

이화여자대학교 대학원
2006 학년도
석사학위 청구논문

사회 참여적 비디오 아트 표현 연구

디지털 미디어 학부

이 설 아

2007

사회 참여적 비디오 아트 표현 연구

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2007년 1월

이화여자대학교 대학원

디지털미디어학부 이 설 아

이 설 아 의 석사학위 논문을 인준함

지도교수	유 현 정	_____
심사위원	유 현 정	_____
	박 승 호	_____
	류 한 영	_____

이화여자대학교 대학원

목 차

1. 서론.....	1
1-1 논문개요.....	1
1-2 작품의 목적과 필요성.....	3
1-3 논문의 범위.....	5
2. 비디오 아트의 사회 참여적 특징.....	7
2-1 역사적인 배경.....	7
2-2 형식적인 측면.....	9
2-3 매체적인 측면.....	10
3. 사회 참여적 작가 사례 연구.....	12
3-1 Jenny Holzer.....	12
3-2 Barbara Kruger.....	16
3-3 Shirin Neshat.....	19
3-4 Klaus vom Bruch.....	23
4. 작품연구.....	28
4-1 작품제작배경.....	28
4-2 작품의 표현 및 의미.....	33
4-3 작품표현.....	39
5. 결론.....	47
참고문헌.....	48
Abstract.....	50

표 목 차

<표 - 1> 사회 참여적인 작가들의 비교 분석.....	26
---------------------------------	----

그림 목 차

<그림- 1> Jenny Holzer 작품 모음	14
<그림- 2> Jenny Holzer <Xenon Projection>.....	15
<그림- 3> Jenny Holzer <Xenon Projection>.....	15
<그림- 4> Jenny Holzer <Bench>.....	15
<그림- 5> Barbara Kruger <Help>.....	18
<그림- 6> Barbara Kruger <I shop therefore I am>.....	18
<그림- 7> Barbara Kruger <Your body is a battleground>	18
<그림- 8> Barbara Kruger <Your body is a battleground>	18
<그림- 9> Shirin Neshat <Turbulent>.....	20
<그림- 10> Shirin Neshat <Rapture>	21
<그림- 11> Shirin Neshat <The Shadow under the Web>.....	22
<그림- 12> Klaus vom Bruch <Allies' Tape>.....	25
<그림- 13> Klaus vom Bruch <Artaud Addresses The Soldiers>	25
<그림- 14> 이설아 <작은빛>, 캔들데이 캠페인	31
<그림- 15> 이설아 <작은빛>, 캔들데이 캠페인	31
<그림- 16> 이설아 <더하다>	35
<그림- 27> 이설아 <손들의 여행>.....	37

작 품 목 차

<작품- 1>	41
<작품- 2>	44
<작품- 3>	46

1. 서론

1-1 논문개요

예술 작품은 작가가 생각하는 바, 이야기하고자 하는 바를 표현한 것이라 말할 수 있다. 작품을 접하게 되는 관람자는 작품 앞에서 작가의 생각과 감정, 말하고자 하는 의도를 읽어내며 작품과 소통하게 된다. 이러한 작품과 관람자간의 소통을 생각할 때, 관람자가 전시장에 와서 작품을 대하며 소통하는 방법은 소극적인 방법이라고 여겨진다. 21세기는 소통의 시대로 작품이 관람자에게 적극적으로 다가갈 수 있는 연구의 중요성은 점점 강조되고 있다. 이러한 소통은 형식적, 의미적인 부분에 있어서 적극적인 자세를 취한다고 말할 수 있을 것이다.

적극적인 소통의 형식적인 면은 작품이 보여지는 방법적인 측면으로 작품이 전시되는 공간에 대해서 이야기한다. 전통적인 작품의 전시방법은 전시장이나 갤러리에서 보여지는 것이다. 최근에는 전시장을 벗어나 건축의 한 부분으로 조각이나 설치미술을 전시하는 경우가 많으며, 건물 내부에 회화나 설치미술로 인터리어를 하는 사례도 많다. 적극적인 전시방법은 거리의 전광판이나 보도 블록에 전시하거나, 건축물에 프로젝션을 하는 작품 등의 예를 들 수 있다.

적극적인 소통에 있어서 의미적인 측면은 작품에 작가가 가지는 생각과 가치관을 적극적인 반영하는 것을 말한다. 이는 작품의 구상에서부터 작가가 지향하는 목적과 의도를 가지고 작품을 제작하는 것을 의미한다. 이러한 작품의 예로 1980년대 민중운동의 일환인 민중미술¹을 들 수 있다. 민중미술은 작가가 특정

¹ 민중미술은 1980년대 제5공화국에 대한 저항이 사회운동으로 확산되던 무렵에 등장한 미술 흐름의 한 형태이다. 리얼리즘을 포용한 민중미술은 민족 구성체로서 민중 주체를 구체적으로 찾아서 지향하려는 운동의 일환으로, 1980년 젊은 작가들의 동인 모임인 '현실과 발언'이 창립되면서 본격화되어 미술사의 한 흐름을 형성했다. 대표적 작가로 강요배·김호석·박불뚝·손장섭·손상기·신학철·안창홍·오경환·오윤·임옥상·전수천·정복수·홍성담 등이 있다.

이데올로기와 노동운동을 목적으로 하여 그 사상과 이념을 표출한 작품들이다. 사회 참여적인 작품은 작가의 생각만을 담은 소극적인 소통을 넘어서, 관람자의 참여를 유도하고 작품 감상 이후에도 그에 따른 행동을 유도하여야 한다고 생각한다.

예술의 사회적 참여에 있어서 예술가는 그가 속한 사회와 지역에 동떨어진 것이 아닌, 그의 영향을 받으며 살아가고 있기에 사회적인 문제를 동한시해서는 안된다고 여겨진다. ‘나는 예술가가 조작과 유혹에 대한 책임감을 회복하길 바라며, 예술이 오락산업, 영화, 팝 음악과 광고 산업처럼 정치적 영향을 발휘할 수 있기 바란다’라는 제프쿤즈(Jeff Koons)의 말처럼 예술 작품이 사회적 영향력을 가져야 한다고 여겨진다.

본 연구는 사회 참여적 예술에 대하여 내용적으로는 사회적 이슈를 가지며, 방법적으로는 공공 이익 추구의 목적에 부합하는 대중적인 전달로 그 정의를 한정한다. 민중예술로 대변되는 일련의 작업과 구분 되어지는 점은 특정 이데올로기가 아닌 탈이념적이며 보편적인 공동체의 공공복리를 목적으로 하는 것이다. 이러한 정의는 사회 참여적인 예술이 노동운동이나 민중예술로만 대변되는 왜곡된 인식에 대해 탈피할 수 있을 것이다.

본 연구 작품은 소수의 관람자들에게만 접근하는 전시장 안을 벗어나 관람자들의 생활인 공공장소에서 전시하여, 작가의 생각을 전달하며 사회 문제에 대한 동참을 유도한다. 연구자의 작품은 사회 참여적인 내용과 형식을 담아내며, 비디오 아트인 영상으로 표현한다. 비디오 아트는 비디오를 표현 수단으로 하는 영상 예술이다. 영상은 이미지, 사운드의 결합으로 인간의 생각과 감정에 영향을 미치며, 인간의 행동에 있어서도 그 영향력을 미친다는 다수의 연구 결과가 있다. 이에 연구자의 사회 참여적인 작품은 효과적인 내용 전달을 위해 영상의 영향력을 가진 비디오 아트로 구현하고자 한다.

본 연구는 사회 참여적 비디오 아트 작품에 대한 표현 연구이다. 작품의 주제는 북한 인권에 관한 것으로, 관람자들에게 북한 인권 탄압을 알리며 지속적인

행동을 유발하는 사회 참여적인 목적을 가진다. 사회 참여적인 작품은 역사적으로 많이 등장하였으나, 사회 이슈에 대한 반영과 고발, 비판에서 그쳤던 것이 대부분이었다. 그러나 사회 이슈를 알리고 대안을 제시하여 관람자로 하여금 동참하게 하는 연구자의 작품 연구가 이제까지 사회 참여적인 성격을 띤 다른 작품들과 차별화가 된다는 것에 본 연구의 의의를 가질 수 있다.

1-2 작품의 목적과 필요성

영상은 복합매체로 이미지와 사운드의 결합이 감성적으로 인간에게 영향을 미침을 볼 수 있다. 공포영화를 보고 무서움을 느끼거나, 슬픈 영화를 보면서 눈물을 흘리는 경험들은 비록 영상이 평면인 2차원에 불과하지만 그 영향이 인간의 감성에 까지 미친다는 사실을 보여준다. 또한 TV나 영화 매체가 더욱 일상 생활에 가까워지면서 그 영상에 담겨있는 메시지가 인간의 사고에 미치는 영향이 더욱 커졌음을 볼 수 있다. 다큐멘터리의 호소는 사람들의 생각을 일깨우거나, 개인이 가진 기존의 사상과 생각들을 변화시키기도 한다. 청소년범죄는 청소년들이 범죄 영화나 폭력영화를 모방하여 저지르는 경우가 많다. 영화나 게임의 가상 공간과 현실을 구분하지 못하는 정신적인 혼란의 사례, 폭력 영화를 보면 폭력적인 성향이 강해진다는 연구 결과를 볼 때, 영상은 알게 모르게 인간의 생각과 가치관의 판단, 행동양식에 많은 영향을 준다고 할 수 있다. FCC(Federal Communications Commission)의 회장 뉴튼 R. 미노우(Newton R. Minow) 조차 텔레비전을 “광대한 황무지”라고 묘사하면서 텔레비전의 프로그램이 가져오는 부정적 영향에 우려를 표했다.

영상범람의 시대에 영상의 영향력이 크다는 것은 누구나 인정하는 것이다. 영

상매체가 사람의 생각과 행동들에 있어서 부정적인 영향을 미친 연구들이 많이 있다. 그러나 역으로 영상의 영향력이 크다면 부정적 영향뿐 아니라 긍정적인 영향 또한 미친다는 것을 간과할 수 없다. 영상의 긍정적인 측면에 대해 말할 수 있는 예는 TV공익광고를 들 수 있다. TV공익 광고는 사회 질서의 유익을 위해 만들어진 영상으로 금연, 마약 중독 방지, 자살 방지, 음주 운전 방지, 가족의 소중함, 나라에 대한 자부심 등 이 사회 구성원들에게 바람직한 삶을 살도록 영상 메시지를 전달하여 그들의 사고와 행동에 영향을 미친다. 이는 영상이 이미지와 사운드 결합으로 이루어져 인간의 시청각 감각 변화 인지를 자극하고, 주목하게 하는 특성을 지니기 때문에 가능한 것이다. 이러한 영향력을 가진 영상은 예술에 있어서 다양한 비디오 아트로 구현된다.

이렇게 볼 때 영상은 연구자의 사회 참여적 작품을 표현하기 위해 가장 효과적인 매체가 될 수 있기에 연구자의 작품은 이를 구현하는 비디오 아트로 작품을 표현한다. 비디오 아트가 가지는 영상적 임팩트와 작품을 보여주는 전시 효과의 극대화를 통해 연구자는 영상으로 표현된 작품의 영향력을 더 높일 수 있을 것이다.

사회 참여적인 예술은 역사적으로 다수 있었으나, 그것은 시대에 대한 반영, 비판의 목소리가 대부분이었다. 그러나 진정으로 사회 문제에 대한 목소리를 내려면 좀더 적극적인 방법이 필요하다고 생각했다. 이의 적극적인 형태로 작품의 구상에서부터 사회 참여적인 목적을 가지고, 제작, 전시하는 것은 예술의 사회 참여에 한걸음 나간다고 본다. 북한 인권과 같은 사회적인 문제에 동참하고자 하는 연구자의 자세는 작품으로 표현되며, 사회 문제의 반영을 넘어서 이를 적극적 알리는 것을 목적으로 한 사회 참여적 비디오 아트 작품으로 연구되었다.

1-3. 논문의 범위

본 연구는 예술의 사회 참여적인 부분을 고찰하며, 사회 참여 중에서도 사회 문제의 반영, 고발적 측면이 아닌, 사회문제에 대해 적극적인 참여와 대안을 제시하고자 한다. 본 연구는 사회 참여 예술이라는 광대한 범위 내에 내용적, 방법적인 면을 한정하고자 한다. 내용적으로는 사회 참여적 예술 작품이 사회적 이슈를 가지며, 공공 이익 추구를 목적으로 한다. 방법적으로는 이 목적에 부합하는 대중적인 전달로 그 정의를 한정한다. 이는 국내에서 사회참여적 예술이 쉽게 민중 예술로 대변되는 왜곡된 인식에 대한 사회 참여적 예술의 재정의로 볼 수 있을 것이다. 특정 이데올로기가 아닌 탈이념적이며 보편적인 공동체의 공공 복리를 목적으로 하는 작품은 민중예술이 가지는 일련의 작품들과 구분 된다.

연구자는 '북한 인권'을 주제로 한 비디오 아트 작품 표현 연구를 제시한다. 2장에서는 비디오 아트가 가지는 사회 참여적인 특성에 대한 이론적 고찰을 한다. 이론적 고찰은 역사적, 형식적, 매체적 측면으로 분석하였다. 초창기 비디오 아트는 상업적 텔레비전에 대해 대항하기 위한 수단이었던 역사적인 측면을 살펴 보며, 형식적인 측면에서 비디오는 사회비판, 고발적인 내용을 담아 내는 데에 기존의 예술 형식보다 효과적인 영향력을 끼친다는 것을 볼 수 있다. 또한 매체적인 측면에서 비디오는 가격이 낮춰지고 손쉬운 장비의 발달로 인해, 일반인들과 저예산 아티스트에게 영상작업이 가능하게 되어 사회 참여적인 영상을 손쉽게 만들 수 있었음을 알 수 있다. 3장에서는 실제 예술 분야에서 사회 참여적 작품 활동을 하는 예술작가들을 살펴보겠다. 공공장소인 전광판으로 사회적인 메시지를 전달하는 제니 홀저와 강렬한 사회적인 메시지를 캠페인적으로 공공장소의 포스터나 광고판, 공공물이 작품인 바바라 크루거는 비디오아트 작가는 아니지만, 이들의 작품의 주제는 사회적 이슈로부터 시작되고, 적극적인 전시방법인 대중 거리에서 작품을 전시하는 것을 볼 수 있다. 이란 여성 차별에 항거

하는 주제의 작품을 하는 쉬린 네사트와 개인과 사회가 가지는 영상의 기억의 대조를 표현하여 전쟁 등의 사회적인 이슈에 문제제기를 하는 클라우스 폼 브루흐는 비디오아트 작가들로 그들이 생각하는 사회 이슈에 대한 작가의 생각을 영상작품으로 잘 드러남을 볼 수 있다. 이 4명의 작가들의 작품들을 비교 분석하여 정리한다. 4장에서는 연구자의 이전 작품들과 연장선상의 작품 제작 배경을 설명하며, 북한인권에 관한 작품 표현의 형식 및 의미에 대해 논한다.

2. 비디오 아트의 사회 참여적 특징

2-1 역사적인 배경

비디오 아트는 그 시작부터 사회 참여적인 성격을 가졌다. 비디오 아트가 시작된 1960년대는 인권운동, 비트 시 운동 (the Beat Stage), 베트남 전쟁, 정치, 마약, 락앤롤으로부터 자극 받은 청년 운동이 일어났다. 이 시기에 제 3세계에서는 서구 제국주의의 지배에 대항하는 민족해방운동이 벌어지고 있었고, 미국, 프랑스, 독일 등에서 청년들은 이전세대의 모든 것을 부정하며 거리로 나섰다. 베트남 전쟁은 격렬한 반전운동의 대상이 되었다. 1968년 프랑스 학생들은 구질서로 상징되는 드골 정권에 대해 봉기했으며, 1969년의 우드스톡 페스티벌은 전 세계 청년문화운동의 상징적 집회가 되었다. 반전, 평화, 인권, 자유, 섹스, 사랑, 혁명은 이 시기를 대표하는 청년문화의 개념들이었으며, 정치적, 창조적, 이데올로기적 행동주의가 만연하여, 세계의 청년들은 기존 질서에 반대하고 저항하며 자유를 추구했다.² 새롭게 부상하는 이 정치적 세대는 보다 열린 사회와 대안적인 체제를 바라며, 그들의 사회적 가치관을 반영하는 문화를 형성하길 바랐다. 창조적이고 저렴한 제작 방식을 가진 비디오라는 도구는 이 새롭고 저항적인 문화를 정착시키기 위해 노력하는 60년대 청년들에게 이용되었다.

1960년에, 소니(Sony)가 최초로 휴대용 비디오 녹음 기계를 선보였는데, 이것은 아티스트, 행동주의자, 그리고 일반 개인들이 직접 선택한 이미지를 녹음하는 매체가 되었다. 이는 보편화된 텔레비전 산업의 상업주의를 반발하는 기능을 하였다. 텔레비전은 엄청난 권력을 가졌으며, 1950년대 후반에는 미국 가정의 85%가 한대 이상의 텔레비전을 소유하였으며, 1960년대에는 텔레비전이 미국인들은 매일 7시간까지 텔레비전을 시청하였다. 텔레비전은 광고로 인해 새로운

² 마이클 러시, 『뉴미디어 아트』, 심철웅 역, 시공사, 2003. p.138

소비사회를 낳아 계속 발전하였고, 텔레비전 방송사들의 상업화가 완성됨에 따라, 텔레비전은 매체 감시단과 예술가들의 적이 되었다. 포타팩(Portapak)이라고 불렀던 새로운 소니 휴대용 카메라와 녹음기는 재현의 새로운 창조적 도구로서 비디오의 가능성을 보았던 아티스트와 증거기록의 무기로서 비디오를 보았던 액티비티들에게 주목을 받았다.³ 비디오는 완전히 새로운 매체였고 그것을 어떻게 이용해야 되는지를 가르쳐주는 기존의 관습은 존재하지 않았기에 새롭고 도전적인 방식으로 이들은 비디오를 이용하였다.

개인용 비디오의 사용이 가능해진 1970년 초부터 빌레트 (F. Gillette), 쉘버그(M. Shamberg), 라이언(P.Ryan)과 같은 사람들은 ‘미학적으로 파탄에 빠지고 상업적으로 부패한’ 텔레비전을 공격하며 산업적이고 기술적인 문화 전반을 비판하기 위해 비디오를 이용하여 이른바 ‘게릴라 텔레비전’을 주창했다. 레인 댄스 (Raindance Corporation), 비디오프리엑스(Videofreex), 글로벌빌리지 (Global Village), TVTV(Top Value Television), 피플스 비디오 시어터(Peoples Video theater)와 같은 집단 역시 기존의 텔레비전과는 다른 새로운 형식과 내용의 전자영상들을 만들어 내기 시작했다.⁴ 또한 텔레비전을 오브제로 작품을 활동한 백남준과 같은 텔레비전의 획일적인 문화를 비판하는 비디오 아트 작가들의 작품들이 등장했다. 비디오 아트 작가들은 비디오가 새롭고, 아직 발견하지 않은 중대한 미학적 가능성을 가졌으며, 개인적 표현을 위한 매체로서 사용될 수 있었기에 비디오를 기꺼이 수용했다. 비디오 아트의 등장은 60년대 초에 전개된 플럭서스 운동과도 관련된다. 이 운동은 언어에 의한 해설 양식 안에서 경직된 텔레비전 영상을 문제삼고자 하는 것이었다. 플럭서스 영화 예술가와 같이 비디오 아트 작가들은 텔레비전을 둘러싼 문화 전쟁과 널리 보급된 텔레비전 문화에 관해 비판하는 내용의 작품 형태와 퍼포먼스로 목소리를 내었다.⁵

³ 『Move on Asia』, Asia Art Form(AAF) in Seoul, 2006, p.45

⁴ 주형일, 『영상 매체와 사회』, 한울아카데미, 2004. p.145-147

⁵ 마이클 러시, 『뉴미디어 아트』, 심철웅 역, 시공사, 2003. p.97

2-2 형식적인 측면

비디오는 사회적 목적을 위해 사용되어 사회참여의 수단이 되었다. 대표적인 사례는 1991년 미국의 로드니 킹 사건으로써⁶, 이것은 우발적인 사건을 기록한 후 폭로하는 소극적 형태의 사회참여를 보였다. 로드니 킹이라는 흑인이 과속과 음주운전으로 백인 경찰관들에게 체포되는 과정에서 불법적 폭행을 당하는 사건이 발생했다. 이때 조지 홀리데이라는 사람이 우연히 그 장면을 비디오로 촬영했고 이 비디오는 텔레비전을 통해 공개되었고, 이것은 미국 사회 내의 흑백갈등과 공권력 남용의 문제를 부각시키면서 엄청난 사회적 사건으로 발전했다. 홀리데이는 비록 의도하지 않았지만 비디오를 통해 미국 내의 인종차별과 공권력 남용에 대한 사회 비판을 하게 된 셈이다. 이처럼 우발적인 경우뿐 아니라, 비디오는 개인이나 집단이 특정한 정치적, 사회적, 문화적 목적을 가지는 영상을 제작, 공개할 수 있다. 미국의 ‘게릴라 텔레비전’ 운동에서 볼 수 있듯이 비디오를 사회적 참여를 위한 수단으로 보는 집단들은 자신의 정치적 목소리를 표현하기 위해, 기존 사회 질서를 비판하기 위해, 사회의 변화를 이끌어 내기 위해 비디오를 사용한다. 비디오를 통한 이러한 적극적 형태의 사회참여는 비디오 카메라가 일반화되면서 더욱 확대되었다. 제도권 텔레비전과 연계되어 비디오 저널리스트(VJ)는 일상생활의 작은 부분들을 밀착취재하며 생생한 삶의 현장들을 보여준다. 이는 비디오를 활용한 적극적 사회참여의 새로운 형태를 제시하고 있다고 할 수 있다.

비디오는 조형성이 강하고 추상적이지만, 매체의 특징인 지속성과 연속성으로 인해 서술적인 측면이 발달하기도 한다. 비디오는 이야기를 만들기도 하고, 실제인물과 가상의 인물을 연출해내는가 하면, 다큐멘터리 자료를 만들어 내기도 한다. 비디오 아트는 서정성이나 사회 비판적 성향 등의 여러 성격을

⁶ 주형일, 『영상 매체와 사회』, 한울아카데미, 2004. p.145-147

가진다. 또한 비디오 아트는 양피지처럼 비디오 아트 자체를 소재 삼아 중복효과를 피하기도 한다. 그 당시 미술이 추상화나 형식주의, 미니멀리즘 등과 같은 조형예술적 성향에 치우침으로 상대적으로 소홀했던 서술성을 비디오 아트는 1970년대와 1980년대의 예술에 새로이 편입시켰다. 특히 20세기 말에 이르러서는 빌비올라 같이 인물이나 상황을 연출하는 설치 작품군이 형성되었다. 1980년대와 1990년대의 비디오 아티스트 대부분은 문화적, 성적 정체성과 정치적 자유를 추구하는 개인적 내러티브에 주의를 돌렸다. 이는 경제적인 현실을 나타내는 것이기도 하는데, 상대적으로 평화롭고 경제적으로 번영한 시대를 살고 있는 서구 유럽, 북아메리카, 일부 일본의 예술가들은 개인적, 사회적 평등을 성취하려는 자신들의 갈망을 전달하기 위해 비디오를 사용했다. 반면, 동유럽과 중동, 극동 아시아가 포함되어 있는 동부의 비디오 아트 작가들은 정치 투쟁이 예술적, 경제적 관심사였다.⁷ 이처럼 비디오는 사회적 목적을 가지고 사회 문제를 폭로하거나 작가 개인의 서술적 내러티브를 표현하는 도구로 사용되었다.

2-3 매체적인 측면

비디오라는 매체는 일반인도 손쉽게 영상을 기록하고 재생할 수 있는 기회를 주었다. 과거 영상작업은 방송국이나 영화사의 시스템 안에서만 가능한 카메라와 영상편집기계들이 있어야만 가능했다. 그러나 20세기와 21세기를 거치면서 휴대용 카메라의 크기가 소형화가 되고, 가격이 싸지며, 질이 높아지고, 다른 매체와 결합도 용의하게 되어 개인 퍼스날 컴퓨터 시스템으로도 영상편집작업이

⁷ 마이클 러시, 『뉴미디어 아트』, 심철웅 역, 시공사, 2003. p.118

가능해졌다. 이는 과거 영상이란 장르가 소수의 제작자들이 만들 수 있는 것이 라면, 이제는 일반인들과 저예산 아티스트에게도 영상작업이 가능하게 되었다는 것이다. 매체적 특성으로 비디오는 접근이 쉽고, 전파도 용의하기 때문에, 특히 초창기 비디오 아트는 정치적인 성향을 띠었다. 비디오는 TV와 같이 고정된 시선이 아닌, 좀더 사회 문제에 쉽게 다가가며, 진실성에 가까운 현장성 있는 화면 구성과 편집을 시도했다. 작가들은 비디오가 매체로서 미학적 실험에 무한한 가능성이 있음을 발견했다. 비디오라는 매체가 자아, 의식 또는 주체적 문화 패턴을 반영하는 시간, 공간, 소리의 지각을 반영할 수 있다는 것을 발견했다. 이들은 비디오가 관찰자와 피관찰자를 감시하는 증인으로써, 또한 언어나 텍스트, 문화 장치를 파괴하는 개념적인 도구로서 기능할 수 있다고 인식했다. 이로 인해 영상신호 그 자체가 매체의 본질적 성격을 탐구하게 되었다.⁸

여성운동을 하는 여성작가들도 비디오를 적극적으로 활용할 수 있는 매체로 사용하였다. 이는 비디오가 여성들이 다루기에도 간편하고 용의하며, 비디오라는 자체가 예술 전용의 것만은 아니라는 여러 이유 때문에 가능한 일이다. 비디오 아트는 텔레비전 방송의 일방적인 송신 방송과는 다르게 영상 채집에서부터 편집, 제작, 시청의 선택이 자유로와 쌍방향 소통 방식을 가지는 특성을 지닌다.

⁸ 『Move on Asia』, Asia Art Form(AAF) in Seoul, 2006, p.48

3. 사회 참여적 작가 사례 연구

연구자의 작품에 내용적, 방법적으로 영향을 미친 현재 사회 참여적 작품 활동을 하고 있는 작가들의 사례를 연구한다. 정치적, 사회적인 이슈들에 자신의 관점을 텍스트로 표현하여 공공장소에 여러 미디어를 사용하여 작품을 표현한 제니 홀저와 대표적인 예술 사회운동가로서 바바라 크루거의 작품을 사례 연구로 제시한다. 이들은 비디오 아트 작가들은 아니지만, 사회 문제에 대한 적극적인 참여의 방법으로 강력한 사회적 메시지를 공공장소에 전시하여 일반 대중들에게 알리는 목적을 달성하며 영향력을 가졌다. 또한 비디오 아트 작가들 중에서 영상매체를 이용하여 사회문제를 상징적으로 표현, 작품 활동을 하는 쉬린 네사트와 클라우스 폼 브루흐는 의 작가들의 작품들을 연구한다. 이들의 작품은 사회 문제에 대해 다큐멘터리적 표현으로 직접적으로 보여주는 것이 아닌, 작가가 이미지를 가공하고 연출하여 관람자들에게 작가가 가진 생각들의 상징을 읽어내도록 유도하는 작업을 한다. 이러한 사회 참여적 작품들의 다양한 표현과 형식들을 살펴보고자 4명의 작가들을 연구한다.

3-1 제니 홀저 (Jenny Holzer)

미국의 여성작가 제니 홀저는 1980년대에 강렬한 정치적 색채를 띤 자신만의 문장을 전광판이나 광고매체를 사용해 도시 한복판에 선전하는 현대미술의 도발적인 작가이다. 그녀는 영상 프로젝션을 통해 빛이 나는 텍스트들을 공공장소에 보여주는 작업을 한다. 또한 의자라는 오브제에, 정원이라는 공간에 그의 작업을 확대하고 있다. 제니 홀저가 관심을 가지고 초점을 맞추고 있는 것은 텍스트의 의미를 연구하는 것으로, 이는 공공 장소에 자신의 개념을

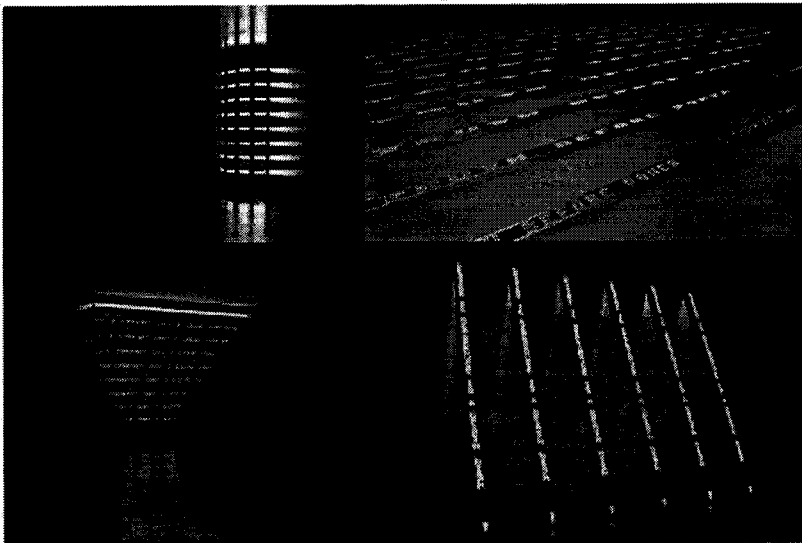
뿌리기 위험이다. 1970년대 후반 이후, 그녀는 거리나 공공 건물에서 작업하는데, 그 풍경 속에서 그녀의 작품이 뒤섞일 수 있는 매체를 이용하게 된다. 제니 홀저는 텍스트를 포스터 형식으로 인쇄하여 마치 광고지처럼 거리에 붙이며 작업을 전시하였다. 그녀의 글은 포스터뿐만 아니라, 티셔츠나 전광판을 통해서도 표현되며, 공공 미술품으로까지 범위가 확장된다. 이는 불특정 다수인, 대중들에게 일상생활에서 미술작품을 접하게 만든다.

제니 홀저의 초기작 뉴욕 소호 지역에 포스터를 붙이는 행위와 함께 시작된 작품 ‘판에 박힌 문구(Truism)’ 시리즈는 사회적인 조건이나 정치, 섹슈얼리티 등에 대한 문제의식을 상투적인 문구나 반어적인 표현으로 반영한다. ‘남자는 엄마가 되는 것이 어떤 건지 알 수 없다. (A man can't know what it's like to be a mother.)’ 또는 ‘자유는 사치이지 필수가 아니다. (Freedom is a luxury not a necessary.)’와 같은 글에서 이러한 반어적인 표현을 볼 수 있다. 짧은 문장 또는 단락으로 구성되는 그녀만의 독특한 필체는 매우 개인적이면서도 사회적이고, 정치적이며 여성적이다.<그림-1> 사람들의 눈에 ‘보여 진다’라는 의미를 더 확고히 나타내는 제니 홀저의 작품은 특수 프로젝터를 통해 그녀의 글들이 건물의 외경이나, 물과 땅의 표면 등에 환경적인 요소로 커다란 크기로 보여진다.<그림-2>, <그림-3> 이러한 대형 글자 프로젝트인 크세논 프로젝트(Xenon Projection)는 로마, 플로렌스, 베니스, 부에노스 아이리스 등지에서 전시되었고 환경과 어우러진 그녀의 작업 텍스트들은 또 다른 환경을 만들며 예술 표현 방식의 독특한 표현을 만들게 된다.⁹ 이러한 대형 프로젝션은 제니 홀저의 텍스트 작업의 크기 확장뿐 아니라 보여지는 방법에서도 공공미술의 새로운 제시로 볼 수 있다.

대리석으로 된 작은 의자 ‘벤치(Bench)’의 작품<그림-4> 표면에도 ‘판에 박힌 문구(Truism)’의 메시지가 새겨져 있다. 이 벤치는 미술관 밖에서만 작품을 보여주던 작가가 미술관 안에서 보여지는 작품을 제작하면서, 미술관에

⁹ http://www.kukjegallery.com/kor/past_view.php?ex_no=67#a

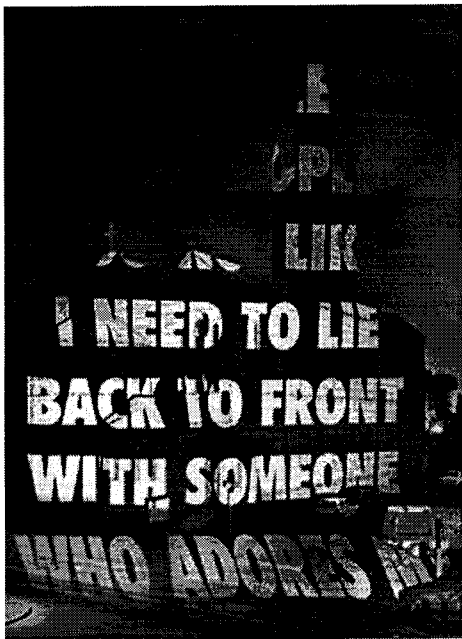
관람자가 앉을 수 있는 장소에 설치한 것이다. 그녀는 관객이 벤치에 앉아 휴식을 취하면서 자연스럽게 메시지와 만나 소통하기를 원하였다. 그녀의 글이 담고 있는 메시지는 인도주의적이며 여성의 권익에 대한 신념을 기초로 하고 있다. 제니 홀저가 일반 대중들에게 다가가는 이러한 새로운 방법적인 측면은 예술의 영역이 보다 쉽게 관람자들에게 다가가는 방법적인 면을 제시한다. 미술 작품을 감상하러 온 관람자들이 휴식공간이라는 생활영역에서 작품을 만나고 소통할 수 있도록 하는 것이다. 제니홀저는 1990년대에 들어서서는 보스니아 내전에 관련하여 여성에 대한 살인과 폭력을 주제로 작업을 하기도 하는데, 이러한 여성에 관한 여러 이슈들을 작가의 관점에서 가공하여 대중들에게 제시하는 이러한 작업들은 사회 운동에 가깝다고 볼 수 있을 것이다.



<그림-1>



<그림-2>



<그림-3>



<그림-4>

3-2 바바라 크루거 (Barbara Kruger)

페미니스트 아티스트인 바바라 크루거는 사진과 텍스트를 결합하여 남성지배 구조하에서의 사회적 편견에 대한 주제를 가진 작품을 하고 있다. 1974년 이래 작품을 거의 중단하고 사회단체 활동과 정치적 행동에 관심을 가졌던 그녀가 다시 예술세계로 귀환했을 때 보여주었던 작업들은 1977년, 하층민의 애환을 상징하는 글과 함께 ‘사진/읽기(Picture/Reading)’라는 제목으로 발표되었다. 케이트 린커는, "바바라 크루거의 작품에서 이때가 처음으로 사진과 텍스트가 대위법적으로 만나는 시점이었다"고 말한다. 이 시기부터 이미지와 함께 사회적 공론을 담고 있는 크루거의 '대중 시각언어(Popular Visual Language)'는 기호의 확장과 함께 문화적 정보로서 과급효과가 컸다. 바바라 크루거는 힘이 실린 비평적 텍스트를 통해서 새로운 기호체계를 실험하였다. 바바라 크루거는 1980년 ‘당신이 즐거워하는 찰나는 군사전략의 정교함을 가지고 있다(Your moments of joy have the precision of military strategy)’ 작품을 출발점으로 현대미술과 사진에 지대한 영향을 끼쳤다. 이의 텍스트는 이미지와는 별개로 전체 남성을 겨냥한 페미니즘적 시각에 접근해 있다.

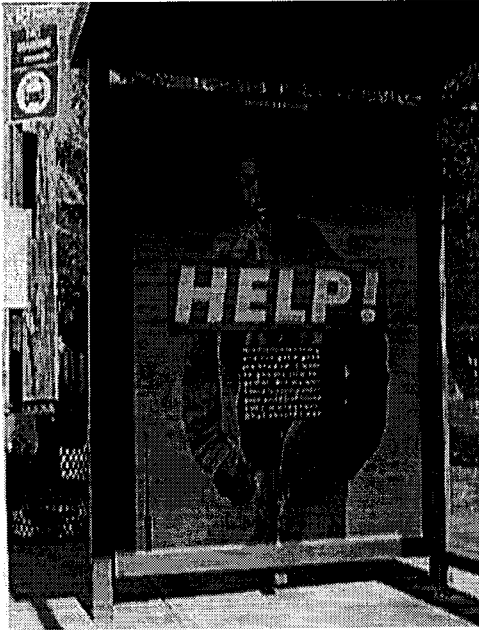
오늘날 바바라 크루거의 작품에서 다루었던 자극적이고 예민한 페미니즘 주제들은 단순히 예술적 차원을 넘어 비평적 대중문화의 한 형태로서 일반화 되었다. 그녀의 작품에 등장하는 사회비판적인 텍스트들은 확대와 크롭핑되어 책, 잡지, 포스터, 빌보드, 포장용 가방과 티셔츠에 이르기까지 인쇄되었고, 대도시 공공장소의 선전용 문안으로 활용되기도 했다.<그림-5>,<그림-6> 사회 문제에 대한 적극적인 주장을 하는 작품의 예로는 1989년 작품 ‘당신의 몸은 전쟁터다.(Your body is a battleground)’ <그림-7>, <그림-8>을 들 수 있다. 이는 워싱턴 D.C.에서 벌어졌던 낙태법 철폐와 관련된 여성 시위와 관련하여 낙태의 권리가 여성의 것임에도, 배속의 태아를 죽이고 살리는 일이 여성이 아니라 남성에 의

해서 결정되어야 한다는 것에 반대하는 작품이다.

바바라 크루거의 예술세계에서 나타나는 일차적 전략목표는 개인을 포함한 사회 내부에서의 제도적 권력인 남성지배 구조하의 사회적 편견에 항거하는 일이다. 권력에 항거하는 일은 현대예술의 담론을 통해서 문화와 정치의 실천적 개혁을 촉구했으며 실제 크루거는 지난 십수년간 훌륭한 대중 정치인의 역할을 수행해왔다. 정치선동가로 오인될 만큼 급진적이었던 크루거의 작품은 언어를 통해 대중에 접근하고, 그 접근을 통해 권력에 저항하는 채널을 마련했으며 창조라는 예술적 목표와 정치 속에 문화의 확장이라는 두 가지 목적을 달성했다. 크루거의 전략은 70년대 미술, 특히 개념 미술가들에게 일반화 되어있는 포스트모더니즘의 이론에 근거한 것이다.¹⁰ 문자와 사진을 광고판 형식으로 조합한 바바라 크루거는 상업광고의 디자인을 문화가 개인의 삶을 디자인하는 방법에 비유하면서, 주로 남성중심 사회에서 여성의 이미지가 재현되는 방식에 초점을 맞춘 것이다. "나는 단지 질문을 던지거나 제안을 할 뿐이다"¹¹라는 크루거의 말처럼 이의 메시지는 과거의 선동미술과 달리 다양한 해석으로 열려있는 포스트모던적인 담론이라 볼 수 있다.

¹⁰ http://www.kimhonghee.com/bbs/zboard.php?id=lecture_artist&no=27

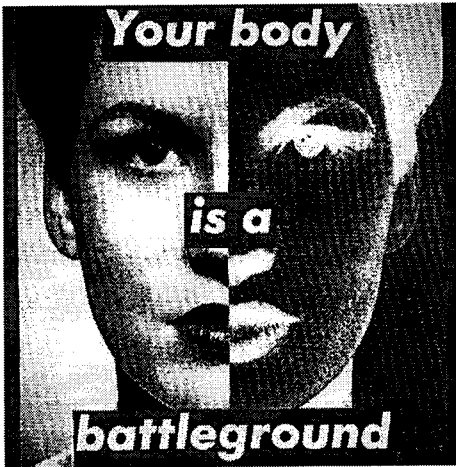
¹¹ Irving Sandler, 『Art of the Postmodern Era, Icon Edition』, 1996, p.392



<그림-5>



<그림-6>



<그림-7>

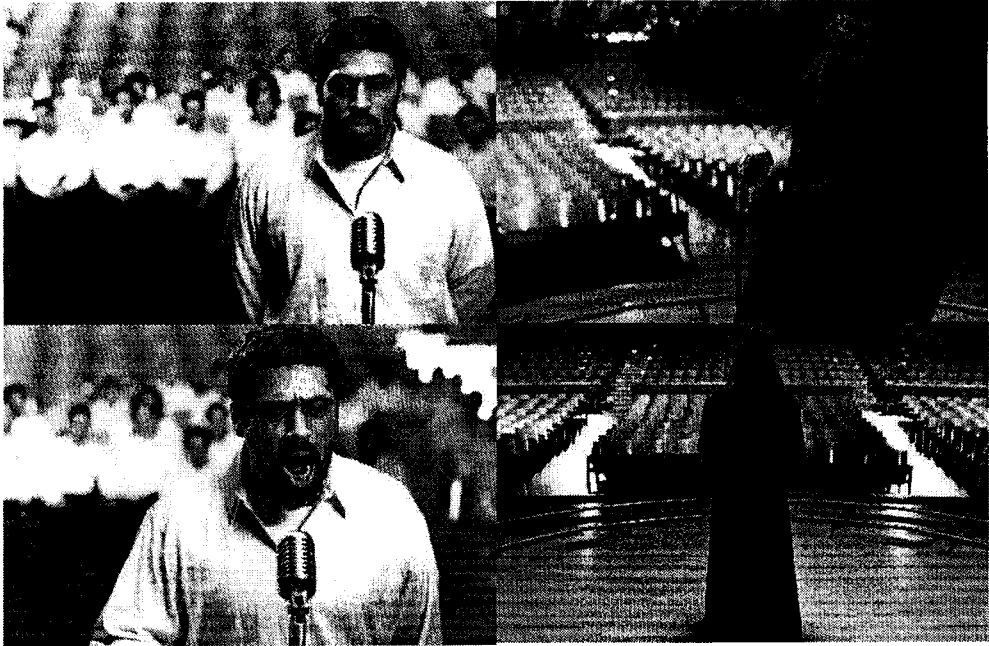


<그림-8>

3-3 쉬린 네사트 (Shirin Neshat)

이란 태생인 쉬린네사트는 현재 뉴욕에서 활동하고 있는 작가이다. 여성학적 관점에서 제3세계 여성의 정체성에 대해 탐구하는 그녀는 사진과 함께 비디오 작업을 하고 있다. 그녀의 작품은 이슬람의 소외된 여성성과 남성지배 사회구조, 이슬람 사회에 대한 스테레오타입에 대항하고 있는 작품 활동을 하고 있다. 네사트의 1998년도 대표작 'Turbulent(소란)'은 두 개의 채널 비디오로 이루어져 있다.<그림-9> 이 작품은 한쪽 화면에서는 샤란 나자리(Sharan Nazeri)라는 이란의 유명한 대중가수가 서 있고, 다른 한편에는 샤도르를 쓴 여인의 뒷 모습이 있다. 샤란 나자리가 서 있는 화면에는 같은 옷을 입은 남성 관객들만 가득하다. 이 가수는 아주 상투적인 내용의 가사가 담긴 이슬람의 가요를 부르고 있다. 이 가사에는 어느 곳에서나 어느 시대에서나 있어 왔던 특별할 것이 없는 내용의 사랑이야기가 담겨 있다. 그는 동질성으로부터 무언의 힘을 받고 있는 듯하다. 같은 옷차림의 남성관객들이 그의 노래에 환호하고 박수 갈채를 보내지만, 청중들은 그 노래에 대해 별로 감동이 있어 보이지 않으며, 그저 자신의 남성동료를 격려하기 위한 하나의 제스처에 불과하게 보인다. 다른 화면의 여인은 아주 대조적이게도 아무도 없는 무대에 혼자 서서 관람자를 등지고 있다. 그녀는 아주 우울하고 슬퍼 보인다. 그녀의 노래를 들어 주는 사람은 아무도 없다. 이슬람 사회에서 파편화된 여성성의 상징처럼 검은 샤도르의 여인은 호흡을 가다듬고 작은 소리로 신음하듯 입을 벌리며, 고음의 비애와 슬픔이 담긴 탄식 같은 내성의 노래를 부른다. 이것은 제대로 된 가사도 없고 흥얼거리는 콧노래라고 보기에선 너무도 애절하며, 그녀는 소리를 내고 있다고 볼 수 없다. 그녀의 소리는 건너편에 정지된 채로 그녀의 뒷모습을 지켜보고 있는 남성들에게로 울려 퍼진다. 여기서 쉬린 네사트는 분절된 이슬람 사회의 남성과 여성의 공간에 대해 말하고자 한다. 이 공간들은 서로가

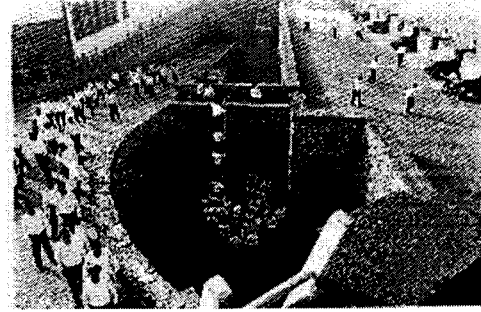
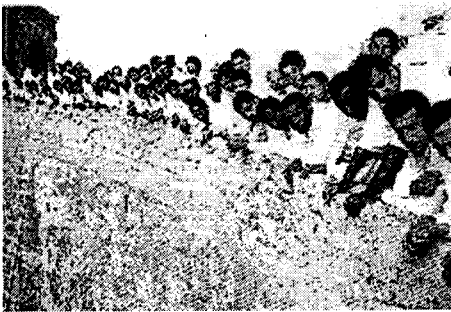
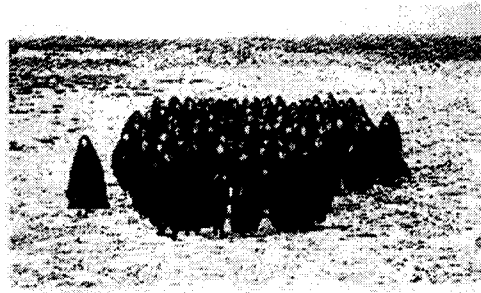
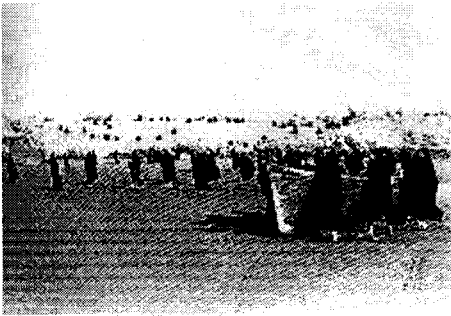
나뉘어져 있기에 공허하고 남성과 여성이 서로에 대해 소외되고 있음을 말하고 있다.



<그림-9>

쉬린 네샷트는 이슬람 지역의 여성들의 삶을 사회적, 정치적, 심리적 관점으로 재해석한다. 그녀의 설치작업 ‘환희(Rapture)’<그림-10>는 두 부분으로 구성되어 양쪽 벽면에 서로 바라보도록 설치되었다. 이 비디오 화면들은 네샷트의 지도 아래 실재로 연출과 촬영을 한 작품이다. 배경음악은 이란계 음악가 수잔 델힘에 의해서 제작되었다. 이 작품은 돌로 쌓은 성과 황량한 해안풍경으로부터 시작하여 하얀 와이셔츠와 검은 바지를 똑같이 입고, 빠른 걸음으로 성문을 가로지르는 100명의 남자들 위로 포개진다. 동시에 반대편에 있던 해안의 초라한 풍경에 서로 다른 장소에서 검은 베일(Tschador)을 쓴, 100명의 여인들이 등장하고, 화면 위에 포개진다. 네샷트의 작품에 나오는

배우들은 두 부분으로 나누어진 영상 시나리오를 따라 억양이 생략된 단일조의 리듬 안에서 이루어진다. 행동하고 행동을 멈추고, 다시 행동할 때 다른 한편은 정지하고 있으므로 상대를 인식하지 못하고, 행동을 정지하고 있을 때에야 비로소 상대를 인식하게 되는, 일제히 전진하고 후퇴하는 동작을 반복하며 연출한다. 음악이 가장 절정에 다다랐을 때, 양쪽편의 화면이 동시에 움직이며, 여인들은 해안을 가로질러 무모하게 보이는 행동으로 배를 가지고 바다로 들어간다. 미국에서 살고 있는 이란계 여류 예술가로서 네샷트에게는 이 작품은 존재의 말살과 불안정한 어딘가로의 정치적 추방을 의미한다. 그녀는 베일을 벗어 던지고 방랑자로서의 삶을 살고 있는 자신의 운명에 대해 무엇보다 불확실하다 느끼며, 작품의 여인들로 작가의 생각을 표현한다.



<그림-10>

그녀의 4채널 비디오작업 ‘망 아래의 그림자(The Shadow under the Web)’은 <그림-11>동시에 네 개의 비디오 화면이 네 개의 서로 다른 장소를 보여준다. 이 화면에는 검은 샤도르를 거친 여인이 시장과 텅 빈 거리 그리고 집들이 모여 있는 뜰과 모슬렘사원을 달리고 있다. 이것은 공공장소와 개인적인 장소를 서로 가로지르며, 현실세계와 종교적인 세계를 가로지르고, 과거와 현재가 서로 충돌 없이 공간의 자유가 살아 숨쉬기를 희망하는 작가의 저항의식을 반영하는 작품이다. 네사트의 작업들은 이슬람의 정해진 규칙들을 범하고 있는 자신의 정체성에 대한 탐구와, 이슬람 사회에서 여성들의 불평등한 모습을 고발하며 알린다.



<그림-11>

3-4 클라우스 폼 브루흐 (Klaus vom Bruch)

독일 쾰른 태생인 클라우스 폼 브루흐는 1975년 이래로 비디오 작업을 해왔으며, 1980년 중반부터는 비디오 설치 작업을 한다. 그는 전쟁 이후 독일 사회의 과거와 현재와의 관계에 대해 알리는 작업들을 해오고 있다. 브루흐의 비디오 작업은 빠르게 편집된 플라주 형식으로 그의 ‘앨리스 테이프(Allies' Tape)’는 내러티브의 유사한 체계를 세운다. 1982에 제작된 ‘앨리스 테이프’〈그림-12〉의 이미지는 전쟁에 의해 황폐된 이미지와 인간의 몸이 짧은 숫들로 병치되며, 다른 종류의 음악이 교차된다.¹² 여기에 사용된 영상은 제2차 세계대전 때 라인 강을 행진하는 미국 군인들의 모습이다. 브루흐는 흑백의 폭탄 투여 시퀀스와 그의 얼굴, 입술이나 혀와 같은 약해서 공격받기 쉬운 부분의 모습의 시퀀스를 엮어서 편집하였다.

브루흐는 독일의 가장 두드러진 자극적인 비디오 아티스트이다. 그의 작업은 서구 문화의 신화와 역사와의 관계 안에서 정체성에 대한 강력한 비판을 보여준다. 작가는 개인과 영화의 수집된 기억의 대립을 작품화한다. 이 이미지들은 보편된 미디어 이미지들로 텔레비전 광고, 할리우드 시네마, 제2차 세계대전 필름들이다. 이를 대조되게 편집하고 설치하여 작품으로 보여준다. ‘소프트 테이프(Das softiband)’는 마음을 교란시키는 전쟁 영화 이미지들 사이에 최면적인 효과를 가진 텔레비전 광고를 군데군데 삽입한 작품이다. 끝없이 반복되는 것처럼 보이는 미용 화장품 광고와 전쟁 기록영화가 관람자의 주위를 끌기 위해 경쟁하는 것처럼 보인다. 이는 가장 신랄한 사건조차 사소하게 만들어 보이는 텔레비전의 힘을 강조한다.

‘군인들 앞에서 말하는 아르토 (Artaud Addresses The Soldiers)’〈그림-13〉는 설치 미디어 아트이다. 이 작품에서 클라우스 폼 브루흐는 현대의 이미지 홍

¹² <http://www.medienkunstnetz.de/works/alliiertenband/video/1/>

수 속에서 몇몇 장면을 끄집어내어 작품을 만들었다. ‘군인들에게 말하는 아르토’는 잔혹극의 창시자 아르토의 연극 원리에 따라 제2차 세계 대전 당시 독일과 관련된 영상 장면들을 보여 주고 있다. 젊은 군인들이 기진맥진하여 쓰러지는 짧은 장면이 반복되면서 그들의 동작은 일종의 독특한 리듬을 만들어 내고, 바로 옆에는 강제수용소에서 해방된 아이들이 마치 그들을 비웃는 것 마냥 즐겁게 웃고 있다. 그러나 이 장면들은 그저 역사의 한 부분을 제시하는 것만은 아니다. 브루흐는 이러한 이미지를 설치하여 관객에게 보여 주면서 그 역사적 책임을 인식하고 문제를 풀 수 있는 공간을 마련해 준다. 사회적 이슈들을 이야기하는 브루흐의 작업은 기존의 영화, TV의 다큐멘터리나 상업 광고등의 영상들을 사용하기도 하며, 작가는 영상 편집을 사용하여 영상이 병치되어 생산되는 상징적 내러티브가 드러나기도 한다.



<그림-12>



<그림-13>

위의 사례연구에서 소개한 든 4명의 작가들은 사회 참여적인 내용과 형식을 지닌 작품 활동을 하는 작가들이다. 제니 홀저는 정치적 색채의 페미니즘을 주제로 전광판이나 광고매체, 건물에 영상을 프로젝션 하는 등의 작품 표현을 한다. 바바라 크루거는 여성학적 관점에서 사회적 편견을 고발하는 주제의 텍스트 작업으로 포스터, 티셔츠, 포장용 가방, 책, 보도 블럭, 전광판 등의 다양한 대중적인 매체들을 사용하여 작품을 표현한다. 쉬린 네사트는 이슬람 사회의 남성지배 구조하에 소외된 여성성에 대한 고발을 주제로 비디오 아트 작업을 한다. 클라우스 폼 부르흐는 전쟁 이후에 대한 관심으로 독일 사회의 과거와 현재와의 관계에 대한 주제를 비디오 아트로 표현하여 목소리를 내고 있다. 이들의 특징들을 비교 분석하여 표로 정리하면 아래와 같다.

	제니 홀저	바바라 크루거	쉬린 네사트	클라우스 폼 부르흐
작품주제	정치적 색채를 가진 페미니즘	여성학적 관점의 남성지배구조하에서의 사회적 편견을 고발	이슬람 사회의 남성지배구조하에 소외된 여성성에 대한 고발	전쟁 이후 독일 사회의 과거와 현재와의 관계
작품형식	전광판, 광고매체,	포스터, 티셔츠, 보도 블럭, 책, 전광판, 잡지, 포장용 가방	비디오 설치	비디오 설치
작품재료	영상 프로젝션	텍스트를 담아내는 인쇄물	영상	영상

<표 - 1> 사회참여적 작가들의 비교 분석

위의 작가들이 연구자의 작품에 미친 영향은 다음과 같다. 위의 작가들은 정치적, 사회적인 이슈에 대한 작가의 주장과 생각을 작품에 적극적으로 표현하였다. 작품 전시 방법으로서 제니 홀저와 바바라 크루거는 그들의 작품을 공공장소에 전광판이나 건물 프로젝션 등으로 공공물의 한 형태로 보여주었고, 쉬린 네사트와 크라우스 폼 부르흐는 전시 공간 안에서 비디오 아트 설치 작업으로 작품을 보여주었다. 이러한 현대미술의 작가들은 그들의 작품 활동을 통하여 사회 참여적 역할을 수행하고 있다고 여겨진다. 위의 작가 작품들은 연구자 작품 연구에 있어서 사회적인 이슈를 가진 주제 선정과 공공장소에서의 전시 방법에 대한 표현 연구에 영향을 미쳤다.

4. 작품연구

4-1 작품제작배경

예술가가 사회적인 문제를 전혀 등한시 할 수 없다는 주장은 이전부터 있어왔다. 예술가는 그림을 그리고 조각을 제작하여 대중에게 시각적 영향을 미칠 뿐만 아니라 정치적 영향력까지도 발휘할 수 있었다. 피카소의 ‘게르니카(Guernica)’는 스페인 게르니카에 있었던 독일 콘돌 군단의 폭격과 민간인 희생을 고발한 작품이다. 이 작품은 실제 전쟁에 대한 관심을 높이며, 영향력을 행사했다. 그러나 로버트 휴즈(Robert Huger)가 지적한 바와 같이 피카소의 작품이 제작될 당시는 영국에서 정규 텔레비전 방송이 시작된 지 1년 밖에 되지 않았을 때였다. 당시에는 매스미디어의 발전이 미미했기에 이러한 사회참여적 예술의 성격은 회화 등을 통해 간접적인 방법으로 드러낼 수 밖에 없었다. 이것을 더욱 직접적으로 드러낸 것은 20세기 후반부터이다. 세계를 바꿀 수 있다는 과거 예술가들의 이상향이 매스미디어의 시대에 들어서면서 디지털미디어라는 통로를 통해 폭발적으로 실현되었다.

21세기 디지털 매체가 보편화된 오늘날 사회에서는 디지털미디어의 영향력이 매우 크다고 볼 수 있다. 특히 쌍방향 소통 체계로 인해 예술과 일상적 현실의 간극이 좁아짐으로 공공적인 토대가 형성되었다. 이전까지의 예술이 고부가가치나 소수만이 즐길 수 있는 한계가 있었다면, 온라인상에서의 예술은 모든 이들이 공유할 수 있는 현실이 되었다. 20세기와 달리 예술이 대중과의 소통에 있어서 기능적인 제약을 벗어나, 정치, 사회적으로 영향력을 끼칠 수 있는 매체로서 이용이 가능하게 된 것이다. 과거 미술이 할 수 있었던 정치적 목소리와 사회적 기능은 매스미디어에 의해 확대되었고, 디지털 커뮤니케이션에 의해 비약적인

효과까지도 가능케 했다. 90년대 후반부터 온라인과 오프라인 영역을 넘나들며 활동하고 있는 그로우랩(Glowlab), 크리티크 아트 앙상블(Critical Art Ensemble), 마티 포텐저(Marty Pottenger), 스페이스 히자커(Space Hijacker)는 미술의 사회적 역할의 가능성을 보이고 있다.¹³

또한 오늘날의 시대는 글로벌 시대로 예술가는 다른 문화와 인류에 대해 이해하고자 하며 그를 전달하는 역할을 가지는 것을 볼 수 있다. 20세기 동안 예술가의 역할은 자신이 속한 사회에 대해 비판적인 자세를 가졌으며, 오늘날 젊은 작가들은 지구촌과 대화하기를 원하고, 가난한 지역을 돕기를 희망하며, 자신이 사는 지역과 대륙의 상호 이해를 증진시키고자 한다. 이전 예술가들은 자신의 세계에 나타나는 모순을 비판하거나, 투쟁해서 쟁취할 이상향을 그리는 일에 도전했었다면, 오늘날의 예술가들은 사회가 갖고 있는 모순을 기록해 보여주거나, 지구촌의 이웃들이 함께 이상향을 꿈꾸도록 하여 공감대를 만드는 일을 하고 있다.¹⁴ 예술가는 그가 처한 시대와 사회 안에서 작가의 시선과 가치관을 통해 사회를 바라보며 이를 작품에 표현한다. 이러한 예술가의 가치관에 대한 반영은 작품을 통해 관객들과 소통하며 교류하게 된다. 오늘날 디지털미디어의 발달과 글로벌화로 인해 예술가의 작품이 사회적으로 많은 대중에게 영향을 끼칠 수 있는 환경이 조성되어 있다.

연구자가 이러한 사회 참여적인 비디오 아트에 대해 생각하게 된 시발점은 2005년 2월 대학로에 있었던 캔들데이(Candle Day)캠페인을 통해서이다. 이 캠페인은 시민단체 ‘한국대학생대중문화감시단’¹⁵에서 매년 2월 14일 발렌타인데이를 캔들데이로 바꾸자는 목적의 캠페인으로, 피켓팅과 시민참여행사, 거리공연

¹³ 『Move on Asia』, Asia Art Form(AAF) in Seoul, 2006, p.12

¹⁴ 『Move on Asia』, Asia Art Form(AAF) in Seoul, 2006, p.22

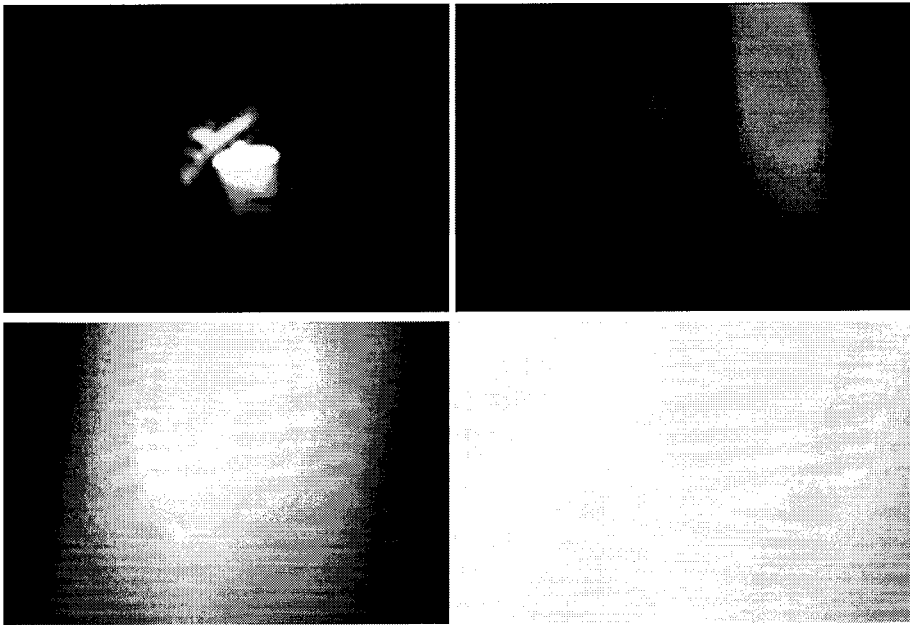
¹⁵ 한국대학생대중문화감시단(대표: 남민우)은 1995년 대학생들을 중심으로 발족한 시민단체로서, 퇴폐적, 상업적 대중문화를 건전한 문화로 바꾸고자 대중문화의 각 영역에 대한 모니터링 활동과 캠페인, 대안 문화형성 등의 다양한 활동을 해왔다. 대표적인 문화행사로는 ‘캔들데이 캠페인’, ‘촛불상 시상식’, ‘스승공경캠페인’등이 있다.

등의 프로그램으로 구성되어 있다. 이 캔들데이 캠페인은 감각적이고 물질주의적 사랑관과 과소비를 조장하는 발렌타인데이 문화에 반대하고, 청소년과 젊은이들로 하여금 촛불과 같이 자신을 녹여서 어둠을 밝히는 사랑 문화를 확산시키고자 하는 목적을 가진다. 감각적, 일회적인 사랑을 의미하는 초콜렛 대신에 자기 희생적 사랑을 의미하는 초를 선물하여 자기사랑과 이웃사랑을 실천하자는 것이다. 연구자는 이 캔들데이 캠페인에서 촛불의 의미를 상징적으로 표현한 비디오 아트 작품을 제작하여 캠페인 장소인 대학로 문예진흥원 건물벽에 영상 프로젝션으로 상영하였다.<그림-14>,<그림-15> 작품은 작은 촛불이 그 주위를 따뜻하게 밝혀주는 내용으로, 작은 사랑의 실천이 큰 영향을 미친다는 의미를 가진다. 영상은 촛불이 켜지면서 따뜻하게 밝아지는 불빛에 손이 다가가며, 손바닥에 그 온기가 전해지고, 조그만 빛은 점차 주위에 확산되는 이미지들로 송고한 느낌의 배경음악과 함께 서서히 진행된다.

문예진흥원 건물 벽에 작품이 프로젝션으로 상영됨으로 인해, 대학로를 거닐다가 작품을 접하는 관람자들은 발걸음을 멈추어 이를 감상하게 되고, 이들은 문예진흥원 건물 앞에서 진행되는 시민참여 프로그램과 거리공연에 참여하여 전체적인 캠페인의 참여도를 높였다. 이처럼 비디오 아트가 대중적인 캠페인과의 접목을 통해, 작품은 전시장 밖을 나와 좀더 적극적으로 대중에게 다가가는 예술을 꾀할 수 있으며, 시민단체는 캠페인 프로그램의 질을 향상시키며 참여도를 높이므로 서로 시너지 효과를 일으켰다고 평가되었다. 이 캠페인은 더 적극적인 메시지를 담은 사회 참여적인 비디오 아트의 가능성을 시험할 수 있는 계기가 되었다. 이 작품은 캠페인 안에 포함된 영상이었지만, 독자적인 비디오 아트도 가능하다고 보았기에 북한인권 관련 연구자의 작품을 만들었다.



<그림-14>



<그림-15>

본 연구 작품은 관람자가 작품을 접할 때 작품과 관람자의 소통이 소극적이 아닌 적극성을 가지는 방법적인 측면을 문제 제기한다. 물리적으로 생각했을 때, 적극적인 소통이 가능 하려면 관람자들이 작품을 접할 수 있는 기회가 넓어져야 한다. 이는 전시가 전시장 안에서라는 공간적 제약을 벗어나, 관람자가 작품을 쉽게 접할 수 있도록 관객의 생활 공간으로 다가가야 한다. 그러므로 작품의 전시 방법으로 거리의 공공미술의 형태나 인터넷을 이용한 웹 상에서의 작품 구현 형태를 생각하게 되었다. 내용적인 측면에서는 작가가 가진 가치관을 적극적으로 알리고 동참하게 하는 사회 참여적 작품이 적극적인 소통이라고 보았다.

본 작품의 주제는 북한 인권이다. 이는 사회적 이슈를 주제로 대중에게 전달 하기 위한 예술표현으로 진행되어 왔던 연구자의 이전 작업들과 연장선상에 있다고 할 수 있다. 연구자는 분단국가와 휴전의 특수한 상황에 처해 있는 대한민국 안에서 북한과 통일이 남의 이야기가 아닌 직면하고 있는 현실이라 생각되었다. 그러므로 연구자는 현재 북한이 처해 있는 상황들을 같이 고민하며 해결하고자 작은 노력이라도 해야 한다는 시대적인 사명을 가지게 되었다. 본 작품은 북한정권의 인권 탄압에 대한 문제제기를 하며 알리는 목적을 가진다. 북한은 유래 없는 식량난을 통해 북한 주민들은 극심한 기아상태에 놓여있으며, 개인이 가져야 할 기본적인 자유권이 박탈당하고 있으며, 정치범 수용소에서는 인간 이하의 생활을 하고 있다고 한다. 작품은 이러한 북한 주민이 처한 심각한 인권 유린 문제를 알려서 관객들에게 북한 인권 문제에 관심을 가지게 하며 실제적인 행동을 일으키게 하는 목적을 가진다.

현재 대중들이 접할 수 있는 북한인권에 관한 영상들은 북한 어린이의 생활이나 공개처형 등의 다큐멘터리이다. 이러한 북한의 상황을 보여주는 동영상들은 인터넷상에 배포되어 관람자들에게 북한의 심각한 인권 유린에 대한 경각심을 주고 있다. 이에 반해 본 연구 작품은 다큐멘터리와 같이 구체적인 실상을 보여주는 것이 아닌 여러 상징 기호를 사용하여 표현한다. 이는 북한 인권 탄압 문제에 대하여 관람자들이 거부감 없이 쉽게 다가가도록 하는 의도를 가진다. 직

접적인 사실의 구화가 아닌 상징체계로 인간의 감정과 감성에 어필하려고 하며, 직접적인 언어를 사용하기보다는 영상에 기호학적인 상징을 넣어 관람자가 읽어 내도록 유도하여 관람자의 사고에 영향을 미치고자 한다. 이러한 영상의 시청각적인 표현은 관람자들의 북한인권에 대한 관심을 일깨우며, 더 나아가 정치적인 행동으로까지 연결시킬 수 있는 사회 참여적인 기능을 할 것이라 생각된다.

4-2 작품의 표현 및 의미

우리는 굳이 말이 아니더라도 사람의 표정이나 몸의 제스처로 많은 이야기를 할 수 있다. 의사소통 참여율에 있어서도 언어적 요소는 약 35%정도, 비언어적 요소는 65%를 차지한다고 한다.¹⁶ 언어로써 표현하지 못한 부분을 손으로, 눈빛이나 표정으로 전달될 때가 많이 있다. 전달하고자 하는 바를 나타내는 데는 말이나 문자 등과 같은 언어적 표현 수단이 중요하지만 단순한 몸짓이나 손짓 하나으로써 그 뜻을 더 잘 전달할 수 있다. 인간의 손은 크기나 형태, 질감 등에 따라 다양한 조형적 표현의 가능성을 지닌다. 손 자체에서 느낄 수 있는 이미지도 다양하지만, 그것을 여러 가지 모습으로 형상화하였을 때 나타나는 이미지는 무한하다 할 수 있다.

손짓은 의사소통에 있어서 매우 빈번히 사용되고 있다. 손짓을 이용하여 언어적인 메시지를 직접적으로 전달하기도 한다. 그 예로 '조용히 하라'는 말 대신에 검지를 입술 위에 갖다 대는 행위를 들 수 있다. 또한 친애와 감사의 뜻으로 악

¹⁶ 김영순, 손짓 기호로 광고 텍스트 읽기, 『기호학 연구:몸짓 언어와 기호학』, 제10집, 2001.

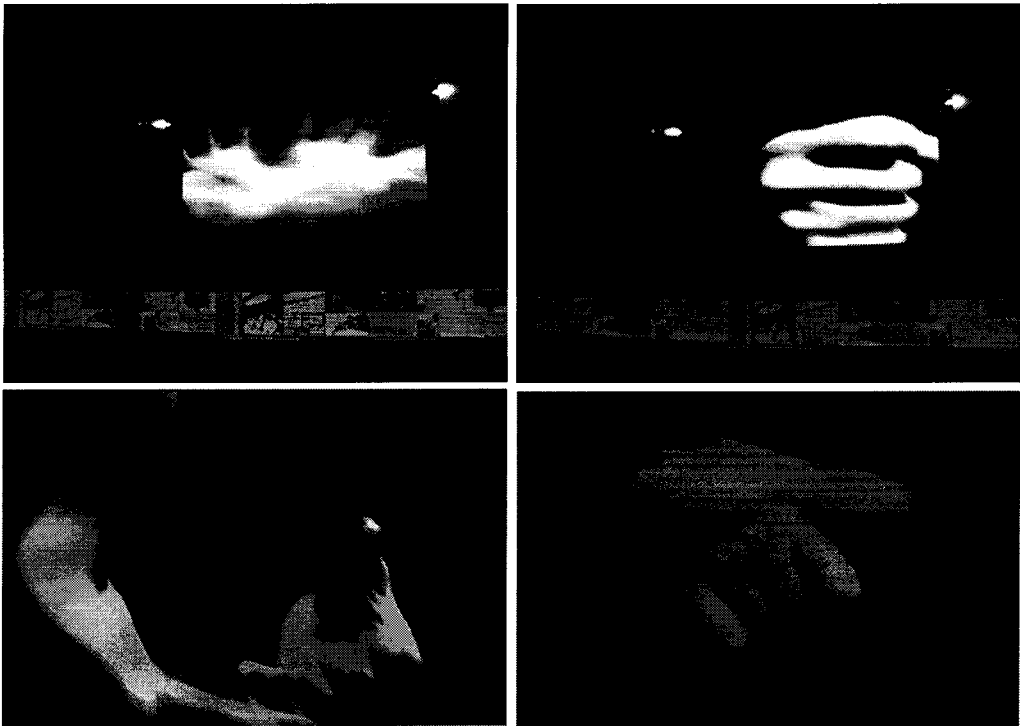
수를 하고, 확인과 약속의 의미로 손가락을 거는 행위가 있다. 또한 손으로 여러 가지 모양을 만들어서 인간의 이념과 감정을 표출할 수도 있다. 동·서양을 막론하고 무엇을 가리킬 때 반드시 집게손가락을 사용하며 거절과 부정의 의사표시를 하기 위해 손바닥을 좌우로 흔들기도 한다. 그리고 일등, 제일, 우두머리의 표시로 엄지손가락을 세워 보이기도 한다. 또한 언어적 메시지를 보완하거나 강조하는 행위로도 손을 활용하는데, 어떤 사물을 설명하면서 그것의 형태를 손으로 그려 보이거나 가리키는 등의 행동을 들 수 있다.¹⁷ 이 외에도 손은 사람의 감정과 심리를 반영하며, 이는 의식적, 무의식적인 손의 제스처로 표현된다. 손은 신체 중에서 가장 활동이 풍부하며 섬세한 감각을 느끼기에 알맞은 수용기관이라 볼 수 있다. 이러한 손은 크기나 형태의 변화에 따라 시각적 재미를 더하는 조형적 표현요소가 될 수 있다.¹⁸ 이러한 손이 표현하는 감정들과 내포하고 있는 상징들을 표현한 연구자의 이전 작품들은 본 연구 작품의 연장선상에 있는 작업들이다. 이에 본 연구 작품의 표현과 의미에 대해 논하기 전에 이전의 작품들을 살펴보고자 한다.

2005년 제작한 연구자의 작품 ‘더하다’〈그림-16〉는 손으로 표현되는 감정을 손의 움직임을 통해 상징적으로 표현하였다. 거절의 손짓, 긴장감의 손짓, 요구의 손짓, 당혹감의 손짓, 바램의 손짓 등의 다양한 심리를 반영한다. 작품의 표현은 다른 신체가 드러나지 않고 손만 드러나며, 손의 움직임은 그 효과를 극대화 하기 위하여 카메라 조리개 수치를 낮추고, 셔터스피드를 길게 잡은 촬영 기법을 사용하였다. 이로 인해 손이 지나가는 잔상들이 남도록 하였으며, 하나의 손이지만 여러 개의 손으로 보이는 효과를 드러내기도 하였다. 손이 가지는 감정들을 더 부각시키기 위해서 손의 움직임 뒤에 색들이 혼합되며 흘러가는 영상을 배경으로 깔았다. 이 색의 움직임은 일정한 방향이 아닌 여러 방향으로 흘러

¹⁷ 박정민, 『잡지 광고에 표현된 신체 이미지 연구 :손 표현을 중심으로』, 이화여자대학교 석사학위논문, 2005, p13

¹⁸ <http://www.crart.co.kr/article/view.asp?idx=211>

가며, 일정하지 않은 색의 유동적인 흐름으로 구성되었다. 이로 인해 손의 움직임과 색의 흐름이 이중으로 흘러가서 감정과 심리 변화의 요동하는 표현이 더욱 강조되어 보여진다. 음악은 이러한 여러 감정들의 흐름을 부각시키는 음악으로 Groove의 'At the River'곡을 선정하였다. 이 작품은 지하철 충무로역 통로 공간인 오재미동에서 2005년 6월 12일에서 25일까지 전시되었다. 이와 같이 연구자의 작품을 충무로 역이라는 공공장소에서 전시함에 따라 작품이 대중들에게 더욱 다가가기 쉬운 전시 표현 방법을 연구하는 계기가 되었다.



<그림-16>

두 번째 선행연구로, MAPP(Media Artist Promotion Program) 기획작품으로 제작된 작품 ‘손들의 여행’<그림-17>에서는 손들이 모여서 표현할 수 있는 상상의 세계들을 표현하였다. 이 작품은 극단 사다리의 4명의 퍼포먼스 연기자들의 연기로 제작하였다. 연기자들은 까만 상의를 입고 까만 복면을 쓰고, 주위 배경도 모두 까맣게 하여 손만 드러나게 하였다. 4명의 연기자들에 의해 생긴 8개의 손들은 각각 물고기를 만들기도 하고, 두 손이 모여서 나비와 같은 형상을 만들기도 한다. 손들이 모두 모여서 지네나 꽃과 같은 형상을 만들기도 하며, 바다 속 같은 배경이 되었다가, 풀숲 같은 공간을 이루기도 한다. 이는 단지 손들의 모임이지만, 이들이 모여 꽃과 새의 이야기가 되고, 바닷가의 고기들과 조개간의 에피소드 들이 펼쳐지는, 손 만으로 이루어 낸 상상의 세계들을 보여준다. 손들로 이루어진 상징적인 움직임을 통해 관람자들은 상상력과 동심을 가지고 그 상징성들을 읽어 낼 수 있다. 스토리가 있는 이 작품은 원거리 촬영으로 스토리 전개를 하며, 또한 근접촬영의 영상이 오버랩 되어 작품이 더욱 흥미롭게 진행되도록 하였다. 음악은 Nino Rota의 ‘L'Harem’곡으로 손들의 여행의 분위기와 맞는 경쾌함을 담았다. 이 작품은 퍼포먼스와 영상의 효과적인 접목과 조화를 보여주는 계기가 되었으며, 2005년 12월 선 갤러리(Gallery Sun Contemporary)와 충무로역 오채미동에서 2005년 12월 13일에서 18일까지 전시되었다. 이전 선행연구와 같이 이 작품도 충무로역이라는 공공장소에서 전시함으로 많은 관람자들이 그들의 일상 생활에서 작품을 접하여 동심적인 상상의 세계를 체험하게 되었다.



<그림-17>

본 연구자가 제시할 논문의 작품은 손이 등장하며, 손은 작품의 내용을 담아내는데 상징적인 역할을 한다. 작품들은 연작물들로 싱글 채널 형식을 기반으로 제작한 작품이다. 작품에 등장하는 손이나 머리 등의 소재는 실사로 그래픽적인 요소를 최대한 배제하였다. 작품 이미지들이 사실감과 현실감을 가지도록 유도하며, 어떤 꾸밈이나 장식이 없도록 하였다. 또한 북한 인권의 실태에 대한 다큐멘터리 식의 사실 그대로의 접근이 아닌, 사실을 기반으로 한 소재를 차용하여 상징적 표현하였다. 이는 북한인권이라는 문제제기가 자칫 홍보용이나 주입식 영상처럼 사실의 나열이 되지 않도록 한 것이다. 각 작품은 심플한 주제 하나를 선정해 그 주제를 담아 낼 수 있는 최대한의 단순화된 상징적 도구를 사용하여 표현하였다. 카메라 기법은 피사체와 일정거리를 두어

촬영함과 카메라 움직임이 없는 고정됨으로 북한 인권의 문제에 대한 작가의 주관적인 시선이기보다는 객관적인 시선의 표현으로 전달하고자 하였다. 또한 카메라 위치를 부분이 아닌 전체적 상황이 그려지도록 사건을 담아 카메라나 작가의 시각으로 부분적인 것이 아닌 전체적 상황을 관조하며 볼 수 있도록 하였다.

앞서 소개한 연구자의 이전 작업은 본 논문 작품의 연장선상에 있는 작업으로 캔들데이 캠페인에서 작품은 캠페인 내에서의 대중전달 시도으로써 가능성을 열었다면, 위의 ‘더하다’와 ‘손들의 여행’ 작품은 손을 사용한 표현 방식과 상징성을 실험한 작품들이다. 이 두 가지를 모두 수용하여 본 연구 작품 내에서 발전적인 형태로 표현해 보았으며, 뚜렷한 사회적 메시지를 가진 독자적인 작품표현을 시도하였다. 이는 단지 사회참여적인 작품의 모색으로 나아가는 가능성에서 벗어나서 보다 적극적인 사회 참여의 예가 될 것이다.

4-3 작품표현

작품 1

<작품 1>에서는 개성 있는 손들이 등장한다. 거무스름한 어린아이의 손, 통통하고 하얀 여자의 손, 마르고 검은 남자의 손이 등장한다. 이 손들의 관계는 각각 북한 어린이와 남한과 북한정권을 상징한다. 붉은 니트를 입은 여자의 통통한 손은 남한을 상징한다. 여자의 손은 북한 어린이를 돕고자 오른쪽에서 왼쪽으로 쌀을 전달한다. 그러나 왼쪽의 북한어린이 손이 등장하기 전에 위에서 북한 군복을 입은 마르고 검은 북한 군인의 손이 그 쌀을 가로챈다. 그 뒤에 등장한 북한 어린이의 손은 남아있는 쌀 몇 톨을 가져가거나 하나도 못 가져가게 된다. 영상은 이 세 가지 손이 각각 나와서 이와 같은 상징적인 행위를 하고 들어가는 것의 반복이다. 작품의 중간중간 북한 어린이의 분노를 표현하고자 손을 바닥에 치는 장면, 주먹을 쥐어 아무것도 없는 바닥을 팡팡 치는 장면을 삽입하였다. 또한 북한의 심각한 기아 상태를 표현하고자 북한 어린이의 손이 아무것도 없는 바닥을 계속 훑는 행동의 반복을 삽입하였다. 작품의 마지막은 북한 군인이 쌀을 가로챈 때 북한 어린이의 손이 나와 그것을 저지하려는 손짓으로 북한 군인의 손을 잡으면, 북한 군인의 손이 작은 북한 어린이의 손을 매정하게 뿌리치는 장면에서 끝난다.

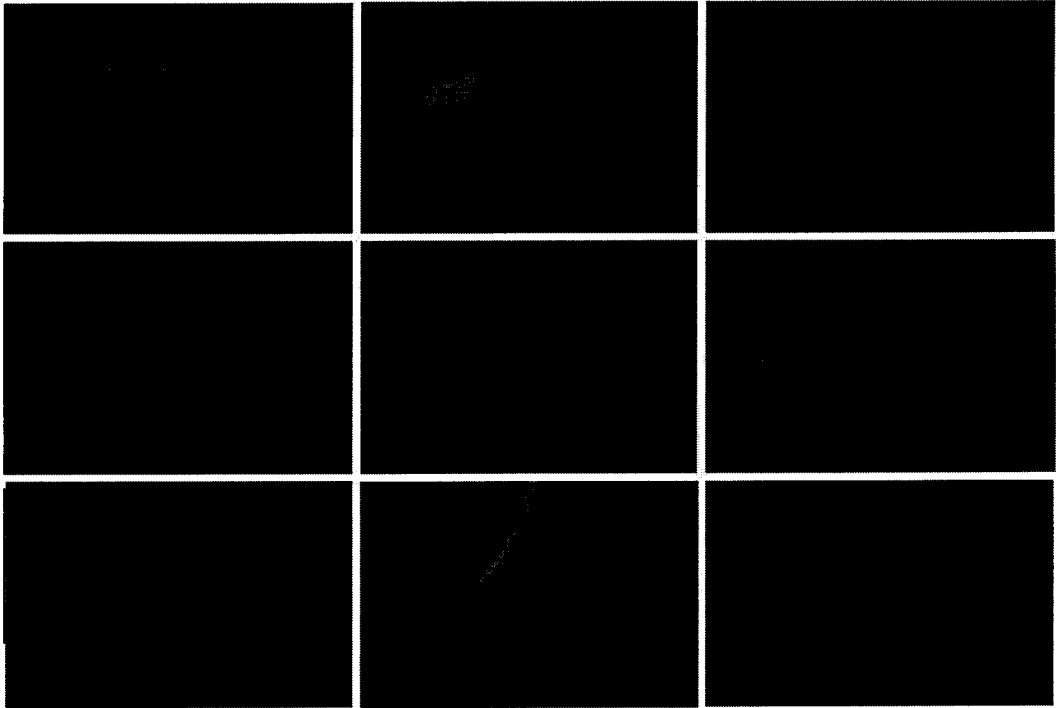
실제로 남한의 햇볕정책으로 북한에 원조한 쌀과 돈의 대부분은 북한 군부에 들어가서 무기를 개발하고, 핵을 개발 하는 데에 사용하여 김정일 정권의 세력에 힘을 실어 주었다고 전문가들은 보고 있다.¹⁹ 정작 원조를 받아야 하는 북한주민에게 원조 지원이 되지 못하여 기근과 경제악화로 북한은 수만 명의

¹⁹ <http://www.futurekorea.co.kr/>

아사자가 발생되었다는 언론 보도가 있었다. 북한의 주민들은 배고픔을 면하고자 생명을 걸고 북한을 탈출하여, 중국에서 구걸하며 근근이 생명을 이어가고 있다고 한다. 중국으로 탈출한 북한 어린이들은 ‘꽃제비’라고 불리며 땅에 떨어진 부스러기라도 주워 먹는 실상이다.

본 연구자의 작품은 이러한 실상의 이야기를 손짓을 통하여서 함축적이고 상징적으로 표현하였다. 남한의 원조가 실제 도와주어야 할 북한 어린이나 주민에게 돌아가지 못하는 실태를 손들의 놀이와 같이 쌀을 주고 가져가는 일련의 리드미컬한 움직임을 통하여 상징적으로 표현하였다. 작품에 사용된 음악은 긴박감을 강조할 수 있도록 전체적으로 빠르고 감각적인 음악을 선정하였고, 동일한 리듬을 반복시켰다. 작품의 시작과 끝부분에는 비트가 느리면서 암울함이 느껴지는 음악이 삽입되었다. 영상은 실제 촬영한 원본의 속도보다 300% 이상 빠르게 편집하여서 지루하지 않은 시각의 임팩트를 주고자 하였다.

<작품 1> 1'55"



작품 2

북한 인권에 대한 문제는 식량난으로 북한을 탈출한 탈북자에 의해 이슈화되기 시작했다. 그러나 그 근본적인 인권침해는 북한정권 아래에서 개인의 자유가 없다는 것을 언급해야 한다고 본다. 북한은 공산주의로 개인의 자유를 인정하지 않고, 북한 주민은 일방적인 단일 언론만 접할 수 있다. 이로 인해 북한정권이 보내는 소식 이외의 다른 나라와 세계 정세에 대해 알지 못하고, 정권에서 일방적으로 주입하는 주체사상의 교육으로 고립적인 세계관을 가지게 되었다. 또한 거주이전의 자유와 언론출판의 자유, 사유재산의 자유 등 기본적인 자유권이 없으며, 서로를 감시하는 체제를 구축하여 개인의 말과 행동에 있어서도 자유롭지 못하다. 북한은 평등적인 사회주의를 주창하지만 실제로 김정일 정권을 기반으로 한 계급주의로, 엄청난 불평등이 존재한다. 이는 개인의 개성, 재능을 말살시키며 생각마저도 자유롭지 못하게 하는 사회 체제와 사상의 모든 것이 인간으로써 누려야 할 기본적인 인권을 침해한다고 본다.

<작품 2>에서는 흰 벽을 바라보는 한 남자의 뒷모습이 나온다. 앞을 바라보는 남자는 고개를 돌려 공간 옆에 무엇이 있는가를 보려 한다. 그러나 남자가 고개를 돌리자마자 즉시 화면 안으로 다른 손이 등장하여 남자의 고개 돌림을 저지하여 원래의 앞만 보는 상태로 되돌려 놓는다. 앞만 바라보며 앉아 있는 남자는 북한 주민을 상징한다. 북한 주민의 특징을 담아내기 위해 골격이 마르고 피부색이 거무스름하다. 저지하려고 나오는 손은 검고 마르며 강한 느낌을 표현하는 손으로 북한 군인을 상징한다. 앉아 있는 북한 주민은 계속해서 다른 방향으로 고개를 돌리려고 하나, 북한 군인의 손은 즉시 나와 그의 고개를 제자리로 돌려 고정시키며 오직 앞의 벽만 바라볼 수 있도록 한다. 계속해서 고개를 돌리고자 하는 머리의 움직임과 저지하려는 손의 움직임은 서로 실랑이를 벌이며 강렬해진다. 이 반복적인 실랑이는 자유에 대한 열망의

표현과 그를 제압하여 체제를 유지하기 위해 압력을 가하는 북한정권의 모습이다. 북한에서는 북한주민이 조금이라도 외부의 신문이나 라디오를 가지고 있거나 소식을 듣는 것이 적발되면, 북한 당국은 이들을 공개처형을 하거나 인간 이하의 생활을 하는 정치범 수용소로 보낸다고 한다.

작품은 무거운 내용이지만 작품의 전체적인 느낌은 너무 무겁지 않게 표현하였다. 이 작품의 배경음악 또한 한국 전통 악기를 사용한 가벼운 리듬의 반복으로 구성되었다. 북한 주민을 연기하는 배우의 행동은 자유를 갈망하기에 호기심 있는 행동으로 표현했으며, 대조적으로 그것을 저지하는 팔의 느낌은 강하고 절도 있도록 표현했다. 이는 자유를 억압하는 사실적인 접근이 감정의 개입으로 해석된 시각이 아닌 객관적인 사실 그대로가 담백하게 드러나도록 하는 의도를 가진다. 흰 배경의 이차원적으로 보이는 공간 안에서 검은 머리에 검은 의상의 북한 주민을 상징하는 남자는 실루엣이 강조되어 존재가 단순하게 보이도록 하였으며, 그의 상하 좌우로 움직이는 행동을 통해 공간감이 나타나도록 하였다. 북한 정권을 상징하는 검고 마르며 억센 손과 팔은 스킨 그대로 드러내어 최대한 단순화한 상징만을 담아내었다.

<작품 2> 54"



작품 3

북한에는 종교의 자유가 없다.²⁰ 오직 김정일 부자를 신봉하며 찬양하는 주체 사상이 종교라고 볼 수 있다. 이러한 가운데서도 북한 접경 지역인 중국이나 북한에 들어가 있는 선교사들을 통해 성도가 된 북한 주민들이 있다. 북한에서 기독교를 믿는다는 것은 목숨을 걸어야 하며, 이를 믿는다는 사실이 적발되면, 공개처형이나 정치범 수용소에 들어간다. 북한에서 공개적으로 예배를 드린다는 것은 불가능한 상황이다. 그래서 북한은 지하 교회가 있어서 소수의 사람들이 모여 숨어서 예배를 드린다. 또한 몰래 들어온 성경책을 보이지 않게 숨겨두었다가 비밀리에 읽어야만 한다고 한다.²¹

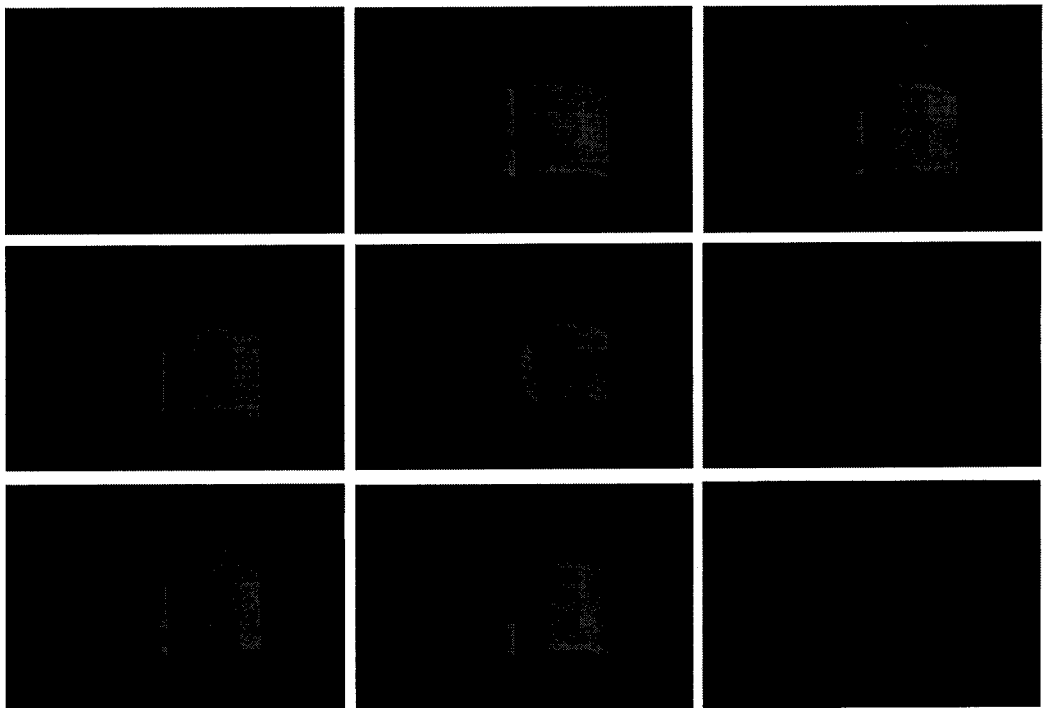
<작품 3>은 북한의 지하교회에 관한 상징적인 표현 작품이다. 전체적인 작품의 분위기는 불안과 긴장감이 표현된다. 누군가에게 들킬지 모르는 긴장 속에서 성경책을 읽는 모습을 표현하였다. 작품은 어두운 공간에서 촛불을 키는 소리가 나며 서서히 빛이 비추지고 초점이 맞춰지어 놓여있던 성경책이 보여진다. 촛불을 들고 있는 손은 성경책을 서서히 읽는다. 한장 한장을 넘기는 손의 움직임은 긴장감의 떨림으로 표현되며, 그의 행동은 점차 빨라진다. 읽는 중에 무슨 작은 소리라도 들리면 손짓은 순간 멈춰지며 재빨리 촛불을 입김으로 불어서 끈다. 작품은 촛불을 키고 성경을 읽으며 촛불을 끄는 것이 반복되며 반복될 때마다

²⁰ 미국의 기독교인권운동단체 ICC(International Christian Concern)는 최근 북한을 비롯해 기독교 박해국 10개국을 선정, '불명예의 전당'이라는 이름으로 발표했다. ICC의 발표에 따르면, 최고의 기독교 박해국은 북한이었다. 북한은 오픈도어 선교회(www.opendoors.or.kr)가 선정한 기독교박해국가에서도 4년 연속 1위를 차지한 바 있다. 북한은 전세계에서 가장 많은 1만여명의 기독교인을 감금하고 해마다 수백 명을 처형하고 있는 것으로 알려졌다.
<http://www.christiantoday.co.kr/view.htm?id=182021&code=mw>

²¹ 미국에 본부를 둔 국제선교단체인 국제선교단체인 순교자의 소리 (VOM, Voice of Martyrs)의 토드 넬턴 (Todd Nettelton) 공보실장은 아가페 프레스와의 회견에서 "만약 북한에서 신도들이 당국에 발각되면, 감옥에 갇힐 뿐만 아니라, 처형까지 당할 수 있기 때문에, 자신들이 기독교를 믿고 있다는 사실을 가족을 포함해 누구에게 얘기하는 것도 상당히 경계하고 있다"라고 말했다.
http://www.rfa.org/korean/simcheongbodo/2006/01/31/vom_report_underground_church_nk/

그 속도가 빨라진다. 북한 지역은 전기가 들어오지 않는 곳이 많다는 것에 착안해 촛불을 키고 끄는 것으로 공간의 빛을 보여주었다. 전체적으로 어두운 분위기는 지하교회를 상징하며, 성경책은 세로로 읽는 것으로 낡고 오래된 이미지를 부여하였다. 음악은 촛불을 키는 소리와 끄는 소리의 음향 효과를 극대화하며, 자유에 대한 갈망의 내용을 담은 오페라 음악인 ‘히브리 노예들의 합창’이 배경 음악으로 북한의 지하교회 상황에 의미를 더하였다.

<작품 3> 1'32"



5. 결론

예술가가 미치는 영향력은 크다고 본다. 이는 이들이 가지는 상상력과 창의적인 성과뿐만 아니라 정치적, 사회적인 영향력이 크다고 여겨진다. 많은 예술가들은 사회 참여적인 작품을 해왔으며, 실제로 정치, 사회에 영향을 미친 경우도 다수 있다. 그러나 당시 사회가 가지고 있는 문제를 재인식하는 과정에서 작품은 비판과 고발의 표현만으로 그치는 것이 대부분이다. 그러나 연구자의 작품 연구는 사회 이슈를 알리는 것에서 그치는 것이 아닌, 대안을 제시하여 관람자로 하여금 동참하도록 하고자 하며, 이는 이제까지 사회 참여적인 성격을 띤 작품들과 차별화가 될 수 있을 것이라 생각한다.

본 연구 작품은 북한 인권 문제에 대한 것이다. 관람자들에게 현 북한의 인권 상황에 대한 실상을 알리는 역할을 하는 동시에, 그에 따른 행동을 할 수 있도록 하는 목적을 가진다. 작품 표현은 이해하기 쉬운 상징을 통해 작품을 접한 관람자들이 그들의 연령, 지식의 배경에 관계 없이 작가가 의도한 사회 참여적인 의도를 읽어 낼 수 있도록 하였다. 이러한 상징들은 주로 손의 움직임으로 표현되어, 북한 주민과 어린이로 상징되는 손과 억압하고 있는 북한 정권으로 상징되는 손을 소재로 이들의 관계를 작품에 표현하였다. 이 사회 참여적인 작품의 전시 방법에 있어서는 일반적인 전시공간인 전시장을 벗어나 지하철 역의 공공장소나 웹 상을 통해 작품이 일반 대중들의 일상생활에서 쉽게 접해지도록 계획한다. 향후 본 연구 작품을 기반으로 북한 인권에 관한 적극적인 작품 표현과 전시 방법 연구를 통해, 관람자들이 효과적으로 북한 인권 문제에 동참하도록 하는 실행방안을 모색하며 연구하고자 한다.

참 고 문 헌

<단행본>

- 강철환 『수용소의 노래』, 서울 : 시대정신, 2005.
- 김영훈, 『문화와 영상 : 영상인류학의 이해』, 서울 : 일조각, 2002.
- 김홍희, 『페미니즘, 비디오, 미술』, 서울 : 재원, 1998.
- 이영훈, 『뉴 미디어 아트와 시간』, 서울 : 재원, 2004.
- 이용우, 『백남준, 그 치열한 삶과 예술』, 서울 : 열음사, 2000.
- 이원곤, 『디지털화 영상과 가상공간』, 서울 : 연세대학교 출판부, 2004.
- 성완경, 『민중미술 모더니즘 시각문화』, 서울 : 열화당, 1999.
- 한국미술연구소 편집, 『영상디자인』, 서울 : 시공사, 1998.
- Edith Decker-Philips, 『백남준 Video』 김정용 역, 서울 : 궁리, 2001.
- Gregory Battcock 편저, 『포스트모더니즘과 비디오예술』, 채장석 역, 부천 : 인간사랑, 1995.
- John Berger, 『이미지 : 시각과 미디어』, 編輯部 역, 서울 : 동문선, 1990.
- John A.Walker, Chaplin, Sarah Chaplin, 『비주얼 컬처』, 임산 역, 서울 : 루비박스, 2004.
- Lev Manovich, 『뉴미디어의 언어』, 서정신 역, 서울 : 생각의나무, 2004.
- Malcilm Miles, 『미술, 공간, 도시』, 박삼철 역, 서울 : 학고재, 2000.
- Paul Martin Lester, 『영상커뮤니케이션』, 임영호 역, 파주 : 淸文閣, 2006.
- RoseLee Goldberg, 『행위예술 - 퍼포먼스 아트』, 沈雨晟 역, 서울 : 동문선, 1989.
- Viktor Emil Frankl, 『삶의 의미를 찾아서』, 이희재 역, 서울 : 아이서브, 2001.

<학위논문>

- 박정민, 『잡지 광고에 표현된 신체 이미지 연구 : 손 표현을 중심으로』, 서울 : 이화여자대학교 디자인대학원, 2005.

배숙희, 『불안정한 인간정서의 순화를 위한 표현 연구』, 서울 : 이화여자대학교 대학원, 2005.

尹淑賢, 『손의 이미지(image) 표현에 관한 연구 : 본인의 작품을 중심으로』, 서울 : 성신여자대학교 대학원 공예학과, 1986.

이수정, 『비디오의 매체 속성을 이용한 자아표현』, 서울 : 이화여자대학교 대학원, 2004.

<전시도록>

Clash and Network, 『Move on Asia; Single Channel Video Art Festival』, Asia Art Form(AAF) in Seoul, 2006.

광주비엔날레, 『도시의 꿈 : 공공미술 프로젝트』, 광주 : 광주비엔날레, 1997

광주비엔날레, 『열풍변주곡』, 광주 : 광주비엔날레, 2006

<Abstract>

Research on the expression of social participatory video art

Lee, Sul Ah

Major in Media Design, Division of Digital Media

The Graduate school of Ewha

Ewha Womans University

Seoul, Korea

Since the artist is not separated from the society and region in which he lives, but affected by them, in the social participation of art, it is thought that the social issue must not be ignored. This research has social issue in the contents for social participatory art and restricts its definition to the popular transmission that corresponds to objective of pursuing public interest methodologically. The difference from a series of work represented by folk art is that it is non-ideological instead of specific ideology and pursues public welfare of universal community. This definition may be free from the perverted recognition in which social participatory art is represented only as labor movement or folk art. This research wishes to transmit the idea of author and participate in the public place of viewers without being confined to the exhibition hall where works are exposed to restricted viewers. Containing the social participatory contents and form, the work of researcher expresses by image which is video art. Video art is image art whose expression means are video. The research result of many people shows that image as the combination of image and sound affects the human thought and emotion as well as human behavior. Thus, the social participatory work of the researcher is embodied in video art that the influential power of image for effective transmission of contents.

This research is expression research for social participatory video art works. Taking the human right in North Korea as its theme, it has social participatory objective to inform the oppression of human right in North Korea to the viewers and to induce constant behavior. Though there were many social participatory works, most of them were limited to reflection, accusation and criticism of social issue. However, this research is meaningful, because the researcher's work research is differentiated from the works in the character of social participation in that it informs social issue, presents alternative and encourages the viewers to participate.