

관계적 스크린과 관객성 연구

- 비디오 프로젝션에서 프로젝션 기반 뉴 미디어 아트의 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.”¹⁾

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.”²⁾

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.³⁾: “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.”⁴⁾

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.⁵⁾

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 블랙 박스의 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 익스포터(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.”⁶⁾

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.⁷⁾

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."⁸⁾

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"⁹⁾

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.¹⁰⁾

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 시각의 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.¹¹⁾

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.¹²⁾

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 미디어아트에서의 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.”¹³⁾

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.¹⁴⁾

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.”¹⁵⁾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.¹⁶⁾

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.”¹⁷⁾ 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.¹⁸⁾ 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.¹⁹⁾ 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?”