

제프리 쇼의 디지털 미디어 예술과 경험의 가치

Digital-Media Art and The value of experience of Jeffrey Shaw

신혜경¹

Hye-Kyung Shin¹

요 약

이 논문은 제프리 쇼(Jeffrey Shaw, 1944~)의 기술 수용에 따른 작업방식의 존재론적 특성과 그것의 경험적 가치에 관한 기술 미학적 연구다. 제프리 쇼의 디지털 미디어 예술은 기술 기반 예술의 융합을 통해 과학과 인류, 기술과 예술 시스템 간의 상호작용에 의한 사회적 함의를 담은 작업상의 변화를 보여주면서 그 가능성의 범위를 확장해 나아간다. 이런 관점에서 제프리 쇼의 디지털 미디어 예술이 어떤 하나의 고유한 모델을 제공하는지를 살펴보고, 또한 디지털 기술과 예술의 상호작용이 예술 창작과 우리의 경험에 어떤 새로운 가능성과 가치를 보여주는지를 묻는다. 즉, 디지털 기술과 쌍방향성의 참여를 유도하고 있는 존재 방식의 다양한 확장성과 표현성의 새로운 도전에 주목한다. 이러한 디지털 미디어 예술의 혁신은 예술과 기술, 시간과 공간, 창작자와 수용자 간의 상호작용의 매개성을 가지며, 따라서 이전의 체험과는 다른 수용자의 신체 활동에 의한 감성적-지각 체험에 새롭게 기여한다. 뿐만 아니라 그에 따른 역동적 공간의 변용의 가능성을 발생시켜 파타피직스의 세계로 인도한다.

핵심어 : 제프리 쇼, 디지털-미디어 예술 융합, 인터랙티브, 신체성, 파타피직스

Abstract

This paper is the study of technology aesthetic about the ontological characteristic and its experimental value through the working method by the technology acceptance of Jeffrey Shaw. The Digital Media Art of Jeffrey Shaw shows the transition of a work with a social implication through the interaction between technology and art system as well as science and mankind by the connection of art based on technology and expands the bounds of its potential. In this regard, we know how the Digital Media Art of Jeffrey Shaw offers a unique model. And also the interaction between digital technology and art asks to show a new possibility and value for art creation and our experience. We notice the new challenge of a variety of expandability and expression on an existing method inducing the participation of digital technology and interactivity. In a word, this innovation of Digital Media Art has an relations to the vehicle of interaction between art and technology, time and space, creators and recipients. Furthermore, it leads to the world of Pataphysics making the possibility of transformation based on the dynamic space.

Keyword : Jeffrey Shaw, Digital-Media Art convergence, Inter-active, Physicality, Pataphysics

¹ Department of Fine Arts Kyonggi University, Suwon, Korea [Professor]
e-mail: shinemoon2021@naver.com

Received(August 1, 2022), Review Result(1st: August 17, 2022), Accepted(September 8, 2022), Published(September 30, 2022)



© 2022 The Authors. Published by NCISS.
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

1. 서론

매개론자 레지스 드브레(Redis Debray, 1940~)는 『이미지의 삶과 죽음Vie et mort de l'image』에서 “이미지는 강력한 힘을 가진 살아있는 실체로서 작용한다”고 말했다. 여기서 더 나아가 그는 “이미지가 어떻게 인간 사회를 결속시키고 또 파괴할 수 있는지”에 관해서도 말하고 있다. 또한 그는 “이미지의 핵심이 상징이며, 그것은 유대를 맺어주고 통합시키는 힘”이라고 했다. 그렇지만 유대가 이루어지기 위해서는 어떤 전제가 필요한데, 드브레가 밝힌 전제란 “상징적 전달로서 실제 전송의 재료 혹은 매개체가 되는 초월성이다. 여기서 ‘초월성’이란 단순히 ‘외재성’을 말한다.” 좀 더 자세히 말하자면 그가 말하는 ‘초월성’ 또는 ‘외재성’이란 예술 자체의 본질적 혹은 내적이고 정신적인 것과 관련된 것이라기보다는 물질적이고 사회적인 것과 연관된다. 이러한 전달의 힘이 가장 잘 발휘된 대표적인 사례로 그는 기독교를 들고 있다. 왜냐하면 공동체를 통합시키면서 동시에 빠르게 의미를 전달할 수 있는 상징적인 힘을 활용하였기에 기독교가 빠른 속도로 외부로 향해 뻗어 나아가게 되었다고 보았기 때문이다 [1].

그런데 문제는 그 이후로 예술이 점차 철학적이고 관념적인 성격을 지니게 되면서 물질적인 특성은 약화 되어 갔으며 사회적인 것과 전혀 관련이 없는 방향으로 나아가게 되었다는 점이다. 미술사적인 관점에서 보자면, 이는 예술이 점차 외부 세계와 연관성이 없는 자족적이고 순수하게 정신적인 예술을 지향하기 시작했다는 의미다. 이러한 현상은 “칸트에서 헤겔에 이르기까지의 이론가들에 따라 다양한 방식으로 정리되어 있었던 회화, 조각, 건축, 음악, 시 등으로 대변되는 예술의 모던 체계로 거슬러 올라간다. 그것은 소위 ‘보자르(beaux-art)’라는 시스템이다.” 이 시스템은 르네상스에서부터 미학적 개념이 탄생하였던 것과 동시에 18세기까지 내내 형성되었다. 그것은 “‘학자’와 ‘예술가’, ‘자유(교양) 과목’과 ‘공예’ 간의 분리에서 더 나아가 과학기술과 예술 간의 분리를 가 정하였다.” [1][2]. 이런 관점에서 미술사는 오랜 시간 사회와의 상호작용을 간과한 채로 대부분 독립된 이미지만의 역사로 기록되어왔다. 이러한 예술의 최전선에 있는 것이 바로 자율적인 예술을 표방하는 모더니즘 계열의 예술이다. 이러한 이미지의 상징적인 힘과 공동의 시선이 부재 하는 시대 또는 시선의 사유화라는 문제는 현대 사회 전반의 문제이며, 예술 역시 그 토대 위에서 영향받고 있다. 이 점에서 드브레는 현대 사회 속의 미술이 제 기능을 잃었다고 굳게 믿는다. 마찬가지로 스노우(C. P. Snow) 역시 이러한 소통의 단절이 결국 세계 문제를 해결하는데 가장 큰 걸림돌이라고 주장했다 [3].

이런 관점에서 우리는 문화예술을 좀 더 넓은 시각으로 파악할 필요성이 있다. 즉, 그것은 문화 예술이 사회와 분리될 수 없으며 더 광범한 문화 구조 내에서 서술되어야 한다는 점이다 [4]. 예술은 예술의 자율성 주장의 이면이 분명 존재한다. 피터 뷔르거(P. Bürger)는 예술이 사회와 무관한

자율적인 활동이라는 기존 주장에 대해 중대한 모순을 갖고 있다고 지적했다. 그에 의하면 예술이 독립적이라는 말은 사회로부터 구속받지 않는 예술을 의미한다. 이런 의미에서 그는 예술의 자율성은 한정된 현상이며, 그저 환영일 뿐이라고 말했다 [5]. 그렇다면 우리는 작금의 전 세계적 환경에서 예술이 무엇을 의미해야 하고 또 할 수 있을지에 관한 성찰이 필요할 것이다. 때마침 우리의 예술 환경은 전통적인 미학 체계를 넘어 사회 미학적인 의미를 갖는 상황과 행위에 계속해서 관심을 표명하고 있다. 이를테면 현재의 예술 환경에서 예술과 기술이 만난 융합 기술 기반 예술의 잠재적 가능성에 주의를 요청한다. 그것은 근대 이후 오랜 기간 지배적인 위치를 차지해 온 모더니즘과는 전적으로 대치되는 것이다.

지난 수십 년간 예술의 세계는 문제의 의식을 가지고 인간의 활동 분야 가운데 과학기술과 사회적 질서의 변화와 체계들에 많은 주의를 관심을 가져왔으며, 동시에 그 영역들 사이의 상호작용을 밝히려는 노력 또한 계속해 나아가고 있다. 그러므로 우리는 예술과 불가분의 관계에 있으나 오랫동안 주변부에 머물러왔던 과학기술이 문화가 아니라는 생각에 도전할 수 있게 되었다. 즉, 전통적인 가치를 존중하는 대신에 기술 혁신의 역할이라는 사고방식도 미술의 기능의 하나로 받아들인다. 이를 준거로 우리는 디지털 매체를 매개로 실험적인 작품을 지속하여 선보이고 있는 제프리 쇼(Jeffrey Show)의 디지털 미디어 예술을 관찰할 것이다. 특히 과학기술과 예술을 융합한 복합적 형태의 예술들 가운데 반응형 디지털 미디어 예술의 작품 세계와 그것의 잠재적 가능성에 관심을 가지고 살펴본다. 제프리 쇼의 반응형 디지털 미디어 예술 세계가 어떤 하나의 고유한 모델을 제공하고 있는지를 탐구한다. 또한 디지털 기술과 예술의 상호작용이 예술 창작과 우리의 경험에 어떤 새로운 가능성과 가치를 보여주는지를 알아본다. 요컨대 컴퓨터와 인터넷 등의 디지털 기술과 쌍방향성과 참여성을 통합하고 있는 존재 방식의 확장성과 표현성의 새로운 도전에 주목한다. 이를 통해 그것이 어떤 기술 미학적 가치를 제공하고 할 수 있는지와 그것의 경험적 가치의 현대적 의미를 살핀다.

2. 이론적 고찰

2.1 디지털 미디어 예술의 융합과 경험으로서의 가치

디지털 미디어와 예술 융합은 이미 우리 사회의 주류 문화의 일부가 되어 가고 있다. 그럼에도 불구하고 ‘예술’이라는 슬로건의 가치로 받아들이기보다는 암암리에 컴퓨터, 인터넷, 전자 게임 등에서처럼 콘텐츠를 도구처럼 다루는 게임 플레이어의 행위와 사용자의 편익을 보장하는 경험의 가치를 제공하는 것으로 인식되는 것을 종종 목도 할 수 있다. 그렇다고 재현 또는 작품으로서의 논의 자체가 없다는 의미는 결코 아니다. 디지털 미디어와 예술의 융합이 또 다른 하나의 예술일 수 있다는 미학적 주장은 새로운 예술 작품이라는 관점을 취한다. 이러한 관점은 여러 비평적 담론을

통해서도 드러나듯이 작품에 참여하고 상호작용하는 인터랙티브 아트(Interactive Art)의 탄생과 밀접한 관련이 있다. 그러나 그 논의의 초점은 여전히 재현의 작품에 근접해 있다. 그것은 기존 예술 작품을 바라보는 연장선상에서 바라봄으로써 그것이 가지는 미적, 형식적 특징이나 내러티브에 주목한다. 또한 그것을 분석하거나 비평하는 연구 또한 하나의 재현 작품으로 보는 관점을 유지한다. 물론 디지털 미디어와 예술의 융합을 하나의 ‘작품’으로서 탐구하는 것과 또한 그 과정에서 종래의 예술과의 여러 많은 공통점을 발견하려는 것도 의미가 있을 것이다. 그렇지만 주지하다시피 디지털 기술과 예술간의 융합은 무엇보다 매체 융합에 의한 새로운 형식의 존재 방식을 가정하며, 따라서 종래의 ‘예술-오브제’로서의 ‘작품 그 자체’로서가 아니라 ‘경험 대상’의 가치에 주의를 필요로 함을 가정할 수 있다. 이런 관점에서 디지털 미디어 예술에서의 경험 가치는 학제 간의 교류와 융합의 성격을 전제한다. 이 두 영역 간의 상호작용은 서로 다른 존재론적 기반을 지닌 독립적인 두 영역에서 가능한 개념이자 또한 두 영역 사이의 수평적인 관계에서 비로소 출발가능한 개념이다. 따라서 상호 간의 변별성과 절대적 권위의 의미는 상실된다.

이러한 개념 자체를 관찰하는 것은 매체 간의 융합과 그로부터 파생되는 ‘물질’ 혹은 ‘비물질’에 의해 만들어지는 ‘경험으로서의 가치’에 관한 탐구의 길을 열어준다. 물론 이러한 경험 가치는 여전히 이론화가 충분히 정립되어 있다고는 말할 수 없지만, 기존의 경향에서 벗어나서 디지털 미디어와 예술 간의 새로운 형식과 경험이 가지는 의미를 해명하는 방향으로 초점을 이동시킨다. 그렇다고 그것의 경험이 긍정적이거나 부정적이든 어떤 효과를 낳는다는 경험적 관찰이나 선언만으로 우리가 주장하고자 하는 경험의 가치를 온전히 해명할 수 있다는 말은 결코 아니다. 그러므로 경험되는 양상이나 그것이 낳는 효과 역시 다양한 관점에서 고찰되어 질 수 있기에 경험으로서의 가치 탐구는 매개론과 새로운 커뮤니케이션의 방법이 적합해 보인다.

현대미술에서 미학적 기준은 최대한도로 규범으로부터 이탈해 왔으며 미학적 질을 둘러싼 수많은 관점이 존재한다. 그러나 어떠한 관점이 최종적으로 사회적 신뢰에 근접할 것인가 하는 질문에는 다양한 관점이 존재한다. 지난 수십 년간 예술 체계 내의 사회적 관행은 예술과 기술, 작가와 관객, 작품과 그 경험 간의 역설적 관계를 다루는 것이 새로운 방법이 되었다 [6]. 이들 요소를 구조화할 때, 양자 간의 관계를 탐구하는 것은 그것들 사이의 결합 방식의 변화가 예술적 가치의 새로운 형성에 어떻게 연관되는가를 규명하는 것이고, 상호작용에 의한 반응의 방식과 경험이 어떻게 기능하는지 살펴보는 것이다. 결국 위와 같은 체계의 결합과 발전은 양자 간의 경계나 장벽을 허무는 것을 포함하는 것이며 융합의 기술과 역할이 중요해지는 것을 의미한다. 디지털 미디어와 예술의 융합 역시 융합 기술을 기반으로 하는 테크놀로지 예술(Technology Art)에 해당 된다. 가령 “융합의 기술은 기술력으로 존재하거나 혹은 잠재하는 모든 물질과 심지어 비물질적인 요소들까지도 변환시켜 새로운 산물을 창출한다. 이 과정에서 융합의 대상들은 필연적으로 수정, 조작, 가공되면서 새로운 결과물들이 만들어지게 된다.” [7]. 따라서 무엇을 어떻게 하는가가 매우 중요할 수

밖에 없다. 이러한 점에서 기술 기반 융합에 의존하는 예술 또한 이와 다르지 않다. 그것의 실행은 오늘날 광범위하게 분포되어 주요한 담론의 구성을 형성하고 예술의 역사까지도 새롭게 쓰게 만들었다.

사진, 영화, 비디오로부터 가상현실(virtual reality)에 이르기까지 기술 기반 예술은 공학자나 기술자들이 점유하는 영역에서 나아가 1980-90년대 초 컴퓨터와 인터넷 같은 매체의 전자미디어 예술 영역의 확산을 거치면서 작금의 우리의 시대정신 속으로 완전히 자리 잡는다 [8]. 이후 전자기술의 지배적 가치를 배가시켜 왔으며, 융합 기술 기반 예술의 탐구에 일정한 가치를 부여한다. 특히 이러한 전자기술 결합의 사고와 매체 환경은 예술 실천 행위의 중대한 변수로 떠오르기 시작했다. 그것은 소위 ‘디지털 미디어 예술’ 또는 ‘뉴-미디어 예술’이라 불리는 경향으로, 미술의 전시에서 흔히 나타나는 싱글채널 비디오에서부터 미디어 퍼포먼스와 설치, 미디어 파사드, 인터넷, 통신망, 바이오 아트, 로보틱스 아트 등의 첨단기술에 이르기까지 생각보다 광범위한 영역에서 다루어진다. 이러한 경향을 단순히 정의하거나 명확하게 범주화시켜 말할 수는 없겠으나, 기술과 예술의 결합양상을 통해 당면한 매체의 구조와 환경의 의미에 관해 사유할 수 있게 되었다. 그것은 이미지나 소리, 텍스트가 인간의 감정이입과 이해를 증대시키려 했던 전통적인 세계관을 뒤흔들어 놓는 것이다. 즉, 서로 다른 매체들이 기술과 융합하여 쌍방향 소통과 가상현실 세계의 탈근대적 패러다임으로 나아간다.

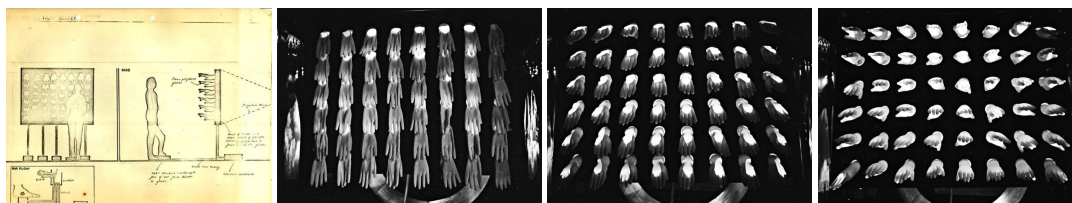
이 세계는 이른바 전통적인 작품과 관람자와의 ‘미적 거리(Aesthetic distance)’로 인식되어왔던 세계에서 벗어나 관객도 참여할 수 있는 쌍방향으로 기능한다. 또한 인공적으로 조합된 감각세계를 만들어내기도 함으로써 이제까지의 관습적 감각 체계와 공존하거나 이를 ‘대체할’ 수도 있는 인공 세계로서 이전과는 다른 지위를 부여받는다 [9]. “오늘날 가상현실이라는 슬로건 아래 이차원의 사용자 인터페이스가 삼차원으로(또는 시간도 매개 변수에 넣는다면 사차원으로) 이행하는 것도 당연히 조작 가능성을 더 확장 시키는 것으로 이해할 수 있다. 하지만 가상현실이 적어도 눈과 귀라는 두 가지 원격 감각을 통해(언젠가는 오감을 총동원해서) 문자 그대로 ‘몰입’할 수 있는 공간을 뜻한다면”, 그 대상이 ‘감수성’에 있다는 것을 입증하는 것이다 [10]. 즉, 그것의 목적이 단순히 특정 미술작품을 전시하는 것이 아니라 새로운 과학적 발견과 기술적 발명에 의해 도출된 물질 혹은 비물질에 의한 수용자의 감수성을 불러일으키기 때문이다 [11]. 요컨대 이러한 디지털 문화의 혁신은 예술과 기술, 시간과 공간, 창작자와 수용자의 상호 작용의 매개성을 가지며, 따라서 이전의 체험과는 다른 수용자의 신체 활동과 감성적·지각 체험에 새롭게 기여한다.

2.2 가상현실과 체현된 인터페이스

디지털 미디어의 전위성은 디지털 미디어로 인간과 맺는 관계에 새로운 전환기를 마련하는데 있다. 그것은 미시적 관점에서 보자면 ‘작품’의 존재론적인 변화 및 우리의 사고체계와 감성의 변

화를 초래한다. 이는 기술이 예술에 개입하는 방식 자체의 전위적인 의미를 담고 있는 것이기도 하지만 기술을 사용함으로써 예술의 주체와 객체를 구분하지 않고 양방향 전자적 프로세스로 쌍방 소통을 유도함으로써 ‘거리’ 자체가 사라지게 한다. 이러한 실천은 이전과는 다른 미학적 전위성을 획득하게 된다. 이를테면 쌍방향 커뮤니케이션의 과학적 진보의 모델은 90년대 후반 이래로 “근본적으로 ‘테크노-엘리트Techno-Elite’의 일치된 이상주의적 보편주의, 즉 가상공간의 자유를 누리는 것을 하나의 혁명으로 받아들였다.” [8]. 그렇지만 이와 관련한 작금의 상황은 윤리적인 측면이 논의의 대상으로 급부상되고 있다. 이와 관련해서는 우리의 논의의 대상이 아니기에 여기서는 언급하지 않기로 한다. 다만 이러한 디지털 미디어에 관한 사고와 실천의 행위는 오늘날 전 지구촌을 하나로 연결하고 사회 경제적, 교육 문화 등과의 광범위한 관점을 초래하며, 특히 가상현실과 인공지능 등의 프로그램을 활용한 인터랙티브의 길을 연다.

공학예술가 제프리 쇼는 1960년대 후반부터 최근의 작업에 이르기까지 과학기술에 의한 새로운 매체 환경에 영향을 미치고 있으며, 오늘날의 예술에 대한 관념과 미적 표현을 새롭게 창출해내고 있다. 작업 초기에는 주로 회화적 수단의 영화적 확장과 과학기술 그리고 관객이라는 물리적 존재들을 다양하게 활용하여 작업해왔다. 일례로 이 시기의 공연과 설치 작품 중 <연속적 형태의 출현 Emergences Of Continous Forms(1966)>은 영화적 이미지를 관객의 공간으로 확장하고 영화적 경험에서 관객의 물리적 상호작용을 유발하는 다양한 방법을 탐색한다. 특히 [그림 1]의 <장갑 스크린 Glove Screen(1967)>은 관객의 직접적인 참여로 확장된 여러 인터랙티브 확장 시네마 설치 작업 중 하나다. 그것은 한쪽은 나무 패널에, 반대쪽은 투명 아크릴 패널에 흰색 반투명의 수술용 장갑이 배열된 얇은 직사각형 상자다. 이 상자에 거꾸로 된 진공청소기가 연결되어 있으며, 감상자는 발 스위치를 사용하여 전원을 켜서 상자에 공기를 강제로 불어 넣고 처진 장갑을 천천히 팽창시켜 마침내 그것들 모두 감상자를 향해 똑바로 앞으로 뻗게 되어 있다.



[그림 1] 장갑 스크린(1~4), 1967, 런던, 영국

[Fig. 1] Glove Screen(1~4), 1967, London, England

또한 [그림 2]의 <영화 영화Movie Movie(1967)>에서는 기존의 평면 시네마 프로젝션 스크린을 3차원 운동 및 건축학적 시각화 환경으로 변환한 것이다. 이 작업은 카지노의 로비에 흰색 작업복을 입은 세 사람이 풍선 구조를 들어 올려 바닥에 펼친다. 그다음 구조가 점차 팽창하면서 필름,

슬라이드 및 조명 쇼 효과가 표면에 투영된다. 완전히 부풀어 오른 모양은 지름 7미터, 높이 10미터의 원형으로 외부는 투명하고 내부는 흰색이다. 투영된 이미지는 처음에는 외관에 희미하게 나타난 다음 반쯤 팽창된 내부 표면에 완전히 나타난다. 이 두 막 사이의 중간 공간에서 연기자들은 큰 흰색 풍선을 가지고 노는 것과 또한 안에 들어 있는 풍선 튜브를 조작하는 등 다양한 물질적 활동에 참여하도록 만들어졌다. 이러한 시네마틱 픽션의 몰입형 공간은 문자 그대로 관객의 상호작용적 몰입을 포함한다. 따라서 이러한 작업은 인터랙티브 확장 영화 영역에서 개발한 확장 가능한 구조, 물질적 동작, 이미지 투사, 공연 시나리오 및 대중 참여의 기술을 종합한다. 이는 물리적인 것과 가상의 것, 현실과 허구의 역동적인 결합으로 구현된 그의 미학 연구의 특징을 보여주는 것이며 이후의 작품에서도 계속해서 영향을 미친다 [12].

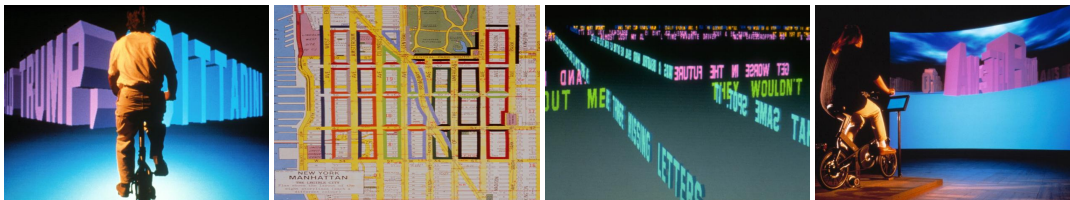


[그림 2] 영화영화(1~4), 1967, 벨기에

[Fig. 2] Movie Movie(1~4), 1967, Belgium

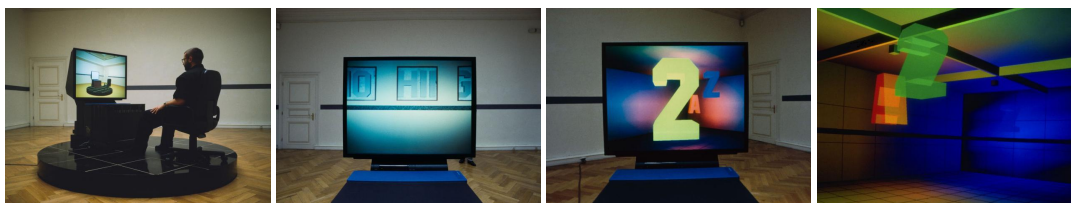
이렇듯 비록 초기의 단계에 해당하지만, 테크놀러지에 의한 작업과 관객과의 상호작용의 관계에서 여러 다양한 기술과 방법이 사용되고 있는 것을 확인할 수 있다. 이어서 1970년대의 스크린과 인터페이스(interface)의 실험에서 1980-90년대의 가상현실, 증강현실 및 혼합 현실, 몰입형 시각화 환경, 인터랙티브 내러티브 분야 등에서 디지털 미디어 기술의 창의적 활용이 눈에 띈다. 이런 그의 작품들은 설치미술과 매체 이론, 뉴미디어 문화형식이 교차하는 지점에서 작용하며, 특히 기존의 물리공간과 새로운 매체환경에 의해 생성된 가상공간의 접점에 관여한다는 점에서 우리의 주목을 끈다 [13]. 그런데 여기서 놓쳐서는 안 될 것이 그것을 가능하게 하는 것이 바로 ‘인터페이스’라는 것이다. 그것은 개념적으로나 물리적으로도 작품의 필수적 구성요소이자 작품의 확장적 요소로 기능한다. 그것은 작품과 감상자 사이에 존재하며, 양자를 연결해줌으로써 특별한 경험을 가능하게 해주는 매개체다. 가령 아래 [그림 3]의 <읽을 수 있는 도시Legible City(1989)>에서는 인터페이스인 자전거라는 기계가 감상자를 가상의 세계로 인도한다. 또한 읽을 수 있는 수많은 내러티브를 구성하는 문자와 단어로 채워진 3D 가상 세계를 통해 감상자의 움직임을 제어한다. 자전거-인터페이스의 손잡이와 바퀴를 통해 감상자 자신이 원하는 주행의 방향과 속도를 대화식으로 제어함으로써 가상현실 체험이 가능하게 만든다. 이와 마찬가지로 [그림 4]의 <가상 박물관Virtual Museum(1991)>은 방과 전시품의 비물질적인 집합으로 구성된 3차원의 컴퓨터 생성 박물관이다. 원형의 전통 회

전 플랫폼에는 대형 비디오 프로젝션 모니터, 컴퓨터, 그리고 방문한 관객이 가상 박물관을 통해 자신의 여정을 대화식으로 제어할 수 있는 의자로 구성된다. 관객은 자기가 앉아 있는 정보를 화면에서 분간할 수 있으며, 또한 의자의 앞뒤 움직임의 회전을 통해 실제 공간 내부의 플랫폼을 움직일 수 있다. 그러면 화면도 동시에 회전하면서 또 다른 파노라마가 펼쳐지고, 가상공간 내에서의 전시회를 관람할 수 있다. 이것은 실제 공간과 가상공간의 증강된 연결뿐만 아니라 관객을 위한 실제 및 가상현실 양식의 역설적 관련을 설정한다 [9].



[그림 3] 읽을 수 있는 도시(1~4), 1989, 나고야, 일본

[Fig. 3] Legible City(1~4), 1989, Nagoya, Japan



[그림 4] 가상박물관(1~4), 1991, 프랑크푸르트, 독일

[Fig. 4] Virtual Museum(1~4), 1991, Frankfurt, Germany

제프리 쇼의 작업은 디지털 이전의 초기작품에서부터 디지털 테크놀러지를 이용한 작품들에 이르기까지 여러 특징 가운데 하나의 공통분모를 내포하고 있다. 그것은 현실과 가상의 환경 사이의 중첩된 세계를 오가면서 관객 자신의 ‘신체-감각 활동’을 통한 ‘체험’이다. 위의 상술한 작품들에서도 드러나듯이, 진중권은 이를 “한마디로 ‘체현된’ 인터페이스의 구축을 위한 예술적 실험”이라고 말하고 있다. 그는 그것을 “제프리 쇼가 뒤샹에게서 빌려온 ‘초박막’(infra-mince)이라는 개념”을 사용하여 설명하고 있다. 여기서 그가 말하는 “초박막이란 가상과 현실 사이에 존재하는 제3의 공간이며, 일종의 관념적 공간이다.” 그렇다면 이 공간에서 과연 무슨 일이 일어나는가? 요컨대 참여자의 인터랙션에 의해 역동적인 동작의 공간 이미지가 변용된다. 이는 결국 초박막 위에서 “다양한 신체의 체험을 발생시키는 실험”이라고 볼 수 있다 [14].

3. 결론: 파타피직스의 세계와 신체-지각 체험

제프리 쇼의 작업은 무엇보다 모든 기술을 자원으로 해서 다양한 방식으로 창조성을 보여주고 있다. 그는 예술가의 상상력과 기술력의 힘을 통한 디지털 미디어 예술 융합의 세계를 우리에게 선사한다. 이를테면 그는 ‘영화적 확장’ 작업에서부터 ‘쌍방향’의 인터랙티브를 거쳐 <정토pure Land(2012)>와 같은 유네스코 유산들과 관련한 작업에 해당하는 ‘360도 파노라마 영상’ 방식에 이르기까지, 모든 종류의 기술을 사용해 우리의 지각과 인공의 환경에서 야기되는 여러 복합적 문제들에 관심을 표명하고 실천적 활동을 펼쳐오고 있다. 그런 가운데 예술 작품의 정체성의 문제를 비롯하여 작품과 관찰자의 관계, 예술 체험의 문제에 이의신청을 하고 있다. 특히 작품의 다수는 관람자의 주체적 신체 활동을 통한 현실과 시청각의 가상공간을 오가는 파타피직적인 세계를 체험할 수 있는 기회를 제공한다. 여기서 ‘파타피직스(pataphysics)’란 프랑스의 극작가 알프레드 자리(Alfred Jarry, 1873~1907)가 제안한 새로운 분과로, ‘상상적 해결의 과학’으로 규정된다. 따라서 그것은 ‘상상력을 통해 가상과 실재를 화해시키는 학문’이라고 할 수 있다 [15].

이 세계는 미술의 역사에서 일견 초현실주의 화가 르네 마그리트(R. Magritte, 1898~1967)의 철학과 작품들에서도 이미 발견되고 있다. 일례로 <인간의 조건human condition(1933)>에서처럼 양립 불가능한 세계의 변증법적 대립의 방식이 이에 해당한다. 그러나 마그리트의 회화와 제프리쇼의 작업에는 분명히 근본적인 차이가 존재한다. 상술한 바와 같이 제프리 쇼의 디지털 미디어 예술 작업은 다양한 과학적 지식을 동원해 실제와 가상, 혹은 실제와 상상의 변증법적 방식을 추구하는 것이 주요 양상이다. 이와 함께 실재와 가상의 존재론적 층위에서 사용자가 좀더 적극적인 신체를 움직이는 반응을 요구한다. 다시 말하자면 직접적으로 ‘신체-인터페이스’를 활용하여 동작의 공간 이미지를 변용시킴으로써 사용자가 작품과 공동의 위치를 점유하는 가치를 갖는다. 이는 예술 작품과의 관계가 비물질화-탈물질화 경향이나 맥락뿐만 아니라 주체와 대상의 구분법에 문제를 제기하는 것이다. 이러한 세계는 궁극적으로 인간의 신체가 가상공간과 맺는 관계 및 신체 인식에서 새로운 테크놀로지가 무엇을 의미하는지를 보여준다.

제프리 쇼의 작업과 더불어 디지털 세계의 시공간에 의한 변화된 경험은 전통적으로 관람이 수동적인 행위였다면, 가상환경 속에서 상호작용하는 관람자는 ‘사용자’이자, 다른 여타의 것과 맺게 되는 능동적인 관계와 만남 안에서 각자 경험의 저자다 [4]. 사용자의 상호작용은 한계가 없는 자유로운 공간과 신체화에서 탈신체화에서의 경험의 시간과 가치를 창조하면서 새로운 커뮤니케이션의 교류를 조장하고 또 다른 새로운 세계를 구성한다. 더 나아가 새로운 삶의 가능성들을 추동케 하고 인식할 수 있게 만든다.

References

- [1] J. R. Debray, *Vie et mort de l'image*, Sight and Language, 1994.
- [2] C. Millet, *Le Critique d'art s'expose*, Jacqueline Chambon, 1993.
- [3] C. P. Snow, *The Two Snow*, ScienceBook, 2016.
- [4] P. Meecham, J. Sheldon, *Modern Art: A Critical Introduction*, Sigongart, 2004.
- [5] P. Bürger, *Theorie der Avangarde*, ZmanzClassic, 2009.
- [6] U. Schötker, "Spirit of beauty as a civil strategy", *The International Symposium 2011: Contemporary Art and Its Social Practices*, October 20-21, 2011, Busan, Korea, pp. 22-31.
- [7] H. H. Cheon, "The Attitudes toward the Conflicts among Converging Technologies, Art and Ethics", *The Journal of Aesthetics and Science of Art*, vol. 54, June 2018, pp. 109-130, doi: 10.17527/JASA.54.0.04
- [8] M. Ferrández, "Postcolonial Media Theory", *Art Journal*, vol. 58, no. 3, Autumn 1999, pp. 58-73.
- [9] F. d. Mèredieu, *Arts et Nouvelle Technologie*, LAROUSSE, 2004.
- [10] F. Kittler, *OPTISCHE MEDIEN BERLINER VORLESUNG*, Hyunmun, 2011.
- [11] Y. Hui, *On the Existence of Digital Objects*, University of Minesota Press, 2016.
- [12] J. Shaw, "Movie Movie", *jeffreysawcompendium.com*, <https://www.jeffreysawcompendium.com/portfolio/moviemovie/>, (accessed July 21, 2022).
- [13] B. Y. Son, "Jeffrey Shaw's New Media Installations: Tension between Physical Space and Virtual Space", *Journal of the Association of Western Art History*, no. 37, August 2012, pp. 145-170.
- [14] J. K. Chin, "The Experience of 'Alice in Wonderland'", *h21.hani.co.kr*, https://h21.hani.co.kr/arti/culture/culture_general/..., (accessed July 15, 2022).
- [15] J. K. Chin, *The humanities of images, A thousand-year imagination*, Seoul, 2015.