이것에 관한 연구는 본론 III.3에서 2채널 애니메이션 영상과 별도의 사운드 작업 간의 '느슨한' 결합이라는 형태로 집중적으로 다루어질 것이다. (p.40)

하지만 장소의 중요성은 단순히 관람 환경의 유동성으로 축소되지 않는다. 기본적으로 시간을 매개로 한 비물질 매체인 영상에 있어서, 장소와의 공간적인 연결은 총체적인 경험을 확장시킬뿐더러, 사이버스페이스에서 접근 가능한 온갖 층위의 정보들을 가상(virtual)의 환영 상태로 놔두지 않고 의식적인 경험의 대상으로 조명한다. 그러나 비물질을 물질 옆에 놓아두는 단순한 방식을 취했을 때 시간과 공간이 조건 없이 연결되지는 않을 것이다. 그 사이에는 둘이 어떤 방면으로든지 연계가 되어있다는 인식을 감상자에게 전달하는 것 또한 필요하다. 시간이 공간적 성질과 만나면서 '시공간'이 되는 것이 물론 가능은 하겠지만, 감상자가 공간을 확실하게 느끼려면 실은 서로 다른 시간1과 시간2가 만나고, 그럼으로써 둘 사이의 거리를 통해 감각할 수

있는 공간감이 형성된다는 가설을 나는 내세우려 한다. 따라서 이러한 생각을 바탕으로 현재 들어 영상매체의 단일성을 해체하고, 해체한 결과를 재조합하는 작업을 시도하고 있다. 이를 위해서 나는 '열린 구조'를 주된 조건으로 내세우고 있다. 그 이유는 이로써 다수의 영상에서 구조적 원인으로 인해 배제되었던 현실 시간이 작품 안으로 들어오기 때문이다. 철학자 앙리 베르그손(Henri Bergson)은 일반적으로 쓰이는 과학적 지표로의 시간과 우리가 실제로 경험하고 느끼는 시간의 흐름인 지속(la durée)을 구분한다. 지속은 무언가를 관람하는 환경의 핵심 요소이기도 하다. 달리 말해 영상매체에서의 지속은 영상 한 편이 담아낸 길이를 소화하는 것인 동시 실제로는 그보다 '더하거나 덜한(plus ou moins)' '무언가'를 감각하는 현실 시간이 된다. 이때의 현실 시간은 결국 중첩되며 불확정된 시간이므로, 선형성이나 단일성 등의 순종 논리가 그것을 포섭하지 못한다. 또한 그것은 '현실'에 속해있기에 스크린 속 경험으로만 제한되지 않고 관람자가 서 있는 바로 그 장소의 현존성과도 매개될 수 있다.

나는 영상매체의 역사를 부정하며 자신만의 고유하고 참신한 형식실험을 발명하는 것이 아니라, 그 역사 안에서 매체의 형식이 다양하게 활용되고 발전된 방식들을 참고하면서 주변적 발화에 맞춰 재맥락화 할 형식을 발굴하고자 하였다. 싱글 채널 영상은 감상자를 편안한 자세와 고정된 시선으로 유도하면서 그것이 제공하는 정보들을 비교적 충실히 소화하게 만든다. 반면 다채널 영상은 관객의 시선을 하나의 스크린에만 고정시키지 않는다. 그것은 감상자의 감각을 여러 방향으로 이동시키게 함으로써 정보의 소실을 만들어내는 대신, 영상이 설치된 방식이나 자신이 서 있는 장소, 외부자극과 같은 현실 시간에 기반을 둔 장소 특정적 요소들을 제공한다. 나는 그 특성을 극대화 하여, 크기와 성질이 다른 여러 개의 스크린으로 작업하게 되었다. 혹은 다채널에 의지하지 않더라도 영상 작품에 별도의 사운드 작품 등을 함께 전시하여 내용의 단일성을 깨트리고, 작품 간 경계를 흐리는 식의 복합매체 구성으로 표현 방식들을 설정하게 되었다. 이렇게 하여 주변적 발화는 순종적 상태에서 혼종적으로 확장된 영상들, 편집과 현실 시간이 만나 발생시키는 반복과 차이의 현상으로 구체화 된다. 여기서부터 나는 이러한

방법론으로 해체한 장소성을 '폐허'로 바라보게 된다. 폐허가 말 그대로 해체된 장소라는 점을 차치하고도, 나의 방법론에 내재한 동어반복성에 집중해서 주변적 발화의 대상을 이렇게 환유하게 되었다. 왜냐하면 동어반복적 잉여성이 산출해내는 엔트로피는 곧 그 자체로 폐허와 밀접하게 연관되어온 개념이기 때문이다. 본론 III에서 다루어질 폐허의 재해석과 그 발굴에 이르기에 앞서, 내 작업의 근간이 되는 동어반복적 차이가 6-70년대 미국 예술가들이 (인간) 중심적 사고로부터 벗어나기 위해 작업에 응용한 반복으로부터의 차이, 그리고 엔트로피의 방식과 연관됨에 관해 논하며 본론 II를 마치려 한다.

2) 동어반복적 차이와 엔트로피

트라우마와 관련된 기억을 작품으로 드러낸 아방가르드 작곡가 윌리엄 바신스키(William Basinski)는 2001년 9월 11일 브루클린에서 세계무역센터가 붕괴되는 현장을 두 눈으로 목격한 바 있다. 그가 당시 작업 중이던 음악 [The Disintegration Loops]는 그 순간 그의 뒤에서 재생되고 있었다[10]. 훗날 바신스키는 해당 테이프를 집요하게 반복하여, 선이 물리적으로 마모되고 늘어나면서 발생하는 자연적 붕괴의 소리, 그 느려짐을 고스란히 담아낸 한 시간짜리 루핑(looping)을 발매하였고 이는 9.11 테러와 관련된 가장 중요한 작품 중 하나로 평가 받게 된다[11].

이 작품을 언급하는 이유는 두 가지이다. 첫 번째로, 이 음원은 붕괴, 즉 해체되면서 무언의 의미를 발생시키는데 그것은 내가 동어반복적인 주제를 동어반복적인 방식으로 표현하면서 얻어내려는 의미의 성격과 맞닿아있다. 앞서 보았듯 주변적 발화는 주변적인 대상을 다루는 것과 대상을 주변적으로 다루려는 의도가 혼재해 있다는 점에서 스스로가 중첩되며 되풀이되는 식으로 작동한다. 다만 그 중첩은 모호하기 때문에 명확하게 고정된 중복이 아니다. 이는 앤디 워홀이 실크스크린을 이용해 마릴린 몬로의 얼굴을 수차례 복제하면서 양산형 방식으로 가공되고 끝없이 생산될 수 있는 페르소나를 보여주는 동시에, 각 프린트 간의 미세한 차이로 그 페르소나의 변이와 전복가능성을 함께 드러낸 것과

10) 전체 음원: https://www.youtube.com/watch?v=mjnAE5go9dI
11) 김나리, 「느리게 닦아낸 음악」, 웹진 『Various Critics』 수록 (2022) 중 바신스키에 대한 부분 참조.

같은 맥락이다. 무언가를 꾸준히 반복하면 결국에는 차이가 발생하면서 a가 더는 a로만 남지 않게 될 것이라는 믿음 하에 나는 궤도를 이동시키기를 시도한다.
두 번째로는 바신스키의 음원과 워홀의 실크스크린에서 일어난, 물질이 현실 시간의 작용을 받아 닳거나 변하는 과정에 의해 비물질이 굴절되는 현상은 결국 그곳에서 발생한 잉여적 정보가 장소(대상)성을 해체한다는 점을 시사할 수 있다. 바신스키는 자본주의의 상징이 한 순간 실제 폐허가 되어버리는 트라우마적 상황을 목격한 후 그것이 유발하는 폐망을 분해되는 음악이라는 우회로 감각하게 한다. 워홀은 동일한 이미지를 질릴 정도로 반복하면서 화려함(glamour)에 구멍을 내는 공허함과 죽음을 원본 없는 복제로 보여줌으로써 실재에 다가가려 한다. 두 사람은 이때 물리적 장소로 한정되지 않는 각종 폐허에 대해 폐허적으로 말하려 한다는 동어반복적 공통점을 지니게 된다.

시청각 이미지의 반복이 자아내는 잉여성은 열역학 제2법칙인 엔트로피의 법칙과 마찬가지로 주변적 측면을 드러낸다. 엔트로피는 무질서의 정도를 양적인 척도로 드러내는 개념이고, 자연법칙은 엔트로피의 감소가 아닌 증가하는 방향으로만 향하기 때문에 역으로 그것이 증가하지 않는 지점은 '인간 행위'로 질서를 정돈하려는 경우이다. 6-70년대 미국 미술사에서는 이러한 엔트로피를 작업의 모델로 삼아 "과잉-단조로움(hyper-prosaism)"으로 '팝아트와 미니멀리즘 사이의 연속성'을 입증할 뿐만 아니라, 삶에서 불가피한 무질서를 긍정하기 위해 엔트로피의 탈인간적 비판을 제공해왔다[12]. 가령 로버트 스미슨의 <흘러내린 아스팔트(1969)> 작품은 채석장의 경사면에 녹은 아스팔트를 부어서 중력에 따라 흐르는 '엔트로피로 과잉 결정된 작업'을 선보인다. 유명한 대지작업 <나선형 방파제(1970)>는 물의 높이에 따라 일시적으로만 그 모습을 드러낸다는 측면에서 진정하게 자연적이고 물리적인 폐허의 면모를 드러낸다. 나의 작업에서는 재조합의 과정으로 파편화 된 조각들을 재-의미화 하여 뒤섞으려는 측면에서 개인의 정서가 개입됨으로써, 로버트 스미슨 등의 순도 높은 엔트로피 현상을 채택한 미술가들보다는 바신스키 계열의 작업방식을 지향한다는 점을 알 수 있을 것이다. 하지만 나의 작업이 서로 상호작용하는 뒤섞임을 유발하려 한다는 부분에

12) 핼 포스터, 로잘린드 크라우스, 이브-알랭 부아, 벤자민 H. D. 부클로, 『1900년대 이후의 미술사』, 중 이브-알랭 부아의 <1967a>, pp.581.

초점을 맞춰 보면, 온전히 내가 통제할 수 없는 엔트로피적 정보를 생산하는 측면 또한 있다. 엔트로피와의 연관성은 그 자체로 주변적 발화의 대상을 폐허로 바라보는 것에 대한 보충 설명이 되어준다. 다음 장에서는 폐허가 포괄하는 대상들을 보다 상세하게 논하면서 폐허를 발굴하여 그것의 소생가능성을 찾는 것의 의의에 대해 다루려 한다. 또한 구체적인 작품들을 예시로 들면서 영상매체를 비선형적으로 활용하기 위한 다양한 탐구 방법들을 살펴보려 한다.

III. 폐허의 발굴

1. 폐허의 재해석과 굴절을 통한 탐구

1) 폐허의 의미 소생 가능성과 역전된 폐허

가장 일반적인 의미에서 폐허는 인간이 만든 건축물의 소실, 풍화의 흔적으로, 이미 끝이 나서 예측 가능한 현장이다. 그것의 사전적 정의는 “건물 등이 파괴되어 황폐하게 된 터”이고, 과거의 일환이 되면서 더는 누구도 그곳에 미래에 대한 기대를 걸지 않는다. 더구나 오늘날의 미디어는 폐허를 게임 배경이나 낭만적 상상의 대상으로 환원시키곤 한다. 폐허를 이와 같이 조명하는 이유는 그것이 현재와 관련 없는 파괴의 산물, 허구, 또는 해결된 역사로서 우리 의식 속에 자리 잡았기 때문이라고 생각한다. 그럼에도 불구하고 나는 여전히 폐허를 우리 삶에 만연해 있는 유효한 쟁점으로 생각한다. 각 지역에 남아있는 고대 유적의 흔적만이 오늘날 남아있는 폐허가 아니다. 여전히 대립 중인 분쟁지역들에서는 실시간으로 우리가 아는 폐허를 생성하고 있으며, 기반 없이 급격한 경제적 성장을 이뤄낼 수밖에 없던 한국에서는 꾸준한 성장의 일환으로 사방을 불모지로 만들며 터를 ‘갈아엎고’ 있다. 장소에 대한 이 두 현상이 서로 연관이 없는 불구됨(maimed)은 아니라 여겨지며, 도리어 장소를 대하는 지배적인 방식으로서 주변적 발화를 통한 회복이 필요한 상황이라 보았다. 한편으로는, 무맥락으로 온갖 층위의 이미지가 겹겹이 쌓이고 ‘배경화’ 되는 포스트-인터넷 현상 또한 거대한 비물질 차원의 폐허로 볼 수 있다. 이 방식의 변이나 재조합은 지극히 동시대적인 지배 메커니즘이며. 주변적 발화로서의 의미를 지니는 행위로의 혼종과 구분된다. 밈으로서 그치고 마는 이미지들은 단순 유희성 덤프(dump)로 전락하며, 그야말로 ‘(의미가) 황폐하게 된 (디지털) 터’이다.

그러나 나는 폐허의 일반적이고 비유적인 뜻 모두에 내포되어있는 부정적 함의를 가져가지 않고, 이를 단순히 파괴된 장소가 아니라 다른 것으로 재구성될 수 있는 가능성 그 자체로 조명해보려 한다. 장소는 한 순간에 소멸되지 않는다. 그것은 장기간에 걸쳐 무너졌다 복구되기를 반복한다. 그리고 완전한

파괴만큼이나 새로운 무언가가 이것의 복원에 더해질 수도 있는 예측 불가능성과 마주하게 되는데, 그것은 바로 폐허의 (재)발굴이라는 행위를 거쳐 얻어질 수 있다. 동시대를 살고 있는 나는 물리적으로 방문할 수 있는 실제 장소, 현실을 '구글얼스(google earth)' 등의 지도로 매핑한 실제 장소, 완전한 허구의 장소 등, 실제와 이미지를 막론하고 어떤 종류라도 '방문'이 가능한 상황 속에 살고 있다. 그것이 게임으로 변형된 전쟁 푸티지이거나 구글링을 통해 얻어낸 신전모양의 열화된 스티커이든, 거주지 앞 재개발 현장이거나 직접 애니메이션으로 그려낸 미지의 방이 되었든, 우리는 온갖 장소를 방문하고 기록하고 만들어낼 수 있다. 그래서 이 행위가 우리에게 열려있다는 사실이 실제로 얼마만큼의 파급력이나 의미를 가질 수 있는지 질문하는 방식으로 그것들을 재조명하려 한다. 가상공간의 밈이나 소비로 전락한 여러 층위의 장소들을 발굴하여 해체적인 재해석으로 다시 보여주는 것은 비판적인 시각으로 폐허들을 맥락화 하려는 시도, 궁극적으로 폐허를 (의미) 소생의 가능성을 내재한 것으로 다시 읽으려는 노력의 일환으로 설명될 수 있다.

또한, 이러한 폐허의 메커니즘을 재해석 하는 것은 영상매체에서 집중적으로 탐구하고 있는 형식의 발굴과도 다시금 연관된다. 폐허의 예측불가능성은 편집된 영상에 실험적으로 도입한 현실 시간과 유사하며, 재조립 가능성은 주재료로 활용하게 된 3d 매핑과 연관성이 있다고 보았다. 대상을 조각난 방식으로 해체하는 매핑 과정을 거친 후 영상으로 재조합된 편린들은, 현실 시간의 개입을 통한 추가적인 모듈레이션을 거쳐 재현에 반하는 방식으로 변이되고 비로소 중앙집권적 단일성에 대항한다. 따라서 영상매체의 발굴과 폐허의 의미적인 발굴은 주변적 발화가 필요한 대상들로서 이 연구에서 서로 일맥상통한다.

이번 장에서 소개할 영상 작품들의 형식적인 실험은 주변적 발화의 한 방법인 주변적 다의성을 창출하고, 대중매체에서 클리셰적으로 사용되었던 서사 및 소재들을 해방하려는 시도를 담는다. 지배적인 하나의 담론으로 의미가 수렴되는 것을 지양하는 주변적 발화는, 불확정된 메시지를 피력한다는 점에서 다시 폐허의 새 의미로 연결된다.

작품들은 각각:

1) 실제 폐허와 디지털로 구현해낸 폐허를 비교하고, 장소의 아카이브와 그것의 비선형적 발굴을 통해 폐허의 다층적인 의미를 제안하고자 한다.

2) 장소성을 사람의 몸으로 확장하여 여성 이미지의 대상화를 3d 매핑으로 해체하려 한다.

3) 다채널 이중서사 영상과 느슨히 연계된 별도의 사운드 작업을 병치하여 현실 시간을 작품 안으로 끌어오는 방법을 모색한다.

4) 촬영 소스와 파운드 푸티지, 대사 등 영상매체의 영화적인 구성 요소들을 동기화(sync)되지 않는 상태에서 교차시켜 역으로 발산되는 의미, 그리고 현실 시간을 통해 결정되지 않은 지속을 만들어내기를 목표한다.

이 폐허들이 사망 선고를 받고 우리와 무관해진 과거가 아닌, 더 많은 의미를 내포하고 있는 특수한 장소성을 띠며 '열린 영상'의 메커니즘이라는 나의 입장이 전달되기를 바라고 있다.

[그림 6] <호텔: 달리 말해 마땅한 예>, 2022, 싱글 채널 비디오, 16분 38초, 스틸 이미지.

<호텔: 달리 말해 마땅한 예 (2022)> (이하: <호텔>)은 호텔이라는

규격화 된 장소를 실시간으로 매핑하는 기술과 파편적인 편집 방식을 통해 해체하는 영상이다. 실제 방문한 평범한 호텔에서의 촬영소스 및 매핑 모델링과, 이에 반해 다이애나 비의 생전 마지막 모습이 담겨있는 '리츠 호텔'처럼 역사적이며 정치사회적 사건이 있는 호텔들의 파운드 푸티지를 비-서사적인 방식으로 결합했다. 기본적으로는 모든 호텔에 존재하는 엘리베이터라는 장치를 매개체로 삼아서 각 층마다 새로운 호텔이나 호텔과 연루된 사건들을 제시하였다. 가령 엘리베이터는 고층으로 올라가서 프랑스풍 한국호텔에서 파티를 여는 즐거운 장면을 보여준다. 이윽고 엘리베이터의 문이 닫히고 그것은 폐-호텔의 탐방 파운드 푸티지를 경유해 지하층의 또 다른 폐허를 드러냈다가 다시 파티장으로 올라가서 어느 새 사람 흔적이 없고 적막해진 장을 공개한다. 호화로운 서비스가 제공되는 표면은 그 구조를 지탱시키기 위해 은폐된 사건이나 숨겨진 곳곳들과 유기적으로 병치되는 형태로 드러난다. 하지만 때때로는 이러한 전개방식의 규칙을 깨듯 직접 매핑한 호텔들의 일그러진 조각들이 구조에 난입해 시야를 메우고, 그 외 이질적인 푸티지들이 마찬가지로 불규칙함을 더한다. 내가 사용하는 3d 매핑 프로그램은 스캔을 진행하는 사람의 움직임에 따라 매핑되는 사물의 형태와 거리를 측정하는 식으로 작동하고, 그 과정에서 이미지적으로도 현재의 장소를 폐허와 유사한 느낌으로 출력해낸다. 언제든 무너뜨릴 수 있는 장소의 가변성은 아직 도래하지 않은 무너짐을 암시한다. 그래서 편집방식에 있어서 폐허의 프로세스와도 같이, 단순히 한 날 한 시 파괴 되는 것이 아닌 복잡한 재조합, 탈락과 소실, 복구와 무너짐을 반영시키고자 하였다. 또한, 처음부터 끝까지 반복적인 변주로 전개되는 배경음악인, 라벨의 '볼레로(Bolero)' 클래식과 동일한 방식의 편집을 구사했고 이를 통해서도 폐허화 되어가는 장소의 유기성을 반영했다.

<호텔> 영상은 싱글채널로 구상되었지만, 다른 '소(小)작업'들과의 연계된 설치방식을 통해 형식적인 단일함에서 벗어난다 (p.32 [그림 9] 참조).
<체크인-체크아웃(2022)>은 파운드 푸티지 작업이다. 유투브에서 '전 세계 가장 럭셔리한 호텔 탑10' 류의 홍보성 영상을 녹화하여 약 4시간 정도의 길이로 늘렸다. 이 길이는 호텔의 평균 체크인(11시)와 체크아웃(3시) 사이에 자리 잡은

청소 기간을 반영한 것이다. 투숙객들을 맞이하기 전에 호텔을 말끔히 단장하는 시간에 홍보에 쓰인 디지털 기술을 (카메라 줌(zoom), 패닝(panning), 디졸브(dissolve) 등) 느리게 병치시키면 자본주의적 화려함이 얼마나, 그리고 어떻게 남아있는지에 주목했다. 프레임들이 느려지다보니 장소 그 자체보다도, 그것을 에워싸는 자연 경치나 이국성에 대한 홍보가 두드러졌다. 이로써 관객은 홍보영상이 호텔의 럭셔리함을 조명하기 위한 것인지 자연 풍광에 대한 예찬인지 헷갈리게 되며, 디졸브가 발생하는 구간은 4K 고해상도로 촬영되었을 이미지들의 열화로 받아들여지게 된다. 이 작품을 통해 자본주의적 맥락에서 특정 장소의 가치는 그 장소의 주변에 더 근거함을 드러내고자 하였다.

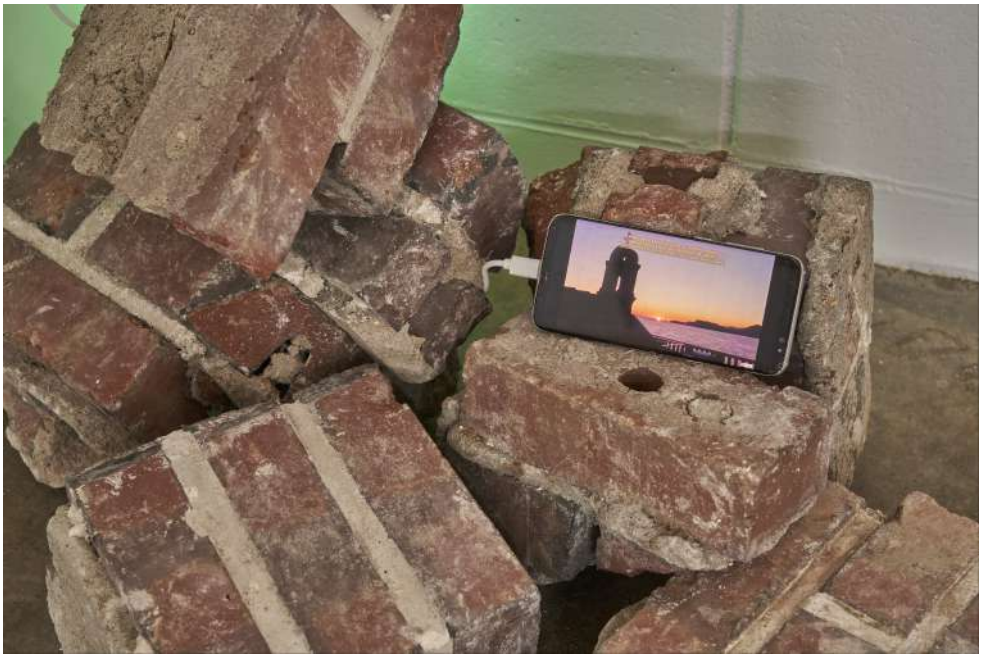
[그림 7] <체크인-체크아웃>, 2022, 싱글 채널 비디오, 약 4시간, 스틸 이미지.

<호텔>과 연계된 두 번째 작업은 물성적인 매개물을 활용한 설치이다. <돌(2022)>은 <호텔> 작업에서 말하고 있는 폐허가 자칫 스크린 속 낭만으로 잘못 읽힐 것을 방지하기 위해 함께 진행한 작업이다 (p.31 [그림 8] 참조). <돌>은 21세기 한국에서 폐허가 과연 존재하지 않는가에 관한 의문으로부터 출발한다. 여전히 세계 곳곳에서는 전통적인 폐허가 침공과 폭력의 대상이 되어버린 분쟁지역들을 통해 모습을 드러낸다. 하지만 폐허는 그보다 미시적이고

[그림 8] 설치작품 <돌>의 스틸 이미지와 주워 온 돌 모음.

친숙한 형태로도 우리 일상에 자리 잡고 있으며, 재개발 현장은 하나의 예시가 된다. 로버트 스미슨은 공사 현장을 낭만적 폐허의 반대 항인 '역전된 폐허(ruins in inverse)'로 보았다. 이 건물들은 "지어진 후에 쓰러져 폐허로 된 것이 아니라, 오히려 지어지기 전에 폐허로 솟아오른" 것으로서 기존의 폐허와의 위계를 허물고 중심 없는 "평형의 상태"를 만든다[13]. 허물어진 건물은 그 어디든 있지만, 대체로 탄탄한 복원정책을 펼치는 서유럽과 달리 한국에서는 신축 건물을 세우는 것으로써 개발을 정의하고 국력과 개개인의 경제사회적 힘을 확인한다. 현재 이곳의 폐허는 아직 종전하지 못한 남북전쟁의 위협 외에도, 일시적이고 빈번한 양상으로 존재하고 있는 셈이다. 작업은 동네 재개발 현장에서 내가 들 수 있는 가장 무거운 돌을 주워 오는 식으로 진행되었다. 그 과정에서 나와 폐허 현장 사이의 신체적인 연결고리가 발생했고, 관찰자에 머물러 있던 시선을 1인칭으로 전환해보는 계기를 마련했다. 이후 돌들을 추가적으로 주워 오면서 물리적인 단서를 강화하게 되었다. 현재에 들어서도 영상과 사진으로 현장이 바뀌는 모습을 기록하고 있고, 이러한 각종 푸티지를 이후의 작업에서도 활용하였다.

13) 같은 책, pp.562.



[그림 9] 세 작품의 설치전경.

2) 굴절된 장소와 그 불완전성의 의의

[그림 10] <텍스처_> 시리즈 中, 2022~, 자동 생성된 디지털 이미지, 가변설치.

<텍스처_(textured_)>는 영상들을 구성하는 핵심 소스의 생성방식을 보여주는 디지털 프린트 시리즈 작품이다. 3d 매핑 스캐너로 대상을 스캔하면, 카메라가 공간의 깊이를 인식하면서 '텍스처(질감)'를 생성한다. 질감은 일련의 정방형 이미지들로 구성되며 3d 덩어리에 붙여져서 영상작업에 쓰이는 모델링을 완성시킨다. 하지만 정방형 안에는 카메라가 움직임을 통해 대상을 인식하는 데에

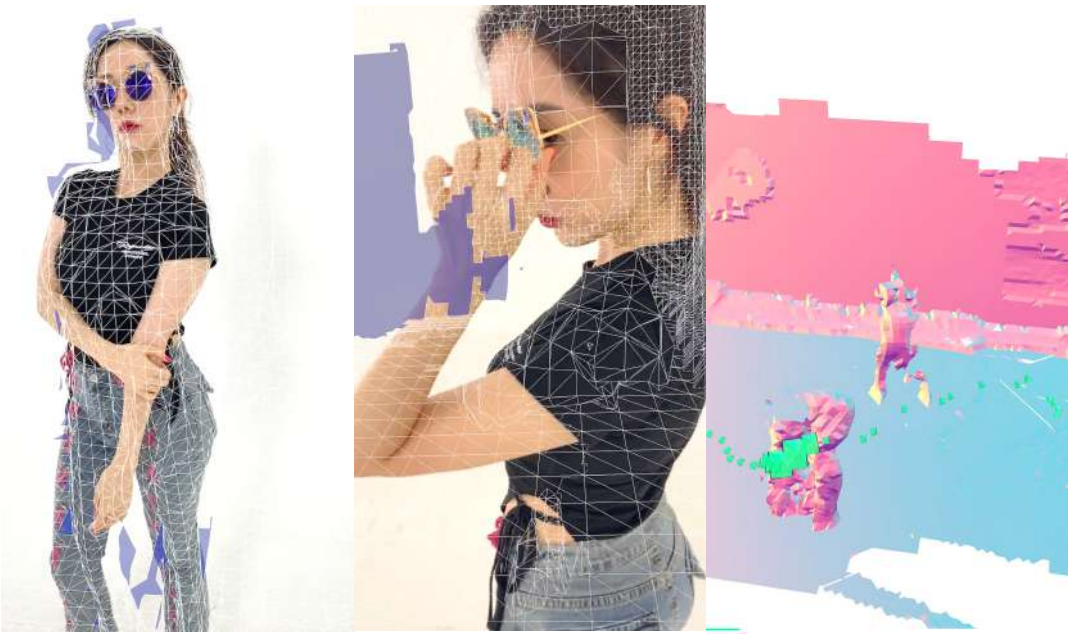
성공 혹은 실패한 모양에 따른 조각들이 들어있다. 그 형태는 실제 건물의 무너진 돌조각 등의 자재와 흡사하며, 인식에 장애가 생기면 이질적인 벤딩(bending) 또는 결함이 생겨버리고 만다. 이런 식으로 하나의 사각형 안에는 자동적으로 분류된 것처럼 보이는 정보가 들어있다 한들, 결국 그것은 언제나 해당 공간에 대한 부분적으로 유실된 아카이브이다. 즉, 폐허에 남아있는 자재들을 다시 붙여 기존의 장소를 최대한 온전하게 재구성 하는 현실의 방식이 디지털에 와서는 불완전한 모델링을 만들어내는 허점이 되는 것이다. 전자가 포지티브(positive)한 물성이라면, 후자는 그 현실의 네거티브(negative)한 클리핑(clipping)이다.

하지만 나는 이런 불완전성에 집중하여, 현재 내 눈 앞에 온전해 보이는 장소의 비가시적인 과거와 미래(의 모습)에 대한 실마리를 제공하는 단서로 모델링과 텍스처를 활용하거나, 여성을 비롯하여 특정한 대상으로 보이는 무언가를 매핑으로 굴절하고 해체함으로써 기존의 상투적 의미로부터 해방하는 의도로도 사용하려 해왔다. 달리 말해 텍스처는 그것이 재료로서 재구성 되는 작업의 거울 혹은 뒷면, 시계를 작동시키는 태엽과 마찬가지의 역할을 하고 있다. 이는 내가 보여주려 하는 장소들의 성격을 대변한다: 텍스처는 불변하는 추상적인 공간이 아닌, 시간에 따라 어떤 무언가가 끊임없이 덧붙여짐으로써 만들어지는 현실 장소의 실재성을 뒷받침 해주는 잠재적 자료이자 증거로 기능하게 되는 것이다. 유실된 현실의 부분들을 내포한 채 만들어지는 불완전한 모델링들은 디지털 세계라는 가상이 '증강' 현실이 아님을 증명하지만, 그렇다고 하여 단순히 현실의 열화 상태로의 이미지라는 하위개념으로 끝나지도 않는다. 가상(le virtuel)과 실제(l'actuel)는 베르그손이 말하듯 둘 다 실재(le réel)이며, 계속되고 유동적인 변화 속에서 파악되는 지속의 측면에서 상황을 드러낸다[14)15)]. 그렇다면 매핑의 방법론을 사람에게 적용해보는 것에 관해 생각해보게 된다. 여성의 예시로, 형상을 해체시키는 것은 여성 이미지의 대상화를 굴절되게 만들 수 있을까, 아니면 결국 자본주의가 지배하는 이 사회 속에서 누군가의 콜렉션 일환이 되고 말까? 해당 물음을 바로 이어서 논의해보도록 한다.

---

14) 히토 슈타이얼, 『진실의 색』 - '다큐멘터리즘, 경험, 정치', pp.99-100.
15) 『들뢰즈 개념어 사전』에 의거하여, '가상'은 자신의 "현실화 운동과 분리불가능한 점에서 잠재적인 것"이다. 따라서 이를 잠재태/잠재적인 것으로도 칭할 수 있다.

3) 합의된 형상-이미지의 해체



[그림 11] <extra machinam, extra Eros>, 2023, 싱글 채널 비디오, 16분 20초, 디지털 프린트, 가변설치.

여기서 말하는 '합의'란 대상a가 a로서 사람들에게 인식되는 무의식적이며 무언의 합의를 뜻한다. 이런 기표와 기의의 문제 또한 문화적인 산물이라는 가정 안에서, 기술의 진보를 보여주는 기계로서의 영상매체는 이런 합의지점을 어느 방향으로든지 변동할 수 있다.

<extra machinam, extra Eros (2023)> (이하: <emeE>)는 기계의 시선을 이용해 기계 밖 여성성의 포착불가능성을 다루는 것을 모색한다[16]. 이 작품은 나를 비롯한 세 여성 참여자로 이루어진 퍼포먼스 기록 영상과 프린트 이미지 시리즈로 구성된다. 여기에서 사람을 직접 매핑하는 행위는 기계의 시선이 높은 확률로 수반하는 대상화를, 바로 그 매체를 사용해서 굴절시키려는 자기-지시적 시도를 담는다. 대개 대중매체에서의 '화보'란, 피사체의 몸에서 나오는 성적 매력을 자본화 하는 촬영이 되기 마련이다. 나는 여기서 화보 촬영, 그리고 그 결과물인 '사진 프로덕트'를 빙자한 촬영 현장, 3d 매핑으로 인물들의

16) 제목은 라틴어로 '기계 밖, 에로스 밖'을 뜻한다.

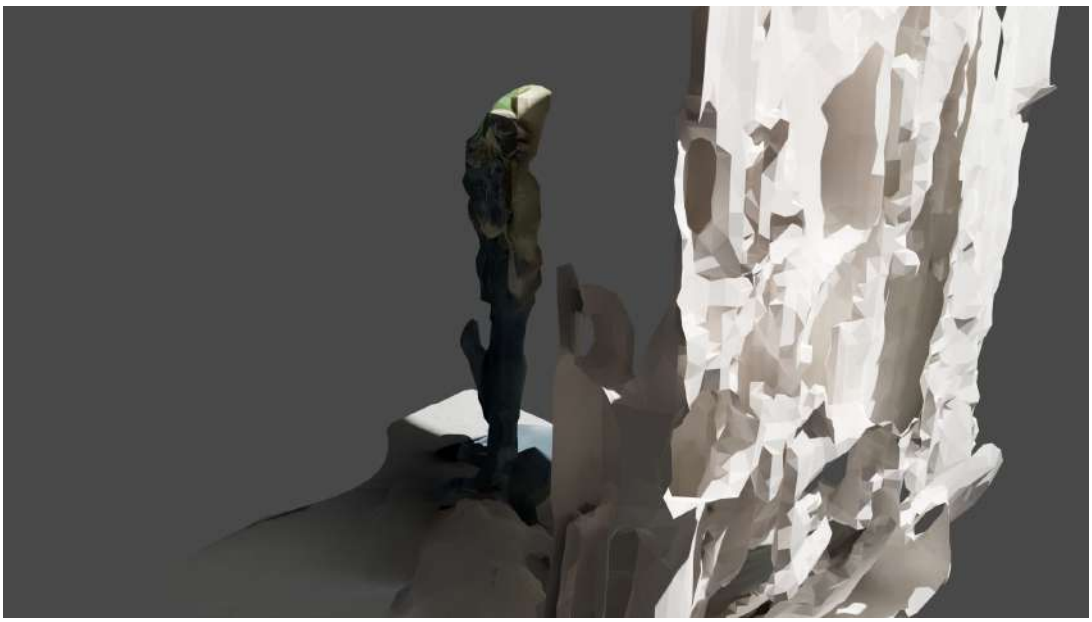
신체가 해체되는 라이브 녹화과정, 그로부터 도출된 모델링을 교차 편집하여 보여준다. 패션 행사에서 틀어질 법한 음악을 배경으로, 세 여성 참여자는 서로 돌아가면서 찍고 찍히는 순환적 구성을 통해 각 역할 간의 위계질서, 특히 찍는 자와 찍히는 자 간의 서열을 허문다. 또한, 3d 매핑 카메라로 상대를 촬영함으로써 여성들의 신체는 통상적 성적 코드를 탈피하게 되며, 디지털 공간이라는 허구적 진공상태에서 상품화될 수 없는 방식으로 재조립된다. <emeE>는 폐허의 메커니즘이 물리적 장소에만 적용되는 것이 아닌 사람, 그 중 여성의 대상화를 흐트러트리는 방법으로 연장되어 쓰일 수 있음을 보여주는 작품이다.

[그림 12] <emeE>의 디지털 프린트 중.

모델들의 최종 '화보사진'은 온전한 솔로 샷이 아닌, 3차원으로 매핑된 불완전한 모델링의 특정 스틸 컷으로 프린트 된다. 하지만 'y2k', 등 요즘의 '패셔너블(fashionable)'한 코드를 유지하는 이미지와, 회색 세계로 이루어진 디지털 공간 특유의 힙(hip)한 감각이 결과물에 남게 되면서 우리는 흔히 대중매체에서 말하는 분위기(vibe)가 야기하는 문제에 당면한다. 여기서 인체의

사각지대는 매핑이 덜 되는 탓에 투박하게 깎여나가고 주변 공간, 그리고 빛은 원뿔형 빗금으로 변환되면서 신체를 신화적인 조각과 유사하게 만드는 스펙터클 현상이 발생하는 듯하다. 그렇다면 이 영상 기록과 스틸 컷들은 여성 이미지를 기존의 대상화로부터 해방시키는가, 아니면 이는 몸체에 특색을 부여하여 또 다른 전유의 욕망을 향상시킬 뿐인가?

나는 스펙터클의 원인을 시(청)각적 '팬시(fancy)함'으로 가시화 되는 본 작업의 근원적인 허영에서 찾는다. 허영을 완전히 제거하는 다른 방안으로 작업을 끌고 갔더라면, 보다 고민의 여지없이 원하는 결론에 다다를 수도 있을 것이다. 그럼에도 불구하고 이와 같은 형상을 고수한 이유는 앞서 말했던 주변적 발화가 대중매체와 가지는 관계 때문이다. 분명 나는 양산형으로 대량생산되고 중앙집권적으로 소비되는 이미지들을 전면 거부·삭제하는 것이 아닌, 의미를 굴절시키고 혼종적으로 뒤섞는 식으로 해체하는 주변적 발화를 지지해왔다. 여성 이미지에 관한 a와 not a라는 이분법적인 분류를 허물게 만드는 해당 방식을 고수하며 이러한 시각적 특성들을 다룸으로써, 대중문화의 큰 지분을 차지하고 있는 부류의 이미지들을 기원으로 삼되 가계가 모호한 '후손'들을 파생시켜 보는 것이 나의 지향점인 셈이다.



[그림 13] <emeE>의 디지털 프린트 중.

그럼에도 불구하고 앞선 두 이미지가 끝내 제 역할을 충실히 할 수 있으려면, 그리고 환상-주입적 특성을 궁극적으로 낮추려면, 그것들이 단계적인 해체로 가는 스펙트럼(spectrum) 안에 위치해야 한다고 보았다. 바로 위 이미지는 단순히 촬영 스튜디오만을 매핑한 것이 아닌, 똑같이 모델들을 매핑한 이미지이다. 피사체들이 아주 동적으로 움직이게 되면서 매핑에 상당한 오차가 생겨 몸과 배경이 식별 불가능할 정도로 뒤섞여진 이런 이미지들에서 나는 이 작업의 종착지를 가늠할 수 있었다. 완전하게 매쉬업(mash-up)된 이미지만으로는 본래 어떤 대상인지 알 수 없기에 의미가 떠돌게 되는 반면, 힙하게 굴절된 모델링과 이런 이미지가 함께 제공되면 서로가 서로에게 역사를 부여하면서 3d 매핑의 해체적 의의를 수행할 수 있게 된다.

석사 과정 중 만든 개인 작품이므로, 유통의 마지막 단계가 될 수도 있는 판매과정과는 구조적으로 거리가 멀 수 있다. 하지만 본 작업에서 차용한 화보 촬영이 인물의 사진을 생산해내어 널리 상품화 하는 장이기 때문에, 여느 판매될 의사가 없는 영상과 이미지들로 본 프로젝트는 완결되어야 한다는 점을 간략히 언급하며 <emeE>의 이야기를 마치려 한다. 화보뿐만 아니라, 특정 인물의 포토카드 및 굿즈(goods), 조회수에 따라 수입이 매겨질 수도 있는 유투브 콘텐츠 등, 자본을 매개로 소비되면서 완전한 상품으로 전락하는 일반적인 대중매체의 이미지와 달리 본 작업은 수입 지향적 물성화로 완결되는 것만큼은 거부함으로써 후기여성주의적 의의가 지켜질 것이라고 판단되고, 또한 NFT 등의 디지털 토큰의 상품화와도 거리를 두어야 '파라-프로덕트(para-product)'로의 작품성을 확보할 수 있을 듯하다[17].

---

17) '파라-프로덕트'는 오천석, 김나희, 황휘로 구성된 오디오-비주얼 프로덕션 팀 '업체eobchae'가 서울시립미술관 '세마 코랄(SeMA Coral)'에 기고한 글에서 집중적으로 다뤄진 용어이다. 회사에서 프로덕트를 생산한 경험과, 예술가로서 "실세계의 고객과 무관한 자기충족적인 작품"을 만드는 경험을 둘 다 보유한 그들로서 파라-프로덕트는 "제품의 형상을 띤 비제품"으로, 이를 통해 자본주의 체계를 굴절시킬 가능성의 여지를 조명한다. (출처: '슬랙'에서 만나 ㅡ 프로덕트와 세계 짓기)

2. 열린 구조: 작품의 경계 허물기

앞서 본론 II에서 언급한 리즈 코츠의 글을 읽으면서 미술에서의 영상매체의 쟁점에 대해 고민하게 되었다. 동시에 코츠가 비판하는 서사적이거나 영화적인, 즉 표면적인 이야기가 있는 영상을 구조적으로 개편하는 것에 관한 관심을 갖게 되었다. 이 장에서는 서사가 있는 영상을 비선형적으로 해체하는 것에 관한 두 작업, <JUICY PARTS>와 <UwU-digress>를 다룬다. 직전의 <호텔>도 일정 부분 동일한 맥락 안에 위치하는 작품이기는 하지만, 거기에서는 완전히 비-서사적인 전개로 폐허성을 다루었고, 특정 장소가 그것으로서 보여지는 실질적이고 물리적인 작동방법들을 푸티지로 탐구했다는 점에서 결을 달리한다.
여기서 다루는 작품들은 1) 작품의 공간범위에 대한 새로운 인식을 도모하려 하고, 2) 영상의 지정된 길이라는 한계를 벗어나려는 실험을 진행하면서 이를 시간1+시간2=공간이라는 가설을 기반으로 두어 진행한다. 첫 번째 작품은 다채널과 협업 기반 다매체의 활용으로 기생적인 동시 자생적인 관계를 만들어보는 것이었고, 두 번째 작품은 매체의 근간이 되는 구조를 포기하면서 역으로 발생할 수 있는 가능성에 관해 모색한다.

1) 비선형적 매체 활용

[그림 14] <JUICY PARTS>&<UwU-digress>, 2022, 2채널 비디오, 20분 20초, 연계 사운드: Trajectorial Lungs (작곡: 이하령).

<UwU-digress (2022)> 줄거리의 절반은 스크립트로서 선험적으로 탄생한 <JUICY PARTS (2020/2022)>에 대한 '각주'로 구상되었다. 두 영상은 평행되면서도 때때로 내용적인 선후관계가 다르게 연결된다. 각각 단일한 플롯으로 구성된 두 이야기가 구조적인 실험을 통해 복잡해지는 양상을 그리면서 앞서 말한 조작적인 편집의 역할이 본격화 된다. 각주는 본문의 뜻을 보충한다든지, 일차적인 관련이 없더라도 그것에 더하여 알면 좋을 사실을 하단에 분리시켜 단 텍스트 형식이다. 각주는 본문이라는 거대담론에 기생하는 동시에 어쩌면 그보다 더 풍부하고 광범위한 소재를 아우를 수 있다는 측면에서 근대적 주체에 대항하는 힘을 가진다. [본문]에 해당하는 작업은 오래 전 스크립트 구상이 완성되었지만 '미제작'이므로 '미완성'인데, 완결되지 않은 영원한 과정 중의 에너지가 야기하는 수수께끼는 그 편린으로만 시각화 되며, [각주] 영상으로 인해 부분적으로 풀려나간다. [각주]영상은 [본문]으로부터 파생된 이야기를 담고 있어 본질적으로 기생적이지만 완결된 서사를 보유하고 있고, [본문]을 압도하는 비중을 지니게 된다.

플롯 차원에서 두 작품은 각각 아포칼립스 상황에서의 정체성 문제와 사이버슬랭[18]과 같은 언어 이미지의 모에화[19]가 겪는 정체성 문제라는 두 가지의, 90년대 일본 애니메이션의 클리셰적 상황으로 구성되었다. 여기서 일본 애니메이션, 일명 '아니메(anime)'를 차용하는 이유는 해당 이미지들이 매우 디지털-특수한 환경 속에서 가장 쉽게 코드화 되고 밈화 되는 유형의 이미지들인 동시에, 90년대 묵시록 컬트 작품 <공각기동대(1995, 오시이 마모루 극장판)>처럼 이에 반하려는 그때그때의 시대성과 사상을 드러내는 매체로도 사용되었던 이중적 면모를 지니기 때문이다. 그래서 나는 90년대 아니메의 필체를 기반으로 캐릭터들을 디자인해서 작품 맥락의 시작지점을 묵시록 아니메로 설정한 뒤에, 그녀들의 성격은 미국 카툰 속 입체감이 덜한 캐릭터들과 흡사하게 처리하여 각각 작중 맡은 역할이 특정하게 있음을 전달하려 했으며, 그 외 푸티지에서 다국적~무국적 요소들로 향할 수 있는 부분들을 넣었다. UwU-digress의 스토리는

18) 'LOL', 'ㅋㅋㅋ' 등의 인터넷언어를 칭한다.
19) '모에(萌え/moe)': 특정 느낌을 전달하기 위해 과장되게 이미지-대상화 하는 일본 서브컬처계 용어로, 주로 여성 캐릭터에게 적용된다.

사이버슬랭 여성 중 'UwU'라는 키보드 이모티콘을 담당하고 있는 캐릭터가 자신의 정체를 깨닫고, 디지털 구조를 이탈하여 그 뒤를 'LOL'이 뒤쫓게 되는 사변적인 해프닝을 다룬다. UwU가 쓰였던 언어이미지 등이 UwU가 떠난 뒤 점차 폐허화 되고, 플랫한 공간이 실사 연출과 뒤섞이면서 정체성과 관련된 물음들을 던지는 장이 된다.

[그림 15] <JUICY PARTS>&<UwU-digress>의 설치 전경과 스틸 이미지.

하지만 이 두 작품의 결합에서 가장 목표했던 지점은 실은 작품의 줄거리보다도, 서사 기반의 영상(들)을 작품과 작품 간의 경계를 흐림으로써 단일한 서사에 대한 대안을 만들어보는 것이었다. 이 2d 애니메이션 영상은 프레임 바이 프레임(frame by frame)이라는 전통적인 방식의 애니메이션으로 제작되었다. 그리고 두 영상은 양산형 만화서사라는 골조로 이루어졌지만 이후 편집 프로세스를 통해 해체하려는 의도로 재편되었다. 서사적으로 연결되는 부분도 최종 형태에 남아있기는 하나, 기본적으로는 평행과 반복, 끊김과 재연결을

편집으로 도모하여 두 영상의 내용을 스크립트와는 다른 구조로 궤도를 옮기려 했다. 각각 크기가 다른 멀티채널로 틀어지게 되면서 일반적인 다채널 영상보다는 연관성이 느슨하지만, 관객은 편집으로 인해 서로가 함께 감각될 여지가 있음을 자각할 수 있다. 또한 스크린 안에서의 경험으로만 그치기 쉬운 허구적 소재에 대한 100% 몰입을 지양하는 방법으로, 스크린 밖에 위치한 환경을 관객이 지속적으로 느끼게끔 감각적이고 모호한 형식인 사운드 작품을 활용했다.

작업을 진행하면서 동시대 음악 연구자 김나리의 '느린 음악론'을 토대로, 실질적으로 사운드 메이킹과 영상에 적용 가능할 질문을 던져보는 시간을 가졌다. 2022년 김나리가 음악 웹진 'Various Critics'에 기고한 에세이 「느리게 닦아낸 음악」은 음악의 관점에서 느림을 논한다. 하지만 영상매체 또한 시간성을 빌미로 한 매체이고 줄곧 소리/음악과 긴밀한 관계를 맺어왔다는 점에서, 느림의 미학은 영상에서도 똑같이 숙고해볼만한 쟁점이 된다. 김나리 연구자는 느림을 "대상과의 간극을 벌리고, 간극 속에 무언가를 잃어버리고, 종내는 무언가를 얻는 과정으로 치환"된다고 분석한다. 간극을 둔 채 서로 관계되는 영상과 사운드를 만들기 위해 <UwU-digress> 내용의 절반은 공간에 설치된 사운드의 포스트-프로덕션으로서 발동되는 식을 택했다. 이는 뮤직비디오를 제외한 보편적인 영상-사운드 간의 관계로부터 해당 작업을 느슨히 벗어나게끔 한다. 또한, 소리가 많은 두 영상에는 효과음과 대사 말고는, 영상 속 영상을 제외한 '사운드트랙' 또는 '배경음악'이 없다. 이는 앞서 만든 사운드와 때때로 연결되기 위한 선택이며, 자체적으로 끊임없이 돌아가는 믹스테이프가 언어적이고 시각적인 영상 속 서사와 매번 엇갈려 만나게 되면서 비서사적인 방식으로 내용을 변주하게 된다. 가령, 영상에는 한 캐릭터가 '옆방에서 들려오는 음악소리'를 언급하는데 그것이 겨냥하는 멜로디는 항상 다르게 되는 것이다. 해당 시점에 틀어질 음악의 구간이 매번 다르므로 같은 경험의 반복은 아니다. 이로써 확고한 서사 기반의 영상을 기생적 관계로 그 상투성에서 벗어나게 만들며, 시간의 흐름에 따라 조금씩 변주된다. 이 영상들은 서로가 있기 때문에 내제된 각자의 의미를 확장하는 동시, 사운드와의 느슨한 결합을 통해 지속적으로 간극이 벌어지는 궤도에 오르게 된다. 고유하고 영원한 경험을 잃는 대신에 실시간성을 확보하게 되는 것이다.

2) 동기화의 포기 실험

[그림 16] <흐르는 지대>, 2023, 동기화 되지 않은 2채널 비디오, +∝, 스틸 이미지.

2채널 영상 작품 <흐르는 지대 (Les lieux qui coulent) (2023)>는 현실 시간을 편집된 영상에 재편입시켜 주변적 발화의 모델에 다다르려 하는 세 번째 시도를 담고 있다. 이 시도는 동기화의 포기 실험을 기반으로 둔다.

앞선 <JP>&<UwU(...)>의 경우에는 고밀도의 시청각적 정보를 양 채널에 제공하여 관객으로 하여금 시선이 좌우로 왔다 갔다 하는 것을 유도했다. 동시에 때때로 전체화면으로 두 채널을 통합하는 등, 작업의 내용이 지탱되기 위해서는 채널 간의 사건들이 싱크가 되어야 성사 가능한 구조였으며, 이로써 작업의 긴장감을 형성했다. 그래서 <JP>&<UwU(...)>에서는 동기화 되지 않은 별도의 사운드 작업을 '위에 얹으면서', 작업과 작업 간의 경계가 느슨해지면서 발생하는 시공간의 확장과 그 상호작용으로 현실 시간을 불러내었다. 반면, 이번 경우 나는 촬영소스와 파운드 푸티지, 스크립트라는 보통의 영상 재료들로 작업을 구성하는 동시, 다른 매체의 힘을 빌리지 않고 영상의 내적인 논리 안에서 현실 시간을 들어오게 할 해체적 실험의 여지를 찾았다. 이때 생각난 것은 영상매체의 내용을 지탱하는 기본 단위 중 싱크(sync, 동기화)였다. 싱크가 틀어지면 여러 층위의 무질서가 발생한다: 싱글채널의 경우 음성과 이미지가 맞지 않게 되고, 다채널의 경우 짝이 틀어지면서 맥락이 발산된다. 물론 다채널 또한 짝이 틀어짐과 더불어 이미지와 소리의 속도를 뒤트는 이중의 '언-매칭(un-matching)' 환경을 조성할 수 있지만, 어느 정도의 '언-매칭'이 현실 시간의 존재를 효과적으로 느끼는 데에 기여할 수 있는지가 관건이었다. 사람의 입모양과 음성이 동기화 되지 않는 상황으로부터 비롯되는 말초적인 종류의 불편함보다는, 편집을 거쳐 나온 '원형'의 조합이 동기화 되지 않으면서 실시간으로 틀어져서 완전히 동일할 수 없는 무수히 많은 조합들로 파생되길 바랐다. 그래서 <흐르는 지대>의 원형은 서로 참조가 가능한 최소단위인 2채널로 구성되었고, 채널들을 상/하로 배치한 뒤 관계양상을 다음과 같이 나누어 원형의 스크립트를 작성했다: a) 동시에 틀어진 상(하)-채널의 이미지가 하(상)-채널의 텍스트와 확실히 연결되는 경우 b) 상-채널과 하-채널의 이미지가 각각의 이미지-텍스트를 보유하고 있지만 합쳐져 제3의 서사를 이끌어낼 수 있는 경우 c) 상-채널과 하-채널의 이미지 혹은 텍스트가 순차적으로 존재하면서 특정 의미를 이끌어 내어 다채널의 매체성이 극대화 되는 경우.

서사적인 내용일지라도 이와 같은 서사에 분과적으로 접근해서 스크립트를 구성하고, 각 부분들을 편집으로 한 번 더 뒤섞는 방법은 다양한 시간성을 확보하게 만들지만, 그것은 어디까지나 다양한 시간성의 편집이자 선택된 한 가지 조합의 렌더링으로만 남게 된다. 그래서 설치된 각 채널의 타이밍을 2채널 분배기가 아닌 수동으로 설정하게 되면, 특정 조합으로 시작하더라도 점차 화면 사이의 싱크가 어긋나면서 선형성이 깨질 수 있다. 이로써 이 작업을 통해 원형이라는 기원, 그리고 혼종적 파생이라는 진화와 같이, 현실 시간에 속하는 타임라인을 새로 부여하는 방법에 대해 다루고자 하였다. 이는 우리가 살면서 느끼는 현실 시간이라는 지속이, 계속 흐르기 때문에 불변하는 것이 아니라 스스로 나누어지면서 본성(nature)을 바꾸기 때문에 불가분한 것처럼 보이는 다양체(multiplicité)라는 베르그손의 이론에 대한 개인적 해석이기도 하다[20][21].

본고에서 소개할 마지막 작품은 가로로 긴 형태의 프로젝션 영상인 <GAMES (2023)>이다. 앞서 언급한 작품들과 달리 여기에서는 주 재료로 쓰인 3d 매핑 소스나 텍스처를 직접적으로 보여주지 않고, 오히려 그 여집합을 통해 장소의 발굴행위를 드러낸다. 영상은 영국 코브하이트(Covehithe)에 있는 중세 유적의 실제 방문, 직접 찍은 집 앞 재개발 현장들, 각종 전쟁 게임에서 상당히 정밀하게 구현한 폐허 맵(map)을 플레이어들이 누비는 파운드 푸티지, 그리고 실제 전쟁이 일어나는 터의 사변(四邊)들을 중계한 유투브 라이브 스트림 (live stream) 파운드 푸티지 등으로 구성된다. 영상 도입과 끝은 발목에 액션카메라를

---

20) 질 들뢰즈, 『베르그손주의』 원문: “(...)la durée se divise, et ne cesse de se diviser: c’est pourquoi elle est une multiplicité. (...) elle change de nature en se divisant: c’est pourquoi(...) on peut parler d’“indivisibles””. pp.36.

21) 베르그손의 개념들은 이원론, 간혹 다원론으로도 보이는 오해를 낳는 일원론이라는 것이 그에 대한 들뢰즈의 해석이다. 하지만 그 ‘하나’는 다수가 없이도 다른 것으로서, 그 특성은 질(quality)적인 ‘여럿’에 근거한다. 『들뢰즈 개념어 사전』 속 다양체/다수성 개념은 베르그손 철학의 특성을 다음과 같이 설명한다: “지속은 본성을 바꾸지 않고는 분할되지 않는 다수성이다. (...) 다수성은 각각의 층위에서 차원들이 맺는 관계를 끊임없이 바꾸는 차원들의 다양체[(생기적 역동성과 관련된 몸)]를 가리킨다.” pp.82/455.

[그림 17] <GAMES>, 2023, 싱글채널 비디오, 9분, 스틸 이미지.

달고 코브하이트의 ‘세인트 앤드류 교회(St.Andrew’s Church)’ 폐허를 방문하는 내 운동성을 가시화 한다. 움직임에 따라 흔들리는 카메라의 시선으로 폐허의 모습이 드러나는 동시, 더 높은 비중으로 보이는 것은 나의 발걸음의 궤적이므로, 고전적인 폐허를 실제로 방문하는 드문 순간에 발생하는 나와 장소 간의 관계를 기록한다. 하지만 이 롱테이크 촬영소스는 미디어에서 비교적 손쉽게 ‘방문’이 가능한 온갖 폭력의 소비적인 재현들로 분절된다. 더불어 실제 폭력이 영향을 미치는 직접적인 현장은 스크린 안에서 공개되지 않음에도 불구하고 충분히 그 폭력의 실재를 느낄 수 있는 변두리 공간들의 중계 푸티지, 달리는 한 자동차의 유리창을 더럽히는 폭발 잔여물 등의 전쟁-암시로 뒤덮이게 된다. 마찬가지로 코브하이트의 유적과 별반 다르지 않은 형태의 21세기 폐허인, 재개발 건물들의 내부가 과감히 뜯겨져 노출되는 촬영본도 롱테이크를 부분적으로 메운다.

이 작품에서 택한 편집 방식은 가장 기본적인 난이도의 컷 편집과 투박한 오버레이(overlay, 겹침 효과), 무빙(moving)이다. 이로써 각 장소들이 어떻게 보이는지 혹은 보이지 못하는지, 그리고 한 장소가 그 장소로 인식되는 시각적인 조건들을 집중적으로 극대화 하여 드러내고자 하였다. 감상자는 분명 어떤 것이 실제고 어떤 것이 허구의 이미지인지 알면서도, 점차 둘 사이의 경계가 모호해지는 혼동을 겪게 된다. 왜냐하면 디지털 세계를 횡단하며 주워 온 게임과 실제기록의 편린들은 폭력을 겪고 있는 실제 장소들이 축적해온 시간과 문화를 보여주지 않고, 줄곧 중앙집권적 시선에서 소비의 대상으로서 대해져 왔기 때문이다. 분명 나의 눈앞에 펼쳐진 이미지가 그래픽임이 확실함에도 불구하고, 만들어낸 폐허에 눈이 적응한 후에는 실제 전쟁의 푸티지를 조우하더라도 그것을 똑같이 그래픽적으로 바라보게 되며, 이 현상은 중계 기술이 발달할수록 심화된다. 그러나 영상의 처음부터 끝까지 지속되게 남는 것은, 그 모든 것에도 불구하고 꾸준히 폐허를 걷고 있는 내 발걸음이 초래하는 어지러운 시선이다. 해변에 위치한 과거의 교회는 침식으로 인해 약 50년 뒤에는 코브하이트 마을 전체와 함께 소멸될 예정이라고 한다. 기록을 마치고 귀국한 시점에서 그곳은 갈 수 없는 곳이 되었고 여전히 그 자리에 있을지 확실하지도 않은 장소로서, 현실 시간의 문제를 매체적인 활용 말고도 하나의 문화구조적인 소재로 다루려는 의도를 보여준다. 중첩된 여러 영상들의 직사각형 규격 내에서 내 발걸음이 유발하는 어지러운 비틀거림과 마찬가지로, 때로는 트랙터의 느리고 직선적인 움직임이, 때로는 전쟁탱크의 곡선적인 동선이 서로 다른 궤적을 그리며 교차되었다 흩어지기를 반복한다. 이 모든 것을 품고 있는 <GAMES>를 <흐르는 지대>의 두 모니터 위에 부분적으로 겹쳐 프로젝션 하면서, 서로의 정보가 보충되고 교란되는 동시다발적 다의성을 형식적으로도 선보이려 했다.

IV. 결론

이 논문에서는 어떻게 내가 주변적 발화에 관심을 갖게 되었는지, 그리고 어떤 실험들을 거쳐 이를 미술담론 안에서 구현하려 하였는지를 지난 2년간의 작품들을 통해 살펴보았다. 학부 시절에는 인간의 감수성이 미디어 데이터화 되는 데에서 발생하는 문제를 가시화 하는 작업을 해왔다. 하지만 동시에 이 디지털-특수(digital-specific)한 관심사가 작업의 국소 특성만을 대변해주고 있다 생각되었고 그 당시에는 확실한 이유 없이 사용하던 파편화, 재구성, 작품 경계 흐리기, 서사적으로 보이는 비-서사 등의 방법론들에 관한 충분한 뒷받침이 되어주지 않는다는 고민을 하게 되었다. 또한 설치, 기록형 퍼포먼스의 기반으로서 주되게 사용하던 비디오라는 매체에 대한 당위성도 충분히 정리되어 있지 않았다. 따라서 왜 영상이어야만 하는가라는 질문이 내게 주어진다면, 단 하나의 최종 이미지를 선택하는 것이 아닌 시간을 매개로 한 무언가의 확장을 다루고 싶다는 이유가 진작 있었음에도 불구하고 그러한 시간성이 무엇을 의미하고, 내가 진정 추구하는 상황에 가까워지기까지 순수 영상이 어떤 한계점을 지닐 수 있는지도 파악하지 못했다. 왜냐하면 결국 내가 진정으로 바라온 것은, 선택된 단 하나의 이미지와 결과적으로 분과가 크게 다르지 않은 단 하나의 최종 시간도 아니었다. 그 대신 복수화 되고 예측 불가능하게 작품을 변형할 수 있는 가능성을 내포하는, 상호작용하면서 공간과 다시 연결되는 시간들이 진정 내가 원했던 것이었기 때문이다. 깔끔한 '하나'로 작품이 완결 되지 않는다는 점은 분명 피곤한 지점이 있다. 그러나 불확정된 메시지가 주는 미완결 상태 그 자체, 그리고 여러 몸체들 간의 상호기생을 통해서 확보되는 자생적인 힘을 발굴하는 것이 결국 내게 있어 의미를 가지는 지점이다.

매체실험적인 문제는 잠시 뒤로 하고, 작업이 가져야 할 주제에 관해서도 많은 발굴이 있었음을 밝히려 한다. 작년부터 연구 중인 주변적 발화는 학부 때의 관심사와 동떨어진 새로운 주제가 아니다. 단지 당시에 선호하던 소재 선정에 관한 이유, 가시화 되던 개인적 스타일에 대한 근거, 궁극적으로 작품을 통해 다루길 바라는 비판적인 목표지점들을 종합적으로 되돌아보면서 보다 면밀하고 포괄적으로 정리해주는 표현을 설정한 것이며, 여기에 다다르기 전인 석사 첫

해에는 순차적으로 '혼종성', '순종성의 해체' 등으로 내용을 구체화 해나가는 시기를 보냈다. <OBWI>, <서래: 알라카르트>의 기저에 남아있는 공통의 특징들을 짚어보면서 비로소 나는 학부 때 선호하던 방법론들을 특정 대상을 비선형적으로 변이·변환 시키는 데에 사용했다는 지점을 깨닫게 되었고, 혼종 이미지를 제조하는 그 자체의 결과물보다 순종성을 해체하고자 하는 과정적인 관심사를 지니고 있음을 알게 되었다. (디지털) 클리셰는 대중매체에서 사용하는 보편적 어법이 특정 이미지들을 강화하고 소비 대상으로 환원시키는 메커니즘으로 작동하는 문제와 연관이 되어있다. 클리셰를 해체하기 위해서는 소비가 이루어지기 어려운 방식들로 대상들을 재조직 해야 하며, 그 방식은 주변적이어야 하는 것이다.

주변적 발화라는 주제어의 선정은 다음의 과정을 거쳐 나오게 되었다: 엘렌 식수의 '여성적 글쓰기'가 생물학적 여성의 개념을 논하는 것이 아니고 주체의 글쓰기가 잃어버린 본래의 양성성을 여태껏 외면되었던 여성성의 특성들을 통해 되찾으려는 것처럼, 무너진 균형을 다시금 맞추려는 노력에서부터 내가 앞으로 나아갈 지점에 대한 단서를 받게 되었다. 이러한 쟁점은 어찌 보면 추상적이고 막연하지만 동시에 의식적이고 비판적이기도 하며, 세계의 구조적 양상을 있는 그대로 받아들이는 것이 아니라 다시 읽고 바꾸려는 의지를 기반으로 둔다. 당연하게도 스스로의 주체됨을 전면 버리는 일, 그리고 다수/주체의 힘에 완벽하게 대항한다는 일은 사실상 불가능한 것이겠지만, 내가 목표하는 지점은 중심적 사고를 완전히 배제하는 것이 아니다. 오히려 주변적 발화를 특징짓는 동시다발성, 비선형성, 변두리적인 면모가 체제의 핵심 골조가 되는 순간 그것이 새로운 중앙이 되어버리고 마는 것이다. 내가 주변적 발화로 말하고자 하는 이유는 어디까지나 동시대 환경에서의 비-중심적, 비-주류적 사고가 가져야 마땅한 지분을 주체의 자리 옆에 밀어넣고자 하기 때문이다. 주변을 주변의 힘으로 재조명하기 위해서는 매체의 활용에서도 실험이 필요하다는 측면에서 앞서 말한 매체에 대한 재고가 다시 화두가 된다. 하나의 영상은 편집 과정의 최종 결과물을 보여준다는 점에서 본질적으로 선형적이고 단일하고 단정적이므로, 주변적 발화를 지탱하기 위해서는 매체를 해체적인 방식으로 활용해야 한다. 나는 영상매체를 실험적으로 다루어 온 기존 예술가들의 선례를 참고하는 동시, 서사성을 포기하지 않는 계열 내의 방법들을 고민하게 되었다. 이 맥락에서 학부

때 자주 하던 작품의 경계 흐리기나 다매체적인 시도를 보다 유의미하게 쓰게 되었고 세밀한 단계별로 나누어진 연구들로 모색하였다.

여기에서 새로 등장하는 또 하나의 키워드는 폐허이며, 이때 폐허는 주변적 발화가 소생하는 대상이자 '디지털 클리셰'를 보다 개인적인 의미를 가진 것으로 좁힌 단어이다. 나는 단순히 물리적인 폐허뿐만 아니라 중앙집권적인 사고로 변질되고 소비되는 맥락에서의 장소와 몸체, 여성성 등의 거대 담론들을 폐허라는 개념으로 수렴시키는 동시, 폐허의 의미를 재해석하고자 했다. 비록 그 정의는 이미 죽어버린 장소이지만, 폐허가 된 대상들을 실제로, 그리고 사이버스페이스에서 가상으로 방문하는 것을 시도하면서 이미지의 해체와 재조합 프로세스를 거쳐 소생의 가능성을 지닌 장소로 재조명하는 것이 목표하는 바였다. 이때 3d 매핑은 하나의 장소를 다각도에서 가시화 하는 주재료로 쓰였다. <호텔>, <체크인-체크아웃>, <돌>은 편집 프로세스를 극대화 하여 물리적인 폐허를 다양한 층위의 영상 푸티지들로 보여주면서 장소의 탈락과 소실, 복구와 무너짐의 시간성에 내제된 사회적 권력관계를 드러낸다. <텍스처_>는 장소(몸)에 대한 유실된 아카이브인 동시, 그 불완전함으로 현실 장소(몸)의 실재성을 뒷받침 해주는 역할을 하게 된다. 기록형 퍼포먼스 <emeE>에서는 기계의 시선을 이용해 기계 밖 여성성의 포착 불가능성을 다루는 것을 모색한다. 화보 촬영이라는 상품 탄생의 장을 차용하였으나, 퍼포머들은 3d 매핑으로 서로를 돌아가며 해체되는 촬영을 함으로써 신체에 가해지는 통상적 성적 코드를 탈피하게 되며, 디지털 공간에서 상품화 될 수 없는 방식으로 재조립된다. 3d 매핑은 공간과 신체가 서로 식별 불가능해질 때까지 진행되고, 결과물은 디지털 토큰의 상품화와 거리를 둔다. <JUICY PARTS>&<UwU-digress>와 <흐르는 지대>+<GAMES>는 영상에 결여된 현실 시간을 다시 끌어오기 위한 시도를 담고 있다. 전자는 [각주]와 [본문]이라는 관계 하에 탄생한 두 애니메이션 서사를 편집으로 다시 조합한 후 별도의 사운드 작업과 때때로 연계되게 하면서 공간에 대한 인식을 시간적 매체들로 실험한다. 후자는 동기화를 끊으면서 2채널 각각의 시간성을 늘리고 서로에 기생하여 자생적인 지속을 얻어가는 과정을 보여주고, 그 위에 병치되는 별도의 영상과의 관계 속에서 미디어-폐허와 나와 관계되는 실제 폐허의 다층적인 레이어들을 가시화 한다.

지난 2년은 내가 다루는 소재들과 그 방식에 대한 이유를 스스로 정립해나가면서 주제를 구체적으로 다듬어가는 여정이었다. 또한, 각종 시행착오와 실험을 거쳐 가며 내가 작품으로 성취하고 싶은 지점이 무엇인지 설립하고 그에 맞는 매체 활용 방식을 찾는 과정을 보내기도 했다. 이 논문에서 다루는 나의 연구는 여기까지이지만, 주변적 발화의 특성상 제한된 몇 가지 방법론을 익히고 그대로 답습·응용하는 방향으로 나아가지 않게끔 지속적인 자기비판의 시기들을 거치는 것이 필수적일 것이라 본다. 유형을 스스로 만들어내고도 강화할 수 없다는 사실은 앞으로도 주기적인 막막함과 고민들을 야기할 것이지만, 그렇기 때문에 나는 매체 실험에 과도하게 집착하기 보다는 주변적 발화의 문화·정서적인 의미와 관련된 부분들을 주되게 모색하면서 시야의 확장을 도모하려 한다. 특히 나의 작업의 모든 층위에 섞여있는 동어반복성과 그것이 창출하는 잉여성은 스스로도 더 이해해 나가야 할 지점들을 제공한다. 폐허의 (재)발굴에 관해서 할 수 있는 일들은 앞으로도 무궁무진 할 것으로 예상되며, ‘지금’ ‘여기’ 존재하는 사람으로서 가상(le virtuel)과 실제(l’actuel)를 관통하는 실재(le réel)를 파악하고자 한다.

그림 목록

<그림 목록>

그림 1 <Okay Bishes, We're In>, 2021, 사운드, 6분 5초,
텍스트 프린트, 스모그, 혼합매체, 가변 설치. 사운드: 곽동혁(Jampad).
그림 2 <Okay Bishes, We're In> 가사지, 디지털 프린트, 가변 설치.
그림 3 <Okay Bishes, We're In> 최종 사운드의 데모곡 계보도.
그림 4 <서래: 알라카르트> 아카이브 웹사이트 메인 화면, 2021,
혼합매체, 가변설치. 사운드: 이하령 | 무용: 김지원.
그림 5 <서래: 알라카르트>의 드로잉 이미지 <서래 드로잉 모듬>과
매핑 데이터 <서래 리듬 그라탕>의 한 예시.
그림 6 <호텔: 달리 말해 마땅한 예>, 2022, 싱글 채널 비디오,
16분 38초, 스틸 이미지.
그림 7 <체크인-체크아웃>, 2022, 싱글 채널 비디오, 약 4시간, 스틸 이미지.
그림 8 설치 작품 <돌>의 스틸 이미지와 주워 온 돌 모음.
그림 9 세 작품의 설치전경.
그림 10 <텍스처_> 시리즈, 2022~, 자동 생성된 디지털 이미지, 가변설치.
그림 11 <extra machinam, extra Eros>, 2023, 싱글 채널 비디오, 16분 20초,
디지털 프린트, 가변설치.
그림 12 <emeE>의 디지털 프린트 중.
그림 13 <emeE>의 디지털 프린트 중.
그림 14 <JUICY PARTS>&<UwU-digress>, 2022, 2채널 비디오, 20분 20초,
연계 사운드: Trajectorial Lungs (작곡: 이하령).
그림 15 <JUICY PARTS>&<UwU-digress>의 설치 전경과 스틸 이미지.
그림 16 <흐르는 지대>, 2023, 동기화 되지 않은 2채널 비디오, +∝,
스틸 이미지.
그림 17 <GAMES>, 2023, 싱글채널 비디오, 9분, 스틸 이미지.

<참고그림 목록>

참고그림 1 데니스 우드의 동네 ‘보일런하이츠’ 매핑 이미지.
참고그림 2 영상 편집 툴 ‘프리미어 프로(Premiere Pro)’의 작업창 스틸 이미지.

참고문헌

단행본

Henri Bergson. *Durée et simultanéité*, “De la nature du temps”, 1922.

Gilles Deleuze. *Le Bergsonisme*, puf le philosophe, 1966.

엘렌 식수, 『메두사의 웃음』, 박혜영(역), 동문선, 2004.

도나 해러웨이, 『해러웨이 선언문』, 황희선(역), 책세상, 2019.

히토 슈타이얼, 『진실의 색: 미술 분야의 다큐멘터리즘』, 안규철(역), 워크룸 프레스, 2019.

데니스 우드, 『모든 것은 노래한다』, 정은주(역), 프로파간다, 2015.

권미원, 『장소 특정적 미술』, 김인규(역), 이영욱(역), 우정아(역), 현실문화, 2013.

핼 포스터, 로잘린드 크라우스, 이브-알랭 부아, 벤자민 H. D. 부클로, 『1900년대 이후의 미술사』, 배수희(역), 신정훈(역), 세미콜론, 2007.

장-끌레 마르탱, 아르노 빌라니, 『들뢰즈 개념어 사전』, 신지영(역), 갈무리, 2012, pp.82-89, pp.454-463.

논문

리즈 코츠, 「비디오 프로젝션: 스크린 사이의 공간」(2004), 조야 코커, 사이먼 릉(저) 서지원(역), 『1985년 이후의 현대미술 이론』. 두산동아, 2010, pp.122-135.

간행물

양효실, 「여성적 글쓰기 - 프랑스 여성주의 이론」, “예술가와 천재 그리고 젠더 새로운 시대의 페미니즘” 강좌 6강 , 아트 앤 스터디, 2012.

김나리, 「느리게 닦아낸 음악」, 웹진 『Various Critics』 수록, 2022.

업체, 「“슬랙”에서 만나 - 프로덕트와 세계짓기」, SeMA 의제연구 프로젝트, 서울시립미술관 『SeMA Coral』 수록, 2022.

참고 웹사이트

네이버 사전 (https://dict.naver.com/)

Abstract

A Study on the Deconstruction of Placeness and Its Revivability through the Expression of Marginality

- based on my works -

Yoonsuh Lee

Painting Major, Department of Painting

The Graduate School

Seoul National University

In this study, the 'Expression of Marginality' is presented as a methodology of mine served to deconstruct places in its larger sense (sites, bodies, digitalized images) and to revivify its meaning; in this case in my video-based works. This methodology focuses on alternative contexts or forms against centralist ways of thinking. Not only it aims to show the castaway beings or things from our world through their own respective ways, it also aspires for an epicene balance by re-examining clichéd subjects in a new perspective. Through its redundancy which leads to the effect of *différance*, the Expression of Marginality tries to emit non-linearity, all-at-onceness, uncertainty in a sense that no fixed proclamation exists, as well as irreproducibility. It fights against mass media's tendency to overconsume and categorize others especially through linear, singular, fixed and representable viewpoints. The various subjects I elaborate on whether they are women or places, are changed with deconstruction and recombination processes so that they can

become ‘something’ evasive, hybrid. Certainly enough all things are bound to be represented as images and owned to an extent. Nonetheless within the new context they are present I aim to alleviate this issue as much as I can. The complex interactions that take place inside and between my works could reveal in real time that audiovisual images themselves are insufficient to fully present things, no matter how intensely they bombard our senses.

The deconstructed places are regarded in this thesis as ‘ruins’. I try to (re)dig places or bodies that have been ‘ruined’, furthermore to eventually read the word ‘ruins’ as holding some positive possibilities yet to be exposed. In order to deal with both real and virtual ruins without taking pre-established oppressive, consumptive stances, there is also a need to use the medium in a flexible manner. In its course I came to realize a fundamental difference between my theme and how visual media usually works. Whilst the video is a medium based on time, it is actually a series of sequence gathered in a linear form through the process of editing; hence albeit its apparent flexibility and ever-changing quality, the video ends up being one singular and final time-sequence. Consequently this study not only shows the semantic development of marginality, but also my various researches on inserting real time’s non-linearity to the edited temporality, with a minute modulation of multichannel or multimedia approaches.

keywords : the Expression of Marginality, (re)digging of ruins, deconstruction, revivability, non-linearity, real time.

Student Number : 2021-23863