

비디오 아트와 시간의 실재화:

‘실시간^{real time}’의 문제를 중심으로

조선령

부산대학교

I. 서론

II. 사례들: 나우만, 아콘치, 고든 & 파레노, 마클레이

III. 비디오 아트와 시간의 실재화

IV. 결론

I. 서론

1960년대 중반, 비디오 아트가 탄생했을 때부터 ‘시간’은 이 새로운 예술형식의 중요한 쟁점이었다. 클레멘트 그린버그(Clement Greenberg)와 마이클 프리드(Michael Fried)로 대표되는 모더니즘 이론가들에게 있어서 예술작품을 보는 시간은 순수한 현재성의 경험과 동일시되었다. 이러한 현재성은 일상적 시간과 전적으로 구별되는 예외적이고 미적인 ‘순간’으로 간주되었다. 반면 비디오 아트는 순간이 아니라 지속을 필요로 하는 예술형식으로서, 프로세스 아트나 개념미술과 궤를 같이 하면서 영속적 오브제로서의 작품과 대립되는 일시적이고 과정적인 존재 형식으로 등장했다.

그런데 시간과 관련된 비디오 아트의 쟁점은 이 새로운 매체가 시간 속에 사물을 기록할 수 있다는 점에서 생긴 것은 아니었다. 미술계에서 볼 때는 시간이 새로운 현상이지만, 시간예술 그 자체가 새로운 것은 아니기 때문이다. 영화라는 장르가 이미 있다. 비디오 아트의 시간성이 주목받았던 것은 그것이 영화와는 다르다고 간주되었기 때문이었다. 비디오 매체는 영화의 과거시제와는

* 이 연구는 2014학년도 부산대학교 교내학술연구비(신임교수연구정착금)에 의한 연구임(This work was supported by Pusan National University Research Grant, 2014).

구별되는 현재시제 혹은 ‘즉시성(immediacy)’을 구현한다는 점에서 주목받았다. 미술사학자 윌리엄 카이젠(William Kaizen)은 “초기 비디오 아트(의 역사 전체)에 걸쳐서, 작가들이 비디오 아트의 즉시성이 갖는 속도를 반복해서 인정했다”¹는 점을 지적한다.

물론 즉시성을 구현하는 유일한 매체가 비디오였던 것은 아니다. 텔레비전이 있었기 때문이다. 텔레비전은 생방송이라는 방식을 통해서 이미 즉시성이라는 새로운 시간개념을 실현시켰다(다만 휴대용 캠코더의 출시는 거대자본을 소유한 방송국에서만 가능했던 텔레비전의 기술을 대중화시켰다는 점에서 의의가 있었다). 당시 텔레비전은 영화의 아성을 위협할 정도로 서구인의 가장 대중적인 오락수단이 되었다. “1953년 미국 가구의 3분의 2가 텔레비전을 구비했고, 1960년 즈음에는 텔레비전 소유 가구 비율이 90퍼센트로 증가했다.”² 이러한 맥락에서, 비디오 아트는 예술계에 미친 대중매체의 영향력을 대변하는 현상으로도 해석되었다. 한편, 이와 동시에 미술가들은 비디오라는 매체를 텔레비전 문화를 비판하면서 순수예술가로서의 정체성을 확보하려고 노력했다. 요컨대 비디오 아트는 텔레비전 문화와 양면적인 관계를 맺으면서 발생했다.

그런데 ‘즉시성’이란 정확히 무엇인가? 그것은 무엇보다 ‘피드백의 즉시성’, 즉 인풋(촬영)과 아웃풋(상영)의 동시성이다. 하지만 이상한 것은, 이러한 의미에서 즉시성을 구현한 비디오 아트 작품은 실제로는 일부에 불과했다는 사실이다. 초기 비디오 아트는 몇 가지 경향으로 나눌 수 있는데, 백남준으로 대표되는 비디오 조각, 퍼포먼스나 개념미술과 연관된 싱글채널 비디오, 폐쇄회로 카메라와 수용자의 신체경험을 이용한 공간 설치 등이 그것이다.³ 물리적 의미의 즉시성은 이 중 마지막 경향, 즉 댄 그레이엄(Dan Graham)이나 피터 캠퍼스

1. William Kaizen, “Live on Tape: Video, Liveness and the Immediate”, *Art and the Moving Image: A Critical Reader* (London: Tate Publishing, 2008), p. 259.

2. 마이클 러시(Michael Rush), 『뉴 미디어 아트(New Media in Late 20th Century Art)』, 심철웅(역) (서울: 시공사, 2003), p. 90.

3. 물론 이러한 구분은 절대적인 것은 아니다. 다수의 작가들이 영역을 넘나들면서 작업을 했기 때문이다. 브루스 나우만도 <실시간-녹화된 비디오 복도(Live-Taped Video Corridor)>(1970)과 같은 작품에서 폐쇄회로 카메라를 이용한 공간 설치 작업을 했고, 백남준의 작품 중에서도 퍼포먼스 싱글채널 작업인 <버튼 해프닝(Button Happening)>(1965) 같은 작품들이 있다. 또한 이외에 예술로서의 정체성보다는 대안적 매체로서의 정체성을 더 강하게 가졌던 또 다른 경향들도 있었다.

(Peter Campus)로 대표되는 설치 경향에서만 찾아볼 수 있었다.⁴

그렇다면 왜 비디오 아트의 즉시성에 대한 그토록 많은 언급과 찬사가 나왔을까? 이 연구는 이 의문점으로부터 시작되었다. 이를 해명하는 과정에서, 이 연구는 윌리엄 카이젠의 해석을 중요한 참조점으로 삼고자 한다. 카이젠은 1960년대 당시 텔레비전의 라이브 방송은 보편적인 것이 아니라 오히려 예외였으며 사실상 중요했던 것은 물리적 의미의 즉시성이라기보다는 '즉시성의 환영(illusion of immediacy)'이었다고 말한다. 한두 시간의 지연이 있다 해도, 그리고 아무리 먼 곳에서 일어난 일을 보여준다 해도, 텔레비전은 모니터에 비치는 사건이 '지금 여기'에서 일어나는 일인 듯 느끼게 만들며, 시청자를 바로 그 사건의 목격자인 양 브라운관 앞으로 불러세운다는 것이다.⁵

즉시성에 대한 이러한 해석을 받아들인다면, 이와 연관된 '실시간(real time)'의 개념 역시 일차적 의미를 넘어서 이해되어야 할 것이다. 다시 말해서, 실시간은 하나의 효과로 간주되어야 한다.⁶ 엄밀하게 물리적인 의미의 실시간은 촬영과 상영의 동시성을 의미하는 것이겠지만, 우리는 종종 촬영시간과 상영시간의 길이가 동일할 경우에도 실시간이라는 개념을 사용한다. 또한, 실제로 그렇게 촬영되지 않았을 경우에도 실시간성을 체험하는 경우가 있다. 때문에 실시간이라는 개념 역시 물리적 현상이 아니라 심리적 효과를 의미하는 것으로 이해되어야 한다. 이런 의미에서 이 연구는 앞으로 실시간 대신 '실시간성' 혹은 '실시간 효과'라는 단어를 사용할 것이다.

하지만 이 연구는 앞에서 사용한 '심리적'이라는 단어를 주관적 변형이나 왜곡의 의미로 받아들이는 것이 아니다. 반대로, 예술은 항상 주체의 체험을 통해서만 실재성의 문제에 접근할 수 있다는 관점에서 이 문제에 접근하고자 한다. 즉 이 연구는 즉시성과 실시간성의 문제를 비디오 아트에서 시간이 현상하는⁷ 방식으로 보고, 이를 무엇보다 미학적 문제로 간주하고자 한다. 이를 통해

4. 예를 들어 댄 그레이엄은 <현재에 계속되는 과거(들)(Present Continuous Past(s))>(1974)에서 거울과 폐쇄회로 카메라를 이용하여 관객의 몸을 실시간으로, 그리고 시차적으로 촬영하여 끝없는 시간적 퇴행의 미로를 만들어 내면서, 시간의 혼돈과 불일치를 경험하게 했다.

5. William Kaizen (2008), p. 263.

6. 즉시성의 환영에 의해 지탱된다는 점에서 두 개념은 밀접한 관련을 갖는다.

7. '현상하다'는 단어는 '실재화되다' '가시화되다'라는 단어와 동일한 의미로 사용되었다. 즉 시간이 추상적인 범주로 가정되거나 주관적 상상 속에서 보존되는 대신, '실재적으로' '체험된 시간으로' 드러난다는 의

비디오 아트가 시간의 실재성이라는 주제에 어떻게 접근하는가를 살펴보는 것이 이 연구의 궁극적 목표이다.

이러한 주제는 구체적인 사례 없이는 논의하기 어렵다. 다음 장에서는 실시간 효과를 갖는 몇몇 작품들을 분석하고, 이어 이 효과들이 어떠한 미학적 의미를 가질 수 있는가를 논하기 위해 미학 이론을 참조하고자 한다. 무수한 작품들 중에서 단지 서너 편만을 선택하여 분석하는 이 작업은 많은 한계를 갖는다. 그러나 이 작품들을 비디오 아트의 다양한 가능성들을 보여주는 사례들도 간주할 수 있다면, 이러한 선택적 분석의 의의를 찾을 수 있을 것이다. 언급한 사례들 사이에는 시대적 차이가 있지만, 이 연구의 관심사가 역사적인 것은 아니다.⁸ 작품에 나타난 특성들은 단지 다양한 가능성의 몇 가지 사례로만 소개될 것이다. 또한, 이 연구의 목적은 이론 그 자체를 깊이 탐구하는 데 있지 않기 때문에, 이론은 간략하게만 언급하도록 하겠다. 이 점은 이 연구의 한계라는 점을 미리 밝힌다.

짧은 역사와 그 다중적인 성격으로 인해 비디오 아트는 '이론'이라고 할 만한 것을 아직 충분히 갖지 못했다. 이런 점을 감안해 볼 때, 이 연구는 그 한계에도 불구하고 비디오 아트의 미학을 정립하기 위한 한 가지 시도로 간주될 수 있을 것이다.⁹

II. 사례들: 나우만, 아콘치, 고든 & 파레노, 마클레이

앞 장에서 살펴본 중요한 명제는, 즉시성과 실시간성을 물리적 실체로서가 아니라 효과로서 이해해 볼 필요가 있다는 것이다. 또한 '효과'의 차원에서 이 문제를 살펴본다는 것은, 그것을 객관적 현실과 동떨어진 주관적 경험이라는 차

미이다.

8. 또한 1960, 70년대의 작품과 21세기의 작품들 사이에는 역사적 단절은 없고, 그래서 동일한 지평 속에서 함께 논할 수 있다는 것이 이 연구의 관점이다.

9. 지금까지 나온 비디오 아트의 이론 중에서 가장 영향력 있었던 것은 로잘린드 크라우스(Rosalind Krauss)의 나르시시즘 이론이다. Rosalind Krauss, "Video: The Aesthetics of Narcissism", Tanya Leighton ed., *Art and the Moving Image: A Critical Reader* (London: Tate Publishing, 2008), pp. 208-219. 그러나 1972년에 발표된 크라우스의 이론은 주로 당시 유행했던 특정한 형식적 장치와 경향에 근거해서 전개된 것으로, 이후 기술적 발전의 토대로 다양하게 전개되어온 비디오 아트의 변화상을 포용하기에는 무리가 있다. 크라우스 자신도 이후 post-medium 이론을 통해 그 한계를 극복하려 한 바 있다.

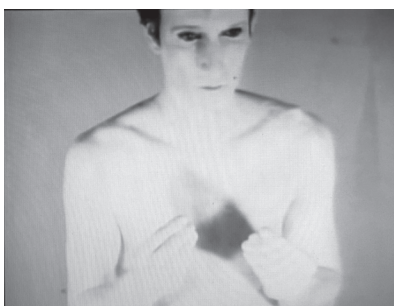
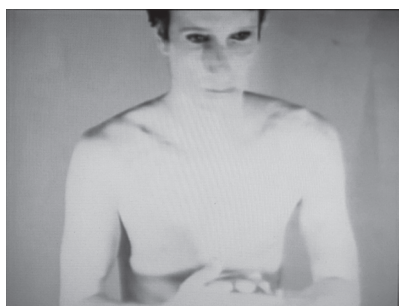
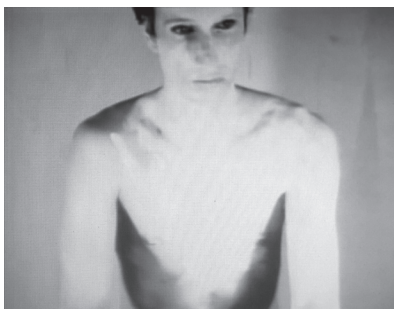
원에서 본다는 뜻이 아니라, 실재성이 항상 주체의 체험을 통해서만 구현된다는 의미라고 말했다. 요컨대 즉시성과 실시간의 문제는 비디오 아트의 예술적 특성이라는 측면에서 해석되어야 한다는 것이다.

이 점에서 초기 비디오 경향들 중에서 싱글채널 퍼포먼스 비디오를 살펴보는 것은 유의미하다. 이 경향들은 물리적 의미에서의 즉시성 없이도 즉시성의 환영과 실시간 효과를 유발하는 작품들이기 때문이다. 브루스 나우만(Bruce Nauman), 비토 아콘치(Vito Acconci), 존 발테사리(John Baldessari) 등의 작가가 이 경향에 속한다. 이들은 고정된 카메라 앞에서 테이프의 릴이 다할 때까지 퍼포먼스를 하고 촬영된 영상을 편집 없이 그대로 상영하는 작품을 다수 발표했다.¹⁰

나우만의 〈예술화장(Art Make-Up)〉(1967-8)(도판 1)은 16mm 필름으로 제작된 작품으로¹¹, 원래는 사방의 벽에 동시에 투사시킬 의도로 만들어졌다고 한다(당시에는 기술상의 문제로 실현되지는 못했다). 여기서 나우만은 상반신을 벗은 모습으로 나와 차례로 흰색, 핑크색, 녹색, 검은색의 물감으로 얼굴과 몸에 '화장'을 한다. 마치 욕실에서 거울을 보는 듯한 포즈로 카메라를 보면서 정성들여 자신의 몸에 색깔을 칠하는 이 행위는 네 가지 색깔의 화장이 끝날 때까지 총 40분에 걸쳐 이어진다. 이와 비슷한, 그러나 좀더 공격적인 행동이 아콘치의 〈중심들(Centers)〉(1971)(도판 2)에서 발견된다. 여기서 작가는 집게손가락을 카메라를 향해 뻗은 자세로 20여 분을 버티고 있다. 인내의 한계를 시험

10. 나우만과 아콘치는 특히 1960년대 중반에서 1970년대 초반에 퍼포먼스 비디오 작품에 집중했다. 나우만은 종종 걸음으로 작업실 안을 계속 돌아다닌다거나 다리를 위로 올리고 눕는다든가 벽에 몸을 기대었다든가 되튀긴다든가 하는 행위를 30분에서 60분 가량이나 되풀이했으며, 아콘치는 자신의 몸을 물어뜯는 다던가 관객을 공격한다든가 하는 사도-마조히즘적 행위나 맥락이 닿지 않는 말들을 혼자 중얼거리는 행위들을 담은 작품들을 만들었다. 나우만의 비디오는 종종 카메라를 거꾸로 설치하거나 비스듬히 설치하고 얼굴이 드러나지 않은 각도로 촬영함으로써, 신체의 소격효과와 익명성을 강조했다. 연극적이고 양식적인 동작을 통해 나우만은 부조리극의 배우처럼 부자연스럽고 무의미한 행위를 수행했다. 반면 아콘치의 비디오에서 신체는 좀더 예로틱하고 감각적인 경험에 밀착되어 있었다. 성차에 의한 권력관계를 조롱하거나 도착적 폭력성을 연기함으로써 아콘치는 신체적 고통의 반복이 어떻게 익숙한 의미작용의 장을 전복시키는가를 탐구했다.

11. 비디오 테이프가 아니라 16mm 필름으로 제작되었다는 사실 때문에 이 작품을 비디오 아트가 아니라 영화라고 규정할 필요는 없을 것이다. 매체의 물리적 특성만으로 장르의 성격을 규정하는 모더니즘적 시각에 대해서는 이미 많은 비판이 나온 바 있다. 나우만은 〈예술화장〉에서 필름을 마치 비디오 테이프처럼, 편집 없는 지속적 시간을 담은 매체로 사용한다.



도판 1. 브루스 나우만(Bruce Nauman) 〈예술화장(Art Make-Up)〉, 1967-68, 40min, color, sound, 16mm film on video.

하는 듯한 이 정지 동작 외에는 아무런 대사도 없고 해석의 단서가 될 만한 어떠한 제스처도 없다.

나우만과 아콘치의 작품 앞에서 관객은 이들의 퍼포먼스가 바로 눈 앞에서 벌어지고 있는 듯한 느낌을 받는다. 영상 속 퍼포머들의 지루하고 반복적인 행위를 자신의 것으로 느끼며, 그들의 신체적 고통을 공유하게 된다. 이러한 동일화는 두 가지 이유에 의해 발생한다. 첫째, 이 영상들이 변화 없이 고정된 시점, 배경 없는 단순한 화면, 단절 없는 지속성을 갖고 있다는 점. 즉, 이 작품들이 작업실에 설치된 고정된 카메라 앞에서 테이프의 릴이 다할 때까지(나우만의 경우는 '마치 그런 것처럼') 쉬 없이 한 번에 행해진 퍼포먼스의 기록이라는 점. 두 번째, 작가들이 카메라와 모니터(스크린)를 마치 거울처럼 이용하고 있다는 점. 즉, 작가들이 선택한 제스처가 거울 앞에서 하는 행동과 유사하다는 점. 카메라 앞에서 화장을 하거나 손가락으로 정면을 가리키는 동작은 관객에게 모니터에 비친 퍼포머의 신체와 자신의 그것을 동일화할 수 있게 해주는

중요한 토대가 된다(카메라에 얼굴이 보이지 않는 작품들의 경우와 비교해 보면 이를 더 명확히 알 수 있다). 이런 점에서, 모니터나 스크린은 창이 아니라 거울로 작용한다. 아콘치가 말한 대로, “〈중심들〉에서 작가라기보다는 관객이 비디오 모니터에 비춰진다.”¹²

프레드릭 제임슨(Fredric Jameson)은 이 초기 퍼포먼스 비디오의 수용경험을 ‘지루함(boredom)’으로 정리한다. 제임슨은 “특정한 종류의 작품이나 스타일이나 내용을 가진 지루함은 … 항상 생산적으로 이용될 수 있다”¹³고 말하면서, 비디오 아트의 지루함을 “특별한 형식을 가진 미적 지루함”¹⁴으로 평가한다. 비디오의 지루함은 텔레비전의 즐거움과 대조된다. 텔레비전 수상기가 “다른 세계로 뚫린 창”¹⁵의 기능을 한다면, 비디오 아트의 모니터는 ‘거울’로 기능한다. 텔레비전이 즉시성의 환영과 실시간 효과를 다채로운 스펙터클 앞에 시청자를 붙들어 두기 위해 이용한다면, 비디오 아트는 퍼포머의 신체 및 그 신체적 고통과의 동일화를 불러일으키기 위해 그것을 이용한다.

더글러스 고든(Douglas Gordon)이 필립 파레노(Philippe Parreno)와 함께 만든 〈지단, 21세기의 초상화(Zidane: A 21st Century Portrait)〉(2006)(도판 3, 이하 〈지단〉)으로 지칭) 역시, 나우만이거나 아콘치의 작품과 갖는 외관상의 차이에도 불구하고(단순하고 소박했던 초기 비디오와는 달리, 이 작품은 하이테크, 영화에 육박하는 지각의 증폭, 숙련된 스텝들에 의한 전문적 촬영 등을 특징으로 한다) 텔레비전 문화의 관계 속에서 시간성의 문제를 제기한다.¹⁶ 〈지단〉에서 즉시성의 환영과 실시간 효과는 무엇보다 이 작품이 텔레비전의 운동경기 생중계의 문법을 모방했다는 점에서 찾을 수 있다. 〈지단〉은 특정한 날 특정한 시간에 벌어진 축구경기의 기록이다. 2005년 4월 23일, 마드리드의 산티아고 베

12. William Kaizen (2008), p. 269.

13. Fredric Jameson, “Surrealism without the Unconscious”, *Postmodernism, Or, the Cultural Logic of Late Capitalism* (Durham: Duke University Press, 1991), p. 71.

14. Fredric Jameson (1991), p. 71.

15. William Kaizen (2008), p. 263.

16. 스코틀랜드 출신의 더글라스 고든은 시간이라는 주제에 천착해 온 대표적인 동시대 비디오 아티스트이다. 히치콕(Hitchcock)의 영화 〈사이코(Psycho)〉(1960)를 24시간으로 늘리고 사운드 트랙을 제거하여 2채널로 상영하여 극도로 느린 시간경험을 보여준 〈24시간 사이코(24 Hour Psycho)〉(1993)나, 같은 영화를 세 개의 스크린에 상영 속도를 약간씩 변형시켜 투사해서 시간의 미묘한 불일치를 보여준 〈데자 뷁(Déjà Vu)〉(2000) 등의 작품을 통해, 고든은 일상적 경험에서 이탈하는 낯선 시간의 효과를 제시했다.

르나베우(Santiago Bernabéu) 구장에서 벌어진 스페인 프리메라리가 소속 레알 마드리드와 비야 레알의 경기가 그것이다. 고든과 파레노는 경기장 곳곳에 17대의 초고성능 카메라를 배치해서 91분 동안 벌어진 축구 경기를 촬영했다. 이 카메라들 중에는 특수하게 개조된 줌 렌즈를 장착한 두 대의 파나비전 HD 카메라도 있었으며, 다리우스 콘지(Darius Khondji) 촬영감독을 비롯해서 최고의 스텝들이 촬영을 맡았다.

나우만과 아콘치가 무편집과 고정된 카메라를 통해 즉시성의 환영을 불러일으켰다면¹⁷, 고든과 파레노는 편집과 즉시성의 결합을 보여준다. 싱크가 맞춰진 여러 대의 카메라를 곳곳에 배치하여 경기를 실시간으로 보여주는 것은 운동경기 중계의 일반적인 방식이다. 서로 다른 각도에서 촬영되는 다양한 화면들이 하나의 선형적 시간 속에서 정돈된다. 이러한 선택과 조합의 방식은 동시대의 시청자들에게는 자연적 지각만큼이나 익숙한 지각경험이다. 2000년대의 관객들에게 편집은 즉시성의 경험과 대립되지 않는다. 즉, 텔레비전 생중계는 편집을 빈번하게 사용함에도 불구하고 경기가 벌어지고 있는 운동장에 시청자를 데려다 주는 듯한 효과를 불러일으킨다(같은 경기가 다음날 재방송으로 다시 방영될 때 사전 지식이 없을 경우 지금 현재 진행되는 경기와 혼동되는 일이 흔하다는 사실은 이를 잘 설명해 준다).

그러나 그것만은 아니다. 관객들은 <지단>이 실제 생중계되는 축구경기가 아니라는 것을 이미 잘 알고 있다. 즉 이 작품에 담긴 시간은 이미 지나갔다는 것을 잘 알고 있다.¹⁸ 그럼에도 불구하고 관객은 경기장에 직접 가서 지단과 함께 뛰는 듯한 느낌을 받게 된다. 그 이유는 두 가지로 설명할 수 있다. 우선, 이 작품이 고성능 카메라와 마이크를 사용한 고화질과 고음질의 영상을 통해(그리고 영화관의 상영조건에 육박하는 상영방식을 통해) 지각의 증폭을 불러일으키는 방식, 그 다음, 오로지 지단 한 명만을 뒤쫓는 방식. 다시 말해, 축구경

17. 물론 초기 비디오 아트의 무편집 영상은 편집 기술이 대중화되지 않았기 때문에 생긴 한계이기도 했다.

18. 카메라가 지단을 떠나는 유일한 순간은 하프타임 때이다. 그러나 시간의 원칙은 여기에도 적용된다. 보통 생방송이 아닌 한 운동경기의 텔레비전 방영은 하프타임을 생략하거나 길이를 단축한다. 그러나 이 작품은 하프타임이 소요되는 15분의 시간을 그대로 지킨다. 단 이때 카메라는 경기장을 떠나, 그날 하루 세계 곳곳에서 일어났던 다른 일들을 보여준다. 새 게임의 출시 소식, 자카르타에서 개최된 아시안-아프리카 정상 회담 폐막 소식, 이라크 자살폭탄 테러, 터키에서 일어난 광산사고 등등 다양한 소식들이 소개된다. 그러나 일반적인 보도방식과는 달리, 음악 이외에 소리는 거의 들리지 않으며 내용은 자막으로 표기된다.



도판 2. 비토 아콘치(Vito Acconci) 〈중심들
(Centers)〉, 1971, 22:28 min, b&w, sound, single-
channel video.

기의 다양한 양상들과 다른 많은 선수들을 무시하고 오로지 지단이라는 플레 이어 한 명만을 대상으로 선택하는 전략.

작품이 시작하고 얼마 되지 않아서, 지단이 카메라의 유일한 목표라는 사실이 드러난다. 22명의 선수와 심판들, 수많은 관객들이 경기장에 있음에도 불구하고, 많은 시간 동안 화면에는 지단 혼자만이 등장한다. 익스트림 클로즈업에서 전신 샷까지, 17대의 고화질 카메라들은 그의 제스처와 근육의 움직임 하나 하나를 극도로 밀착해서 잡아낸다.¹⁹ 이 작품의 제목이 ‘초상화’인 것은 우연이 아니다. 초상화는 인물을 온전히 포착하고 그의 ‘영혼’을 드러내고자 하는 장르이다. 그러나 결국 한 장의 이미지를 통해 대상을 온전히 파악할 수는 없다. 욕망이 본질적으로 시간적 차원을 갖는 것은 이 때문이다. 〈지단〉은 시간 속에서 완전한 초상화를 그려 내겠다는 욕망을 보여주는 작품이다. 그것은 지네던

19. 사운드 역시 일반적인 운동경기의 익숙한 소리와는 전혀 다른 것으로 경험된다. 고성능의 마이크가 지단의 숨소리, 잔디를 스치는 축구화의 소리까지 섬세하게 잡아내며, 전반적으로 불규칙하고 단속적이며 최면적인 소리들이 영화를 지배한다. 아나운서의 목소리가 아득히 멀리서 들려오다가, 지단에 포커스가 맞춰지면, 돌연히 관중의 함성이 크게 들린다. 모던 락 그룹 모과이(Mogwai)가 음악을 맡아, 간간히 느리고 우울한 음악을 들려준다. 그러다 갑자기 영화는 침묵에 빠지기도 한다.

지단이라는 스타 플레이어를 모든 면모를 기록하겠다는 욕망으로 나타난다. 카메라는 지단의 모든 순간을 포착하고자 한다.

그러나 이러한 욕망은 결국 충족 불가능하다는 사실이 드러난다. 관객에게 지단은 동일화할 수 없는 대상으로, 신비적인 스펙터클로서, “외롭게 멀리 있는 타자”²⁰로서 경험될 뿐이기 때문이다. <지단>은 시간을 따라잡으려는 욕망이 어떻게 대상을 내파시키는지 보여준다. 혹은 대상에 대한 시간의 승리를 보여준다. 경기가 거의 끝날 즈음, 지단은 갑자기 상대팀 선수를 공격하고 퇴장 당한다. 이 사건은 되돌릴 수 없는 것이기에 더욱 황망한 것으로 경험된다. 축구 경기의 시간은 애초에 정해져 있다. 경기는 90분 후에 끝나게 되어 있다. <지단>이 유발하는 어떤 초초함은 여기서 설명된다.

이 작품에서 즉시성의 환영은 시간과 욕망의 관계를 가시화하는 토대인 동시에 그 관계에서 유발되는 효과이다. 경기장에 가서 지단을 바로 눈앞에서 보면서 축구경기의 전 시간을 함께하는 것처럼 느끼는 경험이 지단과의 동일화 욕망을 낳으며, 그와 동시에 욕망보다 항상 한발 앞서가는 시간의 흐름을 의식하게 만든다는 점에서 그러하다. 일반적인 운동경기 중계에서 시간은 드라마틱한 내용으로 채워진다. 축구경기는 관객에게 몰입의 경험을 제공한다. 반면 <지단>은 극도로 지루하다. IMDB 사이트에 올라온 한 유저는 이 작품의 지루함을 이렇게 묘사했다. “이 영화는 견딜 수 없도록 지루하다. 보는 것이 고통



도판 3. 더글러스 고든 & 필립 파레노(Douglas Gordon & Philippe Parreno), <지단: 21세기의 초상(Zidane: A 21st Century Portrait)>, 2006, 91mm, color, sound, film, distributed by Universal International.

스럽다. 페인트가 마르는 것을 보는 게 더 낫다.”²¹ 나우만과 아콘치 작품과는 다른 맥락에서, 그러나 근본적으로 동일한 차원에서, 지루함은 이 작품의 중요한 감상경험으로 제시된다.

크리스찬 마클레이(Christian Marclay)의 <시계(The Clock)>(2010)

20. 디자이너, 도시계획가인 댄 힐(Dan Hill)의 리뷰. http://www.cityofsound.com/blog/2007/03/zidane_a_21st_c.html (2015년 5월 30일 접속).

21. 앞 글.

도판 4. 크리스티안 마클레이 (Christian Marclay) 〈시계(The Clock)〉, 2010, 24 hours, color, sound, single-channel video (설치광경).



(도판 4)는 또 다른 대중매체인 영화를 참조점으로 해서 시간의 문제에 접근한다. 그러나 이 작품이 상업영화의 관습에 대항하거나 그것을 비판하는 것은 아니다. 조작되고 계량화된 시간에 대항하는 것도 아니다. 오히려, 시간의 조작은 이 작품의 유일한 방법론이다. 더 이상 '촬영'은 없다. 이 작품의 일차 자료는 이미 재현된 것, 즉 파운드 푸티지(found footage)이다. 여전히 실시간을 다루고 있지만 접근방식은 전혀 다르다. 실시간 효과는 〈지단〉에서는 '선택과 조합'에 의해 탄생했지만, 〈시계〉에서는 시간의 '동조화(synchronization)'에 의해 만들어진다.²²

총 러닝타임이 24시간인 〈시계〉는 영화에서 시계가 나오는 장면이나 시간을 언급하는 장면만을 골라주하여 영상 속 시간과 실제 시간이 완벽히 일치하도록 동조화시켜 상영하는 작품이다. 고전적 할리우드 영화에서 유럽 영화, 아시아 영화, 최근 영화까지 수천 편의 영화가 사용되었으며 티비 드라마도 일부 사용되었다. 영화 장면들을 특별히 손대지 않고 편집한 것에 비해 사운드는 정교하게 재가공되었다(장면의 소리를 완전히 삭제하고 다른 소리를 입히기도 했으며, 특정 소리를 강조하거나 축소하기도 했다). 이 작품을 제작하는데에는 3년이 걸렸다고 한다. 6명의 어시스턴트가 영화 속에서 시계 장면을 찾

22. 스위스 출신의 미국 작가 크리스티안 마클레이는 이전에도 파운드 푸티지를 이용한 비디오 작품을 다수 제작한 바 있다. 〈전화(Telephones)〉(1995)나 〈비디오 사중주(Video Quartet)〉(2002) 같은 작품에서 그는 영화나 드라마에서 따온 클립들을 재구성하여 미디어에 의해 재현된 선형적 시간의 환영을 해체하고 그 파편들로부터 자유로운 가상적 시공간을 구성했다. 그러나 〈시계〉는 시간의 가상성만이 아니라 실재성을 목표로 한다는 점에서 이전 작품들과 구별된다.

아내는 일을 맡았으며, 음향 편집은 사운드 아티스트 켄틴 치아페타(Quentin Chiappetta)가 보조했다. 두 대의 컴퓨터가 필요했던 영상 편집은 마클레이 자신이 도맡았다.²³

수천 편의 영화들은 대부분 서구 관객들에게 친숙한 대중영화들이다. 찰리 채플린, 오손 웰즈, 캐서린 헵번 등 고전 스타들에서부터 아담 샌들러, 토비 맥과이어 등 동시대 배우들까지, 수많은 스타들이 등장하여 시계를 보거나 시간을 물어보거나 시간을 언급한다. 초반에 관객은 영화 클립에 등장하는 시간과 자신의 시계를 번갈아 보면서 시간이 일치하는지를 계속 확인하게 된다. 그러다가 그 신뢰성이 지속적으로 확인되는 순간 현실의 시계를 보지 않고 영화 속 시계만을 보게 된다.

각각의 영화 클립들은 짧게는 몇 초에서 길어도 1분을 넘지 않지만, 장면을 못 알아볼 정도로 짧은 시간은 아니다. 정오의 결투, 자정의 살인, 오후 여섯 시의 기차, 새벽 두 시의 외로움 등 친숙한 드라마들이 펼쳐진다. 그러나 정오나 자정 같은 특별한 시간만이 등장하는 것은 아니다. 시간은 거의 1분 단위로 재현된다. 2시 15분이나 11시 37분..., 모든 시간에 다양한 일들이 일어난다. 그러나 각 시간의 영상들은 실제로 그 시간이 되어야만 볼 수 있다. 자정을 보기 위해서는 자정이 되어야 하며, 5시 28분을 보기 위해서는 정확히 그 시간에 영상 앞에 있어야 한다.²⁴

이런 점에서 <시계>는 실시간 효과를 불러일으킨다. 퍼포먼스 비디오와 <지단>과 달리, 여기에는 애초에 촬영된 것이 존재하지 않는다. 즉시성의 환영이

23. Daniel Zalewski, "The Hours: How Christian Marclay created the ultimate digital mosaic", <http://www.newyorker.com/magazine/2012/03/12/the-hours-daniel-zalewski> (2015년 5월 30일 접속).

24. 아주 약간의 오차도 작품 전체를 붕괴시키기 때문에, 상영 상황의 기술적 통제는 매우 중요하다. 이처럼 시간의 완벽한 싱크가 작품의 토대이기 때문에, 싱크 없이 단지 영상만을 무작위적인 시간에 보는 것은 온전한 의미에서 작품을 감상하는 경험이라고 할 수 없다. 인터넷에서 구할 수 있는 부분적 영상들을 보는 것이 무의미한 것도 이 때문이다. 한편, 마클레이는 애플사로부터 아이폰에 이 작품을 다운받아 시계로 기능하도록 하자는 제안을 받았다고 한다. 결국 실현되지는 않았지만, 이 방식은 갤러리 외부에서 <시계>의 실시간이 작동할 수 있는 가장 확실한 방법이라는 점에서 의미심장하다. 이 에피소드는 약간씩 내용을 달리해서 광범위하게 유포되었다. 앱스토어에서 작품을 다운받을 수 있게 하자는 제안이 있었다는 이야기도 있고 새 아이폰 광고에 작품을 사용하자는 제안이 있었다는 말도 있다. 후자의 이야기는 다니엘 잘레스카(Daniel Zalewski)의 글에 등장한다. 작가와의 인터뷰에 근거해서 작성한 글이라는 점을 미루어 볼 때 가장 신빙성이 있다고 생각된다. 앞 글.

겨냥할 대상이 없는 것이다. 이 작품의 특이함은 환영이 겨냥할 대상이 없는 곳에서 즉시성의 환영이 매우 강력하게 유발된다는 점이다. 즉 영화 속 시간이 ‘실재 시간’으로 경험된다는 것이다. 영화의 시간은 사실상 한 번도 존재하지 않았던 허구적 시간이라는 점에서, 이 환영은 가히 마술적이라고 할 수 있다. 작가 제디 스미스(Zedie Smith)는 <시계>에 대한 한 리뷰에서 이렇게 말한다. “시간을 구축하라! 그러나 지금까지 이렇게 구축되어 온 시간은 항상 판타지였다. <시계>는 실재 시간으로 구성된 첫 번째 영화이다.”²⁵

<지단>과 마찬가지로, <시계>는 시간 속에서 대상을 포착하려는 욕망에 대해 말한다. 그러나 이 욕망이 시간을 따라잡을 수 없었던 <지단>과는 달리, <시계>에서 욕망은 마술적인 방법으로 충족된다. <시계>는 한 번도 존재하지 않았던 과거의 시간을 실재화시키는 마술을 보여줌으로써, 새로운 시간의 탄생을 보여준다. 허구적 시간을 실재화하겠다는 그 목표로 인해 24시간이라는 이 작품의 러닝타임은 논리적 근거를 갖는다. 극도로 긴 상영시간으로 인해 전체를 감상하기가 거의 불가능한 작품이지만, <시계>를 선보인 갤러리나 미술관들은 종종 24시간 상영회를 개최했다. 2011년 뉴욕의 파울라 쿠퍼 갤러리(Paula Cooper Gallery)에서는 전시 기간 동안 몇 차례에 걸쳐 풀 러닝타임을 상영했으며, 이때 관객들은 갤러리에서 밤을 새며 작품을 볼 수 있었다. 또한 모마(MoMA)에서도 2012년 12월 31일 오전 10시부터 1월 1일 오후 5시까지 선달그믐날 이벤트 형식으로 풀 러닝타임을 감상할 수 있는 기회를 만들었다.²⁶

<시계>는 얼핏 지루함보다 몰입과 즐거움을 유발하는 듯 보인다. 앉은 자리에서 1, 2시간씩 작품을 보았다는 일반관객도 많을 정도로, 이 작품은 초기 비디오 작품이나 <지단>의 감상경험과 같은 의미에서의 지루함을 유발하지는 않는다. 그러나 24시간이라는 상영시간을 모두 견뎌 내려면 이 작품 역시 극도의 신체적 고통과 지각의 소실을 유발한다. 물론 24시간 상영회에 참석하는 것은 강제나 의무가 아니라 즐거운 이벤트이지만, 자발성 여부에 상관없이 결국 관

25. Zedie Smith, "Killing Orson Wells at Midnight", Jean-Pierre Criqui ed., *On & By Christian Marclay* (London: Whitechapel Gallery, Cambridge, MA: The MIT Press, 2014), p.192.

26. 서울의 삼성미술관 리움에서 2010-2011년 사이에 열렸던 <크리스찬 마클레이: 소리를 보는 경험> 전에서도 2010년 12월 31일 오전 7시부터 2011년 1월 1일 오전 7시까지 24시간 상영회가 개최되었다.

객들은 잠이 들어 버리거나 정신이 몽롱한 상태로 하룻밤을 보내게 된다. 요컨대 이 작품은 이중적 차원에서 시간을 의식하도록 만든다. 첫째, 실제 시간과 영상 속 시간의 일치 여부를 확인하는 행위에서, 그리고, '너무나 긴' 상영시간이 유발하는 지루함의 차원에서.²⁷

지금까지 분석한 비디오 작품들의 공통점은 즉시성의 환영과 실시간 효과를 불러일으키고 시간에 대한 신체적 자각(지루함, 고통, 지각의 소실, 졸림 등)을 유발한다는 점이다. 비디오 아트가 유발하는 이러한 효과는 가상의 세계 속으로 관객을 몰입시켜 현실을 잊게 하는 대신, 끊임없이 지금 여기의 시간을 환기시킨다. 그렇다면 이러한 시간의 환기는 어떠한 미학적 의미를 갖는 것일까? 다음 장에서 이를 살펴보고자 한다.

III. 비디오 아트와 시간의 실재화

인간에게 시간은 유한한 것으로 주어지며, 그렇기 때문에 본질적으로 비극적이다. 궁극적으로 대중매체가 목표로 하는 것은 시간을 잊게 만드는 것이다. 내용에 몰입하는 동안에는 시간은 의식되지 않기 때문이다. 반면, 우리가 사례로 든 비디오 작품들에서 관객은 시간을 끊임없이 의식하게 된다. 시간이 대상에 의해 은폐되지 않기 때문이다. 시간은 지루함과 고통 속에서 신체적으로 체험되며, 그런 의미에서 실재적인 것으로 발생한다. 이 같은 '시간의 실재화'는 비디오 아트의 예술적 가능성 중의 하나라고 할 수 있다. 시간이 추상적 범주가 아니라 실재적으로 체험되는 것이며 세계 그 자체가 현상하는 방식 그 자체라면, 시간과 시간경험은 동일하다. 즉시성의 환영과 실시간 효과는 시간을 주체의 체험 속에서 현상하게 하는 장치로 작동한다.

하이데거의 개념들을 사용해서 말해 보자면, 비디오 아트에서 시간은 '뉘아 세워지는' 것이 아니라 그 자체로 '불러 세워질' 수 있다. 비디오 아트가 보여주는 것은, 그 실재적 차원에서 시간은 조작하거나 계량하거나 감출 수 있는 대상이 아니라 세계가 존재하는 방식 그 자체라는 사실이다. 나우만과 아콘치

27. 〈시계〉의 상영시간은 24시간이지만, 시간이 계속 반복된다는 점에서 논리적으로는 무한 루프가 가능하다.

의 작품에서 시간은 지루함을 견디는 과정 속에서 자신의 모습을 드러내는 것이 해석될 수 있는 어떤 의미를 통해 그렇게 하는 것은 아니다. 시간은 무엇을 위한 시간이 아니라 순수한 지속으로서 모습을 드러낸다. 우리는 여기서 하이데거의 ‘불러 세워진 대지’ 이론을 해석의 단서로 이용할 수 있을 것이다. 하이데거는 예술작품을 세계와 대지의 투쟁 혹은 상호강화로 정의하면서, 예술은 세계를 가시화함으로써 대지를 ‘그 은폐성 속에서’ 불러 세운다고 말한다. 세계는 대상들의 총합이 아니라 우리가 그 속에서 살고 있는 지평이며 환경이며 의미연관이다. 의미연관으로서의 세계는 의미연관으로 환원될 수 없는 존재, 즉 대지를 가시성의 장 속으로 데려온다. “대지를 불러 세운다는 것은 대지를 자기폐쇄적인 그 자체 그대로 열린 터 가운데로 가져온다는 것이다.”²⁸

〈지단〉과 〈시계〉의 감상경험이 유발하는 신체적 고통과 지각의 소실, 그리고 그것을 통해 드러나는 시간성도 초기 퍼포먼스 비디오의 그것과 동일하다고 할 수 있을까? 시간을 실재화한다는 명제 속에서는 동일하다고 할 수 있겠지만, 이 작품들에서 시간은 순수한 지속이라기보다는 욕망, 스펙터클, 환상과 같은 범주들과 새롭게 관련을 맺는다. 〈지단〉에서 시간이 역전불가능하고 유한한 것으로 나타난다는 점에서, 우리는 하이데거가 『존재와 시간(Sein und Zeit)』에서 개진한 시간 이론을 해석의 단서로 이용해 볼 수도 있을 것이다. 그러나 하이데거가 궁극적으로 기투라는 방식을 통해서 인간이 자신의 죽음을 떠맡고 삶의 의미 속으로 시간의 비극성을 동화시킬 수 있다고 본 데 비해, 〈지단〉이 제시하는 시간성은 좀더 비관적이다. 하지만 〈지단〉을 끝까지 다 본 관객이 맞볼 수 있는 기묘한 쾌락(극도의 지루함을 견디고 91분이 지났을 때 관객은 이상한 만족감을 느낄 수 있다)을 염두에 둘 때, 우리는 하이데거와는 다른 차원에서 시간의 비극성을 이길 수 있는 방법을 제시한 라캉의 논의를 참조할 수 있을 것이다. 라캉은 대상을 포착할 수 없는 욕망의 실패가 만족의 문제와 관련된 유일한 경험이 아니라는 것을 충동 이론을 통해 제시한다.²⁹ 충동

28. 마르틴 하이데거(Martin Heidegger), 『기술과 전향(Die Technik und die Kehre)』, 이기상(역) (서울: 서광사, 1997), p. 56.

29. 라캉의 충동 이론은 특히 1964년의 세미나 11 속에 상세히 논의된다. Jacques Lacan, *Le séminaire 11: Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse* (Paris: Seuil, 1973), 특히 pp. 147-182.

은 특정한 대상을 소유하는 것이 아니라 단지 자기 자신을 재생산하는 것에서 실제적인 만족을 구하는 활동이다. 그래서 충동의 시간은 선형적이 아니라 원환적이다. 라캉에 비취 본다면 <지단>의 관객이 느끼는 소외와 초조함의 감정은 충동의 만족으로 전환될 수 있다.

또한 <시계>가 유발하는 허구적 시간과 실제적 시간의 관계에 대해서 우리는 들뢰즈의 시간 이론을 참조할 수 있을 것이다. 들뢰즈는 철학적 영화이론서인 『시네마 2: 시간-이미지(CINÉMA 2: L'Image-Temps)』에서, 영화가 운동감각적 도식에 의해 매개되지 않는 시간 그 자체를 보여줄 수 있는 가능성에 대해 논한다. 들뢰즈에 따르면, 그것은 현실적 시간과 잠재적 시간의 교차를 통해 가능해진다. 그런데 잠재적 시간은 기억에 의해 현재화된 시간이 아니라 한 번도 존재한 적이 없었던 '보편적 과거'라는 점에서 선형적이고 일상적인 시간성의 외부에 있는 시간이다.³⁰ 이러한 시간을 운동의 매개를 거치지 않고 그 자체로 실재화함으로써 네오 리얼리즘에서 누벨 바그에 이르는 현대 유럽 영화는 시간의 실재적 차원을 드러내었다는 것이다. 들뢰즈가 말하는 영화의 예술적 가능성을 우리는 비디오 아트의 예술적 가능성에 대입해 볼 수도 있을 것이다.

들뢰즈에 따르면, 시간의 실재성이란, 시간은 일상적으로 흔히 생각하듯이 단지 미래로 흘러가는 것이 아니라 과거와 미래의 양방향으로 뻗어 간다는 것이다. 잠재적 시간과 현실적 시간이 끝없이 서로 교차하면서 원환을 이루고, 이러한 원환 속에서 무수히 많은 세계가 생성된다. 우리는 <시계>의 시간성을 이러한 관점에서 해석해 볼 수 있을 것이다. <시계> 앞에서 관객은 끊임없이 과거로 분화하는 현재와, 끊임없이 현재에 겹쳐지는 과거를 경험한다. 한 번도 존재하지 않았던 과거의 시간이 더 이상 순수한 지금이 아닌 현재의 시간과 포개진다. 이것은 단지 시간의 분열을 의미하는 것이 아니라 시간의 '탄생'을 의미한다고도 할 수 있을 것이다. 즉시성의 환영은 여기서 시간의 탄생을 체험할 수 있는 장치로 작용한다.

30. 질 들뢰즈(Gilles Deleuze), 『시네마 2: 시간-이미지(CINÉMA 2: L'Image-Temps)』, 이정하(역), (시각과 언어, 2005), p. 162.

IV. 결론

지금까지 이 연구는 비디오 아트의 새로운 시간성으로 간주되었던 즉시성을 '즉시성의 환영'으로 재해석한 윌리엄 카이젠의 논의를 바탕으로, 그것과 연결된 실시간 효과를 시간의 실재화와 관련된 비디오 아트의 예술적 가능성을 구현하기 위한 장치로 간주해 보았다.

이어 이 연구는 비디오 아트가 즉시성의 환영과 실시간 효과를 어떤 방식으로 유발하는가를 몇몇 작품들, 즉 브루스 나우만의 <예술화장>, 비토 아콘치의 <중심들>, 더글러스 고든과 필립 파레노의 <지단: 21세기의 초상>, 크리스찬 마클레이의 <시계>를 통해 살펴보았다. 이 작품들의 공통점은 즉시성의 환영을 지루함, 고통, 지각의 소실이라는 신체적 경험을 유발하는 장치로 사용하고, 이를 통해서 시간의 실재화라는 목표를 달성한다는 것이다.

시간과 관련된 비디오 아트의 예술적 가치는 단지 그것이 시간적 기록의 성격을 갖는다는 점에 있는 것이 아니라 일상에서 혹은 대중매체에서 은폐되고 망각된 시간의 존재를 그 자체로 드러낸다는 점에서 찾을 수 있다. 이 연구는 시간의 현상화라는 이 문제를 하이데거, 라캉, 들뢰즈의 이론에 대입하여 간략히 살펴보았다. 나우만과 아콘치의 작품에서 시간은 '존재' 혹은 순수한 지속으로, <지단>에서는 욕망과 충동의 시간으로, <시계>에서는 잠재적 시간과 현실적 시간의 교차로 해석될 수 있다.

이 연구는 무수한 비디오 아트 작품들 중에서 단지 네 작품만을 분석의 대상으로 삼고 해석의 단서가 되는 이론들도 매우 간략히 소개하는 데 그쳤다는 점에서 한계를 갖는다. 그러나 아직 시작단계에 있는 비디오 아트 이론의 정립을 모색한다는 차원에서 이 연구의 의의를 찾을 수 있을 것으로 생각된다.

■ 주제어

비디오 아트(video art), 시간(time), 즉시성(immediacy), 실시간(real time), 브루스 나우만(Bruce Nauman), 비토 아콘치(Vito Acconci), 더글러스 고든(Douglas Gordon), 필립 파레노(Philippe Parreno), 크리스찬 마클레이(Christian Marclay), 하이데거(Heidegger), 라캉(Lacan), 들뢰즈(Delueze)

투고일	2015년 4월 27일	심사일	2015년 5월 3일	게재확정일	2015년 5월 24일
-----	--------------	-----	-------------	-------	--------------

참고문헌

- 마이클 러시(Michael Rush), 『뉴 미디어 아트(New Media in Late 20th Century Art)』, 심철웅(역), 서울: 시공사, 2003.
- 질 들뢰즈(Gilles Deleuze), 『시네마 2: 시간-이미지(CINÉMA 2: L'Image-Temps)』, 이정하(역), 서울: 시각과 언어, 2005.
- 마르틴 하이데거(Martin Heidegger), 『예술작품의 근원(Der Ursprung des Kunstwerkes)』, 편집부(역), 서울: 예전사, 1996.
- _____, 『기술과 전향 (Die Technik und die Kehre)』, 이기상(역), 서울: 시광사, 1997.
- 서현석, 「초기 비디오 아트에 나타나는 자기 반영성, 마조히즘, 그리고 지루함에 관하여」, 『라깅과 현대정신분석』, Vol. 5 No. 1, 2003, pp. 97-117.
- 전혜숙, 「비디오 아트에 나타난 변형된 시간성의 의미: 더글라스 고든과 빌 비올라를 중심으로」, 『서양미술사학회 논문집』, Vol. 29, 2008, pp. 163-187.
- 조선령, 「동시대 비디오 아트의 시네마틱한 특성에 대한 연구」, 『현대미술학 논문집』, Vol. 17 No. 1, 2013, pp. 171-218.
- Acconci, Vito, 〈Centers〉(1971) <https://www.youtube.com/watch?v=BIZOIokszI> (2015년 5월 30일 접속).
- Bolter, Jay David and Grusin, Richard, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2000.
- Bradshaw, Peter, “Christian Marclay’s The Clock: a masterpiece of our times” <http://www.theguardian.com/film/filmblog/2011/apr/07/christian-marclay-the-clock> (2015년 5월 30일 접속).
- Hill, Dan, “Zidane: A 21st Century Portrait”, by Douglas Gordon and Philippe Parreno” http://www.cityofsound.com/blog/2007/03/zidane_a_21st_c.html (2015년 5월 30일 접속).
- Gordon, Douglas & Parreno, Philippe, 〈Zidane: A 21st Century Portrait〉 (2006) <https://www.youtube.com/watch?v=e5EharkjNBc> (2015년 5월 30일 접속).
- Horsefield, Kate, “Busting the Tube: A Brief History of Video Art”, Kate Horsfield & Lucas Hilderbrand eds, *Feedback: The Video Data Bank Catalog of Video Art and Artist Interviews*, Chicago: Video Data Bank, 2006.

- Jameson, Fredric, “Surrealism without the Unconscious”, *Postmodernism, Or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press, 1991, pp. 67–96.
- Kaizen, William, “Live on Tape: Video, Liveness and the Immediate”, *Tanya Leighton ed., Art and the Moving Image: A Critical Reader*. London: Tate Publishing, 2008, pp. 258–272.
- Krauss, Rosalind, “Video: The Aesthetics of Narcissism”, *Tanya Leighton ed., Art and the Moving Image: A Critical Reader*. London: Tate Publishing, 2008, pp. 208–219.
- _____, “Clock Time”, Jean-Pierre Criqui ed., *On & By Christian Marclay*. London: Whitechapel Gallery, Cambridge: The MIT Press, 2014, pp. 184–185.
- Lacan, Jacques, *Le séminaire 11: Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, Paris: Seuil, 1973.
- Lazzarato, Maurizio, “Video, Flows and Real Time”, *Tanya Leighton ed., Art and the Moving Image: A Critical Reader*. London: Tate Publishing, 2008, pp. 283–291.
- Leighton, Tanya, “Introduction”, *Tanya Leighton ed., Art and the Moving Image: A Critical Reader*. London: Tate Publishing, 2008, pp. 7–40.
- Marclay, Christian, <The Clock>(2010)(extract) <https://www.youtube.com/watch?v=xp4EUryS6ac> (2015년 5월 30일 접속).
- Nauman, Bruce, <Art Make-Up>(1967–8)(extract) <https://www.youtube.com/watch?v=cOB5L89cC8A> (2015년 5월 30일 접속).
- Smith, Zadie, “Killing Orson Wells at Midnight”, Jean-Pierre Criqui ed., *On & By Christian Marclay*. London: Whitechapel Gallery, Cambridge, MA: The MIT Press, 2014, pp. 188–194.
- Zalewski, Daniel, “The Hours: How Christian Marclay created the ultimate digital mosaic” <http://www.newyorker.com/magazine/2012/03/12/the-hours-daniel-zalewski> (2015년 5월 30일 접속).

Abstract

Video Art and Actualization of Time: “The Illusion of Immediacy” and “the Real-Time Effect”

Seonryeong Cho

Since its outset, video art has been regarded as a media to realize ‘immediacy’. This essay reinterprets it and related concept of the real-time as an ‘effect’, referring to William Kaizen’s argument that the concept of immediacy is in fact ‘the illusion of immediacy’. Video artists’ purpose of evoking the illusion of immediacy and the real-time effect is to reveal the reality of time through viewers’ feeling of presence in front of video images. One of the artistic values of video art in reference with time is its ability to actualize time itself which is concealed in daily life. Bruce Nauman’s *Art Make-Up*, Vito Acconci’s *Centers*, Douglas Gordon and Philippe Parreno’s *Zidane: A 21st Century Portrait*, and Christian Marclay’s *The Clock* provoke boredom, pain, and fading of perception to their viewers. Through these experience, in these artworks, time can be actualized as pure duration or being (according to Heidegger), time of desire and drive (according to Lacan), and the exchange between virtual time and actual one (according to Deleuze).