

## 미래의 발명과 순수 기억: 안성석의 작품 세계

안성석의 작품 세계는 한마디로 일상을 낮설게 하기로 정의할 수 있다. 여기에서 낮설게 한다는 것은 모더니즘 이후 모든 아방가르드 예술의 특징이기도 하다. 현대미술에서 이런 개념은 진부할 정도로 흔하기 때문에 안성석의 시도는 익숙한 기법의 반복처럼 오해 받기도 쉽다. 그러나 안성석이 만들어내는 낮선 감각은 우리에게 익히 알려진 그 낮선 느낌이 아니다. 우리는 보통 생소한 대상이나 뜻밖의 광경을 조우할 때 낮설다고 느낀다. 그러나 안성석은 이런 놀람의 순간을 제공하지 않는다. 그는 익숙한 것을 반복해서 보여줌으로써 이 낮선 감각을 만들어낸다. 좀 더 깊이 들어가서 말하자면, 그에게 낮설다는 것은 결과가 아니라 조건이다. 왜냐하면 그 낮선 느낌은 다르다는 느낌을 통해 만들어지기 때문이다. 이런 의미에서 그가 작업은 “일상의 발명”이라고 규정할 수 있겠다.

무엇인가 낮설다고 말하려면 우리는 익숙한 것을 인지하고 있어야 한다. 그런데 이런 익숙한 인지는 이미 우리가 알고 있다는 것을 전제한다. <나는 따뜻한 햇살을 쬐고 싶다. 오랫동안 너무 춥게만 살지 않았는가?>에서 안성석이 조형한 “눈사람”은 우리에게 전혀 낮선 대상이 아니다. 그러나 그 “눈사람”은 더운 여름날 옥상의 공간이라는 이질성에서 전혀 다른 의미를 획득한다. 그의 “눈사람”은 결코 우리가 알고 있는 그 대상일 수 없다. 우리의 경험 바깥에 있다는 점에서 이 기이한 대상을 파악하는 느낌은 순수하다. 이 순수한 감각은 오직 작가의 의지를 표현하는 내레이션을 통해 구조화한다. 언어는 이런 방식으로 우리의 감각을 포획한다. 언어와 감각의 틈새를 만들어내는 순간의 지체에 삶이 있다.

안성석이 포착하고자 하는 그 무엇이 이런 구조로 엮어낼 수 없는 틈새이다. 그러나 아이러니는 이 틈새 또한 구조가 없다면 불가능하다는 사실이다. 존재론적으로 이 틈새는 있지만, 그렇다고 항상 존재하는 것은 아니다. 이 틈새는 바깥으로 출현하기 때문이다. 구조를 만들어내려면, 그 바깥을 생각해야 한다. 우리가 생각한다는 사실을 생각할 때, 그 생각은 바깥에서 온다. 생각 자체가 생각을 할 수 없다. 생각을 하기 위해 우리는 생각하지 않는 상태를 만들어내야 한다. 마찬가지로 작품을 만들기 위해 우리는 작품이 아닌 것을 만들어야 한다. 안성석은 이 역설의 지점에 작업을 위치시키고자 한다. 그의 작품은 작품이기 이전에 그냥 사물이다. 그 사물에 작품성을 부여하는 것은 그 무엇도 아닌 작가가 부여하는 인위성이다. 인위성이란 무엇인가. 안성석은 기억이라고 말하는 듯하다. 술한 사물과 이미지가 그의 세계에서 범람한다.

<처음으로 친구를 집에 데려와 봤어>는 천역덕스럽게 아무 일도 없었던 것과 같은 공간을 구현해놓았다. 전시실이라는 공간성을 인지하지 못한다면, 그냥 여러 잡동사니가 널부러져 있는 그냥 거실과 방일 뿐이다. 그러나 이 “전시”는 분명 평범한 인식을 거스르면서 존재한다. 이렇게 눈 앞에 펼쳐진 인식의 과정을 거부하게 만드는 작동이 바로 기억이다. 우리는 안성석의 기억을 이 공간에서 본다. 텔레비전이 보여주는 장면들이나 편지, 냉장고와 게임기는 익숙한 사물이지만, 그 배치를 통해 기억을 소환한다. 물론 그 기억은 “나”와 아무런 관계가 없지만, 또한 그렇기에 “우리”와 관계를 맺는다. 나를 알기 위해 우리가 필요하다. 아니 우리가 곧 나를 가능하게 하는 조건이다. 우리는 나를 인식하기 전에 우리를 먼저 알아챈다.

기억은 의식하지 않고 몸에 기입되어서 자동적으로 반복할 수 있는 암묵지의 기억과 특별한 경험을 통해 만들어지긴 하지만 두 번 다시 같은 경험으로 현행할 수 없는 순수한 기억이 있다. 앙리 베르크송은 두 기억을 각각 습관 기억과 순수 기억으로 명명했다. 안성석의 작업은 두 기억 모두에 대한 환기라는 점에서 흥미롭다. 앞서 말한 일상을 낯설게 만들기 위해 작가는 의지적으로 시도하지 않는다. 어쩌면 그는 아무 것도 시도하지 않는다. 대신 그는 사물을 그 자리에 데려다 놓는다. 사물이 직접 말하게 함으로써 작가는 주체와 객체라는 오랜 이분법을 넘어서고자 한다. 이런 이분법을 넘어서기 위한 방법이 바로 기억의 소환이다. 기억의 구조는 주체와 객체를 분리하지 않기 때문이다.

기억은 우리의 뇌에 저장되어 있지 않다. 뇌는 기억을 담고 있는 통이라기보다, 기억을 만들어내는 기계이다. 안성석의 작업은 바로 이 기억의 원리를 표현하고 있다. <아들의 아들의 아들>을 보라. 이 작품은 작가의 생애와 관련한 사진들을 아카이빙해서 보여준다. 작가의 돌사진부터 조부모의 사진이 등장한다. 해설에 따르면 이 사진들은 작가의 모친이 직접 찍었다고 한다. 이 사진들과 그에 담긴 사연들은 안성석의 관심이 기억에 있음을 증명한다. 기억은 사라지지 않는다. 아니 달리 말하자면 기억은 계속 만들어진다. 이 문제를 더욱 적극적으로 파고든 작품들이 영상 전시들이다. <인사는 언제나 다시 만날 것처럼>은 기억이 반복이고, 그 반복은 끊임없이 새로운 차이를 만들어낸다는 사실을 보여준다.

친구와 이루어지는 대화는 영원할 수 없다. 언젠가 대화는 끝나야하지만, 그 대화의 여운은 지속한다. 그리고 그 지속의 기억은 다른 대화로 이어진다. 내용이 중요한 것이 아니라, 그 대화의 형식이 영상에 담겨 끊임없이 반복하는 것이 핵심이다. 반복이 곧 지속이다. 그러나 이 지속은 동일성이 계속 이어지는 것이 아니라, 그 동일성이 반복해서 달라지는 과정이다. 영상이라는 매체는 이 반복의 의미를 계속 환기시킨다. 시청을 강제하는 공간에서 우리는 대화를 듣고 본다. 사실 중요한 것은 듣고 보는 것이 아니라, 그 형식을 체험한다는 행위 자체에 있다. 안성석의 기억은 우리의 기억과 관계 없지만, 그럼에도 그 공간에서 작가와 관객은 하나의 기억을 공유한다. 서로 다른 기억이 영상에 담긴 대화의 기억을 통해 반복하는 것이다. 우리는 그 기억의 생산에 동참함으로써 또 하나의 기억으로 남는다.

이런 기억에 대한 강렬한 추구가 정점을 이룬 작품이 <사랑을 나눠줄 만큼 행복한 사람이 되면>과 <죽지 않을 수 있었던 죽음>이다. 두 작품은 안성석의 다른 작업과 비교하자면, 상당히 관념적이다. VR이라는 매체의 특성과 이 관념성은 적절한 조합을 이룬다. 사랑과 죽음이라는 개념을 표현하고 있다는 점에서 이 작업은 순수 관념을 재현하고자 한다. VR 자체는 데이터 코딩의 결과물이다. 직접 체험이 아니라 그 체험 자체를 구성한 것이다. 이 구성은 경험을 다시 조립한 것이 아니라, 말 그대로 생산한 것이다. 경험으로부터 분리된 데이터는 인공적인 것이긴 하지만, 사실 예술성 자체가 인공적인 것이라는 점에서 이 문제를 참과 거짓으로 나눌 수는 없다. 이렇게 “기술의 능력”을 빌려 작가는 기억이 일종의 데이터라는 사실, 그리고 그 데이터의 간접성이 시간의 감각을 만들어낼 수 있다는 진실을 보여준다.

기술은 복제의 능력을 의미한다. 안성석의 영상 작업들은 이런 기술의 의미를 유쾌하게 성찰한다. <어린이>는 특히 그렇다. 작품의 제목이 지시하듯이, “어린이”는 가능성이다. 이런 가능성에 대한 상상은 기술의 복제 능력과 만나서 미래를 표현한다. 이때 “미래”라는 것은

정해져 있지 않는 무한한 변화의 가능성이다. 안성석이 윤리적 작가라는 사실을 이런 주제의식에서 확인할 수 있다. 그는 일상에서 분리해낸 경험을 윤리적인 가치로 가공하기 위해 기술의 능력을 사용한다. 이때 이 가치의 생산은 영상을 생산하고 재생하는 기술의 사용을 바꾸는 것이다. 역사적으로 모든 예술은 복제의 기술을 포함하고 있다. 기술은 예술 바깥에 존재하는 도구가 아니라, 그 안에 포함되어 있다. 기술과 예술의 구분 지점은 이 목적성의 유무이다. 기술은 목적성을 갖기 보다, 환경에 적응한다.

예를 들어 우리는 펜을 사용해서 글을 쓸 수 있다. 이때 펜은 글을 쓴다는 목적과 만나지만, 그렇다고 이렇게 글을 쓰는 것만 펜의 목적은 아니다. 그림을 그리거나 무엇인가를 가리키기 위해 사용할 수도 있고, 고가의 만년필처럼 과시용 장식으로도 쓸 수도 있다. 펜을 갖고 있는 것만으로 글을 쓸 수는 없다. 마찬가지로 펜이 없더라도 다른 도구를 사용해서 글을 쓸 수 있다. 따라서 펜이라는 특정한 기술의 산물로 글을 쓴다는 것은 펜이라는 기능을 고안해서 사용한 결과이다. 고안은 목적성과 하나를 이룬다. 보통 이런 과정의 적용을 우리는 편리성의 유무에 따라 평가한다. 펜이 아니라 컴퓨터의 워드프로세서나 휴대폰의 메모장 기능을 사용해서 우리는 글을 쓸 수 있다. 사용하는 이들에 따라서 펜보다 컴퓨터나 휴대폰이 더 글쓰기에 적합한 도구라고 생각할 수도 있다.

안성석에게 영상이란 이런 펜과 같은 것이다. 영상 기술은 일정하게 대상을 찍기 위해 고안되었지만 VR 과 같은 기술은 그 찍기의 대상 자체를 고안한다. 대상을 재현하는 것이 아니라 생산하는 것이 안성석의 영상이다. 물론 <원장님의 공원>처럼 전통적인 방식으로 사물을 촬영한 영상 작업도 없지 않다. 그러나 이 경우도 안성석이 보여주는 사물은 “예술적 오브제”로 다시 태어난 인공물이다. 흥미롭게도 여기에 조용하는 개념이 바로 “물권”이다. 이때 권리라고 함은 거주의 권리라는 의미에 가까울 것이다. 이렇게 모여 있는 사물의 집합을 “고아원”이라고 명명하는 까닭도 이 때문일 것이다. 사물은 부모를 갖지 않는다. 그러나 어떻게 보면 이런 명명은 인간의 시선을 전제하고 있다는 점에서 이 작업이 명시하는 “물권”의 의미는 모호해진다.

이 사물의 의미는 우리의 인식 바깥에 존재하는 무지의 대상이 아니라 우리에게 적극적으로 자기를 표현하는 존재론적 경험으로 이해할 수 있다. “물권”은 인식의 문제가 아니라 표현으로서 존재하는 사물 자체이다. 이때 사물 자체는 나로부터 분리된 것이 아니라, 바로 나의 일부이자 동시에 나 자체이기도 하다. 사물 없는 나는 없다. 이 명제의 반대는 불가능하다. 우리는 생각하기 이전에 존재해야한다. 이 존재의 표현이 바로 나이다. 안성석의 작업은 항상 이렇게 재현의 도착성을 해체하는 표현의 역량을 보여준다. 모든 사물은 자기 보전으로서 존재한다. 예술의 도전은 이런 보전을 다른 역량으로 전환하게 만드는 것이다. 사물의 자리의 각자의 존재감을 드러내는 배치이다. 그러나 이 배치는 언제든 바뀔 수 있다. 기존의 배치에 변화를 부여하는 것이 예술적 재구성이다.

안성석이 보여주는 기술의 역량은 단순한 도구성을 넘어선다. VR 을 활용한 기억의 구성은 탄탄하게 존재론적 경험주의를 구현하고 있다. 교환 불가능한 사적인 경험은 기술의 보편성으로 공유된다. 우리는 그 공유를 통해 작가의 경험을 “경험”한다. 관념과 인상이라는 두 계기를 통해 우리는 앎을 획득한다. 들은 직접적인 경험과 무관하다. 관념을 실천해서 현재의

행동으로 전환할 때, 비로소 관념은 인상과 만난다. 그렇다고 이 관념이 인상의 원인은 아니다. 오히려 관념은 인상과 충돌한다. 안성석의 영상 작업은 이렇게 대상에 대한 우리의 앎을 불화에 빠트린다. 비슷하게 보이지만, 사실 그 앎은 결코 같은 것이 아니다. 무엇인가를 평가할 때, 우리는 양적인 차원으로 질적인 차원을 환원하곤 한다. 그러나 둘은 호환성을 갖지 않고, 오히려 양적인 차원이 질적인 차원을 지배한다. 예술은 바로 이 등가성의 호환 관계에 저항하는 행위이다.

영상과 함께 전시되어 있는 프린트 작품 역시 일관된 작가의 기억을 표현한다. <미래 하늘>은 작가가 기억하는 할머니의 사연에 대한 이야기를 보여준다. 한 세기에 가깝게 살아온 할머니의 삶은 문자 메시지를 주고 받을 수 있는 스마트폰을 계기로 내면을 드러낸다. “하늘이 예쁘다”는 첫 문자 메시지는 <미래 하늘>의 원인이 아니라, 이미 실현되어 있던 오래된 미래였다. 다만 그 보이지 않았던 정서의 층위가 “문자”라는 기술을 통해 드러나게 되는 것이다. “문자”가 없었더라면, 더 나아가서 작가와 할머니의 관계를 이어준 스마트폰이라는 기술이 없었더라면, 미래도 없다. 미래는 과거의 연장이 아니라, 현재와 단절하는 시간의 발명이다. 현재의 시간은 흐르지 않고 닫힌 회로를 맴돌 뿐이다. 기억은 고여 있다. 그 고정된 순간을 미래로 개방하는 것이 시간의 발명이다. 할머니의 문자는 이 시간의 발명을 가능하게 만든 사건이었다. 그 메시지는 없던 것이 새롭게 등장했다. 물론 여기에서 없었다는 것은 존재하지 않았다는 것이 아니라 나타나지 않았다는 뜻이다.

나타나지 않았던 존재를 나타나게 하는 것, 그것이 곧 예술이다. 안성석의 작업을 관통하는 키워드이다. <모두의 날씨>는 이런 안성석의 키워드를 정밀하게 재배치해서 보여준다. 오랫동안 찍고 모은 데이터들이 한 사진으로 집체되어 있다. 이 구현의 의미는 서로 다른 시간을 집적했다는 사실에서 찾을 수 있다. 이 작업은 <열쇠 001>, <열쇠 002>와 호응한다. <모두의 날씨>에서 안성석은 개별성을 넘어선 집단적 주체의 가능성에 대해 탐색하고 있는 것과 대조적으로, “열쇠”의 메시지는 그 날씨의 문제가 어떻게 세계의 문제로 확장되는지 보여준다. “더 나은 세상”이라는 윤리적 메시지는 사실상 비어 있는 기표이다. 왜냐하면 더 낫다는 것은 주관적이고, 모두가 같은 의미로 규정할 수 없기 때문이다. 이 세계는 무한히 열려 있다. 그러나 그 열림은 나의 의지로 일어나는 것이 아니라, 미래가 발명되어야 한다.

미래를 발명하기 위해 필요한 것은 일단 그 미래의 세계를 믿어야 할 것이다. 그 믿음은 어떻게 가능한가. 안성석은 이 문제를 집요하게 파고드는 것 같다. 미래는 현재와 질적으로 다른 차이를 통해 도래한다. 그 차이는 이미 여기에 있다는 점에서 인식의 문제가 아니다. 우리는 절대적 차이로 존재한다. 사물 역시 마찬가지다. 우리는 사물이 생각한다고 말할 수 있다. 그러나 어떻게 우리는 그 사물이 생각한다는 것을 알 수 있을까. 우리는 사물이 아니고, 사물도 우리가 아니다. 그럼에도 우리의 생각은 이미 그 사물에 내포되어 있다. 사물과 조우함으로써 우리는 생각하기 시작한다. 우리 자신이 사물화할 수도 있다. 이 사물화를 소외라고 부르기도 하지만, 이 사물화는 우리에게 생각을 촉발한다. 안성석의 작품 세계는 이 생각을 불러 일으키려는 노력의 결과이다.

모든 사물은 문제를 갖고 있다. 작가는 이 문제에 답을 제시하는 역할이 아니라 문제 자체를 문제화하는 역할에 충실해야 한다. 사물과 조우하면서 작가는 문제를 생각하고, 그 문제를

모두와 공유하고자 할 것이다. 전시란 이런 공유의 노력이다. 안성석이 줄곧 추구해온 것은 아주 사적인 경험을 문제화하는 것처럼 보인다. “눈사람”은 그의 정신을 표상하는 적절한 사물이다. 눈사람은 죽지 않는다. 왜냐하면 그 눈사람은 다시 반복할 것이기 때문이다. 그 반복은 다른 눈사람을 만들겠지만, 그 눈사람은 또한 다른 눈사람일 뿐이다. 작가도 이와 같지 않을까. 끊임없이 사물을 반복함으로써, 또는 하나의 장소에서 다른 장소로 사물을 이동시킴으로써, 작가는 새로운 작품을 만들어낸다. 그 작품은 반복함으로써 새로워진다. 비록 같은 사물일지라도 그 사물이 다른 무엇으로 바뀌는 것은 질적인 변화를 의미한다. 작가는 다른 누구도 아닌 이 질적 변화를 만들어내는 존재이다. 안성석만큼 이 역할에 충실한 작가도 드물 것이다.