

인간은 누구나 생명을 얻음과 동시에 죽음을 얻는다. 우리는 이 세상에 태어나는 순간부터 종말을 향한다는 최고의 아이러니(irony)를 짊어지고 살아간다. 생일은 자신의 탄생을 기억하는 날인 동시에 죽음에 더 가까워졌음을 확인하는 날이다. 공포와 절망에 함몰될 즈음 죽음이라는 마침표가 있기에 생명도 빛을 발한다는 또 다른 아이러니가 실낱 같은 희망을 던져준다. 인간은 이내 자신의 종말을 망각하고 욕망에 사로잡힌다. 소멸에 대한 두려움과 허무를 잊고 자신의 존재 가치를 확인하기 위해 더욱 더 욕망한다. 과도한 욕망은 허상(虛像)을 만들어내고 인간은 신기루를 잡기 위해 발버둥 친다. 허상(虛想)에 매몰된 인간은 지나친 자존감에 휩싸여 궤변을 늘어놓고 자가당착(自家撞着)에 빠져 또 다른 아이러니를 생산한다. 인간은 모두 아이러니에 중독된(irony addicted) 것처럼 보인다. 태생적으로 아이러니한 존재가 만든 세상이 부조리한 것은 필연적인 결과이다.

여기, 지독한 아이러니의 제국을 창조하는 작가가 있다. 임안나는 아이러니에 중독된 세상이라는 대(大)주제 안에서 아이러니가 극대화되고 중첩되면 어떠한 상황이 벌어지는지 프라모델(plastic model)이 등장하는 역할극을 통해 보여준다. 이를 위해 작가는 제국주의와 가부장제, 그리고 이 둘이 동시에 모습을 드러내는 전쟁을 인간이 만들어낸 가장 대표적이고 극단적인 아이러니로 규정하고 역할극의 소(小)주제로 채택한다. 그리고 이 모두가 인간 욕망의 허구성(虛構性)에서 나온 것임을 강조하기 위해 극도로 정제된 인공적인 미장센(Mise-en-Scène)을 연출한다.

임안나가 아이러니의 세계를 보여주기 위해 선택한 소재인 인형(프라모델), 거울, 꽃, 가면은 그 자체로 모순성을 내포하는 것들이다. 인형은 인간의 형상을 하고 있으나 생명이 없고, 거울은 마주하는 존재를 있는 그대로 반사시켜 보여주지만 가상(假象)을 제공할 뿐이다. 꽃은 식물의 생식기관이지만 이내 시들어 버려 바니타스(vanitas)의 상징물이며, 가면은 본질을 은폐시키는 수단인 동시에 그것을 외부로부터 보호해주는 방패이기도 하다.

이번 역할극의 주인공인 프라모델들은 [마지막 장면 Last Scene]과 [어딘가로 To Somewhere] 연작에서 꽃과 가면을 배경으로 전쟁 중이다. 자세히 살펴보면 어떤 사진에서는 공격하거나 전진하는 자세이고 또 다른 사진에서는 방어하거나 숨는 자세이다. 전쟁은 공격만을 위한 것이 아니다. 그것은 방어를 위한 것이기도 하다. 자신의 이익을 위해 다른 국가를 침입하고 수탈하는 것도 전쟁이요, 자신을 지키고 평화를 유지하기 위해 방어하는 것도 전쟁이다. 전쟁에는 자신의 인권과 권리를 위해 다른 인간들의 자유와 존엄성을 파괴해야 한다는 모순이 숨겨져 있다. 또한 전쟁은 인간의 근본적 아이러니-삶과 죽음-를 확인할 수 있는 가장 극단적이고 잔혹한 사건이다. 전쟁에는 생존의 욕구와 죽음의 운명이 공존한다. 그 속에서 인류는 인간의 전지전능함을 믿는 사람들과 생존 과정에서 무기력함을 경험하는 사람들로 나뉜다. 그리고 중국에는 인간을 향한 신뢰의 가능성이 파괴되어 인간이 어떻게 인간에게 이러한 악행을 벌일 수 있는가의 문제에 직면한다. 이에 대한 대답으로 임안나는 최근에 제작된 휴머니즘(humanism) 전쟁 영화들을 예로 든다.

전쟁의 현장 깊숙이 들어가면 어디에도 절대적인 악(惡)은 존재하지 않으며, 전쟁은 평범한(banal) 주체에 의해 주도된다는 것이 작가의 논리이다. 단순한 선악이분법으로 전쟁의 주체와 객체를 획일화시켜서는 안되며 보다 섬세한 이해가 필요하다는 것이다.

한나 아렌트(Hannah Arendt)에 따르면 전쟁에 가담하는 대부분의 인간들은 본래부터 악하지 않으며 도덕적 의미를 결여하지도 않았고 악마, 광신자, 사디스트(sadist)도 아니다. 단지 그들은 양심이 집단적으로 실종된 상황에서 자신의 행위가 옳고 그른가에 대한 반성과 사유(thinking)를 포기했을 뿐이다. 사유하는 존재인 인간이 사유를 포기하는 모순적인 상황에서 전쟁과 같은 거대한 악이 모습을 드러낸다. 실제로 많은 사람들은 사회의 구성원으로서 특별한 목적의식 없이 자신에게 부여된 역할을 수행하기 위해 전쟁에 참여한다. 사회 구조가 자신에게 주입하는 당위성을 일방적으로 수용하고 비판적인 검토를 시행하지 않은 채 무의미하게 동조하거나 이를 방관하는 것이다. 자신의 악행을 악행으로 보지 않고 이행해야 하는 의무와 동일시하는 태도는 세계를 오직 자신의 관점에서만 이해하고 수용할 뿐, 행위의 영향력 안에 있는 타인의 관점을 전혀 고려하지 않기 때문에 나타난다. 심지어 그들 중 일부는 전쟁의 행위가 옳지 않다고 비판하면서도 순응한다. 자신의 역할과 자리에서 이탈할 능력과 용기가 부재하는 것이다.

바로 이처럼 무책임하고 무비판적인 악행의 주체를 상징하기 위해 임안나는 프라모델을 주인공으로 선택했다. 프라모델은 외부에서 동력이 가해지기 전에는 움직일 수 없는 정지된 물체이다. 인형은 이미 오래 전부터 인간 존재와 의식의 관계를 비유하는 상징으로 사용되어 왔으며 운명에 좌우되는 수동적 존재, 영혼이 없는 존재, 기계적인 대상을 비유해왔다. 자력으로는 공격할 수도, 도망갈 수도 없는 무능한 군대인 프라모델들은 자신만의 지평에 갇혀 타성적인 삶을 영위하는 전쟁의 가해자들을 상징하기에 훌륭하다.

전쟁에서는 모두가 피해자이다. 적을 향하는 것으로 여겼던 창(spear)이 사실은 나 자신을 겨누고 있었다는 비극적 진실은 [거울과 창 mirror and spear] 연작에서 확인된다. 이 연작에서 탱크와 비행기 프라모델들은 거울에 비친 자신을 조준하고 있거나 뚫어지게 바라보고 있다. 포(砲)가 발사되면 부서지는 것은 거울에 비친 자신의 모습이다. 결국에는 가해자와 피해자 모두 피해자로 귀결되는 1인 2역의 비극이 완성되는 것이다. 한편 거울을 바라보는 프라모델들은 나르시스(Narcissus)가 물에 비친 자신의 모습에 취해 연못에 빠져 죽었듯이 전쟁의 주동자가 자신의 모습에 취해 스스로 파멸함을 의미하는 것이기도 하다. 사실 우리에게 어떤 존재가 거울을 마주보는 상황은 낯익은 풍경이다. 그것은 전통적인 여성 누드화의 스테레오 타입(stereo type) 중 하나이다. 남성 미술가와 감상자들은 자신들의 관음증적인 시선을 정당화하기 위해 여성 스스로 자신의 몸을 감상하고 그것에 취해 있는 상황을 연출했고, 여성을 나르시시즘(narcissism)에 빠진 허황된 존재로 규정했다. 그러나 나르시시즘에 빠져 허상을 쫓은 것은 여성이 아닌 남성들이었다.

전쟁의 허상은 [어딘가로] 연작에서도 찾아진다. 이 연작에 등장하는 가면은 자신의 진정한 모습을 감추고 보호하거나, 원하는 모습으로 자신을 꾸미기 위해 얼굴에 덧씌우는 도구이다. 임안나는 페르소나(persona)를 상징하기 위해 가면을 사용한다. 그것은 자신의 본질을 잃어버리고 사회의 요구에 맞게 자신의 모습을 바꿔 나가는 사유하지 않는 껍데기뿐인 사람들을 암시한다. 또한 영웅주의와 자아 도취, 허황된 욕망을 이루기 위해 생산된 아이러니들을 은폐시키는 수단이기도 하다. 마지막으로 가면은 전쟁이 소수의 권력에 의해 연출된 가면무도회이자 연극임을 암시하는 장치이다. 그러나 가면이 이렇게 은폐의 부정적 의미만을 담는 것은 아니다. 역설적이지만 가면은 은폐와 보호라는 양가성을 갖는다. 가면은 획일화된 가치 체계에 맞서서 개인의 정체성을 지켜주는 보호 장치로서 기능하기도 한다.

작가는 전쟁의 상흔이 가신 뒤에는 언제나 가면 뒤에 숨겨졌던 선(善)이 모습을 드러낸다고 믿는다. 악이 평범한 만큼 선도 평범성을 가지고 있기 때문이다.

전쟁은 여성에게도 정복의 대상이자 보호의 대상, 남성성을 자극하여 참전을 유도하는 섹스 심벌(sex symbol)이자 전쟁의 상흔을 치유시키는 뮤즈(muse)라는 모순된 페르소나를 부여한다. 임안나는 전쟁과 가부장제의 주인공으로서 존재해온 남성을 재현할 때 프라모델로 대체했듯이 여성 역시 꽃이나 노즈아트(nose art)의 핀-업 걸(pin-up girl) 이미지로 대체한다. 가부장제 안에서 여성은 언제나 지배되는 자연이었고 생산하는 모성이었으며 보편적 아름다움의 상징인 동시에 쉽게 시드는 허망한 꽃이었다. 그녀들은 오직 남성에 의해 재현된 허구적 이미지(image)로서만 존재해왔다. 사실 역사 속에서 여성의 육체는 언제나 전쟁터였다. 여성은 이미 오래 전부터 수탈의 대상이자 안식의 도구라는 아이러니에 지배 받아왔다. 가부장제는 여성을 침략하고, 지배하고, 무력화시키는 데에 앞장섰다. 그러나 아이러니하게도 남성들은 여성의 몸에서 태어났으며 여성에 의해 양육되었다. 여성은 주체에게 생명을 선사하는 동시에 죽음까지 부여한다. 여성은 남성과 같은 인간이지만 남성과는 다른 인간이다. 이러한 모순적이고 불명확한 속성 때문에 여성은 인간사에 있어 최고의 역설을 제공하는 미스터리(mystery)한 존재가 되었다. 이에 남성은 여성을 두려워하는 동시에 업신여기고, 숭배하는 동시에 혐오하며, 지배하고자 하는 동시에 치유 받고자 한다. 그러나 그들이 원하는 것은 모두 허무한 꿈이며 신기루이다. 결국 모든 것은 욕망의 허상에 불과하다.

이즈음에서 우리는 작가가 인간사를 둘러싼 아이러니에 관한 비판이나 해결책을 직접적으로 드러내지 않는다는 사실을 짚고 넘어가야 할 것이다. 작가는 그저 세계를 축소시켜 보여주는 연극 무대를 연출할 뿐이며 관람자가 연극에 몰입하든, 거리를 두고 관찰하든 개의치 않는다. 이러한 태도는 아이러니가 가진 두 가지 의미로 설명 가능하다. 첫째, 아이러니는 모순이나 부조화의 상황을 뜻한다. 둘째, 그것은 표현의 효과를 높이기 위해 실제 의도를 감추고 그것과 반대되는 의미를 말하는 수사법, 그 안에 중요한 진리를 함축하기 위해 의도적으로 모순을 일으키는 반어법을 뜻한다. 임안나의 작업에는 두 가지 의미의 아이러니가 함께 한다. 즉 아이러니로 가득 찬 세계상, 그러한 세계상의 전복을 꿈꾸는 환상적 일탈로서의 아이러니가 공존하는 것이다. 작가는 소크라테스(Socrates)가 대화 상대자의 무지(無知)를 깨닫게 하기 위해 아이러니를 사용했던 것과 동일한 방식을 취한다. 그것은 문제점을 직설적으로 비판하지 않는 것, 정답을 주지 않는 것이다. 그저 모순적인 세상을 인형극으로 보여주어 관람자 스스로 모순의 세계상을 깨닫고 해답을 끌어내도록 유도할 뿐이다.

아이러니한 세상을 아이러니의 수사법으로 담아내는 임안나는 인간의 대체물들을 인공적인 공간에 배치하고 그들에게 가상의 전쟁이라는 역할극을 맡김으로써 최종적으로 상상력이 발휘되는 판타지(fantasy)의 시공간을 제공한다. 현실에서 불가해한 것도 상상의 세계에서는 용납 가능하기에 우리는 편중되어 있는 관점을 수정하고 판단의 사각지대에 놓여있는 것들을 고찰할 수 있게 된다. 상상의 세계에서는 자기 자신으로부터 객관적인 거리를 두고 세상을 경험하는 것, 타인의 관점에서 세상을 바라보는 것이 더욱 용이해진다. 타인들을 대신하여 그들의 위치에 서 보고 그들의 생각을 대변할 수 있는 포용의 자세는 모순과 부조리를 넘어서는 첫 걸음이 된다.

오늘도 아이러니에 중독된 인간들은 살기 위해 공격하고 사랑하며, 저항하고 용서한다. 수많은 개인들과 수많은 집단들이 만들어내는 시작과 끝, 생성과 소멸, 기억과 망각, 상처와 치유 같은 역설의 이중주를 통해 역사는 건조(建造)되고 파괴되며 재구축된다.