

우한나 관찰기록

2019. 6. 18

김수정

‘디즈니 월드’와 ‘플로리다 프로젝트’ ‘디즈니 키즈’와 ‘현대미술가’

우한나의 세상은 동화와 현실이 교차하는, 그래서 더 이상 동화도 현실도 아닌 몽상적 공간이다. 우한나가 세상에 내놓은 작품들은 각각의 캐릭터와 이야기를 지니고 특정한 시간과 공간에 배치되어 있다. 단편적으로 본다면 연극에 등장하는 한 명의 인물만 본 것처럼 스토리가 전달되지 않는다. 즉, 우한나의 작품들은 서로 상호작용하는 극 속의 인물들이기 때문이다. 그래서 작품을 보기에 앞서 우한나를 관찰할 필요가 있었다.

사건을 알아야 인물의 매력을 발견할 수 있는 영화 속 주인공처럼 우한나의 작품들도 작가의 세계를 이해해야 비로소 생명을 가진다. 알고 보면 쉽게 공감할 수 있는, 어린시절 우리가 좋아했던 만화영화의 주인공처럼, 이미 공유하고 있는 추억과 같은 것이다.

우한나의 시간을, 창작의 궤적을 따라가면서 그의 작품이 단편적 설치작품으로, 특정 장르로, 여성적 이슈로 읽히지 않길 바라는 마음으로 그 과정을 기록했다. 일부는 그와 만나 나눴던 이야기를 기반으로, 서면 인터뷰로, 가끔은 몰래 관찰하며 창작자의 이면을 보여주고 싶었다. 감상 혹은 평가를 위한 ‘전시’라는 시스템에서 어쩌면 사적인 그의 이야기를 허용해주고자 ‘전시’의 문법을 벗어나고자 한다.

‘디즈니 키즈’라는 단어로 자기소개를 시작한 그에게 ‘가장 그와 가까운’ 설명을 붙이고 싶었고, 역사를 가진 온 우주에 하나뿐인 ‘나’ 자신이지만 사회 시스템 안에서 가혹하게 평가되는 당연한 현실을 여기서는 잠시 피하고 싶었다. 나 역시 디즈니 키즈로서 공감하고 추억하는 시간으로 만들고 싶었다. 물론 나에게 디즈니는 이미 성인잔혹동화지만 잠시 멀리서 희극처럼 관망하고 싶었다. 우한나처럼.



우한나

- 작가.
- 자칭 디즈니 키즈: 현실의 비극을 동화로 해석
- 작업: 동화와 현실을 접붙여 꺾매는 행위같은
- 축축투명각: 첫 개인전을 열었던 작업실 이름, 축축하고 투명한 곳이라는 뜻. 동화적 몽상을 하는 곳, 몽상의 무대가 되는 곳, 작가의 정신세계 처럼.
- 등장 캐릭터: 덤보, 피노키오, 토마스기차, 메리포핀스, 이상한 나라의 앨리스(?),

이 페이지는 손글씨로 쓰기

Forever, Thomas

2008-2010 / 이동하며 작업, 영상과 사진으로 기록 / 2011년에 전시 'The Ghosts'에 실물을 전시

토마스 기차는 우한나의 작업에서 처음 등장하는 디즈니 캐릭터이다. 작가는 이 장난감을 가지고 이동하며 과정을 사진과 영상으로 남겼다. 장난감이 스스로 이동하는 듯 보이기도 하고, 누군가에 의해 이동되는 것처럼 보이기 한다.

수동적으로 또 능동적으로 말을 건네는 이 장난감은 누군가에게 받은 유일한 선물이라고 했다. 그 관계와 시간을 증명하는 유일한 물건인 장난감을 가지고 다니면서 그 시간은 기억이 되고, 추억이 되고, 결국 기록으로 남았다. 그리고 작가는 '마지막에 이 작업들을 한 권의 작은 사진집으로 엮어 토마스에게 쓴 편지 한 장으로 정리했다.'고 한다.

편지 첨부



Amateur monster generation BULMANTORO

2010, 한국예술종합학교 미술원 B104 갤러리 / 8개의 오브제들이 '좋은 개', '액추얼리 에고 댄스' 등 각각의 이름을 가지고 있음.

'8개의 오브제와 8개의 음악, 8개의 가사, 8개의 불만이 등장', '8마리의 불만을 품은 괴물들이 각자의 자리를 잡고 독백하듯 불만을 토로한다.'는 설명은 극의 구성과 등장인물의 관계도를 설명하는 시놉시스 같았다. 작품이 묘사하는, 혹은 부여되는 캐릭터는 각각의 역할과 관계성을 가진다. 즉 우한나의 작품은 연극적 연출을 통해 인물과 관계도, 사건과 서사에 조명을 비춘다.



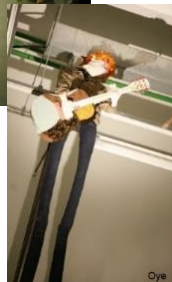
안방이굴기



좋은 개

액추얼리 에고 댄스

안방이



Oye



I see an elephant fly

2011 / 공터에서 덩보 머리 모양의 작품에 불을 붙여 모두 태움 / 2분 16초 영상 작업으로 남김

작가에게 작가 본인과 가장 닮은 디즈니 캐릭터가 무엇인 것 같냐고 물었다. 어릴 적 큰 귀때문에 놀림을 받은 적이 있어 덩보라고 답했다. 그래서 덩보를 좋아한다고 했다. 그리고 자유롭게 해주고 싶어 이 작품을 만들었다고 했다.

작품에 대한 해석은 다양할 수 있지만, 난 여기서 '순수해서 잔혹한 동심'을 말하지 않을 수 없다. 자유롭게 해주고 싶어 불에 태워 버리다니. 아이들의 불장난처럼 순식간에 타서 사라지는 영상은 죽음을 이해하지 못하는 아이의 순수하고 잔인한 장난 같았다.

작가에게 직접 '이건 잔혹동화냐?'고 물었더니 절대 아니라고 한다. '단편적으로 해석되던 대상화되던 존재처럼 보이지 않을 뿐이다.'라고 한다. 하지만 여전히 이해하기 어렵다.

악보 첨부



The Ghosts

2011 / 한국예술종합학교 미술원 지하 남자화장실에서 전시 / <I see an elephant fly>, <Forever, Thomas> 등 전시 / 전시 전경을 영상 작업으로 남김

토마스 장난감과 덤보 영상을 한 건물의 어두운 지하실, 그것도 화장실에서 전시했다. 전시 명이 유명들인데 연출없이 완벽한 연출이 되었다. 자신이 좋아했던 디즈니 캐릭터들이 유명처럼 등장하는 것이 혹시 무슨 의식(儀式)같은 것이냐고 물었는데(덤보를 불에 태우는 것을 보니 이것도 무슨 장례의식같이 보였음), '하나씩 단편으로 발표했던 작업들을 함께 모아 보고 싶었고, 모두가 사라진 어두컴컴한 곳에서 그들끼리 왁자지껄 수다를 떨면 좋겠다고 생각했다.'라고 한다.



Inventing Numinose

2011, 한국예술종합학교 미술원 B104 Gallery / 전시장 근처 숲에 재단을 만들고, 카메라를 설치해 이를 전시장 모니터를 통해 실시간으로 감시할 수 있도록 함. 전시장에서는 재단이 만들어진 장소에 관람객이 방문할 수 있도록 안내했음 / 전시장과 숲의 재단 등 모든 현장과 과정을 영상으로 제작

관람객에게 관람 방식의 선택권을 주고, 체험하게 하고, 개입하게 하고, 능동적 실험이 가능한, 인터랙션이 돋보이는 이 전시는 그간 우한나가 발표한 작품과 비교했을 때 큰 방향전환을 한 듯 보였다. 전시 연출방식만을 봤을 때는 그렇다. 하지만 살짝 바꿔 말하면 일부 관객을 특정 장소로 이동시켜 즉흥적 행동을 관음하게 하는, 그간 작가의 작업과 이어진 하나의 실험극으로 해석될 여지도 있다. 이에 덧붙인 작가의 설명을 보면 더욱 그렇다. 이 전시는 '믿음은 믿으려고 하는 자의 노력으로 생성되는 힘'이며, '미지의 공간에 방문하게 되었을 때 나를 도와줄 요정이 나타날 수 있다고 믿는 마음. 그런 것과 비슷하달까..' 난 말을 들으며 동화 <이상한 나라의 앨리스>를 떠올렸다.

드로잉들 첨부

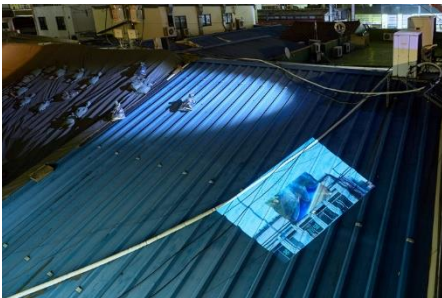


CITY UNITS

2016, 개인전, 우한나 작업실 '축축투명각' / 당시 을지로에 위치한 작가의 작업실 내외부에 작품을 설치, 주변 건물 지붕, 작업실 외벽 등 적극 사용, 야간에 야외에도 조명을 설치해 전시효과 높임 / 비디오 설치 5개, 설치 및 오브제 10개, 조명 다수 사용

작가의 작업실과 그 주변, 그것도 건물의 외벽과 지붕에, 기계음 가득한 오래된 을지로 거리에서 진행된 전시라는 점에 집중했지만 그 내용을 듣고는 이 역시 우한나식 연극적 연출법이란걸 알았다. 무대를 벗어난 무대이며 도시 자체를 무대로 끌어들이는 실험극이었다. 사건의 배경, 인물의 성격과 역할, 관계도가 우한나의 연극적 연출에서 발견되는 기본 요소들이다. <Amateur monster generation BULMANTORO(2010)>에 이어 서울이라는 공간적 범주 안에서 연결되는 전시들은 하나의 연극 속 챕터들처럼 연속성을 가지는 듯 보인다. 작가는 부정했지만 여전히 그 가능성은 보인다.

'CITY UNITS'는 도시인들의 '시선'에 관한 이야기라고 소개되어 있다. 작가는 '익명의 도시인들이 서로와 0.1초라도 눈이 마주친 순간들이 바로 도시가 형성되는 순간이며 단위'라고 생각되어 이번 전시를 구상하게 되었다고 한다. 작가에게 포착되는 서울의 군중들과 그들 사이의 시선은 시야 밖에서 관찰된 도시의 시선이다. 작가는 '도움을 요청하는 사람과 도와주지 않는 사람들, 별도 보이지 않는 밤하늘을 멍하니 보는 사람, 애꿎은 기둥에 발차기를 하며 화풀이 하는 사람, 그 장면을 TV보듯 구경하는 사람, 사람이 지워지고 시선만 남아 버린 그런 상태' 라는 말을 했는데 이 무관심한 시선과 관망하는 태도는 시선에서 소외된, 전성기를 지나버린 오늘날 을지로의 풍경과 같기 때문이다. 하지만 여전히 시선을 주고 받으며 황폐한 골목을 지키는 그 가련한 시선들을 위로라도 하려는 걸까? 이 무대에도 극적인 형체를 가진 인물들이 유령처럼 등장한다. 소외된 자들의 평범한 일상을 그린 리얼리즘 연극처럼.



The simple story

2017, 국립아시아문화전당 / 잡는 오브제와 던지는 오브제라는 각각의 이름이 있음 / 오브제 2개, 카펫 설치, 단채널비디오 1개

전시명과 별개로 각각의 오브제에 따로 이름이 붙어있었다. 잡는, 던지는 오브제라는 이름 들인데, 오히려 혼란을 주어 그냥 작가에게 물었다. '졸업식 학사모나 성화봉송의 성화, 결혼식 부케처럼 세레모니에 손에 쥐는 것'들이라는 설명으로 단번에 이해했다. 당시 우한나는 석사를 받고 학생 신분을 벗은 상태였다. 긴 학업의 끝에 쥐어진 건 학사모 하나와 눈에 앞에 펼쳐진 막막함 이었을 것이다.

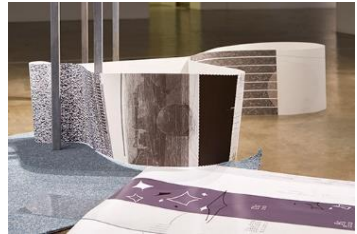
사회인으로, 어른으로 첫발을 디디던 그 날이 기억났다. 뿌듯하기도, 설레기도 하고 두렵기도, 쓸쓸하기도 했던 그날의 기분을. 전시장에 카펫을 가운데 두고 쓸쓸히 서있는 두 오브제들의 모습은 그날 차가운 오피스텔에 우두커니 서있던 내 모습 같기도.



Protagonist, Somewhere you should go

2017, 서교예술실험센터 / 웨어프로젝트 실험실 1호 / 다양한 오브제들과 카펫트 설치, 특정장소에 대한 지리학적 자료들이 바닥에 늘어져 있음.

'Inventing Numinose(2011)'에서 관객들을 미지의 공간으로 이동시켰던 것을 떠올려 비슷한 작업이라 생각해 작가에게 물었다. Protagonist가 어디냐고. 그랬더니 '주인공이라는 의미를 가진 단어로 장소보단 자꾸 어딘가를 향해서 나아가야만 하는 운명을 타고난 존재를 말한다.'고 하는데, 더 헷갈렸다. 그러다 2017년 10월 우한나의 일기에서 당시 그의 심경을 읽을 수 있었다. '나의 작업은 무대로 나타나며, 주인공으로 존재해야 한다.'라는 문구에서 작가로 홀로서는 당시에 앞으로의 전의를 다지는 의미로 '주인공'이라는 뜻의 Protagonist를 쓴 듯했다. 생존의지 가득한 그날의 일기장과 작품들, 우한나의 2017년은 언제나 함께한 디즈니 친구들도 떠올리기 힘들만큼 불안 가득한 시간이었던 것 같다. 자기 확신과 의심을 오가며 끊임없이 스스로를 다지던 시간이 더 단단한 바느질로 오브제에 남아있다.



DEUS EX MACHINA

2017, PACK F/W 17, 문화비축기지 / 손에 들어올 정도 크기의 오브제들과 거울 장치

데우스 엑스 마키나, '고대 그리스와 로마 연극에서 줄거리를 풀어나가고 해결하기 위해 신이 때맞춰 나타나는 것.'이라는 뜻의 단어를 처음 접한 건 역설적이게도 정치용어로서였다. 결정적 순간에 의외의 인물을 등장시켜 위기를 모면한다는 인간의 모략으로 말이다. 하지만 당연히 우한나에게 이 말은 주술적 언어일 것이다.(종교적 의미는 아닐 것이다.) 과장된 인물 묘사를 즐기는 우한나의 작업에 결정적 순간에 나타난 구원자쯤은 충분히 예상되는 전개가 아닌가. 실제로 전시 'Inventing Numinose(2011)'에서 숲 속에 요정(혹은 정령)들을 위한 제단을 만들어 사람들이 방문하도록한 작업을 봐도 우한나에겐 진심을 담아 기원하는 주문과도 같을 것이다. 마주본 두개의 거울 사이에서 무한 반사되는 오브제들은 원시적 토테미즘의 심볼같다. 여기에 작가는 재미있는 말을 남겼는데 '누군가를 저주하고 싶을 때 21세기형 <데우스 엑스 마키나>를 사용해보세요.'라고. 나름 용도가 있는 작품이었다.



SWINGING

2018, 용구동 삼육빌딩 / 빈 건물 1층에 막대 오브제(대걸레, 빗자루, 야구방망이 등)를 이용하여 50여 가지의 오브제를 설치, 스윙음악을 틀어 놓음 / 전시전경을 영상으로 기록, 영상 역시 스윙음악이 배경음으로 나눔.

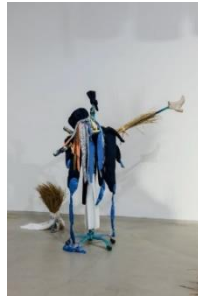
난 우한나가 찾아내는 공간이 아주 마음에 든다. 공간에 선택되어 수동적으로 개입하는 초대전시보다 자신이 만든 캐릭터들과 가장 잘 어울리는 곳을 찾아 공간의 표정을 100% 끌어내는 연출력이 훌륭하다. 이번 전시도 빈 건물 1층에서 진행됐다. '좁고 긴 막대 형태를 지니는 모든 것들의 잠재력'이라는 문구로 전시 설명이 시작되었고 '막대들의 운동성이 지속된다면 변화를 만들 가능성을 가질 수 있다.'라는 것이 그의 설명이다. 전시 설명을 기반으로 본다면 막대를 전 사람들, 시위대의 행렬처럼 해석되는데(실제 작가의 의도도 그러하다.) 나 에겐 디즈니 캐릭터와 오버랩되는 우한나이다 보니 스윙댄스를 추는 사람들 같았다. 바람이 시원한 가을날 무도회를 여는 즐거운 사람들.



Find your fairy

2019, 북서울미술관 / 수확을 앞둔 논밭에 세워진 허수아비같은 전시 연출, 6개의 오브제가 각각의 이름을 가지고 있음

어느 순간 우한나가 만들어내는 인물에서 디즈니의 색이 얼어졌다. 점점 현실의 인물들이 동화 속 캐릭터처럼 희화화 된다. 나는 이것을 캐릭터가 진화한다고 표현했더니 작가는 딱히 의도한 건 없다고 한다. 여튼, 디즈니 캐릭터는 없지만 여전히 동화는 존재한다. 이번 작품에서도 요정이 빠지지 않고 등장한 듯 보인다. 당신의 요정을 찾으라는 현수막이 길게 걸려있으니 말이다. 그리고 요정은 보통 풀숲에서 나오니 그럴싸해 보인다. 하지만 전시의 설명은 '패션산업에 의해 불필요하게 희생되는 동물들에 대한 이야기' 라고 한다. 그리고 허수아비와 마칭걸의 상관관계가 등장한다. 농작물을 지키는 허수아비와 군대문화를 홍보함으로써 안전을 지키는 마칭걸이 수호신같은 존재로 일맥상통한다는 것이다. 하지만 그 이면엔 '마칭걸이 전면에 나서 군대의 위력과 이미지를 홍보하며 그 가치를 수호하는 듯 보이지만, 패션산업에 불필요하게 희생되는 동물들처럼, 국가적, 남성적 가치를 위해 이미지로서 소비됨으로서 희생되고 있는 존재'인 마칭걸과 '자연과 인간, 동물과 인간, 지구와 인류, 여성과 남성적 사회, 동물들과 산업 등 여러 비등비등한 가치들을 두고 거기에서 희생되는 존재들'인 동물들, 그리고 '그들을 지키기엔 무력하기만한 수호자' 허수아비를 말하고 싶었다고 한다. 요정과 수호신, 소비되는 동물들, 허수아비와 마칭걸. 다소 억지스런 설정 같지만 식품, 의류를 포함해 모든 산업에서 동물성 재료를 사용하지 않는 운동이 일면서 이런 정서가 이념으로 자리잡아가는 것을 보면 '내 이념을 지키기 위한 수호신'이 우한나의 무대에 등장하는게 더 이상 어색하지 않다.



Maniacs on popples

2019, 아트스페이스 풀 / 전면 유리를 통해 전시장이 훤히 보이는 위치에 설치된 원형 무대에
무대 위 배우처럼 오브제를 설치 / 원형무대 2, 커튼, 옷걸이 등 오브제 다수

진짜 무대를 설치해서 그런지 연극적 연출이 더 도드라지고 인물의 관계 구도가 명확해 보였다. 우한나의 작품 제목은 거의 은유적이라 등장인물에 대한 친절한 설명이 필요할 때가 있는데 이번 작품이 그랬다. Maniac의 어원인 Maenades는 신화에 등장하는 인물로 '미친 여자'라는 뜻이다. 디오니소스를 추종했던 이들로 신화에선 광적 행동을 하는 여인들로 묘사되어 있다. 여기에 1980년대 미국 애니메이션 'Popples'가 같이 소개된다. '미친여자와 친근하 이계의 존재들의 상호관계, 대치적이지 않지만 대치적으로 보일 수 있는 관계'라는 작가의 설명과 함께.

솔직히, 귀여운 만화캐릭터와 신화의 미친 여인들과의 상관관계를 발견하긴 어려웠으나 한 가지 흥미로운 시도를 언급하고 싶다. 작가는 처음으로 인물을 직접 등장시키지 않고 인물이 지나간 흔적만 남겼다고 한다. 즉 이 무대가 그 흔적이었다. 나름 해석하자면, 작가 내면에 존재하는 복수의 자아가 충돌하는 것은 아닐까 추측해봤다. 디즈니 키즈와 현대미술가가 공생하는 우한나의 세계에서 지금 그들이 대치하고 있는 것은 아닌지. 지금 여기 그 치열했던 고민의 흔적만 남아있으니 결론은 다음 에피소드에서 확인이 가능할 것 같다.



우한나는 어쩌면, 동화 속 캐릭터를 빌어 도시 속 사람들의 이야기를 하고 싶었던 건지도,
아니면 사람들의 이야기를 빌어 마음 속 디즈니 친구들의 이야기를 하고 싶었던가.