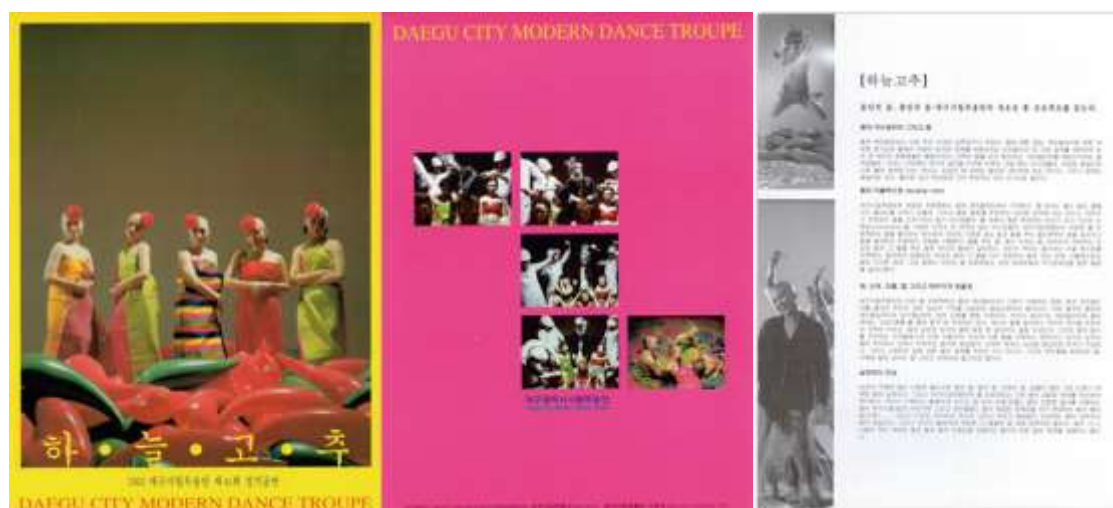


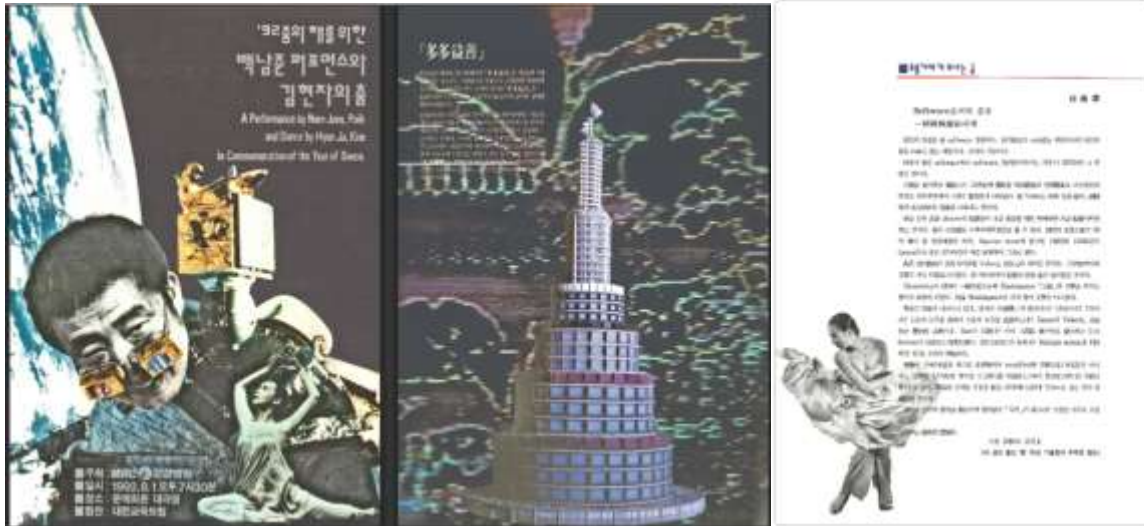
1. 작업을 통해 '통과' 라든지, 비물질 데이터와 역사 사이의 관계 등을 감각적으로 병치해주었다. 백남준과 안은미를 1992년의 문예회관(백남준)과 2002년 대구문화예술회관, 2003년 문예회관(現 아르코예술극장)에서 공연한 <하늘 고추> 안은미 공연으로 조우시키며 아예 새로운 차원의 작업으로 변형시켰다. 이번 작업을 진행하며 가장 중요했던 발견의 순간은 언제였나?

백남준의 'software로서의 춤을 - 현대 무용가에게' 라는 글을 발견했던 순간이다. 이 글은 1992년 문예회관에서 열린 공연 <'92 춤의 해를 위한 백남준 퍼포먼스와 김현자의 춤>의 소책자를 살펴보던 중 발견했다. 백남준은 1986년 월간지 『춤』 11월호를 통해 이 글을 처음으로 공개했고, 1992년에 열린 공연의 소책자에 이 글이 다시 한번 게재되었다. 지금으로부터 35년 전에 작성된 글이지만 현재까지도 유의미한 문제의식을 담고 있다고 보았다. 이를테면 춤과 영상 기록의 필연적 관계, 비물질적 데이터로서의 역사, 편집과 연출에 의한 왜곡 가능성, 압축된 시공간 등 무용, 영상, 그리고 기록을 관통하는 본질적 질문을 제기했다. 이 글을 출발점 삼아 현재의 관점에서 질문에 화답하는 영상을 제작하기로 했다.

안은미의 작품 <하늘 고추>를 선택한 순간도 중요했다. 섹슈얼리티 한 관점에서 크기의 문제를 다루는 주제 의식과 재치 있는 표현, 그리고 춤을 더욱 돋보이게 하는 의상과 무대 연출까지 틀을 깨는 파격적 접근이 흥미로웠다. 무엇보다 <하늘 고추> 공연의 영상 기록이 작업을 이끌어 나가는 데 중요한 단서가 되었다. (영상은 구동희 작가가 기록·편집했다.) 당시 일반적인 무용 기록 영상과 달리 <하늘 고추> 영상 기록에는 독특하고 다양한 편집 효과가 적극적으로 사용되었다. 가령 아날로그 텔레비전의 대기 화면이 문처럼 열리면서 인트로가 시작되고, 평면의 화면이 구(sphere)가 되어 날아가고, 또 무용수가 춤을 추는 장면에서는 원경과 근경의 층위가 겹쳐져 하나의 장면으로 제시되는 등 영상에서만 가능한 시공간을 연출하였다.



자료제공 노송희 작가



자료제공 한국문화예술위원회

2. 작업의 사운드가 또 하나의 중요한 모티브이다. 이번 작업을 리서치하는 과정에서 음악을 찾느라 김예지 큐레이터와 대화를 하기도 했다. 백남준의 작업, 그리고 그의 글을 찾게 된 과정과 이를 주된 구조로 잡고 가게 된 계기도 궁금하지만 백남준의 작업과 관련한 사운드의 발견, 그리고 이번 작업에 배치된 사운드에 대해 다시 듣고 싶다.

본 작업의 음악은 안다영이 맡았다. 특별히 이번 작업의 경우 음악이 영상의 일부가 되는 것이 아니라, 그 자체로 하나의 작품이 되길 바랐기 때문에 안다영에게 두 가지 조건을 제시하며 작업을 제안했다. 첫째, 헨닝 크리스티안센(Henning Christiansen)의 곡을 현재의 관점으로 재해석할 것. 둘째, 영상을 보지 않고 음악 작업을 할 것. 안다영과 리서치 목록, 그리고 자료에서 파생된 질문들을 공유할 뿐, 최종 마무리 단계가 될 때까지 서로의 음악과 영상을 공유하지 않은 채 작업을 이어나갔다.

음악 작업을 위한 리서치 과정에서 92년도 백남준의 퍼포먼스와 그가 재해석한 헨닝의 곡에 대한 정보를 찾고 싶었으나 몇 장의 사진과 기사 자료만 남아있을 뿐 영상 자료를 찾기란 매우 어려운 일이었다. KTV(한국정책방송)에서 1992년 8월 29일부터 9월 6일까지 국립현대미술관 과천관에서 열린 회고전 <백남준 · 비디오 때 · 비디오 땅 Paik Nam June · Video Time · Video Space>을 소개하는 영상 첫 15초 장면에 해당 퍼포먼스 장면이 잠시 등장하는데, 그마저도 소리가 없기 때문에 당시 연주가 어떻게 이루어졌는지 정확히 알 수 없었다. 때문에 문헌 자료와 사진을 살피며 당시 공연장에 울려 퍼졌을 소리를 상상했다. 가령 퍼포먼스 리허설에서 백남준이 피아노 속의 현을 망치로 긁고 있는 모습(사진: 백남준, 나의 유치원 친구, 이경희 저, 디자인 하우스, 2011년), '백씨는 소형 비디오카메라로 자신의 머리카락의 주름을 스크린에 투사하거나 팸플릿을 찢어 코를 푸는 등, 예의 계산된 즉흥성을 여유 있게 무대화했다.'(한국일보 김경희 기자, 1992.8.4)와 같은 글과 이미지 단서를 통해 소리를 추측해 나갔다. 한편, 안다영 헨닝의 음악적 방법론과 백남준 퍼포먼스 기록의 궤적을

따라가며 '어디까지가 소음이고 어디서부터 음악이 되는가?', '소음은 음악으로 인식될 수 없는가?'와 같은 질문을 던졌다.

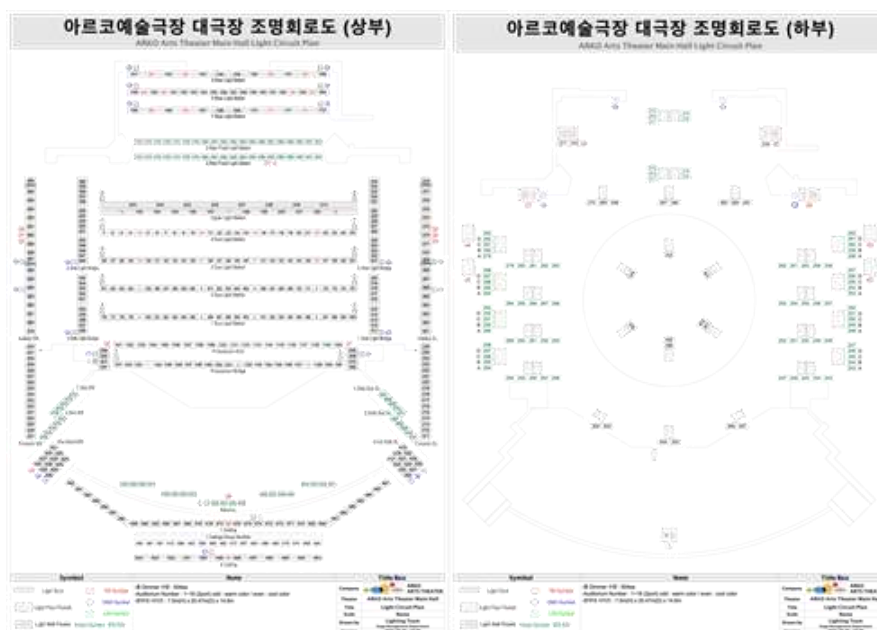
안다영은 일반적으로 '음악'으로 인식되는 것은 하나의 선율, 가사, 화성, 리듬, 그리고 이들을 시간의 구조로 편입해 앙상블을 이루도록 하는 것이라고 한다면, 소음이더라도 '음가'가 존재하는 소리를 조합해 충분히 음악으로 구성해 볼 수 있다고 생각했다. 그는 현대의 절대적인 소음으로 규정되는 소리를 수집했다. 어떤 소음은 '리듬'이라는 음악적 요소를 충분히 내포하고 있었고, 일부 장비의 소음은 '음정'을 갖기도 했다. 그는 공사장에서 들릴 법한 소음으로 리듬을 만들고, 금속성이 있는 소재의 소리, 백남준의 퍼포먼스에서 울렸을 피아노 소리, 그리고 유튜브에서 발견한 그의 목소리를 조합하여 하나의 음악을 완성했다.

3. 극장 로비에서 극장의 내외부를 관통하는 3D 공간을 만들었다. 안은미의 공연 작품명 <하늘 고추>, 그리고 로비에 배치된 과도한 사이즈의 무용 공연 안내 패널의 모습 등 '사이즈가 문제다' 라는 생각을 했다. 사이즈뿐 아니라 이동의 속도 라든가, 백남준의 미래를 보는 전망, 안은미의 무대를 카메라로 담은 구동희 작가(2003)의 시각 등을 한 순간에 볼 수 있었다. 이번 작업에서 장면의 전환과 속도가 어떻게 결정되었는지 궁금하다.

영상 전반에 걸쳐 백남준의 'software로서의 춤을 - 현대 무용가에게' 글이 등장한다. 짧은 글이지만 한 문장 한 문장이 별개로, 그리고 글 전체 구성으로도 중요했기 때문에 이 글을 30개의 문장 단위로 쪼개고, 이를 기초로 영상 전반의 시퀀스를 조직했다.

영상의 도입부는 극장 도면과 건축 사진으로 시작한다. 극장의 도면은 작업 과정에서 주요하게 사용된 자료이다. 작업을 위해 가장 먼저 한 일은 극장의 평면도, 단면도, 그리고 조명 회로도 등 다양한 도면 자료를 참고하며 3D 프로그램 안에서 극장을 다시 구축하는 것이었다. 이 작업은 극장의 40년 역사를 복기하는 행위이기도 했다. 극장의 경우 다양한 무대 장치를 사용하기 때문에 미술관 도면보다 훨씬 복잡하고 기능적인 구조로 이루어져 있으며, 도면에서 알 수 있듯 극장은 다양한 사람들의 역할과 노력으로 일궈진 공간이다. 3D 극장 모델을 건축하는 동안 김수근이 되어 건물의 기초공사를 하고 붉은 벽돌을 만들어 쌓아 올렸고, 김환기가 되어 무대 위 메인 커튼을 직조하고, 극장의 스태프가 되어 조명, 음향, 무대 장치를 정돈하고, 관객이 되어 극장 내부를 거닐고 무대를 바라보고, 또 때로는 극장이라는 몸의 일부가 되어 그 안팎을 살펴보았다. 이렇게 건축된 3D 극장 모델은 실제 크기를 기준으로 지어졌지만, 프로그램 안에서 1/100로 축소할 수도, 1/1000로 키울 수도 있다. 즉, 하나의 데이터일 뿐인 3D 극장 모델은 수치만 바꾸면 언제든지 주체의 크기 감각에 혼동을 일으킬 수 있다. 주체는 거리버가 되어 자유롭게 거인국과 소인국을 오갈 수 있는 것이다. 영상에는 이렇게 가상으로 구축된 서로 다른 스케일의 극장 건물을 관통하는 전환이 자주 등장한다.

또한, 영상 곳곳에는 매체 간 이동을 통한 전환 장면이 등장한다. 물리적으로 기록된 극장의 역사는 대부분 신문, 잡지, 보고서, 책, 사진 등으로 남아있다. 이와 같은 자료를 가장 효율적으로 수집, 보관하는 방법은 아마도 스캔하여 데이터로 저장하는 방법일 것이다. 실제로 작업 과정 중 아르코예술기록원과 한국예술디지털아카이브 웹사이트에서 역사적 자료의 스캔본을 다운로드 받아 이를 영상 이미지 제작에 활용했다. 이를테면 리플렛 이미지를 다운로드 받아 3D 프로그램으로 불러오고 이를 모델의 재질로 적용하여 마치 실제의 질감과 부피를 갖는 듯한 3D 리플렛 모델로 만드는 것이다. 이는 물질적으로 존재하는 듯하지만 실상 비물질적 이미지 데이터이다. 영상에서는 이처럼 물질-비물질적 변환 과정을 통해 구축된 역사의 기록을 매체간 이동을 통해 드러내고자 했다. 극장 로비 포스터에서 무대 위로, 다시 모니터 화면 속으로, 그리고 또다시 무대 위 멀티스크린으로.



자료제공 한국문화예술위원회