

기록의 왜곡 가능성, 그로 발견되는 박준범 비디오의 특이성

김현진 _ 독립큐레이터

오늘날 가정용 비디오와 디지털 카메라의 급속한 보급을 통해 최근 젊은 세대들 사이에서는 카메라가 필수 장난감이 되고 있다. 이들에 의해 만들어진 다양한 시각 이미지들은 인터넷에 쏟아져 나오고 있고, 작가들의 영역으로 여겨지던 이미지 생산자로서의 특권은 이미 상당히 그 의미를 잃어 가고 있다. 비디오 분야에서도 아마추어 비디오의 세계 역시 급속도로 미술계를 위협해 오고 있다. 누구 나가 틀을 소유할 수 있는 세상에서 과연 아마추어와 전문적 영역을 구분하는 것이 단순히 제도적인 보호에 의해 조작되는 것이라는 비판을 넘어서기 위해, 우리는 종종 심각하게 미술로서의 비디오 작업에 대한 물음들을 떠올려 보아야 할 것이다. (이것은 결국 오늘날 미술이 무엇이나는 매우 근본적 질문으로 회귀하는 것이 될 것이다.) 작품이 구체적인 컨텍스트보다는 형식적 시도들을 통해 만들어지는 경우, 특히 카메라가 성인들의 필수 장난감인 시대에서 누구나 시도해 볼만한 시각적인 놀이에 기반 하여 시작된 박준범의 작업과 같은 경우, 작업이 지니는 미학적인 특성들을 세심히 읽어내어 아마추어 비디오 작업들의 사소한 장난에서 만들어지는 작업들과의 차이를 이야기해야 할 것이다. 따라서 우리는 여기서 그것의 미학적 구조를 면밀히 읽어내고, 작업 내의 언어구조를 파고들어 텍스트의 특이성(Singularity)을 포착하고 그 특이성이 분절해내는 실천의 영역에 대해 고려할 필요가 있다.

박준범의 작업은 전적으로 비디오 형식주의에 기반하고 있다. 작업이 작품 제작 방식과 과정에서 다소 변화를 겪고 있기는 하지만, 공통적으로 그의 작업은 영상 내의 형식적 요소들과 비디오라는 매체의 특성에 전적으로 의존하여 만들어지는 작업이다.

Parking, window, warp gate, crossing 등의 초기 비디오 작업들은 방법적으로 발견된 상황 속에 자신의 손과 사물간의 거리 차를 이용한 일종의 퍼포먼스를 삼입하여 촬영한 후 속도 조절 등을 통해 완성되어져 왔다. 이 작업들에는 특히 카메라의 시각 프레임을 통해 가능해지는 원근법적 왜곡과 그에 대한 플레이가 바탕을 이루고 있다. 특히 원거리에 놓여진 빌딩에서 내려다 본 거리, 공사 현장, 건설 현장, 빌딩 등에 손을 겹쳐서 background 와 foreground 간의 역설적인 관계를 형성해내고 있다. 흥미로운 점은 이 시각적 역설이 전형적인 형상과 배경의 관계에 대한 게슈탈트(gestalt)적 접근으로부터 발생하고 있다는 점이다. 즉 고착된 형상의 주객관계에서 발생하는 권력의 문제를 역으로 이용함으로써 통제권을 지닌 시스템에 대한

우회적인 도전을 보여준다. 이제 '손'으로 대변되는 개인 주체의 욕망은 실제 세상을 조절하면서 마치 만화의 한 장면 같은 통쾌함을 제공한다.

사실 박준범의 작업에 등장하는 옵티컬 원리를 이용한 원근법적 효과나 과장은 사실 만화, 애니메이션, 상업 영화와 같이 프레임 내에서 구성되는 이미지들에서 이미 상당히 많이 사용되는 방식인데, 이러한 과장성은 이미 그것의 허구성을 내포한 상황에서 그것을 극대화함으로써 시각적인 자극의 효과를 가져오는 측면이 있다. 그러나 박준범의 작업들 속에 놓여지는 원근법적 플레이는 매우 안정적이면서도 고전적인 화면 구도를 취한다. 단지 거리 차이를 이용한 원근법적 왜곡의 효과를 부여할 뿐이어서 영화나 만화같은 픽션의 영역에서 생산되는 억지스런 연극적인 역동성은 강요되지 않는다. 오히려 실제 사물이나 현실의 구조물을 담으면서도 그것들이 마치 미니어처 모델들을 통해 연출된 것인 듯한 착각을 불러일으킴으로써, 현실에 내포된 비현실성, 거리 두기에 의해 발견되는 일상의 기계적인 상황들에 대한 목소리를 내는 관찰자의 입장을 보여주고 있다.

최근의 작업들은 초기 작업의 방식과 다른 몇 가지 중요한 변화를 보여준다. 우선, 발견된 상황을 기본 재료로 삼던 작업 방식에서 벗어나 보다 적극적으로 상황을 만들어내고 있으며, 작가의 손은 더이상 등장하지 않고 있다. 아마도 21 excavate 나 24 Anchorage 는 이 변화의 과도기적 단계에 있는 작업이라고 할 수 있을 것이다. 21 excavate 는 공사장의 포크레인들의 움직임을 장시간 촬영한 후 다시 속도를 축약시켜 마치 미니어처들의 움직임처럼 만들어 놓고 있다. 24 Anchorage 는 어두운 밤 정박된 두 척의 배가 서로 부딪치는 상황을 발견하고 기록한 후 다시 총 길이를 가속화시켜 짧게 축약함으로써 부딪히면서 나는 소리들이 왜곡되면서 신경증 적인 긴장감을 불러일으키고 있다. 즉, 이 작업은 발견된 상황을 기록하는 초기 작업의 방식을 띄고 있으나 점차 촬영 후 영상 조작을 통해 사물들의 움직임과 그로부터 발생하는 소음의 왜곡을 극대화하고 있다.

Pick up Truck and Ball 이라는 최근의 작업은 철저히 연출된 상황이다. 작가는 커다란 축구공 모양의 별륜을 제작한 후 그것을 트럭에 싣고 트럭이 철망으로 막힌 좁은 세 갈래 길을 빠져나가려고 애쓰는 상황을 연출한 후 다시금 실시간 원거리 촬영과 속도 조절을 통해 완성하고 있다. 공에 대한 작가 개인의 공포를 바탕으로 만들어진 Acrophobia 역시 어두운 밤에 농구 코트에 수십 개의 공을 던지면서 그 공들이 떨어지면서 튀는 장면을 촬영하고 있다. 비오는 날 촬영된 이 작품은 비교적 공의 튀는 숫자가 적어 상대적으로 공의 움직임이 무겁게 느껴지는데, 반면에 속도의 압축으로 탁구공 튀는 소리처럼 가벼워진 물과 공의 마찰음과 크게

대조를 형성한다. 즉, 공의 움직임, 소리의 질감과 화면의 무게감 등 영상내의 상황에 대한 예상을 뒤엎는 사운드는 비주얼과 오디오의 대응 구조에 대한 기대를 벗어나면서 안정된 화면과 영상의 흐름에 불균형을 초래한다.

박준범의 작업들은 작업을 하나의 텍스트로 놓고 보았을 때, 작가가 그 텍스트내의 형식적 요소들을 조직하고 다루는 방식을 통해 현실에 대한 관점을 외연 화하는 작업이라고 할 수 있을 것이다. 이전의 작업이 유머러스한 손의 퍼포먼스들을 통해 극단적으로 거리감을 이용한 전복 성을 취하고 있다면, 최근 작업으로 올 수록 소리, 질감, 사물들의 관계성들을 세심히 다룸으로써 시스템 내부에서 불균형, 어긋남을 유발해 내고 있다. 그리고 그것은 지나친 과장이나 억지스러움에서 나오는 것이 아니다. 그의 작업이 일면 안정적인 화면에 일반적 카메라의 앵글의 사용을 취하면서도 우리에게 온건(modest)한 방식으로 낯설음을 경험케 한다. 그는 바로 카메라라는 하나의 다른 눈을 통한 원거리에서의 장시간의 관찰 이후에, 그 온건해 보이는 구조, 혹은 상황을 의문을 제기하는 것이다. 시간의 흐름을 조절하면서 상대적인 시간을 다시금 부여하고, 그로부터 숨겨진 소리들을 드러내고, 새로운 혹은 재차 숨겨진 갈등을 끄집어내며, 보이지 않는 차이들을 가시화 한다.

마침내, 영상(Moving Image)의 형식적인 요소-즉, 카메라 프레임의 이용, 실시간 원거리 촬영, 시간과 속도의 축약 등을 바탕으로 기록의 왜곡 가능성, 그리고 그 왜곡을 통해 오히려 아이러니 하게 발견되는 현실의 상대성 등을 우리는 이제 박준범의 작업에서 읽어내고, 이미 텍스트 내에 담지 된 수많은 가능성들을 드러내는 작가의 시도들을 지속적으로 쫓아가 보아야 할 것이다.