

작가 오민에게서 마킹(marking)이라는 단어를 들었다. 어딘가에서 들었던 단어일 수도 있는 이 말이 새롭게 느껴졌던 것은 그가 작업을 위해 만든 다이어그램, 메모의 조각들과 함께 연동되었기 때문이었다. 오민에 따르면 마킹은 실제 공연 상황을 머릿속으로 그리며 원래보다 축소된 동작과 함께 앞선 시간을 계획해보는 것이라고 한다. <A Sit>의 안무가 권령은에게서 들은 단어라고 했다. 근미래의 안무와 과거의 연주 구조, 그리고 그가 2015년 볼 파리에서 보았던 전시를 동시에 떠올리고 있던 오민의 머릿속에 이 단어가 쏙 들어오거나 딱 치고 나간 순간이 있을 거라고 생각했다. 머릿속에서 벌어지는 장면은 말로는 설명이 되지 않으며 설명을 피해가는 수많은 도형과 기호들로 분산된다.

피아노를 전공한 오민에게 마킹은 허공에 대고 피아노를 연주해보는 연습은 아니었다고 한다. 미래의 계획을 체크하고 미리 완결시켜 보는 행위에 가까웠다고 한다. 공개하지 않기로 한 <A Sit>에 관한 글에서 오민은 피아노 콩쿨이나 실기 시험 대기실에서 눈을 조용히 감고 있는 사람들, 몸을 풀기 위해 걷거나 체조하는 이들 그리고 확정적인 명령을 담고 있는 듯 보이는 악보를 보고 있는 장면에 대해 짧게 언급한다. 오민의 작업 안에서 안무화된 마킹은 머릿속과 머리 바깥으로 1:1 치환되지 않는 구조로 통제할 수 있고 위계 관계를 설정할 수 있는 행동이다. 상상의 무한해 보이는 힘을 방해한다. 상상만으로 되는 것은 아무 것도 없기 때문에 상상을 꺾는 마킹과 의자 위에서 구현된 안무는 머릿속에서 벌어지는 사건들을 머릿속 그 자체로 내버려두지 않는다. 이유를 알 수 없는 시작의 이유들(작업의 모티브나 시작점)을 잃어버릴만큼 과정에 집중하는 추동력을 굴러보는 시간이 된다.

마킹은 미래로 가는 규칙이다. 그런데 과거부터 쌓아온 훈련된 기술과 장착된 습관이 없으면 무용지물이다. 미래로 가는 것은 분명한데 미래에 100% 사용되지 않고 낭비될 수도 있다. 중간에 꼬여버린 길과 장애물을 타개하기 위해 마킹은 수정되거나 버려진다. 결과물에 종속되는 연습으로 기능하기에 완료시점에서 마킹은 설 자리를 잃어버리기도 할 것이다. 하지만 머릿속으로 그리고 앉아 춤을 추고 손가락으로 가짜 피아노를 치고 노트북 없이도 아주 긴 글의 맨 마지막 문장을 생각해내고 벌어질 일의 순서를 예측하고 암기해보는 이 모든 행위가 마킹일 수 있다면 마킹은 시간이 흐르는 모든 순간을 파편처럼 비집고 들어와 현재 상태를 찌른다. 축적된 과거와 아직은 허공에 대고 설계되어 있는 미래 사이에 존재하는 움직임의 방식들이다. 보지 못한 과거가 미래의 할 일을 인도하기도 한다. 작가 오민은 보았지만 많은 이들이 보지 못했을 2015년 4월의 한 비디오 작업처럼.

“내가 설명해줄게. 우리는 배가 동에서 서로 지구를 한 바퀴 돌아 항해할 때, 그 배의 계산에서 하루를 잃게 된다는 걸 알고 있지. 즉 배가 고국에 도착했을 때 그들은 수요일인 줄 알았는데, 이곳 사람들에게는 그날이 목요일인 거지. 우리는 배에 탄 사람들보다 자정을 한 번 더 거쳤기 때문이야. 또 그 반대편으로 한 바퀴 돌면 하루를 벌게 되지.”

“하지만 알아도 도움이 안 되는 게, 배 위에서는 날짜가 제대로 흐르지 않잖아. 한쪽으로 돌면 하루가 24시간보다 길어지고, 그 반대쪽으로 돌면 하루가 그보다 짧아지니까. 그러니까 당연히 요일도 달라지지. 하지만 한 장소에서 계속 사는 사람들에게는 언제나 하루가 24시간이지.”

338쪽, 루이스 캐럴, 《운율? 그리고 의미? 헝클어진 이야기》, 유나영 옮김, 워크룸 프레스, 2015.