

이 주 은 교수지도
석사학위 청구논문

승고의 개념을 통해 본
빌 비올라의 작품 연구

2013

성신여자대학교 대학원
미술사학과
최 미 령

송고의 개념을 통해 본
빌 비올라의 작품 연구

이 주 은 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2013년 6월

성신여자대학교 대학원

미술사학과

최 미 령

인 준 서

최미령의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

성신여자대학교 대학원

목차

논문개요

| | |
|--|----|
| I. 서론 | 1 |
| 1. 연구의 목적..... | 1 |
| 2. 연구의 방법..... | 3 |
| II. 숭고 개념의 전개와 양상 | 5 |
| 1. 롱기누스의 숭고 개념..... | 5 |
| 2. 18세기의 숭고 개념..... | 6 |
| 1) 버크의 숭고 개념..... | 7 |
| 2) 칸트의 숭고 개념..... | 10 |
| 3. 포스트모더니즘과 숭고..... | 15 |
| 1) 리오타르 숭고의 이론적 전개..... | 16 |
| 2) 미디어와 숭고..... | 19 |
| III. 빌 비올라의 예술관과 미디어 작품의 특징 | 22 |
| 1. 유한성을 통한 무한성의 표현..... | 25 |
| 2. 공포의 불명료한 제시..... | 28 |

| | |
|-----------------------------------|----|
| IV. 송고의 관점에서 분석한 비올라의 미디어 작품..... | 33 |
| 1. 공간을 통한 송고의 체험..... | 33 |
| 1) 무한의 공간..... | 33 |
| 2) 어둠의 공간..... | 35 |
| 3) 체험의 공간..... | 38 |
| 4) 성찰의 공간..... | 41 |
| 2. 시간을 통한 송고의 체험..... | 46 |
| 1) 침묵의 시간..... | 46 |
| 2) 편집된 시간..... | 47 |
| 3) 확장된 시간..... | 51 |
| 4) 간극의 시간..... | 53 |
| V. 결론..... | 57 |

참고문헌

도판목록

도 판

ABSTRACT

논문 개요

미국의 미디어 아티스트 빌 비올라(Bill Viola, 1951-)의 작품은 기술과 예술, 과학과 인문의 경계에서 교묘히 줄타기를 하듯 스며들어 미술계의 찬사를 받고 있다. 그 무엇보다도, 표현할 수 없는 것과의 마주침은 그의 개방성에 근거한 것으로 관객으로 하여금 깊은 심적 감응을 주고 있다. 본 논문은 그의 작품에서 논의의 중심이 되는 개념을 송고로 파악하고 이를 중심으로 고찰해 보고자 한다. 먼저 송고의 의미를 파악하고자 고대에서 현대에 이르기까지 전개되어온 개념을 되짚어 보았다. 송고는 근본적으로 불명료하거나 불투명한 것으로 특징지으며 인간의 심의에서 그 의미를 찾은 18세기에서부터 이어져 표현할 수 없는 것을 표현 하려는 아방가르드 예술에까지 적용된다. 비올라의 작품은 정신적이며 지극히 추상적인 세계에 의존한다. 그의 작품에 반영된 송고의 의미는 죽음이라는 인간의 유한성과 불명료한 사건을 통해오는 충격에 의해 나타나고 있다. 나아가 비올라는 관객으로 하여금 그들의 지각과 심리 그리고 신체적 경험에 의해 열린 상태의 송고의 체험을 가능하게 하고 있다. 여기에서 필수적인 요소로 작용하는 공간과 시간은 그의 예술관과 더불어 비디오라는 매체의 사용을 통해 새로운 패러다임을 제시하고 있다. 비올라의 작품에 있어 공간과 시간은 매우 중요한 요소로 그것은 물리적인 것을 넘어서 사고의 확장에 의한 무한한 사유가 유발되는 공간이자 시간인 것이다. 그의 작업에 있어 공간은 송고의 체험이 가능한 곳으로, 한마디로 말하자면 어둠을 수반한 체험 가능한 공간이다. 그곳은 관객의 감정뿐 아니라 신체의 경험이 반영된 곳으로, 체험이 끝났을 때

종합된 심상으로 작품을 통한 승고를 느낄 수 있는 곳이다. 이처럼 비올라의 작품 속 공간은 관객에게 장소감을 주는 정신적인 공간으로 성찰의 공간이기도 하다. 비올라는 시간을 비결정적인 것으로 인지하며, 침묵이라는 절제의 시간을 통한 강렬한 내면의 소리에 집중할 것을 원하였다. 그는 불연속적인 내용과 어긋난 시간으로 논리를 뒤엎는 사건 전개를 통해 기다림에 가치를 부여하며 불안감을 암시하였다. 또한 슬로우 모션으로 시간을 늘리는 작업을 통해 정상적인 시간구조의 트랙을 상실하면서 겪는 현재의 순간의 포착을 강조하였다.

비올라의 작품을 연구한 결과 승고는 그의 작품을 이해하는데 있어 결정적인 요소이다. 그는 승고를 불명료하고 무한한 것, 그리고 현재에 입각한 것으로 간주하고 있는데 이것은 아방가르드 예술에서 볼 수 있는 특징이기도 하다. 여기에 작가는 표현 방법에 있어 인간의 신체가 감지하는 감각적인 면까지도 포함시키며 공간과 시간의 결합을 선보이고 있다. 이는 현 시대의 감성을 소유하고 그것을 독창적인 방식으로 나타냄과 동시에 전시대의 철학과 개인의 실험정신을 반영한 독창적인 작업의 결과라고 볼 수 있다.

I. 서론

1. 연구의 목적

본 논문은 빌 비올라(Bill Viola, 1951-)의 작품에 나타난 숭고개념에 관한 연구이다. 작가는 본격적인 작품 활동에 들어간 1970년대 중반 이후부터 지금까지 인간과 영적인 것에 관한 질문을 끊임없이 던지며 숭고의 개념을 집목시킨 예술관을 선보였다.

예술은 인간의 정서가 포함된 창조 활동의 산물이며 예술품을 대하는 감정은 사람에 따라 매우 자유롭고 다양할 것이다. 이러한 여러 심미적 경험 가운데 영원하고 절대적인 것에 대한 감동이 있는데 바로 숭고의 감정이다. 숭고론이 독립적인 개념으로 성립한 것은 롱기누스(Longinus)에 의해서인데 그는 숭고를 매우 고매한 진실이 전달되는 정신이라 말하고 있다. 이후 숭고는 오랫동안 서구미학의 중심이었던 미에 종속되었다가, 근대의 사상가 에드먼드 버크(Edmund Burke)에 의해 개념이 명료해진다. 그는 숭고를 근본적으로 불명료하거나 불투명한 것으로 특징지으며, 저서 『숭고와 아름다움의 이념의 기원에 대한 철학적 탐구 (A Philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and Beautiful)』 (1757)¹⁾에서 숭고의 감성을 일으키는 대상과 인간의 심리적, 생리적 상태를 고찰한다. 이어 임마누엘 칸트(Immanuel Kant)는 1790년 출간된 『판단력 비판(Critique of Judgement)』²⁾을 통해 대자연의 압도적 위력이 불러일으키는 공포를 경외

1) 에드먼드 버크, 『숭고와 아름다움의 이념의 기원에 대한 철학적 탐구』, 김동훈 옮김, 서울: 마티, 2006.

의 감정과 연결시키며 숭고에 대해 논의한다.

오늘날 현대예술은 이성중심주의 문화에 대한 근본적인 불신과 반감으로 규칙과 관례를 허물어버리는 실험정신에 입각한 혁신을 시도하고 있다. 그리고 현대예술에서 확인되는 현상은 숭고가 논의의 중심이 되고 있다는 것이다. 장 프랑수아 리오타르 (Jean François Lyotard)는 『포스트모던의 조건 (Condition of Postmodern)』 (1979)³⁾을 통해 칸트의 비형식 및 형식의 부재를 바탕으로 사유에 의해서는 파악될 수 없는 비규정적인 것이 ‘지금’ 발생하고 있다 말하며 시간이라는 요소를 통한 사건성을 도입한다. 이처럼 숭고라는 개념은 고대 그리스 시대부터 전개되어 내려온 것으로, 답습과 변경을 통해 우리 시대의 감성으로서 포스트모더니즘과 해체론에 이르러 다시 전성기를 맞이한다.

숭고에 얽힌 질문을 던지는 미디어 아티스트 빌 비올라의 예술적 근간은 자연, 인간의 탄생, 삶, 의식, 죽음 등으로 대변될 수 있다. 그는 서구의 기독교는 물론 노장사상, 수피즘(Sufism), 선(Zen) 신비주의의 영향뿐 아니라 소우주와 대우주에 대한 관심을 갖는데 이러한 특징은 비올라 자신의 미학을 구축하는 토대가 된다. 본 논문에서는 비올라의 작품이 이와 같이 정신적이며 지극히 추상적인 정신세계에 의존한다고 설정하고, 죽음이라는 인간의 유한성과 불명료한 사건을 통해오는 충격을 바탕으로 숭고의 의미를 논할 것이다. 더 구체적으로 공간과 시간의 개념으로 나누어 그의 작품을 분석하고자한다. 그의 숭고는 표현할 수 없는 인간의 인식을 넘어선 것을 체험하는 것으로 나타나지만 그 형식은 일관적이다. 비올라는 70년대 이후 비디오가 가지고 있는 기술을 연마하며 멀티미디어(multimedia)형식을 통해 단순한 시각적 경험만 아니라 기술적 매개가 어우러진 여러 특수효과를 통

2) 임마누엘 칸트, 『판단력 비판』, 백종현 옮김, 서울: 아카넷, 2009.

3) 장 프랑수아 리오타르, 『포스트 모던의 조건』, 유경완 외 옮김, 서울: 민음사, 1993.

해 송고의 개념을 실험하였다.

본 논문은 미디어 예술을 송고의 시각에서 바라봄으로써 전통과 현시대의 송고를 하나의 흐름으로 연결을 시도하였다는 점에서 그 의의를 찾을 수 있다. 그의 작품에서 논의의 중심이 되는 개념을 송고로 파악하고 작가가 송고를 어떻게 새롭게 해석하고 표현하고 있는지 대표적인 예술작품을 분석해 봄으로써 그 의미를 구체적으로 밝혀보고자 한다.

2. 연구의 방법

본 연구가 대상으로 삼은 작품은 1980년부터 2010년까지의 작품으로 다음과 같은 연구 절차를 밟고자 한다. 본 논문은 먼저 비올라의 작품에 나타난 송고의 의미를 분석해보고자 칸트의 『판단력 비판』, 버크의 『송고와 아름다움의 이념의 기원에 관한 철학적 탐구』 그리고 리오타르의 저서 『포스트모던의 조건』을 중심으로 송고의 이론적 전개를 통한 특징들을 검토하였다. 두번째, 빌 비올라의 예술관과 그의 풍부한 사유에 바탕을 둔 송고의 표현 방식에 대하여 알아보하고자 한다. 작가의 노트를 모아 엮은 『빈집을 두드리는 이유(The Reasons for Knocking at the Empty House)』는 오지를 여행하며 기록한 글 외에 작가의 작업과정과 사유를 담은 글이 수록되어 연구에 큰 도움이 되었다.⁴⁾ 또한 비올라의 작품에 관한 논문을 편집한 『빌 비올라의 예술 (The Art of Bill Viola)』(2004)⁵⁾는 그의 작품을 조망할 수 있었다. 마지막으로 미디어라는 작품의 속성에 의한 심층적인 분석을 위해 공간

4) Bill Viola, *Reasons for Knocking at an Empty House*, 'Interview with Michael Nash' London, Thames and Hudson, 1995.

5) Chris Townsend, *The Art of Bill Viola*, Thames & Hudson, London, 2004.

과 시간으로 작품을 나누어 살펴보고자 한다.

먼저 II장에서는 송고의 이론적 전개를 중심으로 그 의미를 파악할 것이다. 룡기누스가 제시한 송고의 문화적 기원에서 출발하여, 근대에 부활한 송고에 대한 관심을 미의 개념과 분리시킨 버크와, 인간의 초감성적인 능력의 감정을 환기시켜주는 것으로의 송고를 주장한 칸트 송고의 이론을 살펴본다. 나아가 오늘날 포스트모더니즘과 밀접한 관계를 맺고 있는 리오타르의 예술론을 중심으로 송고의 개념이 어떻게 동시대 미학의 주요관심사로 부상하였는지 조명해 보고자 한다.

III장에서는 비올라의 작품을 분석하기에 앞서 그의 생애와 예술관을 통해 그가 추구한 송고의 의미에 대해 알아보하고자 한다. 그의 작품에 있어 인간 그리고 삶의 서사를 중심으로 한 탄생, 죽음, 의식, 두려움이 중요한 주제로 자리 잡게 된 배경을 송고의 개념이 반영된 작품을 통해 살펴보고자 한다.

IV장에서는 비올라의 작품에 나타나는 송고의 개념을 미디어 아트가 지니고 있는 감각적 기법과 이로 인해 얻어지는 극적인 효과를 살펴보고자한다. 비올라의 송고가 어떻게 형상화 되었는지 공간과 시간의 개념으로 나누어 작품을 분석해 보고자 한다.

Ⅱ. 숭고 개념의 전개와 양상

1. 롱기누스의 숭고 개념

숭고의 개념은 롱기누스(Longinus 217-273)에 의해 성립된다. 롱기누스는 그의 저서 『숭고에 관하여』⁶⁾에서 숭고를 모든 종류의 말과 글에 공통적으로 적용될 수 있는 최고의 가치라 정의한다. 그는 “숭고는 일종의 완벽 또는 탁월한 표현이고 가장 위대한 시인들과 산문작가들도 다름 아닌 이것을 통하여 일인자들이 되고 자신들을 위하여 영원한 명성을 얻게 된 것”이라고 말한다.⁷⁾

롱기누스의 『숭고』는 1674년 브왈로(N. Boileau-Despreaux)가 불어로 번역한 이후 유럽의 여러 나라 특히 영국의 문예비평에 지속적인 영향을 주었다.⁸⁾ 『숭고』는 아리스토텔레스와 호라티우스의 『시학』과 함께 그리스 로마 시대를 대표하는 3대 문예비평서로 평가되며 수사학의 영역에서의 탐구 대상이었던 웅변이나 연설을 주제로 다룸으로써 순수 예술작품으로서의 시와 비극은 배제하였다는 특징을 가지고 있다.⁹⁾ 이 책은 전 44장으로 이루어져있으며 책의 핵심인 8장에서는 숭고의 다섯 가지 원천인 구상능력, 강력하고도 열광적인 감정, 적절한 구성, 고상한 표현법, 고상한 조사가 거론된다.¹⁰⁾

6) 롱기누스, 『숭고에 관하여』, 아리스토텔레스, 『시학』, 천병희 옮김, 서울: 문예출판사, 2002, pp.253-395). 이하 『숭고』로 약칭함.

7) 위의 책, p.266-267.

8) 위의 책, 옮긴이 서문, p.259.

9) 위의 책, 옮긴이 서문, p.257.

롱기누스는 시와 산문에서는 부수적인 장식물이 많아 겉보기에는 장대하지만 그것이 벗겨지고 나면 허풍으로 드러나는 것이 아닌지 살펴보아야 한다며 그런 표현들은 경탄하기보다 경멸하는 것이 더 고상한 법이라고 말한다. 이와 같이 롱기누스는 화려한 기술이 아닌 “본성상 진실로 숭고한 것”에 의한 고양을 진정한 숭고로 평가하였다.¹¹⁾

2. 18세기 숭고 개념

롱기누스에서 유래한 숭고의 개념은 17, 18세기 유럽에서 쾌와 불쾌, 즐거움과 두려움, 감정의 강화와 저하가 결합된 모순적인 감정을 지칭하게 되었다. 심지어 숭고한 것이 될 수 있다는 이유에서 괴이한 것과 부정형의 것들이 존재할 권리를 갖게 되었다. 뉴욕대학교 교수이자 미술사학자 로젠블럼(R. Rosenblum)은 “버크, 레이놀즈, 칸트 등 근대 미학자들에게서는 숭고가 초기 미학체계의 단정한 한계를 분열시켜 경외, 공포, 무한성, 신성 같은 새롭고도 음울한 낭만주의적 경험에 유동적 의미론을 제공하였다”고 지적하였다.¹²⁾

18세기 숭고 미학은 미지의 자연과 지적, 감상적 차원의 불안에서 비롯된 인간의 새로운 인식이라 할 수 있는데 그중 인간은 무한한 자연에서 인간의 참된 숭고를 발견하였다. 영국의 비평가 존 데니스(John Dennis)는 1693년 출간한 기행문을 통해 알프스를 여행하면서 접한 대자연의 모습에 대해

10) 9-43장은 이를 부연해서 상술하고 있으며 44장은 문학의 쇠퇴의 원인에 관한 여담이다. 위의 책, 옮긴이 서문, p.260.

11) 위의 책, p.282.

12) P. Crowther, *The Language of Twentieth-Century Art: A Conceptual History*, p.149, 최병길, 「뉴먼회화의 숭고 개념」, 『한국 미학 예술학회』, 2000, p.278에서 재인용.

느낀 감정을 “공포, 때로는 거의 절망이 뒤섞인 즐거움”이었다고 서술한다. 데니스 외에도 여러 학자들이 알프스를 여행하고 돌아와 자신의 느낌을 서술하기 시작한다. 움베르토 에코(Umberto Eco)는 이러한 현상과 관련 ‘산의 시학’을 언급하면서 다음과 같이 말한다.

“우리가 <산의 시학>이라고 부를 수 있는 것이 이 시기에 탄생되었다. 알프스 산 횡단 모험에 뛰어들어 여행가는 아무도 지나지 않은 바위들, 끝도 없는 얼음덩이들, 끝없는 심연, **경계 없는 드넓음**에 매료되었다.”¹³⁾

이로써 자연은 미학적 의미를 지닌 존재로 공포를 수반한 거대하고 불규칙적인 것을 원리로 내세우는 새로운 미학으로 등장하게 된다. 18세기 예술은 인간을 두려움과 경악에 떨게 하는 자연’을 통해 ‘숭고’를 표현하였다.¹⁴⁾

1) 버크의 숭고 개념

숭고에 대한 미학적 연구는 17, 18세기 에드먼드 버크(Edmund Burke, 1729-1797)에 이르러 유럽에서 꽃을 피우게 된다. ‘숭고’는 시각적으로 경 험한 무한하고 광대한 자연의 모습에서 느끼는 공포의 감정을 묘사하는데 사용되기 시작했다. 버크는 숭고를 미로부터 분리하며 독립적인 미학적 대상으로 삼는다. 이를 통해 숭고는 미와 구별되는 미학적 용어로 발전하게 되는 계기가 마련되었다. 버크는 자신의 저서 『숭고와 아름다움의 이념의 기원에 대한 철학적 탐구』¹⁵⁾에서 아름다움과는 구별되는 숭고의 미학에 대해 철학적

13) 움베르토 에코, 『미의 역사』, 이현경 옮김, 경기도: 열린 책들, 2009, p.282.

14) 안성찬, 『숭고의 미학: 파괴와 혁신의 문화적 동력』, 서울: 유로서적, 2004, pp.88-89.

15) 에드먼드 버크, 『숭고와 아름다움의 이념의 기원에 대한 철학적 탐구』, 김동훈 옮김, 서울: 마티, 2006. 이하 『탐구』로 약칭함.

이며 체계적인 분석을 시도한다.¹⁶⁾

버크의 『탐구』는 존 로크(John Locke)에 의해 확립된 영국의 경험론적 전통에 입각한 실증적 논증을 제시하면서¹⁷⁾ 『탐구』 2부 4절 「감정과 관련하여 명확함과 불분명함 사이에 존재하는 차이에 관하여」에서 특히 시보다 회화가 더 사람의 마음을 움직인다고 강조하고 관념의 기원이 경험임을 주장하고 있다.¹⁸⁾ 이처럼 버크는 회화를 시보다 우위에 두면서 숭고를 경험론에 입각한 정서적 반응의 작용으로 간주하며, 정신이 느낄 수 있는 가장 강렬한 정서를 생기게 하는 것이라고 언급한다. 그는 숭고의 감성을 일으키는 대상, 예컨대 경악, 공포, 불분명함, 힘, 광대함, 무한함 등을¹⁹⁾ 인간의 심리적, 생리적 상태와 연결 지어 경험론적 분석을 통해 설명하고 있다.²⁰⁾

숭고의 개념은 『탐구』 1, 2, 4 부에서 전개되고 있다. 1 부에서는 숭고와 아름다움의 감정 자체에 대한 고찰을 위해 ‘고통’과 ‘즐거움’의 차이에 기초한 ‘숭고’와 ‘아름다움’을 비교 설명한다. 버크에 따르면 고통과 즐거움의 존재는 반대편 감정의 감소나 소멸에 반드시 좌우되지 않는다. 즉 고통이 사라지거나 줄어들 때 느끼는 감정은 실질적인 즐거움과 본질적으로 같지 않다는 것이다.²¹⁾ 버크는 숭고와 아름다움 역시 상호대립적인 것으로 파악한다. 그는 아름다움은 질서, 조화 그리고 명료함을 속성으로 하는 대상에서 경험되지만 숭고는 그 반대의 무질서하고 형식이 없으며 불명료한 대상들에 의해 촉발되는 강렬한 감정이라고 말한다.²²⁾ 버크는 이러한 인간의 가장 강

16) 위의 책, 옮김이 해제, pp.28-29.

17) 위의 책, 옮김이 해제, pp.25.

18) 위의 책, p.110.

19) 위의 책, pp.105-142.

20) 위의 책, 옮김이 해제, p.15.

21) 위의 책, pp.79-80.

22) 버크는 미와 숭고를 그 기원에서부터 상호대립적인 것으로 파악하고 숭고의 기원을 인간의 자기보존 본능에 그리고 미의 기원을 사회존속 본능에 각각 연결시켰다. 그는 사회를 형성하는 사회적 정열에서 미가 기원하고 자기보존을 꾀하는 본능에서 숭고가 기원한다고 주장하였다. 위의 책, pp.80-87.

력한 감정에서 승고를 이끌어 낸다. 고통, 병, 죽음 등은 공포로 사람의 마음을 사로잡는 가장 강한 감정이다. 다만 그는 위험이나 고통이 너무 가까이 임박해오면 그것들은 그저 공포의 대상일 뿐 승고가 될 수 없으며, 오직 위험이 간접적으로 우리에게 인지 될 때 비로소 인간은 안도감(delight)을 되찾고 승고를 경험할 수 있다고 말한다.²³⁾

2부에서는 승고를 불러일으키는 원인과 관련하여 감각기관을 매개로 획득되는 외부의 특질들이 나열되어 있다. 불분명함, 힘, 결여, 무한성, 빛, 장려함 등이 그것으로 이중 버크는 승고한 대상이 불러일으키는 가장 강렬한 감정을 경악(astonished)이라 말한다.²⁴⁾

“자연 속에 존재하는 거대하고 승고한 사물이 불러일으키는 가장 강력한 감정은 경악(astonished)이다. 경악은 우리 영혼의 모든 움직임이 일시적으로 정지된 상태를 말하는데, 거기에는 약간의 공포가 수반된다. 이 경우 우리의 마음은 그 대상에 완전히 사로잡혀 다른 어떤 대상도 생각하지 못하고, 우리 마음을 사로잡은 그 대상에 대해서 이성적으로 사고 할 수 없다. 여기에서 승고의 엄청난 힘이 생겨난다. 승고는 이성적 추론에 의해 생겨나는 것이 아니라 오히려 그것을 앞질러 저항할 수 없는 힘으로 우리를 몰아붙인다. 앞에서 말한 바와 같이 승고의 효과 중에서 가장 강한 것은 경악이며 그보다 약한 효과는 경탄과 숭배, 존경이다.”²⁵⁾

마지막 4부에서는 이제껏 다루었던 아름다움과 승고의 원인들에 대해 자세히 설명하며 승고와 아름다움의 원인을 다음과 같이 정의한다.

23) 위의 책, pp.84-85.

24) 위의 책, 옮김이 해제, p.36.

25) 위의 책, p.105.

“숭고와 아름다움의 원인과 결과에 대해 이제까지 말해진 모든 것을 다시 음미해 보면, 이 둘을 구성하는 원리가 서로 매우 다르며 그것들이 미치는 영향도 마찬가지로 다르다는 사실이 드러난다. 거대함은 공포를 근거로 하며 공포가 완화되었을 때는 우리 마음속에 내가 경악이라 부르는 감정을 불러일으킨다. 아름다움은 순전히 실제적인 즐거움에 근거하고 있으며 인간의 영혼 속에 사랑이라 부르는 감정을 유발한다. 이런 감정들의 원인이 제4부의 주제였다.”²⁶⁾

버크는 『탐구』에서 미와 숭고의 구분을 통해 자신의 이론을 전개하였다. 이런 점에서 버크의 숭고의 미학은 아름답지 않은 것을 숭고와 결합시켜 예술적 경험의 새로운 가능성을 열어 놓았다고 할 수 있다.

2) 칸트의 숭고 개념

칸트(Immanuel Kant, 1724-1804)는 그의 세 번째 비판서인 『판단력 비판』²⁷⁾에서 미뿐만 아니라 숭고에 대해서도 분석하고 있다. 칸트는 버크와 마찬가지로 아름다움과 숭고에 차이가 있음을 말한다. 칸트에 따르면 아름다운 것이 우리의 인식에 대한 대상의 합목적적 형식에 의거하고 생명을 촉진하는 직접적인 감정을 동반하는 반면에, 숭고한 것의 감정은 무형식의 그래서 반목적적이라고 판정되는 대상에 대한 지각에 근거한다.²⁸⁾ 이러한 숭고의 감정은 대상에 그 근거를 두고 있는 것이 아니라 오직 주관의 마음에서 비롯되는 것이다. 이와 관련 칸트는 다음과 같이 말한다.

26) 위의 책, p.224.

27) 임마누엘 칸트, 『판단력 비판』, 백종현 옮김, 서울: 아카넷, 2009.

28) 위의 책, 옮긴이 해제, p.37.

“이로부터 우리가 알 수 있는 바는, 우리가 자연의 많은 대상들을 아름답다고 부르는 것은 전적으로 옳을 수 있지만, 어느 자연 대상을 숭고하다고 부른다면, 우리는 일반적으로 올바르게 표현하고 있지 않다는 점이다. (...) 우리는 그 대상이 마음속에서 만날 수 있는 숭고함을 현시하는 데 유용하다는 것 이상을 말할 수 없다.”²⁹⁾

“우리는 자연의 미적인 것을 위해서는 우리 밖에서 하나의 근거를 찾아야 하지만 숭고한 것을 위해서는 한낱 우리 안에서 그리고 자연의 표상에 숭고성을 집어넣는 사유방식[성정] 안에서 하나의 근거를 찾지 않으면 안 된다.”³⁰⁾

칸트는 숭고를 크게 수학적 숭고와 역학적 숭고로 구분하여 논의하고 있다. 칸트에 따르면 숭고는 우선 대상의 “크기”와 관련된다. 그런데 여기서 “크기”란 비교나 어떤 척도 혹은 기준에 따라 이루어진 크기가 아니라 “단적으로 큰 것”을 의미한다. 이런 점에서 숭고에서 크기란 것은 결국 대상의 문제가 아니라 주관의 마음의 문제이며, 나아가 “이념”의 문제인 것이다.

“어떤 것을 크다고 부를 뿐만 아니라, 단적으로, 절대적으로, 모든 관점에서 (일체의 비교를 넘어서) 크다, 다시 말해 숭고하다고 부를 때, 사람들은 이내, 우리는 그것을 위해서 그것에 알맞은 자를 그것의 밖에서가 아니라, 순전히 그것의 안에서 찾을 것을 승낙한다는 점을 알 것이다. 단적으로 큰 것은 순전히 자기 자신과만 동일한 크기이다. 그러므로 숭고한 것을 자연의 사물들 속에서가 아니라, 오직 우리의 이념들 안에서 찾아야 한다는

29) 위의 책, pp.249-250.

30) 위의 책, p.251.

것은 이로부터 나온다.”³¹⁾

칸트는 수학적 크기를 평가하는데 있어 최대란 없지만, 미감적 크기의 최대는 있다고 말하면서, “만약 그것이 그것을 넘어가는 어떤것보다 더 큰 것도 주관적으로 (판정하는 주관에 대해) 가능하지 않은 절대적인 척도로서 판정된다면, 그것은 숭고한 것의 이념을 수반하고, 수들에 의한 어떤 수학적 크기 평가도 (...) 일으킬 수 없는 감동을 만들어 낸다”고 주장한다.³²⁾ 결국 칸트에게 “숭고한 것이란 그것을 단지 생각할 수 있다는 것만으로도 감관의 모든 자[척도]를 뛰어넘는 마음의 능력”을 나타내 보여주는 것이다.³³⁾

칸트는 이와 관련하여 상상력의 두 가지 작용, 즉 “포착”과 “총괄”을 논의하고 있다.³⁴⁾ 상상력은 대상을 포착하는데 있어서는 아무런 어려움을 갖지 않는다. 그러나 포착이 진행되면 될수록 총괄에는 어려움이 뒤따른다. 왜냐하면 “상상력이 더 많은 것을 포착하기 위해 밀고 나감으로써, 포착이 최초에 포착되었던 감관직관의 부분표상들이 상상력 안에서 이미 소실되기 시작하는 데까지 이르러 있다면, 상상력은 한편에서 얻는 만큼을 다른 편에서는 잃게 되어, 총괄 안에는 상상력이 그 이상 넘어갈 수 없는 가장 큰 것이 있는 것”이기 때문이다.³⁵⁾ 상상력의 포착은 총괄에서 그 한계를 체험하게 된다. 그런데 칸트는 바로 이러한 한계의 문제를 숭고의 문제와 연결하여 설명한다. 인간이 이러한 한계를 깨닫는 것은 동시에 초감성적인 능력, 즉 이성이념을 불러오는 것이다. 그리고 이러한 숭고의 감정, 즉 “이념에 이르는 데에 우리의 능력이 부적합하다는 감정”은 바로 도덕의 원칙인 “존경”이

31) 위의 책, pp.255-256.

32) 위의 책, pp.257-258.

33) 위의 책, p.256.

34) 위의 책, p.258

35) 위의 책, p.258.

다.³⁶⁾

“중요한 것은 무한한 것을 하나의 전체로서 생각만이라도 할 수 있다는 사실은 감각의 모든 자를 뛰어넘는 마음의 능력이 있음을 알려준다는 점이다. 왜냐하면, 무한한 것[무한자]을 하나의 전체로서 생각만이라도 할 수 있기 위해서는 무한한 것[무한자]에 대해 일정한, 수로 제시된 관계를 가질 하나의 자를 단위로 제공하는 총괄이 요구될 터이지만, 이것은 불가능하기 때문이다. 그러나 그럼에도 주어진 무한한 것[무한자]을 모순 없이 생각만이라도 할 수 있기 위해서는 그 자신 초감성적인 능력이 인간의 마음에 있을 것이 요구된다.”³⁷⁾

“(…) 상상력이 자기의 전체 총괄 능력을 기울여도 성과가 없는 자연객관의 크기는 자연개념을(…) 하나의 초감성적 기초로 이끌고 가지 않을 수 없는데, 이 기체는 감각의 모든 자 이상으로 큰 것으로, 그래서 대상보다도 오히려 대상을 평가하는 마음의 정조를 숭고한 것으로 판정하게 한다.”³⁸⁾

수학적 숭고에 대한 논의에 이어 칸트는 역학적 숭고에 대해 언급하고 있다. 역학적 숭고에서 핵심 개념은 “위력[힘]”이다. 칸트의 역학적 숭고에 대한 논의는 앞서 살펴보았던 버크의 숭고론의 영향을 크게 받은 것으로 보인다. 이는 다음과 같은 구절에서 충분히 확인될 수 있다.

“기발하게 높이 솟아 마치 위협하는 것 같은 암석, 번개와 천둥소리와 함께 물려오는 하늘 높이 솟아오른 먹구름, 온통 파괴력을 보이는 화산, 폐허를 남기고가는 태풍, 파도가 치솟는 끝없는 대양, 힘차게 흘러내리는 높

36) 위의 책, p.265.

37) 위의 책, p.262.

38) 위의 책, p.263.

은 폭포와 같은 것들은 우리의 저항하는 능력을 그것들의 위력과 비교할 때 보잘것없는 작은 것으로 만든다. 그러나 우리가 안전한 곳에 있기만 한다면, 그런 것들의 광경은 두려우면 두려울수록 더욱더 우리의 마음을 끌 뿐이다. 우리가 이러한 대상들을 기꺼이 숭고하다고 부르는 것은, 그것들이 영혼의 힘을 일상적인 보통 수준 이상으로 높여주고, 우리로 하여금 자연의 외견상의 절대 권력에 도전할 수 있는 용기를 주는 전혀 다른 종류의 저항하는 능력을 우리 안에서 들춰내주기 때문이다.”³⁹⁾

위의 인용문에서 언급된 것처럼, 강렬한 자연의 위력[힘]은 인간을 두렵게 만들고 초라하게 만든다. 그러나 우리가 “안전한 곳”에 있다면, 그것은 우리에게 두려운 그만큼 우리의 마음을 숭고의 감정으로 이끈다. 이런 점에서 자연의 위력은 우리에게 숨겨져 있었던 또 다른 마음의 능력, 곧 이념에 대한 생각을 일깨워주는 숭고의 계기가 된다. 그리고 이는 수학적 숭고와 마찬가지로 “존경”의 감정으로 이끌어진다.

“우리의 힘들을 추구하는 자연의 위력을 포함해서 이러한 감정을 우리 안에 불러일으키는 모든 것은 그런 경우 (...) 숭고하다고 일컬어진다. 오직 우리 안에 이런 이념을 전제하고서만, 그리고 그 이념과의 관계에서만 우리는 이러한 존재자의 숭고성의 이념에 도달할 수가 있다. 이러한 존재자는 그가 자연 속에서 증명하는 그의 위력에 의해서뿐만 아니라, 오히려 그보다도, 저러한 위력을 두려움 없이 판정하고 우리의 사명이 저러한 위력 이상으로 숭고하다고 생각하는, 우리 안에 놓여 있는 능력에 의해서 우리 안에 내면적인 존경을 일으켜 주는 것이다.”⁴⁰⁾

39) 위의 책, pp.270-271.

40) 위의 책, p.275.

칸트의 숭고미학의 이념은 독일의 낭만주의화가 카스파르 다비드 프리드리히(Caspar David Friedirch)의 작품에서 잘 드러나고 있다. 프리드리히는 숭고의 개념을 예술로 표현한 대표적인 화가중 하나이다. 그의 작품은 정신의 숭고함과 종교적 영감을 주제로 자연에 대한 존경심을 넘어 인간 내면의 세계를 발견한다. 대표작인 <해변가의 성직자(Monk by the Sea)>(1809, 도판 1)는 광활한 푸른 바다와 인간의 모습을 담고 있다. 화면에는 지평선을 아래로 끌어내려 대자연과 대면하고 있는 성직자의 모습이 부각되어 있다. 자연의 무한함을 인정하듯 작게 그려진 성직자의 모습은 신체적 무력함을 일깨워주는 듯하지만, 자연을 대하는 그의 태도는 오히려 자연의 위력[힘]을 넘어서 있는 듯이 보인다. 그림 속의 성직자는 마치 칸트가 말한 것처럼 자연의 위력을 두려움 없이 바라보고, 자신의 사명이 자연의 위력[힘] 앞에서 일으켜 지는 숭고한 순간을 보여준다. 프리드리히의 이 작품은 자연에 대한 경외감과 동시에 인간의 존엄성을 짚고 푸른 바다와 하늘을 배경으로 재현해 보여주고 있다.

3. 포스트모더니즘과 숭고

오늘날 탈구조주의, 해체주의는 포스트모더니즘과 밀접한 관계를 맺고 있다. 다양한 영역에서 행해지고 있는 이 광범위한 운동에서 하나의 공통된 맥락을 찾아낸다면 그것은 서구의 이성중심주의 문화에 대한 근본적인 불신과 반감이라고 할 수 있다. 그 구체적 전략은 이러한 이성 중심적 기존질서에 균열을 일으키는 다양한 차원의 시도으로써 나타나고 있다. 이를 포스트모던 이론가 이합 핫산(Thab Hassan)은 “부수기”라는 감각적인 용어로 표

현하고 있는데 이에 덧붙여 그는 해체(deconstruction), 탈중심(decentering), 부재(disappearance), 산중(dissemination), 탈신비화(demystification), 불연속성(discontinuity), 차연(difference) 등과 같은 일련의 'de' 가 그 실질적 전략을 형성하고 있다고 지적하고 있다.⁴¹⁾ 숭고 개념은 장르가 붕괴되고 많은 작가들이 모방을 거부하며 예술 고유의 재현 양식을 비판한 포스트모더니즘과 해체론에서 다시 전성기를 맞이한다. 특히 리오타르(J.-F. Lyotard)는 자신의 저서 『포스트모던의 조건』을 통해 현대 미술의 특징이 숭고에 있다고 주장하며 숭고의 미학을 부활시켰다. 그는 예술작품과 직면할 때 이성적이고 합리적인 의식이 정지된 상황을 숭고로 지칭한다. 리오타르는 이미지와 서사들을 변함없이 지배해온 예술의 의미와 가치에 대해 의문을 제기함으로써 표현할 수 없는 것을 표현해야 하며 이를 위해 숭고의 개념에 주목해야 한다고 주장한다. 왜 숭고인가? 현대예술은 표현될 수 없는 것이 표현 그 자체로 드러나는 것, 올바른 형식에서 오는 위안과 불가능한 것에 대한 향수를 공유하는 취향의 합의를 거부하는 것, 그리고 즐기기 위해서가 아니라 표현 불가능한 것이 존재한다는 감정이 더욱더 생겨나도록 새로운 표현들을 탐색하고 있기 때문이다.⁴²⁾

1) 리오타르 숭고의 이론적 전개

“나는 숭고미학이야말로 특히 근대 예술(문학을 포함하여)이 그 동력을 발견했고 아방가르드의 논리가 그 원리를 발견한 곳이라 생각한다.”⁴³⁾

41) 이합 핫산은 『포스트모던 문화와 문학 (Postmodern culture and literature)』 (1987)의 저자로 포스트모더니즘의 초기 역사와 중요한 개념들을 설명하고 있다. 안성찬, 『숭고의 미학: 파괴와 혁신의 문화적 동력』, 서울: 유로서적, 2004, p.187.

42) 사이먼 말파스, 『포스트모더니즘을 구하라』, 윤동구 옮김, 서울: 엘피, 2008, p.87. 이보미, 「오늘날 미술에 있어서 아방가르드와 숭고 미학」, 홍익대학교대학원, 2009, pp.30-31.

43) 장 프랑수아 리오타르, 『포스트 모던의 조건』, 유정완 외 옮김, 서울: 민음사, 1993, p.174.

리오타르는 숭고를 근대를 특징지을 수 있는 유일한 예술적 감수성이라 정의하며 궁극적으로 표현할 수 없는 것이 존재한다는 사실에 초점을 맞추며 현대예술의 특징을 숭고의 계기를 환기시키는 데 있다고 말한다.⁴⁴⁾ 그가 현대예술의 재현 문제와 관련하여 숭고의 미학을 강조하고 있는 이유는 근대미학과 이에 바탕을 둔 재현의 이념이 이제 더 이상 역사적으로 의미 있는 역할을 수행할 수 없게 되었다는 통찰에 그 근거를 두고 있다.⁴⁵⁾

“나는 표현될 수 없는 것이 존재한다는 사실을 표현하는 작은 기술적 실험 - 디드로가 말하곤 한 -에 몰두하는 예술을 근대예술이라 부르겠다. 생각할 수는 있으나 보이거나 보여 질 수 없는 뭔가가 존재한다는 것을 보도록 하는 것, 이것이야말로 근대화회가 당면한 중대한 문제였다. 그러나 보여 질 수 없는 뭔가가 존재한다는 것을 어떻게 보여줄 수 있다는 것인가?”⁴⁶⁾

리오타르는 바넷 뉴먼(Barnett Newman, 1905-1970)의 회화를 규정되지 않은 미지의 것과 지금 발생하고 있는 것에 의미를 부여하며 그의 작품에서 단초를 얻어 자신의 숭고론을 확립시킨다. 뉴먼은 1948년 전위 예술잡지 『Tiger's eye』에 에세이 「숭고한 것은 지금이다 (The Sublime is Now)」를 기고하면서 숭고를 부각시킨다.⁴⁷⁾ 뉴먼의 회화는 말 그대로 어떠한 재현도 무시한 텅 빈, 무 형태를 특성으로 숭고의 감정을 불러일으킨다. 그의

44) 위의 책, p.210.

45) 안성찬, 「숭고의 미학-그 기원과 개념사 연구」, 박사학위 논문, 서강대학교 대학원, 2000, p.137.

46) 장 프랑수아 리오타르, 『포스트 모던의 조건』, 유정환 외 옮김, 서울: 민음사, 1993, p.175.

47) 바넷 뉴먼은 에세이 「최초의 인간은 예술가이다 (The First Man was an Artist)」, 「그림을 그리는 이유 (Why I Paint)」를 통하여 예술가들의 급진적인 변화의 발전을 장려한 영향력 있는 문장가이기도 했다. www.barnettnewman.org/chronology.ph

대표적인 작품 <숭고한 영웅 (Vir Heroicus Sublimis)>(1950, 도판 2)은 캔버스를 가로지르는 가느다란 수직선 을 지니고 있을 뿐 어떠한 것도 재현하지 않는다. 뉴먼의 색면 앞에서 관객은 공허함을 느끼는 가운데 이러한 ‘표현 불가능한 것’을 ‘표현한’ 작품에서 일종의 숭고의 감정을 체험하게 된다. 리오타르에 따르면 우리에게 숭고 즉 마음의 동요를 가져다 줄 수 있는 것은 아직 결정되지 않은 것, 즉 미지의 것이 현시 될 때이다. 이처럼 숭고의 감정은 바로 이 미결정 상태에서 오는 긴장감이자 미지의 것에 대한 기대에서 오는 쾌의 감정이다. 우리는 아무런 형상도 감지할 수 없는 화폭 앞에서 우리는 아무것도 일어나지 않을 수 있다는 가능성을 감지하면서 불안을 느낀다. 한편 이 텅 빈 화폭을 통해 지금 우리에게 형용할 수 없는 무엇인가가 일어나고 있음을 체험하는데 이것이 바로 숭고이다.

“우리는 종종 불안감을 아무것도 일어나지 않을 수 있다는 가능성과 연관시킨다. 이 표현은 현재 실존철학 및 무의식의 철학을 가리키고 있다. 이 표현은 기다림- 실제로 기다림이 문제시될 때-에 원칙적으로 부정적인 가치를 부여한다. 그러나 이런 기다림, 이런 긴장(suspense)은 쾌락-예컨대 미지의 것을 느끼는 것에서 오는 쾌락-이나 심지어 기쁨-스피노자의 말을 빌린다면, 사건이 수반하는 존재의 증가에서 오는 기쁨-을 야기할 수 있다. 그래서 그것은 아마도 하나의 모순적인 감정일 것이다. 그것은 하나의 부호, 의문부호 자체이며 일어나고 있다가 억제되고, 일어나고 있는가? 가 언명되는 방식이다. 이 의문은 데리다가 말하듯이 모든 어조로 변조될 수 있다. 그러나 의문부호는 「현재」, 「아무것도 일어나지 않을지 모른다」라는 감정과 같은 지금 즉 무현재(das Nichts jetzt)이다.”⁴⁸⁾

48) 장-프랑수아 리오타르, 『지식인의 종언』, 이현복 옮김, 서울: 문예출판사, 2011, p.161.

우리에게 송고를 줄 수 있는 것은 바로 불확실한 상태로 아직 결정되지 않은 미지의 것이 지금 이때에 현시될 때라는 것이다. 리오타르는 시간의 문제를 제기하면서 ‘지금 이 순간’ 일어나는 사건 그 자체를 강조한다.⁴⁹⁾

이렇듯 리오타르는 뉴먼의 작품에서 ‘무엇이 일어나고 있다’는 사건성에 중심을 두는데 이 사건이라고 명명한 일어남, 발생은 무한히 단순한 것으로 이러한 단순성은 어떤 박탈을 통해 접근할 수 있다고 말한다.⁵⁰⁾ 리오타르는 박탈을 송고의 감정에 붙여진 또 다른 이름이라 정의하며 이것은 의지가 실패하게 되는 사건과의 만남이라 말한다.⁵¹⁾ 송고는 예술 자체에 있는 것이 아니라 예술에 대한 관조에 있다. 즉 아방가르드 예술가들은 지각될 수 있는 현재의 사건성을 표현될 수 없는 것으로 각인하는데, 이 표현될 수 없는 것은 위대한 회화체계가 쇠퇴할 때 표현될 것으로 남아 있게 된다. 이처럼 아방가르드는 <주체>에 무엇이 일어나고 있는가가 아니라 <그것이 일어나는가> 라는 박탈에 관심을 두고 있다.⁵²⁾

2) 미디어와 송고

콜라주 기법이 유화를 대체하였듯이, 음극선관이 캔버스를 대체할 것이라 예견한 백남준을 비롯한 1세대 비디오 아티스트들에게 비디오의 자발성과 즉각성은 매력적인 요소였다. 시간과 사건에 관련된 주제에 몰두하던 이들에게 이미지를 즉각적으로 전송해 줄 수 있는 비디오의 능력은 중요한 것이

49) 위의 책, p.172.

50) 장-프랑수아 리오타르, 『지식인의 종언』, 이현복 옮김, 서울: 문예출판사, 2011, p.159.

51) 장 프랑수아 리오타르, 『포스트 모던의 조건』, 유정환의 옮김, 서울: 민음사, p.228.

52) 위의 책, p.223.

었다. 백남준의 멀티 프로젝션 장치가 체계화되어 작품에 나타남에 따라 다중적 이미지들의 혼돈스럽고 무작위적인 느낌 또한 표현 가능한 것이 되었다. 육체적 행위 자체를 강조했던 비토 아콘치(Vito Acconci)나 브루스 나우먼(Bruce Nauman) 같은 예술가들에게도 비디오는 예술적 제스처의 연장이기도 했다.⁵³⁾

멀티미디어는 시각적 경험에서 나아가 음향 효과, 조작된 시간의 효과 외 여러 특수 효과를 지니게 된다. 신체적 지각과 기술적 매개가 어우러진 결과 관객들로 하여금 감각을 통해 경험할 수 있는 부분을 확충하였을 뿐만 아니라 예술의 재료로서의 새로운 가능성을 열어주었다. 예술가들 또한 자신들의 주제를 개인적 정체성의 탐색에서부터 영적인 표현까지 다양하게 의미를 넓혀 갔다. 멀티미디어의 사용은 송고의 표현에 있어서까지 그 가능성과 의미를 제시했다. 백남준은 동양의 무 개념을 작품 <영화를 위한 선> (1964, 도판3)에서 관객에게 전달하였다. 아무런 형체도 보이지 않는 오직 먼지 입자와 손상된 필름의 스크래치 자국만을 영상으로 보여주는 이 작품은, 시각예술의 소재로 아무런 이미지 없이 매체 자체의 물성만을 드러내 보여줌으로써, 감상자들로 하여금 넘쳐나는 외부 이미지들을 차단하고 내면의 이미지로 관심을 돌릴 수 있도록 유도했다.⁵⁴⁾ 백남준의 작품은 동양적 배경에 기인한 송고의 표현을 멀티미디어라는 매체를 통해 “표현할 수 없는 것”에 대한 심상을 감상자에게 일깨워 주었다. 이것이 바로 현대 예술에 내재된 송고의 계기이다.

이처럼 예술이란 어떤 매체를 사용하든 단순히 아름답기만 한 대상을 모사할 것이 아니라 강렬한 효과를 추구하며 충격적인 결합을 시도할 수 있어

53) 바술카 부부의 <금빛 여행 Golden Voyage, 1973>은 마치 점묘화 와 인상주의가 회화에서 이룩한것처럼 관람자의 지각을 변화 시키기 위한 새로운 전자 기술을 개발했으며 클로즈업 해서 찍은 손 이미지를 예술적 창조 행위에 대한 은유로 사용해서 전자 조각을 만들기도 하였다. 마이클 러시, 『뉴미디어 아트』, 심철웅 옮김, 서울: 시공아트, 2011, p.96.

54) 김영나, 「초국적 정체성 만들기: 백남준과 이우환」, 『한국근현대미술사학』, 2007, p.212.

야 한다는 포스트모더니즘의 견해와 같이 예술에서의 미디어는 다양한 감각적 경험을 가능하게 하여 관객들과 상호 교감할 수 있는 측면을 넓혀 주었음은 물론 결코 표현될 수 없는 것을 표현할 수 있게 해줌으로써 예술가들에게 예술표현에 대한 넓은 통찰력을 제공하였다.⁵⁵⁾

55) 장 프랑수아 리오타르, 『포스트모던의 조건』, 유정완 옮김, 서울: 민음사, 1993, p.219.

Ⅲ. 빌 비올라의 예술관과 미디어 작품의 특징

빌 비올라 (Bill Viola 1951-) (도판 4)는 미국 퀸즈 출생으로 70년대부터 뉴미디어, 인지 심리학, 음악학 등을 접하며 다양한 실험을 통해 비디오가 가지고 있는 기술적, 미학적 효과를 익히기 시작한다. 시러큐스 대학 (Syracuse University)에서 학부 시절을 보낸 1970년대 초반은 비디오 아트 가 점차 예술의 한 분야로 인정받기 시작한 시기로 예술계의 비디오 아트 적극적인 수용 환경은 비올라의 작품 형성에 중요한 역할을 하였다. 1972년 <야생마(Wild Horses)>라는 첫 작품이 탄생하였고 이어 <재생 (Instant Replay)>이라는 비디오 설치물을 제작한다. 그는 비디오란 매체를 통해 예술성을 유감없이 발휘하며 1974년 뉴욕 ‘The Kitchen’에서 첫 개인전을 가진다.⁵⁶⁾ 이후 비올라는 비디오 아트와 각종 뉴 미디어를 전시하던 에버슨 미술관 (Everson Museum of Art)에서 비디오 테크니션으로 근무하며 백남준, 피터 캠퍼스(Peter Campus), 브루스 나우만과 같은 유명한 작가의 전시를 돕는다.⁵⁷⁾ 이후 그는 이탈리아 “Art/Tapes/22” 에서 기술 감독을 역임하며 자신의 작업에서 큰 영향을 차지하는 음향에 대한 관심을 키우기 시작한다. 데이비드 튜더(David Tudor)와의 만남은 이때 성사된 것으로 이후 튜더는 비올라의 작품세계에 지속적인 영향을 미친다. 비올라는 당시 “Rain Forest” 라는 이름으로 튜더가 결성한 팀 프로젝트에 참여한다.⁵⁸⁾ 그는 튜더

56) David Stanton Guion, *A study of spirituality in contemporary visual art and foundations funding*, Ohio State University, 2008, p.72.

57) www.billviola.com/biograh

58) Bill Viola, David Tudor: The Delicate Art of Falling, *Leonardo Music Journal*, Vol. 14, 2004, p.49.

로부터 기술적인 측면을 물론 인간의 내면을 즉시하게 만드는 음악의 지식을 배웠다.⁵⁹⁾ 1970년 초반 흑백 비디오를 비롯하여 지금까지도 수많은 영상 작업과 멀티미디어를 설치하는 비올라는 미디어가 가진 넓은 표현의 범위와 가능성을 누구보다 잘 알고 있는 작가이다. 서로 다른 물감이 가진 느낌을 캔버스에 실험하는 화가처럼 비올라는 공학적인 요소를 가지고 음향, 빛과 어두움을 자유자재로 사용하면서 자신의 내러티브를 만들어 나간다.

비올라의 예술적 근간은 자연, 인간의 탄생, 삶, 의식, 죽음 등으로 대변할 수 있다.⁶⁰⁾ 70년대 초 예술계에서는 선불교와 노장 사상이 크게 유행하는 등 플럭서스(fluxus) 미술가들을 비롯하여 서구예술가들은 동양문화와 종교에 큰 관심을 갖기 시작한다. 비올라 또한 불교와 기독교, 수피즘(Sufism)과 선(Zen) 신비주의에 대한 연구에 몰두하였다. 1976년 토착민들의 전통 예술, 음악을 기록하기 위해 떠난 남태평양의 솔로몬 아일랜드를 시작으로, 자바, 발리, 티베트 등을 여행한다. 문명화되지 않은 곳을 기계의 문명인 비디오카메라로 촬영하며 이를 통해본 자연과 그에 순응하며 살고 있는 삶의 모습을 향후 비올라 자신의 작품세계에 지대한 영향을 끼친다. 특히 1980년 일본에서 18개월간 체류하는 동안 선 불교승이자 화가였던 다이엔 타나카 (Daïen Tanaka)와의 교류는 동양 종교의 체험을 통한 작업이론의 토대가 되었다. 이 시기 비올라는 소니사(Sony Corporation)의 아츠키 연구소(Atsugi Laboratories)의 거주 작가로 지내며 첨단 컴퓨터 편집 기술을 습득하며 자신만의 영상작업의 특징을 구축하게 된다. 90년대에 와서는 서양 중세 및 르네상스 시대 예술에 관심을 가지는데 그는 게티 미술관 연구소 (Getty Institute)의 학자로 재직하면서 유럽의 옛 거장들의 작품, 건축과 함께 기독교

59) 위의 글, pp.50-51

60) Bill Viola, *Reasons for knocking at an empty house*, 'Interview with Michael Nash', Thames and Hudson, London, 1995, p.177.

교 신앙과 신비주의를 연구하기도 한다.⁶¹⁾

이러한 비올라의 다양한 경험을 통해 그의 작품세계는 지극히 추상적이고 형이상학적인 정신세계에 의존한다. 나아가 비올라는 다양한 자신의 경험과 기억 그리고 개인적인 사유를 바탕으로 좀 더 인간을 매개로 한 구체적이고 실질적인 숭고의 체험을 관객에게 선사하고 있다.⁶²⁾ 비올라의 숭고는 표현할 수 없는 것 즉 인간의 합리적인 인식을 넘어선 것을 체험하는 내용으로 써만 나타나지만 그의 형식은 인식 가능한 일관성을 가지고 있기 때문에 더 깊은 감동을 제공해 준다. 비올라는 한 인터뷰에서 다음과 같이 말한다.

“세상에는 도저히 해결할 수 없는, 답을 찾을 수 없는 미스터리한 것들이 있다. 하지만 풀리지 않는 것들에게는 생명력이 있다. 왜냐하면 이들은 우리로 하여금 궁금증을 자아내기 때문이다.”⁶³⁾

공포는 인간이 지닌 가장 원초적인 정서로 버크, 칸트 그리고 리오타르에 이르기까지 공포는 숭고의 주요한 원인이자 필수적 요소로 작용해 왔다. 버크는 어떤 형태로든 고통이나 위협을 유발하는 모든 것을 ‘숭고’의 원천이라 보고 인간의 정신이 느낄 수 있는 가장 강한 감동을 낳을 수 있다.”라고 말한다.⁶⁴⁾ 리오타르는 공포를 불안이란 단어로 치환하면서 이는 어떤 것도

61) David Stanton Guion, *A study of spirituality in contemporary visual art and foundations funding*, Ohio State University, 2008 pp.74-76.

62) 비올라의 작품 주제는 매우 다양한데 자신의 경험과 기억을 매개로 자신의 어머니의 죽음과 동시에 아들이 태어나는 고통과 기쁨 희비의 엇갈림을 작품화 하였고, 자신이 물에 빠졌을 때 느꼈던 공포를 재현한 작품도 있다. 그는 시간을 거슬러 올라가 성서에 나오는 장면을 각색한 혹은 르네상스 시대의 종교화에서 영감을 얻어 작품을 재탄생 시켰으며 마치 바슐라르의 4원소를 상시시키는 물, 불, 공기, 흙을 테마로 자신의 몸을 이용해 표현한 작품 등 분류하기에 어려운 색다른 주제로 다양한 주제로 작품 활동을 하고 있다.

63) Bill Viola, *Reasons for knocking at an empty house*, The MIT Press, 1995, p.177.

64) 에드먼드 버크, 『숭고와 아름다움의 이념의 기원에 대한 철학적 탐구』, 김동훈 옮김, 서울: 마티, 2006. p.84.

일어나지 않을 수 있다는 가능성 즉 기대하지 않은 사건을 기다리는 두려움, 황량함, 놀람의 모순적 감정으로 이러한 정신적인 지연을 공포(terror)라고 지칭 하였다. 그의 공포는 박탈과 연결되어 있으며 빛의 박탈은 어둠의 공포이고 타자의 박탈은 고독의 공포이며, 언어의 박탈은 침묵의 공포이고, 대상의 박탈은 무의 공포이며, 생명의 박탈은 죽음의 공포라고 말한다.⁶⁵⁾ 비올라의 작품에는 공포라는 감정이 깔려있는데 그는 이를 자신만의 고유한 방법론을 통해 승고로 치환하고 있다. 비올라의 작품은 삶과 죽음, 쾌락과 고통, 인간의 보편적인 문제들과 정신세계를 오가며 관객으로 하여금 강력한 승고를 체험하게 한다. 그는 단지 사변적인 사색이 아닌 인간을 매체로 한 공포를 통해 관객에게 승고의 체험을 허락한다.⁶⁶⁾

1. 유한성을 통한 무한성의 표현

비올라는 죽음이라는 주제를 통해 매우 강력한 승고를 다루고 있다.⁶⁷⁾ 그의 작품은 자신의 경험과 기억에 의존하는데 같은 해 어머니의 죽음과 아들의 출생을 동시에 경험하게 되면서 느낀 탄생과 대비되는 죽음을 스크린에 옮기기 시작한다.⁶⁸⁾ 비올라는 우리에게 ‘어디에서 와서 어디로 가고 있는

65) 공포감을 주는 것은 그것은 일어나다가 일어나지 않는 것, 일어나기를 그만 두는 것을 말한다. 장 프랑수아 리오타르, 『지식인의 종언』, 이현복 옮김, 서울: 문예출판사, 2011, p.174.

66) 몸은 진지한 지식의 매체로써 인정받지 못하고 무시당하고 심지어는 부정될 때가 있었다. 우리는 다시 한번 정신과 육체의 분리를 연속시키는 사고방식에 대해 생각해보아야한다. 위의 책, p.242.

67) 승고와 맞물려 있는 것은 죽음이라는 인간 조건과 파멸의 순간인 것이다. 미셸 드기, 「고양의 연술」, 『승고에 대하여』, 서울: 문학과 지성사, 2012, p.20.

68) 이 작품은 탄생, 성장, 죽음과 같은 다양한 삶의 과정을 표현하였는데, 비올라에게 큰 철학적 영향을 끼쳤던 회교 신비주의 수피즘(Sufism)의 위대한 시인 루미(Jalaluddin Rumi)의 ‘세상의 생성, 소멸하는 모든 순간에는 죽음과 재생이 동시에 일어난다’라는 철학적 가르침에 영감을 받아 제작된 작품이다. 이 작품은 또한 제목에서 유추할 수 있듯이 기독교의 ‘십자가의 길’을 연상시키는데, 발가벗겨져 공중에 떠있는 몸들은 십자가의 형벌을 암시하는 것

가?’ 라는 삶과 죽음에 대한 의문을 제시함과 동시에 작품을 통해 죽음의 공포를 승고로 승화시키고 있다. <정거장 (Stations)> (1994, 도판 5)은 철 혹은 같은 어둠으로부터 남자, 여자, 임신부, 소년 그리고 노인이 각각의 스크린에 모습을 드러낸다. 이들은 짙고 어두운 심연을 향해 머리를 거꾸로 한 채 천천히 가라앉고 있다.⁶⁹⁾ 물속에서 울리는 효과음과 함께 물속으로 점점 빠져들고 있는 스크린 속 인물들은 그 아래 놓여있는 화장암 판에 반사되어 비치면서 심연을 헤엄치는 모습이 다시금 생생하게 부각되고 있다. 잠시 후 굉음과 함께 물방울을 일으키며 지금까지 장면이 물속이었음을 다시 상기시킨다. 그리고는 생명력 없이 무기력하게 흔들리는 몸은 천천히 표류하듯 하강하며 자연스럽게 스크린 밖으로 사라진다. 이 작품은 죽음이라는 불가사의 문제를 형상화한 작품으로 작가가 어린 시절 물에 빠져 생사를 넘나들고 있었을 당시 기억을 토대로 제작된 것이다. 다행히 익사 직전에 자신의 삼촌이 구해주었고 이 기억은 매우 신비로운 것이었으며 아직까지도 생생한 이 공포의 순간을 작품에 응용한다고 작가는 말한다.⁷⁰⁾ 이러한 이유에서인지 비올라의 작품에서 ‘물’은 죽음과 관련한 작품에서 자주 다루어진다.

<트리스탄의 승천, (Tristan)> (2005, 도판 6)은 독일의 작곡가 바그너 (Wilhelm Richard Wagner)의 19세기 오페라 <트리스탄과 이졸데 (Tristan und Isolde)>를 위해 제작된 작품으로 고통을 동반한 운명적 사랑이 죽음으로 완성되는 비극적 원작은 물의 이미지를 상징적으로 사용한 비올라의 영상미학으로 아름답게 구현되고 있다. 비올라는 극의 줄거리를 나열하기보다

처럼 보이기도 한다. Bill Viola, *Reasons for Knocking at an Empty House*, The Thames and Hudson, London, 1995, p.42.

69) The Museum of Modern Art, *MoMA Highlights since 1980*, New York: The Museum of Modern Art, 2007, p.147 재인용 www.moma.org

70) Sarah Douglass Interview: Bill Viola, Artinfo.com 2 Nov. 2005 or Bill Viola : The Eye of the Heart, filmed produced and directed by Mark Kidel, A Callipe Media Arte France, 1996.

인물의 내면 감정을 추상적인 영상에 투영하여 극적 긴장감을 높인다.⁷¹⁾ 짜늘한 원석위에 숨을 거둔 남성은 생명을 잃었음을 증명하듯 한참을 부동의 자세로 누워있다. 잠시 후 빗방울이 떨어지더니 거센 물줄기로 바뀐다. 물줄기를 따라 위로 솟구쳐 올라가는 남성의 몸은 마치 육신의 죽음 이후 승천하는 영혼을 연상케 한다. 프랑스의 철학자 가스통 바슐라르(Gaston Bachelard)는 저서 『물과 꿈』에서 물은 형질이 불분명하고 단순한 물질이기에 아름다운 형상들을 보호하며 생성과 소멸하는 존재를 받아들일 수 있다고 정의한다. 바슐라르는 얇은 물과 깊은 물을 구분하여 후자 즉 심연에 대해 다음과 같이 언급 하고 있다.

“..왜냐하면 물은 아름다운 충실한 죽음의 물질이기 때문이다. 물만이 아름다움을 보호하면서 잠잘 수 있으며 또 미의 반영을 보호하면서 움직이지 않는 채로 죽을 수 있다는 것이다.”⁷²⁾

“물은 그것의 반영들을 보호하면서 움직이지 않는 채로 잠잘 수 있는 유일한 것이다... 일상적인 죽음은 물의 죽음이다. 물은 항상 흐르며, 물은 항상 떨어지며, 그리고 항상 수평적인 죽음으로 끝난다. 물질화 하는 상상력에 의해 물의 죽음이 흙의 죽음보다 더 몽상적인 것임을 우리는 수많은 예에서 보게 될 것이다. 물의 고통은 끝이 없다.”⁷³⁾

이처럼 물은 어둠의 공간이자 영혼의 공간 즉 비올라가 말하고자하는 죽

71) www.moca.go.kr

72) 바슐라르는 물이란 죽어가는 어머니인 동시에 살리는 어머니임을 상기시킨다. 그러므로 나르시스는 깊은 물에 빠져 죽었지만 그저 죽은 것이 아니라 어머니의 자궁 속으로 되돌아 간 것이라 할 수 있다. 가스통 바슐라르, 『물과 꿈』, 이가림 옮김, 서울: 문예출판사, 1985, pp. 98-100.

73) 위의 책, p.14.

음의 공간이다. 이러한 측량할 수 없는 어두운 심연에서 관객은 숨 막힐 것 같은 공포에 휩싸이게 된다. 하지만 곧 송고를 체험하게 되는데 이는 작가가 형질이 불분명한 측량할 수 없는 물의 속성을 통해 소멸하는 삶과 그로 인한 인간의 유한성을 물의 심상을 통해 무한하게 표현하고 있기 때문이다.

2. 공포의 불명료한 제시

비극적이고 충격적인 사건으로 야기되는 공포가 있다. 2002년 작품 <의식, Observance> (도판 7)의 길고 좁은 스크린 안 사람은 화면 앞으로 뭔가 못 볼 것을 본 듯한, 마치 누군가의 죽음이나 끔찍한 참사 앞에 위로하기 위하여 천천히 다가오고 있다. 이들의 시선은 한곳에 집중되어 있는데 두려움이 가득한 침통한 표정으로 '차마 믿을 수 없다'는 듯이 고개를 가로짓거나 터져 나오는 감정을 막기 위해 입술을 짹 다물며 손으로 입을 가리면서, 한동안 그 상황을 바라보고는 원래 위치로 아주 느리게 되돌아간다.⁷⁴⁾ 한 줄로 선 서로 다른 인종, 성별과 나이의 사람들은 자신들 앞에 펼쳐진 무언가를 보고 비통해하는데 억제할 수 없는 슬픔과 엄숙한 고통은 느린 화면의 동작으로 더욱 무겁게 증폭되지만 관객은 이들이 무엇을 보았는지 이들 앞에 어떠한 일이 벌어지고 있는지 볼 수 없다. 다만 확실한 것은 '아주 광대하고 강렬한 사건이 일어나고 있다는 것'이다. 길지 않은 상영시간임에도 불구하고 이를 관람한 관객들은 작품 결을 오랫동안 떠나지 못하였다.⁷⁵⁾ 그중

74) Caridad Svich, *A Process of Perception: A Conversation with Bill Viola* Caridad Svich Contemporary Theatre Review, Vol. 14-2, 2004, p.80.

75) 드물게 일어나면서도 엄청나게 피해가 심한 재난만큼 사람의 일렬하게 보고 싶어 하는 광경도 없다. 그래서 불행이 직접 우리 눈앞에서 일어나든지 아니면 역사를 통하여 접하게 되든지 상관없이 우리의 마음은 그것을 보고 감동을 느끼게 된다. 이러한 감동에는 순전히 안도감만이 아니라 적지 않은 불쾌감도 섞여 있기는 하다. 그렇지만 우리는 이런 것들에서 느

한 관객이었던 휴스턴 대학의 철학과 교수 신시아 프리먼 (Cynthia Freeman)는 당시 게티 미술관에서의 감상을 다음과 같이 기록하고 있다.

“솔직히 말해 이전까지 나는 작품을 보고 눈물을 흘려 본적이 단 한 번도 없었다. 하지만 이 작품 앞에서 나는 한동안 자리를 뜰 수 없었다. 작품은 얼마 전 일어났던 살인 사건을 떠올리게 하였고, 이내 감정이 이입된 나는 작품 속 인물과 함께 눈물을 흘리고 있었던 것이다... 오늘날 현대 미술 작품 (뉴먼과 로스코를 제외하고)을 보고 감정이 이입되는 것은 그리 흔하지 않을 것이다... 북받쳐 오는 감정을 누르는데 한참의 시간이 걸렸다.”⁷⁶⁾

프리먼은 본인의 반응에 당혹스러웠으나 생각해보니 자신이 흘린 눈물은 바로 송고의 산물이었다고 말하고 있다. 무엇이 그로 하여금 눈물을 흘리게 만들었으며 송고를 체험하게 하였을까? 송고는 인간의 자기반성으로 이해될 수 있다. 칸트는 송고의 체험은 심미적 방식으로 자기 복귀와 자기반성을 수행한다고 하였는데 송고의 체험이란 이처럼 부제약적인 크기로서의 이성이 자기반성을 할 때 성립한다. 이로써 관객은 작품을 대상의 매개로 하여 자기 자신에게로 복귀하며 이 복귀는 하나의 반성적 느낌을 통해 일어나며 이러한 과정에서 비롯된 것이 바로 눈물인 것이다.

작품 <의식>(2002)은 제작 연도가 맞물려서인지 2001년 미국 역사상 가장 큰 공격을 받은 9.11 사건을 겨냥한 것으로 주로 해석된다.⁷⁷⁾ 이 사건은

끼는 안도감 때문에 불행한 장면을 피하지 않는 것이다. 그리고 우리 자신도 그 고통을 함께 느끼기에 우리는 고통당하는 사람들을 구해주고 우리도 고통에서 해방된다. 그런데 이 모든 과정은 이성적 추론에 앞서서 동의할 사이도 없이 자신을 따르도록 우리를 몰아대는 본능에 따라 일어난다. 에드먼드 버크, 『송고와 아름다움의 의념의 기원에 대한 철학적 탐구』, 김동훈 옮김, 서울: 마티, 2006, p.92.

76) Cynthia Freeland, 'Piercing to our inaccessible, in most parts', *The Art of Bill Viola*, 2004, Thames & Hudson, London, pp.30-33.

수많은 인명피해를 초래하며 미국국민을 슬픔에 몰아넣었을 뿐 아니라 이로 인해 나라는 순식간에 아수라장으로 바뀌었고 미국 경제의 상징은 공포의 도가니로 변하고 말았다. 만약 본인이 이러한 참사 한가운데 대폭발 테러의 희생양이었다면 공포와 절망 외에는 느낄 수 없었을 것이다. 공포가 숭고의 원천이기는 하나 고통과 공포가 현실적으로 압박해오면 느낄 수 없다는 것인데 버크에 의하면 숭고는 두 단계를 거치는 작용으로 볼 수 있다. 첫째로 공포와 두려움이 감각적으로 일어나 부정적인 움직임을 촉발하고, 둘째로 지적인 작업이 그 뒤를 이어 어느 정도 안전하다 느낄 때 첫 번째의 두려움의 감정은 안도감(delight)이라 부르는 특별한 쾌락을 낳게 한다는 것이다.⁷⁸⁾ 이처럼 오직 나의 안전이 보장된 상태에서 공포는 숭고의 감정으로 바뀌는 것이다. 결국 위험이 직접적이지 않고 간접적으로 인지될 때, 예술적 재현의 대상이 되어서 나타날 때, 혹은 어떤 고통이 타인에게 가해졌을 때, 우리는 고통을 공감 하며 현실이 아닌 것에 안도하며 평정을 되찾게 되며 바로 그 순간 숭고의 단계에 접어들게 되는 것이다.⁷⁹⁾

비올라는 스크린 속 인물들이 과연 무엇을 보고 이렇게 애통해 하는지 보여주지 않는다. ‘어떤 것이 일어났다는 것은 발생한 그것이 무엇이나’ 는 질문에 선행하는데 그의 작품에는 존재자가 주어지지 않는다. 보여주지 않기 때문이다. 이처럼 비올라는 이 ‘놀랄만한 사건’을 스크린 밖으로 밀어냄으로써 관객의 불 권리를 박탈한다. 다만 그는 형언할 수 없는 거대한 무엇이 일어나고 있다는 것을 배우들의 표정과 몸짓을 통해 간접적으로 보여주고

77) 위의 책, p.29.

78) 버크는 어떤 왕국의 번영이나 어떤 왕의 위엄도 마케도니아의 멸망과 불행한 마케도니아 왕자의 고통만큼 우리를 유쾌하게 해주지는 못한다고 말하며 한사람의 갑작스러운 죽음과 그가 대변했던 대의가 몰락하는 이야기가 다른 한 사람이 당연히 거들만한 승리를 거두고 계속 성공하는 이야기보다 우리에게 훨씬 더 깊은 감동을 준다고 말한다. 에드먼드 버크, 『숭고와 아름다움의 이념의 기원에 대한 철학적 탐구』, 김동훈 옮김, 서울: 마티, p.92.

79) 위의 책, pp.33-34.

있을 뿐 실체에 대해서 알려주지 않는다. 이로써 스크린 밖으로 밀려난 이 ‘사건’은 스크린의 배우들을 거쳐 관객에게 전달됨에 있어 관객의 상상력을 자극시키며 궁금증을 고조시키며 또한 좌절시키고 있다. 그렇다면 송고를 증폭시킨 배우들은 과연 어떠한 역할을 담당하였던 것일까? 독일의 철학자 게오르그 짐멜(Georg Simmel)에 따르면 “영혼의 명백하고 궁극적인 계시의 확고한 현상으로 결정화되는 곳은 오로지 얼굴” 이라 한다. 얼굴에는 증오, 불안, 욕망 등 개인의 내적 정서가 지속적인 흔적을 남기며 나아가 하나의 외적 현상으로 결정화됨으로써 얼굴에 담긴 표정은 감정의 전달에 있어 커다란 역할을 한다.⁸⁰⁾ 각기 다른 국적, 나이 그리고 성별에 걸맞게 <의식>에 등장하는 18명의 표정 또한 다양성을 띠고 있다. 이들의 얼굴엔 다양한 감정이 교차되어 나타나고 있다. 슬픔, 괴로움, 그리움, 고통, 초월 등 시간이 흐를수록 축적되는 이들의 감정은 뭐라 형언할 수 없는 미묘함을 자아내고 있다. 이들의 감정은 한데 엮어 무엇이라 상정할 수 없을 만큼 매우 불명료하다. 이렇듯 여러 가지 감정들이 혼재된 이 작품은 관객을 혼미하게 한다.

<놀라움의 5 중주 (The Quintet of the Astonished)> (2000, 도판 8)는 북유럽 화가 히에로니무스 보쉬 (Hieronymus Bosch, 1450-1516)의 <조롱당하는 예수 (Mocking of Christ)> (1479-1516, 도판 9)에서 영감을 받아 2000년에 제작된 작품이다. 예수를 둘러싼 인물은 군인, 타락한 성직자, 회교도, 유태인을 나타내거나, 네 가지 유혹 혹은 해악을 상징하는 것으로 해석되는데 어느 경우든 예수를 괴롭히고 고문하는 사악한 존재이다. 선과 악, 육체와 영혼이 뒤섞인 이공간은 모순적이다. 그 가운데 보쉬의 그림 속 그리스도는 수난과 핍박을 받으면서도 묵묵히 감내하는 모습을 보이고 있다. 예수

80) 손의 움직임이나 발의 움직임, 걸음걸이 등 다양한 몸짓들이 인간의 내적 정서를 표현할 수 있으나 개인의 내적 정서를 어떤 지속적인 형식으로 결정시키지 못한다. 김호영, 「영화 이미지와 얼굴의 미학-유럽의 무성영화 이론을 중심으로」, 『외국문학 연구』, Vol.35, 2009, pp.71-72.

는 이 사람들과 이들이 하는 일에 관심을 기울이거나 영향을 받지 않고 화면 밖을 평온하게 응시하고 있다. 이 작품은 미세하게 변화하는 얼굴의 표면을 통해 인간의 내면 가장 깊은 곳에서 일어나는 변화를 보여주고 있다. <놀라움의 5 중주>는 5명의 인물이 등장한다.⁸¹⁾ 처음 이들은 무표정으로 등장 하지만 시간이 지남에 따라 이들의 감정은 슬로우 모션으로 천천히 변화한다. 얼굴 표정과 함께 주름, 입가의 움직임까지도 상세하게 드러나고 있다. 놀람, 슬픔, 고통, 두려움 등 격정에 사로잡힌 가운데 마치 보쉬의 예수처럼 평온을 나타내는 이도 있다. 이들은 모두 한 장소에 있음에도 불구하고 서로 다른 곳을 응시하면서 주변을 의식하지 않은 채 자신의 감정에 몰두하고 있다. 과연 이곳은 어디일까? 궁금하지만 인물 배후의 검은색 배경은 아무런 단초도 제공하지 않은 채 이곳은 오직 감정의 장소임을 부각시키고 있을 뿐이다. 이처럼 비올라의 작품은 시간과 공간에 어떠한 구애를 받지 않는 무한히 팽창되는 시공간감을 가리키고 있다. 작가는, 보이지 않지만 어떠한 ‘놀랄만한 사건’을 스크린 밖으로 밀어냄으로써 관람객의 불 권리를 박탈한다. 여기서 일어나는 충격은 배우들의 불명료한 표정과 몸짓에 의해 고조된다. 이로써 비올라는 불명료한 사건을 통해 인간의 내면의 무한성을 불러일으키며 승고를 체험할 수 있도록 한 것이다.

81) 비올라는 ‘Quintet of Portraits’ Series 로 <The Quintet of the astonished>, <The Quintet of Remembrance>, <The Quintet of the Silent>, <The Quintet of the Unseen> 을 엮어 인간의 감정 슬픔, 고통, 분노, 두려움, 기쁨을 하나의 화폭에 담아내었다. Elizabeth Ten Grotenhuis, ‘Something rich and strange’, *The Art of Bill Viola*, , Thames & Hudson, London, 2004, p.172.

IV. 송고의 관점에서 분석한 비올라의 작품

1. 공간을 통한 송고의 체험

1) 무한의 공간

버크는 아름다운 것은 작은 것이라 말한다. 큰 것은 그것의 크기로 인하여 우리에게 공포와 외경을 불러일으킬지언정 결코 친숙함이나 사랑스러운 감정을 불러일으키지 않기 때문이다.⁸²⁾ 이처럼 큰 것은 경탄과 존경의 대상은 될 수 있다. 하지만 절대적인 크기에 대하여 부정적인 입장을 취한다. 거대한 것, 절대적인 것은 송고의 가장 명백한 표상이다. 크기를 통해 발생하는 무한성의 환기는 버크나 칸트 더 나아가 현대의 아방가르드 송고론의 바탕을 형성하고 있는 것이기도 하다.⁸³⁾

송고한 것은 크기에 있어 비교 없이 절대적으로 평가되기 때문에 양으로의 측정은 가능할 수 없다. 이로써 크다는 것은 시각적 크기에 의존하는 것을 벗어나 이면에 놓인 정신의 크기를 보아야 한다. 즉 크기에 있어 송고의 표현은 절대적인 크기보다 상대적인 심리적인 크기를 말한다. 작품 <그가 당신을 위해 울다 (He Weeps for you)> (1976, 도판 10)는 거대한 물방울이 스크린에 투사 된다. 비올라는 작품의 발단을 어느 비오는 밤 자신이 집으로 돌아갈 때였다고 한다. 빗물은 그의 안경을 타고 흘러내렸고, 그는 렌

82) 에드먼드 버크, 『송고와 아름다움의 이념의 기원에 대한 철학적 탐구』, 김동훈 옮김, 서울: 마티, pp.169-170.

83) 최소인, 「송고와 부정성」, 『새한 철학회 논문집』, 2009, p.403.

즈를 닦아내려고 안경을 벗었고 그때 안경에 맺힌 빗방울을 보게 된 것이
 다. 매번 접하는 비였지만 그의 시야에 들어온 빗방울은 곧 작업의 출발이
 되었다.⁸⁴⁾ 비올라는 이를 작품에 옮기기 위해 동 파이프를 설치하고 이로부터
 떨어지는 물방울을 어안렌즈 (fish-eye lens)가 장착된 카메라를 이용하여
 촬영한다. 클로즈업(close-up)된 거대한 물방울 속에는 관객의 얼굴이 들
 어있는데 이 자화상은 암흑의 공간속 거대한 스크린을 통해 투사된다. 이내
 물방울은 벽면을 가득 메운다. 이렇게 큰 물방울을 자세히 본적이 있는가?
 물 한 방울의 이미지에서 야기되는 힘은 천길 만길 폭포를 볼 때 보다 강력
 한 힘을 몰려 일으킨다. 간격을 두고 떨어져 내리는 반복된 이미지와 물 떨어
 어지는 소리는 파이프 아래에 있는 북의 울림에 의해 증폭된다. 위에서 아
 래로 높은 곳에서 낮은 곳으로 떨어지는 물방울은 마치 신의 세계와 인간의
 세계 대우주와 소우주의 관계를 연상시킨다. 공간을 점령해버린 너무 커진
 크기의 단 한 방울의 물은 우리의 지각을 마비시킨다. 영화 미학 이론가 크
 라카우어(Siegfried Kracauer)는 클로즈업은 물리적 현실의 새로운 측면을
 열어 보이는 작은 물질적 현상에 대한 거대한 이미지로서의 기능을 한다며
 다음과 같이 말하고 있다.

“나머지 몸과 분리되어 커다랗게 확대된 손은... 그 자체의 생명을 가진
 채 떨고 있는 미지의 유기체로 변화될 것이다. 극단적인 클로즈업은 자신
 의 대상을 확대시킴으로써 변형 시킨다.... 그와 같은 이미지는 우리의 주변
 을 이중적인 의미에서 확대시킨다. 즉 이미지는 주변을 말 그대로 확대시
 킨다. 그러나 그렇게 함으로써 그런 이미지는 일상적 현실성의 감옥을 타
 파하고 우리가 이전에는 기껏해야 꿈에서 보았을 확장을 열어 보인다.”⁸⁵⁾

84) http://wikieducator.org/He_Weeps_for_You

85) 박성수, 『영화 이미지 이론』, 서울: 문화과학, 1999, p.151-152. S. Kracauer, *Theory of films*, p.48에서 재인용.

이처럼 현실의 시각과 감각을 허무는 그의 작업은 크기의 확대로 인해 대상을 우리에게 알려지지 않은 낯선 것으로 만들어버린다. 이처럼 현실적인 것과 잠재적인 것의 판별 불가능성으로서의 지속은 현대정신이 찾은 숭고한 정신으로 절대적인 것이 사라졌다는 의미에서 관객에게 무한한 사유의 공간을 제공한다.

2) 어둠의 공간

비올라의 공간은 어둠을 특징으로 한다. <작은 죽음 (Tiny Death)> (1993, 도판 11)의 3개의 스크린에는 윤곽이 애매한 인간의 형체가 있다. 서서히 밝아오는 빛에 의해 이는 확연한 얼굴을 드러낸다. 하지만 잠시 후 강렬한 흰 불빛에 의해 마치 필름이 끊긴 듯 나머지 두 개의 스크린 속 이미지는 불현듯 소멸된다. 스크린은 빛을 잃고 반대로 어두컴컴하던 공간은 빛을 되찾고 관람객은 서로를 볼 수 있다.⁸⁶⁾ 이처럼 비올라는 스크린의 밝기를 증강시키며 빛과 어둠의 대조를 극명히 하며 작품을 드라마틱하게 표현하고 있다. 어둠은 빛과의 대비를 통해 어두운 공간을 인식하게 만드는데 이에 대하여 작가는 다음과 같이 말하고 있다.

“나는 빛을 중요한 요소로 여기고 있다. 빛을 이해하기 위해서는 어둠이 존재해야만 한다. 만일 하루 종일 해가 비친다면 우리는 어둠에 대한 개념을 상실할 것이다. 마치 물고기가 물의 존재를 망각하듯, 어둠은 빛을 이해하기 위해 존재해야하는 필수불가결한 것이다. 흑암의 공간은 마치 방전된

86) A conversation with Bill Viola, Peter Sellars and David Ross on June 26th 1999 at www.sfoma.org

정신과도 같다. 대부분 나의 작품은 이러한 어둠속에 내재한 정신을 의미하고 있다. 생각은 꼬리에 꼬리를 물어 내적 공간에까지 이르러 무한으로 진행되는데 이러한 연상이 가능한 곳이 바로 어둠의 공간인 것이다. 이처럼 어둠은 나의 작품을 인간의 정신과 연결시키는 역할을 한다.”⁸⁷⁾

예술의 표현수단으로 빛이라는 소재는 예술가들에게 지속적인 탐구 대상이다. 이들은 새롭게 등장하는 매체를 적극적으로 활용해 빛에 대한 또 다른 표현 가능성을 제시하였다. 대표적인 예로 색 형광등을 사용한 댄 플레빈(Dan Flavin 1933-1996)은 <조지 맥고번에게 (George Mc Govern)> (1972, 도판 12)에서 공간을 인식하는 방법으로 벽과 벽이 만나는 지점에 50개의 원형의 형광등을 삼각형모양으로 부착했다. 이로써 어둠의 공간은 빛으로 환해지고 공간은 색으로 물든다. 관객은 형광등만이 빛을 발하는 어두운 공간속에서 자기 부정성에 놓이게 된다. 관객의 시선은 간헐적인 빛을 의지하게 되며 이로써 빛은 관객으로 하여금 새로운 공간을 제시 해주는 역할을 한다. 그리고 그 공간은 심리적인 공간이 확장 된 곳으로 숭고의 체험공간이 되는 것이다.⁸⁸⁾ 버크 역시 결핍은 우리를 숭고에 이르게 한다고 말한다. 그중 하나가 빛의 결핍으로 어두움은 그 자체만으로도 숭고를 자아낸다.⁸⁹⁾고 이야기 하며 어둠의 공간을 숭고의 체험공간으로 말하고 있다. 인간

87) Viola's use of darkness and light in Room for St. John of the Cross, Interview Clip from www.sfmoma.org

88) 네온사인을 이용한 브루스 나우만의 설치 작품 <The True Artist Helps the World by Revealing Mystic Truths>등을 들 수 있다. 매체적 경계를 허물고자 한 이러한 시도들은 미술재료의 역사에 있어서 중요한 공헌을 한 작품들로 인정받는다.

89) “모든 색채는 빛에 좌우되므로 우선 빛을, 다음으로는 그 반대인 어둠을 살펴보아야 한다. 빛이 숭고의 원인이 되려면 다른 대상들을 보여주는 빛의 원래 기능 외에도 여러 가지 다른 조건이 충족 되어야 한다. ...빛에서 어둠으로 또는 어둠에서 빛으로 빠르게 움직이면 그 효과는 더 커진다. 그런데 어둠이 빛보다 숭고한 느낌을 더 많이 가져다준다.”그는 건축을 예로 들면서 건축물은 어둡고 음침한 편에서 숭고의 효과를 더욱 가져올 수 있는데 이는 어둠이 빛보다 우리의 감정에 더 강하게 영향을 미치기 때문이며, 밝은 곳에서 건물 속에 들어갈 때 빛의 변화를 더욱 인상적으로 만들려면 그만큼 강한 어둠이 있는 건물

은 한치 앞이 보이지 않는 어둠 속에서 안전한지 파악하기 어렵다. 어떤 것이 아주 생생하게 묘사되거나 뚜렷하게 그려질 때보다는 가늠할 수 없는 어둠의 그늘 속에 가려져 있을 때 훨씬 더 무시무시하고 충격적인 것이 아닐까?⁹⁰⁾

비올라의 작품은 어둠 가운데 설치된다. 어둠은 아무것도 없는 무로부터 오는 두려움으로 관객을 엄습한다. 리오타르는 빛의 박탈에 대해 말하고 있다. 이처럼 <작은 죽음>을 접하는 관객은 어둠의 공포 가운데 한치 앞을 알 수 없는 공허와 불안 속에서 한동안 헤매게 된다. 한참 뒤 간헐적인 빛을 통해 나타나는 형상의 출현으로 공간은 점점 밝아온다. 그런데 여기서 다시 관객은 좌절한다. 그 이유는 자신을 향해 다가오는 공간을 점점 밝히는 이 실체가 매우 불분명하기 때문이다. 순간 강렬한 빛이 발산된다. 순식간 형상의 실체는 관객 바로 앞에 위치하지만 이내 스크린은 암전되고 어둠 속으로 사라진다. 그리고 인간의 이성을 깨우듯 공간은 환해진다. 비올라는 빛의 박탈을 통해 그리고 그 박탈이 지연되고 있다는 훌륭한 충격을 빛과 어둠의 현상을 통해 말하고 있다. 어둠에서 빛으로 아주 빠르게 움직이는 바로 그 순간 숭고의 느낌은 증폭되는 것이다. 이처럼 비올라는 강렬한 빛을 통해 어두운 공간을 관객에게 인식하게 만들며 이 어둠을 통해 어둠의 공간을 숭고의 체험공간으로 확장시킨다. <작은 죽음>에서와 같은 빛과 어둠의 강력한 대조는 관객에게 쾌와 불쾌가 혼합된 모순적 감정을 불러일으킨

속으로 들어가야 한다는 것이다. 또한 간헐적으로 지속되는 소리나 빛은 공포를 더욱 자아낸다고 한다. 에드먼드 버크, 『숭고와 아름다움의 이념의 기원에 대한 철학적 탐구』, 김동훈 옮김, 서울: 마티, 2006, pp.132-134.

90) 우리는 물이 얕으면 그 위에 비춰지는 영상들이 쉽사리 생기지 않음을 잘 알고 있다. 물이 깊으면 깊을수록 그 표면에서 일어나는 반영의 깊이는 좀 더 뚜렷해진다. 수심의 단순한 어둠을 수놓으면서 가린다. 수면의 화려함은 인간은 활기찬 일상생활의 수면으로부터 깊이 내려가 수심으로 향하게 되면 거기서 죽음의 우울을 그 수심이 가득한 자신의 운명을 보게 된다. 이것이 바슐라르의 『물과 꿈』이 보여주고자 하는 바이다. 가스통 바슐라르, 『물과 꿈』, 이가림 옮김, 서울: 문예출판사, 1985, p.112.

다. 이것은 관객으로 하여금 무한히 큰 어떤 것과 마주쳤을 때 그것을 알지 못해 좌절을 느끼는 불쾌감과 마침내 극복했을 때 얻어지는 쾌감을 통한 무엇인가 일어나고 있음을 알리는 신선한 충격으로 다가오는 것이다.

3) 체험의 공간

설치미술은 20세기 미술의 창조적인 표현방식으로 재현의 논리에 의해 구축된 틀을 벗어나려는 과정을 통해 3차원의 실제적인 공간으로 직접 개입하는 예술 양식이다. 설치미술의 중요한 매체로서 공간은 기본적으로 하나의 물체와 그것을 지각하는 인간과의 상호관계에 의해 형성되는 장소인 동시에 창조적인 영감을 불어 넣어주는 역할을 하고 있다.⁹¹⁾ 설치 미술에서 중요한 것은 물리적인 존재감뿐만 아니라 공간 속에서 인지되는 공간 전체와 관람자가 경험하는 감정을 경험하고 수신하는 방식 즉 공간을 통해 새롭게 지각되는 신체적인 경험이다. 메를로 폰티(Merleau Ponty)가 “지각은 기하학과 같이 나에게 진리를 제공해 주는 것이 아니라 현존(presence)을 부여할 뿐”⁹²⁾이라 말하였듯 관람객의 신체는 작품의 의미를 결정짓는 주요한 요소가 된다.

“나는 관객이 내 작품 안으로 들어오기 바란다. 이들의 움직임이야말로 네러티브를 완성하는 데 큰 역할을 담당하기 때문이다. 마치 프레스코 사이클이 그랬던 것처럼 말이다. 관객은 주변 어디든 어슬렁거리어도 좋다. 내 작품은 고정된 의자나 무대 전면에 위치해 있는 좌석을 필요로 하지 않는

91) 이숙진 외, 「설치미술에서 나타나는 체험공간에 관한 연구」, 『한국 공간 디자인 학회』, 2011, p.4.

92) 모리스 메를로 폰티, 『현상학과 예술』, 오병남 옮김, 서울: 서광사, 1983, p.58.

다. 자유로운 관람객의 몸이 이미지와 하나 될 때 비로소 자신의 것이 되는 것이다.”⁹³⁾

여기서 자기 충족적이고 초월적인 현재성(presentness)은 공간과 관객의 상태에 따라 신체적으로 달리 지각되는 연극적 상황 즉 시간에 따른 현전성(presence)으로 대체된다. 비올라의 작품은 패널과 패널 사이 공간 혹은 이를 둘러싼 빈 공간을 가운데 두고 있다. 즉 비올라의 공간은 관객의 참여를 통해 이들과 함께 작품을 이루는 개방된 공간으로, 움직임이라는 시간적 개념이 개입됨으로써 공간은 변하게 되고 역동성을 띠게 되는 것이다. 역동성은 사용자의 움직임, 신체에 의한 이동과 움직임의 변화를 유발하여 정제된 공간 속에 긴장, 다양성, 변화를 통해 추상적 공간을 체험의 공간으로 변화시킨다.

1987년 작품 <통로 (Passage)> (도판 13)의 커다란 스크린에는 생일을 맞은 아이의 모습이 있다.⁹⁴⁾ 제목에서 감지하다시피 작품으로 인도하는 통로는 중요한 역할을 하고 있는데 관객은 약 6미터의 좁고 어두운 통로를 지나서야 비로써 방안을 가득 채운 작품을 감상할 수 있다.⁹⁵⁾ 비올라는 좁고 어두운 통로와 방안을 가득 메운 거대한 스크린의 대조를 통해 강한 인상을 심어주며 밀실의 공포마저 느끼게 하는데 이 같은 효과는 관객으로 하여금 자신의 신체가 작품과 하나 됨을 느끼게 한다.⁹⁶⁾ 작품 <십자가 요한의 방

93) Ellen Wolff, *Digital Cathedral*, Millimeter, 2002, p.1.

94) 이 작품의 실제 촬영 시간은 26분에 해당하지만 슬로우 모션 (1/16 스피드)으로 감아 7시간에 걸쳐 느리게 상영된다.

95) 브루스 나우먼은 1968년 <비디오 복도 video corridor> (1968)을 제작했다. 나우먼은 바닥에서 천장까지 닿는 두 개의 벽을 나란히 세워 터널을 형성해 밀실 공포를 느끼게 하는 좁은 복도를 만들고 두 개의 모니터를 양쪽 끝에 맨 꼭대기에 하나씩 설치했다. 비디오를 보기 위해 복도를 걸어 들어온 관람자는 자신의 모습이 감시 카메라에 찍힌 것을 발견하게 된다. 이 작업이 주는 충격은 벽 구조가 만들어 내는 진치의 맥락, 심지어 공포의 맥락에서 기인한다. 마이클 러시, 『뉴미디어 아트』, 심철웅 옮김, 서울: 시공아트, p.135.

96) 이러한 감성은 자신의 거대함에 비해 상대적으로 좁은 전면 광장을 가진 스트라스부르

(Room for St. John of the Cross)> (1983, 도판 14)은 거센 회오리바람과 함께 시냇물이 울려 퍼지는 거대한 산을 배경으로 공간 한가운데 밝은 불을 밝히는 육각형의 작은 방이 설치되어 있다. 창문을 통해 들여다보는 방안은 밖의 풍경과는 대조적으로 고요하고 아늑하다. 이 작품은 성 요한이 재판을 받기 위해 고립된 상황을 표현한 설치작품이다. 비올라는 인간의 극한 상황 속에서 발생하는 종교적 환상을 스크린에 투영하며 이와 대조되는 성 요한의 극복 의지를 육각형의 작은 방으로 표현하였다. 작가는 관객이 직접 주위를 둘러보고 창을 통해 안을 들여다 볼 수 있도록 3차원의 사물을 공간 중앙에 설치하였다. 이 공간은 시간뿐 아니라 모든 감각에 의해 형성되는 공간으로 체험 행위가 끝났을 때 비로소 관객은 종합된 심상으로 작품에 대한 감동을 느끼게 되는 것이다. 결국 비올라의 공간은 개별성에 입각한 3차원의 입체 공간임과 동시에 체험의 공간으로 감각의 개입뿐만 아니라 적극적인 참여와 움직임을 반영한 확장된 공간이다.

“나의 작품은 조각, 건축과 관계된다. 그 무엇보다도 인간의 신체와 인지 능력과 관계한다. 그 이유는 관객이 내 작품 안에 들어오는 순간 그들은 내 작품의 일부가 되기 때문이다. 공간은 몰입의 대상이 되는 곳이기도 하다. 마치 회화를 보고 그 공간속으로 빨려들어 가는 것 같이 내 작품은 3차원의 공간이 되는 것이다. 우리 몸이 그러하듯 내 작품은 몸인 동시에 정신을 지니고 있다. 나의 정신이 스크린에 투영되고 그것은 이미지로 나타난다.”⁹⁷⁾

대성당 (Strasbourg Cathedral)에서 볼 수 있는데 비좁은 골목을 통해 거대한 성당의 파사드(facade)에 맞닥뜨려 지면서 그 크기에 놀라는 경험이 바로 이것이다. 이 같은 효과는 관객으로 하여금 긴장과 함께 기대감을 증폭 시키며 형식적인 면에서 숭고한 감정을 극대화 할 수 있는 여건을 제공 하는 것이다.

97) Viola on the relationship between video and installation, www.sfmoma.org

비올라는 자신의 작품에 관객이 가까이 갈 것을 요구한다.⁹⁸⁾ 가까이 간다는 것은 작품의 크기를 감지할 수 있음은 물론 작가와 작품 그리고 관람자 사이의 장애를 없애고 직접적으로 소통할 수 있게 만든다. 이처럼 비올라는 자신의 작품을 멀리서 관조할 것이 아니라 두루 돌아보며 가까이에서 혹은 직접적으로 개입하기를 원하며 이러한 점에서 그의 공간은 몸으로서의 체험을 통해 지속되는 시간 안에서 승고를 경험하게 만든다.

4) 성찰의 공간

비올라의 공간은 정신적인 공간이다. 공간과 더불어 내러티브를 보여준 대표적인 예로 지오토의 벽화를 들 수 있다. 이탈리아 파도바(Padova)에 위치한 스크로베니 예배당(Capella degli Scrovegni, 1302-1305)은 제단 안쪽을 제외하고는 모든 벽과 천장에 프레스코화가 그려져 있다.(도판 15) 네 면의 벽과 천장은 그리스도의 생애, 최후의 심판, 천상의 옥좌에 앉은 하느님 그리고 조각상처럼 묘사된 성경의 일곱 미덕과 일곱 악덕의 알레고리를 주제로 하고 있다.⁹⁹⁾ 이야기는 남쪽 벽 위 왼쪽에서 시작하여 오른쪽으로 진행

98) 비올라는 자신의 작품에 관객이 가까이 갈 것을 요구한다. <Passage> (1987)는 실제로 천장 높이 2m의 스크린이 꼭 들어찬 매우 협소한 방에서 상영된다. 관객은 물리적인 이유에서라도 작품과의 거리를 좁힐 수밖에 없게 된다. 결국 관람자들은 뚫개어진 이미지를 보게 되며 이들에게 최적점은 없다는 것이다. 스크린과의 최대거리는 2m 이다. 관객이 화면전체를 감상하기엔 좁은 거리이다. David Morgan, 'Spirit and medium', *The Art of Bill Viola*, Thames and Hudson, London, 2004, p.89.

99) 이 예배당의 길이는 13m, 폭 8.5m인 직사각형 평면의 소규모 건물로 내부에는 높이 13m의 궁륭형 천장이 있고 동쪽에는 제단, 서쪽에는 출입구 남쪽에는 6개의 창이 있는 단순한 구조이다. 아레나의 스크로베니 성당의 벽화 구성은 다음과 같다. 정면의 제단 위 아치에는 옥좌에 앉은 하느님이 그 아래 양쪽은 수태고지 마리아의 부모인 요아킴과 안나의 일생(남쪽 상단 6장면) 마리아의 일생(북쪽 상단 6장면), 예수의 어린 시절(남쪽 중간단 6장면), 그리스도의 공생활(북쪽 6장면), 그리스도의 수난(남쪽 하단 6장면), 그리스도의 죽음과 부활(북쪽 하단 6장면)이 그려져 있고 입구 쪽 벽면에는 <최후의 심판>이 위치한다. 그리고 남쪽

되며 북쪽 벽 아래 오른쪽에서 끝난다. 마치 3차원 입체 양식을 적용한 것처럼 활동성과 연극성이 한층 돋보인다. 그의 공간은 각 부분이 자연스럽게 연결되고 있다는 점에서 통일적이며 연속적이다. 미술사가 하우저는 지오토를 르네상스 예술가 중 어느 누구보다도 자신이 의도하였던 바를 정확하게 파악하고 이를 마치 무대를 배경으로 희곡적 효과를 노린 듯 표현하는 마치 이야기꾼 같은 예술가라고 말한다.¹⁰⁰⁾

지오토의 스크로베니 예배당 프레스코에서 영감을 얻은 작품으로 씨네마틱 프레스코라 불리는 작품이 있다. 2002년 베를린 구겐하임 전시를 위한 연작 <매일 앞으로 나아가는 (Going Forth by Day)>¹⁰¹⁾(도판 16)으로 관람자는 거대한 공간(216m²)에 위치해 있는 다섯 개의 거대한 비디오 패널(약 2m의 높이)에 둘러싸이게 된다. 영상과 사운드로 전시장을 감싸는 공감각적인 대형 스크린 앞에서 관객은 마치 온 사방에 두루 떠돌아 그려 있는 지오토의 그림을 보는 순간과 같은 충격에 휩싸이게 된다. 서로 다른 장면들은 주제만큼이나 저마다의 이색적인 내러티브로 5가지의 테마를 이룬다. 각각의 작품은 30분 길이로 불과 피의 물속에서 이루어지는 세레인 <불의 탄생>, 숲길을 따라 행진하는 사람들의 모습을 나타낸 <길>, 아파트에서 일어나는 <홍수>, 강변에서 죽은 한 노인을 보여주는 <여행> 그리고 지친 구조 요원들에 의해 살아난 한 사람의 증언 <최초의 빛>으로 구성된다.¹⁰²⁾

벽 가장 아래에 7덕 (희망, 자애, 신뢰, 정의, 절제, 용기, 신중)과 북쪽 벽 아래에는 7악 (절망, 질투, 우상, 숭배, 부정의, 분노, 변덕, 어리석음)을 상징조각이 서 있는 것 같이 표현하였다. 이성실, 『지오토』, 서울: 재원, 2005, pp.6-9.

100) 이에 하우저는 이 시기의 회화에서 자연주의라고 하는 것은 결코 화면 공간의 환각이나 기하학적으로 구축된 형식의 붕괴에만 국한된 것이 아니라 이른바 촉각적 가치(tactile values) 까지도 자연주의적 성과에 포함시켜야 한다고 주장한다. 아르놀트 하우저, 『문화와 예술의 사회사 II』, 경기도: 창작과 비평사, 2011, p.44.

101) <Going forth by day> 는 육체의 어둠으로부터 해방되어 빛으로 충만한 저 너머의 세계로 가는 영혼의 안내서인 고대 이집트 책 사자의 서 (Book of dead) 에서 유래된 것이다. Chris Townsend, *The Art of Bill Viola*, London, Thames & Hudson, London, 2004, p.94.

102) 불과 피의 물속에서 이루어지는 세레인 <불의 탄생>은 알몸의 남자가 마치 불같이 타오

《뉴욕 타임즈》는 이 작품에 대해 “개인 사회 죽음 부활이라는 인간 실존의 서사시적 주제를 다룬 야심에 찬 성찰” 이라 하며¹⁰³⁾ 인간의 출생에서 죽음 그리고 부활을 소재로 한 매우 복잡한 인간의 존재론적인 성찰을 해나가는 작품이라고 평한다. 전체는 부분들의 단순한 합 이상의 특성들로 구성되어 있다는 게슈탈트 지각 이론(Gestalt)¹⁰⁴⁾에 입각한 것처럼 각각의 개성 있는 개별적 주제가 합쳐져 새로운 존재를 탄생 시킨다.¹⁰⁵⁾ 이와 같이 비올라는 지오토의 프레스코화가 취하던 동일한 프레임안의 관계나 질서와는 달리 독자적이며 개별적인 주제를 고수하며 강한 게슈탈트를 유발시키고 있

르는 물 가운데서 등장한다. 마치 물에서 등장해서 불에서 끝나는 세계를 암시 하는 듯하다. 그는 이처럼 물과 불을 헤엄쳐 나가는데 이는 하나의 메타포로서의 죽음(불)과 재탄생(물)의 의미를 가지고 있다. 숲길을 따라 행진하는 사람들을 나타낸 <길>, 대 장관으로 여러 민족의 각기 다른 연령대의 사람들이 자신의 속도에 맞추어 걸어가고 있다. 아파트의 <홍수>, 홍수는 사람들이 돌로 지은 건물 앞을 지나간다. 잠시 후 아수라장이 되는데 건물의 문과 창문을 뚫고 거대한 물줄기가 뿜어 나온다. 강변에서 죽은 한 노인을 보여주는 <여행>은 할머니 한 명이 화면 아래 강가에서 선박을 바라보고 있고, 산 중턱 집안에서는 죽어 가는 노인을 젊은 커플이 지켜본다. 젊은 부부가 노인에게 작별을 고하고 문지기가 방문을 잠그고 나면 그 노인은 다시 선박 쪽에 나타나서 앉아있던 할머니와 함께 그 배를 타고 떠나간다. 지친 구조 요원들에 의해 살아난 한 사람의 증언인 <최초의 빛>으로 구성된다. 하지만 극중 인명구조원은 생명을 구하려 고군분투하지만 결국에 그의 영혼은 하늘로 승천한다.

103) 이런 야심은 왜 비올라가 공간을 가상현실화 하고 매체를 사용하지 않는 것처럼 작업 하는지 알려준다. 바로 정신적 선형성에 대한 그의 초역사적이고 개인적인 시각, 나아가 그 시각의 결과를 보여주기 위해서 이다. 할 포스터 외, 『1900년대 이후 미술사』, 서울: 세미콜론, p.655

104) 게슈탈트(Gestalt)는 전체의 형을 암시하며 조직 이라는 의미를 가지고 있다. 게슈탈트는 부분들을 각각 지각하는 것이 아니라 전체를 조직화하여 지각하는 전체는 부분의 합보다 크다는 고유 구조에서 출발 우리 눈이 어떻게 시각 경험을 조직화 하는 가를 연구하여 형태에 관한 여러 가지 시지각법을 지시하고 있다. 형태 심리학자들에 의하면 인간이 어떤 대상을 지각할 때 그 대상의 부분을 인식하는 것 보다 빠르게 그 전체적 특징을 먼저 지각한다고 한다. 박일재, 「게슈탈트 시지각 법칙에 관한 연구」, 『한국디자인 포럼』, 2003, pp.9-10.

105) 비올라는 에세이에서 구조주의 (structuralism)에 대해 다시 한번생각 해 보아야 한다고 말한다. 그것은 개별성의 중요성도 간과하지 않고 있는데, 그는 게슈탈트의 형태주의 심리학을 예로 들면서 우리는 지금 전환을 맞고 있는데 일시적이고, 개별적인 것이 모여 형성이라는 프로그램(카메라와 그 현미경, 줌고, 시야의 터널, 단시안적인 관점)에서 벗어나 좀 더 통합적이고 완전한 전체적인 접근, 무한한 관점을 시도해야 한다고 말한다. 그는 단테의 신곡과 지올리오 카밀리오 (Giulio camillo 1480-1544) 의 기억극장(Theatro della Memoria)을 예로 들면서 개별성에 입각한 전체성을 강조한다. Bill Viola, 'Will There be Condominiums in Data Space', *The New Media Reader*, The MIT Press, London, 2003.

다.¹⁰⁶⁾ <매일 앞으로 나아가는>이라는 하나의 제목 아래 펼쳐지는 각각의 내러티브는 개별적 우수함을 보여주고 있다. 이와 같이 시간을 두고 일어나는 개별적 효과들은 전체로서의 하나의 이미지를 보는 것 같지만 확대해 자세히 들여다보면 개별성 이미지들 간의 통합성은 찾아보기 힘들다. 하우스에 따르면 공간적으로 떨어져 일어나는 두 개 또는 그 이상의 각기 다른 사건을 동시에 체험할 때 비로소 시간과 공간 사이로 움직이며 시간적 질서와 공간적 질서의 범주를 모두 요구하는 일종의 부도 상태에 들어간다. 사물이 멀고도 동시에 가까운 상태, 다시 말해 시간적으로 서로 가까우면서 동시에 공간적으로는 먼 상태에서 비로소 시 공간의 내적 결합이 이루어진다고 말한다.¹⁰⁷⁾ 이처럼 결합에 있어 차이로 인한 갈등은 모순적 감정인 숭고와 연계된다. 관객을 둘러싼 각기 다른 5개의 거대한 작품들은 즉각성과 개별성에 입각한 서로 다른 시간과 공간을 제시하며 쾌, 고통, 공포, 슬픔과 같은 감정들로 인한 물리적 공간을 무시하며 내러티브가 재현하는 어떠한 곳과도 같지 않은 새로운 존재가 탄생되는 곳으로 관객을 인도한다. 스크린 뒤에 있던 것이 스크린을 대신하게 되면서 스크린과 함께 물리적 공간은 사라지게 되는 것이다. 이로써 공간을 가상 현실화하고 매체를 사용하지 않는 것처럼 작업하는 효과를 통해 5가지의 테마들은 관객으로 하여금 시 공감각적 숭고를 느끼게 한다. 결국 숭고의 감정은 통일성이 위협받고 또 하나의 의식 층위에서 회복될 때 진정한 정신적이 공간이 되는 것이다. 이로써 공간은 물리적인 곳뿐만 아니라 관객들이 자기의 내면의 공간을 앞으로써 자아

106) 게슈탈트의 성격은 그것이 일단 확립되면, 게슈탈트로서의 그것에 관한 정보는 고갈되고 만다. 예를 들어 한번 게슈탈트를 얻으면 그것에 대한 형태를 다시 추구하지 않으며, 더 나아가 그것은 해체되지 않는다. 그렇게 되면 관찰자는 그 형태로부터 자유로워지며 동시에 그것에 속박된다. 이것이 바로 잘 알려진 항수 (the known constant)로서의 형태이며, 나뉘어 질수 없는 단일한 형태인 것이다. 전해숙, 「과정 개념을 통해 본 로버트 모리스의 작품연구」, 이화여자대학교대학원, 1995, p.89.

107) 아르놀트 하우스, 『문학과 예술의 사회사Ⅱ』, 경기도: 창작과 비평사, 2011, p.44.

의 미학을 구성하는 곳이다. 예를 들어 바넷 뉴먼은 미술평론가 실베스터(D. Sylvester)와의 인터뷰에서 자신의 작품이 인간에게 공간을 제시한다는 서두와 함께 다음과 같이 이야기 했다.

“내가 회화와 연루되게 된 한 가지 이유는 회화가 인간에게 장소감을 주기 때문이다. 그는 자신이 거기에 있다는 것을 알고 그림으로써 자기 자신을 의식하는 그런 장소감 말이다. 이런 의미에서 그는 내가 이 회화를 만들 때 나와 관련되었다. 내가 거기에 있었다는 의미에서 말이다... 내 회화 앞에 서는 관객은 자신이 거기에 존재한다는 걸 안다. 나에게 공간감은 신비로울 뿐만 아니라 형이상학적 사실의 의미를 가지기도 한다.”¹⁰⁸⁾

또한 예로 추상화가 마크 로스코(Mark Rothko, 1903-1970)는 자신의 작품 16점을 미국 휴스턴에 있는 로스코 템플(Rothko Temple) (도판 17)에 전시하였는데 그는 이곳을 갤러리가 아닌 종교적 장소로 승화 시키고 있다. 로스코는 관객들이 이곳에 와서 명상을 하며 무한성을 만끽하길 원한다고 말하고 있다. 비올라 또한 마찬가지로 자신의 작품을 소유하는 숭고의 공간이기를 원한다. 그는 관객들로 하여금 공간체험을 유도하기도 한다. 그의 공간은 여러 개의 스크린을 통해 다양한 작품을 한데 전시함을 통해 형성되지만 내러티브에 있어선 어떠한 연결성에 의한 통합성이나 전체성을 요구하지 않는다. 그는 여러 다른 배경과 인물의 전개를 도입하며 이질성에 의한 모순을 이야기하는데 이곳은 계슈탈트를 경험하는 장소이자 다양성이 공존하는 이곳이야말로 인간의 성찰이 이루어지는 장소인 것이다.

108) 이성훈, 「철학적 담론과 그림 이미지-장 프랑수아 료타르, 칸트, 그리고 바넷 뉴먼」, 『인문학논총』, 2010, p.159. Newman, Interview with David Sylvester, in Lewison, Jeremy', *Looking at Barnett Newman*, London: August Media LTd, 2002, p.118 에서 재인용.

2. 시간을 통한 숭고의 체험

1) 침묵의 시간

통기누스는 자신의 저서 『숭고에 관하여』에서 “숭고는 고상한 마음의 메아리다”라며 어떤 생각은 표현되지 않고 생각만 해도 그 고매성 때문에 감탄의 대상이며 예컨대 저승에서의 아이아스의 침묵은 장중하고 그 어떤 말보다 더 숭고하다고 말한다.¹⁰⁹⁾ 비올라 또한 물리적인 소리가 아닌 내면의 소리에 귀 기울일 것을 요구한다. <침묵의 산 (The Silent Mountain)> (2001, 도판 18)은 아무런 음향을 이용하지 않은 오직 침묵이라는 절제를 통해 강한 메시지를 전달한다. 딥디크(diptyque)형식의 스크린 속 남녀는 극심한 비통함을 보여주고 있다. 슬로우 모션에 의한 약 7분 동안 이들은 침묵 가운데 거의 강박 상태까지 이르는 처절한 괴로움을 격렬한 몸짓을 통해 보여주고 있다. 비올라는 이 작품을 자신이 기록한 합성 중 가장 큰 것이라 언급하며 소리에 의한 심리적 확장에 주목한다.

“음향과 소리는 인간의 고등 기관으로 사색적이고 명상적인 이야기를 만들어 낸다. 이것은 매우 물리화적인 현상이다. 소리는 이미지와 비교해서 매우 특별한 특성을 가지고 있다. 소리는 코너를 돌며 벽 사이를 뚫고 360도 회전한다. 그리고는 인간의 몸속으로 파고든다. 당신의 음악에 대한 태도가 어떠하든 두근거리는 심장 박동 소리를 느껴본 적이 있을 것이다. 이

109) 『오딧세이아』 11권 543-567행, 오딧세우스(Odysseus)가 저승에 갔을 때 아이아스(Aias)의 혼백을 보고 말을 걸었지만 아이아스는 아무 대꾸도 하지 않는다. 아킬레우스(Achilleus)가 죽은 뒤 오딧세우스와 아이아스가 서로 다툰 때 그리스 장군들이 그것들을 오딧세우스에게 주기로 결정하자 아이아스는 자존심이 상하여 칼로 자결하는데 그는 저승에 가서도 분이 풀리지 않았던 것이다. 아리스토텔레스, 『시학』, 천병희 옮김, 서울: 문예출판사, 2002, pp. 287-288.

것은 취향 그 넘어 존재하는 것이다... 소리는 우리 내면의 현상과 바깥의 물리적인 세상을 연결해 준다.”¹¹⁰⁾

비올라의 예술에 있어 소리에 의한 감각의 확장에 도움을 데이비드 튜더는 존 케이지의 무언의 음악 <4분33초>의 연주자이다. 이곡은 시작할 때 피아노의 뚜껑을 닫고 마지막에 가서 뚜껑을 열어젖히는 것으로 시간적 구획을 보이며 침묵을 통한 비결정성의 사상을 단적으로 나타낸다. 작품은 총 3장으로 되어 있는데 각 악장의 시간 결정은 연주자에게 맡기고 있다.¹¹¹⁾ 침묵의 시간은 지속되고 청중은 그 장소에서 발생하는 소음 외에는 완성된 음악은 듣지 못한다. 이로써 연주자는 자신의 의지가 개입되지 않게 음의 선택을 최대한 적게 하는 방법을 선택한다. 비올라의 <침묵의 산> 또한 침묵 가운데 고통의 상처를 몸으로 보여주고 있다. 그는 절제된 소리를 통해 관객에게 온전한 생명의 에너지로 승화시키는 몸부림을 선사하고 있다.

2) 편집된 시간

비올라는 자신의 작품을 ‘시각적 시’라 부른다.¹¹²⁾ 그의 작품 <반사하는 풀장 (Reflecting Pool)> (1977-1979, 도판 23)은 불연속적인 내용과 어긋난 시간을 통해 논리를 뒤엎는 사건을 전개로 하는데 마치 비디오 하이쿠를 감상하는 듯하다.

110) Bill Viola, In Response to Questions from Jörg Zutter, *Reasons for knocking at an Empty House*, The MIT Press, 1995, p.241.

111) Ruhrberg, *Art of the 20th Century*, vol. II, Taschen, Köln, 2010, p.582.

112) 마이클 러시, 『뉴미디어 아트』, 심철웅 옮김, 서울: 시공아트, 2011, p.156.

오래된 연못,
개구리 뛰어들어
물 치는 소리

위의 시는 일본 에도 시대 대표적인 하이쿠 작가인 마쓰오 바쇼 (松尾芭蕉)의 작품이다. 수풀이 우거진 연못가에 앉아 생각에 잠겨 멍하니 잔잔한 연못을 바라보고 있는데, 갑자기 어디선가 나타난 개구리 한 마리가 물속에 뛰어들며 내는 소리에 정신을 차리는 그런 모습이 그려지는 작품이다. 독자는 구의 흐름이 끊길 때마다 험표 사이에 작자를 둘러싸는 환경이나 사상, 감정 등을 상상할 수 있는 것이다. 이러한 이유에서 비올라는 하이쿠의 매력에 빠지게 되었는데 그는 하이쿠의 한 줄이 주는 힘과 창조력을 높이 샀다.¹¹³⁾ 한 남자가 등장한다. 그는 자신을 비추고 있는 네모난 풀장 앞에 서 있다. 잠시 후 짧은 기함 소리와 함께 풀장으로 뛰어들기 위해 공중으로 비상한다. 순간 시간은 멈추고 남자는 몸을 움츠리며 한동안 공중에 떠 있다. 잠시 후 그가 사라진 풀장 수면은 가상의 이미지들로 채워지는데 바로 그때 사라졌던 남자가 물을 뚫고 나온다. 그리고는 숲 속으로 사라진다. 이 작품은 마치 과정의 일부분만을 따서 논리적인 연결 없이 구성한 합성 사진 같다. 궁극적으로 비올라는 관객으로 하여금 기다림에 부정적인 가치를 부여하며 예상을 벗어난 사건의 서술 불가능성으로 보는 이로 하여금 황당함을 느끼게 한다. 그의 작품은 시각적 이미지로 변형된 하이쿠의 전개 과정을 보여 주듯 응축되고 함축적인 표현을 통한 승고를 드러내고 있다.¹¹⁴⁾

113) 비올라는 죽음의 시에 대해 말한다. 그것은 선불교의 수도자이자 하이쿠 시인이 마지막 숨을 거두기 전에 쓴 것이다. 그것은 비올라 자신의 작품에 큰 영향을 주었다고 작가는 말하고 있다. 그는 이후 하이쿠의 매력에 빠지게 되었는데 그는 하이쿠의 한 줄이 주는 힘과 창조력을 매우 놀라운 것이라 말했다. Bill Viola in Conversation with Adam Weinberg Whitney, Leonardo online

114) 롤랑 바르트는 『기호의 제국』에서 하이쿠의 삼행시를 일컬어 “삼단 논법의 데생”이라

“우리는 종종 불안감을 아무것도 일어나지 않을 수 있다는 가능성과 연관시킨다. 이 표현은 현재 실존철학 및 무의식의 철학을 가리키고 있다. 이 표현은 실제로 기다림이 문제시 될 때에 원칙적으로 부정적인 가치를 부여한다. 그러나 이런 기다림, 이런 긴장은 미지의 것을 느끼는 것에서 오는 쾌락이나 사건이 수반하는 존재의 증가에서 오는 기쁨을 야기할 수 있다. 그래서 그것은 아마도 하나의 모순적인 감정일 것이다.”¹¹⁵⁾

리오타르는 아무 말도 색도 형태도 소리도 오지 않을 수 있다는 가능성을 이야기하면서 아무것도 발생하지 않을 가능성은 흔히 불안감과 연관된다고 말한다. 하지만 미결정적 상태가 가져다주는 서스펜스는 쾌락으로 받아들일 수도 있다고 말한다.¹¹⁶⁾ 2005년 밀워키 미술관(Milwaukee Art Museum)에서는 《잘라내기, 현대 비디오에 있어서 발견된 오브제로서의 영화 (Cut, Film as Found Object in Contemporary Video)》라는 전시가 있었다. 서문을 쓴 스테파노 바실리코(Stefano Basilico)는 영화를 차용한 비디오 아티스트들의 작업이 ‘편집이라는 제스처의 사용’으로 묶여진다고 설명한다. ‘편집’ 자체는 영화 제작의 중요한 제작한 과정이지만, 끼워 맞추고 반복하며 지우고 압축하며 늘이는 비디오 아티스트들의 작업 행위는, 재료에 가해지는 미술가의 행위를 강조하기 위한 것이다.¹¹⁷⁾ 이처럼 시간을 지우고 자르

쳤다. “그것의 비율이 항상 단순하면서도 짧은 한마디로 받아들여지는 하이쿠는 시선을 끈다.... 마치 한 편의 ”시“처럼 우리는 ”시적인 감흥“이라 부르는 감정의 일반적인 코드의 일부 속에 하이쿠를 포함 시킨다. 우리는 ”정선된 순간의 신중한 표시“로부터 ”응축된 감정“ 그리고 특히 ”침묵“에 관하여 이야기 이다. 하이쿠를 통하여 우리가 보고자 하는 것은 상승, 중단 그리고 결론 의 세 단계를 거친 ”삼단 논법의 태생“ 이다. 롤랑 바르트, 『기호의 제국』, p.796, 재인용, 김세리, 「빌 비올라의 작품에 드러난 동양적 정신성 연구: 랄랑티 (relenti, 저속촬영)기법을 중심으로」, 『미학. 예술학 연구』, vol.20, 2004, pp.11-12.

115) 장 프랑수아 리오타르, 『지식인의 종언』, 이현복 옮김, 서울: 문예출판사, 2004, p.161.

116) 장 프랑수아 리오타르, 『포스트모던의 조건』, 유정완 외 옮김, 서울: 민음사, 1992, p.207.

117) 전혜숙, 「비디오아트에 나타난 변형된 시간성의 의미: 더글라스 고든과 빌 비올라의 작품을 중심으로」, 『동아시아 문화와 예술』, 2009, p.169.

는 몽타주 기법을 통해 영화는 친숙한 것에서 낯선 것이 되어버렸지만 이를 통해 작가는 새로운 의미를 부여할 수 있게 된 것이다. 비올라의 작품은 시간에 대한 새로운 지각적 체험의 매개로 비디오의 속성인 편집기능을 활발히 사용하고 있다. 이로써 비올라의 몽타주는 스크린 속 장면과 장면 사이에 보이지 않던 새로운 의미를 산출하거나 숨겨져 있던 의미를 관객으로 하여금 환기시키는 역할을 담당한다. 크라카우어에 의하면 몽타주는 다른 코드들을 통제하는 하나의 읽기 코드를 구성하는 것이 아니라 언제나 지연되고 예상을 빗나가는 의미화의 과정을 구성하는 것이다. 재현의 연상적 경향에 관련하여 ‘추가’나 ‘잠재성’을 도입하는 것이라기보다는 오히려 그에 못지않은 일종의 ‘유예’를 도입하는 것이다. 몽타주는 의미구성의 주요한 코드로서만 작용하는 것이 아니다. 코드가 부재하는 순간 그리고 그 순간의 균열에 따른 코드의 균열을 발생시키는 자리이기도 한 것이다.¹¹⁸⁾

이는 리오타르가 언급한 “아무런 말도, 색도, 형태도 존재하지 않을 수 있다는 가능성, 문장이 마지막 문장이 될 수도 있다는 가능성, 하나의 작품 다음에 아무것도 일어나지 않을 수 있다는 가능성을 우리는 망각하였다는 것”을 다시금 일깨운다. 바로 이런 기다림과 긴장은 기쁨을 야기할 수 있다.¹¹⁹⁾

118) 크라카우어는 몽타주는 두 개의 쇼트에 없던 새로운 의미를 산출하거나 또는 숨겨져 있던 의미를 현재화 시키는 기능을 통해 의미작용에 주요한 축으로 작용하지만 매체의 비 규정성이라는 다른 측면도 동시에 증폭 되는 것이다. “이런 측면에서 보았을 때에 몽타주는 재현의 연상적 경향에 관련하여 ‘추가’나 ‘잠재성’을 도입하는 것이라기보다는 오히려 그에 못지않은 일종의 ‘유예’를 도입하는 것이다. 즉 몽타주는 다른 코드들을 통제하는 하나의 읽기 코드를 구성하는 것이 아니라 언제나 지연되는 의미화의 독특하고도 예상을 빗나가는 과정을 구성하는 것이다. 몽타주는 여러 코드 중의 하나의 코드가 아니라 코드적인 데꾸빠쥬를 방해하는 것에 해당한다.” 몽타주는 의미구성의 주요한 코드로서만 작용하는 것이 아니다. 매체적으로 보다 중요한 것은 몽타주가 코드가 부재하는 순간 그리고 그 순간의 균열에 따른 코드의 균열을 발생 시키는 자리이기도 한다는 것이다. 박성수, 『영화 이미지 이론』, 서울: 문화 과학사, 1999, pp.163-164.

119) 그것은 하나의 부호, 의문부호 자체이며 일어나다가 억제되고 ‘일어나고 있는가?’가 언명되는 방식이다. 이 의문은 데리다가 말했듯이 모든 어조로 변조될 수 있다. 그러나 의문부호는 ‘현재’, ‘아무것도 일어나지 않을지 모른다’라는 감정과 같은 지금, 즉 무현재이다. 장 프랑수아 리오타르, 『지식인의 종언』, 이현복 옮김, 서울: 문예출판사, pp.160-161.

이처럼 비올라는 시간을 재배치하는 것 즉 지우고 자르는 몽타주 기법을 통해 이야기 발생을 지연시키며 독특하고도 예상을 빗나가는 과정을 구성하였다. 장면과 장면 사이에 보이지 않는 긴장감은 새로운 의미를 산출하며 숨겨져 있던 의미를 관객으로 하여금 환기시키고 있다.

3) 확장된 시간

비올라는 고속 촬영을 통한 슬로우 모션(slow motion)기법으로 시간을 조절한다. 그는 시간을 늘림으로 우리에게 익숙한 의식의 흐름을 흐트러뜨린다. 작품 <통로> (1987)의 경우 26분에 해당하는 시간을 무려 7시간으로 확장시켰다. 작품 <만남 (Greeting)> (1995, 도판 20) 또한 마찬가지로 작품을 보는데 소요되는 시간은 10분이지만 실제로 이루어진 시간은 45초에 불과하다. 1초에 300프레임의 리코딩 스피드는 슬로우 모션으로 전개되며 결국 행위가 행해지는 시간과 이 작품을 감상하는 시간에 차이가 존재하게 된다.¹²⁰⁾ 시간의 조작과 왜곡에 있어서 예술가들이 대체로 속도를 빠르게 하는 것보다는 느리게 하는데 더 흥미를 느껴왔다는 사실은 비올라의 작품에서 빈번히 볼 수 있듯 독특한 장르로 자리잡았다. 속도가 급격히 느려지면 작품에 재현된 시간과 관람자의 내적 시간 사이의 갈등이 불가피하게 되기 때문인데 비올라와 더불어 슬로우 모션의 기법을 잘 이용한 예로 더글라스 고든(Douglas Gordon)의 작품을 들 수 있다. 그는 정신분열증을 다룬 히치콕(Alfred Hitchcock)의 영화 <Psycho (사이코)> (1960)를 차용하여 고의적인 슬로우 모션을 통해 그러한 경험을 극대화하고 있다. 고든은 원래 속도

120) Jean Wainwright, 'Telling Times: Re visiting The Greeting', *The Art of Bill Viola*, London, Thames & Hudson, 2004, p.111.

보다 13배나 느리게 변경시켜 24시간으로 연장 영화를 아주 느린 속도로 보여준다. 그리하여 그가 붙인 제목은 <24시간 사이코, 24 Hours Psycho> (1993)이다.(도판 21)¹²¹⁾ 우선 관람자는 24시간 동안 작품 전체를 보기 어렵다. 더욱이 익히 알려진 샤워 장면이 1시간으로 늘어나면서 관객이 이미 알고 있는 공포가 분산되고 마는 것처럼 원작 <싸이코>의 익숙한 장면은 슬로우 모션에 의해 서사적 연속성이 와해된다. 결국 연대기적인 시간이 어긋나고 인물이 분열되며 내러티브 궤적이 수행되지 못하게 되면서 현실적인 것과 잠재적인 것의 판별 불가능성으로서의 지속이 드러나게 되는 것이다.¹²²⁾

비올라에게 시간은 움직이는 이미지 속으로 즉 과정의 세계로 안내하는 역할을 한다.¹²³⁾ 현대에는 “시간이란 무엇인가”라는 질문보다 “우리 인간이 시간을 어떻게 경험하고 있으며 또한 어떻게 그 시간의 경험을 의미 있고 일관된 전체로 구성해 내고 있는가”로 관심을 옮기게 되었는데¹²⁴⁾ 지각의 상태에 넘어선 관람자의 의식은 시간적 매체의 흐름이 아닌 정서 자체의 흐름과 동일시되는 것이다. 1995년 베니스 비엔날레 출품작 <만남>은 16세기 매너리즘 화가 폰토르모(Jacopo da Pontormo, 1494-1557)의 <만남, La Visitazione> (1528-1529, 도판 22)을 기초로 만들어졌다. 성모 마리아가 임신한 후 사촌언니인 엘리자베스와 서로 만나는 이 장면은 약 10분 간의 느린 속도로 매우 천천히 전개되고 있다. 이들은 슬로우 모션을 통해 강렬한 몸의 표현과 감정을 보여주고 있다. 느린 한 장면 한 장면은 우리가 빠르게 필름을 돌리면서 볼 때와는 달리 우리가 일상에서 놓쳤던 극히 미세한 변화

121) 할 포스터 외, 『1900 이후 미술사』, 서울: 세미콜론, 2011, p.656.

122) 박성수, 『영화 이미지 이론』, 서울: 문화 과학사, 1999, p.13.

123) Bill Viola, *Reasons for Knocking at an Empty House*, Thames and Hudson, London, p.173.

124) 김영민, 『현상학과 시간』, 1994, 서울: 까치, pp.17-18.

까지도 감지하게 돕는다. 비올라는 슬로우 모션을 통해 실제의 방문 보다는 느리고 회화 속 폰토르모의 <방문>보다는 빠른 '지금'을 확장시키고 있다.¹²⁵⁾ 이로써 과도하게 느려진 비디오에서 우리는 현재 순간에 붙들리게 되며 전체적인 혹은 정상적인 시간 구조의 트랙을 상실하게 된다.¹²⁶⁾ 과연 이 지금은 어떠한 시간을 의미하는 것일까? 비올라는 배우들의 모습이나 무대가 되는 배경을 짐작하지 못하도록 내용적, 공간적 배경의 어떠한 설명도 배제하고 있다. 이와 같이 비올라의 탈 연대기적이고 무장소적 이미지는 분명 과거와 미래 사이에 어디엔가 자리잡고 있는 것은 분명하다. 그러나 그가 강조하는 것은 더 구체화된 승고가 발생하는 '지금'이다. 처음 관객은 슬로우 모션에 의한 일상적인 흐름과의 괴리감 때문에 당황할 것이다. 하지만 들의 만남이 놀라움에서 기쁨 그리고 승고로 변형되어 가는 시간을 지켜보면서 관객은 승고의 감정을 불러일으키는 '지금'을 유보할 수 있게 된다.¹²⁷⁾

4) 간극의 시간

첫 장면에서 관객은 눈 덮인 산의 정경을 접한다. 잠시 후 등장하는 한 사람의 돌팔매로 인하여 이 차가운 이미지는 다시금 사막의 열기의 이미지로 전환된다. 영상은 작열하는 태양의 열기에 의해 이지러진 모습에 마치 낭만주의 작품을 감상하듯 신비감을 자아내는데 심지어 사막이 물에 잠기는

125) 김흥기, 「사이 공간-빌 비올라의 작업에서 간격으로서의 비디오 이미지」, 『한국영상학회 논문집』, 2011, p.20.

126) 전해숙, 「비디오아트에 나타난 변형된 시간성의 의미: 더글라스 고든과 빌 비올라의 작품을 중심으로」, 『동아시아 문화와 예술』, 2009, p.173.

127) 리오타르 또한 '지금'에 대한 난해함을 언급하며 뉴만의 지금은 의식에 알려지지 않은 것이며 또한 구성될 수 있는 것도 아니다. "그저 일어나고 있다는 것으로 그것은 단지 발생 (Occurrence)이라 말한다. 장-프랑수아 리오타르, 『지식인의 종언』, 이현복 엮음, 서울: 문예출판사, 2011, p.157.

듯한 환상까지 불러일으키고 있다. 비올라의 <빛과 열기의 초상화 (Chott el djerid)> (1979, 도판 23)는 물과 불의 이미지가 열기와 한기로 공존하는 튀니지 사하라 사막과 그 가운데 자리 잡은 호수를 배경으로 하고 있다. 자연을 향한 비올라의 이상은 작품을 통해 빈번히 나타나는데 다음 인용 글에서 그는 사막을 인간의 정신이 잠든 곳이라 말하고 있다.

“지난 20년간 사막은 내 작품에 중요한 모티브가 되었다. 사막은 되풀이 되는 모티브와 테마의 필수적인 교차점으로 인간의 내면과 외면을 만나게 해 주는 곳이다. 나는 이 지역을 상상한 날껏 그대로라 생각하지 않는다. 이곳은 인간의 정신이 잠재된 곳이다.”¹²⁸⁾

이처럼 비올라는 자연을 인간의 마음을 투여한 성찰의 장소로 그 의미를 두고 있다. 자연의 장엄함은 성찰의 명백한 표상의 장소로 무한성을 환기시키는 곳임엔 틀림없다. 칸트는 인간은 자연의 위력 앞에서 자신의 무력함을 인식하지만 그 대신에 우리 자신과 우리의 내적 본성을 들여다보도록 만든다고 말한다.¹²⁹⁾ 숭고의 미학은 근대 예술에 있어 낭만주의적 사조가 깊이 개입되어 있는 시기와 맞물린다. 낭만주의의 특징 중 하나는 자연에 대한 숭배열이다.¹³⁰⁾ 당시 회화적 관심이 인간에서 자연으로 옮겨 간 것은 그 기원이 새로운 세대의 자기 신뢰가 흔들렸고 그들이 방향 감각을 상실하였으며

128) Bill Viola, *Reasons for Knocking at an Empty House*, Thames and Hudson, London, p.262.

129) 임마누엘 칸트, 『판단력 비판』, 백종현 옮김, 서울: 아카넷, 2009, pp.270-271.

130) 영국인들은 숭고한 대상을 유한한 인간의 세계가 아닌 무한한 자연 속에서 발견 하였다. 인간에게 외경심을 불러일으키는 두려운 자연과 무한한 우주 드리고 주재자인 신에게서 영국인들은 참된 숭고함을 발견 하였다. 지진이나 화산 폭발이나 해일 등과 같이 모든 인간적 질서를 한 순간에 파괴하는 자연의 폭력적인 힘 어떤 형식으로도 담아낼 수 없는 우주의 광대함 인간의 숙명과 역사의 운행을 좌우하는 무한한 신의 의지 등 인간의 육체적 정신적 능력으로는 도저히 감당 할 수 없는 대상을 영국 문학은 숭고함의 진정한 소재라고 생각 하였다. 구체적인 실례로 존 테니스를 들 수 있다. 안성찬, 『숭고의 미학』, 유로서적, 2004, p.89.

사회의식이 불투명해졌다는 사실에도 있겠지만 무엇보다도 비인간화된 자연 과학적 세계관이 승리를 거두었다는 사실에 있다.¹³¹⁾ 이러한 인간과 자연의 불일치를 감지하게 하는 자연이 어떤 매력과 공포의 혼합감정을 불러일으킬 때 사람들은 그 대상이 숭고하다고 말하기 시작한다.¹³²⁾

예전의 익숙하고 친숙했던 세계는 낯설고 불확실해졌으며 이런 불만족스러운 현실세계를 벗어나 자연 속에서 인간의 존재와 삶에 관해 성찰하며 끊임없이 동경의 대상을 찾는 태도를 취하는 모습은 낭만주의 작품에서 흔히 등장하는 모습이다. 이러한 방향은 근대적 주체가 겪는 정신적 방향으로 가장 큰 작용을 하는 것은 멜랑콜리이다. 그들은 유한을 인식하며 무한을 꿈꾸고 유토피아를 동경한다. 여기서 생각해 볼 것은 그들이 꿈꾸는 이상세계의 성취여부와 존재여부에 대해 느끼는 괴리감으로 그들은 자신들이 꿈꾸는 유토피아가 도래하지 않을 것임을 어렴풋이 느끼고 있었지만 그 이상과 현실의 끊임없는 대립 속에 또 다른 유토피아를 설정함으로써 계속해서 동경의 대상을 만들어 나아가려 했다.¹³³⁾ 그렇다면 현대적 낭만주의라 해석되는 이 작품은 자연의 아름다움과 신비로움만을 답습한 것일까? 과연 비올라는 인간의 모습을 어떻게 표현하였는가?

“풍경의 아름다움, 물, 빛, 그리고 색상의 아름다움은 탄성을 자아낸다.”

나는 여기서 아름다움보다는 숭고를 제시하는 것이 옳다고 생각한다. 왜냐하면 숭고의 의미가 감각의 반응을 잘 포착할 수 있으며 이로 인한 독자들의 압도당함이 행복과 희망을 주기 때문이다.¹³⁴⁾

131) 아르놀트 하우스, 『문학과 예술의 사회사 III』, 백낙청 외 옮김, 서울: 창작과 비평사, 2011, p.281.

132) 권정임, 「숭고 이미지의 예술 철학적 의미」, 『인문학 연구』, 2011, p.81.

133) 회의 상태에서의 멜랑콜리는 이상 현실의 믿음을 해체시키는 모순요인으로 볼 수 있지만 낭만주의에서는 더 높은 통찰로 나아가기 위한 필연적 과정으로 보아야 할 것이다. 이 대립을 통해서 그들은 성찰 하며 또 그 끊임없는 동경의 과정 안에 멜랑콜리도 존재한다. 박소영, 「독일낭만주의 회화에 나타난 멜랑콜리」, 영남대학교 대학원, 2010, pp.58-70.

큐레이터이자 작가인 아만(Jean Christophe Ammann)의 표현처럼 <빛과 열기의 초상화>는 마치 낭만주의 회화와 같이 흐리고 뿌옇게 처리된 이미지들로 이루어진다. 하늘과 땅 사이의 수평선 경계를 허물어뜨리며 열기와 물의 이미지는 현대적 낭만주의를 실현하며 감각적으로 표현되었다.¹³⁵⁾ 하지만 그가 추구하고자 하는 숭고는 어떠한 승화나 초월에 이르지 않음을 밝히고 있는데 그것은 바로 작품 초반과 후반에 등장하는 인간의 모습 때문이다. 돌팔매로 인하여 이미지를 전환시킨 인간과 마찬가지로 후반부에 등장하는 먼 곳을 향해 걸어가고 있는 사람의 모습은 마치 자신을 자연의 위력에서 독립된 것으로 관정한다는 듯, 그는 하늘과 땅의 중간 지점에 자신을 위치하고 있다. 그는 프리드리히의 회화에 나타나는 자연과 대조적으로 작게 표현된 인간의 모습도, 자연의 숭고를 관조하고 성찰하는 모습도 아니다. 회뿐연 열기 속 사막에서 그는 자신을 독립된 존재로 파악하고 있을 뿐이다. 비올라의 자연은 더 이상 위압적 존재로서가 아닌 그래서 그 거대성에 빠져 숭고를 경험케 하는 매개가 아닌 것이다. 이로써 유평피아를 부정하는 리오타르와 마찬가지로 비올라는 우리의 현재성¹³⁶⁾을 즉시하기 바라며 주어진 10분에 입각하여 현재의 가능성에 대하여 이야기하고자 한다. 그의 실재적이고 감각적인 전개는 이미 낭만주의 시대에 내재된 간격 즉 멜랑콜리아를 인식한 듯 그는 약 200년이란 간극의 긴장을 놓치지 않은 채 숭고한 것이 지금 일어나고 있다는 사건성에 주목하고 있다.

134) Cynthia Freeman, *The Art of Bill Viola*, Thames & Hudson, London, 2004, p.25.

135) Cynthia Freeland, 'Bill Viola and the Video Sublime', *Film-Philosophy*, vol. 3 no. 28, July 1999

136) 뉴만이 지금, 여기에서 숭고성을 추구할 때 그는 낭만주의적 예술의 웅변과 결별하지만, 어떤 다른 것과 마찬가지로 조형적 표현은 현시할 수 없는 것을 증언해야 한다는 낭만주의의 임무까지 거부하는 것은 아니다. 표현될 수 없는 것은 저편에 다른 세계에 다른 시간에 존재하는 것이 아니라 일어나고 있다. 어떤 것이 일어나고 있다는 것에 존재 한다. 장 프랑수아 리오타르, 『지식인의 종언』, 이현복 역, 서울: 문예출판사, 2011, p.162.

V. 결론

‘승고’란 개념은 비올라의 작품에서 매우 중요한 역할을 하고 있으며 작가는 승고라는 개념을 통해 예술적 경험의 가능성을 열어 놓았다. 승고라는 개념은 높음(hypsos)라는 이름 하에 고대에서부터 시작되었다. 특히 19세기 낭만주의 미술에 이르기까지 광범위하게 적용되어 왔다. 거대한 대자연에 투영된 공포와 무한한 것에 대한 갈망은 고대 이래로 많은 작가들이 표현하고자 했던 것이다. 이처럼 표현할 수 없는 것의 표현은 20세기 미술에서도 풀어야 할 과제로 남아 있다. 이러한 가운데 새로운 장르로 각광받고 있는 미디어 예술과 승고 미학을 접목한 빌 비올라는 인간을 매개로한 실질적이고 감각적인 특징과 더불어 승고미를 강조하고 있다. 그의 작품은 인간의 삶, 죽음, 의식, 자연을 표현하고 있다. 이는 서구의 기독교사상은 물론 작가에게 투영된 동양의 노장사상, 수피즘(Sufism), 선(Zen) 신비주의 및 작가 개인의 철학과 경험에 바탕을 둔 것으로 비올라의 작품은 이와 같이 정신적이며 지극히 추상적인 정신세계에 의존한다. 그의 작품에 반영된 승고의 의미는 죽음이라는 인간의 유한성과 불명료한 사건을 통해오는 충격으로 요약될 수 있다.

본문에서 살펴보았듯이 비올라의 작품에 나타난 승고는 시간과 공간에 입각하여 이해될 수 있다. 승고가 물리적인 의미의 크기가 아니라는 점에서 시공간으로 나누어 개념을 적용한다는 것이 다소 무리라고 보일지 모르지만 그의 작품이 기존의 전통적 미술 영역과는 달리 미디어를 사용하였다는 점은 그것을 가능하게 한다. 그는 공간의 확장, 시간의 조작을 이용하여 관객으로 하여금 무한의 사유를 통한 스스로를 지각할 수 있는 승고미를 선보였

으며 이는 감각적인 관계를 부가하는 방식을 구현한 것으로 이해된다. 그는 승고의 체험을 위해 관객의 습관을 깨뜨리며 공간과 시간을 조작하였다. 클로즈업, 슬로우 모션 기법 등을 끌어들이며 미디어의 강점을 활용함과 동시에 3차원의 실제적 공간에 작품을 위치시킴으로써 공간을 통해 새롭게 지각되는 신체적 경험을 추구하였다. 나아가 관객으로 하여금 무한한 사유의 공간을 제공하며 강렬한 승고의 효과를 극대화 하였다. 비올라의 작업은 시대와 공간을 넘나드는 주제와 형식으로 어느 범주에 넣어야 할지 종종 불분명한 경우도 있었다. 하지만 이러한 그의 시도는 끊임없이 움직이며 일종의 불협화음을 만들어내는 승고의 특성을 드러내는 것으로 그의 열린 표현의 방식으로 이해할 수 있었다. 나아가 인간의 존재에 대한 성찰을 결코 단정지을 수 없는 것으로 보는 작가의 생각이 그의 작품을 다양하게 만든 것이다.

본 논문을 통해 비올라의 미디어 작품에 나타난 승고의 미학을 공간과 시간으로 나누어 연구해 보았다. 이를 통해 오늘날 예술에 있어 필요한 미적 가치로서의 승고의 역할에 대해 조망할 수 있었다. 리오타르가 승고의 개념을 뉴먼의 추상에서부터 뷔렝(Daniel Buren 1938-)의 설치미술에까지 그 적용범위를 확장시켰다는 점에서 유추하건데, 앞으로 미디어 아트에서의 승고 개념은 더욱 활발하고 심도 있게 적용되어야 할 것으로 생각된다.

참고문헌

1. 국문

단행본

- 가스통 바슐라르, 『물과 꿈』, 이가림 옮김, 서울: 문예출판사, 1985.
- 김광명, 『칸트 판단력 비판 연구』, 김광명 옮김, 서울: 철학과 현실사, 2006.
- 마이클 러시, 『뉴미디어 아트』, 심철웅 옮김, 서울: 시공아트, 2011.
- 멜 구딩, 『추상미술』, 정무정 옮김, 서울: 열화당, 2003.
- 박성수, 『영화 이미지 이론』, 서울: 문화과 과학, 1999.
- 발터 벤야민, 『기술복제 시대의 예술작품』, 최성만 옮김, 길, 2012.
- 아놀드 하우스, 『문학과 예술의 사회사 I』, 백낙청 외 옮김, 경기도: 창작
과 비평사, 2011.
- _____ 『문학과 예술의 사회사 III』, 백낙청 외 옮김, 경기도: 창작
과 비평사, 2011.
- _____ 『문학과 예술의 사회사 IV』, 백낙청 외 옮김, 경기도: 창작
과 비평사, 2011.
- 아리스토텔레스, 『시학』, 천병희 옮김, 서울: 문예출판사, 2002.
- 안성찬, 『송고의 미학』, 서울: 유로서적, 2004.
- 에드먼드 버크, 『송고와 아름다움의 이념의 기원에 대한 철학적 탐구』
김동훈 옮김, 서울: 마티, 2006.
- _____, 『송고와 미의 근원을 찾아서 -쾌와 고통에 대한 미학적

- 탐구』, 김혜련 옮김, 서울: 한길사, 2010.
- 이성실. 『지오토』, 서울: 재원, 2005.
- 장 프랑수아 리오타르, 『지식인의 종언』, 이현복 옮김, 서울: 문예출판사, 2011.
- _____ 『포스트모던의 조건』, 유정완 외 옮김, 서울: 민음사, 1993.
- _____ 『칸트의 숭고미에 대하여』, 김광명 옮김, 서울: 현대 미학사, 2000.
- 장-뤽 낭시 외, 『숭고에 대하여』, 서울: 문학과 지성사, 2012.
- 진휘연, 『아방가르드란 무엇인가』, 서울: 민음사, 2010.
- 할 포스터 외, 『1900년대 이후 미술사』, 배수회 외 역, 서울: 세미콜론, 2011.
- W. 타타르키비츠, 『미학의 기본 개념사』, 손효주 역, 서울: 미술문화, 2011.

논문

- 안성찬, 「숭고의 미학-그 기원과 개념 연구사」, 박사학위 논문, 서강대학교 대학원, 독어독문학과, 2000.
- 구선정, 「빌 비올라의 작품에서 나타나는 물, 불, 공기, 흙」, 석사학위 논문, 숙명여자대학교 대학원, 2012.
- 박소영, 「독일낭만주의 회화에 나타난 멜랑콜리」, 석사학위 논문, 영남대학교 대학원, 2010.
- 이보미, 「오늘날 미술에 있어서 아방가르드와 숭고 미학」, 석사학위 논문,

홍익대학교 대학원, 미술교육학과, 2009.

이성현, 「빌 비올라의 작품세계」, 석사학위논문, 홍익대학교 대학원,
조소과, 2001.

이정아, 「중층적 실재와 몰입공간에 관한 연구」, 석사학위 논문, 홍익대학
교 대학원, 조소과, 2009.

이지연, 「빌 비올라 작품의 시간성 연구」, 석사학위 논문, 이화여자대학교
대학원, 미술사학과, 1998.

학술지

권정임, 「승고 이미지의 예술 철학적 의미」, 『인문학 연구』, Vol.41,
2011.

기정희, 「버크의 철학적 탐구에 나타난 승고의 관념」, 『미학회』, Vol.
32, 2002.

김광명, 「리오타르의 칸트 승고미 해석에 대하여」, 『한국 칸트 학회』,
Vol.18, 2006.

김상봉, 「롱기누스와 승고의 개념」, 『한국서양고전학회』 Vol.9. No.1,
1995.

_____, 「칸트와 승고의 개념」, 『한국 칸트 학회』, Vol.3, 1997.

김세리, 「빌 비올라의 작품들에 드러난 동양적 정신성 연구: 랄랑티(ralenti,
저속촬영) 기법을 중심으로」, 『한국 미학 예술학회』, Vol.20,
2004.

김호영, 「영화 이미지와 얼굴의 미학-유럽의 무성 영화 이론을 중심으로」

- 『외국문학 연구』, Vol.35, 2009.
- 김흥기, 「사이공간—빌 비올라의 작업에서 간격으로서의 비디오이미지」, 『한국영상학회』 논문집 Vol.9, 2011.
- 류주희 외, 「현대건축에 있어서 숭고의 표현방식에 관한 연구-에드먼드 버크의 숭고론을 중심으로」, 『대한 건축 학회지회』, Vol.13, 2011.
- 박동찬, 「숭고의 미학과 18세기 프랑스 문학」, 『한국 프랑스학회』, Vol. 28, 1999.
- 이진오, 「불교미학적 관점에서 본 빌 비올라(Bill Viola)의 비디오 김아타 사진」, 『비교한국학회』, Vol.18, 2010.
- 이성훈, 「철학적 담론과 그림 이미지-장 프랑수아 료타르, 칸트, 그리고 바넷 뉴먼」, 『인문학논총』, Vol.15, 2010.
- 이숙진 외, 「설치미술에서 나타나는 체험공간에 관한 연구」, 『한국 공간 디자인 학회』, Vol.6, 2011.
- 전혜숙, 「비디오 아트에 나타난 변형된 시간성의 의미: 더글라스 고든과 빌 비올라의 작품을 중심으로」, 『서양미술사학회』, Vol.29, 2008.
- 임성훈, 「예술은 긍정한다: 니체 미학에 나타난 숭고의 계기」, 『한국 미학회』, Vol.59, 2009
- 최병길, 「뉴먼회화의 숭고 개념」, 『한국 미학예술학회』, Vol.13, 2001.
- 최소인, 「숭고와 부정성」, 『새한 철학회』, Vol.58, 2009.

2. 영문

단행본

Karl Ruhrberg, *Art of the 20th Century*, vol II, Köln. Taschen, 2010.

Chris Townsend, *The Art of Bill Viola*, London, Thames & Hudson, 2004.

Bill Viola, *Reasons for Knocking at an Empty House*, The MIT Press, 1995.

Noah Wardrip-Fruin, *The New Media Reader*, London, MIT Press, 2003.

논문

David Stanton Guion, *A study of spirituality in contemporary visual art and foundations funding*, Degree Doctor of Philosophy in the Graduate School of The Ohio State University, 2008.

정기 간행물

Sean Cubitt, On Interpretation: Bill Viola's *The Passing*, *Screen* Vol.36 (2), Summer 1995.

- Cynthia Freeland, Bill Viola and the Video Sublime, *Film-Philosophy*, Vol. 3 (28), July 1999.
- William D. Judson, Bill Viola: Allegories in Subjective Perception, *Art Journal*, Winter, 1995.
- Mark Kidel, Earth, wind and fire, *The Guardian*, 2002.
- Christopher Knight, Tackling life's eternal questions, on video, art review, *Los Angeles Times*, 2003.
- Caridad Svich, A Process of Perception: A Conversation with Bill Viola, *Contemporary Theatre Review*, Vol. 14(2), 2004.
- Bill Viola, David Tudor: The Delicate Art of Falling, *Leonardo Music Journal*, Vol. 14, 2004.
- Ellen Wolff, *Digital Cathedral*, Millimeter, 2002.

도판 목록

- 도판 1. 카스파르 다비드 프리드리히(Caspar David Friedrich), <해변의 수도자 (Monk by the sea)>, 1809, 캔버스에 유화, 110 cm × 171.5 cm.
- 도판 2. 바넷 뉴먼(Barnet Newman), <숭고한 영웅 (Heroicus Sublimis)> 1950, 캔버스에 유화, 242.3 cm × 541.7 cm.
- 도판 3. 백남준, <영화를 위한 선 (Zen for film)>, 1964, 사진, 40 cm×59.5 cm.
- 도판 4. 빌 비올라.
- 도판 5. 빌 비올라, <정거장 (Stations)>, 1994, 프로젝터, 스크린, 화강암판, 6.1m x 15.2m x 15.2m.
- 도판 6. 빌 비올라, <트리스탄의 승천 (Tristan)>, 2005.
- 도판 7. 빌 비올라 <의식 (Observance)>2002, 플라즈마 모니터, 비디오, 패널 설치, 120.7cm x 72.4cm x 10.2cm.
- 도판 8. 빌 비올라 <놀라움의 5중주 (The quintet of the Astonished), 2000, 비디오 설치, 1.4m x 2.4m.
- 도판 9. 히에로니무스 보쉬(Hieronymus Bosch), <조롱당하는 예수 (The Mocking of Christ)>, 1479-1516, 오크 패널에 유화, 73.5 cm × 59.1 cm.
- 도판 10. 빌 비올라, <그가 당신을 위해 운다 (He weeps for you)>, 1976 프로젝터, 구리 파이프, 어안렌즈, 카메라, 드럼, 3.7m x 7.9m x

11m.

- 도판 11. 빌 비올라, <작은 죽음 (Tiny Death)>, 1993, 비디오, 사운드 설치, 3개의 패널 스크린, 3개의 앰프, 4.3m×6.7m×8.3m.
- 도판 12. 댄 플래빈(Dan Flavin), <조지 맥고빈(George Mc Govern)> 형광등. 1972.
- 도판 13. 빌 비올라, <통로 (Passage)>, 1987, 비디오 사운드 설치, 6m 통로로 이어지는 작은방, 스크린, 3.7m×4.9m×16.5m
- 도판 14. 빌 비올라, <성 요한의 방(Room for St. John)>, 설치, 1983.
- 도판 15. 지오토 (Giotto di Bondone), 스크로베니 성당의 벽화, 1302-05, 프레스코.
- 도판 16. 빌 비올라, <매일 앞으로 나아가는 (Going forth by Day)>, 2002 비디오 설치.
- 도판 17. 마크 로스코, <로스코 채플 (The Rothko Chapel)> 1971, 미국 휴스턴 소재.
- 도판 18. 빌 비올라 <침묵의 산(The Silent Mountain)>, 2001, 답디크 형식 플라즈마.
- 도판 19. 빌 비올라, <반사하는 풀장 (Reflecting pool)>, 1977-9, 비디오 테이프, 스크린, 160cm×214cm.
- 도판 20. 빌 비올라, <만남 (Greeting)>, 1995, 비디오 설치.
- 도판 21. 더글라스 고든, <24시간 사이코 (24 Hours Psycho)>, 1993, 영화.
- 도판 22. 폰토르모 (Jacopo da Pontormo), <방문 (La visitazione)>, 1528-9, 나무 패널 위의 유화, 202cm × 156cm
- 도판 23. 빌 비올라, <빛과 열기의 초상화 (Chott el djerid)>, 1979, 비디오 설치

도판



1. 카스파르 다비드 프리드리히
〈해변가의 성직자〉 1809



2. 바넷 뉴먼 〈숭고한 영웅〉
1950



3. 백남준 〈영화를 위한 선〉
1964



4. 빌 비올라



5. 빌 비올라 <정거장> 1994



6. 빌 비올라 <트리스탄의 승천> 2005



7. 빌 비올라 <의식> 2002



8. 빌 비올라 <놀라움의 5 중주> 2000



9. 히에로니무스 보쉬
<조롱당하는 예수> 1479-1516



10. 빌 비올라 <그가 당신을 위해
눈물을 흘린다> 1976



11. 빌 비올라 <작은 죽음> 1993



12. 댄 플라빈
<조지 맥고빈 에게> 1972



13. 빌 비올라 <통로> 1987



14. 빌 비올라 <십자가 요한의 방>
1983



15. 지오토,스크로베니 성당
1302-05



16. 빌 비올라 <매일 앞으로
나아가는> 2002



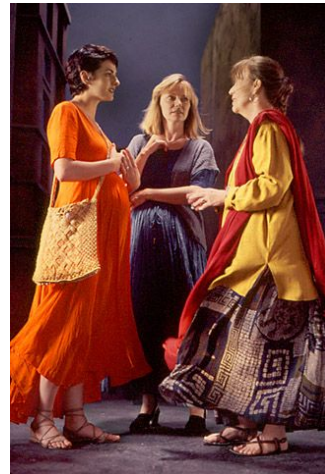
17. 로스코 채플 1971



18. 빌 비올라 <침묵의 산> 2001



19. 빌 비올라 <반사하는 풀장>
1977-1979



20. 빌 비올라 <만남> 1995



21. 더글라스 고든 <24시간
사이코> 1993



22. 폰토르모 <만남> 1494-1557



23. 빌 비올라 <빛과 열기의
초상화> 1979

ABSTRACT

A Study of Sublime in works of Bill Viola

Choi, Me-ryong

The department of Art History

Graduate School of Sungshin University

Supervised by Professor Lee, Joo-eun

The people in the Postmodern age live in the highly developed society with technology. Especially artists who make use of science and technology have come to be able to express their own idea and thought freely. Bill Viola (b.1951) is one of today's leading media artist who express universal human experiences—birth, death, the unfolding of consciousness—through virtual images. His approach in terms of technology content and historical reach has made channel to the rich essence of the spiritual and the sublime.

The study examines and evaluates the sublime and spirituality in art within the context of Postmodern theory. Discourse of the sublime will serve as a structural grounding. The study will analyze how spiritual traditions engaged with human condition and technical specification have

been used to produce the sublime and transcendence in art.

Edmund Burke(1729-1797) and Immanuel Kant(1724-1804) employed a notion of the sublime that continued developing into the twentieth-century theoretical discourse of Jean-François Lyotard (1924-1998) who developed his ideas by referencing avant-garde artists such as Barnett Newman(1905-1970) as exemplars of the sublime and the spiritual. He explains why the sublime is an experience of pleasure as well as pain but more importantly this experience is as something here and now.

Video artist Bill Viola infuses a richly developed melding of the sublime, the spiritual, and the transcendent into his works. His architectural video installation focuses on space as well as time

Time is an essential element in Bill Viola's work. He makes his distinctive way (extreme slow motion) to use technology to manipulate the real time. This provides time for viewers to accommodate their own experience and thoughts.

The overall purpose of this study is to trace the emergence and define the role of spirituality in the works of Bill Viola. His work shows not only the documentation and recounting of his motivations from his research in such areas as religion, psychology but also the sublime.