Journal of Korea Multimedia Society Vol. 10, No. 11, November 2007(pp. 1507-1515)

비디오아트에서 나타난 색채를 중심으로 한 영상디자인 분석

조 향†

요 약

영상이 일상화되어 있는 오늘날 비디오 영상은 특별한 것이 아니다. 비디오 영상에 대해서 거론하는 것 또한 새로운 것이 아닐 수도 있다. 하지만 요즘 대표적 영상작가인 백남준의 타계 후 그의 작업을 제대로 재분석하자는 목소리들이 높아지고 있다. 이는 많은 사람들에 의해서 연구되어 온 것을 또 다시 안일하게 답습하지는 않아야 한다는 의미로 해석될 수 있다 할 것이다. 본 연구는 선행 연구자들이 많이 관심을 두지 않았던 색채학의 입장에서 백남준의 작품에 접근함으로써 차원에서 비디오 이미지를 나타내는데 사용된 색의 의미를 재조명해 보고 그것이 교육적으로 어떠한 의미를 가져오게 되는 것인가를 살펴보고자 한다. 특히, 색의 심리학적 분석과 주관적 분석에 초점을 맞추어 영상의 의미를 체계화하고자 한다. 비디오영상이 특별하지 않은 보편적 예술이 된 현시대이지만, 영상의 대표적인 작가인 백남준은 자신만의 시각으로 비디오 영상 예술의 세계를 구축하였다고 하였다. 그는 현시대에서 자신만의 개성적 시각으로 색채언어를 창조하였던 것이다. 이러한 관점에서 백남준의 작품들을 새롭게 분석해 봄으로써 테크놀로지를 통한 '자연의 확장'을 발견하고 이를 교육적 의미로 활용하고자 하는 것이 본 연구의 중심 과제인 것이다.

A Video Image Design Analysis with Emphasis on Colors in Video Art

Hyang Cho†

ABSTRACT

Many people have already mentioned the works of the Video Art. This is the age, video image is not a particular thing. We should not follow easily those things having been studied by a lot of people again. However, nowadays after he passed away, they voice their opinions that we should reanalyze his works properly. Therefore, it may be not new to make video image a subject of discussion. However, this study intends to look into the works of Paik Nam June once again from a new aspect that no preceding researchers did not pay much attention. It will be the main theme of this study to try to discover the expansion of nature and educational effects through technology by analyzing his works from another aspect as one person who lives in the age that video image is no more special.

Key words: Video Color(비디오 색채), Color Sensation(색채감각), Color Psychology(색채심리), Paik Nam June's Video Art(백남준의 비디오아트)

1. 서 론

현재 우리가 일상생활을 하면서 보고 느끼는 색채는 마치 하나의 색으로 존재하는 것처럼 보인다. 그러나 사실상 색채는 복합적으로 존재한다. 우리가 색을 지각하는 과정에는 대비와 조화 그리고 동화라는, 인간이 색을 느끼는 과정이 모두 포함되고 있다. 이 때문에 사람들은 각 색들이 비교되는 과정 속에서

※ 교신저자(Corresponding Author) : 조향, 주소 : 부산광역시 진구 가야3동 동의대학교(614-714), 전화 : 051)890-2265, E-mail : chohyang@gmail.com

접수일 : 2007년 11월 5일, 완료일 : 2007년 11월 15일

† 동의대학교 영상정보대학 영상정보공학과

다양한 느낌을 가질 수 있다. 즉 그렇게 발전된 색채의 심리적 영향은 개인에게 있어서는 호불호(好不好)의 반응에 따라 선호색과 혐오색이 되며, 집단이나 지역에 있어서는 그것을 대표하는 상징성 있는 시각언어가 되곤 한다[1]. 바로 이러한 주관적, 객관적 다양성을 본 논문에서 비디오 아트의 색채 연구에 포함시키고자 한다. 각각의 색은 각기 다른 감정과 연관되어 있으며 따라서 색은 보는 사람으로 하여금 여러 가지 감정을 일으키게 한다. 이러한 것은 보는 사람들의 주관에 의한 것으로 개성적인 느낌이나 그 때의 감정 등에 의한 경우가 많지만 일반적인 공통점도 많다. 그러므로 색을 사용할 때에는 보는 사람에게 어떤 감정효과를 주게 되는가를 충분히 검토하고 배려하여 사용해야한다[2,3]. 색채가 인간의 감정에 영향을 주는 기능은 색채의 조화, 선호, 감성효과 등의 감각적 감정의 시각효과와 온도, 무게, 크기, 거리 등의 공감각적 감정의 판단효과 기능까지 수행하게 된다. 사람들은 색채로부터 어떤 인상을 받으며 따라서 자연의 여러 변화 상태에서 기분 또는 감정에 관계된 미묘한 감정반응을 일으키게 된다[4]. 이러한 배경과 사회적 구조를 배경으로 삼아 백남준의 비디오에 쓰인 그만의 개성적인 색채를 분석하고, 이를 교육적인 의미면에서 활용하고자 한다.

창작하는 사람의 철학적 베이스가 근거가 되어 색채의 언어는 창조된다. 백남준 역시 주관적으로 색채의 언어를 만들어가는 것이다. 백남준은 <트루먼타워>(1995)와 <자화상>(1989)에 오방색을 주로 사용하였다. 그가 사용한 오방색의 의미를 미국 및 전 지구적인 구조의 문제로 연결했던 것이 그 예가 될 수 있겠다. 본 논문에서의 연구는 색감을 색채학적 근거로 단순히 해명하고자하는 것은 아니다. '색채'의 문제와 항상 같이 언급하는 것은 레이저(laser), 홀로그래피(holography) 및 조명(lighting)등의 문제이다. 그럼으로써 백남준 작품의 바탕을 이루고 있는 색채와 이들의 문제는 항상 함께 공존하는 것으로 해명되어질 것이다. 여기서의 공존은 여러 가지 감정 중 하나인 미적인 색채조화와 연결이 되고, 이것은 상호간에 화합을 이루어 미적인 기본 방향으로 유지하여 효과를 배열하는 것이다. 색채는 단 한가지색으로는 인상이 약하고 감정을 움직이는 힘도 미약하지만 두 가지 이상의 색을 조합시킨 배색의 경우는 다양한 의미전달이 가능해지고 감정을 움직이는 힘도 강해진다. 따라서 백남준은 두 가지 이상의 색의 배색에 통일과 변화, 질서와 다양성과 같은 반대 요소를 모순이나 충돌이 생기지 않도록 조화시키는 것을 작품을 통해 증명한다[5]. 이러한 색채와 빛의 조화들은 이 논문에서 소개되어지는 작품을 바탕으로 해서 영상의 색채가 어떠한 차원의 의미로 구성되어지는지를 살펴보고자 한다. 그럼으로써 이를 받아들이는 색채심리의 교육적인 의미도 함께 검토되어질 것이다.

2장에서는 TV와 레이저가 자연과 통하는 접근 방식을 살펴보고, 3장에서는 추상적 이미지를 색채와 연결하여 사회의 현상에 관한 하나의 영상적인 관념이 될 수 있음을 살펴 볼 것이다. 4장에서는 차가운 금속성의 이미지가 생명성의 생동감을 가진 자연으로 전이되고 그 과정 속에서 사회와 역사에 대한 태도 역시 부각될 수 있음을 살펴보고자 한다.

먼저, 자연을 모방한 영상 색채의 소통방식을 살펴보기로 한다.

2. 영상 이미지와 자연의 확장

2.1 TV와 자연

<TV바다>(1974)는 <TV정원>이 탄생하기전의 작품이다. 바닥에 7대의 컬러모니터, 3대의 흑백 모니터를 설치하였다. 영상은 초록, 자주, 오렌지색이 번쩍거리는 추상의 빛이 몇 초마다 한 번씩 바뀌는 가운데 전자 파도의 이미지로 <TV바다>가 만들어진다.

그림 1 <TV물고기>(1975)는 미국의 포스트모던 댄서 커닝엄이 살아있는 빨간 물고기와 함께 조화를 이루면서 빨간 타이즈를 입고 춤을 추고 있는 작품이다. 여기에는 물고기의 영상 이미지와 현실의 이미지가 함께 공존한다. 몇 개의 수족관에는 물이 채워져 있는데 수족관의 브라운관을 연상시킨다. 그 물의 너머에 비치는 스크린의 푸른빛이 마치 수족관을 물처럼 보이게 한다. 이런 식의 비슷한 표현 기법은 백남준이 아닌 몇몇의 비디오 작가들 작품에서도 종종 볼 수 있다. 대표적인 예로 비디오 아티스트 빌 비올라(Bill Viola)의 <First Dream>(1981)이라는 작품을 들 수 있다. 이 작품에서는 멀리서 어두운 밤거리의 주황색과 빨간색의 조명등이 포커스가 맞춰지지 않은 채 깜빡이고, 그 깜빡임을 바라보고 있는 곳은

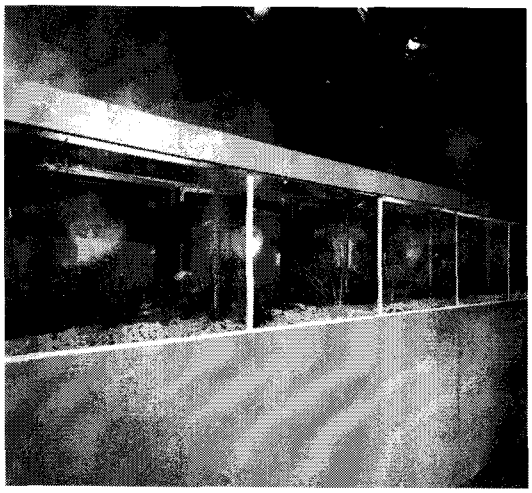

그림 1. TV물고기

자동차 안으로 설정되어 있다. 이것은 자동차 유리 위에 빗물처럼 거센 물이 쏟아 붓는 느낌의 효과로 이어진다. 연이어진 프레임은 보는 이로 하여금 연못 바로 위에서 직접 쳐다보고 있는 듯한 느낌을 받게 한다. 그리고 그 아래로 주황색에 빨간 얼룩을 가진 잉어가 헤엄을 치는 영상이 나타난다. 가로등 불빛인지 네온간판의 불빛인지 알 수 없는 낮은 조도의 붉은 톤의 조명이 살아있는 물고기의 색과 연결되는 장면에서 우리는 '꿈틀거리는 생명'을 느끼게 된다. 어둠속의 붉은 톤의 조명이 잉어에게 생명을 불어넣어주는 역할을 한다는 측면에서 이는 백남준의 색채에 대한 관념과의 연관성을 유추해 볼 수 있다. 이러한 작품들과 백남준의 비디오영상에서 우리는 '도미넌트 컬러(Dominant color)'를 엿볼 수 있다. 이 방식은 연하게 보이는 색이 색유리를 투과해서 볼 때와 같이 전체적으로 하나의 주된 색의 배색은 조화된다는 것이다. 가령 저녁 풍경을 볼 때 아름답다고 느낀다. 그리고 오렌지색이나 붉은 기운을 강하게 느낀다. 그 속에는 청색, 황색, 보라색 등 모든 색이 존재한다. 그러나 전체를 주도하는 색이 오렌지색이므로 우리는 전체를 하나의 감성으로 이해하게 된다.

<TV정원>(1982)이 뉴욕의 휘트니 미술관에서 전시되었을 때 100개의 열대 식물들 사이에 28대의 컬러텔레비전이 놓여졌다. 영상들은 단면적으로 변화하면서 불빛을 비추었고, 그 때문에 유혹하는 밀림 속 꽃들을 떠올리게 한다. 더불어 식물과 텔레비전이 바로 인접해 있기에 이는 이국적(tropical)인 느낌으로 나타내진다. 비춰지는 영상의 불빛은 주관적 색채 표현인데, 일상생활에서 물체에 반영되는 빛의 색은 논리적인 빛의 해석이 아니라 감정적이고 주관적인 빛의 해석이다. 예를 들면 빛의 화가라고 불리는 샤갈은 파란 돼지, 보랏빛 천사의 환영, 붉은 장밋빛의 소 등을 통해 비현실적인 세계를 표현하였다. 그는 몽환적인 색채의 사용을 매개로 손색없는 4차원의 공간으로 이동함으로써 관객과의 소통에 이르게 된 것이다[6-8]. <TV정원>(1982)에서 계속되는 형태와 색채의 변화는 끊임없이 변화하는 자연의 은유이다. 이 작품의 주색인 초록은 심적인 현상과 긍정적 연상 형태의 이미지 그리고 객관적 인상의 뜻을 모두 내포하는 자연·평화로움을 뜻한다. 이 작품 속에 있는 초록이라는 자연식물의 색은 물리적 관점에서 인간이 보는 빛의 파장의 중심에 있는 색이다. 사람들이 초록을 통해 기분이 안정되는 느낌을 받게 되는 것은 이 색이 온화한 상태로 균형을 유지해주는 있는 안정감을 주는 색이기 때문이다. 그리고 기계에서 비춰지는 반갑지 않은 인공적인 모니터의 색을 완전히 포용하는 것이 초록색이다. "항상 생활하는 방의 벽지로 대체로 초록이 선택되는 것은 이 때문이다[9]." 라는 괴테의 언술은 초록색이 가지는 치유력을 설명하는 말이다. 초록을 통해 눈과 마음의 안정을 도모할 수 있다는 것이다. 그러나 초록색은 긍정적인 측면만 부각되는 것은 아니다. <TV정원>에서 그것은 긍정적인 의미로 쓰이고 일반적인 개념 또한 긍정적이지만, 완전히 대조되는 반증 또한 분명히 제시된다. 대표적인 학자인 페레(C.E.Ferree), 랑(Getrulde Rand)은 "녹색으로 책의 속지를 선택한다면 눈의 피로와 불쾌감을 증가시키므로 전혀 바람직하지 못하다"라고 주장한다. 여기서 우리는 시각의 빠르기는 명료도와 직접적인 관계가 있다는 것을 알 수 있다. 즉, 흰 바탕에 검은 글자가 쓰여 있을 때처럼 시각이 좁고 명도가 낮을 경우가 검은 바탕에 흰 글자가 쓰여 있을 때 보다 식별하는 속도가 더 빨랐다라는 것이다[10]. 여기서 초록색이라는 색채가 안정적인 느낌만 주는 색채가 아니라는 것을 증명하고 있지만 이와 같은 해석은 어디까지나 시각의 빠르기와 같은 예외적인 것에 그친다.

그림 2 <TV튤립>(1990)에서 백남준은 100개의 꽃들을 디지털 합성 이미지로 출력해서 전시한다. 여기에 표현된 꽃의 스틸 이미지가 2차원 평면에 재현

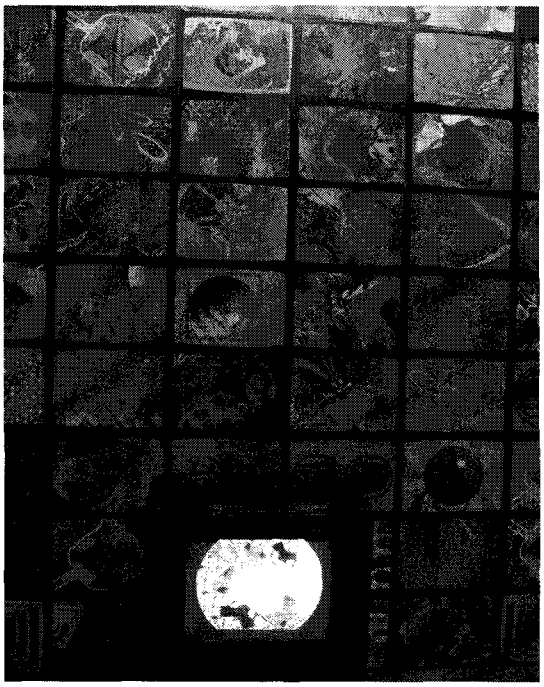

그림 2. TV튤립

된 이 작품에서 그는 비디오를 기계나 기술로 보지 않고 표현을 위한 붓으로 바라보고 있다. 이는 인간과의 단절이 아니라 연속의 차원에서 테크놀로지를 바라보려는 시도다. 낯선 기술의 측면보다 익숙한 도구의 측면을 강조하는 것은 이 때문이다. 식물과 같은 자연 소재를 이용해서 비디오 기술을 인간화하려는 백남준의 인간주의와 자연주의 감성이 이 작품 속에 잘 드러나 있다.

이 화려한 색채의 뿌리는 오방색의 변조라는 것을 한 눈에 알아볼 수 있기 때문이다. 이 꽃의 색감을 바라보고 있으면 동서고금을 자유롭게 넘나드는 백남준의 철학적 분주함을 느낄 수 있다.

거북이는 동양에서, 토끼는 서양에서 다산을 상징하듯, 그의 작품에서 튤립은 다산과 생명의 확장을 의미한다. 튤립은 최초로 중앙아시아에서 발견되었는데 투르크족 유목민들에게 생명과 다산을 상징한다고 한다[11]. <TV튤립>에서 튤립은 쏟아져 나오는 테크놀로지를 은유한다. 평면적으로 표현된 이 작품은 일견 크기와 화려한 색채로만 부각된다. 하지만 100개의 이미지와 함께 제시되는 형광적인 색채는, 3차원적인 표현과 생동하는 컴퓨터 회화적인 표현의 효과를 강조함으로써, 보는 사람으로 하여금 실재하는 100개의 모니터 앞에 있다고 착각하도록 유도한다. 100프레임 속에서 튤립의 이미지 효과가 색채와 함께 연속적으로 등장한다. 자연 색채와 거리감이 있는 테크놀로지의 합성물이지만 이는 튤립의 자연색과 흡사하다. 형광 색채의 튤립들은 테크놀로지와 함께 공존하며 그로 인해 확장되는 자연으로 해석될 수 있다.

또 다른 작품인 <TV식물>(1982)에서 백남준은 실제의 브라운관 안에 흙을 채우고 그 위에 실제의 생동감 있는 식물을 꽂아두었고, 그 장면을 실시간으로 촬영해(TV부처 촬영방식) 우리에게 보여준다. 설치의 환경에 따라 꽃의 색이 바뀜으로써 변화무쌍한 자연의 실제에 접근하는 효과를 유도한다. 브라운관 안의 또 다른 작은 브라운관 모니터는 실사의 장면이지만 모니터라는 매체를 통해 또다시 투영되는 느낌과 생동감 없는 흑백의 모노톤을 이용해서 '인지 생동감'이 많이 상실된 것을 느낄 수 있게 한다.

그림3. <TV나무>(1995)에는 다양한 각도로 세상을 바라다봐야 한다는 그의 철학이 들어있다. 금속(metal)의 원재료 느낌을 그대로 살려서 자연색을 찾아 볼 수는 없지만, 브라운관 속에서 영사되는 자연풍경과 <TV나무>가 설치되어 주변 환경에서 자연스레 자연을 느끼게 한다.

여기에 설치된 것들은 마치 금속의 줄기에 모니터

그림 3. TV나무

들이 매달린 나무처럼 보여 진다. 그것은 마치 전시장의 유리 천장위에서 비추는 자연의 하늘빛이 그 나무를 키우고 있는 것처럼 보이게 만들기 때문이다. 한국에서는 전시된 적이 없는 작품 중 하나인 <Earth, moon and sun>(1990)은 금속(metal)으로 지구본(땅), 달과 해의 형태를 만들고 각각의 형태 속에 모니터를 넣고 비디오 영상이 나오도록 만든 작품이다. 은색 알루미늄 지구본에는 검정색 선(Cable)이 각 나라 수도를 연결시키고 있는데 이것은 네트워크를 비유적으로 표현한 것이다. 즉, 이것은 세계화(Global)를 의미한다[12]. 검정색 선(Cable)은 모든 통신을 연결해주는 가장 기본적인 매체다. 모니터 속에서 스펙터클하게 움직이는 영상은 다양한 분광색(Spectrum)으로 별, 혹성, 새, 물고기 그리고 인간의 모습을 표현하고 있다. 색채의 빠른 변화는 살아있는 생명을 암시한다. 커다란 은색 알루미늄 지구본에서 다가서고 싶은 않은 차가움이 느껴지려는 찰라, 생명을 암시하는 영상과 마가리트(Marguerite)가 지구본의 둥근 모양을 따라 놓여있음을 발견하게 된다. 비록 조화이지만 흰색과 초록색을 겸비한 마가리트는 온기가 느껴지지 않은 은색의 지구본에 충분한 온기를 가져다주는 생명의 매체가 된다. 백남준은 이 작품에서 빠른 움직임을 보이는 색채의 영상과 자연의 색을 그대로 지닌 마가리트를 통해 또 다시 생명을 강조한다. 작품의 도구인 차가운 이미지의 금속(metal)을 생명력을 지닌 온기로 바꾸어내는 소통의 미학을 제시하고 있는 것이다.

2.2 레이저와 자연의 교류

<Three Elements>(1997-2000)는 레이저와 거울 달린 구조물 위에 프리즘을 설치해서 모터의 연기를 이용한 작품이다. <Three Elements>는 각기 독립적인 3개의 작품인 삼각형, 사각형, 원으로 구성되어 있는데, 이 세 가지 형태는 완전성을 상징하는 모든 존재 구조의 가장 기본이다. 이는 고대 그리스 철학자 엠페도클레스가 말한 '4원소설(Four Elements)'에 기인한 듯 보인다. 이는 세상이 또한 물, 불, 공기, 흙의 네 가지 요소로 세상이 구성되어 있다는 것으로써 고대 그리스들의 세계관을 엿볼 수 있다. 그 속에 레이저 광선의 움직임이 서로 교차면서 여러 패턴의 이미지로 가상의 공간에 끝없는 시뮬레이션을 느끼게 한다. 물, 불. 흙의 이미지를 나타내는 레이저의 색채를 이용해 <Three Elements>는 빛의 3원소를 연상시키고 있다. 이는 그가 만드는 영상을 표현하는 기본이 되는 색들이다. 이 작품은 백남준이 이제껏 그가 만들어왔던 작품들을 지극히 단순화시키고자 하는 시도로써 만들어진 것으로 간주된다.

빛의 3원색인 R(빨강), G(초록), B(파랑)는 강렬하고, 색채의 핵을 이루듯 그가 표현한 세 가지 형태는 지구상 존재하는 모든 물체의 기본이 되는 형태이다. 여기에서 빛의 공간은 세상과 지구를 말한다. 지구상에서 끊임없이 펼쳐지고, 개발되어지고, 생겨나고, 소멸되어지는 무한한 공간표현이다. 강렬한 색채 속에 무한한 여유를 느끼는 것은 그런 이유에서이다. 우주 속에서의 무한한 생성과 소멸들이 빛과 함께 이루어지고 있을 때 우리는 더욱 그것에 공감 한다.

삼각형의 프리즘안의 컬러는 초록색으로 표현될 때와 파란색으로 표현 될 때의 느낌이 아주 달라진다. 초록색은 자연(내지는 흙)의 함축적 표현으로 그가 모니터와 함께 자주 사용하는 자연의 이미지색이다. 여기서 파란색은 물을 뜻하는데, 이 색은 동·서양을 막론하고 자연에서 가장 큰 부분을 차지하고 있는 바다 또는 물의 색을 의미한다[10]. 그런 의미에서 물은 생명을 뜻한다고 볼 수 있다. 또한 동양적인 색의 의미로 파란색은 음양오행설에 입각해 동쪽을 말하는데 동쪽은 태양이 솟아오르고 날이 밝아오며 광명을 가져오기 때문에 왕성한 양기로 상징되어 생명, 생기의 의미로 인식된다는 점으로 보아 <Three Elements>의 파란색은 끝없는 생명의 생성을 나타낸다[11].

원형의 붉은 레이저는 불을 뜻하고 있다. 프랑스 후기 인상파 고갱은 인물과 과일들을 주로 그리곤 하였는데, 그는 대자연의 파란색과 녹색들을 주로 사용하였다. 이는 음악적인 생동감을 더욱 효과적으로 나타내기 위한 것이었다[12]. 고갱의 붉은색에서 땅의 강인한 생명력을 느낄 수 있듯이, 백남준의 <Three Elements> 중 원형의 붉은 색이 의미하는 불 역시 생명력이다. 고대인들의 철학에 나타나는 것처럼 태초에 조물주가 만든 빛, 물, 땅에서 세계가 탄생하듯, 백남준은 <Three Elements>를 통해 테크놀로지 세상을 만들어낸다.

그림 4 <동시 변조(modulation in sync)>(2000)는 백남준과 레이저 설치 전문가인 노만(Norman Ballard)가 공동으로 만든 작품이다.

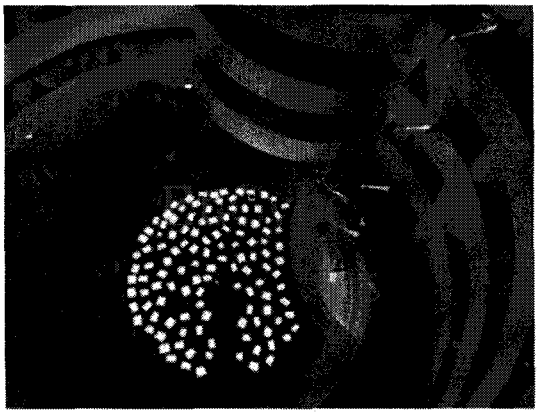

그림 4. 동시변조(modulation in sync)

인간 구원을 상징하는 <야곱의 사다리>는 천장 스크린에 레이저로 주역의 '괘'를 천(天)의 의미로 표현했고, 바닥에 50여대의 비디오 모니터는 인간사회의 커뮤니케이션을 지(地)로 의미하여 표현하고 동서고금의 3가지 원소를 말한다. TV모니터의 이미지는 내부 조명을 따라 영사되고, 레이저 광선은 천장 창문 아래에서 끊임없이 변화된다. 둥근 원형 천장 꼭대기로부터 시작해서 지하의 작은 연못으로 떨어지는 폭포에 투영된 레이저 광선을 포함한다. 그림 4 <동시변조: 야곱의 사다리>(그림 4 오른쪽 부분)는 바닥으로부터 천장에 다다르기 위해 빛의 반사를 이용해서 힘겹게 사다리를 오르는 형상으로 구원을 얻으려는 인간의 욕망을 상징하고 있다. 이 작품에서 레이저는 단순히 표면 연출을 위한 수단이나 다른 매체에 전개되는 동영상의 매개체가 아니라, 오히려 그 자체의 매체로서 기능하며, 다른 물질들과 결합하고 그것이 투사된 주변 환경을 통해서 형체를 드러낸다. 떨어지는 물과 반복 효과로 쏘아지는 레이저의 빛은 전시장 지하의 작은 연못과 연결되도록 만들었는데, 여기서 사용한 색채 중 네온 그린의 레이저 빛은 고여 있는 연못의 물과 파릇한 이른 봄의 자연 경관을 떠올리게 한다. 폭포수를 뚫고 올라가는 <야곱의 사다리>의 네온 그린색은 자연이라는 대지위에 생명을 느끼게 하고, 죽음을 넘어선 삶의 힘을 느끼게 하는 색채이다. 이 색채가 주는 힘이 앞서 언급한 대로 레이저가 표면 연출 수단이 아니라 자체로서의 기능을 제대로 하는 것에 무한한 효과가 있다고 생각된다.

바닥의 그림 4 <동시변조: 50대의 TV모니터>(그림 4 왼쪽부분)속의 이미지는 내부 조명을 따라 영사되는데 다양한 색채로 표출된다. 바닥의 현란한 색채는 그의 작품에 자주 등장하는 오방색을 연상케 한다. 모니터속의 움직임의 색채는 잘 다듬어진 정원속의 꽃들로 보이기도 하고, 칠흑처럼 어두운 바다위에 떠있는 오징어 배로 보이기도 한다. TV모니터와 그 속에 존재하는 색채는 경이로움과 기쁨을 이끌어내는 간접성, 생명 그 자체의 기원을 느끼게 한다. 이런 의미의 결합으로 1960년대 등장한 레이저 작업을 밀레니엄 시대의 관객들에게 새로운 경이감이 느껴지도록 보여주고 있다.

3. 추상적인 이미지 디자인

3.1 추상이미지의 철학

<글로벌 그로브(Global Groove)>(1973)는 기존의 백남준의 작품이 다소 과격하게 표현되었다고 본다면 이 작품은 처음으로 조용히 예술 형식의 한 형태로 강렬하게 사회에 외치는 작품이었다. 백남준은 텔레비전 영상 문화가 민족주의적인 편향된 시각만을 전달하여 민족과의 소통을 저해하고 있다고 보았다. 비언어적인 매체인 신시사이저(synthesizer)를 통해 백인과 흑인, 동양과 서양, 젊은 세대와 기성세대를 이어주고 있다. 신시사이저를 통한 풍부한 채색 효과와 형태 효과는 앞서 말한 것들을 결속시키면서, 상이한 영상들을 서로 연관시키는 역할을 한다. 스토리 전개보다는 다양한 영상 이미지에 중점을 두고 있다. 여기서 나오는 흑백 이미를 보면 그가 1965작품이 연상이 되는데, 그림 5. <글로벌 그로브> (1973)

그림 5. 글로벌 그로브(Global Groove)

(그림 5 정지화면의 일부)에서는 조년 발표했던 <TV 디마그네타이저(demagnetizer)>에 자석으로 텔레비전 화면에 파상문양을 만들었던 금 더 발전이 된 모습으로 나타내고 있다. 흑백 브라운관 모니터 고유의 화면(plugged, but no signal)이 원래 가지고 있는 검은 색이 모니터 위에 놓여 있는 자석의 움직임에 따라 그 색의 파장이 퍼지면서 일어나는, 이미지의 일그러짐과 우연의 조화를 통해 물체의 형상의 이미지보다 감각 있게 묘사하고 있다.

<글로벌 그로브>에서 몇몇 주요 장면의 색채를 살펴보자. 검은 배경에 검정색 힐을 신은 댄서의 현란한 발의 동작과 그것을 이어주는 레몬 옐로우색의 잔상으로 인해, 더욱 현란하고 격렬한 춤으로 보이도록 카메라 줌이 들어오면서부터 시작된다. 그리고 아주 큰 동작으로 격렬하게 춤을 추는 남녀가 등장한다. 남자는 검정색의 바지에 동작 잔상의 색과 유사한 레몬 옐로우의 셔츠를 입고, 여자는 몸의 동작을 제대로 보여줄 수 있도록 짧은 초록색 타이즈를 입고 계속해서 춤을 춘다. 레몬 옐로우색과 초록색은 조화를 이룸과 동시에 그 이면의 뜻도 내포하고 있다. 그것은 노랑과 녹색은 담즙의 색, 영원한 노여움의 색을 의미하기 때문이다. 어두운 배경에 그들의 의상과 그 뒤에 잔상의 색의 대비 효과는 시각적인 강조점을 두는 가독성 효과를 극대화하는데 그 초점이 맞춰진다. 시작의 색을 보면 단순하지만 그 안의 의미는 사뭇 진지하다. 그것은 그 당시 미국을 비롯한 일반적인 사회적 구조를 비판하고 있기 때문이다.

이 작품에는 노란색 계열이 자주 등장한다. 이 색채의 이미지 연상의 뜻은 마이너스 측면이 강조될 경우에는 불안하고 의심을 강하게 나타낸다는 의미가 있고, 또 다른 뜻으로는 비겁함과 배신을 의미하고 있다[13-16]. 작품 내용의 전체를 두고 볼 때 여기서의 노란색 계열은 TV매체가 사람들이 가져야 하는 최소한의 진실한 판단마저 흐려 놓는 거짓된 매체라는 함축적 표현으로 사용하고 있다. 중반부로 가면서부터 붉은 계열이 서서히 포함되어지는데 그것은 그가 지닌 혁명적인 가치관의 개념을 보여준다. 이야기가 끝날 무렵 선명하게 보였던 춤의 동작들은 편집 이펙트로 파랑, 보라, 초록 등을 어지럽게 더욱 뒤엉켜 놓는다. 파란색은 음악에서 블루스(blues)로 표현되고 블루스는 파랑이라는 뜻을 가지고 있다. 파란색을 주로 사용하는 대부분의 작가들은 그 색채에서 깊은 정신을 찾으려고 한다. 뭉크의 작품이나, 르동, 프란츠 마르크 등은 파란색을 그들의 작품에서 인간의 불안, 고통, 슬픔, 부조리, 좌절된 희망 등을 표현한다[17]. 이렇듯 <글로벌 그로브>의 파란색도 같은 의미이다. 이 작품에의 초반부를 주로 장식하고 있는 초록색 역시 같은 맥락에서 살펴볼 수 있다. 프랑스에서는 녹색은 불행의 색이기도 하여서 '나는 녹색이다'라는 말은 무척 화가 났다는 말이다. 독일에서도 녹색은 격한 분노의 색이기도 하다. 이 작품에서 녹색은 사회적 상황을 말하는 백남준의 심적인 색으로 표출된다. 이 모든 색은 그가 당시 품고 있었던 사회적 구조에 대한 비하의 개념과 낙담을 보여주는 색감들이다. 이것을 통해 우리는 그의 비디오 작업에 사용된 색이 주는 의미는 기대 이상으로 많은 것을 내포하고 말해준다는 것을 발견할 수 있다.

3.2 추상이미지와 사회적 구조의 연결

백남준이 피사체를 촬영하지 않고, 단지 색으로만 표현하여 만든 영상이 1982년에 만든 <삼색 비디오>이다. 이 작품에서 그는 순전히 색으로만 한 나라의 국가론까지 표현했다. 이 작품은 프랑스 퐁피두에서만 전시를 했는데 그 공간만을 위해서 만든 것이었기 때문에 작품 사이즈 역시 그 전시 공간에 맞추어 제작되었다. 쇼비니즘과 진보에 대한 지나친 강박으로 인해 자유롭지 못했던 당시 프랑스 인들에게 <삼색 비디오>의 거대함은 대중을 압도케 했었다. 영상의 내용과 편집 이펙트의 콜라주 원리는 외적인 것과 관계가 없었고, 빠른 영상으로 인해 이 현상을 방해하지도 않는다. 두 개의 비디오 영상에 의해 방송되는 화면은 두 개의 삼각형을 통해 보여주는데 이 두 모양이 방추 모양을 이룬다. 위쪽의 삼각형에서 흑색, 적색, 황색의 유리 파편 3층이 보이는데 마치 모래시계처럼 천천히 아래로 흘러서 다시 삼색 영역으로 층을 이루는 것처럼 보인다. 이러한 점은 <삼색 비디오> 표지의 도안으로 사용되었던 콜라주에서도 명확히 드러난다. 이 콜라주는 6개의 미국 우표로 조립되어 있는데 배치는 설치작품 모니터 4대의 원리를 따른다. 각각 4장의 똑같은 우표가 하나의 정사각형을 이룬다. 그리고 전체적인 직사각형은 파란색, 흰색, 빨간색의 3가지의 동일한 영역으로 나뉜다. 이 우표에서 드러나는 주제는 인권과 평화이다. 이는 프랑스 중심주의를 넘어서 인간의 의미를 재확인하게

한다[18].

삼색비디오와 유사한 형식으로 만든 <V 매트릭스>는 세 개의 멀티 모니터 설치 중에 거꾸로 선 등변의 삼각형 형태를 보여주는 설치이다. 총67대의 텔레비전이 10개의 열을 이루어 뒷면으로 60도 정도 기울어진 빈 구조물에 조립되어 있다. 작품의 비디오 영상은 각각 적색, 녹색, 그리고 청색이 지배적인데, 이것은 <삼색 비디오>처럼 삼색 영역을 만들어낸 것이지만 여기서는 V형태를 강조하고 있다.

청색은 서양에서는 유리창 모자이크나 성스러운 의미로 사용되었으나 1960년대부터는 지구를 푸른 별로 부르기도 하였다. 청색은 동·서양을 막론하고 자연에서 가장 큰 부분을 차지하고 있는 하늘과 바다·물의 색으로 시원함과 차가움을 연상시키는 색이다. 또한 그늘과 음지를 나타내는 색이기도 한다. 청색은 동양에서는 동쪽의 태양이 솟아오르고 날이 밝아오며 광명을 가져오기 때문에 왕성한 에너지로 상징되어 생명과 생기를 의미한다. <V 매트릭스>에서 백남준의 청색은 지구의 연속적인 생명력을 상징한다. 이 영상 자료는 텔레비전 프로그램과 백남준의 비디오영상 <조곡212(Suite212)>(1975, 1977년 재편집)의 짧은 단면으로 구성되어 있는 그의 개인적인 뉴욕 노트로 되어있다. 현란한 색채로 강조한 변조의 이미지를 전자적으로 콜라주한 기념비적인 작품 <조곡212>는 이미지와 문화에 관한 백남준의 이후 연구에 초석을 마련해 주고 있다. 그 예로 콜라주 이미지로 인해 음악의 효과적인 리듬감을 더욱 자극하는 <나비(Butterfly)> (1986)가 있다.

백남준 작품에서는 종종 오방색의 천을 사용하거나 오방색 이펙트, 혹은 컴퓨터 그래픽적인 영상 이미지를 넣어서 사용한 것들을 볼 수 있다. 그는 한국적인 것, 토속적인 것을 첨단 기술과 결합하는데 주저하지 않았지만, 애국이 도그마가 되는 것의 위험을 이렇게 표현한 것이다. 1995년에 만든 <트루먼 타워>는 오방색을 통해 전통과 기원에 접근하는 동시에 그것을 넘어서는 양상을 엿 볼 수 있게 한다. 이 작품은 건물 위로 원자폭탄이 떨어지는 장면을 연상케 하는 비디오설치이다. 백남준은 타워 주위를 오방색 천으로 연출하였는데, 이것은 2차 대전 당시 원폭 투하라는 트루먼의 결정으로 인해 생겨난 전 지구적인 혼란하고 비극적인 상황을 한국 오방색의 의미로 기원한다는 메시지가 내포되어 있다. 이 작품과 연관성이 있는 또 다른 작품이 1989년에 만든 <자화상>이다. 백남준은 자신의 작품 중에서 가장 흡족한 작품이 바로 자기 자신이라 한다. <자화상>(1989)은 TV브라운관 가장 자리에 초록색으로 테두리를 입혀 놓고 브라운관 안을 숲속 내지는 지구로 표현했다. 가운데 놓인 캐스트(Cast)를 자신의 얼굴로 만들었고, 불상, 자석, 피아노, 비디오테이프 필름, 시계, 그리고 파란색으로 쓴 '혁명'이라는 단어가 선명하게 눈에 띈다. 무엇보다 브라운관을 전기와 연결하는 선(Cable)의 색 또한 오방색이다. 그는 자신의 작품으로 보여준 '자연의 생산'을 한국의 오방색을 매개로 전통과 기원의 토속적인 의미로 전이시키고, 이는 자연에 대한 관심이 삶에 대한 관심으로 결합되어 부각되게 만든다. 뿐만 아니라 백남준의 작품들을 살펴봄으로써 우리는 이상과 같은 영상 이미지와 색채(Color)의 상관관계를 통하여 색채가 인간 심리의 표출로 나타날 뿐만 아니라 자연환경 및 교육환경의 터전, 나아가 문화의 터전과 뿌리 깊이 연결된다는 것을 알 수 있게 된다.

4. 결 론

비디오 아트는 평면 위의 미술 작품을 사차원 세계로 끌어올리기 위한 인간의 욕망에서 비롯한 것이다. 빛과 소리는 또 다른 공간인 우주 공간과 연결되는 매개로 작용한다. 평면 위의 선과 색채, 그리고 그 형태들이 사 차원의 세계로 나아가면서 어떻게 변모해 가는지 탐색하고 연구하는 것이 본 연구의 기본적인 문제의식이었다. 그리고 그것이 인간 심리에 어떤 영향을 미치게 되는 것인가를 살펴봄으로써 이를 교육적 의미면에서 활용하고자 하였다.

2장에서 TV와 레이저가 자연과 통하는 접근 방식은, 광선의 움직임이 교차하는 여러 패턴의 이미지로 가상의 공간에 끝없는 시뮬레이션을 느끼게 함으로써 살아있는 식물의 이미지로 재탄생시키는 것이다. 이러한 양상으로 인해 백남준은 테크놀로지로 이루어진 자연을 만들어냈음을 알아보았다. 그리고 3장에서는 추상적 이미지를 색채와 연결하여, 바라보는 시점이 달라짐에 따라 색채를 분석하는 내용이 확연히 달라지는 사회적 측면을 분석해 보았다. 이에 기반을 두어 사회적 색채 관념은 영상 이미지와 상관관계를 맺어 인간의 심리와 다양한 환경에 깊이 연루됨

으로 하나의 영상적인(visual) 관념으로 보일 수 있음을 알아보았다. 마지막으로는 차가운 금속성의 이미지가 생명의 역동성을 지닌 자연으로 전이됨과 아울러 그것을 온기마저 느끼게 하는 생명으로 표현하여 그의 사회에 대한 태도를 보다 긍정적인 측면으로 해석하여 부각시켰다.

이상에서 살펴본바와 같이 색채학 내지 색채의 문화라는 측면에서 볼 때, 백남준의 작품이 가지는 의의는 테크놀로지를 통한 자연의 확장과 소통의 욕망으로 요약될 수 있으며, 이것은 빛과 소리의 차원을 획득하면서 더욱 힘 있게 소통의 작업을 개진해 나간다. 이러한 관점에서 영상색채를 바라볼 때 백남준이 시도한 세계는 이러한 호흡과 생명들이 동양과 서양의 조화와 화합이라는 특성을 가진다는 점에서 더 의미를 지닌다고 하겠다[19,20]. 그의 작품은 한국적이며 동양적인 오방색의 특성을 그 기본으로 가지고 있으며, 그러한 색채들이 서구적인 색채와 만나고 화합하면서 조화를 이룬다. 본 연구를 통해 백남준은 색의 이미지를 통해서 자연과 우주를 보았으며, 그러한 세계를 통해서 우리들에게 방대한 사차원 세계의 색채들이 움직이고 호흡하는 생명의 신비를 보여주고자 끊임없이 노력하였던 것으로 생각된다. 테크놀로지를 이용해 제3의 자연을 생산해내고 이를 통해 전통과 삶을 긍정하며 나아가 경계 없는 소통의 가능성을 도모하고자 하였고, 색채학은 이 각 단계를 설명하는 유효한 매개로서 기능하였던 것이다. 기술을 증오하기 위해 기술을 사용한다는 그의 선언과는 달리, 그는 기술과 함께 기술을 넘어설 가능성을 제시하고 있다는 것을 밝히는 바이다.

참 고 문 헌

[1] 문은배, *색채의 이해*, 국제도서, 2002.

[2] 이은주, "전통색의 감정변화 분석과 그에 따른 교육 환경 조성에 관한 연구," 중앙대학교 논문, 2005.

[3] 최계호, *마뀌아쥬 색채학*, 문우당, 2001.

[4] 피버비렌, *색채심리*, 동국출판사, 1985.

[5] 김현성, *색채학*, 일진사, 2001.

[6] 김정초, "내재된 세계의 상상적 표현에 관한 연구," 이화여자대학교 논문, 2000.

[7] 스에나가 타미오, 박필임 역, *색채심리*, 도서출판 예경, 2001.

[8] 하용득, *한국의 전통색과 색채심리*, 명지출판사, 1989.

[9] 스에나가 타미오, 박필임 역, *색채심리*, 도서출판 예경, 2001.

[10] 파버 비렌, 김화중 역, *색채심리*, 동국출판사, 2003.

[11] 마이클 대시, 정주연 역, *튤립-그 아름다움과 투기의 역사*, 지호출판사, 2003.

[12] David A. Ross, *Nam June Paik's Video Tapes*, N.Y : Whitney Museum of American Art, 1982.

[13] 린제이 맥도날드, 김동호 역, "색채와 컴퓨터 그래픽," 이화여화여자대학 색채디자인 연구소, 2001.

[14] 김인혜, "필립 오토룽에의 '시간' 연작에 나타난 회화이념," 서울대학교 논문, 2002.

[15] 채희정, "청색을 활용한 한국적 패션디자인 개발에 관한 연구," 홍익대학교 논문, 2002.

[16] 박은주, *색채조형의 기초*, 미진사, 1989.

[17] 길라발라스, 한택수 역, *현대미술과 색채*, 궁리, 2002.

[18] 문은배, *색채의 이해와 활용*, 안그라픽스, 2005.

[19] 스에나가 타미오, 박필임 역, *색채심리*, 도서출판 예경, 2001.

[20] Edith Decker, *Paik Video*, DuMont Reiseverlag, Ostfildern, 1988.

[21] Lydia Haustein, *Video Kunst*, München, C.H. Beck, 2003.

[20] Rudolf Frieling and Dieter Daniels, *Media Art Action*, Berlin, Springer, 1997.

조 향

1999년 4월 독일 킬 미술대학 조형영상 학사

2002년 11월 독일 킬 미술대학 대학원 조형영상전공 석사

2006년 2월 부산대학교 예술문화영상매체 박사수료

2007년~현재 동의대학교 영상정보공학과 겸임교수