



아트인컬처
September 2018

Special Feature /
지금, 비엔날레 바로가기

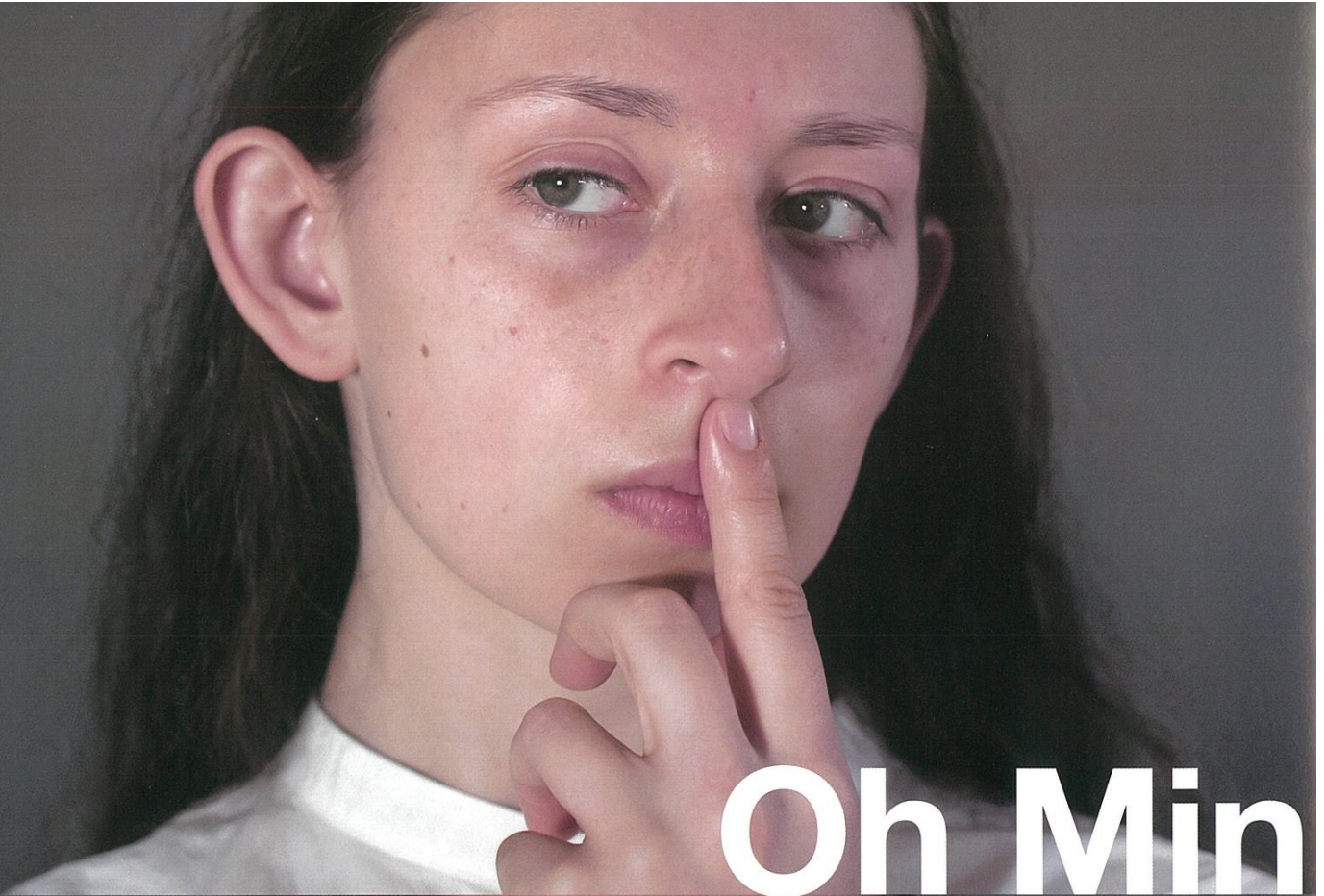
Pick Up /
쌘지, 여전히 무서운 아이들

Theme Special /
포스트-스펙터클과 예술

Artist /
노상호 오민

ARTIST
오민

Oh Min



미술, 인식의 연습곡

/ 신 예술

SHIN 서울시립미술관북서울관 전시 <타이틀 매치: 이형구 vs. 오민>전에서 새로 선보인 <연습곡 1번>과 <연습곡의 연습곡>, <연습무의 연습무>, 그리고 아뜰리에에르메스에서 전시될 연작 <연습연 ABCD>는 모두 '연습곡'이라는 소재를 공유합니다. 연습곡은 스포츠에 가깝다고 느껴질 정도로 신체적인 음악인데요. 이 소재를 택하게 된 과정이 궁금합니다.

OH 줄리아 울프(Julia Wolfe)의 음악 <Lick>이 그 출발점입니다. 이 곡을 처음 들었을 때 방향성만 느껴지는 중간 상태에 있다는 느낌을 받았어요. 보통 음악의 첫 부분에서 (멜로디나 리듬, 혹은 음정 등으로 구체화되는) 주제가 제시되는데, <Lick>에서는 주제는 커녕 시작도 끝도 없는 연결구만 계속되는 것 같았습니다. 이 '연결구'는 지난 작업에서 지속적으로 다뤄온 운동성과 관계 구조를 환기시켰습니다. 한편 피아니스트 이영우에게 12인의 작곡가가 12인의 피아니스트와 협업해서 12개의 연습곡을 작곡한 프로젝트 '에튀드의 모든 것'에 관한 이야기를 듣고, 다시금 연습 속 운동성과 방향성을 떠올렸어요. 처음엔 연습곡이라는 소재를 <Lick>을 이해하기 위한 과정처럼 생각했지만, 연습곡의 근본인 '기술'과 '연습'에 대한 궁금증이 확대되면서, 결국 별도의 주제로 분리해 냈습니다.

수행과 '연습곡'

SHIN 이번 연습곡 작업에서는 '수행'이 이전보다 더욱 전면에 드러난 듯합니다. 저는 서양 고전음악은 작곡가-연주자-청중이라는 세 인물, 혹은 작품-수행-청취라는 삼각구도를 전제한다고 봅니다. 소나타 소재의 <ABA>(2016)에서는 작품 구조를 바깥으로 꺼내 사물의 움직임으로 조형했다면, 이번에는 철저히 수행에 집중했다는 인상을 받았습니다.

OH 오히려 시작점은 '구조'가 아니라 '수행'이었습니다. 고도의

집중력을 요하는 공연에서 발견되는 특유의 신체 현상에 집중하여 <마리나, 루카스, 그리고 나>(2014)를, 반대로 풍성한 표현에 직결되는 음악의 제스처도 계획과 이성의 산물일 수 있다는 측면에서 <이영우, 안신애, 그리고 엘로디 몰레>(2015)를 만들었어요. 이때 연주 연습을 음악 분석, 근육의 계획, 반복의 세 단계로 나누었는데 여기서 한 단계 더 들어가 사람들이 잘 의식하지 않는 음악 구조의 분석 단계에 집중해본 것이 <ABA>입니다. 피아노 연주가 모국어와 다른 언어로 영상의 시간 구조에 음악의 형식을 접목하는 것이 너무나 자연스러운 일이었고, 종종 론도, 모음곡 등 음악 형식을 영상의 큰 구조를 짜는데 이용해 왔습니다. <ABA>는 보다 본격적으로 소나타 구조를 분석하여 영상의 한 장면 한 장면마다 마치 음악을 조직하듯 정교하게 적용하는 시도였습니다. <ABA>연작 이후 음악 문헌의 구조 연구를 일단락 짓고 <관객>과 <공연자>(2017)를 만들면서 시간 뿐 아니라 공간, 역할, 인과의 구조를 짜는 방향으로 실험을 확장했는데, 이때 수행이 자연스럽게 다시 소환되었습니다. 수행을 표면에 남기고, 더 정교해진 구조가 그 이면으로 숨어 들어간 것이죠.

SHIN 보통 연습곡은 한 요소를 반복적으로 훈련하는 음악으로 이해됩니다. 그런데 작곡가 유희림과 함께 만든 음악 <연습곡 1번>에는 그러한 반복도 없고, 2부와 관계된 영상 <연습곡의 연습곡>에서 연습은 신체보다는 내적 훈련, 혹은 연주자들의 머릿속에 벌어지는 사건에 가까워 보입니다. 무엇을 위한 훈련이었나요?

OH 연습곡에서 두 가지 주제를 발견했습니다. 첫째는 과정과 최종이 공존하는 상태, 둘째는 기술의 범위입니다. 특히 기술이란 무엇인가라는 질문이 흥미롭게 다가왔어요. 대개 연습이 신체적인 일이라고 여기지만 쇼팽 연습곡 Op. 10 No. 3이나 Op. 25 No. 7은 신체 훈련보다는 음악적 표현을 강조한다는 인상을 줍니다. 저는 쇼팽이 이 연습곡을 통해 기술의 범위에 대해서 이미 질문을 던졌다고 생각합니다. 표현도 연습해야 한다는 뜻이 아니었을까요? 저는

영상작가 오민은 음악과 신체의 움직임을 작업의 핵심요소로 삼는다. 음악과 공연자의 움직임을 분석하고 이를 시각화하는 한편, 이들의 미묘한 심리상태까지도 놓치지 않는다. 최근 개최한 2인전 <타이틀 매치: 이형구 vs. 오민>(7. 24~10.14 서울시립미술관북서울관)과 예정된 개인전 <연습곡>(9. 6~11. 4 아뜰리에에르메스)에서는 '연습곡'에 근간을 둔 새 연작을 선보인다. 공연에 기반을 둔 전작과 달리 공연 전의 연습, 수행 그 자체로 초점을 돌렸다. 음악평론가 신예술과 작가 오민이 나눈 대담을 통해 신작의 의미와 기획과정을 깊이 들여다본다.



위 · 〈마리나, 루카스, 그리고 나〉 3채널 영상, 14채널 오디오 24분 20초 2014
아래 · 〈이영우, 안신애, 그리고 엘로디 몰레〉 3채널 영상, 14채널 오디오 9분 28초 2015

이전 페이지
〈관객과 공연자〉 6채널 영상, 14채널 오디오 6분 53초 2017-18_관객으로 등장하는 5인의 얼굴을 클로즈업해 미묘한 표정변화를 포착했다. 공연자의 생각과 심리상태에 대한 작가의 관심에서 비롯된 작업이다.

사유한 대로 수행하는 것이 기술이고, 그 사유와 기술이 자연스럽게 연결되는 것이 표현이며, 그것이 반복돼서 몸에 익으면 태도가 된다고 생각합니다. 연주자의 태도나 인식은 이 시대에 굉장히 중요한 기술일 수 있다고도 생각합니다. 인식의 기술은 무용가들과의 협업과정에서 추출한 개념인데, 〈연습곡 1번〉은 이를 음악 연주자들에게도 제시할 수 있을지 시도한 것이고, 〈연습연 ABCD〉는 공연자들이 인식 기술을 연습할 수 있는 구체적인 방법을 실험한 것입니다. 쇼팽이 표현 기술의 연습을 제안했다면 저는 인식 기술의 연습을 제안하는 셈입니다.

SHIN 인식을 연습하게 된다면 그 훈련이 이루어지는 공간은 머릿속이겠군요.

OH 연습곡에서 관심을 두고 있는 세 번째 주제는 공간입니다. 〈연습무의 연습무〉는 물리적 공간, 〈연습곡의 연습곡〉은 시간의 공간, 〈연습연 ABCD〉는 생각의 공간에 집중합니다. 〈연습곡의 연습곡〉은 작곡가가 짜놓은 음악의 시간을 공간이라 가정할 때 연주자가 음악을 반복적으로 연습하면 할수록 그 시간의 공간이 확장되는 데서 착안했습니다.

SHIN 사실 〈연습곡의 연습곡〉을 보고 ‘공간’이라는 개념을 떠올리기는 어려웠습니다. 이전 작업에서 공간은 실제 시공간과 전혀 무관한 곳이자 음악적인 논리가 작동하기 좋은, ‘통제 가능한 곳’으로 다가왔습니다. 그런데 〈연습곡의 연습곡〉에서는 그런 차원의 공간조차 읽히질 않았습다. 그래서 머릿속에서 벌어지는 사건이라 생각했는데 ‘시간의 공간’이라고 말씀하시니 이해가 됩니다.

OH 어떻게 보면 이전 작업에서 보이는 공간은 모두 머릿속의 공간을 구성한 것입니다. 두뇌가 이미지를 편집하는 방식이라고 할까요. 한편 영상 제작 과정에서 현실적으로 통제 가능한 효율적인 공간이기도



했습니다. 자연은 통제하기 힘들어 기피했지만 또 안 가본 곳이기 때문에 늘 가보고 싶었죠. <연습무의 연습무>에서는 과감하게 스튜디오 밖으로 나갔습니다. 연습곡 시리즈가 저에게도 전방위적인 연습이 되어야 했기 때문입니다. <연습연 ABCD>에서도 자연이 상당한 부분을 차지합니다.

SHIN 통제라는 측면에서 이번 <연습곡 1번>의 과정과 결과도 흥미롭습니다. 작곡가에게 ‘작곡’이라는 수행을 시키고, 여러 과정에서 발생하는 수행의 결과물을 악보, 공연, 녹음 그리고 <연습곡 1번>의 2부를 연습하는 영상 <연습곡의 연습곡> 등 다양한 매체로 만드셨죠. 생각하지 못한 부분까지 꼼꼼히 디자인되고 조정된다는 생각이 들었지만 한편으로 ‘공연’은 통제가 몹시 어려운 형식입니다.

OH <연습곡의 연습곡>에서 모든 연습과정을 통제할 것은 아닙니다. 연주하기 어렵기 때문에 더 많은 연습이 필요했던 부분, 혹은 연주자들이 입으로 연습할 때 더 흥미롭다고 얘기한 부분을 선택, 반복하는 등 연습의 근거와 반응을 기반으로 구조를 짰어요. 다양한 매체로 결과물을 만든 것은 악보, 음원, 공연이라는 세 가지의 원본 형태를 경험하고 싶었기 때문입니다.

인식의 훈련을 위한 <연습연 ABCD>

SHIN <연습연 ABCD>에 대한 이야기로 넘어가 볼까요. 우선 ‘연습연(練習演)’이란 단어가 생소하게 느껴지는데 제목이 무엇을 뜻하는지 설명 부탁드립니다.

OH 연습곡의 ‘곡’은 음악이고, 연습연의 ‘연’은 공연을 뜻합니다. 이 연작은 인식 기술의 연습을 제안하는데, 어떻게 연습해야 할지

구체적인 행동으로 전환하기 위해 인식의 단계를 관찰-인지-기억-상상-구상-예상-판단으로 세분화했습니다. 이는 시간의 차원에서 과거-현재-미래로, 공간의 차원에서 물리적 공간-생각의 공간으로 나뉩니다. 여기서 물리적 공간은 현재와, 생각의 공간은 과거 또는 미래와 관련됩니다. 그리고 보는 행위를 수반합니다. 이 시공간과 행위를 고려한다면 인식을 크게 세 단계로 나눌 수 있습니다. 과거에 만들어진 이미지를 보거나(기억), 현재에서 물리적 공간을 보거나(관찰, 인지) 미래에 아직 보지 못한 것을 만들어서 보거나(상상, 구상, 예상). <연습연 ABCD>는 이런 인식을 기준으로 각각 다른 것을 봅니다. <연습연 A>는 현재의 물리적 공간을 다룹니다. 12개의 장면 안에서 공연자는 12가지 다른 것을 보는 연습을 하고 있습니다.

SHIN 인식의 연습은 무언가를 바라보는 과정으로 이루어지는 것이라 이해할 수 있을까요.

OH 그렇습니다. <연습연 A>에서 12가지 다른 것을 ‘보는 장면’을 만들기 위해서 꽤 정교한 계획이 필요했습니다. 누가 무엇을 어디에서 어떻게 볼 것인지, 그리고 그 영상을 보고 있는 관객은 또 무엇을 볼 것인지 계획해야 했죠. 12장면을 구성하기 위한 스케치 스토리보드 디렉션을 5개 챕터의 스코어 1, 2, 3, 4, 5로 정리한 것이 <연습연 B>입니다. 그리고 그 스코어를 바탕으로 <연습연 C>가 만들어집니다. <연습연 C>의 공연자는 이 스코어를 새로운 맥락에서 이용합니다. 공연의 무대를 상상하거나, 장소특정적 공연의 장소를 그려내거나, 가상의 즉흥 공연을 만들거나, 등장인물을 떠올리거나, 공연을 보고 있다는 가정을 하며 5개의 새로운 공연을 생각으로만 안무합니다. <연습연 A>에서는 50초씩 지속되는 12개의 장면이 총 10분을 이루고, <연습연 C>는 5개의 스코어를 기반으로 2분씩 지속되는 5개의 장면이





총 10분을 이루는데, 서로 동기화 되어 상영됩니다. 10분이라는 같은 시간 안에서 두 작업의 구조가 엇갈리고 또 만나면서 다성음악처럼 흘러갑니다. 조형적으로 끊임없이 교차하면서요.

SHIN 현재의 물리적 공간을 보는 작업을 영상으로 구성한 것이 <연습연 A>, 이를 구성하기 위해 만든 스코어가 <연습연 B>, 스코어를 바탕으로 생각을 훈련하는 과정을 담은 영상이 <연습연 C>라면 <연습연 D>는 어떤 형태가 될까요.

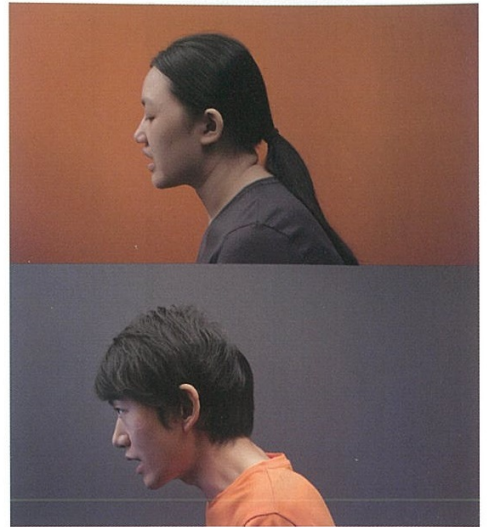
OH 말씀드린 인식의 세부단계에서 부각되지 않은 '판단'을 중점적으로 다루려고 합니다. <연습연 A>가 현재를 보고 <연습연 C>가 '생각을 본다'면 <연습연 D>는 현재와 생각을 동시에 보면서 결정을 내리는 순간을 보여줄 것입니다. 최승윤 안무가와 작업 중이고 9월 5일 <연습곡> 전시 오프닝에서 퍼포먼스를 할 예정입니다.

SHIN 결과는 영상과 퍼포먼스와 스코어지만 작업의 출발점에는 여전히 음악이 놓여있습니다.

OH 음악의 재료는 소리입니다. 그리고 추상적인 소리를 재료로 사용하는 음악의 언어는 관계에 기반을 둡니다. 그 관계는 소리의 진동수, 즉 자연 현상에서 출발합니다. 두 음 간 진동수의 관계가 음정의 어울림과 안어울림을 결정하고, 음정들의 관계가 협화와 불협화를 만들고, 전후 화음들의 관계가 음악이 가는 길을 결정했습니다. 수직-수평의 관계. 이 관계는 결국엔 대비와 반복 같은 조형원리와 같은 맥락 위에 있다고 봅니다. 음악이 기본적으로 추상에 기반한다는 점과 시간이라는 까다로운 재료를 뼈대로 사용한다는 점 때문에 어렵게 느껴질 수도 있겠지만, 제가 보기엔 음악과 조형의 원리가 크게 다르지는 않습니다. 존 케이지는 음악이 작곡가가 결정한 상태로만 완성되어야 하는지, 침묵도 소리인지 반문했습니다. 이 질문들은 여전히 소리의 영역에서 유효했는데, 이것을 '음악이 소리를 써야하는가'의 문제까지 확장해보면 어떨까요? 수없이 관계를 조직하는 음악 구성 원리 안에 추상적인 소리 대신 구상적인 무엇인가를 대입할 수 있다면, 이것이 음악과 시각예술이 만날 수 있는 지점이 될 수 있지 않을까요? 이는 소리를 시각적으로 묘사하거나 기계적으로 매핑하는 것을 말하는 것이 절대로 아니라는 것을 강조합니다.

SHIN 연습엔 끝이 없고 퍼포먼스엔 완성이 없겠지만, 이것이 영상이라는 완결된 작업으로 마무리되는 순간 어떤 종결구가 생기기도 합니다. 영상 작업을 하면서 끝, 마무리의 시점을 어떻게 직감하시는지 궁금합니다.

OH 끝이 어디인가, 그리고 어떻게 결정하는가. 누구라도 설명하기 어려울 거예요. 최종적으로 영상을 편집하는 과정에서 어느 순간 자연스럽게 시간이 흐른다고 느껴지는 시점이 있고 그럴 때 종료를 하지만 여전히 그 결과물은 비물질 상태이고 언제든 다시 편집할 수 있다고 생각해요. 저에게는 영상도 공연도 스코어도 언제든 변할 수 있는 대상입니다. 종결은 완성도 답도 아닌, 그것을 닫고 다음으로 올라갈 만큼 단단해진 상태를 의미합니다.



위 · <연습곡의 연습곡(음악 공연)> 4채널 영상, 14채널 오디오 8분 3초 2018_알아들을 수 없는 의성어로 이뤄진 동일한 연습곡을 두 연주자가 소리 내 반복, 연습하는 장면을 교차해 보여준다.

왼쪽 페이지 · <바나나> 단채널 HD비디오, 단채널 오디오, 1분 33초 2011(위) / <오성부> 3채널 영상, 14채널 오디오 6분 19초 2017(아래)



오민 / 1975년생. 서울대 피아노과 및 산업디자인과 학사, 예일대학교 그래픽디자인 석사 졸업. 뉴욕 두산갤러리(2017), 서울 두산갤러리(2016), 대림미술관 구슬모아당구장(2015) 등에서 개인전 개최. 네덜란드 시타르트현대미술관(2018), 송은아트스페이스(2016), 아르코미술관(2017, 2016) 등 국내외 단채전 다수 참가. 두산연강예술상(2015) 수상 및 네덜란드 라익스아카데미(2012), 파리국제예술공동체(2015), 서울문화재단(2016) 레지던시 작가로 선정. 현재 암스테르담에서 거주 및 활동