

유령을 잡는법

사진은 더 이상 현실의 단순한 기록이나 복제 도구에 머무르지 않는다. 작가의 시선이 겨누는 무기이자, 재현된 장면을 연출하는 무대가 된다. 관객은 이미지를 물리적 실재이자 동시에 유령적 실재로 경험하며, 사진은 단순한 시각적 오브제를 넘어 관객의 시선을 조율하고 의미의 층위를 만들어내는 적극적인 장치로 작동한다. 전시장 전체는 이처럼 응시와 미장센이 서로 맞물리며 생성하는 복합적 시각적 긴장 상태로 확장된다.

오민수의 작업은 전쟁이라는 서사의 잔영을 게임적 인터페이스의 언어로 해체하며, 현실과 가상이 겹쳐지는 새로운 '전장'을 사진이라는 매체 위에 구축한다. 그에게 전쟁 이미지는 더 이상 참혹한 경험의 직접적 잔재가 아니라, 미디어와 게임을 통해 반복적으로 재현되고 소비되는 일종의 '전장의 환영'으로 다가온다. 이러한 이미지들은 감각적으로 익숙하지만 실질적으로는 타자의 고통으로부터 유리된 채, 시뮬레이션된 쾌락의 구조 안에 편입된다. 오민수는 이 지점, 즉 전쟁의 비인간성과 게임화된 전투의 쾌락이 충돌하며 발생하는 긴장과 균열을 예민하게 포착한다.

그의 시선은 언제나 충돌의 현장에 머문다. 남과 북이라는 이념의 대립이 DMZ라는 독특한 공간을 탄생시켰듯, 전쟁 이미지와 게임 속 이미지가 충돌하는 지점에서는 현실과 가상이 중첩되며 새로운 풍경이 솟아난다. 그는 이 풍경의 기저에 흐르는 감각과 정서를 기록한다. 작가는 역사적 고통을 기반으로 한 대리적 정체성과 아이템을 통해 전투를 '체험'하는 일명 '밀리터리 덕후'라는 (본인을 포함한)특정 집단의 활동을 추적하며, 그들이 현실 공간 안에서 구성해내는 '반쯤 가짜, 반쯤 진짜'인 전장 풍경을 수집한다. 조이스틱과 키보드를 넘어, 이들이 재현하는 전장은 유희적이되 단순한 놀이를 넘어서는 어떤 심층적 감각을 호출한다.

이들은 실재 전쟁의 경험으로부터 단절된 세대이나 미디어와 게임을 통해 전쟁의 이미지를 과도하게 학습해 온 세대다. 그들에게 전쟁은 직접적인 재난이 아닌, 이미지로 소비되고 역할놀이로 체험되는 대상이며, 그 속에서 이들은 자신만의 '전투'를 구성한다. 오민수는 이들이 만들어낸 '유희적 전쟁'의 장면들을 탐색하면서, 전쟁 이미지의 소외와 전유가 맞물린 오늘날의 문화적 조건을 날카롭게 조망한다.

결과적으로, 오민수의 작업은 단순히 전쟁과 게임이라는 표층적 대비에 머무르지 않는다. 그는 특정 세대와 문화 집단이 전쟁이라는 거대 서사를 어떻게 수용하고, 현실과 가상의 경계를 넘나들며 재구성하는지의 과정을 통해, 이 시대의 인식 구조와 감각 체계, 그리고 윤리적 딜레마를 드러낸다. 그의 사진은 '전쟁을 직접 경험하지 않은 세대'가 어떤 방식으로 전쟁을 상상하고, 재현하며, 소비하고 있는지를 비추는 거울이자, 그로부터 생성된 독특한 문화적 풍경의 기록이며, 동시에 그 풍경을 바라보는 작가 자신의 자기반성적 질문이기도 하다.

송해연의 작업은 유령처럼 부유하는 이미지가 물리적 세계에 접속하는 그 찰나를 정밀하게 포착한다. 그는 신화와 종교, 설화 등 집단적 무의식 속에 잠재된 비물질적 이미지를 수집하고 이를 캐릭터와 장면 안에 정착시킴으로써, 이미지가 존재론적 지위를 획득하는 경로를 탐색한다. 이 과정에서 코스플레이어는 단순한 재현자가 아니라, 분화된 이미지들을 현실로 소환하는 일종의 매개체로 기능한다. 스크린 속 데이터를 떠돌던 비물질 이미지가 코스플레이어의 신체를 통해 일시적으로 물질화되고, 이 물질성은 다시 송해연의 손을 거쳐 사진이라는 매체를 통해 박제되어 버린다. 그는 이미지의 '껍데기'를 수집하는 도구로 사진을 선택하며, 이로

써 부유하던 환영을 종이와 나무라는 구체적 지지체 위에 가두고 고착시킨다.

특히 작가는 신화적 존재가 오늘날의 서브컬처를 거쳐 어떻게 특정 사회 집단의 상징으로 변이되는지를 추적한다. 예컨대 그리스 신화의 승리의 여신 니케는 모바일 게임 <승리의 여신: 니케>의 캐릭터 '킬러 와이프: D'로 재해석되고, 이는 다시 인터넷 밈 '동탄녀'와 그에 부합하는 '동탄 미시룩'으로 전유된다. '동탄녀'는 명품 가방과 몸매를 부각시키는 옷차림을 통해 이상화된 중산층 기혼 여성의 이미지를 구현하며, 성적 대상화와 가사노동의 이중 코드를 중첩시킨다. 흥미로운 점은 이러한 이미지가 다시 미혼 여성이 코스튬을 통해 재현하는 장면에서, 신화-서브컬처-현실이라는 다층적 흐름이 하나의 몸 위에서 교차된다는 사실이다. 이러한 흐름을 포착한 그는 캐릭터의 매끈한 갑옷과 유령처럼 부유하는 이미지 조각들을 조밀하게 배치해 실재와 허구, 신성과 속됨, 내부와 외부의 경계를 교란시킨다.

그의 사진 속 프레임은 단순한 틀이 아니라, 이미지의 정착을 위한 제의적 구조물이자 제단 그 자체로 기능한다. 이미지의 경계이자 의례의 장소로 설정된 이 제단은 현실과 환영, 주체와 타자가 교차하는 통로가 되며, 관객은 이를 통해 신성한 전이의 순간에 접속하게 된다. 작가는 트립틱(triptych) 구성을 통해 관객이 단일 시선이 아닌 확장된 시각 경험을 유도한다. 이에 이미지들은 더 이상 기록의 도구가 아니라, 관객이 자기만의 신화적 내러티브를 감각적으로 재구성할 수 있는 무대로 확장된다.

결국 그의 작업은 현대 사회 속에서 소비되고 재전유되는 신화적 이미지와 문화 기호, 특정 집단의 상징이 어떤 방식으로 혼합되고, 다시 현실의 신체를 통해 구현되며, 그것이 어떻게 다시 이미지로 되돌아오는지를 치밀하게 사유한다. 그의 작업은 정체성과 타자성, 그리고 문화적 침투와 재현의 관계에 대해 질문을 던지며, 이미지의 유통과 응시, 실재의 구성 방식에 대한 미학적 탐색을 멈추지 않는다.

이와 같은 맥락에서 오민수와 송해연의 작업은 사진이라는 매체의 이중성과 응시의 구조, 그리고 미장센의 정치학을 서로 다른 경로로 실험한다. 오민수는 전쟁이라는 극한의 현실을 게임이라는 언어로 해체하며 관객을 시뮬레이션된 전장으로 초대하고, 송해연은 비물질적 이미지를 현실로 소환한 후 다시 제단화된 사진 속에 고착시킴으로써, 관객으로 하여금 신성한 전이의 체험을 감각하게 만든다. 두 작가 모두 동시대의 문화적 현상이라 할 수 있는 시뮬레이션, 인터넷 밈, 코스플레이 등을 재료로 삼아, 미디어를 통해 소비되는 이미지와 그것이 현실과 맺는 관계, 그리고 이를 수용하는 세대와 집단의 인식 방식에 대한 근본적 질문을 제기한다. 결국 사진이라는 매체가 어떻게 현실과 가상, 물질과 비물질, 그리고 응시와 미장센의 경계를 넘나들며 새로운 시각적·의례적 공간을 창조할 수 있는지에 대한 실험적 제안이다.