

http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2019.5.3.101

JCCT 2019-8-12

관계적 회로로서의 예술 미디어: 폴 라이언의 비디오아트

A medium of Art as the Relational Circuit: Paul Ryan's Video Art

임 산

Shan Lim

요약 본고는 비디오아트의 초기 역사에서 비디오가 내재하고 있는 사회 변형적 가치를 문화적 실천으로 구체화하고 학제 융합적인 학습과 연구의 방법론을 제시함으로써, 사회의 관계적 회로의 심미화를 고안한 폴 라이언(1943-2013)의 예술 세계의 역사성과 미학적 함의를 검토한다. 이를 위하여 제2장에서는 1969년에 폴 라이언이 처음으로 참여했던 미술갤러리 전시 “창조적 미디어로서의 텔레비전”에 출품한 작품을 분석한다. 이 비디오설치 작품에서 라이언은 비디오를 하나의 커뮤니케이션 시스템으로서 제안하며 사이버네틱스의 ‘피드백’ 개념을 실험한다. 이어서 제3장에서는 예술가 콜렉티브 ‘레인댄스 코퍼레이션’과 잡지 『래디컬 소프트웨어』에 참여한 라이언의 커뮤니케이션 테크놀로지에 대한 담론적 활동에 주목하였다. 이 시기 라이언은 비디오를 사이버네틱스의 확장을 위한 도구로 간주하였다. 마지막으로 제4장에서는 ‘환경적 현실에 대한 공유된 지각’에 기초한 생태적 접근법의 개발을 주로 다루었으며, 비디오 미디어가 사회의 변화와 커뮤니케이션을 위한 가장 효과적인 수단이 될 수 있다는 라이언의 인식을 확인하였다.

주요어 : 폴 라이언, 비디오, 창조적 미디어로서의 텔레비전, 레인댄스 코퍼레이션, 래디컬 소프트웨어

Abstract This paper considers the historicity and aesthetical implications of in the art world of Paul Ryan(1943-2013) who designed the aestheticization of relational circuit of society by realizing the value of social transformation being inherent in video with cultural practices and suggesting the interdisciplinary method of leaning and research in the early video art history. To do this, in Chapter II, I review the first artwork presented firstly in the art gallery exhibition “TV as a Creative Medium” in 1969, in which Ryan proposed a video medium as a communication system and experimented the concept of ‘feedback’ in Cybernetics. And Chapter III focuses Ryan’s discursive activities contributed to magazine Radical Software and artist-collective Raindance Corporation with growing interest in communication technology. At this time, Ryan regarded video medium as the tool for cybernetic expansion. Finally Chapter IV deals with the development of ecological method based on “a shared perception of environmental realities” and verifies Ryan’s vision that video medium would be most effective means of social change and communication.

Key words : Paul Ryan, TV as a Creative Medium, Raindance Corporation, Radical Software

I. 들어가며

본고는 비디오아트의 초기 역사에서 비디오가 내재하고 있는 사회 변형적이고 교육적인 가치를 문화적 실

*정회원, 동덕여자대학교 큐레이터학과
접수일: 2019년 4월 19일, 수정완료일: 2019년 5월 14일
게재확정일: 2019년 6월 18일

Received: April 19, 2019 / Revised: May 14, 2019

Accepted: June 18, 2019

*First Author: slim2013@dongduk.ac.kr

Dept. of Curatorial Studies, Dongduk Women’s Univ, Korea

천을 통해 구체화하며 학제간 융합적인 학습과 연구의 방법론을 시도함으로써 사회의 ‘관계적 회로’의 심미화를 제안한 폴 라이언(Paul Ryan, 1943-2013)의 예술 세계를 검토한다. 사실상 비디오 미디어는 단순히 시각적 정보의 기록이나 이미지 프로세스의 도구에만 그치지 않고, 예술 미디어로서 활용된 초기부터 사회의 저항 문화적 행동의 동반자로서 예술 장르에 등장하였다.[1] 이에 본고는 비디오아트 1세대에 속하는 예술가로서, 그리고 미디어교육자이자 이론가로서의 폴 라이언의 예술작품과 그의 담론적 활동들을 분석한다. 이를 통해 전통적인 예술의 경계들을 횡단하며 사회의 광범위한 콘텍스트를 대상으로 예술 미디어와 예술가의 새로운 범주를 창안하고자 한 그의 흔적들을 돌아보며, 그 역사성과 미학적 함의를 검토하고자 한다.

II. 비디오 미디어의 예술적 실험 전시

폴 라이언은 1943년에 뉴욕에서 출생하였다. 20대 초반에 가톨릭 성직자가 되기 위해 신학 교육과정에 참여한 바 있었다. 그러나 뉴욕대학에 입학하면서 세속의 길로 전환하고, 그곳에서 영문학을 공부하였다. 『미술의 역사(History of Art)』의 저자로서 세계적으로 유명한 호스트 잰슨(H. W. Janson), 『구술문화와 문자문화(Orality and Literacy)』의 저자인 월터 옹(Walter J. Ong) 등이 그의 대학 시절 스승이었다. 라이언이 인문학 연구자로서의 직업을 포기하고 전자 테크놀로지로 관심의 방향을 돌린 때는 1967년이다. 당시 라이언은 미국의 베트남전쟁 정책에 격렬하게 반대하던 행동주의자였다. 그래서 군대 소집 명령을 받았으나, 포담대학(Fordham University)의 미디어연구센터(Center for Media Understanding)에서의 대체복무를 요청하였다. 왜냐하면, 그곳에는 새로운 전자 커뮤니케이션 미디어가 사회를 좀 더 조화롭게 만들 것이라고 주장한 캐나다의 커뮤니케이션 이론가 마셜 매클루언(Marshall McLuhan)이 방문교수 자격으로 재직하고 있었기 때문이다. 라이언은 그렇게 매클루언의 연구조교로 일할 수 있었다.[2] 이곳에서 라이언은 휴대용 비디오 장치들을 실험하며 뉴미디어를 통한 비선형적 사유의 방식을 연구하였다.

폴 라이언의 이름이 예술가로서 미술 갤러리에서 대

중에게 처음 소개된 자리는 뉴욕에 있는 하워드 와이즈 갤러리(Howard Wise Gallery)였다. 이곳에서 1969년 5월에 열린 “창조적 미디어로서의 텔레비전(TV as a Creative Medium)”이라는 제목의 전시회에 라이언은 참여하여 <만인의 뫼비우스 띠(Everyman's Möbius Strip)>라는 제목의 작품을 선보였다[그림1]. 하워드 와이즈 갤러리는 1960년대부터 키네틱 예술형식을 지원했고, 1965년에는 미국 초기 컴퓨터아트의 역사를 여는 컴퓨터그래픽아트 전시회도 개최한 바 있다. 또한 라이언이 작품을 냈던 1969년의 “창조적 미디어로서의 텔레비전” 전시회 역시 비디오아트 작품들로 구성된 미국 내 최초의 전시라는 점에서, 하워드 와이즈 갤러리는 당시 미국 미술의 대안적이고 실험적인 시도의 본산이라 할만하다.



그림 1. 폴 라이언, <만인의 뫼비우스 띠>, 비디오 설치, 1969년
Figure 1. Paul Ryan, <Everyman's Möbius Strip>, Video Installation, 1969

<만인의 뫼비우스 띠> 작품은 당시 대중들에게 새로운 커뮤니케이션 미디어로 등장한 소니사의 휴대용 비디오의 기록, 저장, 재생의 기능을 활용하였다. ‘포터팩(Partapak)’이라는 브랜드로 판매되었던 그 비디오 장치는 어린 시절에 가정의 거실에서 텔레비전을 보던 세대에게 방송국으로부터 송출된 일방향(one-way) 이미지의 지배에서 벗어나 텔레비전 이미지를 스스로 자유롭게 다룰 수 있는 길을 열어주었다. 비록 비교적 고가였지만(1,500달러), 무게가 가볍고 사용 방법도 어렵지 않아서 사운드를 동반한 이미지를 직접 생산할 수 있게 된 것이다. 폴 라이언은 <만인의 뫼비우스 띠> 작품에서 비디오를 하나의 ‘커뮤니케이션 시스템’으로서 제안하고자 하였다. 갤러리를 찾은 관객들은 커튼이 쳐진 어느 부스로 들어가고, 그러면 그곳에서 비디오카메라와

모니터를 발견할 수 있다. 사전에 녹음된 오디오테이프의 지시에 따르는 관객은 자신의 ‘라이브(live)’ 움직임이 녹화된 비디오테이프의 이미지를 곧 모니터 화면으로 볼 수 있게 된다. 즉 라이언은 관객의 ‘반응’과 ‘재반응’에 초점을 두면서, 피비우스의 띠 개념을 비디오의 피드백(feedback) 경험으로 번역한 셈이다. 이로써 관객은 자신이 미디어 테크놀로지 작품의 ‘일부’로 기능하는 상호작용성 개념 또한 경험하게 된다.[3] 이렇듯 관객과 시스템, 그리고 관객과 관객 자신이 비치는 ‘거울’ 이미지 사이의 ‘관계성’을 실험한 이 작품은, 한편으로는 타인이 자신을 보는 대로 스스로를 볼 수 있게 만드는 비디오 미디어의 힘도 암시한다고도 볼 수 있다.

III. 연결과 융합의 커뮤니케이션: 레인댄스 코퍼레이션과 『래디컬 소프트웨어』

폴 라이언은 <만인의 피비우스 띠> 작품을 필두로 텔레비전의 일방향 커뮤니케이션 시스템을 양방향(two-way) 시스템으로 바꾸려는 의지를 구체화하기 시작한다. 이는 매클루언이 여러 이론적 저서에서 텔레비전을 미래의 새로운 전지구적 커뮤니케이션 시스템으로서 관념화하였다는 사실과 무관하지 않다. 라이언의 혁신적인 생각은 마이클 샴버그(Michael Shamberg)가 1969년에 설립한 예술가 콜렉티브 ‘레인댄스 코퍼레이션(Raindance Corporation)’에 참여하면서 그 깊이와 범위가 확대되었다.



그림 2. 프랭크 질레트, <소거 주기>, 비디오설치, 1969년(재설치, 독일 ZKM 미술관, 2017년)
 Figure 2. Frank Gillette, <Wipe Cycle>, Video Installation, 1969(Rebuilt at the ZKM Museum Germany, 2017)

레인댄스 코퍼레이션에서 라이언과 함께 활동했던 프랭크 질레트(Frank Gillette)와 아이러 슈나이더(Ira Schneider)는 앞서 언급한 “창조적 미디어로서의 텔레비전” 전시회에 공동 창작품 <소거 주기(Wipe Cycle)>를 출품하였다[그림2]. 이 작품은 아홉 개의 모니터, 텔레비전 카메라, 비디오테이프를 구성되었다. 또한 라이언의 작품과 유사하게, ‘피드백’ 관계성을 사용함으로써 관객이 어떤 공간 안으로 들어갈 때 스스로의 모습을 즉각적으로 볼 수 있게 하였다. 이는 일종의 ‘라이브’ 피드백 시스템을 구현한 것이라 할 수 있는데, 관객은 어떤 시간과 공간의 환경 내에서 서 있는 자신을 볼 수 있을 뿐만 아니라 8초 혹은 16초 전의 자신도 볼 수 있다.[4] 이처럼 질레트와 슈나이더 모두 새로운 예술 미디어에 내재한 기술적인 특성들을 파악하고, 관객과 정보(사운드와 이미지)를 상호 통합할 수 있는 비디오 미디어의 주요 기능을 대중들에게 인식시켜주었다.

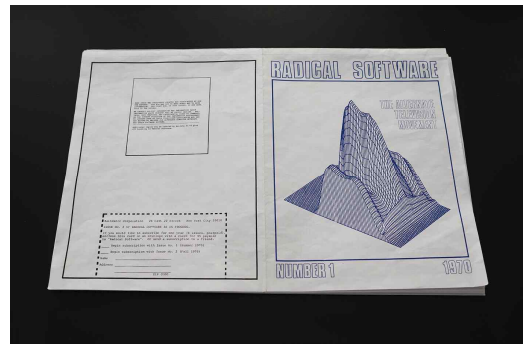


그림 3. 잡지 『래디컬 소프트웨어』 창간호, 1971년.
 Figure 3. 『Radical Software』 magazine, No.1, 1971

레인댄스 코퍼레이션의 멤버들은 이처럼 텔레비전 구조에 대한 대안적 접근법을 발전시키기 위한 시도의 일환으로 1970년부터 1974년까지 잡지 『래디컬 소프트웨어(Radical Software)』 [그림3]를 발간하기도 하였다. 많은 젊은 예술가들은 매스미디어와 커뮤니케이션 테크놀로지에 관한 새로운 이론을 상호학제적으로 접목한 『래디컬 소프트웨어』를 애독하였다. 발간을 책임진 샴버그는 과학 분야에서의 상호학제적 발전은 문화적 변동을 동반할 것이라는 지적 기대 속에서, 『래디컬 소프트웨어』가 동시대 정보(information) 접속 방식의 개편을 시도하는 과정은 과학적이고 사회적인 문제를 해결하기 위한 융합적 접근법으로서 기여할 것이라 믿었다.[5] 당시 예술담론에서 시스템, 피드백, 정보, 소프트웨어, 엔트로피, 프로세스 등의 어휘들이 중심이 되

어가는 현상은 그러한 인식의 저변을 이루는 문화의 변화를 반영하고 생성하였다.

폴 라이언은 새로운 예술 미디어인 비디오를 사이버네틱스(인공두뇌학)와 시스템이론과의 관계 하에 어떻게 활용할 것인지에 대한 견해를 제시함으로써 『래디컬 소프트웨어』에서 담론 생산자로서의 나뉘는 위상을 지켜냈다. 각종 정치적 행사와 시위를 비롯하여 거리에서의 삶과 사회적 불평등의 현실을 비디오테이프에 담아온 라이언은 1970년 장간호에 기고한 글 「케이블 텔레비전: 날 것과 너무 익힌 것」에서 휴대용 비디오가 사회와 문화의 변형에 필요한 진정한 무기가 될 수 있다는 신념을 밝혔다.[6] 정치적 행동주의자에게는 휴대용 비디오의 경제적, 정치적 함의가 분명하였기 때문이다. 즉, 라이언에게 비디오는 독립적인 시스템으로서 문화의 과정들을 그 자체로 다룰 수 있으며, 공중파 텔레비전과 상반되게도, 개인과 집단에게 중요하게 보이는 사회문화적 문제들에 관한 질문을 던지도록 유도하는 미디어였다.

이처럼 폴 라이언은 레인댄스 코퍼레이션과 『래디컬 소프트웨어』에서의 다양한 네트워크를 적극적으로 경험하면서, 당시 실험적이고 진보적인 예술가들의 사유와 행동을 전형적으로 드러내는 데 주저하지 않았다. 일종의 ‘게릴라 텔레비전’이라 부르는 형식이 그의 주 활동 무대였다. 사회적이고 생태학적인 이슈뿐만 아니라 미디어이론과 과학담론에 관한 그의 깊고 풍부한 지식은 『래디컬 소프트웨어』에 발표된 글에 잘 드러났다. 1971년 봄에 발간된 제3호에 실은 글에서 라이언은 휴대용 비디오 시스템을 정보에 접근하는 하나의 장치로 해석하였고, “사이버네틱 게릴라 전투”를 수단으로 정보의 흐름을 통제하는 것을 중요하게 서술하였다. 왜냐하면 그에게 “휴대용 비디오라는 도구는 인간의 사이버네틱적인 확장이고, 사이버네틱스는 지성의 언어이며 생태적으로 실행가능한 힘”[7]이기 때문이다. 그에 따라 라이언은 비디오를 통해 “커뮤니케이션 시스템은 어떻게 유지되는가” “그에 따른 힘은 어떻게 기능하는가?” 등의 질문들을 던졌다.

IV. 비디오 생태학

앞서 살펴보았듯이, 폴 라이언의 초기 비디오아트는

개인의 변화를 위한 미디어로서, 그리고 개인의 문화적 의식과 힘에 대한 체험의 미디어로서 비디오를 활용하였다. 그런데 1972년부터 그의 예술작품과 이론적 텍스트는 “환경적 현실에 관한 공유된 지각”에 기반한 새로운 “정보 전송 시스템”을 창조하는 방향으로 전환한다.[8] 대안적 텔레비전을 생산하려는 레인댄스 코퍼레이션의 노력으로부터, 그리고 케이블 텔레비전의 교육적 기능을 확장하고자 하는 의도로부터 폴 라이언은 지구의 생태 시스템의 복잡성을 고려하는 커뮤니케이션의 관점에서 자연 세계에 대한 비디오의 해석을 강화하고자 하였다.

즉 폴 라이언에게 비디오는 성장하는 생태적 깨달음을 동반하는 사회적 변형을 위한 혁명적 도구가 될 수 있었던 것이다. 지구와 그 생태에 관한 라이언의 관심은 1972년부터 1974년까지 『래디컬 소프트웨어』의 지배적인 주제이기도 하였다. 라이언의 생각은 기호학자 찰스 퍼스(Charles S. Peirce)와 인류학자 그레고리 베이트슨(Gregory Bateson)에 의해 기초가 형성되었다. 퍼스는 모든 살아있는 인간 존재들이 동일한 세계를 공유하고 그들은 이 세계에 대한 책임감을 지니고 있다고 규정하였다. 이로 인한 공동의 체험은 우리가 정보, 지식 등을 공유하도록 하고, 우리를 둘러싼 생태적 문제들을 이해하는 공동의 시각을 개발하도록 한다는 것이다. 한편 베이트슨은 인간의 본성, 그리고 그것과 환경과의 관계성에 초점을 둔 연구자로서, 인간의 행동 맥락들의 범주화와 관계적 회로에 관한 사이버네틱스 법칙들을 생태학, 언어학, 생물학, 인류학 등 다양한 학문 영역에 응용하며 상호학제적인 연구를 수행하였다.[9]

폴 라이언은 1971년부터 1975년까지 샤완건크(Shawangunk) 산에 거주하면서 인간의 행동과 지각을 학습하기 위한 새로운 패턴들을 발전시키는 수단으로 비디오를 사용하였다. 이 시기는 일명 “지구악보 시기(Earthscore Period)”로 불린다. ‘지구악보’라는 이름의 공동체를 꾸렸기 때문이다. ‘지구악보’는 음악시스템과 같은 생태 시스템으로서, 음악의 악보처럼 여러 ‘음’들로 구성되어 있다. 음악악보를 통해 하나의 교향곡 속에서 여러 악기가 조화를 이루듯이, 지구악보를 통해 ‘지식의 공생’ 속에서 전자 미디어가 조화를 이룰 수 있다는 것이다. 라이언의 ‘지구악보’ 모델은 인간이 스스로의 지각 시스템에 따라 정보를 처리할 수 있다는 원칙에 토대를 둔다. 그는 사이버네틱스의 자기조정

(self-correction) 개념과 퍼스의 1차성, 2차성, 3차성 개념들을 연관 지었다. 1차성은 다른 것에 대한 고려 없이 존재하는 것이고, 2차성은 다른 것에 대한 상응으로서 존재하는 것이고(가령, 반응), 3차성은 1차성과 2차성 사이의 상호관계로 존재하는 것이다(가령, 절제, 담론 등).

폴 라이언은 이러한 생각에 따라 자신만의 ‘삼원소 모델’을 만든다. 라이언에게 비디오는 세 명의 사람들 사이의 커뮤니케이션 도구로 사용된다. 이때 커뮤니케이션은 행동의 상호작용적 패턴의 모음으로 정의될 수 있다. 그는 두 개의 상호 연관된 가능성들을 제안했다. 하나는 행동 패턴들의 창안과 유지이다. 그 패턴들은 세 사람을 위해 자기조정이 가능하다. 또 하나는 “환경적 현실에 대한 공유된 지각”에 기초한 정보 시스템의 구축이다. 이러한 상황을 담은 라이언의 비디오 실험에서는 세 개의 그룹들 내에서 상호작용하는 사람들이 등장한다.

라이언은 이같은 ‘관계적’ 실천에 기초한 커뮤니케이션 시스템을 구축하는 것이 가능할 것이라고 생각했다. 여기에서 요구되는 것은 사람들이 그렇게 하여 “공유된 지각”을 깨닫게 하는 것이다. 대체로 그것은 감추어져 있기 때문이다. 그렇게 폴 라이언의 ‘삼원소 논리’는 직접적인 교육 목적을 지녔다고도 볼 수 있다. 라이언은 비디오 촬영 동안 스스로를 훈련한다고 여겼다. ‘지구악보 시기’의 결과물로 만들어진 작품들로는 18시간 분량의 흑백 비디오테이프 <지구악보 개요(Earthscore Sketch)>[그림 4]와 12시간 분량의 흑백 비디오테이프 <삼원소 테이프(The Triadic Tapes)>[그림 5]이다.

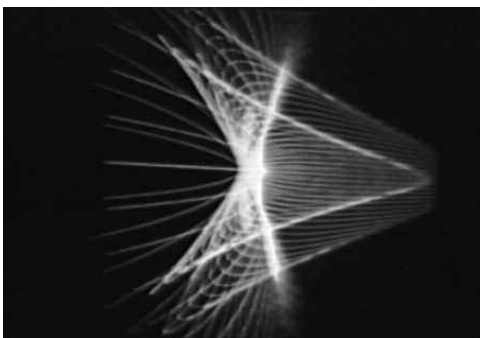


그림 4. 폴 라이언, <지구악보 개요>, 1971년경(비디오 스틸).
Figure 4. Paul Ryan, <Earthscore Sketch>, ca. 1971(Video Still).

폴 라이언의 생태학적 활동은 1970년대 후반 들어 더욱 활발해진다. 그는 1977년에 샌프란시스코에서 프리스코 베이 머슬 그룹(Frisco Bay Mussel Group)을 만나러 샌프란시스코에 간다. 당시 프리스코 그룹은 프리스코 베이 지역 생태의 맥락에서 지속가능한 삶을 위한 전략들을 개발하는 생명지역주의(bioregionalism) 활동을 전개 중이었다. 라이언은 생명지역주의의 이론적 기반에 주목했고, 이를 사이버네틱스 이론과 접목하려고 시도하였다.[10] 1979년에는 이러한 지적 관심사를 발전시켜 잡지 『나무를 이야기하다(Talking Wood)』를 만들었다. 환경 파괴에 관한 이론적 수사를 담기 위해서라기보다는, 사람들이 자신이 사는 장소에 대한 자연스러운 주의를 조정하여 그 장소의 복합적인 측면들을 마치 ‘회로’처럼 상호관계적으로 연결하는 새로운 방법을 제안하기 위해서였다. 잡지의 의도는 공공적 활동으로도 확장되었고, 워크숍이나 강좌를 통해서 보살핌이 필요한 생태 시스템과 관련한 문제들은 지역 주민들과 함께 공유되었다.



그림 5. 폴 라이언, <삼원소 테이프>, 1971-1976년경(비디오 스틸)
Figure 5. Paul Ryan, <Triadic Tapes>, c.a. 1971-1976(Video Still).

폴 라이언은 자신의 주장과 제안을 위해 비디오와 텔레비전을 사용하였다. 물론 그것들은 가장 효과적인 동시대의 커뮤니케이션 미디어이기 때문이다. 그가 펼친 프로젝트들의 긍정적인 결과라고 한다면, 그것은 공공의 삶의 터전에 대한 책임감을 주민들 스스로 지니게 하였다는 점이였다. 1980년대에 들어서 라이언은 지역의 생태를 관찰하는 24시간 텔레비전 채널 ‘생태채널(Ecochannel)’을 고안하였다.[11] 1985년 뉴욕현대미술관(MoMA)에서 열린 “제1회 국제 생태 도시 컨퍼런스”에서 강의와 비디오테이프 등을 통해 자신의 ‘생태채널’

아이디어를 발표하였다. ‘생태채널’은 인근 생명지역인 뉴욕의 자연 패턴들을 체계적으로 맵핑하는 데 비디오를 이용하였다. 앞서 언급한 ‘환경에 대한 공유된 지각’과 요구 사항들을 포함하는 과정에서, 컴퓨터도 동원되어 수집된 데이터를 수학적 모형으로 변환하기도 하였다. 라이언은 이러한 방법이 학교나 커뮤니티센터에서의 지역 교육적 포럼의 형식을 뛰어넘어 위성, 전화, 케이블 텔레비전 같은 텔레커뮤니케이션을 포함하는 측면으로 확장될 수 있다고 믿었다.

폴 라이언의 ‘생태채널’ 프로젝트는 환경 조직, 산업 기관, 공중 사이에서 생기는 여러 갈등의 상황에 관하여 대화하고 문제를 해결하기 위해 노력하는 ‘관계적’ 구조를 제공함으로써, 비디오가 환경적 매개의 기능을 수행하도록 하였다. 이는 삼원소 관계성의 논리에 기초하여 어느 한쪽에 기울지 않고 중국에는 ‘이해의 회로’를 현실화하는 것이었다. 라이언은 이러한 총체적 생태학의 방법론이 서로 다른 분과 학문들 사이에서 상호학제적이고 실험적인 수단이 되어, 베이트슨이 상상한 “정신의 생태학”이라는 ‘새로운’ 사유의 방식을 창조할 수 있을 것이라 희망하였다. 그 구성의 체계는 우선 생태 구조 그 자체의 순수한 현상을 대상으로 하고, 패턴과 콘텍스트에 의해 생태를 익히고, 이어서 기존에 활용 가능한 인간의 지식 체계와 접목하는 과정을 거쳐, 궁극적으로는 상호 협력적인 학습에 이르는 과정으로 이루어진다.

V. 나오며

폴 라이언은 예술 미디어로서의 비디오를 도구로 하는 생산, 배급, 수용의 유형에 유의미한 범례들을 만들어 온 비디오아트 1세대 작가들 한 명이다. 앞서 간략하게 살펴보았듯이, 라이언은 (텔레비전과 위성 네트워크를 포함하는) 비디오아트 형식의 발전과 시각예술에서의 컴퓨터 사용 등의 변화와 더불어 사이버네틱스와 시스템이론과 관계하는 새로운 예술적 미디어 비디오의 활용을 담론화하였고, 예술에서의 대안적인 콘텍스트와 영역을 탐구하는 노력을 기울여 왔다.

특히 비디오를 사회의 변화에 개입할 혁신적인 도구로서 인식한 행동주의자로서 라이언은 생태에 관련하는 문제에 대한 접근을 자신의 예술 활동에서 중요한 이슈로 고려하였다. 이에 따라 세 명 이상의 인간 그룹

내에서의 커뮤니케이션과 행동 패턴들을 연구하여 공유와 관계성의 의식을 사회화한 라이언은, 지역 환경을 생태 시스템으로 받아들이는 공동체의 콘센서스와 지각적 합치를 이끌어 내는 데 비디오 미디어를 활용하였다. 이렇게 라이언의 비디오아트는 예술계의 상업적 순환과 그 공간적 한계에 갇히지 않고 사회의 좀 더 넓은 맥락에 걸쳐있었다. 비디오, 텔레비전, 컴퓨터 같은 형식들이 지니는 공공의 구조적 조직을 심미적 성질들과 결합한 것이다. 그것이 바로 생태에서 가능한 모든 복잡한 ‘관계적 회로’를 검토하는 라이언의 방법론이다.

References

- [1] Paul Ryan, “A Genealogy of Video,” *Leonardo*, Vol.21, No.1, 1988, p.39.
- [2] Chris Meigh-Andrews, *A History of Video Art: The Development of Form and Function*, Oxford and New York: Berg, 2006, p.61.
- [3] Song Jooh-hee and Lim Chan, “A Study on Activation of Movie Marketing Using Interactive Media,” *The Journal of Convergence on Culture Technology*, Vol.5, No.1, 2019, p.244.
- [4] Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, New York: E. P. Dutton & Co., Inc., 1970, pp.341-343.
- [5] Michael Shamberg, “Guerilla Television - Media America,” *Radical Software*, No.6, 1971, p.13.
- [6] Paul Ryan, “Cable Television: The Raw and the Overcooked,” *Radical Software*, No.1, 1970.
- [7] Paul Ryan, “Cybernetic Guerilla Warfare,” *Radical Software*, No.3, Spring 1971.
- [8] Paul Ryan, “The Earthscore Notational System for Orchestrating Perceptual Consensus about the Natural World,” *Leonardo*, Vol.24, No.4, 1991, p.457.
- [9] Gregory Bateson, *Steps to an Ecology Mind*, Chicago: University of Chicago Press, 1972, p.441.
- [10] Paul Ryan, *Video Mind, Earth Mind: Art, Communications and Ecology*, Collected Writings, New York: Peter Lang, 1992.
- [11] Paul Ryan, “The Ecochannel Design,” *IS Journal*, Vol.2, No.2, 1987, pp.46-64.