

<Hello, Stranger?>

- 글 조속현 (미술평론가)

최근 미술관에 해괴한 소문이 하나 나돌고 있다. 1990년대생 미디어 아티스트들이 미술관에 활동하고 있다는 소문이다. 1990년대는 미디어 아트라는 장르의 형성과정에서 의미심장한 시기이다. 1990년대 이전이 컴퓨터가 출현하고 비디오가 보급되면서, 전자예술과 실험영상의 형상이 합해져 비디오 아트/컴퓨터 아트라는 새로운 장르에 열광했다면, 1990년대 이후는 뉴미디어와 하이 테크놀로지가 속속들이 발표되면서 매체 집중을 통한 새로운 가능성을 시도했다. 그런 의미에서 1990년대는 미디어 아트가 기틀을 잡는 하나의 구심점이 된다.

하지만 1990년대 국내 미디어 아트의 행보를 몸으로 체득해온 평론가의 입장에서, 지금까지의 미디어 아트는 기대와 호기심을 저버리는 경우가 많았다는 것이 솔직한 심정이다. 예술 매체에 대한 치열한 실험과 유의미한 담론 보다는, 신기술과 장비에 기존 작업을 접목하는 방식, 기술과 예술을 접목시키려는 시도에 그치거나 기술이 온전히 작업의 부속 프로세스로 등장하는 작업들이 주를 이루었기 때문이다. 유럽을 중심으로 과학과 예술에 관한 담론이 진행되었고, 아르스 일렉트로니카 페스티벌(Ars Electronica Festival)¹이나 페스티벌 봄, 금천예술공장의 다빈치 크리에이티브 페스티벌 등의 정기적인 전시와 쇼케이스도 열렸지만, 키네틱 아트와 인터랙티브 아트, 3D 기술과 AR/VR 기술을 응용한 작업 중에서 테크놀로지의 열개를 넘어 매체와 미디어의 근본적인 철학을 담보한 작품은 만나보기 힘들었다. 즉, 가장 새로운 과정이 가장 낡은 결과에 미치지 못하는 광경을 무수히 목격한 입장에서 미디어 아트는 일종의 권태감을 불러 일으켰던 것이 사실이다.

이런 맥락에서 1990년대 이후 출생한 작가들의 작업이 궁금해지는 이유는, 현대예술의 한 장르로 완전히 자리 잡은 미디어 아트의 명맥을 이어가기 위해서는 완전히 새로운 시각과 감각으로 무장한 창작자 세대로의 교체가 이루어져야 한다는 기대와 희망에서 기인한다. 1990년대는 국내외를 막론하고 디지털 장비와 사고방식이 보급화된 이후에 출생한 세대이다. 디지털 세대 예술가들이 바라보는 미디어 아트에 대한 시각과 감성, 특히 아날로그 환경과 매체를 접할 때의 결과물은 매체 비평가의 호기심을 자극하기에 충분하다.

이하늘 작가는 사진을 매체로 작가와 타자 사이의 관계성을 탐색한다. 거리에서 마주치는 사람들을 무작위로 섭외하여 촬영하고 헤어진다. 사람들은 필름 사진의 이미지로 남는다. 이 작업은 <Stranger> 라는 시리즈로 진행되고 있다. 작업은 90년대 향수를 불러일으킨다. 한참 하이엔드 패션지가 성행하던 1990년대 <논노>, <보그>, <엘르>, 등의 잡지에서는 ‘ 스트리트 패션 사진’ 이라는 코너가 있었다. 젊은 세대들이 자주 가는 변화가에 포토그래퍼를 내보내서 모델 못지않은 패션 센스와 비주얼을 갖춘 일반인을 섭외하여 잡지에 스트리트 포토 시리즈로 실는 내용이였다. 이 형식은 의도와는 상관없이 결과적으로 전문 모델이 아닌 일반인도 잡지에 실리고 패션 료모델이 될 수 있다는 B급 셀레브리티 하위문화를 형성하는 데 영향을 미쳤다고 생각한다. 누구라도 미디어 플랫폼을 통해 자신의 이미지를 대량으로 유출하고 싶어 하는 심리와 노출의 수위는 관음증(voyeurism)²에 대한 담론을 무색하게 할 정도이다.

최근 SNS 에서 업로딩하고 리트윗하고 방송하는 어마어마한 디지털 정보의 양은 일반인들의 셀레브리티 욕망을 반영한다고 보인다.

¹ Ars Electronica Festival : 매년 9월 오스트리아 린츠(Linz)에서 열리는 테크놀로지 예술 축제이다.

² voyeurism : 프로이트의 정신분석학 이론에 따르면, 관음증은 성기를 보고 싶어 하는 구성본능에서 비롯한다. 또한 신체 또는 성행위와 관련한 사람을 관찰하는 것과 이와 관련한 환상에서로 잡히는 일종의 성적도착증도 관음증으로 해석된다. 정신분석학자 라캉은 욕망이론을 통해 관음증적인 시선을 단순 성적도착증에서 한 단계 발전시켰는데, 이는 다시 현대 영화 이론과 영상 매체 비평, 특히 광고 분석에 유용한 이론으로 활용됐다.

이하늘 작가의 작업이 신선하게 다가오는 이유는 두 가지이다. 첫 번째는 사진에 담긴 일반인 모델들의 모습이 불러일으키는 이질적인 정서이다. 작가는 인천이나 부산역 등의 변화가에서 지나가는 사람들을 관찰하다가 카메라에 담고 싶은 사람을 발견하면 즉석에서 모델을 요청했다고 한다. 그렇게 시리즈로 발전한 사진 속의 사람들을 다시 관객과 비평가의 입장에서 관찰하게 된다. 사진에는 주로 20대 젊은 여성이 등장한다. 전문 모델이 아님에도 불구하고 포즈와 시선이 어색하다고 느껴지는 사람은 거의 없다. 외모와 차림새는 가지각색이지만, 당당한 포즈와 자유로운 차림이 인상적이다. 반면 모델을 포착하여 전시하는 형식은 보수적이다. 전문 포토그래퍼의 기술로 촬영하고 인화한 필름 사진으로 접하는 일반인의 패션 스트리트 사진은 바로 이 간극에서 묘미를 발휘한다.

두 번째는 디지털 세대에 속하는 작가의 관점이 사진이라는 매체에 녹아들어 발생한 상황에서 포착되는 모순과 정황이다. 작가는 디지털 이미지에 너무나 익숙해진 나머지 거리에서 마주치는 사람조차 디지털 공간 안의 존재로 인식하는 자신의 시선에 낯섬을 느끼게 되며 이 시리즈를 시작하게 되었다고 고백한다.³ SNS와 인터넷과 가상공간에서 범람하는 이미지와 프레임에서 벗어나기 위해 아무런 정보가 없는 낯선 사람(stranger)을 촬영하는 것이 이 시리즈의 배경이다. 작가는 이 시리즈를 촬영하기 전에는 주변인들을 촬영했다고 한다. 그러나 자신이 알고 있는 지인의 모습과 촬영에 임하는 지인의 자세, 그리고 결과물에서 발생하는 간극에 의문을 느끼며 작가의 연구 잣대를 드리우게 됐다. 예컨대 내가 알고 있는 사람과 그 사람의 인스타그램 아이디가 연출하는 전문적인 노출의 강도와 패턴은 미디어 영상 비평에 있어서도 새로운 패러다임의 해석을 요구하는 부분이다.

디지털 세대에게 사진은 이미 ‘주어진 것’이다. 디지털 공간이 형성되기 이전에 출생한 사람들에게 가상공간은 대부분 현실 부속 공간 내지는 현실을 대체할 수 있는 가능성의 공간으로 인식되는 반면, 1990년대 이후 출생한 사람들에게 가상공간의 영토성은 논의의 대상조차 되지 않는다. 그들에게 디지털 영토에서의 활동은 삶 그 자체이기 때문이다. 그럼에도 디지털 세대에 속하는 이하늘 작가가 포착하는 카메라 안팎의 ‘불안감과 오류’는 예리하다.⁴ 미디어 아트라는 것이 결국은 매체의 속성과 시각 예술의 결과를 실험하는 데 치중한다는 점, 사진이라는 초기 매체에 대한 이하늘 작가의 독창적인 해석이 들어가 있다는 점, 그리고 사진과 카메라라는 매체를 담보로 사회관계망 커뮤니케이션과 사람들의 시지각적인 오류를 시각예술의 관점에서 포착했다는 점 등은 이하늘 작가가 앞으로 형성할 사진 매체 작업과 담론에 기대를 갖게 한다. 주변과 작은 것에서 바라보는 예리한 시각이 던지는 파장이 넓은 권태를 흔든다.

³ 이하늘 포트폴리오작가노트중발췌.

⁴ “이미지의소비와대상에대한관음이이미지속한사람들이렌즈앞에섬으로써시선의역전을경험하게된다. 타인의시선으로해석된자신의모습을직면하는경험을통해인위적이며다소불편한오류가발생한다.” 이하늘작가노트중.