

더글라스 고든의 비디오 설치에서의 스크린 구성 방식과 관객성 연구

A Study on Screen Placement and Its Spectatorship

in Douglas Gordon's Video Installations

박선영

SunYoung Park

이현진 (교신저자)

Hyunjean Lee

연세대학교 커뮤니케이션대학원 미디어아트 전공 석사과정

Yonsei University, The Graduate School of Communication and Arts, MFA Candidate

연세대학교 커뮤니케이션대학원 미디어아트 전공 교수

Yonsei University, The Graduate School of Communication and Arts, Professor

더글라스 고든의 비디오 설치에서의 스크린 구성 방식과 관객성 연구

A Study on Screen Placement and Its Spectatorship in Douglas Gordon's Video Installations

박선영
SunYoung Park

연세대학교 커뮤니케이션대학원 미디어아트 석사과정
Yonsei University, The Graduate School of Communication and Arts,
MFA Candidate

이현진 (교신저자)
Hyunjean Lee

연세대학교 커뮤니케이션대학원 미디어아트 교수
Yonsei University, The Graduate School of Communication and Arts,
Professor

중심어: 더글라스 고든, 비디오 설치,
스크린, 아파라투스, 스크린 배치와
구성, 관객성

keyword: Douglas Gordon, Video
Installation, Screen, Apparatus,
Screen Placement, Spectatorship

목차

1. 들어가는 글
 - 1.1. 연구 배경 및 목적
 - 1.2. 연구 방법
2. 비디오 설치의 특성들
 - 2.1. 비디오 설치에서의 아파라투스
 - 2.2. 스크린의 조각적 특성과 관객 체험 방식
 - 2.3. 비디오 설치에서의 관객의 심리성
3. 더글라스 고든의 비디오 설치에서의 스크린 구성과 관객성
 - 3.1. 조각적 접근으로서의 스크린의 다양한 구성과 배치
 - 3.2. 그림자를 통한 관객성의 재인식과 아파라투스의 확장
 - 3.3. 대형 스크린의 활용과 선명한 이미지의 효과

4. 맺는 말

참고문헌

ABSTRACT

Video installation, which appeared as a sub-form of video art in the 1970s, has expanded by merging with performance art, sculpture and other art forms. As technology develops, media equipment and display environments evolve to change the landscape further. Since most of the theoretical studies of video installation still focus on the early days of video installation or its cinematic aspect such as 'gallery film', this study is to examine the modern context of video installation through selected works of Douglas Gordon, who exemplifies modernity in video installation through his experimentation of screen placements and spectatorship. First, this study will take a look at Gordon's video installations, which encompass the hybridization of sculpture, film, and video. Then the study will focus on Gordon's screen placements, screens suspended in the air, multiple screens, or set in an oblique angle where the screens function as an object. Occasionally, in his installation, the screen(s) function as an object like minimalist sculpture allowing spectators to phenomenological experience the 'here and now.' In this case the spectators move around the screen space and he creates autonomy for spectators by allowing physical proximity to the screen. Moreover, the screen allows spectators to recognize the apparatus of video installation as they become aware of their shadow on the screen. While it is possible to project in high quality as projection apparatus develops, Gordon utilizes the immensity of the screen frequently, these screen(s) make spectators to experience psychological by being surrounded by and immersed in images.

요약

1970년대 비디오 아트의 한 형식으로 출발하여 공연, 퍼포먼스, 조각 등 다양한 예술 영역과 융합, 확장되어온 비디오 설치, 근래 영상장비와 디스플레이 환경의 테크놀로지 발전에 따라 새롭게 주목된다. 본 연구는 비디오 설치 연구가 아직 초기 비디오 설치 사례를 중심으로 한 논의에 머물거나 갤러리 영화 등 영화 중심 논의에 집중되어 있다고 판단하여, 비디오 설치의 현대적 맥락을 보다 최근 작업들을 중심으로 살피고자 출발한다. 이를 위해 근래 다양한 스크린의 활용과 구성을 통해 관객성을 실험하는 더글라스 고든을 본 연구대상으로 선정한다. 먼저 본 연구는 고든의 비디오 설치들이 조각, 영화, 비디오 등의 혼성적 특성을 공유하고 있음을 살핀 후, 공중에 떠 있는 스크린, 이중 스크린, 혹은 비스듬히 설치된 스크린 등 스크린 자체가 설치 오브제로서 기능하고 구성 배치되는 방식에 주목한다. 때로는 미니멀리즘적 조각성을 가지는 이 스크린은 관객들이 그 주위를 배회하며 '지금 여기'를 현상학적으로 경험하도록 이끌기도 하고, 스크린과 물리적으로 근접하도록 허용하여 영화 관객이 경험할 수 없는 자율성을 가지게도 허락한다. 또한 관객은 스크린 위에 비춰진 자신의 그림자를 통해 비디오 설치의 아파라투스에 대하여 인식하고 관객성을 발견토록 유도된다. 한편, 프로젝션 장치들의 발전에 의한 고화질 영상 투사가 가능하게 됨으로써 그의 작업에서 대형 스크린은 보다 적극적으로 활용되는데, 이러한 스크린은 관객에게 이미지에 둘러싸이는 심리적 경험을 만든다.

1. 들어가는 글

1.1. 연구 배경 및 목적

비디오 설치의 1960년대 초 등장한 비디오 테이프 예술과 더불어 비디오 아트의 하위 형태로 등장하였다. 1990년 마가렛 모스(Margaret Morse)의 글, 「비디오 설치 예술: 신체, 이미지, 그리고 사이 공간(Video Installation Art: The Body, the Image and the Space-in-Between)」은 이러한 비디오 설치가 무엇인지 정의를 내리고자 하는데, 그녀는 (글이 쓰여진 1990년대 후반, 특히 유럽에서의 당시 상황을 언급하며) 비디오 설치가 디스플레이에 대한 인식에 있어 새로운 정점을 보여주고 있지만 아직 이러한 형태의 예술 작품이 상대적으로 드물게 등장하는 것은 그러한 잠재력들이 매우 천천히 발견되고 있음을 의미하는 것이라 말한다. 또한 이러한 잠재력은 결국 시간이 흐르며 비디오 설치 및 디스플레이에 대한 새로운 탐색을 통해 예술적 경험이 더욱 다양하게 확장될 수 있음을 의미한다고 글을 맺는다.¹⁾

이 글이 쓰인 시점으로부터 20년이 더 지난 오늘날, 그녀의 예상대로 비디오 설치 미술의 형태로 드러나는 작업들은 갤러리 예술 작품으로서 뿐만 아니라 공연 무대의 배경과 설치물, 상업적 공간의 화려한 외관 장식 등의 영상조형물 형태로 다양하고 새롭게 확장, 시도되고 있다. 비디오 설치의 확장은 사실 백남준의 비디오 설치작업을 시작으로 비디오 아트가 미니멀 조각, 퍼포먼스, 공공미술, 영화 등 다른 영역과 결합하며 확장을 거듭해 온 것처럼, 근처 다른 예술 영역들과 융합을 시도하며 새로운 지점들을 지속적으로 모색해왔기 때문일 것이다.

그동안 갤러리 안에서의 비디오 설치미술에 관한 새로운 관점을 정리하는 전시들은 여러 기회를 통해 점점, 재검점되어왔다. 대표적 전시로는 큐레이터 Chrissie Iles가 2001년 휘트니 미술관에서, 1964년부터 1977년 사이의 프로젝션 형태의 설치미술 작품들만을 중점적으로 다루었던 <빛속으로: 미국 미술에서의 투사된 이미지(Into the Light: The Projected Image in American Art, 1964-1977)>전이 있다. 이 전시는 초기 비디오 아트를 회고하며, 이들이 현 시대의 다양한 형태의 아트들에 영향을 주고 있는 지점들을 조명하였다.

또한 그동안 비디오 설치 예술 형식에 대한 이론적인 연구도 다양하게 전개되어 왔는데, 60-70년대 초기 비디오 아트를 대상으로 한 로잘린 크라우스(Rosalind Krauss)의 비디오 매체의 미학에 대한 논의부터-이 글에서는 비디오 테이프 작업과 더불어 피터 캠퍼스(Peter Campus)와 브루스 나우만(Bruce Nauman) 등의 비디오 설치 작품들도 함

께 분석하며 비디오 예술 전반의 매체미학에 대하여 다룬다. 앞서 말한 마가렛 모스의 비디오 설치미술에 대한 글도 그러한 예이다.

이러한 전시적 조망과 이론적 연구의 흐름이 그동안 간헐히 이어져 온 가운데, 최근 비디오 아트 및 비디오 설치가 다시금 이론적 연구의 대상으로 부각되는 모습은 흥미롭다. 최근 연구들은 카메라를 통해 촬영되거나 편집되는 영상 이미지의 제작은 물론, 프로젝터 등 주변 기계들을 통해 이미지가 스크린에 재현되는 방식, 즉 이미지 자체가 구축되는 방식에서 기술과 장비의 현대화에 의해 과거와는 다른 발전된 변화를 만들어 내고 있기 때문이다.

사실 비디오는 그간 영상이라는 언어를 동일하게 사용하는 이유에서 근접 장르라 할 수 있는 텔레비전이나, 영화와 자주 비교되어왔다. 특히 갤러리의 비디오 설치의 영상을 투사, 재현하는 프로젝터와 스크린을 공통적으로 사용하여 시청각 및 예술적 경험을 만들어내는 측면에서 실험적 영화와도 빈번하게 교차되어 살펴져 왔다. 이 중 특히 비디오 설치와 관련하여 살펴볼 이론적 논의로는 영화이론가 레이몽 벨루(Raymond Bellour)가 기존의 시네마와는 색다른 지점을 특징짓기 위해 “다른 시네마(other cinema)”라는 용어를 사용하며 접근한 지점이다. 벨루는 「다른 시네마에 관하여(Of an other cinema)」라는 에세이에서 1999년 48회 베니스 비엔날레에 전시되어진 피피로티 리스트(Pipilotti Rist)의 <Suburb Brain>, 더그 에이트킨(Doug Aitken)의 <Electric Earth> 및 앤 베로니카 쟈(Ann Veronica Janssens)의 <Untitled> 등 다양한 스크린 작업들을 다룬다.²⁾ 이 외에도 장 크리스토프 르와유(Jean-Christophe Royoux)는 갤러리에서 전시되는 영화적 영상을 ‘전시영화(cinema d'exposition)’라 칭하기도 하였으며(Balsom 2009, 411), 이러한 논의는 오늘날에도 ‘갤러리 영화(gallery film)’란 개념과 용어로 이어져 오고 있다.³⁾ 또한, 1960년대 이후의 실험적 형식의 매체적 접근, 그리고 첨단 기술매체와 영화적 융합을 주목한 확장영화(expanded

2) 레이몽 벨루의 “Of an other cinema”(Bellour, 2008)는 번역판으로, 원저는 프랑스에서 “D'un autre cinéma”로 2000년 발간되었다. 한편, 벨루는 1999년에 열린 48회 베니스 비엔날레를 비디오 설치가 페인팅과 조각 등의 전통 예술과 분리되어 “다른 시네마”로서 주목받게 되는 중요한 순간이라 본다. 필자들 역시 벨루가 2000년에 쓴 이 에세이가 영화라는 용어를 사용하고 있지만, 비디오 아트의 확장된 측면을 다루는 이론으로서 중요한 위치를 차지하고 있다고 본다(Bellour, 2013, 3).

3) Gallery film에 대한 논의는 Jihoon Kim(2009)의 「The Post-Medium Condition and the Explosion of Cinema」, Elizabeth Cowie(2009)의 「On Documentary Sounds and Images in the Gallery」, Alison Butler(2010)의 「A Deictic Turn: Space and Location in Contemporary Gallery Film and Video Installation」, Catherine Fowler(2004, 2012)의 「Room for Experiment: Gallery Films and Vertical Time from Maya Deren to Eija Liisa Ahtila」와 「Remembering Cinema “Elsewhere”: From Retrospection to Introspection in the Gallery Film」, 정재형(2012)의 「영화의 새로운 관람 및 영상방식: 뉴미디어로서의 갤러리 영화」 등 최근 다양한 논문들을 통해 논의되고 있다.

1) Margaret Morse의 글 (1990, 167)

cinema)적 접근도 영화와 비디오 설치의 맥락을 동시에 살펴 볼 수 있는 논의들이다.⁴⁾ 그러나 이러한 선행연구와 논의들은 아직 많은 경우, 1960-70년대의 초기 작업들을 그 중심 대상으로 다루고 있다. 또한 여전히 이러한 논의가 실험 영화적 측면, 혹은 영화의 확장적 측면으로만 다루어질 뿐, 비디오 설치 혹은 비디오 아트에의 연장선상에서 점검되는 논의들은 점차 사라져가는 것이 아닌가 생각하게 되었다.

따라서 본 연구자들은 오늘날 선보여지고 있는 현 시대의 비디오 설치 작품들을 통해, 비디오 설치가 오늘날의 상황에서는 어떠한 미학적이고 실험적인 접근을 새롭게 시도하고 있는지 점검할 필요성을 느끼게 되었다. 특히 구체적으로 오늘날 테크놀로지의 발전을 통해 영상 장비와 디스플레이 환경이 급격한 변화를 겪고 있으며, 또한 다양한 인접 장르와의 교차적이고 융합적 모색이 빈번하게 연출되는 시대에, 새로이 주목받는 비디오 작품들은 이러한 기술적 변화에 따라 어떤 변화를 담아내고 있는지 살펴보고자 한다. 이와 더불어 오늘날의 비디오 설치는 근접 예술 장르들이 상호 융합, 교차하는 환경에서 어떠한 새로운 설치 방식에 대한 모색과 그에 따른 관객성에 대한 실험들을 개진하고 있는지 연구하는 것이 필요할 것이라 생각하였다.

1.2. 연구 방법

본 연구는 위와 같은 연구 목적과 배경 하에 오늘날의 현대 미술계에서 주목받는 대표적인 비디오 설치미술 작가들 중 특히 비디오 설치미술과 영화의 확장성을 결합하는 더글라스 고든(Douglas Gordon)의 작업을 집중하여 연구해 보고자 한다. 고든의 비디오 설치 작업을 선택하여 살펴보고자 하는 이유 중 하나는 그가 오늘날 영상 설치미술 작품의 영역에서 가장 활발히 활동하고 있는 대표적인 현대 작가 중 한 명이며, 고든의 작업이 초기 스크린 기반 설치미술 작품들에서 강조되어 나타나던 매체성과 공간성, 그리고 그에 따른 관객성에 대하여 흥미롭게 그 맥락을 현대화시키고 있다고 판단하였기 때문이다. 더 나아가 고든은 비디오 설치의 초기 작품들처럼 단순히 스크린이라는 매체에 관한 인식과 고찰을 넘어, 스크린 하나하나의 개체성과 사물성을 강조하여 접근하며 스크린(들)이 놓이는 공간 안에서의 위치와 형식들을 통해 전체 공간 구성 및 이를 통한 관객들이 경험하게 될 심리성까지도 매우 구체적으로 접근한다. 따라서 이러한 고든의 스크린의 활용 방식에 대한 연구는 비디오 설치 예술의 현대적 맥락과 확장이라는

4) 이러한 갤러리 영화는 "다른 관람방식, 상영방식, 콘텐츠를 갖고 있는 다른 형태의 영화 양식"이라고 접근되기도 하지만(정재형, 106), 본 연구자들은 이것이 비디오 아트, 혹은 설치미술에서 파생되어지고 확장되어지는 측면에 보다 주목한다.

측면을 살필 수 있는 유용한 지점들을 발견하게 만들 것이라 생각으로 연결되었다.

또 다른 한편, 그 동안 더글라스 고든의 영상 작품에 대하여 영상 콘텐츠의 내용과 의미를 분석하는 연구는 많이 있었으나, 그가 적극적으로 활용하는 스크린의 매체적이고 개념적 의미를 찾는 연구나, 스크린 구성 방식, 그리고 그러한 스크린 설치를 통한 영상 관객들의 체험을 살펴보는 연구는 상대적으로 부족하다는 것도 본 연구를 진행하면서 발견하게 된 사실이다. 이는 비디오 설치에서의 스크린 구성 방식과 관객성에 대하여 본 연구의 필요성을 더욱 느끼게 만들어준다.

이러한 목적으로 본 연구는 구체적으로 다음과 같은 연구를 진행하고자 한다. 먼저 다음 장에서는 비디오 설치의 특성들을 살펴보고자 한다. 그 중 본 연구가 집중하는 스크린의 사용과 구성 방식을 위주로 살펴기 위하여 비디오 설치의 특성들을 비디오 아파라투스에 대한 고찰을 통해 살펴보고 그 후 스크린에 대한 조각적 관점에 의한 관객 체험의 특성을 살펴보고자 한다. 또한 비디오의 매체성에서 확장된 심리성을 형식적이고 방법론적인 공간에 의해 구성되는 매체적 배경과 연결하여 살펴보고자 한다. 이러한 비디오 설치의 특징들에 대한 기본적 고찰을 바탕으로 다음 3장에서는 고든의 작업에서 이들이 어떻게 더욱 확장되고 있는지 살펴보도록 한다. 특히 더글라스 고든의 비디오 설치에서 스크린 화면의 구성 및 설치방식에 집중하고, 더 나아가 관객 경험의 구조와 이에 의한 심리적이고 현상학적 경험에 대하여 논의하여 보고자 한다.⁵⁾ 이러한 과정은 비디오 설치의 현대적 맥락을 발견해 보는 기회를 마련해 줄 것이다.

2. 비디오 설치의 특성들

2.1. 비디오 설치에서의 아파라투스

비디오 자체의 영상 콘텐츠에 집중되는 비디오 테이프 작

5) 앞서 말했듯, 본 연구의 필요성과 방향성을 가지고 연구를 진행하며, 다양한 방식으로 고든의 작업의 스크린의 활용과 설치적 맥락을 비교적 심도있게 탐색하여 들어가는 선행연구를 찾고자 하였으나, 결국 몇 개 발견하지 못하였다. 그런데 그 중 연구자들은 본 연구에 가장 근접하는 조애나 로리(Joanna Lowry)의 에세이 「응시의 장에서의 수행적 시각: 더글라스 고든의 작업(Performing Vision In The Theatre Of The Gaze: The Work of Douglas Gordon)」를 찾게 되었다. 이 에세이는 고든의 작업을 통해 '응시(gaze)'라는 행위가 만들어 지는 공간으로서의 응시의 場(theater of gaze)이 어떻게 형성되는가, 그리고 보는 행위로서의 행위성은 어떻게 작동하는가를 심리학적으로 분석하고 있다. 그러나 본 연구자들은 로리의 논의 중 특히 그녀가 고든의 비디오 설치 공간을 스크린 구성과 사용의 특징으로 인해, 조각적 요소, 시네마틱 공간의 요소, 그리고 비디오 공간적 요소들이 나누어 살피는 부분에 주목한다. 그녀는 이러한 요소들이 고든의 작업에서 동시에 혼합적으로 보인다는 주장을 하고 있다(Lowry 276). 이러한 분석의 틀은 본 연구에게도 매우 중요한 논의 틀로 가져와 사용될 부분이기여 여기서 명시하고자 한다.

업과 달리 비디오 설치 작업은 비디오가 투사되고 재현되는 방식, 즉 비디오 아파라투스(video apparatus)가 매우 중요하게 인식된다. 비디오 아파라투스에 대한 논의에 앞서 우선 ‘아파라투스(apparatus)’라는 용어와 ‘아파라투스 이론(apparatus theory)’에 대하여 살펴볼 필요가 있겠다. 아파라투스 이론은 1970년대 영화연구에서 핵심적으로 논의된 이론으로, 영화의 재현 장치들이 가지는 논의를 바탕으로 한다. 장 루이 보드리(Jean-Louis Baudry)와 크리스티앙 메츠(Christian Metz)와 같은 영화이론가들은 ‘영화적 아파라투스(cinematic apparatus)’라는 용어를 카메라나 프로젝터 등 영화 이미지의 제작과 전달을 위해 사용되는 기계적인 장치와 도구로부터 영화적 편집에 개입되는 개념적 측면까지를 포괄하기 위해 접근한다. 이러한 아파라투스는 관객성의 모델과 관계하게 되는데, 보드리는 기계장치에 의해 관객(주체)의 위치가 결정되며 그로 인해 영화를 보는 관객이 이데올로기적 주체로 상정된다고 하였다. 또한 영상기호학자인 메츠는 영화가 관객의 ‘결여된 욕망’을 드러내는 ‘상상적 기표’일 뿐이라고 주장하였다.⁶⁾

이러한 영화적 아파라투스에 의해 영화 관람객들이 가상, 즉 화면 속, 공간 속의 캐릭터와 동일시하고 그에 따라 동일화되는 감각(identificatory mastery)을 경험하게 되는 것은 라캉의 ‘거울단계’ 이론과 유사하다. 조애나 로리(Joanna Lowry)는 「응시의 장에서의 수행적 시각: 더글라스 고든의 작업(Performing Vision In The Theatre Of The Gaze: The Work of Douglas Gordon)」(1999)에서 비디오 설치에서의 아파라투스 또한 관객에게 스크린을 바라보게 하고 환각적 시야를 갖게 하는 공통점을 가진다고 설명한다. 하지만 로리는 영화와 달리 비디오 설치에서의 아파라투스는 동시에 기계장치에 의해 형성되는 관객성을 파괴하는 과정도 포함한다고 말한다. 로리는 이러한 주장을 위해 가만히 자리에 착석하고 앉아 보도록 종용되는 영화적 관객과 달리 비디오 설치 관객이 스스로 공간을 배회하며 가지는 현상학적 체험성에 대하여 언급한다. 또한 비디오 설치관객은 공간을 돌아다니며 능동적이고 주체적으로 스크린과 프로젝터 자체 등의 구조를 인식할 수 있다. 이는 체현된 관객(embodied spectator)이 가지게 되는 ‘보고 있는 행위(performance of looking)’에 대한 재인식과 이를 통한 새로운 ‘시각성(visibility)’이라는 것이다.⁷⁾

비디오 설치의 아파라투스와 그에 따른 새로운 관객성은

백영주의 글, 「스크린 기반 설치미술의 공간 체계와 관객성: 초기 스크린 기반 설치미술 작품을 중심으로」(2013)에서도 비슷하게 찾아볼 수 있다. 저자는 1960년에서 1980년 사이의 스크린 기반 설치미술 작품들을 예로 들며, 스크린 공간과 사물성, 신체성, 스크린과 시공간적 경험을 이야기하고 스크린과 관객성의 관계, 설치미술과 그의 공간적 구성을 통한 관람객의 경험에 대해 이야기 한다. 그는 특히 필름, 비디오, TV, 컴퓨터 모니터 등 현대 예술에 도입된 스크린에 주목하는데, 스크린은 그 자체로서 오브제적 특성을 가지며, 다른 세계로의 문(portal)이 되며, 현실의 세계를 차단하고 스크린에 투사되는 환영의 세계로 몰입하도록 관객을 종용한다고 말한다. 그리고 이러한 스크린적 경험은 관객이 어떻게 보고 있는가에 대한 인식을 가리며, 그 관객을 몰아적으로 스크린의 세계에 빠져드는 피동적 상태로 만든다고 말한다(204-205).⁸⁾ 백영주는 이러한 스크린의 속성을 바탕으로 초기 비디오 설치가 관습에 길들여진 지각양상을 해체시키고 매체 환경에 대한 비평적 거리를 되찾기 위한 방법론적 실천이라 말한다(2013, 205).

한편, 이러한 초기 비디오 설치의 몇몇 예들은 이러한 비디오설치의 아파라투스를 보다 직접적으로 이해하는데 도움을 준다. 초기 비디오 설치 작업들은 시각적 아파라투스를 비평적이고 실험적으로 접근하고 있다. 마이클 스노우(Michael Snow)의 양면 필름 설치 작품, <Two Sides to Every Story>(1974)는 갤러리 공간 중앙에 걸린 얇은 금속 스크린 앞 뒤 면에 두 대의 영사기를 통해 영상이 투사되는 설치 작품인데, 이는 관객에게 매체를 확연하게 드러내 보인다. 이 작품에서 관객은 공간을 배회하면서 양면 스크린에 이미지가 투사되는 것을 발견하고 영사기라는 기계 매체 또한 동시에 인지하게 된다. 또한 스노우의 작품에서 스크린을 바라 볼 때 관객은 비디오 프로젝터와 같은 기계 매체의 시야를 인지할 뿐만 아니라, 기계 매체를 통해 스크린을 바라보고 있는 자신의 존재감(관객의 몸) 또한 인지하게 된다.

앤소니 맥콜(Anthony McCall)의 <Line Describing a Cone>(1973)은 어두운 공간에서 원 모양의 빛이 서서히 생기는 작품이다. 인공 안개가 영사기에서 나오는 빛의 광선을 뚜렷하게 볼 수 있게 한다. 이 작업에서는 모든 종류의 영사(projection)에서의 기본 요소인 빛이 더 이상 영화적 재현을 위한 코드화된 정보를 가지화할 수 있게 만드는

6) 로리의 글에서는 아파라투스 이론가들이 영화에서의 아파라투스 개념을 이미지와 현실의 차이를 부정하는(a denial of the difference between the image and reality) 관객성과 그들의 풍요로운 나르시시즘 현상(narcissistic identificatory moment of plenitude)과 연결시키고 있다고 말한다(Lowry, 277).

7) 로리는 비디오설치의 아파라투스는 관객에게 이미지와 함께 행동화(acting out) 하도록 강요한다고 말한다.

8) 이현진, 「경계적 대상으로서의 스크린」(기초조형학연구, Vol.12.No.3, p.409-418, 2011a)에서 역시 오브제적 스크린(대상으로서의 스크린)에 대하여 논하며, 스크린이 가상과 현실을 잇는 통로가 되며 동시에 스크린은 그것을 바라보는 관객을 몰입시키는 인터페이스 기체가 되는 동시에, 그러한 심리적이고 가상적인 몰입을 현실적으로 차단하고 가로막는 물리적 속성도 가지고 있음을 논한다. 또한 이러한 이유로 경계적 대상으로서의 스크린은 이중적이고 모순적 속성을 가진 영역이라 설명한다.

미디어로 역할하지 않는다. 영사기의 광선은 빛 그 자체를 가시적으로 만들며 관객이 작품과 상호작용하며 빛을 촉각적으로 느낄 수 있게 한다(엘세서 & 하계너, 223). 또한 프로젝터에서 뿜어 나오는 빛으로부터 관객은 공간에서 자신의 몸과 자신의 행위를 은연중에 보게 된다.



<그림 1> 앤소니 맥클, <Line Describing a Cone>(1973)

비슷한 맥락으로 리즈 로즈(Lis Rhodes)의 <Light Music> (1975)은 두 대의 16mm 프로젝터와 스크린을 갤러리 공간에 서로 마주보고 영사하며 드라이아이스를 이용하여 연기를 내뿜으며 상영한다. 영사기에서 필름은 전후좌우로 변화하는 줄무늬와 흰색 사각형, 그리고 필름스트립의 영사에 따른 화면 떨림 효과, 즉 플리커(flicker) 효과를 아낌없이 뿜어낸다. 이 작품은 이미지만큼이나 음향이 매우 중요한 영화이기도 한데, 영사기에서 흘러나오는 유펜컬 사운드는 관람자에게 강렬한 시각적 체험뿐만 아니라 청각적 체험까지 제공한다. 또한 드라이아이스의 연기를 통해 영사기 빛이 뿜어지는 모습을 관객이 직접 보고 인지하며 촉각적으로 체험한다.

이렇듯 비디오 설치의 아파라투스(Apparatus)는 장치에 대한 것뿐만 아니라, 그것을 보는 관객성 그리고 더욱이 그러한 관객성을 보는 관객성이 아닌 체험하는 관객성으로 인식하도록 이끈다. 마가렛 모스는 비디오 설치가 프로시니엄적인 예술이 아니라고 이야기하며, 비디오 기반 설치미술은 관객과 작품 사이의 경계를 가르는 벽이 없다는 것을 강조하는데 이상에서 설명한 작업들은 이러한 경험을 극대화하고 있다.

2.2. 스크린의 조각적 특성과 관객 체험 방식

마이클 프리드는 1967년 미니멀리스트 조각이 가지는 연극성에 대해 비판하는 「미술과 사물성(Art and Objecthood)」이라는 글을 발표한다. 그는 과거 전통적 조각이 가지는 순수성과 비교하여 미니멀리스트 조각이 타 장르(연극)를 통해 자신의 영역을 확장하고 있음을 이데기올로기적 접근이라 비판한 것이다. 이러한 그의 주장은 아이러니하

게도 오히려 향후 조각을 근접 예술과의 교차를 통해 새롭게 확장될 수 있는 견인차 역할을 하였다. 그는 미니멀리즘 조각이 가지는 연극성을 관객이 전통 조각 작품을 감상할 때와는 달리, 공간 안에서 작품 주변을 움직이며 시시각각 변화하는 공간을 현상학적으로 체험한다는 점을 기존 조각과의 차이점으로 발견하고 있는 것이다. 그런데 바로 이러한 지점은 조각뿐만 아니라 비디오 설치에서의 실시간 관객성과도 연결된다. 위에서 비디오 설치의 아파라투스를 설명하면서 언급한 현상학적 체험성은 미니멀리즘 조각을 둘러싸고 논의된 바와 같이, 관객이 작품을 둘러싼 공간 사이를 움직이며 인식하고 그러한 과정을 통해 경험하는 체험이기 때문이다. 특히 이 때 이러한 비디오 설치에서 스크린은 조각적인 오브제나 공간 구성의 매개체로서 간주된다. 비디오 설치미술에서 영상을 내보내는 프로젝터 텔레비전 혹은 벽면 등 스크린이 되는 대상들 하나하나가 조각적 구성을 띄고 있다. 이러한 스크린의 특성으로 인해 때때로 비디오 설치의 영상이 꺼져도 스크린 자체만으로도 조각적 형태로 남아있게 되기도 한다.

이러한 맥락에서 마가렛 모스는 「비디오 설치 미술: 신체, 이미지, 그리고 그 사이 공간(Video Installation Art: The Body, the Image, and the Space-in-Between)」 글에서 비디오 설치의 관객을 “방문객(visitor)”의 개념으로 접근한다. 비디오 설치의 관객은 객석에 앉아 바라만 보도록 상정된 관람객 혹은 시청자가 아니라 작품이 놓인 공간에 초대받은 관객이라는 것이다. 회화 관객은 시각적으로 작용하는 심리적 경험을 통해 “지금 여기가 아닌(not here not now)” 가상공간으로 이동해야 하는 상상력을 필요로 한다면, 비디오 설치 관객은 “지금 여기(here and now)”에서 몸소 작품을 체험하는 ‘경험’을 병행하게 된다. 여기서 모스가 경험에 대하여 강조하고 있음을 주목할 필요가 있는데, 그녀는 재현 예술에서 초월적 경험이라는 것이 있다면 그것은 예술이 우리가 경험이라고 부르는 넓게 열려있는 ‘지각에 호소하는 것’이라고 한다. 또한 이 경험은 방문객에게 무언가 변화시키고, 무엇인가를 배우게 하는 경험이 되는데, 이 때 배우이란 무언가를 더 잘 알게 되는 지적 배움이 아닌 ‘몸 자체의 능력, 즉, 시각, 청각, 그리고 운동 감각적인 능력을 이용하여 세상을 이해하고 느끼는 것’이라 이야기하고 있다(Morse, 165).

2.3. 비디오 설치에서의 관객의 심리성

로잘린 크라우스는 1976년, 「비디오: 나르시시즘의 미학(Video: The Aesthetics of Narcissism)」이란 글에서 비디오 아트에서의 매체성을 분석하며, 그 심리적 매체성을 강조한다. 특히 그녀는 비디오 아트 작업이 나르시시즘적 특징을 가지며, 그 비디오 아트가 형성하는 장 안에서 관객

이 하나의 퍼포머로서 비디오 매체의 심리학적 룩 안에 강하게 몰입되는 과정을 언급한다. 크라우스는 브루스 나우먼(Bruce Nauman)의 <비디오 복도(Live-Taped Video Corridor)>(1970)를 예로 들며, 이 작품 설치 공간 안에서 한 명의 관객만이 좁은 복도를 걸어 다니며, 복도의 양 끝에 놓인 두 개의 모니터와의 관계에서 느끼는 경험을 기술한다. 한 쪽 복도의 끝에는 비디오 카메라가 벽 윗부분에 설치되어 있고, 복도의 다른 쪽 끝 바닥에 놓인 모니터에는 그 반대쪽 비디오 카메라에서 찍힌 실시간 비디오 이미지가 보이도록 설치되어 있다. 따라서 이 모니터 속에 보이는 이미지는 스크린을 향해 복도를 걷는 관객이다. 그러나 자신의 이미지를 보기 위해 복도 끝의 모니터로 향하는 관객은 모니터에서 자신의 뒷모습을 보게 되며, 모니터를 향할수록 그는 자신을 찍은 카메라에서 점점 멀어져 버리기 때문에 결국 점점 뒤로 물러나며 작아져 버리고 마는 자신의 이미지를 확인하게 될 뿐이다. 또한 관객은 모니터 스크린 위에서 그녀의 앞모습을 보려면 카메라를 향해 얼굴을 돌려야 하는데, 이는 결국 스크린 위의 본인의 이미지를 뒤로 한 채 볼 수 없게 될 뿐이다. “크라우스는 이 작업을 분석하면서, 관객에게 그 자신을 “공리적으로 좌표 속에 위치한(axiomatically coordinated)” 존재로, 즉 본질적으로 그리고 스스로 고정되고 불변하는 존재로 인식하는 자아개념에 압력을 가한다’고 말한다. 이처럼 이 작업은 자기 반영의 조건을 도모하는 공간적 폐쇄상황을 구성한다. 이 복도에서 관객은 그 주변의 환경과 타협할 수 있는 어떠한 방법도 발견할 수 없으며, 따라서 이는 관객을 극도로 불편하게 만든다”(이현진, 2011b, 74-75).⁹⁾ 관객은 작품을 경험하며 스스로 심리적 혼동감과 육체적 괴로움(physical distress)를 겪는 공간에서 경험하게 된다. 이를 크라우스는 관객이 주체가 되어 설치 공간 구성과 장치로 인해 내가 나를 바라볼 수 없음에 괴로워하며 내가 나를 바라보고 싶은 욕망으로서의 나르시시즘을 경험하고 자신에 대해 생각하게 하는 장치의 구조로 이루어져 있다고 이야기한다.

이처럼 비디오 설치의 관객에게 작품과의 관계를 통해 심리적 경험을 유도한다. 또 다른 예로 1974년에 제작된 피터 캠퍼스의 <Mem>과 <Dor> 역시 공간의 실시간적 상황을 촬영하는 비디오 카메라 한 대와 이 영상을 곧바로 벽면에 투사하는 한 대의 프로젝터로 구성된 비디오 설치

이다. 그러나 이 작업 역시 브루스 나우먼의 <비디오 복도>와 같이 카메라와 스크린의 교묘한 방향과 각도로 인해, 관객은 자신의 모습이 온전히 비춰지는 스크린을 마주할 수 없게 되며 오직 왜곡된 이미지를 겨우 볼 수 있거나, 혹은 자신의 이미지를 보기 위하여 몸을 비정상적으로 구부려야 하는 모순된 상황을 경험하게 된다. 관객은 결국 그 이미지가 자신이 아닌 단순한 환영으로서의 이미지라는 사실을 깨닫게 되는 동시에 관객은 자신이 자신을 보기 위한 나르시시즘적 행동들을 하고 있음을 확인하며, 공간에 대한 관객성을 인식하게 된다(Lowry 276).

이처럼 비디오 설치의 관객에게 특유의 심리적 상황을 제공하게 되는데, 비디오 아트 특유의 직접성(immediacy)과 폐쇄회로를 통한 피드백 구조는 ‘지금 여기, 현재’의 경험을 강하게 구성해 낸다. 또한 그러한 경험 안에서 관객은 공간 속에 현존하는 신체를 현상학적으로 체험하는 동시에 자신이 작품을 감상하는 주요 구성 요소가 됨을 인지하게 된다. 이러한 비디오아트의 시각적 아파라투스 속에서 비디오 아트 관객은 신체적 체험과 더불어 심리적 체험을 하게 되는 것이다. 이처럼 비디오 아트에서의 신체성을 심리성과 연결 지어 분석하며 조선령은 비디오 아트 속에서 신체는 하나의 거울 앞에만 서 있는 것이 아니라 종종 멀티 채널 모니터나 거울과 모니터의 무한한 반영작용 속에서 분산되어 라캉적인 분열된 자아의 경험을 극대화한다고 말한다. 또한 자아의 분열을 발생시키는 매체로서의 신체는, 일종의 텅 빈 신체, 일종의 ‘장소’로서 신체가 되며, 이는 비디오 아트의 물질성을 규정하는 한 요소로 환원된다고 말한다(조선령 2009, 194).

이상으로 비디오설치의 특성들을 스크린의 사용과 구성 방식을 위주로 하여 살펴보았다. 비디오 아파라투스에 대한 고찰과 특히 경험을 통한 체험적 관객성을 주목하여 보았으며, 또한 비디오 매체의 심리성이 스크린에 대한 조각적 관점, 혹은 스크린으로 구성된 공간에서의 확장된 심리성으로 어떻게 연결되는지 살펴보았다. 이러한 비디오 설치에 대한 기본적 고찰을 바탕으로 다음 3장에서는 이러한 비디오 설치작업의 특성들이 더글라스 고든의 작업에서는 어떤 방식으로 보다 확장되거나 변형되고 있는지 살펴보고자 한다. 특히 고든의 비디오 설치 중 그동안 많은 논의가 되어 온 콘텐츠 중심의 비디오, 영화와의 관계 등에 대한 접근이 아니라 스크린 구성과 배치 방식을 통한 비디오 아파라투스의 확장과 공간 구성, 그리고 더욱 적극적으로 반영되는 심리성 등을 고찰하려 한다. 또한 이러한 연구와 더불어 그러한 작가의 접근이 현대적 테크놀로지와 더불어 어떻게 극대화되는지를 분석하여 비디오 설치를 보다 현대적 맥락에서 접근하여 보고자 한다.

9) 이현진, 「현대 영상 예술 속의 다층적 폐쇄회로들: 카메라-스크린 인터페이스를 중심으로」(2011b)에서 인용, 인용문 안의 재인용 출처는, 크라우스 『현대조각의 흐름(Passages in Modern sculpture)』(1981) p.241-242. 또한 마가렛 모스는 「Video Installation Art: The Body, the Image and the Space-in-Between」 글의 첫 장에 나우먼의 비디오 코리도어 작품을 경험했던 감상평에는: “마치 내 몸이 나의 형상(image)과 분리가 되는 것과 같은, 마치 내 중심이 내 몸 밑에서 빠져 나오는 것과 같은 경험”을 하였다고 표현하였다(1989,153).

3. 더글라스 고든의 비디오 설치에서의 스크린 구성과 관객성

본 장에서는 고든의 비디오 설치 방식에서 나타나는 스크린의 다양한 구성과 배치를 각각 조각적, 영화적, 비디오적 특성을 바탕으로 살펴보고자 한다. 앞서도 말하였지만, 이는 조애나 로리가 더글라스 고든의 스크린이 조각적, 영화적 그리고 비디오적으로 나뉘어 분석될 수 있다고 말한 것에 바탕하여 본 연구자들이 분석의 틀로서 가져온 것이다 (Lowry 276). 먼저 조각적 접근으로서의 프로젝션 스크린의 사용에 대하여 살펴보고자 한다. 또한 고든이 새롭게 구성하는 아파라투스과 관객성의 확장을 프로젝트와 스크린 사이에 개입하는 관객의 그림자를 통해 고찰하여 보고자 한다. 그리고 고든이 자주 활용하는 대형 스크린의 선명한 이미지의 효과 등을 논의하며, 고든의 작업에서 비디오 설치의 현대적 접근이 어떻게 이루어지고 있는지 살펴보고자 한다.

3.1. 조각적 접근으로서의 스크린의 다양한 구성과 배치



<그림 2> 더글라스 고든, <Hysterical>(1995)

고든의 비디오 설치 작품에서는 갤러리 공간에 스크린을 배치하는 다양한 방식들이 주목된다. 단순히 갤러리 벽에 스크린을 걸어놓거나 벽면을 스크린으로 활용하는 것이 아닌, 그의 작품에서 스크린은 마치 하나의 조각 작품과 같이 접근되어진다. 따라서 스크린은 갤러리 중앙에 배치되거나, 두 개의 스크린을 나란히 혹은 위 아래로 배치되거나, 공중 위와 바닥 아래로 세우는 등 다양한 방식으로 연출된다.

한편, 고든은 두 개의 스크린을 통해 물리적 분리(physical splitting)와 거울 기법(mirroring techniques) 등도 자주 사용한다. 한 젊은 여자의 광분한 증세에 대해 두 남성 의사가 치료하는 의학 영화가 투사되는 고든의 비디오 설치, <히스테리컬(Hysterical)>(1995)은 두 개의 큰 스크린으로

구성되어진다. 이 두 큰 스크린은 전사실 한 쪽 코너에 두 벽면이 서로 만나는 장소에 기대어져 있는데, 각기 스크린은 바닥으로부터는 서로 둔각을 이루듯, 살짝 기울어진 사선의 형태로 세워져있다. 영상은 1908년 두 명의 이탈리아 의사가 병적으로 흥분한 한 여인을 자제시키는 의학적 실험의 상황을 묘사한 무성영화의 장면을 재사용하며, 각각의 스크린에 이 영상을 서로 다른 속도의 영상으로 재편집하여 투사한다. 즉, 각각의 스크린에 투사되는 장면은 같은 영상이지만, 한 쪽의 스크린에는 정상적인 속도의 영상이, 그리고 또 다른 한 쪽의 스크린에서는 슬로우 모션 속도의 영상이 투사되는 것이다. 그리고 두 영상 스크린 위에서 가깝게 서로의 영상이 일치하는 순간이 드러나게 되면, 이때는 좌, 우 대칭적인 두 개의 이미지가 나타나는 거울 기법을 보여준다(Brown 2004, 47).

고든은 종종 대형 스크린을 즐겨 쓰는데, 두 개의 스크린은 매우 크며 여기에 투사되는 영상 속 인물들은 life-size에 가까워진다. 이러한 고든의 스크린은 관객들이 스크린 가까이 접근하는 것을 막는 어떤 장치도 해놓지 않았기 때문에 자연스럽게 관객들은 스크린과 자신과의 거리를 가까이 혹은 멀리하며 자유자재로 스크린 주변을 거닐 수 있게 된다. 즉, 영화관에서는 상영 중 절대 경험할 수 없는 물리적 근접성(physical proximity)에 대한 자유를 가지게 되는 것이다. 고든이 이렇듯 스크린의 물리적 근접성을 허용하는 방식은 마치 앤소니 맥콜의 초기 영상 설치 미술작품에서도 나타났듯이 가까이 다가가 실제로 영사기에서 나오는 빛을 만지고 경험하듯이, 작품 감상을 하며, 스크린 가까이로 다가가 스크린을 만져볼 수 있는 기회를 제공한다.

한편, 더글라스 고든의 대표적인 비디오 설치 작품으로 널리 알려진 <24시간 싸이코(24 Hour Psycho)>(1993)는 알프레드 히치콕(Alfred Hitchcock)의 영화 <싸이코(Psycho)>(1960)의 러닝 타임을 24시간 슬로우 모션으로 늘려 상영한 작업이다.¹⁰⁾ 그러나 이 작업은 상영 시간에 대한 조작 외에도 영화적 맥락에서 상영되던 영상을 갤러리라는 환경에서 설치적 맥락으로 바꿔 디스플레이 하였다. 이 작업에서 역시 스크린이 위치가 특이한데, 스크린은 갤러리 공간에 관객이 들어가 작품을 처음 마주할 때 비스듬히 보이도록, 갤러리의 중앙에 대각선의 형태로 공중에

10) <24시간 싸이코(24 Hour Psycho)>(1993)는 오리지널 영화(<싸이코(Psycho)>)의 특정 장면을 가져와 (이미지의) 반복, 확대, 삽입, 속도를 낮추기, 되감기 등 편집이라는 아파라투스를 이용하여 자신의 새로운 작품을 만드는 것으로 잘 알려져 있다. 영화의 프레임(초당 24프레임)을 초당 약 2프레임으로 늘려 놓은 것이 대표적인 예이다. 이러한 결과, 슬로우 모션 기법과도 같은 시간성이 펼쳐진다. 참고: "Douglas Gordon's work, for instance, is famous for a series of techniques reminiscent of viewing and editing through the video apparatus—repetition magnification, insertion, slowing down fast—forward, and so forth"(Kim, 118).

높게 떠 있게 설치되어있다. 스크린 자체가 비스듬히 배치되어있기 때문에 스크린은 시각의 장 안에서 물리적으로 왜곡되어 보인다. 또한 관객은 이러한 물리적 왜곡 위에 투사되는 영상을 환각적으로 접하게 된다(Lowry 274).



<그림 3> 더글라스 고든, <24 Hour Psycho> (1993)

조애나 로리(Joanna Lowry)는 이 큰 스크린은 마치 어두운 공간에 홀로 빛을 내는 조각상과도 같은 느낌을 준다고 말한다. 관객들은 작품 주위를 배회하면서 앞뒤로 이미지를 볼 수 있으며 마치 조각상을 관람하듯 영상을 보게 된다는 것이다. 또한 그녀는 고든의 비디오 설치 작품을 조각적으로 접근한다면, 마이클 프리드의 에세이 「미술과 사물성」에서 논의된 조각성과 사물성을 둘러싼 논의를 떠올려야 한다고 이야기하고 있다. 그녀는 프리드가 포스트 미니멀리스트 조각이 「모더니즘의 순수시각적 공간을 배신(a betrayal of the pure optical space of Modernism)」하며 새로운 이론적 패러다임을 만들어 냈음을 언급하며, 이러한 작품으로서의 대상과 관객 사이의 실시간적이며 그 사이의 수행적 본능(performative nature) 관계에 대하여 고찰하고 있는데 이러한 관계적 경험이 고든의 작품을 감상할 때 유사하게 경험되고 있다고 말한다(Lowry 276).¹¹⁾

한편, 고든은 자신의 작품에서 상영이 멈추어 이미지가 없어도 스크린 자체만으로도 공간에서의 존재감이 있다고 하였다. 파리 오페라 수석 지휘자인 제임스 콜론의 지휘하는 손과 얼굴을 클로즈업으로 담아낸 16mm 영상 설치작품 <장편 극영화(Feature Film)>(1999)은 또 하나의 조각과도 같은 느낌을 주는 작품이다. 이 작품 또한 어두운 공간 중앙에 큰 화면이 공중에 떠있는 형태를 지니며, <24 Hour Psycho>의 여주인공보다도 <Feature Film>의 남자 주인공이 지휘를 하는 행위는 극대화되어 클로즈업된다. 이는 관객들의 눈을 더욱 주목시킨다. 고든은 Tate에서 발간된 책, 『Douglas Gordon』의 저자 카트리나 브라운(Katrina

M. Brown)과의 인터뷰에서 <Feature Film>(1999)에서의 콜론이 지휘하는 영상은 스크린 앞 뒤, 두 면에서 볼 수 있게 상영되며, 스크린은 공간 전체를 장악하고 있도록 설치하였다고 말한다. 또한 프로젝터가 꺼져 영상이 더 이상 상영되지 않는다 하여도 스크린 자체의 존재감은 기존의 건축물과 경쟁하도록 접근되었다고 말한다(Brown 2004, 93-94).¹²⁾

정리하면, 고든의 작품에서 스크린은 그 자체만으로도 빛으로 형성되는 조각성을 지닌다. 또한 이는 스크린 프레임으로서의 조각성은 건물의 구조와 더불어 기능할 수 있도록 접근되고 있다. 동시에 고든의 스크린의 조각성은 미니멀리즘적 조각과 같이, 응축되지 않은 시간을 통해 펼쳐지는 현상학적 경험으로서의 사물성과도 연결되어 해석된다. 한편 이러한 조각적 특성을 가지는 스크린 위로 투사되는 영상이 담아내는 비디오적 시간성, 편집된 시간성으로 인해 매 순간의 확대되는 이미지를 통해 하나의 시각의 장 안에서 관객으로 하여금 색다른 경험을 하게 만든다고 볼 수 있다.

3.2. 그림자를 통한 관객성의 재인식과 아파라투스의 확장

앞서 비디오 설치에서의 아파라투스는, 관객이 기계장치의 형태를 인지하지 못하게 만들어진 구조의 전형적인 영화적 아파라투스와는 달리, 관객이 그 아파라투스를 인지하고 경험하게 한다고 설명하였다. 고든의 스크린 작업들에서는 이러한 비디오 설치의 아파라투스를 인지하고 경험하게 하는 방법으로 스크린에 드리워진 관객 스스로의 그림자를 이용하는 경우를 빈번하게 찾아볼 수 있다.

고든은 비디오 프로젝션에 의하여 거대한 영상이미지를 스크린 위에 구현하는 경우가 많다. 다음 섹션에서 이러한 대형 스크린의 활용과 거대한 영상 이미지의 효과에 대하여 논의하겠지만, 이러한 효과들은 그 스케일에 있어 몰입적이고 압도적인 관객 경험을 만들어낸다. 그런데, 동시에 고든의 비디오 프로젝션의 형태에서 특이하게 발견되는 점

12) "The various surfaces I used for projecting the images were very important in differentiating a reading of the two images. Feature Film was projected onto a large screen suspended in the room. Conlon's image was visible from both sides and physically dominated the entire space. Even when the projector was switched off, the screen itself had a presence that competed with the existing architecture. Vertigo, however, was projected onto a nearby wall. The image was much smaller and there was no sound. It felt as though the image could be wiped away, as if, when the projector was switched off, the film had never existed. The original architecture bore no trace of the image that had just been there, seconds before. This made a huge difference in the perception of both images, the difference between a screen and a wall. Beyond the wall was nothing, but with a screen you always have another side. You know there's something on the other side of the screen, whether it's fiction or reality." (Brown, 93-94)

11) Lowry 글은 Michael Fried의 「Art and Objecthood」의 글을 재인용하고 있다.

은 그러한 프로젝션이 영화관의 프로젝션과 같이 몰입적 아파라투스를 만들어내는 동시에 또한 그 반대로 몰입을 방해하는 장치를 관객 스스로의 그림자를 통해 만들어내기도 한다는 점이다.

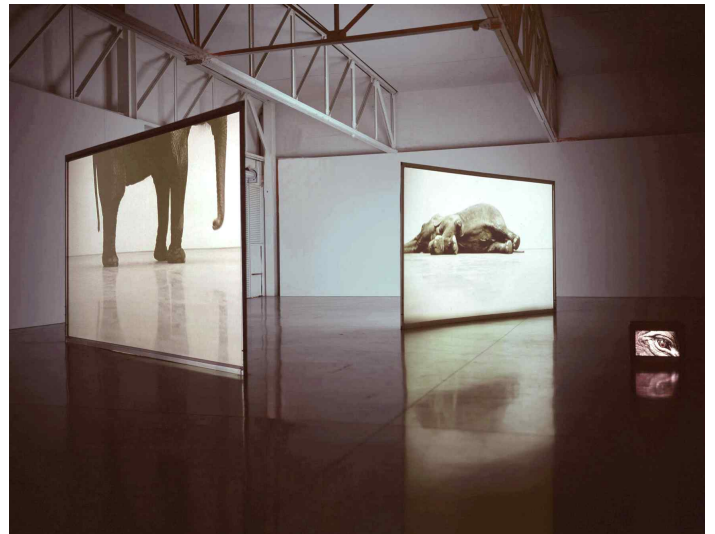


<그림 4> 더글라스 고든, <Play Dead: Real Time>(2003)

이러한 몰입적 기계를 방해하는 기계들은 종종 스크린에 비쳐지는 관객의 그림자에 의해 형성된다. 그는 스크린과 비슷한 높이에 프로젝터를 설치하여 종종 관객이 스크린에 가까이 다가갈수록 스크린에는 관객의 그림자가 드리워지게 유도하는 것이다. 이러한 방식으로 고든은 화면에 나타나는 관객들의 그림자를 통해 기계장치를 드러내는 한편, 그로 인해 관객들은 자신의 존재를 영상 경험 속에서 인지하게 만들고 있다. 이는 고든의 스크린이 관객에게 스크린과 물리적으로 근접할 수 있게끔 허용한 결과에 기인한 것이겠지만, 고든의 이러한 방식의 비디오 설치에 그에 따라 정형화된 관객성을 해체시키기도 한다. 로리(Joanna Lowry)는 고든의 비디오 설치가 라깡식 응시의 모델—즉, 관객(spectator)이 시각(비전)과의 관계를 수행해 낼 수 있는 공간을 제공하는 응시 모델—의 전형이 될 법한 다양한 실천적 예들을 제공하고 있다고 분석한다.¹³⁾ 그리고 고든의 작품의 이러한 응시 모델은 포웰(Michael Powell)의 영화, <Peeping Tom>의 한 장면의 모습을 시각화하고 있는 듯 하다고 설명한다. 즉, 이는 관객이 시각적으로 형상화된 스크린을 바라보는 행위를 인식시키는 것과 같다는 것이다. <Peeping Tom> 영화 속에서는 병적 관음증을 가지고 있는 주인공 마크 루이스가 나온다. 그는 카메라에 부착된 칼을 통해 젊은 여자들을 연쇄적으로 살해하며, 그 죽음의 순간들을 카메라에 담아두었다가 밤마다 그 필름들을 돌려보며 일종의 카타르시스를 느끼는 인물이다. 그런데 어느 날 시각장애인인 한 여인이 마크의 방에 찾아왔다가 마크와 프로젝터, 그리고 스크린 사이에 우연히 서있게 되는 순간이 묘사된다. 그리고 그 순간 스크린에는 공포에 질린 여자의 영상이 나오고 있으며, 서 있는 여인의 그림자가

그 위에 드리워지는 장면이 연출된다. 스크린의 영상을 무심히 바라보고 있는 시각장애인은 그녀가 보고 있는 것이 무엇인가를 마크에게 질문한다. 로리는 이 장면을 예로 들며, 포웰이 자신의 영화의 내러티브 안에서 스크린을 바라보는 행위가 기계에 의해 투사되는 것을 강제적으로 바라보는 행위라는 것을 관객들에게 제시하고 있노라고 말한다.¹⁴⁾ 또한 로리는 고든의 스크린에 종종 드리워지게 되는 관객의 그림자 역시 포웰의 영화 속 장면과 동일한 맥락에서 해석될 수 있다고 말한다. 고든은 스크린 위의 그림자를 통해 공간 안에서 시각적 아파라투스에 대하여 관객 스스로 경험하게끔 강제적으로 이끈다는 것이다. 이러한 경험은 앞서 말했듯, 영화에서의 아파라투스와는 달리, 관객이 비디오 설치의 아파라투스와 관계를 맺고 체화되는(embodied) 현상학적 경험에 다름 아니다. 또한 이러한 전체적 행위는 시각적 장 안에 장면으로서 구성되고 있다.

3.3. 대형 스크린의 활용과 선명한 이미지의 효과



<그림 5> 더글라스 고든, <Play Dead: Real Time>(2003)

오늘날의 비디오 설치 형식의 작업들에서 벽면 자체를 거대한 스크린으로 이용하는 작업들을 종종 마주할 수 있다. 이러한 설치 작업들은 과거의 TV 브라운관, 혹은 모니터 프레임과 같은 스크린의 물리적 경계를 스크린이 되어버리는 벽면, 즉 건물 자체로까지 확장시켜 스크린 공간으로 인식하려는 것이다. 리즈 코츠(Liz Kotz)는 이를 스크린 위에서 전자적 시그널을 동영상으로 변환시키는 주사전 효과와 스크린의 시각적 이미지를 건축적으로 변환시키는 프로젝션 효과 사이의 interplay라고 한다(Kotz, 112).¹⁵⁾

13) The video installations of Douglas Gordon provide an example of a practice which in many ways seems to exemplify the Lacanian model of the gaze: they provide a space in which the spectator literally act out his or her relationship to vision"(Lowry, 273).

14) "Powell presents us with a narrative in which the act of looking at the screen is a compulsive kind of performance that has to be enacted again and again within the machine - filled space of the projection room"(Lowry 278).

15) "It is in the interplay between this screen of scanning—that translates

고든 역시 사람의 실제 크기 혹은 그 보다도 큰, 거대한 크기의 스크린을 그의 작업 안에서 자주 사용한다. IKS(iks-mediennachiv)라는 독일 미디어아트 아카이브 매체와의 인터뷰를 보면, 고든이 실제로 1960-70년대 미니멀리즘 이후의 색면추상(color-field abstract painting) 화가인 바넷 뉴먼(Barnett Newman)의 페인팅 작품들을 보고 그 크기의 영감을 받아 거대한 크기의 스크린을 다루게 되었다고 말한다.¹⁶⁾ 본 연구자들에게도 이러한 고든의 거대한 스크린은 동시대 현대 미술 페인팅에서부터 리차드 세라(Richard Serra)의 거대한 크기의 조각, 그리고 안드레아 구르스키(Andrea Gursky)와 제프 월(Jeff Wall)의 초대형의 크기와 선명한 화질로 인화된 사진에 이르기까지 동일하게 추구되는 하나의 흐름처럼 파악된다. 한편, 이러한 거대한 크기의 대형 스크린 앞에서 관객은 압도되는 심리적 체험을 하게 된다. 코츠 역시 이러한 큰 화면이 주는 시각적 확장과 이로 인해 생성되는 압도감, 그리고 보는 이를 에워싸므로 인해 형성되는 풍요로운 느낌은 그러한 큰 작업 속을 혹은 큰 화면 앞을 거닐며 가지게 되는 현상학적이며 심리적인 체험까지 연결되는 특징을 지니게 된다고 말한다(Kotz, 105).

뉴욕의 가고시안 갤러리(Gagosian Gallery)에 설치되었던 고든의 작품 <죽은 척 해봐: 실시간(Play Dead: Real Time)>(2003)은 갤러리 바닥에 설치된 실제 코끼리 크기의, 약 사람의 키의 두세 배에 해당하는 거대한 대형 스크린 두 개와 하나의 작은 CRT 모니터 하나를 통해 구성되었다. 두 개의 스크린은 디지털 프로젝션으로 구현되며, CRT 모니터를 포함 DVD 영상으로 구현되었다.¹⁷⁾

이 작품의 영상은 ‘미니’라는 네 살짜리 인디언 코끼리에 관한 것인데, 작가는 실제 전시가 있었던 가고시안 갤러리로 코끼리를 데려와 조련사의 지시에 따라 코끼리가 ‘가만히 서있기’, ‘걷기’, ‘눕기’, ‘일어나기’, ‘죽은 척 하기’ 등을 퍼포밍하는 모습들을 영상으로 담아내었다고 한다.¹⁸⁾ 그리고 오픈된 전시에서 선보인 비디오 설치작업에서는, 이러한 영상이 두 개의 거대한 크기의 스크린 위에 투사되었다. 설치 전경을 보여주는 사진과 동영상 자료들을 보면, 스크린 앞에서 목을 뒤로 젖히고 이 코끼리의 영상들을 바

라보는 관객들은 행어 코끼리에 발에 밟힐까 조마조마한 재미와도 같이 코끼리에 압도되는 듯 하다.¹⁹⁾ 이 작업은 갤러리 공간 중앙에 세워진 반투명 스크린에 동일한 영상이 앞뒤로 보이며, 관객이 스크린 주위를 걸어 다니며 스크린을 여러 각도에서 바라볼 수 있게 허락하였다.

또한 각기 다른 위치에 구성적으로 배열된 스크린들은 실제 코끼리를 여러 방면에서 촬영한 후 세 개의 스크린으로 나눠 보여줌으로써 마치 관객 자신이 코끼리를 촬영하고 있는 카메라 감독의 위치에 옮겨 있는 것과 같은 느낌을 가지게 유도할 것이라 예상할 수 있다. 이는 실제 현장을 360도 전체적으로 보여주기 위해, 실제로도 여러 방면에서 촬영한 느낌을 전달하게 될 것이기 때문이다. 이는 영상 속 공간이 스크린 구성을 통해 실제적 공간으로 반영된 것이며, 이는 실제로 ‘지금, 여기’에 코끼리가 돌아다니는 것과 같은 느낌을 전달하게끔 한다. 또한 이러한 ‘지금, 여기’를 통한 코끼리의 재현 방식은 마치 서커스나 동물원에서 혹은 자연 다큐멘터리에서 동물을 보듯, 그 대상(동물)에 대한 우리의 옛 기억을 상기시키는 기능을 한다. 즉, 이러한 재현방식으로 인해 공간이 기존의 예술적 공간에서 색다른 공간으로 상징하게 될 가능성을 암시하는 것이다. 더 나아가, 갤러리 안에서 실제로 촬영했다는 그 사실을 인지하는 관객들은 마치 아직도 코끼리의 기운과 냄새가 남아 있는 듯한 느낌까지 받게 된다. 실제 한 관객은 전시 현장에서 코끼리의 냄새를 맡는 것과 같은 느낌을 받았다고 기록하기도 하였다.²⁰⁾

이렇듯 고든이 활용하는 거대한 스크린(사람 크기를 압도하는 사이즈)과 스크린을 배치한 방식(카메라가 놓여 있는 그 자리 그대로 스크린을 배치한 방식)은 화면을 바라보는 관객에게 화면에서 비추어지는 이미지를 실제로 경험하게 하는 듯한-예를 들어 그 자리에 관객이 없었어도 관객은 그 자리 그 시간 그대로를 느끼는 듯한- 실제성(liveness)과 동시에 이러한 것이 실제 무대에서 펼쳐지는 듯한, 강한 연극성을 함께 보여주고 있다. 또한 이러한 스크린 구성이 추구하는 실제성과 연극성은 다름 아닌 장소와 공간, 그리고 이미지와 기억의 관계를 접근하고 있는 것이라 생각해 볼 수 있다.

한편, 이러한 형식의 접근은 고든이 그의 작업 안에서 구

electrical signals into moving images— and the screen of projection—that transmits these optical images into architectural space—that video occurs”(Kotz, 112).

16) 더글라스 고든 인터뷰 영상. “Douglas Gordon - moving images”, <http://www.youtube.com/watch?v=M1oSYSTygfW>

17) 이 작업은 3 digital video disks (DVD), DVD players, 2 digital video projectors, projection screens, and 1 monitor로 구성되었다. 기록에 의하면 video screen들은 semi-transparent하며, 수직적으로(perpendicularly) 세워져있고, 작은 CRT TV 모니터는 전시장 바닥 코너에 설치되었다고 한다.

18) Saltz, Jerry. 「Elephant Man」 in <http://www.artnet.com/Magazine/features/saltz/saltz3-25-03.asp>

19) <Play Dead: Real Time> 전시 및 전시장에서의 관객 반응을 살펴볼 수 있는 참고 YouTube 동영상 링크들:

“Douglas Gordon: Timeline”: http://www.youtube.com/watch?v=XCvJ73ce8_E
“TATelephant” 동영상 URL: http://www.youtube.com/watch?v=_Geha2p6xwE

20) 이 자료는 한 관객이 미술비평 리서치 페이퍼로 쓴 듯한 인터넷 자료에서 가져왔다.

Bock, Anja. 「An Elephant named Gordon: The production, diffusion and reception of Play Dead: Real Time」 2006.

<http://anjabock.files.wordpress.com/2010/08/pdf-an-elephant-named-gordon.pdf>

성하고자 하는 경험을 창출하기 위하여 접근되기도 하지만 기술적으로 변화되는 상황도 영향을 주었을 듯 하다. 사실 앞서도 설명한 1974년에 제작된 피터 캠퍼스의 <Mem>과 <Dor> 역시 실시간 영상을 곧바로 벽면에 투사하는 프로젝션 기술을 이용하고 있지만, 이러한 형태로 비디오 이미지를 벽이나 스크린에 프로젝션하는 방식은 그 후 프로젝션 기술의 보급과 발전으로 비디오 설치 작업들 사이에서 급격하게 증가하여 드러났다고 볼 수 있다. 또한 프로젝션 기술이 시간이 흐르며 과거보다 좀 더 화질이 선명하며 밝고 큰 영상을 구현할 수 있도록 진화되어갔기 때문이다. 따라서 초기 비디오 아트 작품에서와 달리, 오늘날 대부분의 비디오 작품들은 비디오 자체의 기술의 발전에 의해 해상도가 높아지거나, 혹은 프로젝터의 기술적 사양이 고급화됨에 따라 보다 크고 선명한 화면들을 구현하게 된다. 오늘날 이것이 더욱 발전하여 대형스크린에 최첨단 영상 기술인 HD(high-definition)로 찍힌 영상이 해상도가 높은 영상을 구현하는 프로젝터로 투사되어질 때, 주사선이 거의 보이지 않는 선명한 화면이 구현될 수 있는 것처럼 말이다. 이러한 기술적 변화에 따른 영상 체험의 시각적 변화는 좀 더 확장된 감각적, 심리적 경험으로 연결되기도 한다. 과거의 영상에서 스캐닝에 의한 주사선의 끊임없는 흐름을 통해 비디오 매체의 기계적인 매체성을 각인시켰던 것과 달리, 거대한 고화질 스크린에 투사되는 오늘날의 영상은 마치 하나의 사진과 같은 이미지성을 더욱 강조하게 된다. 또한 비디오 설치에서의 사라진 주사선으로 인한 선명한 이미지와 대형화된 화면은 영화관에서나 경험할 수 있는 이미지에 기반한(image-based) 영화적 특성과 좀 더 가까워지며, 다시금 영화와 비디오의 경계를 흐려가는 역할을 하고 있다고 볼 수 있다.

4. 맺는 말

지금까지의 연구를 요약하면 다음과 같다. 대부분의 초기 비디오 설치미술은 스크린을 조각적으로 혹은 폐쇄회로를 이용한 카메라와 스크린을 이용하여 프로젝션 장치를 인식 시키게 함으로써 당시 대중 매체인 TV 혹은 영화와는 다른 아파라투스적 접근을 이용하는 작업들을 통해 비평적 접근을 하여왔다. 그리고 그러한 비디오 설치미술은 여러 장르의 예술과 융합을 거듭해오는 한편, 오늘날 테크놀로지의 발전에 따른 영상 장비의 고급화로 인해 다양한 스크린 영상 연출을 가능하게 하고 있다. 이러한 현대의 비디오 설치 작업들은 초기 비디오 설치와는 다른, 확장된 측면들을 보여주고 있는 것이다. 그러나 아직 많은 연구들이 초기 스크린 기반 설치미술에 대한 논의에 머물고 있으며,

오늘날의 비디오 설치미술의 확장된 측면에 대한 연구가 아직 활발하지 않았다. 따라서 본 연구는 이러한 비디오 설치가 가지는 현대적 특성들을 연구하고자 한 것이다. 특히 본 논문은 현재도 활발히 활동하고 있는 작가 더글라스 고든의 스크린 설치 작업을 중점적으로 살펴봄, 1960-70년대 초기 비디오 설치 미술의 형태와 연결되어지는 지점과 또한 더 나아가 발전하거나 확장되고 있는 점들을 발견하여 보고자 하였다. 고든은 스크린이라는 매체를 보다 적극적으로 이용하여, 기존의 영상 이미지 재현을 위한, 즉 영상 이미지를 보여주기 위한 도구로서의 스크린의 사용에서 벗어나 스크린의 위치, 사이즈, 배치 방식을 다양하게 접근해 왔음을 알 수 있었다. 그의 작업에서의 이러한 스크린에 대한 접근과 구성 방식은 비디오 설치 작업 안에서 끊임없이 관객 스스로의 존재를 상기시키고, 영상 공간 속의 혹은 영상 속 대상과의 관객의 경험을 적극적으로 개입, 확장시켰다. 과거의 영상 관객이 그저 스크린 위에서 펼쳐지는 작품을 눈으로 감상하는 존재였다면 오늘날의 관객은 몸소 공간 안에서의 시각적이며, 동시에 촉각적인 심리적 경험을 하게 되는 것이다. 고든의 이러한 스크린을 이용한 설치 방식으로 계속하여 관객과의 관계를 새로이 형성하고 확장시켜가고 있음을 발견하였다.

고든의 스크린 사용방식과 설치기법들을 연구하는 본 연구의 과정은, 연구자들에게 작가 고든의 작업들을 보다 폭넓게 이해하는 계기가 되었다. 그리고 더 나아가 현재 논의되는 고든의 작업에 대한 연구가 대부분 콘텐츠 중심으로 집중되어 있었다면, 스크린의 활용과 배치, 그리고 아파라투스적 접근 등 형식적인 측면에서 연구가 고든 작업에 대한 개념적인 이해의 폭을 넓히는데 도움을 줄 수 있음을 확인하는 과정이 되었다.

한편, 비디오 설치미술 작업들의 스크린의 구성과 배치 방식 연구는 비디오 설치에서의 영상 자체에 집중된 논의를 비디오 설치적 맥락에서의 관객성으로 보다 세분화시켜 연구할 수 있는 훌륭한 기제가 됨도 함께 발견하는 과정이었다. 이러한 연구를 계기로 본 연구자들은 비디오 설치미술의 공간적인 접근과 관람 경험 방식을 고든뿐만 아니라 다른 비디오 설치 작가들의 작업들을 통해 보다 확장시켜 연구를 해 볼 필요성을 또다시 발견하였으며, 이를 향후 연구로 남기고자 한다.

참고문헌

백영주, 「스크린 기반 설치미술의 공간 체계와 관객성: 초기 스크린 기반 설치미술 작품을 중심으로」, 기초조형학연구 Vol.12. No.4, p.203-211, 2011
 로잘린드 크라우스, 『현대조각의 흐름』, 윤난지 역, 서울: 예경, 1997
 이현진, 「경계적 대상으로서의 스크린」, 기초조형학연구 Vol.12. No.3, p.409-418, 2011a

이현진, 「현대 영상 예술 속의 다층적 폐쇄회로들: 카메라-스크린 인터페이스를 중심으로(Multiple Levels of Closed Feedback Loops in Contemporary Moving Images: Based on Media Artworks using the Camera-Screen Interface)」, 백남준의 선물 4: TV 코뮌, 달리- 서로- 너머-(TV Commune, De-, Inter-, Trans-), 백남준 아트센터, p.69-97, 2011b

정재형, 「영화의 새로운 관람 및 영상방식: 뉴미디어로서의 갤러리 영화」, 영상기술연구지 2012-16호, p.105-115, 2012

조선령, 「비디오 아트의 미학」, 한국미학예술학회 제9호, p.187-202, 2009

토마스 엘세서 & 말테 하게너, 『영화이론: 영화는 육체와 어떤 관계인가』, 윤종욱 역, 서울: 커뮤니케이션북스, 2012

Balsom, Erika, 「A cinema in the gallery, a cinema in ruins」, Screen, Vol.50, Issue.4, p.411-427, 2009

Bellour, Raymond, 「Of an other cinema」, in 『Art and the Moving Image: A Critical Reader』, Tanya Leighton, ed., London: Tate Publishing, p.406-422, 2008
<http://sites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic837293.files/BellourOfAnotherCinema.pdf>

Bellour, Raymond, 「Cinema, Alone/Multiple Cinemas」, Alphaville: Journal of Film and Screen Media, Issue 5, Summer 2013
<http://www.alphavillejournal.com/Issue5/HTML/ArticleBellour.html>

Bock, Anja, 「An Elephant named Gordon: The production, diffusion and reception of Play Dead: Real Time」, 2006
<http://anjabock.files.wordpress.com/2010/08/pdf-an-elephant-named-gordon.pdf>

Brown, Katrina M., 『Tate Modern Artists: Douglas Gordon』, London: Tate Publishing, 2004

Fried, Michael, 「Art and Objecthood」, Artforum, Vol.5., No.10., p.12-23, 1967

Iles, Chrissie, 「Between the Still and Moving Image」 in 『Into the Light The Projected Image in American Art 1964-1977』, Iles, Chrissie ed. New York: Whitney Museum of American Art, p.33-69, 2001

Kim, Jihoon, 「The Post-Medium Condition and the Explosion of Cinema」, Screen, Vol.50 Issue.1, p.114-123, 2009

Kots, Liz, 「Video Projection: The Space Between Screens」 in 『Theory in Contemporary Art since 1985』, Zoya Kocur and Simon Leung eds. Oxford: Blackwell, p.101-115, 2005

Krauss, Rosalind, 「Video: The Aesthetics of Narcissism」, October, Vol. 1, Spring, p.51-64, 1976

Lowry, Joanna, 「Performing Vision In The Theatre Of The Gaze: The Work of Douglas Gordon」, in 『Performing the Body - Performing the Text』, Amelia Jones and Andrew Stephenson eds. London, Routledge, p.273-282, 1999

Morse, Margaret, 「Video Installation Art: the Body, the Image, and the Space-in-Between」, in 『Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art』, Doug Hall and Sally Jo Fifer eds. San Francisco: Aperture, p.477-486, 1989

Saltz, Jerry, 「Elephant Man」 in
<http://www.artnet.com/Magazine/features/saltz/saltz3-25-03.asp>

영상자료:
 더글라스 고든 인터뷰 영상. "Douglas Gordon - moving images",
<http://www.youtube.com/watch?v=M1oSYSTygfW>