

관객 참여형 퍼포먼스 영상기록물과  
1960-70년대 비디오 및 퍼포먼스아트와의 관계성 연구  
A Study on the Participatory Performance Videos  
and Their Relationship with 1960-70s' Video & Performance Arts

주저자: 정새해 (Sae-Hae Chung)

연세대학교 커뮤니케이션대학원 석사과정

(MFA Candidate, Yonsei University Graduate School of Communication and Arts)

교신저자: 이현진 (Hyun-Jean Lee)

연세대학교 커뮤니케이션대학원 교수

(Professor, Yonsei University Graduate School of Communication and Arts)

논문투고일 : 2013년 5월 31일

논문심사일 : 2013년 0월 00일

논문게재 확정일: 2013년 0월 00일

관객 참여형 퍼포먼스 영상기록물과  
1960-70년대 비디오 및 퍼포먼스아트와의 관계성 연구  
A Study on the Participatory Performance Videos  
and Their Relationship with 1960-70s' Video & Performance Arts

정새해 (연세대학교, 커뮤니케이션대학원, 영상학분야, 미디어아트 전공 석사과정)  
Sae-Hae Chung (MFA Candidate, Yonsei University Graduate School of Communication and Arts)

이현진 (연세대학교, 커뮤니케이션대학원, 영상학분야, 미디어아트 전공 교수)  
Hyun-Jean Lee (Professor, Yonsei University Graduate School of Communication and Arts)

#### ABSTRACT

The purpose of this study is to research on the video works of contemporary participatory performances with a focus on video media in their participatory art practices. For this research, 1960-1970s early video arts and performance arts are examined, and the use of video for their art practice are investigated respectively. This examination aims to link the contemporary participatory performances to the context of art history and media aesthetics. Two categories of video usage for the participatory works can be found: first, media-centered works which recognize media-specificity of the video medium, and second, performance-centered works which uses video just for documenting its ephemeral practices. Finally, this research intends to cover how such approaches of video have been evolved in contemporary participatory performances when they are connected to social media and Internet.

#### 국문초록

본 논문은 참여 예술이라는 이름하에 행해지는 여러 형태의 작품들 중 관객 참여형 퍼포먼스와 그것의 영상기록물을 비디오 매체의 활용에 주목하여 살펴보고자 한다. 이를 위해 본 연구는 관객 참여형 퍼포먼스의 기원을 1960-70년대 비디오아트 및 퍼포먼스아트에서 찾아보며 이들이 어떻게 비디오를 사용하고 있는지 점검한다. 이는 오늘날의 관객 참여형 퍼포먼스 영상기록물을 미술사적이며 미학적 맥락에서 연결시켜 바라보고자 하는 것이다. 1960-70년대 비디오아트 및 퍼포먼스아트의 영상기록물에서 오늘날의 관객 참여형 퍼포먼스 영상기록물에 이르기까지 비디오의 활용에 따른 접근은 크게 두 가지로 분류된다. 첫째, 비디오에 대한 매체성을 인식하고 접근한 매체 중심의 비디오작업이고 둘째, 일시적 속성의 퍼포먼스에 대한 기록을 위해 비디오 영상을 활용한 퍼포먼스 중심의 비디오작업이다. 마지막으로 본 연구는 이러한 비디오에 대한 접근과 활용이 관객 참여형 퍼포먼스의 영상기록물에서 소셜미디어와 인터넷과 연결됨으로써 어떻게 확장, 진화해 가고 있는지 비디오 매체성을 중심으로 고찰한다.

중심어 : 참여 예술, 관객 참여형 퍼포먼스, 영상기록물, 초기 비디오아트, 1960-70년대 퍼포먼스아트, 매체성, 소셜미디어

Keyword : Participatory Art, Participatory Performance, Video, Early Video Art, 1960-70s Performances, Media Specificity, Social Media

## 목차

### 1. 들어가는 글

- 1) 연구배경
- 2) 연구방법과 목적 및 의의

### 2. 초기 비디오아트 및 퍼포먼스아트

- 1) 초기 비디오아트
- 2) 1960-1970년대 퍼포먼스아트

### 3. 오늘날의 관객 참여형 퍼포먼스 영상 사례

- 1) 영상매체 중심의 관객 참여형 퍼포먼스 영상
- 2) 퍼포먼스 중심의 관객 참여형 퍼포먼스 영상
- 3) 소셜미디어 시대의 관객 참여형 퍼포먼스 영상

### 4. 마치는 글

## 참고문헌

## 1. 들어가는 글

### 1) 연구배경

오늘날 관객의 참여를 적극적으로 권유하거나 이를 방법론적이며 가치적으로 이용하는 예술작업들이 점점 더 다양해지고 있다. 이러한 현대 예술의 형태를 일컬어 ‘참여 예술(participatory art)’이라 하는데, 이러한 형태의 작업은 예술적 실천이라는 맥락 하에서 미술관 및 갤러리에서 예술가의 주도적 기획 아래 진행되며 예술 관객을 대상으로 참여를 유도한다. 이러한 형태 외에도 플래쉬몹(flash mob)의 형태와 같이 공공장소에서 불특정 다수의 대중과 함께 벌이는 이벤트 형식의 퍼포먼스까지 참여 예술의 형태는 다양해지고 있다. 최근 몇 년 사이에는 관객에게 보다 다양한 참여방식을 제공하는 퍼포먼스들이 새로이 등장한 소셜미디어를 이용, 퍼포먼스의 기획과 홍보의 수단으로 적극 활용하면서 참여 퍼포먼스의 범위를 예술적 범주에서 보다 폭넓은 사회적 범위로 확장시키고 있기도 하다. 이러한 새로운 형태의 공공퍼포먼스 등을 창작과 향유의 측면에서 예술적 경험으로 바라보는 연구들도 따라서 근래 등장하고 있는데 그러한 연구들을 살펴보면 이들의 기원을 1960년대 신체예술, 플럭서스, 해프닝등과 연결짓거나(이현진, 2012, p.81), 이와 유사한 맥락으로 퍼블릭 아트나 사회적 예술작업(socially engaged art)의 기원을 미술과 연극에서 찾고자 하는 연구도 있다 (Shannon Jackson, 2011).

참여 예술은 일반적으로 관객이 작품의 제작 과정에 참여하는 형태를 띤다. 이로써 관객은 예술을 바라보는 자에서 작품을 구성하는 하나의 주요 요소가 되며 직접적으로 예술 작업 과정에 개입하는 참여자로 바뀌게 된다. 어떤 경우는, 참여자의 개입에 따른 작품의 최종적 결과물에 주목하기도 하고, 다른 경우에는 작품에 참여하는 참여자의 반응과 행동 자체가 작품의 목적이 되기도 한다. 현대미술 비평가이자 기획자인 니콜라 부리요(Nicholas Bourriaud)는 1990년대 이후의 예술가가 작품을 통해 관객과의 맺는 관계 그리고 그들의 참여를 유도하는 성향에 대해 *관계의 미학* Relational Aesthetics이라는 개념으로 설명한다. 그는 “인간관계들의 영역을 지시하는 형상들이 이제 완전한 자격을 가진 예술적 ‘형태’가 됨”을 기술하면서 이러한 영역이 참여 관객과의 관계를 목적하고 드러내자 하는 것이라고 보았다(Bourriaud, 1998/2011, p.49). 이와 같이 과정에 주목하든지 관계 형성에 주목하든지 간에 참여 예술에서는 공통적으로 참여자가 매우 중요한 역할을 하게 되는 것이 사실이다.

참여 예술의 특성상 참여자의 모습들 그리고 그들의 개입으로 인한 변화 단계의 과정을 기록하는 것은 매우 중요하기 마련이다. 참여자들의 개입은 곧 작품이 구체화되는 과정이기 때문이다. 이러한 기록은 사진, 영상, 소리, 문서 등의 다양한 미디어로 이뤄지며, 이러한 기록 과정 혹은 기록의 결과물들이 하나의 작품으로서 전통적인 갤러리 공간이나 미술관에서 여러 형태로 전시되기도 하고, 인터넷 온라인 공간과 소셜미디어 플랫폼 등에 하나의 링크로 연결되어 대중들에게 보이기도 한다. 그리고 이러한 결과의 기록물이 또 다시 하나의 매개가 되어 또 다른 참여 작품으로 이어져 나가기도 한다.<sup>1)</sup>

본 논문은 오늘날의 관객 참여형 퍼포먼스에 대하여 관심을 가지며 그러한 퍼포먼스를 기록한 영상기록물에 대하여 주목하고자한다. 그리고 이 관객 참여형 퍼포먼스 영상기록물이 현대미술의 맥락 안에서 어떻게 자리매김 하고 있는지 알아보고자 한다. 이를 위해서 본 연구는 1960-70년대 퍼포먼스와 더불어 그 매체성을 신체성과 더불어 탐색하고자 초기 비디오아트에서 그 기원을 찾아보고 오늘날까지 이어지는 연관성들을 살펴보고자 한다.

## 2) 연구방법과 목적 및 의의

본 연구는 먼저 이러한 관객 참여형 퍼포먼스들이 1960-70년대 시작된 초기 비디오아트와 그 당시의 퍼포먼스아트와의 연결되는 지점을 사례 분석을 통해 살펴보고자 한다. 본론의 첫 장에서는 초기 비디오아트와 1960-70년대 퍼포먼스아트의 사례들이 미술사에서는 일반적으로 매체(장르)별로 구분되어 인식되지만 동시에 이 두 분야는 퍼포먼스적 특징과 비디오의 활용과 접근이라는 성격을 공유하고 있음을 발견하고자 한다. 한편 이 두 분야에서 각각의 퍼포먼스와 비디오의 활용과 성격이 어떻게 다르게 역할하는지 차이점을 비교 고찰하려 한다. 본론의 두 번째 장에서는 앞 장의 분석을 바탕으로 퍼포먼스와 비디오의 활용에 대한 접근들이 오늘날 관객 참여형 퍼포먼스에 어떻게 이어지는지 연결지어 보고자 한다. 오늘날의 다양한 관객 참여형 퍼포먼스의 영상 기록물을 크게 두 종류로 분류하여 접근해 보는데, 하나는 참여자와 예술가의 ‘퍼포먼스’ 자체에 주목하며 영상을 기록을 위한 하나의 도구로서 사용하는 사례이며, 또 다른 하나는 퍼포먼스 자체보다 그것을 기록하는 ‘영상기록물’에 중점을 두는 사례이다. 각각의 대표적인 사례라 말할 수 있는 작업들을 비교 분석하여, 관객 참여형 퍼포먼스가 갖는 퍼포먼스 중심 성향과 영상 매체 중심 성향에 대해 연구하고자 한다. 마지막으로는 관객 참여형 퍼포먼스의 영상 기록물이 오늘날의 소셜미디어 기반 사회에서 어떻게 활용되는지 현대미술 속의 관객 참여형 퍼포먼스 작품 사례를 통해 살펴보며 영상 기록물의 매체적 성향이 가지는 중요성에 대해 생각해 보고자 한다. 이러한 연구는 오늘날의 관객 참여형 퍼포먼스 영상기록물이 이전의 예술 형태와 어떻게 연결되며, 또한 계속하여 발전하는 미디어 기술과 더불어 예술, 문화, 사회적 맥락과 함께 어떻게 발전되고 있는지를 살펴보려는 목적을 지닌다.

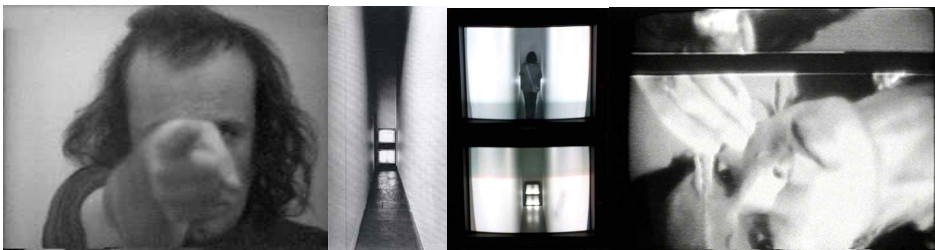
## 2. 초기 비디오아트 및 퍼포먼스아트

### 1) 초기 비디오아트

---

1)이현진은 “미적 경험으로서의 필베이시브 게임과 필베이시브 퍼포먼스”에서 근래 출현하는 플래쉬 몹과 유사한 형태의 필베이시브 퍼블릭 퍼포먼스를 논하며, 이러한 현대 미술의 경향과 더불어, 오늘날 소셜미디어의 확대된 사용과 그 영향이 어떻게 이러한 작업들의 생산과 배포, 그리고 재생산의 흐름에 관계하는지에 대하여 예술적 관점, 더 나아가 미디어아트적 관점에서 언급하였다.

초기 비디오아트는 비디오를 사용한다는 측면에서 특정 장르로 구분되어 인식되기 시작하였으나 그 초기 형태의 작업들을 보면 흡사 비디오 앞에서의 퍼포먼스아트와 같은 예술적 실험들이 등장함을 알 수 있다. 1960년대에 최초의 휴대용 비디오카메라인 소니사의 포타팩(Portapak)이 나온 뒤, 당시 몇몇의 예술가들은 비디오를 예술적 도구로 삼아 그들의 예술 행위를 여러 형태로 실험하였다. 초기 비디오아트 작업을 제작했던 일련의 작가 군에는 비토 아콘치(Vito Acconci), 브루스 나우먼(Bruce Nauman), 조안 조나스(Joan Jonas) 등이 있는데 이들은 작가 자신의 신체를 그들의 비디오 작업에 중심 도구로서 사용하는 점에서 공통점을 발견할 수 있다.



<그림 1> 비토 아콘치, <중심들>, 1971 (좌)  
 <그림 2> 브루스 나우먼, <복도>, 1970 (중앙)  
 <그림 3> 조안 조나스, <수직회전>, 1972 (우)

비토 아콘치의 비디오는 그의 사적인 공간 내에서 카메라 앞의 자기 자신을 기록한다. 아콘치의 <중심들(Centers)>이라는 작품을 보면 그가 모니터를 향하여 팔을 뻗어 손가락으로 화면의 중앙을 가리키며 화면을 응시하는 자세를 유지하고 있다. 이 행위는 20분가량 지속되는 영상의 러닝타임 동안 계속 이어진다. 아콘치가 <중심들>에서 자신을 녹화했던 카메라를 향해 응시하며 손가락을 가리킨 것은 곧 비디오카메라와 함께 모니터라는 매체를 가리키는 행위이자 동시에, 이후 모니터로 영상을 보게 될 시청자, 즉 관객을 응시했다는 행위와 같다. 여기서 예술가는 비디오카메라 앞에서 자신의 신체를 사용하여 퍼포먼스를 하고 그 영상기록물을 모니터를 통해 보여주었는데, 그렇다면 예술가는 퍼포먼스를 보여주기 위해 비디오라는 매체를 사용하였는가 아니면 비디오 매체를 보여주기 위해 퍼포먼스를 시도하였는가 질문하게 된다. 만약 퍼포먼스를 보여주고자 했다면 다른 매체를 사용하지 않고 직접 관객 앞에서 보여주는 방식이 있었을텐데, 이들은 비디오카메라를 사용하여 퍼포먼스를 녹화한 영상을 모니터로 보여주는 방식을 택하였기 때문이다. 이렇듯 <중심들>을 보면 예술가의 신체, 그리고 비디오-모니터 매체 사이의 관계를 떠올리게 되는 것이다.

한편 아콘치의 퍼포먼스와 영상기록물은 모니터를 통해 관객과 또 다른 관계를 맺는다. 아콘치는 단순히 비디오 앞에서 이뤄지는 퍼포먼스를 기록하는데 목적을 두기보다는, 퍼포먼스가 기록된 비디오가 모니터로 재생이 되면서 관객을 만나게 되는 ‘비디오-모니터’ 매커니즘의 매체 특정적 성격을 탐구하는데 몰두하였다. 나우먼은 그의 비디오 작업에서

직접 관람객의 신체와 행위를 사용하기도 하였는데, <복도(Corridor)>라는 비디오 설치 작품이 그러하다. 로잘린드 크라우스는 그녀의 논문인 “비디오: 자기애의 미학(Video: the aesthetics of narcissism)”에서 이러한 작가들의 초기 비디오를 자기애적(나르시시즘적) 매체라고 분석하는데 그 이유 중 하나는 신체를 비디오 매체를 구현하는 강력한 도구로서 바라보며 비디오와 모니터의 즉각적 피드백을 구현함으로써 나르시시즘적 기제를 만들어 낸다는 것이다 (Krauss, 1976, p.50).

신체를 통해 비디오 매체성을 더욱 강하게 인식시키는 또 다른 비디오 작업으로 조안 조나스의 <수직회전(Vertical Roll)>이 있다. 이 작업에서는 조나스가 모니터를 바라보며 스크린 밖의 관객에게 말을 건네는 듯 시도하나 동시에 TV 스크린의 경계지점—화면의 바운더리—이 계속 화면 내부를 지나가게 만듦으로써 관객에게 스크린 영상을 통한 일루전을 생성하는 것을 단절시킨다. 크라우스는 <수직회전>을 비디오 매커니즘에 대해 물리적 공격을 가하는 작업이라고 소개한다. 그 이유는 조나스가 의도적으로 카메라와 모니터의 주파수를 비동시화시켜서, 모니터로 보이는 수직적 회전을 통해 이미지의 안정성을 흔뜨려 놓기 때문이라는 것이다(Krauss, 1976, p.60). 이처럼 <수직회전>은 관객에게 TV 스크린 매체임을 지속적으로 상기시키며 관객이 영상물 속으로 몰입하는 것을 계속 실패하게 만든다. 그리고 그러한 실패를 통해 비디오와 모니터로 시선을 돌리도록 유도한다.

지금까지 살펴본 일련의 초기 비디오아트는 공통적으로 비디오 매체를 탐색하며 동시에 녹화와 전송이라는 비디오의 매체적 구조를 드러내기 위해 비디오 아티스트 자신 혹은 관람자의 신체를 표현의 매개로 접근하였다. 그들의 비디오아트는 비디오-모니터 안에서 피드백 구조 내에서 타자 또는 관객의 개입과 그들의 퍼포먼스를 수반하는 것이었다. 이처럼 초기 비디오아트는 모더니즘 미학의 토대 위에서, 매체에 대한 사유에 기반을 둔 결과물이다.<sup>2)</sup>

## 2) 1960-1970년대 퍼포먼스아트

한편 초기 비디오아트와 비슷한 시기에 등장한 새로운 장르의 예술 형식으로 퍼포먼스를 떠올릴 수 있는데, 이들 중 다수는 작가와 관람자의 신체를 기록하기 위해 영상매체를 이용한다. 당시 유럽과 미국에서 행해진 퍼포먼스 작품들 중 이브 클랭(Yves Klein)의 <인체 측정학(Anthropometry)>과 요코 오노(Yoko Ono)의 <컷 피스(Cut Piece)>가 그 사례이다. 이들 퍼포먼스는 미술관 관객을 대상으로 행해진 퍼포먼스였으며 현재까지 그 영상기록물이 남아있다. 이 섹션에서는 이 두 가지 작품을 살펴보고자 하는데, 앞서 언급한 초기 비디오아트와 비교하여 이러한 기록물들이 비디오카메라를 사용하는 태도에 있어서 가지는 특징과 그 차이점을 살펴보고자 한다.

1960년 이브 클랭은 <인체 측정학>이라는 퍼포먼스를 파리의 한 갤러리 공간에서 실

---

2) 크라우스는 그녀의 논문에서 초기 비디오아트를 심리적 미디엄으로 바라보며 미디엄의 물질성에 기반을 둔 것이 아닌 심리성에 기반을 둔 분석을 시도하나, 동시에 또한 모더니즘적 시각, 즉 매체의 순수한 속성을 중시하는 시각으로 비디오아트를 분석한다는 점에서는 동시대 모더니즘 미학의 연장선에 있기도 하다.(Krauss, 1976)

행하였다. 나체의 여성들이 물감을 몸에 묻혀 바닥과 벽에 펼쳐진 종이에 찍어내고 바르는 퍼포먼스였다 (고명희, 2006, p.124-137). 이 퍼포먼스는 인간의 신체를 하나의 그림을 그리는 도구로서 보고 있다는 클랭의 관점을 잘 나타내고 있다. 현재 이 퍼포먼스를 기록한 2분 20초가량의 영상이 남겨져 있는데<sup>3)</sup> 이 영상에서는 나체의 여성들의 퍼포먼스뿐만 아니라 앉아서 퍼포먼스를 관람하는 관객들과, 전체적인 진행을 맡고 있는 클랭의 모습이 포함되어 있다. 이 영상기록물의 제작에 있어 클랭이 얼마나 구체적으로 개입하였는지는 잘 알려져 있지 않으나 클랭의 생애 전반에 걸친 그의 작업 방식을 토대로 추측해보면, 그의 영상기록물은 퍼포먼스를 기록하기 위한 도구로서 사용했다는 점을 도출해낼 수 있다. 그 결정적 근거는 클랭이 <인체 측정학>에 대하여 쓴 글에서 그의 퍼포먼스가 회화에 대한 사유를 확장해 실천한 것으로 소개하고 있다는 점에서 발견된다 (J & J, 1974, p.55-57). 또한 이 영상기록물이 퍼포먼스의 진말을 ‘기록’하기 위해 충실하게 촬영 및 편집되었다는 것은 시간의 순서대로 편집된 흔적을 통해서도 알 수 있다. 클랭이 방송사와 신문사를 매우 잘 활용하여 자신의 작품을 비상하게 홍보했다는 점을 감안했을 때 아마도 영상기록물은 시간간적으로 감상되기에 한계가 있는, 일시적이며 장소특정적인 퍼포먼스 작업을 언론 매체의 지원을 받아 보다 넓은 대중에게 소개하기 위해 제작한 영상이었을 것으로 추측된다.



<그림 4> 이브 클랭, <인체 측정학>, 1960 (좌) <그림 5> 요코 오노, <컷 피스>, 1965 (우)

<인체 측정학>의 기록 영상물을 보면 관객이 퍼포먼스 씬에 등장하기는 하지만 작품을 보는 행위 이외에 퍼포먼스에 직접 개입하는 행위는 없었던 것으로 보인다. 반면 관객의 적극적인 참여를 요구했던 퍼포먼스인 요코 오노의 <컷 피스>는 관객이 직접 참여하여 진행되는 퍼포먼스였다. 관객은 한 명씩 나와 무대에 앉아있는 오노의 옷을 한 조각씩 가위로 잘라내도록 되어있었다 (Ono, 1964). 1965년 뉴욕의 카네기 홀에서 진행되었던 <컷 피스>의 영상기록물<sup>4)</sup>은 이브 클랭의 <인체 측정학>의 영상기록물과 유사하게 전체

3) 이 동영상은 프랑스에 위치해 있는 이브 클랭의 공식 자료기관인 <이브 클랭 아카이브> 의 인터넷 웹사이트에 게재된 영상이다. <http://www.yveskleinarchives.org>

4) 요코 오노가 뉴욕 카네기멜론 홀에서 선보였던 <Cut Piece>의 동영상을 참조하였다. <http://www.youtube.com/watch?v=IYJ3dPwa2tl>



적인 퍼포먼스의 진행과정을 보여주는데 충실한 상태로 촬영 및 편집되어있다. 두 영상기록물의 차이점이라면 <인체 측정학>은 퍼포먼스의 전체적인 풍경을 담고 있는데 비해, <컷 피스>는 오노와 퍼포먼스에 참여하는 참여 관객의 모습을 줌-인(zoom-in)하여 먼저는 관객의 참여 행위가, 그리고 이러한 참여 행위에 반응하는 오노의 모습이 자세하게 드러나 있다는 점이다. 이것은 두 퍼포먼스가 가지는 큰 차이점인, 관객의 직접적인 참여의 여부가 어떻게 영상기록물의 촬영과 구성에 미치는 영향을 보여주는 흥미로운 부분이다.

지금까지 본 두 가지 퍼포먼스의 영상기록물을 앞서 정리한 초기 비디오아트와 비교하면, 작가가 비디오 매체를 바라보는 관점과 그것을 사용하는 방식에 있어서의 한 가지 큰 차이점을 발견할 수 있다. 초기 비디오아트에서는 비디오의 매체적 특성을 적극 활용하고 드러내는 반면, 1960-70년대 퍼포먼스아트의 두 사례에서는 비디오를 퍼포먼스를 기록하기 위한 하나의 기록의 도구로서 사용한 정도에 그쳤다는 것이다. 이들은 공통적으로 비디오를 행위와 개념을 드러내는 기록의 도구로 사용하지만 비디오 영상매체와 퍼포먼스 중 자신들의 관심사가 어디에 더 집중되고 그 중심이 어디에 놓이는가에 따라 그 성향이 나뉠 수 있다는 점을 보여준다. 본 논문은 이러한 비디오아트와 퍼포먼스아트에서 영상매체를 접근하는 상이한 관점이 오늘날의 관객 참여형 퍼포먼스의 영상기록물에서도 이어져 나타난다고 본다. 즉, 오늘날의 관객 참여형 퍼포먼스에서도 영상매체 중심 성향과 퍼포먼스 중심 성향의 접근 태도가 나뉘어 나타난다고 보는 것이다. 다음 장에서는 이러한 관객 참여형 퍼포먼스 영상기록물의 사례를 분석함으로써 논의를 구체화하고자 한다.

### 3. 오늘날의 관객 참여형 퍼포먼스 영상 사례

앞에서도 언급하였지만, 부리요는 1990년대에 들어서면서 관객의 ‘참여’를 하나의 형태로 만들어낸 작품들을 주목하였다. 그는 90년대 예술에서의 관객 참여형 작품들은 갤러리 공간을 사람들의 사회적 관계 형성의 장소로서 간주하고 그 곳에서 일어나는 사람들 사이의 교류 자체를 예술을 위한 하나의 재료로 사용한다고 언급했다 (부리요, 2011). 부리요 이후로부터 참여 미술, 사회적 실천, 커뮤니티 아트로 말하여지는 작품들은 관계형성, 교류, 참여라는 맥락에 중점을 두고 분류되는 것이 일반적이다. 그렇다면보니 그동안 관계미학 혹은 참여 예술이라는 범주의 작품들에 있어서의 기록 매체에 대한 논의는 그 비중이 높지 않은 것으로 보인다. 텍스트, 사진, 영상 등과 같은 기록 매체는 단순히 ‘참여’가 이뤄지는 현장을 기록하고 보관하기 위한 도구로서 여겨지는 것으로 보이기 때문이다. 하지만 비디오라는 매체로 ‘참여’를 통한 사람들 사이의 교류의 장을 기록한 관객 참여형 퍼포먼스의 영상기록물의 경우는 비디오라는 매체를 중점적으로 보아야 할 필요성을 가진다. 관객 참여형 퍼포먼스의 영상기록물 중에는 기록의 도구로서가 아닌 매체 자체에 대한 사유를 풀어내고자 제작한 형태가 존재하기 때문이다. 게다가 기록을 목적으

로 제작한 영상물의 경우에도 완결된 영상기록물을 인터넷에 공유함으로써 인터넷의 매체성을 가지게 되기 때문이다.

이어지는 논의에서는 참여 예술 내에서 영상기록물로 귀결되는 관객 참여형 퍼포먼스를 찾아, 이러한 영상기록물에서의 비디오 활용과 접근을 영상매체 중심 성향과 퍼포먼스 중심 성향으로 분류하여 보고자한다. 그리고 두 가지 성향의 영상기록물을 각각 초기 비디오아트와 1960-70년대 퍼포먼스아트와 연관 지어 보고자 한다.

### 1) 영상매체 중심의 관객 참여형 퍼포먼스 영상

사람들의 ‘참여’가 이뤄짐으로써 완성되는 비디오 작품에서의 참여의 방식과 대상은 매우 다양하여 사람들의 자발적인 참여뿐만 아니라 비자발적인 참여의 형태까지도 포함한다. 본 장에서는 관객이 비자발적 참여의 형태로 드러나는 김수자의 <A Needle Woman> 작품과 자발적으로 참여자들이 등장하는 Laurel Nakadate의 <Oops>의 사례를 분석하도록 하겠다. 또한 두 작품이 영상매체 중심의 관객 참여형 퍼포먼스 영상물로서 갖는 공통된 성향을 살펴보고자 한다. 김수자의 비디오 퍼포먼스이자 8개의 단채널 비디오 시리즈인 <A Needle Woman>은 1999년부터 2000년까지 작가 김수자가 도쿄, 뉴욕, 런던, 멕시코 시티, 카이로, 델리, 상하이 그리고 라오스에서 행한 퍼포먼스를 담고 있다. 그녀의 퍼포먼스는 사람들이 북적대는 도시의 길 한복판에 가만히 서 있는 것이었고 영상기록물은 이런 그녀의 뒷모습을 고정된 비디오카메라로 기록한 것이었다. 영상에는 미동도 않는 그녀의 모습과 비자발적이며 우연하게 작품에 등장하게 되는 익명의 사람들의 움직임이 대비되어 보여 진다. 영상은 소리가 없으며 슬로우 모션으로 처리되었고 대략 7분 정도의 러닝타임으로 계속 반복된다.



<그림 6> 김수자, <A Needle Woman> 시리즈 중 비디오 스틸들, 1999-2000

본 연구는 김수자의 <A Needle Woman>을 단순히 비디오를 기록 매체로서 활용한 비디오 퍼포먼스 사례로 보지 않는다. 예술가와 참여자들의 관계가 카메라가 개입된 환경 안에서 이뤄지고 있는 영상기록물의 촬영 방식에 그 이유가 있다. <A Needle Woman>

을 보면 거리 한복판에서 퍼포먼스를 하는 작가와 도시 내의 보행자들의 모습이 제법 화면을 차지하며 나온다. 이것은 곧 퍼포먼스가 기록되는 환경에 비디오카메라가 보행자의 시야에 들어올 정도로 제법 가까이 있고 성인의 눈높이와 비슷한 지점에 고정되어 있다는 점을 보여주는 단서가 된다. 이러한 카메라의 위치와 높이는 보행자들로 하여금 그들의 모습이 영상을 통해 타인에게 노출될 수 있다는 점을 알게 한다. 이렇게 개입된 비디오카메라는 퍼포머인 김수자와 보행자들 사이의 관계 안에서 어떤 역할 하는가? <A Needle Woman>에 대한 한 인터뷰에서 김수자는 이 영상에 자신의 시선이 세 가지로 존재한다고 한다. 퍼포먼스를 하는 실제 작가의 시선과 카메라 렌즈를 통해 자신의 뒷모습을 보는 시선, 그리고 카메라 렌즈를 통해 보는 보행자들의 모습을 보는 시선이라는 것이다.<sup>5)</sup> 이를 통해 작가가 비디오카메라를 자기 자신의 또 다른 눈으로 여겼다는 점을 알 수 있고 시선의 권력을 가지는 비디오의 매체적 특징을 퍼포먼스에 활용한 개념도 파악할 수 있다. 영상 내에서 보행자들이 김수자를 바라보는 시선만큼 카메라를 의식하여 쳐다보는 시선 또한 비중 있게 나온다는 점도 그러한 매체적 인식을 강조하여 드러내는데 일조하는데, 비디오카메라는 길의 한복판에서 퍼포먼스를 행하는 김수자를 수많은 보행자들 앞의 유약한 존재가 될 수 있었던 상황에서 벗어나 보행자들보다 위에 군림하는 권력자로 위치 짓는 역할을 하는 것이다. 이렇듯 카메라는 퍼포머와 참여자의 관계를 정의해주는 역할을 수행하며 강력한 매체적 역할을 수행한다.



<그림 7> Laurel Nakadate, <Oops> 3개의 비디오 시리즈의 각 2장의 스틸들, 2000

한편, 자발적인 참여자를 동반하는 비디오 퍼포먼스인 로렐 나카다테(Laurel Nakadate)의 <Oops>를 보도록 하자. <Oops>는 나카다테의 참여형 퍼포먼스를 기록한 영상물인데, 이 참여 퍼포먼스의 특이한 점이 있다면 나카다테가 공공장소에서 우연히 만난 사람에게 퍼포먼스 참여를 제안하여, 그 사람이 참여를 승낙한 경우에 그 참여자의 집에서 퍼포먼스가 이뤄진다는 점이다. 작가는 이렇게 처음 알게 된 한 중년 남성과 그의

5) BBC의 컨템포러리 미술 다큐인 Art in the Twenty-first Century 프로그램의 season 5 중 2009년 10월 방영된 김수자 작가 편을 참고하였다. 본 웹사이트에서는 김수자의 <A Needle Woman> 영상의 일부를 볼 수 있다.  
<http://www.art21.org/videos/preview-kimsooja-in-season-5-of-art-in-the-twenty-first-century-2009>

자택이라는 매우 사적인 주거 장소에서 브리트니 스피어스의 'Oops'라는 팝음악에 맞춰 춤을 추는 퍼포먼스를 진행한다. 그리고 이 퍼포먼스를 기록한 영상이 <Oops>작업의 세 가지 시리즈이다. 나카다테가 처음 알게 된 중년의 남성과 함께 팝음악에 따라 춤을 추는 행위는 영상기록물에 어떠한 편집의 흔적 없이 고스란히 보여진다. 그녀의 말에 따르면, 퍼포먼스가 이뤄졌던 현장은 중년 남성의 자택이었고 그녀와 중년 남성 외에 아무도 없었다고 한다.<sup>6)</sup> 곧 이 영상물은 나카다테와 참여자, 그리고 비디오카메라로 구성되었다고 볼 수 있는 것이다. 이들 영상에는 작가가 영상 내에서 춤추는 가운데 참여자의 반응과 카메라 두 가지를 의식하는 모습이 그녀의 시선을 통해 보여진다. 영상에서 등장하는 참여자들도 각각 다른 모습으로 카메라를 의식한다는 것을 보여준다. 이를테면 한 사람은 전혀 춤을 추지 않고 가만히 서서 카메라만 뚫어지게 응시하기만 하였다. 이처럼 나카다테의 <Oops>에서는 작가와 참여자의 관계가 형성되는 순간을 비디오카메라를 위치시킴으로써 영상기록물을 보는 이와 공유한다. 전혀 다른 연령, 성별, 배경을 지니는 참여자와 작가의 만남에서 비롯된 생경함과 퍼포먼스의 어색함을 관객이 느낄 수 있게 하는 것이다. 이 카메라를 통해 둘의 관계도 지정이 되는 동시에, 타자와의 관계도 만들어 내는 것을 알 수 있다.

참여자와 작가가 카메라 앞에서 취하는 행위는 카메라의 타자성을 인식하여 카메라가 갖는 시선의 권력 앞에서 행하게 되는 행위이다. 김수자의 작품에서와 같이 나카다테의 작품에서는 카메라의 매체적 특징인 타자성이 퍼포먼스의 '참여' 메커니즘에 영향을 주고 있으며 그 결과를 관객은 영상기록물을 통해 확인할 수 있게 된다. 김수자가 사람들이 많이 지나다니는 길 한복판에 서서 퍼포먼스를 하는데 그것을 기록하는 카메라가 그녀의 뒤에 위치 지워져 있지 않았다면, 보행자의 통행에 방해가 되기도 했던 방해자로서의 김수자를 그들은 순순히 지나칠 수 있었을까? 또한 노출된 비디오카메라 대신 감춰진 카메라—예를 들어 감시 카메라 등—를 사용하였다면 나카다테의 중년 남성과의 퍼포먼스의 영상물은 과연 어떤 전개를 보여주었을까? 결과적으로 우리는 비디오카메라가 순수하게 하나의 사건, 즉 퍼포먼스를 '기록'하는 매체가 아닌 것을 알 수 있다. 비디오카메라는 퍼포먼스에 참여하는 하나의 참여 매체이다. 카메라의 위치지움에서부터 이미 퍼포먼스의 순수한 진행은 실패하고 그 대신 카메라 앞에서의 퍼포먼스로서 진행이 되기 때문이다. 이것이 관객 참여형 퍼포먼스의 영상기록물에서 영상매체 중심 성향이라고 분류하는 작품의 특징이다. 이러한 참여 퍼포먼스의 기록영상물은 영상매체의 역할이 퍼포먼스의 기록 차원을 넘어 퍼포먼스의 과정과 결과에 내부적으로 관여하고 영향을 끼치는 양상을 공통적으로 보여준다. 이 지점에서 비디오카메라의 현존성과 기록매체로 인식됨에서 파생되는 비디오카메라의 권위, 그리고 타자성이 작품에 포함되는 것이며 이것은 곧 타자성을

6) Bean Gilsdorf가 "Consenting Adults: Taking risks with Laurel Nakadate"라는 제목으로 작가와의 인터뷰 내용을 담은 기사로 이 기사가 실린 웹사이트인 dailyserving.com은 전세계 주요 아트씬에 분포한 컨템포러리 아트에 관한 소식을 전하고 있다.

<http://dailyserving.com/2011/03/consenting-adults-interview-with-laurel-nakadate>

가지고 작가의 행위를 예술로 개념화 하였던 초기 비디오아트의 경향과 연결되는 지점이 라고 할 수 있다.

## 2) 퍼포먼스 중심의 관객 참여형 퍼포먼스 영상

오늘날에는 관객 참여형 퍼포먼스가 현대미술의 범주를 넘어 하나의 문화현상으로서 확대되고, 다양한 방식의 퍼포먼스와 이벤트들이 생겨나고 있다. 이렇게 참여 예술의 형태가 다양해지는 이유는 앞서도 말하였지만 먼저 ‘참여성’이 어떤 결과물을 만들어내는데 활용되는 하나의 요소로 다양하게 적용 되었다는 점에 있으며 더불어 커뮤니케이션 매체의 발달로 인한 참여 형태와 범위의 다양화 때문으로 볼 수 있다.

참여예술 사례들 중에서 이현진의 “미적 경험으로서의 펠베이스브 퍼블릭 퍼포먼스와 펠베이스브 게임”에서 소개된 바 있는 Improv Everywhere(이하 IE)작업들은 소셜미디어와 YouTube를 적극 사용하는 협업적 참여예술 형태의 사례이다. IE의 관객 참여형 퍼포먼스는 커뮤니케이션 매체를 통해 참여 관객이 퍼포먼스에 협업하게 되는 참여 구조를 가지는 것이 특징이다. 온라인상에 공유된 IE의 퍼포먼스 영상을 본 관객들이 다음의 퍼포먼스에 자발적으로 참여하게 됨에 따라 하나의 관객 참여형 퍼포먼스로 자리잡은 것이다. 이렇듯 IE의 퍼포먼스는 커뮤니케이션 매체인 인터넷과 소셜미디어를 통해 참여의 범위가 확장되어 관객 참여형 퍼포먼스의 형태로 이어진 대표적인 사례로 보여진다. 따라서 본 장에서는 1960-70년대 퍼포먼스아트의 영상기록물과 유사점을 보이는 오늘날의 관객 참여형 퍼포먼스의 영상기록물로서 IE의 퍼포먼스 영상기록물, 그 중에서도 IE의 대표인 찰리 토드(Charlie Todd)와 그의 동료 퍼포머들의 초기 참여 퍼포먼스인 2002년 지하철에서 이루어진 <No Pants>라는 작품을 보고자 한다.



<그림 8> Improv Everywhere, 첫 번째 <No Pants> 동영상 스틸, 2002 (좌)  
<그림 9> Improv Everywhere, 일곱 번째 <No Pants> 동영상 스틸, 2008 (우)

2002년에 처음 시도된 <No Pants>는 IE의 퍼포먼스가 아직 관객 참여형 퍼포먼스로 발전되기 이전의 퍼포먼스이다. 이 작품의 영상기록물을 보면 토드와 함께 참여한 7명의 퍼포머들은 지하철에 하의를 벗은 채 팬티만 입고 타고 목적지로 이동한다. 이 퍼포먼스는 마지막 퍼포머가 바지를 파는 상인행세를 하며 지하철에 등장하자 하의를 벗고 있던 퍼포머들이 각각 바지를 사서 입는 상황으로 마무리되는데 이 퍼포먼스의 영상기록물은 IE팀 내 한 사람이 카메라를 드러내지 않은 채 몰래 상황을 기록한 영상물로 남아있다.

일명 ‘몰래카메라’와 비슷하게 촬영된<sup>7)</sup> 이 영상에는 퍼포먼스에 반응하는 한 여성의 모습이 중점적으로 담겨졌다. 그녀는 이 퍼포먼스가 벌어진 뉴욕 지하철 6번 라인에 우연히 타고 있었던 여성이었다.

이렇듯 <No Pants>의 첫 번째 퍼포먼스 영상기록물이 가장 중점적으로 보여주는 것이 퍼포먼스의 진행 과정과 이에 따라 반응하는 사람들의 모습이다. 이것으로 보아 알 수 있는 것은 이 영상기록물의 제작 목적이 공공장소에서 벌어진 퍼포먼스와 관객의 반응을 기록하기 위함에 있다는 점이며 카메라가 이러한 상황을 기록하는 하나의 기록 매체로 쓰여졌다는 점이다. 또한 조금은 비뚤어진 카메라 앵글과 낮은 촬영 높이를 보면 카메라가 숨겨진 채 촬영된 일종의 몰래카메라 영상을 보는 듯한 인상을 주는데 이러한 촬영 방식을 통해서도 이 영상물이 기록의 목적을 위해 제작된 것임을 알 수 있다. 한편 이현진은 IE의 웹사이트 상에 오르는 참여 퍼포먼스 영상기록물들이 매우 치밀하고 전문적으로 만들어진 점을 지적하면서 그러한 부분이 최근의 활동의 영상기록물뿐만이 아니라 2002년 초기 퍼포먼스인 <No Pants>에서부터도 잘 드러나 있다고 주장한다. 몰래카메라 형식으로 만들어진 영상기록물에서 퍼포머의 등장과 여성 관객의 반응 등 우연히 포착된 것이라 하기에는 매우 치밀하고 정교하게 퍼포먼스를 전달한다고 언급하며, IE가 처음부터 영상기록물을 제작하기 위해 구체적이며 계획적으로 준비한 것이라 말한다 (2012, p. 83). 이러한 주장에 대해 본 논의에서는 퍼포먼스와 영상의 기록 사이의 상관관계, 혹은 퍼포먼스에 있어서의 기록매체가 퍼포먼스에 미치는 영향 관계를 좀 더 심도 있게 분석하고자 하는 입장에서 IE의 후기 참여 퍼포먼스에 이르러서는 그러한 면이 발견되지만 IE의 초기 영상기록물에서는 그러한 정교한 매체적 접근은 아직 이뤄지지 않았으며 그 당시에는 카메라가 오로지 기록의 매체로서만 활용되었던 것으로 보고자 한다. 이러한 점은 앞 장에서 설명하였듯 1960-70년대의 퍼포먼스아트의 퍼포먼스 중심 성향과 그 맥락을 같이 하고 있다고 바라보아 진다. 오노의 <컷 피스> 영상기록물을 영상 촬영과 편집 기술만으로 볼 때 충분히 기술성과 연출성이 가미되어 있었지만 그것만으로 영상물이 매체중심 성향을 드러낸다고 보기에는 부족했던 것처럼 말이다. 이는 오노의 <컷 피스> 영상기록물에서 참여 관객들의 행위와 반응, 그리고 오노의 반응을 매우 구체적으로 담고 있는 점이 <No Pants>의 초기 기록영상물에서도 닮아있다는 점에서, 퍼포먼스 중심 성향을 갖는 영상기록물로 분류하는 근거가 된다.

IE의 <No Pants>에 대한 2002년부터 2007년까지의 초기 영상물들이 몰래 카메라 형식의 비공식적이고 개인적인 비디오 클립과 다를 바 없이 보여졌다면, 2008년의 영상물부터는 IE의 <No Pants>에 대한 공식적인 소개가 들어가면서 영상 촬영 및 연출 방식의 변화가 감지된다. 영상기록물은 퍼포먼스가 이뤄지는 과정을 비춰주고 관객의 반응과 참여 퍼포머의 다양한 모습들을 담으면서 마치 짧은 다큐멘터리와 같아진다. 여기서 주목할

---

7) Improv Everywhere의 공식 웹사이트(<http://improveverywhere.com>)에는 그들의 프로젝트들의 영상과 내용이 자세히 나와 있으며, 온라인상에서 뿐만 아니라 출판 서적(Todd, Charlie., Alex Scordelis. (2009) *Causing a Scene*, HarperCollins)으로도 그들의 기록을 참고할 수 있다.

부분은 다큐멘터리식으로 변화된 것이 영상의 형식뿐만 아니라 그 내용도 그러하다는 것이다. 예전의 영상들과 비교하여 영상 내용을 들여다보면, 이전에는 퍼포먼스를 하는 바라보는 관객(일반인)의 반응이 중점적으로 촬영되었으나 점차적으로 퍼포먼스에 참여하는 퍼포머들의 다양한 모습들이 비중 있게 촬영되고 있기 때문이다. 각자 개성이 들어나는 속옷 패션, 그들이 취하고 있는 다양한 모습들은 퍼포먼스 중심 성향을 더욱 강조하는 부분으로 특징지을 수 있다.

이와 같이 첫 번째 <No Pants>에서는 영상물의 역할과 기능이 관객의 반응에 대한 '기록'에 집중되어 있었으며 점차 해가 지나면서 영상기록물의 변천이 IE의 홍보 영상으로서, 즉 새로운 참여자들을 불러 모으기 위해 효과적으로 촬영 및 편집된 영상으로 변화해 가면서 퍼포먼스 중심의 기록 성향이 더욱 짙어진 것으로 보인다. 그러나 이러한 영상기록물은 자체의 퍼포먼스 중심 성향과 관계없이 이것이 인터넷과 소셜네트워크 공간을 플랫폼으로 삼게 되면서 조금씩 인터넷의 매체적 특성에 반응하기 시작한다.

### 3) 소셜미디어 시대의 관객 참여형 퍼포먼스 영상

앞서 보았던 IE의 첫 <No Pants> 영상기록물(2002)은 5년 동안 토드의 카메라 속에 보관되었다가 2007년 YouTube에 업로드 되면서 세상에 공개되었다. YouTube에 오른 이 영상은 인터넷 유저들에 의해 알려졌고 이를 본 많은 사람들이 관심을 보이면서 자발적으로 <No Pants> 퍼포먼스에 참여하는 계기가 되었다. 이로써 IE의 <No Pants>는 개인 혹은 그룹의 퍼포먼스 형태에서 관객 협업적 형태의 퍼포먼스로 변화되었다. 이후 해마다 <No Pants>에 참여하는 사람들의 수가 늘어나고 있으며 뉴욕뿐만 아니라 시카고를 비롯한 미국의 다른 도시와 해외 도시에 까지 확산되어 실시되고 있다.<sup>8)</sup>

오늘날의 참여형 예술은 동시대의 미디어 테크놀로지에 반응하여 새로운 커뮤니케이션 구조를 갖춘 가상의 공간을 바탕으로 이뤄지고 있다. 소셜미디어와 인터넷의 공간을 적극적으로 사용하는 IE의 사례와 같이 말이다. 퍼포먼스 기획자는 그들의 퍼포먼스를 카메라로 촬영 및 편집한 뒤 그 영상물을 단순히 기록보관물로서 사용하는 것에 그치지 않고 영상 공유 플랫폼(YouTube, Vimeo 등)과 소셜미디어 플랫폼에 공유함으로써 새로운 관객, 그리고 다음 퍼포먼스에 참여할 참여관객—협업자—을 생성한다. 이렇게 새로운 참여방식 구조를 생성하면서 참여관객에 대한 새로운 질문을 던지고 참여예술의 매체와 구조에 대한 답론을 만들어내고 있다.

‘퍼포먼스 영상촬영 및 제작 - 온라인상에 업로드 - 관객 생성 및 새로운 참여 관객 생성 - 다음 퍼포먼스 제작’으로 요약할 수 있는 일련의 순환적 참여 구조를 생성하는 데에는 영상기록물과 인터넷 매체의 결합이 그 중심에 있다는 것을 알 수 있다. 새로운 참여구조 내에서 인터넷 매체와 결합된 영상기록물은 더 이상 독립된 기록물로 존재하지

8) <No Pants>는 매해 규모가 매우 커지면서 뉴욕시의 참여자만 2008년부터 2012년까지 각각 900명, 1200명, 3000명 3500명 4000명으로 늘어났다. 앞서 언급한 수는 뉴욕 시의 참여자 수이며 2008년부터는 뉴욕 시 이외에도 9개 도시에서 이뤄지면서 세계적인 해프닝의 규모로 확장되기 시작했고 2012년 현재 전세계적으로 27개국 59개 도시에서 행해졌다. (<http://improveverywhere.com> 참고)

않는다. YouTube, Vimeo와 같은 동영상 공유 플랫폼에 올려진 영상기록물은 각종 개인 블로그, 웹사이트, 소셜미디어로 링크가 연결되어 가면서 하나의 매개체로 변형된다. 새로운 참여를 유도하는 매개체로써 기능하는 영상기록물은 결과적으로 인터넷의 매체성이 결합된 형태가 되어 간다. 인터넷이 등장하기 전, 일반적으로 개인 혹은 단체의 영상 자료실에 보관되었던 영상기록물과는 전혀 다른 존재가 되는 것이다. 그렇기 때문에 결과적으로 오늘날의 관객 참여형 퍼포먼스의 영상기록물 제작 방식은 결합된 인터넷의 매체성으로 인해 참여를 설득하는 연출력이 요구되기도 한다.<sup>9)</sup> 관객의 범위와 관객의 사회참여적 혹은 상호교환적 경험이 미디어 시스템이나 네트워크의 오픈 소스(open source)에 의해 확장되듯이<sup>10)</sup> IE를 통해 벌어지는 퍼포먼스들은 인터넷 미디어를 통해 협업적 실천이 가능해진 것이다.

이렇듯 관객 참여형 퍼포먼스는 그것의 기록매체와 함께 사람들의 사회적 관계 형성의 플랫폼과 결부됨으로서 새로운 매체적 특징이 파생되는 것을 보여주었다. IE의 영상기록물의 변천사를 통해 알 수 있듯이 본래 퍼포먼스 중심 성향의 영상기록물이 인터넷 플랫폼과 소셜네트워크에서 업로드 됨으로써 새로운 인터넷 매체와의 융합된 형태의 영상기록물이 된다. 그것은 곧 인터넷의 매체성을 가지는 형태로 변형된다는 것이다. 이렇듯 여러 매체가 융합된 작품들이 다양하게 등장하고 있기 때문에, 이전과 달리 참여 퍼포먼스 영상기록물에서 사용한 하나의 매체만을 가지고 영상기록물을 규정지을 수 없게 되어 가고 있다. 참여 예술 중 퍼포먼스 중심 성향의 영상기록물은 영상이 공유되는 플랫폼인 YouTube 등에 의해 인터넷을 통한 제 2의 참여를 이끄는 형태가 되어 결과적으로 인터넷의 매체성이 첨가되는 것이다. 따라서 온라인 공간에서의 네트워크와 소통방식을 활용하여 참여 메커니즘이 새로 형성하고 있다.

#### 4. 마치는 글

지금까지 오늘날의 관객 참여형 퍼포먼스에서의 영상기록물의 몇 가지 사례를 살펴봄으로써 영상기록물이 갖는 영상매체 중심 성향과 퍼포먼스 중심 성향이 각각 초기 비디오아트와 1960-70년대 퍼포먼스아트와 어떻게 연결되고 있는지 밝혀보고자 하였다. 이는 바로 관객 참여형 퍼포먼스의 영상기록물 안에서 비디오카메라가 도구가 되는지 목적이 되는지 여부에 따라 영상의 매체성에 대한 사유가 어떻게 차별화되어 개입되는지 탐색해보고자 한 것이다.

이와 동시에 오늘날 그 영상기록물이 다양한 인터넷 및 소셜미디어 플랫폼을 통해 공

9) 이현진도 그녀의 논문에서 IE의 영상들은 '기록'에 초점이 맞춰 '연출'되었는데 매 해마다 제작한 영상의 변천사를 훑어보면 영상 연출의 변화와 비디오 활용 커뮤니케이션 전략을 볼 수 있다고 언급하고 있다.

10) Beryl Graham과 Sarah Cook은 *Rethinking curating, art after new media*(2010)에서 뉴미디어 시대 이후의 예술에서는 관객의 범위와 관객이 예술을 통한 사회참여적 혹은 상호교환적 경험이 미디어 시스템이나 네트워크의 오픈 소스(open source)에 의해 확장되어가고 있다고 언급하고 있다 (p.116).



유되고 소비되는 형태로 변화하게 되면서, 이들의 또 다른 매체성과 융합되는 형태를 살펴봄으로써, 결과적으로는 영상 매체 중심이든, 퍼포먼스 중심이든 공통적으로 매체성이 더욱 중요해지고 있다는 점을 짚어보고자 하였다.

한편, 이러한 본 논의는 오늘날 참여 예술이라는 분류 아래 행해지고 분석되는 여러 형태의 작품들 중 관객 참여형 퍼포먼스의 영상기록물의 형태로 공유되는 작업들을 집중적으로 조명하여, 그동안 참여라는 유행적 흐름과 관심에 가려 다소 그 분석이 미진하였던 예술적 맥락을 다시 미술사적 문맥 아래 세분화시켜 분석해 보고 연결을 시도하여 보았다는 의미를 가진다. 그리고 이러한 퍼포먼스를 포함하여 영상의 활용에 개입되는 매체적인 인식이 어떻게 과거와 연결되어 있으며, 또한 오늘날 소셜미디어 등 새로이 등장하는 매체들과 더불어 또다시 어떻게 확장, 발전되어 가고 있는지 고찰해 보았다는데 의미를 찾을 수 있을 것이다.

본 논문은 오늘날의 관객 참여형 퍼포먼스와 영상기록물의 관계를 살펴보기 위해 여러 사례를 살펴보았다. 그러나 지면의 한계와 논의의 초점을 위해 사례들에 대한 소개와 분석이 보다 디테일하게 접근되지 못한 아쉬움이 있다. 향후 연구에서는 이러한 사례들에 대한 좀 더 면밀한 분석과 동시에 참여 관객의 특성과 형태들에 대한 세분화된 구분을 통한 접근 등을 시도하고자 하며, 한편, 관객 참여 퍼포먼스에서 퍼포먼스 디렉터와 참여 관객 사이의 관계에서 퍼포먼스 작업을 수행함에 있어 열린 구조 혹은 닫힌 구조라는 참여 구조의 특성, 그리고 이러한 각각의 구조에 따른 영상기록물의 매체성이 어떻게 역할 하는지도 확장시켜 연구해 보고자 한다.

## 참고문헌

- 고명희 (2006). 「이브 클랭(Yves Klein)展」. 세계미술, 12월호(통권 265호). p.134-137.
- 이현진 (2012). 미적 경험으로서의 펠베이시브 퍼블릭 퍼포먼스와 펠베이시브 게임 (Pervasive Performance and Pervasive Game as Aesthetic Experience), 디자인학연구, 25(3), p.76-93.
- Graham, B. & Cook, S. (2010). *Rethinking curating, art after new media*, Mass, Cambridge: The MIT Press.
- Bourriaud, N. (1998). *Relational aesthetics*, 현지연(역) (2011). 『관계의 미학』. 서울: 미진사.
- Krauss, R. (1976). "Video: the aesthetics of narcissism", *October*, Vol 1. p.51-64.
- J & J (Ed). (1974). *Yves Klein, 1928 - 1962, selected writings*, London: the Tate Gallery, London.
- Jackson, S. (2011). *Social works: performing art, supporting publics*, New York: Routledge.
- Ono, Y. (1964). *Grapefruit: a book of instructions + drawings*, New York: Simon & Schuster.
- <http://www.yveskleinarchives.org>
- <http://www.art21.org/videos/preview-kimsooja-in-season-5-of-art-in-the-twenty-first-century-2009>
- <http://improveverywhere.com>
- <http://dailyserving.com/2011/03/consenting-adults-interview-with-laurel-nakadate>