

2015 한국미술이론학회 추계학술대회

# 미술 + 과학 + 테크놀로지

/ 일시\_ 2015년 10월 17일 (토), 오후 1시- 6시

/ 장소\_ 서울시립미술관 세마홀

/ 지원\_ 한국연구재단

• 이 발표논문집은 2015년도 정부재원(교육부)으로 한국연구재단의 지원을 받아 발간되었음

## 발표내용

/ 1부 사회자: 이지은(명지대학교) / 2부 사회자: 양은희(건국대학교)

13:00-13:10	개회사: 한국미술이론학회장 김희영(국민대학교) 축사: Professor Ava Hsueh(대만 국립대남예술대학장)
13:10-13:30	기조발제 발표주제: 기계와 리얼리티 그리고 환영 발표자: 이원곤(단국대학교)
13:30-14:00	발표주제: 르네상스부터 매너리즘까지 진행된 신체의 재현 형식을 통해 분석한 미술과 의학의 상호 연관성 연구 발표자: 최병진(서울여자대학교) / 질의자: 전주홍(서울대학교)
14:00-14:30	발표주제: 관계적 스크린과 관객성의 연구 발표자: 손영실(경일대학교) / 질의자: 이종석(경희대학교)
14:30-15:00	발표주제: 바이오아트의 딜레마: 유전자 결정론과 예술적 미결정성 사이에서 발표자: 홍성욱(서울대학교) / 질의자: 이소요(미술가)
15:00-15:20	휴식
15:20-15:50	발표주제: 현상학적 체현인지 관점에서 미디어아트의 해석에 대한 고찰 : 김현주(한독미디어대학원대학교) / 질의자: 김경미(뉴미디어아트연구회)
15:50-16:20	발표주제: 매터리얼리티 (Mattereality) 발표자: 김윤철(예술가, 고등과학원) / 질의자: 오준호(서강대학교)
16:20-16:50	발표주제: 영상시퀀스의 개방성 발표자: 김태진(국민대학교) / 질의자: 이준희(성균관대학교)
16:50-17:00	휴식
17:00-17:40	종합토론 좌장: 이원곤 교수
17:40-18:00	총회

## 【기조발제】

# 기계와 리얼리티 그리고 환영

이 원 곤 (단국대학교)

### I. 서론

### II. 가상공간의 진화

### III. 리얼리티와 환영

#### 1. 합성사진 vs 콜라주/몽타주

#### 2. 영화에서의 시각과 청각

### IV. 결론

---

---

## I. 서론

서구 르네상스기의 원근법은 실제공간의 반대편, 즉 L. B. 알베르티가 ‘세상을 향하여 열린 창문’이라고 했던 회화의 프레임너머에 구체적으로 구현해 낸 하나의 합리적 가상공간이었다고 할 수 있다. 그리고 5백여년 후, 현대의 가상현실 즉 인공현실감 기술은 그 가상공간과의 상호작용을 통하여 현실처럼 지각되는 ‘가짜 리얼리티’를 현전시키기에 이르렀다.

회화나 디지털영상은 원래 상(像)을 만들거나 화상정보를 처리하는 기술이지만, 이미지가 놓여지는 공간, 즉 인간의 시각적 경험에 정합적으로 합치되는 (가상)공간이 고안되고, 그것이 오랜 기간의 진화를 거쳐, 그 가상공간의 사상(事象)을 진짜라고 믿게 만드는 가짜 리얼리티를 현전하는 데에 이르게 된 것이다. 비유하자면, 전자는 주체의 시선을 특권화하는 창문을 만든 것이고, 후자는 그 창문 밖 세계를 실내로 들여오고, 새로운 환경이자 또 현실이 되는 마법으로 발전시킨 것이다.

그런데 현재의 미디어기술이 향하고 있는 또 하나의 지향점인 복합현실(mixed reality: MR) 혹은 증강현실(augmented reality : AR)기술은 주체가 받을 디디고 있는 실제의 현실과 창밖에서 실내로 들어온 가상세계가 모두 하나의 지평에서 인지되도록 하는 기술이다. 그러나 여기에도 그 지향성에 차이가 있어서 MR은 실제와 가상의 리얼리티를 위화감없이 하나로 통합하는 것을 목표로 하는 데 비해, AR은 현실에 대한 이해를 증강(augment)시키는 것을 목표로 한다.

두 개의 현실이 하나로 통합되지 않는 AR에서 사용자의 의식은 현실과 가상의 두 영역을 동시에 보고 접속하고 인식한다. 그런데 이 같은 다중(多重)인식은 인간에게 있어 자연스러운 일이다. 예를 들어 길을 가는 사람의 머릿속에 실제로 눈앞에 보는 현장을 이해하는 (나름대로의) 지도가 있듯이, 인간의 의식은 보통 두 개의 다른 세계에 접속되어 있다. 최근에 회자되고 있는 메타인지(metacognition)는 아닐지라도 “구분되는 두 개의 다른 경험영역, 동일한 사건에 대한 전혀 다른 두개의 시각, 또는 격리된 두 장소에 동시에 접속하는 상태(시선)”(Roy Ascott) 즉 이중시선(double gazing), 이중의식(double consciousness)은 인간의 문화 속에 수많은 사례를 찾을 수 있는

것이다.

그리고 역사적으로 보면, 이미지를 제작하는 기술 및 기계는 가상세계를 구체적이고 사실적으로 그려내기를 지향하는 반면, 그것을 사용하는 예술가들은 종종 그 사실성을 포기하고 불확정적인 다양성과 환영을 추구하는 방향으로 그것을 이용해 왔다. 이러한 태도는 ‘테크놀러지의 예술적 전환’을 위한 공동작업에서 공학자들과 예술가들의 불화를 야기하는 요인이 되기도 했다.

한편, 기술이 보편적인 미디어로 통합되어 하나의 지배적인 미디어가 되었을 때, 그것은 종종 각각의 사상이 지닌 존재적 특성이나 다양성을 소거하고, 그 의미를 기술 혹은 그 미디어의 맥락에 한정하려는 경향이 있다. 이러한 경향은 기계와 미디어가 인간생활에 깊숙이 침투한 현대에 이르러 더욱 강해지고 있다. 심지어는 시네마토그래프와 같은 대발명에 의해 영화예술의 풍부한 문맥이 열린 것은 하나의 축복이기도 하지만, 그 대신에 19세기말의 다양한 미디어장치들이 모두 박물관에 들어가 버렸고, 그 때문에 20세기가 그 개성있는 장치들을 창작했던 대중의 놀이(遊戱)정신과 감각을 제한했던 시대가 아니었는지 반추해 볼 일이다.

그러나 이에 반해 예술가들에게 종종 ‘기계는 환상을 위한 도구’이며, 조형예술의 영역에서 보자면, 이미지를 만드는 기계가 제공하는 사실성을 해체하는 것이 새로운 표현을 위한 출발점이 되는 장면을 우리는 예술사에서 수차 목도하고 있다. 현대의 MR 및 AR기술은 학습, 유희, 노동, 주거 등 인간활동의 모든 측면에서 새로운 양상의 환경과 리얼리티를 제공할 것이며, 현실과 가상이 만나고, 상호작용하며, 새로운 인식의 창발을 자극하게 될 것이라고 예측되지만, 이처럼 새로운 상황에서 예술가/디자이너들이 어떤 방식으로 새로운 리얼리티의 발견 혹은 인식에 도달할 수 있을지? 이 글에서는 과거의 흐름과 사례를 반추해보며 이를 모색해 보고자 한다. 이를 위하여, 먼저 이미지를 생산하는 기술 혹은 기계가 가상공간과 가상현실을 현전해 온 흐름을 진단하고, 그 곳에서 기계적 사실성과 이에 반하는 지향성을 통해 예술의 새로운 길을 열었던 대표적 장면들을 살펴봄으로써, 이에 참조할 단서를 구하고자 한다.

## II. 가상공간의 진화

서구에서 원근법이 발견되기 이전, 회화에서나 중국의 산수화에서 볼 수 있는 가상공간은 3차원 공간에서의 기하학적 구체성을 지닌 것이 아니었다. 그것은 늘 심상(心象)이나 종교적 주제 하에 ‘청각적 공간’ 혹은 탈현실적 미의식의 경지를 구현한 것이었다. 그러한 심적(心的) 혹은 주관적 세계를 논리적 정합성을 지닌 공간으로 대체한 것이 르네상스기의 원근법이었다.

‘perspectiva’라는 라틴어는 르네상스시대보다 훨씬 이전부터 존재했으며, 로마시대의 건축가 비트르비우스(Vitruvius)의 투시도법도 평면상의 3차원적인 깊이를 가져오는 점에서 원근법이라고 볼 수 있다. 이 경우에서 보는 것처럼, 아마도 원근법적 공간에 대한 발상이 용이한, 즉 가장 가까운 위치에 있었던 것은 건축가들이 아니었을까 한다. ‘신의 공간’인 교회의 내부는 신계(神界)와 인간세계의 거리만큼이나 장엄한 세계의 파노라마가 필요했을 터이기 때문이다.

‘상징형식으로서의 원근법’을 비롯한 E. 파노프스키에 의하면, 원근법은 원래 ‘신의 시대’였던 중세의 신앙적 장치라고 할 수 있는 도상구성법으로 태어나, 그 후에 고전적 균형을 표현하는 장치가 되었고, 나아가서는 ‘인간의 시대-근대’를 체현하는 장치로 정착되어 갔다. 그리고 원근법적 질서에 의해 체현되는 ‘가상공간’은 정합성(整合性)을 지닌 리얼한 공간이며, 그것을 들여다보는 행위야말로 근대사회의 지적, 시각적 형식이었다.

17세기에 A. 키르허에 의해 세상에 알려진 환등기(1646~), 환타스마고리아(Phantasmagoria, 1790) 그리고 시네마토그래프의 탄생(1895)에 이르기까지, 애호가들의 절대적인 지지를 받았던 ‘세계의 부감’과 ‘관람의 문화’는 원근법에 의해 열린 가상공간을 기반으로 하고 있었다. 그것들은

세계를 한 눈에 바라보고자 무대에 올려놓거나, 보이지 않는 환영을 추구하는 욕망의 발현이며, 이를 통하여 관객들은 이미지 속으로 몰입하였으며, 현실과 가상이 서로 교차하면서, 그 '세계극장'에는 대중의 마음속의 이미지와 꿈이 투영되고 있었다.

그 때문에 입체이미지와 파노라마와 같은 이미지기술이 등장하는 것은 필연적인 수순이었으며, 입체이미지(1938~)기술의 발견은 현실과 가상세계의 사이를 구분하던 프레임이 제거되고 가상이 하나의 환경으로 변화하는 과정에 일어난 사건이라고 할 수 있다. 그리고 18세기 말 이래의 파노라마(panorama, 1788), 디오라마(Diorama)를 거쳐 시네오라마(Cineorama, 1900), 센서라마(Sensorama)에 이르기까지 이른 바 360도 전방위 영상 혹은 관객의 시야를 커버하는 이미지기술은 관객으로 하여금 자신이 서 있는 장소를 망각하게 만들고 가상공간 속으로 몰입시킨다. 나아가 여기에 상호작용성(interactivity) 혹은 시청각 이외의 후각이나 신체감각의 체험을 동기(同期)시킴으로써 보다 리얼한 현실감을 부여하고 그 몰입감을 좀 더 '리얼한 현실'로 체감하도록 만드는 기술의 패러다임이 가상현실(VR)이라는 이름으로 20세기 후반에 나타났다.

'가상현실'은 비록 360도 전방위 화면을 동시에 사용하지는 않지만, 사용자의 주의가 향할 때에만 그 부분의 영상을 리얼타임으로 구현하는 '콘도미니엄의 원리'를 이용해서 사용자로 하여금 그와 같은 환경에 갇혀 있다고 착각하도록 하는 것이었다. 그러나 이와 같은 인공적인 환경을 가장 완벽한 수준으로 구현하는 일, 예를 들어 D. 젤짜의 AIP 큐브<sup>1)</sup>에서와 같은 '최후의 VR'(ultimate Virtual Reality)의 실현을 위한 노력은 당분간 유보될 것으로 보인다. 오로지 현실세계를 인공세계로 대체하는 VR에 대한 꿈은 과거에 파노라마, 입체사진, 입체영화, 홀로그래피, 3DTV를 향한 열정이 잠시 유행하다가 꺼져버렸던 것처럼 더 이상 계속되지 않고, 그 대신 지금은 현실세계를 그대로 두고 그것을 증강하면서 확장하고자 하는 MR, AR이 미디어기술의 최전선에 있다.

그런데 60년대 이래의 비디오설치작품들에는 가상과 실재가 혼재된 '사이공간'이 연출되는 경우를 자주 볼 수 있다. 원칙적으로 비디오설치에 도입된 영상은 그 문맥은 단지 프레임 내부에 한정되는 것이 아니라, 설치된 조형공간과의 관계에서 읽혀질 수밖에 없고, 조형공간 역시 (비디오)영상의 연장선상에서 감상되는 데, 여기서 가상과 현실이 오버랩되고, 그 사이공간에서 새로운 리얼리티의 인식이 가능해 지기 때문이다. 여기서 관객은 이중의 시선을 동원하게 되고, 이중의식이 작동되어 리얼리티를 재편성하게 되며, 이에 따른 새로운 의식이 체현된다. 이들 작품에서 연출되는 공간과 현실지각은 현실과 가상이 중첩된 세계이며, (나날이 확장되어 가는) 가상공간과 현실공간에서 동시에 삶을 영위하고 있는 현대인에게 제시된 새로운 차원의 리얼리티이다. 관객은 작품을 통하여 현실과 가상의 사이공간으로 인도되고 인터스페이스(interspace) 혹은 인터리얼리티(inter-reality)를 경험하게 된다.

이상에서 보듯이 가상공간은 처음에는 원근법에 의해 구체적이고 명증된 공간으로 태어나고, 이윽고 거기서 프레임이 제거되면서 '가상환경'으로 발전하였고, 나아가 실제세계와 상호작용적으로 반응하는 환경으로 진화하였다. 이를 실현하는 기술을 통칭하여 이미지기술이라고 했을 때, 거기서 가장 중요한 것은 세계의 리얼리티를 얼마나 충실하게 그려낼 수 있는가 하는 것이다.

---

1) 1994년 젤짜가 내놓은 이 모델, AIP cube는 자율성(Autonomy), 상호작용성(Interactivity) 그리고 현장감(Presence)와 같은 세 가지 요소를 모두 충족시키는 경우를 가장 완벽한 VR이라고 가정하고 있다. 예를 들어 '다마고치'의 경우에는 'A'와 'I'는 높지만 'P'는 거의 제로에 가까우며, 홀로그램영화가 실현된다면 단지 'P'가 상당한 수준에 도달했다고 할 수 있을 것이다.

### III. 리얼리티와 환영<sup>2)</sup>

#### 1. 합성사진 vs 콜라주/몽타주

사진술은 19세기 사실주의의 전성시대에 '손을 대지 않고 그림을 그리는 방법'에 몰두한 몇몇 기술자들에 의해 '회화기법'의 하나로 산출된 결과물이었다. 그렇기 때문에 적어도 19세기 후반의 사진은 자주 회화와 비교되었고, 회화에 비해 열등한 수단이라고 폄하되었다. 이에 대하여, 사진의 예술적 매체로서의 가능성을 증명하기 위한 하나의 방법으로 제안된 것이 합성사진(composite photographs)이었다. 1860년대에 로빈슨(H. P. Robinson)이 발표했던 이 기법은 음화(nega)단계에서 각각의 다른 프레임에서 잘라낸 조각들을 합성해서 새로운 작품을 제작하고자 하였는데, 로빈슨은 로마시대의 저술가 플리니우스의 [자연사]에 나오는 이야기, 고대 그리스 시대의 화가 제옥시스(Zeuxis)가 크로토나섬에서 다섯명의 소녀를 모델로 하여 헬레나여신상을 그렸다는 고사(古事)를 예로 들며, 합성사진의 (예술적 매체로서의) 정통성(?)을 주장하였다. 그러나 결과적으로 19세기 후반에 합성사진은 성공하지 못했다. 왜냐하면 그 시절의 서양회화는 원근법적 공간과 사실성을 기본으로 하고 있었지만, 당시의 기술로서는 각각의 음화를 촬영했을 때의 초점이나 음영(陰影) 그리고 스케일 등의 차이를 극복하고 위화감 없이 통합된 사실적 공간을 만들어내기 어려웠기 때문이다.

그러나 사진은 의외의 곳에서 엉뚱한 표현의 가능성을 발휘하고 있었다. 당시 대중들 사이에는 '사진이미지의 콜라주(collage)가 널리 유행하였고, 대중들은 사진을 자신의 취향에 맞게 오리고 붙이면서 기괴한 이미지의 조합을 만들어내며 그것을 일상에서 즐기고 있었다. 콜라주는 흔히 20세기 초에 입체파화가들에 의해 최초로 사용되었다고 전해지고 있지만, 이는 제도권예술의 세계에서만 그러하다. 실제로는 이보다 수십 년 전부터 사진이미지를 잘라내서 풀로 붙이는 기법이 일반인들의 재미거리나 취미로서 유행되고 있었던 것이다. 그것은 대중들의 일상을 일종의 기괴한 서사(敍事)로 변신시키는 조합이었고, 원근법적 통일성과 사실성을 방기한 환영적 상상력의 유희라고 할 만하다.

회화의 역사에서 커다란 전환점이었던 20세기 초의 아방가르드, 입체파와 미래파화가들은 르네상스 이래의 서구회화가 지키고 있었던 유클리드적이고 사실적인 원근법적 공간을 해체하고, 그것을 다시점(多視點)과 시간과 운동의 연속성으로서 재구성하였지만, 이전부터 그와 같은 발상과 표현은 이미 일반인들 사이에 유행하고 있었던 것이다.

콜라주는 말 그대로 '풀로 붙이는'행위를 의미하므로 종이나 사진과 같은 물체 즉 오브제(objet)를 사용해서 제작하는 기법이라는 의미로서 회화적 기법의 연장선상에서 취급되었다. 이에 반해 포토몽타주는 주로 하우스만(Raoul Hausmann), 웨호(Hannah Hoch), 그로츠(George Grosz) 그리고 하트필드(John Heartfield)등의 베를린 다다이스트 그룹과 러시아의 쿠르트시스 (Gustav Kurtzis)등에 의해 활발하게 제작되었는데, 이들이 '몽타주'라는 단어를 사용한 것은 독일과 러시아와 같은 유럽동쪽의 예술가들이 정치적 활동과 함께 스스로를 '기능공'이라고 자처하는 경향이 강했기 때문이다.

콜라주와 구별될 수 있는 몽타주의 구체적인 특징을 한 가지 더 지적한다면, 그 조립이 무엇인가를 잘라내는(cutting) 작업으로부터 출발한다는 점이다. 몽타주의 단위가 되는 쏫(shot)은 대상에 대해 어떤 시간과 공간적 접근을 통해 그 한 부분(혹은 장면)을 촬영한, 즉 잘라낸 결과이다. 나아가 프레임(즉 사진)의 일부를 잘라내거나, 프레임의 연속(=영화)중에서 일정부분을 잘라내는 것도 마찬가지로 합성 (또는 조립)을 위한 전제조건이 된다.

2) 이 글에서 '환영(幻影)'은 '환상(幻像)', '환상(幻想)'의 뜻을 모두 포함하나 '환타지'를 의미하지 않음.

영화에서 ‘몽타주’라는 용어를 처음 사용하였다고 전해지는 쿨레쇼프(Kulesov)에게서도 ‘잘라낸 프레임’은 실제의 사실과는 관련이 없는 ‘영화적 사실’을 구성하기 위한 재료였다. ‘이데올로기가 사회적 현실 자체를 구조화하는 환상’(S. 지젝)이었듯이, 쿨레쇼프나 에이젠슈테인의 몽타주영화에서 그려진 영화적 사실도 하나의 환영이었다고 할 것이다.

## 2. 영화에서의 시각과 청각

기계기술이 하나의 통합적 사실성을 추구한 반면, 이를 이용하는 예술이 그와 반대방향의 가능성을 지향했던 사례는 사운드영화를 중심으로 한 영화의 역사에서도 찾아볼 수 있다.

시네마토그래프의 발명 이후, 즉 무성영화시대에는 영상과 사운드에 대한 두 가지 상이한 방향성 있었다. 그 하나는 자막이나 음악 혹은 (특히 일본이나 한국에서 유행했던) 변사(辯士)의 해설과 함께 영화 속 사실성의 부족한 부분을 보완하고자 하는 방향이고, 또 하나는 무성영화에 나오는 배우가 자신의 목소리로 대사를 말할 수 있도록 하는 토키영화라는 기술적 비전을 추구하는 흐름이었다. 그러니까 영상과 사운드가 같이 기록되고 같이 재생되는, 즉 현실의 리얼리티가 있는 그대로 전달되는 사운드영화의 비전은 무성영화시대에서부터 예견되고 있었던 것이다. 처음에 사람들은 시네마토그래프의 마술적 영상에 매료되는 것만으로도 충분했으나, 곧 영사기의 시끄러운 기계음을 지우기 위해 음악이 필요하다는 사실을 깨달아 축음기를 사용했고, 각각의 영화적 분위기에 알맞은 음악을 쉽게 선택하기 위한 사전(kinobiblioteque)까지 제작되어 시판되고 있었다. 1913년경에는 축음기를 시네마토그래프와 동시에 상영하는 기술이 실현되는 등, 사운드와 영상이 하나의 필름에 기록 재생되는 기계의 출현은 이미 시간문제였다. 예를 들어 월터 디즈니는 ‘미키마우스’의 상영을 연기해 가며 토키영화의 기술이 완성되기를 기다렸다. 또 당시에는 이와 함께 색채영화의 출현이 예고되는 등, ‘완전영화의 신화’<sup>3)</sup>가 실현되는 날도 멀지 않은 것처럼 보였다.

그러나 토키(Talkie)와 색채영화의 등장은 영화의 사실성을 증대시키는 것이기는 했지만, 무성영화의 미학에 심취해 있던 많은 감독들에게는 커다란 위협으로 여겨졌다. 영화의 가상세계에는 소리가 결핍되어 있기 때문에 배우는 더욱 자신의 연기력으로 줄거리를 연기해야 하고, 에이젠슈테인의 ‘지적영화론’에서는 물론, 음악과 자막 심지어는 영화 밖 현실공간에서 있는 변사의 해설이 영화에 대한 다양한 문맥을 만들어 낼 수 있는 여지를 제공할 수 있다고 (그들은) 믿고 있었다. 당시의 감독들은 토키에서는 ‘주인공이 대사를 말하고 있는 동안에 카메라를 그곳에 고정시켜야 될 것이므로, 영화는 결국 연극의 복사판이 되어버릴 것’이라고 우려했고, 토키영화가 10년만 더 늦게 세상에 나왔더라도 영상예술의 표현력이 그만큼 더 발전했을 것이라는 인식이 오래 동안 남게 되었다.

그러나 영화에서 사운드와 영상은 각각의 트랙으로 구성되어 있고, 그것을 동기화시킴으로써 사운드영화가 성립된 것이라는 사실을 각성한다면, 당연히 그 트랙들 사이의 관계는 변경될 수 있고, 그로 인해 다양한 ‘영화적 현실’의 창조도 가능한 것이었다. 사운드영화가 보급된 이후, 특히 S. 에이젠슈테인의 ‘시청각의 몽타주’(혹은 ‘수직의 몽타주’)론과 그 실천에 의해 영화예술은 새로운 지평을 얻게 되었다. 에이젠슈테인의 생각은 마치 오케스트라의 총보(總譜)에서 각 악기를 위한 악보가 존재하듯이 영화적 현실도 이처럼 평행하는 트랙 사이를 종단하는 ‘수직적’ 관계 속에서 얼마든지 다양하게 연출될 수 있다는 것이다. 예컨대 영상에서 오디오를 사용하는 기법에는 ‘(frame)IN’, ‘OUT’, ‘OFF’ 등의 용어가 있다. ‘IN’은 이를테면 어떤 사람이 말을 하고 있는 장면

3) A. 바장(Andre Bazin)은 ‘완전영화의 신화’(The Myth of Total Cinema)라는 수필에서 ‘완전영화의 신화’가 영화의 발명을 이끌어내고 그와 같은 착상이 가능하도록 이끌었다고 했다. Qu’est-ce que le cinema? I Ontologie et Langage. Original Copyright by Editions du Cerf 1958 小海永二譯, 『映畫とは何か II 映像言語の問題』 美術出版社. 1970

서 그 사람이 프레임 안에 존재하는 상태이며, 'OUT'이란 그 사람이 프레임 바깥에 있는 상황, 마지막으로 'OFF'는 그 공간 어디에도 존재하지 않는 상태, 예를 들자면 주인공이 마음속으로 외치는 소리나 배경음악 등이 여기에 속한다. 이런 기법의 연장선상에서 이른바 '소리의 원근법', '내적 모노로그'와 같은 다양한 문맥의 표현법이 가능해졌고, 결과적으로 사운드영화의 발명 이후에 영화의 공간은 단지 사실성만 증대된 것이 아니라, 풍부한 환영적 공간으로 확장되어갔던 것이다.

또 한 가지 반추해 볼 만한 일은 같은 시대에 '시각과 청각의 공감각적 통합'이라는 새로운 표현의 비전이 나타난 일이다. W. 칸딘스키의 '예술에서의 정신적인 것에 관하여'라는 저서에서도 언급되었던 '공감각'(synaesthesia)과 같은 '감각 사이의 공명현상'은 아직 과학적으로 명확히 규명되지 못했으나, 애니메이션을 비롯한 영상예술전반에서 추상성에 대한 관심을 증폭시켰고, 이 때문에 영화에서 시각과 청각의 동기에 의한 사실성에 대한 관심보다는 환영적 표현에 대한 열정이 높아졌다고 볼 수 있다.

#### IV. 결론

'사진(寫眞)'이라는 한자어(漢字語)가 시사하듯, 기계가 대상의 진짜 모습을 그대로 전달하는 것은 제한된 일부의 경우에 불과하다. 미디어에 의해 기록되고 전달되는 거의 모든 사실(=mediated reality)은 그 미디어의 기술적 특성과 기술적 조작에 의해 결정되고, 근본적으로는 순수한 리얼리즘과 '작위적 구성' 사이에 명확한 경계선을 그을 수 없기 때문이다. 오케스트라의 연주녹음을 예로 든다면, '현장의 음을 그대로 기록한다'는 신념은 허상에 불과하고, 녹음된 음악의 리얼리티는 마이크의 셋팅 방식, 마이크와 악기와 거리의 거리 그리고 믹싱과 편집에 의해 달라지므로, 실제로 녹음된 내용은 그 현장의 진실을 있는 그대로 담은 것이라기보다는 새롭게 구성되었다고 보는 것이 타당한 것이다.

전술한 '사이공간'은 이제 보통사람들의 일상환경이 되어가고 있다. 문제는 이러한 변화 속에서 예술을 통한 인식의 창발, 그리고 우리의 뇌의 진화에 관한 것이다. 인간의 신체와 마찬가지로 뇌도 그리 간단히 진화하지는 않지만, 미디어에 의해 확장되거나 혹은 미디어와의 새로운 관계맺기를 통하여 인간의 감각과 인지능력은 변하고 있기 때문이다. 러시아 혁명직후에 미국에서 수입되었던 서부극영화의 빠른 템포에 적응하지 못하고 구토했던 러시아의 관객과 현대의 젊은 세대의 뇌는 확실히 다른 상태에 있다고 보아야 할 것이다. 현대의 온라인게임에서처럼 플레이어의 의식과 무의식이 다층화되고 분단된 후에 다시 결합되는 상황은 미디어가 뇌와 직접 결합되어 창발되는 유기적인 결합이라 할 것이다. 거기에는 인간이 외부미디어로서 연장시킨 신체지각의 확대와 직접적으로 이어지는 것 같은 다른 차원의 미디어기관이 성립해 버리는 것이다. 달리 말하자면 그것은 '뇌의 새로운 스타일'이라고 할 수도 있다.

A. 바장이 '예술가의 자유로운 해석'으로부터 벗어날 수 있는 것이 완전영화라고 한 사실은 시사하는 바가 크다. 그리고 미디어기술이 이미지, 공간 그리고 현실의 사실성을 추구하고, 반면에 예술작품이 다양한 문맥의 환영을 추구하는, 이러한 대칭성의 양상은 이원론의 입장에서 지지될 수 있다. 인류가 진화한 직접적인 원인이 유인원이 환각약물을 복용했기 때문이라고 믿었던 테렌스 맥켄나(Terence K. McKenna) 혹은 티모시 리어리(Timothy Leary)의 예를 들지 않더라도, 합리적 가상성의 반대편에 있는 환영은, 뇌가 합리적이고 합목적적이라고 믿는 (하지만 자주 허구에 불과한 것으로 밝혀지기도 하는) 사실성이 담아내지 못하는 새로운 심상을 이끌어내는 여백으로 기능할 수 있기 때문이다. 또 한편으로는 '아무것도 모방하지 않는' 디지털 이미지가 시뮬레이션, 가시화(visualization) 등의 기능을 증대시킴으로써, 전술한 '여백'을 점점 좁혀가고 있는 사실도 유



넘해 둘 만하다.

조형예술의 입장에서 보자면, 현재의 AR, MR에 의해 펼쳐질 이미지, 공간, 리얼리티의 제상(諸相)에 대한 탐구를 위해서는, 앞에서 살펴본 합성사진과 꼴라주/몽타주의 관계, 또 사운드영화의 출현과 함께 전개되었던 예술활동의 사례를 참조해 볼 만하다. 서로 다른 소스(source)에서 나온 단편들의 결합으로 새로운 표현방식을 개척해 왔던 꼴라주와 몽타주, 편집, 영상합성의 연장선상에서 ‘인터스페이스에서의 영상과 오브제’, ‘가상과 실재가 통합되는 인터리얼리티의 구성주의를 연구하고 이를 위한 새로운 표현문법의 탐색이 가능할 것인가? 여기서 포토몽타주와 꼴라주의 애매하고 환시적인 표현을 싫어했던 모홀리=나기가 말했던 포토플래스틱(photoplastic)의 비전을 상기해 볼 수 있다. 모홀리=나기의 이러한 구축(construction)의 비전은 가상과 실재가 오버랩된 사이공간의 미학적 실험에도 유사한 모습으로 이어지고 있으므로, 같은 방식이 AR과 같은 인터리얼리티의 장에서도 적용될 수 있을 것이라고 예상하는 것은 자연스러운 일이기 때문이다.

# 르네상스부터 매너리즘까지 진행된 신체의 재현 형식을 통해 분석한 미술과 의학의 상호 연관성 연구

최 병 진 (서울여자대학교)

## I. 서론

### II. 미술과 의학의 양상블: 문화적 맥락과 해부학 서적의 예술적 삽화

### III. 르네상스와 매너리즘: 해부학이 기여한 예술 분야의 독자성

## I. 서론

르네상스 시대에 신체는 죽음이나 질병의 경계를 구성하며 삶의 의미가 담긴 장소라는 점에서 더 높은 영적 세계로 나아가는 매체였고, 신처럼 완벽하고 복잡한 기계로 다루어지면서 당대 예술가들에게 매력적인 사유 대상으로 귀환했고 해부학적 사유를 발전시켰다. 같은 시기 의학 분야는 아랍과 비잔틴의 의학 서적이 유입되면서 고대의 지식을 검토하는 과정 속에서 해부학 분야가 발전했고, 새로운 서적이 출간되면서 텍스트의 의미를 강조할 수 있는 삽화가 등장했다. 르네상스 의학 서적에 등장하는 해부학적 이미지는 신체에 대한 정보를 전달하는 필수불가결한 소통 수단 이었고, 이는 신체의 각 부분에 대한 유기적 관점을 발전시켰다. 그러나 동시에 신체 외부에서 내부 장기로 이어지는 공간의 풍경은 신체 이면에 놓인 삶에 대한 은유를 담고 있고, 이 두 가지 요소는 르네상스 시대의 수집 문화가 발전하는 과정 속에서 신화 혹은 상상 속의 이미지를 구성하는 기준을 제시하기도 했다. 그 뿐만 아니라 해부학을 바탕으로 재구성된 신체의 드로잉은 아카데미 제도가 발전하는 과정 속에서 유포의 기준이 되기도 했고, 이후 바로크 시대까지 지속적으로 발전하는 누드에 대한 매력과 더불어 구상 미술의 작업 과정의 출발점이었다.

이런 점을 고려해본다면 신체를 둘러싼 이미지와 담론은 르네상스 시대 이후의 미술품을 이해할 수 있는 중요한 열쇠였다. 따라서 본 연구에서는 르네상스 시대부터 매너리즘 시대까지 근대적 해부학의 발전 과정을 중심으로 예술과 의학이 만들어낸 문화적 지평 속에서 상호 연관성을 분석하고자 한다.

## II. 미술과 의학의 양상블: 문화적 맥락과 해부학 서적의 예술적 삽화

르네상스 시대 해부학의 역사는 마치 고대 이후 중세에 잃어버린 지식을 복구하는 것처럼 보인다. 이런 문화적 인상 뒤에는 성 아우구스티누스의 사레처럼 사자에 대한 배려를 이유로 해부학을 부정적으로 보았던 문화적 관점이 놓여있다. 그러나 동시에 신체의 몸짓이 인물의 마음을 움직일 수 있다고 보았던 수도원의 문화는 수사학적 몸짓에 대한 생각을 만들어냈고, 르네상스 시대의 예술론 속에서 몸짓은 의미를 구성하는 효율적이고 은유적 표현이 논의되고, 작품에 반영되는 데 중요한 영향을 끼쳤다.<sup>1)</sup> 이 같은 변화는 대상을 현실의 재현 대상으로서의 신체와 이상화된 신체의

1) 움베르토 에코(ed), 『중세 I』, 김효정, 최병진 역, (서울: 시공사, 2015), pp.892-895. (엘레나 체르벨라티, 「환영과 신체, 춤의 경험」)

긴장관계를 촉발시켰다.

예를 들어 여러 미술사가들이 주목했던 뒤러와 라파엘로의 드로잉은 재현적인 표현과 이상화된 표현의 대표적인 사례를 제공한다. 뒤러의 비례에 대한 드로잉은 그가 폼포니오 가우리코(Pomponio Gaurico)의 『조각에 관하여 *De scultura*』 뿐만 아니라 기베르티, 알베르티, 프란체스코 디 조르조가 출간한 소고를 통해 르네상스 시대의 관심 대상이던 비트르비우스(Fitruvium)을 잘 알고 있었음을 보여준다. 그러나 그가 <누드로 묘사된 자화상>[도1]을 다룰 때 그는 명확하게 모델/예술가의 관계를 효과적으로 표현하고 있다는 점을 확인할 수 있다.<sup>2)</sup> 반면 대영 박물관의 소장품인 라파엘로의 <다윗>[도2]은 미켈란젤로의 <다윗>을 관찰하고 그렸던 드로잉으로 조각가의 사유 속에서 구성된 이상화된 신체를 검토했다. 그러나 <다윗>의 드로잉 속의 디테일을 관찰해 본다면 라파엘로가 작품을 모방하고 재현하는 것이 아니라 신체에 대한 다른 정보를 덧붙이고 있다는 사실을 알 수 있다. 그가 그린 <다윗>의 오른 발의 경우 복사뼈와 근육의 형태가 해부학적 지식을 효과적으로 정의했기 때문이다. 그가 그리는 소재가 <다윗>이라는 점을 고려해본다면 그가 그린 선들은 조각에서 유래하기보다 해부학적 지식에서 유래한 것으로 보인다. 젊은 나이에 세상을 떠나고 많은 기록들을 남기지 않았고 해부학에 대한 생각을 직접 기록한 사료가 남아있지 않다면 이 작품 속의 의미를 검토하기 위해서 동시대의 인식을 검토하는 것이 더 유용할 것이다.

르네상스 시대의 예술 소고들을 검토한다면 일관성 있게 해부학의 중요성을 언급했던 부분을 확인할 수 있다. 조각 분야에서 기베르티는 『소고집 *I commentari*』에서 “인간의 형상을 구성하려면 해부학의 원리를 이해할 필요가 있다.”고 적고 있고, 바사리는 안토니오 폴라이올로의 전기에서 “그는 인간의 형상과 구조를 이해하고자 했기 때문에 근육들을 찾았고, 인간의 외과 아래 있는 해부학적 정보를 위해 여러 사람의 피부를 벗겼다.”고 언급했으며, 미켈란젤로의 전기 속에서도 “죽은 자의 표피를 드러낸 후에야 [...] 그가 후에 그렸던 위대한 드로잉들이 보여주는 완벽성에 이를 수 있었다.” 기록했다.<sup>3)</sup>

신체를 모델링하거나 깎아야 했던 당시 조각을 검토해볼 때 당연해 보이는 조각과 해부학 뿐만 아니라 회화에서도 해부학적 사유는 미술과 강한 유대 관계를 가지고 있었다. 알베르티는 『회화론 *De pictura*』에서 “의상을 그리려면, 먼저 누드를 그려야 한다. 그 때에 누드를 그리는 것처럼 의상을 입혀서 표현할 수 있다. 그러나 그 전에 근육을 의도적으로 이해할 때 쉽게 그릴 수 있는 피부를 어렵지 않게 그려낼 수 있고, 연후에 누드를 그리는 것처럼 의상을 그려낼 수 있다.”고 설명했다. 레오나르도는 사후 출간된 『회화론 *Della pittura*』에서 대상을 그리는 행위는 그 뒤에 숨겨진 세계의 지식을 관찰하기 때문에 회화가 세계에 대한 연구라는 점을 표명했고 실제 해부를 하거나 해부학 실습에 참여했던 것으로 추정된다.<sup>4)</sup>

이런 사료를 고려한다면 16세기 초 활발하게 근대적 성격의 해부학 서적이 출간되기 전부터 예술가들에게 인체의 해부학적 지식은 작업의 중요한 출발점으로 다루어졌다고 볼 수 있다. 이처럼 해부학에 대한 예술 분야의 문화적 관점이 확장되고 인식되는 과정 속에서 아랍과 비잔틴에서 유래한 의학 서적과 아리스토텔레스의 재발견은 갈레누스로 대변되는 전통 의학의 지식을 실제로 검증하는 과정에서 해부학 실습을 발전시켰다. 결과적으로 중세 상징적 혹은 전례적인 의미를 부여했던 해부학 실습의 드문 사례들은 점차 실천적 검증의 필요성으로 인해서 사회적, 제도적 변화를 요구했다.<sup>5)</sup> 이 과정에서 변화가 시작된 장소는 볼로냐와 파도바 대학의 의대였다. 양쪽 모두

2) Albrecht Dürer, Vier Bücher von menschlicher Proportion (Nürnberg: durch Jeronymum Formschnyder, 1528). 이 작품은 독일에서 출간되었지만 이후 J. Camerarius의 감수로 *De symmetria partium in rectis formis humanorum corporum. De varietate figurarum et flexis partium ac gestis libri ii, Norimbergae, in dedibus viduae Durereiane, 1532-1534*로 번역되면서 남유럽에서도 널리 알려졌다.

3) Ottavio Morisani(ed.), *I commentari* (Napoli: Ricciardi, 1974), p.4; Gaetano Milanese(ed.), *Le vite de' più eccellenti pittori, scultori ed architettori* (Firenze: G. C. Sansoni, 1906), vol. III. p. 295. «[...] bisogna aver conosciuta la disciplina della notomia [per] comporre la statua virile [...]».

4) Cecil Grayson(ed.), *De pictura* (Roma-Bari: Laterza, 1975), p. 62.

시청에서 부여한 법적 판단 기준을 바탕으로 각각 1405년, 1465년 해부학에 대한 학칙을 제정했다.<sup>6)</sup> 따라서 대학에 제도적 기준을 제공했던 교회 역시 해부학 실습에 대해서 관용적인 태도를 보였다. 1475년 식스투스 4세는 교서를 통해 해부학 실습에 대한 관용을 표명했고, 1482년 튜빙겐 대학에 보낸 서간문 역시 이를 허용한 구체적 사례로 남아있다. 1491년 베니스에서는 케삼(Johannes de Ketham)의 저작으로 추정되는 『의학 개요 *Fasciulus medicinae*』가 출간되었고, 3년 후 그레고리우스 형제(De Gregorius)는 이에 풍부한 삽화를 추가한 후 이탈리아어로 재출간했다. 이 안에는 해부학 실습의 선행 연구 사례인 몬디노의 논문이 포함되었다. 이후 1497년 다시 베니스에서 『인간의 신체에 대한 역사 *Historia corporis humani*』가 출간되었으며 처음으로 해부학 극장의 매뉴얼을 구성했고, 이 십년 후 클레멘테 7세가 『스투디움 우르비스 *Studium Urbis*』를 통해 해부학 교습과 실습에 대한 공식적으로 인정할 수 있는 근거를 제공했다. 1490년대 밀라노에서 진행된 병원의 제도적 개혁, 즉 자비의 공간에서 치유의 공간으로 재구성되었던 병원 공간의 구조 역시 해부학에 대한 사유를 변화시켰다. 결과적으로 이는 1543년 베살리우스(Andrea Vesalius)의 『인간의 신체 구조에 관하여 *De humani corporis fabrica*』는 근대 해부학의 출현을 알렸고, 전통 의학을 넘어서 실습 속에서 얻은 구조적 지식을 강조했다.<sup>7)</sup> 오늘날 당시 해부학 서적의 권두화를 연구한 카를리노(Andrea Carlino)는 「베살리우스, 파도바 아카데미와 예술론」이라는 아티클에서 베살리우스와 피렌체 미술 아카데미의 제도 개혁의 주인공 중 한 사람인 바르키(Benedetto Varchi)의 서간문을 검토했고, 베살리우스의 해부학 서적과 고전 건축론 서적의 형식적 유사성과 ‘구조’(Fabrica)가 기존에 의학 분야에서 사용되지 않았던 단어이지만 건축론이나 예술론에서 다루어졌던 용어라는 점을 강조하며 의학 서적과 예술 서적의 연관관계를 검토했다.<sup>8)</sup> 그는 근대 해부학 서적의 형식이 예술론에서 기인한 것으로 해석했고, 그 원인을 윤리적 논란을 불러일으킬 수 있는 이미지 대신 고대 조각을 환기하는 이미지로 재구성한 후 텍스트와 병치해서 고전 연구 사례집처럼 출간했다고 주장했다. 이런 점은 근대적 해부학의 새로운 관점을 확장하는데 영향을 끼쳤다고 볼 수 있는 근거라는 점에서 흥미롭다. 그러나 연구자는 두 분야의 밀월 관계가 소통을 위한 형식에서만 기여한 것이 아니라 시각적 사유를 통한 이미지의 구성 방법론 자체를 공유했기 때문이라고 생각한다.

잘 알려진 사례가 미켈란젤로와 레알도 콜롬보의 『해부학에 관하여 *De re anatomica*』의 실현되지 못한 기획이었다. 이 서적은 1559년 출간되었고 미켈란젤로는 5년 전 세상을 떠났다. 하지만 베살리우스의 제자였던 콜롬보(Realdo Colombo)는 이 책의 권두화에 붓을 들고 있는 아이에게 지시하는 미켈란젤로의 모습을 담았고, 마치 이런 점이 해부학 실습에서 예술가의 역할이라는 점을 환기하고 있다.

그러나 이미 3년 전 1556년 발베르데(Jan de Valverde)가 로마에서 출간된 『인간의 신체의 구성의 역사 *Historia de la composición del cuerpo humano*』의 서문에서 미켈란젤로와 스페인 화가였던 로비알레스(Pedro de Roviales)의 작품을 인용한 바 있다. 이 점은 두 분야의 밀접한 연관성을 강조한다.

5) Edgar Wind, "The Criminal-God," *Journal of the Warburg Institute*, vol. I, 1937-38, pp. 243-245; Ludwig Edelstein, "Die Geschichte der Sektion in der Antike," *Quellen und Studien zur Geschichte der Naturwissenschaften und der Medizin*, III, 2, Berlin 1932-33 (trad. ing. "History of Anatomy in Antiquity," *Ancient Medicine*, 1967, pp. 247-301); Andrea Carlino, *La Fabbrica del corpo* (Torino: Einaudi, 1994), p.67-77.

6) 볼로냐 대학의 경우 남성의 해부에는 약 20명 정도, 그리고 여성(muliebre)의 해부에는 약 30명 정도 입회했던 기록이 남아있다. 사실 볼로냐 대학의 경우에는 포데스타(podesta)가 의학부를 구성하면서 해부할 적절한 신체를 제공하기 위한 협약을 맺었다.

7) Andrea Vesalius, *De humani corporis fabrica libri septem*, Basileae, 1543.

8) Andrea Carlino, "Anatomia umanistica: Vesalio, gli infiammati e le arti del discorso," *Interpretare e curare, Medicina e salute nel Rinascimento* (Roma: Carocci, 2013), pp. 77-96.

표피를 구성하는 근육들을 알 필요가 있는 것만으로는 충분하지 않다. [...] 하지만 그 근육들에 숨겨진 근육들을 알 필요가 있다. 그리고 그렇게 해야 그 근육들의 탄생과 목적을 이해할 수 있다. 더 정확한 지식을 위해서, 그리고 긴 근육과 짧은 근육, 그리고 긴장되고 더 이완되고, 그 아래 놓여있는 근육들에 대한 지식도 필요하다. 사실 이 같은 지식으로 우리 시대 예술가 중 피렌체의 미켈란젤로 보나로티, 스페인 화가였던 페드로 데 루비알레스의 작품이 등장한 것이다. 이들은 예술과 더불어 해부학적 지식을 연구했고, 그렇기 때문에 우리가 볼 수 있게 된 것처럼 가장 위대한 시대를 뛰어 넘고 가장 유명한 예술가가 될 수 있었다.<sup>9)</sup>

이 서적은 1560년 이탈리아어 판본으로 번역되면서 남유럽에서 큰 성공을 거두었다. 그러나 이 같은 설명이 단순히 저자가 형식적으로 서적의 중요성을 위해 예술가를 언급했다고 보기는 어렵다. 왜냐하면 이후 해부학 서적에서 신체의 재현 모델이 유명한 예술 작품을 차용한 삽화를 사용하기 때문이다.

1530년대 초 볼로냐의 해부학자였던 야코포 베렌가리오 다 카르피(Jacopo Berengario da Carpi)는 『자료집 Commentaria』과 『짧은 교훈집 Isagog[ale Breves』을 집필하는 과정에서 <다윗>, <아담>의 모습을 재구성했고, 이미 수 년 전에도 같은 도시의 화가였던 아미코 아스페르티니(Amico Aspertini), 야코포 프란치아(Jacopo Francia), 우고 다 카르피(Ugo da Carpi)에게 작품을 의뢰하기도 했다. 이 같은 상황은 19세기까지도 지속되었다. 과학 혁명 이후 해부학에 대한 문화적 관용도가 높아졌다는 점을 고려한다면 관례라고 보기는 어렵다. 왜냐하면 실제 모델의 재현이 더 정확한 정보를 제공한다는 사실을 고려한다면 전통적인 예술품의 이미지를 고수할 필요가 없기 때문이다. 따라서 연구자는 의학 서적의 삽화가 의학적 텍스트와 예술적 이미지의 상호 보완적 관계에 대한 요구가 반영되었다고 생각한다.

1560년 출간된 안 데 발베르데는 자신의 서적의 삽화로 갑옷 안의 신체[도.3]를 제시한다. 이 삽화는 눈에 보이는 것을 재현해가는 과정에서 신체가 아니라 신체의 속을 들여다볼 필요가 있다고 언급했던 알베르티의 흥미로운 설명처럼 갑옷을 기준으로 신체 안에 놓여있는 장기를 묘사하고 있다. 익명의 예술가는 대상 이면의 구조를 직관적으로 바라보는 것처럼 표현했다. 근대 해부학을 선언한 베살리우스도 자신의 서적에서 <벨베데레의 토르소 *Torso di Belvedere*>[도.4]를 차용해서 해부학적 구조를 재구성했다. 그가 검토하고 싶어 했던 것이 기계론적 신체라는 점은 명확하지만, 그는 잘 알려진 고대 조각의 이면에 놓인 신체를 재구성했고, 종종 명상적 문구도 담았다.[도5] 이 과정은 대상 뒤의 원리를 유추한다는 점에서 과학 혁명을 이끈 새로운 패러다임을 방법론적으로 선언했다고 볼 수 있다. 이 같은 관점은 예술가들에게도 공유되었다. 예를 들어 우피치 미술관의 드로잉 및 판화본 컬렉션 속에 남아있는 스트라다노(Giovanni Stradano)의 <전사를 위한 습작 *Studio per un combattente*>[도6]은 <퀴리날레 광장의 <디오스쿠리스 *Dioscuri*>[도7]를 드로잉 한 것이다. 그러나 그는 보이는 대상을 스케치한 것이 아니라 에스키스처럼 신체의 지식을 바탕으로 이미지를 재구성한다.

해부학자는 신체의 외부에서 내부로 들어가며 인간의 신체에 대한 개체적 특징보다 이상화되고

9) J. Ed Valverde De Hamusco, *Historia de la composición del cuerpo humano* (Roma: 1556. (trad.it. 1560, libro II, De' muscoli, a commento della tavola III, p.66v); «Conciosiacosca che non solamente sia necessario conoscere e' muscoli superficiali, [...] ma anchora quelli che stanno di sotto loro; e così il nascimento loro & fine, come l'offitio, per poter saper meglio, quando hanno da fare un musculo lungo, o corto; più rilevato, o più rimesso e basso. Quanto questo sia vero, ne l'han fatto vedere ne' nostri tempi Michelangelo Buonarruoti Fiorëntino, & Pietro Rubiale Sapgnuolo; I quali per seersi dati alla Anatomia insieme conb la Pittura son venuti ad esser I più eccellenti & famosi Pittori, che gran tempo si siano veduti».

잘 알려진 조각을 통해서 보편적인 원칙을 드러내고자 했고, 예술가는 보편적 원칙을 기준으로 의미를 구체화 할 수 있는 개별적 몸짓을 구축하고자 했다. 따라서 해부학 저서에 등장했던 삽화는 서로 다른 방향성을 가지지만 대상의 유추라는 동일한 방법론을 바탕으로 보편성과 개별성 사이를 오간다. 이 과정에서 해부학 서적은 분석적 지식을 통해 해부학적으로 재구성된 유명한 예술품의 이미지와 도상학적 의미를 문화적으로 유포하는 데에도 기여했다.

카라바조의 <나르시소스>[도9]는 그가 분명히 모델을 활용했던 작가였다는 점에서 지식을 통해서 이상화된 신체를 구성했던 아카데미한 화가들과 달랐지만 모델에게 요구했을 몸짓은 분명 1545년 파리에서 출간되었던 샤를 에스틴(Charles Estinne)의 『해부학에 관하여 *De dissectione...*』 [도8]에 등장하는 해부학적 신체의 이미지와 닮아있다. 물리학자였던 에스틴이 파도바 대학에서 해부학을 접했고, 해부학자였던 에틴 드 라 리비에르(Étinne de la Rivier)를 알고 있었다는 점은 이 책이 이탈리아의 해부학 서적의 모델을 바탕으로 출간되었다는 점을 알려준다. 그러나 동시에 에스틴의 도판에는 나르시소스에 대한 설명이 깃들여있고, 이는 1603년 출간된 체사르 리파의 『도상집 *Iconologia*』의 ‘자신에 대한 사랑’의 설명과 거의 일치한다.

이 같은 상황은 19세기까지 지속되었다. 프란체스코 베르티나티(Francesco Bertinatti)는 『신체와 해부학의 요소와 문헌학... *Element di anatomia e fisiologia...*』 (1837-1839)에서 카피톨리니 박물관에서 소장하고 있는 고대 청동 조각 <가시를 뽑는 소년>[도10]을 토대로 삽화를 재구성했고, J. G. Salvage 역시 파리에서 출간한 『싸우는 전사의 해부학 *Anatomie du gladiateur*』에서 <벨베데레의 아폴로>[도11]를 기준으로 두상의 골격에 대한 해부학적 설명을 제공했다.

해부학 서적의 예술품을 토대로 구성된 삽화의 문화적 의도는 보편성과 개별성을 둘러싼 해부학자와 예술가의 목적을 통해서 설명하는 것이 가능하다. 중세 신체를 통제할 수 있는 수사학적 몸짓, 그리고 르네상스 예술론 속에 표현된 감정을 전달하기 위해서 몸짓에 관심을 가졌다. 따라서 예술가들이 고대의 조각에서 표현의 의도를 읽으려 했고, 이 과정에서 해부학적 지식을 바탕으로 디테일을 확장시켰다는 점은 해부학이 제시한 신체의 보편적 지식을 바탕으로 몸짓이 표현할 수 있는 개별적 감정들을 신체에 귀속 시켰다고 볼 수 있다. 반면 해부학자는 신체에 대한 보편적인 지식을 전달하고자 한다. 그들에게 유명한 예술품의 이미지는 당시 상류층의 독자들에게 잘 알려진 작품이라는 점에서 흥미를 유발할 수 있지만, 한편으로는 예술가들의 다양한 감정을 표현하는 신체의 개별성에 대한 관심이 녹아있는 작품들을 삽화로 사용한다. 삽화의 이미지가 신체에 대한 개별성을 드러내면 드러낼수록, 해부학자들이 전달하고자하는 텍스트가 목적하는 논지의 보편성은 더 강조될 수 있다. 따라서 해부학 서적의 삽화는 유명한 예술품에 의존해서 저술의 가치를 높이려는 의도를 넘어선다. 이들은 예술가들의 작품을 통해서 보편적 원칙을 강조하기 위해서 다양성을 보여줄 수 있는 삽화를 선택했다. 그리고 그 이미지를 만들었을 예술가가 신체의 내부를 투영하고, 신체의 보편적인 원칙을 이해하고 있기 때문에 놀라운 작품을 만들었다는 인상을 강화시켰다.

그러나 르네상스에서 매너리즘으로 이행하는 과정에서 예술가들은 해부학의 보편적 원칙에 관심을 가지면서 개별적 감정을 표현했고, 모델/예술가의 관계를 넘어서 재현 이상의 가치가 있다고 생각했다. 보편적 원리를 통해 만들어낸 인간의 감정 표현은 감정의 보편성을 드러낼 수 있다고 생각했기 때문이며, 이런 점이 모델/예술가의 관계를 넘어 이상/예술가의 관계에 대한 생각을 확장시켰다. 즉, 재현적 표현과 이상화된 표현의 긴장 관계가 강화되었던 것이다. 이런 점은 아카데미가 제도적으로 정착하면서 이 긴장 관계에 대해서 서로 다른 입장을 취하는 매너리즘 시기의 유포 속에서 확인할 수 있다. 특히 해부학 실습이 시작되었던 파도바와 볼로냐의 영향 속에서 신체를 사유할 수 있었던 피렌체와 볼로냐의 유포는 신체에 대한 문화적 논쟁을 불러일으켰고, 양쪽 모두 해부학을 근거로 예술론을 재정립하고자 했다. 앞서 예술이 해부학에 기여한 점을 검토했다면, 이런 점은 해부학이 예술에 기여한 점을 확인할 수 있을 것이다.

### Ⅲ. 르네상스와 매너리즘: 해부학이 기여한 예술 분야의 독자성

미술사가이자 맥루한 연구소의 소장이기도 했던 김 벨트만(Kim H. Veltman)은 「레오나르도 다빈치: 인간 신체에 대한 연구와 해부학적 원칙」을 통해서 예술가가 해부학의 원리를 다루는 과정이 해부학자와 다르면서, 이 때문에 동시에 해부학적 원리를 둘러싼 사유에 영향을 끼쳤다는 점을 강조했다. 그는 레오나르도 다빈치의 사례를 통해 그가 남긴 해부학 이미지들이 전체와 부분의 관점을 유기적으로 연결하면서, 종합적 사유를 전달하기 위한 시각적 정보로서 실물 묘사(dimostrazione)의 전통과 동시에 부분으로서 원리에 대한 규명을 모두 포함하고 있다고 보았다.<sup>10)</sup> [도12] 그는 레오나르도 다빈치의 인체 해부도를 분류하며 부분과 전체의 관점이 다양한 시점에서 신체의 재현으로 이어지면서 다양한 시기의 인간과 움직임을 구성할 수 있는 출발점이 되었고, 이 부분이 신체의 움직임을 통해 감정의 변화를 이끌어낼 수 있는 과정을 탐색한다고 설명한다. 반면 의학사가었던 가에타노 텐느(Gaetano Thiene)와 파비오 잠피에리(Fabio Zampieri)의 경우 「레오나르도 의 심장」이라는 아티클을 통해서 원저 컬렉션을 구성하고 있는 레오나르도의 다빈치의 심장을 둘러싼 특수한 드로잉[도13-14]을 검토해보았을 때, 전체에서 부분으로, 그리고 부분에서 보편적인 지식으로 구성되어 가는 문화적 관점을 검토할 수 있다고 설명했다. 두 논문이 이끌어내는 상반된 결론은 모두 레오나르도 다빈치가 남긴 해부학적 노트의 페이지들을 비교 검토하고 논리적 전개 속에서 학문적 가치를 지니고 있다. 이런 점은 레오나르도 다빈치가 각각 예술가이면서 해부학자였다는 사실을 강조했다기 때문에 언뜻 보면 서로 상반된 결론처럼 보이지만 르네상스 시대 인문학적 문화를 떠올린다면 이후 나뉠 수 있는 여러 학문적 영역이 인문학의 이름으로 묶여 있었다는 점을 고려한다면 오히려 다빈치의 노트는 그가 유기적 세계관 속에서 관찰, 지식, 삶의 의미를 보편적으로 결합했던 태도에서 기인했다고 볼 수 있으며 학문적 분야의 분리가 가능하게 만들어주었던 선행 사례로서 의미를 지니게 된다.

미술이 독립된 분야로서 자신만의 논의를 구성해야 했던 계기 중의 하나는 매너리즘 시기의 아카데미의 설립이었다. 베살리우스의 근대 해부학이 선언된 이후 피렌체와 볼로냐에서 등장한 아카데미는 후원자들의 취향의 문화가 발전하면서 등장한 미술 감정과 가치판단의 기준을 제도적 기준으로 변화시켰고, 이런 점은 지역 정체성에 바탕을 둔 문화적 관점들을 구성했다.<sup>11)</sup> 이런 점은 특히 토스카나, 에밀리아 로마냐, 그리고 북부 파다나 평야 지역에서 베네치아로 이어지는 지역의 당시 유파가 지닌 표현의 정체성과 연관되어 있다. 따라서 동시대의 문헌을 중심으로 유파를 나누는 동시대의 기준들을 확인할 필요성이 생긴다. 왜냐하면 양식은 미술품을 그룹 짓기 위한 서로 다른 표현의 방법들을 다루며, 이는 분류를 위한 기준을 요구한다. 그리고 이 시기 유파의 기준은 해부학과 밀접한 연관성을 지니고 있다.

1563년 피렌체에서 진행된 아카데미아 델 디세뇨의 제도적 개혁은 코시모 1세의 후원 속에서 앞서 언급한 것처럼 베살리우스와 해부학을 둘러싼 서간문을 교환하기도 했던 베네데토 바르키, 조르조 바사리, 그리고 화가였으며 당시 메디치 가문의 초상화를 주로 제작했던 피렌체 매너리즘을 대표하는 화가 브론치노가 참여 했다. 이 같은 제도적 개혁을 둘러싼 사유는 감정가로서 역할을 담당하기도 했던 바사리의 『예술가 열전 *Le vite dei più eccellenti pittori, scultori e architetti*』의 두 번째 판본, 즉 1568년의 지운티나 판본에서 다루어졌다. 그는 이전의 토렌티아나

10) Kim H. Beltman, "Leonardo da Vinci Untersuchungen zum menschlichen Körper," Gepeinigt, begehrt, vergessen. Symbolik un Sozialbezug des Körpers im späten Mittelalter und in der frühen Neuzeit, ed. Klaus Schriener, Bad Homburg: Werner Reimers Stiftung, 1992, pp. 287-308.

11) Antonio Pinelli, *La Bella Maniera* (Torino: Einaudi, 1993).

판본에서 미켈란젤로가 미술의 역사에서 가장 완벽하다고 평가했지만 그의 퇴장과 함께 피렌체의 예술적 정체성(primato fiorentino, fiorentinità)을 재구성해서 새로운 역사적 지평을 위한 대안을 제시해야 할 필요를 느꼈다. 지운티나 판본에서 바사리는 이전에 그가 주장했던 ‘그란데 마니에라(Grande Maniera)’라는 용어로 설명했던 텍스트에 대한 이미지의 효율적 서사 구조의 전통에서 벗어나지 않았지만, 현실에 대한 관찰을 바탕으로 더 호소력 있는 작품을 제작할 수 있음을 강조했다. 이 중 그가 새로운 평론에서 주목했던 작가 중 한 사람이 함께 피렌체 아카데미의 개혁에 참여했던 브론치노였다. 그는 이 과정에서 ‘자연스러움’(naturalezza)이라는 단어를 통해서 대상의 정확한 재현을 강조했고, 바르키는 브론치노를 포함한 피렌체 화가들이 다른 도시의 화가보다 더 나은 점이 대상에 대한 표현 그 자체가 아니라 대상에 대한 속성을 더 효율적으로 표현할 수 있고, 그 근거가 대상에 대한 정확한 재현에서 비롯되었다고 강조했다. 브론치노의 재발견된 작품 <성 바르톨로메오>[도15]는 해부학적 지식을 효율적으로 보여준다.<sup>12)</sup> 피렌체에서 시작된 이 논쟁이 피렌체의 정체성을 다루게 되면서 이런 점은 이후 볼로냐에서 시작된 또 다른 아카데미, 즉 아카데미아 델리 데시데로시(Accademia degli desiderosi)의 주인공이던 안니발레 카라치(Annibale Caracci)의 비판적 관점을 등장시켰던 이유가 되었다. 그는 바사리의 관점에 대해서 “무식한 바사리는 고전 작품보다 이차적 사물들을 표현하는 것이 더 낫다는 의견을 피력했다. 그것은 대상이 남아있는 가장 중요하고 기본적인 원칙을 제공하는 데도 말이다.”<sup>13)</sup>라고 신랄하게 비판했다. 카라치는 대상이 현실적인 자료를 드러내는 것보다 보편적인 의미를 담아야 한다고 바사리의 ‘자연스러움’이 지닌 한계를 검토하고 있는 것이다. 볼로냐와 피렌체는 모두 파도바 대학에서 발전했고 베네치아에서 출간된 해부학 자체가 문화적으로 중요한 의미를 지녔다는 점에서 해부학을 바라보는 서로 다른 관점은 두 분야의 연관성이 예술 분야의 평론 속에서 긴장감을 만들어냈던 사례로 남아있다. 안니발레 카라치는 해부학의 중요성을 다음과 같이 강조했다.

많은 화가들에게 이 기술에 대해서 관심을 가지지 말라고 말할 수는 없을 것이다. 준비하고 오랜 기간 동안 해부학을 연습했다면, 그것은 충분히 알만한 가치가 있다. 그러나 그렇다고 해서 의사들이 하는 것처럼 신체의 내부를 구성해야 할 필요성이 있는 것은 아니다.

이 같은 관점은 그가 피렌체의 유파에서 설명하는 것처럼 재현과 의미의 생산 기준으로서 해부학을 보았던 것이 아니라 미술에 보편적인 의미가 구성되어 있었다고 생각했고, 재현을 넘어서 보편적인 아름다움을 표현하기 위한 것이라고 인식했기 때문이다. 즉 그는 대상의 이상화된 이미지를 주장하고 전승되는 고전의 아름다움을 검토해야 한다고 요구한다. 볼로냐에서 해부학을 연구했던 파세로티(Passerotti)는 카라치의 주장에 동의하며 해부학에 대해서 다음과 같이 설명한다. “근육의 표현에 대한 사려 깊은 지성은 의상이나 복장 밖으로 빠져나온다.” (그러나 이런 점은) “드로잉의 예술을 통해 작품에 담겨지는 생각처럼 제시된 해부학, 뼈와 살에 대한 서적, 그 책은 사람들로 하여금 그가 정말 잘 그렸기 때문에(소통할 수 있도록 표현했기 때문에) 아름다움을 지니고 있다는 점을 희망하게 만든다.”<sup>14)</sup> 그는 해부학적 지식이 이상화된 아름다움을 표현하도록 이끌

12) 최병진, 「브론치노의 구상: 신체의 재구성」, 미술사연구회, 2015; Antonio Sorella(ed.), L'Hercolano (Venedetto Barchi, ed. 1570), (Pescara: Libreria dell'Universita), pp. 220-221. «... nelle maniere nobili... possono I forestieri cosi bene scrivere, e meglio, come I Fiorentini, secondo la dottrina e l'esercitazione di ciascuno... ma nell'altre cinque maniere».

13) Giovanna Perini, Gli scritti dei Carracci (Bologna: Nuova Alfa Editoriale, 1990), p. 161; «[L]’ignorante Vasari [...] vuol piuttosto che sia buono [r]itrar dalle cose [c]he sono l’antiche, che [d]a le prime e principi[alissime] che sono le vive.»

14) Raffaello Borghini, Il Riposo (Firenze: Marescotti, 1584), p. 566; «un libro di notomia, d’ossature, e di carne, in cui vuol mostrare come si dee apprendere l’arte del disegno per metterlo in opera, e si può



기를 희망한다고 설명하며 역설적으로 예술의 목적을 아름다움이라는 사실을 명확하게 제시했다.

해부학의 보편성이 현실적 신체를 기준으로 구성된 지식의 보편성이었다면, 예술의 보편성은 현실적 신체를 기준으로 구성된 미의 보편성이었다. 따라서 이 두 분야는 신체를 보는 관점에서 서로 다른 방향성을 가지지만 유추의 방법론을 공유하며 동시에 보편성을 추구하게 되면서 수 세기 동안 상호 영향을 주고받을 수 있었던 전제 조건을 확립했다.

바사리가 미켈란젤로의 이상적 아름다움을 넘어서기 위한 대안으로 ‘자연스러움’에 다시 주목하며 ‘모델-해부학-표현’의 관계를 통해 1568년 지운티나 판본의 『예술가 열전』에서 강조하고 피렌체의 아카데미의 전통을 구성하고자 했다면, 카라치에서 파세로티로 이어지는 볼로냐 아카데미의 전통은 ‘해부학-이상-표현’의 관계를 강조했다. 이 과정에서 파세로티는 루브르 박물관에 남아 있는 <해부학 수업(혹은 예술가들에게 해부학을 강의하는 미켈란젤로)>[도16]은 해부학과 당시 이 같은 논쟁 속에서 이탈리아 예술의 유파를 검토하고 있음을 알려준다. 해부학 수업은 해부학 극장처럼 스펙타클한 연극적 장면을 구성하고, 이 작품에서 인간의 신체는 작품의 주인공으로 등장한다. 이 드로잉은 회화 작품으로 남아있기도 하지만 16세기 초 해부학 서적의 권두화처럼 묘사되어 있다. 그러나 이 작품의 인물 구성은 전통적인 해부학 실습의 이미지에서 벗어나있다. 해부학 극장처럼 재현된 이 풍경 속에 서있는 인물들은 모두 당시 유명한 예술가들로만 구성되어 있다. 이들은 마치 ‘성스러운 대화’(sacra conversazione)처럼 혹은 라파엘로의 서명에 방에 위치한 <아테네 학당>의 철학자들처럼 서로 의견을 교환하는 것처럼 보이며, 서로 다른 관심사에 따라 예술가들은 특수한 그룹을 구성하고 있다. 그리고 이들은 동시에 르네상스 시대 이후 매너리즘 시대까지 구성된 유파 자체를 드러낸다. 이 작품의 오른쪽에는 피렌체의 화가들인 안드레아 델 사르토, 바치오 반디넬리, 프란체스코 살비아티, 폰토르모, 트리볼로와 페데리코 주카리가 대화를 나누고 있으며, 그림의 중앙에는 라파엘로와 로마의 화가들이 모여있다. 이들은 페리노 델 바가, 마르칸토니오 라이몬디, 줄리오 로마노, 폴리도로 다 카라바조, 다니엘레 다 볼테라로 보인다. 또한 작품의 왼쪽에는 에밀리아와 베네치아 화가들, 즉 프란체스코 프리마티치오가 측면에 앉아있는 파르미지아니노와 마주하고 있고, 이들 사이에 티치아노와 야코포 산소비노가 보낸다. 베네치아와 로마의 연관성을 드러내는 세바스티아노 델 피움보는 보나로티 옆에서 그의 이야기를 흥미롭게 듣고 있다. 그리고 종이를 보면서 마치 해부학적 연구 결과를 확인하고 있다.

후대의 인물이던 파세로티가 이들을 모두 만났을 가능성은 없다. 따라서 그 역시 작품의 인물들을 확인하기 위해서 연구자가 검토했던 것처럼 바사리의 예술가 열전에 포함된 화가의 초상화 자체를 활용했다. 특히 그는 클레멘테 7세가 될 줄리오 추기경의 라파엘로와 세바스티아노의 경쟁 속에서 미켈란젤로에게 도움을 청했던 세바스티아노의 이야기를 알고 있는 것으로 보아, 비판의 대상이면서 예술가의 작업을 이해할 수 있는 중요한 서적이던 바사리의 전기를 잘 알고 있었다.

파세로티의 작품에서 한명도 등장하지 않는 해부학자들은 각 지역 아카데미의 설립 과정에서 해부학과 신체의 드로잉을 둘러싼 유파 간 차이를 인식하는 기준으로 변화했지만 예술 분야의 독립적인 논쟁이 진행되었다는 사실을 보여준다.

따라서 근대 해부학은 오히려 미술의 관점을 분화시켰고, 아카데미의 제도적 발전 속에서 독립적인 미술의 가치를 부여하는 과정에서 서로 다른 의견을 연결하고 심화시켰다고 볼 수 있다. 이런 점은 이후 등장하게 될 바로크 시대 아카데미에서의 매력적인 누드의 문화가 반종교 개혁 속에서 신체 이미지에 대한 검열이 지속되는 속에서도 유지될 수 있는 이유 중 하나였다.

---

sperare, che habbia ad essere cosa bella, perché egli disegna benissimo.» (이텔릭체, 원본에서 강조한 부분)

# 「르네상스부터 매너리즘까지 진행된 신체의 재현 형식을 통해 분석한 미술과 의학의 상호 연관성 연구」에 대한 질의문

전 주 흥 (서울대학교 의과대학 생리학교실)

## I. 서론

현대 의학은 생의학적 관점에서 질병을 이해하고 있으며, 질병이 발생하는 장소를 세분화하여 지식체계를 축적했다. 베살리우스Andreas Vesalius (1514-1564)의 새로운 해부학은 고대 의학의 체계, 즉 갈레노스Claudius Galenus (129-200)의 사유체계가 무너지고 근대 의학의 출현했음을 알리는 것이었다. 다소 시간적 차이는 있지만, 해부학의 발전으로 인해 체액병리학에서 해부(장기/조직/세포)병리학으로 질병을 이해하는 관점의 대전환이 일어날 수 있었다. 발표자는 히포크라테스 의학 이후 가장 큰 의학적 변혁이 일어났던 르네상스 시기부터 매너리즘 시기까지 이루어진 의학과 미술의 발전 맥락을 분석하여 두 분야의 상호 작용이 어떻게 각 학문 분야에서 새로운 지평을 열수 있었는지를 흥미롭게 제시하고 있다.

## II. 질문 1

베살리우스는 해부학 공부는 인체의 기본 틀을 결정하는 골학(osteology)로부터 반드시 시작해야 한다는 확고한 신념이 있었는데, 이는 아직도 많은 의과대학에서 전통으로 남아 있다. 흔히 근육이라고 하면 일반적으로 골격근(skeletal muscle)을 의미하는데, 건(tendon)을 매개로 근육이 뼈에 부착되어 있기 때문이다. 따라서 근육의 움직임은 뼈의 구조적 특성에 제한을 받을 수밖에 없게 된다. 발표자는 주로 근육에 대한 예를 많이 들었는데, 뼈에 대한 예술가들이 인식이 어떠했는지 질문 드리고 싶다. 아울러 인체의 형태 또는 구조와 기능의 상호 관계에 대한 예술가들의 인식이 어떠했는지도 함께 질문 드리고 싶다.

## III. 질문 2

중세와 르네상스 해부학의 가장 큰 차이는 요하네스 케탐Johannes de Ketham (?-?)의 「의학 집성」에 나오는 해부학 장면과 베살리우스의 「인체 구조에 관하여」의 권두화를 비교해 보면 잘 드러난다. 먼저 케탐의 그림을 보면 소수의 학생을 두고 의과대학 교수가 상단 의자에 앉아 강의를 하고 있고, 지시인(ostensor)이 옆에서 막대기로 가리키고 있으며, 해부는 이발사-외과의사(barber surgeon)가 수행하고 있다. 중세 시대의 지식의 위계에 따라 의과대학 교수는 충분히 안전한 거리의 상석에서 이발사-외과의사와 눈도 마주치지 않고 강의를 하는데, 교수는 해부학 지식을 얻기 위해서 반론의 여지가 없는 갈레노스의 해부학 서적을 탐독하는 것으로 충분했기 때문이다. 이와 달리 베살리우스는 직접 해부를 시행하며 강의를 시행했고, 이는 수업 방식의 혁신적인 변화였다. 이러한 해부학 수업과 실습의 방식 변화(나아가 의과대학 교육과정의 변화)는 해부학자들과 예술가들과 소통할 수 있는 계기를 마련했다고 볼 수 있을 것 같은데, 이 부분에 대해 어떻게 생각하는지 질문 드린다.

#### IV. 질문 3

베살리우스의 해부학은 갈레노스의 의학 체계를 위협하면서 그의 스승이기도 한 파리 대학의 의학부의 자코부스 실비우스(Jacobus Sylvius, 1478-1555)를 포함하여 많은 의학자들로부터 비판을 받았다. 베살리우스의 해부학을 반박하기 힘들어지자 실비우스는 갈레노스 이후 천년 사이에 인체의 구체가 변했다는 획기적인 대안가설을 제안하기도 했다. 이처럼 베살리우스의 해부학이 받아들여지기까지는 상당한 저항이 있었는데, 예술 분야에서는 해부학적 지식이 쉽게 수용되었는지에 대해 질문 드린다.

# 관계적 스크린과 관객성 연구

## - 비디오 프로젝션에서 프로젝션 기반 뉴 미디어 아트로의 전이를 중심으로

손 영 실 (경일대학교)

- I. 서론
  - II. 비디오 프로젝션과 새로운 스크린 실천
  - III. 스크린-매개 설치미술과 관객성 논의
  - IV. 2000년대 이후 프로젝션-기반 뉴 미디어 아트에서의 관객성 논의
  - V. 결론
- 

### I. 서론

본 논문은 비디오 아트의 발달 속에서 프로젝션에 의한 투영된 이미지의 출현과 새로운 스크린 실천의 중요성이 배가되는 가운데 등장한 스크린-매개 설치미술에서의 관객성의 논의가 2000년대 이후 디지털 기술의 발달에 힘입은 프로젝션-기반 뉴 미디어 아트에서 어떻게 변모되어가는 지를 다룰 것이다.

현대의 시각성은 스크린에 의해 압도적으로 정의된다. 오늘날, 관람자들은 일상뿐만 아니라 미술에서 바라보기의 주체들로 구축된다. 1960년대부터 현대 미술의 영역에서 미디어 스크린의 사용은 예술적 생산과 관람 방식에 중요한 변화를 촉발시켰고 스크린 실천에 관한 논의는 1960년대 중반 이후 급격히 증가해온 스크린-매개 설치 미술에 비평적으로 접근할 이론적 모델이며 현대 시각 문화의 근간이 되는 여러 핵심적 관계들 중 특히 관객성을 재고할 수 있는 풍부한 가능성을 제공한다. 따라서 우선, 스크린 매개 설치 미술에서의 관객성의 작동 조건들을 살펴보고 관람자와 스크린의 중재방식들을 고려해 볼 것이다.

비디오 프로젝션과 실험 영화의 교차점에서 발달된 스크린 매개 설치 미술은 관객들이 서로 다른 종류의 공간을 매개하고 경험하는 방식을 가능하게 하며 미니멀리즘 조각에서 촉발된 관람 방식을 확산시켜내는 것처럼 보였으나 그것과는 다른 양상을 띠며 발전해갔다.

관객성의 논의는 1970년대 영화 이론가들의 주요 관심사였고, 관객성의 이론들은 시각적 생산이 능동적으로 특별한 바라보기 방식을 생산해냄을 주장했고 특히 할리우드 영화에서 장치 이론은 관람과 이데올로기에서 분명한 역할을 하는 것으로 보였으나 스크린-매개 설치 미술에서는 영화와는 달리, 작품과 관객의 관계에 관한 논의에서 훨씬 더 복잡한 지평이 고려되어야 한다.

최근의 프로젝션 기반 뉴 미디어 아트는 디지털 네트워크의 적극적인 활용과 참여를 통한 접속 가능성에 관한 욕구를 드러내며, 이것은 디지털 기술에 의해 가능해진 GPS시스템, 네트워크 활성화, 거대한 규모의 설치를 통해 가시화되고 있다.

1960년대 후반과 1970년대의 초기 비디오 설치 작업들에서 촉진된 관객성의 방식은 최근의 미디어 아트 생산에서도 지속되는 측면이 있다. 따라서 본격적인 프로젝션-기반 뉴 미디어 아트에 관한 논의를 진행하기에 앞서, 비디오 프로젝션에 의한 투영된 이미지들의 특성과 70년대부터 90년대까지의 스크린-매개 설치미술 작품들을 분석하고 관객성의 논의를 살펴봄으로써 이런 부류의 작업들의 최근의 전이를 명확히 서술하기 위한 출발점으로 삼을 것이다.

또한 2000년대 이후의 뉴 미디어 아트 작가인, 린콘 샤프츠(Lincoln Schatz), 세이코 미카미(Seiko Mikami) 등의 작품들을 분석하며 디지털 기술에 의한 새로운 프로젝션의 형태와 상호작용성의 논의에 다가가며 관객성의 논의를 다룰 것이다.

본 연구는 스크린-매개 시각성과 프로젝션 기반 뉴 미디어 아트 작업들에서의 기술들의 영향과 현대의 바라보기 경험에 대한 비평적 관점을 견지하고 스크린에 의한 관객들의 중재와 그들의 관계를 재개념화하는 기회를 제공할 것이다.

## II. 비디오 프로젝션과 새로운 스크린 실천

비디오 프로젝터(video projector)의 출현은 비디오 아트의 발전에 중요한 전환점을 제공했다. 비디오 아티스트들은 싱글 프로젝션(single projection), 더블 프로젝션(double projection), 중앙에 걸린 스크린에 투영하기, 벽에 투사하기 등의 모든 방법들을 적극적으로 검토한다.

관객들은 극장에서 영화가 상영될 때 부여받는 고정된 위치와는 달리, 이러한 프로젝션 비디오 작품을 감상할 때는 공간을 자유롭게 움직여 다닐 수 있게 되고 특정 공간에 머무를 시간을 자유롭게 선택하면서 능동적으로 작품을 감상하는 자율성을 부여받게 된다: “사실상 프로젝션의 기법은 공간, 이미지, 주체를 결합시키는 방법들을 제공한다. 그 관계는 호기심을 자아낼 정도로 서로 얽혀있다. 즉, 보는 사람의 고정된 위치가 시각적 관계들의 체계를 안정시킬 뿐 아니라 수십 년 동안의 영화이론은 이 주체의 명백한 통일성과 안정성 그 자체가 광학체계의 속성이라고 주장해왔다. 영화가 이 결합의 힘을 매우 시각적으로 보여주는 동안 그 효과는 우리 문화의 모든 곳에서 나타난다. 그리고 영상의 전시가 영화관 형식에 제한되어 다른 삶의 공간과 이미지의 공간을 차단시키는데 반해, 프로젝션에 기반한 비디오는 이들 영역을 교차할 수 있는 잠재력을 지닌다.”<sup>1)</sup>

따라서 비디오를 바탕으로 하는 새로운 스크린 실천은 더욱 커진 이동성과 기술적 유연성을 통해 현대 시각 문화의 근간이 되는 관람 주체, 동적 또는 정적 이미지, 공간과 시간 사이의 관계 등을 재고하고 재구성할 수 있는 풍부한 가능성을 제공하고 새로운 종류의 공간성과 그로 인한 새로운 관람 방식과 스크린의 관계성에 주목하게 한다.

리즈 코츠(Liz Kotz)는 프로젝션(projection)이라는 용어에 대해 다음과 같이 설명한다: “프로젝션(투영)이라는 용어는 라틴어 프로예티오 념(projection nem)에서 유래하며, 이것은 앞으로 던지기, 확장, 투사 등을 의미하는, 기본적으로 광선의 속성을 모형으로 하는 기하학의 한 형태이며 고정된 하나의 점으로부터 두 평면 사이나 2차원 평면과 3차원 공간 사이에 일정한 수의 대응점을 찾을 수 있게 해 준다. 하지만 투영의 개념은 공간뿐만 아니라 시간에서의 관계도 함축할 수 있으며 그 말은 계획 수립뿐만 아니라 변화와 변질의 의미를 띠기도 한다. 투영에는 빛과 마찬가지로 합리적인 조응뿐만 아니라 왜곡이나 착각의 능력이 내재되어 있다. 확대하면 정신분석학적 개념은 내부와 외부 사이, 내면의 영적인 삶과 외부 현실 사이의 혼란을 함축한다.”<sup>2)</sup>

비디오 프로젝션으로부터 유래되는, 투영된 이미지(projected image)는 현대 미술의 상당 부분을 차지함에도 불구하고 이런 부류의 예술 작업에 대해 특별한 관심이 주어지지 않았지만 최근 들어 몇몇 출판물들에 의해 그 중요성이 제대로 평가될 기회가 부여되었다.<sup>3)</sup>: “이런 부류의 작업은 사

1) 리즈 코츠 지음, 서지원 옮김, “비디오 프로젝션: 스크린 사이의 공간”, <1985년 이후의 현대 미술 이론>, (조야 코커, 사이먼 롱 엮음, 두산 동아, 2010), p. 102.(Kotz Liz. “Video Projection, The Space Between Screen”, ed. Zoya Kocur and Simon Leung, Theory in Contemporary Art Since 1985, Blackwell, 2005).

2) 리즈 코츠 지음, 앞의 글, p. 111.

3) 대표적인 저술로는 Art and the Moving Image: A Critical Reader(London: Tate Publishing/Afterall, 2008): Stuart Comer(ed.), Film and Video Art(London: Tate Publishing, 2009): Mave Connolly, The Place of Artist’s Cinema: Space, Site and Screen(Bristol/Chicago: Intellect Books/University of

실상 1960년대부터 보여졌고 특히 현대 미술에서 큰 비중을 차지하며 그 영향력이 증대되고 있다. 갤러리 기반의, 투영된 이미지는 한편으로는 실험영화와 독립영화의 역사에 포괄되기도 하고 다른 한편으로는 1990년대의 설치 미술의 광범위한 영역에 포괄되기도 한다.”<sup>4)</sup>

마틴 프리드만(Martin Friedman)이 기획한 전시인, <투영된 이미지(projected Image)>(1974년)는 워커 아트 갤러리(Walker Art gallery)에서 개최되었고, 피터 캠퍼스(Campus), 폴 샤리츠(Paul Sharits), 로크네 클랩스(Rockne Krebs), 테드 빅토리아(Ted Victoria), 마이클 스노우(Michael Snow), 로버트 휘트만(Robert Whitman)이 참여했다. 프리드만은 이 전시에 참여한 예술가들이 표준의 프로젝션 관습을 넘어서며, 이들의 작업들을 ‘조각적인 투영된 이미지’로 강조하며 관찰자와 이미지 사이의 변화하는 공간적, 심리적 관계성에 주목했다.<sup>5)</sup>

2001년 휘트니 미술관에서 크리스 일(Chrissie Iles)에 의해 기획된 전시인, <빛 속으로(Into the Light: The Projected Image in American Art 1964-1977)>는 투영된 이미지라는 용어가 처음으로 광범위한 대중적인 관심을 받고, 예술 카테고리로서의 가능성을 확인받는 계기를 마련했다. 일은 1960, 70년대의 투영된 이미지의 출현과 발달에 관한 가장 영향력있는 논의들을 제공하며, 초기의 비디오 프로젝션 설치 작업을 미니멀리즘과 영화의 접합점에 위치한 화이트 큐브와 블랙박스의 하이브리드로, 갤러리 공간을 영화의 블랙박스과 갤러리의 화이트 큐브 사이의 장소로 자리매김시켰다.

### III. 스크린 -매개 설치 미술과 관객성(spectatorship) 논의

1960년대 중반 이후 급격히 증가해온 비디오 설치 미술은 스크린 실천에 관한 논의와 연계되는데 스크린 기반의 미술에서의 관객성의 작동 조건들과 관람자와 스크린의 상호작용에 있어서 구조적인 중재의 방식들을 고려해 볼 것이다.

1960년대 후반과 70년대의 미술과 영화 실천의 확장된 영역에서 구조주의 영화, 확장된 영화, 필름 환경들, 비디오 프로젝션 설치 미술 등으로 알려진 스크린 매개 예술 실험들이 중첩되며, 영화와 조각의 구분 영역들이 혼재된다: “댄 그라함(Dan Graham), 조안 조나스(Joan Jonas), 폴 샤리츠, 발리 엑스포터(Valie Export), 브루스 나우먼(Bruce Nauman), 피터캠퍼스, 마이클 스노우와 같은 작가들은 형식주의 모더니즘의 매체 특정적 경계들을 조금씩 무너뜨리면서, 스크린이 우리와의 물리적 관계로 경험되는 환기적인(evocative) 조각을 창조했다. 이것은 영화적 과정과 스크린 그 자체가 조사의 대상으로 나타나는 1960년대 후반과 70년대의 스크린 기반의 조각적 그리고 실존적(experiential) 예술 작품의 한 장르인 ‘스크린-매개 설치 미술(screen-reliant installation art)’의 비평적 수용과 연계되는데, 관람자들이 스크린을 물질적으로 뿐만 아니라 사이트와 상영(screening)의 경험으로 이해하도록 했다.”<sup>6)</sup>

관객성은 1970년대 영화 이론가들의 주요 관심사들 중의 하나로, 특히 정신분석학과 기호학으로부터 유래된 주체의 이론들과 관련하여 연구가 행해져왔는데 관객성의 이론들은 시각적 생산이

---

Chicago Press, 2009)를 들 수 있다.

4) Tamara Trodd, Screen/ Space: The Projected Image in Contemporary Art(Manchester University Press, 2011), p.1.

5) Martin Friedman, “The Floating Picture Plane”, in Friedman et al., Projected Images: Peter Campus, Rockne Krebs, Paul Sharits, Michael Snow, Ted Victoria, Robert Whitman(Minneapolis: Walker Art Center, 1974), p. 6.

6) 모드로치는 ‘스크린-매개(screen-reliant)’와 ‘스크린-기반(screen-based)’의 용어를 구분하며, 전자의 경우에서 스크린은 수행적(performative)카테고리가 되며 스크린-매개의 바라보기는 관습적인 평면한, 사각형의 표면에 결코 제한되지 않음을 강조하고자 했고 또한 미디어 설치 미술의 관객성 논의에서의 스크린의 구축적 역할을 강조하고자 했다.(Kate Modloch, Screens(Minestona University, 2010), p.98).

능동적으로 특별한 바라보기 방식을 생산해냄을 주장해 왔다.<sup>7)</sup>

샤리츠의 <사운드 스트립/필름 스트립(Soundstrip/ filmstrip)>(1971-72)은 검정색 좌대 위에 놓여진 네 개의 프로젝터를 통해, 동시에 각각의 분리된 그러나 연관된 영화들이 하나의 벽/스크린에 투사되는 방식의 작업이다. 여기서 관객들은 작품을 보기 위해 주위로 자유롭게 돌아다니면서 구조주의 영화를 포함한 표준적인 영화적 바라보기 방식을 붕괴시킨다. 샤리츠의 작업은 갤러리 기반의 작업에서 생산되어질 수 있는 새롭고 역전적인 바라보기라는 방식을 도입했다: "작품들이 실제의 물리적 환경과 스크린과 프로젝터의 병렬적 면 사이에서 관객의 실제적 경험을 작품 그 자체로 통합시키기 때문에 영화 작업에 큰 전환점을 제공한다."<sup>8)</sup>

전시 <투영된 이미지>에서 보여진, 스노우의 <모든 이야기에의 두 가지 측면들(Two Sides to Every Story)>(1974)에서의 스크린과 관객의 관계는 콘웰(Regina Cornwell)의 언급 속에 명료히 드러나 있다: "스크린의 역할은 새로운 공간화된 바라보기 환경을 창출하고 관객을 위한 참여적 경험을 만들어내며 스크린은 단순히 세계로의 창으로 기능하는 것이 아니라 관람자들이 사건의 공간을 인식하도록 한다. 이런 이유로 인해 관객은 지금 참여자가 되며, 새롭게 활성화된 관람자가 된다"<sup>9)</sup>

TV모니터나 극장에서의 영화의 프로젝션이 관람자를 상대적으로 고정된 위치-이미지의 정면에 두는 경향이 있는 반면, 대규모의 프로젝션에서 관객은 공간을 파악하는데 어려움을 가짐에도 불구하고 자신을 흡수하는 효과들로부터 거리두기를 할 수 있다. 이것은 프로젝션에 의한 투영된 이미지가 관람자를 환영의 메카니즘에 노출되게 하거나 환영적 이미지와 관련하여 공간의 물질성에 관해 인식하게 하는 방식을 통해서 가능해진다. 로스는 1960년대와 70년대에 다양한 미학적 전략이 이런 거리두기들과 스크린을 둘러싼 공간들의 접속들을 정립하기 위해 개발되었음을 언급하며 이를 다음의 2가지로 나누어 설명했다: 프로젝션 장치를 작품으로 변모하게 하는 것과 폐쇄회로 비디오(closed-circuit video)의 사용.<sup>10)</sup>

프로젝션의 장치를 예술 작품으로 변모하게 하는 예로는, 앤소니 맥콜(Anthony McCall)의 <원뿔을 묘사하는 선(Line Describing a Cone)>(1973)에서처럼, 프로젝터와 같은 환영의 기술적 수단들이 직접 보여지게 하는 방식이 채택된다. 여기서 관습적인, 영화적 바라보기는 갤러리의 어둡고 텅빈 공간에 16mm필름 프로젝터를 도입함으로써 역전된다. 또 다른 전략은 실시간으로 이미지의 촬영과 투사가 가능한 기술인, 폐쇄회로 비디오를 활용하는 것인데, 피터 캠퍼스나 댄 그라함의 작업에서처럼, 관람자 자신의 이미지를 분리하고 이중화하는 방식에 의한 것이다. 그라함의 <현재의 지속하는 과거(Present Continuous Past)>(1974)에서 관객은 지각의 주체임과 동시에 대상이 된다. 이 작업은 결국 8초 간격으로 어떻게 과거와 현재의 시간들- 생생한, 기록된 그리고 투영된-이 상호침투를 행하게 되는 지를 명료히 보여준다. 관객이 방으로 들어가는 것은 상호 침투가 개시되는 기폭장치이다. 이 작업에서 기록, 배포, 지연의 메카니즘은, 종종 참여적인 것으로 정의되는 설치미술의 특성과는 달리, 사실상 관람자 자신의 결정과 무관하게 작동되면서 참여보다는 규제와 통제에 예가 된다.

스노우는 작품 <거기서(De La)>에서 초기 작업에서 이미 사용했던, 주문 제작된 리모트-컨트

7) 관객성의 논의는 기호학, 페미니즘 이론, 등 다양한 이론과의 접점에서 발전되어왔는데, 미키발(Mieke Bal), 존 버거(John Berger), 조나단 크레이(Jonathan Cray), 노만 브라이슨(Norman Bryson)등은 미술사의 문맥에서 관객성과 응시(gaze)의 문제에 집중한 연구들을 수행해왔다.

8) Rosalind Krauss, "Paul Sharits", in Paul Sharits: Dream Displacement and Other Projects, ed. Linda Cathcart(New York: Albright-Knox Art Gallery, 1976), reprinted in Film Culture, 1978, pp. 65-66)

9) Regina Cornwell, Michael Snow, in Freidman et al., Projected Images, ibid., p.26.

10) Christine Ross, "The Projective Shift between Installation Art and New Media Art: from Distanciation to Connectivity, in Screen/Space, ed. Tamara Trodd, Manchester university Press, 2011, p. 185.

를 카메라, 폐쇄 회로 비디오 카메라, 네 개의 모니터와 장비를 배치하여 기술적 장치가 전시 공간 그 자체로 이루어진 조각적 환경의 부분을 제시한다. 스크린 기반의 감시와 피드백은 여기서 중요한 기능을 한다. 관람자들은 한 번에 두 장소- 실제의 갤러리 공간과 가상의 스크린 공간-에 있게 되는, 일종의 '관객적 이중성(spectatorial doubleness)'에 관여되며 스크린을 동시에 대상이자 가상의 창으로 이해하게 된다. 여기서 바라보기 경험은 물질적(실시간과 공간에서의 실질적 대상들과의 관람자의 참여)이며 비물질적(가상의 시간과 공간으로의 관람자의 메타포리컬한 투영)인 특성을 보이며 스크린의 물질적 장치를 조사하면서, 일종의 이중성으로 특징 지워지는, 비평적 관객성(critical spectatorship)을 만들어낸다.<sup>11)</sup>

20세기 후반의 현대 미술은 스크린을 통해 조형적 실험의 지평을 확대시키며 관객의 다원화된 경험을 매개해오고 있다. 1960, 70년대의 스크린- 매개 미디어 설치미술에서 촉진된 관객성의 논의는 디지털 기술을 수용한 최근의 미디어 아트에서 또 다른 양상으로의 변모를 거치게 된다.

#### IV. 2000년대 이후 프로젝션 기반 뉴 미디어 아트에서의 관객성 논의

디지털 기술의 발달에 힘입어 새로운 매체적 잠재성을 부여받은, 비디오는 1990년대 중반부터 도처에 재등장했고 컴퓨터 화면에서부터 폐쇄회로 시스템과 전시 공간을 채우는 영상 환경으로 관람자를 에워싸는 멀티 채널 스크린 프로젝션, 거대한 규모의 설치작품으로 제시되고 있는데, 스크린의 개념은 점차 확장되어짐과 동시에 모호함을 드러낸다.<sup>12)</sup>

최근의 프로젝션 기반 뉴 미디어 아트는 디지털 네트워크를 적극 활용하며 궁극적으로는 참여를 통한 접속가능성(connectivity)에 관한 욕구를 드러내는데, 이것은 디지털 기술에 의해 가능해진 GPS시스템, 네트워크 활성화, 거대한 규모의 설치를 통해 가시화되고 있다.

로스는 1960, 70년대에 발달된 비디오 프로젝션에 의한 투영된 이미지들과 최근의 뉴 미디어 아트에서의 그것의 특성을 비교하며 투영적 전이에 대해 다음과 같이 언급했다: “초기의 비디오 프로젝션은 자기-비평성(self-criticality), 거리두기(distanciation), 그리고 현실-환영의 미학에 관여하는 반면, 최근의 프로젝션 기반 뉴 미디어 아트는 현실세계와 가상 세계를 결합하는, 혼합된/증강된 현실 프로젝션이라는 형태로 전이되어 몰입, 관계성(relationality) 그리고 현실-가상 연속체라는 미학의 형성에 기여하는데, 사용자들을 자아의 분리와 거리두기로부터 공동체들과 집합체(collectives)로 재결합하는 것을 용이하게 하는, '결합하는 기술'로서 작동하게 되었다.”<sup>13)</sup>

이처럼 뉴 미디어 아트에서 활용되는, 컴퓨터 스크린에 의한 새로운 접속 가능성은 이전의 관객성 논의에 긴장을 조성한다.

그레첸 쉐일러(Gretchen Schiller)의 <여정(Trajets)>(2000)는 삼차원의 움직이는 공간에서의 시각적, 물리적 상호작용에 의존하는, 움직임-기반의 인텔액티브 설치 작업이다. 이 작업에서는 시각-감지(vision-sensing) 소프트웨어 프로그램, 눈, 시뮬레이션 소프트웨어, 비디오 신디사이저, 주문 제작된 하드웨어 등이 사용되는데, 스크린은 프로젝션을 위한 유동적인 표면으로 기능하며 투영된 이미지는 방문객의 움직임에 반응하며 촬영된 몸의 변형으로 나타나는데 때때로 인지 가능한 구상적인 것이기도 하지만, 때때로 단지 움직임의 흔적만을 제시하는 정도의 추상적인 것으로 나타나기도 한다.<sup>14)</sup>

11) Kate Modloch, Michael Snow's screen/space, in Screen/Space, ibid., p. 82.

12) Ibid., pp. 74-75. 관계적 스크린이라는 용어는 스크린이 현대의 시각성을 중재하고 프로젝션의 공간과 다양한 경험을 매개하는 상황을 의미하고 한편으로는 미디어 설치 미술에서의 스크린의 중요성을 강조하기 위해 사용되었다.

13) Christine Ross, ibid., p. 185.

14) Steve Dixon, Digital Performance, MIT Press, 2007 ,pp. 396-397.



린콘 샷츠(Lincoln Scatz)의 <여기(Here)>(2007)는 가로 세로 높이가 각각 9ft인 두 개의 인텔 액티브 비디오 벽은 과거와 현재를 수렴하는, 네 개의 중첩된 레이어들로 제시되는데, 로비와 건물에 관한 기록, 저장된 디지털 이미지들은 마치 그것이 공간과 시간에 걸친 방문자들의 유동적 기억인 것처럼, 각각의 스크린들에 투영되어진다. 각각의 비디오 벽은 동일한 사건의 다른 버전을 보여주고 방문객들은 그들 자신의 이미지가 스크린에 나타나면 이런 이미지들과 반응하도록 유도된다. 기억의 데이터베이스로부터 유래된 이미지들은 그것들의 반복이 통계적으로 같지 않도록, 지속적으로 결합되고 조작된다. 그들은 점차 함께 있음 혹은 공동체의 감각이 시간에 걸쳐 생겨나는 것을 경험하게 된다.

이처럼, 프로젝션 기반 뉴미디어 아트에서 관객은 자신의 의지와 무관하게, 비자각적인 행위와 실천에 관여된 채, 가상과 현실을 넘나들며 인식의 변화를 체득할 수 있는 가능성을 확보한다. 사용자의 존재가 센서를 활성화는 데에 요구되지만 이러한 상호작용성은 사실상 미리 결정된 센서 시스템에 관한 반응이고 이러한 작업들에서 참여자들에 관여된 상호작용성의 실제적 수준은 미묘한 차이가 있다.

또한 위의 작품들은 동시에 여러 사람이 작품 속에 함께 있음으로 인해 획득되는 공유와 차이를 포용하며 집합적인 형태의 상호 간의 유대가 미약한 일시적 공동체로 나타난다는 특성을 보인다. 여기서 공동체의 개념은 장-뤽 낭시(Jean-Luc Nancy)의 ‘무위(désœuvrement)의 실천으로서의 공동체’의 개념에 맞닿아 있다. 여기서 무위란 “과제 내에서 또는 과제 너머에서, 과제로부터 빠져나오는 것, 생산과 완성을 위해 할 일이 더 이상 없으며, 다만 우연히 차단되고 분산되고 유예에 처하게 되는 것, 공동체는 단수성들의 차단 또는 단수적 존재들 자체가 유예되는 가운데 이루어진다.”<sup>15)</sup>는 특성을 보여준다. 이 개념의 생산성은, 상호작용적인 프로젝션 환경에서 유래된 것으로 추정되는 불확실한 공동체들을 의문시하며, 정확히는 몇몇 상호작용성에 반발하는 형태의 인식과 프로젝션에 대한 것으로 이미지, 소리, 냄새, 빛, 신체, 감정들을 활용하는, 데이터 투영에 의한 뉴 미디어 아트에서의 프로젝션은 낭시가 언급한, 무위의 상태에 놓여져 있는 것이다.<sup>16)</sup>

이처럼 최근의 프로젝션 기반 뉴 미디어 아트에서 발견하게 되는 프로젝션의 작용은 생산적으로 복잡하다: “프로젝션은 일종의 공유된 공간에서의 시야의 투영, 신체의 데이터의 투영으로 감각들(시각, 냄새, 터치, 사운드)의 혼합으로 통해 무한한 내재화(integration)와 변형의 과정을 지칭하는 것으로 볼 수 있다.”<sup>17)</sup> 다시 말해 이러한 양태의 프로젝션은 사용자 관계의 새로운 형태를 사용하며 감각들의 이식, 증대 등을 통해 서로를 연결하는 가능성이 증대되지만 물질적 공동체보다는 차이를 드러내는 방식으로 무한한 변용을 거치게 된다.

에릭 부쉬(Erik Bush)는 상호작용성이 기술과 커뮤니케이션 환경 보다는 사용자의 경험과 지각에 더 많이 좌우된다는 것을 지적했다.<sup>18)</sup> 더 중요하게는, 부시가 지적한대로, 뉴 미디어에 의해 제공된, 낮은 수준의 상호작용성에서도, 사회성과 시민의 참여는 개척될 수 있지만 정보 환경이 개인화되고 단편화됨에 따라 공유되는 경험은 감소하게 될 위험이 있다.

이와 같이 프로젝션에 기반한 뉴 미디어 아트는 현실-대-가상 그리고 거리두기 작동으로부터 멀어져감에 따라 관계적 논리에서의 관객성을 촉진한다. 관계미학(relational aesthetics)의 창시자인 니콜라 부리요(Nicolas Bourriaud)는, 관계 예술의 이론적 지평으로 독립적이고 개인적인 상징적 공간을 주장하기보다는 인간의 상호 작용과 사회적 문맥을 취하는 예술적 실천으로 관계 미술을 정의한다.<sup>19)</sup> 그것의 주요 개념은 ‘함께 있음(being-together)’, 다시 말해, 관람자들 간의 관계

15) 장-뤽 낭시 지음, 박준상 옮김, 무위의 공동체, 인간사랑, 2010, p.79 .(Jean-Luc Nancy, La Communauté Désœuvrée, Christian Bourgois Editeur, 1986.)

16) Christine Ross, *ibid.*, p.203.

17) Christine Ross, *ibid.*, pp. 198-199.

18) Erik P. Bush, ‘Interactivity in society: locating an elusive concept’, *The Information Society*, 20(2004), p. 376.

의 매개를 통한 예술 작품과의 조우에 의한, 집단적인 의미의 성립에 관여된다.

## V. 결론

비디오 아트 발달 속에서 등장한 투영된 이미지의 발전과 갤러리 기반의 스크린-매개 설치 미술에서의 관객성의 논의를 살펴보고 최근의 프로젝션-기반 뉴 미디어 아트 작품에서의 프로젝션 개념의 전이와 관객성의 변모된 양상에 대해 분석해 보았다.

1960, 70년대 스크린-매개 설치 작품들에서 사용된 대표적인 미학적 전략은 폐쇄회로 비디오의 사용이며 특히 캠퍼스나 그라함의 폐쇄회로 비디오 설치 미술 속에서 미디어 스크린은 관람자와 작품 간의 상호작용을 억압하는 바라보기 조건들을 생산해내며 미디어 스크린-매개의 설치 미술의 관객성에 내재적인, 참여와 규제사이의 불안정한 균형을 충실하게 중재한다. 구조주의 영화와 비디오 설치 미술의 경계에서 출발한 스노우의 작업은 점차 블랙 박스로서의 전시 공간의 형식에서 벗어나 스크린 자체를 보다 적극적으로 디스플레이를 하는 방식을 채택했는데 여기서 스크린은 물질적 대상이자 가상의 창으로 작동하며 바라보기 경험은 물질적이며 비물질적인, 일종의 이중성으로 특징지워지는 하이브리드한 위치를 보여주며, 비평적 관객성을 만들어내었다. 90년대의 고든의 작업은 멀티 스크린을 활용하며 작품과 관람자의 위치 활성화시키는 방향으로 전개되었고 세이더는 작품의 시스템을 방해하며 내장된 불안정성을 높이도록 계획, 통제, 고안했다.

스크린-매개 설치미술에서의 관객성의 공간은, 디지털 미디어 테크놀로지에 의해 변화를 거치며 실제로 다원화되었고 컴퓨터 네트워크에 의해 가능해진 새로운 공간적 관계성과 함께, 복잡하고 잠재적으로 불안정한 관람 유형이 초래되었다.

디지털 프로젝션은 1970년대에 보여진, 단지 반대의 면으로 투영된 혹은 반영된 이미지에 관한 것이 아니라 하나의 이미지뿐만 아니라 빛, 안개, 냄새(목소리, 심장 박동, 감정)를 포괄하며 시각적 투영에서 데이터의 투영으로 전이되는 양태를 보이며 이러한 비-도상적(non-iconic)프로젝션의 형태의 출현은 최근의 미디어 프로젝션에 특유한 것이다. 동적인 데이터의 투영은 탐지와 위치 추적 기술에 의해 가능해진 데이터의 추출과 분리될 수 없다. 그런데 지속적으로 변형되는 이미지의 구성과 공간배열은 센서의 네트워크에 의해 미리 결정되어져있고 프로그래밍과 센서의 감지작용이 이미지(혹은 사운드)의 변화와 물리적 조형의 변화를 지속적으로 초래한다. 또한 상호작용성의 논의도 단순히 참여적인 것으로 단정지워질 수 없는 복잡한 양상을 띠게 되는데, 작품과 관객의 상호작용성은 프로그램화된 장치에 의해 통제되고 제한되는 측면을 가지게 된다. 상호작용하도록 요청되어지는, 관객은 사용자에서 수신자로 변모되며 필연적으로 대체적인, 재분배된 혹은 비평적 방식의 지각 행위를 만들어내지 않게 된다.

2000년대 이후의 뉴 미디어 아트에서의 프로젝션은 영화적 관습을 파괴하려는 의도와 직접적으로 연계된 초기 비디오 프로젝션과는 달리, 거대한 규모의 설치 속에서 다중 감각적인 통합의 경험을 제공하는 예술적 실천으로 나타난다. 이처럼 운동 감각적이며 지각적인 복합성으로 나타나는, 최근의 디지털 프로젝션의 양태에서 관객성의 논의는 대규모의 네트워크화된 디지털 환경 속에서 다수의 관람객들이 작품의 공간에 같이 있게 됨으로 인해 공동체의 형성에 관한 논의를 이끌어낸다. 여기서 가장 주목할 점은, 동시에 여러 사람이 작품 속에 함께 있음으로 인해 획득되는 공유와 차이를 포용하는 공동체를 매개로, 인간의 상호 작용과 그것의 사회적 문맥을 취하는 예술적 실천으로 집단적인 의미를 정립해내는 관계적 논리에서의 관객성을 촉진한다는 점이다. 그러나 공동체 형성을 위한 상호 작용적 프로젝션의 경우에도 동질적 공동체를 만드는 것은 유효하지 않

---

19) Nicolas Bourriaud, Relational Aesthetics(Dijon, Les Presses du Reel, 1998), p.14.

고, 이것은 참여자들을 연결하나 또한 차이를 표시하는 일종의 공유된 공간에서의 시각의 투영, 신체의 데이터의 투영으로 감각들의 혼합을 통한 하나의 무한한 내재화와 변형의 과정을 지칭한다.

또한 프로젝션의 개념이 공간에 이미지를 투영하는 것을 넘어서 데이터 투영을 통한 다중적 감각을 공유하는 것으로 진이, 확장되며 뉴 미디어 아트는 상호작용성을 재사고하는 것으로 움직여가며 관객성의 논의는 스크린-기반 관객성에서 스크린-접속 영역에서의 공동체 형성에 관한 논의로 나아가며 관계적 논리에서의 예술적 실천 양태로 나아간다.

향후 뉴 미디어 아트에서의 관객성의 논의는 원격 현전, 가상현실, 접속가능성의 다원화 등 이미지 기술의 발전을 포용하며 현대 사회에서의 우리의 존재와 관계를 묘사하는 방법으로서 새로운 비평적 방향을 제공할 것으로 기대된다.

# 「관계적 스크린과 관객성 연구 - 비디오 프로젝션에서 프로젝션 기반 뉴 미디어 아트의 전이를 중심으로」에 대한 질의문

이 종 석 (경희대학교)

질문자는 현재 활동을 하고 있는 뉴미디어 아티스트입니다. 작품 구상뿐 아니라 촬영, 편집, CG, 프로그래밍 등의 실무까지 직접 작업을 하고 있습니다. 뉴미디어를 활용하는 작가로 작업을 해오면서 늘 가져왔던 딜레마이자 자기반성적 차원에서 다음과 같은 질문을 해보려고 합니다.

연구자께서 21세기 들어서며 활성화되고 있는 데이터 기반 미디어아트에서의 여러 좋은 작업들을 예로 들어주셨는데, 이러한 일부의 완성도 있는 작업들을 제외하고 대부분의 작품들에게서 느껴지는 공통된 의문점이 있습니다. “그래! 흥미로워. 근데 이게 뭘 의미 하는 거지?”

작품의 과정을 대략 짐작할 수 있는 저로서는 미디어아트 작업에서 쉽게 빠질 수 있는 달콤한 유혹을 의심하지 않을 수 없고 상당수의 경우에서 그 얕은 깊이를 알아차리게 됩니다. 저 역시 부끄럽지만 관객의 호기심을 자극하기 위한 장치들을 사용한 경험이 있습니다. 물론 그럴싸한 이유로 포장하고 좋은 반응도 이끌어 낸 적도 있었지만 꼼수로 쉽게 환심을 샀을 뿐이라는 찝찝함을 지울 순 없습니다. 불행이도 최근에 본 대 다수의 인터랙티브 미디어아트에서 그 정도의 얕은 수만이 오히려 작가가 표현하고자 했던 내용은 잘 기억이 나지 않습니다.

물론 치밀한 기획과 정교한 알고리즘을 바탕으로 한 대규모의 작품을 보면 감탄을 하게 됩니다. 하지만 그 것이 예술작품에 대한 감흥인지 뉴테크놀로지에 대한 신기함인지 의심이 들 때가 있습니다. 슬프게도 그런 식의 감탄은 과학 박람회나 전자제품 전시회에서 더 크고 빈번하게 느끼게 됩니다.

프로젝션의 원조라고 할 수 있는 영화에서는 관객을 내용에 집중시키기 위해 몰입을 방해할 만한 카메라 워킹이나 사운드 이펙트를 극도로 자제합니다. 충분히 자극적으로 만들 수 있는 기술이 넘쳐나는데도 말이죠. -자극을 목적으로 한 실험영화를 제외하고요- 관객이 영화적 기술을 전혀 못 느끼게 하는 것이 최고의 테크닉이라고도 말하기도 합니다. 물론 3D입체 영화, 4D등의 새로운 시도들이 있지만 기술이 내용을 방해할 만큼 도드라져 나오진 않습니다. 만약에 내용보다는 형식만이 찬란한 영화를 개봉했다면 일반 관객들의 신랄한 비판과 함께 흥행에 참패하고 다시 영화를 만들 수 있는 기회조차 얻기 쉽지 않을 것입니다. 일반인들이 쉽게 판단하기 어렵게 되어버린 미술이라는 보호막 안에서 만용을 부리는 것이 아닌가하는 반성을 하게 만드는 부분입니다.

최근의 인터랙티브 미디어아트들의 경향을 보면 한두 가지 장치를 통해 효과를 주는 작업의 가벼움을 극복하고자 좀 더 많은 가지 수의 센서나 네트워크에서 오는 다양한 데이터를 좀 더 복잡한 알고리즘을 통해 계산해 내고 관객의 여러 가지 감각을 자극하는 방식으로 진화(?)하고 있습니다. -저 역시 그런 시도를 하고 있습니다만...- 하지만 화려해진 형식과 동시다발적인 자극이 오히려 관객의 깊이 있는 사고를 방해하고 있는 거 아닐까 하는 생각이 듭니다.

오르세 미술관에서 고갱의 그림을 실물로 처음 봤을 때 한참동안 머물면서 감동했던 경험이 있습니다. 심지어 그전까지는 그 작품이 인상파 계열 중에서 제일 형편없다고 생각했었습니다. 고갱의 전혀 자극적이지 않은 유화 한 점이 그 어떤 미디어아트 보다 저를 작품 앞에 오랫동안 머물게 했고 한참 동안 감동하고 생각하게 만들었습니다.

질문입니다. “단순한 형태의 교감 방식인 비디오 프로젝션에서 형식적 화려함과 복잡성을 띤 뉴미디어아트의 전이가 작가의 입장에서나 관객의 입장에서든 미술 본연의 것에서 벗어나 형식미와 자극으로만 남게 되는 과정이 되지 않을까 하는 우려에 대해 어떻게 생각하시나요?”

# 바이오 아트의 딜레마: 유전자 결정론과 예술적 미결정성 사이에서

홍 성 옥 (서울대학교 생명과학부, 과학사 전공)

바이오 아티스트로 세계적인 명성을 지닌 에드워드 카츠(Eduardo Kac)는 바이오 아트가 다음 세 가지 방법론 중 하나 이상을 채용하는 예술형식이라고 정의한다.<sup>1)</sup>

- 1) 바이오물질을 죽어 있는 형태나 행동에 입히는 것.
- 2) 바이오테크 도구와 과정을 비정상적이거나 전복적으로 사용하는 것
- 3) 살아있는 유기체를 변형하는 것. 이 경우 사회적 환경이나 자연적 환경에 그 유기체가 통합될 수도 있고 아닐 수도 있음.

그는 특히 이중에서도 세 번째 방법론이 바이오 아트의 핵심이라고 하면서, 바이오 아트의 급진성은 생명의 특성과 질료를 사용하고, 종 내에서 유기체를 변형시키고, 새로운 성질은 가진 생명체를 만들어 내는 데 있다고 지적한다. 바이오 아트는 과거에는 없던 새로운 형식이나 기능을 가진 생명의 부산물을 만들어 내며, 유기체의 질서에 예기치 않은 방식으로 개입하기도 하며, 자연적으로 일어나는 변이를 인공적으로 만들기도 한다. 그것은 유기체의 체세포나 생식세포를 자극하기도 하며, 유기체의 성질들을 예기치 않은 방식으로 사용할 수도 있다.

바이오 아트를 이렇게 정의할 경우에 바이오 아트에서 빠지는 것들이 있다. 우선 세포의 현미경 사진처럼 생명체가 보여주는 아름답고 신비로운 모습을 사진이나 그림으로 표현하는 것 같은 예술 장르는 바이오 아트라고 분류하기 힘들다. 비슷하게, 엑스레이 등을 가지고 꽃이나 동물과 같은 생명체를 투과해서 아름다운 사진을 얻어낸 것도 바이오 아트라고 분류하기 힘들다. 생명체를 모방하는 시뮬레이션 같은 것을 만드는 예술은 바이오 아트보다는 컴퓨터아트에 속한다. 반면에 유전자를 조작해서 채색한 유전자 지문을 얻어내는 형태의 예술은 바이오 아트에 속한다고 라고 분류할 수 있다. 카츠는 1936년 사진작가였던 에드워드 스타이첸(Edward Steichen)이 꽃을 자연적·화학적 조작해서 변이를 얻어내고, 이렇게 만든 꽃 델피니움(delphiniums)을 뉴욕의 현대미술관(Museum of Modern Art)에서 전시한 것을 바이오 아트의 효시로 꼽는다.

스타이첸의 델피니움의 씨앗이 아직 판매되는 사실에서 보듯이(burpee.com에서 50개에 \$2.95에 구입가능하다), 바이오 아트가 만들어낸 새로운 동식물들은 사회적 환경이나 자연적 환경에 통합되어 다른 생명체들과 함께 진화할 수 있다. 여기에서 두 가지 문제가 제기된다. 그 중 하나는 윤리적 문제이다. 바이오 아티스트는 진화의 산물인 생명체를 가지고 실험을 하고, 그 결과를 자연에 풀어 놓을 수 있는 권리가 있는가? 이런 예술적 실험들이 예술가 자신은 물론 우리가 살고 있는 자연적 환경이나 사회적 환경에 어떤 위험을 초래할 가능성은 없는가? 두 번째는 바이오 아트의 의미에 대한 문제이다. 바이오 아트는 최근 진행되는 생명공학의 발전을 너무 긍정적으로만 표현하고 있는 것은 아닌가? 특히 바이오 아트는 유전자를 조작함으로써 새로운 형질이나 새로운 생명체를 표현하는 데 너무 몰두한 나머지 인간의 모든 행위나 사고에 그에 해당되는 유전자가 있다는 “유전자 결정론”을 지지하는 것은 아닌가?

바이오 아트를 긍정적으로 평가하는 사람들은 바이오 아트가 다른 실험적인 예술과 두 가지 점에서 차이를 갖는다고 평한다. 첫 번째는 바이오 아티스트가 진정한 실험자가 되어 실제 실험을

1) Eduardo Kac, "Bio Art" in *DARS magazine*, 2009. [http://www.darsmagazine.it/bio-art/#.VglGPN\\_t1Bc](http://www.darsmagazine.it/bio-art/#.VglGPN_t1Bc) (2015. 9. 28일 검색)

한다는 것이며, 두 번째는 바이오 아트가 생명공학에 대한 논의에서 자주 등장하는 선/악, 옳은 것/그른 것 사이의 이분법을 넘어서 생명체 전체가 지닌 복잡성을 드러내려고 하는 특성을 지닌다는 것이다.<sup>2)</sup> 많은 바이오 아티스트들은 생명체의 복잡성을 드러내기 위해서 반인간중심적인 입장을 취한다. 인간이 유전자조작을 하고 합성생물학을 통해서 새로운 생명체를 만드는 단계까지 과학기술을 발전시켰지만, 바이오 아트는 인간이 신으로부터 특별한 지위를 부여받았고, 따라서 다른 생명체를 지배하고 통제하는 것이 당연하다는 오래된 생각에 도전하고 이를 의심하게 만든다는 것이다. 이런 도전과 의심은 인간이 생태계 내에서 다른 생명체들과 함께 살아가는 존재임을 재확인하게 해 준다는 것이 이들의 입장이다. <Tissue Culture and Art Projects>를 제작한 바이오 아티스트인 캣츠(Oron Catts)와 주르(Ionat Zurr)는 “타자 살해, 혹은 자기 식인주의”라는 글에서 자신들의 바이오 아트의 철학적 배경을 이렇게 설명한다.

이 논문에서 우리는 생명조작과 관련된 문제는 유대교-기독교와 고전적인 세계관으로부터 계승한 관념, 즉 인간을 다른 생명체로부터 독립되고 특권을 지는 생명체로 지각하는 것에 뿌리가 있다고 주장하려 한다. 이런 인간중심주의는 생명에 대해 증가하는 과학적 지식에 대응하는 우리 사회의 능력을 왜곡시키고 있다. 더욱, 인간과 다른 생명체계 사이의 생명의 연속에 놓인 문화적인 장벽은 생명체의 조작에 대한 결정에 편견을 부여한다. ... 예술가로서 우리는 우리의 역할이 생명에 대한 현재의 태도에 있는 비일관성을 드러내고, 생명에 대한 서구의 문화적 지각과 새로운 기술과학적인 이해 사이에 있는 불일치에 관심을 두는 것이라고 본다. ... 예술가로서 우리의 역할은 윤리적인 틀을 더 문제시하고, 부분적인 생명체와 준-생명 존재들에 관심을 돕으로써 우리 현재 윤리학의 목표를 이 동시해보는 것이다.<sup>3)</sup>

에두와르도 카츠는 “형질전환 유전자조작 예술”(transgenic art: 이후 트랜스제닉 아트)이라는 용어를 처음 만들고 사용했던 예술가이다. 그는 알비노 토끼에 해파리로부터 얻은 GFP(green fluorescent protein) 유전자를 넣어서 특정한 파장의 빛을 쬐었을 때 토끼가 형광을 내게 한 <GFP Bunny>, 성경의 구절을 유전자 염기서열로 변환해서 이 유전자를 박테리아에 포함시킨 뒤에 이러한 형질전환 박테리아를 전시한 <Genesis>, 그리고 박테리아의 운동을 이용해서 움직이는 바이오 로봇과 다른 형질전환 생명체들의 작은 에코시스템을 구현한 <(창조의)제 8일> 같은 작품으로 유명하다. 카츠도 자신의 작품들이 인간과 다른 생명체 사이의 연속성을 강조하면서, 인간이 가지고 있다고 가정된 자연에서의 특권적인 지위를 의심하고 비판한다고 강조한다.<sup>4)</sup> 특히 그의 <Genesis>는 “Let man have dominion over the fish of the sea, and over the fowl of the air, and over every living thing that moves upon the earth”(그래서 그가 바다의 물고기와 하늘의 새와 짐승과 온갖 들짐승과 땅을 기어 다니는 온갖 것을 다스리게 하자)라는 성경의 창세기의 인간중심적인 구절을 유전자조작을 통해 “비틀었다”고 볼 수 있다. 카츠는 자신의 바이오 아트가 우리가 ‘생명’이라고 부르는 놀라운 현상 앞에서 갖게 되는 겸허한 마음과 경외심을 강화하면서도, 동시에 ‘자연스러움’에 대한 이상화된 관념에 도전하며, 직접 생명을 창조함으로써 인류가 진화의

2) Machado, A., “Towards a Transgenic Art,” in Sheilah Britton and Dan Collins eds., *The Eighth Day: The Transgenic Art of Eduardo Kac*, Tempe, AZ. Institute for Studies in the Arts, Arizona State University Press. 2003, pp. 87-95.

3) Zurr, Ionat and Oron Catts, “The Ethical Claims of Bio-Art: Killing the Other or Self-Cannibalism,” *Australian and New Zealand Journal of Art* 5; 2004, pp. 168-169.

4) Eduardo Kac, “GFP Bunny,” in Peter T. Dobrila and Aleksandra Kostic eds., *Eduardo Kac: Telepresence, Biotelematics, and Transgenic Art*, Maribor, Slovenia. Kibla. 2000, pp. 101-131.

과정에서 서로 다른 종들과 무수한 영향을 주고받았음을 보여준다고 해석한다.

흥미로운 사실은 유전자 조작과 형질전환을 하는 바이오 아티스트들이 생명을 통제하려는 인간의 특권적 지위를 비판한다는 것이다. 어떻게 이것이 가능할까? 이들의 한 가지 설명은 동식물에 대한 지배와 통제라는 전통적인 세계관과 현대의 생명공학은 차이가 있다는 것이다. DNA의 비밀을 밝힌 현대의 생명공학은 인간과 다른 생명체 사이의 연속성과 유사성을 드러냈고, 따라서 인간의 우위를 의심 없이 받아들이던 전통적인 세계관과는 질적인 차이가 있다는 것이다. 그렇지만 현대 유전공학에 대한 비판자들은 20세기 유전공학이 과거로부터 이어지던 생명에 대한 조작의 정점에 있다고 본다. 유전공학은 인간이 생명체를 조작하는 특권적 지위에 있다는 전통적 세계관의 연장이자 이 세계관의 자본주의적 변형이라는 것이다. 게다가 여기에 유전공학은 생명체가 유전자와 정보로 환원된다는 극단적인 환원주의적, 결정론적인 생명 철학에 근거한 것이라는 비판도 더해진다. 유전공학에 대한 이런 비판은 유전공학적인 방법과 도구를 사용하는 바이오 아트에도 그대로 적용된다.

작가이자 동물 인권 행동가로 활동하는 캐롤 길리오티(Carol Gigliotti)는 생명을 조작하면서 인간중심주의를 비판한다고 하는 바이오 아티스트들의 언술이 “혼란스러운”(confusing) “엉터리”(absurdity)라고 비판한다. 인간은 지난 수 천년 동안 관습적으로 생명체를 조작해왔는데, 다만 이에 대해서 경각심을 가지지 않았을 뿐이라는 것이다. 그녀는 바이오 아티스트들이 인간과 다른 생명체의 연속성을 보여서 인간중심주의를 해체하는 목표를 가지고 있을지라도, 생명을 조작하는 예술은 결국 인간중심주의를 강화하는 역할을 할 뿐이라고 이들을 비판한다. 그녀는 특히 바이오 아티스트들이 사용하는 유전자 변형 형질전환과 같은 테크닉이 지난 30년 동안 잔인한 동물 실험의 빈도를 증가시킨 기술이라는 점을 지적하면서, 인간중심주의에 대한 비판은 인간과 다른 생명체 사이에 유전적인 유사성이 있음을 지적하는 것만이 아니라, 다른 생명체들이 인간을 위한 “도구적 가치”가 아니라 그 자체로 “고유한 가치”를 가지는 온전한 존재임을 인식하는 것이라고 역설한다.<sup>5)</sup>

트랜스제닉 아트는 환원론과 결정론의 혐의도 지닌다. 여기에서는 유전자나 유전 정보를 조작하는데, 길리오티는 이런 예술적 실행들이 복잡한 생명현상을 단일한 유전자로 환원하려는 위험한 환원주의적인 경향을 내포하고 있다고 비판한다.<sup>6)</sup> 이런 예술은 지구라는 생태계의 온전한 보존에 도움이 되지 않을 뿐만 아니라, 오히려 위험하기까지 하다.

이런 작업에 대해 내 견해가 다른 것은 점점 더 기술화 되는 세상이 우리를 어디로 이끌고 가며, 우리가 이 길을 가면서 맺은 거래들 때문에 우리가 무엇을 잃어버리는가를 오랜 시간 동안 숙고했기 때문이다. 나는 이러한 작업들이 “새로운 전망을 열어준다고 보지 않고” 오히려 기존의 전망에 매몰되어 있다고 본다. 이런 기존의 전망은 나와 다른 사람들이 문제가 많다고 생각한 것일 뿐만 아니라, 동물과 우리 지구 전체를 봐서 매우 위험하다고 생각하는 것이다. 나는 내 에세이에서 “생명체를 만드는 새로운 예술 형식”을 비판한다는 점을 분명히 했다. 이들의 목표를 추동하는 것은 이타주의가 아니다.<sup>7)</sup>

포스트휴먼 이론가인 캐서린 헤일즈(Katherine Hayles)도 카츠의 트랜스제닉 아트에 대해 비판적인 평가를 했다. 그녀는 카츠의 <제네시스>가 성서에 있는 인간중심주의적인 구절을 “비트는”

5) Carol Gigliotti, “Leonardo’s Choice: the Ethics of Artists Working with Genetic Technologies,” *AI & Society* 20: 2006, pp. 22-34.

6) Baker, Steve and Carol Gigliotti, “We Have Always Been Transgenic,” *AI & Society* 20: 2006, pp. 35-48.

7) *Ibid.*, p. 38.

작업을 통해서 이를 비판했지만, 이를 염기서열로 바꾸어 박테리아에 집어넣는 “조작”을 통해서 인간이 다른 생명체를 조작하는 전통적인 세계관을 강화했음을 지적한다. 그녀는 “주인의 집에 대한 전망을 얻기 위해 주인의 도구를 사용하는 예술적 작업에는 이런 애매함이 항상 존재한다”고 지적한다.<sup>8)</sup> 특히 헤일즈는 박테리아나 식물 같은 작은 생명체를 조작하는 카츠의 예술은 관람객들로 하여금 인간이 저런 작은 생명체들은 마음대로 조작할 수 있다는 느낌을 갖게 해 줄 수 있다고 해설한다. 캐나다의 유전자변형 시인인 뵈크(Christian Bök)는 <The Xenotext Experiment>에서 자신의 시를 염기서열로 변화시킨 뒤에 이 염기서열을 박테리아의 게놈에 삽입하고, 이 박테리아가 단백질을 만들게 한 뒤에, 이렇게 만든 단백질의 서열을 원래 실험에 사용했던 코드를 이용해서 해독해서 원래와는 조금 다른 시를 얻어냈다. 그는 박테리아를 시 쓰는 기계로 변형시킨 자신의 작업을 평하면서, 이를 이용하면 정보를 수억년 동안 저장할 수 있다고 논평했는데, 시인이자 예술가인 이지마(Brenda Iijima)는 뵈크의 작업이 인간이 생명 정보를 마음대로 조작할 수 있다는 이데올로기를 강화시킬 수 있다는 점을 들면서 이를 비판했다.<sup>9)</sup>

이러한 비판에 대해서 <Tissue Culture and Art Project>를 진행했던 바이오 아티스트 캐츠와 주르는 바이오 아티스트 대부분은 생명의 본질을 유전자로 보고, 유전자의 본질을 정보로 보는 환원주의적인 경향을 비판하는 입장을 취한다고 반박한다. 특히 이들은 바이오 아트가 유전자 형질 변환을 이용하는 트랜스제닉 아트만으로 이루어진 것이 아니라, 다양한 준-생명체(semi-life forms)들을 이용하는 여러 예술형식을 포함한다는 점을 강조한다. 특히 이 분야에 종사하는 많은 예술가들은 유전자조작을 행하는 분야에서 조직 같은 준생명체를 다루는 분야로 옮겨감을 지적하면서, 이러한 전이가 예술가들이 유전자 중심주의에 대한 비판적 사고를 하게 되는 과정과 연관되어 있음을 제시한다. 이들은 또 동물실험을 줄이는 한 가지 중요한 방법이 조직을 이용하는 것임을 지적하면서, 자신들과 같은 예술가들의 작업이 이런 가능성을 가리키고 있다고 항변한다. 마지막으로 이들은 실험실에서 동물 조직을 키우는 자신들의 작업이 고기를 대량 생산하고 소비하면서도 슈퍼마켓에서 포장된 고기만을 보는 소비자들에게 도살장과 비슷한 환경을 보여주는 기회가 될 수 있고, 따라서 현재의 식량 경제에 대한 비판적인 성찰을 제공해 줄 수 있다는 긍정적인 해석을 제시한다.

<Genesis>의 작가 카츠는 자신의 작업에 대한 비판에 직접 대응을 하지는 않았다. 다만 그는 2003년에 씌어진 글에서 바이오 아트를 둘러싼 논쟁들도 원래 작업의 일부라는 견해를 표명했다.<sup>10)</sup> 사실 그의 <Genesis>는 생명에 대한 환원주의적 성격을 가진다고만 보기는 힘든 요소를 가지고 있었다. 이 작품의 전시에서 관객은 직접 관람을 통해서나 인터넷을 통해서 박테리아에 주사되는 자외선을 조작할 수 있었고, 이 조작은 박테리아의 돌연변이를 유발했다. 전시가 끝난 뒤에 카츠는 박테리아의 DNA를 추출해서 이로부터 원래 자신이 심어 놓았던 메시지가 얼마나 변형되었는가를 다시 전시했다. 이런 관객 참여의 과정은 인간의 작은 개입에 의해서 자연에 돌연변이가 생길 수 있음을 보여주면서, 관객으로 하여금 지금 이 순간에도 인간은 자연 곳곳에 돌연변이를 유발하고 있다는 점을 각인시켰다. 따라서 이 작품에 참여하는 관객은 성서적 의미의 자연의 지배가 아니라, 과학기술의 발전을 통해서 자연에 비자연적인 돌연변이를 유발하는 인간의 무분별함을 지각할 수 있었다.

유전자 중심주의에 대한 비판은 폴 바나우스(Paul Vanouse)의 작업에서도 잘 볼 수 있다.<sup>11)</sup> 그

8) Katherine Hayles, N., “Who Is in Control Here? Mediating on Eduardo Kac’s Transgenic Art,” in Sheilah Britton and Dan Collins eds., *The Eighth Day: The Transgenic Art of Eduardo Kac*, pp. 79-86. Tempe, AZ. Institute for Studies in the Arts, Arizona State University Press. 2003, p. 86

9) Adam Dickinson, “Pataphysics and Postmodern Ecocriticism: A Prospectus,” in Gred Garrard ed., *The Oxford Handbook of Ecocriticism*, pp. 132-151. Oxford. Oxford University Press. 2014, p. 140

10) Eduardo Kac, “Life Transformation – Art Mutation,” *Art Inquiry* 14: 2003, pp. 251-265.

11) Paul Vanouse, “Discovering Nature, Apparently Analogy, DNA Imaging, and the Latent Figure Protocol,” in Beatriz da Costa and Kavita Philip eds., *Tactical Biopolitics: Act, Activism, and*



는 20세기 초반의 우생학자 찰스 대번포트(Charles Davenport)가 우생학적 관점에서 자마이카인들의 열등성을 분석한 저서 『자마이카의 이중혼혈』(1929)를 비판하기 위해서, 자마이카 혈통을 가진 자신과 가족들의 유전자를 이용한 바이오 아트 작품 <The Relative Velocity Inscription Device>를 만들었다. 이 작품에서 바나우스는 자신과 자신의 가족들(어머니, 아버지, 여동생)의 DNA 샘플을 채취한 뒤에 전기영동법 과정에서 나타나는 DNA의 마커의 움직임을 디지털 카메라로 포착한 뒤에 이를 비디오 화면에 ‘경주’(race)를 하는 형태로 재현했다. 20시간 이상 진행이 되는 이 경주에서 일등은 항상 바뀌는데, 그는 이 결과가 유전자의 경주(race)의 결과는 혈통(race)과 무관하다는 사실을 상징적으로 보여준다고 해석한다. 레이스는 단지 전기영동법의 대상이 되는 DNA조각의 그때그때의 분자 크기에 따라 더 빨리 혹은 더 천천히 움직일 뿐이기 때문이다. 그의 이 작품은 유전적인 기호들을 가지고 지금도 은연중에 진행되는 생물학에 근거한 인종과 정체성에 관한 편견을 비판하는 문화적인 장치이다.

바이오 아트를 둘러싼 논쟁은 현재진행형이다. 캐서린 헤일스가 지적했듯이 “주인의 도구를 가지고 주인의 집을 부수려는” 시도들이 가진 양면성과 애매함은 항상 존재한다. 아마도 우리가 견지해야 할 태도의 출발점은 이런 시도들의 결과가 항상 하나일 것이라는 편견을 버리는 것일 수 있다. 예를 들어, 바나우스의 작업에서 잘 볼 수 있듯이, 유전자 조작을 이용하는 바이오 아트는 항상 유전자 결정론을 내포하고 있고 따라서 유전자 결정론을 강화할 것이라는 고정관념에서 탈피할 필요가 있다. 제레미엔코(Natalie Jeremijenko)는 복제라는 유전자 조작을 통해서 1,000그루의 유전적으로 동일한 나무를 만들었고, 이를 샌프란시스코의 여러 지역에 심어서 수년간 관찰했다.<sup>12)</sup> 놀랍게도 그 결과는 이 나무들이 크기, 조직, 건강상태에서 상당한 차이를 보이면서 성장하고 있다는 것이었다. 이 차이는 자연적, 사회적 환경에서 연유한 것이었다. 유전적으로 조작한 나무들이 유전자 결정론을 논박하는 근거로 사용되었던 것이다. 생명체가 유전자의 포로가 아니듯이, 바이오 아트도 유전자 결정론의 포로가 아닌 것이다.

---

*Technoscience*, Cambridge, MA. MIT Press, pp. 177-192.

12) Jaqueline Stevens, “Biotech Patronage and the Making of Homo DNA,” in Beatriz da Costa and Kavita Philip eds., *Tactical Biopolitics: Act, Activism, and Technoscience*, Cambridge, MA. MIT Press. 2009, pp. 43-61.

# 「바이오 아트의 딜레마: 유전자 결정론과 예술적 미결정성 사이에서」에 대한 질의

이 소 요 (미술가)

홍성욱 선생님께서는 《바이오 아트의 딜레마: 유전자 결정론과 예술적 미결정성 사이에서》를 통하여 유전자라는 소재를 각기 다른 방식으로 활용한 에두아르도 카츠, 폴 바누스, 나탈리 제레 미첸코의 작품들을 예로 들면서 생명체를 직접 다루고 조작하는 현대의 미술가들이 곧 그 생명의 자율성이나 윤리적 위상을 침해하는 것이 아니라는 지점을 알기 쉽게 풀어주셨습니다. 선생님의 말씀대로 유전자를 직접 활용하여 “유전자 결정론을 논박”하는 방법을 사용하는 미술가, 나아가서 생명이 변하고, 자라고, 소멸하는 과정에 직접 개입하면서 그 의미를 실증적으로 탐구하는 미술가들이 많이 있습니다.

이 때, 다른 생명체의 유전자, 세포, 조직, 기관 등을 조작하고 규제하고 이용하면서, 동시에 그 목적이 생명의 연속성과 존엄성을 알리고 지키기 위한 것이라고 주장하는 사례들이 간혹 있습니다. 이는 홍선생님께서 인용하신 캐롤 길리오티의 비판대로 도무지 앞뒤가 맞지 않는 것이 사실입니다. 편의상 ‘바이오 아티스트’로 분류되는 몇몇 작가들이 이와 같은 방어 습관을 계발하게 된 데는 이들이 다른 종류의 미술가들보다 생명이라는 주제나 소재에 실제로 더 가까이 닿아 있기 때문만은 아닐 것입니다. 그보다는 생명과학, 혹은 미술 제도와 기관이 지니는 기존의 경계선을 변경해야만 실현할 수 있는 일들을 의도적으로 기획하기 때문이라고 생각합니다. 이 때 제도에 대한 진심어린 성찰과 비판을 목적으로 하기 보다는 바이오아트의 산업화에서 파생되는 민감한 시사 문제를 폭로하여 대중의 공감을 얻고 이목을 끌겠다는 전략이 드러나는 경우도 많아서 자본주의 미술의 역설적인 존재 방식을 보여주는 전형적인 사례가 되어주기도 합니다.

살아 있는 존재 혹은 생명이 있는 물질을 사람의 필요에 의해 조작하고 이용하는 일. 이와 같은 행위에 대한 문제의식에서 다양한 생명윤리관이 발생한다면, 인간 문명의 산물 중 하나인 예술은 홍성욱 선생님께서 몇 가지 현대 미술 작품을 예로 들어 설명한 것처럼 이 문제의식을 보다 더 복합적이고 단정짓기 어려운 것으로 만들어 주는 듯 합니다. 홍선생님께서 인용한 현대 미술가 에두아르도 카츠의 2009년 기사 《바이오 아트》<sup>1)</sup>에서 저자는 “바이오 아트는 오늘날의 인식과 기술에 국한된 것이어서는 안되며, 실제 생명을 기반으로하는 저작물에 대한 일반 원리로 보아야 할 것이다.”라고 말하고 있습니다. 이는 예술의 범주와 정의는 유동적인 것이고, 삶 속의 여러 활동들과 분리해서 생각할 수 없음을 시사하는 내용이라고 볼 수 있겠습니다. 확장해서 생각하면 ‘예술’로써의 생명체라는 것이 따로 있다기 보다는 예술로 규정했을 때 - 특정 이익 집단에게 - 편리하거나 이로운 사회적 상황들이 있을 뿐이라는 것입니다. 이는 예술적 시대정신이든 테크노사이언스의 이기든, 그 종류를 불문하고 모든 문화 산물에 공통으로 적용되는 논리여야 할 것입니다. 그럼에도 불구하고 홍성욱 선생님께서 지적한 바와 같이 현대 ‘바이오 아트’의 맥락에서 만들어지는 생명 현상들은 두 가지 특수한 문제, 즉 미술적 산물의 윤리적 위상 문제, 그리고 미술의 정의 문제에 유독 자주 노출되고 있습니다. 그 이유가 무엇일지 이 기회를 통하여 함께 생각해보고자 두 개의 질문을 준비하였습니다.

1) “Bio art should not be seen as limited to present-day understanding and techniques, but rather as a general principle of literal life-based creation.” Eduardo Kac, “Bio Art,” D’ARS Magazine 197(2009), [http://www.darsmagazine.it/bio-art/#.VglGPN\\_tIBc](http://www.darsmagazine.it/bio-art/#.VglGPN_tIBc), 2015년 10월 8일 검색.

첫번째 질문은 에두아르도 카츠라는 개별 미술가의 사례에 집중하여 보겠습니다. 에두아르도 카츠는 홍선생님께서 언급한 바와 같이 ‘트랜스제닉 아트’라는 말을 처음으로 사용한 현대 미술가일 뿐 아니라 스스로를 ‘바이오 아티스트’로 지칭한 최초의 작가라고 보는데도 이견이 없습니다. 그는 ‘바이오 아트’를 정의하는 여러 편의 논문과 편역서를 출간하면서 몇몇 현대 미술 작가들을 이 범주안에 묶어 적극적으로 장르화를 시도하고 유력한 담론을 구축해왔습니다. 유전자 조작 기법을 활용하여 작품활동을 하는 카츠의 예술은 초기에 예술적 인공 생명체의 탄생이라는 측면에서 신선한 논란을 불러 일으켰으며, 이것은 카츠가 정확히 예측하고 의도한 바였습니다. 여기서 카츠 작업에서 발견되는 근본적인 위험성이 과연 유전자 결정론 등 테크노컬처에 대한 문제의식에 있을까요? 카츠는 형광 토끼 알바(Alba)의 털가죽이 발광하는 것이 아님에도 불구하고 연두색 형광 토끼의 이미지를 합성하여 대대적으로 프로젝트 광고를 한다거나, 자신의 혈액에서 추출한 유전 물질이 발현되었다는 에두니아(Edunia)라는 페튜니아 변종을 만들 때 꽃잎은 하얗고 꽃잎맥이 빨간 품종을 선택하여 꽃 속에 사람의 피가 흐르는 듯한 착각을 유발하였습니다. 그는 실제 유전자 조작의 결과가 아닌 시각적 스펙터클을 사용하여 생명체를 대상화하는 전략을 반복적으로 채택하고 있습니다. 이에 생명을 대하는 근본적인 태도에 있어 윤리적, 기술적 측면 모두에서 비판의 여지가 있다고 생각합니다. 예술적 생명체 저작을 논의하기 이전에, 그 이미지를 극적인 표현의 수단으로 활용하는 카츠, 혹은 관련 미술가들의 방식에 대한 홍성욱 선생님의 고견을 여쭙고자 합니다.

두 번째 질문은 ‘바이오 아트’라고는 미술 용어에 대한 것입니다. 1997년 에두아르도 카츠가 미국의 미술 언어에 이 말을 소개한 이래, 수많은 미술가와 이론가들이 그 범주에 자신의 활동을 포함시키고자 담론을 이어오고 있습니다. 그런데, 2015년 현재, 스텔락과 Tissue Culture and Art Project를 비롯한 여러 작가들이 ‘바이오 아트’라는 용어로 자신의 미술을 설명하는데 “hate”라는 표현을 서슴치 않고 사용하면서 큰 거부감을 표하고 있는 것이 사실입니다. 홍선생님께서도 인용하셨다시피 “인간은 지난 수 천년 동안 관습적으로 생명체를 조작”해왔으며 미술을 통한 개입으로 새삼스럽게 그 복합적인 규칙들을 흔드는 것이 오히려 비윤리적이라는 캐롤 길리오티의 주장이 비판의 근본을 이루고 있습니다. 우리나라에서도 ‘바이오 아트’라는 용어가 학술과 대중적 논의의 소재가 되어가고 있는 지금, 이 단어와 그 짧은 역사를 어떠한 태도로 받아들일 것을 권장하는지, 선생님의 관점을 알고 싶습니다.

# 현상학적 체현인지 관점에서 미디어아트의 해석에 대한 고찰

김 현 주 (한독미디어대학원대학교)

- I. 서론 : 미디어아트, 어떻게 이해할 것인가?
  - II. 현상학적 체현인지 관점
  - III. 현상학적 체현인지 관점에서의 HCI 연구
  - IV. 현상학적 신체 상황에 대한 매체미학의 개념들
  - IV. 체험되는 신체로서 미디어아트 읽기
  - V. 결론
- 

## I. 서론 : 미디어아트, 어떻게 이해할 것인가?

오늘날 미디어아트는 디지털 정보통신 기술, 전자전기공학, 기계 및 로봇틱스 등과 기존의 수학, 물리, 화학, 생물학 등 과학기술과의 끊임없는 교감과 차용, 융합의 과정을 통해 복잡 다양한 양상으로 발현되고 있다. 전통적인 미술이론과 비평의 관점에서 이러한 미디어아트에 대한 해석은 매우 새로운 도전의 과제로 보인다. 레브 마노비치는 뉴미디어아트<sup>1)</sup>와 현대미술의 세계를 두개의 교차 불가능한 평행한 세계인 뒤샹랜드와 튜링랜드로 보고, 이미 1990년대에 컴퓨터아트의 죽음을 예고한 바 있다<sup>2)</sup>. 그러나 그의 선언 후 수십 년이 지난 지금의 시점에서 마노비치가 서술한 이러한 교차 불가능의 분리된 세계는 서서히 서로의 통로, 또는 이해점을 모색해 나가는 것으로 보인다. 국내외의 주요 국공립 미술관 등에서 미디어아트 작품이 조명받는 사례가 늘어가고 있으며, 무엇보다도 미술관이라는 물리적인 공간적 제약을 넘어서서 공연과 공공예술에 등장하고 있는 점도 주목할 필요가 있다.

이러한 시점에서 미디어아트에 대한 해석의 이론적 자원은 충분하지 못한 상황으로 보인다. 미디어아트를 기존의 예술양식을 해석하려던 틀로 이해할 수 있는가는 복잡한 문제를 내포하고 있어 보인다. 첫째로는 미술 작품을 이해하려는 하나의 통일된 해석적 프레임이 과연 있는가의 문제이고, 또한 현대미술에서 그러한 해석의 틀, 또는 사유의 관습이 있다고 손 치더라도 미디어아트가 그러한 프레임에서 해석되는 안되는 당위성도 없어 보인다. 즉, 어떠한 예술비평가가 특정한 현대미술의 해석의 관점을 가지고 있다고 한다면, 미디어아트가 그에 의해서 비평되는 것은 나름 유의미하며, 여기서 발생하는 비판의 여지도 충분히 고려할 가치가 있다고 생각한다. 미디어아트가 그만의 혼종적 특별함을 가지고 있다고 하더라도 그것이 예술이 아닐수는 없으니 말이다. 그러나 미디어아트의 구조적, 발생적 특성상 이를 이해할 수 있는 이론적 프레임은 더 보강될 필요가 있다. 아는 만큼 보인다는 옛말처럼, 현재의 미술이론이 미디어아트를 이해하기 위해 충분한 기저를 제공하는가는 생각해볼 여지가 있다. 즉, 미디어아트를 설명할 정세한 해석적 언어와 개념, 이해의 틀이 현재의 미술이론에 충분한가의 문제이다. 같은 맥락에서 에드워드 생켄은 미디어아트가

---

1) 오늘날의 미디어아트는 뉴미디어아트, 디지털아트, 컴퓨터아트, 인터랙티브 미디어 아트 등 다양한 용어로 사용되고 있으나, 필자는 새로운 기술적 융합과 관객참여의 상호작용성이 강조된 뉴미디어아트 또는 인터랙티브 미디어아트를 전제로 미디어아트의 용어를 사용하고자 한다. 레브마노비치가 언급한 뉴미디어아트는 같은 맥락에서 이해할 수 있다.

2) Manovich, Lev. "The death of computer art." ZKM website (2005).

현대미술의 장에서 제대로 평가되지 못하는 이유 중에 하나를 미디어아트에 대한 정세한 이해가 부족함을 들고 있다<sup>3)</sup>.

본고는 미디어아트, 특히 관객의 신체적 참여가 강조되는 인터랙티브 미디어아트에 대한 해석적 틀로서 현상학적 체현인지의 관점을 제안하고자 한다. 이를 위해 먼저 현상학적 체현인지 관점을 소개하고, 인접 학문분야인 휴먼컴퓨터인터랙션(HCI)와 기존의 매체미학에서 현상학적 체현인지의 관점이 도입된 연구사례와 개념을 살펴보고자 한다. 현상학적 관점에서는 신체와 인식의 문제를 주요하게 다룬 메를로퐁티(Maurice Merleau-Ponty)를 중심으로 현상학적 인식론이 어떻게 오늘날 HCI 이론에 영향을 주었고, 나아가 바이오카(Biocca)와 스바네즈(Dag Svanaes)의 구체적인 연구 사례를 통해, 체현인지(embodied cognition)의 개념을 통해 기술매체와 신체와의 인터페이스 문제를 구체적으로 짚어보고자 한다. 또한 기존의 매체미학에서 미디어의 경험 주체와 물리적인 장치, 그리고 콘텐츠의 동적이고 심리적인 관계에 대한 논의들이 현상학적 관점에서 해석된 맥락을 마노비치, 슈바르츠, 프리드버그, 이재현 등의 논의를 통해 살펴보고자 한다. 결과적으로 다시 미술의 장으로 돌아와 인터랙티브 미디어아트의 해석 프레임 또는 모델과 주요 요소 개념을 현상학적 체현인지 관점에서 도출하고 그 가능성과 한계를 기술하고자 한다.

## II. 현상학적 체현인지 관점

먼저 현상학적 체현인지(phenomenological embodied cognition)의 관점은 현상학(phenomenology)과 인지과학(cognitive science)이라는 더 나아가 철학적 인식론과 인지심리학의 기저를 바탕으로 한다. 이 관점은 딱히 두 가지의 서로 다른 학문에서 출발한 개념의 합성어로 이해하기 보다는 전자인 현상학, 특히 메를로-퐁티를 중심으로한 지각의 현상학에서부터 영향을 받아, 인간의 마음과 인공물, 그리고 이를 둘러싼 환경에 대한 해석의 문제를 읽어내는 인지심리학적 관점으로서 체현인지(embodied cognition)의 관점을 이해할 수 있다.

메를로-퐁티는 신체의 현상학을 전개해나가면서 현상학의 새로운 영역을 개척하였고, 이후 현상학 및 현대철학의 중대한 역할을 했다. 그는 후설의 영향을 받아 그의 핵심적임 개념들 즉, ‘현상학적 환원’, ‘지향성’, ‘상호주관성’, ‘초월론적 발생’, ‘근원설립’, ‘생활세계’, ‘시간의식’, ‘절대적인 것’ 등의 개념과 씨름하면서 자신의 철학을 개척해갔다<sup>4)</sup>. 그에 의하면, 모든 지각대상은 ‘공간적 관점’과 ‘시간적 관점’을 통해서 경험되는데, 이러한 지각경험의 이유가 바로 지각의 주체가 신체를 가지고 있기 때문이다. 이러한 점에서 신체는 모든 지각경험의 대상들과 지각세계를 해명하기 위해 먼저 관심을 가져야 하는 토대이다<sup>5)</sup>. 메를로-퐁티는 데카르트의 신체-마음의 이원론을 비판하며, 기계론적 생리학과 고전 심리학이 ‘고유한 신체’, 즉 “내가 현실적인 경험을 가지고 있는 신체”<sup>6)</sup>를 망각하였으며, 이것이 신체와 영혼의 정체를 올바르게 파악할 수 없게 한다고 지적한다. 그는 신체는 결코 기계론적인 생리학이 전제하는 것과 달리 순수한 ‘연장실체’가 아니며, 마찬가지로 영혼 또는 심리현상 역시 순수사유로 구성된 것이 아니고, 이들은 엄밀하게 구별되는 두 가지 존재영역이 아니라, ‘실존’이라고 불리는 동일한 사태의 서로 다른 두 층에 불가하다고 한다<sup>7)</sup>. 구체적인 인간이란 때로는 비인격적인 실존의 층과 인격적인 실존의 층이 상호작용하는 운동 속에서 존재한다<sup>8)</sup>.

3) Shanken, E. (2014). Contemporary Art and New Media: Toward a Hybrid Discourse?

4) 이남인, 후설과 메를로퐁티 지각의 현상학, 2003, p.15

5) Merleau-Ponty, M. Phénoménologie de la perception, 1945, p.83

6) ibid., p.90

7) ibid., p.103

8) ibid., p.104

메를로-퐁티는 신체도식(body schema)와 지향성(intentionality)의 개념을 중심으로 그의 고유한 신체의 공간성과 운동성을 설명한다<sup>9)</sup>. 즉, 신체는 서로가 분리될 수 없이 내밀한 체계를 가지며 우리는 신체도식(body schema)에 의해서 실존의 사실을 표현하게 된다. 또한 유기체가 세계를 향해 매순간 어떤 목표를 가지고 자신의 신체도식이 신체부위를 통합시키는 능력을 가진다는 데서 신체의 운동성을 ‘근원적 지향성’으로 이해할 수 있다고 말한다. 여기서 신체도식에 의한 신체의 공간성은 객관적인 위치의 공간성이 아닌 “상황의 공간성”이며 “실존적 기획을 가지고 있는 고유한 공간성”<sup>10)</sup>이다. 메를로-퐁티에 의하면 신체와 세계가 하나의 “실존적” 체계를 이루는 이유로서, 신체가 “세계로 향한 존재”임을 강조한다. 즉, 신체는 세계를 향한 “운동지향성”을 가지고 있고, 다양한 운동지향성이 “지향궁”<sup>11)</sup>이라는 유기체적인 통일체를 이루고 있고, 이것이 감각과 지성, 과거와 미래, 인간적 환경과 물리적 상황, 이데올로기와 도덕 등 다양한 상황을 우리에게 투사시킨다<sup>12)</sup>. 따라서 신체는 유기체의 모든 의미의 핵심에 자리잡는다.

20세기 초중반의 메를로-퐁티의 지각의 현상학은 이후 인지과학의 체현인지 관점 형성에도 많은 영향을 주었다. 이정모(2010)에 의하면 20세기의 인지과학을 “마음에 대한 철학적 탐구의 이어받기”로 설명한다<sup>13)</sup>. 그에 의하면 19세기와 20세기 초반까지 심리학이 경험과학으로서 방법론적인 객관성을 추구한 나머지 심리학의 본질적인 연구주제였던 “마음” 개념까지 심리학에서 추출하고자 했다. 인지과학은 이러한 행동 중심의 심리학의 접근의 문제를 지적하고 “마음의 과학”으로서 1950년대 후반부터 등장했다고 한다. 따라서 인지과학은 마음과 뇌, 그리고 인간이 만들어낸 각종 인공물 중에 정수인 컴퓨터, 그리고 마음과 몸의 확장인 인공물 사이에서 일어나는 정보적, 인지적 활동에 대한 학문이다. 초기 인지과학의 발전에서 체현인지의 개념이 도출되기까지는 30년 정도 시간이 더 경과되는데, 1980년대 중반 이후에 들어서야 환경과 몸, 뇌의 통합적 연결고리 속에서 인간의 인지를 이해하려는 대안적 관점으로서 체현인지(embodied cognition) 개념이 제시되었다. 클락과 차머스(Clark & Chalmers, 1998)은 “확장된 마음(extended mind)” 개념을 제시하며, 마음과 외부 환경의 명확한 분리가 불가능한 상황에서 능동적 외재주의(active externalism)에 의해, 마음이 몸과 환경에 의해 확장될 수 있음을 주장한다<sup>14)</sup>. 또한 윌슨(Wilson, 2002)에 의하면 체현인지는 6가지의 관점으로 이해될 수 있는데, 상황적 인지, 시간 속의 인지, 환경에 기반한 인지, 환경이 부분이 되는 인지체계, 행위를 위한 인지, 신체에 기반한 인지로 특징된 관점들을 소개한다<sup>15)</sup> 여기서 체현인지의 개념은 신체와 환경이 마음과 인지활동에 없어서는 안 될 중요한 유기적 요소로 작동함을 알 수 있다. 이러한 현상학적 체현인지의 관점은 이후 HCI나 매체철학등 인접학문의 발전에 의미 있는 영향을 준 것으로 보인다. 다음의 절에서는 미디어아트 해석적 틀의 형성에 직간접적인 참조로서 HCI와 매체미학의 전통에서 현상학적 체현인지의 관점을 반영하는 연구와 개념을 살펴보고자 한다.

9) Merleau-Ponty, M. *Phénoménologie de la perception*, 1945, p.114-116. 이남인(2003) p. 183-185에서 재인용

10) 이남인, 후설과 메를로퐁티 지각의 현상학, 2003, p.185

11) un arc intentionnel, Merleau-Ponty, M. *Phénoménologie de la perception*, 1945, p.158, 이남인(2003) p. 191에서 재인용

12) Merleau-Ponty, M. *Phénoménologie de la perception*, 1945, p.158-172. 이남인(2003) p. 191-192에서 재인용

13) 이정모. (2010). ‘체화된 인지(Embodied Cognition)’ 접근과 학문간 융합. [‘Embodied Cognition’ Paradigm in Cognitive Science and Convergence across Disciplines –Implications of Connecting New Approach in Cognitive Science and Philosophy]. 철학사상, 38, 27-66.

14) Clark, A., & Chalmers, D. (1998). The extended mind. *analysis*, 7-19.

15) Wilson, M. (2002). Six views of embodied cognition. *Psychonomic Bulletin & Review*, 9(4), 625-636.

### III. 현상학적 체현인지관점에서의 HCI 연구

HCI학자인 스바네스(Svanaes,2013)에 의하면 메를로-퐁티 등의 현상학적 전통이 두리쉬(Dourish)의 체화된 상호작용(embodied interaction)의 개념적 형성에 많은 영향을 끼쳤고, 오늘날의 상호작용적인 사용자 경험이나 맥락인지적 컴퓨팅(context-aware computing)을 전체적으로 설명하는 기초가 되고 있다. 오늘날의 모바일전화, 소셜컴퓨팅, 풀바디 인터랙션 게임 등은 결과적으로 현상학적 접근에 의해 설명될 부분이 많다는 것이다. 디지털 테크놀로지와의 인간상호작용은 어떠한 면에서 모두 체화되었다(embodied)고 할 수 있는데, 그것인 오늘날의 삶에서 기술이라는 것이 물리적으로 어디에나 존재하기 때문이다. 이것은 사용자의 물리성을 포함해서 사용의 물리적 맥락에 대한 설명과 고찰을 필요로 한다<sup>16)</sup>. HCI연구에서 신체의 문제는 초기 연구의 많은 부분 내재되어 있었으나, 1990 후반에 들어와서야 록과 로버트슨(Loke & Robertson, 2011), 스바네스(Svanaes, 2000) 등에 의해 밖으로 드러나 구체적으로 논의되기 시작했다<sup>17)</sup>. 메를로-퐁티의 현상학적 인식에 기반한 HCI, 인터랙션디자인, 컴퓨터기반협동작업(CSCW, Computer-Supported Cooperative Work)의 연구결과물 등은 2000년 이후 더 많이 소개되고 있다. 바이오카(Biocca, 1997)와 루미스(Loomis, 1992) 또한 가상현실에서의 신체의 문제와 현전(presence) 개념을 실증연구를 통해 진행했다.

- <Perception is Active>
- <Perception is Shaped by the Phenomenal Field>
- <Perception has Directedness>
- <Perception Can Be Mediated through Artifacts>
- <Perception Involves the Whole Body>
- <The Lived Body>
- <The Body Incorporates Artifacts into its Structure>
- <Body Schema>
- <Bodily Space>
- <Skills Acquisition>
- <The Dynamic Nature of Body, Tools and Objects>
- <Concrete vs Abstract Movement>

그림 4 메를로-퐁티: 지각과 체험된 신체의 핵심적 주장들  
(Svanaes 2013에서 재편집)

스바네스는 그가 주목하는 메를로-퐁티의 핵심적인 신체개념으로 체험된 신체(“lived body”)를 설명하고 있는데, 그는 이에 대해 하이데거가 개념화한 신체가 단순한 사물성을 지닌 몸덩어리(Korper)가 아니라 체험하는 몸(Leib)이라는 관점을 연결해 설명하고 있다. 체험된 신체 개념을 중심으로 메를로-퐁티의 현상학적 핵심 개념 중에 HCI적인 디자인의 관점에서 유용한 12가지로 정리해서 설명하고 있다(그림1).

스바네스의 관점에서 메를로-퐁티의 핵심적 주장을 다시 설명하자면, 지각과정은 적극적인 행위를 요구하며, 행위가 없는 지각은 없다. 또한 개인적인 경험과 훈련, 습관들이 각 개인이 세상을 지각하는 현상학적 장(field)를 형성하며, 같은 그림을 보더라도 예술가와 일반인의 눈의 움직임이 거쳐 가는 흔적은 다르다. 또한 지각은 전사물적 지향성(preobjective intentionality)에 지배된다.

16)Svanaes, D., Interaction design for and with the lived body: Some implications of merleau-ponty's phenomenology, ACM Trans. Comput.-Hum. Interact., 20(1), 2013, p.85

17) ibid., p.86

지각은 전체 몸 전체가 관여된 적극적인 과정이며 신체는 그러한 측면에서 체험되는 신체(lived body), 또는 현상적 신체(phenomenal body)가 된다. 신체는 물리적 인공물에 의해서 물리현실적 구조의 변화에 적응할 수 있으며, 그것은 신체도식(body schema), 신체공간(body space)등의 개념으로 설명이 가능하다. 신체도식은 체험된 신체에 대한 우리의 무의식적 지식 또는 이미지이며, 우리가 도구나 인공물을 사용하게 되면 신체적 도식 또한 달라진다. 따라서 체험된 신체는 끊임없이 신체의 위치와 구조에 대한 이미지인 신체도식을 업데이트한다. 신체공간은 신체가 어떠한 활동을 하는가에 따라 인지되는 공간으로써 신체를 중심으로 한 외부 공간과는 구별되며, 각자 사람들은 서로 다른 신체공간을 가지고 있다. 인간은 익숙하지 않은 도구 또는 장치를 학습에 의해서 내재화시키며, 이렇듯이 신체와 도구, 그리고 사물은 서로 역동적인 관계에 있다. 메를로-퐁티는 또한 의도적으로 행해지는 움직임과 상황의 일부분으로서 자연스럽게 행해지는 움직임을 추상적 움직임(abstract movement)과 구체적 움직임(concrete movement)으로 구분한다. 여기서 추상적 움직임은 우리의 신체가 습관적인 행위에서 벗어나서 설정(setting)과 같은 행위의 대안적 과정을 모색하는 과정이다<sup>18)</sup>.

스바네즈는 메를로-퐁티의 체험된 신체의 개념을 바탕으로 그의 느낌차원(feel dimension), 상호작용 게슈탈트(interaction gestalts), 근감각적 사고(kinaesthetic thinking)의 개념을 제시하며, 그의 디자인 워크샵을 통해 이들 개념을 인터랙션 디자인에 도입해 활용했다<sup>19)</sup>. 관련해서 스바네즈 보다는 조금 이른 1990년대에, 바이오카(Biocca, 1997)와 루미스(Loomis, 1992)는 가상현실시스템의 인터페이스에서의 신체의 문제와 현전(presence) 개념을 실증연구를 진행함에 있어서 메를로-퐁티의 현상학적 관점에서 출발하고 있다.

바이오카(Biocca, 1997)는 가상환경에서 신체가 어떻게 재현되는지가 마음에 어떤 영향을 주는 지, 어떻게 가상환경 인터페이스가 사용자를 점진적으로 체화하는데 관여하는가에 대한 질문에서 출발해서, 가상환경에서 물리적 현전(physical presence), 원격현전(telepresence), 그리고 하이퍼현전(hyperpresence) 개념을 제시하고, 이들 각기 다른 현전의 감각에 대한 체화된 효과를 논의한다<sup>20)</sup>. 또한 아바타로서 신체이미지가 재현 되었을 때의 효과와 메를로-퐁티가 제시한 신체도식(body schema)과 그의 왜곡에 대해서도 논의한다. 그는 결론적으로 가상현실인터페이스에서 더욱 자연스럽게 체화된 인터페이스가 등장할수록, 사용자의 부자연스러운 적응과 변화는 더 커지는 딜레마가 있음을 지적하며, 이를 사이보그 딜레마(Cyborg's Dilemma)로 표현하고 있다.

바이오카는 원시적 커뮤니케이션 매체로서 신체를 간주하는 입장에서, 감각을 마음으로서 채널로서 보고, 마음의 디스플레이 장치로서 신체를 설명하고 있다. 다마시오(Damasio, 1994)의 저작인 데카르트의 에러(Decartes' Error)를 인용해 신체와 마음의 이원론에 대한 비판론에 동조하며, 지각적 심리학자인 깁슨(Gibson, 1966, 1979)의 입장에서 사용자들은 그들의 물리적 환경에 익숙했던 방식으로 가상환경에서 필요한 감각들의 어포던스를 사용한다고 설명한다. 또한 질만(Zilman, 1991), 에크만(Ekman, 1974)등 커뮤니케이션이론가들의 입장을 들어 신체를 메시지 또는 정보를 읽고, 또 전달하는 커뮤니케이션의 매개 장치로 보고자 한다<sup>21)</sup>.

그의 연구 전반에서 그는 점진적 체화(progressive embodiment) 개념을 피력하고 있는데, 이것은 신체와 인터페이스 센서 및 디스플레이간의 긴밀한 결합(coupling)에 의해서 감각운동채널이 컴퓨터 인터페이스에 점진적으로 몰입해가는 과정을 말한다. 그는 이러한 체화의 과정이 인간-기계공생의 인터페이스 디자인의 궁극적 목적임을 주장한다. 그에 의하면 점진적 체화는 인터페이스

18) *ibid.*, p.8-12

19) *ibid.*, p.13

20) Biocca, F., The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments, *Journal of Computer-Mediated Communication*, Volume 3, Issue 2, 1997 available at <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/biocca2.html>

21) *ibid.*



가 사회적으로 통합될 때 일어나며, 오늘날의 소형화, 이동화, 착용화(wearability) 경향은 인터페이스가 쉽게 사회적장에 들어가고 통합되도록 한다. 이러한 점진적 체화는 가상현실시스템에서는 상당히 많은 디자인 이슈들을 제시하고 있다. 이것은 신체의 행위를 위한 공간의 디자인, 대리자(agent)와 아바타, 가상인간등의 지능형 존재의 디자인, 그리고 사용자 자신의 신체에 대한 가상적 재현의 측면을 포함한다. 그는 이러한 디자인의 측면에서 현전감(presence)은 디자인의 목표로 제시되는 개념인데, 정의하자면 “바로 거기에”(being there)의 착각을 주는 즉시의 가까움을 의미한다. 그는 가상현실시스템에서 물리적현전(physical presence)와 구별되는 원격현전(telepresence) 개념도 강조하며 이들 현전감은 주기적으로 진동하며 신체에 대한 운동감각적 지각은 불안정적이고, 말초적이라 설명한다<sup>22)</sup>.

#### IV. 현상학적 신체 상황에 대한 매체미학의 개념들

대부분의 미디어아트에서 기술매체와 신체와의 인터페이스 문제는 기술매체와 마주하고, 상호작용하는 관객의 신체 상황으로 볼 수 있다. 이것은 오늘날의 시각장치와 그것이 관객과 대면하는 공간의 상황, 그리고 이들의 상호작용의 양상으로 좀 더 구체화할 수 있을 것이다. 여기서 가장 본질적인 개념은 주체(subject)와 미디어의 관계에서 출발하는 시선 또는 응시(gaze)의 문제라고 할 수 있다. 이는 전통적인 회화에서부터, 시각적 전환의 시대(visual turn)인 19세기와 20세기 초반의 근대 시각장치의 발명과 이를 둘러싼 문화적 현상인 산보자(flâneur)<sup>23)</sup>, 그리고 디오라마와 파노라마, 영화와 컴퓨터라는 근대와 현대의 미디어 장치들과 관련해서 슈와르츠(1997), 레브 마노비치(2001), 앤 프리드버그(1993), 이재현(2013) 등 여러 이론가들에 의해서 다루어져 왔다. 이는 미디어 장치를 경험하는 주체와 물리적인 미디어 장치, 미디어 콘텐츠 간의 동적이고 심리적인 관계에 대한 논의들로서 현상학적 관점에서 해석해 볼 수 있다.

미디어 이론가인 앤 프리드버그(Anne Friedburg, 1993)는 영화의 관람행위에 있어서 미디어와 주체의 관계성의 특징을 설명하기 위해 시선의 가상적 이동성이란 개념을 도입했다<sup>24)</sup>. 그는 서구 시각 문화적 전통에서 이동성의 응시(mobilized gaze)와 가상적 응시(virtual gaze)가 시네마와 같은 근현대의 미디어의 시작 이전부터 발견될 수 있음을 지적한다. 또한 이 두 응시의 개념에서 부터 시네마의 관객성을 설명해줄 시선의 가상적 이동성(mobilized virtual gaze)을 소개하고 있다.

그에 의하면 이동성의 응시(mobilized gaze)는 직접적인 인지가 아닌, 수용된 인지로서 표상을 통해 매개된다고 한다. 또한 시네마의 시작 이전부터의 역사를 가지고 있으며, 보행과 여행이 관여된 문화적 활동으로 부터 기원한다고 한다. 이는 벤야민(1999)<sup>25)</sup>이나 슈와르츠(1997)<sup>26)</sup>가 다루었듯이 19세기 파리의 산보자가 보행을 통해 파리의 대로에 있는 구경거리를 즐기거나, 드세르토(1984)의 보행자가 공간 속에 보행을 통한 일상적 실천을 하는 과정과 일맥상통한다<sup>27)</sup>. 디오라마

22) *ibid.*

23) 16세기 이후 '거니는 자', '어슬렁거리는 자', '빈둥거리는 자' 등의 부정적 의미를 갖는 프랑스 말로서, 샤를 보들레르(Charles Baudelaire)는 나폴레옹 III세 치하에서 오스망(Haussmann) 계획에 의해 정비된 파리의 대로를 걷는 산보자(flâneur)를 근대적 메트로폴리스를 그리는 예술가이자 시인(artist-poet)이라고 명했다. 독일의 발터 벤야민(Walter Benjamin)은 1930년대 말, 산보자를 현대 도시의 관찰자이자 탐색자라는 의미를 갖는 것으로 해석했고, 또 다른 한편으로는 자본주의의 승리를 나타내는, 특히 현대 도시의 소비주의(consumerism)와 소외(alienation)를 드러내는 하나의 기호로 파악했다.

24) Friedberg, A., *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*, Berkeley: University of California Press, 1993, p. 39

25) Benjamin, W.. (1999). *The arcades project*. (Eiland, H. and McLaughlin, K. trans.) Cambridge, Mass:Belknap Press.

26) Schwartz, V. R. 2005. *Spectacular Realities: Early Mass Culture in Fin-de-Siècle Paris*. (Noh, Myung Woo Trans.) Seoul:Mati. (Original work published 1997).

27) De Certeau, M. 1984. *The Practice of Everyday Life*. (Smith, M. B. Trans. ). Berkeley & London: University of California Press. 드 세르토는 "모든 이야기가 여행 이야기, 즉 공간적 실천(spatial

나 파노라마가 관람객이 바라보는 위치를 이동해 가며, 콘텐츠의 내용을 다른 방식으로 경험하는 데서 오는 이동성으로 해석할 수도 있다. 프리드버그에 의하면 19세기에 공간과 시간의 측정기기는 시각과 신체의 움직임간의 관계를 바꾸었고, 건축적 형태는 보행자의 이동적 응시를 권장하게 되었다고 한다. 근대의 시각장치로서 파노라마나 디오라마는 새로운 시각적 이동성(visual mobility)을 내포하는데 이것은 응시의 이동성(mobility)이 점점 더 가상적(virtual)으로 되는 페러독스와 연결된다고 할 수 있다. 즉 관객은 점점 더 그의 움직이지 않는 몸 앞에서 가상적 현실(virtual reality)의 형성을 받아들이는 부동의 수동적 존재가 되어 감을 의미 한다<sup>28)</sup>.

이재현(2013)은 영화도 이렇게 이동성과 가상성을 결합한 기계로 발전되었고, 영화적 관객성(spectatorship)은 현재(the present)와 사실(the real)의 개념을 새롭게 정의하고 있으며, 시선의 가상적 이동성(mobile virtual gaze)을 지닌다고 한다. 즉, 영화의 관람자는 카메라의 시선과 동일시되어 카메라가 움직이는 대로 같이 움직이게 된다<sup>29)</sup>. 또한 벤야민의 산보자(flaneur) 개념을 차용하여 시네마 관람의 관객을 상상적 산보자(imaginary flaneur)로 보고, 공간속에 이동성을 가진 시각성(spatially mobilized visuality) 뿐만 아니라 시간적인 이동성(temporal mobility)의 특징을 동시에 가지고 있다고 지적한다<sup>30)</sup>. 이는 영화 관람의 중요한 특성인 시간적 이탈 : 영화 제작과, 픽션, 상영이 모두 관람 시 동시에 융합되는 현상을 의미한다. 또한 영화의 지속된 과정 속에서 시간의 흐름을 따라 시간적 이동성을 경험하는 것에도 연관된다고 할 수 있다. 결론적으로 이러한 시선과 이동성, 가상성은 미디어아트를 경험하는 관객의 현상학적 신체 상황을 잘 보여주는 매체미학의 개념들이다.

#### IV. 체험되는 신체로서 미디어아트 읽기

이상의 논의에서 우리는 크게 현상학적 체현인지의 관점과 그 영향을 읽을 수 있는 HCI와 매체미학의 연구와 개념을 찾아볼 수 있었다. 이제 다시 미디어아트의 해석의 문제로 다시 돌아가서 앞서 제시된 개념들이 어떻게 미디어아트의 해석에 활용가능한 것인가에 대해서 언급하고자 한다.

미디어아트를 경험하는 주체로서 관객의 신체는 결국 현상학적 신체인 *체험되는 신체(lived body)*로 해석이 가능하다. 미디어아트 전시에서 관객은 흘러가는 시간에 기반한 시청각적 매체를 경험하고, 작품이 설치된 물리적 또는 *가상적* 공간에서 작품을 바라보거나(*가상성*), 주위를 배회하는 *공간적* 경험(*시선의 이동성*) 통해 총체적으로 작품에 대한 궁극적인 인식을 하게 된다. 이것은 메를로퐁티가 주장하듯이 지각경험의 주체로서의 관객이 그의 신체로 지각대상을 ‘공간적 관점’과 ‘시간적 관점’을 통해서 경험하는 것이다. 즉, 세상을 지각하는 *현상학적인 장*으로서 미디어아트 작품은 시공간적으로 존재한다.

지각과정은 적극적인 행위를 요구하며, 행위가 없는 지각이 없다는 현상학의 입장은 오늘날의 관객의 적극적인 상호작용이 작품을 완성시키는 인터랙티브 미디어아트의 주요 전제와 같다고 볼 수 있다. 인터랙티브 미디어아트에서 관객의 적극적인 행위가 없이는 관객은 작품의 전체를 이해하는데 실패하게 된다. 객체로서의 작품과 인식적 주체로서의 관객은 따로 분리되지 않고 결국 현상학적 장으로서 하나가 된다. 현상학에서 지각은 몸 전체가 관여된 적극적인 과정인데, 인터랙티

practice)“이라고 여기며, “공간적 실천이 일상적 전술과 관련되며, 그것의 한 부분을 구성한다”고 보았다. 드 세르토는 공간 이야기를 설명하기 위해 걷기에 주목하는데, 그는 보행자(pedestrian)의 공간적 실천이 언술 행위(speech acts)와 같다고 보았다.

28) Friedberg, A., Window Shopping: Cinema and the Postmodern, Berkeley: University of California Press, 1993, p. 28

29) 이재현, 모바일 문화를 읽는 인문사회과학의 고전적 개념들, 서울:커뮤니케이션북스, 2013, p.42

30) ibid.

브 미디어아트를 경험하는 관객은 그의 몸의 일부 또는 전체를 관여시켜 적극적인 상호작용을 모색한다. 이러한 과정에서 그는 작품을 경험하는 **신체도식**과 **신체공간**을 형성하게 된다. 또한 앞서 바이오카가 **점진적 체화**를 "신체와 인터페이스 센서 및 디스플레이간의 긴밀한 결합(coupling)에 의해서 감각운동채널이 컴퓨터 인터페이스에 점진적으로 몰입해가는 과정"이라고 설명하였듯이, 인터랙티브 미디어아트의 많은 경우 자신의 신체 움직임을 감지하고 컴퓨터로 입력하는 입력시스템과 이들 입력시스템을 다시 영상이나 소리, 움직임, 빛의 변화로 다시 변환해 내보내는 출력시스템과의 끊임없는 상호작용적 피드백을 거치면서 그들의 신체도식과 신체공간을 업데이트 한다. 즉 관람객은 그의 신체의 가능한 모든 운동 **지향성**들을 동원해서 파악하고, 거기에서부터 작품의 의미를 생산해간다.

전형적인 인터랙티브 미디어아트 작품으로서 어터백과 아키튜브(Camille Utterback & Romy Achituv)의 <Text Rain>(1999)을 예를 들어보자. <Text Rain>에서 관객은 실시간 카메라(입력 시스템)로 컴퓨터에 들어온 그들의 모습을 프로젝터로 접하게 된다. 그들이 전시공간에 서서 스크린을 바라보고 있다면, 화면상에 작은 글자들이 비처럼 상단에서부터 내려온다. 그리고 그 글자들은 화면상의 자신들의 신체위에 머무르게 되는 것을 인식하게 된다. 이것은 관객의 신체도식과 공간에 대한 수정을 가하게되고, 관객은 자신의 몸을 움직여 글자가 결국 자신의 다른 모습위에도 떨어지는지를 관찰하게 된다. 이렇게 작품과의 지속적인 상호작용을 거듭함으로써, 관객은 작품의 작동방식과 의미를 주체로서 이해하게 된다. 관객의 적극적인 신체움직임은 끊임없는 체화의 과정으로 여기서 발견되는 관객의 신체는 현상학적으로 체험되는 신체로 볼 수 있다.

이상에서 현상학적 HCI 연구와 매체미학에서 살폈던 신체의 개념들을 적용해 시공간 중심적이고 상호작용 중심적인 미디어아트를 해석하는 틀로서 현상학적 관점을 간단하게나마 제시해 보았다. 체험된 신체(live body), 현상학적 장(phenomenological field), 신체와 지각경험의 시간성과 공간성, 점진적 체화와 지향성, 시선의 이동성, 가상성 등은 미디어아트를 읽어내기 위한 개념 틀 형성에 기여할 수 있어 보인다. [그림 2]는 결과적으로 이러한 개념에서 도출된 인터랙티브 미디어아트의 현상학적 도식이다.

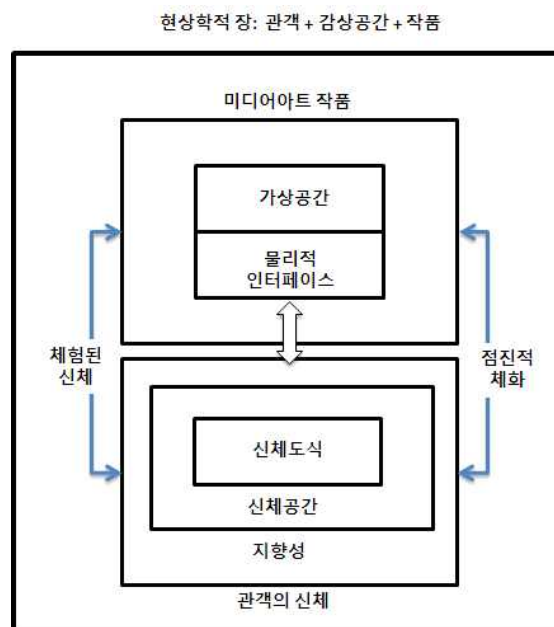


그림 5 인터랙티브 미디어아트의 현상학적 도식

## V. 결론

필자는 미디어아트, 또는 상호작용성을 강조하는 인터랙티브 미디어아트의 해석적 틀로서 현상학적 체현인지의 관점과 그것에서부터 영향을 받은 HCI의 연구와 매체미학의 상통하는 개념을 기반으로 할 것을 제안해 보았다. 이러한 해석의 가능성의 제기는 물론 많은 주의와 비판의 여지를 남겨둔다. 필자는 이상의 주장이 매우 제한적이며, 아직까지는 정세한 개념화가 매우 부족하지만, 미디어아트를 이렇게도 해석할 수 있을 것이라는 가능성을 제기하는 것에 의의를 두고자 한다. 또한 미디어아트의 해석은 서론에서도 밝혔듯이 하나의 미술이론의 틀이 존재하리라 보지 않고, 그래서도 안된다고 본다. 오히려 다양한 해석적 틀은 미디어아트를 더욱 심도있게 이해하는 기저를 마련하리라 본다.

# 몸의 감각을 깨우고 행하는 통섭으로 미디어아트 해석하기

김 경 미 (뉴미디어아트연구회)

발표자의 논문의 인터랙티브 미디어아트를 해석하는 분석틀로 가져온 현상학은 초기 비디오 아트에서도 분석 연구로 활용되었습니다. 본 질의자의 1997년 학위 논문<sup>1)</sup>에서 빌 비올라의 싱글채널 비디오 작품을 해석하기 위해서 지각의 현상학, 생활세계, 현상학적 시간성으로서 체험되는 시간의 개념 등을 가져와 분석하였습니다. 그런데 본 논문에서 발표자 김현주 선생님께서 주장하시는 것처럼 특별히 인터랙티브 미디어아트의 분석틀로서 현상학을 가져왔다면 싱글채널 비디오에서 활용한 현상학적 분석을 넘어선 분석이 있어야 한다고 생각합니다. 그동안 인터랙티브 미디어아트는 단방향의 싱글채널 비디오와는 달리 쌍방향으로 상호작용하고 반응하는 것에 주안점을 두어 ‘놀이’ 이상의 해석이 어려웠던 측면을 현상학적 체현인지(embodied cognition) 관점으로 미디어아트가 예술일 수 있는 철학적 질문과 통찰로 해석하자는 의도를 미디어아티스트로서 지지 합니다.

이전에는 지식이란 머리를 통해서 인지 가능하다면 이제는 앎(knowledgy)은 몸 전체를 통해서 인지 가능하다는 것이 확산되는 분위기입니다. 발표자의 논문에서는 파악하기 어려웠던 현상학적 체현인지를 좀 더 자세히 설명해 주시고 미디어아트의 해석 틀로서 현상학적 체현인지를 활용한 작품의 예를 들어 체현인지에 대한 해석을 좀 더 해주시길 바랍니다.

---

1) 비올라와 힐의 ‘주관적 시간성’에 대한 현상학적 분석 연구 A Phenomenological Analysis on the ‘Temporality as Subjectivity’ in Video Art of Bill Viola and Gary Hill” 서울대학교 대학원, 서양화과. 미술이론전공 M.F.A. 1997. 8.

# 매터리얼리티 (Mattereality)

김 윤 철 (예술가, 고등과학원)

## I. 서론

## II. 출렁임

## III. 얽힘

## IV. 층위 그리고 결들

## V. 결론

---

## I. 서론

물질 · 비물질 · 질료 · 형상 · 휴머니티 · 매터리얼리티 · 실재 · 사물 · 마음 · 인간 · 비-인간 · 기계 · 동물 · 사변 · 기술 · 과정 · 과학 · 예술 등의 많은 개념들이 오늘날 다시 생각되어지고 (re-thinking) 있다. 이러한 사유의 재설정(re-configuration)은 기존 철학의 인간중심적이고 이분법적인 대립으로부터 벗어나고자 하는 것이며, 오랜 인식론의 헤게모니에 의해 제한되어진 세계로부터 과감히 탈주하고자 하는 시도이자, 개념들로부터 소외되고 물자체(thing-in-itself)에 가려진 것들을 얽혀있는 세계 본연의 모습으로 되돌리고자 하는 것이다. 이는 세계 밖에 머물고 있는 우리의 사유를 다시 그 안으로 밀어 넣는 것이라 생각한다.

우리가 여전히 앎과 실체 사이의 이격을 유보하고 있음에도, 과학과 기술의 진보는 새로운 물질성의 엔지니어링을 가능하게 하였고 그를 통한 조작과 이행이 가능한 신재료, 나노물질(nanomaterials), 스마트 매터리얼(smart material) 그리고 소프트 로보틱스(soft robotics) 등은 이미 일상의 곁에 쉽게 놓이고 있다. 이안 해킹(Ian Hacking)은 우리는 전자(electron)의 발견 이후 우리가 관찰자로 있던 미시세계에서 이제는 전자를 도구화(re-tooling)하여 사용하고 있으며 우리는 세계 안으로 보다 깊이 개입하고 있다고 말한다.

소수의 동시대 예술가들은 이미 이러한 변화를 그들의 현장에서 실천하고 있다. 중국 북경의 국제 미디어아트 트리엔날레, 오스트리아 린츠의 아르스 일렉트로니카(Ars Electronica) 그리고 독일 칼스루헤의 ZKM 등에서는 일련의 결과물들이 전시와 동시에 담론화되면서 미술 이론의 현장에서는 신유물론적이며 객체지향적이고 사변적실재론적인 사유를 하는 텍스트들이 쏟아지고 있다.

이 글에서는 이러한 담론과 실천으로 인해 드러나는 세계의 징후들을 더듬으려 한다. 이를 위해 실재론적인 매터리얼리티(Mattereality)와 인식론적인 매터소피(Mattersophy)라는 새로운 용어를 사용하였다. 이것은 앎에 대한 실천으로써 그 실천을 세계로 재도입함에 있어 언어 안에 갇혀버린 사물들에 틈을 내어 세계에 융해시키는 것을 도모하는 것이다. 다시 말해 캐런 바라드(Karen Barad)가 이야기하는 인간과 비-인간 의 내적-작용(intra-action)을 통하여 앞서 나열한 바 있는 많은 개념의 이분법적인 대립을 해체함으로써 대립을 차이로 변환하는 매터링(Mattering)<sup>1)</sup>을 생성하고자한다.<sup>2)</sup>

---

1) 매터링(mattering)이라는 용어는 '물질되기'로 번역될 수도 있으나, 본 글에서는 물질화되는 과정 뿐 아니라 그 자체로서의 의미도 중요하게 다루어지기에 '매터링'이라는 고유의 단어를 사용하였다.

2) Karen barad 『Meeting the universe halfway』 Duke University Press, 1997

## II. 출렁임

비중(比重)과 극성(極性)이 다른 두 개의 유체 - 알코올과 파라핀유 (paraffin oil)와 같은 - 는 서로 섞이지 않은 채 자신들의 평형을 향하여 하나의 경계면을 이루며 유리병 안에 담겨진다. 그곳엔 중력 이외의 힘들 또한 작용하는데, 유체의 서로 다른 열팽창과 열전도성의 차이로 인하여 실내의 작은 온도 변화에도 민감하게 경계면들이 부풀어 오르기도 하고, 때로는 대류가 일어나면서 아래와 위에 위치한 유체가 서로 자리를 바꾸기도 한다. 이렇듯 인위적인 외부로부터의 물리적 개입 없이도 유체는 유리병 밖의 세계와의 힘들과 에너지의 교환을 통해 우리에게 보이는 미세한 출렁임을 멈추지 않는다.

이러한 현상은 인위적으로 열을 가해 외부의 온도를 조정하거나 혹은 다른 재질의 용기에 담음으로써 열전도성에 차이를 주는 간단한 실험을 통해 반복하여 재연할 수도 있다. 그러나 어느 날 작업실의 창가에 놓인 유리병 속의 두 유체의 출렁임이 계절의 변화 속에서 스스로 발현(manifest) 될 때, 이 현상과의 우연한 조우는 마치 창가에 매마르던 선인장에서 꽃이 피는 것을 보는 것과 같은 감각을 일깨우며 이것은 때로 우주적으로 느껴지기까지 한다.

우리는 유리가 외부로부터의 충격에 의해 그 안에 잠재하고 있던 ‘깨어짐’이라는 고유의 성질이 비로소 발현되고 현실화(actualization) 되어지는 것을 잘 알고 있다. 하지만 유체 상태의 헬륨-4가 극저온저압의 상태에서 그 점성이 ‘0’이 되는 초유체(Superfluid)의 상태로 전이됨에 따라, 그것이 담긴 용기를 기울이거나 뒤집지 않아도 스스로 용기의 표면을 따라서 넘쳐 흐르게 되는 크리프 현상(creep)이 일어나는 것은 일상의 인식과 지각을 넘어서는 물질성(Materiality)의 발현이다. 이처럼 물질이 외부 환경의 변화 혹은 자극에 의해 자신의 물질성을 발현하게 되는 것을 물질의 성향(disposition)이라고 하는데, 이 성향은 암흑물질(Dark matter)처럼 실체가 드러나지 않은 채로도 중력렌즈 효과(gravitational lensing)를 통해 간접적으로나마 관측되어질 수도 있다.

이렇게 물질에는 우리가 감각하고 인식하는 세계의 피상 너머로 물질 고유의 성향이 내재적으로 잠재하고 있다. 다시 말해, 우리는 사고만으로는 물질에 잠재하는 고유의 성향이 어떻게 우리가 경험해보지 못한 물성으로 발현될 것인지 알 수 없다. 과학적이건 아니면 상징주의자들의 방법론 중의 하나인 사물의 낯선 전치(displacement)를 통해서건 간에, 헬륨-4의 초유체적인 성향이 극저온저압의 상태에서 발현되어 우리에게 지각되어지기 전까지는, 우리는 헬륨-4에 내재한 물질의 성향을 알 수 없는 것이다. 만일 물이 영하의 조건에 얼음이 된다는 것을 모르는 사람에게겐 얼음은 물과 다른 또 하나의 별개의 물자체(things-in-itself)이며 얼음과 물은 전혀 다른 본질(substance)으로써 그의 인식으로 닿을 수 없는 세계의 바닥으로 잠겨버릴 것이다. 이것은 우리가 금성(金星)이라는 별을 마치 두 개의 다른 별인 것처럼 초저녁에는 셋별로 새벽에는 개밥바라기별이라는 이름으로 다르게 부르듯이, 그것이 문화적 맥락에서의 편의에 의한 것이건 혹은 오류이건 간에 언어와 인식이 그것의 대상과 그 존재와는 일치하지 않다는 사실은 피할 수 없다.

칸트 이후의 서양 철학에 있어서의 세계는 오직 나의 인식과 관계하고 있고, 극단적으로 조지 버클리(George Berkeley, 1685 - 1753)의 경우는 모든 사물들은 정신에 의해 지각된 관념(Idea)일 뿐이라 말하며 마음으로부터 독립된 물질의 실체(Material Substance)를 부정하는 비물질론(Immaterialism)을 구축하기까지 하였다. 이러한 사유는 주체로서의 인간과 객체로서의 자연이라는 인간중심적이고 이분법적인 관계 안에서 세계를 개념화한다. 그러나 형이상학적 세계 안에서의 물은 더 이상 출렁이지도, 얼지도, 증발하지도 않는다. 논리학에는 시간이 없듯이 그곳엔 기후가 없다.

더 나아가 물리학자 하이젠베르크(Werner Karl Heisenberg)의 불확정성원리에서는 측정이라는 행위 자체가 인과적(causality)으로는 파악할 수 없는 미립자의 세계로까지 개입하게 된다. 이러한 세계를 바라보는 인식의 한계를 가장 먼저 철학적으로 사유한 이는 아마도 플라톤(Plato)일 것이다. 그는 『티마이오스(Timaeus)』에서 우리가 불과 물과 같이 끝없이 변화하는 무언가를 경험할 때 항상 ‘이것(This)’이라고 칭하지 않고, ‘그것은 이러 저러한 성질이다’라고 말해야한다고 하며, 그것은 ‘이것’ 혹은 ‘저것’으로 불리어지거나 어떤 영속적 존재(Being)라는 문장으로 묘사되기를 기다리지 않고 언어로부터 미끄러져 나간다고 말한다.

이렇듯 형이상학적 개념들과 언어로부터 끊임없이 미끄러지고 있는 ‘물질성’과 ‘그것의 실재’ 그리고 ‘그것에 잠재한 성향’을 나는 여기서 매터리얼리티(Mattreality)라 칭하고자 한다. 즉, 매터리얼리티는 자신을 둘러싼 세계의 부분이 아니라 시공간의 세계에서 끊임없이 출렁이고, 얽혀지며(entangled), 그리고 되어지는(becoming) 우주인 것이다.

### III. 얽힘

그렇다면 우리는 이러한 세계로의 미끄러짐에서 어떠한 돌파구를 찾을 수 있을까? 이것은 궁극적으로는 실재(Reality)에 대한 문제이기도 하다. 이 실재를 다시 세계로 돌려 줄 수 있을까? 이 문제에 관해서는 비단 인식론과 존재론에 국한된 철학에서 뿐만 아니라 과학, 테크놀로지, 문화, 예술 외 여타의 분야에서 서로 다른 개념적 마찰들이 있고 이러한 문제들마저 떠안은 채 출발한 새로운 담론들이 창발하고 있다.

그 중에서 대표적인 것으로는 위에 언급한 바 있는 칸트 이후의 상관주의(Correlationism)적 철학을 극복하고자 하는 퀴앵 메이야수(Quentin Meillassoux)의 사변적실재론(Speculative Realism/SR), 급진적으로 모든 것을 일원론(Monism)적인 객체로 설명하며 존재의 자리를 객체로 바꾸고 그 존재 아래로는 아무것도 없다고 말하는 그레이엄 하만(Graham Harman)의 객체지향철학(Object-Oriented Philosophy/ OOP), 세계는 개념화될 수 없고 오직 사변만이 남는다는 레이 브래시어(Ray Brassier)의 초월적 허무주의(Transcendental Nihilism), 그리고 세계는 현상(Phenomena)으로 만들어졌다는 수행적 리얼리즘(Agential Realism/ AR)의 캐런 바라드(Karen Barad) 등이 있다. 그리고 이러한 담론들은 칸트 이후의 철학에서의 인식론적 제한에 대한 반동으로부터 출발하여 수많은 가치를 엮어가고 있으며, 서로 다른 방법론을 가지고 고유의 철학적 지향을 하고 있지만 많은 부분에서 사변적실재론(SR)과 신유물론(New Materialism)이라는 공통의 주제들을 공유하고 있다.

이와 같은 새로운 사상과 이론들은 대륙철학(Continental philosophy)을 향해 전 방위로 균열을 시도하고 있는 것이다. 이러한 사태들 앞에서 폴 엔니스(Paul Ennis)는 만일 우리가 사물들 그 자체로 돌아간다면 유럽의 사상은 형이상학(Metaphysic)과 사변(Speculation) 그리고 실재론(Realism) 사이의 동맹이 반드시 우선적으로 구축되어야 한다고 주장한다. 이 지평들 위에서의 실재라는 개념 또한 ‘마음-의존적 실재(mind-depent Reality)’와 ‘마음-독립적 실재(Mind-independent Reality)’라는 이론적 대립은 여전하지만 위와 같은 다시-생각하기(Re-thinking)는 모든 분야에서 창발하고 있고 이러한 담론들은 다시금 ‘새롭다(new-)'는 접두사를 성취하며 하나의 새로운 동력으로 예술을 포함한 여러 분야를 자유롭게 횡단하고 있다.

그러나 막상 서양의 인간과 자연, 주체와 객체를 구별하는 인간중심적(Anthrophocentric) 사유의 한계와 그것을 넘어서려는 노력들을 이해하는 데 있어, 애초에 ‘사물 안의 세계(World in things)’와 ‘세계 안의 사물 (Things in world)’로 만물과 세계의 운동을 거대한 연결망으로 펼쳐놓은 동양의 생태중심적(Ecocentric) 세계관에 익숙한 우리에게 그것은 가히 낯설지 않은 않을 것



이다.<sup>3)</sup> 여기에 캐런 바라드(Karen Barad)의 글 「포스트 휴머니스트 수행성(Posthumanist Performativity)」의 첫 부분에 나오는 스티브 사비로(Steve Shaviro)의 문장을 인용하고자 한다.

도대체 우리는 문화와는 반대로 자연이 반역사적이고 영원하다는 이상한 생각을 어떻게 가지게 되었을까? 우리는 우리의 영리함과 자의식에 너무도 감명 받고 있다... 우리는 우리 자신에게 늘 하는 뻔하고 인간중심적인 이야기들을 멈추어야 할 필요가 있다.

캐런 바라드는 폴 엔니스(Paul Ennis)가 대륙철학으로부터 요구하는 형이상학과 사변, 그리고 실재론 사이의 동맹의 구축을 수행적실재론(AR)을 통해 실현하려 한다. 그러한 시도를 위하여 바라드는 얽힘(Entanglement)과 내적-작용(Intra-action) 그리고 매터링 등의 주요 개념들을 통해 세계로부터 분리되어지는 개념들을 다시 생동하는 세계 안으로 투영한다. 그녀는 우선 현상(Phenomena)의 조건으로 이미 주어지거나 가정되어져야 하는 주체와 객체들과 같은 형이상학적 개체들(metaphysical individuals)의 구분을 해체한다. 일반적으로 우리가 알고 있는 상호작용(Inter-action) 즉, 독립적인 객체(object)의 존재가 우선하며 그 이후에 그것들 사이에서의 작용이 일어난다는 개념이지만 그와는 대조적으로 바라드의 수행적실재론에 있어서의 내적-작용(Intra-action)에서는 오직 진행되고 있는 과정의 현상 속에서만 개체들(entity 혹은 agent)이 존재하며 그 개체들은 ‘물질화 되어진다(materialized)’고 설명되어진다. 즉 그녀는 현상 안에 얽혀있지 않은 개체들의 존재를 거부하며, 그녀에게 있어 현상이란 내적-작용을 하는 행위능력들(agencies)의 얽힘인 것이다.

세계는 다른 행위적 가능성들의 인식 안에서 매터링 그 자체로 의미와 형식을 얻는 진행 중이고 열려있는 과정들이다. 이 과정의 역사성 속에서 한시성과 공간성이 드러난다.

이러한 바라드의 사변을 포함하는 고유의 새로운 형이상학과 실재론을 통한 세계로의 통찰은 이 글의 도입부에 나오는 창 틀에 놓인 유리병 안의 두 액체의 끊임없는 출렁임의 매터리얼리티, 더 나아가 비선형 화학 반응의 대표적인 예 중 하나로 화학시계(chemical clock)라고도 일컬어지는 벨로소브-자포틴스키 반응(belousov - zhabotinsky reaction)의 매터리얼리티를 어떠한 경직된 제한 없이 내적-작용이라는 개념을 통해 설명할 수 있게 한다. 여기서 이 모든 것을 서술하고 바라보는 인간 또한 그 세계의 외부로 분리된 전지적 관점을 가지는 주체로서 소외되지 않은 채 그 세계 안에서의 내적-작용을 하며 의미를 매터링하는 세계 안에 존재하는 또 다른 하나의 개체(individual)인 것이다.

이러한 점들이 실제로는 브루노 라투어(Bruno Latour)의 행위자-연결망이론(ANT)과 켈탱 메야수와 그레이엄 하만 그리고 레이 브라시에가 피력하는 사변적실재론(SR)에서의 방법론을 공유한다. 그럼에도 불구하고 바라드는 연결을 얽힘으로 그리고 모든 것을 기계와 행위자로 환원하지 않음으로써 객체가 내적-작용이 일어나는 현상 이전에 이미 세계에 주어졌어야만 가능한 객체지향적(OO) 사유의 한계를 과감히 극복하려 한다.

내적-작용의 개념은 인과관계 · 행위자 · 공간 · 시간 · 질료 · 의미 · 지식 · 존재 · 책임과 의무 · 정의와 같은 많은 근본적인 철학의 개념 안으로 중요한 전환의 표식을 남긴다.<sup>4)</sup>

3) 박이문 『노장사상』 문학과 지성사, 2004

4) Adam Kleinman 「Intra-actions」 Interview with Karen Barad

#### IV. 총위 그리고 결

이러한 물질과 실재 그리고 물질성으로의 매터리얼리티에 관한 여러 고찰들 속에서 우리는 인간중심적으로 배치된 물질 세계(Material World)로부터 한걸음 물러서서 ‘사물에 내재하는 현상(phenomena-in-things)’ 과 ‘현상 안에 놓인 사물(things-in-phenomena)’이 얽혀 있는 물질의 세계(world of materials)로의 진입을 가늠할 수 있다. 인류학자 팀 인골드(Tim Ingold)는 객체(object)와 사물(thing)을 대질하며, 객체는 대상화 되어짐과 동시에 이미 사유 안에서 죽게 되고, 사물은 고정된 개념이 없으므로 사유 안에서도 생동하는 생명이 있다고하며 하이데거의 ‘사물이 사물화 되기(Things thinging)’라는 개념을 세계로 확장하여 ‘세계 되어지는 세계 안의 사물 되어짐(Thinging in a worlding world)’이라고 이야기한다.<sup>5)</sup> 팀 인골드는 이처럼 객체 없는 환경(Environment Without Object/ EWO)라는 개념을 언어유희적으로 설명하면서 그 예로 공중-의-새(bird-in-air)와 물-속의-물고기(fish-in-water)를 예로 들고 있다. 우리가 새와 공기, 물과 물고기를 개별적인 객체로 분리했을 때 그 객체들은 이미 사유 안에서는 새는 날지 못하고 물고기는 헤엄치지 못할 것이기 때문이다. 이것은 보르헤스의 단편 『틀론, 우크바르, 오르비스 테르티우스(Tlön, Uqbar, Orbis Tertius)』에 나오는 명사가 존재하지 않고 오직 진행형으로만 사건의 흐름을 파악하는 사람들의 언어처럼, 하이데거의 사유하는 세계는 시간을 일련의 사건의 흐름들로만 기술하는, 즉 공간이 부재하는 존재론적 관념론으로서의 세계일 수 있다. 이러한 사유의 시공(時空)으로의 확장은 객체와 사물의 구별이 우선되어야 한다. 아래의 표를 통해 라투어의 사물(thing)과 객체(object)의 보다 명확한 차이점을 볼 수 있다.

Object	Thing
Matter of fact	Matter of concern
Unrelational	Relational
Factual	Processual
Vitruvian	Connective
Stable	Responsive
Pre-delineated	Unstable

표 1<sup>6)</sup>

라투어는 개념적 대질을 통해 하이데거의 사물(Ding)과 객체(Gegenstand)의 개념을 다시-생각하기(Re-thinking) 한 것이다. 그러나 이러한 이분법적 형이상학을 다시 라투어의 ANT의 개념으로 가져왔을 때 사물이 가지고 있는 반응성(Responsive)과 연결성(Connective) 등의 성격은 객체 지향적인 ANT이론과 역설로서 부딪히는 듯 보인다. 그러나 이 두 개념은 사회적 행위능력(Social Agency), 정치적 행위능력(Political Agency) 또는 문화적 행위능력(Cultural Agency) 등 다른 위상에서의 연결에 있어서는 반대의 개념이 아니라 일종의 차이들(Differences)인 것이다. 리처드 에드워즈(Richard Edwards)는 ‘객체들은 재현되지만(represented) 사물들은 다시-현재화되는 것(re-presented)이다’고 하며 표상에 의하여 봉인된 것과 그렇지 않은 것의 차이를 말한다.

사물이 관념화되어 봉인된 채 사물화 되어지려(Thinging)하는 하이데거적 사유에서의 사물에는

5) Tim Ingold 「Bringing Things to Life」 NCRM Working Paper Series, 2010

6) Jesper Magnusson 「Objects vs. Things」

매터리얼리티를 둘러싼 공간성이 부재한다. 그러나 수행적실재론(SR)을 통해 우리는 실제 미학적 혹은 과학적인 대상과 현상들 그리고 인간의 마음마저도 사물화되고(Thinging) 매터링되는 세계와 현상 안으로 보다 적극적으로 개입할 수 있으며, 우리는 이러한 얽혀진 실재들이 층화된 결들로 드러나는 사건으로의 세계 앞에서 더 이상 머뭇거리지 않을 것이다. 하이데거가 사유하는 고흐(Gogh)의 「구두」(1886) 또한 그림의 표상 혹은 현상학적인 서술이 아닌 물질로써의 그림 그 자체 그리고 그림이 놓여있는 세계를 포함하는 매터리얼리티적인 사유 또한 가능한 것이다. 그러기 위하여 바로 분석적 사유만이 아닌 반대로의 만들어지는 과정(becoming process)의 내적-작용 또한 매우 중요하다. 질베르 시몽돈(Gilbert Simondon)은 이러한 사유를 일찍이 시작하였는데 그는 『기술미학의 예술적 성찰』에서 건축의 특성을 정태적인 것이 아니라 새로운 형태의 창조 과정과 역동적이고 발생적인 형태화(개체화)의 과정에 일어나는 상호작용의 운동성의 포착을 핵심으로 삼는다. 그리고 미적 체험의 의미를 감상자가 아닌 창작자의 입장에서 적극적으로 찾으려 한다.<sup>7)</sup>

기술미학은 단지 기술적 대상들의 미학이 아니다. 그것은 더 근본적으로 목적지향적인 동작들과 행위들의 미학이다.<sup>8)</sup>

시몽돈은 질료형상론적인 고정된 틀에 부여된 질료의 구조적이며 정태적인 물질 개념을 비판한다. 예컨대 벽돌을 만드는 과정에서 진흙이 틀이라는 형상에 부여되는 수동적인 질료가 아닌 질료 자체에 능동성을 부여함으로써 질료의 잠재적 에너지(potential energy), 즉 진흙의 습도 등을 고려한 매터리얼리티의 변조를 가능하게 하여 형상화 시키는 기술성을 이야기한다. 이는 바라드가 말하는 개체들이 내적-작용하고 있는 매터링의 사유와 매우 밀접하게 맞닿아 있다.

바슐라르(Gaston Bachelard) 또한 이러한 정태적인 물질의 존재와 본질의 문제를 능동화(dynamisation) 하고자 하는데, 그는 이러한 문제들을 물질 그 자체에 국한하지 않고 그 물질이 만들어지고 실험되는 실험실 안으로까지 사유를 확장하여 과학철학의 형이상학적이고 근본적인 앎과 인식의 문제들을 ‘형이화학(Metachemistry)’이라는 그 만의 독특한 통찰로 해결하고자 하였다.

그러므로 실현화를 다양화해야만 한다. 우리는 특정한 설탕에 대한 분석보다는 직접 설탕을 제조함으로써 설탕에 대해 더 많이 알게 된다. 이러한 실현적 측면에서는 그 일반성을 찾지 말고 다만 그것에 대한 계획과 체계만을 찾아야 한다. 그러므로 과학적 사고는 전과학적 사고를 완벽하게 밀어낸다고 보겠다.<sup>9)</sup>

이와 같이 바슐라르는 실재(reality)를 그것의 드러난 존재만으로 한정하지 않고 그것이 만들어지는 기술을 포함한 과정 자체와 물질의 작용에 의해 남겨진 물질적 궤적마저 추적한다. 그리고 실험으로 드러나는 서로 다른 층위들에서의 물질의 본질을 층위적 실재(Laminated reality)라 상정하며 그 과정을 실재의 실현(realization of real)이라고 설명한다.<sup>10)</sup>

7) 김재희 「질베르 시몽돈의 기술미학」 한국미학예술학회 가을 정기학술대회, 2014

8) 질베르 시몽돈 『기술적 대상들의 존재양식에 대하여』 김재희 옮김, 그린비, 2011

9) 가스통 바슐라르 『부정의 철학』 p.57 김용선 옮김, 인간사랑, 2005

10) Alfred Nordmann 「From Metaphysics to Metachemistry」 『Philosophy of Chemistry: Synthesis of a New Discipline』 p. 347, Springer, 2006

## v. 결론

이 글을 통해 대륙철학의 인식론적 한계에 부딪힌 여러 사유들을 살펴봄으로써 바라드의 내적-작용과 매터링 그리고 매터리얼리티라는 개념을 통해 ‘과정(process)’과 ‘되기(becoming)’를 이야기 하였다. 또한 물질을 단지 조작을 통한 변화의 대상으로만 보지 않고 얹으로의 매터소픽(Mattersophic)한 사유들을 통하여 세계의 여러 층위들의 결들을 더듬어 보고자 하였다. 오늘날 테크놀로지와 과학의 성취들, 그리고 어지러울 정도로 다원화되는 사회와 문화 속에서 자의적이건 타의적이건 우리의 삶을 포함한 수많은 사유들은 재설정화(re-configuration) 되어 진다. 그러나 이 복잡한 사태들 앞에서 다시-생각하기(re-thinking)는 그만큼 세계를 다시-알기(re-knowing)를 그리고 다시-보기(re-viewing)를 가능하게 하며 그것은 우리 자신에게 다시 피드백되어 새로운 얹으로의 사유로 그리고 나아가 과학과 기술을 통한 재-도구화(re-tooling)되기를 그리고 다시-물질화되기(re-materializing)를 반복할 것이다. 바실리 칸딘스키(Wassily Kandinsky)가 그의 회고록에 쓴 글은 오늘 우리의 고민들과 소란스러움이 새롭지는 않다는 것을 알게 한다.

하나의 과학적 사건은 나의 길 위의 중요한 장애물 중 하나를 제거해 주었다. 그것은 원자들의 더 많은 분열에 관한 것이었다. 나의 영혼에 있어서 원자의 붕괴는 마치 전 우주의 붕괴와도 같았다. 문득 가장 두꺼운 벽이 부서졌다. 모든 것은 불확실하고, 불안정하고, 대수롭지 않은 것이 되었다. 나는 나의 눈앞에서 가벼운 공기로 용해되고 보이지 않게 되는 하나의 돌을 가졌다 하더라도 그것에 놀라지 않을 것이다.

금속학자이자 과학사가인 시릴 스탠리 스미스(Cyril Stanley Smith)는 「예술, 발명 그리고 테크놀로지에 관하여」<sup>11)</sup>라는 글에서 역사적으로 보았을 때 기술은 과학의 응용이 아니라 오히려 기술자들의 물질과 메카니즘과의 친밀한 경험에 의한 지적 해결책으로써 제시된 문제들로부터 과학이 생겨났다고 말한다. 또한 기술자들은 과학자보다는 예술가들과 유사한 데 그 이유는 그들이 분석할 수 없는 복잡성들과 함께 일을 해야만 하기 때문이라고 말한다. 전통적이거나 혹은 새로운 미디어, 테크놀로지, 과학적 방법들과 이론들이 수용된 예술 작품이거나 혹은 그렇지 않다 하더라도 언제이고 예술 작품이 만들어지는 과정에는 물질로의 실천(Material practice)으로의 매터링이 그것이 의미로써 또는 매터리얼리티로써 현장에서 실현되어지고 있다. 이것은 기술과 과학의 역사만큼이나 오래되었고 근래에 빈번하게 회자되고 있는 융복합이라는 개념보다 더욱 복잡하게 얽힌 채로 예술가들에 의해 실천되어지고 있다.

---

11) Cyril Stanley Smith 「On Art, Invention, and Technology」 Leonardo vol.10, Pergamon Press, 1977

# 초과의 사유와 끝날 수 없는 수행

오 준 호 (서강대학교)

이 논문은 존재론 차원에서 매터리얼리티와 인식론 차원에서 메터소피라는 새로운 개념어를 통해서 주체와 객체를 구분하는 인간중심주의와 상관주의를 극복할 것을 제안하고 있다. 이를 요약하면, 세계는 독립적인 객체들로 구성되는 것이 아니라 내적-작용을 하는 행위 능력들의 얽힘인 현상들이며, 대상화와 분석적 사유 대신에 내적-작용과 되어짐을 사유하는 것이 필요하다는 것이다. 이는 객체는 고정된 실체가 아니라 다능적인(pluripotential) 잠재성이며 물질들의 다양한 층위에서 맺어지는 관계와 벌어지는 과정에서 현실화되는데, 이 관계와 과정을 사유하는 인식론적 방법이 중요하다는 주장으로 이해된다. 좀 더 간략히 표현하면, 표상될 수 없는 사물들의 생동하는 과정 속에 우리의 사유를 돌려놓아야 한다는 주장이다. 이 논문에서 전개되는 존재론적인 차원의 고찰에 공감하면서도 인식론적인 차원의 주장은 표상될 수 없는 영역을 사유해야 한다는 역설처럼 비추어지기도 하는데, 메터소피의 방법론으로서 구체적으로 논의해 볼 수 있는 것이 있다면 무엇인지 짚어보고자 한다.

이 질문을 보충하면, 체계 혹은 제도의 문제를 어떻게 다루어야 하는가에 관한 것이다. 매터리얼리티로 표현된 실재론에 동의하더라도, 만약 실체들과 특정한 관찰 체계 내에서의 실체들을 구분할 수 없다고 한다면 인식론적 탐구를 위해 반드시 요구되는 것이 체계이다. 동시에 의미화의 전제로서 제도적 영역들을 함께 고려해야 할 것이다. 짚어자는 매터리얼리티로 상정된 존재론에서도 출될 수 있는 궁극적 함의는 실천의 제도 비판적 측면이라고 본다. 광범위하게 과학과 예술로 구분해서 접근해 보았을 때, 매터리얼리티는 두 제도에서 맹목적인 혹은 비활성적인 것으로 간주되는 사물들의 활력 혹은 행위 능력들을 탐구해야 한다는 요청으로 이해되며, 이 요청은 기존 제도에 대한 비판적 성찰로 연결될 수밖에 없고 정치적 함의를 갖게 된다. 매터리얼리티는 소외, 분리, 배제의 극복이라는 문제를 인간의 범주에서만 사유하는 것이 아니라 인간 이외의 행위자들까지 확장하는 관점을 요구하기 때문에 급진성을 획득한다.

이 급진성의 실천을 상상해 볼 때, 사물들에 다가가는 인간 행위자의 모습을 그려보는 것은 어렵지 않다. 공방 혹은 실험실에서 작업자가 사물들의 변화무쌍한 면모들에 개입하고 드러내 보일 수 있는 방법을 고심하는 모습이 그려진다. 그런데 문제는 작업장에서의 과정이 종료되고 이를 특정한 제도 안에 등록하려고 할 때 발생한다. 매터리얼리티는 정의 자체에서 과정상에서만 그 본래적 의미를 유지할 수 있고, 어떤 특정한 국소적 표현들에 특권을 부여할 수가 없다. 매터리얼리티는 물질적 속성들이 아니라 사건들(현상들)이고, 사건들을 인과관계로 환원하려는 태도로서는 접근될 수 없기 때문에 내러티브 또한 구성될 수가 없다. 만약 어떤 예술가가 매터리얼리티에 입각해서 작업을 한다 하더라도, 그 작업의 결과로서 특정한 사건들의 자취나 상태를 미술관에 전시한다면, 곧바로 매터리얼리티에서 떨어져 나와 심미적 대상으로 전락하고 만다. 메터소피가 표상될 수 없는 영역을 사유해야 한다는 역설을 내포하듯이, 매터리얼리티의 실천은 제도 비판적이고 급진적인 속성을 갖지만, 그 실천의 의미화가 어느 제도 속에서도 실질적으로 이루어질 수 없다는 역설을 갖는다.

애초에 매터링의 존재론과 인식론 그리고 실천은 인간 행위자의 관념과 제도의 행위 능력을 넘어서 있는 초과를 지시하기 때문에 어떤 비약을 상정하지 않고서는 넘을 수 없는 절벽에 부딪히는 것처럼 보인다. 그리고 오직 매터링에 관계하는 인간 행위자만이 그 초과를 감각할 수 있을 뿐이고, 상징화, 형식화될 수 없는 끝없는 수행 속에서만 실천의 의미가 유지된다고 본다. 이 초과를 암묵지(tacit knowledge)라고 한다면, 이를 효과적으로 번역해낼 수 있는 제도가 가능할 수 있는지의 문제가 메타소피의 방법론을 구상하는 문제와 동일한 차원에 놓인다고 보인다.

# 영상 시퀀스의 개방성

김 태 진 (국민대학교 미술학부)

## I. 서론

### II. 시퀀스의 개방성에 관한 주요 논점들

1. 화면 틀
2. 대화
3. 흐릿함
4. 언표 가능성

### III. 결론

---

## I. 서론

이 연구는 영상 시퀀스의 움직임에 이해하기 위한 노력에서 출발한다. 우선 시퀀스의 기초 요소가 되는 화면의 경계에 대한 고찰이 시퀀스의 개방성을 논하는 초석이 된다.<sup>1)</sup> 화면 잡기 행위라고 하는 실천적 의미를 띠는 화면 틀(frame)은 안과 밖을 갖는데, 의식을 끌어들이는 영역으로서의 틀 안쪽에 대한 생각은 실은 바깥쪽과의 공조 관계를 통해서만 성립할 수 있다. 화면 틀은 회화와 사진 이미지, 그리고 영화에 걸쳐 정지 화면과 동영상의 구분을 넘나들며 영역을 공유하는 대상이다. 물질적 대상을 지각하는 경험에서 비롯된 의식의 상태는 기억과 회상에 대한 논의를 불러일으킨다. 경험의 장(field)으로서의 시퀀스는 시간과 더불어 존재의 지속을 포함하는 보다 근원적 문제에 이르는 논의의 과정을 필요로 한다. 그러므로 여기서의 장 개념은 단지 화면 틀, 내지는 시작과 끝을 갖는 시퀀스의 유한한 물질적 조건 안에서만 논의될 수 있는 개념이 아니다. 시퀀스를 구성하는 기본 단위인 프레임을 부분과 집합의 관계 구도 안에 두어 파악하는데 그치지 않고 프레임의 단면이 그 움직이는 성격으로 인해 전체(Tout/ the total)를 향해 어떻게 역동적으로 연결되는지를 짚어보는 것이 중요하다.

대화의 장으로서의 시퀀스는 실제 삶의 응시(gaze)를 닮아 있다. 삶 속의 응시는 고정되어 있지 않고 항상 가변적으로 대상에 관계한다. 심리적 동기와 정서 작용에 근거해서 대상에 대하여 능동적이거나 수동적인 종합을 이루는 행위이다. 동적 단면으로서의 샷(shot)은 그런 의미에서 자아의 외재성에 근거한 존재들 간의 험거운 상관성을 만들어내는 양상을 보여준다.<sup>2)</sup> 대화는 시작에서부터 목적을 수립할 수 없으며 의미는 종결 불가능하게 남는다. 이러한 시퀀스의 장으로서의 속성은 흐릿함과 언표 가능성에 관한 고찰을 통해 더욱 풍부하고 세밀하게 다루어지게 된다.

심리적 장소로서의 시퀀스는 통합이 이루어지는 장소이다. 영화를 감상하는 이는 장면의 전환 가운데 결여를 경험하게 되며, 이 결여의 순간은 부재자의 존재를 떠올리게 되는 계기로 작동한다. 부성(父性)에 근거하여 부재자의 자리를 통합하는 ‘장면/상대편 장면 구조(shot/ reverse shot

---

1) 영상 시퀀스(moving image sequence)는 연구의 범위를 정확히 표명하기 위한 용어로 사용되었다. 연구 전반에 걸쳐서 시퀀스로 줄여 사용하게 된다.

2) 바흐친에 의하면 외재성은 타자와의 관계 안에서 자아를 상실하지 않기 위한 조건이 된다. “한 사람이 다른 사람과 마주할 때, 그의 경험은 ‘외재성(outsideness)’에 의해 조건 지어진다. 물리적인 의미에서조차, 사람은 언제나 자기 안에서 보지 못하는 어떤 것을 타자에게서 본다. 나는 당신 등 뒤의 세계를 볼 수 있다.” Morson, Gary Saul & Caryl Emerson, Mikhail Bakhtin: Creation of Prosaics; 『바흐친의 산문학』, 오문석 외 옮김, 서울: 책세상, 2006, 114쪽.

formation)’는 초기 라캉주의 영화 이론에서 그 의미 형성 과정의 허구성을 자각하는 동기가 되지만, 후기 연구에서는 오히려 통합에 의해 의미 형성이 필히 실패하고 말게 된다는 점에 더 주목하여 인터페이스(interface)의 출현을 예고하게 되는 것으로 귀결된다.<sup>3)</sup> 미하일 바흐친(Mikhail Bakhtin)의 대화주의에서 출발하여 존재의 외재성을 검토하고 타자와의 관계를 설정해 가는 가운데, 대화의 종결 불가능한 성격이 드러나게 되는 이유를 살펴본다.<sup>4)</sup> 관습과 규칙에 얽매이지 않아야 비로소 자유로운 형태로 드러나는 존재의 단독성(singularity)은 불가역적이고 실재적이다. 논의의 축은 시퀀스의 문제로 회귀하게 되는데 영상 언어의 보편적 성격을 영화 기호학에 근거해 논하는 부분은 시퀀스 속 이미지가 언표 가능성의 상태에 있음을 살펴보기 위한 방법이 되어 준다.<sup>5)</sup>

이중 분화의 과정을 통해 지성과 본능이 생겨나고, 그 두 영역 간의 상호 작용 안에서, 애초에는 본능에 속했던 직관이 지성을 포함하게 되면서 그 모든 한계를 넘어서는 것으로 변화해 가게 된다. 그 역학관계가 작동하는 과정에 정서(emotion 혹은 affection)의 역할이 작용하고 있음을 규명하는 것 또한 이 논의의 틀 안에서 가능한 일이다. 유용한 체계는 주어져 있지 않으며, 지식의 주저하는 능력에 의존해서 성급한 결론이 내려지는 것을 유보하는 것이 중요함을 강조하는 것으로 귀결된다. 페르디낭 드 소쉬르(Ferdinand de Saussure)의 일반 언어학은 언중에 의한 언어생활(langage), 화언(parole), 그리고 언어(langue) 세 가지의 기본 개념을 통해 언표 가능성의 개념을 뒷받침하고 있다.<sup>6)</sup> 소쉬르의 언어 연구 안에서 연구자가 특히 주목하는 것은 언어가 갖는 총체성, 즉 전체로서의 성격이다. 이 연구에서 검토해야 할 것은 이러한 전체로서의 언어가 한편으로는 체계를 형성하려 하며, 다른 한편으로는 변화하는 속성을 갖는다는 것을 시퀀스의 성격에 연관 짓는 일이다. 언어학의 전제들에 기초해 있는 영화 기호학의 경우, 영상 언어의 성격을 규명하는데 이러한 언어의 기본 속성, 즉 체계와 변화의 상호간 긴장 관계를 이해하는 것은 필수적이다.

## II. 시퀀스의 개방성에 관한 주요 논점들

시퀀스는 시간의 흐름 안에서 맥락을 형성하고 소통을 발생시키는 장의 형태로 사유될 수 있다. 시간의 선적 구조가 공간의 개념인 장과 어떻게 연계되어 있는지에 관하여 해명하는 것이 이 논의의 핵심적 과제이기도 한데, 앙리 베르그송(Henry Bergson)의 입장에 따르면 이미 시간과 공간은 서로를 분리해서 살펴볼 수 없는 것일뿐더러 여기서의 공간 개념은 어디까지나 실제적 공간 이라기보다 그에 대한 관심과 해석을 포함한 종합적 수용으로서의 감상이 강밀도(intensity)의 작용으로 인해 쉽 없이 발생하고 변모하는 상태의 추상적 영역이다.

장 이론에서의 정보 모델은 물질적 형태에 머물지 않고 수평적 구조에 기초한 행위의 문제로 관심을 이전한다. 형식주의 모더니즘 미학의 정보 모델은 송신자와 수신자 간 단선적 방향에 기초해 있다. 그러나 장 이론의 정보 모델에 따르면 예술작품은 감상자에게 그 가능성을 질문하거나 다의성을 배양하는 심리적 상호작용의 장을 제공한다. 로이 에스콧(Roy Ascott)은 예술을 예술가

3) Slavoj Žižek, *The Fright of Real Tears*, London: British Film Institute, 2001.

4) Gary Saul Morson & Caryl Emerson, *Mikhail Bakhtin: Creation of Prosaics*; 『바흐친의 산문학』, 오문석 외 옮김, 서울: 책세상, 2006.

5) Christian Metz, *Le Signifiant Imaginaire*; 『상상적 기표: 영화정신분석기호학』, 이수진 옮김, 서울: 문학과 지성사, 2009; *Essais Sur La Signification au Cinéma*; 『영화의 의미작용에 관한 에세이1』, 이수진 옮김, 서울: 문학과 지성사, 2011; *Essais Sur La Signification au Cinéma*; 『영화의 의미작용에 관한 에세이2』, 이수진 옮김, 서울: 문학과 지성사, 2011.

6) Ferdinand de Saussure, *Cours de Linguistique Générale*; 『일반언어학 강의』, 샤를 바이 외 엮음, 최승언 옮김, 서울: 민음사, 2006; Johannes Fehr, *Ferdinand de Saussure, Linguistik und Semiologie*; 『소쉬르, 언어학과 기호학 사이』, 최용호 옮김, 경기도 고양시: 인간사랑, 2002.



와 감상자의 두 행위가 교차하는 기반(matrix)으로 보았고 최종적인 의미를 책임지는 이도 감상자라고 보았다.<sup>7)</sup>

샷과 샷을 연결하는 그 짧은 순간 보는 이, 즉 주체의 마음에는 결여된 나머지가 생겨난다. 이 나머지는 또한 불쾌한 감정을 수반하는데, 바로 다음에 나오는 장면은 이 공간을 봉합(suture)해 준다. 봉합은 본디 외과수술 용어인데 자크 라캉(Jacque Lacan)의 거울단계 이론으로부터 심리적인 차원에서 발생하는 상처와 봉합이라는 기본 틀을 가져온 경우이다. 즉 상상계에서 상징계로 넘어오는 불편하고 고통스러운 과정에 이상적인 아버지와 같이 다음 장면(reverse shot)이 제시되어 장면과 장면 사이에 심리적 상처와도 같이 순간적으로 발생한 공백을 봉합해 준다는 기본 착상을 바탕으로 한다. 이 연구 전체를 관통하는 개방성의 문제를 뒷받침하는 것은 라캉주의 영화 이론 후기 연구에서 실재계에 대해 조망한 부분이다. 카메라와 같은 기술적 장치들은 부성(父性)에 기초한 영화의 말하는 기능, 즉 의미 형성이 이데올로기적으로 이루어지는 토대가 된다. 이상적인 아버지가 들어와 의미를 채워주고 있는 것인데, 허구성을 벗어날 수 없는 봉합의 의미 형성 과정을 비판했던 초기 연구에 반해, 후기의 연구들은 오히려 그 상처와 같은 결여가 부재자의 자리로 남아 심리적 상호작용이 일어나는 장소로 여겨질 수 있다는 점에 주목했다.

슬라보예 지젝(Slavoj Žižek)은 봉합의 실패를 적극적으로 드러냄으로써 그것이 실패하는 순간에 발생하는 인터페이스 효과에 주목하고 있다. 그는 초기 라캉주의 영화이론의 봉합을 ‘표준(standard) 봉합’이라고 칭하였는데, 인터페이스는 이 표준 봉합보다 더 급진적인 차원에서 작용하며, 인터페이스로서의 스크린 장은 부재자의 직접적인 대리자(a stand-in)로서 개입한다고 보았다.<sup>8)</sup> 봉합은 상처를 덧내고 봉합하는 계속된 모순적 과정이며 서사의 의미형성이 허구임을 깨닫는 가운데 대안적이고 자율적인 몰입으로 접어드는 감상자의 태도를 제안하는 개념인 것이다. 궁극적으로는 감상자 스스로 개입하는 장으로 영상 스크린의 존재 이유를 확장시키고 있다.

## 1. 화면 틀

봉합 이론에서 확인하였듯이 화면 틀은 관객이 그 경계를 확인하는 순간 몰입으로부터 벗어나게 하는 역할을 한다. 심리적 거리가 가까워지거나 멀어지는 계기로 작용하고 그 자체로 이데올로기의 장소가 될 수 있으며 결과적으로 그 모든 허구를 허물어버리기도 하는 공간이다. 베르그송의 논의를 이어받아 분석, 확장해가는 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)의 전체에 관한 논의는 시퀀스의 문제와 불가분의 관계에 있다. 그에 따르면, 화면 틀은 언어보다는 정보 체계에 더 가까우며, 그로 인해 화면 틀 안의 상황은 데이터의 포화상태나 희박한 상태의 두 가지 경향을 갖게 된다.

화면 틀은 화면잡기라고 하는 일종의 제한 행위에서부터 비롯된다. 그러므로 화면 안-바깥의 상호 관계를 동시에 형성할 수밖에 없는 행위에 기초하고 있는 셈이다. 이는 전체와의 관계, 즉 바깥 전체라는 집합적인 개념에 국한된 범위가 아닌, 안과 밖 모두를 포함하여 항상 변화하는 무한한 총체로서의 전체를 아우르는 관계들을 논의의 대상으로 삼는 일이다. 들뢰즈는 화면 틀의 수용체(réceptacle)로서의 성격을 강조한다. 때로 화면 틀은 평행선이나 대각선으로 이루어진 공간 구성이 되기도 하며, 그것을 접하는 이미지의 덩어리와 선들이 균형을 이루는 수용체를 구축한다. 이러한 평행선과 대각선의 공간 구성이나, 이미지와 덩어리, 그리고 선들의 균형을, 불변하는 요소(un invariant)로서의 운동으로 설정되어 있다고 보았다. 운동은 지속, 즉 전체(또는 어떤 전체)의 동적 단면인데 더욱 심오한 그 무엇으로서의 지속, 혹은 전체 안에서의 변화를 표현한다. 지속은 계속 변화하며 변화하기를 멈추지 않는다.<sup>9)</sup>

7) Roy Ascott Telematic Embrace 178쪽.

8) Slavoj Žižek, 앞의 책, 52쪽.

9) 위의 책, 21-31쪽.

전체는 현실적인 무엇인가를 지시하는 것이 아니다. 베르그송은 전체는 주어지지 않는 것이라는 점을 끊임없이 환기시킨다. 이는 전체가 의미를 결여하고 있기 때문이 아니라, 그 관념이 잠재성을 가리키고 있기 때문이다. 또한 현실적인 ‘부분’들은 총체화될 수 없기 때문이기도 하다.<sup>10)</sup> 시퀀스는 하나의 영화 작품이 만들어내는 전체의 변화를 추동한다. 단지 하나의 형식적 틀을 적용해서 전체는 부분과 그것의 집합으로 이루어져 있다는 식의 단선적 사고를 적용하는 것으로 전체의 작동 원리를 충분히 이해할 수는 없다는 점을 분명히 할 필요가 있다. 영화 한 편은 각각의 시퀀스들의 집합이긴 하지만 그 폐쇄 집합의 상태에 머무는 것이 아니라 스스로 창조하는 전체로 나아간다.<sup>11)</sup>

전체에 대해 많은 이들이 어차피 주어지지 않고 주어질 수도 없는 것이기에 그것은 무의미한 개념일 뿐이라고 생각했던 데 반해, 베르그송은 그것이 주어지지 않고 주어질 수도 없는 것은 전체가 개방성을 가지며 끊임없이 변화하고 새로운 것을 솟아나게 하는, 즉 지속하는 것이기 때문이라고 보았다. 그는 또한 지속은 의식과 동일한 것이라고 보기도 했는데, 의식은 전체를 향해 열리면서, 그와 동시에 전체의 열림과 일치함으로써만 존재한다는 것을 증명하도록 유도했다. 전체는 관계(relation)로 정의된다. 관계는 사물들의 속성이 아니며 오히려 관계항들의 바깥에 있다. 또한 개방성과 밀접하게 연관되어 있으며 영적, 정신적 실존을 나타내기도 한다. 전체를 대상들의 닫힌 집합과 혼동하지 않아야 하는데, 그러한 조건 하에서 관계들은 대상들에 속하지 않고 전체에 속해 있다. 이를 곧 시퀀스를 구성하는 각각의 샷(뿔랑)이 서로 연결되는 관계들에 적용해서 사고해 볼 수 있을 것이다. 장면(샷, 뿔랑)들의 관계는 장면들의 자체적 속성이 아닌, 그것들 바깥에서 개방되어 있다. 장면들은 닫혀 있는 집합이 아니고 그 관계들 또한 장면들에 속해 있는 것이 아닌 전체에 속해 있는 것이다.<sup>12)</sup>

## 2. 대화

대화는 삶 전체를 아우르는 광범위한 적용 범위를 갖는다. 모든 사회적이고 심리적인 것들은 본성적으로 과정적인데, 이들의 본질은 종결 불가능한 행위라는 데 있다. 그 중 가장 기본적이고 중요한 행위는 대화이다. 대화에 참여하는 존재가 다른 방식으로 구성 요소들의 존재양태를 바꾸거나 할 수 없으며 그 대화는 결코 진정으로 끝나는 법이 없다. 그러므로 대화는 합의 이후의 행위가 아니라 그 자체가 출발점이 된다. 고정된 개체로서의 사물에 대한 인식을 주된 사유 범위로 설정했던 이전의 관념론에 비해 그의 대화 이론은 유동적이고 변화무쌍하다.<sup>13)</sup>

바흐친이 논의하고자 하는 대화의 상호 작용성은 일반적 의미의 언어적 상호 작용을 뛰어넘는 것이다. 대화를 상상할 때 흔히 두 단자들이 상호작용하는 것을 떠올리게 되는데, 이는 그가 이론주의라 칭하는 서구 역사의 지배적 사고 유형의 귀결일 뿐이라고 지적한다. 규칙이나 구조의 견지에서만 이해할 수 있는 사건, 즉 특수한 개개인에서 일반자로 환원된 상태에서 내밀한 윤리적 관계들이 사라져버린 이차적 사건성에 머무는 사고를 말한다. 여기에서 개개인은 고유한 존재들이지 구조 안에 갇혀버린 단자들로 환원될 수 있는 것이 아니다. 끊임없이 발생하고 있는 의사소통의

10) Gilles Deleuze, *Le Bergsonisme*; 『베르그송주의』, 김재인 옮김, 서울: 문학과지성, 1996, 130쪽.

11) “전체는 대상에 따라 끊임없이 나누어지며, 또 끊임없이 대상들을 하나의 전체로 재결합한다. ‘전체’는 하나의 대상에서 다른 대상으로 변화하는 것이다.” Gilles Deleuze, *Cinéma II: L’image-Movement*; 『시네마II, 운동-이미지』, 68쪽.

12) Gilles Deleuze, *Cinéma I: L’image-Movement*; 『시네마I, 운동-이미지』, 유진상 옮김, 서울: 시각과 언어, 2002, 24-25쪽.

13) “바흐친(Mikhail Bakhtin)은 전체 삶을, 일상생활의 매 순간마다 발생하며 진행되는 종결 불가능한 대화라고 상상했다.” Gary Saul Morson & Caryl Emerson, *Mikhail Bakhtin: Creation of Prosaics*; 『바흐친의 산문학』, 오문석 외 옮김, 서울: 책세상, 2006, 124쪽.

진행과정에서 존재를 분리해 낼 수 없으며 마치 다른 방식으로 존재할 수 있었을 여러 선택지 가운데 하나의 형태인 양 구성요소로 개개인을 바라보는 것은 잘못된 것이다.

개인이나 사회 같은 대화의 장 안에 놓이는 존재는 단자보다 느슨하며 흐트러져 있고 더욱 열려있다고 바흐친은 설명한다. 모든 상호 작용의 가장 흥미롭고 종결 불가능한 측면은 참여자들의 상대적인 무질서에서 비롯된다는 설명이다. 단자는 분명한 경계를 지닌 완전체가 아니므로 어떤 개인이나 사회적 존재도 자기 경계 내에 갇혀 있지 않은 것이다. 자아는 비자족적이며 초영토적이고 부분적으로는 자기의 바깥에 자리하고 있다. 바흐친은 언어가 대상과 유일무이한 방식으로 관계하지 않으므로 구체적인 언표는 수차례의 논쟁과정을 거치면서 가치가 부여되며 이러한 과정에서 흐릿한 안개에 휩싸이거나 이미 발화된 이질적인 말의 조명 아래에서 그 대상을 드러내기도 한다고 보았다. 단자에 국한된 사고를 자아와 타자의 구도 안에서도 발견할 수 있는데, 바로 그 관계성이 경협되는 데 있어서 가장 기본이 되는 외재성을 인정한다면 이러한 자아와 타자를 단자로 간주하는 사고의 한계를 넘어설 수 있다. 모든 사람들의 모든 행위는 시공간 속에서 각각의 단독성(singularity)을 가지는데 윤리나 행위를 이론가의 시선으로만 바라보았을 때, 규범과 규칙들로 일반화하여 고찰하는 가운데 이 단독성을 놓쳐버리고 만다. 단독성을 놓쳐버린 조건 안에서는 외재성을 가역적인 것으로 착각할 수 있겠지만, 실제적 행위와 존재의 상태는 실은 불가역적이다. 외재성 속에서 자아가 타자의 고통을 바라보게 되는 경우를 예로 들어보자. 그 고통은 동질화 과정인 공감 내지는 감정 이입과 같은 대응을 통해 최대한 윤리적인 입장을 형성하게 한다고 믿을 수도 있겠으나 결과적으로 타자와의 무분별한 뒤섞임은 자아의 폐쇄적 원환(圓環)을 벗어날 수 있는 길을 원천적으로 봉쇄해버리는 것이 될 것이다. 그래서 타자를 차라리 외부에 그대로 내버려두는 편이, 그렇게 될 수밖에 없다고 하는 편이 더 사실에 가깝겠지만, 더 본질적인 관계 맺기의 출발점이 되기에 온당할 것이다. 이를 바흐친은 다른 사람에게 들어가 살기(live entering) 또는 다른 사람으로 살기(living into)로 명명했는데 감정이입의 한계를 넘어 삶의 폐쇄적 테두리에 갇히지 않을 수 있는 효과적 방법이라 여겼다. 그러기 위해서는 자신의 잉여를 포기함과 동시에 이용하는 이중적인 태도가 필요하다.<sup>14)</sup>

앞서 바흐친이 말하는 다른 사람에게 들어가 살기와 다른 사람으로 살기는 들뢰즈가 논의한 ‘되기’와 비교될 수 있는데, 존재가 아니라 생성을 사유하려는 관점에서 비롯된 이 개념은 초월성보다는 내재성을, 고체적인 안정성을 대신하여 액체적인 유동성을 주목하고 있다. 이는 존재가 아니라 존재 사이에서 벌어지는 것이나, 하나에서 다른 하나의 존재로 되어가는 변화에 대한 관심에 다름 아니다. 이러한 관점을 따르자면 변화는 내재적인 것이고 삶은 끊임없이 탈영토화되고 변이하고 있다.<sup>15)</sup>

들뢰즈는 무엇‘임(sein)’을 무엇이 ‘됨(devenir)’과 구분한다. 되기는 자기-동일적인 상태에서 탈피하여 다른 어떤 것이 되는 것이고, 확고한 근거(Grund)를 찾는 게 아니라 있다고 믿어왔던 근거로부터 탈영토화되는 것이다. 근거는 뿌리에 비유되며, 이를 벗어난 상태는 리좀(Rhizome)에 비유된다. 뿌리의 정착이 아니라 리좀의 유목에 대하여 사고하고, 원자들의 수직적 강하의 평행적이고 안정적인 상태를 벗어나 변화와 충돌을 야기하는 자율적 운동인 편위(declination, clinamen)를 재발견한다. 즉 원자들의 직선적 강하운동을 근본적이고 주된 운동으로 간주한다면 세상의 모든 변화는 부차적인 편위 운동에 의해서, 전적으로 우연적 변수에 의해서 촉발되고 있다는 것일 텐데, 이러한 수동적 입장으로는 모든 부단한 변화의 필연성을 설명할 길이 없어진다. 돌발적이고 우연적이며 그저 부차적인 운동이라고만 볼 수는 없는 이 편위 운동을, 규정할 수 없을 뿐이지 보다 근원적인 원리로서 작동하고 있는 것으로 파악한다는 설명이다. 그렇다면, 되기로 인한 변화는 쉽없이 진행되는 것이고, 보다 근원적인 차원에서 사물의 본성으로 이해해야 할 현상이다.

14) 위의 책, 111-115쪽.

15) 이진경 『노마디즘2』 33쪽.

서사는 닫힌 시퀀스, 시간적 시퀀스, 담화, 이야기된 것을 비현실적으로 만드는 즉각적인 결과를 낳는 실재처럼 지각된다. 이야기되는 순간 그것은 이야기로 인식되기 시작하고, 이미 비현실화 과정을 거친 이후이다. 서사의 양상이 닫힌 사건들의 닫힌 시퀀스이든, 마무리되지 않은 사건들의 닫힌 시퀀스이든, 서사가 닫혀있고 종결되었다는 것에는 변함이 없다. 크리스티앙 메츠(Christian Metz)에 따르면, 서사는 사건들의 시간적인 시퀀스를 비현실화시키는 닫힌 담화이다. 그러므로 서사를 작업의 요소로 끌어들이는데 있어서 대화주의의 형태 안에서 그것을 종결되지 않으며 무한히 다른 모습으로 전개될 잠재성으로 두는 것이 중요하다.<sup>16)</sup>

### 3. 흐릿함

들뢰즈는 양방향 화면, 즉 장면/상대편 장면을 한 화면에 겹친 화면이 갖는 상호보완성이, 보는 이와 보이는 이의 관계를 끊임없이 순환시킨다고 보았다. 그러한 상대적이고 특정할 수 없는 화면의 상태를 화면(이미지)들의 겹쳐진 상태에서 비롯된 것으로 보고 있다. 그가 거론한 모호하고 가벼우며 지각되지 않을 수도 있는 지위를 영화 속 이미지에 부여한다는 것은 끊임없이 전이되는 상태에 머물러야만 가능한 것이다. 들뢰즈는 장 미트리(Jean Mitry)의 견해를 소개하며 영화 속 흐릿함의 사례를 구체적으로 분석했다. 마르셀 레르비에(Marcel L'Herbier)의 〈엘도라도 El Dorado〉 속의 한 장면은 가수이자 무희인 등장인물이 몸이 아픈 그녀의 아들을 걱정하며 무대 뒤에서 관객석을 바라보고 있는 모습을 보여준다. 감독은 그녀 모습을 흐릿한 필터(Gauzy filter)를 사용해 표현함으로써 그녀가 공연에 집중하지 못하고 심란한 상태에 있음을 표현하고 있다. 바라보는 시선의 흐릿함이 오히려 시선의 주체에게 적용되었다. 이러한 전이의 상태를 회화에서도 발견할 수 있다. 앨런 캐프로(Allan Kaprow)는 잭슨 폴록(Jackson Pollock)의 캔버스를 대상으로 사유를 전개함에 있어서, 그것을 열려있는 형태를 띠는 더욱 더 긴 소용돌이로 봤다.

그는 형식주의가 어떻게 몸짓(gesture)에서 비롯되는 많은 격정적 순간들을 급격히 침착한 상태(cool off)로 변모시키는지를 언급한다. 바흐친이 경멸해 마지않았던 순수성이라는 개념을 벗어나(비순수성 안에서) 폴록을 종합적으로 고찰한다면, 그 행동의 구체들을, 열띤 가운데 재빨리 찌르듯이 물감을 던지거나, 흘뿌리기도 하고, 결정을 뒤집거나 물 흐르듯이 따라가기도 하는 등의 세 부적 변화들에 대해 상상해 볼 수 있다. 그러나 차분해져버린 안정의 상태는 균형과 승고를 남기며 그 과정에 있었던 모든 것을 중성화한다. 광란은 심리학적 용어 안에서 단순히 정신으로 정의되는데, 시각적으로 이는 거의 균일한 높은 효율성으로 캔버스 위의 모든 부분에 걸쳐 악영향을 미치는 효과이다. 형식주의와 비형식주의 간의 충돌은 이러한 논의를 잘못된 곳으로 이끌기 쉽다.<sup>17)</sup>

앞서 대화에 대한 논의에서 확인하였듯이, 구체적인 담론(언표)이 발견하는 대상은 여러 차례에 걸쳐 속성이 부여되거나 논쟁에 부쳐지고 가치가 부과된다. 이러한 과정 가운데 그 대상은 흐릿한 안개에 휩싸이게 되든가, 그 반대로 이미 발화되었던 이질적인 말의 조명을 받으면서 드러나게도 된다. 그 대상은 사고와 관점을 공유하거나, 이질적인 가치 판단과 그에 대한 강조 등이 스며들어 복잡하게 뒤얽힌 상태에 놓이게 된다.

이를 시퀀스의 상황에 적용하면, 메츠의 관점을 빌려와 영화 기호의 언표 상황에 해당한다고 말할 수 있겠다. 여기서의 언표 상황이란 이미지의 언표 가능성을 바탕으로 하는데, 이는 이미지를 언어의 속성에 유사한 것으로 보려는 노력의 결과인 것이다. 단순히 이미지에 머무는 것이 아닌

16) Christian Metz, Essais Sur La Signification au Cinéma; 『영화의 의미작용에 관한 에세이1』, 이수진 옮김, 서울: 문학과 지성사, 2011, 34-42쪽.

17) Allan Kaprow, The Blurring of Art and Life, Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press, 1993, 158-159쪽.

동적인 이미지, 즉 움직이는 단면인 샷의 연결을 통해 시퀀스가 운동-이미지로 확대되어 가는 관계를 고찰함에 있어 층위를 달리하는 문제들 간에 몇 가지의 관계성들을 해명하면서 접근해야 할 필요가 있다.

#### 4. 언표 가능성

줄리아 크리스테바(Julia Kristeva)는 바흐친의 대화주의를 논하며, 이야기의 구조를 지탱하는 관계가 가능한 것은 언어활동 속에 이미 대화가 내재해 있기 때문인 것으로 보았다. 랑가주(language), 즉 언어생활은 인간의 생득적인 상징화 능력과 그 모든 활동 영역을 지칭하는 광의의 단어이고, 영화 기호학의 맥락에서는 영화를 인간의 음성언어 시스템과 구분하기 위한 개념으로 사용하고 있다. 페르디낭 드 소쉬르(Ferdinand de Saussure)의 일반 언어학 연구에서 랑그(la langue)가 갖는 지위와는 변별되는 용어로 ‘영상 언어’ 같은 일반적 표현에 더 가까울 것이다.<sup>18)</sup> 소쉬르의 언어학에서 시퀀스의 문제를 풀어갈 단초를 발견하게 되는 이유는, 그가 일반 언어학을 통해 소위 ‘일반’의 언어를 확립하고자 한 때문이다. 그에게 있어서 언어는 변화하는 것임과 동시에 복수성을 갖는 것으로 그는 이 세분화된 변화의 국면을 어떻게 일반적 ‘언어’라는 개념으로 포함할 수 있을지를 고민했다.<sup>19)</sup>

‘하나의 언어(une langue)’, 내지는 ‘다수의 언어(des langues)’에 대한 관심을 ‘언어일반(la langue)’로 이행시키는 데에 그의 연구가 갖는 특이점이 있다. 즉 복수의 언어가 갖는 역동적이고 필연적으로 변화하는 극세한 국면들과 그와 반대인 세워진 체계로서의 언어 일반을 긴장 관계에 놓고 연구를 진행한 것이다. 영상의 언표 가능성을 타진하면서 가장 우선적으로 고려해야 할 것은 그것이 언어일반과 같은 총체성과 일반성을 가진 영역일 수 있는지에 대한 가능성이다. 시퀀스에 있어서의 전체라는 개념이 갖는 범위와 형태는 언어 연구에서 소쉬르가 도달하고자 했던, 변화하는 가운데에서도 하나의 총체성을 가진 체계로서 바라볼 수밖에 없는 언어의 전체로서의 성격을 닮아 있기 때문이다. 언어를 전체로서 고찰하는 것과 마찬가지로, 시퀀스를 미적으로 인지하는 과정에도 전체의 지위를 부여할 수 있는지, 즉 시퀀스를 전체로 전체하고 논의할 수 있는지를 고찰해야 할 필요성이 있다.

시간 속에서 언어는 끊임없이 움직이고, ‘지리적 조건’ 속에서 움직임의 기원을 함축하고 있다.<sup>20)</sup> ‘영상 언어’라는 표현에서 감지할 수 있듯이 이미지를 토대로 한 시퀀스는 ‘랑가주(언어생활)’의 차원에서 다루어져야 할 대상이다.<sup>21)</sup> 메츠는 영화 기호학 연구에서 텍스트 시스템이 존재한다고 전제하였다. 그러나 언어학으로부터 빌려온 이 시스템이 각각의 영화(시퀀스)에 존재한다고 보지는 않았다. 언어학에서 영화 기호학으로 연결되는 지점에서 해석과 시스템 구조, 의미 형성은 느슨하고 불완전하며 다음 단계의 가능성에 항상 열려 있는 상태로 있다.

언어는 특히 그것이 시적(미적) 언어일 때, 수직적(계층적) 구분을 뛰어 넘으며 끊임없이 이중적인 상태로 확대되어간다. 메츠와 들뢰즈는 공히 운동-이미지(메츠는 랑가주라고 일컫고 있다), 즉 ‘동적인 단면’으로부터 비롯되어 전체를 표현하는 이것이 랑그, 하나의 언어라 할 수 없다는 데에

18) Christian Metz, Essais Sur La Signification au Cinéma ; 『영화의 의미작용에 관한 에세이1』, 이수진 옮김, 서울: 문학과 지성사, 2011, 40쪽.

19) Johannes Fehr, Ferdinand de Saussure, Linguistik und Semiologie; 『소쉬르, 언어학과 기호학 사이』, 최용호 옮김, 경기도 고양시: 인간사랑, 2002, 78쪽.

20) 지리적 조건은 말 그대로의 공간적인 지리적 경계를 떠나 언어가 분화, 변형해 가는 순환 속에서 방언의 발생과 소멸의 과정이 만들어내는 그들 간의 관계 지도에 가까운 것으로 이해할 수 있다.

21) 랑가주(language, 언어생활)는 언중(言衆)에 의한 언어를 실제 사용하는 생활을 포함하는 개념이다. 언어는 누가 그것을 어떻게 사용하는가에 따라 지속적으로 변화하고 있다. 개개인의 언중이 비체계적이고 즉흥적으로 수행하는 화언(parole)이 만들어 내는 작고 점진적인 변화들을 뺀 나머지가 체계로서의 랑그(la langue)이다.

동의하고 있다. 하지만 그럼에도 불구하고 하나의 체계를 언급하며 언표 가능한 것으로 보고 있다. 시퀀스의 기본 단위는 샷이고, 들뢰즈는 이것을 운동-이미지로 간주하였다. 즉 운동-이미지로서의 샷은 프레임(화면 틀) 내의 대상을 갖는데, 바꿔 말하면 현실의 대상들은 이제 이미지의 단위로 간주된다는 것이다. 운동-이미지는 대상들을 통해 ‘말하는’ 현실이 뒤과 동시에 변화하는 전체를 표현하면서, 대상들 사이에서 발생한다.

전혀 언어적이지 않은 순수 질료로서의 상태에 있는 운동-이미지, 즉 감각적 기호는 언표 가능한 것으로 남아 있다. 언어가 이 질료를 필연적으로 탈취하게 되는 순간, 이미지와 기호들은 언표의 지배를 받게 되어 통합체와 계열체로 환원되게 된다. 랑그는 관여적이며, 그로 인해 변모하게 되는 비언어적 질료에 대한 반응 속에서만 존재한다는 것을 의미한다. 그러므로 비언어적 질료인 시퀀스와 관련하여 그에 반응하는 어떤 랑그가 출현할 가능성은 상존한다. 만약 감상자의 눈에 어떤 시퀀스가 언어에 의해 탈취된 상태, 즉 분명한 랑그로 비쳐진다면, 그것은 가짜의 이미지를 본 것이고 그로부터 벗어나는 것, 다시 말해 언표 가능한 상태에 남아 있는 것에 만족해야 한다는 의미이기도 하다. 그러나 그럼에도 불구하고, 들뢰즈는 이 모든 논의의 끝에 시퀀스의 랑그로서의 지위를 염두에 두고 있는 듯하다. 즉 성급하게 주어진 랑그의 지위가 아닌 부정과 탈피를 모두 거친 후에도 불구하고 마지막에 부여되는 총체적 정체성 같은 것이다.<sup>22)</sup>

들뢰즈에 따르면 뇌의 내부에는 간격이 존재하는데 그것이 무엇들 간의 간격인지는 분명히 밝히고 있지 않다.<sup>23)</sup> 그러나 그 간격이 지성을 가능케 하며, 그 간격 덕분에 신체는 정신의 생명 전부를 모방할 수 있다. “계다가 그 간격 덕분에 순수 과거에 자리 잡게 하는 뛰어오름을 수행할 수 있었다”고 한다.<sup>24)</sup> 여기서 그치지 않고 들뢰즈는 간격의 문제를 뇌들 사이의, 지성 자체와 사회 사이의 또 다른 간격이 있다는 것으로 확장하고 있다. 여기서의 또 다른 간격이란, 지성에 있어서의 일종의 망설임, 주저함 같은 것으로, 지성 안에 있는 사물들의 망설임(주저함)을 모방하는 것이며, 도약을 통해 인간으로 하여금 닫힌 사회들의 원(圓)을 부술 수 있게 해준다. 사물들의 우월한 망설임, 주저함이란 순수한 상태의 자연적 잠재성일 것으로 판단되며, 지성은 이를 모방하여 사회적 요구에 대항하여 망설이고 주저하는 것이겠다. 지성은 에고이즘의 이름으로 그것을 수행하는데, 이 에고이즘의 영역 안에서의 지성과 사회적 요구 사이의 간격에 삼입되어 있는 것은 무엇인지를 검토해야 한다.

베르그송은 지성의 에고이즘과 사회의 압력 사이에 삼입되어 있는 것은 직관이 아닌 정서라고 보았다. 물론 사회적 압력에 의해서 정서가 발생하기도 한다는 것에 대해 부정할 것은 아니지만, 정서만이 지성과 본능의 등가물(직관)로부터 본성상의 차이를 가지며, 진정으로 창조적일 수 있다는 입장을 견지한다. 단지 꾸며내기 기능에 의해 제공된 정서가 표상에 의존하여 그것과의 복합물의 상태에 머물지 않고 이를 벗어나도록 하는 데에 진정한 의미의 정서가 요구된다. 에고이즘도 정서를 제공하고, 사회적 압력도 정서를 제공하지만 여전히 표상에 의존하여 있는 것일 뿐이고, 이를 벗어나게 된다면 정서는 모든 표상에 앞서서 스스로 새로운 관념을 산출할 수 있게 된다.<sup>25)</sup>

비언어적 질료에 관여하는 랑그의 속성을 떠올려보면, 회상-이미지로 대변되는 기억은 지속과 전체를 작동하게 하는 것이기도 하지만 랑그의 관여 하에 놓이기도 한다. 참된 직관은 정서의 작용(감화작용)에 의해 가능해지며 지성적인 개인적 에고이즘이나 사회적 압력으로 인해, 구속력을

22) 위의 책, 67-69쪽.

23) 단세포 생물에서 출발한 생명 종의 분화(진화) 과정을 출발점 삼아 추정해 본다면, 지적 활동의 고도화는 감각을 통해 정보를 축적하고, 인지하며, 개념들과 이미지들 사이의 거리를 가늠하고 분류하게 된다. 언어학에서의 지리적 조건은 언어들 사이의 유사성과 차이의 정도를 가늠하는 척도이지만 실재하는 지리적, 공간적 거리와 일치하는 것은 아니다. 오히려 언어들 사이의 멀고 가까움을 지형적 구조에 빚대어 머릿속에 구축하는 일에 가깝다. 이러한 예들을 떠올리며 뇌의 간격이라는 개념을 상상해 볼 수 있을 것이다.

24) Gilles Deleuze, *Le Bergsonisme*; 『베르그송주의』, 김재인 옮김, 서울: 문학과지성, 1996, 154쪽.

25) “그것(정서)은 적절히 말하자면 대상을 갖지 않으며, 잡다한 대상들, 동물들, 식물들 및 자연 전체에 산재해 있는 본질만을 갖는다.” 위의 책, 156쪽.

발휘하는 랑그가 아닌 우주적 기억을 형성하는 근원적 언어로서 시퀀스가 기능할 수 있는 길을 열어간다.

### III. 결론

이 연구에 있어서 영상 시퀀스에 관한 두 가지의 접근 경로는 언어와 심리의 작동 원리였다. 일반 언어학에서 논의한 ‘언어(랑그)’처럼 시퀀스도 총체성을 가진 하나의 체계임과 동시에 언어활동이 갖는 상징으로서의 지위를 가질 수 있는지를 우선 검토해야 했다. 통합 이론의 심리 작용에 근거해, 시퀀스가 갖는 인터페이스로서의 지위를 중심에 두어 논의를 이끌어 갔다. 일반 언어학에서 참조한 언어(랑그)의 총체성은 안정적 체계와 변화를 모두 수용한다는 점에서 시퀀스의 개방성을 이해하려는 논의의 단초를 제시한다. 시퀀스 또한 언어처럼 일반성을 지향하는 안정적 체계와, 그와는 반대로 수시로 변화하며 미묘한 관계의 양상을 끊임없이 만들어 가는, 두 가지의 상반된 성질을 동시에 갖는 모순적인 대상이다. 언어는 비언어적 순수 질료인 시퀀스에 관여하려는 속성을 가지며 그에 반응하는 것으로서만 잠시 나타날 뿐이다.

시퀀스는 안과 밖, 그리고 자아와 타자의 경계를 근원적 차원에서 질문하는 화면 틀에 대한 검토를 통해 구체화한다. 이러한 틀, 즉 안과 밖을 나누는 경계에 대한 사고는 바흐친의 경계에 대한 논의로 이어진다. 존재의 외재성에 대한 그의 고찰은 관계항 밖으로부터 비로소 관계를 사유할 수 있다는 것을 깨닫게 할뿐더러, 경계는 영역과 영역을 나누기 위한 것이기 보다 그 자체로 중요성을 띠며, 그 위에 머물러 사고해야 할 곳임을 강조한다. 존재의 단독성은 그러므로 단자의 폐쇄성을 가리키는 성질이 아니라 열린 관계 안에서 비로소 사유할 수 있는 불가역적인 고유함이다. 그가 말한 언표의 가능성은 항상 변화하는 것이어서 대상을 흐릿하게 하거나 다시금 그림자로서 드러나게 하기도 한다.

소쉬르는 언어 체계가 모든 다른 외부 조건들로부터 자유로운 독립된 체계를 가지려는 속성과 더불어, 외부적, 사회적 변화의 동인을 스스로 가지고 있기도 하는, 끝없는 모순된 순환 속에 존재하게 된다고 보았다. 바흐친의 대화에 대한 관심, 그리고 시선의 잉여를 대하는 이중적 태도에 대한 설명은 언어의 모순적 속성과 함께, 시퀀스의 개방성이 갖는 모순적 원리를 이해하는 실마리를 제공해 준다. 뇌 간격은 지성과 사회의 관계를 설명하면서 정서와 직관의 작동 기제를 보여주었다. 이로 인해 미적 인지의 대상인 시퀀스가 개방성을 띠는 이유가 보다 확연해졌다.

시퀀스는 언어에 관여하는 속성을 가지므로, 의미의 출현을 기대하는 마음 안에 작용해 성급한 의미를 조작해 내기도 한다. 이 연구를 통하여 시퀀스의 비자족성을 이해할 수 있었고, 그것이 다음 도래할 잠재적인 상태를 기다리는 과정에서 진정한 실재로 수용된다는 것을 알게 되었다.

# 화면에 다가온 변화, 영상은 무어라 답 하는가

이 준 희 (성균관대학교)

우리가 화면을 더 이상 단순한 수용체로만 볼 수 없는 까닭은 화면 자체에 대한 변화가 그것에 담기는 내용에도 영향을 미치고 있는 현상을 경험하고 있기 때문이다. 우리는 시각적으로 인지할 수 있는 유일한 이미지를 볼 수 있는 영화관의 스크린에서 경험한다. 화자는 두 시간 분량의 영상을 가지고 관객에게 자기가 하고 싶은 말을 할 수 있다. 텔레비전의 틀은 물리적인 스크린의 크기도 상대적으로 작고 또 일상의 조명에서 보기 때문에 주변의 환경과도 섞여 집중하기가 영화에 비해 용이하지 않다. 또 영상이 마음에 들지 않는 경우 다른 채널을 선택할 가능성도 있다. 즉 우리는 여러 영상 시퀀스가 동시에 존재하는 장에서 하나를 골라 대화하기를 선택한다. 자연스럽게 화자에게 주어지는 시간도 상대적으로 짧아 관객의 주의를 집중시키기 위한 편집을 필요로 한다. 또 모바일 화면은 들고 다닐 수 있도록 작지만 인터넷 등과 연계되어 선택할 수 있는 영상 시퀀스의 수는 무한대에 가까울 만큼 많다. 작은 스크린은 주변 환경의 영향을 받을 수밖에 없으며 심지어는 위치에 기반한 영상을 볼 수도 있다. 물론 화자가 할 수 있는 이야기의 길이나 관객의 주의집중 시간도 현저하게 짧아진다. 이러한 변화들과 차이는 '전체'라는 개념을 이해하는 데 어떤 새로운 시각을 주는가?

기술의 발전에 따라 영상은 점점 더 생생해지고 화면은 점점 커지면서 관객의 시야를 점점 더 많이 차지하고 3D 또는 IMAX 영상 또는 가상현실처럼 완전한 몰입에 가까운 영상의 등장은 스크린과 현실의 경계를 모호하게 할 수 있을 만큼 '틀'의 개념을 털어내고 있는 양상을 보인다. 또 인터랙션이라는 범위까지 더해 관객이 영상에 변화를 가져올 수 있는 상황까지 포함시키면 '다른 사람에게 들어가 살기(live entering) 또는 다른 사람으로 살기(living into)'가 더 이상 개념적인 이야기가 아닌 경험해 볼 수 있는 현실이 되어가고 있고 게임 등의 일부 콘텐츠에서는 실제로 다른 캐릭터의 삶을 살아볼 수 있다. 그리고 이는 충분히 '초월성보다는 내재성을, 고체적인 안정성을 대신하여 액체적인 유동성'에 부합된다고 보는데 어떠한가?

우리는 이제 하나의 화면에서 하나 이상의 영상 시퀀스를 보는 것이 새롭지 않다. 컴퓨터 스크린에서는 윈도우라는 메타포를 통해 여러 줄기(thread)의 화면을 송출할 수 있으며 이들은 각각 다른 시퀀스의 영상을 각각의 창에 보여줄 수 있다. 우리는 컴퓨터에 영상, 파일, 서비스, 데이터 등을 복수로 동시에 사용할 수 있음을 알고 있다. 이들은 시작도 종료도 각각 다를 수 있으며 복제도 다중화도 가능하다. 이런 특성을 가지고도 각각의 영상 시퀀스는 각각의 언어로 사용자들과 대화한다. 대화의 형태 역시 연속적일 수도 비연속적일 수도 있다. 시간 속에서 영상의 언어가 끊임없이 움직인다면 우리는 다중의 언어와 서로 다른 시간의 흐름이 한 화면에서 뒤엉켜 있는 현상을 발견할 수 있다. 하지만 이렇게 섞여 있는 요소들도 사람들에게는 하나의 이미지로 각인되기도 하고 그들이 어떻게 주의를 집중하는가에 따라 각각의 생명을 가진 시퀀스로 존재하기도 한다. 과연 이러한 상황의 변화 속에서도 발제에서 제시된 것과 같은 영상 시퀀스가 가지는 모든 문법이 그대로 존재하며 개방성의 특징도 유지될 것인가?