

〈미디어아트 이야기 ④〉

비디오 아트에서 디지털 이미지로

· · 게리 힐과 빌 비올라

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

지난 글에서 소개했듯이 비디오 아트는 초기의 의심과 부정에도 불구하고 현대미술의 주요한 표현영역의 하나로 자리 잡으며 현재에 이르기까지 많은 양의 작품들이 생산되고 있다. 그러나 우리의 눈길을 더욱 사로잡는 것은 비디오 아트와 그 이후 본격적으로 시작된 디지털 아트 시대가 가지는 연관성이다. “두 미디어의 혼합 또는 만남은 새로운 형태를 탄생시키는 진실과 발견의 순간”이라고 마셜 맥루언이 언급했듯이 디지털 아트 분야는 과학 기술이 예술과 맺는 관계가 미학적으로나 산업적으로 매우 깊고 직접적이어서 이 두 매체의 전환기가 가지는 중요성은 크다고 할 수 있다. 이 전환의 시점에서 두 매체의 점점의 비전을 보여준 아티스트로는 게리 힐과 빌 비올라를 들 수 있다. 이 두 사람의 아티스트들을 백남준 이후의 가장 탁월한 성취로 보기도 하는 것은 그만큼 이들이 비디오 아트 발전의 정점에서 비디오라는 매체를 넘어서기 위한 방향의 지평을 보여주었기 때문이다.

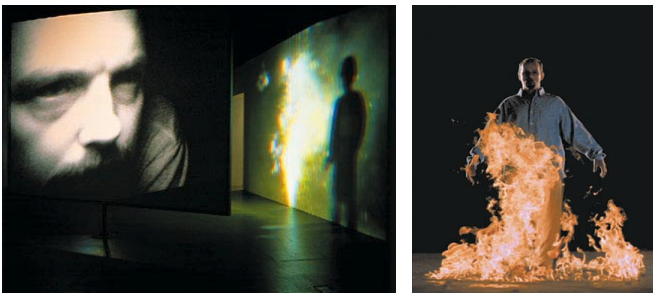
두 아티스트의 작품 모두 직접적인 경험이 중요한 설치 미술의 성격이 강하기 때문에 도판이나 글로 설명을 하기에는 한계가 있다. 그럼에도 불구하고 이들의 대표작을 소개하기 위한 서두로서 이들의 작품의 성격을 최소한의 단어로 요약하는 무리를 감행해 본

다면, 게리 힐의 작업은 해체를 대표하고 빌 비올라의 작업은 초월을 나타낸다고 말할 수 있다.

게리 힐·‘해체’ 작업, 빌 비올라·‘초월’ 작업

게리 힐의 작업은 1980년대의 비디오 편집 작업과 1990년대 이후의 복합 미디어 작업으로 크게 나뉠 수 있다. 이 중에서 초기의 작업이 보다 그의 철학과 입장을 간명하게 드러낸다. ‘어라운드 & 어바웃(1980)’와 ‘마우스피스(1978)’ 등이 이 시대의 대표작이다. 이 작품들에서 게리 힐은 음성으로 말해지는 언어의 물리적 리듬과 영상 언어의 편집 리듬을 맞추어 나가는 작업을 보여준다. 이 과정에서 음성 언어와 영상 언어는 서로 간섭 하면서 교란을 일으키고 오류나 왜곡된 의미를 만들어내게 된다. 이와 같이 게리 힐은 이후의 작업에서도 매체의 다양화와 복잡화에도 불구하고 매체와 언어와 의미 사이의 간극에 주목하게 하는 작업을 일관되게 보여준다.

한편 빌 비올라의 작업은 그의 대표작 ‘느리게 회전하는 서사(1992)’나 ‘교차(1996)’에서 나타나듯이 주로 시간 체험에 집중되어 있다. 이들 작품은 느리게 재생되는 영상 등의 설치를 통해 역사, 탄생, 죽음 등의 삶에 관한 주제를 폭 넓게 다루고 있다. 빌 비올라의 작품의 일관된 긴장은 그가 다루는 주제의 비물질성과 그가 다루는 비디오라는 매체의 기계적인 기록의 속성이다. 빌 비올라의 작업은 비디오가 사각의 화면을 벗어나 설치의 특정 공간을 지배하는 몰입적 경험을 만드는 공기처럼 사용한다는 점이 특징이라고 할 만하다. 비올라의 영상은 더 이상 기록 이미지의 단말기도 아니고 오브젝트도 아니며, 환경을 구성하는 장치 중 가장 비물질적인 공기, 빛 혹은 물과 같은 그 무엇이 된다. 빌 비올라의 작품 목록은 150여 편에 이르며 작품의 질의 편차가 거의 없는 주옥같은 작품들



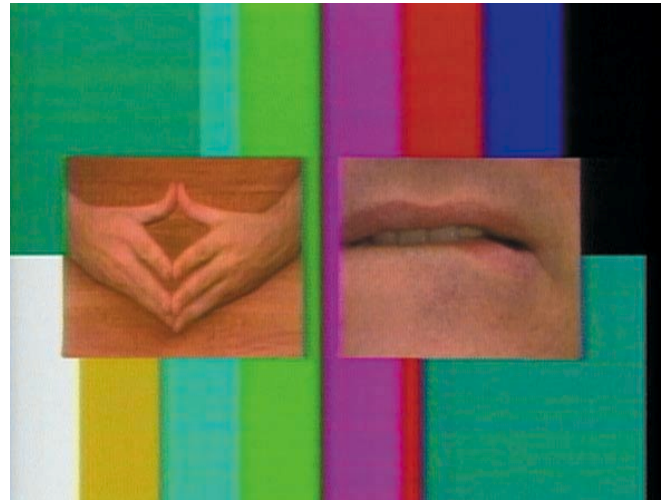
빌 비올라의 대표작 ‘느리게 회전하는 서사(1992)’와 ‘교차(1996)’

로 평가받는다. 그의 작품들 앞에서 느껴지는 몰입감이나 압도적인 감정, 그리고 특히 명확한 메시지의 전달은 우리가 현대 미술에서 오래 전에 잃어버린 경험이기도 하다. 그의 작품들에 대한 이러한 전반적인 인상적인 평가는 그가 단지 뛰어난 솜씨의 대가이기 때문인 것일까? 필자의 견해로는 그 이유 중 하나는 현대 미술이 걸어온 미학의 순수성의 추구-결과적으로 직접인 메시지의 전달을 증발시키는-에 대한 반대 방향의 길을 빌 비올라가 걸으며 새로운 언어의 성공적인 구축을 보여주기 때문이라고 생각된다.

게리 힐의 작품은 언어의 복합성을 드러내려고 하고, 빌 비올라는 일상의 언어를 넘어서는 체험을 제시하려고 한다. 이처럼 게리 힐과 빌 비올라는 언어라는 화두를 중심으로 마주보는 거울과 같다. 그것은 언어를 해체하려는 방향과 새로운 언어를 구축하려는 방향이다. 게리 힐은 다른 종류의 매체의 간극을 드러냄으로써 언어의 견고성을 해체하려고 하고, 빌 비올라는 복합적인 매체의 설치를 통해 창조되는 몰입의 체험으로 일상의 지각을 넘어서는 언어를 재구성하려고 한다. 게리 힐을 해석하기 위하여 후기 구조이론을 인용하여 언어 철학의 미로로 들어설 수도 있으며, 빌 비올라를 감상하면서 그의 주제의 웅장함 혹은 영적인 메시지에 깊은 인상을 받을 수도 있다. 그러나 조금 냉정하게 돌아본다면 그저 언어가 해체되거나 교란되는 모습을 보여주는 것이 게리 힐의 작품이 주는 의미의 깊이의 전부일까? 또한 빌 비올라의 작품의 메시지로 이야기 되는 시간, 죽음, 영원성, 육체, 영적인 체험 등은 예술과 철학의 너무도 오래된 주제들이 아닌가? 사실 이들 두 작가는 모두 언어의 체험에 대한 비전을 바라보고 있으며, 언어는 디지털 미디어의 시대를 이해하는 키워드다. 디지털 미디어 시대의 입구에서 게리 힐은 전통적인 언어의 불완전성과 해체를 보여주고, 빌 비올라는 새로운 언어 구축의 가능성을 보여준다.

현실의 모든 스펙터클을 컴퓨터에 담다

미디어의 발전이 보여주는 보편적인 언어의 가능성은 디지털 이미지의 시대에 이르러 컴퓨터 프로그래밍 언어라는 형태로 구체적인 현실이 되었으며, 이것은 예술가의 언어에서도 마찬가지다. 빌 비올라는 근래의 작업에서 컴퓨터 프로그래밍을 적극 활용하고 있으며 “이러한 변화가 원근법의 발견과는 비교할 수 없을 정도로 근본적인 변화를 낳았다”고 지적하였고 그 이유를 “자연의 빛을 고려하지 않고 현실적인 이미지를 창조할 수 있기 때문”이라고 밝히고 있다. 디지털 아트에서는 프로그래밍과 몽타주가 아주 쉬운 일상적



게리 힐의 작품 '마우스피스(1978)'

인 기법이면서 또한 중요한 기법으로 등장한다. 디지털 이미지는 점점 더 많이 통제가 가능해지고 점점 더 현실적이 되며, 곧 현실을 초월한 그 어떤 것이 된다. 디지털 이미지는 전통적인 언어를 계승하면서도 비약적인 혁신의 측면을 가진다. 이러한 혁신의 측면을 우리는 영상 언어를 통해 그 맹아를 보았으며 컴퓨터로 제어되는 이미지에서 전적으로 구현되기 시작하는 것을 보았다.

이 새로운 미디어의 언어의 가장 기본적인 특징은 언어의 구성 요소들이 유연하게 겹겹이 쌓아 올려진다는 것이다. 물론 전통적인 언어도 요소의 순차적인 축적이라는 면에서는 비슷하지만 디지털 언어의 경우는 요소 자체의 가변성이 높고 순차적이라는 측면도 더욱 자유롭게 된다. 전통적인 언어의 쌓기가 특정한 축을 정해놓은 쌓기라면 디지털 언어에서의 쌓기는 새로운 축을 재설정하며 쌓기의 재료도 계속 변화시키는 쌓기라고 할 수 있다. 이러한 특성의 초보적인 형태는 영화에서의 편집과 같은 아직은 부자유로운 영상 언어의 벽돌 쌓기로부터 출발한다. 하지만 곧 이것은 한편으로 영상 출력 매체의 물질적 쌓기와 이미지의 비선형 편집이라는 전혀 다른 층위에서의 쌓기를 가져오게 된다. 마침내 전적인 디지털화가 달성되어 프로그래밍이라는 단계에 이르게 되면 이 쌓기는 이론적으로는 전혀 제약 없는 무한대 축을 설정할 수 있는 쌓기의 가능성을 가지게 된다. 게리 힐의 해체나 빌 비올라의 초월의 실험들은 단지 인문학적 개념에서 머무는 것이 아니라 그들이 미디어 발전 과정과 조우하면서 구체적인 작업 속에서 선취한 미디어의 가까운 미래에 대한 꿈이었던 것이다. 맥루언의 예언처럼 우리는 현실의 모든 스펙터클을 컴퓨터의 기억장치에 담을 수 있게 되었다. ㉔



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