

## 작가 원성원 평론

### 사진 플라주, 꿈의 편린으로 짜집은 따뜻한 킬트 이불

문성호



〈Dreamroom-Seoungwon〉

사진 속의 주인공은 밀림 속에서 일용할 양식이 쌓여있는 부엌의 냉장고에 기대어 시원한 오렌지 주스를 마시고 있다. 컴퓨터와 책상 같은 소품이 있는 작업실의 공간은 원시림과 풀들로 전체가 뒤덮혀 있는데, 마치 오래 전부터 이렇게 뒤섞여 있었다는 듯이 자연스럽게 어울려 있다. 작가 원성원의 〈Dreamroom꿈의 방〉 연작 중 하나인 이 작품은 독일 북부 도시 뒤셀도르프 Düsseldorf의 추위에 시달리던 유학생으로서 하루만이라도 숨이 턱턱 막히는 후덥지근한 열대우림에 살고 싶은 바람을 실현한다. 현실에선 매서운 추위와 싸우고 있지만 상상 속 공간은 정글의 작업실이다. 손을 뻗으면 주변의 물건이 죄다 닿을 정도로 작은 작업실은 이제 정글 전체를 작업실로 전유하듯 쾌적하다. 현실의 문제에서 시작된 이 플라주collage 작업은 주변의 가까운 친구들의 열망도 실현시키는 새로운 사진적 공간을 만들어 냈다. 어떤 친구는 열대어들과 함께 헤엄칠 수 있는 해저 작업실을 원했던 욕망을 실현시켰고, 도시 생활이 고달팠던 한 예술가는 별거벗고 생활하는 원시 동굴을 갖게 되었다. 중국에서 온 유학생은 펭귄과 나귀를 앞마당에서 가축으로 키우는 상상을 사진 속에서 이루기도 했다. 힘겨운 유학시절 배고픈 예술가 지망생 친

구들의 소원을 이루어 준 것인데, “자신의 방이 어디로 옮겨지면 좋겠느냐?”는 질문을 던지고, 그들의 소원대로 온갖 가정법이 실현되는 이야기 속 장면들로 구성된 것이다.

형식은 사진이지만 시공간時空間의 조각들이 뒤섞인 콜라주를 통해 그림 그리는 방식과 유사한 과정을 거쳐 제작된 작품들은 하나의 시공간에 속해 있던 누군가에게 결여된, 그래서 그 개체가 욕망하던 다른 시공간들을 끌어들이며 그 누군가의 꿈을 실현시킨다. 공상이나 동화 속 같은 장면들은 작가와 지인들의 상상을 토대로 촬영과 편집의 반복적 절차를 거쳐 낯설지만 유쾌한 동화 같은 장면을 만든다. 더욱이 이미지가 그림이 아니라 사진인 것은 그 사실성으로 인해 이 가상의 공간을 그럴듯한 현실로 믿게 만든다. “상상은 비현실이 아니라 현실과 비현실이 판별되지 않는 것이다”라고 한 들뢰즈Gilles Deleuze의 말처럼 작가가 창조한 공간은 상상이 만들어낸 가상의 현실이지만, 그 가상의 현실이 실제로 존재하기 때문이다.

꿈이라고 일컫는 것에는 두 가지 의미가 있다. 첫째는 자면서 꾸는 꿈이 있고, 둘째는 ‘너의 꿈이 뭐야?’라고 물을 때처럼 바라는 것, 욕망하는 것의 의미가 있다. 전자가 후자의 의미를 갖게 된 것은 흔히 우리가 자면서 꾸는 꿈을 자신의 현실에서 결여된 것을 채우는 욕망의 충족이라고 생각하기 때문이다. <Dreamroom> 연작에서 공상적 공간, 즉 작가의 꿈은 결핍의 반작용이고 결여를 메우려는 시도이다. 그런데 또 다른 연작 <Tomorrow>에서 그 꿈은 수동적으로 현실의 결여를 충족시키려는 욕망을 넘어 능동적으로 이상理想을 실현시키는 소망으로 발전한다.



<Tomorrow-강아지 마을>

<Tomorrow-강아지 마을>에서는 꿈을 통해 개인적인 결여가 아니라 현실의 부조리가 메워진다. “아버지의 작은 텃밭에 들어가는 유기견들은 사람을 떠나지도 사람 곁에 붙어 있지도 못한 채 어정쩡한 모습으로 떨고 있었다. 어느 날 달동네 비슷한 마을에 갔을 때 순간 사람은 한 명도 보이지 않고 명랑한 퉁개들이 서로의 대문을 드나들며 마실을 다니는 것을 목격했다. 그들에게

사람은 꼭 필요한 존재다. 그러나 사람 마음대로 만들어지거나 버려지기엔 그들은 너무나 당당한 존재다. 그리고 사람들이 만든 환경 속에서 사람 없이 명랑당당한 강아지들만 난무하는 마을을 그려 보았다”라는 작가의 말처럼 이 강아지 마을에서는 유기견이 없다. 왜냐하면 유기할 주체인 사람이 사라지고, 개들이 주체가 되어 마을을 구성하고 있기 때문이다. 사람이 자신의 친구인 줄 알던 강아지들이 버려지는 아픔을 더 이상 느끼지 않아도 되고, 익명의 똥개들은 각자의 이름을 가진 존재가 된다.

작가가 달동네 구석구석을 누비며 얻는 실제의 이미지들은 그것들이 조합되어 가상공간을 구성하지만, 이 강아지 마을은 작가에게 비현실적인 공간이 아니다. 작가가 스스로 걸었던 골목 골목의 느낌이 발에 남아 있고, 작가가 현실에서 마주쳤던 강아지들이 살아나서 작가에게 말을 걸기 때문이다. 이제 유기견과 똥개들은 실재하는 가상공간에서 친구들과 어울려 놀면서 존재의 현전 現前를 발산한다. 작가는 플라쥬라는 장치를 통해 강아지들을 위한 마을을 건축하고 그 구석구석에 이야기들을 숨겨놓고 있다. 각각 다른 동작과 행동을 하며 강아지들은 서로 다른 이야기들을 연출하고, 관람객은 이제 사진을 ‘보는’ 데서 나아가, 그 숨겨진 이야기들을 ‘읽게’ 된다.

이 동네가 구성된 장면은 마치 영화 <Cinema Paradiso시네마 천국>(1988)의 첫 장면을 연상시키는데, 카메라는 토토가 사는 마을을 하나의 이어진 샷shot으로 마을 광장과 지붕을 넘나들며 빨래를 너는 여자, 카페에서 에스프레소Espresso를 마시는 사람들, 경사진 비탈에 줄지어 있는 집과 창문들을 보여준다. 마을 전경을 끊기지 않은 샷으로 보여줌으로써 마을과 마을 사람들 전체가 한 장소에 모여 있지는 않지만, 길과 광장, 지붕을 넘어 서로 유기적으로 이어져 있음을 드러낸다. 친구들과 놀이를 즐기는 각각의 강아지들이 혼자 외롭게 떨어져 있는 것이 아니라, 서로 이어져 있고 마을을 공유하고 있다는 사실을 작가는 여러 시점이 결합된 전체 조망을 통해 드러낸다. 이는 강아지 마을에서는 주인공-조연, 주체-객체가 없이 모두가 주인공이고 주체라고 인식하는 작가의 이상idea의 표출이다.





〈1978년 일곱 살〉 연작

한편 〈1978년 일곱 살〉 연작에서 작가는 꿈에서처럼 기억이 초현실주의적으로 짜집기된 이미지들로 공상과 꿈의 다른 기능을 표현하고 있다. 일곱 살의 꼬마는 1978년의 어느 날 늦잠을 자고 깨어보니 엄마가 사라졌다. 내가 잠들었던 시간 동안 무슨 일이 일어난 것일까? 엄마가 집에 없는 것 같다는 불길한 예감은 적중하고 엄마가 사라진 것을 인식한 순간 집은 안락과 포근함의 공간에서 무시무시한 야생의 공간으로 바뀐다. 엄마가 좋아했던 아담한 화초들은 무성하게 자라 집안 곳곳을 가득 채우는 커다란 원시림의 나무가 되어 있고, 넘치는 싱크대 물은 폭포수처럼 쏟아지고 시퍼런 호수까지 만든다. 두렵고 당황한 일곱 살 꼬마는 엄마를 찾아 길을 떠난다.

일곱 살의 꼬마는 엄마를 찾아 길을 나섰다가 어떤 낯선 마을에 도착하지만, 마을은 아이의 불안 반영하듯 텅 비어 있다. 그곳에서 엄마에게 전할 소식을 담은 종이비행기를 날린다. 산동네 마을의 집과 어지럽게 널려 있는 빨래들, 집 앞에 놓인 작은 화분, 들에 핀 꽃 한 송이까지 세세한 소품들로 구성된 한국의 어디서나 볼 수 있는 익숙한 골목 풍경들이 비행기의 동선을 따라 연속적으로 펼쳐진다.

각각의 장면 조각들은 동시다발적으로 펼쳐지는 장면일 수도 있고, 비행기를 타고 바라본 순차적인 장면들일 수도 있다. 그래서 이 11개의 ‘일곱 살’ 연작들은 전체적으로 이어지는 하나의 이야기를 구성하기도 하고, 한 장의 사진에서도 시간의 흐름에 따라, 혹은 동시에 다른 공간에서 펼쳐지는 이야기를 만들어내기도 한다. 작가는 하나의 프레임이 한 가지 표상체계를 갖는 사진 이미지의 형식적 한계를 플라쥬 형식을 통해 뛰어 넘는다. 하나의 프레임이지만 그 속에 시공간의 흐름을 플라쥬로 담아냄으로써 1초에 24프레임으로 연속된 움직임을 통해 이야기를 서술하는 영화처럼 시간을 따라 흐르는 이야기narrative를 갖게 된다. 사진 프레임은 멈춰 있지만, 관람객은 이 연작들 앞에 서면 자신의 경험이 덧붙여져 되살아나는 영상들이 영화처럼 영상映寫된다. 비록 관람객의 머리 속에서이지만, 여러 시간과 공간이 중첩되어 내러티브가 흐르고 이야기가 진행된다는 점에서 작가는 한 장의 사진 프레임으로 영화적인 움직이는 영상 프레임을 구성하고 있다. 여기서 플라쥬는 하나의 프레임에 속박된 시간의 흐름과 공간의 이동을 해방시키는 도구로 사용된다.

〈1978년 일곱 살〉 연작에서 갖는 아이의 두려움은 휴대전화도 없던 시절 무심한 엄마가 아이에게 홀로 남겨놓은 두 세시간을 갖가지 불길하고 감당하기 어려운 상상들로 채우고, 이 두려움의 시간은 엄마의 초인종 소리가 들릴 때에만 끝나게 된다. 프레임을 메우는 각각의 동네 전경과

세세한 소품들은 실제로는 엄마를 찾아 나서지 못한 작가의 꿈을 실현시키며 머리 속으로 엄마를 찾고자 해매던 소망을 실현시키는 보상이기도 하고, 그러나 세세하게 묘사된-세세하게 찾아 헤매진- 동네 전체에서도 존재하지 않는 엄마에 대한 절망적 기억이기도 하다. 여기서도 영화 <Cinema Paradiso시네마 천국>의 연속적으로 이어진 카메라워크는 내가 이불에 오줌을 싸서 엄마가 집을 나갔다고 생각한 어린 꼬마가 이불을 깨끗이 빨아 넣고, 진달래밥과 들국화국을 만들고 혼자 뜨개질하며 고독하게 엄마를 기다리고 있을 때에도, 사실은 내가 혼자 있는 것이 아니라 마을과 세상 전체가 하나로 이어져 엄마가 있는 곳까지 닿아 있음을 암시한다.

탁월한 영화적 카메라워크가 사진적 프레임으로 변용된 이 구성은 마을 전체의 전경을 마치 조감도처럼 종이 비행기에서 바라보는 조망을 통해 마을 전체가 유기적으로 이어져 있음을 보여준다. 플라주를 통해 구현된 이 시각은 하나의 소실점과 시점을 갖는 서양화의 일인칭 관찰자적 구성이 아니라, 여러 시점을 갖는 동양화의 삼인칭 관찰자 시점이다. 작가가 가진 기억들을 어린 시절의 자신을 주인공으로 하는 하나의 객관적 이야기로 담담하게 회상하는 형식을 통해 작가는 어렸을 적의 기억 또는 상처와 어렸을 적의 또 다른 나를 관조적으로 바라보고 있다.

작가가 일곱 살이었던 1978년 무렵에 나와 TV에서 빈번하게 재방송되던 소설 원작의 만화영화 <엄마 찾아 삼만리>(1976)에서 마르코가 이탈리아의 제노바에서 엄마를 찾아 아르헨티나의 부에노스아이레스까지 가는 여정은 대서양이라는 거대한 물이 가로막고 있다. 싱크대에서 넘치는 물은 아이에게 공포로 작용하고, 엄마의 고향인 바닷가 마을로 가야 하는 아이에게 가로막고 있는 바닷물은 건너편 마을을 섬으로 고립시킴과 동시에 아이가 건널 수 없는 장애를 만든다. 엄마를 찾는 것이 막막했던 작가의 무의식은 엄마를 찾아가는 여정을 가로막는 물줄기로 표현된다. 이 막막했던 심정을 기억으로 떠올리고 작품으로 표현한 데에는 프로이트의 쾌락원칙das Lustprinzip이 작용한다. 이제는 커버린, 그래서 집안에서 엄마의 부재가 두려움이 아닌 작가가 다시금 이 어릴 적 기억을 회상하는 것은 트라우마Trauma에 가까운 두려움의 기억을 다시금 끄집어내어 세세하게 묘사하고 매만지는 동안 작가는 이 정신적 외상外傷을 쓰다듬고 어루만지는 것이다. 왜냐하면 트라우마는 육체의 흉터처럼 각인된 정신의 상처이고, 그것을 극복한 성인인 된 후에도 언제나 살짝 건들기만 하면 그 때의 막막함과 두려움을 다시금 떠오르게 하는 연상장치이기 때문이다. 독일어의 트라우마Trauma는 꿈이라는 단어 트라우 Traum에서 파생되었다. 꿈은 결여를 메우려는 욕망의 투사이기도 하지만, 무의식의 차원에서는 정신적 상처를 반복하여 충격을 줄이려는 시도이다. 언어로 구성된 상징체계 내에 기존의 체계로는 감당할 수 없는 충격적인 사건이 들어오면, 무의식은 이것을 반복하여 떠올림으로써 더 이상 그 사건이 충격적이지 않은 일상적인 것으로 익숙하게 만들려고 한다. 그렇게 함으로써 그 사건이 더 이상 긴장을 일으키지 않는 상태가 쾌락의 상태인데, 이를 추구하려는 무의식적인 경향이 쾌락원칙이다.

가령 아파트에서 투신한 사람에 관한 신문을 읽은 사람은 그 장면을 무의식적으로 반복해서 떠올린다. 그렇게 함으로써 투신이 더 이상 괴롭고 받아들이기 힘든 사건, 다시 말해서 의식의 상징체계를 깨트리는 대상이 아니라 의식체계 내에 흡수되어 긴장을 일으키지 않는 것으로 만들고, 이제 그 투신이라는 사건이 포함된 의식의 상징체계를 다시 형성한다. 그럼으로써 긴장이 해소

된 상태인 쾌락의 상태를 되찾는 것이다. 그런 점에서 꿈Traum에서 악몽적인 기억을 반복하는 것은 정신의 상처Trauma를 치유하려는 무의식의 작용이다. 일곱 살 아이가 깨어났을 때 엄마가 외출하고 없다는 것은 강한 두려움과 불안의 기억이 반복해서 떠오른다는 점에서 이 모티브에는 쾌락원칙이 작용한다. 작가는 플라주에 의한 사진적 공간이라는 꿈을 표현하고, 그 꿈을 통해 어렸을 적의 불안과 두려움에 상처받은 정신을 어루만진다. 이제 꿈과 기억의 욕망의 성취나 이데아의 표현이 아니라, 정신적 외상과 상처에 대한 치유로 작용한다.

작가는 주변의 일상적인 이야기와 기억들을 사진 이미지로 채집한다. 그리고 그것을 초현실주의적인 꿈의 형태로 짜집는다. 하나의 전체를 이루도록 구성된 사진들의 조합은 각각은 실재하는 대상이라는 점에서 실재하는 것들의 총합이지만, 그들이 구성된 공간이 가상이라는 점에서는 비현실적 공간이기도 하다. 그러나 사진 이미지는 기본적으로 대상의 부재를 상기시킴과 동시에 현존을 드러낸다는 점에서 작가가 애정어린 눈으로 관찰했던 실재의 개체들은 그 '실재'하는 비현실적 공간에서 다시 살아난다. 또한 사진이 실재의 기록이라는 속성이 작가가 건설한 이미지의 세계를 어딘가에 실재하는 것으로 상기시킨다.

공상이나 동화 속의 이야기, 누군가의 꿈을 사진으로 실현시키는 일에 관심이 있다고 하는 작가는 작은 퀘트 천을 모아 큰 이불을 완성하듯 수백 개 사진들을 모아 자신이 이야기하고자 하는 메시지를 전달한다고 한다. 사진 플라주 작업은 컴퓨터로 사진을 합성하는 과정을 거치지만 지극히 아날로그적인 작업이다. 손으로 일일이 하는 작업은 그림만큼이나 노동집약적인 작업일 뿐 아니라, 작업 자체는 그림에서 시작되고 필요한 요소들을 하나씩 더해가는 방법이 그림의 구성과 같기 때문이다. 우선 드로잉을 통해 작업의 뼈대를 만들고, 그 그림대로 장소와 대상을 물색해 일일이 수백, 수천 컷의 사진을 찍는다. 그런 다음 촬영한 사진 이미지를 하나하나 마우스로 오려 이어 붙인다고 하는데, 이는 붓 대신 마우스를 사용할 뿐 붓으로 그리는 정교함과 노력, 그리고 각각의 대상에 대한 관찰과 전체적 구성에 대한 계획이 필요하다.

작가 원성원은 하나의 프레임 이미지에 시간의 변화와 공간의 이동을 끌어들이는 플라주라는 기법을 통해 영화적인 내러티브가 흐르는 서사구조를 만든다. 그리고 이 서사적 이미지들은 주변 친구들의 꿈Traum을 실현시키기도 하고, 자신의 트라우마Trauma를 재현하기도 한다. 그리고 버려진 것과 변해가는 것에 대한 안타까움을 말하기도 한다. 그는 꿈과 기억의 편린片鱗으로 짜집은 따뜻한 퀘트 이불 속에서 또 다른 꿈을 꾸고 파스한 시선으로 세상을 바라볼 것이다.