

거듭나기와 현실적 실천

[한국의미디어아트] 유비호, 여정에 선

박남희 _ 미술평론가
(컬처뉴스 '한국의 미디어아트를 만나다' 2007. 01. 31)

1990년대 후반 우리에게 던져진 미디어아트는 디지털 기반의 뉴미디어로 매개된 작업들로 이미지의 저장과 이용에 많은 자유가 허락됨을 기뻐하게 했다. 무엇보다도 뉴미디어는 현실에서의 계급과 권위 그리고 자본의 구조를 필요로 하지 않음에 환영 받았다. 현실에서와는 다르게 웹에서는 누구라도 아티스트가 될 수 있음을 의심치 않게 된 것이다. 즉 디지털 뉴미디어는 다수의 참여가 가능하고 누구나 목소리를 낼 수 있는 민주주의와 공공성의 대안으로 여겨지기도 했다.

그런 긍정적인 측면의 이면에는 익명성의 참호 속에서 댓글 혹은 악플의 기관총을 난사하여 타인의 존재를 위협하는 또 다른 사회적 불안과 위험의 수위 또한 높아져 가고 있음도 주지할만한 사실이다. 예컨대 TV 프로그램에 자신들의 아이디어를 동영상으로 담아 연예들에게 행위하게 하는 쌍방향 소통의 단면도 제시되지만, 친구들이 집단으로 구타당하는 장면을 온라인에 동영상으로 올리는 일도 더불어 진행되어 뉴미디어를 매개로 이미 사회, 문화, 정치 그리고 윤리에 대한 반성과 대안을 모색하게 하고 있다. 그럼에도 디지털미디어가 소통의 자유와 영역의 확장을 가져다 준 것에 대해 반론을 제기할 수는 없을 것이다.

유비호의 '이야기'가 있는 뉴미디어아트

특히 1995년 이래 지속적인 확산을 보여 온 한국의 미디어아트는 10여 년을 지내오면서 다층적인 작가군을 생성, 변형, 보유해왔다. 유비호는 그런 미디어의 현장에 있던 대표적 인물이다. 1999년 《공장과 비디오》전을 시작으로, 2000년 《강철태양》전(갤러리보다), 《3자대면-정인엽, 함진, 유비호》전(2000, 단갤러리), 《Media Art21》(2000, 세종갤러리), 《夢遊》(2001, 일주아트하우스), 《Networking Project》(2001, 한국문화예술진흥원), 《Media City Seoul 2002》(2002, 서울시립미술관), 《Public Cell》(2002, 갤러리 피쉬), 《Ssamzie Open Studio》(2002, 쌈지스페이스), 《리퀴드스페이스》(2003, 아트센터나비), 《안양공공예술프로젝트》(2005), 《Parasite Services 1.0》(2006, 아트스페이스 휴), 《청계미디어써어터》(2006, 청계플라자) 등 미디어의 일선에 있었다. 유비호의 미디어는 '이야기'를 중심으로 때로는 회화처럼, 때로는 현실의 그 무엇처럼 강한 인상을 건넨다. 그의 '이야기'가 있는 작업들을 살펴보는 것만으로도 한국에서 디지털 뉴미디어아트의 진전 방식을 이해하는 데 많은 도움이 된다.

'신체의 연장으로로서의 미디어'로부터 '이미지에 의한 트라우마'까지

유비호는 싱글 채널 비디오작업으로 우리에게 익숙해진 미디어 아티스트이다. 정적이면서도 네러티브가 살아있는 작업을 특징적으로 보여준 작가는 사회적 현실에 대한 비판적 안목이나 일상의 작은 체험과 신체적 기억 모두로 자신의 네러티브를 구성한다. 그래서 그의 작업은 미디어 자체의 변위나 확산보다는 네러티브의 미디어적 활력이 보다 잘 살아있다. 어떤 의미에서 작가에게 미디어는 신체의 연장이다. 즉 경험적 세계를 확장시켜주는 작용인이 되기 때문이다. 《강철태양(The Steel Sun)》은 이러한 속성을 잘 보여주었던 전시였다. “몇 년 전 폐에 염증이 생겨서 병원에 갔더니 의사가 가슴을 짚고 손으로 쑤셔 넣고 마구 헤집더군요. 그런데 그 손가락이 신경을 잘못 건드렸는지 지금까지도 가슴이 쑤셔요.” 라는 그의 체험으로부터 각인되는 의사의 행위와 판단, 그리고 치유의 결과로서의 변형의 과정은 그의 작업 전체에 내재된 무의식적 패턴과도 같다. 이것은 작품 <개농 프로젝트><멀티미디어인간>에서 한 인간이 사회적으로 여러 기능을 수행할 수밖에 없는 현대인의 현실을 담은 메타포로서, 현대과학의 흔적으로서 드러났다.

그가 가진 인간에 대한 가장 원초적인 고민이자 실존의식 그리고 테크놀로지의 결합이 제시하는 그 수많은 의미와 은유들의 서곡을 완성한 것이다. 그의 작업이 보다 정서적이고 심리적인 영역으로 비춰진 것은 《몽유(夢遊, Be Complacent in a Dream)》전에서였다. 일종의 이미지 트라우마를 경험하게 했던 이 전시는 초현실적인 병적 징후, 혹은 일상에서 매체를 통해 접하는 사건들의 쇼크와 같은 것들이 정서적 이미지로 드러나는 일련의 작업들로 기억된다. 21세기 초현실주의라 할 만한 회화 같은 영상, 현실 같은 가상이 드러났었다. 20세기의 초현실주의 회화에서 제시되지 못했던 혹은 재현되지 못했던 현실을 넘어서거나 과도한 실재의 가상(假像)을 제시함으로써 한층 무의식의 단층들이 생생해졌다. 우리에게 각인되는 사물과 풍경 그리고 인물의 자리바꿈과 속성의 변모가 매우 정서적으로 다가오는 그의 작업에서 이미지에 의한 트라우마를 경험하게 된다.

“미학적 실천으로 미디어 환경에 개입한다”

2002년 유비호는 양아치(웹아트)와 함께 《공공세포Public Cell》라는 전시(온라인 전시 www.publiccell.org)를 한다. 디지털이 기반이 되는 웹과 영상 작업들이 네트워크 되고 일반인들의 참여가 적극적으로 개입되었어야 하는 것이었다. 작가는 매체가 지닌 기본적인 차가움과 따스함의 두 정서를 기반으로 하는 일상의 삶을 포착하였다. 선거 유세에서도 자신의 자동차 안에서도 미디어의 활용은 지극히 당연한 삶의 장면인 가운데 파편화될 수 있고 고립될 수 있는 불안의 요소를 함께 제시하였다.

이러한 공공과 미디어의 작업뿐 아니라 2003년 《리퀴드 스페이스(Liquid space)》에서 벨기에 미디어아트 그룹 랩오(LAB [au]) 및 국내의 미디어작가 및 일렉트로닉 뮤지션이 함께 참여했던 작업은 공동의 뉴미디어적 결합의 사례로 기억된다. 뉴미디어의 합성과 변형 및 조합으로 새로운 형태의 예술을 탄생시키는데 과정들을 관객과 함께 함으로써 공공과 공동의 참여 가능성을 실험하고 시도한 것이다. 경계를 넘어서서 융합하는 그 안에서 자신들의 목소리를 뿜어내는 대안적이고

진보적인 디지털 미디어의 가능성을 보여준 것이다.

이러한 작업은 기존의 예술과 문화에 대한 프레임이나 기존의 이론적 잣대로 접근하기 보다 총체적인 감수성으로 다가서야 할 필요가 있다. 이를 위한 실질적인 사례로 2004년 《Parasite Service 1.0》에서 매니페스토를 발표하며 뉴미디어를 기반으로 한 작가들과 이론가들의 연대를 제안한 것이 있을 수 있다. Parasite-Tactical Media Network 미디어행동주의 그룹에 의하면, 그들은 “개별적인 활동을 벌여온 작가, 평론가, 기자, 공학자 등을 중심으로 미디어와 사회 그리고 예술의 관계를 경향적으로 파악, 실천하는 그룹이다. 전방위적으로 우리의 환경과 사고를 지배하고 있는 모든 미디어 현상에 대해서 미디어행동주의 그룹은 미학적 실천을 통해 미디어 환경 속에서 새로운 개입의 목표를 설정하고자 한다”. 이와 같은 미디어의 공공적 사유에, 공동의 미디어 작업에 유비호가 있었다.

미디어아트의 영역과 간극을 넘어서

연젠가 양아치와의 인터뷰에서 유비호가 했던 이야기가 생각난다. 현실적인 관심사와 실제의 작업이 일정 정도의 갭을 가지고 있다는 것이다. 예술의 장이나 시스템 등이 많이 달라진 상황에서 작가 개인으로서는 절대적인 고도의 특질만이 대안이라는 이야기이다. 자본에 의한 시스템 구축도 요구되는 바이겠지만 모든 예술의 기본적 논리가 그 고도의 특질이 아니겠는가. 개념을 제시하건, 물질을 보여주건 실은 그 고도의 무엇을 위함이라. 유비호는 작업과 현실의 틈을 부단히 좁히려고 애쓰면서 뉴미디어아트의 새로운 거둬나기와 현실적 실천 방안을 모색해오는 한국의 미디어아트 여러 여정들의 길목에 있었다.

그의 미디어아트가 점차 예술과 삶의 간극 좁히기, 사적 영역의 관점에서가 아니라 공적 영역의 관점을 새로운 핵으로 실천하고 있는 공공미술프로젝트에 참여하는 모습에서 미디어아트의 미디어라는 완장의 의미보다 아트의 영역이 보다 커지고 있음을 목격하게 된다. 그동안 정리되지 못한 미디어와 뉴미디어의 개념적 구분이나 새로운 제작방식에 대한 논의는 그 자체로 정밀하게 진전되어야 하겠지만 현재의 상황에서 테크놀로지적 지식 정보와 미디어아트에 대한 단순한 의미구분은 접어져야 한다.