

그 자체로 충족되지 않고 반의어를 상정해야만 의미가 풍부해지거나 명확해지는 단어들이 있다. 디지털은 아날로그를, 픽션은 논픽션을, 대화는 독백을, 유토피아는 디스토피아를 언제나 잠정적으로 수반한다. 이러한 쌍의 말들은 공통되는 의미 요소와 상이한 의미 요소를 동시에 가진 것으로, 단순히 반대되는 의미로써 서로를 밀어내는 것이 아니라 서로를 전제로 함으로써만 비로소 온전한 의미로 이해할 수 있는 것들이다. 백승우의 초기 사진 연작 리얼 월드I과 리얼 월드II의 핵심은 바로 여기에 있다. 작가가 '현실 세계'라는 제목을 통해 공언하고 있는 것은 다름 아닌 현실과 비현실, 실재와 가상의 유동적인 관계를 다루고자 하는 의지의 표명이다. 리얼 월드I과 리얼 월드II는 소재의 측면에서는 상이한 별개의 두 작업이지만, 그러한 주제적 측면 때문에 같은 제목을 달고 있는 것이다.

리얼 월드I은 세계 각지의 유명 건축물과 시대를 넘나드는 특정한 역사적 지형물이 한 데 모여 있는 원경의 사진이며, 리얼 월드II는 작은 군인들이 어두운 공간에서 때를 지어 어디론가 향하는 모습을 담은 근/원경의 사진이다. 표면적으로는 두 작품 모두 제목과 달리 '비현실적인 세계'로 보인다. 그러나 조금 더 주의를 기울여보면, 하나는 한국의 도심에 위치한 어느 미니어처 공원 안 모형들의 실제 풍경을 찍은 것이고, 다른 하나는 특정한 장소에 장난감 병정들을 일정한 대열로 배치해놓고 찍은 것으로, 양자 모두 어떠한 조작이나 변형도 가하지 않은 오로지 촬영에 충실한 '실제 세계'임을 알 수 있다. 즉 그의 사진 속 비현실적인 세계는 어디까지나 실제로 존재하는 현실인 것이다. 리얼 월드I이 특정한 지점에서의 장면을 포착한 시점의 선택만이 있는 반면에, 리얼 월드II는 작가가 실제의 오브제를 배치하여 장면을 연출하고 있다는 점에서 작가의 개입이 조금 더 증대되었다고 할 수 있다. 그럼에도 두 연작 모두는 빛의 반사에 의한 대상의 객관적 포착이라는 사진의 광학적인 원리를 그대로 수용한 작업들이다. 하지만 관객은 자신의 눈앞에 펼쳐진 장면을 현실과 비현실 어느 한 쪽으로 확신하지 못한다. 이는 예술적 매체로서의 오늘날의 사진이 가진 양가적인 측면 때문이기도 하고 현대 사회의 모순적인 상황 때문이기도 하다.

본디 객관적 재현이라는 사진에 대한 상식적인 믿음과, 기술의 발전으로 인해 그러한 믿음을 배반하는 합성과 조작을 육안으로 구별해내기 힘들다는 사실 사이에서 관객은 판단을 유보하게 된다. 뿐만 아니라 너무도 실재 같은 가상과 너무도 비현실적인 현실이 도처에 만연해 있는 삶을 살아가고 있는 우리에게 사실상 사진이 담고 있는 것이 현실인지 비현실인지는 더 이상 주된 관심사가 아니라는 것이다.

백승우의 리얼 월드I과 리얼 월드II는 이러한 점에서 모든 사람에게 비현실적으로 보이지만 그 자신에게는 현실인 세계 혹은 분명히 현실 세계를 담은 것임에도 대부분 사람들에게 비현실적으로 다가가는 이미지의 모호한 경계에 대해 말하고 있다. 나아가 사진이 어디까지나 실재의 재현된 이미지이기에 그것이 결코 실재와 같을 수 없다는 한계를 인정한다면, 그 안에 무한한 변형과 선택의 가능성 또한 열려 있다는 현대적 의미의 예술 매체로서의 사진에 대한 작가의 기본적인 태도를 담지하고 있다. 따라서 리얼 월드I과 리얼 월드II는 오늘날 백승우 작업의 출발점이며 작가로서 그의 정체성을 암시하는 모체(母體)와도 같은 작업이다.