

# 비디오아트의 재역사화

## - 전시와 담론을 중심으로

임 산\*

- I. 들어가며
- II. 비디오아트의 시원을 둘러싼 이슈
  - 1. 예술형식으로서 텔레비전
  - 2. 소니 포터팩의 신화
- III. 비디오아트 초기의 전시
  - 1. 갤러리 콘텍스트: 표현적 매디엄의 가능성
  - 2. 공공 텔레비전 방송
- IV. 비디오아트의 담론 형성
  - 1. 대안적 텔레비전 운동과 비디오테크놀로지 원리
  - 2. 예술장르로서 비디오아트, 그 처음의 역사
- V. 나오며

---

\* 동덕여자대학교 교수

이 논문은 한국미학예술학회 2013년 가을 정기학술대회 기획심포지엄에서 발표한 원고를 수정 보완하여 게재한 것이며, 2011년도 정부(교육과학기술부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었음[NRF-2011-35C-A00277].

## I. 들어가며

본 논문은 예술장르로서 비디오아트의 역사를 역사화하는 방식에 대한 하나의 제언의 성격을 가진다. 비디오의 과거를 다루는 역사적 해명에는 불일치가 존재한다. 다채로운 실천의 역사에서 기능해 온 여러 유형의 예술적 사건들에 대한 선형적 접근은 그러한 ‘불일치’의 생산성을 억누를 뿐이다. 따라서 필자는 비디오아트의 역사를 실험텔레비전과 비디오 테크놀로지를 중심으로 재구성하여, 그런 과정을 거치며 이루어진 다층적인 영역이 결국 탈중심적이고 이질적인 역사화의 창의성을 담보할 수 있음을 주장하고자 한다.

역사적 퍼스펙티브는 필연적으로 어떤 선택의 과정을 수반한다. 비디오아트의 역사 연구 역시 포섭과 배제의 정치에서 자유롭지 못하다. 이는 부분적으로 ‘비디오아트’라는 명칭으로 묶여지는 작품들의 애매한 정체성의 결과이기도 하고, 관심을 얻지 못한 채 잉여적 재료로 머물고 있는 미적 행위들에 대한 비평적 입장이 부재한 결과이기도 하다. 본 논문이 드러내고 싶어 하는 또 하나의 이론적 반성의 지점이 바로 여기에 있다.

논문은 크게 세 부분으로 구성된다. 제Ⅱ장에서는 비디오아트의 표준적 역사 서술의 출발점으로 상정되는 두 가지 계기들의 역사적 의의와 맥락을 다시 살펴보고 문제화하겠다. 제Ⅲ장에서는 ‘비디오아트’ 개념이 등장하고 작동한 방식을, 특히 비디오아트가 전시기획적 범주로서 유효한 위상을 차지하고 갤러리와 미술관을 통해 그 전시적 가치를 세우는 과정을 분석한다. 아울러 대안적이고 실험적인 텔레비전 운동에 참여함으로써 비디오 테크놀로지를 미적 담론의 장으로 끌어 들인 공공 텔레비전 방송국 프로그래밍의 사례도 알아보고, 사회-경제적 배경과 예술적 실천을 비디오아트의 재역사화 과정에 도입할 것을 제안하겠다. 제Ⅳ장에서는 텔레비전과 비디오 테크놀로지를 사용하는 전자적 예술형식에 대한 사유의 폭을 확장하는 데 기여한 이론적 성과들을 비교 예시하고, 그들 사이에서 이루어진 상호적 영향력에 초점을 둔다. 이러한 논증은 비디오아트의 재역사화에 필요한 담론 분석의 위상을 확인하는 작업이다.

## II. 비디오아트의 시원을 둘러싼 이슈

### 1. 예술형식으로서 텔레비전

백남준이 ‘비디오아트의 아버지’ 혹은 ‘비디오아트의 조지 워싱턴’<sup>1)</sup>으로 불리게 된 결정적인 역사적 사건은, 1963년 3월 11일부터 20일까지 독일 부퍼탈의 파르나스 갤러리에서 열린 백남준의 첫 개인전 《음악의 전시-전자 텔레비전(Exposition of Music-Electronic Television)》이다. 이 전시의 주인공은 관객의 직접적 개입에 의해 발생한 전자(電子) 운동에 추상적 영상과 소리로 반응한 ‘실험텔레비전’이었다.<sup>2)</sup> 부퍼탈 전시에서 텔레비전은 ‘상호작용적’ 미디어로 탈바꿈했다. 관객의 행위는 영상의 형태를 형성하는 정보가 되었고, 텔레비전과 연결된 소리 장치들을 작동 시키는 입력 데이터로서 기능하였다.<sup>3)</sup>

백남준의 부퍼탈 전시는 텔레비전 영상의 ‘자율적’ 가능성을 발견하였다. 이는 텔레비전에서 실험된 영상처리 기술로부터 비디오아트라는 독립 장르가 구축될 수 있는 근거가 된다. 동시에 이 전시가 비디오아트 역사 서술의 출발점이 되는 이유이기도 하다. 사실상 파르나스 갤러리는 텔레비전의 전자적 물질성을 활용한 영상처리 기술이 관객의 참여를 거쳐 미적 의의를 획득한 최초의 전시 현장이었다.

전자 시그널의 다양한 변수들, 가령 전파의 세기와 진폭, 주파수 등을 규정하고 그것을 시각화하기 위해 빛을 사용하는 영상처리 기술이 예술적 창작에

1) Calvin Tomkins, “Video Visionary”, *The Scene: Reports on Post-Modern Art*, New York: Viking Press, 1976, p. 196. 이 비유는 다음의 장소에서도 인용된다. John G. Hanhardt, *The Worlds of Nam June Paik*, New York: Guggenheim Museum, 2000, p. 237; Suzanne Muchnic, “Free-Spirited Video Artist Broke Radical New Ground”, in: *Los Angeles Times*, January 31, 2006.

2) 백남준은 자신의 실험텔레비전의 철학을 담은 글 「실험텔레비전 전시회의 후주곡 (afterlude to the EXPOSITION of EXPERIMENTAL TELEVISION)」을 『플럭서스 (*Luxus cc iVe ThReE*)』(1964년 6월, No. 4, § 2)에 발표하였다. 이 글은 Judson Rosebush(ed.), *Videa 'n' Videology: Nam June Paik, 1959-1973*, Syracuse: Everson Museum of Art, 1974에 재수록 되어 있음.

3) 임산, 『청년, 백남준: 초기 예술의 융합 미학』, 마로니에북스, 2012, 148쪽.

응용되는 과정에서 텔레비전은 플랫폼 미디어 역할을 했다. 산업자본주의의 급박한 정세로부터 영향을 받은 사회·경제·테크놀로지 요소들의 총체적 결합체로서 태어난 텔레비전은 ‘멀리 있는 것을(tele) 보는(vision)’<sup>4)</sup> 감각성을 일깨우는 힘을 지닌 매력적인 기계였다. 그렇지만 그것의 일-방향적이고 위계적인 커뮤니케이션 형식은 그것의 전복을 시도하는 예술적 실천을 자극했다. 백남준 역시 텔레비전 작업을 하면서, 변화하는 세계의 문제와 전자 테크놀로지에 의한 감각적 재구성을 중요하게 인식했다.<sup>5)</sup>

하나의 예술 오브제로서 텔레비전을 미술의 역사에 등장시킨 작례로 백남준이 처음은 아니었다.<sup>6)</sup> 1960년대 초 텔레비전은 유럽과 미국의 여러 예술가들의 작품에 등장한다. 비록 그들 작품들에서 텔레비전이 사용되는 방식이나 그 의미의 맥락은 각각 다르더라도, 텔레비전이 일상에서 차지하는 동시대적 위상의 강화에 대해서는 이해를 같이 한다.

텔레비전에 대한 비판적인 예술 행위는 고급예술 제도의 ‘대안’으로서 표출되었다. 플럭서스 예술가 볼프 포스텔(Wolf Vostell)은 텔레비전을 ‘액션’ 이벤트의 도구로 사용했다. 구조화된 일상 체험의 이데올로기적 표피를 걷어내기 위한 역동적인 프로세스의 중심에 텔레비전을 위치시킨 것이다. 포스텔의 반(反)-텔레비전의 기치는 1958년부터 이른바 <데콜라주(Dé-coll/age)>라는 제목으로 통칭되는 이벤트와 더불어 시작했다.<sup>7)</sup> 영상이 상영되는 텔레비전은 이듬해 1959년부터 다양한 형식으로 전개된 <텔레비전 데콜라주> 시리즈에 등장한다. 그러면서 텔레비전은 포스텔에게 ‘20세기의 조각’<sup>8)</sup>으로서 새로운 생명을 가지게 되었다.

4) 백남준, “My Jubilee ist unverhemmt”(1977), reprinted in *Paik, Du Cheval A Christo et Autres Ecrits*, Edith Decker and Irmeline Lebeer(eds.), Bruxelles; Editions Lebeer Hossmann, 1993, p. 119.

5) 임산, 앞의 책, 185쪽.

6) Dieter Daniels, “Television-Art or Anti-art? Conflict and cooperation between the avant-garde and the mass media in the 1960s and 1970s”, from [http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview\\_of\\_media\\_art/massmedia/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/massmedia/) (2005).

7) Hal Foster, Rosalind Krauss, Yve-Alain Bois, Benjamin H. D. Buchloh, *Art Since 1900: Modernism, Antimodernism, Postmodernism*, London; Thames & Hudson Ltd, 2004, p. 560.

포스텔이 수행한 초보적 원칙들 가운데 하나는 공공 텔레비전 방송의 ‘표준적’ 시그널을 변형하는 것이었다. 기존 텔레비전 방송의 ‘통제 시스템’의 지배로부터 벗어나야 했기 때문이다. 우선 포스텔은 텔레비전에서의 전자의 흐름을 공학적 접근이 아닌, 텔레비전의 화면조절기나 안테나 혹은 다이얼을 간단하게 조작하는 방식으로서 텔레비전 정규 프로그램 영상을 왜곡했다.<sup>9)</sup> 그리고 거실에서 텔레비전을 시청하는 정형화된 방식을 시청자 스스로 바꿔볼 수 있도록 안내하면서, 포스텔은 텔레비전 소비의 관습적 유형을 문제시했다.<sup>10)</sup> 이러한 포스텔의 텔레비전 활용은 당대의 플럭서스 해프닝 형식 내에서 행해졌다.

포스텔은 1962년에 켈른을 근거지로 잡지 『데콜라주(Dé-Coll/age)』를 창간한다. 그는 창간호에 상업적 텔레비전 프로그래밍을 전복하기 위해 데콜라주 테크닉을 사용하는 자신의 메소드에 관한 텍스트를 남겼다. 여기에서 포스텔은 ‘데콜라주’를 분리하고 자르고 떼어내는 신체 행위의 의미로 언급하였다.<sup>11)</sup> 그의 기법은 1963년 5월 19일, ‘암 페스티벌’의 행사 일부로 뉴저지에 있는 조지 시겔(George Segal)의 농장에서 벌인 텔레비전 매장(埋葬) 해프닝에서 텔레비전 문화에 대한 공격성을 드러내는 데 사용되었다.<sup>12)</sup>

8) Michael Rush, *New Media in Late 20th-Century Art*, 심철웅 역, 『뉴미디어아트』, 시공사, 2003, 97쪽.

9) Lynn Spigel, *TV by Design: Modern Art and the Rise of Network Television*, Chicago; The University of Chicago Press, 2008, p. 208.

10) Wolf Vostell, *Dé-coll/age Happenings*, Laura P. Williams(trans.), New York; Something Else Press, 1966, p. 12. <TV-Dé-collage Ereignisse für Millionen>(1959~1967) 작품의 경우, 관객들에게 스크립트를 배포하여 폐쇄된 방안에서 텔레비전을 앞에 둔 관객이 스크립트의 지시에 따라 퍼포먼스를 하도록 유도했다.

11) 비디오아트의 역사에서 차지하는 포스텔의 ‘데콜라주’ 이론에 관해서는 다음을 참조 바람. John G. Hanhardt, “Dé-collage/Collage: Notes Toward a Reexamination of the Origins of Video Art”, *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*, Doug Hall and Sally Jo Fifer(eds.), New York; Aperture in Association with the Bay Area Coalition, 1990, pp. 70-79; John G. Hanhardt, “Dé-collage/Collage: Anmerkungen zu einer Neuuntersuchung der Ursprünge der Videokunst”, *Video-Skulptur: Retrospektiv und Aktuell 1963-1989*, Wulf Herzogenrath and Edith Decker(eds.), Köln; DuMont, 1989, pp. 12-23; Glenn O'Brien, “TV Guide: Wolf Vostell Reconsidered”, in; *Artforum International*, Vol. 39, No. 8(2001), pp. 115-118.

12) 이 자리에는 앨런 카프로우, 딕 히긴스, 라 몬트 영, 이본느 레이어 등이 참여했다. 페

그 해 5월 22일, 그러니까 백남준의 부퍼탈 전시 두 달 후에 뉴욕 스펀린 갤러리에서 열린 전시회 《Wolf Vostell & Television Dé-collage & Dé-collage Posters & Comestible Dé-collage》에서도 ‘데콜라주’ 개념은 발전했다. 포스텔은 『사전(*Langenscheidt French Dictionary*)』(1952년판)에 나온 ‘데콜라주’ 페이지를 복사하여 관객들에게 나누어주며 관객 스스로 하는 데콜라주 퍼포먼스의 지침을 알렸다. 과격하게 찢거나 더럽히고 교란하는 데콜라주 행위의 대상은 전시장에 놓인 여섯 대의 ‘변조’ 텔레비전 모니터를 비롯하여 향아리, 닭, 잡지, 캔버스, 포스터 등 다양했다.<sup>13)</sup>

이렇게 포스텔은 텔레비전 자체를 파편화시키거나 텔레비전 모니터의 도상적 기능을 문제시하는 퍼포먼스에 더욱 비중을 두었다. 반면 백남준은 현실의 허위적 권위에 사로잡힌 제한적이고 일-방향적인 코드화 프로그램으로부터 시청자를 해방시키기 위해 상호작용적인 영상처리 기술을 직접 연구 개발하였다. 그리고 추상적 형상의 다양한 피드백 패턴을 창조함으로써 영상처리 기술이 예술적 도구로 진화할 수 있게 하였다.

지금까지 보았듯이, 예술형식으로서 텔레비전은 비디오아트 시원의 물적 토대로 역사화될 수 있다. 백남준과 포스텔 모두 텔레비전의 ‘지배적인 문화적·이데올로기적 전송의 외적 코드 속에 포함된 메시지를 지우거나 변형하는’<sup>14)</sup> 차원에서, 플럭서스와 네오다다리스트 그룹의 미학을 서로 공유했다. 백남준과 포스텔의 주도 아래 비디오아트 1세대 예술가들과 협업 엔지니어들은 텔레비전 문화의 사회적 영향력을 표적으로 펼친 급진적 전위성을 기반으로 자신들의 대안적 미적 이념을 구현하였다. 그에 따라 텔레비전을 예술의 한 형식으로 채용하는 시각 언어의 범주 또한 확장할 수 있었다.

---

스티벌에서 벌어진 퍼포먼스를 촬영한 다큐멘터리 필름 <해프닝이란 무엇인가?(What's Happening?)>(감독 Bud Wirschafter, 3분 30초)이 남아있다. John Cray, *Action Art*, Westport, CT; Greenwood Press, 1993, p. 58 참조.

13) Chris Salter, *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*, Cambridge, Mass; The MIT Press, 2010, p. 122.

14) John G. Hanhardt, “Dé-collage and Television: Wolf Vostell in New York, 1963–64”, in: *Visible Language*, 26.1/2(1992), p. 110.

비디오테이프와 비디오카메라를 사용하지 않았음에도 백남준과 포스텔의 ‘텔레비전’ 작품들을 ‘비디오아트’의 역사에 편입시킬 수 있는 또 하나의 이유는 그들 텔레비전에서 이루어진 실험적 영상처리 기술 때문이다. 이와 관련하여 뉴욕 실험텔레비전센터의 셰리 밀러 호킹(Sherry Miller Hocking)은 ‘비디오’ 미디어에 내재된 속성들을 예술의 형식 혹은 재료로 사용하는 기술적 과정과 텔레비전 작품들을 연관 짓는다.<sup>15)</sup> 표준 텔레비전 시그널의 전자적 구성을 바꾸며 텔레비전을 예술형식으로 채용하는 시도는 전통 예술에 대한 대안으로서의 비디오아트라는 하나의 장르의 시원을 이루는 실천이라 할 수 있다.

## 2. 소니 포터팩의 신화

비디오 테크놀로지가 ‘표현적’ 미디어로서의 면모를 드러내기 시작한 한 계기는 일본 소니사가 소비자용 비디오(Consumer Video), 즉 ‘CV’로 시작하는 모델명을 가진 포터팩(Portapak) 상품을 출시한 1965년이다. 비전문가용 비디오 테이프 레코더와 카메라, 전자 프로젝션 장치들은 예술적 실천의 ‘뉴 웨이브’를 일으켰다. 보스턴의 텔레비전 방송국 WGBH가 텔레비전과 비디오아트의 발전을 내용으로 제작한 교육용 프로그램 <Video: the New Wave><sup>16)</sup>의 작가겸 내레이터 브라이언 오도허티(Brian O’Doherty) 역시 그 ‘뉴 웨이브’의 시점을 1965년으로 보았다.

우리나라 백남준아트센터 총체미디어연구소에서 발간한 『백남준의 귀환』에 따르면, “1965년 10월 4일 오후 백남준은 록펠러 재단의 기금으로 소니 최초의 비디오녹화기 모델 포터팩 CV-2400을 구입했다. 이 제품이 시장에 본격 출시되기 2년 전이었다. 백남준은 일본에서 미국으로 배송된 포터팩을 케네디공항에서 찾아 맨해튼으로 가지고 오는 길에 미국을 처음으로 공식 방문한 교황 요한 바오로

15) Sherry Miller Hocking, “Electronic Video Image Processing: Notes toward a Definition”, in: *Exposure*, Vol. 21, No. 1(1983), p. 22.

16) 감독은 프레드 바지크(Fred Barzyk), 1973년 5월 20일 첫 방송.

6세의 퍼레이드 행렬과 우연히 마주쳤다. 그는 이 광경을 택시의 창문 너머로 20여 분 동안 촬영했다. 그리고 곧바로 그리니치 빌리지의 카페 오 고고로 이동하여 이 영상물을 촬영했는데, 이것이 바로 예술사에서 ‘비디오아트의 탄생’으로 기록되었다”.<sup>17)</sup>

포터팩을 사용한 ‘최초의’ 예술가가 백남준이라는 사실 또한 기존의 비디오아트의 역사에서는 정설처럼 알려져 있다. 디드리 보일(Deirdre Boyle)은 논문 「미국 다큐멘터리 비디오의 간략사」에서, “1965년, 소니사는 미국에서 소비자 비디오 장치를 판매하기로 결정했다. 여전히 가격은 부담스럽지만 그것을 산 최초의 ‘소비자’는 한국인 예술가 백남준으로서, 그는 뉴욕 택시를 타면서 최초의 대중적 비디오 다큐멘터리를 제작했다”<sup>18)</sup>고 기술한다. 한편, 마샤 스텐킨(Martia Sturken)도 이와 관련해 “백남준이 최초로 말해지고 있다”면서 그 신화적 사건을 암시한 바 있다.<sup>19)</sup>

그런데 이 극적인 ‘최초의’ 일화를 중심으로 형성되고 있는 국내외의 역사화 방식에 문제점이 없지 않다. 『백남준의 귀환』은 백남준의 소니 포터팩 구입과 그것의 결과물 상영을 비디오아트의 시원으로 인정하고 있는 듯하다. 이는 비디오아트의 ‘비디오’라는 단어를 공산품으로 생산된 비디오카메라 혹은 비디오테이프 레코더 같은 이른바 ‘비디오 기계’와 단순 동일시한 결과이다. 그런 논리라면 결국 비디오아트라는 예술 장르는 소니사의 상품 판매로 인해 생겨난 셈이다.

과연 비디오테이프 카메라가 비디오아트 창조의 기원이라고 단언할 수 있겠는가? 이러한 역사 인식은 비디오 기계 등장 이전의 영상처리 예술이 비디오가 아닌 텔레비전과 관계하기 때문에 비디오아트의 범주에 포함시키지 않겠다는 뜻도 포함한다. 그렇다면, 비디오아트에서의 ‘비디오’가 1965년 전후의 맥락에서 어떤

17) 백남준아트센터 총체미디어연구소, 『백남준의 귀환』, 백남준아트센터, 2010, 310쪽.

18) Deirdre Boyle, “A Brief History of American Documentary Video”, *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*, Doug Hall & Sally Jo Fifer(eds.), New York: Aperture in Association with the Bay Area Video Coalition, 1990, p. 51.

19) Martia Sturken, “Paradox in the Evolution of an Art Form: Great Expectations and the Making of a History”, *op. cit.*, p. 105.

의미로 통용되었는지 좀 더 살펴볼 필요가 있다.

『비디오에 관하여(*On Video*)』의 저자 로이 암스(Roy Armes)의 주장에 따르면, 테크놀로지의 맥락에서 비디오아트는 비디오를 생산하는 비디오테이프 카메라와 불가분의 관계가 있다.<sup>20)</sup> 이런 경우, 텔레비전 표준 시그널을 실험한 예술적 실천들은 비디오아트의 범주 바깥에 놓이게 된다. 반면, 로잘린드 크라우스는 리처드 세라(Richard Serra)의 작품 <Television Delivers People>을 비평하면서 ‘비디오는 사실상 텔레비전’임을 암시한다고 언급한다. 이때 텔레비전은 ‘공간적 연속성을 전송과 수신에 원거리 장소들로 쪼개는’<sup>21)</sup> 방송 미디어의 성격을 가진다.

크라우스의 관점에서 보면, 비디오는 일종의 전이의 수단이고, 그 과정에서 전자적 코드들은 ‘멀리 보게’ 해주는 시각화를 통해 브라운관에 퍼뜨려진다. 따라서 ‘비디오’가 전송의 수단이고 시그널을 지시한다면, ‘비디오아트’는 텔레비전과 비디오 미디어 모두를 미학적으로 변형하는 작업들과 관계한다. 만약 우리가 크라우스의 주장을 따른다면, 비디오아트의 실천은 비디오테이프의 사용을 항상 요구하는 것은 아니다.

또 하나의 문제점은 백남준과 소니 포터팩의 만남 자체를 둘러싼 부정확한 서술들이다. 시라큐스대학의 톰 셔먼(Tom Sherman)은 앞서 인용한 『백남준의 귀환』의 주장과 달리, 백남준이 소니 포터팩을 입수한 곳이 공방이 아니라 뉴욕 매디슨가의 리버티 뮤직 스토어라고 한다.<sup>22)</sup> 계속해서 셔먼은 백남준의 포터팩 모델이 ‘CV-2400’이라는 주장에 회의적이다. 후자는 1967년 정식 발매 이전에 백남준이 일본 소니 본사로부터, 혹은 일본에 거주하던 형이나 구보타 시게코로부터 2년이나 먼저 제공받았을 가능성을 제기하지만, 셔먼은 스킵 블룸버그(Skip

20) Roy Armes, *On Video*, New York; Routledge, 1988, p. 128.

21) Rosalind Krauss, *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of Post-Medium Condition*, New York; Thames & Hudson, 1999, p. 30.

22) Tom Sherman, “The Premature Birth of Video Art”, from [http://www.experimentaltvcenter.org/sites/default/files/history/pdf/ShermanThePrematureBirthofVideoArt\\_2561.pdf](http://www.experimentaltvcenter.org/sites/default/files/history/pdf/ShermanThePrematureBirthofVideoArt_2561.pdf) (2013년 9월 30일 접속).

Blumberg)와의 인터뷰를 통해 이런 정황이 불가능했을 것이라고 추측한다. 실제로 블룸버그는 2006년 백남준추모제에서 시게코와 아베에게 이에 대해 질문했었고, 두 사람 모두 당시 CV-2400 모델이 일본이 아닌 미국에서 먼저 생산되었다고 답했다고 전한다.

CV-2400 모델은 배터리 전력 운용 방식이었으므로 교황 촬영이 기술적으로 어렵지 않았겠지만, 만일 그 모델의 입수 자체가 불가능했다고 한다면, 그리고 『백남준의 귀환』에 실린 자료사진으로 실제 모델을 유추해본다면 1965년에 발매된 CV-2000 혹은 TCV-2010 모델이 아닐까 싶다. 그렇다하더라도 이 모델들은 110 볼트 AC파워 아울렛이 있어야 작동할 수 있었기 때문에, 백남준이 택시를 탄 상태에서 포터팩을 작동시킨다는 것은 당시로서는 불가능한 일이었다. 그렇다면 애초에 알려진 것처럼 백남준은 택시 안이 아니라 교황의 퍼레이드를 조망할 수 있는 길가의 어느 높은 건물 창가에서 전력을 얻어 촬영 했을 거라는 추측이 가능하다. 하지만 아쉽게도 이런 정황을 설명해 줄 당시의 촬영 테이프는 현재 소실되어 발견되지 않고 있다.

이렇게 1965년 백남준의 역사적인 교황 촬영은 다소 부정확한 사실과 정황을 기반으로 마치 하나의 신화처럼 전해지고 있다. 그로 인해 마치 ‘최초의’ 비디오 테크놀로지가 소니 포터팩인 것처럼, 그 ‘최초의’ 비디오 기계로 인해 새로운 장르 비디오아트가 시작된 것처럼 말한다. 이런 방식으로 비디오아트의 시원을 역사화 하는 것은 비디오아트 혹은 비디오 미디엄 개념이 생산하고 있는 다양한 층위의 특징적이고 담론적인 영역을 규명하는 데 도움이 되지 못한다.

일반적으로 비디오아트의 역사화에서는 두 가지 출발 기준이 사용될 수 있다. 하나는 (앞의 II-1에서 살펴본) 실험텔레비전이 등장한 1950년대 말에서 1960년대 초이다. 다른 하나는 휴대용 비디오테이프 카메라와 비디오테이프 레코더가 비디오 테크놀로지의 대중화를 이루며 등장한 1960년대 중후반이다.<sup>23)</sup> 좀 더 구체적으로

23) 마더 로슬러(Martha Rosler)는 여기에 추가로, 1965년부터 록펠러재단이 뉴테크놀로지를 사용하는 예술가들에 대해 갑작스레 후원을 증대한 사실 또한 비디오아트의 역사화에서 중요하다고 지적한다. “Video: Shedding the Utopian Moment”, *Block*, No. 11(1985/1986), p. 42.

말하자면 포터팩이 미국 소비자 앞에 등장한 1965년이다. 앞서 살펴보았듯이, 로이 암스를 비롯하여 비디오아트의 역사 연구자들의 표준적인 서술은 비디오의 물질화를 소니 포터팩의 등장에서 기원을 찾는다.<sup>24)</sup> 그런데 과연 비디오테이프 카메라가 비디오아트의 창조를 담보할 수 있는 것인지 질문하지 않을 수 없다.

물론 소니 포터팩이 ‘백남준으로 하여금 다양한 방향을 향해 창의적 관심을 이동시킬 수 있도록 하면서, 미디어에 대한 그의 생각에 영향을 끼친 가장 의미 있는 테크놀로지 발전’<sup>25)</sup>이라고 평가 받을 수 있다. 실제로 백남준은 미국 활동 초기에 텔레비전 방송에서 구한 영상 자료들로 구성된 비디오 몽타주를 편집할 때에 포터팩을 사용하기도 했다.<sup>26)</sup>

그렇지만 백남준은 포터팩의 녹화 테크놀로지 자체보다는 그것을 실험텔레비전과 조화시키는 데 더욱 관심이 많았다.<sup>27)</sup> 백남준은 1965년 11월, 본니노 갤러리(Galeria Bonino)에서의 전시 《전자 예술(Electronic Art)》에서 비디오 영상처리의 전자적 한계를 실험하는 데 주력했다. 이미 독일에서 실험텔레비전을 통해 전자 영상 조작을 경험한 바 있는 백남준은 비디오 피드백과 비선형적 편집 기술을 영상 시퀀스에 활용할 때 포터팩 테크놀로지를 단지 보조적 도구로 사용하였다. 게다가 1964년 일본에서 비디오 신디사이저와 스캔변조기를 만들 목적으로 슈아 아베와 협력하며 전자적인 색과 선의 패턴들을 만들어 내는 기술을 익혔던 백남준은 포터팩에 전적으로 의존하지 않은 채 다채로운 영상처리 테크닉을 포출할 수 있었다.<sup>28)</sup> 본니노 갤러리에서의 개인전에 뒤이어 열린 1967년 전시회에서 백남준은

24) Jon Burris, “Did the Portapak cause Video Art: Notes on the Formation of a New Medium”, in: *Millennium Film Journal*, no. 29 (1996), pp. 5-6.

25) John G. Hanhardt, *The World of Nam June Paik*, New York: Guggenheim Museum Publications, 2000, p. 109, p. 111.

26) Christine Tamblyn, “Image Processing in Chicago Video Art, 1970-1980”, in: *Leonardo*, Vol. 21, No. 3(1991), p. 303.

27) 백남준, “Electronic Video Recorder”(1965), reprinted in *Video 'n' Videology: Nam June Paik, 1959-1973*, Judson Rosebush(ed.), Syracuse: Everson Museum of Art, 1974.

28) ‘백-아베 비디오 신디사이저’ 발명은 1970년이 되어서야 WGBH-TV의 재정적 지원으로 마무리 될 수 있었다. 이 장치는 사용자가 ‘결과로서의 영상과 소리를 실질적으로 규정’한다는 점에서 텔레비전과 비디오의 경계를 확장시켜 비디오아트의 미학에 큰

포터팩의 새로운 촬영과 녹화 테크놀로지를 거의 사용하지 않는다.

지금까지 살펴보았듯이, 1965년 소니 포터팩 등장에서부터, 그리고 그것을 최초로 사용한 백남준에서부터 비디오아트 시원의 기술하는 방식에 대한 콘센서스는 좀 더 엄밀한 연구를 통해 수정되어야 한다. 당시 미국에서는 일반인을 위한 영상 미디어 포터팩이 가지는 기술적 역량 그 이상의 영상처리 기술이 이미 비디오아트 1세대 예술가-엔지니어에 의해 개발 중이었다. 비디오아트의 개념과 그것이 하나의 예술장르의 토대를 세워나가는 초기의 역사화는 특정한 상품으로서의 비디오 기계 단독으로 수립될 수 있는 것이 아니다. 소니 포터팩으로부터 비디오아트의 장르 개념을 구하는 행위는 동시대 비디오아트 담론에서 벌어지고 있는 생산적인 형식 논의의 범주까지 좁힐 위험이 크다.

### III. 비디오아트 초기의 전시

#### 1. 갤러리 콘텍스트: 표현적 미디어의 가능성

1965년 이후 개최된 전시회와 예술가들 콜렉티브의 활동, 기존의 실험텔레비전에서 수행된 영상처리 기술의 연속적 발전 정도, 그리고 포터팩 외의 여러 비디오 테크놀로지의 발명 등의 맥락을 고려한 총체적이고 종합적인 역사화 작업이 필요하다. 1965년 백남준의 소니 포터팩 구매와 그의 미국에서의 첫 개인전을 시발점으로 영상처리 기술은 새로운 면모를 보이는 듯싶었다. 하지만 독일에서 백남준이 이룩한 실험텔레비전의 성과를 넘어설만한 기술적 변화가 급격하게 나타나지는 않았다. 1965년 1월 8일에 뉴욕 뉴스쿨에서 가진 전시 <<Electronic TV and Color TV Experiment>>에서 백남준은 여전히 전자 텔레비전 실험의 미학적 측면과 전자음악과의 관계에 주목했다.

---

의의를 안겨준 선구적 기계이다. Sherry Miller Hocking, "Electronic Video Image Processing: Notes toward a Definition", in; *Exposure*, vol. 21, no. 1(1983), p. 22.

백남준의 영향으로 상업적 텔레비전 조作的 측면에서 실험텔레비전의 가능성을 개발하는 작가군(가령 Dan Sandin, Eric Siegel, Skip Sweeney, Aldo Tambellini)이 뉴욕에서 형성되기 시작했다. 이들은 대부분 예술가이면서도 엔지니어로서의 전문 지식을 겸비했다. 한편으로 텔레비전에 대한 문화적·공학적 접근에 의한 예술 실천이 1966년 E.A.T(Experiments in Art and Technology)의 출범을 계기로 좀 더 체계를 갖추기 시작했다. 당시 뉴욕의 아트신은 빌리 클뤼버(Billy Klüver)의 주도 아래 E.A.T가 결성되고, 포스텔의 『데콜라주 해프닝(De-coll/age Happening)』의 영어 번역본과 앨런 캐프로우(Allan Kaprow)의 저서 『아상블라주, 환경, 해프닝(Assemblages, Environment and Happenings)』이 출판되는 등 정치성과 상업주의를 벗어난 예술적 시도들이 주로 퍼포먼스 이벤트를 통해 조직되고 있었다. 예술가와 엔지니어의 협업적 연구는 계속되었고, 더불어 1965년부터 시행된 록펠러재단의 예술가 후원이 전시회를 통해 그 성과를 내면서 영상처리 기술의 예술적 디스플레이 형식은 더욱 다양해졌다.

1967년 뉴욕에서 열린 비디오아트 전시 프로젝트의 중심지 가운데 한 곳은 하워드 와이즈 갤러리(Howard Wise Gallery)이다. 록펠러재단이 후원한 《Festival of Lights》를 개최했고, 위커아트센터에서 열린 《Light/Motion/Space》 전시에도 협업기관으로 참여하였다. 또한 백남준이 참여한 《Lights in Orbit》 또한 하워드 와이즈 갤러리에서 2월 4일부터 3월 4일까지 열렸다. 이 전시회의 특징은 키네틱아트, 전자아트, 라이트아트 등의 장르들이 혼성적으로 구성되었다는 점이다. 여기에 백남준은 일 년 전에 만든 <Electronic Blues> 작품을 출품했는데, 리처드 닉슨 같은 유명 정치인의 얼굴이 관객 참여에 의해 변형되는 식으로 기존의 상호작용적 영상조작 기술을 더욱 활용하였다.

1968년에 E.A.T는 기획 전시 《Some More Beginnings》을 브룩클린 미술관(Brooklyn Museum of Art)에서 개최했다. 이 전시에서 텔레비전 영상처리 전문가 알도 탐블리니(Aldo Tambellini)는 작품 제목에 ‘비디오’를 붙인 <Black: Video>를 출품했다. 모마(Museum of Modern Art)에서는 《The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age》 전시회가 열렸다. 이 전시는 제목 그대로 기계

시대를 개괄하려고 하기 보다는 여러 장르의 시각예술가들의 저 마다의 시대 평가를 한 데 모아보자는 취지로 열렸다.<sup>29)</sup> 이상승배적 반응에서부터 비관주의에 이르는 다양한 반응이 표현되었다.<sup>30)</sup>

대안적인 예술 장르로서의 비디오아트 형성의 분위기가 무르익어 가던 1968년의 모습들은 1969년에 와서 다시 한 번 주목할 만한 한 전시로 모아진다. 비디오가 텔레비전과 더불어 하나의 표현적 예술형식으로 확인된 최초의 갤러리 전시를 꼽자면, 단연 1969년 5월 17일부터 6월 14일까지 하워드 와이즈 갤러리에서 열린 《TV as a Creative Medium》 전시이다. 이 전시는 기술적 맥락에서 보면 실험 텔레비전의 테크놀로지와 포터팩 이후의 비디오 테크놀로지가 교류하는 현장으로서 의의를 가지지만, 한편으로는 텔레비전이나 비디오를 예술형식으로 인정하고 진화시키는 데 초점을 옮기고 있는 갤러리 제도의 변화를 대표한다는 점에서도 그 역사적 가치가 높은 전시이다.<sup>31)</sup>

이렇게 이 전시는 표현적 미디엄으로서의 가능성을 지닌 텔레비전을 논증할 기획에 예술가들이 참여할 수 있는 기회를 제공하였다. 12명 참여 작가의 11 작품이 전시되었다. 비디오아트와 관련하여 미국에서 열린 백남준의 <Participation TV>는 텔레비전 모니터 영상이 전자적으로 변형되어 관객이 이따금

29) Harriet S. Bee and Michelle Elligott(eds.), *Art in our time: A Chronicle of the Museum of Modern Art*, New York: The Museum of Modern Art, p. 145.

30) 한편 흥미롭게도 이 전시는 모마로 하여금 시청각 장비가 전시 디스플레이에서 중요한 사실임을 인식시키는 계기가 되었고, 실제로 모마는 1970년에 최초로 텔레비전 세트 3개를 기증 형식으로 받아 소장했다. Barbara London, "Video in the Museum of Modern Art", *The New Television: A Public/Private Art*, Douglas Davis and Allison Simmons(eds.), Cambridge, Mass: The MIT Press, 1977, pp. 119-121.

31) 하워드 와이즈 갤러리의 소유자 겸 관장인 하워드 와이즈는 본인이 직접 쓴 전시 도록 서문에서 텔레비전의 영향력이 확산되어가는 현상에 예술이 어찌 영향을 받지 않을 수가 있겠냐고 묻는다. 그가 스스로 하는 진단은 이렇다. "아주 간단히 말해, (...) 어찌면 1950년대에 13세 미만이었던, 텔레비전을 보며 자란 세대가 성장하기를 기다려야만 했다. 이제 그들은 라디오와 텔레비전 만드는 방법에 관한 책들을 '스스로' 읽는다. 그들은 이웃의 고장난 텔레비전을 고쳐주며 용돈을 번다. (...) 그들은 텔레비전과 함께 일한다. 자신들이 이를 수 있던 결과물에 매혹되었기 때문이고, 자신들을 표현하기 위한 미디엄으로서 텔레비전의 잠재력을 느꼈기 때문이다". Electronic Arts Intermix, "TV as a Creative Medium", Exhibition Catalog, from <http://www.eai.org/kinetic/ch1/creative/pdfs/exhibitionbrochure.pdf> (2013. 10. 08 접속).

‘하늘에 떠 있는 듯 혹은 깊은 물속에 빠져 있는 듯’<sup>32)</sup> 느끼게 했다. 백남준과 샬롯 무어먼(Charlotte Moorman)의 <TV Bra for Living Sculpture>에서는 첼로의 소리에 따라 텔레비전-브라의 영상의 변조와 재생이 이루어졌다. 조 와인트롭(Joe Weintraub)의 <AC/TV>은 음악을 복합적인 키네틱 영상으로 번역하여 칼라 텔레비전 모니터에 상영했다. 화면의 밝기는 음악의 볼륨에 의해 조절되었다.

또한 이 전시에서는 상업적 텔레비전 프로그래밍의 한계를 표현하고 싶은 예술가들이 영상 미디어라는 새로운 방식을 채용하는 시대의 변화를 대변하였다. 엔지니어이면서도 작품 활동을 해온 에릭 시켈은 소리와 이미지의 동시작용적 관계성을 반영한 자신의 이전의 실험들을 설명하는 비디오 설치 작품 <Psychedelelevision in Color>을 선보였다. 특히 흑백 시그널을 받아들이는 전압을 측정하여 그것을 다시 칼라 주파수로 변환 시켜주는 프로세싱 크로미넌스 신다사이저(Processing Chrominance Synthesizer)라는 새로운 기계를 사용하였다. 그는 우리의 무의식까지 침투하는 텔레비전의 위력을 경고하고 텔레비전 광고가 우리의 생각과 감정에 영향을 끼치고 있음에 주목했다.<sup>33)</sup>

본 논문은 <<창의적 미디어, 텔레비전>> 전시를 통해 기존의 텔레비전 기계와 새로 등장한 비디오 기계 사이의 경계가 확장되었음에도 주목한다. 일부 작가들은 소니 포터팩으로 대중화된 영상처리 기술을 사용했고, 라이브 비디오카메라의 영상을 전송하거나 CC카메라로 시간이 지연되는 영상을 다중 모니터로 상영했다. 물론 비디오테이프 레코딩 장치도 동원되었다. 피드백 루프나 오디오 인풋 같은 영상처리 테크닉은 텔레비전 모니터의 영상을 조작하는 데 사용되었다. 아마도 이 전시는 당대에 미국에서 온전히 비디오아트 관련한 작업들만 전시한 최초의 갤러리 전시일 것이다. 예술가들이 갤러리 콘텍스트에서 텔레비전과 비디오를 예술형식으로서 정당화할 수 있었다는 점에서 혁신적인 의의를 찾을 수 있다.

---

32) *ibid.*

33) *ibid.*

## 2. 공공 텔레비전 방송

본 논문에서 제안하는 비디오아트의 재역사화 작업은 1960년대 중반부터 텔레비전 시청자 대중들이 갤러리가 아닌 텔레비전 프로그램을 통해서도 비디오 아트의 세계를 접할 수 있었다는 사실에도 논의의 초점을 두고자 한다. 텔레비전 방송국이 주체가 되어 기획된 아티스트-인-레지던스 프로젝트나 워크숍은 예술가와 엔지니어가 텔레비전 방송에 비디오 작품을 출품할 수 있게 하는 실질적인 교두보 역할을 담당했다. 예술형식으로서 갤러리에 진입했던 비디오아트가 스스로의 전자적 본성을 활용한 새로운 전시 방식을 미술계의 제도 바깥에서 찾게 된 것이다.

1967년부터 샌프란시스코의 KQED에서 ‘실험텔레비전 워크숍’을, 동부에서는 보스턴의 WGBH가 록펠러재단의 후원으로 아티스트-인-레지던스 프로그램을 운영했다. 1972년에는 뉴욕 WNET가 설립한 ‘텔레비전 워크숍’ 또한 예술가들을 지원하고 실험텔레비전과 비디오 창작에 관한 보고서를 출판했다. 이들 기관들은 서로 지역도 다르고 시간대도 다르지만, 하나의 유사한 목적이 있었다. 그것은 실험 텔레비전의 표현적 잠재성과 비디오 영상처리 기술을 개발하려는 예술가들에 프로덕션과 포스트-프로덕션 장비를 제공하는 것이었다.

이 결과로 KQED에서는 로렌 시어스(Loren Sears)와 로버트 자고니(Robert Zagone)가 <Sorcery>(1968)을 제작했고, WGBH에서는 <What’s Happening Mr. Silver?>(1967-68)와 <The Medium Is the Medium>(1969)을 제작했다. 이들은 공공 방송국의 텔레비전 스튜디오가 제공할 수 있는 교육·경제·테크놀로지 재료에 의해 가능했던 실험적 유형의 프로그램이다. 특히 WGBH는 위에서 예로 든 세 방송국 가운데 ‘사실상 가장 먼저 텔레비전과 비디오 실험을 지원하였으며, 프로듀서 프레드 바지크(Fred Barzyk)의 지도 아래’<sup>34)</sup> 혁신적인 프로그램을 만들었다.

<Mr. Silver?>는 30개의 에피소드로 구성되었다. 바지크는 실험텔레비전이

34) Marita Sturken, “Private Money and Personal Influence”, in; *Afterimage*, Vol. 14, No. 6, January 1987, pp. 8-15.

예술로 진화하는 데 필요한 WGBH의 역할을 논하는 어느 논문에서 <Mr. Silver?>를 ‘비디오 콜라주’라 칭한 바 있다.<sup>35)</sup> 에피소드들 가운데 하나인 ‘Madness and Intuition’에 대한 리뷰를 쓴 조너던 프라이스(Jonathon Price)는 바지크의 ‘비디오 콜라주’ 기법을 높이 평가하면서, ‘작곡가 존 케이지로부터 아이디어를 얻은 바지크는 영화 클립, 라이브 액션, 전혀 상관없는 테이프와 슬라이드, 신문, 사진, 길거리 인터뷰, 추상적인 비디오 이미지 등을 하나의 콜라주로 소용돌이 치게’ 하였다고 묘사했다.<sup>36)</sup>

바지크는 이 프로그램이 일상의 넓은 스펙트럼에서 얻게 되는 체험의 조각들을 보여주는 소박한 목적을 지닌다고 설명하였다. 그는 텔레비전을 예술형식으로 보는 관념을 주장할 ‘실험적 기준(experimental criteria)’을 전개하기 위해 서로 상관 없는 영상과 소리를 병치하였다.<sup>37)</sup> 그의 그 ‘기준’은 예술적 목적을 위해서 텔레비전과 비디오의 시그널을 보강하는 기법으로 구성된다. 병치의 메소드에 케이지의 우연성을 더함으로써, 바지크의 비디오 콜라주는 새로운 전자적 예술형식으로서 텔레비전 방송을 비디오아트 초기의 주요 동력으로 내세운다.

<Mr. Silver?>에 뒤이은 <The Medium>은 바지크의 ‘실험적 기준’을 실질적으로 확장했다. WGBH는 여섯 명의 예술가를 초빙하여 텔레비전 스튜디오에서 엔지니어와 테크니션과 협업하여 텔레비전 방송의 예술적 잠재성을 탐구하게 했다. 여섯 명의 참여 예술가는 엘도 탬블리니(Aldo Tambellini), 토마스 태드락(Tomas Tadlock), 앨런 캐프로우, 제임스 시라이트(James Seawright), 오토 피네(Otto Piene), 그리고 백남준이다.

<The Medium>은 엘도 탬블리니의 작품 <Black>부터 시작한다. 광학 기계를 비롯하여 전자 장치들, 슬라이드 필름, 텔레비전 모니터, 비디오테이프카메라 등이 작품 제작에 사용되었다. 탬블리니의 겹침과 교체의 영상처리 기법은 실제 벌어

35) Fred Bazyk, “TV as Art as TV”, in: *Print*, Vol. 26, No. 1, January/February 1972, p. 21.

36) Jonathon Price, “Video Pioneers: From Banality to Beauty: TV as a New Form of Visual Art”, in: *Harper’s Magazine*, June 1972, p. 88.

37) *ibid.*

지는 사회적 체험을 편집하는 데 사용되었으며, 평소 텔레비전 시청 때보다 더욱 높은 수준의 집중도를 요구했다. 뒤이은 태드락의 작품 <Architron>에서도 영상 처리 기법은 사용되었다. 탐블리니와 달리, 태드락은 칼레이도스코프 방식으로 빛과 색을 창조하는 전자적 광학 기계를 썼다. 앨런 캐프로우의 <헬로(Hello)>는 다섯 대의 텔레비전 카메라와 27대의 모니터를 활용해 보스턴과 케임브리지 근처 곳곳에 있는 사람들을 비추었다. 표준적인 텔레비전 시그널을 대상으로 생방송 영상처리 기법을 선보였던 <아키톤>과 달리, <헬로>는 ‘실시간’ 사회적 실험을 기록했다. 어느 누군가의 보통의 시공간 연속체와 다른 사람의 그것과의 연관 관계가 물리적 간격이 제거된 오디오-비디오 영상에 의해 변형됨을 논증한 작품이다. 캐프로우에게 이러한 ‘간격의 제거’는 ‘새로운 비장소(non-place)’의 구축과 다름 아니었고, 그는 여러 예술적 방식으로 이를 시도했다.<sup>38)</sup>

시라이트는 전자적인 정보들에 존재하는 ‘새로운 비장소’를 탐구하였다. 탐블리니와 태드락과 달리, 시라이트의 작품 <Capriccio>는 라이브 퍼포먼스를 비디오 영상처리 기술을 이용하여 변형했다. 오토 피네의 <Electronic Light Ballet> 또한 이와 유사하지만 <Capriccio>와 달리, 피네의 작품은 단 두 가지 소스만 사용했다. 하나는 움직이는 빛으로부터 나오는데, 그 빛은 구멍 뚫린 판 뒤에 위치하고 있고 다른 쪽의 카메라가 그 빛의 효과를 기록한다. 다른 소스는 한 소녀의 <Manned Helium Sculpture>라는 제목의 비디오테이프이다. 우주선 승무원 처럼 헬멧을 쓴 소녀는 헬륨이 들어간 튜브 위에서 뛰어 오른다. 피네는 이 모습과 빛의 효과 화면 위에 겹쳐 놓고, 마치 빛의 쇼에서 행해지는 발레처럼 보이게 한다.

<The Medium>의 마지막 작품은 백남준의 <Electronic Opera #1>이다. 이전의 두 작품처럼 라이브 퍼포먼스와 영상처리 비디오가 하나의 테이프에 융합되어 있다. 하지만 백남준 작품만의 특징을 들자면, 시청자에 대한 접근이다. 백남준은 서문을 제공하여 작업을 어떻게 관찰해야하는지 알려준다. 내레이터는 시작 부분에서 ‘이것은 참여 텔레비전’이고, ‘다음 지침을 따라주세요’라고 말한다.

38) John S. Magolies, “TV-The Next Medium”, in: *Art in America*, Vol. 57, No. 5, September/October 1969, p. 51.

이에 따라 백남준은 눈을 완전히 감거나 반쯤 감도록, 혹은 4분의 3을 감거나 3분의 2 정도를 뜨라는 식으로 특정한 순간들을 권한다. 리처드 닉슨의 캠페인 연설 소리는 이런 백남준의 지시를 방해한다.

<The Medium> 프로젝트의 참여 예술가들은 이미 전자 기계 장치 실험의 성과들을 가진 전문가들이었다. 참여한 예술가들은 텔레비전 프로그램용 비디오 테이프를 창조하기 위해 ‘기계와 전자 장치들, 광학기계, 동역학, 멀티미디어’를 사용했다. 진화하고 있는 전자 커뮤니케이션 테크놀로지와 더불어 이들 참여 예술가들이 만든 <The Medium>은 당대 비디오 테크놀로지가 공공 미디어를 통해 그 미적인 잠재성을 인정받는 데 기여하게 된다. 프로듀서 오펜하임은 표준적인 텔레비전 시그널을 조작하거나 혹은 비디오 기계를 사용하여 예술작품을 창조하기 위해 텔레비전 생산 도구들을 빌렸다는 언급은 특별히 따로 하지는 않았다. 그렇지만 그 대신 프로그램 도입부에서 참여자들을 ‘텔레비전을 개인적인 표현 미디어’로 통제하는 예술가들’로 특징짓는다. 그런데 여섯 점의 작품들이 비디오 테크놀로지를 사용했기 때문에, 오펜하임은 <The Medium> 프로그램이 예술형식으로서 ‘텔레비전’과 ‘비디오’ 모두를 위해 의미 있는 기여를 한다고 주장했다.

비디오아트의 장르적 구축의 도입부에서 실천된 이러한 텔레비전 방송의 실험적 정책은, 그들 예술가들의 작품들이 상업 텔레비전 프로듀서들이 과거 10년 동안 했던 것과 어떻게 다른지에 대한 미적 질문으로서 가치 평가될 수 있다. 답을 하기 위해 우리는, 오펜하임의 생각처럼, 과연 그들이 텔레비전을 ‘개인적인 표현 미디어’로서 통제했었는지 다시 질문을 바꿔볼 수 있겠다. 오히려 여섯 명의 참여 예술가들은 여러 종류의 전자 장비들을 사용하고 높은 영상처리 기술력을 발휘하여 비판습적이고 혁신적인 영상을 창조했다. 그렇게 함으로써 예술형식으로서 텔레비전과 비디오가 확장될 수 있었다.

비록 갤러리 콘텍스트에서는 그 형식적 가능성을 드러내지는 않았지만, <The Medium>은 텔레비전과 비디오가 예술형식으로 확장될 수 있음을 확인시켜 준 사례이다. 특히 비디오테이프라는 매체에 기록된 비디오 영상처리와 비디오 퍼포먼스가 언제든지 텔레비전으로 상영될 수 있다는 사실에는 당대의 테크놀로

지와 경제의 발전이 <The Medium>의 본체의 일부임을 밝힌다. 록펠러재단뿐만 아니라 포드재단과 미국의 국가예술기금(NEA)으로부터 받은 기금, 그리고 공공 텔레비전 방송국의 존재가 그것을 뒷받침한다. <The Medium> 이후 1970년대 초까지, 공공 텔레비전 방송국은 이렇게 실험적인 텔레비전 프로그램 제작을 위해서 별도의 기금을 받아 운영하게 된다. 이렇게 비디오를 예술의 한 카테고리로서 역사화하여 장르로 발전시키는 과정에는 공공 텔레비전 방송의 프로그램 생산과 방영 정책 또한 중요한 위치를 점한다.

#### IV. 비디오아트의 담론 형성

##### 1. 대안적 텔레비전 운동과 비디오테크놀로지 원리

갤러리와 공영 텔레비전 방송을 통해 실험텔레비전의 예술적 잠재력을 확인한 예술가들의 실천이 비디오아트의 개념을 이루어가고, 동시에 포터블 비디오카메라의 대중화가 진행되는 과정에서 예술가 개인/집단이 1960년대 후반부터 대안적인 텔레비전 운동을 전개한다. 그들은 기존의 공영 방송국의 우파적 정치성을 우려하고 자신의 사회적 관념을 대중과 공유하기 위한 비판적 담론을 형성하기 위해 노력했다. 그들은 자신의 비판적 활동의 도구로서 비디오 테크놀로지를 사용했다. 따라서 비디오카메라 매뉴얼과 비디오 신상품 소개를 비롯해 이와 관련하는 이론적 논문들을 출판하거나 작품 아카이브 행위를 조직하였다. 이때 대안적인 텔레비전 운동의 담론적 실천을 모으는 기관지 기획도 동반되었다.

이른바 비디오컬렉티브(Video Collective)는 1970년대 초 미국의 비디오아트 전개에서 주요한 동력이었다. 엔트팜(Ant Farm, 1968-1978), 랜드 트루스 서커스(Land Truth Circus, 1968-1972), 콤미데이이션(Commediation, 1968-1969), 레인댄스 코퍼레이션(Raindance Corporation, 1969년 설립) 등의 비디오컬렉티브는 비디오아트의 기술적·경제적 요소에 대한 정보를 수집하고, 사회 변화를 추동한

도구로서 텔레비전과 비디오의 진화를 도모하고 구성원들 상호간의 직간접적 교류를 주도했다.

특히 레인댄스 코퍼레이션의 기관지 『레디컬 소프트웨어(*Radical Software*)』는 1970년부터 1976년까지 콜렉티브의 사상을 형성하고 공유하는 데 기여했다. 『레디컬 소프트웨어』 창간호의 주제는 ‘대안적 텔레비전 운동’이었다. 편집자는 편집자 서문에서, “우리 중 일부는 (...) 자신들 고유의 텔레비전을 이미 소유한 사람들을 한 데 모으고, 다른 사람들이 사회의 변화와 교환의 수단으로서의 관념으로 향하도록 시도하고, 또한 진화하는 테크놀로지 안내서로서 기능할 정보 소스를 위한 생각을 가지고 있다”<sup>39)</sup>고 했다. 여기서 ‘정보 소스’는 사회 변혁을 촉진할 대안적 텔레비전으로서 기능한다.

대안적인 텔레비전 생산의 확장된 형식으로서 ‘게릴라 텔레비전’ 개념이 대두한 건 1971년이였다. 레인댄스 코퍼레이션의 공동 창립자 마이클 챔버그(Michael Chamberg)는 전자 커뮤니케이션의 탈중심화를 주장하는 대안적 텔레비전 네트워크의 지지자이다. 그가 쓴 『게릴라 텔레비전(*Guerrilla Television*)』<sup>40)</sup>은 레인댄스 코퍼레이션을 함께 이끌고 있는 프랭크 질레트(Frank Gillette)와 폴 라이언(Paul Ryan) 등의 생각들까지 함께 담았다. 책의 구성은 이론, 도구, 액티비스트 전략, 네트워킹, 공동체 비디오, 케이블 텔레비전에 관한 실제적 정보로 이루어졌다. 챔버그에게 상업적 텔레비전은 전자 커뮤니케이션 구조를 일차원적이고 제한적이고 중심화하는 실체이다. 따라서 ‘게릴라’ 용어를 사용함으로써 그는 상업적 텔레비전 프로그래밍을 전복할 효과적인 도구를 소개했다. 『레디컬 소프트웨어』처럼, 『게릴라 텔레비전』에서 제공한 커뮤니케이션의 자본주의적 형식에 대한 유익한 해결책은 포터블 비디오카메라와 새로운 커뮤니케이션 시스템(즉, 비관습적인 데이터뱅크, 인공위성, 대안적인 라이프 스타일 등)이었다. 물리적인 전복 시스템 대신, 챔버그는 새로운 ‘비-물리적인 오픈 프로세스 혹은 정보 도구들’을

39) Raindance Corporation, *Radical Software*, No.1(1970). 초대 편집자는 필리스 거셔니(Phyllis Gershuny)와 베릴 코롯(Beryl Korot)였다.

40) Michael Shamberg, *Guerrilla Television*, New York; Holt, Rinehart and Winston, 1971.

주장했다.<sup>41)</sup>

새로운 포터블 비디오카메라와 비디오테이프 레코더가 등장한 1960년대 후반은 대안적인 텔레비전 실천을 위한 비평적 언어가 창안되었고, 옛 형식(텔레비전 방송)은 새로운 형식(다큐멘터리 스타일의 ‘스트리트 테이프’)의 도전을 받았다. 예술가와 이론가들은 비디오 테크놀로지의 문법에 관한 텍스트를 생산해 내면서 비디오아트의 담론 형성에 참여했다. 그 선두에 섰던 1968년 12월호 『미디어와 메소드(*Media and Methods*)』에는 라이언의 글 “Videotape—Thinking About a Medium”<sup>42)</sup>이 실렸다. 이 글은 비디오테이프를 하나의 사회적 미디어로 학술적으로 언급한 최초의 논문이다.<sup>43)</sup>

예술적 미디어, 텔레비전, 비디오가 기술적인 프로세스 그 이상의 의미를 가지고 있음을 처음으로 논한 연구서는 진 영블러드(Gene Youngblood)의 『확장된 시네마(*Expanded Cinema*)』이다.<sup>44)</sup> 영블러드는 예술가, 공공 텔레비전 방송국 프로듀서, 대안적 텔레비전 운동 지지자들이 영상 미디어를 사용하는 다양한 방식들을 조사했다. 영블러드는 비디오 신디사이저 기능이 주로 사용됨으로써 비디오의 독특한 문법이 발전되었다고 주장한다. 그가 예로 든 사례로는 공공 텔레비전 디렉터들(프레드 바지크), 예술가(톰 드윗, 앨런 캐프로우, 레스 레빈, 로렌 시어스 등), 그리고 대안적 텔레비전 운동가(프랭크 질레트, 이러 슈나이더) 등이다.<sup>45)</sup>

비디오 테크놀로지의 0.5인치 비디오테이프에 대한 텍스트도 발표되었다. 뉴욕 대학의 대안미디어센터(Alternative Media Center)의 초대 원장 조지 스톤니(George Stoney)는 “Mirror Machine: Videotape and Cable TV”에서 비디오테이프가 지닌 접근성, 직접성, 그리고 영화 필름에 비해 저렴한 가격의 특성이 ‘더 빠르고 더 싼 수단’이 되게 했다고 보았다.<sup>46)</sup> 그러한 특성은 텔레비전을 ‘액션과

41) *ibid.*

42) Paul Ryan, “Videotape—Thinking About a Medium”, in; *Media and Methods*, Vol. 5, No. 4(December 1968).

43) *Media and Methods*, Vol. 5, No. 40(December 1968).

44) Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, New York; E. P. Dutton, 1970.

45) *ibid.* 물론 라이언의 주장처럼, 비디오 테크놀로지의 문법에 비디오 신다사이징이 유일한 것은 아니었다. Paul Ryan, *op. cit.*, p. 40.

휴식을 위한 자극제'로 전환시켰다. 그런가하면 공동체 액세스 텔레비전에 관심을 가진 사람들에게, 방송 녹화 푸티지와 비디오테이프 재활용은 대중들도 테이프 제작 프로세스에 적극적으로 참여할 수 있게 된 시대 변화를 상징했다.<sup>47)</sup>

1960년대 후반과 1970년대 초반에는 라이언, 스톨니 등에 의해서 비디오 피드백과 비디오테이프의 가능한 응용 범위와 효과에 대한 담론이 이루어졌다. 많은 사람들은 그런 테크놀로지가 새로운 사회-공간적 조건과 경험들을 창조하는 데 이용될 수 있을 것으로 믿었다. 이러한 시대적 분위기는 1973년 『아트캐나다 (*Artscanada*)』의 '비디오아트' 편에서도 확인할 수 있다.<sup>48)</sup> 로버트 안(Robert Arn)은 “The Form and Sense of Video”에서, 다음과 같이 예술형식으로서 비디오의 속성을 다루었다는 점에서 의의가 크다. “비디오는 영화와 텔레비전 방송 모두의 관습을 거부하고, 그것의 전자적 프로세스의 독특한 형식적 필연성을 발견하려고 한다”.<sup>49)</sup>

안은 또 다른 글 “One dot Only: The Space/Time Mechanics of Video”에서 비디오아트 테크닉 두 가지를 논했다. 하나는 피드백(feedback)이고, 다른 하나는 합성(synthesis)이다. 피드백은 ‘순수하게 전자적인 힘의 균형’<sup>50)</sup>이라고 설명한다. 이는 비디오 루프로 알려진 프로세스와 같다. 한편, 이미지 합성은 ‘비디오카메라와 디스플레이에 작용하는 기본적인 전자적 힘들을 조합함으로써 이루어지는 것’이다.

이렇게 비디오 테크놀로지에 대한 미적 관심이 증대되기 시작한 1960년대 후반부터 포터블 비디오 장치의 문화운동적 기능과 공공 텔레비전 방송 프로그래밍을 둘러싼 비평적 언어가 생산되었다. 대안적 텔레비전 운동과 게릴라 텔레비전, 그리고 비디오의 기술 원리에 대한 텍스트들은 ‘비디오아트’라는 신조어를 이루는 데

46) George C. Stoney, “Mirror Machine: Videotape and Cable TV”, in: *Signal and Sound*, Vol. 41, No. 1, Winter 1971/72, p. 9.

47) *ibid.*

48) The Editorial in “The Issue of Video Art”, in: *Artscanada*, Vol. 30, No. 4, October 1973.

49) Robert Arn, “The Form and Sense of Video”, in: *Artscanada*, Vol. 30, No. 4, October 1973, p. 15.

50) Robert Arn, “One Dot Only: The Space/Time Mechanics of Video”, *ibid.*, p. 21.

연루되는 다양한 기관과 전문가들의 관점을 표출할 수 있었다. 동시에 다음 세대에 급증하는 비디오아트 실천을 대상으로 하는 예술가, 학자, 큐레이터의 미술사적 접근의 토대가 되었다.

## 2. 예술장르로서 비디오아트, 그 처음의 역사

1970년대 초에 들어서면서 비디오아트는 하나의 장르로서 연구되기 시작했다. 즉 비디오 테크놀로지의 예술적 실천이 범주화되었고, 그 요소 각각의 동시대적 위상이 기술되었다. 이러한 움직임의 초기를 대표하는 필자로 브루스 커츠(Bruce Kurtz), 그레고리 배트콕(Gregory Battcock), 데이비드 앤틴(David Antin)을 꼽을 수 있다. 커츠의 “Video Is Being Invented”<sup>51)</sup>은 1972년에 로버트 드 헤빌랜드가 쓴 편집자 서문 “Television Has Not Been Invented Yet”<sup>52)</sup>에 기반을 두었다. 커츠는 비디오아트를 텔레비전 모니터로 볼 수 있는 비디오테이프, 예술로서 비디오 환경, 비디오테이프로 만들어진 다큐멘터리 등으로 목록화했다. 배트콕은 “Explorations in Video”에서, “비디오의 동역학, 미학, 프로세스에 대한 다양한 탐험은 (...) 새로운 비디오 ‘장르’의 구축에 다다르게 할 것이다”<sup>53)</sup>라고 주장했다.

커츠와 배트콕 모두 당대에 활발하게 벌어지고 있는 비디오아트 실천들을 세분화긴 했지만, 배트콕은 비디오의 영역이 좀 더 많은 장르로 나누어질 수 있음을 인식했다.<sup>54)</sup> 그의 이러한 장르 혹은 영역에 대한 개념은 비디오의 특성을 탐구하는 연구자들에게 이론적 모티프가 되었다. 특히 앤틴의 경우, 비디오아트라는 용어의 의미를 확정하는 것에 회의적이었다. “Video: The Distinctive Features of the Medium”이라는 제목의 글에서 이렇게 주장했다.

51) Bruce Kurtz, “Video is Being Invented”, in: *Arts Magazine*, Vol. 47, December/January 1972-1973, pp. 37-44.

52) Robert de Havilland(ed.), “Designing for TV”, in: *Print*, Vol. 26, No. 1, January/February 1972.

53) Gregory Battcock, “Explorations in Video”, in: *Art and Artists*, Vol. 7, February 1973, p. 22.

54) *ibid.*

“비디오아트. 그 명칭은 애매하다. 그렇지만 좋은 명칭이다. 모든 질문들에 개방되어 있고, 어쨌든 그것들을 묻는다. 이것은 예술형식인가, 새로운 장르인가? (...) 특별한 재능을 지닌 사람들(예술가, 그들의 작품들은 우선적으로 이른바 ‘예술계’에서 전시된다)에 의해 만들어진 비디오는 ‘예술가의 비디오’인가?”<sup>55)</sup> 사실상 비디오아트 담론에서 비디오아트 자체의 정의는 테크놀로지의 진보에 따라, 혁신적인 응용 혹은 서로 다른 기관들의 접근에 따라 고정되지 않은 채 남아있기 때문에, 앤틴의 이런 물음이 놀랍지는 않다. 앤틴은 비디오의 영역이 발전 ‘도중’이라고 인식했다. 따라서 비디오아트 용어를 직접적으로 언급하기보다는, 예술가 비디오의 특성과 예술형식으로서 비디오의 차별화된 성질을 논한다.

우선, 앤틴은 논문의 첫 번째 섹션에서 커뮤니케이션 이론과 마셜 매클루언식 미디어 이론으로부터 영향을 받은 비디오 액티비즘에 대해 언급했다. 그리고 두 번째 섹션에서는 예술적 비디오의 독특함을 분석했다. 그는 예술가들이 상업적 텔레비전 프로그래밍과는 구별되는 작품을 창작하기 위해 비디오만의 속성을 탐구하고 있다고 주장했다. 그러한 속성들은 대체로 지루하거나 길다는 것인데, 그것은 회화나 조각이 아닌 상업적 텔레비전 프로그래밍과 그것의 시대적 표준과의 비교에서 만들어지는 가치 판단이라고 할 수 있다.<sup>56)</sup> 즉 산업 자체의 사회적·경제적 본질에 기반을 둔다는 것이다. 지루하거나 긴 속성들은 예술적 비디오 고유의 것이고, 소비자용 비디오와 0.5인치 비디오테이프 테크놀로지에 의해 생산된 것이라 할 수 있다.

앤틴처럼, 예술가 비디오의 특별함을 별도로 논하는 데 관심을 둔 이론가는 제프 퍼로니(Jeff Perrone)이다. 그는 “The Ins and Outs of Video”을 통해, 당대의 비디오 편집 기술로 만들어진 영상에서는 이음매 없는 텔레비전 영상의 환영이 눈에 띄는 편집에 의해 방해 받고 있고, 텔레비전 언어에 대한 일반적 이해가 도전 받는다고 주장하였다. 그런데 앤틴과 달리, 퍼로니는 예술가 비디오가 그것의

55) David Antin, “Video: The Distinctive Features of the Medium”, *Video Art*, Ira Schneider and Beryl Korot(ed.), New York; Harcourt Brace Jovanovich, 1976, p. 174.

56) *ibid.*, p. 178.

개별적이고 본질적인 성질들을 즉각적으로 규정할 필요에 직면하고 있다고 보고, 마치 케이지와 그린버그를 양쪽 날개에 둔 듯이, “비디오는 자기의식적 정의를 행하는 길에서 출발했다”고 주장했다.<sup>57)</sup>

비디오에 내재해 있는 속성들을 탐구(피로니는 이 과정을 그린버그적 형식주의와 연결한다)하는 예술가들은, 그렇게 함으로써, 비디오아트를 하나의 장르로서 발전시켰다. 그 속성들에는 낮은 화질, 투박한 편집, 입자가 거칠게 드러나는 클로즈업과 피드백, 어설픈 대조의 비례 등이 포함된다. 이런 것들은 오히려 예술가들로 하여금 자신들만의 독창적 작품을 만들게 해주고, 이론가들에게는 중요한 차별점을 찾아 기술하도록 돕는 역할을 했다.

이와 관련하여, 프라이스의 텍스트 “Video Art: A Medium Discovering Itself”는 의미 있는 자료가 될 수 있다. 그에게 비디오는 영화도 아니고 관습적인 텔레비전도 아니고, 예술가의 손에서 가장 잘 작동하는 텔레비전 장비이다.<sup>58)</sup> 비디오가 지닌 표현적 잠재력을 극대화하고 비디오의 내적 속성을 탐구하는 것에 덧붙여, 예술가들은 “그 미디엄이 가장 잘한 것이 무엇인지를 정확하게 규정하려고 하고 (...) 비디오가 예술로서 가치 있음을 증명하는 ‘제2세대’ 테이프와 퍼포먼스를 생산하는 실험 그 이상의 연구를 수행한다”.<sup>59)</sup>

그러다 1970년대 후반에 이르러 예술형식으로서 비디오의 적법성은 더 이상 토론의 주제가 못되었다. 예술가, 큐레이터, 이론가들은 ‘비디오아트’의 역사와 더 넓은 기반의 발전에 대해 논하였다. 대표적인 인물들을 꼽자면 바바라 런던(Barbara London), 존 헨하르트(John Hanhardt), 폴 라이언(Paul Ryan), 크리스틴 탬블린(Christine Tamblyn), 로레인 지페이(Lorraine Zippay) 등이다. 이들은 비디오 아트에 관한 역사적 퍼스펙티브를 가졌었고, 이들에 의해 비디오아트가 미술사의 일부로서 기술되기 시작했다고 해도 과언이 아니다.

57) Jeff Perrone, “The Ins and Outs of Video”, in: *Artforum*, Vol. 14, No. 10, June 1976, p. 53.

58) Jonathon Price, “Video Art: A Medium Discovering Itself”, in: *Artnews*, Vol. 76, No. 1, January 1977, p. 41.

59) *ibid.*

바바라 런던은 자신의 논문 “Independent Video: the First Fifteen Years”에서 하나의 예술적 미디어로서 비디오의 전개를 관찰한 바 있다. 그녀는 ‘1970년대에 비디오 행위의 본질이 변화’했음을 인식하고, ‘비디오아트’라는 용어가 부적절하고 불충분한 기표였다고 판단하였다.<sup>60)</sup> 또한 바바라 런던은 최초의 15년간, 즉 1965년부터 1980년 동안의 기술적 발전, 제도적 기여, 주목할 만한 전시 등을 여러 관점에서 서술함으로써 예술형식으로서 비디오의 최초의 역사 가운데 하나를 제공하였다.

미술관 큐레이터 헨하르트도 비디오아트의 역사를 언급하기 시작했다. 그의 1982년 논문 “Video/Television: Expanded Forms”은 바바라 런던과 다른 관점을 취하면서, 비디오아트의 등장과 ‘확장된, 멀티-미디어 형식들’<sup>61)</sup>로의 전개에 초점을 맞추었다. ‘확장된 예술형식’ 개념은 이미 1970년에 영블러드가 실험텔레비전과 비디오 예술작품들이 영화적 실천들을 확장한다는 취지로 사용한 바 있고, 1973년에 배트콕은 다양한 비디오 행위들이 ‘영화/비디오의 확장 영역’<sup>62)</sup>에 이르렀다는 표현을 쓴 바 있다. 헨하르트의 그런 담론 영역의 이론화는 하나의 카테고리로서 비디오아트의 개념화를 문제시켰으며, 확장된 예술형식으로서 텔레비전과 비디오에 관한 사유를 위해 좀 더 적절한 분류 구조를 제공할 수 있었다.

1980년대 동안에는 예술가와 큐레이터 등이 그렇게 확장된 예술형식 일부를 비디오아트 ‘장르’로 규정지었다. 호킹은 1982년에 영상처리 비디오를 비디오아트 장르로 정의했고<sup>63)</sup>, 1년 뒤에 루신다 펄롱(Lucinda Furlong)은 예술형식으로서 영상처리 비디오의 발전에 대해 사례 중심으로 연구했다.<sup>64)</sup> 이러한 연구는 이후

60) Barbara London, “Independent Video: the First Fifteen Years”, in: *Artforum*, Vol. 19, No. 9, September 1980, p. 39.

61) John G. Hanhardt, “Video/Television: Expanded Forms”, in: *Video* 80, No. 5, 1982, p. 44, p. 46. 이 논문과 함께 헨하르트의 다음 글도 참고 바람. “Video Art: Expanded Forms, Notes Towards a History”, *Het Luminieuze Beeld. The Luminous Image*, Dorine Mignot(ed.), Amsterdam: Stedelijk Museum, 1984.

62) Gregory Battcock, *op. cit.*, p. 22.

63) Sherry Miller, “Electronic Video Image Processing: Notes toward a Definition”, in: *Exposure*, Vol. 21, No. 1, 1983, p. 22.

64) Lucinda Furlong, “Notes toward a History of Image-processed Video: Eric Siegel,

필롱의 1985년 논문 “Tracking Video Art: ‘Image Processing’ as s Genre”의 기초가 되었으며, 『아트 저널(*Art Journal*)』의 첫 번째 비디오아트 특집 “Video: The Reflexive Medium”에도 실렸다. 당시 편집은 새러 혼바커(Sara Hornbacher)가 맡았는데, 바바라 런던의 논문을 ‘비디오아트의 간략사의 범위를 제공하면서도, 특정한 이론적 이슈들을 고립시키는’<sup>65)</sup> 방식일 수 있다고 평가했다. 그 이유는 런던의 역사화 방식인 총체화의(totalizing) 원칙에 근거하지 않기 때문이었다.

## V. 나오며

‘총체화의 원칙에 근거하지 않고’ 비디오아트를 역사화한다는 것은 과거에도 지금도 역사가들을 위한 하나의 도전이다. 마더 로슬러(Martha Rosler)의 견해를 빌리자면, 비디오의 과거는 사실상 역사와 신화 모두를 배경으로 한다.<sup>66)</sup> 본 논문에서 여러 경로를 통해 고찰하여 확인하였듯이, 갤러리카나 미술관에 의한 비디오아트의 제도화는 신화에 기반한 관점보다 훨씬 풍부한 역사를 보여주고 있다. 뿐만 아니라 비디오를 형식으로 하는 예술적 실천들을 향한 이론적 접근과 그 결과물로서의 텍스트는 장르로서의 비디오아트 형성에 결정적인 기여를 한 증거들이다. 이에 본 논문은 이러한 움직임들이 비디오아트의 재역사화 과정에서 필요한 분석들의 주요한 상수로 설정되어야 한다고 주장한다.

본 논문의 목적은 비디오아트를 정의하는 데 있지 않다. 지속적인 영상 테크놀로지의 발전은 비디오아트를 어떤 고정된 정체성으로 서술하기 어렵게 만들고 있다. 미디엄으로서 비디오의 유연성은 이후 20세기 후반 동안 계속되고

---

Stephen Beck, Dan Sandin, Steve Rutt, Bill and Louise Etra”, in: *Afterimage*, Vol. 11, No. 1-2, 1983, pp. 35-38.

65) Sara Hornbacher(ed.), “Video: the Reflexive Medium”, in: *Art Journal*, Vol. 45, No. 3, Autumn 1985.

66) Martha Rosler, “Video: Shedding the Utopian Moment”, in: *Block*, No. 11, 1985/1986, p. 42.

있음을 직시할 필요가 있다. 따라서 본 논문은 비디오아트를 정의하는 것 보다는 우선 그것의 발전 과정을 재맥락화 하였고, 비디오아트의 표준적인 역사서술에서 누락되었거나 외면되었던 역사적 사실과 사건들에 다시 의미있는 생명을 부여하고자 했다.

텔레비전 프로듀서인 존 와이어는 1988년에 쓴 글에서 이런 주장을 한 바 있다. “비디오의 전체 역사와의 비평적 연구는 (...) 비참하게도 거의 없고, 만일 우리가 비디오의 업적과 잠재력을 충분히 이해하고 인정한다면 더욱 많은 논문과 분석이 긴급히 필요하다”.<sup>67)</sup> 와이어의 생각은 본 논문의 연구에 하나의 울림이 되었다. 이제 본 논문에서 시도한 비디오아트의 역사와의 비평적 연루가 생산적인 것이 되기 위해서는 비디오아트의 개념들을 다루었던 이질적인 실천들과 다양한 제도적 입장들에 대한 조사가 불가피하다는 점을 인식해야 한다.

본 논문에서는 비디오아트의 재역사화를 위해 실험텔레비전과 비디오를 하나의 이질적인 예술형식으로 사유할 개념적인 프레임 몇 가지를 제시해 보았다. 비디오아트의 ‘관습적인’ 역사와는 다른 접근이 가능하고 그에 대한 의지가 있다면, 텔레비전과 비디오 실천의 미적 영역을 확장시키는 데 기여한 사회제도적 장치에 대한 검토를 고려해야 한다. 텔레비전 방송국의 스튜디오와 그에 대한 각종 기금들, 갤러리와 미술관, 대안적인 문화운동 조직, 텍스트의 출판 등의 역사적 사건들은 비디오아트의 예술적 전개뿐만 아니라 비디오아트의 역사화 행위 자체를 비교 규명할 수 있는 소스라 할 수 있다.

오늘날 미디어와 새로운 디지털 예술형식의 등장은 비디오아트 연구 영역의 다원적 성격을 변화시키고 있다. 비디오아트의 역사화 서술이 처음 등장했던 1980년대와 달리, 이제 우리는 이질적인 예술 실천들을 관찰할 수 있는 좀 더 적합한 개념과 이론의 도구들을 가지고 있다. 이는 비디오아트의 역사를 규정적인 것으로 생산하거나 이해하기 쉬운 것으로 포장하기 위함이 아니다. 그보다는 실험텔레비전에서 비디오 테크놀로지로 이어져 오늘날 미디어아트에 이르는 탈중심적

67) John Wyver, “Video Art Television”, in: *Sight and Sound*, Vol. 57, No. 2, Spring 1988, p. 121.

영역의 사유와 행위의 이질성을 제고(提高)하자는 데 있다.

---

\* 논문투고일: 2014년 1월 13일 / 심사기간: 2014년 1월 13일-1월 25일 / 최종게재확정일:  
2014년 1월 28일.

## 참고문헌

- Armes, Roy, *On Video*, New York; Routledge, 1988.
- Battcock, Gregory, “Explorations in Video”, in; *Art and Artists*, Vol. 7, February 1973.
- Cray, John, *Action Art*, Westport, CT; Greenwood Press, 1993.
- Hanhardt, John G., *The World of Nam June Paik*, New York; Guggenheim Museum Publications, 2000.
- \_\_\_\_\_, “Video/Television: Expanded Forms”, in; *Video* 80, No.5, 1982.
- Krauss, Rosalind, *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of Post-Medium Condition*, New York; Thames & Hudson, 1999.
- Kurtz, Bruce, “Video is Being Invented”, in; *Arts Magazine*, Vol. 47, December/January 1972-1973.
- London, Barbara, “Independent Video: the First Fifteen Years”, in; *Artforum*, Vol. 19, No. 9, September 1980.
- \_\_\_\_\_, “Video in the Museum of Modern Art”, *The New Television: A Public/Private Art*, by Douglas Davis and Allison Simmons(eds.), Cambridge, Mass; The MIT Press, 1977.
- Price, Jonathon, “Video Art: A Medium Discovering Itself”, in; *Artnews*, Vol. 76, No.1, January 1977.
- Rosler, Martha, “Video: Shedding the Utopian Moment”, in; *Block*, No. 11, 1985/1986.
- Ryan, Paul, “Videotape-Thinking About a Medium”, in; *Media and Methods*, Vol. 5, No. 4, December 1968.
- Shamberg, Michael, *Guerrilla Television*, New York; Holt, Rinehart and Winston, 1971.
- Spigel, Lynn, *TV by Design: Modern Art and the Rise of Network Television*,

- Chicago; The University of Chicago Press, 2008.
- Tamblyn, Christine, “Image Processing in Chicago Video Art, 1970-1980”, in;  
*Leonardo*, Vol. 21, No. 3, 1991.
- Tomkins, Calvin, “Video Visionary”, *The Scene: Reports on Post-Modern Art*,  
New York; Viking Press, 1976.
- Vostell, Wolf, *Dé-coll/age Happenings*, Laura P. Williams(trans.), New York;  
Something Else Press, 1966.
- Wyver, John, “Video Art Television”, in; *Sight and Sound*, Vol. 57, No. 2,  
Spring 1988.
- Youngblood, Gene, *Expanded Cinema*, New York; E. P. Dutton, 1970.
- Rush, Michael, *New Media in Late 20th-Century Art*, 심철웅 역, 『뉴미디어아트』,  
시공사, 2003.
- 백남준아트센터 총체미디어연구소, 『백남준의 귀환』, 백남준아트센터, 2010.
- 임산, 『청년, 백남준: 초기 예술의 융합 미학』, 마로니에북스, 2012.

## 국문 초록

본 논문은 비디오아트의 재역사화를 위해 실험텔레비전과 비디오를 하나의 이질적인 예술형식으로 사유할 개념적인 프레임 몇 가지를 제시한다. 왜냐하면 비디오아트의 역사와의 비평적 연루가 생산적인 것이 되기 위해서는 비디오아트의 개념들을 다루었던 여러 실천들과 다양한 제도적 입장들에 대한 조사가 불가피하기 때문이다. 따라서 본 논문은 예술장르로서 비디오아트의 역사를 재역사화하는 방식에 대한 하나의 제언의 성격을 가진다.

비디오의 과거를 다루는 역사적 해명에는 불일치가 존재한다. 다채로운 실천들의 역사에서 기능해 온 여러 유형의 예술적 사건들에 대한 선형적 접근은 그러한 ‘불일치’의 생산성을 억누를 뿐이다. 따라서 필자는 비디오아트의 역사를 실험텔레비전과 비디오 테크놀로지를 중심으로 재구성하여, 그런 과정을 거치며 이루어진 다층적인 영역이 탈중심적이고 이질적인 역사화의 창의성을 담보할 수 있음을 논증하고자 하였다.

논문은 크게 세 부분으로 구성된다. 제Ⅱ장에서는 비디오아트의 역사를 다룰 때 흔히들 그 출발점으로 삼는 두 가지 계기들을 두고, 그 역사적 의의와 맥락을 다시 살펴보았다. 제Ⅲ장에서는 ‘비디오아트’ 개념이 등장하고 작동한 방식을, 특히 비디오아트가 전시기획적 범주로서 유효한 위상을 차지하고 갤러리와 미술관을 통해 그 전시적 가치를 세우는 과정을 분석하였다. 아울러 대안적이고 실험적인 텔레비전 운동에 참여함으로써 비디오 테크놀로지를 미적 담론의 장으로 끌어 들인 공공 텔레비전 방송국 프로그래밍의 사례를 함께 알아보고 사회-경제적 배경과 예술적 실천을 연관지어 보았다. 제Ⅳ장에서는 텔레비전과 비디오 테크놀로지를 사용하는 전자적 예술형식에 대한 사유의 폭을 확장하는 데 기여한 예술 이론적 성과들을 비교 예시하고, 그들 사이에서 이루어진 상호적 영향력에 초점을 두었다.

이러한 논의 과정을 통해서 본 논문은 비디오아트의 ‘관습적인’ 역사와는 다른 접근이 가능함을 발견하고, 텔레비전과 비디오의 미적 영역을 확장시키는 데

기여한 사회제도적 장치에 대한 검토를 고려하는 역사적 연구의 필요성을 주장한다. 텔레비전 방송국의 스튜디오와 그에 대한 각종 기금들, 갤러리와 미술관, 대안적인 문화운동 조직, 텍스트의 출판 등의 역사적 사건들은 비디오아트의 예술적 전개뿐만 아니라 비디오아트의 역사화 행위 자체를 비교 규명할 수 있는 소스라 할 수 있다.

오늘날 미디어와 새로운 디지털 예술형식의 등장은 비디오아트 연구 영역의 다원적 성격을 변화시키고 있다. 비디오아트의 역사화 서술이 처음 등장했던 1980년대와 달리, 이제 우리는 이질적인 예술 실천들을 관찰할 수 있는 좀 더 적합한 개념과 이론의 도구들을 가지고 있다. 이는 비디오아트의 역사를 규정적인 것으로 생산하거나 이해하기 쉬운 것으로 포장하기 위함이 아니다. 그보다는 실험텔레비전에서 비디오 테크놀로지로 이어져 오늘날 미디어아트에 이르는 탈중심적 영역의 사유와 행위의 이질성을 제고(提高)하자는 데 있다.

### 핵심어

비디오아트, 백남준, 소니 포터팩, 볼프 포스텔, 실험텔레비전

## ABSTRACT

### **Rehistoricizing Video Art** : Focused on Exhibitions and Discourses

Shan Lim\*

This paper proposes a few conceptual frameworks for the process of rehistoricizing video art, which identify video as an art form that differs from experimental television. A critical examination about how video art emerged over time warrants further consideration regarding the movements and various positions towards arts practice and policy. Therefore, this paper adds to the calling for rehistoricizing video art as an art genre.

Some may argue that there have been inconsistent narratives about the history of video art. Equally convincing, however, is the authentic history of art movements that unfolds stories about different forms of art. A linear approach to examine the history simply interferes with the ‘inconsistent’ process of creativity and limits the opportunity for growth. That said, I intend to reorganize the history of video art with experiment television and video technology as primary elements —this process will shape the multilayered world of video art— and to substantiate an argument that such efforts can help ensure that rehistoricizing, often decentralized and diverse, is good for

---

\* Professor, Dongduk Women’s University

This work was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korean Government[NRF-2011-35C-A00277].

creativity.

This paper presents three key chapters. In chapter 2, two special events commonly mentioned in the history as for the beginning of video art are examined with regard to the context and their historical implications. Chapter 3 will discuss the ways about how the concept of video art came to birth and became operational: video art became a major player in curatorial practice and established a valuable footing in exhibitions of galleries and museums. In addition, the chapter examines the case of public broadcasting programming, which invited video technology for public discourse on aesthetics. This engaged video technology with the alternative and experimental television movement and helped to illustrate how art movements reflect socio-economic trends. Chapter 4 takes a look at a few art theories and their contributions to the academic efforts in order to understand electronic art forms with the use of television and video technology. In doing so, the theories are compared and further analyzed with a focus on the ways they informed and influenced each other whilst comprising an interconnected body of literature.

After all, this paper presents a view that video art has a room for a different approach —as opposed to the traditional approach— towards the historical examination of societal policy and practice that contributed to expanding the aesthetic boundaries of television and video. An examination of supporting funds for television broadcasting studios, publishing venues for video art, and other apparatus of video art, such as galleries/museums and the organizations of alternative cultural movements, can inform not only the development of video art but also the historicizing of video art itself.

Today's mass media and new digital art forms are changing the ways we study video art. It was the 1980s that historical narratives about video art just emerged. Now, the field is better informed about how to examine diverse

art movements with more appropriate concepts and theories than the past. This is not meant to suggest that the history of video art be normalized, or that its complexity be glossed over. In light of experimental television, video technology, and today's media art, rather, this paper intends to support the decentralized diversity in our artistic thinking and behaviour.

**Key Words**

Video Art, Nam June Paik, Sony Portapak, Wolf Vostell, Experimental TV

