

# 도시 공간에서의 비디오 아트와 미디어 환경에의 재고

## Video Art and Media Environment in City Space

손영실  
경일대학교 사진영상학부

Young-Sil Sohn(ysilsohn@hotmail.com.)

### 요약

점점 증가되는 도시 속의 영상 프로젝션과 늘어나는 대형 스크린들은 도시의 미디어 환경을 재고하게 한다. 도시 속에서 미디어가 갖는 위상에 관한 물음에서 명확한 것은 미디어는 이제 추상적으로도 그 자체를 위해서도 존재하는 것이 아니며 가상 현실은 대도시의 일반적인 모습 속에서 존재하고 있다는 것이다. 대형화면으로 투사되는 비디오 이미지는 점점 관객들에게 접촉하는 듯한 느낌을 줌과 동시에 관객들은 공간 속으로 몰입되는 느낌을 받게 된다. 본 논문은 도시 속의 비디오 아트 형태의 영상 프로젝션이 갖는 의미와 도시의 미디어 환경을 고찰해 봄으로써 대도시에서 비디오 아트 형태의 영상 프로젝션은 새로운 실재성, 가상과 현실, 몰입과 상호 작용성의 경험을 제공하며 도시의 미디어 환경의 관점에서 본다면 대도시라는 거대 텍스트는 어떤 주도적인 하나의 담론이 존재하지 않고 텍스트의 서로 상이한 담론들이 동시에 병립되어 서로 영향을 미치며 상호 소통되고 있음을 밝혔다.

■ 중심어 : | 비디오 프로젝션 | 장소 특정 예술 | 몰입 | 실재성 | 가상과 현실 | 몰입과 상호 작용성 | 도시의 미디어 환경 | 비디오 아트 |

### Abstract

The development of projection technology produces series of discussions associated to various form of visual immersing possibilities by the way of projecting image directly to the obscure surface surrounded us. Besides, the significance can be found in terms of that this kind of image projection offers chance to citizens to enjoy high standard images and makes people consider media environment of city. Video art as the digital technology grafts penetrates formative space of city by projecting images. The certain thing about questions how the media has status in city is that media is now not existing for self neither for abstractly and virtual reality is existing in the general appearance of metropolis. This paper treats media environment of city and the meaning of image projection as from of video art in the city. It accesses about the meaning of video form visual art in big city- new reality, the virtual and the real, immersion and interactivity. And media reality of metropolis defines that there is not one major discourse in the gigantic text -metropolis rather they are different discourses each other simultaneously compatible in the gigantic text -metropolis and in fact, they affect each other and interact.

■ keyword : | Video Projection | Site-specific Art | New Reality | the Virtual and the Real | Immersion and Interactivity | Media Environment in the City | Video Art |

\* 본 논문은 2010년도 경일대학교 신임교원정착연구비 지원에 의하여 수행된 것입니다(This study was supported by the Kyungil University Grant).

접수번호 : #101012-005

접수일자 : 2010년 10월 12일

심사완료일 : 2011년 03월 15일

교신저자 : 손영실, e-mail : ysilsohn@hotmail.com

## I. 서론

비디오 아트에서부터 시작된 미디어아트는 디지털 기술의 발전에 힘입어 눈부신 발전을 이룩했고 그 영역이 확대되었다. 특히 디지털 기술의 발달로 큰 변모를 겪은 비디오 아트는 기존의 모니터 중심에서 도시 건축물에 투영되는 방식의 설치 예술 작업 형태로 확장되기 시작한다. 작품이 장소에 우선시되는 장소 특정예술은 점차 공간과 사람의 관계 및 현장성이 강조되며 장소가 작품의 의미와 형식의 중요한 속성으로 자리매김하게 된다. 1980년대 후반에 들어 장소 특정 예술은 조각이나 벽화와 같은 형태에서 탈피하여 퍼포먼스나 미디어 아트 같은 새로운 방식을 채택하기 시작했다.

본 연구는 도시속의 영상 프로젝트의 사례를 분석함으로써 도시 공간에서의 비디오 영상 프로젝트가 갖는 의미를 도시와 미디어 환경이라는 측면을 중심으로 접근하고자 한다. 뉴 미디어 환경에서 중요한 것은 하나의 미디어가 다른 미디어와 융합하여 만들어내는 새로운 형식이며 이런 가운데 현실이 가상 현실과 중첩되어 나타나는 일련의 상황은 점차적으로 새로운 인식의 패러다임을 요구한다. 본 논문은 대도시에서 비디오 아트와 같은 미디어 아트 형태의 시각 예술이 어떤 의미를 갖는지를 사유해 볼 수 있는 적절한 기회를 제공하리라 생각한다.

## II. 장소 특정 예술(site-specific art)의 전개

소수 전문가들의 예술적 향유 행위에 대한 비판적 시각을 토대로 공공 미술을 일반인들의 정서에 개입하는 새로운 미술로 정의된 공공미술(public art)은 기존의 전시 장소인 미술관이나 갤러리를 벗어나 도시 속에 설치되는 특성을 보였다. 예술 정책적인 차원에서 공공 미술이 진행되기도 했는데 전통적인 공공 미술은 조각 작품의 설치 형태인 오브제 위주의 작업으로 설치되는 장소는 대부분 도시이다.

공공 미술에 관한 논의가 활발해지는 가운데 새로운 중요한 개념으로 등장한 것이 장소 특정 예술에 관한

논의이다. 장소 특정 예술이란 어떤 장소에 존재하도록 창조된 예술 작품이다. 그런데 이 용어는 1970년대 중반 도시 공간에서 공공 임무를 수행했던 젊은 건축가인 로이드 함롤(Lloyd Hamrol)과 아테나 타샤(Athena Tacha)에 의해 처음 사용되었다. 장소 특정 환경 미술(site-specific environmental art)은 건축 비평가인 캐서린 호웁트(Catherine Howett)의 “환경미술에서의 새로운 방향(New Directions in Environmental Art)” 과 미술 비평가인 루시 리파드(Lucy Lippard)의 “외부에서의 예술, 공공 영역의 안과 밖(Art Outdoors, In and Out of the Public Domain)” 에서 하나의 운동으로 언급되었다. 이런 종류의 작업을 하는 작가로는 로버트 스미슨(Robert Smithson), 앤디 골드워시(Andy Goldsworthy), 크리스토(Christo), 리차드 세라(Richard Serra) 등을 들 수 있다.

장소 속의 미술에 관한 논의가 활성화되는 시점에도 공간에 대한 해석은 미술에 의해 공간이 채워진다는 다시 말해 미술 작품이 공간에 대한 절대적 우위를 상징하여 스스로 의미를 가지는 것으로 인지되었다. 그리하여 공간은 작품에 의해 완성되며 장소성을 획득하는 것으로 인지되었으나 점차 논의의 쟁점은 미술과 공간의 변모하는 관계에 놓이게 되었다.

새로운 공공미술의 영역에서는 지역 공동체와 관람객의 참여의 측면이 중시 되고 장소는 사회적, 문화적, 정치적 소통의 공간으로 상징되었다. 유럽에서는 이런 경향들이 1980년대 후반에 나타났고 특정의 경제적, 사회적, 정치적 조건들에 관한 분명한 반응으로 받아들여졌다. 특히 이러한 기존의 조형물에 관한 도전은 제니 홀저(Jenny Holzer)의 전광판 작업이나 우디츠코(Wodiczko)의 기념물 프로젝트 작업 같은 새로운 양태로 등장하기 시작한다. 작가와 장소, 작가와 관람자와의 상호의존적인 관계의 확대를 통해 대중, 예술 그리고 환경과의 관계에 대한 보다 적극적인 개념이 형성되었다.

새로운 차원의 공공 미술로 포괄될 수 있는 장소 특정 예술은 1980년대 후반 이후로 조각이나 벽화와 같은 형태에서 탈피하여 점차 퍼포먼스나 미디어 아트 같은 새로운 방식을 채택하기 시작했다. 장소 특정 예술이라는 용어는 여전히 논란의 중심에 있다. 왜냐하면 그것

이 특별히 장소를 위해 만들어진 작품에 적용되어야 하는가에 대한 의견 불일치가 존재하고 장소에 관해 반응하고 우연한 만남을 만드는 작업의 특성을 지닌 장소 반응 예술(site-responsive art)의 양태와 혼동되기 때문이다. 안셀름 키퍼(Anselm Kiefer)가 ‘어떤 텅 빈 공간도 실제적으로는 비어있지 않다’라고 말했듯이, 결국 과거는 현대 안에 있고 예술가들은 이러한 역사성을 충분히 인지하고 장소와 연관된 자신들의 작업속에 반영하고 있다.

### III. 설치미술로서의 비디오 아트의 확장

비디오는 있는 그대로의 현실과 기록된 현실을 대비시킴으로써 현실을 반영할 뿐 만 아니라 현실을 숙고하는 것을 가능하게 하는 미디어이다. 비디오 아트는 텔레비전이라는 미디어에 저항하는 것에서부터 시작되었다. 백남준은 비디오 아트를 퍼포먼스와 같은 지평에서 시작했고 70년대에 이르러 비디오 아티스트들은 비디오의 미디어적 특성을 활용하면서도 여러 가지 실험을 거쳐 비디오라는 매체가 가진 본연의 특성으로 인지된 나르시시즘적 성향, 다시 말해 비디오가 작가 자신을 비추는 거울로 기능한다는 것을 깨닫게 되었다. 이들은 비디오를 지극히 개인적인 미디어로 받아들여 자신들의 퍼포먼스를 비디오로 기록하며 점차 자기 숙고적인 경향으로 옮겨갔다. 이런 가운데 비디오 아트는 작품과 관객 사이의 관계를 성찰하게 하는 방식으로 전개되는데 관객은 관찰자로 작품 속에 참여하는 방식을 통해 작품의 구성요소로서의 행위자 역할을 하게 된다.

1960년대에 등장한 비디오 아트가 해프닝과 퍼포먼스, 설치 미술의 발전으로 자연스럽게 예술의 한 장르로 각인되는 동안 1950년대 말 첫 선을 보인 컴퓨터 아트는 상대적으로 더디게 발전했다.

플로랑스 드 메르디외(Florence de Merdieu)가 지적했듯이 “사실상 비디오 아트와 컴퓨터 아트에서 원용하는 기술은 별개의 기술인데, 두 예술 분야 또한 처음에는 각기 다른 분야에서 활동했다. 그러다가 이내 두 예술은 하나로 합쳐지거나 융합하게 되었다[1].”

이처럼 비디오와 컴퓨터는 본래 다른 이미지를 생산하는 다른 테크닉이었으나 디지털 기술의 발달로 두 기술간의 혼용이 이뤄졌다. 점차 비디오와 컴퓨터를 병행해서 사용하는 경우가 많아지면서 비디오 아트와 디지털 아트는 하나로 합쳐져서 발전을 거듭하게 되었는데 특히 디지털 기술의 발달에 힘입어 비디오 아트는 눈부신 발전을 이룩해내며 새로운 예술 형식의 창출에 기여하게 된다.

빌 비올라(Bill Viola)는 비디오 기술의 발전을 가장 적극적으로 활용하는 가운데 자신만의 독특한 스타일을 개발하며 비디오의 또 다른 가능성을 보여주었다: “비디오는 세계 안에 존재하는 또 하나의 세계를 만든다. 실제와 허상 사이의 경계를 잡아낸다. 카메라 렌즈는 세상을 보는 시점을 바꾸고, 사물을 집중해서 보게 한다. 카메라 안의 세계는 신기루 같은 것이지만 우리는 그 안에 존재한다. 단순히 비디오가 기록이나 녹화를 위한 기계는 아니다. 그것은 변형의 장치이다. 번역하고, 해석하게 한다. 이러한 변형은 세계에 또 다른 새로운 것을 가져온다. 유에서 무를 창조하는 것이다. 기존에 존재하는 것들과의 새로운 관계 지움은 전에 존재하지 않던 것을 만들어낸다. 관계를 통해 생산한다는 것, 비디오는 나와 세계 사이를 매개하며 또 다른 세계를 보여준다. 미디어는 인식의 증폭기이다[2].”

이 인용구는 비디오가 단순히 기록적 장치로서의 미디어로 머물러 있는 것이 아니라 우리의 인식과 지각에 관여하는 장치임을 명백히 인지시킨다. 특히 그가 시간을 운용하는 독특한 방식은 비디오가 동영상을 기록하고 재생하는 장치가 아니라 사진과 같은 정지 영상을 보여주는 장치라는 착각이 들게 하며 시간성에 대한 새로운 자각을 하게하는 계기가 되었다.

1980년대부터 조형적 설치 미술보다는 확장된 형태의 설치 미술이 지니는 중요성이 점차 확대되었다. 서양 미술이 전통적으로 공간에 중심을 둔 것과는 달리, 시간에 중요성을 부여하는 비디오 아트는 조형예술에 큰 변화를 가져오며 시공간을 정적인 개념이 아닌 역동적 개념으로 바꿔놓으며 사유할 수 있는 것으로 변모시켜 갔다. 또한 이런 흐름에서 주목할 만한 것은 비디오 아트에 나타난 시공간 개념에 대한 자유로운 접근과 관

계의 형상화이다: “다른 영상 미디어처럼 비디오 또한 시간의 흐름을 공간적으로 펼쳐놓는, 즉 시간/공간의 관계를 시각화하는 특징을 갖고 있다.(…) 비디오 아트는 영화나 TV의 편집을 재매개하는 과정에서 비디오라는 미디어의 특징을 살려 시공간의 예술적 형상화를 시도한다. 그 결과 시간과 미디어의 관계에 대해 성찰하고 지각에서 인식으로 이어지는 과정에서 드러나는 왜곡을 드러내는 것이 가능해지는 것이다[3].”

이처럼 비디오 아트는 시공간의 유동성을 강조하고 정형화된 관계를 파괴함으로써 새로운 형식을 창출할 수 있는 가능성을 제시했다.

디지털 예술 작품은 다양한 형식으로 범주화될 수 있다는 특성을 보인다. 왜냐하면 모든 대상은 가상의 것이라 하더라도 그 자신의 물질성에 대한 의미화 과정을 드러내기 때문이다: “설치, 필름, 비디오, 애니메이션, 인터넷 아트와 소프트웨어 아트 그리고 가상 현실과 음악 환경들이 디지털 예술 작품이 가질 수 있는 여러 형식 가운데 하나일 것이다[4].”

디지털 기술에 기반한 비디오 아트는 특히 장소와 연계된 설치미술의 영역을 통해 영향력을 넓혀가는데 점차 도시 속에 다양한 형태의 비디오 작업들이 등장하게 된다.

## IV. 도시 공간 속의 비디오 아트

### 4.1 도시 영상 투영 프로젝트

미디어아트는 급속도로 발달한 디지털 테크놀로지를 기반으로 다양한 매체를 재료로 이용하며 건축물의 외관을 새로운 캔버스로 활용하는 방식으로 진화하고 있다.

미디어 프로젝션의 진화는 우선 전광판 형태에서 출발하여 날씨나 주요 뉴스를 알려주는 정보 형태로부터 출발하여 날씨의 맑음이나 흐름의 정도, 바람의 강도에 반응하는 양태에서 점차 거대한 프로젝션, 화려한 조명(형광등)을 설치해 또 다른 이미지를 생성하거나 또는 화려한 색감과 이미지 표현이 무한히 가능한 LED를 활용하여 색다른 예술적 가치를 탄생시켰다.

벨기에의 텍시아(Dexia)타워 건물의 경우 건물의 4면

중 3면에 LED를 설치하였는데 이것은 창문 하나하나를 마치 하나의 픽셀처럼 만들어 그 자체가 실제 프로젝션을 위한 인터페이스가 되게 한다. 또한 각각의 창문에 설치된 12개의 RGB LED는 창문 하단부분의 블라인드를 차단함으로써 빛의 효과를 극대화하는데 기여했다. 누구나 '타워 스크린'에 접근할 수 있도록 하여 건물 앞에서 대중들이 각각 입력한 데이터가 실제 건물에 구현되는 방식을 통해 대중과의 소통의 장을 개척했다. 그간 도시 건축물에 LED형태의 이미지를 상영하는 것이 일반적이었으나 현재는 건물에 비디오 아트 형태의 영상 작품을 투영하는 파사드 건축물(미디어 파사드, 미디어 스킨) 작업으로 옮겨가고 있다. 이러한 작업은 건물 외관의 표현성을 매우 풍부하게 해주었을 뿐만 아니라, 건축물 자체가 가지고 있는 정체성 구현에도 중요한 요소로 건물 외관 전체에 표현된다.

국내에서도 압구정의 갤러리아 백화점, 금호아시아나 건물 외관에 미디어 파사드가 설치되기도 했는데 이 경우는 예술적인 면 보다는 기업 홍보 강화에 치중하는 측면이 있으나 서울 스퀘어 빌딩의 경우 미디어 아트 작가들을 공모하여 기간별로 다양한 작가들의 작업을 선보이고 있다.

이처럼 최근 들어 건축물 외관에 예술적인 면을 부각시키며 대중과 소통을 시도하고 있는 그룹이나 회사들도 대거 등장하고 있다. 다양한 분야에서 종사하고 있는 건축가, 디자이너, 예술가 등이 모여 건축물이 위치하고 있는 지역성이나 그 도시에 적절한 건축외관을 다양한 실험을 통해 보여주는 프로젝트는 대중들에게 건축물을 메시지 전달을 위한 통로의 역할을 하게 함과 동시에, 도시에 또 다른 생명력을 부가하고 있다[8].

리얼리티 유나이티드(Realities United ; www.realities-united.de)는 2000년 형제인 팀엘더와 쟈엘더가 설립한 예술, 건축 그리고 기술을 위한 스튜디오로 새로운 미디어와 정보기술의 접목에 의한 건축학적 문제점을 해결하고 프로젝트를 진행하는 일을 하고 있다. 이 회사는 건물 외관에 새로운 테크놀로지 기술을 활용해 아름답고 다양한 건물 외관을 구현함으로써, 대중과의 소통을 시도하고 있다. 또한 국제적인 건축적 연구를 위해 1988년 네덜란드 암스테르담에 설립된 UN스튜디오

는 건축가, 그래픽 디자이너, 건설업사, 빌딩 컨설턴트, 서비스 회사, 건축사, 사진가, 스타일리스트, 그리고 뉴미디어 디자인들의 전략적 협력 네트워크를 조직, 특히 주위 환경에 반응하는 건물들에 관심을 가지고 다양한 프로젝트를 진행했다.

2009년 서울 시립미술관에서 개최된 <라이트월> 展은 미술관 외벽을 미디어 벽으로 활용하여 예술적 영상을 제작하여 투영하는 새로운 형태의 야외 영상 프로젝션으로 최근 들어 매우 증가되는 추세에 있는 도시 공간 속에서의 미디어 아트와 공공 프로젝트간의 만남이라 할 수 있다. 이 전시는 빛만을 주로 투사하는 빛의 축제 개념에서 진일보하여, 건물에 단순히 빛을 투영하는 형태가 아닌, 비디오 아트 작품을 직접 투영하는 본격적인 의미에서의 도시와 미디어 환경을 숙고해볼 수 있는 전시였다.

그리고 이 전시에서는 평면의 공간이 아닌 입체의 건물인 미술관의 외벽을 미디어 인터페이스로 활용하여 예술적 영상을 투영하였다. 작가가 완성한 영상을 제대로 투영하기 위해서는 이미지가 건물에 정확히 투영되는 것이 필요한데 이를 위해 색 재현 사항을 수정하고 이미지를 건물에 맞추는 3D 매핑 작업이 필요하다.



그림 1. Mioon, Magic Museum(위), Tempo Museum(아래), <라이트월> 展 제작영상

<라이트월>展에서는 아키텍처 매핑(architectural mapping)방식이 채택되었는데 이것은 영상이나 이미지들을 전형적인 사각형의 스크린이 아닌 건물 벽면과 같이 입체적인 오브젝트에 투영하는 방식으로 건물에 영상을 바로 재생하는 방식이 아니라 건물 구조와 동일한 가상공간을 재구성하고 이 공간에서 영상을 실시간으로 렌더링하여 그 결과 화면을 실제 벽면에 프로젝션하는 방식이다.

3D 매핑팀은 건물 도면을 바탕으로 가상의 3차원 모형을 재구성하고, 여기에 영상 매핑(Video Mapping)기법을 적용함으로써 다양한 질감과 색을 입히는 작업을 하였다. 이렇게 실시간으로 컴퓨터에 의하여 생성된 영상을 실제 미술관의 벽면에 정확하게 맞추어 투영함으로써 영상 작품과 작품이 투사되는 파사드의 일체감을 부여했다.

영상으로 표현하려는 모델을 수십 만개의 점으로 제어하기 때문에 마치 파사드에 직접 칠하는 것과 같은 사실감 구현이 가능하다: “매핑을 위한 솔루션은 실시간 영상 생성 플랫폼인 ‘vwww’를 기반으로 제작됐다. 프로그래밍 언어인 vwww는 Max/MSP/Jitter에 견주어 손색이 없는 비주얼 프로그래밍 툴로서 뉴미디어아트 작가를 중심으로 그 활용도가 증가하고 있다. 이미지를 표출하는 인터페이스로는 3대의 프로젝터가 사용됐으며 한 대의 컴퓨터로 솔루션을 제어한다. 컴퓨터와 프로젝터를 늘리면 표출되는 이미지 크기는 무한대로 확장이 가능하고 인터랙티브 구현도 가능하다. 가령 관객이 캔버스에 그림을 그리는 행위(모션)를 인식해 이를 데이터화해서 파사드에 프로젝트로 투사하는 인터랙티브 미디어가 가능하다[7].”

그런데 매핑 적용 단계에서 도면과 실제 건물 사이의 오차로 이미지가 건물에 완벽하게 일치되지 않는 문제 해결을 위해 매핑 프로그램의 수정과 아울러 많은 현장 테스트를 실행해야만 한다.

이런 작업들은 예술가 개인으로 수행되는 경우보다 하나의 프로젝트팀에 의해 수행되는 경우가 대부분이며 그 대표적인 팀이 도시 스크린(Urban Screen: [www.urbanscreensn.com](http://www.urbanscreensn.com))으로 건물에 투영된 3D영상을 통해 도시 공간에서의 새로운 스펙타클을 만들어낸다. 이러한 기술은 최근에 더욱 더 진보하여 인터랙티브한 특성을 실험하는 단계에 이르렀다.

파리시가 주관하는 2002년부터 시작된 프랑스의 <하얀 밤(LA Nuit Blanche)> 프로젝트는 도시속의 영상 프로젝션의 대표적인 예라 할 수 있다. 이 행사는 파리 시의 여러 곳에서 동시에 진행되며 유럽의 다른 도시들과의 연계를 통해 도시속의 미디어 아트에 대한 새로운 시선을 제공하는데 기여해 왔다.

2007년에 이 행사는 6회를 맞이했고 프랑스의 톨비아(Tolbiac)지역에서 진행된 프로젝트에서는 센 강 변에 있는 프랑스 국립 도서관의 한쪽 벽면에 비디오 영상을 투영하였는데 도서관의 유리벽면은 프로젝션의 표면이 되어 가상의 건물로 변형되었다.

이 작업은 프랑소와 샤레(François Chalet)에 의해 구현된 것으로 여기서 유리 표면은 컴퓨터로 조정되는 여러 형상과 형태들로 변화되는 가운데 영상은 구체적인 것에서 추상적인 것으로, 디테일한 것에서 전체적인 것으로 큰 것에서 작은 것으로 피상적인 것에서 심오한 것으로 변화하며 음악과 적절히 조화되었다.



그림 2. 프랑소와 샤레(François Chalet), 2007.



그림 3. 제임스 터렐(James Turrell), 2007.

유명한 빛의 예술가인 제임스 터렐(James Turrell)도 이 행사의 일환으로 프랑스의 오스틸리츠역(Gare d'Austerlitz)에서 빛을 질료로 삼아 건물에 자신의 작품을 투영하는 프로젝트를 진행했다. 그는 140 m<sup>2</sup> 가 넘는 파사드 (façade)에 작품을 투영하여 촉각적이고 속고적인 비전을 보여주었다.

2007년부터 이 행사는 세계 각국의 여러 도시의 - 헬싱키(Helsinki), 리스본(Lisbonne), 뉴욕(New York), 도쿄(Tokyo)와 연계하여 진행되었고 이스탄불(Istanbul), 마이애미(Miami), 상하이(Shanghai)에서도 개최되었다. 이처럼 도시에서의 영상 프로젝트는 점차적으로 증대되는 추세에 있으며 이런 이유로 도시 속의 비디오 아트의 양상을 분석적으로 접근하여 도시의 미디어 환경을 재고해 볼 필요성이 제기된다.

## 4.2 도시 공간에서의 미디어 아트의 양상

### 4.2.1 새로운 실재성: 시공간의 역동적 개념

기존의 장소 특정 예술은 작품이 장소에 우선시되었으나 도시속의 미디어와 결부된 형태에서는 공간과 사람의 관계 및 현장성이 강조되며 장소가 작품의 의미와 형식의 중요한 속성이 되는 특징을 지니게 되었다. 작품보다 공간과 그 공간의 사회적, 정치적 관계에 의미를 두며 삶의 중심에 있는 장소에 관한 관심이 주요한 원천이 되는 장소 특정 예술에서는 도시 공간과 시민들과의 소통이 중요하게 부각된다.

대형화면으로 투사되는 비디오 이미지는 관객들이 이미지와 접촉하는 듯한 느낌을 줌과 동시에 공간 속으로 몰입되는 느낌을 받게 한다.

이러한 도시 공간에서의 미디어 설치 작업은 예술을 매개로 한 공공 공간의 교정이라는 양태로 예술적, 사회적, 문화적 이슈들을 개척한다. 도시는 실험과 원근법적 전이의 영역이 되며 예술가와 시민이 새로운 방식으로 도시를 바라보도록 한다. 이와 관련된 작업을 하는 작가들은 장소의 개념을 물리적 장소로부터 벗어난 유동적인 것으로 본다.

예술의 특정 장소로의 개방은 명료한 중재의 순간으로 미디어아트가 장소를 기반 (site-based)으로 할 때 건물에 투영된 비디오 작품은 건축물의 구조에 통합되어 새로운 의미를 창출하는데 기여한다: 그것이 다른 공간으로 옮겨졌을 때는 전혀 다른 작업이 된다. 시간 뿐 아니라 변화 혹은 흐름에 관한 의식은 이런 유형의 작업에서의 토대가 되며 색다른 경험이 교차되게 한다: 역사적 시간 (장소의 생생한 경험); 물질적 시간 (사용된 재료); 경험적 시간 (중재의 실제적 기간).

<벡터의 도약(Vectorial elevation)>은 일종의 건축적 개입으로 간주할 수 있는 것으로, 12개가 넘는 로봇으로 조정되는 거대한 서치라이트가 구축해내는 공간은 도시 풍경을 새롭게 변모시킨다.



그림 4. 라파엘 로자노 햄머(Rafael Lozano-Hemmer), 벡터의 도약(Vectorial elevation)>, 2002.

베를린 포츠담 플랫 10 빌딩의 SPOTS은 1800개의 형광램프의 조명 매트릭스로 구성된 초대형 미디어 파사드이다. 이 형광 램프들은 포츠담 플랫 10 빌딩의 공기순환 유리창 파사드와 일체형으로 만들어져 있다. 중앙컴퓨터에 의해 제어되는 형광 튜브매트릭스는 그래픽 이미지와 문장을 메인 유리 파사드를 통해 구현해낸다.



그림 5. SPOTS, Potsdamer Platz, 2005.

오스트리아 그라츠에 위치한 쿤스트하우스 건물은 이미지, 영화, 애니메이션, 문자 등을 디스플레이하며 밤이 되면 건물의 푸른색 외곽선이 희미해지면서 저해상도 스크린 상에 다양한 이미지와 문자가 역동적으로 디스플레이되어 도시에 새로운 생명력을 부여하고 소통을 위한 매개로 기능한다.



그림 6. BIX, 그라츠 쿤스트하우스, 오스트리아, 2003

대도시의 건축물은 건축 양식이 가진 고유한 미학을 뒤로 한 채, 첨단 전자 기술이 제공하는 자극적인 운동이 거기에 설치된다. 빛의 시간은 그 시간 스스로가 물성화된, 현실화된 그 공간을 파괴한다. 시간은 공간을 역동화하면서 그 시간이 존재한 공간을 탈 공간화한다.

공간과 시간의 범주는 점차 경험에 기초하여 정형화되던 전통적인 개념을 벗어나게 되는데 특히 공간은 더 이상 정적인 단위인 장소가 아닌 시각화의 다채로운 장이 되며 서로 다른 시각 내용과 본질들이 교차되는 소설점으로 변모되었다: “빛의 효과가 교차되는 자극 속에서 시간은 추상적인 시간을 측정하는 기기인 크로노미터를 통해 부여받게 되는 선형성을 상실하게 된다. 이로써 시간은 공간이 사라짐으로써 나타난 진동하고 순환하는 평면성으로 흘러가게 된다[6].”

그리하여 미디어 아트 형태의 디지털 설치 작업은 공간예술로 불려온 미술에 복합적이고 다양한 시간의 개념을 제시하고 시간의 흐름에 따른 작품의 전개와 효과를 중요한 개념으로 등장시켰다.

또한 이러한 작업은 도시 공간에서 디지털 영상화를 통해 형태나 오브제가 얼마든지 자유롭게 시공간적인 확장을 가져오게 하는 원동력이 되게 하였고 시간과 공간의 역동적인 개념을 도입함으로써 새로운 실재성을 하나의 화두로 등장시키며 대도시에서 미디어 아트 형태의 시각 예술이 갖는 의미를 사유해 볼 수 있게 한다.

#### 4.2.2 가상과 현실

사실상 미디어 아트의 시작은 바로 비디오 아트이며 비디오 아트의 눈부신 발전과 그 영역의 확대는 디지털

기술의 발전에 힘입은 바가 크다. 이런 이유로 뉴 미디어 환경에서 중요한 것은 하나의 미디어가 다른 미디어와 융합하여 만들어내는 새로운 형식이며 이런 가운데 가상 현실과 중첩되어 나타나는 현실을 바라보는 새로운 인식의 패러다임이 필요하다.

오늘날 우리가 세계와의 대면을 통해 지녀왔던 현실감은 크게 변모되는 양상을 보인다. 물론 과거에도 이미지의 조작과 환영이 존재했으나 오늘날 이러한 방식은 일반 관객에게도 너무나 자명한 하나의 전제로 자리잡고 있다. 디지털 미디어 아트에서 접하게 되는 가상 세계는 현실 세계보다 더욱 현실적이라는 느낌이 들게 하며 오늘날의 세계는 스스로에 대한 시뮬라크르(simulacra)가 된다고 했던 보들리야르(Jean Baudrillard)의 지적에 전적으로 동의하게 되는 상황으로 변모되는 듯하다.

디지털 아트는 특히 설치 미술의 영역을 통해 영향력을 더욱 넓혀갔다. 디지털 기술이 접목되면서 1980년대와 1990년대의 후기 비디오 아티스트들은 TV 기반의 모니터에서 벗어나 점차 프로젝터 기반의 설치 형태의 비디오 작품들을 제작하기 시작했고 비디오 아트는 이미지의 투사의 방식으로 조형 공간을 파고든다.

비디오와 사진을 활용하는 크시슈도프 보디치코(Krzysztof Wodiczko)는 공공 기념물에 작품을 투영한다. 그의 작품은 서술적 성격을 띠는 경우가 많고 사회를 비판하거나 고발하는 내용을 담고 있다.

디지털 설치 작업은 비디오 설치 작업에서 한 걸음 더 나아가 물리적인 공간과 가상적인 공간과의 가능한 관계의 모색에 관심을 갖는다. 가상의 기억과 내러티브를 가진 물리적 건축물의 관계 확대는 라파엘 로자노 햄머(Rafael Lozano-Hemmer)가 1967년 '관계의 건축물(relational Architecture)'라는 용어로 언급한 것으로 햄머는 건물과 장소가 시각, 청각적 요소를 덧붙여져 폭넓은 역사적 정치적 혹은 미학적 맥락을 확대해가게 되는 관계의 건축물 프로젝트를 진행했다. 특히 1997년 린츠에서 선보인 <이탈된 황제들 Displaced Emperors(Relational-Architect-true#2)>에서는 언뜻 보아 무관해 보이는 역사적 사건의 이미지를 건물에 투영하는 방식을 채택했다. 그런데 사실상 이 작업은 합스

부르크가의 오스트리아인이며 멕시코 제국의 황제였던 막시밀리안과 빈의 민속 박물관에 소장된 마지막 아즈텍 황제의 깃털 왕관의 결합을 통해 멕시코와 오스트리아 사이를 연관지었다[5]. 이 작업에서 그는 린츠의 합스부르크 성 건물 외부에 커다란 손을 투영하고 손의 움직임에 의해 다른 이미지들을 보여주는데 익숙한 장소에 널리 알려진 것과는 동떨어진 맥락을 부여하고 이를 역사적 관계 안에서 연계시키는 방식이다.



그림 7. 라파엘 로자노 햄머(Rafael Lozano-Hemmer), 이탈된 황제들 Displaced Emperors(Relational-Architect-true#2), 1987.

도시 속에서 미디어가 갖는 위상에 관한 물음에서 명확한 것은 미디어는 이제 추상적으로도 그 자체를 위해서도 존재하는 것이 아니며 이제 가상 현실은 대도시의 일반적인 모습 속에서 존재하고 있다는 것이다.

가상 현실의 등장은 우리가 상상 속에 꿈꾸어 왔던 현실에서는 체험할 수 없던 세계를 경험하게 함으로써 현실에 관한 인식의 폭을 넓혀가는데도 기여한다.

또한 도시속의 미디어 아트는 예술과 일상의 영역을 매개하며 현실과 가상의 구분을 무의미하게 만들며 그들의 소통을 확장시키며 관객으로 하여금 가상 현실에 몰입을 유도하고 있다.

#### 4.2.3 몰입경험과 상호 작용성

미디어 아트가 전통적인 예술과 가장 확연히 구분되는 점은 몰입의 경험을 제공한다는 점이다. 이는 눈에 보이는 이미지와 관객 사이의 심리적인 물리적인 간극이 존재하지 않으므로 가능해지는 것으로 여기에는 기술적 발전의 뒷받침이 절대적이다.





그림 8. twists and turns, Uniqa타워, 오스트리아, 2006.

오스트리아의 유니카(Uniqa) 타워의 파사드는 홀저 마더(Holger Mader), 알렉산더 슈투브릭(Alexander Stubić), 하이크 바이만(Heike Wiermann)이 공동으로 참여하여 완성되었다. twists and turns는 파사드에 고정적인 이미지를 구현하는 방식을 탈피하고 입력된 전자적 데이터가 타워의 건축 구조에 반응하며 반복적으로 새로운 형상을 만들어내는 방식을 통해 이미지를 재생산해내는 장치로 기능하며 도시의 미디어 환경에 관여하고 있다.

매우 다양한 형식을 띠고 있는 디지털 설치 작업은 많은 경우에 관람객들이 작품에 여러 수준의 몰입을 추구할 수 있는 환경을 만드는 데 중점을 둔다: “몰입은 오랜 역사를 가지고 있고 예술, 건축, 기호 체계와 밀접한 연관을 가지고 있다. 동굴 벽화는 초기의 몰입적 환경이라 볼 수 있다. 중세 교회는 똑 같이 건축, 조광 그리고 상징주의의 조합을 통해 방문객들을 위한 해석의 범주를 만드는 데 목적을 두었다[10].”

테크놀로지의 발달은 관찰자로서 관람객의 몰입을 증대시킬 수 있는 환경을 이룩하는데 크게 기여해 왔다. 초기 영화에서 제시된 몰입 환경이 극장의 어두운 공간을 통해 구축된 것이라면 최근의 건물에 영상을 투영하는 방식은 대형 화면을 통해 이런 효과를 만들어낸다고 볼 수 있다.

폴 비릴로(Paul Virilio)는 이러한 관계를 다음과 같이 기술하고 있다. “건물의 아름다움은 이러한 미의 이동 장비이자 전이 장비인 의사 소통 장치와 교통 장치들의 특별한 효과 속에서 사라져버린다. 예술은 영사기와 스

크린의 화려한 빛 속에서 점차 사라져간다. 조각으로서 건축을 활동 사진 기술의 인위성이- 본래적 의미뿐만 아니라 비유적인 의미에서도- 뒤를 이으며 그래서 건축은 이제 영화가 되었다[11].”

오늘날 디지털 환경에서의 뉴 미디어 아트에서의 관람객의 위상 및 감상 태도의 변화를 이해하는 단서는 바그너(Richard Wagner)의 총체 예술론에서 찾아질 수 있다. 바그너의 총체 예술은 관객이 드라마의 사실성안에 빠져 들어가 몰입하게 되는 연극 개념에서 출발하였다. 그는 ‘관객은 자신의 시각과 청각 모두를 동원하여 스스로를 무대 안으로 옮겨가야 한다’고 지적했다. 실제로 그는 1876년 축제극장을 열어 <니벨룽겐의 반지>를 초연함으로써 오페라 하우스의 관행을 새롭게 창조하였다. 축제 극장은 그리스 시대 원형 극장을 그대로 옮겨놓은 듯한 느낌을 주었는데 객석 배치와 입체 음향 시설, 어두운 실내 조명을 사용하고 오케스트라석을 만들어 그 곳에서 음악가들이 연주하도록 설계하여 관객들이 극적인 장면에서 완전히 몰입하도록 하는데 초점을 맞추어 관객이 전적으로 드라마를 신뢰하고 무대 위에서 만들어지는 환상의 세계에 몰입하도록 하였다[12]. 결국 바그너의 총체 예술론은 모든 매체 유형을 통합하고 모든 감각을 동원하게 만드는 과정을 통해 몰입적인 환경들이 만들어진다는 관점을 제시했다. 플럭서스(Fluxus) 작가인 딕 히긴스(Dick Higgins)는 전통적인 매체의 구분을 뛰어넘어 예술 장르 간의 갈라진 틈 사이에서 혼합되는 미디어인 인터미디어(Intermedia)라는 새로운 개념을 정초했다. 뒤상(Duchamps)의 예를 들며 히긴스는 “작가란 예술 미디어의 일반적 영역과 일상적 삶의 미디어 영역 사이에 존재하는 새로운 분야를 끊임없이 탐구해 나가야 한다[12]”고 말한다. 인터미디어라는 개념을 통해서 어떤 종류의 오브제나 경험이라도 예술 작품으로 통합될 수 있다. 이런 의미에서 행위 예술인 해프닝은 인터 미디어 예술의 정점에 있다고 할 수 있으며 관객은 작품의 한 요소로 역할하며 인터 미디어의 사용은 관객과 작품의 관계를 깊이 연구하게 된다. 이러한 개념들은 디지털 환경에서의 뉴 미디어 아트에 나타난 예술의 통합된 면모를 보여주며 관객과 작품 사이의 통합된 경험의 양상을 단적으로 지적한다.

이 점은 상호 소통성으로 언급될 수 있는 부분들로 전통적인 예술 작품에서 관람객들이 수동적 위치를 차지했다면 오늘날의 미디어 아트에서 작가와 관객간의 관계는 관객이 직접 작품에 개입함으로써 작품을 변형시키고 완성시키는 방식을 취하게 된다. 따라서 작품의 의미는 열려지게 되고 관객의 주관적인 경험이 거기에 녹아나며 작품은 더욱 생성적인 특성을 보이게 된다.

#### 4.3 도시와 미디어 환경

점점 확산되는 도시 속의 스크린과 영상 프로젝션의 예들은 도시 속의 미디어 환경을 재고하게 한다.

랄프 슈렐은 <미디어 미학>에서 “대도시를 하나의 텍스트로 생각한다면 그것은 조밀한 기호론적 조직으로 이해할 수 있다. 그것은(...) 아울러 서로 다른 담론 요소들과 담론의 단편들, 편린들에 의해 엮여진 독특한 담론적 층위들로 이루어져 있다[14].”라고 지적했다. 슈렐에 의하면 “복잡한 대도시의 매체 현실에는 어떤 주도적인 하나의 담론이 존재하지 않고 여러 다양한 미디어 담론 형태들은 통합되어 여러 가지로 그 안에서 파편화된 하나의 상호 담론(inter-discourse)이 형성되고 있다[14].”는 것이다.

또한 그는 푸코(Michel Foucault)의 담론 개념을 받아들여 복잡한 사회체제인 대도시에서 “텍스트의 서로 상이한 담론들이 대도시라는 거대 텍스트에 동시에 병립되어 있고 서로 영향을 미치며 상호 소통되고 있음을 알게 됨[15]”을 지적했다.

다시 말해 이러한 종류의 상이한 담론들이 우리의 일상에 침투해있으며 이를 토대로 대도시가 구성되어 있다. 대도시가 이미지의 홍수 속에 변화되는 광경을 비릴로는 다음과 같이 묘사한다: “낮익은 도시를 낮익지 않은 동력이, 어둡고 거대한, 대중을 황홀케하는 전시 공간이 대체한다. 그 공간에 있는 (시청각적이고 자동차의) 속도의 빛이 태양빛을 대체한다. 더 이상 연극공연장(공회당이나 광장)이 도심의 핵이 아니다. 오히려 도시 조명이 펼친 빛의 유희가 그 핵이 된다. 이로써 우리는 원초로(빛으로) 되돌아 간다. 마치 지평선 없는 사막으로 되돌아가듯이[17].”

비디오 프로젝션 기술의 발달은 우리를 둘러싸고 있

는 세계의 모호한 표면에 영상을 직접 투영하는 방식을 통해 새로운 풍부한 시각적인 경험을 창출하며 특히 시각적 몰입 형태의 다양한 가능성에 관한 일련의 논의를 만들어낸다. 비디오 아티스트들은 여러 대의 비디오 프로젝터를 이용하여 삼차원의 몰입적 화면에 프로젝션을 통해 몰입 환경을 조성하는데 여기에 이미지는 하나의 인터페이스로 개입된다: “액체처럼 유동적이고 비물질적 이미지가 작품의 주요 마티에르를 결정한다. 이런 변화로 인해 예술 작품은 망을 통해 확산되고 투영된 특정예술 작품은 나타나고 사라진다. 가상 공간은 현실처럼 지각되고 생생한 느낌으로 체험한다. 관객이 관계를 맺어야 하는 중심에 이미지가 있다. 이미지는 조형적이고 유연하며 액상이고 촉각적이기도 한 마티에르를 기반으로 체험된다[18].”

대도시의 미디어 담론은 도시 속의 무수한 종류의 빛의 형상들에 의해 역동화된다.

현실세계와 가상세계의 관계가 심화되는 가운데, 새로운 미디어가 가진 새로운 실재성을 통해 새로운 가능성의 세계가 열린다. 그 내부에서 관객은 가상과 현실이 결합되는 새로운 차원의 몰입에 도달하며 도시라는 텍스트의 거대 담론의 가속화된 장에 동참하게 된다.

## V. 결론

장소 특정 예술은 1980년대 후반에 들어 조각이나 벽화와 같은 형태에서 탈피하여 퍼포먼스나 미디어 아트 같은 새로운 방식을 채택하기 시작했다.

1980년대부터 조형적 설치 미술보다는 확장된 형태의 설치 미술이 지니는 중요성이 점차 확대되었다. 특히 시간에 중요성을 부여하는 비디오 아트는 디지털 기술의 발전에 힘입어 눈부신 발전을 거치며 조형예술의 장에 큰 변화를 가져왔고 시간과 공간을 정적인 개념이 아닌 역동적 개념으로 바꿔놓으며 이를 사유할 수 있는 것으로 변모시켰다.

<라이트월>展의 경우에서 볼 수 있듯이, 디지털 기술이 접목되면서 비디오 아트는 이미지 투사의 방식으로 조형 공간을 파고든다. 이러한 테크놀로지의 발달은

관찰자의 몰입을 증대시킬 수 있는 환경을 이룩함과 동시에 현실이 가상 현실과 중첩되는 가운데 새롭고 풍부한 시각적인 경험을 창출하는데 기여한다. 비디오 프로젝션 기술의 발달은 차후에 우리를 둘러싸고 있는 세계의 모호한 표면에 이미지가 직접 투영되는 방식을 통해 시각적 몰입 형태의 다양한 가능성에 관한 일련의 논의를 만들어낸다.

점점 증가되는 도시 속의 영상 프로젝션과 늘어나는 대형 스크린들은 도시의 미디어 환경을 재고하게 한다. 도시 속에서 미디어가 갖는 위상에 관한 물음에서 명확한 것은 미디어는 이제 추상적으로도 그 자체를 위해서도 존재하는 것이 아니며 가상 현실은 대도시의 일반적인 모습 속에서 존재하고 있다는 것이다. 대형화면으로 투사되는 비디오 이미지는 점점 관객들에게 접촉하는 듯한 느낌을 줌과 동시에 관람객들은 공간 속으로 몰입되는 느낌을 받게 된다.

본 논문은 도시 속의 비디오 아트 형태의 영상 프로젝션은 새로운 실재성, 가상과 현실, 몰입 경험을 제공하면서 도시의 미디어 환경에 많은 영향을 끼치며 복잡한 대도시의 매체 현실에는 어떤 주도적인 하나의 담론이 존재하지 않고 텍스트의 서로 상이한 담론들이 대도시라는 거대 텍스트에 동시에 병립되어 있고 서로 영향을 미치며 상호 소통되고 있음을 밝혔다.

[7] <팝사인>, 2009년 9월호, p.11 퍼포머티브 인터뷰 인용

[8] www.interactivearchitecture.org,  
www.mediaarchitecture.com,  
www.artcom.de,  
www.archlight.com

[9] 크리스티앙 폴(Christian Paul), 조충연 옮김, *디지털 아트(Digital Art)*, Ibid., pp.80-81.

[10] Paul Virilio, *Speed and politics, An essay on Pormology*, New York, Semiotext, 1987, p.72(랄프 슈렐, *미디어 미학*, 강호직 외 4인 옮김, 이론과 실천, p.468, 2000. 재인용).

[11] 렌델 팩커, 켄 조던 엮음, 아트센터 나비 학예연구실 옮김, *멀티미디어: 바그너에서 가상 현실까지*, nabi press, p.32, 2004.

[12] 렌델 팩커, 켄 조던 엮음, 아트센터 나비 학예연구실 옮김, 덕 히긴스, "인터 미디어" in *멀티미디어: 바그너에서 가상 현실까지*, Ibid., p.88.

[13] 랄프 슈렐, *미디어 미학*, 이론과 실천, p. 463.

[14] 랄프 슈렐, Ibid., p.464.

[15] Ibid.

[16] 폴 비릴리오, p.72, 1987.

[17] 플로랑스 드 메이유, Ibid, p.225.

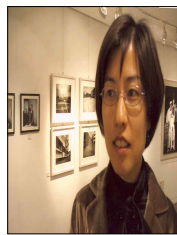
참 고 문 헌

- [1] 플로랑스 드 메르디외(정재곤옮김), *예술과 뉴 테크놀로지(Art et Nouvelles technologies)*, 열화당, p.13, 2005.
- [2] 빌 비올라와의 인터뷰, KBS 디지털 미술관(2003년 4월2일 방송)<시간을 조각하다- 빌 비올라>에서의 내용을 인용함.
- [3] 오은경, *뉴 미디어 시대의 예술*, 연세대학교 출판부, p.196, 2008.
- [4] 크리스티앙 폴(Christian Paul), 조충연옮김 *디지털 아트(Digital Art)*, 시공아트, p.80, 2004.
- [5] Ibid., pp.83-84.
- [6] Ibid.

저 자 소 개

손 영 실(Young-Sil Sohn)

정회원



학석사)

- 1994년 2월 : 서울대학교 생물교육학전공(이학사)
- 1996년 2월 : 홍익대학교 사진디자인전공(미술학석사)
- 1999년 10월 : 프랑스 파리 8대학교 조형예술학 전공(조형예술학석사)
- 2006년 3월 : 프랑스 파리 8대학교 예술매체이론, 시각기 호학 전공(문학박사)
- 2010년 9월 ~ 현재 : 경일대학교 사진영상학부 조교수 <관심분야> : 미디어 아트, 사진, 매체 미학, 문화 콘텐츠