

‘개념’을 디지털이미지로

김아영展 2. 23~4. 29 일민미술관
김실비展 3. 5~4. 27 신도문화공간

김아영의 <다공성 계곡>전과 김실비의 <회한의 동산>전이 하나로 묶여 내게 제시된 것은 아마도 디지털 합성 영상이라는 외견상의 유사성 때문일 것이다. 다양한 차원의 컴퓨터그래픽 이미지와 실사 촬영이 혼성된 영상의 질감은 인공적이며 이질적이고, 일시적이며 변형적이다. 하지만 내게 흥미로웠던 것은 이들 작업에서 디지털 합성이라는 형식이 단순히 동시대의 감각이나 시각 효과 차원이 아니라 작업의 내용에 부합하는 형식적 필연성을 지니고 있다는 점이었다. 특히 디지털이미지 안과 밖에서 장치와 처리법, 재료에 따라 달라지는 물성의 전환은 디지털이미지 일반의 존재론적 속성을 넘어 동시대 이미지의 생산양식과 시각체제의 감각적 현시로 다가왔다. 물론 이런 종류의 이미지가 새로운 것은 아니나, 작가가 착안한 개념이 디지털이라는 형태로 재배치되는 양상을 관찰하는 것이 지적, 시각적으로 꽤 재미났다는 뜻이다. 이 글은 두 작업이 거대 개념을 어떻게 물화하고 있으며, 그 과정에 디지털이미지의 속성이 어떻게 개입되는지를 슬쩍 들여다 본 단상이다.

김아영의 신작 <다공성 계곡, 이동식 구멍들>(2017)은 난민이나 생물종, 광물로 대변되는 현실세계의 정치경제, 생태, 지질학적 이주와 데이터의 이송, 네트워크상의 정보 재배치, 플랫폼의 변화 같은

가상세계의 이주를 병렬적으로 배치한다. 물질/비물질적 이주의 역사는 ‘페트라 제네트릭스(Petra Genetrix)’라는 상상의 지하 광물의 모험으로 펼쳐진다. 느닷없는 다공성 계곡의 폭발과 까다로운 이주 심사, 검역과 격리, 새로운 처소로의 이사로 이어지는 이 기묘한 이야기는 김아영의 작업이 늘 그랬듯 다의적 의미로 충만하다. ‘바위에서 태어나다 또는 다산의 바위’라는 뜻의 주인공 페트라는 지층에서 추출되어 전 세계로 이동하는 광물의 원형이기도 하고, 자의 혹은 타의로 거주지를 바꾸는 이민자나 난민이기도 하며, 장치와 네트워크를 끊임없이 이동하는 데이터 조각이기도 하다. 페트라가 겪는 검역과 격리는 사람이나 동식물이 국경을 넘을 때 일상적으로 경험하는 실제 상황인 동시에, 파일을 다운로드하거나 복사할 때 늘 행해지는 바이러스 체크와 시스템 안정성의 문제다.

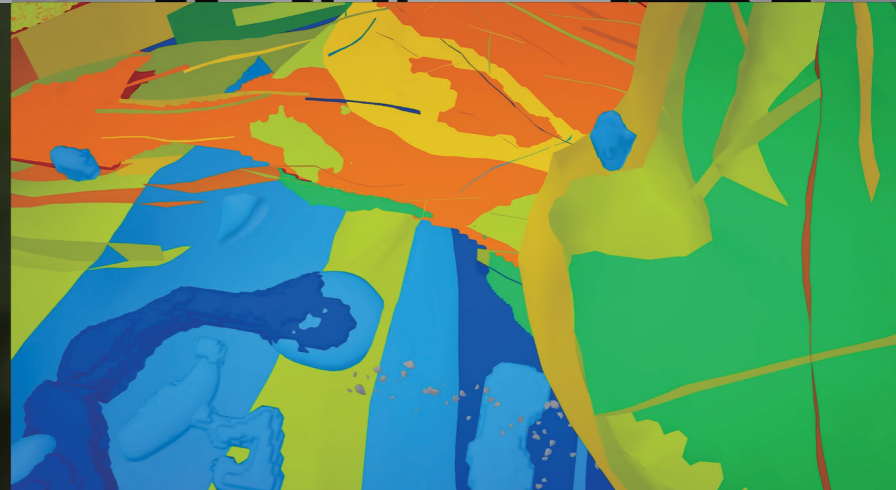
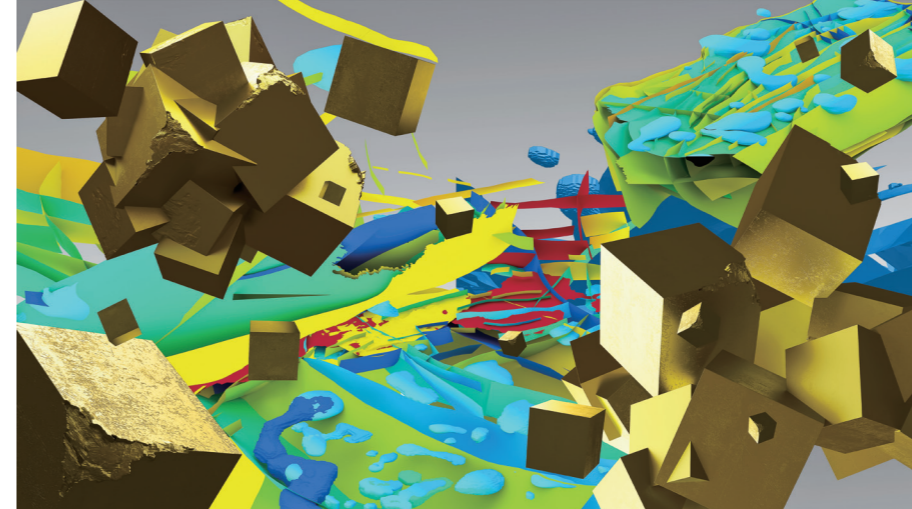
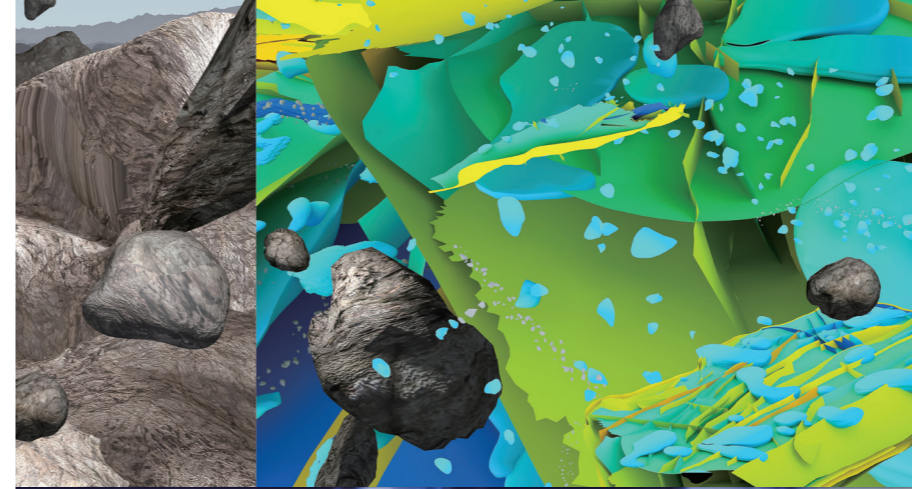
‘다공성 계곡’을 가로지르다

시대와 장소를 초월해 이야기를 구성하는 방식은 과거부터 김아영이 선호해온 서사 실험의 연장이다. 근대기 쿠웨이트 풍경과 1980년대 중동 파견 한국인 노동자의 삶, 박정희 시대 석유 탐사기가 교차하던 <제페트, 그 공중 정원의 고래 기름을 드립니다>(2014~15) 연작처럼, <다공성 계곡, 이동식 구멍들>도 고대부터의 광물 추출과 최근의 데이터 생태계, 근대기 이민자 관리 체계를 공시/통시적으로 뒤섞는다. 하지만 실제 사료에 의존했던 전작과 달리 이번 작업의 경우 구체적 역사의 재구성이라기보다 가상과 실재가 혼합된 합성 이야기(synthetic fiction)에 가깝다. 이를 위해 작가는 비현실적인 이야기 방식인 ‘사변소설(speculative fiction)’의 개념을 작업의 방법론으로 도입했다. 장르 자체를 도구로 차용한 것은 이번이 처음으로, 이질적인 가상의 이야기들은 사변소설의 형식을 통해 불연속적이고 다층적으로 직조된다.

“다공적이고, 당혹스러우며, 가소적인(porous, perplex, plastic)”¹⁾ 이종적이고 유연하며 느닷없는 이야기들의 아말감은 내용적으로나 시각적으로 ‘불일치’와 ‘불연속’의 방식으로 형상화된다. 서사의 측면에서 불일치는 장면과 장면의 비정합성에서 나온다. 격리 통보를 알리는 이주 데이터 센터 장면 다음에 안전한 이주를 약속하는 오서닉 매직 솔루션사의 광고가 이어지고, 광고 이후는 복제된 다공성 계곡에서 자신의 클론을 만나는 페트라의 혼란이 묘사된다. 장면과 장면이 개연성 없이 툭툭 끊어지며 점프하고 있기에 ‘플롯 구멍’이 발생하는데, 차이를 품는 가능성으로 상정된 이 간극이 다른 한편 관객이 내용을 이해하기 어렵게 만드는 요소기도 하다는

김아영 <다공성 계곡, 이동식 구멍들> HD 단채널 비디오, 컬러, 사운드 20분
2017_영상의 주인공 페트라 제네트릭스는 가상공간에 거주하는 상상의 광물로, 감각스런 폭발로 이주를 하게 된다. 이주 과정에서 겪는 다양한 상황을 담은 이 영상은 가상세계를 통해 역설적으로 현실세계를 인식할 수 있도록 유도한다.

1) 김아영 작가 노트.





김실비 <회한의 동산>전
신도문화공간 전경
2018. '회한'은 미처 하지
못했거나 이미 저지른 일에
대해 후회하는 감정이며,
'동산'은 실패한 낙원을
은유한다. 작가는 뱀의 유혹에
빠져 선악과를 따먹은 인간의
원죄를 모티브로 인간의 삶에
대한 근본적인 질문을 던진다.

2) 김실비 작가 노트.
3) 현재로서는 가끔 개념이
흘어져 있거나 연결이 느슨해
이해에 방해가 되기도 한다.
일례로 사회가 규정하는 여러
규칙들을 진술하는 영상의
텍스트는 죽음-회한-뱀-
시공간으로 이어지는 주제의
응집력을 약화시키는 듯 싶다.

점이 딜레마일 듯싶다. 한편 시각의 경우 불일치는 출처와 종류가 다른 이질적 이미지들의 충돌로 드러난다. 실사 촬영, 2D 컴퓨터그래픽(CG), 3D 컴퓨터그래픽 등 질적으로 다른 시각 요소들이 서로 절합되며 공존한다. 데이터 센터의 인터뷰 장면처럼 실사와 3D 이미지가 크로마키 합성으로 콜라주되기도 하고, 3D 이미지인 다공성 계곡의 풍경에 2D 시뮬레이션인 색색의 지층 이미지가 삽입되기도 한다. 작가는 이미지의 종류에 따라 질감을 다르게 처리했다. 실사 이미지의 경우 건조하고 어두우며 광택 없게 보정했고, 컴퓨터그래픽의 경우 비현실성을 강조하기 위해 사이키델릭한 색상을 선택하고 채도를 높였다. 이와 같은 표면 질감의 차이는 불일치의 물성적 구현이라는 점에서 중요하다. 하지만 매끄러운 합성을 위해 각 이미지를 다듬는 바람에, 이미지 간의 차이가 약화된 점은 이중성의 물화라는 측면에서는 아쉬운 감이 있다.

관념과 현실의 공간을 넘나들다

하나의 단채널 내부에서 개념을 가시화하고 이미지 간의 질감 차이를 실험한 김아영과 달리, 김실비의 전시 <회한의 동산>(2018)은 디지털 합성 이미지가 영상 내부를 넘어 만질 수 있는 실체로 전환되는 보다 역동적 전환을 다룬다. 작가는 시대의 급변과 기술 발전에도 유일하게 확정된 미래인 '죽음'에서 회한이라는 주제를 끌어냈다. 유한하기에 미처 하지 못했거나 이미 저지른 무엇에 대해 후회하는 것이다. 인간의 회한의 원조는 성경의 선악과다. 이번 전시 전체를 관통하는 시각적 키워드인 뱀은 이 일화에서 유래했다. 전시와 동명의 영상은 뱀과 관련된 온갖 이미지들이 꼬리에 꼬리를 물고 이어지는 환유적 연쇄고, 바닥 시트는 8자형으로 꼬인 뱀 문양의 프린트며, 3D 프린팅 합성수지 조각 또한 뱀피 무늬의 반영이거나 뱀 파리의 형상화다.

끝없이 반복 복사 증식 재활용되는 동시대 디지털이미지의 존재론적 속성이 생사 우주 육신 운명 같은 보편적 주제와 접합되는 것은 <육십진법에 따른 연애편지>(2016) 같은 기존 작에서도 두드러지게 나타나는 특성이었지만, 이번 전시의 경우 개념과 시각 형식의 간격이 전보다 부쩍 좁아졌다. 이는 소재를 죽음과 뱀으로 한정하고 흑백으로 시각적 통일성을 부여한 결과기도 하다. 불교의 가람배치의 형식을 차용한 전시 디스플레이가 그 좋은 예다. 종교미술의 본질이 초관념(형이상학)의 세계를 실재계 안에 물리적으로 구현하는 것이라 생각한 작가는 디지털이미지라는 가상이 실체화되는 통로로 사찰 건축의

구조를 차용했다. 실제 사무공간으로 이어지는 통로기도 한 전시장은 수문장을 통과하고 진입로를 걸어 탑과 성물로 향하는 순례길로 설정된다. 이때 조형 요소는 현실공간과 가상공간을 매개하는 다리다. 8개의 입식 거울로 만들어진 <과고다>(2018)에서 거울에 반사되어 파편화된 관객 및 주변 공간의 이미지는 가상과 실재가 뒤섞인 시공간의 교차를 형상화한다. 한편, 이미지를 모델링할 때 광원을 표면 아래에 설정해 관객의 발밑에 가상의 빛이 존재하게 만든 <역광 순례길>(2018)은 작가가 만든 관념공간을 거쳐 현실공간으로 돌아가는 관객의 물리적, 정신적 이행을 조명한다.

하지만 이번 전시에서 무엇보다 눈에 띄는 것은 모체인 시각 데이터가 CG 이미지, 물리적 사물, 영상, 시트지로 계속 변환되는 물성의 전환이다.²⁾ 뱀피 다이아몬드인 <금지옥엽>(2018)은 CG 이미지일 때 윤곽이 날카롭고 금속성의 질감을 지나나, 흰색 PLA 수지로 3D 프린팅되면서 날이 무뎠고 표면이 부드러워진다. 이렇게 만들어진 3차원의 실물을 재촬영하면 경계는 더 뭉개지고 이미지는 판판해진다. 김아영의 작업처럼 김실비의 영상에서도 태생이 다른 이미지들이 한 화면에 중첩되는데, 흥미로운 점은 한 화면 내에서는 이미지들이 매끄럽게 이어지게 손질한 김아영과 달리, 김실비의 경우 속성이 다른 이미지의 질감 차이가 훨씬 두드러진다는 점이다. 예를 들어 원근법적 공간감이 정합적으로 적용된 실사의 뱀 촬영분 위에 장난감 뱀 사진을 얹은 장면의 경우, 하나의 이미지 체계와 다른 이미지 체계가 조율되지 않아 통합적인 시각장이 무너진다. 마치 종이를 오려붙인 듯 단절이 두드러지는 이미지의 병치는 각 이미지의 다른 출처를 강조하고, 그 결과 가상과 실재를 넘나들며 변모하는 디지털이미지의 전환이 효과적으로 가시화된다.

전체적으로 의도가 시각적으로 잘 구현된 전시지만 개념과 개념, 개념과 조형의 결합을 좀 더 긴밀하게 조이면 작업이 명료해지고 작가의 의도가 훨씬 잘 전달될 것이다.³⁾ 작가의 지속적인 화두인 시공간의 혼용을 표현하기에 반복, 순환, 중첩으로 특징지어지는 동시대 디지털이미지가 최적의 소재이자 수단임은 분명하다. 둘 사이의 팽팽한 결탁을 기대한다.

/ 문 혜 진