

논문접수일 : 2014.06.18

심사일 : 2014.07.04

게재확정일 : 2014.07.29

뉴미디어 아트에서 리얼리티 추구를 위한 표현 연구
- 파운드 푸티지 기법을 중심으로 -

A Study on Reality Expression in New Media Art
- Focused on Found Footage -

주저자 : 김정연

서일대학교 시각디자인과 부교수

Kim Jeong-yun

Seoil university

공동저자 : 이하나

서일대학교 시각디자인과 조교수

Lee Ha-na

Seoil university

* 본 논문은 2014년도 서일대학교 학술연구비에 의해 연구되었음

1. 서론

- 1.1. 연구배경 및 목적
- 1.2. 연구범위 및 방법

2. 뉴미디어 아트의 리얼리티 표현

- 2.1. 뉴미디어 아트의 정의
- 2.2. 뉴미디어 아트의 조형적 표현방법
- 2.3. 뉴미디어 아트의 리얼리티 추구를 위한 파운드 푸티지 기법

3. 사례 분석

- 3.1. 멀티미디어화
- 3.2. 설치방법과 투사방식의 다양화
- 3.3. 영화의 재구성

4. 결론

참고문헌

논문요약

본 논문은 뉴미디어 아트에서 영화적 기법의 일종인 파운드 푸티지(found footage)를 활용한 리얼리티 표현 기법에 관한 연구이다. 1990년대에 등장한 뉴미디어는 컴퓨터와 알고리즘(algorithm)을 통해 다양한 인터랙션과 시간성을 기반으로 리얼리티와 상호작용을 추구해왔다. 이러한 뉴미디어의 등장은 뉴미디어 아트라는 새로운 장르를 만들고 기술과 예술의 융합을 위한 혼란기를 거쳐 다양한 디지털 매체를 통한 예술의 감수성을 전달하고자 하였다. 그러나 여전히 뉴미디어 아트는 감성적 스토리를 기반으로 메시지를 전달하기 위한 본질적인 콘텐츠 연구보다는 디지털 기술 개발에 치우쳐 있는 실정이다.

이에 본 논문은 파운드 푸티지를 새로운 뉴미디어 아트의 콘텐츠 연구를 위한 하나의 대안으로 제안하고자 하였다. 문헌연구와 사례분석을 통해 뉴미디어 아트에서 파운드 푸티지 기법의 활용 사례를 분석하고 이를 통해 진화방향을 연구하고자 하였다. 연구결과 표현기법의 진화 방향은 크게 세 가지로 제안할 수 있었다. 첫째 시각과 음성의 상호작용이나 무빙이미지와 스틸이미지와 같은 다른 종류의 미디어가 결합되는 멀티미디어 현상이 나타났다. 둘째, 설치방식이나 투사방식의 다양화를 통해 관람객과의 적극적인 인터랙션의 시도이다. 마지막으로 무빙이미지의 시간 개념의 유희나 영화의 재구성을 통한 전통적인 비디오아트에서 보여 지던 점프컷, 끼워넣기 등의 표현기법의 계승을 들 수 있었다. 본 논문의 결과로서 뉴미디어 아트에서 여러 장르와의 융복합적 특성뿐만 아

니라 메시지를 전달하는 새로운 방법의 확장으로 파운드 푸티지 기법이 효과적으로 사용될 수 있는 방향성을 제시하기를 바란다.

주제어

파운드 푸티지 기법, 뉴미디어 아트

Abstract

This paper is a study on reality expression utilizing Found Footage, which is a part of movie skills in New Media Art. New media that appeared in the 1990s has pursued for reality and interaction based on diverse interactions and time through the computer and algorithm. The appearance of new media influenced diversification on the fine art genre that represented paintings, and became a new genre of New Media Art. In recent, New Media Art tried to transfer the sensitivity of art through a confused stage for the combination of technique and art but New Media Art still emphasizes digital technical development based on emotional stories rather than studies on essential contents for transferring messages. In this context, this paper suggested Found Footage as a substitute for content studies of new New Media Art. It attempted to analyze the utilization cases of Found Footage skills of New Media Art through literature review and case analysis and examine evolution directions. As a result of the study, the evolution directions of the expression skills can be suggested in three ways. First, multimedia phenomena in which the interaction of eyesight or voice occurred and other media such as moving images and steel images combine, emerged. Second, through diversification of installation methods or projection methods, it attempted positive interaction with the audience and at last, succeeded the expression skills such as jump cut, inserting shown in the traditional Video Art through recombination of amusement or movies of moving images' time notion. As a result of this paper, it is hoped that not only the characteristics of the combination of diverse genres in New Media Art but also the expansion of new methods of transferring messages can suggest a direction for the efficient use of Found Footage skills.

Keyword

New Media Art, Found Footage

1. 서론

1.1. 연구배경 및 목적

과거 대립되고 이원화된 개념으로 인식되던 예술과 과학기술은 1990년대 이후 디지털 테크놀러지의 등장으로 사용되었다. 예술과 과학기술은 새로운 창작의 재료와 창작표현을 위한 수단으로 서로 융합하며 서로를 적극적으로 포용하기 시작했다. 또한 탈장르화를 통한 융합은 장르간의 경계를 허물고 이미지의 조작이 가능해지면서 표현의 확장을 가지고 왔다. 이러한 변화를 시작으로 나타난 디지털 아트, 비디오 아트, 웹 아트와 같이 다양한 장르를 총칭하는 뉴미디어 아트는 매체를 사용하는 미술의 형태를 의미한다. 또한 뉴미디어 아트는 최근 상호작용과 디스플레이의 발전에 따라 미술의 형태에서 확장되어 다양한 예술의 형태를 포함하는 탈장르의 성향을 보이고 있다.

동시대 예술에서 관람자는 다양한 참여와 소통 장치에 의해 작품 속에 깊게 관여하며, 작품의 변형과 재구성의 역할을 부여받았다. 전통적 미술의 관조를 통한 감상의 단순한 바라보기 식의 시각적 참여에서 머물러 있는 것과 달리 뉴미디어 아트에서는 작가의 제한적 제한을 통하여 예술의 미적 경험에 다가서게 된다. (고창석, 2011)

본 연구는 위와 같은 뉴미디어 아트가 기술적인 것에 치우쳐 관람자 입장에서 공유된 기억이나 스토리를 바탕으로 몰입감을 제공하는 새롭고 흥미로운 아이디어 자체에 대한 연구는 부족한 사실에 주목했다. 이러한 이유로 몰입감과 동시에 리얼리티를 추구하는 방법으로 최근 사용되어지는 영화적 기법의 하나인 파운드 푸티지(found footage)가 뉴미디어 아트에서 활용되어지는 방법을 연구하고자 한다. 파운드 푸티지는 '발견한(혹은 발견된) 영상'이라는 뜻으로 실제 기록이 담긴 영상을 누군가가 발견해서 관객에게 보여주는 것으로 시각예술과 영화를 융합하는 아이디어로 미술계에서 활용되고 있다. 2011년 코리아나 미술관에서 열린 피처링 시네마展을 시작으로 2013년 서울대학교미술관(MoA)에서 열린 No comment展과 같은 전시는 미술계에 다양한 미디어를 활용한 파운드 푸티지 기법 작품들을 선보이는 계기가 되었다. 이에 본 연구는 뉴미디어 아트에서 파운드 푸티지 기법을 활용한 작품의 고찰을 통해 아이디어 전개방식뿐만 아니라 설치방식이나 투사방식과 같은 기술적 표현 기법까지 다양한 활용의 예를 연구하고자 한다.

이를 통해 영화적 이미지나 기존에 촬영된 무빙이

미지가 적절한 미디어 테크놀러지와 아이디어를 통해 표현 방식의 확장성과 동시에 감상자에게 새로운 메시지와 미적 감응을 전달할 수 있는 새로운 방향성을 제시하고자 한다.

1.2. 연구범위 및 방법

뉴미디어 아트라는 용어는 새로운 매체를 사용하는 디지털 아트, 넷 아트, 미디어 아트, 비디오 아트 등 디지털 매체를 기반으로 하는 모든 예술 영역을 총칭하는 광의적 의미로 쓰인다. 본 논문에서 파운드 푸티지 기법의 표현특징을 구체적으로 알아보고자 사례분석은 뉴미디어아트 중에서 디지털 매체를 활용해 기존의 촬영되어진 이미지를 활용하는 예술 분야로 한정한다. 연구 방법은 다음과 같다. 1장과 2장에서는 문헌연구를 통해 뉴미디어 아트의 변화라는 주제를 가지고 뉴미디어 아트의 등장과 사전적 의미 그리고 선행연구를 통해 정의 내려진 뉴미디어의 아트와 리얼리티 표현 추구를 위한 파운드 푸티지 기법에 대해 알아보았다. 사례분석에서는 1993년부터 2013년까지 뉴미디어아트 작가 중에서 영화적 이미지에 테크놀러지를 적용한 국내외 작가의 작품을 통하여 제작 사례를 중심으로 연구범위를 정하고 표현기법의 특징을 기반으로 분류하고자 하였다. 본 연구를 통해 뉴미디어 아트에서 영화적 이미지를 활용할 수 있는 방법론을 제시하고자 한다.

2. 뉴미디어 아트의 리얼리티 표현

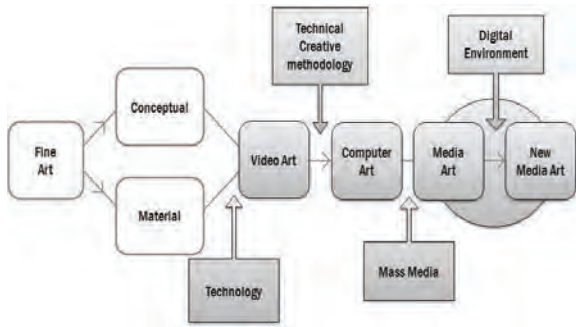
2.1. 뉴미디어 아트의 정의

사전적 정의에 의하면 뉴미디어 아트라는 용어는 넓은 의미에서는 사진, 영화, 화학, 기계 등의 기술을 사용한 현대 매체 이후의 새로운 매체 기술을 사용하는 예술로 이해되고 있다. 그러나 보다 좁은 의미에서는 컴퓨터나 인터넷 등의 디지털 기술을 활용하고 탐구하는 예술을 의미한다.

사전적 정의에 따르면 현재 뉴미디어 아트라는 용어는 새로운 매체를 사용한다는 점을 강조하기 위한 의미에서 사용되고 있을 뿐 미디어 아트라는 용어와 뚜렷이 구분되어 사용되지 않고 있다. 사실 뉴미디어 아트라는 용어뿐 아니라 미디어 아트라는 용어 자체도 매우 광의적이고 모호한 용어이다. 이는 넷 아트, 웹 아트, 상호작용 예술 등의 용어 역시 마찬가지이며, 이러한 용어 정의의 모호성은 아직 이러한 예술이 진행되는 단계에 있어 관련자(작가, 관객, 대중, 평론가, 예술시장 등)들의 합의가 이루어지지 않

있기 때문이다. 이는 다양성과 혼종성이 강조되는 포스트모더니즘 문화의 일면이기도 하다.

아래의 [그림 1]과 같이 순수 미술로 여겨지는 Fine Art를 시작으로 과학적 기술의 발전과 다양한 매스미디어의 결합을 통해 뉴미디어 아트가 등장하게 된 과정을 보여주고 있다. 이러한 과정은 과학에서 예술의 또 다른 가능성을 찾고 있음을 보여주고 있다. (전석, 2012)



[그림 1] 뉴미디어 아트의 등장 배경

뉴미디어 아트는 20세기 중반의 플럭서스(Fluxus)그룹의 설치미술이나 비디오 아트를 창안한 보스텔(W. Vostell)의 실험적이고 불안정하면서도 풍요로운 해프닝(happening)적인 예술과 백남준을 중심으로 한 비디오 아트를 기점으로 발전해왔다. (한국콘텐츠진흥원, 2011)

미디어 아트가 최초로 등장한 시기는 1960년대로 추정되는데, 당시는 두 차례의 세계 대전을 치르며 매체의 기술적 발전이 이뤄지고 매스컴의 영향이 강했다. 대중이 고전적인 미술에만 익숙하던 시기에 등장한 미디어 아트는 최초에는 획기적이고 반항적인 장르로 인식되었으나, 당시에는 예술 장르로 편입되지도 못하고 기술적 요소도 부족했다.

비디오 아트, 방송 예술, 실험 영화 등 미디어 기술을 혼합한 미술형태인 미디어 아트가 1990년대부터는 이들이 더 이상 미술로 받아들여지지 않았다. 그래서 뉴미디어 아트는 과학과 예술 두 영역이 만나는 곳이라 할 수 있다. 뉴미디어 아트의 저자 마크 트라이브(Mark Tribe)는 20세기말 이후 창안되거나 만들어져 널리 보급된 테크놀러지와 관련이 있거나 그것으로 제작된 예술을 표현할 때 쓰는 포괄적인 개념이라 정의하였다. 즉 뉴미디어 아트는 매체를 사용하는 미술의 형태를 의미하는데, 최근 다양한 기술의 발전에 따라 다양한 예술의 형태를 포함하고 있다.

2.2. 뉴미디어 아트의 조형적 표현방법

뉴미디어 아트는 미디어를 아우르는 광의적 개념으로 최근에는 멀티미디어적 요소의 활용과 탈장르를 통한 융합콘텐츠를 바탕으로 관람객에게 몰입감을 제공하고 있다.

[표 1] 뉴미디어 아트의 조형적 표현 방법

특성	표현방법
빛, 촉각성	태양빛은 그것이 닿는 모든 신체의 색과 형태로 채색되어 어떤 특정한 자연광선의 도움을 통해 눈에 드러난다.
환영성, 가상성	뉴미디어 아트의 물리적 시간성은 자연언어로도 설명이 어려운 여러 상황들을 보다 직접적으로 설명하고 강한 전달력을 가진다. 소통, 즉 커뮤니케이션은 정보나 자극의 흐름이 만들어내는 사물의 연관을 지칭하며 광범위한 제 관계를 포함한다.
시물레이션	시공간적 특성, 뉴미디어 아트에서 시공간적 특성은 미시적 차원에서 인간의 경험적 차원을 넘어서는 속도, 광속으로 흐르는 전자의 속도를 살생시키면서 공간은 가변적, 유동적, 허구적, 부정형의 절차와 과정을 산출한다.
복합성	복합성은 장르간의 경계 허물기에 의한 것이다. 디지털 이미지는 재현의 또 다른 형태이며 이것은 회화, 사진 또는 조각만큼이나 미묘하며 복합적이다.

위의 [표 1]와 같이 뉴미디어의 조형적 표현방법은 환영성과 가상성이나 시간적 특성의 시물레이션이나 디지털 이미지의 재현의 복합성 등을 통해 시간과 공간의 리얼리티를 추구하고 있다. 기존의 회화나 조각품의 리얼리티가 실제에 가까운 사실성에 기반을 두었다면 뉴미디어 아트에서는 미디어 동영상을 활용해 공간감과 시간성이라는 새로운 리얼리티 방법을 추구하고 있다. (김재원, 2012)

뉴미디어 아트에서 리얼리티를 추구하기 위해 시간과 공간을 표현하고 이를 위해 효과적인 방법의 하나로 기존에 촬영된 무빙이미지를 활용하기도 하는데 무빙 이미지를 활용한다는 점에서 비디오 아트와 혼동될 수 있다. 그러나 비디오 아트에 비해 뉴미디어 아트는 매체의 활용이 부각되는 장르라 비디오 아트를 포함하는 광의적 개념으로 볼 수 있다. 기존 비디오 아트가 기존의 비디오 작품이나 영화 혹은 이미지를 지우기, 없애기, 건너뛰기 등의 편집기술을 통해 몰입감과 서사의 파괴를 목적으로 전개되었다면 뉴미디어 아트에서는 다양한 시청각의 활용과 설치방법이나 투자방식의 다양화와 같이 매체의 활용이 두드러진다. 또한 이러한 매체의 다양화는 영화적 무빙이미지를 통해 공유된 스토리를 기반으로 시간과 공간성을 표현하고 이를 통해 뉴미디어 아트의 리얼리티를 추구하는 방법이 되고 있다.

2.3. 뉴미디어 아트의 리얼리티 추구를 위한 파운드 푸티지 기법

파운드 푸티지는 초현실주의의 무의식 및 시적인 영상 작용과 관련된 오브제 사용방식인 '발견된 오브제(found object)'에서 나온 용어로 영화계에서 '발견한(혹은 발견된) 영상'이라는 뜻으로 쓰인다. 이는 실제 기록이 담긴 영상을 누군가가 발견해서 관객에게 보여준다는 의미로 이미 찍어놓은 영상을 편집하여 활용하는 영화적 기법이다.

파운드 푸티지는 우연히 발견될 수도 있고 어떤 목적 하에 탐색되기도 하며 존재론은 크게 둘로 나눈다. 그 중 하나는 파운드 푸티지의 사실주의적 사용이다. 주로 다큐멘터리의 파운드 푸티지에 해당하는데, 주로 해설적이고 유추적이며 중심 주장을 명확히 표현하거나 이미지를 설명하는 내레이터 혹은 그 밖의 사운드트랙을 보조한다. 다른 하나의 존재론은 파운드 푸티지의 은유적 사용으로 주요한 콜라주 패턴들은 역사의 증거로서의 이미지의 힘뿐만 아니라, 새롭게 짜인 영화적 문장과 내러티브에서의 문채(文彩)의 실험 가능성에도 비중을 둔다. 이런 창작 경향은 상징적, 은유적 의미들에 운동력을 부여하는 파운드 푸티지의 매력과 상통한다. (임산, 2011)

최초의 파운드 푸티지는 1902년에 에드윈 S. 포터의 <어느 미국인 소방수의 생애>로 기록되고 있다. 이 작품은 소방서에서 찍은 다양한 촬영물을 본 후 영감을 얻어 새로운 이야기를 덧붙여 영화를 제작하게 되었는데 파운드 푸티지의 기반이 되는 교차편집을 도입해 극의 표현방법을 극대화시켰다. 소방관들이 화재현장에서 불을 끄는 단순한 줄거리지만 영화의 동시성을 교차편집이라는 새로운 기법을 통해 선보였고 이러한 편집으로 얻어진 동시성은 극적 긴장감을 유발하는 방법으로 현재도 널리 쓰이고 있다.

교차 편집과 같은 편집기술의 도입을 시작으로 최근에도 영화이미지 사용에 가장 많이 적용하는 필름을 잘라 붙이는 몽타주(Montage) 기법이나 시간 늘이기, 점프 컷과 끼워 넣기와 같은 기법은 우측의 [그림 2]인 초현실주의 미술가 조셉의 대표작인 1936년에 제작된 로즈 호바트(Rose Hobart)로 이어졌다. 이 작품을 최초의 파운드 푸티지 영화라고 보는 견해도 있다. 조셉 코넬(Joseph Cornell)은 로즈호바트의 1931년 출연작인 보르네오의 동쪽(East of Borneo)에서 로즈 호바트가 나오지 않는 장면이나 액션장면을 재편집해 카메라 촬영 없이 다양한 파운드 푸티지 영상만을 삽입함으로써 영화를 제작하였으며 기존 원작이 지닌 서사적 연속성을 파괴했다.

필름을 잘라 붙이는 몽타주(Montage)의 편집을 그 미학의 본질로 삼는 영화는 현실을 기록하면서도 동시에 임의적으로 재구조화할 수 있는 하나의 정치적 미디어로서 시각예술 전반에 큰 영향력을 발휘하였다. 기록과 선전의 정치적 도구로 이용될 수 있는 매개적 가치를 넘어 시간과 공간을 선택적으로 배열할 수 있는 비연속적 서사방식, 촉각적 지각이라는 새로운 지각경험의 가능성은 영화를 20세기 가장 도전적이고 영향력 있는 매체로 등극시키며 초현실주의, 다다이스트, 러시아 구성주의, 팝아트 등의 작가들의 예술적 상상력의 원천을 제공하였다. (코리아나 미술관, 2011)



[그림 2] 로즈 호바트 (Rose Hobart, Joseph Cornell)

브루스 코너(Bruce Conner)의 영화(A Movie)라는 작품은 과학영화, 포르노, 뉴스 등을 맛살라주 기법을 활용해 한 차원 높은 파운드 푸티지 기법을 선보였다. 위와 같은 초기작품의 경향은 기존의 영화가 가지고 있는 서사적 구조를 작가에 의해 재구성하여 몰입감을 제공하였다. 또한 최근에는 무빙이미지가 가지고 있는 공간감과 시간성을 통해 리얼리티 추구의 방법으로 파운드 푸티지 기법을 활용하여 상호작용을 이끌어내기도 한다. 기존의 예술 장르가 가지지 못했던 리얼리티 표현이 그림이나 이미지가 가지고 있는 사실감은 영화적 무빙 이미지의 도입으로 시간과 공간감을 사실적으로 추구할 수 있게 되었다.

위의 사례와 같이 영화적 기법에서 활용되어진 파운드 푸티지는 최근 시각예술과 영화를 융합하는 신선한 아이디어로 미술계에서 적극적으로 수용하여 표현의 확장성을 제시하고 있다.

3. 사례분석

영상이 제작되고 배포되기 척박한 상황에서 꾸준히 비디오와 미디어 설치작업을 기반으로 비디오, 미디어 아티스트들의 영상작업은 80-90년대를 거쳐 2000년대 이후에 영상작업을 시작하는 신진 미디어

작가들로 이어졌다. 특히 신진 작가들은 싱글채널 작업 외에 다양한 매체와 콘텐츠를 활용하여 설치방법과 콘텐츠 다양화의 확장성 성격을 드러내고 있다.

이러한 경향은 2011년 피쳐링 시네마전을 기점으로 2013년 No comment展을 거쳐 2014년 미디어아트의 기억 흔적아카이브 심포지엄과 같은 프로젝트를 통해 진화하고 있다. 이러한 성과를 기반으로 논문의 사례 분석은 1993년부터 2014년까지 20여 년 동안의 디지털 매체를 활용해 기존에 촬영되어진 이미지를 활용한 100편의 작품을 선정하였다. 이는 뉴미디어 아트의 광범위한 범위 중에서 파운드 푸티지 기법의 활용 방안을 제시하기 위함이다. 또한 수집한 100개의 미디어 아트는 디지털 콘텐츠의 분류 유형을 기준으로 멀티형 콘텐츠, 축적형 콘텐츠, 쌍방향형 콘텐츠, 실시간 정보형 콘텐츠, 수집·갱신형 콘텐츠 분류를 시도하여 분류하였다. 가장 많은 분포수를 보인 3가지 유형(멀티형 콘텐츠, 쌍방향형 콘텐츠, 수집·갱신형 콘텐츠)을 표현방법을 기준으로 표현특성을 정리하였으며 이를 통해 진화방향을 알아보고자 하였다.

3.1. 멀티미디어화

뉴미디어 시대에서 파운드 푸티지 기법은 멀티미디어화이다. 시각과 청각의 어긋남이나 동시성을 선보이거나 사진, 영화 혹은 웹을 베이스로 다른 매체와의 결합을 시도하는 사례들이다.

첫 번째로 우리는 가장 많은 정보를 받아들이고 가장 직접적인 정보 제공수단으로 시각경험을 우선시 하였다. 이에 비해 청각·후각·미각·촉각은 지식이나 정보제공에 있어 부차적인 혹은 총체적 경험을 이끌어내기 위한 보조적 수단으로 여겨왔다. 그러나 크리스찬 마클레이(Christian Marclay)는 부차적 수단이던 청각을 통해 소리를 보는 새로운 경험을 제공하고 있다. 크리스찬 마클레이는 소리와 영상의 관계를 새로운 시각으로 해석하였으며 스토리 공유를 통한 관객의 공감대를 형성하기 위해 기존의 헐리웃 영화를 소재로 삼았다.



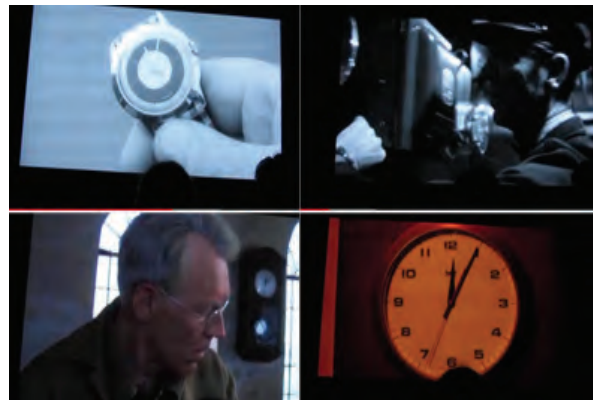
[그림 3] 텔레폰 (Telephones, Christian Marclay)

우측의 [그림 3] 텔레폰의 경우는 음성을 매체로 한 소통도구인 전화기를 이용해 수많은 배우들이 서로 전화를 받고 끊는 행위를 반복하게 한다. 파운드 푸티지 작업에 있어 초기작에 해당하는 본 작품은 상호작용과 음성의 연결이라는 측면을 활용해 서사적 구조 없이 비교적 단순하게 이뤄진 작업이다.



[그림 4] 비디오 4중주
(Video Quarter, Christian Marclay)

위의 [그림 4] 비디오 4중주의 경우는 아름다운 소리와 영상의 실험인데, 각각 3m, 총 12m인 4개의 스크린을 이용해 17분 길이의 음악을 완성하였다. 700여개가 넘는 영화 이미지를 차용해 소리를 중첩시키고 불협화음과 우연적인 소리를 통해 하나의 스토리처럼 기승전결을 느낄 수 있도록 기묘한 하모니를 완성시킨다. 영화필름에서 추출한 이미지는 비디오 4중주로 재구성되어 악기를 켜거나 노래를 부르고 발을 구르고 비명을 지르는 장면에서 스크린의 4개의 음향과 영상은 서로 교차하도록 구성되어있다.



[그림 5] 시계 (The Clock, Christian Marclay)

크리스찬 마클레이는 우연히 거리에서 LP판의 스크래치로 인한 잡음과 원음이 빚어내는 우연성에 아이디어를 얻어 5000여 편 이상의 영화에서 시계가 나오는 장면만을 편집해 위의 [그림 5]를 완성한다. 시계가 등장하는 헐리웃 영화를 재편집하여 시계의 음성적 흐름에 맞춰 수많은 시계 이미지가 화면에 나온

다. 특히 24시간이나 이 작품의 상영 시간으로 인해 새벽에도 전시가 이어진 경우도 있다고 한다. 작가는 대부분의 영화적 작업이 시각에 중심을 두고 진행되는 것과 다르게 시계 소리라는 청각의 중심축을 따라 이미지를 구성했다. 방대한 양의 데이터를 기반으로 완성도 있게 이어진 시계의 이미지는 소리를 보는 경험이라는 작가의 메시지를 전달하고 있다.

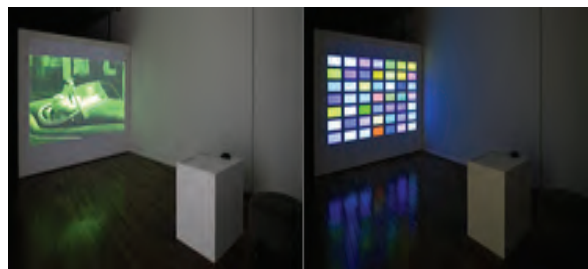
아래의 [그림 6]은 두 가지 장르가 다른 무빙이미지와 스틸 사진의 매체를 결합하였다. 뉴욕에서 촬영한 사진은 디지털 프린팅 된 것이며 셔터스피드의 느낌이 한 장면 포착되어 있다. 창문의 동영상은 사진 매체가 아니라 비디오로서 보인다. 영상은 실사를 가공하여 투과도를 50%로 주어 서로 겹쳐 지나가고 투과되는 오버 랩핑을 통해 그들의 기억 속에 어떤 특정한 인연이 아닌 그냥 지나가는 사람들로 표현했다. 정적인 이미지의 사진이라는 매체와 LCD액정 모니터에 그래픽 카드 기능을 거쳐 연속적으로 변화하는 비디오 매체는 서로 한 화면처럼 공존하고 있다. 이러한 시도는 시초이며 사진 매체의 정적인 시간성의 공허한 차단성이 비디오 매체의 콘텐츠에 의하여 미동이 없지만 시간성을 지닌 풍경이 된다. 각기 다른 두 가지의 매체가 결합하는 데에 있어서 그 콘텐츠 또한 각기 다른 장소(뉴욕, 서울)의 공간을 결합하면서 그 숨어 있는 의미를 더했다. (이승준, 2008)



[그림 6] 승객 (Passenger, Unzi, Kim)

웹 아트를 기반으로 작업하는 노재운은 웹이라는 매체와 영화라는 매체를 결합해 뉴미디어 아트 작품을 제작한다. 우측의 [그림 7]은 짧게 재구성된 49편의 흑백 느와르 필름은 색면의 화면으로 덮여 씌어져 마치 한편의 추상화를 보는 것과 같은 착각을 일으킨다. 영화의 스토리 구조를 파괴하고 일방적으로 보여주는 방법이 아니라 관람객의 기호대로 각각의 색면을 클릭하면 링크된 영상이 웹상에서 플레이할 수 있다. 이는 영화적 이미지 조작이라는 전통적 비디오 아트와 파운드 푸티지를 기반으로 하는 뉴미디어아트의 차이점을 제시해주는 작품이다.

웹이라는 사이버공간과 영화적 매체의 멀티미디어를 통해 사용자 참여와 인터랙션을 유도하고 있다. 특히 God4 saken에서는 '인터페이스'가 중요한 의미를 갖고 있다. 일종의 '접점'이라고 할 수 있는 이 용어는 미디어아트에서 관람자의 경험, 인식의 방식을 말한다. 본래 영화의 수용방식을 관람자의 적극적 선택의 행위로 전환시키고 이것을 다시 전시공간에서 실현하는 그의 작품은 시공간에 대한 새로운 사고를 불러일으킨다. 풀라주 된 영상들은 메트로폴리스 속 인물들의 종잡을 수 없는 행동들과 삶과 죽음의 경계에서 있는 불안한 인간들, 욕망에 사로잡힌 분열되고 우울한 인물 군상들을 지속적으로 보여준다. (대구 미술관, 2012)



[그림 7] 버려진 God4 saken (노재운)

3.2. 설치방식과 투사방식의 다양화

최근 뉴미디어 아트 작품에서는 디스플레이의 발전으로 인해 다양한 설치방식과 투사방식을 선보인다. 그 중에서 아래의 [그림 8]은 더욱 적극적으로 관람객들에게 새로운 경험을 제공한다. 마틴 스콜세지의 영화 <택시 드라이버>의 한 장면인, 트래비스가 거울을 보며 읊는 "You talk in to me?" 라는 대사를 듀얼 스크린을 이용해 각각 반대쪽 스크린에 재생시킨다.



[그림 8] Through a looking glass (Douglas Gordon)

주인공이 내뱉는 이야기를 동일한 스크린에 펼쳐 내며 관객을 그 속으로 밀어 넣는다. 대부분은 직접 촬영한 영상이나 기존의 이미지를 차용해 새로운 방식으로 실험적인 영화 상영을 시도하며 필름을 변형시키고 영사기에서 뿜어져 나오는 빛을 왜곡 시키거나 흡사 영화관과 동일한 구조의 작은 관람실을 만들어 자신들이 직접 제작한 영상물을 영화에 대체하는 작업등도 이뤄지고 있다.

아래의 [그림 9]는 영상 작업을 기반으로 영국을 대표하는 미술작가 아이작 줄리언의 작품이다. 9개의 스크린의 압도적인 비주얼과 유명배우 장만옥의 캐스팅을 통해 단순히 영화의 그림자가 아닌 영화를 집어 삼키는 거대한 시각적 경험으로서 놀라운 성과를 발휘하기도 하고 있다.

55분짜리 영화를 바탕으로 한 3채널부터 9채널 비디오 설치 작품으로 다양하게 전시되고 있다. 이 작품은 과거와 현재, 허구와 현실, 영화와 다큐멘터리의 경계를 넘나들며 영화의 시퀀스(Sequence), 씬(Scene), 샷(Shot)을 날카롭게 해부하고 한편의 영화를 복합적인 현대미술의 설치 장치로 재조합하였다.



[그림 9] The ten thousand waves (Isaac Julien)

우측의 [그림 10]은 전시의 시작을 흥미롭게도 한국영화의 고전인 김기영 감독의 '하녀'(1960)를 인용했다. '하녀'의 한 장면을 외국 배우들을 출연시켜 12개 모니터 상의 12개 이미지로 재현했다. 영화의 1초가 24프레임인 것에 착안해서, 제목 그대로 '1초의 절반'을 12개 이미지로 풀어낸 것이다. 맨 앞의 모니터는 가장 클로즈업된 이미지를 보여주고 뒤로 갈수록 더 넓은 공간의 연출을 보여준다. 그런데 각 이미지가 영화 프레임처럼 정지된 것이 아니라 미묘하게 움직인다. 그래서 모니터들을 따라 걸으면 점차 드러나는 전체적인 장면에 대한 궁금증이 증폭되면서도, 각 이미지의 미세한 움직임 때문에 정신이 분산되어 물입이 안 되는 묘한 상황에 놓이게 된다. 맨 뒤에 있

는 모니터의 이미지에는 촬영 스태프까지 드러나 있고 그 뒤에는 영화 장면의 실제 세팅이 있다. 이러한 기존의 작품에서 공유되어진 스토리를 해체함으로써 원작이 가지고 있는 서사적 구조를 파괴하고 작가가 표현하고자하는 새로운 서사를 구성할 수 있도록 구성하였다.



[그림 10] 1초의 절반 (Half a Second, Adad Hannah)

아래의 [그림 11]은 필름을 베이스로 설치와 영상 작품을 선보이는 이영호의 작품이다. 롤러코스터를 모티브 삼아 영화와 롤러코스터가 공통적으로 갖고 있는 수송, 속도의 연결고리를 작품화하기도 하였다. 이번엔 선보이는 작품은 이와는 다르게 공간 구조를 좀 더 극대화시킨 작품이다. 작품이 설치되는 공간의 형태를 이용하여 곡선으로 휘어진 두 개의 구조물에서 있고, 그것의 놓임 방식으로 유도되는 입구에 들어서면 16mm 필름이 독특한 회전 구조를 갖고 설치되어 있음을 보게 된다. 16mm 영사기의 엔틱한 소리와 회전, 열 지어 서 있는 반사판을 통해 다반사되는 빛과 일루전, 그리고 공간의 형태 등이 뒤섞여 예상치 못했던 순간을 경험하게끔 한다.

기존의 설치방식이나 투사방식에서 벗어난 다양한 시도는 영화의 스토리를 기반으로 환영적 공간에서 원작의 스토리에서 파생된 새로운 이미지를 통해 물입감을 얻어낸다.



[그림 11] 필름과 공간, 그리고 빛이 빚어내는 일루전 (이영호)

3.3. 영화의 재구성

파운드 푸티지 작업은 영화장면만을 차용하는 것이 아니라 주제에 맞는 영화의 장치와 서사를 이용해 인간의 내면의 이야기를 전달하는 방법이나 관람자가 알고 있는 내용의 기존 영화를 인용하여 리메이크(Remake)하거나 점프 컷(Jump Cut)하는 방식을 통해 원본과는 다른 새로운 미학적 대상으로 변형시킨다.

이번 장에서는 이질적 영상 이미지의 충돌이 아닌 유사한 의미를 지닌 영상 이미지의 연속적 결합이나 시간개념의 유희를 통한 네버엔딩 스토리와 리메이크와 점프 컷을 활용한 사례를 분석하고자 한다.

우선 시간개념의 유희 사례로는 아래의 [그림 12]를 들 수 있다. 더글라스 고든의 <24시간 사이코 24 Hours-Psycho>는 알프레드 히치콕의 <싸이코>의 초당 프레임 수를 조정해 13배나 느린 속도로 영화를 재생하며 무려 24시간 동안 영화가 진행되도록 만든다. <24시간 싸이코>는 시간경험의 독특한 예를 보여 주며 많은 관객에게 큰 인상을 남기게 된다.



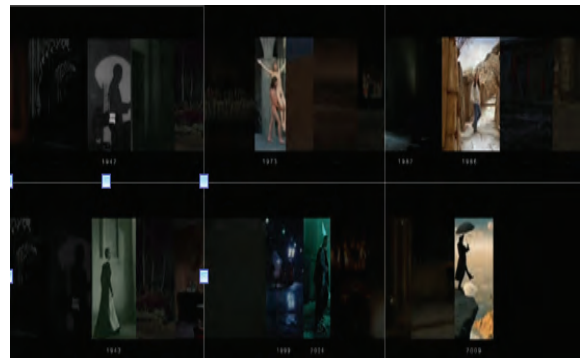
[그림 12] 24시간 싸이코 24 (Hour-Psycho, Douglas Gordon)

그의 작품에서는 각각의 프레임들의 신비가 밝혀지고 전체 구성이 해체되어, 관람자들은 다만 거대한 스크린에 느리게 전개되는 소리 없는 이미지들만 보게 된다. 또한 소리의 억압은 이미지의 역할을 증폭시키고 관객으로 하여금 시각적 자극에 집중하게 한다. 참을 수 없이 느려진 이미지들은 기억을 돕는 동시에 지나치게 많은 것을 보도록 하여 디테일을 확장시키고 이미지들의 원인-결과의 연상 작용을 불가능하게 만든다. (전혜숙, 2008)

M.B.헨슨(Mark B. Hansen)은 시간에 대한 고든의 전략을 다섯 가지로 요약하고 있다. a) 시간의 감속 b)지각 변경의 순간을 전면내 내세우기 c)미세한 시간의 불일치를 그대로 반영하기 d)지각 자체의 구조인 지각 변경을 드러내기 e)관람자의 신체 내에 있는 시간의 상대화를 촉진시키기 등이다. (전혜숙, 2010)

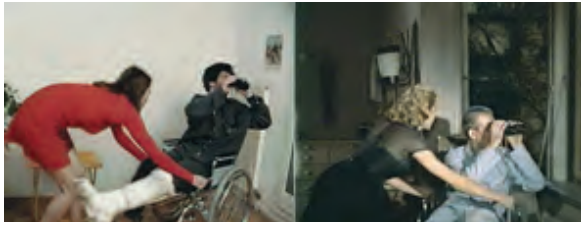
또한 유튜브에서는 더글라스 고든과 같이 시간의 개념의 유희를 통해 자신만의 영상효과를 가미한 <24초 싸이코>와 같은 패러디물이 재생산되고 이는 각종 SNS를 통해 공유 확산되고 있다.

다음으론 '시간'에 대해 이야기 하고자 한다. 아래의 [그림 13]은 21 미터 길이의 설치 비디오로 1890년대부터 현재까지의 작품을 시대사 별로 차례차례 이어붙이며 순차적으로 피사체를 움직인 <The era of cinema>이다. 중심인물이 시대를 통해 좌에서 우로 움직일 때 마다 자연스럽게 관객들은 그를 따라 간다. 이러한 행동적 유도는 영상으로서의 영화가 지닌 역사성과 대표성 그리고 시적영역에 있어서 영화가 차지하고 있는 일종의 위치를 말해준다. 각자의 영상 아래는 년도가 표기된다. 영화는 시적 구분을 통해 인류의 역사를 친숙히 설명해낼 수 있는 거의 유일한 도구다. 많은 이들이 영화의 영상과 이미지를 보며 시간을 상기하고 구분하며 영화는 시대를 대변하는 아이콘을 만들어 낸다.



[그림 13] The era of cinema (Cinezoique)

다음 페이지의 [그림 14]는 히치콕 감독의 <이창>을 리메이크한 것으로, 자신이 재구성한 화면과 원래 영화의 장면을 나란히 보여줌으로써 영화의 구성적 시간의 흐름이 배제된 상태를 부각시키려고 의도한 것이다. 무명의 연기자를 등장시킨 위의 작품은 헐리웃의 낭만적 허구성이 제거된 상태에서 적나라한 서술의 골격을 노출하고 기존의 영화를 통해 얻었던 경험과 기억을 재구성함으로써 새로운 해석의 가능성을 보여준다. 이는 영화가 어떻게 개인의 기억을 재구성하는가가 미디어를 통해 공유된 기억 속의 시간이 일상의 시간과 어떻게 다른가를 드러내고 있다. (New Era of Art & Film, 2004)



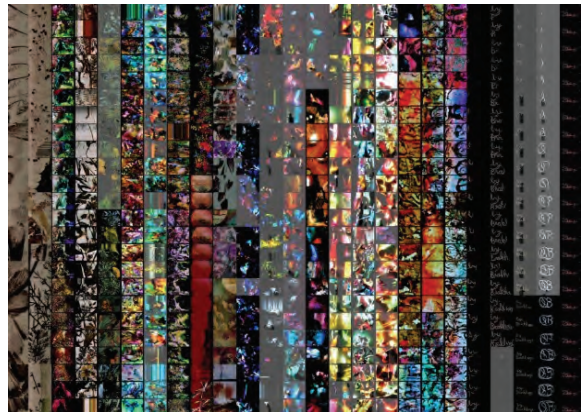
[그림 14] 왼쪽:리메이크((Remake, Pierre Huyghe), 오른쪽: 이창 (Alfred Hitchcock)

아래의 [그림 15]는 최기창 작가의 2채널 영상으로 두 인물을 중심으로 서로를 응시한다. 눈싸움 하듯 서로를 쳐다보기도 하고 노려보기도 하다 때로는 눈물을 흘리기도 한다. 전혀 연관성이 없는 기존에 촬영되어진 영상물 중에서 작가는 서로를 응시하는 모습의 여러 유형을 선택해 구성하였다. 이러한 구도는 관람객으로 하여금 자기도 모르게 그 상황에 빠져들어 같이 눈싸움을 하게 만들기도 한다. 작가는 무작위 선택 영상을 통해 다양한 사람들의 삶과 이해관계가 얽혀 있는 우리의 난해하고 우연적인 삶의 모습을 조명하려고 하였다.



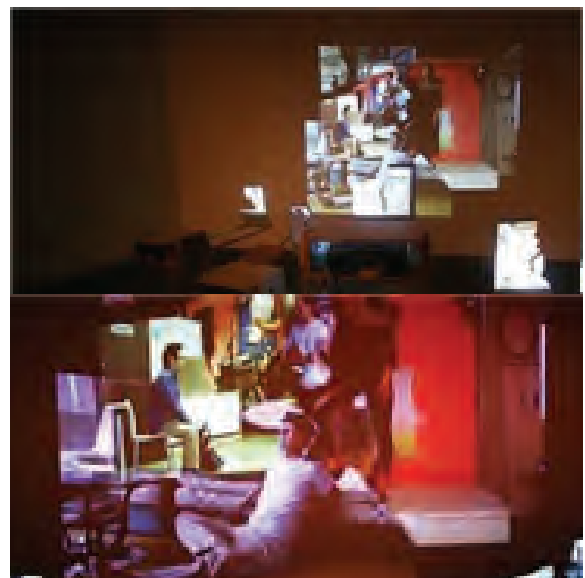
[그림 15] Eye Contact (최기창)

우측의 [그림 16]은 김시현의 작품으로 가장 전위적인 실험영화감독으로 알려져 있는 스탠 브래키지 (Stan Brakhage)에 대한 오마주로 제작되었다. 스탠 브래키지는 촬영 없이 필름 자체에 '조형적 편집, 추상화'라고 일컫는 행위-필름 표면을 직접 긁거나 이물질을 붙이고 그림을 그리기도 하며, 서로 관계가 없는 이미지들을 배치하여 나열함으로써 영상을 얻는다. 작가는 DVD 상태인 그의 작품집에서 영상을 추출하고 다양한 소프트웨어로 파일에 행위를 덧입힌다. 이를 아날로그 VHS로 다시 35mm 필름으로 전환하는 방식으로 이번 작품을 제작했다. 이것은 이미 디지털화된 브래키지의 작품을 되살리는 의미를 담고 있으며, 이제는 사라지는 필름에 대한 오마주 또한 전하고 있다. (대구미술관, 2012)



[그림 16] 스탠 브래키지의 해방 (liberation of Stan Brakhage, 김시현)

아래의 [그림 17]은 영화의 한 장면이 아니라 홍보용 스틸 사진을 이용한 작품이다. 영화의 한 장면이 아니라 홍보를 위해 제작된 별도의 이미지로 새로운 영화를 만들어냈다. 그 영화는 사진 속에 있는 배우들과 똑같은 분장을 하고 같은 포즈를 취한 모델이 정지 상태로 있는 장면을 동영상으로 촬영하여 제작되는데 배우 한 사람당 한 편의 동영상인 개별적으로 만들어져 마치 다색판화를 찍어내는 것처럼 각각의 동영상 화면을 조합하여 하나의 장면으로 만들어내는 것이다. 잘 알려지지 않은 영화와 그 영화만큼이나 낮은 배우들이 있는 원본은 아다드 하나가 만들어낸 새로운 작품에 어떠한 의미도 주지 않으며 오직 사진에서 출발한 영화를 다시 정적인 사진으로 환원시키는 역전을 통해 서로 다른 시공간의 현실에 대해 생각하게 된다.



[그림 17] 아나드 하나의 쿠바 스틸(리메이크)

아래의 [그림 18]은 50편의 영화 드라마를 재편집한 영상으로 5개의 채널을 통해 보여 진다. 이 중 하나의 영상의 극 중 분위기가 고조되면 다른 화면들은 미장센으로 돌변하여 백기를 든 화면이 나온다. 작가는 대부분의 영화 드라마에서 절정을 위하여 다른 것들이 희생되는 것을 보여주고자 했다고 한다.

작품을 찬찬히 들여다봐도 어떤 내용인지 실마리가 잘 풀리지 않는다. 알쏭달쏭한 이야기, 조각난 정보들, 분열된 이미지가 결합된 작품들은 쉽게 곁을 내주지 않기 때문이다.



[그림 18] 보통사람들(Ordinary people, 박정혁)

4. 결론

과학과 예술이 분리된 세계가 아닌 20세기에 예술과 과학의 접점에서 파운드 푸티지 기법은 뉴미디어 아트에서 기존의 표현방법과 다른 스토리 공유를 통한 몰입감과 대중적 공감을 이끌어 내고 있다. 촬영되어진 영상은 예술적 가공에 의해 다양한 가능성과 메시지를 전달하고 있다. 특히 파운드 푸티지 기법은 원작에 대한 오마주나 단순한 차용을 넘어서 영화의 장치와 서사를 이용해 인간 존재와 깊은 내면을 표현하기도 하고 때로는 기존의 서사적 구조를 파괴하여 새로운 메시지를 전달하기도 한다. 이러한 메시지 전달에서는 영화의 시각 이미지를 차용하거나 편집하는 비디오 아트를 기반으로 시각적 이미지에 청각적 요소를 첨가함으로써 관람객으로 하여금 새로운 몰입감을 제공하고 무빙이미지에서 나타나는 시간성과 공간성을 통해서 리얼리티를 표현하고 있다. 또한 <24시간 싸이코>와 같이 파운드 푸티지 작품은 재해석되는 과정에서 유튜브와 같은 소셜 네트워크를 통해 패러디 작품을 확대 재생산하기도 한다. 참여와 소통을 이끌어 내는 파운드 푸티지 기법은 공유된 스토리가 파생시키는 수천가지의 이야기를 통해 재해석될 수 있다는 장점을 가지고 있다.

사례분석을 통해 본 뉴미디어 아트에서 파운드 푸

티지 기법의 진화방향은 크게 세 가지로 요약될 수 있다. 첫째는 시각과 음성, 무빙이미지와 스틸이미지와 같이 다른 미디어와의 결합을 통한 멀티미디어화이다. 둘째, 대중들의 태도 변화에 따른 전시공간의 물리적, 비물리적 공간에서 스크린의 설치방식이나 투사방식의 다양화를 통한 관람객과의 인터랙션의 모색이다. 마지막으로 전통적 비디오 아트에서 보여주던 점프컷, 끼워넣기 등의 편집을 통한 시간개념의 유희나 서사구조의 파괴 등을 들 수 있다.

향후에는 촬영되어진 파운드 푸티지 기법을 활용한 뉴미디어 아트가 유튜브와 같은 동영상 공유 서비스나 SNS를 통해 확대 재생산되어지는 과정에 대한 연구가 필요하리라 보여 진다.

본 연구의 결과로 과학기술과 예술의 접점을 대표하는 뉴미디어 아트에서 파운드 푸티지 기법이 기술적 진보에 맞는 다양한 콘텐츠 개발의 활용방법의 가이드 라인으로 활용되어지길 바란다.

참고문헌

- 고원석 (2011). 『이미지의 재편과 의식의 재구성』 . 문화+서울:서울의 문화 정책을 생각하는 마당, 52.
- 고창석 (2011). 뉴 미디어 아트에서 물리적 심미적 거리를 통한 관조의 재해석. 『한국콘텐츠학회』 , 11(12).
- 김재원 (2012). 조형예술에 있어서 뉴 미디어아트의 상호작용성 관계와 확장표현. 『한국디자인포럼』 , 35.
- 전석 (2012). 「뉴 미디어 아트에 의한 창작 활동의 확장에 관한 연구」 , 숭실대학교 박사학위논문.
- 전해숙 (2013). 『20세기 말의 미술_일상의 공간과 미디어의 재구성』 . 북코리아.
- 전해숙 (2010). 비디오아트의 영화이미지 사용방식에 나타난 개념적 특징 연구. 『기초조형학회』 , 11 (5).
- 문화기술(CT) 심층리포트 (2011). 「예술, 디지털 기술과 융합하다, 인터랙티브 미디어 아트」 . 한국콘텐츠진흥원.
- New Era of Art & Film (2004) . 『아트 인 컬처』 . 4, 73.
- 정지나 (2009). 「실험 영화의 구조적 행위 (Structural Activity)에 관한 뉴 미디어적 고찰 : 1960년대 이후 구조영화(Structural Film)를 중심으로」 , 홍익대학교 석사학위논문.
- 나준기 (2008). 뉴미디어아트의 표현경향과 확장에 관한 연구. 『한국일러스트아트학회』 , 11(4).
- Daniel Smith (2005). 『"Cornell Films," in Bits & Pieces Put Together to Present a Semblance of a Whole: Walker Art Center Collections』 . Distributed Art Publishers.
- http://daeguart.tcp.co.kr/exhibition/pop_exhibition1.html?sid=35&gubun=2&bbs_start=0 (2014.5.18)
- <http://moonsoyoung.com/90172494574> (2014.5.18)
- http://daeguart.tcp.co.kr/exhibition/pop_exhibition1.html?sid=35&gubun=2&bbs_start=0 (2014.1.18)
- <http://www.aliceon.net/> (2014.5.18)
- www.thecreatorproject.com/ko-kr/studio (2014.1.18)
- <http://www.youtube.com/watch?v=nyjceskGZlc> (2014.6.11)
- <http://www.icaboston.org/exhibitions/exhibit/IsaacJulien10000Waves/>(2014.5..25)
- <http://hmdb.tistory.com/33> (2014.3.18)