

<미디어아트 이야기 ③>

인공의 눈을 발견하다 · · 비디오 아트의 전개

글 | 서승택 _ 성공회대 디지털컨텐츠학과 교수 lupin@skhu.ac.kr

지난 글에서 백남준과 볼프 포스텔에서 시작된 비디오 아트가 미술사에서 가지는 의미를 살펴보았다. 이번 글에서는 백남준 이후에 등장한 비디오 아티스트들이 그들의 활동을 통해 개척한 새로운 영역들과 쟁점을 살펴보자.

비디오 아트의 출발은 미적 인식에 대한 새로운 문제 제기였다면, 그 이후의 비디오 아티스트들은 기술의 발전이 우리가 세상을 인식하는 데 있어 어떠한 새로운 체험을 하게 해주는가로 모아진다 할 수 있다. 마셜 맥루한이 언급한 바와 같이 새로운 미디어는 단지 새로운 기계장치에 머무는 것이 아니고 우리의 확장된 신체이다. 새로운 미디어를 통해서 새롭게 확장된 신체를 가지게 된 우리는 새로운 존재가 된다. 그것은 더 나은 존재일 수도 있고 일그러진 존재일 수도 있다. 이것은 과학기술이 그 자체로 중립적이지만 그것을 어떠한 사회 실천적 맥락에서 자리매김하고 활용하느냐에 따라 선으로도 악으로도 쓰이는 것과 같다.

‘확장된 신체’로서의 미디어, 비디오의 등장

1965년 소니사가 출시한 휴대용 비디오 녹화기 포터팩 이후 비디오는 그 이전에 발명된 유사한 기술인 영화나 텔레비전과도 구별



Peter Campus_Three Transitions_1973

되는 새로운 체험을 하게 해주었다. 비디오는 대중다량전달 매체인 텔레비전에 비해 개인 혹은 소집단이 소유하고 이들이 창작하는 미디어로서 저항문화의 창조도구로 받아들여졌다. 이러한 맥락은 1960년대에 활발했던 전위적 실험 예술의 주요 매체로 비디오가 주목 받은 상황과도 연관이 있다.

비디오 아트를 중심으로 형성된 실험적인 미학은 실시간 피드백이라고 불리는 기법을 통해서 더욱 선명하게 드러난다. 실시간 피드백은 그 자리에서 비디오카메라가 촬영하는 이미지를 바로 텔레비전 모니터를 통해서 관찰할 수 있는 현상과 이를 활용한 미디어 아트 작품의 기법을 가리키는 말이다. 이와 같이 실시간으로 이미지를 입출력하는 매체의 원형은 우리의 눈과 이 눈이 받아들인 정보를 중심으로 재구성되는 우리 마음 속의 심상이다. 눈을 통해 빛이 망막에 맺히고 이것이 신경을 통해 뇌의 기억 및 연산을 통해 마음의 상이 되는 것은 어떤 지연도 없이 그 자리에서 거의 한꺼번에 일어나는 일이다.

그러나 비디오에 선행하는 사진, 영화, 텔레비전은 촬영, 현상, 인화 혹은 영사의 과정이 꽤 긴 시간을 두고 순차적으로 일어나야만 하는 매체였다. 텔레비전은 어떠한가? 사실상 기술적으로는 텔레비전의 실시간 영상 재현 가능성은 비디오와 같다. 그러나 텔레비전은 방송 주파수의 영역을 할당받을 수 있는 거대 미디어 기업-방송국이 일방적으로 피사체를 선택하고, 또 일방적으로 수신기를 향하여 이미지를 송출한다는 의미에서 텔레비전은 실시간 소통의 매체가 아니다. 비디오에 비해 텔레비전은 전자화된 극장이나 영화관에 가깝다고 할 수 있다.

한편 비디오는 마치 우리의 눈처럼 그 자리에서 이미지를 포착하고 그 자리에서 재생을 해낸다. 사진은 우리에게 기계복제의 초상화와 풍경화를 주었고, 영화와 텔레비전은 전자화하고 네트워크화한 볼거리로서의 극장을 주었다면, 비디오는 우리에게 인공의 눈을 주었다. 확장된 신체로서의 미디어라는 맥루한의 개념은 비디오에 이르러서 더 직접적이고 박진감 있게 실현되었다.

우리가 어떤 대상을 더 깊이 있게 이해하고 받아들일 수 있는 것은 그 대상과 비교할 수 있는 또 다른 무엇이 있을 때다. 이와 같이 인공의 눈에 해당하는 비디오의 등장은 우리로 하여금 우리의 눈을 통한 시각을 중심으로 하는 체험들을 다시 돌아보고 이해할 수 있게 해주었다. 비디오라는 인공의 눈은 우리의 기계와 함께 확장되는 신체의 중심이며 재구성되는 주체성의 축이다. 비디오는 시지각을 중심으로 신체와 신체를 둘러싼 시공간, 그리고 주체의 경험의 정치적인 의미를 해체하고 재구성하게 도와준다. 비디오 아트의 시간은 객관적인 시간이 아니라 아티스트가 비선형적으로 구축하고 관객이 참여하는 주객관적인 시간이며 재현 속에서 늘 다시 체험되는 시간이다. 한편 비디오 아트에서의 공간은 오브젝트를 담는 물질적이고 고정된 그릇이 아니라 여러 공감각적인 요소가 교차하는 유연한 체험의 장으로 정의될 수 있다.

이러한 관점에서 중요한 작품을 보여준 비디오 아티스트로는 덴 그레이엄, 브루스 노먼, 피터 캠퍼스가 있으며, 이들 뒤를 잇는 작가로는 빌 비올라와 게리 힐을 꼽을 수 있다. 이들은 모두 비디오 설치 미술의 영역을 개척한 아티스트들로 기억되는 작가들이다. 또한 비디오 아트의 가장 주류를 이루는 이들의 흐름과 함께 현실을 향한 정치적 메시지의 재구성 도구로 비디오를 활용했던 페미니스트 비디오 아티스트들과 유럽 좌파운동의 영화적 화신이라고 할 만한 장 뤽 고다르가 비디오의 가능성에 매료되어 좋은 작품을 남기고 있다는 사실은 기억될 만하다.

미디어 통해 반추하는 자아의 반성적 재구성

덴 그레이엄, 브루스 노먼과 피터 캠퍼스는 백남준 이후의 비디오 아트의 발전 방향을 확고히 결정지은 이들이라고 할 수 있다. 이들은 모두 공통적으로 비디오 촬영기와 모니터 사이에서 실시간으로 이루어지는 이미지와 시지각의 분열과 이에 따라 발생하는 낯선 체험들에 주목하고 있다. 많은 평자들이 이들의 작업을 미디어를 거울처럼 활용하는 나르시즘적인 작업으로 분석하거나 미디어로 확장된 물질적 현실 속에서 분열되는 자아의 이미지를 보여주는 것으로 해석하지만 다른 각도에서 보면 이들의 작품은 미디어의 경험을 통해서 새롭게 반추해보게 되는 자아의 이미지와 인식의 기체에 대한 반성적 재구성이라고 할 수 있다.

덴 그레이엄은 1970년대에 퍼포먼스와 비디오 아트를 이끌었던 개척자중 한 사람으로 실시간 피드백의 모든 가능성을 실험했다. 그의 작품에 일관되게 나타나는 소재는 거울과 재현, 그리고 공간

이다. 그의 대표적인 작품인 '현재 속에 지속되는 과거(들)' (1974)에서 장방형의 실내의 모든 벽을 거울로 채우고, 한쪽 벽에는 모니터와 카메라가 거울이

있는 맞은편을 향하도록 설치해 놓았다. 여기서 모니터에서 재생되는 것은 포착된 이미지를 5초씩 지연시켜 보여주는 것이다. 따라서 관객은 모니터를 통해 5초 전의 자신과 실내의 영상을 보게 된다. 관객이 거울과 카메라 사이에 서서 카메라를 향하면 그는 모니터 속에 비친 자신의 모습, 거울에 비친 모습, 그 거울상을 다시 한번 촬영하는 카메라에 의해 보이는 반대편 모니터 속의 모습 등 겹쳐지는 영상의 현란한 중첩을 경험하게 된다. 거울의 공간은 무한히 확장되는 듯 펼쳐지고 그 소실점을 향해 반복된다.

부르스 노먼은 자신의 퍼포먼스를 비디오에 기록하면서 비디오 아트와의 접점을 찾기 시작했다. 그의 '인류학/사회학' (1991)은 벽을 둘러쌀 정도로 거대한 영상들을 통해 이미지의 공간화라는 비디오 아트의 특성을 극대화하는 대표적 작품이다. 노먼은 3대의 프로젝터와 6개의 모니터를 이용해 식발한 남자의 얼굴모습을 방의 이곳저곳에 클로즈업으로 투사시킨다. 이 단순하면서도 공격적인 포즈의 영상들은 "밥 좀 주세요, 잡아먹어주세요, 인류학... 살려주세요, 때려주세요, 사회학..."이라는 외침을 위협적으로 반복하면서 이미지를 '본다' 라고 하는 전통적인 경험을 붕괴시킨다.

피터 캠퍼스의 경우도 관객과 복제된 상의 관계에 대한 작업을 지속적으로 해왔다. 그는 특히 그의 설치에 포함되는 세련된 광학 장치로 유명하다. 그의 광학장치는 투명성, 거울, 반사와 왜곡 효과 등에 주력한다. '새도 프로젝트' (1974)이나 '광학 콘서트' (1974) 같은 작품들을 통해 다양한 시공간적 연출이 행해지는 광학 공간 안으로 들어오는 관객은 자기 모습이 계속해서 바뀌어 영사되는 모습을 보게 되는 것 같은 체험을 무한 반복하게 된다.

이와 같이 비디오 아트는 주체/객체, 인식의 기체에 대한 오래된 형이상학적인 질문을 다시 불러오는 새로운 물질적인 실험의 환경이 되었다. 이러한 비디오 아트의 문제의식은 다음 글에서 살펴볼 빌 비올라나 게리 힐에 의해서 나름의 대답을 탐색하는 것으로 계승되며, 컴퓨터와 인터넷 환경에서 새로운 미디어 아트의 길을 모색하는 데도 고전적인 지표가 되어주고 있다. ⑩



Bruce Nauman Green-light-corridor



글쓴이는 아트센터 나비 학예실장, 서울 미디어 비엔날 운영위원, 청운대학교 멀티미디어학과 교수 등을 지냈다.