

Beneath the Cultivated Grounds, Secrets Await

Nathalie Djurberg & Hans Berg

서문

기획, 글: 마리오 메이네티

나탈리 뒤버그와 한스 버그는 협업을 기반으로 시각예술, 음악, 3차원 스토리텔링이 매력적으로 융합된 작품을 선보이면서 주목을 받았다. 1978년 스웨덴 뤼세실에서 태어난 나탈리 뒤버그는 클레이와 목탄을 활용한 암시적이고 은유적인 애니메이션으로 명성을 얻었고, 그녀의 파트너인 한스 버그는 1978년 스웨덴 레트비크 출생으로 뒤버그의 시각적 내러티브와 조화롭게 어우러지는 음악을 도맡아 제작한다. 2004년부터 본격적으로 듀오로 활동하며 협업해오고 있는 나탈리 뒤버그와 한스 버그는 전통적인 예술의 경계를 초월해 애니메이션, 음악, 조각, 그리고 설치를 넘나들며 몰입도 높은 스토리를 엮어내고 있다.

나탈리 뒤버그는 말뚝 아트 아카데미에서 작품 활동을 시작했는데, 그곳에서 그녀는 스토리텔링과 내러티브가 지닌 매력에 빠져 들었다. 동화, 민속, 신화 등 다양한 모티프에 영향을 받은 뒤버그의 초기 작업은 훗날 그녀와 한스 버그가 함께 만들어갈 환상적 세계의 단단한 기반이 되었다. 한스 버그의 전자 음악은 나탈리 뒤버그의 애니메이션 작업에 소리라는 차원을 덧입히고 살아 숨쉬듯 생동감 넘치는 이야기 속에 관객이 한층 몰입할 수 있도록 한다.

대상이 마치 움직이는 것 같은 착각이 들도록 프레임별로 나누어 촬영하는 영화 기법인 ‘스톱모션’으로 구현한 클레이·목탄 애니메이션은 이들의 주요 작업으로 다뤄진다. 여기에 3차원의 설치와 조각을 끌어들이며 관객의 물리적, 감각적 개입을 요구하는 전시 환경을 조성함으로써 섬뜩하면서도 황홀한 내러티브를 극대화한다.

뒤버그와 버그의 작품은 노스텔지어와 우울한 기발함을 동시에 불러일으키는 팀 버튼, 퀘이 형제의 영화를 연상시킨다. 듀오는 클래식한 만화의 장난기 가득한 어법을 따라 인물들의 얼굴 표정을 한껏 과장되고 비틀리게 표현한다. 서사가 전개될수록 미묘하게 어긋난 순수과 타락 사이의 균형이 절묘하게 맞춰져 가는데, 이는 관객의 정서적 공감을 탁월하게 불러일으키는 초기 디즈니 애니메이션 특유의 내러티브와 유사하며 동시에 초현실주의와 표현주의 사조에서 보이는 환상적 이미지와도 연관 지을 수 있다.

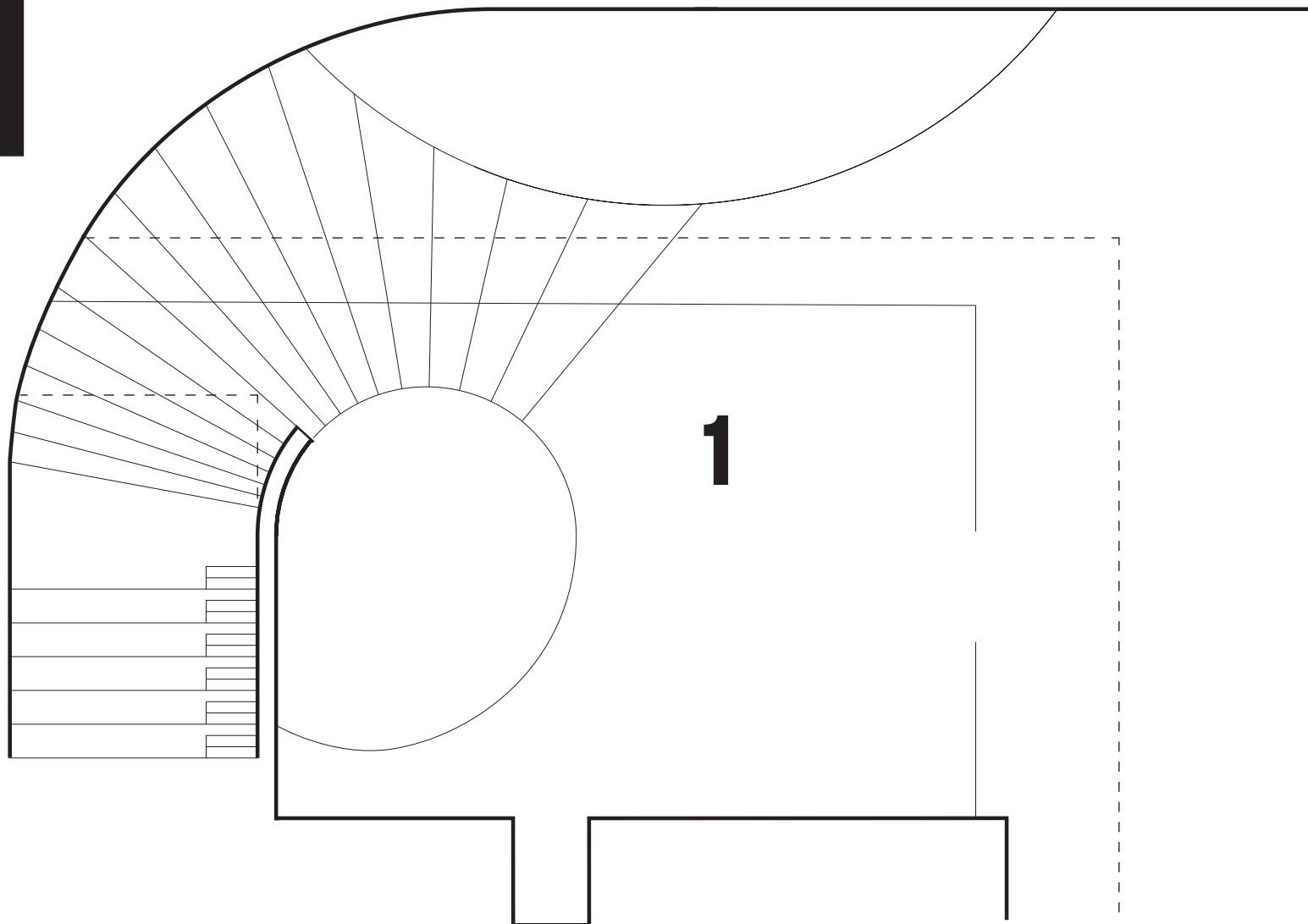
이들의 작품에는 중세와 르네상스 사이 중북부 유럽에 널리 퍼졌던 괴담에 뿌리를 둔 18-19세기 캐리커처의 풍자성도 엿보인다. 15세기 네덜란드 화가 히에로니무스 보스의 환상 속 크리처와 지옥에 대한 초현실적 묘사는 뒤버그와 버그의

애니메이션에서도 나타나는데, 이들 모두는 미지의 대상과 부조리한 세태를 깊이 파헤치고자 한다는 공통점을 지닌다. 특히 보스의 회화 <The Garden of Earthly Delights>(1480-90)와 <Visions of the Afterlife>(1505-15)의 배경이 되는 초현실적 풍경과 악몽에 등장할 법한 기괴한 이미지는 무의식과 비이성을 아우르는 듀오의 몽환적 작품과 닮아 있다.

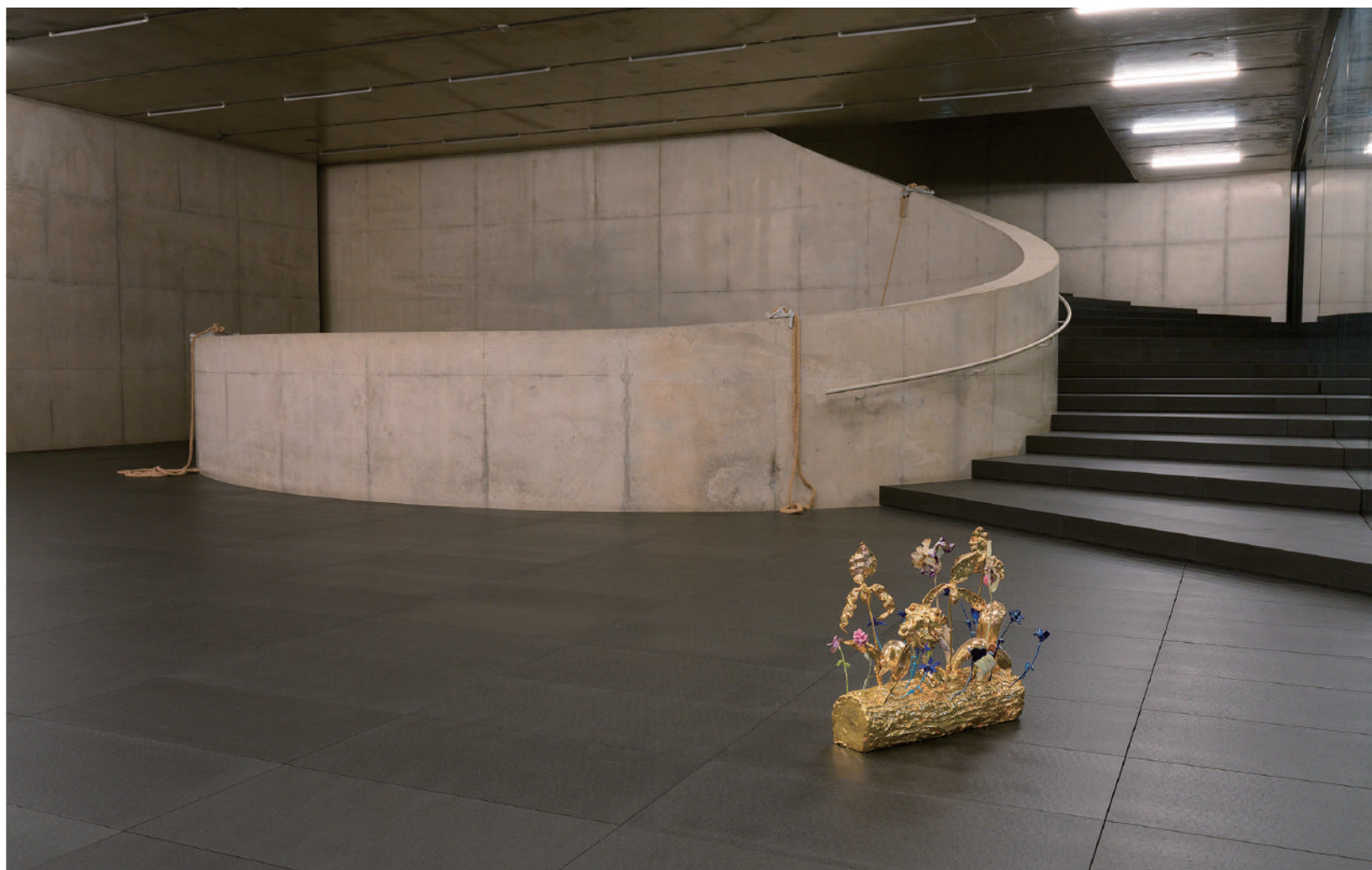
작품에 등장하는 동물과 생명체처럼 움직이는 사물들은 라 폰텐, 그림 형제, 안데르센의 우화와 동화를 떠올리게 한다. 이러한 이야기들에서 동물은 인간과 닮아있으면서 알레고리적 인물을 지칭하거나 내러티브의 길잡이 역할을 한다. 도덕적 교훈을 목적으로 엄격하고 선형적인 서사 구조를 지닌 아동용 이야기와는 달리, 이들 듀오의 영상에서는 인물과 주제가 자유롭게 부유한다. 스토리는 순환 구조를 띠거나 결말 없이 엔딩을 맞고, 춤이나 대립 구도를 통해 등장인물들이 상호 작용하는 짧은 장면들로 구성된다. 등장인물들은 음악에 맞춰 끊임없이 움직이면서 말풍선에 적힌 몇 개의 단편적인 문장들과 함께 작품의 주된 서사적 흐름을 형성한다.

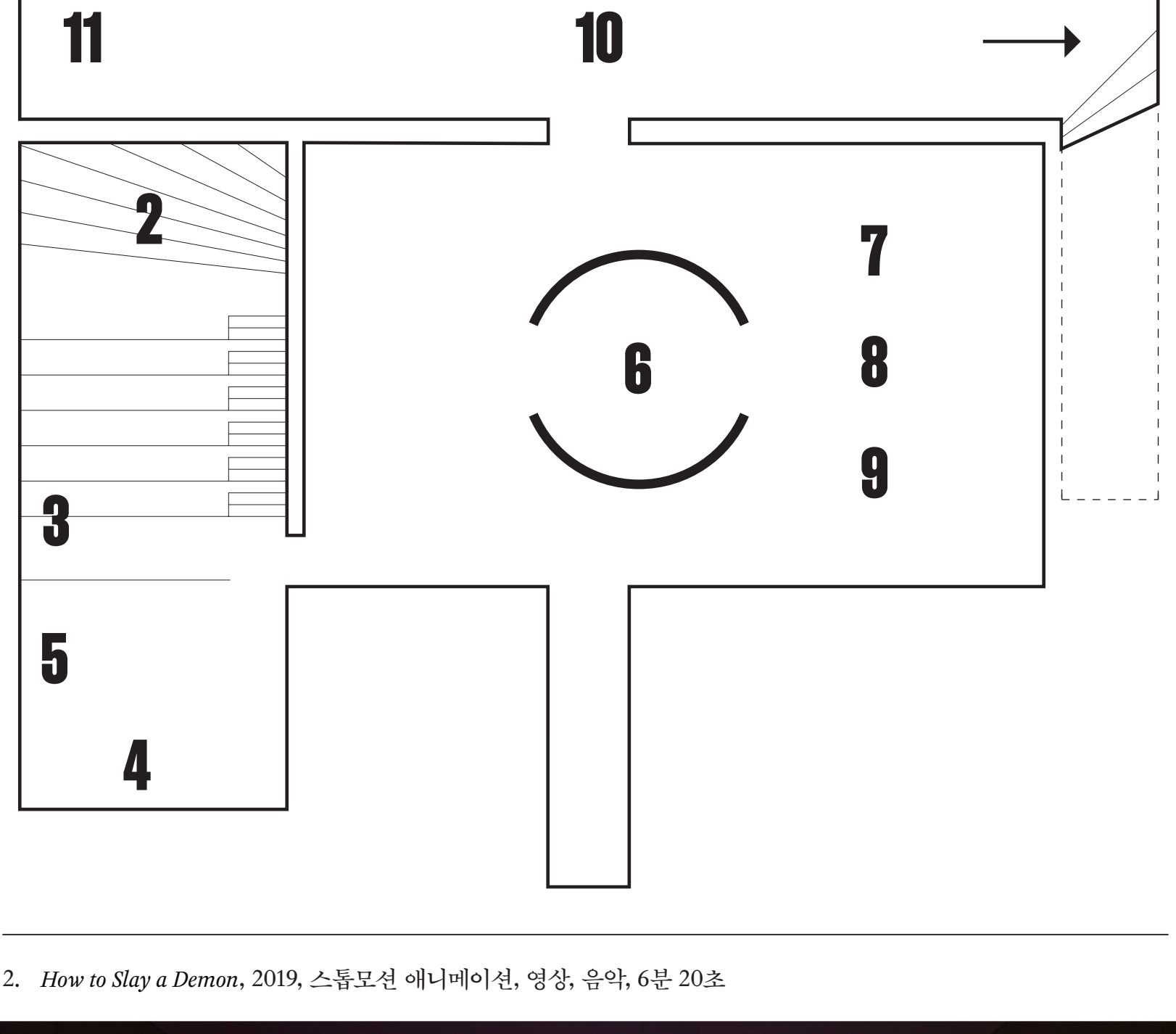
영상에서 인물의 스토리를 짜임새 있게 직조하는 것이 한스 버그의 음악이라면, 전시에서는 조명이 공간을 정의하는 역할을 맡아 관객들이 설치와 조각들을 직접 발견하도록 안내한다. 전시장에서 조명은 종종 어려운 숙제로 간주되곤 하는데, 자연광과 인공광 사이의 극명한 차이, 완벽한 광원을 향한 근거 없는 믿음, 반사광과 그림자를 철저히 배격하려는 노력은 전시 공간이 고유하게 가지는 특성을 모두 지우고 지나치게 밝게 설정되어 자연적인 경험과는 동떨어지도록 전략시켰다. 특히 영상이 주를 이루는 전시에서 ‘어두움’은 관객에게는 위험한 요소로, 회화나 조각과 공간을 공유하는 경우에는 다른 작품의 적절한 감상에 치명적인 것으로 인식된다. 그 결과, 영상은 ‘공간이라고 할 수 없는 곳(non-place)’에 갇혀버리곤 한다. 즉, 형태나 특성이 완벽히 제거된 공간에서 자연스레 관객은 지워지고 작품과 동떨어져 본질적으로 영상과 관객이 분리된 경험만이 남게 되는 것이다. 하지만 뒤버그와 버그는 영상이 풍부한 감각으로 오롯이 받아들여질 수 있는 공간 그 자체로 작품을 확장시켰다. 이렇게 만들어진 빛과 그림자의 세계에서 관객은 마술적인 길과 동화 같은 파빌리온을 여행하듯 거닐게 된다.

L1

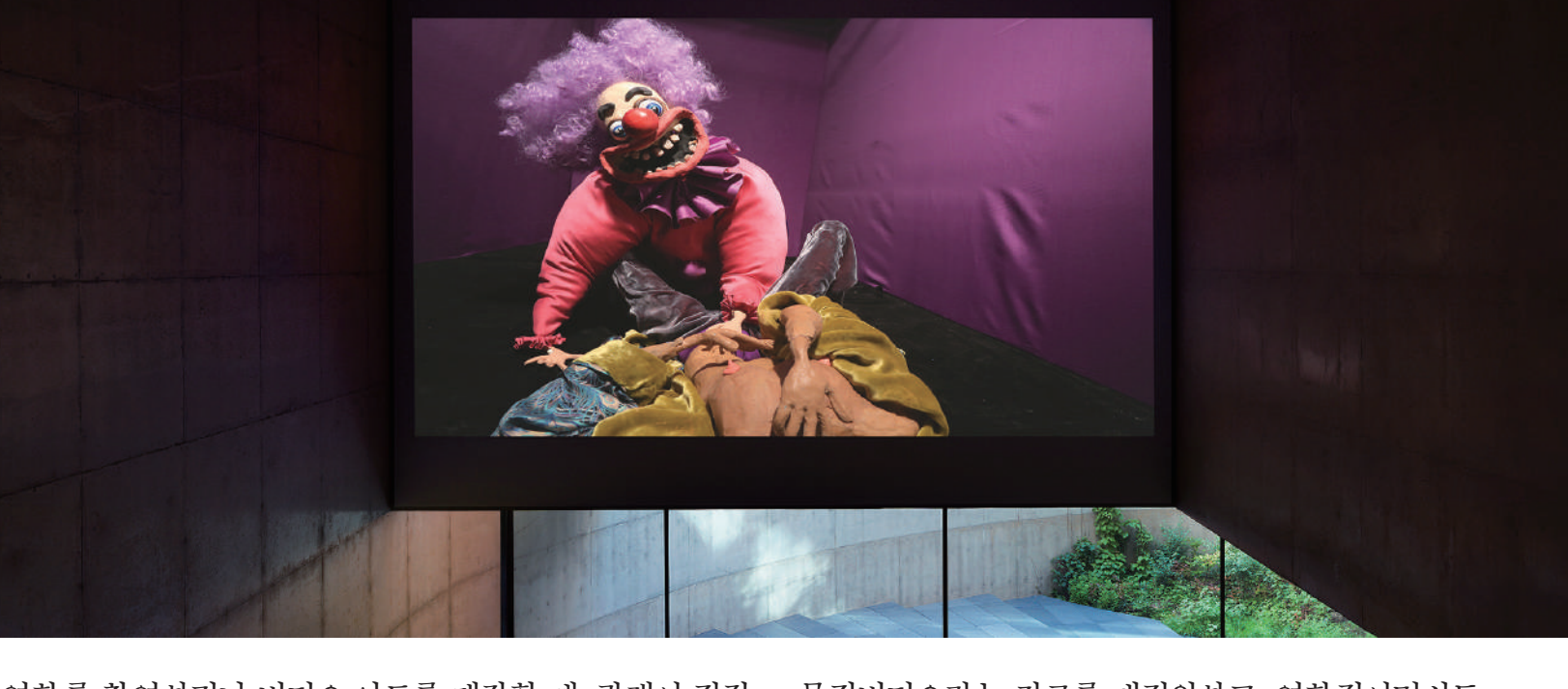


1. *Get Close To Each Other and Stick Together (Gold)*, 2024, 구리, 니켈, 도금, 금속, 폴리머 클레이, 아크릴 페인트, 66×40×53 cm





2. *How to Slay a Demon*, 2019, 스톱모션 애니메이션, 영상, 음악, 6분 20초



영화를 촬영하거나 비디오 아트를 제작할 때, 관객이 직접 눈으로 보는 듯한 시각적 효과를 내기 위해 사용되는 1인칭 시점 촬영(POV)은 등장인물과 창작자의 정서적, 심리적 영역으로 관객을 끌어들이는 기법이다. 객관성을 내세우는 전통적인 촬영 방식에서 벗어난 이 기법은 개인적인 경험을 훨씬 풍부하게 전달하면서 관찰자와 등장인물 사이의 경계를 흐린다. 영화와 비디오 아트의 전 역사에 걸쳐 영화감독과 비디오 아티스트들은 1인칭 시점 촬영을 능란하게 사용해 감정을 증폭시키고 관객 참여를 유도하며 내러티브 구조를 실험해왔다.

최초의 POV 촬영 사례는 아벨 강스의 *나폴레옹*(1927), 칼 테오도르 드레이어의 *잔 다르크의 수난*(1928)과 같은 무성영화로 거슬러 올라간다. 드레이어 특유의 표현주의적 앵글과 화면을 짝 채운 클로즈업은 주인공 잔 다르크의 정서적 혼란을 아주 가까이서 생생하게 포착한다. 이를 통해 드레이어는 영화가 인물의 내면적 삶을 날카롭게 파고들 수 있도록 구현하면서 영화에서의 시각 언어를 한층 풍부하게 발전시켰다. 서스펜스의 대가인 알프레드 히치콕 역시 관객을 심리적으로 화면 속에 끌어들이고 긴장을 고조하기 위해 1인칭 시점 샷을 즐겨 사용했다. 일례로 *현기증*(1958)에서는 줌 렌즈를 사용해 피사체를 밀어내면서 오히려 카메라는 피사체에 다가가 시각적 왜곡을 발생시키는 ‘줌 아웃 트랙 인’ 효과를 극대화시켜 혼란에 빠진 주인공 ‘스카티’와 관객 사이에 강력한 감정적 연결고리를 만들어냈다. 히치콕의 영향을 받은 브라이언 드 팔마도 *캐리*(1976)와 *원사의 추적*(1981)에서 1인칭 시점을 효과적으로 도입하면서 분할 스크린을 함께 사용해 관람객의 심리적 경험을 증폭시켰다. 벅터 밀러의 *13일의 금요일*(1980)과 같은 공포 영화 역시 두려움과 불안을 고조시키기 위해 1인칭 시점 기법을 적극적으로 사용했다. 이렇듯 POV는 시야에 포착되지 않은 위협적인 인물의 시점으로 촬영하면서 서스펜스를 무르익게 하고, 관객이 등장인물의 나약함을 생동감 있게 느끼도록 하는 장치로 사용되었다.

뮤직비디오에서 또한 아티스트의 음악과 시청자 간 끈끈한 유대감을 향상시키는 데 POV 촬영이 필수적인 요소로 자리매김했다. 에미넴, 비욘세, 위켄드, 그리고 러시아의 펑크 밴드 마이팅 엘보우는 POV 기법을 사용해

뮤직비디오라는 장르를 재정의하고, 영화적이면서도 아드레날린이 솟구치는 경험을 창조해냈다. 일례로 비욘세의 *싱글 레이디*(2008) 뮤직비디오는 역동적인 안무와 현란한 카메라 움직임, 그리고 POV 기법이 맞물려 기념비적인 패러다임을 제시했다. POV를 전략적으로 사용해 보는 이가 출주는 현장의 한가운데 있는 듯한 기분이 들게 함으로써 적극적인 참여와 임파워먼트(empowerment)의 감각을 전달하고자 한 의도에서였다.

한편 비디오 아트에서 POV는 훨씬 실험적인 방식으로 적용된다. 무빙이미지, 소리, 인터랙티브 요소들의 조합은 비디오 아티스트로 하여금 보다 몰입도 높은 경험을 창조하게끔 한다. 대표적으로 백남준의 *TV 부처*(1974)는 자아, 미디어, 그리고 시각의 상호연결성에 대한 사색으로 관객을 끌어들이기 위해 CCTV 설치와 POV 기법을 함께 제시했다. 또한 미국의 비디오 아티스트 빌 비올라는 *The Crossing*(1996) 등의 작품에서 1인칭 시점을 심도있게 탐구했는데, 특히 수중에서의 POV를 통해 관객은 피사체의 감정적이고 상징적인 여정에 둘러싸이게 된다. 스위스 출신의 비디오 아티스트 피필로티 리스트의 *Ever Is Over All*(1997) 역시 1인칭 시점을 사용해 전통적인 내러티브에 대해, 초현실적이고 몽환적인 시각적 경험을 가능케 했다.

이러한 작품들과 나탈리 뒤버그, 한스 버그의 *How to Slay a Demon*(2019)은 나란히 제시될 수 있다. 곱, 개코원숭이, 코끼리, 마법사, 광대 등 하나로 범주화하기 어려운 기이한 캐릭터들이 여성의 몸을 음흉하게 쳐다보고 만지면서 급기야 옷까지 벗기기 시작하는데, 영상은 노골적인 시선과 불쾌한 접촉의 대상이 되는 여성의 관점으로 촬영되었다. 뮤직비디오처럼 짧은 러닝타임을 가진 이 작품은 중독과 욕망이라는 주제를 환기하며, 한스 버그의 유혹적이면서도 최면적인 음악은 내러티브를 끌고 가는 동력으로 작용한다. 한편 영상은 뒤버그의 조각과 버그의 사운드 트랙이 결합되어 완성되기 때문에 각자의 작업이 단계적인 수준을 거치며 단순하게 서로의 것에 더해진다고 추측할 수 있겠지만, 사실 둘은 아티스트와 큐레이터의 역할을 번갈아 맡으며 꾸준한 협업을 기반으로 작품을 제작한다.

- 3. *Wolf and Moon*, 2023, 금속, 실리콘, 폴리머 클레이, 목재, 아크릴 페인트, 천, 스티로폼, 72 × 52 × 66 cm
- 4. *Untitled*(2023)를 위한 드로잉, 종이에 목탄, 12장, 각각 76 × 57 cm
- 5. *Like Beads on a String*(2022)을 위한 드로잉, 종이에 목탄, 18장, 각각 76 × 57 cm
- 6. *The Enchanted Garden (Cage)*, 2024, 금속, 아크릴, 스티로폼, 금속박, 왁스, 오디오 플레이어, 모터, 트랜스폰더, 46 × 46 × 85 cm
- 7. *The Enchanted Garden (Purple Bird)*, 2024, 금속, 아크릴, 목재, 천, 아크릴 페인트, 실리콘, 80 × 45 × 147 cm
- 8. *The Enchanted Garden (Black Bird)*, 2024, 금속, 아크릴, 목재, 천, 아크릴 페인트, 실리콘, 88 × 66 × 80 cm
- 9. *The Enchanted Garden (Yellow Bird)*, 2024, 금속, 아크릴, 목재, 천, 아크릴 페인트, 실리콘, 106 × 50 × 138 cm
- 10. *The Enchanted Garden*, 2024, 목재, 천, 석고 반죽, 폴리머 클레이, 아크릴 페인트 레진, 철사, 50점, 가변 크기



오늘날 인간과 숲은 복잡한 역학 관계를 바탕으로 공존하며 살아간다. 숲은 산소, 목재와 같은 필수 자원을 인간에게 제공하고 생물다양성의 기반이 되어 지구상에서 생명이 꺼지지 않고 살아갈 수 있도록 한다. 이와 동시에 인간은 산림을 파괴하면서 생태계의 균형을 붕괴시키고 기후에 큰 혼란을 불러 일으키는 방식으로 숲에 지대한 영향을 미친다. 기술러 올라가 초창기 문명 사회는 숲에서 식량을 조달했고 피난처로 사용하기도 하면서 정신적인 유대를 맺었고, 이를 민속문화에 고스란히 담아냈다.

문학과 예술에서도 숲은 깊고 황홀한 매력을 자아낸다. 서양의 동화에 등장하는 숲은 미지의 세계를 상징하는데, 바깥 세상의 일반적인 규칙이 더 이상 매끄럽게 적용되지 않으며 환상적이고 신비하면서 초자연적인 생명체로 가득한 곳으로 묘사되었다. 예를 들어 샤를 페로의 *잠자는 숲 속의 미녀*(1697)에서 숲은 오로라 공주를 보호하는 마법의 장벽으로 기능했고, 민속 동화로 유명한 독일의 그림 형제는 *이마의 배낭*을, 이후 숲으로 설정하곤 했다. *헨젤과 그레텔*(1812)에서 남매는 불길한 기운이 감도는 숲을 헤매다가 우연히 과자집을 만나는가 하면, *백설 공주*(1812)에서 어두운 숲은 본능적인 공포를 조성하는 장치였다. 이렇듯 숲은 위험과 신비로운 변신이 공존하는 장소로 등장해 서양의 스토리텔링에 주요한 테마를 제공했다. 나아가 낭만주의 시기에 예술은 자연에 대한 새로운 관심을 불러 일으키기도 했다. 독일의 낭만주의 화가 카스파르 다비드 프리드리히는 *The Hunter in the Forest*(1814)에서 숲을 장엄한 풍경으로 묘사하며 우뚝 솟은 나무 사이 외로운 인물의 고독과 사색을 표현한 바 있다. 프리드리히의 회화에서 숲은 두려움의 대상일 뿐만 아니라 영감과 자기성찰의 원천이 될 수 있다는 반전을 드러내면서 서양에서 숲을 바라보는 관점의 변화가 있음을 암시한다. 프랑스의 화가 앙리 루소가 그린 *Dream*(1910)은 이국적인 동식물이 살아가는 정글의 모습을 포착했고, 기존의 숲이 지닌 의미와 함축성을 공유하면서도 울창한 나무가 우거진 정글 특유의 미스터리한 분위기를 초현실적이면서도 길들여지지 않은 야생의 영역이라는 느낌을 자아낸다. 특히 작품 중앙에 위치한 인간은 문명과 야만성의 관계에 대한 루소의 탐구를 강조해서 보여준다.

한편, 전통적으로 동양의 동화에 등장하는 숲은 조화나 균형과 연관 지어 읽힌다. 16세기의 중국 소설 *서유기*에서는 말하는 동물과 둔갑술로 자유롭게 몸을 바꾸는 요괴들이 마법에 걸린 숲에 살아가는 내용이

주를 이룬다. 이처럼 인간 세계와 초자연적 세계의 경계를 흐리는 숲은 중국 문학에서 흔히 발견되는 주제의적인 인간과 자연의 공생을 드러내는 전형적인 모티프다. 삼주, 왕희와 같은 화가가 그린 전통 중국 산수화는 울창한 숲과 우뚝 솟은 산을 묘사하며 평화롭고 고요한 분위기를 전달한다. 일본의 민속문화는 마법에 걸린 숲을 혼령이 사는 곳으로 묘사하는데, 그 중 잘 알려진 것이 *스튜디오 지브리*가 제작한 영화 *모노노케 헤메*(1997)의 배경이 되는 숲이다. 여기서 숲은 생존하는 존재로, 신을 비롯한 신비로운 생명체들이 모두 모여 살아가는 터전이다. *모노노케 헤메*의 내러티브는 인간이 주도하는 급속한 개발과 자연 보존 사이의 미묘한 균형을 탐구하며 자연과 인간을 더 긴밀하게 상호 연결 지어 바라본다.

이렇듯 두 문화가 내세우는 가치와 긴 시간 전해내려 온 신화에 기반해, 서양과 동양의 오래된 이야기와 예술에서 숲을 바라보는 관점은 차이를 가진다. 서양에서 숲은 신비롭고 위험한 곳으로 인식되는 반면, 동양에서는 조화로운 공존을 강조하는 기제로 숲을 사용해왔다.

나탈리 뒤버그와 한스 버그의 작품에서 숲이라는 소재가 처음으로 등장한 것은 클레이 애니메이션 *Untitled (Fairytale)*(2002-03)과 이듬해 발표한 *My Name Is Mud*(2003)로, 이후의 작품에서도 숲은 주요한 배경으로 꾸준히 등장한다. 나무, 덩굴, 버섯, 그리고 마술적인 생명체들은 이들이 직조한 스토리에 자주 나타나며 때때로 작품의 주인공이 되기도 한다. ‘나는 당연히 목탄을 다룬다’라는 뜻의 제목을 가진 *Jag sysslar givetvis med trolleri*(2007)는 목탄 드로잉을 스톱모션 영상으로 제작한 작품으로, 드로잉이 반복적으로 지워지고 다시 기입되는 방식으로 만들어졌다. 작품은 어린 여인이 마법에 걸린 숲속을 탐험하다가 나무 두 그루의 괴롭힘을 받고 괴물 같은 존재로 변하고 마는 이야기를 다룬다.

나아가 나탈리 뒤버그와 한스 버그의 영상에 등장하는 요소들은 더 이상 영상 매체에 갇혀있지 않고 물리적인 전시 공간으로 뿔어 나오기도 한다. 번성하는 자연에서 나무, 꽃, 작은 동물을 찾을 수 있는 것처럼, 이들의 전시는 푸른색의 빛이 감도는 꽃이 피어있고 곤충과 새가 가득히 앉아있는 나뭇가지가 바닥과 벽 곳곳에서 발견된다. 전시장의 어떤 곳은 작은 조각들이 보다 조밀하게 모여 있는데, 이는 산림 벌채를 역으로 암시하거나 도심 공원을 나타내기도 한다.

11. *Like Beads on a String*, 2022, 목탄 애니메이션, 사운드, 3분 17초(영상), 13분 9초(사운드)

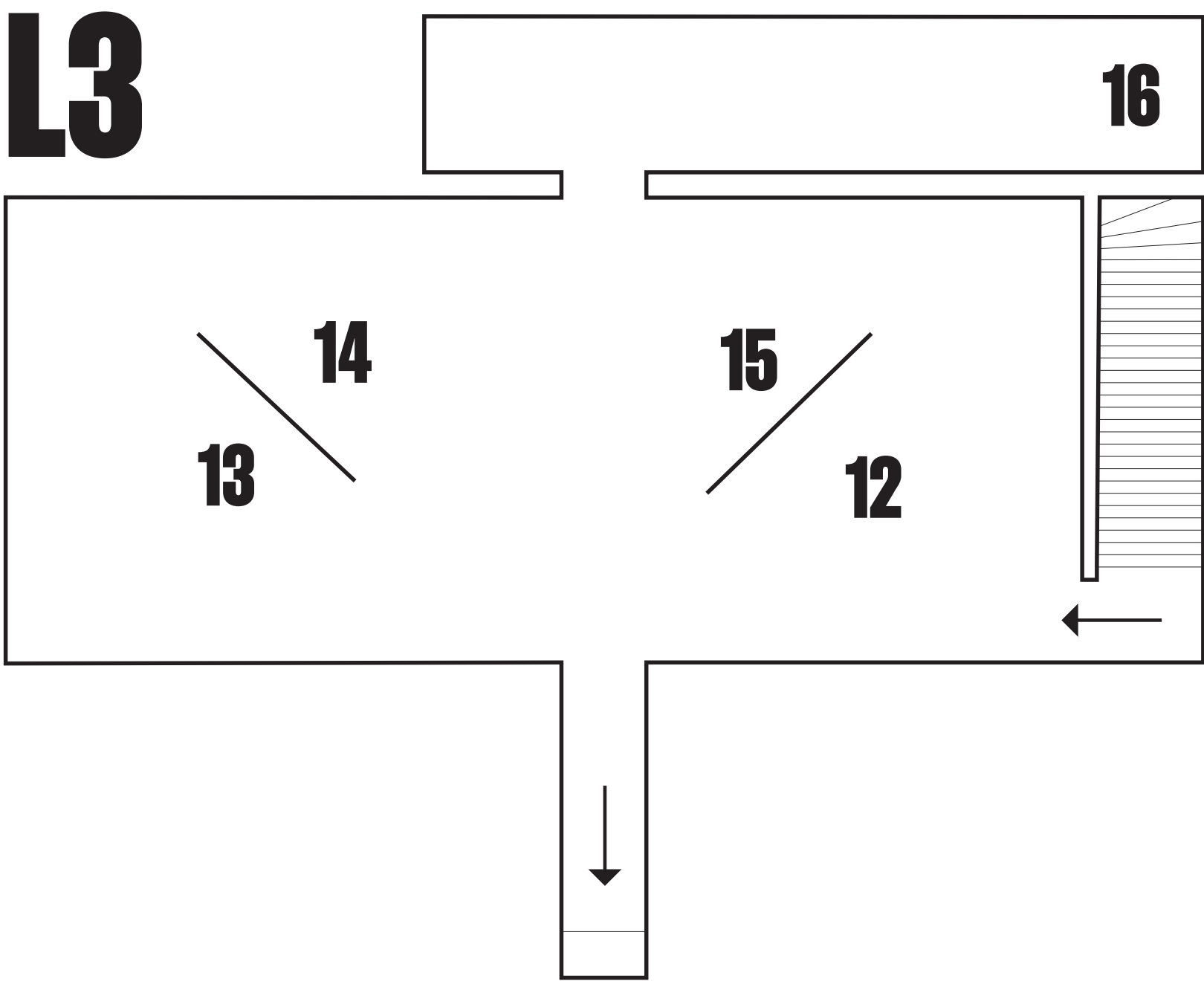


흔히 경외의 대상으로 여겨지는 늑대는 동서양의 민속문화와 예술 표현에서 필수적인 모티프로 등장해왔다. 유럽 중세의 예술에서 늑대는 긍정적 의미와 부정적 의미를 모두 내포하기도 했다. 성 프란체스코와 함께 등장하는 장면을 묘사한 작품에서 늑대는 충성심과 동료애를 상징하는 반면, 늑대는 길들여지지 않은 어둠의 야생을 암시해 기독교적 우화에서는 늑대를 종종 사악한 무리와 연관 짓기도 했다. 이후 르네상스 시대에 늑대는 알레고리 회화의 중요한 모티프로 등장하면서 자연의 공포함과 인간 행동의 예측 불가능한 불안정성을 나타냈다. 예컨대 영국 원지성의 왕립 도서관에 소장되어 있는 레오나르도 다빈치의 *Allegory with Wolf and Eagle*(1515)에서 배의 키를 잡고 있는 인간 형상의 늑대로 가톨릭 교회가 묘사된 바 있다.

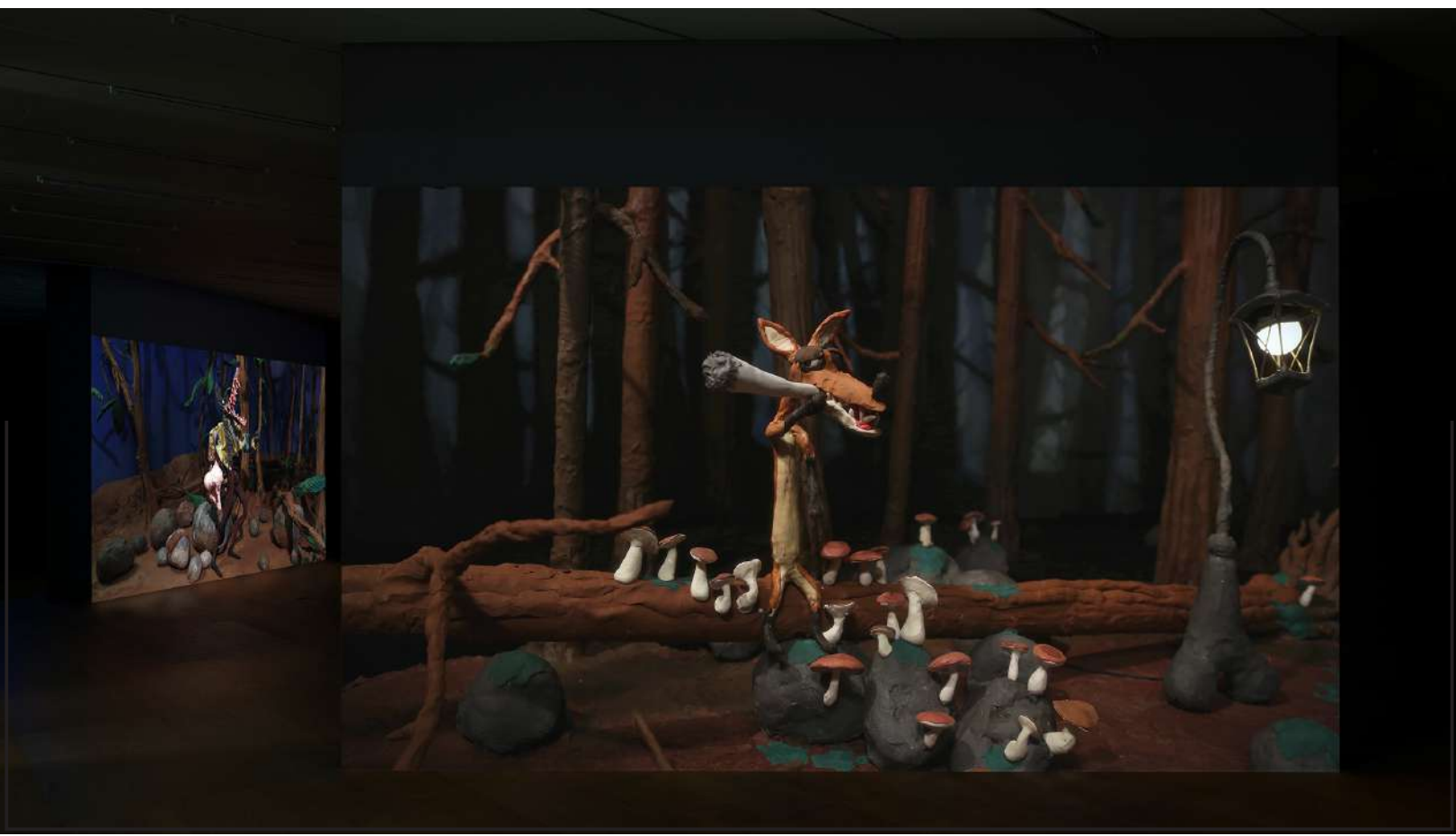
모두에게 잘 알려진 *빨간 망토*는 샤를 페로가 1697년 발표한 동화로, 원시적이고 위협적인 힘을 지닌 자연과 늑대를 동일시한다. 키스타브 도레, 윌리엄 크레인과 같은 삽화가는 일러스트에서 교묘하고 사악한 의도를 지닌 늑대의 모습을 생생하게 담아내는가 하면, 할리우드 펠릭스가 기록한 민담 *아기 돼지 삼형제*(1886)는 늑대를 괴물하고 무자비한 천적으로 그려낸다. 나아가 가브리엘-수잔 드 빌브르의 동화 *미녀와 야수*(1757)는 인간과 늑대의 특성을 결합한 야수 캐릭터를 탄생시킴으로써 늑대에 신비성을 부여했다. 프랑스의 시인이자 영화감독 장 콥토는 영화 *미녀와 야수*(1946)에서 이 주제를 더 깊이 탐구하기도 했다.

반면, 동양의 전통적인 설화에서 늑대는 긍정적인 상징성을 내포한다. 일본의 경우, 늑대라는 생명체를 변함없이 우직한 보호자로서 어려운 시기에 인간과 연대하며 고난을 건디는 존재로 그려냈고 우타가와 쿠니요시와 같은 우키요에 화가들은 늑대의 용기와 동지애를 부각했다. 중국의 민담 *중산랑전*(中山狼傳)에 등장하는 늑대는 예리하고 지적인 면모를 지녔는데 이는 중국 전통 서목화와 목판화에 흔히 반영되어 있는 모티프이기도 하다. 중국과 한국 설화에서 찾아볼 수 있는 구미호 역시 종종 늑대와 같은 특성을 보여주곤 한다. 중국과 가까운 몽골의 유목 문화에서 늑대는 길잡이이자 인간을 지키는 보호자로, 인간과 자연 사이의 조화로운 공존을 상징하는 존재로 여겨진다.

외롭지만 우직한 늑대, 혹은 둔갑 능력을 지닌 신비로운 늑대 모티프는 서양과 동양의 이야기에 모두 등장하며 문화적 경계를 초월하고 인간성과 야생 사이의 복잡한 상호작용을 상징해왔다. 뿐만 아니라 아무리 고도로 진화된 인간이라도 욕망, 투지, 폭력과 같은 본능이 우리의 육체를 일부 지배하는 것처럼 동물적 습성에서 완전히 자유로울 수 없다는 사실을 암시한다. 뒤버그와 버그의 작품에도 지속적으로 등장하는 늑대는 외롭고 고독하게 묘사된다. *Untitled (Vargen)*(2003)의 늑대는 암체에 앉아 담배를 피고 있는가 하면, *We Are Not Two, We Are One*(2008)에서는 어린 소녀와 몸을 공유하기도 한다. *Like Beads on a String*(2022) 속 늑대는 서글픈 울고 있는데, 방울지어 떨어질 눈물은 나뭇잎에 서글픈 목탄으로 그려진 숲속 깊숙한 흙 아래까지 흘러내려 그 아래 숨겨진 다이아몬드를 발견하게 된다.



12. *A Pancake Moon*, 2022, 스톱모션 애니메이션, 영상, 음악, 6분 14초
13. *Howling at the Moon*, 2022, 스톱모션 애니메이션, 영상, 음악, 5분 37초
14. *Dark Side of the Moon*, 2017, 스톱모션 애니메이션, 영상, 음악, 6분 40초
15. *Get Close To Each Other and Stick Together*, 2024, 유리, 레진, 금속, 목재, 폴리머 클레이, 아크릴 페인트, 대리석 가루, 8점, 가변 크기



의인화된 동물과 오브제는 여러 문화와 시대를 초월해 수세기 동안 보는 이들을 사로잡았다. <이슈우화>는 동물과 무생물에 생명을 불어넣는 표현의 기원이 고대 그리스까지 거슬러 올라간다는 사실을 보여주는 대표적인 사례로, 인간처럼 표현된 동물 캐릭터들을 통해 도덕적 교훈을 효과적으로 전달했고 이후 유사한 장르가 어색함 없이 수용될 수 있도록 하는 기반이 되었다. 프랑스의 시인이자 동화 작가인 장 드 라퐁텐은 17세기 우화의 전통을 이어받아 의인화된 동물들이 주를 이루는 이야기에 재치와 지혜를 함께 담아냈고, 초자연적 능력을 지닌 손오공의 모험을 따라 전개되는 <서유기>는 16세기 명나라에서 쓰여져 현재까지 연극, 만화, 소설로 번안되며 오랜 시간 즐겨 읽히고 있다.

20세기에 들어서면서 애니메이션이라는 새로운 매체가 등장하자 의인화된 동물 내러티브에 또 다른 차원이 열렸다. 1920년대 월트 디즈니에서 만든 미키 마우스, 도널드 덕 같은 캐릭터들이 문화 아이콘으로 자리매김했으며, 1930년대 워너 브라더스에서 탄생시킨 <루니툰즈> 시리즈에는 벅스 버니 등의 캐릭터들의 등장으로 유머와 풍자가 더해졌다. 이런 만화들은 탁월한 유희의 대상이 될 뿐만 아니라 인간처럼 움직이고 생각하는 캐릭터들에 대한 인식의 틀을 형성했다는 측면에서 문화적 기여도가 높다. 이 테마는 애니메이션 영화가 비약적으로 발전하는데 큰 역할을 했으며, 추후 같은 소재를 사용해 텔레비전용 만화 제작으로 이어지기도 했다. 사람과 비슷한 특성을 보이는 무생물 오브제와 익살스럽게 의인화된 동물들이 등장하는 만화는 오늘날에도 계속해서 전 세계 시청자들의 마음을 사로잡고 있다.

뒤버그와 버그의 작품 속 내러티브를 전개시키는 방식과 테크닉은 이러한 만화와 유사한데, 관람객들이 만화에 익숙하다는 점을 활용하면서도 만화가 흔히 취하는 익숙한 서사 구조 중 일부는 의도적으로 파괴한다. 그 과정에서 의인화된 동물과 오브제는 전형화된 플롯과 내러티브의 거부를 실현하는데 주요한 역할을 해내기도 한다. 이번 전시에서 가장 어두운 공간에서 상영되는 클레이 애니메이션 영상 3부작의 주인공 역시 인간처럼 말하고 행동하는 달, 달걀, 곰, 늑대 두 마리, 돼지, 소, 작은 소녀, 그리고 집 한 채다.

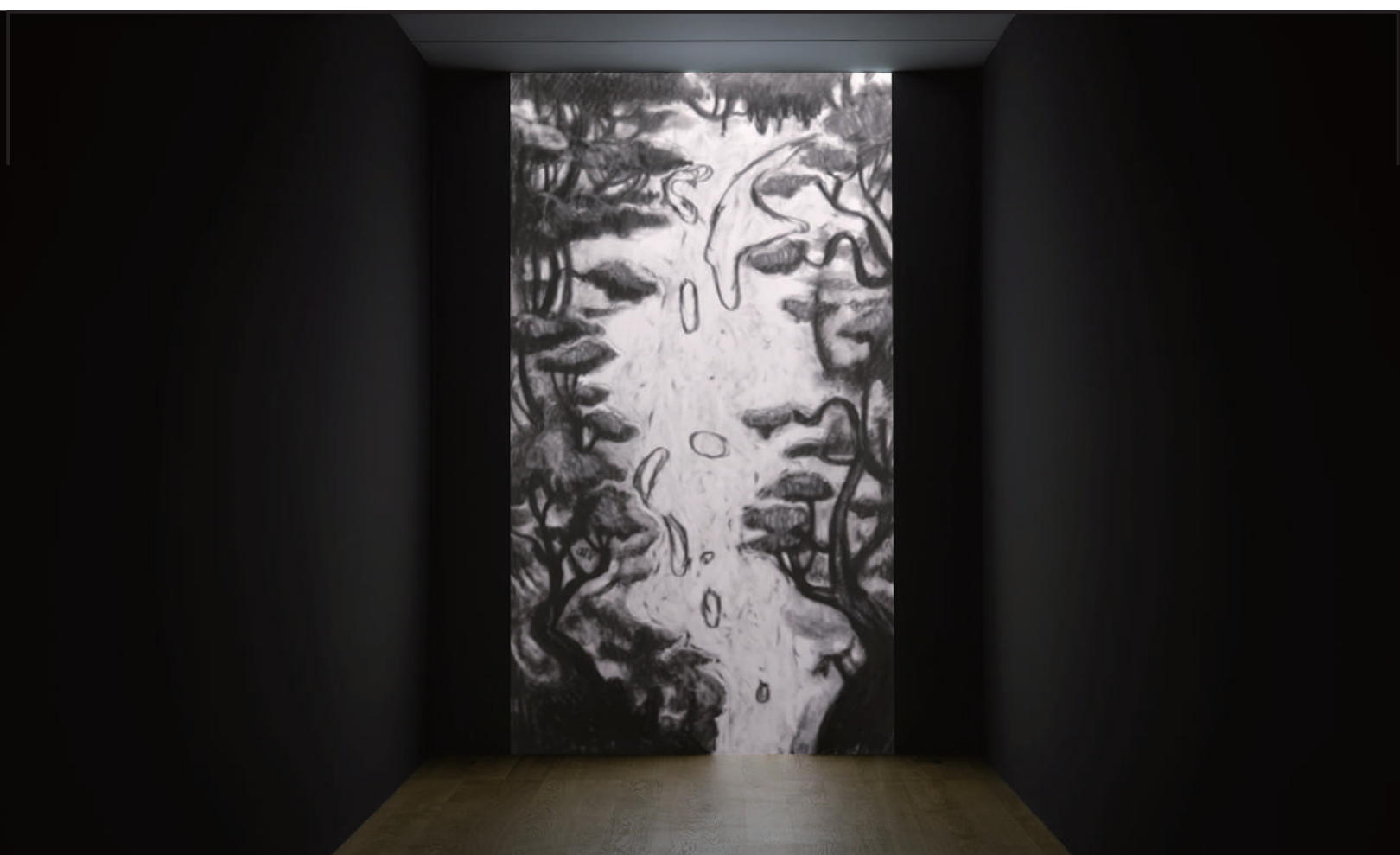
<Dark Side of the Moon>(2017)은 말하는 집, 담배 피는 늑대, 어린 소녀, 똥똥한 돼지, 출추는 달이 어우러져 살고 있는 그늘진 숲을 배경으로 설정한다. 주인공 무리가 잃어버린 순수한, 호기심, 탐욕이라는 주제로

열띤 이야기를 나누는 과정에서 금기시된 호기심을 탐닉하는 불안정한 분위기가 화면 전반을 휘감는다. <A Pancake Moon>(2022)에서는 달걀이 숲 속을 춤추면서 돌아다니다가 달걀을 유혹해 잡아먹고자 하는 짓궂은 동물 세 마리의 꾀임에 넘어가게 된다. 급박한 상황에서 달걀은 탈출을 위해 달로 둔갑하고 결국 중력에 의해 땅으로 떨어지기 전까지 격렬하게 춤을 추고, 하늘에서 떨어지자 달을 흉내 내던 달걀은 본연의 형태와 자아정체성을 상실하고 무력하게 패배하고 만다. 그런가 하면 <Howling at the Moon>(2022)이라는 제목의 작품에서 달은 한 커플의 불균형한 역학관계 앞에서 무기력한 상태로 등장하고, 이들과 멀쩡이 떨어진 채 체념한 달은 늑대의 지저분한 욕망으로부터 암태지를 구해내지 못한다.

뒤버그와 버그는 스톱모션을 활용함으로써 클레이부터 천, 인형, 일상의 오브제까지 광범위한 소재를 채택해 작업할 수 있는 유연성을 갖게 되었고, 불완전한 오브제들이 결합되어 만들어내는 다양한 질감은 여타 애니메이션과 차별화되는 따뜻함을 자아낸다. 스톱모션은 그 특성상 제작에 긴 시간이 걸리고 극도의 세심한 노력을 요하지만, 그럼에도 작가들은 스톱모션 형식을 고집해 빠르게 급변하는 디지털 시대에서 흔히 볼 수 없는 수공예적인 애니메이션을 탄생시키며 세계적인 주목을 받았다.

뒤버그와 버그가 만들어내는 애니메이션은 20세기 중반에 활동했던 애니메이션 제작자 아트 클로키, 밥 가디너, 월 빈튼으로부터 큰 영향을 받았다. 1950년대 미국을 대표하는 TV 애니메이션 시리즈이자 아트 클로키가 제작한 <검비쇼>는 아이코닉한 캐릭터를 배출했을 뿐만 아니라 원작이 영화, 소설, 만화 등 다른 매체로 전개되는 미디어 프랜차이즈의 도입을 다지면서 애니메이션의 붐을 이끌었다. <월레스와 그로밋: 화려한 외출>(1989) 또한 잘 알려진 클레이 애니메이션인데, 이를 시작으로 닉 파크가 이끄는 아드만 애니메이션 스튜디오는 클레이 애니메이션에 인형을 등장시킨 팀 버튼의 영화 <크리스마스 악몽>(1993)과 아드만 스튜디오 최초의 장편 클레이 애니메이션 영화 <치킨런>(2000) 등 많은 관객들의 사랑을 받은 영화와 TV 시리즈를 잇달아 선보였다. 특히 피터 로드와 닉 파크가 감독을 맡은 <치킨런>이 양계장을 배경으로 닭의 특성을 유머러스하면서도 창의적으로 표현해 관객에게 높은 몰입도와 즐거움을 선사하는 임제적인 캐릭터를 창조하는데 있어 클레이 애니메이션의 효용을 여실히 드러냈다.

16. *Waterfall Variation (Choir)*, 2015, 디지털 영상 애니메이션 (흑백, 사운드), 4분 32초



긴 역사를 통틀어 예술가들은 캔버스 또는 다른 매체에 폭포의 역동성을 담아내는 일에 끊임없이 도전해왔다. 폭포를 화면에 옮겨 담는 것은 쏟아지는 물줄기, 부서지는 물기품, 조화로운 빛과 그림자의 유희를 표현하기 위해 구성과 기법에 대한 예리한 이해가 동반되어야 했다. 그럼에도 많은 화가들은 자연의 숭고한 힘을 기술적으로 구현하면서 발행하는 미묘한 상호작용을 탐구할 수 있는 기회로 여기면서 폭포로부터 영감을 얻어왔다.

예컨대 한국의 경우, 조선시대 산수화 중 중요한 산을 배경 삼아 폭포를 잘 짜인 옷감처럼 담아낸 정선의 <금강전도>(1734)가 이러한 전통을 훌륭하게 이어받은 사례로 손꼽힌다. 작품 속 쏟아져 내리는 물줄기는 역동적인 에너지를 표출하면서 장엄한 자연의 아름다움을 인상적으로 표현한다. 그런가 하면 중국의 수묵화는 폭포와 산수 철학 사이의 깊은 연관성을 암시한다. 십주, 동기창 같은 문인화가들은 인류와 자연 사이의 조화를 능숙하게 전달하면서 영원히 순환하는 삶, 혹은 우주의 미묘한 균형을 상징하는 존재로 폭포를 인식했다. 한편 폭포는 일본의 전통적인 수묵화와 목관화에서 중요한 풍경의 일부로 묘사되거나, 미인도의 경우 등장하는 도상에 따라 순수함과 부활 사이를 오가며 폭넓은 상징성을 드러냈다. 대표적인 우키요에 화가인 가쓰시카 호쿠사이의 <A Tour of the Waterfalls of the Provinces>(1833-34)에서 폭포는 일본 예술의 정수를 압축하는 도상으로 나타난다.

그런가 하면 18세기 유럽 후반에 등장한 낭만주의 사조는 자연을 영감과 감동 표현의 원천으로 여겨 경외감을 불러일으키는 폭포의 힘을 강조했다. 장엄하고 숭고한 폭포를 등장시킨 작품으로는 윌리엄 터너의 <The Great Falls of the Reichenbach>(1804), 존 컨스터블의 <The Leaping Horse>(1825), 카스파르 다비드 프리드리히의 <The Evergreens by the Waterfall>(1828) 등을 꼽을 수 있다. 이러한 낭만주의의 경향을 이어받은 19세기 미국의 풍경화가들은 길들여지지 않은 자연의 아름다움을 탐구하는 맥락에서 폭포를 다루었다. 토머스 쿨, 프레데릭 에드윈 처치와 같은 작가들이 이끌었던 허드슨 리버 화파(Hudson River School)는 장엄함을 특징으로 하는 미국의 자연 풍경을 그림으로 담아냈는데, 폭포의 에너지를 여과없이 발산해내는 처치의 <Niagara Falls>(1857)가 대표적이다.

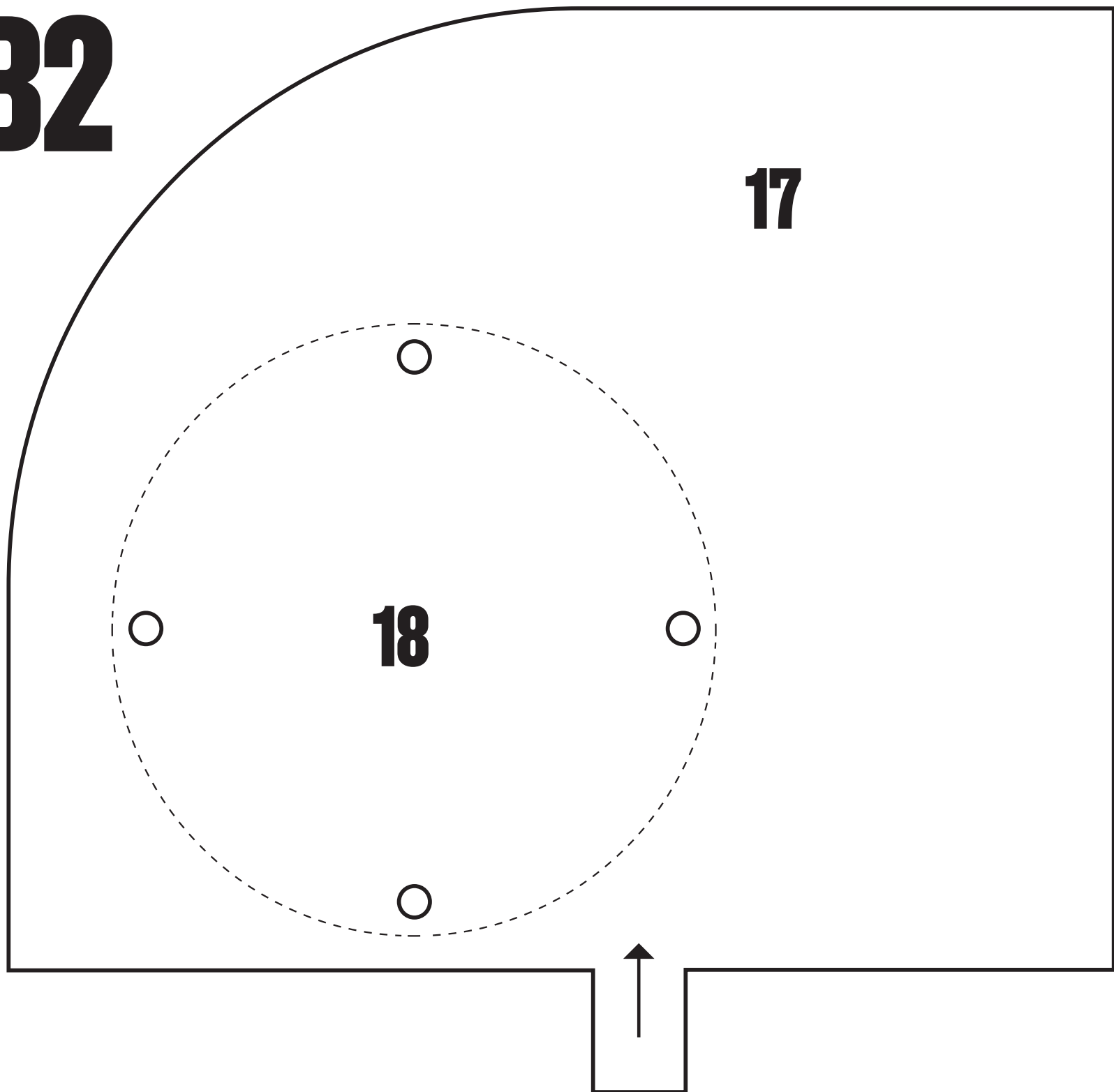
전통적인 회화 및 관화뿐만 아니라 사진에서 또한 폭포의 움직임과 신비로움을 소재로 채택하는 경우가 많았다. 흑백 풍경 사진으로 잘 알려진 미국의 사진작가 안셀 애덤스는 작품을 이루는 주요한 구성요소에 폭포를 포함시켰고, 요세미티 국립공원의 폭포를 탁월하게 포착해 세월이 흘러도 변치 않는 자연의 아름다움을 담아낸 바 있다. 폭포의 이미지를 효과적으로 다룬 영화 중 주목할 만한 작품으로는 폴랑 조페 감독의 <미션>(1986)을 들 수 있다. 아르헨티나와 브라질 접경 지대에 위치한 이구아수 폭포는 자연의 웅장함을 효과적으로 표현하면서도 동시에 영화 속 가슴 아픈 사연의 공간적 배경이 되어 유럽 식민 세력과 토착 문화 간 충돌을 상징한다. 알레한드로 곤잘레스 이냐리투 감독의 영화 <레버넌트>(2015)에서 주인공 휴 글래스는 험겨운 여정 중 숨이 멎을 듯한 장엄한 폭포와 마주한다. 이 장면은 경외감을 불러일으키는 자연의 아름다움을 전달함과 동시에 인물의 정신적 각성을 유발하는 중요한 소재로 기능하면서, 무언가를 찾아 내리는 정화와 기존의 것을 뒤바꾸는 전환을 함축하는 폭포가 영화의 주제를 잘 드러내는 부분이기도 하다.

<Waterfall Variation (Choir)>(2015)은 뒤버그와 버그가 2015년에 처음 발표한 <Waterfall Variations> 시리즈로 묶이는 작업이다. 목탄 드로잉에 여러 색을 입혀 제작된 영상에서 뒤버그는 울창한 야자수와 침엽수로 가득한 풍광을 관통하며 흐르는 폭포를 묘사하기 위해 스톱모션 기법을 사용했다. 이때 한스 버그의 음악이 물의 움직임을 생생하게 전달하는데, 생기발랄하고 활기 넘치며 심지어 초조하다고 느낄 정도의 급박한 리듬부터 장엄하지만 어둡고 우울하게 들리는 물이 흘러드는 소리까지 광범위한 음향을 영상에 입혔다. 이렇게 제작된 <Waterfall Variations>은 아마도 이 듀오의 가장 섬세하면서도 추상적이고 형이상학적인 작품이라고 말할 수 있을 것이다. 같은 공간에 놓인 유리 꽃 조각도 영상과 유사한 분위기를 자아내면서 몰입도를 더욱 증폭시킨다.

B2

17

18



17. *Possibilities Untouched by the Mind*, 2024, SLA 3D 프린팅, 구리, 니켈, 도금, 12 artworks, 가변 크기

18. *The Silent Observer*, 2024, 폴리에스틸렌, 우레아 코팅, 마닐라 로프, ø 300 cm



금박을 활용한 조각은 오래 전 고대 문명사회로 거슬러 올라가 그 기원을 찾을 수 있다. 고대 중국에서 금은 물질적 가치뿐만 아니라 그 상징적 의미로 인해 숭배되었고, 금을 입힌 부처상과 보살상은 불교 예술의 가장 보편적인 도상으로 종교적 가르침을 널리 퍼뜨리는데 기여했다. 간쑤성 둔황의 모가오 굴(막고굴)에 위치한 부처상 등 당나라 시대의 유명한 불상들은 동양의 금 세공 기술이 극도의 정교한 수준에 도달했음을 잘 보여주는 예시다. 그런가 하면 일본에서 금으로 제작된 조각은 종교와 더 밀접한 연관성을 지니는데, 이를 방증하듯 건축과 조각의 조화로운 융화를 자랑하는 교토의 금각사는 건물 전체가 금박으로 뒤덮여 있기도 하다. 조각에서는 신, 신화적 존재, 혹은 민속 설화에 등장하는 장면을 묘사하기 위해 종종 금이 사용되었으며, 금은 자연적 아름다움과 물질적인 화려함 사이 미묘한 균형을 반영하는 재료로 여겨졌다.

서양에서도 역시 금박을 입힌 조각의 전통은 수천 년에 걸쳐 이어졌다. 섬세한 손재주로 이름난 그리스인들은 신과 영웅을 본뜬 동상을 금으로 장식함으로써 숭배의 대상을 한층 신성하게 표현했다. 고대 7대 불가사의 중 하나인 올림피아의 제우스 상은 현재 파괴되고 일부 유실된 상태이지만 금과 상아로 화려하게 제작되었고, 아테네의 아테나 파르테노스 상 역시 금박을 입힌 조각이라는 형식을 통해 고전기 그리스의 장엄함을 여실히 보여준다. 로마에서는 황제의 초상이나 성경 속 성인들의 조각에 금장식을 더해 그들의 숭고한 권위를 강조하기도 했다. 로마 조각가들의 정교한 솜씨를 보여주는 대표적 작품은 마르쿠스 아우렐리우스 황제의 금동 기마상으로, 예술적인 기교와 화려한 금의 뛰어난 조합이 돋보인다.

중세 유럽에서는 기독교가 생활 양식뿐만 아니라 예술 전반에 지배적인 영향을 미쳤기 때문에 금박 조각은 교회에서 다양한 용도로 널리 사용되었다. 특히 성인, 천사, 성경에 등장하는 장면을 주로 묘사한 고딕 시대의 조각은 금박을 활용해 예배당을 신비로운 천상의 분위기가 감도는 공간으로 조성했다. 사람들은 황금의 반짝이는 표면이 신성한 빛을 반사한다고 믿었기에 금으로 장식된 조각은 영적 경험으로서의 예배에 더욱 몰입하게 하는 효과가 있었다. 이후 르네상스 시대에 접어들면서 고전 미술에 대한 관심이 부활했고 도나텔로, 미켈란젤로와 같은 조각가들은 그들의 대작에서 강조해야 할 중요한 부분에 금을 사용했다. 신대륙과의 조우를 통해 시야를 넓힌 서구 사회는 동양의 예술 양식 중 일부를 본격적으로 받아들였는데, 바로크와 로코코 시대에 제작된 금박 조각에서 동서양의 양식이 혼재하는 모습을 찾아볼 수 있다. 정교한 금박 장식이 수놓아진 작은 크기의 조각, 가구, 건축의 장식 요소들이 그 예시다.

바로크 시대에 예수의 탄생을 그린 장면과 작은 도자 조각상, 로코코 시대의 테이블 장식, 그리고 19-20세기의 과학 디오라마(특정한 장면을 배치하거나 연출하기 위해 제작된 소형 모형)와 인형의 집에 표현된 복잡한 세계는 나탈리 뒤버그와 한스 버그가 작품 속에 펼쳐놓은 이미지와 유사하다. 로코코 시대부터 전해져 오는

설화에 고전 신화와 성경이 풍부하게 등장하는 것처럼, 뒤버그와 버그 역시 작품에서 오랜 시간 전승되어온 민담과 동화를 참조한다. 애니메이션의 촬영 세트는 본래 영상의 배경으로만 제작되었으나 2000년대 이후 세트 자체만으로도 작품으로서 기능하기 시작했다. 이들은 먼저 개별 캐릭터나 배경 요소들에 아무런 움직임을 가하지 않은 상태로 유리 진열장에 넣는 것에서부터 출발해 점점 더 복잡한 디오라마로 발전시키는 방식을 취하는데 〈A Thief Caught in the Act〉(2008)에 등장하는 금색 탁자나 〈I Found Myself Alone〉(2008) 속 금장의 찻잔 세트를 예로 들 수 있다. 영상 이전에 존재하는 이 총체적인 설치는 그 자체로 디오라마라고 여겨지기에 충분하며, 내러티브는 영상이 아니라 바로 이 공간에 내재되어 있다.

작가들은 송은에서의 이번 전시를 위해 황금 비버 열두 마리가 어스름 속에서 푸른빛을 내는 나뭇가지로 댐을 지으며 바쁘게 움직이는 모습을 연출했다. 비버들이 살아가는 땅 속 거대한 구멍으로 탈바꿈한 전시장은 은은한 금빛으로 반짝이고, 한스 버그의 음악으로 가득 찬 모습이다. 환상적인 지하 세계를 연상케 하는 공간은 마법의 영역으로 향하는 상징적인 관문의 역할을 하고 이와 같은 비밀스러운 출입구가 울창한 폭포의 뒤편, 혹은 원시림 깊숙한 곳에 숨겨져 있는 동화 속 장면을 떠올리게 한다. 오래된 이야기들에서 동굴은 주로 반짝이는 보석, 불가사의한 고대 유물 등 상상할 수 없는 부를 가져다 줄 진귀한 보물이 은닉되어 있는 곳으로 묘사된다. 숨겨진 보물은 등장인물들을 강력하게 유혹하는 동기로 작용해 위험한 여정을 결심하도록 부추기기도 한다. 〈백설 공주〉의 난쟁이가 다이아몬드 광산에서 귀한 보석을 찾아낸 것부터 영화 〈알라딘〉 속 남루한 삶을 살던 주인공이 동굴에서 마법의 램프를 발견하거나, 〈알리바바와 40인의 도둑〉에서 주인공과 동료들이 훔친 보물을 비밀의 동굴에 숨기는 스토리까지, 지하 공간은 늘 예측할 수 없는 놀라운 무언가가 숨겨져 있다는 매혹을 불러일으킨다. 안데르센의 〈인어공주〉(1837)에서 동굴은 아리엘이 모은 인간의 물건들을 비밀스럽게 숨기는 장소로서 개인적인 발견을 촉발하는 공간으로 등장한다면, 루이스 캐럴의 〈이상한 나라의 앨리스〉(1865)에서는 토끼굴을 통해 맞닥뜨리게 된 윈터랜드의 독특한 풍경이 묘사되면서 초현실로 도달하는 포털로서 지하 세계가 그려진다. 〈반지의 제왕〉(1954) 속 서사시적 판타지에서 난쟁이들의 왕국 모리아를 복잡한 터널과 웅장한 원형홀로 빼곡하게 들어찬 지하 도시로 표현한 톨킨 감독은 〈호빗〉(1937)에서 마찬가지로 섬세한 지하 풍경 묘사를 통해 작품을 지탱하는 세계관에 깊이를 더했다.

이렇듯 그늘지고 미스터리한 공간을 품은 동굴은 알려지지 않은 것, 알지 못하는 것의 존재를 강력하게 암시한다. 인물들에게 잠재된 두려움과 가장 깊숙이 위치한 욕구를 마주하는 환경을 제공하기도 하는 동굴은 개인적인 성취와 발견이라는 서사를 이끌어나가는 장소로 기능한다. 숨겨진 보물이 말 그대로의 물질적인 부이진 심오한 계시이건, 내러티브 속 신비로운 동굴로의 입장은 언제나 성장과 발견으로 향하는 길이며, 달의 어두운 빛이 그 여정을 나란히 비춘다.

나탈리 뒤버그 & 한스 버그
Nathalie Djurberg & Hans Berg



1978년 스웨덴 뤼세실 출생의 나탈리 뒤버그는 주로 클레이 피규어와 목탄 드로잉을 기반으로 스톱 모션 애니메이션을 제작한다. 뒤버그의 애니메이션은 그로테스크하고 초현실적인 내러티브를 내세워 인간의 본성, 욕망, 무의식의 복잡성을 탐구한다. 스웨덴 레트비크 출신의 1978년생 한스 버그는 작곡가이자 일렉트로닉 뮤지션으로 활동하고 있으며, 그의 음악은 뒤버그의 스토리텔링을 다감각적으로 보완하면서 웅장한 사운드 스케이프로 점차 확장해나간다.

주요 개인전으로 «The Skin is a Thin Container» (리옹 현대미술관, 프랑스, 2023), «A Moon Wrapped in Brown Paper» (프라다 롱 자이, 중국, 2021), «Delights of an Undirected Mind» (볼티모어 미술관, 미국, 2019), «A Journey Through Mud and Confusion with Small Glimpses of Air» (스톡홀름 현대미술관, 스웨덴, 2018), «Nathalie Djurberg & Hans Berg» (프리더 부르다 미술관, 독일, 2017), «Nathalie Djurberg & Hans Berg» (도른비른 쿤스트라움, 오스트리아, 2016), «The Secret Garden: Nathalie Djurberg & Hans Berg» (멜버른 현대미술센터, 호주, 2015), A World of Glass (보스턴 현대미술관, 미국, 2014), «The Parade» (위커아트센터, 미국, 2011) 등을 개최했다. 피노 카스칼리 재단상 (2012), 제12회 국제 카이로 비엔날레 특별상 (2010), 제53회 베니스 비엔날레에서 은사자상 (2009), 카네기 미술상 (2008) 등을 수상한 바 있으며 볼티모어 미술관, 브레멘 현대미술관, 취리히 쿤스트하우스, 스톡홀름 현대미술관, 보로스 현대미술관, 해머뮤지엄, 뉴욕현대미술관, 구겐하임 미술관, 잠룡 피츠 등 유수의 기관에 작품이 소장되어 있다.

주최
재단법인 송은문화재단

기획
(주)로렌스 제프리스

협력 큐레이터
마리오 메이네티

전시 진행
권홍은, 김현수, 이아나
실바나 라고스

그래픽 디자인
윤현학 (메이저마이너리티)

공간 조성
김도현 스튜디오

영상 장비
곰디자인

인쇄
으뜸프로세스

번역
서울셀렉션

촬영
김재범

후원
스웨덴 예술위원회

©2024 (재)송은문화재단
본 인쇄물이 실린 글과 도판은 (재)송은문화재단과 작가의 동의 없이 무단으로 사용할 수 없습니다.

송은
06016 서울 강남구 도산대로 441
T 02 3448 0100
F 02 3448 0105
songeun.or.kr