

디지털 플랫폼 시대의 대중매체와 예술매체가 재현하는 재난과 고통: 가상과 실재의 구성

Disasters and pains represented by mass media and art media in the digital platform era: construction of reality and virtuality

김선영¹

Sonyoung Kim¹

요 약

다양한 매체들이 우리의 세계를 보도하기 시작한 이래로 실재의 가상화의 문제가 있어왔다. 이런 현상은 디지털 매체가 모든 매체들을 통합한 이래로 심화되고 있다. 매체들이 보도하는 현실은 매체가 복무하는 목적과 매체 자체의 기술적 특성으로 인해 현실을 가상화시킨다. 현실이 가상화되고, 가상화된 현실이 다시 실재화되는 상황에서 실재와 가상을 묻는 것은 불가능해 보인다. 하지만 실재가 가상에 잠식된 상황에서도 실재의 복구를 시도하는 영역이 있다. 예술적 실천 영역이다. 플라톤 이래로 예술 영역은 항상 현실을 가상화한다는 비난을 받아왔는데, 이런 가상화를 극복하는 계기를 마련하는 예술가들의 시도를 보여주고자 한다. 토마스 허쉬혼과 마사 로슬러는 표면적으로는 인터넷 기반 뉴 미디어와 전통적인 보도 매체들이 현실을 전달하는 방식을 공유하고 있는 것처럼 보인다. 하지만 이들은 텍스트와 이미지라는 이질적인 서술 방식의 활용, 예술 매체의 활용을 통해 관람객이 구성할 수 있는 실재를 제공한다.

핵심어 : 디지털 플랫폼, 실재의 가상화, 마사 로슬러, 토마스 허쉬혼

Abstract

There has been a problem with virtualization of reality ever since various media started reporting our world. This phenomenon has been deepened since digital media integrated all media. The reality reported by the media virtualizes reality due to the purpose for which the media serves and the technical characteristics of the media itself. In a situation where reality is virtualized and virtualized reality is re-realized, it seems impossible to ask if something is real or virtual. However, even in this situation, there is an area where the real is attempted to be restored. It is an area of artistic practice. Since Plato, the art field has always been criticized for virtualizing reality, and I want to show artists' attempts to provide an opportunity to overcome this virtualization. Superficially, Thomas Hirschhorn and Martha Rosler seem to share the way Internet-based new media and traditional news media represent reality. However, they provide a small chance to construct their own reality to viewers through the use of heterogeneous narrative methods such as text and images, and the use of art media.

Keyword : Digital platform, Virtualization of reality, Martha Rosler, Thomas Hirschhorn

¹ Department Art Studies, Hongik University, Seoul, Korea [Graduate Student]
Department Science Studies, Jeonbuk University, Jeonju, Korea [Lecturer]
e-mail: isiskim777@naver.com

Received(November 15, 2021), Review Result(1st: November 30, 2021), Accepted(December 10, 2021), Published(December 31, 2021)



© 2021 The Authors. Published by NCISS.
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

1. 서론

1880년에 최초로 신문에 사진이 실리고 [1] 베트남 전쟁 이후 텔레비전이 전쟁을 중계하기 시작한 이래로 전통적인 대중 매체들은 끊임없이 전쟁과 고통을 보도해왔다. 처음 발명되었을 때 사진은 가장 투명하고 가장 진실한 현실의 재현으로 여겨졌으나 곧 사진의 조작가능성이 드러났다. 매체로서의 텔레비전도 같은 문제를 갖고 있다. 매체 형식에서 기인하는 조작 가능성과 함께 신문 사진과 텔레비전 뉴스에는 무엇을 보여주고 무엇을 감추어야할지 결정해야 하는 문제도 있어왔다. 매체들 자체의 기술적 특성과 재난과 고통 이미지 재현을 둘러싼 이데올로기적 견해는 실재의 가상화라는 문제를 만들어냈다. 매체로 인한 실재의 가상화는 장 보드리야르(Jean Baudrillard)나 빌렘 플루서(Vilém Flusser)와 같은 매체철학자들이 이미 많이 다루었던 주제이기도 하다. 실재의 가상화 혹은 더 나아가 가상의 실재화 현상은 디지털 플랫폼에 기반한 새로운 매체와 서비스의 등장과 함께 강화된다. 2000년대 중반부터 등장한 페이스북이나 트위터와 같은 소셜 네트워크 서비스 [2]와 유튜브와 같은 동영상 플랫폼은 자신들의 생각을 지인들과 소통하는 사적 소통 창구의 역할을 하거나 개인 활동을 영상으로 보여주는 동영상 채널에 불과했지만 점점 그 영향력이 커짐에 따라 공적 공간의 역할도 하게 되었다. 즉 새로운 디지털 플랫폼 매체들이 개인적인 견해를 피력하는 ‘사적 공론장’이면서 여론을 형성하며 이슈를 생성해내는 공간이 됨에 따라 [3] “트위터와 페이스북 같은 소셜 미디어 역시 뉴스를 생산, 재매개, 유통하는 주요 수단”이 [2] 된 것이다.

전통적인 보도 매체와 디지털 플랫폼 기반 매체의 분화와 더불어 각각의 매체가 재난과 고통을 다루는 방식의 차별성도 드러났다. 레거시 미디어라 불리는 전통적 대중 매체들은 재난 상황에 따라 ‘사회 공동체 유지’나 ‘상업화나 극화’의 방향을 선택하여 보도 방향을 정하는 반면, 새로운 디지털 플랫폼 기반 매체들은 극도의 ‘상업화와 극화’를 추구하는 방향으로 나아갔다. 이런 과정에서 매체들이 실제 사건의 일부만을 강조하여 가공하거나, 합성 기술을 통해 존재하지 않던 정보를 조작해냄으로써 실재의 가상화와 가상의 실재화가 발생한다. 보드리야르의 진단대로 실재와 가상의 구분이 불가능한 시대가 도래한 것이다.

재난과 고통은 예술 영역에서도 다루어지는 주제이기도 하다. 예술가들이 재난과 고통을 재현하는 방식은 외형적으로는 전통적인 보도 매체의 방식과 디지털 플랫폼 기반 매체들의 방식과 유사해 보인다. 한편에는 극단적으로 선정적인 날 것의 이미지를 제공하여 충격 효과를 불러일으키는 예술가가 있고, 다른 한편에는 선별되고 정제된 방식으로 재난과 고통을 표현하는 예술가가 있다. 대중 매체와 예술 매체는 단순하게는 ‘매체’라는 같은 단어를 공유하고 있으며 실재와 가상의 문제를 다룬다는 공통점을 가지고 있다. 본 연구는 이러한 공통점에서 출발하여 대중 매체와 예술이 재난과 고통의 재현을 다루는 방식에 표면적 유사성이 있지만 이들 두 영역이 얻고자 하는 목표는

매우 상이함을 보여주고자 한다. 더 나아가 실재와 가상을 구분하는 것이 불가능하고, 그런 구분이 무의미한 디지털 시대에 예술적 실천이 어떤 방식으로 실재를 구성해낼 수 있는 돌파구를 모색하고 있는지를 대중매체의 이미지 재현 방식과 대조하여 살펴본다.

2. 대중 매체가 재현하는 재난과 고통

“특정 시점에 특정 지역에서 발생하여 그 지역사회 전체 혹은 일부분이 심각하게 인명 피해와 정신적, 물질적 피해를 입어 그 사회의 정상적 기능을 일시적으로 마비시키는 사건” [4]을 재난이라고 한다. 김성재는 재난의 유형에 따라 재난보도 패러다임을 세 가지로 나누는데 [4], 현재 이런 패러다임은 재난의 유형보다는 대중 매체의 종류에 따라 나뉘는 경향이 있다. 현대의 대중 매체는 텔레비전이나 신문과 같은 전통 매체와 유튜브나 페이스북 같은 상대적으로 새로운 인터넷 기반 매체로 나누어진다. 두 매체 모두 디지털화로 인한 연출 가능성이나 조작 가능성을 가지고 있지만, 재난과 고통 이미지의 가공 방식에 있어서는 대조적인 양상을 보여준다. 텔레비전과 신문은 특히 9·11 테러 이후 재난 이미지를 선별하고 분류하여 지속적으로 소비 가능한 수준으로 가공해온 반면 인터넷 기반 매체들은 재난과 고통을 노골적이고 선정적으로 극화하여 제시한다. 이런 대조적인 방식에도 불구하고 두 대중 매체가 보여주는 이미지들은 가상적 성격이라는 공통점을 갖는다.

2.1. 전통 매체의 재난 이미지의 가상성: 전략적 구성과 매체적 원인

TV방송이나 신문과 같은 전통적 보대 매체들은 ‘상업화와 극화’ 혹은 ‘사회공동체 유지’를 위해 재난 이미지를 가공한다. 이런 선택적 이미지 전달은 걸프전과 9·11 테러를 전달하는 방식에서 극명하게 드러난다. 91년의 걸프전은 바그다드 상공의 섬광사격이나 사막을 관통하는 탱크의 이미지로 각인되었지만 이 섬광이 미국의 미사일 공격 시뮬레이션 이미지인지 실제 섬광사격의 이미지인지 시청자들은 구분할 수 없었다. “이라크 전쟁의 현실은 공개적으로 추론되고, 예측되며, 환상적으로 조작” [4]된, 실재 같은 가상이 되어버렸다. 걸프전처럼 미국 밖에서 수행된 전쟁의 방송 이미지들은 패권 국가로서의 미국의 전쟁을 정당화하기 위해 극화되고 가상화된다. 반면 9·11 테러 이미지는 미국 사회의 결속과 상처의 봉합이라는 목적을 위해 구성되었다. 처음 보도매체들은 연기가 솟아오르는 세계무역센터의 모습을 내보냈지만, 이후에는 파괴된 빌딩 안팎에서 구호활동을 벌이는 소방관과 경찰관들의 모습을 보여주었다. 9·11 테러는 미국 본토가 공격받는 사상 초유의 사건이었고 국가경보체계가 온전하지 않았음을 증명하는 사건이었다. 하지만 대중매체들은 구호활동을 하는 소방관과 경찰관들의 모습을 통해 미국 사회가 여전히 건재하며 공권력이 제대로 작동하고 있음을 부각시키고, 의도적으로 끔찍하게 훼손된 주검이나 희생자들의 모습은 배제했다. 전쟁이나 테러와 같은 재난 이미지를 이런 방식으로 선별하는 것은 기본적으로는 보도준칙이라는 보도

윤리를 따르는 것이다. 하지만 그런 선택과 선별은 동시에 국가가 요구하는 이데올로기의 강화에 복무하는 것이기도 하다. 공동체 일원들의 불안을 부추기거나 공동체의 결속에 균열을 낼 수 있는 이미지들은 기억되어서는 안 되었다. 이는 수전 손택(Susan Sontag)의 지적처럼 미국 내에 흑인 노예사 박물관이 존재하지 않는 것 [5]과 유사한 논리이다. 실재의 일부만을 보여주는 이미지들의 선별을 통해 재구성된 실재는 가상 혹은 또 다른 실재가 된다.



[그림 1] 전통적인 보도 매체의 9·11 테러 보도 사례

[Fig. 1] Example of 9·11 reports by traditional media

[그림 1]은 9·11 테러 당시 대중 매체가 선택한 이미지들인데, 이런 특징은 테러의 극복과 재건 이미지에서도 그대로 드러난다. 테러 20년 후 그라운드 제로 현장은 완전히 복구되었다. 원래 빌딩이 있던 자리는 참사의 추모를 위해 비워졌고, 그 옆에 541미터의 프리덤 타워가 이전의 빌딩들보다 더 높고 더 화려하게 세워져 미국의 건재함을 과시한다. 로잘린드 크라우스(Rosalind Krauss)는 그라운드 제로 복원 책임 건축가인 다니엘 리베스킨트(Daniel Libeskind)의 방식이 너무나 키치적이라고 비판한다 [6]. 그라운드 제로가 복원되는 동안 9·11 테러의 진정한 동기에 대한 논의와 반성은 이루어지지 않았다. 미국이 디즈니랜드라는 사실을 은폐하는 디즈니랜드처럼 [7], 프리덤 타워는 제 2의 디즈니랜드가 되었다.

대중 매체가 전쟁이나 테러와 같은 재난을 공동체의 결속과 안녕이라는 목적을 위해, 현실의 나머지 반을 감추는 방식으로 가공함으로써 현실의 가상화가 일어나기도 하지만, 이런 가상화는 매체 자체의 특성에서도 기인한다. 지금까지는 대중 매체의 재난 이미지 가상화와 관련하여 신문과 텔레비전을 함께 언급했지만, 매체의 기술적 특성으로 인한 부분에 집중하기 위해 이후에는 텔레

비전 매체의 특성을 중심으로 논의를 진행하겠다. 사무엘 베버(Samuel Weber)는 텔레비전의 ‘구성적 이질성’에 대해 다음과 같이 분석한다. “텔레비전이라는 단일 명사는 적어도 세 가지 구별되는 작용들로 나뉠 수 있는 복잡한 과정을 포괄한다. ... 텔레비전은 생산, 전송, 그리고 수신이라는 세 가지 작용으로 구성된다. 텔레비전이라는 매체를 단일한 것으로 받아들이더라도 이 단일 명사가 감추고 있는 이런 각기 다른 작용을 잊어서는 안 된다 [8].”

베버가 지적하는 텔레비전의 구성적 이질성을 크라우스는 우리 신체의 보기 작용과 연결시켜 해석한다. “텔레비전이 멀리에서 보는 것을 의미하는 한, 보는 사람 바로 앞에 텔레비전을 둬도 써, 텔레비전은 시각 자체를 이동시킨다고 말할 수도 있다. 하지만 보기(vision)가 동시에 각기 다른 세 장소-녹화장소, 수신장소, 그리고 전송장소-에서 일어나기 때문에, 어떤 단일 신체도 이런 시각을 인지할 수 없다. 따라서 텔레비전을 본다는 이런 세 장소들로 분리된 시각 데이터의 비가시적인 분리를 보는 것이다. 텔레비전 스크린이 하는 일은 이런 비가시적 분리를 가져다 단일한 형태(gestalt)의 시각적 로고로 변환시키는 것이다 [6].” 크라우스에 따르면 보기(vision)의 세 가지 층위 자체의 분리로 인해 수신자들이 보는 것은 ‘변형된 시각적 로고’에 불과하게 된다. 시각적으로 로고화된 현실은 텔레비전 이미지의 존재론적 성격도 규정한다. 귄터 안더스(Günther Anders)는 분리 생산된 텔레비전 이미지의 특징을 ‘존재론적 애매성’이라는 말로 표현한다. 방송된 사건은 현존하는 동시에 부재하고, 실제적이면서 동시에 피상적이며, 존재하면서 동시에 존재하지 않기 때문이다 [9]. 슈넬은 안더스의 ‘존재론적 애매성’을 일상생활의 실제세계와 텔레비전의 영상 세계라는 서로 다른 현실 영역이 뒤섞여 엇물리게 되어, 더 이상 구분할 수 없는 상태에 이르는 것으로 해석한다 [10]. 텔레비전이 수행하는 시각적 분리 때문에 텔레비전 시청자들에게는 텔레비전 영상이 현실이고, 그 영상의 원본인 저 너머 세계는 오히려 비현실이 된다. 보드리야르도 역시 텔레비전 이미지의 가상적 성격과 복사물과 현실의 역전을 지적한다. 그에 따르면 세계에서 일어나는 모든 사건들은 이미지로 방영되는데, 특히 9·11 테러 사건이 이미지와 현실의 관계를 근본적으로 변화시켰다고 평가한다. “이미지나 픽션, 그리고 가상성이 현실 곳곳에 스며” [11]들어 현실이 허구를 추월하는 것처럼 보이는 이유는 “현실이 허구의 모든 에너지를 흡수하고 현실 자체가 허구가 돼버렸기 때문이다 [11].”

2.2. 인터넷 기반 디지털 매체들의 재난 이미지 구성

가상성의 문제는 상대적으로 뉴미디어인 유튜브나 페이스북에서도 나타난다. 하지만 이 경우에는 가상이 실재화하는 경향을 띤다. 인터넷 기반 매체들의 주제 선정은 사적인 관심에서 출발하여 때로 당시의 사회적 이슈를 반영하기도 한다. 이런 매체들이 사회적 문제를 다룰 경우 전통적인 보도 매체가 따르는 보도 준칙 같은 윤리적 제재 방침이 없기 때문에 이슈를 다루는 방식이 매우 선정적이고 상업적인 극화 방식으로 흐르는 경향이 있다. 인터넷 기반 뉴 미디어들은 취재의 한계

와 이윤 추구라는 목적 때문에 검증되지 않은 정보를 무분별하게 순환시킨다는 문제점도 갖고 있다. 2016년 미국 대선을 흔들었던 피자게이트는 힐러리 클린턴의 선대본부장인 존 포데스타의 이메일이 해킹당해 유출된 것에서 시작되었다. 유출된 이메일의 내용에 억지 해석과 이런 해석을 뒷받침하는 것처럼 보이는 여러 사진들이 덧붙여지면서 이 음모론은 사실처럼 유포되었다. 음모론은 허구적 사건을 실재화 시킨다는 점에서 가상의 실재화라고도 부를 수 있다. 그리고 이런 실재화된 가상은 주로 트위터와 유튜브를 통해 확산된다.

디지털 매체가 갖는 이음새 없는 조작과 합성 가능성 때문에 이런 매체들이 제공하는 이미지의 원본성을 묻는 것 자체가 어려워진다. 텔레비전이 녹화, 전송, 수신이라는 세 가지 층위를 갖는 것과 달리 디지털 매체들의 경우 전송과정에 포함되는 편집과 수신이라는 시각 층위만으로 구성될 수 있다. 예를 들어 딥페이크와 같은 이미지 합성 기술은 녹화과정 없이 이미 존재하는 이미지들을 이용하여 새로운 이미지들을 만들어낸다. 이런 방식으로 생산된 이미지들은 합성 기술에 힘입어 무한 증식되고, 이런 무한 증식에서 실재와 가상의 구분은 의미가 없다. 그런 구분이 가능하지 않기 때문이다. 이미지가 현실에 추가되고, 현실이 이미지에 추가는 상황만 남는다. 보드리야르는 이런 상황을 “현실의 폭력성이 우선 존재하고 거기에 이미지의 전율이 추가되기보다, 이미지가 먼저 존재하고 거기에 현실에 대한 전율감이 추가되는 것” [11]이라고 진단한다. 이런 상황은 뒤에서 살펴볼 허쉬혼의 작품에서 잘 드러난다. 그의 작품과 달리 뉴미디어는 재난과 고통을 “고통 받는 육체가 찍힌 사진을 보려는 욕망” [5]만을 충족시키기 위해 재생산한다. 이런 이미지들에서 “그런 고통을 격감시키려는 뭔가를” 하거나 “그런 고통에서 뭔가를 배울 수” [5]있게 하려는 의도를 찾기는 어렵다. 뉴미디어들의 극단적인 이윤추구와 디지털 합성 기술이 결합하여 만들어진 재난과 고통 이미지는 가상이 실재화되는 방식으로 유통된다.

전통적인 대중 매체와 인터넷 기반 매체들이 정보 유통의 목적과 매체적 특성 때문에 실재의 가상화와 가상의 실재화를 막지 못하는 상황에 처해있는 반면, 가상이 실재를 압도하는 상황에서도 실재의 회복을 시도하는 예술가들이 있다.

3. 예술 매체가 재현하는 타인의 고통

재난과 고통은 예술가들이 다루는 주제이기도 하다. 토마스 허쉬혼(Thomas Hirschhorn)의 작품은 매우 자극적이고 선정적인 이미지들의 사용이라는 점에서 표면적으로는 뉴미디어가 재난과 고통을 소비하는 방식과 같아 보인다. 반면 마사 로슬러(Martha Rosler)의 작품은 선별된 이미지와 텍스트들을 사용하기 때문에 전통적인 대중 매체의 가공 방식과 하나로 묶이는 것 같다. 이들 작품의 분석을 통해 대중 매체의 재현 방식과의 외견상의 유사성에도 불구하고 작품들이 드러내는 차이점을 살펴보고자 한다.

3.1 토마스 허쉬혼의 <현실을 만지기Touching Reality>

허쉬혼은 인터넷에 떠돌아다니는 잔혹하고 끔찍한 이미지들을 수집하여 작품을 구성함으로써, 표면적으로는 디지털 플랫폼 기반 매체들과 같은 방식으로 죽은 신체를 재현한다. 그의 작품 <현실을 만지기>에 담긴 주검들은 바라보고 있기가 매우 힘들 정도로 끔찍하게 훼손되어 있다. 그는 2013년, IMA(Institute of Modern Art)에서 열린 전시에서 자신이 이전 작품들에서 사용했던 이미지들을 한 작품 속에 통합하여 보여주었다. 그리고 이런 끔찍하게 훼손된 사체들을 보여주고 보는 것이 왜 중요한지에 관한 짧은 글도 발표했다 [12]. 작품에 사용한 이미지들이 진짜인지 가짜인지는 그에게 중요하지 않는데 이미지의 진위여부와 무관하게 이런 이미지들이 이미 우리 세계의 일부를 이루고 있다는 점만이 현실이기 때문이다. 훼손된 사체가 테러리스트인지 무고한 시민인지 알 수 없으며 그 이미지가 실제 발생한 사건을 찍은 것인지도 확인할 수 없다. 이것만이 우리가 인정할 수 있는 ‘실재’이다. 허쉬혼은 자신의 글에서 이런 처참한 현실이 우리가 사는 세계의 일부를 이루고 있고, 신문, 잡지, TV와 같은 대중 매체들이 전쟁을 정당화하기 위해 이런 이미지들을 감추는데 저항하여 참혹한 현실을 직시해야 한다고 주장한다. 하지만 그의 작품에서 중요한 지점은 훨씬 더 매체활용적인 방식으로 현실을 드러낸다는 점이다.



[그림 2] <현실을 만지기> 전시 이미지

[Fig. 2] Exhibition image <Touching reality>

[그림 2]는 <현실을 만지기>에 관한 그림인데, 이 작품에서 제목은 중의적으로 기능한다. 앞서 지적한 것처럼 이 작품이 보여주는 이미지들은 처참한 현실이다. 두 번째로, 태블릿이라는 매체의 작동 방식을 통해 허쉬혼은 실재하는 것은 우리가 보고 있는 이미지들이 아니라 손가락이 조작하고 있는 태블릿 표면임을 암시한다. 태블릿 표면에서는 텔레비전, 비디오, 영화 화면과 달리 확장,

축소, 넘기기, 돌아가기 등의 화면 조작이 가능하다. 허쉬혼은 태블릿 매체의 이런 기술적 특성과 현실을 대하는 태도를 연결한다. 손택은 “스틸 사진은 어떤 순간을 특권화 해놓은 것으로서, 그 순간을 계속 간직한 채 몇 번이고 다시 볼 수 있는 얇은 사물로 뒤바뀌 버린” [13] 것이라고 정의하는데, 허쉬혼은 한 순간을 몇 번이고 다시 볼 수 있는 사진의 이런 상태를 태블릿의 조작을 통해 극대화한다. 화면 속 손은 인터넷 쇼핑을 할 때 제품의 상세 이미지를 보는 것처럼 확장과 축소를 반복하면서 훼손된 신체를 본다. 우리가 태블릿 화면 이미지를 현실로 받아들인다면, 이런 방식의 소비는 가능하지 않을 것이다. 허쉬혼의 작품이 역설적으로 보여주는 것은 넘쳐나는 고통의 이미지가 소비되는 현실이다.

여기에 더해 허쉬혼은 태블릿 조작이라는 새로운 방식을 통해 이미지를 보는 수동성과 화면을 만지는 능동성, 즉 보기라는 시각성과 만지기라는 촉각성의 결합 가능성을 실험한다. 이런 시도는 작품을 보는 이들이 타인의 고통을 소비하는 관음증적이고 수동적 관객의 입장에 머무르지 않고, 우리를 둘러싼 -그것이 가상화되었든, 여전히 견고한 현실로 받아들여지든 간에- 세계에 대해 사유할 수 있는 틈새를 마련한다. 허쉬혼의 예술 매체 실험에도 한계는 있다. 새로운 매체의 실험적 사용 전략은 비디오로 재생된다. 표면적으로는 허쉬혼이 새로운 매체의 가능성과 관객의 보기 방식을 실험하고 있는 것 같지만 궁극적으로는 그 모든 작업이 비디오에 담겨 상영된다는 점에서 그의 작업은 비디오 작업이기 때문이다. “예술적 실천을 유지하기 위해서 매체가 반드시 지지 구조로 기능해야” [14]하는데, 허쉬혼의 작업의 궁극적 지지 구조는 태블릿이 아닌 비디오이다. 따라서 크라우스가 분류하는 비디오 아트의 세 가지 모델 중 허쉬혼의 작품은 “비디오를 회화나 조각의 하위 장르로 활용하는 설치 작품” [14]에 머무르게 된다. 이런 한계에도 불구하고 이미지를 확대해서 자세히 보고 돌아가서 놓친 부분을 다시 보는 행위는 관객에게는 반박 불가능한 실재가 된다. 허쉬혼의 작품은 보기에 행위하기를 도입함으로써 사유와 실천의 여지를 도입한다.

3.2 마사 로슬러의 <두 개의 부적절한 묘사 체계로 본 바워리 가> The Bowery in two inadequate descriptive systems

로슬러는 자신의 글 「다큐멘터리 사진론: 그 속에서, 그 주변에서, 그리고 그 후에」를 바워리 가에 대한 설명으로 시작한다. “뉴욕 맨해튼 동쪽 끝에 있는 바워리 가는 전형적인 우범지대이다. 이곳은 도덕적 분노와 빈민굴에 대한 순수한 애정 사이를 오간 많은 사진가들이 작업 대상으로 삼았던 곳이다. … 그러나 주정꾼이나 낙오자들을 도와야 한다는 명분으로 위험에 처한 그들의 존재를 들추어내는 일은 이제 이곳에서 더 이상 가능하지 않다 [15].”

그녀는 “빈곤, 절망과 함께 강요된 주변성을 보여주고 끝내는 사회적으로 철저히 무용한 사람들의 실상을 공격적으로 전해주었던 바워리 가의 사진” [15]의 방식과는 다른 재현 방식을 사용해 바워리 가를 보여준다. 우리가 의식하지 못하고 있던 우리 세계의 일부를 보여주기 위해 제 삼의

방식을 로슬러는 모색한다. 자크 랑시에르(Jaques Rancière)는 로슬러의 사진 몽타주 <전쟁을 집으로 가져오기(Bringing the war home)> 연작이 “한 세계 뒤에 또 다른 세계를 출현시키” [16]고 “친숙한 것의 낯섦을 연출” [16]한다고 평하면서 이 작품이 관람자로 하여금 정치적 투쟁에 나서게 할 수 있을지는 미지수로 남는다는 사실을 지적한다 [17]. 이런 결과가 <바우ერი 가>에서도 마찬가지로 나타날 수 있다. 하지만 텍스트와 이미지의 결합을 시도하는 이 작품에서 “이질적인 것을 결합시키는 문장-이미지의 역량은” [16] “어떤 세계의 비밀을 폭로하는 간극과 충돌의 힘” [16]으로 드러난다. 이미지와 텍스트는 서로가 놓칠 수 있는 부분들을 보완하면서 관람객이 세계의 비밀을 스스로 구성할 수 있도록 이끈다. 로슬러는 “사진이라는 것이 그 거리의 삶을 전하는데 얼마나 부적절한지, 또 그 사람들의 사회적 상황과 그런 상황으로 내몬 이유들을 전하는데 얼마나 무력한지를 생각” [15]하면서 이런 방식을 고안해내었다. 사진의 부족함을 로슬러는 구구절절한 설명이 아닌 강도를 더해가는 단어들로 채운다.



[그림 3] <두 개의 부적절한 서술 체계 속의 바위리 가>, 1974-1975

[Fig. 3] <The Bowery in two inadequate descriptive systems>, 1974-1975

[그림 3]은 <바위리 가> 연작의 일부인데, 신문 사진의 제목들이 사진의 의미를 이끄는 것처럼 이 작품 속의 텍스트들도 유사한 역할을 하는 것처럼 보인다. 하지만 작품 속의 텍스트들은 작품의 의미를 단순히 ‘중계’하거나 ‘정박’ [18]시키는 것이 아니라 점증적으로 확장시킨다. hard drinker에서 시작해서 dead marine으로 끝나는 텍스트는 사진 속에 등장하지 않는 인물이 겪었을 점진적 상태 변화를 그려낼 수 있게 한다. 로슬러는 타인의 불행이나 고통을 대상화하거나 소비하지 않으면서 그것들을 볼 수 있는 방식을 고안해내었다. “작품 <두 개의 부적절한 서술체계 속의 바위리 가>는 거부의 작업이다. 이 작품은 글로 된 텍스트가 다른 방식의 서술체계인 사진과 나란히 놓여져 있다는 점에서 하나의 비평 행위를 의미한다 [16].” 로슬러의 작품은 보기와 읽기 사이에 간격을 만들고, 이 간격이 사유 가능성을 발생시킨다.

즉 여기서 중요한 것은 능동적인 읽기/보기 행위와 사유의 결합 작용이 일어난다는 사실이다. 랑시에르가 말하듯 로슬러의 작품이 관람객의 정치적 실천을 이끌어내지는 못한다 해도 적어도 관람객들이 적극적으로 이미지를 읽는 행위를 이끌어낸다. 작품이 현실의 일부만을 조명함으로써 발생할 수 있는 가상성은 사유의 실재성을 통해 극복된다. 가상과 현실이 얹혀 둘의 경계를 깔끔하게 그을 수 없는 현재의 매체 상황에서도 관람객들의 사유와 비평 행위만은 그들 자신에게 반박할 수 없는 ‘실재’가 된다.

로슬러의 이런 전략은 “영화의 지지체를 ‘장치’라는 복합적 관념으로 정의하도록 하는 조건” [14]과 유사하다. 로슬러의 작품 구성 방식은 단어들의 선정과 배열 방식, 선정된 단어들을 이미지와 병치시키는 방식, 그리고 이 모든 것을 종합하는 관객들까지 고려한다. 달리 말해 이 작품의 구성 요소는 사진 이미지, 병치된 단어들, 그리고 그것을 연결해내야 하는 관람객이다.

허쉬혼과 로슬러는 이미지와 텍스트라는 서로 다른 두 서술 체계의 활용, 관람객을 예술 매체의 일부로 통합시키는 방식을 통해 보기를 소비하기가 아닌 행동하기로 전환시킨다. 그리고 이 과정에서 이미지의 가상성에 관한 문제는 사유하기의 실재성으로 변환된다. 이것이 허쉬혼과 로슬러가 가상이 득세하는 세계에서 실재를 회복하는 방식이다.

4. 결론

대중 매체가 재난과 타인의 고통을 재현하는 방식은 예술적 실천 내의 재현 방식과 표면적 유사성을 갖는다. 허쉬혼의 작품은 외관상 너무나 선정적이고 자극적이어서 관음증적 충동을 만족시키는 인터넷 기반 매체 이미지들과 다를 바 없어 보인다. 마사 로슬러의 작품 이미지들은 사회 공동체의 유지를 목표로 하는 레거시 미디어들의 방향을 따르는 것처럼 보인다. 하지만 허쉬혼은 디지털 플랫폼 기반 매체들의 방식을 그대로 차용함으로써 현실인지 가상인지 더 이상 알 수 없게 된 선정적 이미지들이 무심하게 소비되는 우리의 현실을 돌아보게 한다. 로슬러의 연작 사진은 언뜻 보기에 전통적인 대중 매체들이 재난 이미지를 선별하고 배포하는 완화된 방식을 답습하는 것처럼 보일지라도 그의 작업은 사회 공동체의 유지와 안정화에 이바지하지 않는다. 이들 기획의 공통점은 실재의 복구도 아니고 타인의 고통이나 재난의 비참을 그대로 재현하는 것도 아니다. 이런 이미지들을 보는 방식 혹은 구성하는 새로운 방식을 제시함으로써 관람객들에게 사유의 경험을 제공한다. 그리고 이 사유의 순간은 관람객들에게 부인할 수 없는 실재적 순간이 된다. 이것이 예술적 실천이 가상과 실재의 경계를 넘어 실재를 회복하는 방식이다.

본 논문은 전통적인 보도 매체와 인터넷 기반 매체들이 재난과 고통을 전달하는 방식과 예술 영역에서 같은 주제를 다루는 방식의 표면적 유사성에서 출발하여 이들의 상이성을 밝히는 것으로 끝을 맺었다. 보도 매체들이 정해진 목적과 매체적 특성 때문에 실재의 가상화와 가상의 실재화를

극복하지 못하는 한계를 갖는다면, 예술 영역은 가상이 실재를 압도하는 상황에서도 우리의 현실을 비출 수 있는 계기들을 다양한 방식으로 모색하고 있다.

References

- [1] G. Freund, Photography and Society (Korean Edition), Noonbit, 2001.
- [2] S. H. Lee, J. Song, "Intermedia Agenda-setting between Social Media and Broadcasting News : Focusing on Sewol-ho Disaster Related News", Korean Society For Journalism And Communication Studies, vol. 56, no. 6, December 2014, pp. 7-39.
- [3] J. H. Choi, D. S. Han, "A Study on the Correlation of Agendas between Politicians' Twitters and traditional News", Journal of communication science, vol. 11, no. 2, June 2011, pp. 501-532.
- [4] S. J. Kim, "A Scheme of Disaster Reporting in the Age of Digital Media", Journal of Broadcasting and Telecommunications Research, July 2003, pp. 89-112.
- [5] S. Sontag, Regarding the Pain of Others (Korean Edition), E-Who Publishing House, 2004.
- [6] R. Krauss, Under Blue Cup, The MIT Press, 2011.
- [7] J. Baudrillard, Simulation (Korean Editon), Minumsa, 2001.
- [8] S. Weber, Mass mediauras : Form, Technics, Media, Stanford University Press, 1996.
- [9] A. Günter, The Outdatedness of Human Beings 1. On the Soul in the Era of the Second Industrial Revolution. Beck, 1956.
- [10] R. Schnell, Mediaesthetics (Korean Edition), Theory&Praxis publishing co., 2005.
- [11] J. Baudrillard, "The Spirit of Terrorism" in From Abu Ghraib To Kim Sunil, Seoul, Korea: Treebook, 2004, pp. 270-288.
- [12] T. Hirschhorn, "Why Is It Important-Today-To Show and Look at Images of Destroyed Human Bodies?", ima.org.au, https://ima.org.au/wp-content/uploads/2013/10/thomas_hirschhorn_touching_reality.pdf, (accessed November, 15, 2021).
- [13] S. Sontag, On Photography (Korean Edition), E-Who Publishing Co., 2002.
- [14] R. Krauss, A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition (Korean Edition), Hyunsil Publishing Co., 2017.
- [15] Martha Rosler, "In, around, and afterthoughts (on documentary photography)" in The Contest of Meaning: Critical Histories of Photography (Korean Edition), R. Bolton Eds., Noobit, 2001, pp. 349-389.
- [16] J. Rancière, The Fate of Images (Korean Edition), Hyunsil Publishing Co., 2014.
- [17] J. Rancière, The Emancipated Spectator (Korean Edition), Hyunsi Publishing Co., 2016.
- [18] R. Barthes, Image and Writing (Korean Edition), Segyesa, 1993.