

박준범: 비디오 예술의 재기 넘치는 미니어처

전자적으로 압축된 지구는, 마치 하나의 마을과 같다. [주1]

여는 글

박준범은 매우 진지하면서도 놀랍게도 재기 넘치는 비디오 작가이다. 2001년부터 현재까지 선보인 모든 작품은 그의 시각적이고, 개념적이며 매체 구조적인 독창적인 성향을 잘 드러내고 있다. 박준범의 독특한 접근은 형식주의에 대한 탐구, 공간적 비례와 시간적 일시성의 뒤틀림, 그리고 작가 - 감상자의 관계에 대한 고찰로 요약된다.[주 2] 박준범의 형식주의에 대한 분석은 전제가 매우 단순하면서도 직설적이고, 윤색이나 변형을 허용하지 않는다는 면에서 철저하고, 금욕적이기 까지 하다. 프레임은 고정되어 있고, 초점의 거리는 정체되어 있으며, 음향은 거의 없고 있다고 해도 연극적이거나 인위적이지 않다. 높이 선 고층 아파트나 주차장, 번잡한 상가의 골목과 같이 그의 작품에 나타나는 화면은 낯선 도시에서 촬영되었을지 몰라도, 그 장면에서 나타나는 현상 자체는 매우 친근하다. 작가가 우리에게 노출하는 그 현상은, 우리가 세계의 일부분이라는 것을 상기시켜 준다. 작가는 현실을 비틀어서 만들어낸 환상 속에서 그가 작품 속에 영리하게 숨겨놓은 진실을 보여준다. 편집의 흔적을 영화적 기법을 차용하여 지우기 보다는 고집스럽게 핸드메이드(handmade)의 특징을 살려 비디오 조작상의 기능적 특징이 어떻게 세계를 비추는 데에 개인적인 개입으로 반영되는지에 집중한다. 다시 말하자면, 박준범의 비디오 작업은 현실을 그의 방식대로 재창조한 것이면서도, 형식적인 단순함과 핸드메이드의 특징, 그리고 내재적인 재기 발랄함을 갖추어, 오늘날 유튜브(www.youtube.com)에 익숙해진 감상자들이 친근하게 다가갈 수 있다.

재치와 웃음은 인간의 의식에 폭발적인 에너지를 일으킨다. 우리를 일상의 존재론적 두려움으로부터 탈출시켜서 다른 세계로 이동시키기 때문이다. 박준범의 작품은 첫 눈에는 무관심하고 단선적인 이야기의 연속인 것으로 보인다. 그러나 그런 피상적인 첫인상 뒤에는 조금도 계몽적이거나 거만하지는 않으면서도 신랄한 사회 비평이 숨어있다. 박준범의 작품을 한번씩 돌아보며, 은근한

계시적 성향이 작품의 중심에 깃들어 있으면서 통렬한 사회 비평으로 가득 찬 독창적인 세계를 살
펴보도록 한다.

I Parking (2001 – 2002)



Fig. 1: I Parking, Single Channel, DV, NTSC, 5' 25", 2001-2002

<I Parking>과 같은 초기 작품에서 작가는 평범한 일상의 장면들에 상상 속의 고차원적 존재의 이
미지나 장면의 '연출자'를 개입시켜 어지럽힌다. 고정된 프레임은 주차장 바로 위에서 내려다보는
시점으로 장면을 포착한다. 두 개의 거대한 손이 양 쪽에서 나타나 사람들을 앞으로 밀고, 차를 들
어 올리거나 주차시키는 등, 차와 사람들의 움직임을 조종한다. 이 두 손의 바쁜 움직임은 주차장
의 소인들에게는 보이지 않는다. 장면은 빠른 속도로 전개되며 일상의 소소한 소동을 풍자한다.
결국 감상자들은 약간은 어색하고 성급한 손의 움직임을 눈치채게 되고 작가가 만들어낸 환상을
지각한다. 카메라는 먼 아래의 주차장을 촬영하고 있으며, 손은 카메라의 바로 앞에서 장면을 방
해할 뿐이다. 이러한 장면의 현실은 발각되고 말며, 사람과 차를 통제하는 손은 창조자의 것이 아
니라, 아래에서 바쁘게 움직이고 있는 것과 같은 또 하나의 소인일 뿐이라는 것을 깨닫게 된다. 사
회학적인 시각으로 보았을 때, <I Parking>은 현대 사회에서 그 구성원이 권력층의 감시, 감독을
내재화하고 사회적인 규범을 맹목적으로 따르는 교도적인 문화의 몰락을 표현하고 있다.[주 3] 이
에 무정부주의의 희극과 권력층이 통제력을 재 획득 하려는 절박함이 묻어난다.

나아가서, 세심한 감상자들은 왼손이 여자의 손이고 오른 손이 남자의 손, 즉 작가의 손이라는 것을 눈치챌 것이다. 단 하나의 ‘창조자’에 대한 가정은 여기서 무너진다. 작품에 비춰진 세계에서 활동하고 있는 대상들은 모두 자기 자신의 의지에 의해 움직이고 있다. 그들의 활동에 일관성을 부여하는 하나의 이성이란 존재하지 않으며, 오히려 이 세계는 단절된 의식들이 조심스럽게 공존하며 형성된다. 단순하게 주차장의 단조로운 모습에 집중하면서 작가는 다소 장난스럽게 현대 사회의 사회와 인간의 관계에 얽힌 역동성을 보여준다.

Making an Apartment (2005)



Fig. 2: Making an Apartment, Single Channel, DV, NTSC, 3'00", 2005

작가가 2005년 상하이에 체류하면서 만든 작품인 <Making an Apartment>는 작가, 혹은 창조자의 장난스러운 의도를 보여주는 또 하나의 예다. 이번에는 고층 아파트가 밀집된 도시의 풍경이 나타난다. 거대한 손은 이미 번잡스러운 장소에 바쁘게 새로운 아파트 건물을 짓는다. 이 비디오는 기본적으로 사진 콜라주 제작 과정을 기록한 것인 동시에, 신축 빌딩의 건설이 일상적인 장면이 된 도시의 현실에 대한 기록이다. <Parking>이 사회의 전반적인 편집증적 성향을 드러냈다면, 이 작품은 세계적으로 공통적으로 나타나는 도시 환경의 단조로움을 보여준다. 작가는 반복적으로 아파트의 층을 더해간다. 이런 반복적인 과정은 개발자들의 오려 붙이기 식의 반복적인 미적 관념을 대변한다. 이 작품은 획일화된 빌딩과 도시풍경, 그리고 똑같은 개발 과정을 보아야 하

는 현실처럼 반복적이면서 점강적이어서 결국에는 더 이상 특별한 것을 기대하지 않게 되고 만다. 그러나 자세히 관찰하면, 자조적인 웃음과 함께 이러한 지루함에서 탈출할 방법을 찾게 된다. 작가가 짓고 있는 빌딩은 오른쪽 옆에 있는 빌딩과 똑같은 모양인 것이다. 이러한 유머는 감상자의 시각에 영향을 미쳐, 매체의 시각적인 정보에 우리가 얼마나 무감각해져 있었는지를 깨닫게 해준다.

A Heavy Fire (2007), Leaf Spring (2008)

Fig. 3: Heavy Fire, Single Channel, HD, NTSC, 5'40", 2007

Fig. 4: Leaf Spring, Single Channel, HD, NTSC, 5'10", 2008

소형화, 또는 소인국화는 박준범의 초기 작품에서 뚜렷이 나타나는 강력한 예술적 기교이다. 세계를 축소시키며 작가는 감상자가 직접적으로, 또는 간접적으로 더욱 큰 시각을 가지고 볼 수 있게끔 유도한다. 최근 작품에도 작가의 독창적인 접근법은 계속된다. 그러나 박준범은 총돌과 전쟁과 같은 주제에 주목하기 시작하였고, 그의 작품은 이제 문제적 세계에 대한 장난스러운 시각적 비평뿐만 아니라 위험에 대해서도 말하기 시작했다.

예를 들어, 오늘날 끝없는 전쟁과 세계 각국의 영토 분쟁은 <A Heavy Fire>와 같은 작품의 배경이 된다. 비 군사용으로 보이는 트럭에 끊임없이 쏘아대는 비비총에 주목하며, 땅에 가까이 낮게 자리잡은 카메라 앵글은 미니어처 군인의 부대가 실제로 전투를 하고 있는 것과 같은 환상을 만들어낸다. 그러나 비비탄은 해를 가하기는 커녕, 트럭을 단순히 성가시게 할 뿐이다. 전쟁의 무용성은 이렇게 간결하게 작품에 드러나고 있다. 무자비하게 지속되는 현실 속의 전쟁은, 끊임없이 반복되며 아무런 이유 없이 지속되는 작품 속의 발포와도 같다.

<Leaf Spring (2008)>에서 소형화의 효과는 극대화되어, 최초로 박준범의 작품에서 클로즈업으로 시작되어 와이드 앵글로 끝맺는 영화적 기법을 통한 실험이 보여진다. 첫 장면은 판용수철이 바뀌가 달린 물체로 보이는, 나무로 된 미니어처에서 튀어 오르면서 시작된다. 판용수철

은 천천히 아래 위로 튀어 오르며 움직인다. 그 움직임은 미세하고 자연스러우며, 명상적이기까지 해서 인위적인 동요를 찾아볼 수 없다. 카메라가 천천히 용수철에서 멀어지며 움직임의 근원을 찾아가간다. 튀어 오르는 움직임은 사실 윗통을 벗은 한 무리의 남자들이 경찰차 미니어처를 전복시키려 양 옆으로 흔들어서 생긴 것이다. 이 장면에 등장하는 물체는 단순하게 사진에서 잘라서 만들어진 미니어처로 모두 핸드메이드이지만, 용수철의 움직임이 이 상황에 놀라운 현실감을 준다. 감상자들은 즉각적으로 서울에서 중계된 시위장면을 상기할 수 있고, 이러한 연관성은 비디오 안의 비뚤어진 세계에서 친근한 무엇을 발견하게 한다.

맺는 글

작가는 매체에 의존한다. 오늘날 비디오의 사용은 특히나 더 일상화되어, 붓처럼 작가의 손에 연장으로 사용되고 있다. 비디오는 매체 비평가인 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)이 일컬은, 우리의 의식이 지속적으로 전자 기술에 자극 받는 ‘전자시대’의 산물이다.[주 4] 맥루한은 기계적인 대량 생산보다 빠르고 더욱 넓은 정보의 분배에 초점을 맞추어 전자시대를 분석하였다. 매체의 혁명은 현대 심리적 구조와 그 안에 속하여 살면서도 이해하기 어려운 사회적 매커니즘에 변화를 일으켰다. 비디오는 시간과 공간을 응축하여 많은 수의 시청자들에게 조작된 접근성과 긴박성을 부여한다.

이러한 이론을 제기하며 맥루한은 새로운 매체가 불러온 심리적, 사회적 변화가 긍정적으로 작용하리라 믿고 이상적인 세계관을 고수하였다. 그는 “전자적으로 압축된 세계는 마치 하나의 마을과 같다. 전자의 속도는 모든 사회적, 정치적 기능을 하나로 가져오며, 이러한 갑작스러운 변화는 인간의 책임감을 고양시킨다.” 라고 하였다.[주 5] 비디오는 감상자들의 의식을 깨워, 마치 세계의 여러 변화에 직접적으로 개입한 것처럼 느끼게 한다. 이런 면에서 비디오는 우리 눈의 연장이다. 박준범의 작품은 따라서 작품 자체가 보여주는 장면인 동시에, 작품 속의 장면이 우리가 시각적 이미지와 맺는 관계와 닮아있는 것을 깨닫게 해준다. 우리는 축소화된 세계를 본다. 작가의 재기 넘치는 소형화는 궁극적으로 비디오가 정보를 응축하는 독자적인 능력을 보여준다. 공간

과 시간의 시각적인 응축은 박준범이 비디오라는 매체를 통하여 다루는 주제이고, 여기에 종종 우리가 더 이상 염두에 두지 않는 현실의 여러 가지 측면에 대한 비평을 더한다.

그의 작품은 어떤 거창한 주장을 하고 있는 것은 아니다. 그러나, 작가는 긍정적으로 감상자들이 결국에는 상황을 알게 되리라 생각한다. “(극에서) 결국 이기게 되는 인물은 가능성을 믿는 인물이다. 그는 낙관론자이면서 창의적인 사고를 하는 사람이고, 힘과 통제에 대해서 알고 있는 사람이다. 극이 설혹 환상적인 주제를 다루는 것이라 할지라도, 반드시 그러한 인물은 있다” 라는 말은 과연 사실이다.[주 6] 박준범은 그의 비디오 아트에 독창성을 보여주는 중대한 과제를 수행하고 있지만, 그는 이러한 과제가 즐기는 과정에서만 완성될 수 있다는 것을 알고 있다.

주]

- 1 Marshall McLuhan, “Understanding Media,” *Essential McLuhan*, ed. Eric McLuhan and Frank Zingrone (Concord, Ont.: Anansi, 1995), 150쪽
- 2 박준범의 비디오 아트에 대한 설명은 *Videos: June Bum Park* (Berlin: Koch und Kesslau, 2004)를 참조.
- 3 미셸 푸코(Michel Foucault)는 아래 저작에서 ‘Carceral Culture(감금 문화)’ 라는 용어를 정의하고 연구하였다. Michel Foucault, *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*, trans. Alan Sheridan, (New York: Pantheon, 1977)
- 4 McLuhan, *Essential McLuhan*, 149쪽
- 5 같은 책, 150쪽
- 6 Robin Marantz Henig, “Taking Play Seriously,” *The New York Times Magazine* (Feb. 17, 2008), 11쪽, <http://www.nytimes.com/2008/02/17/magazine/17play.html>에서 인용.