

## 미디어 우물, 얼굴을 들여다보는 양식

### - 작품 <자화상>에서 영상재료가 주제를 드러내는 방식에 대하여

: 이철성 (비주얼씨어터컴퍼니 꽃, 체험예술공간 꽃밭)

본 글은 비주얼씨어터컴퍼니 꽃의 작품, 페인팅퍼포먼스 <자화상>에서 영상미디어가 어떻게 주제를 구축해가는 가를 분석한다.

#### 비주얼씨어터컴퍼니 꽃

‘비주얼씨어터컴퍼니 꽃’은 2000년 이스라엘에서 창단되어 2004년부터 국내에서 활동하고 있는 공연예술단체로, 시각예술과 공연예술이 결합된 시각연극 Visual Theater를 추구한다. 시각예술적 재료(회화, 조각, 미디어아트)와 연극적 재료(몸, 공간, 오브제) 그리고 음악적 재료(소리, 보이스)가 삶과 인간의 깊이를 드러내기 위해 통합된다. ‘꽃’은 그동안 다양한 미디어와 예술재료들을 적극적으로 작품에 끌어들여 비디오 영상극 <어머니의 장례식>, 조각그림자극 <그림자로부터>, 페인팅 퍼포먼스 <자화상>, 페인팅 퍼포먼스 <벽>, 오브제극 <기저귀맨>, 시 퍼포먼스<차향기>, 시 퍼포먼스 <늑대의 옷>의 작품들을 만들어왔다. 이 작품들은 프랑스, 독일, 이스라엘, 루마니아, 인도, 일본 등 국내외 실험예술축제와 거리극축제, 극장 등에 초청되어 공연되었다.

#### 페인팅 퍼포먼스 <자화상>



페인팅 퍼포먼스 <자화상>은 비주얼씨어터컴퍼니 꽃의 대표작품으로 2007, 2008 과천한마당축제에 연이서 선보이면서 작품을 가다듬고, 2009년 안산국제거리극축제, 프랑스 샬롱거리극축제, 모를레거리극축제에 공식초청되면서 많은 관객과 호흡을 했다. 2010년에는 다시 업그레이드된 새로운 모습으로 극장 씨어터제로, 과천한마당축제, 하이서울페스티벌에서 공연을 하였다. 극장 공연 뿐 아니라 대안적, 야외적 공간과 호흡하며 또 그 속의 관객들과 호흡하며 작품은 지난 4년간 계속 발전되었다.

‘자화상’은 회화, 영상, 라이브음악, 그리고 퍼포먼스가 하나로 통합된 비주얼씨어터이다. 거대한 벽에 자화상을 그리는 과정을 주 구조로 하고 있는 이 작품은, 자신의 실체를 찾아가는 여행이다. 흰 빈 벽 위에 화가의 숨겨진 자화상이 드러나고, 몸 위에 사회적, 개인적 상처와 꿈들이 칠해진다. 흰 벽을 거대한 캔버스로 삼아 자화상을 그리는 과정을 통해 벽을 대항한 자신과의 갈등, 자신과의 싸움, 벽과 사회와의 싸움이 드러나고 작품은 우리의 모습

을 고백한다. 빈 벽을 상대로 한 처절한 싸움과 그 욕망의 흔적은, 모든 것이 물로 씻겨지며 다시 빈 벽을 마주하게 된다.

**줄거리 : 이것은 거대한 캔버스 위에 그린 우리의 자화상이다 !**

거대한 흰 벽이 우물물처럼 출렁인다. 우물을 들여다보던 공연자는 거대한 흰 벽을 캔버스  
로 삼아 자기의 자화상을 그린다. 그림 그리기 행위는 거대한 운명과 싸우듯, 벽에 대항해 그  
리고 뚫고 지우고 부딪히고 하는 모양을 한다.

그림을 그리던 그가 자신의 그림 속에 빠져 갇힌다. 그에게 군복과 사회적 유니폼들이 입혀  
진다. 자신의 거대 손과 물감들이 그를 상처 입히고, 그의 사회적·개인적 상처들을 끄집어낸  
다. 마침내 그는 독한 사랑의 상처가 흘러나올 때 무릎을 꿇는다.

그는 자기 눈에 붓창을 찔러 물감눈물을 흐르게 한다. 이 거대얼굴이 흰 벽에 영상으로 투사  
되고, 그는 그 위에 머리카락이 미친 듯 자라나는 거대한 광기의 벽화를 그린다. 한 순간 그  
위로 물이 흘러내리고, 모든 욕망의 그림은 한 순간의 꿈처럼 지워져 흰 벽만 남는다. 우물물  
이 출렁인다.

## 영상재료가 주제를 형성하는 방식

‘자화상’의 처음 시작에서 우물을 들여다보는 행위는, 시인 윤동주의 시 ‘자화상’에 나오는  
우물에서처럼 자신을 들여다보는 행위이다. 옛 시절 인간이 인간을 비취보는 물리적 방식은  
오랫동안 물이었다. 그런데 우리가 사는 현대에선 많은 미디어들이 그것을 대체했다. 최근  
엔 스마트폰에 거울기능이 있어 그것으로 우리의 얼굴을 비춘다. 작품 자화상에서는 비디오  
카메라의 실시간캡처기능이 우리의 얼굴과 행위, 우리의 글쓰기와 그림그리기 등 그 모두를  
거대한 흰 벽에 실시간으로 투사한다. 우물=실시간비디오캡처 등식이 성립된다. 우물을 들  
여다보는 고전적 행위는 여러 신화와 동화, 그리고 예술작품에 하나의 중요한 메타포로 등  
장한다. 자신을 비추어보는 물은 자신의 내면으로 들어가 환상적, 때론 악몽적 여행을 하게  
해주는 초현실의 문이다.

물은 고정적이지 않다. 물은 항상 유동한다. 충격을 가하면 파동한다. 얼굴은 항상 왜곡되  
고, 때론 가혹하게 일그러진다. 때론 서정적이고 슬프다. 항상 고정적인 거울보다 물은 더  
내면에 닮아 있다. 실시간캡처든 편집과정을 거친 영상물이든 비디오기기와 그 콘텐츠의 발  
전은 급속도로 ‘고정적’에서 ‘유동적’으로 발전하였다. 비디오카메라는 단순 줌인아웃의 기능  
과 노출기능을 넘어 대상물을 왜곡시키는 다양한 메뉴들을 가지게 되었고, 다양한 비디오장  
비들의 결합은 대상물의 물리적 외면 속에 숨겨진 유동적 내면, 때론 광적인 내면을 잘 드  
러내는데 적합하게 발전하였다.

작품 자화상에서 영상재료, 즉 ‘영상미디어우물’이 숨겨진 개인 내면을 효과적으로 드러내  
어 주제를 형성하는 방식을 다음의 구체적 사례들을 통해 들여다보자.

## 구체적 사례들

: 동영상과 사진 참조

### **(1) 우물(제작영상) = 내면을 들여다보다**

초현실의 시작, 움직이는 내면, 흘러나오는 내면, 자화상 그리기의 시작

(2) 확대된 화가책상(카메라실시간캡처) = 화가의 그림, 화가의 일상 엿보기

화가책상의 확대, 확대된 개인의 공간, 화가의 일기쓰기, 그림그리기, 하릴없는 일상의 행위들(물마시기, 낙서, 계란 까먹기, 담배 피우기 등)

(3) 우물에 빠지다(제작영상) = 자신의 그림 속에 갇히다, 내면이 드러나다



흰 벽인 거대 캔버스에 자신이 묶인다. 자신의 거대 손이 나타나 자기 위에 그림을 덧칠한다. 상처입히다. 욕보이다. 사회적 유니폼(축구복, 전경복)이 입혀지다. 사회적, 집단주의적 상처가 드러나다. 성기가 노출된 팬티가 입혀지다. 마침내 애증의 결합체인 사랑의 대상, 여인의 옷이 입혀지고, 약사가 다음과 같은 시를 낭송한다. 시의 끝에서 화가는 여인을 목조른다. 그러나 그 행위는 여인의 옷이 입혀진 자신을 목조르는 행위다. 사랑의 소유와 욕망이 자신을 죽인다.

*우리들의 사랑*

방 안 가득한 땀냄새  
내가 너를 훑고  
네가 나를 삼키고  
우리는 서로를 먹어대며 땀을 흘렸지.  
방 안 가득 부풀어 오른 우리의 허무  
우리의 빈주먹  
너도 아니고 나도 아닌  
그런 반쪽의 얼굴로  
우린 서로를 힘들게 했지.  
힘들게 그리워 했지.  
떠나 버릴까 두려워하는 얼굴로.  
떠나 버릴까 두려워하는 얼굴로.  
떠나 버릴까 두려워하는 얼굴로.

(4) 관객과 공연장소의 현시(카메라실시간캡처) = 자화상의 확대, 현실의 고발

관객의 현시, 관객 중 한 두 사람의 얼굴 현시, 자화상의 보편화 시도, 주변 공간과 사물의 현시, 우리를 둘러싼 일상과 도시의 현시, 화가의 몸을 그대로 따낸 2차원 마네킹(극의 처음부터 벽 한쪽에 서 있다)의 카메라실시간 증폭

(5) 자신의 얼굴 위에 붓을 대다(카메라실시간캡처, 제작영상) = 욕망의 주체와 대상, 상처의 가해자와 피해자가 하나라는 주제, 그것의 형상화

실제 얼굴의 눈에 붓창을 찌르다, 푸른 물이 흐르다, 그것이 카메라실시간캡처로 벽에 투사되다, 이윽고 벽에 큰 화가의 얼굴이 제작영상으로 뜨다, 그 얼굴 위에 상처를 가하듯 광기의 벽화를 그리다, 작품 자화상의 주제(나의 욕망, 나의 상처의 근원은 바로 나이다)를 형상화하는 피날레 페인팅

(6) 모든 것을 지우는 물(실제 물), 다시 우물물의 출렁임(제작영상) = 빈 벽으로의 회귀 또는 또 다른 흔적, 또 다른 자화상

모든 그림의 흔적은 벽 전체에 실제 물이 흘러내리면서 지워진다, 혹은 지워지지 않은 것들의 흔적이 남는다. 마치 한 밤의 꿈처럼, 광기처럼 모든 것은 사라진다. 그러나 그 흔적, 새로운 자화상이 남는다

날 가둔 건 바로 나! - 조명의 빛(현실)과 영상의 빛(내면), 두 세계의 경계는 ‘불분명’하다!

작품 자화상에서 현실과 내면의 경계는 불분명하다. ‘불분명함’을 의도적으로 정교하게 장치한다. 그 불분명한 경계에서 작품의 주제가 형성된다. 우물을 들여다보고 있던 화가가 어느 순간 우물물에 들어가 있거나, 흰 벽이 순간 화가의 일기 쓰는 책상이 되거나, 화가가 흰 벽에 묶여 자신의 그림 속에 갇히거나 할 때, 관객은 어느 순간이 현실이고 어느 순간이 초현실인지 헷갈린다. 그 헷갈림이 관객을 개인의 뇌 속으로, 내면 속으로 끌고 가는 힘이 된다.

자신이 한껏 열정적으로 그려내는 자화상 속에 자신이 갇힌다. 자신의 손이 자신 위에 덧칠을 하며 그림을 그리고 상처를 입힌다. 자신에게 상처를 입히고 자신을 억압하는 것은 바로 자신의 손이다. 또한 자신은 여자를 소유하고 싶다. 욕망한다. 그리고 소유의 끝에서, 그가 없는 손아귀의 힘으로 여자를 죽인다. 그러나 그 행위는 여자의 그림 옷이 입혀진 자신의 목을 조르는 행위이다. 자살이다.

현실과 내면, 두 세계의 불분명함은 욕망의 주체와 대상, 상처의 가해자와 피해자의 경계가 불분명한 것으로 확장된다. 그리고 이 불분명함을 형성하는데 조명의 빛과 영상의 빛이 이바지한다. 영상의 빛은 어둠에서 힘을 발휘한다. 내면은 어둠 속에서 그 힘을 발한다. 그러나 조명의 빛이 희미하게 들어오기 시작하면 영상의 힘, 즉 내면의 힘은 빛을 잃고 조명의 빛에 그 자리를 내어준다. 마치 새벽, 날이 밝아 올 때, 태양의 빛이 밤의 악몽들을 몰아내는 것처럼. 꿈에서 깨어나듯, 광적인 내면의 움직임 끝에서 순간 조명의 빛이 모든 것을 몰아낸다. 빈 벽만 남아 있든가, 속옷만 입은 자신이 드러난다.

관객은 어느 빛이 조명의 빛이고 어느 빛이 영상의 빛인지 헷갈린다. 그것을 위해 두 빛의 전환은 교묘하게 은폐되어 있다. 마치 새벽과 황혼의, 그 밤도 아니고 낮도 아닌 순간의 낮선 행성처럼, 세계는 내면의 물이 출렁거리는 바다다.