



《인투 더 리듬: 스코어로부터 접촉지대로》 워크숍 주간 리뷰 프로그램 <발자국>

그들이 길을 잃어도, 그 경로를 길로 만들 수 있을 만큼

김선진

“그들이 길을 찾을 수 있을 만큼 구체적이며 적절히 모호하게.”¹

‘스코어’(score)²는 어떤 것을 지시하면서도, 어떤 부분은 결정해 주지 않는다. 악보, 안무, 대본, 레시피, 도안. 자유롭게, 느낌에 따라, 원하는 대로, 기호에 맞게, 적당히, 따라 하라는 것들이 스코어다. 자유롭게, 따라하라.

퍼포먼스 예술은 이러한 스코어를 줄곧 활용해 왔다. 예술가들은 스코어를 공유해 (1) 다른 예술가와 협업하거나, (2) 관객을 작품 안에 참여자로 끌어당기려 해왔다. 후자, 즉 생산자가 아닌 관객에게 스코어를 제안하는 작업은 불특정 다수 참여자의 경험을 실시간으로 작품화한다. 작가는 사회적 배경, 작품에 대한 흥미도, 참여 의사가 제각각인 관객 모두에게 스코어를 제안해야 하는 상황에 처한다. 이번 아르코미술관의 《인투 더 리듬: 스코어로부터 접촉지대로》(2024.09.26.-2024.11.03.)의 워크숍 중에서 <도래하는 공동체를 위한 작은 프로젝트>(온큐레이팅), <잠의 일상, 의식, 미신에 대한 수행적 수집>(산 켈러), <가라오케 리딩>(팔로마 아알라), <흠어지기를 위한 스코어>(텐저린 콜렉티브) 등이 여기에 속한다. 이들은 스코어를 사용한 결과물을 전시해 보여주는 것보다는, 스코어에 참여하는 시간과 경험 자체가 작품이 되기를 우선적으로 의도한다. 작가는 개인이 스코어 속에서 각자의 경험과 의미를 창출해 내기를 희망한다.

사람들이 스코어를 능동적으로 수행하게 만들려면 어떤 장치가 필요한가? 어떻게 하면 스코어의 강제력과 자율성이 변증법적으로 어우러져 참여자에게 의미를 가져다줄 수 있을까? 이 두 질문은 관객의 참여를 요하는 스코어 작업이 늘 고민하는 사항이다. 물론, 첫 번째 질문 앞에서 미술관이 가장 흔히 내보이는 답은 사전 신청제로 참여자를 모집해 스코어 워크숍을 진행하는 것이다. 이들은 참여하고 싶어서 온 참여자다. 스코어

¹ 오민, 『스코어 스코어』(서울: 작업실유령, 2017), 41.

² 스코어는 특정한 예술 작업을 위해 특별히 설계된 구체적인 가이드나 규칙, 체계를 의미한다. 따라서 이 글에서 작품 내에서 사용되는 가이드로서의 스코어를 그대로 ‘스코어’로, 그리고 스코어를 따라 실현된 작업은 맥락에 따라 ‘스코어 작업’이나 ‘스코어 워크숍’, ‘스코어 퍼포먼스’로 표기한다.

에 적극적으로 동참할 확률이 높다. 《인투 더 리듬》의 대부분의 워크숍 역시 사전 신청제로 참여자를 모집했다. 그러나 하고 싶어서 온 사람들이 참여한다고 해서 늘 스코어가 제대로 발현되는 것은 아니다. 사전 신청제가 위의 모든 질문에 답을 제공하는 것도 아니다. 이제부터 《인투 더 리듬》의 연계 워크숍 네 개를 분석하면서, 위의 질문들에 나름대로 답해볼 것이다.

온큐레이팅은 〈도래하는 공동체를 위한 작은 프로젝트〉(동명의 워크숍 2024.09.26. 진행)라는 제목의 프로젝트로 10종류의 스코어 지침서를 인쇄해 미술관에 걸어두었다. 관람객은 전시장 바깥에서 스코어를 실천하기 위해 종이를 한 부씩 가져갈 수 있었다. 모든 스코어는 타인과의 관계 맺기, 다양한 공동체를 만드는 것과 관련되어 있다. 해설에 의하면 “유희적이고 예술적이며 퍼포먼스적인 방식으로 일시적이고 개방된 커뮤니티를 조성”³하기 위한 스코어다. 워크숍 〈도래하는 공동체를 위한 작은 프로젝트〉에선 그중 〈융합된 원〉과 〈기쁨의 실험〉이라는 스코어가 약간씩 변형 되어 전시장에서 직접 진행됐다. 온큐레이팅의 두 큐레이터와 통역사를 포함한 30여 명의 사람들이 스코어에 참여했다. 아래에 두 스코어의 일부를 발췌했다.

〈융합된 원〉

1. 사람들을 공간 한가운데로 모은다.
2. 참가자들은 둘러서서 함께 큰 원을 만든다. (*워크숍에서는 아무 말 없이 키 순서대로 서서 큰 원을 만드는 것으로 변형되었다)
3. 진행자는 참가자들에게 1 분간 자신의 신체적 특징들을 의식해 보라고 지시한다. (*워크숍에서는 생략되었다)
4. 참가자들은 다시 원을 만들는데, 이번에는 몸집이 가장 큰 사람과 가장 작은 사람이 원의 한 지점에 나란히 서도록 한다. 진행자는 참가자들이 원을 만들 때 말이나 신체 접촉이나, 신호를 보내 소통할 수 없다는 것을 다시 한번 상기시킨다. (*워크숍에서는 생략되었다) …

〈기쁨의 실험〉

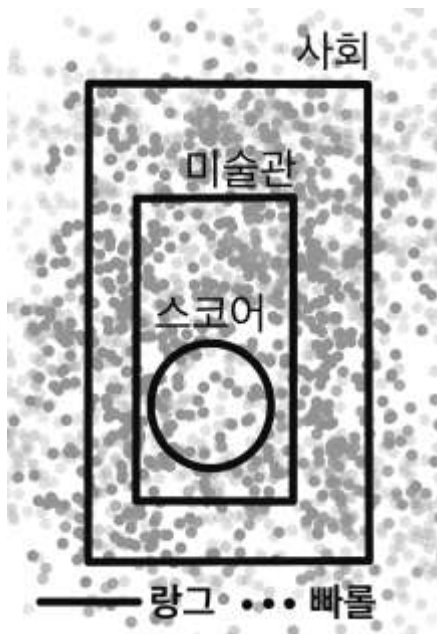
1. A 와 B 는 서로에게 편안한 거리를 두고 마주한다.
2. A 는 타이머를 60 초로 설정한다.
3. A 는 B 에게 60 초 동안 미소 짓는다. …

³ 아르코미술관, 『인투 더 리듬: 스코어에서 접촉지대로』 전시 리플릿(서울: 아르코미술관, 2024), 4.

사람들이 평소에 이런 행동을 하지는 않는다. 한 사람이 다른 사람의 눈을 쳐다보며 1분간 아무 말 없이 빙긋 웃는다면, 그 사람은 당황스러워하며 눈을 피할 확률이 높다. 일반적으로 사람의 얼굴과 눈을 빤히 쳐다보지 않는다는 합의가 있기 때문이다. 또, 말없이 키 순서대로 나란히 서서 원을 만들어 보는 일은 하지 않는다. 특별한 놀이를 하는 게 아니어서야 그럴 이유가 전혀 없기 때문이다. 전시된 다른 스코어의 내용처럼, 동네의 버스 정류장에 나가 하루 종일 앉아서 마을을 관찰하거나 지나다니는 사람들에게 말을 걸려고도 하지 않는다. 버스 정류장은 그런 일을 하라고 있는 곳이 아니다. 그러나 스코어는 다르게 행동하길 제안한다. 그를 통해 무언가 느끼기를 의도한다.

그렇다면, 스코어는 익숙한 규칙을 의식하고 거부하게 만드는 새로운 규칙이라 할 수 있다. 즉, 사회에 이미 자리 잡은 지배적인 구조에 대항하는 작은 구조다. 혹은, 지배 구조가 지배력을 획득하면서부터 배태한 반구조의 씨앗이 자연스레 예술의 형태로 피어난 것이라고도 볼 수 있다. 그렇다면 현실의 규칙을 의심하는 스코어는 새로운 규칙을 만들어내는, 야심 있지만 미약한 구조 그 자체이면서, 거대한 구조가 낳은 구조의 결과물이기도 하다. 기호학을 빌려, 이제부터 구조를 랑그(langue)로, 구조 안에서 이루어지는 행위를 파롤(parole)로 칭해보자.⁴ 스코어 제작자는 사람들이 현실의 지배적인 랑그와 파롤로부터 벗어나길 원한다. 그리고 그렇게 하기 위해서, 스코어라는 일시적이고 새로운 랑그를 만들어 낸다. 지배적인 랑그와 달리, 이 랑그는 자신이 예상치 못한 파롤을 기대하고 또 장려한다.

⁴ 랑그와 파롤은 페르디낭 드 소쉬르가 고안한 기호학의 개념이다. 언어에 있어, 랑그는 발화되는 모든 언어를 통제하는 영역이다. 예를 들어, '너'가 "누워만 있고 싶다"라고 말하면, '나'는 "누어만 너 있구 싶어?"라고 답한다. '너'가 '나'의 말을 알아들을 수 있게 하기 위해 '나'는 기본적인 문법과 발음에 맞추어 말한다. 여기에서는 문법과 발음, 즉 어떤 말을 하든, 그 말을 전달하기 위해 사회적으로 따라야 하는 체계가 랑그다. 반면, 파롤은 모든 발화에 개별적으로 고유하게 존재하는 특수한 영역이다. 위의 예시에서 '너'와 '나'는 각자의 문장을 만드는 방식이나 발음이 서로 다르다. 서로 알아들을 수 있게 규칙을 따랐는데도, 그 안에서 각자의 말이 획일화되지 않게 각각의 발화를 구분 지어주는 특수성이 파롤이다. 랑그와 파롤은 서로 다르면서도 서로를 필요로 하는 변증법적 관계를 지닌다. 랑그는 사회학의 구조(structure)를, 파롤은 행위(자)(agency)를 의미하는 데에 사용되기도 한다. 이런 점에서 스코어는 주어진 지침을 모두가 따라하지만, 각자의 실천은 서로 달라진다는 점에서 변증법적인 랑그와 파롤, 구조와 행위의 관계를 체현하는 퍼포먼스 아트다.



*이미지 해설: 단순화된 이미지다. 현실의 랑그는 더 다양하게 중첩되어 있을 수 있다. 그리고 미술관이라는 제도 바깥의 스코어도 물론 있다.

스코어라는 랑그는, 한편으로 일반적인 사회 현실이라는 더 큰 랑그 속에서는 매우 돌출적인 파롤이다. 그리고, 그 독특하고 일탈적인 파롤을 위해 미술관이라는 공간이 자주 사용된다. 미술관은 그만의 엄격한 규칙을 가지고 있지만, 그로 인해 기묘한 행위를 자연스럽게, 특별하게, 진지하게, 멋있게, 일상적인 잣대로 판단하기 어렵게 만든다. 미술관은 특정한 파롤들을 장려한다. 그리고 미술관에 찾아오는 사람들은 미술관 바깥의 세상에서는 경험하기 어려운 파롤과 만나길 기대하며 찾아온다. 고루하게 들릴 수 있지만, 부정하기도 어렵다. 미술관 안에서 행해지는 스코어 퍼포먼스는 일상을 지배하는 랑그에서 분리될 수 있다는 점에서 큰 이점을 누린다.

위에서 설명했듯, <도래하는 공동체를 위한 작은 프로젝트>에서 수행된 스코어들은 일상을 지배하는 랑그의 입장에서는 특이한 파롤이다. 허나 그 자체로 참여자들에게 규칙을 제시하는 새로운 랑그이기도 해야 한다. 스코어는 하나의 랑그로서, 참여자가 그 안에서 관계와 공동체에 대해 다시 사유해 보기를, 즉 그만의 파롤을 만들어내기를 의도했을 것이다. 그러나 실패했다. 워크숍에서 두 스코어는 돌출적인 파롤에 그쳤을 뿐, 새로운 랑그가 되지 못했다. 미술관과 사전 신청이라는 조건 위에서 있는 스코어임도 실패할 수 있다.

그 이유는 첫째, 스코어가 완전히 실행되지 못했다. 워크숍을 진행한 큐레이터 도로시 리히터는 <융합된 원> 스코어를 끝까지 진행시키지 않았다. 키에 따라 원을 그리며 줄지어 선 후, 마음의 크기가 가장 넓은 사람과 가장 좁은 사람이 한 명씩 나와 원의 가운데 서야 할 차례가 되자 리히터는 민망한 듯 웃으며 이 항목은 '실현할 수 없다'는 말로 스코어를 종료했다. 실현할 수 없을 것 같지만 실현해 보는 것이 이 스코어의 본 목적

아니었던가? 이후 곧바로 <기쁨의 실험>이 진행되었고 참여자들이 두 명씩 짝지어 60초 동안 미소를 교환했다. 이후 참여자들은 다시 원을 그려 선 후, 각자의 핸드폰으로 동시에 음악을 커다랗게 틀었다. 15여 초 동안 제대로 알아들을 수 없는 음악들이 동시에 흘러나왔다가 리히터의 종료 인사로 다시 꺼졌다. 이것이 워크숍의 끝이었다.

둘째, 스코어는 단순히 지침을 만들어 참여자에게 시켰다고 해서 끝나는 것이 아니다. 참여자는 독특한 행위를 따라 하긴 했지만, 각자의 방식으로 해내거나 스스로 감상을 느끼기 어려웠다. 참여자들은 영문도 모른 채, 의미도 알지 못한 채 그저 따라 해야 했을 뿐이다. 이 경험이 대부분의 참여자에게 제대로 의미화되었을 것이라고 보기는 어렵다. 그저 모호하고 특이한 경험으로 남을 뿐이다. 즉, 스코어라는 랑그 아래에서 파롤이 생산되지 못했다. 진행자의 진행 방식을 비롯해 스코어라는 랑그의 짜임새가 부족했기 때문에 파롤이 의미를 가지지 못했다. <도래하는 공동체를 위한 작은 프로젝트>는 거대한 랑그를 낫설게 보게 만들기에, 새로운 파롤을 떠올리게 하기에 충분하지 못했다. 따라서 참여자가 새로운 랑그와 파롤을 통해 기존의 랑그를 의심하게 만들지도 못했다. 과연 이 스코어가 분자화된 사회 속에서 새로운 공동체를 상상하는 활동이었을까? <도래하는 공동체를 위한 작은 프로젝트>는 “도래하는 공동체를 위한” 랑그가 되지 못했다.

산 켈러의 워크숍 <잠의 일상, 의식, 미신에 대한 수행적 수집> (이하 <잠의 수집>, 2024.09.29. 진행)도 비슷하게 실패했다. 켈러는 전시가 열린 후 며칠간 전시장 한편에 이부자리를 펴 두고 그 위에 앉아서 관람객과 잠에 대한 다양한 이야기를 나누었다. 이를 통해 작가는 잠을 둘러싼 한국인들의 다양한 이야기를 수집했고, 참여자는 사회적인 잠과 자신의 잠에 대해 생각했다. 한편, 워크숍은 켈러가 잠에 대한 질문을 던지고 30여 명의 참여자들이 답변하는 식으로 진행됐다. 예를 들어 켈러는 “잘 때 무엇을 입고 자는가?”라는 질문을 던졌다. 그리고 전시장에 4~5개의 구역을 간단히 표시해 두고, 구역마다 “잠옷을 입는다”, “속옷을 입는다”, “아무것도 입지 않는다”, “기타” 등의 선택지를 부여해 정해주었다. 그러면 참여자들은 해당하는 구역으로 움직여 자신의 답변을 표시했다. 자기 전에 뭘 먹는지, 잠들기 전 가장 마지막으로 하는 행동은 무엇인지, 자신의 나이 트 루틴은 몇 시간 정도 걸리는지 등, 잠과 관련되어 어떤 습관이나 행동을 하는지 묻는 질문이 10여 개 준비되었다. 작가는 매 질문마다 한두 명씩의 참여자에게 말을 걸어 더 구체적인 이야기를 나눠달라고 했다.

이에 따라 참여자들은 질문에 답하며 자신의 잠과 관련된 일상을 돌아보는 동시에, 다른 참여자들이 어떤 수면 생활을 하는지 들을 수 있었다. 그러나 그뿐이었다. 사실상 산 켈러의 <잠의 수집>은 잠을 둘러싼 의미 창출에 실패했고 스코어도 아니었다고 말할 수 있다. 그다지 특별할 것 없는 잠에 대한 지루한 질문에 거의 객관식으로 답하는 행위가, 인터넷에 산재한 성향 테스트와 다를 게 뭐였던 말인가? <잠의 수집>에서 진행된 문답은 스코어라기보다는 여론조사였다.

이보다는, 사뭇 엉뚱하게 <잠의 수집> 워크숍 시작에 끼어 있던 또 하나의 퍼포먼스가 좀 더 스코어에 가까웠다. 이 퍼포먼스는 켈러가 노동, 예술, 경제활동 사이의 관계에 대한 자신의 관심사를 소개하며 시작한 간단한 활동이었다. 아이스 브레이킹의 명목으로 실행됐지만, 반짝이는 스코어 퍼포먼스였다. 켈러는 참여자들에게 자신이 일을 하며 자주 취하는 자세를 공유하고 다 같이 따라 해보자고 제안했다. 그러자 한 참여자가 일을 하느라 컴퓨터 앞에 오래 앉아 있다고 말하며 한 동작을 보여줬다. 이 참여자는 책상도, 컴퓨터도, 마우스도, 의자도 없는데 마치 책상 앞에 앉아 있는 듯 자세를 취했다. 그러자 모두 그 동작을 따라 했다. 한쪽 무릎 위에 다른 쪽 발을 얹어놓는 습관까지도 따라 하느라 사람들은 한발로 몸을 휘청거리면서 움직였다. 다른 참여자는 자신이 LP바에서 일한다고 소개하며 동작을 보여주었다. 신청곡이 들어오면 고개를 들고 양팔을 뻗어 찬장에 꽂혀 있는 수많은 LP판을 훑어 찾아보는 자세였다. 켈러의 진행하에 참여자들은 한 참여자가 보여준 하나의 동작을 네다섯 번 정도 반복했다.

비록 이 퍼포먼스는 잠에 대한 워크숍을 하기 위해 빠르게 마무리됐지만, 흥미로운 가능성을 품고 있었다. 누군가의 노동 현장에서 반복되는 자세를 다 같이 따라 해보는 스코어는 그 동작을 낯설게 보게 한다. 참여자는 다 같이 누군가가 일터에서 하는 동작을 반복하면서 재미와 매력을 느끼는 동시에 의문을 떠올린다. 이런 동작은 몸에 어떤 영향을 미치는가? 이것은 노동인가, 운동인가, 고행인가, 수행인가, 놀이인가, 학대인가? 왜 이 동작이 일터가 아니라 미술관에서 행해지니 어색하거나 웃긴 걸까? LP 바에서 일한다고 하면 우아할 것 같지만, 양팔을 머리 위로 높이 들고 수많은 LP판을 하나씩 뽑아 보며 음반을 찾는 동작은 고생스러우면서도 급박해 보인다. 책상과 의자가 없는 상태에서 다리를 꼬고 팔을 앞으로 올려놓는 것은 또 얼마나 어색하고 우스꽝스러운가? 이 '일하는 자세'는 '휴식'이랍시고 몇 시간 동안 멍하니 인터넷 서핑을 하는 자세와 얼마나 유사한가?

켈러는 노동하면서도 크게 인지하지 못했던 신체 동작을 뚝 떼어 완전히 새로운 맥락에서 다른 사람들과 공유하게 했다. 이는 번한 파를(일할 때 자주 취하는 동작)을 기존의 랑그(각종 규율이 작동하는 일터, 혹은 '노동'을 둘러싼 지배 이데올로기)로부터 잠시 해방한 것이다. 일터에서 반복되는 작은 동작이 스코어라는 새로운 랑그 속에 배치되면 다 같이 따라 하는 독특한 파를로서 주목된다. 그리고 그렇게 되는 순간, 그 파를을 만들게 한 노동환경이라는 랑그가 가시화된다.



팔로마 아알라, <가라오케 리딩>, 2019, 단채널 영상, 컬러, 사운드, 원형 파이프, 커튼, 가변크기.
사진: 저자 촬영.

스코어는 언제나 랑그와 파를에 대한 실험이다. 좋은 스코어 퍼포먼스는 랑그와 파를, 구조와 주체 사이의 긴장을 포착하고 드러낸다. 그러면서 작품의 주제 의식을 전달한다. 팔로마 아알라의 <가라오케 리딩>은 직접적으로 랑그와 파를을 가지고 노는 스코어 퍼포먼스다. 아알라는 경계에 놓인 정체성의 유동성과 혼종성을 연구한 페미니스트 글로리아 안잘두아의 사유와 텍스트를 활용했다. 아알라는 음악가 루나 레온과 협업해 안잘두아의 시를 영어와 스페인어가 섞인 노래로 재창작했다. 그리고 노래를 따라 부를 수 있는 가라오케 영상을 제작해 마이크와 함께 설치했다. <가라오케 리딩>은 마이크를 들고 음정, 박자, 가사에 맞추어 노래를 부르는 노래방의 규칙을 작품의 스코어로 차용했다. 그러나 아는 노래를 골라 부르는 노래방의 규칙을 비틀어, 모르는 채로 따라 부르는 노래방을 만들었다. 여기서 작가는 낯섬을 강력하게 의도한다.

<가라오케 리딩>은 관람자에게 영어와 스페인어가 섞인, 처음 듣는 노랫말을 따라 부르기를 요구한다. 작품에 참여하고 싶은 사람은 모르는 언어를 한 박자 늦게 웅얼웅얼 따라 불러야 한다. 언어는 기호 체계로서, 문법과 발음이라는 랑그가 개별 발화인 파를을 효과적으로 통제하는 것처럼 보이는 곳이다. 그러나 그 언어가 이해할 수 없는 외국어라면, 외국어는 랑그를 습득하지 못한, 랑그에 호명되지 않는 이방인을 만들어낸다. 아알라는 체계에서 소외되면서도, 그 소외 자체를 제멋대로 발화해야 하는 주체를 기대한다. 이는 페미니스트이자 퀴어, 메스티자로서 지배적 질서로부터 “도주”하면서⁵ 그 벗어남의 경험을 그 자체로 의미화하는 안잘두아의 세

⁵ 노승희, 「전지구화 시대의 대항 페미니스트 주체: 글로리아 안잘두아의 유색여성 페미니즘과 메스티자 주체론」, 『영어영문학21』 제18권 제1호(2005): 15.

계관과 구조적으로 비슷하다. '따라 부르라'는 랑그는 '질서에 맞추어 말하라'는 랑그를 회피할 수 있기 때문이다.

참여자의 '따라 부르기'는 '문법과 발음에 맞게 말하기'와 다르다. 스페인어나 영어 사용자의 입장에서는 알아듣기 어려운, 즉 랑그에 완전히 스미지 못하는 이상한 파롤이 생산되기 때문이다. 참여자는 낯설고 혼종적인 언어를 편안하게 구사하지 못한다. 심지어 자신이 말하는 내용이 무엇인지 스스로도 이해하거나 정리하기 어렵다.⁶ 즉 말은 하고 있지만 언어의 체계 바깥으로 내쫓긴다. 그런데 <가라오케 리딩>의 주제 의식에 따르면 참여자의 '따라 부르기'는 지배적 랑그에서 거부당한 채로 무언가를 계속해서 말하는 귀여적 행위다. 다양한 민족적 배경을 지닌 "유색인종 여성 레즈비언"으로 살아가며 자신의 혼종적 정체성을 인식하고 외치는 것은 지배 이데올로기에 호명된 채로는 나올 수 없는 돌출적 파롤이기 때문이다.

그러나 <가라오케 리딩>에 모든 관람객이 참여할 수 있는 것은 아니다. 물론 <가라오케 리딩>은 전시 중 언제나 관람자가 노래를 부를 수 있게 준비되어 있다. 하지만 알지도 못하는(아는 사이여도 큰일일 수 있다) 다른 사람들이 작품을 보고 있는 전시장 가운데에서 마이크를 잡고 노래를 부르기란 여간 용기가 필요한 것이 아니다. 대개의 전시장이 고수하는 엄격한 행동 방침이라는 랑그가 스코어의 랑그와 위배되어 참여에 지장을 주는 것이다. 물론 관람자 개인의 성격이나 성향 등도 스코어 참여 여부의 주요 변수다. 전시장에서 혼자 노래를 부를 수 있는 사람이 있고, 춤까지 출 수 있는 사람이 있고, 결코 부를 수 없는 사람이 있고, 친구들과 함께 있다면 민망함을 딛고 조금은 불러볼 수 있는 사람도 있다.

그래서인지 2024년 9월 27일에 진행된 <가라오케 리딩> 워크숍은 사전에 15인의 신청자를 받았다. 그리고 해설자가 한 구절을 선창하면 다 같이 둘러앉아 합창으로 따라 부르게끔 진행되었다. 다 같이 동시에 참여하는 방식은 개인을 향한 주목도를 낮추고, 어색하거나 어렵게 느껴지는 행동도 쉽거나 자연스러운 행동으로 만드는 장점이 있다. 좋은 스코어가 되려면, 어떻게 하면 스코어라는 랑그가 잘 작동⁷할 수 있을 것인가에 대한 고민이 필요하다. 파롤이 의지를 갖지 못하면 랑그는 소용 없어진다. 포스트모던한 단언으로 들리지만, 스코어 퍼포먼스에서는 당연한 귀결이다.

탠저린 콜렉티브의 <흠어지기를 위한 스코어>(이하 <흠어지기>, 2024.09.29. 진행)는 그러한 고민을

⁶ 물론, 노래 가사는 한국어 자막을 통해 어느 정도 이해가 가능하다. 그러나 안잘두아의 시구를 사용한 가사가 때로는 구체적이지만 때로는 모호하고 추상적이기 때문에, 가사 자막이 모든 정보를 제공해 준 것은 아니다.

⁷ 여기서 '잘 작동한다'는 것은 랑그가 지배력을 갖고 모든 파롤을 통제한다는 뜻이 아니다. 최대한 다양하고 예상치 못한 파롤을 만들어내기 위한 랑그, 혹은 의도치 않은 미지의 파롤이 불러들인 파열음을 꺼안는 랑그라는 스코어 퍼포먼스의 특성이 잘 드러난다는 뜻이다.

스코어 자체로 만들어낸 사례다. <흠여지기>도 <가라오케 리딩>처럼 15여 명을 모집해 사전 신청을 받았다. 그런데 스코어를 잘 작동시키기 위한 고민을 다르게 해결했다. <흠여지기>는 크게 이중의 스코어로 구성되었는데, 그중 첫 스코어는 다음과 같이 진행되었다. 탠저린 콜렉티브는 여러 가지 ‘스코어 카드’를 준비한다. 스코어 카드는 “사라진 후에는 무엇을 돌보는가?”, “폐쇄적이고 순수하며 조화로운 공동체에 대한 전체주의적 향수”, “목적할 수 없는 목적감” 등 모호한 문장이나 단어가 다양하게 적혀 있는 엽서 크기의 카드다. 참여자는 스코어 카드를 하나씩 골라서 가져간다. 참여자는 각자 편한 자리로 가서 카드에 적힌 단어나 문장을 보고 7분 동안 자유로운 글을 쓴다. 글의 형태는 에세이, 일기, 시, 키워드 등 편안한 것으로 고른다. 자신의 글을 소리 내서 직접 읽어본다. 주어진 시간이 끝나면 한자리에 다시 모인다. 그 다음으로 곧바로 두 번째 스코어가 시작된다.

두 번째 스코어는 앞서 작성한 글을 사람들과 나눌 때 따를 공통의 스코어를 다 같이 세워보는 것이었다. 탠저린 콜렉티브가 가장 먼저 제안한 스코어는 (1) ‘참여자가 원한다면 언제든지 자신이 원하는 곳에 가서 자신만의 시간을 가진다.’, 그리고 (2) ‘낭독자가 듣는 이의 (신체적) 조건을 요청할 수 있다’였다. 이후 참여자들은 다양한 스코어를 제안했다. (3) 낭독자가 읽으면 다른 사람들이 문장을 따라 한다. (4) 낭독자는 자신이 쓴 글을 그대로 읽지 않고 다르게 말할 수 있다. (5) 듣는 사람은 발언자가 한 음절을 말할 때마다 고개를 끄덕여 준다. (6) 발언자의 말이 끝나고 나면 발을 굴러 소리를 낸다. (7) 앞서 정한 스코어를 실행하거나, 실행하지 않을 수 있다.

이렇게 총 7개의 항목으로 스코어가 완성되고 나자, 참여자들은 서너 명씩 짝을 지어 모였다. 각 모듬은 약 30분간 앞서 만들어진 스코어를 따르면서 서로의 글을 나누고, 자유롭게 대화했다. 어떤 낭독자는 듣는 이에게 눈을 감고 들어달라고 하거나, 창밖을 보며 들어달라고 요청했다. 또, 글을 낭독하지 않고 다른 참여자들과 편안하게 대화하듯 이야기를 나누는 낭독자도 있었다. 주어진 시간이 끝나자 다 같이 모여 소감을 나누며 어떤 다양한 방식의 말하기와 듣기를 실천했는지 나누었다. 한 모듬은 각자 쓴 글을 한 문장씩 돌아가면서 읽어서, 완전히 다른 새로운 이야기를 만들었다고 말해주었다. 소감을 나누고 나서 스코어는 마무리되었다.

탠저린 콜렉티브는 <흠여지기>를 “듣기를 위한 스코어”로 구상했다고 설명했다. 워크숍에서의 설명에 의하면, 탠저린 콜렉티브는 스코어를 통해 주변에 “보이거나 보이지 않는 자들을 감각하는 방법”으로서의 듣기를 제안했다. 그리고 “판단이나 감정이 없는 상태의 듣기”, 즉 “그들과 같이 있어 보는 연습”으로서의 “듣기”를 시도하자고 했다. 다양한 생각을 촉진하는 스코어 카드와 글쓰기 행위는 이러한 “말하기를 시도하게 하고, 듣기를 위한 재료”였다. 참여자가 스코어 카드를 읽고 쓴 자유롭게 맥락이 없는 글쓰기와 말하기는 실제로 듣기를 위한 좋은 촉매가 되었다. <잠의 수집>, <가라오케 리딩>과 비교했을 때, <흠여지기> 워크숍의 신청자들은 편안함을 더 많이 느꼈다. 참여자는 언제든지 자신이 원치 않는다면 중단하거나 회피할 수 있지만, 그것이 소극성이나 참여의 실패가 되지 않고 여전히 스코어의 실행이기 때문이다. 또, 대화의 도중 듣거나 말하지 않기를 선택하는

것 또한 그 자체로 탠저린 콜렉티브가 장려하는 세밀한 듣기의 행위다.

〈흠어지기〉는 스코어의 랑그 자체를 스스로 해체할 가능성을 보장함으로써 파를을 방목했다. 심지어 그 해체의 가능성은 참여자의 파를(“모든 스코어를 하거나 하지 않을 수 있다”)이 반영되어 극화되었다. 하지만, 랑그의 약화가 파를의 무의지로 이어지지 않았고, 자유로운 파를은 랑그를 붕괴시키지 않았다. 언제든 중단할 수 있는 자유롭고 자발적인 파를은 랑그를 해체하지 않았다. 오히려 스코어로부터 언제든 빠져나갈 수 있다는 안전함과 편안함이 참여의 능동성을 보장했다. 이로써 〈흠어지기〉는 스코어의 강제성을 낮추는 대가로 ‘듣기’라는 작품의 목적의식을 양보할 필요도 없어졌다. 오히려 더 잘 성취할 수 있게 되었다. 전혀 모르는 사람으로부터 알 수 없는 생각을 공유 받고, 일반적인 상황에서 나뉘지 않는 세밀한 단상들을 조심스레 듣는 일이 편안하게 이루어졌다. 몇몇 참여자는 워크숍이 끝난 후 대화를 이어가며 서로 연락처를 교환했다.

지금까지 《인투 더 리듬》의 연계 워크숍 중 관람객 참여가 이루어진 네 가지 워크숍을 살펴보았다. 모든 스코어를 랑그와 파를의 변증법적 관계로 이루어진 구성물이라 보고 워크숍을 분석했다. 〈도래하는 공동체를 위한 작은 프로젝트〉는 파를을 충분히 가능케 하지 못했기 때문에 랑그가 되지 못했다. 스코어는 참여자에게 특정한 행동을 시킨다고 해서 실천되는 것이 아니었다. 스코어는 잘 작동하는 랑그로 제작되어야 하고, 잘 작동하는 파를로 실천되어야 한다. 산 켈러가 〈잠의 수집〉 워크숍의 초반에 보여주었던 스코어 퍼포먼스가 잘 작동하는 스코어의 단초를 보여주었다. 켈러가 공유한 스코어를 통해 참여자들은 노동하는 신체의 동작을 낯선 파를로 바라볼 수 있었다. 이제 이 파를을 주목하지 않게 했던 기존의 랑그는 가시화되고, 의심의 대상이 된다.

팔로마 아얄라의 〈가라오케 리딩〉은 지배적 랑그에 대한 의심과 거부를 끝까지 밀어붙인다. 이 스코어는 참여자가 어떤 랑그에서도 받아들여지지 않는, 혹은 받아들여질 필요가 없는 파를을 만들어내게 한다. 이를 통해 경계 지대에 살아가는, 혼종적이고 귀여운 존재가 지배적 체계로부터 도주하는 전술을 환기한다. 한편, 탠저린 콜렉티브의 〈흠어지기〉는 참여하기와 참여하지 않기를 모두 스코어에 포함했기 때문에 현장에서 벌어진 어떠한 행위도 스코어의 수행으로 받아들일 수 있었다. 참여자가 스코어를 구조화하는 데에 참여시킴으로써 랑그는 약화됐지만, 그것이 랑그의 붕괴로도 파를의 붕괴로도 이어지지 않았다. 오히려 파를의 적극성을 보장했다. 네 워크숍 중 특히 〈가라오케 리딩〉과 〈흠어지기〉는 좋은 스코어로서 랑그와 파를의 변증법을 드러낸다. 그러면서도, 각각 지배적 질서로부터 미끄러지는 귀여움과 “듣기를 위한 스코어”라는 주제 의식을 실현하는 데에 성공한다. 좋은 스코어 퍼포먼스는 다양한 참여자들과 함께 랑그와 파를의 관계를 실험한다. 이를 위해 스코어는 준비되어야 한다. “그들이 길을 찾을 수 있을 만큼 구체적이며 적절히 모호하게.”⁸ 그리고 그들이 길을 잃어도, 그 경로를 길로 만들 수 있을 만큼.

⁸ 오민, 같은 책, 같은 곳.

필자 소개

김선진은 현재 대학교에서 미술이론과 방송영상을 공부하고 있다. 예술사회학, 문화연구, 마르크스주의와 페미니즘에 대한 관심사를 가지고 계간지 <K-Arts>에 글을 쓰고 있다. 올 겨울에는 나옴 클라인, 이반 일리치, 데이비드 그레이버가 좋다.