

12. 2008
한글 + 0
시각
2008

Seoul Foundation
for Arts and Culture



SPECIAL FEATURE

해가 뜨나 달이 뜨나 한강의 축제는 계속된다

HOT SKETCH

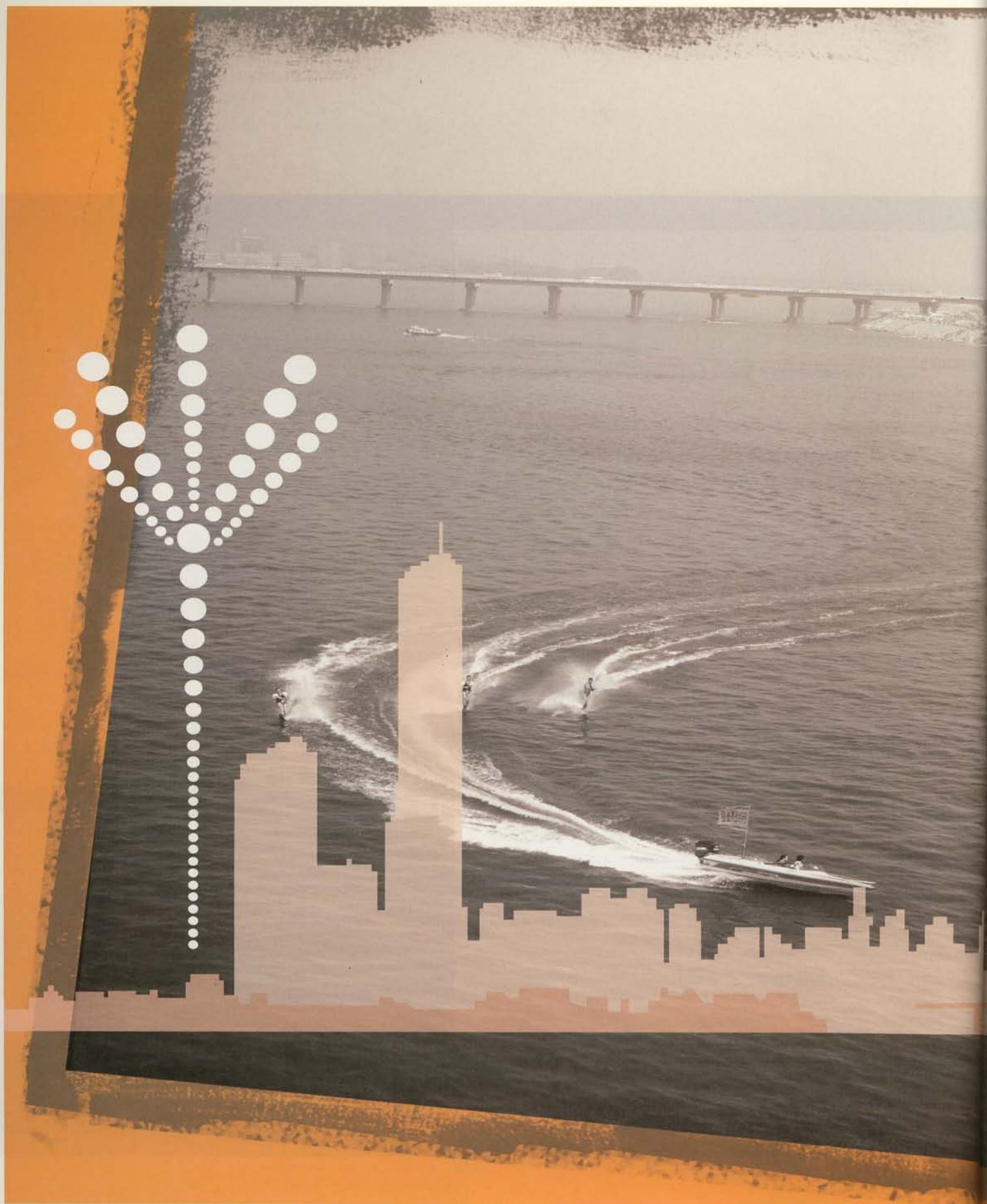
2008 베이징올림픽문화축전의 한국공연예술

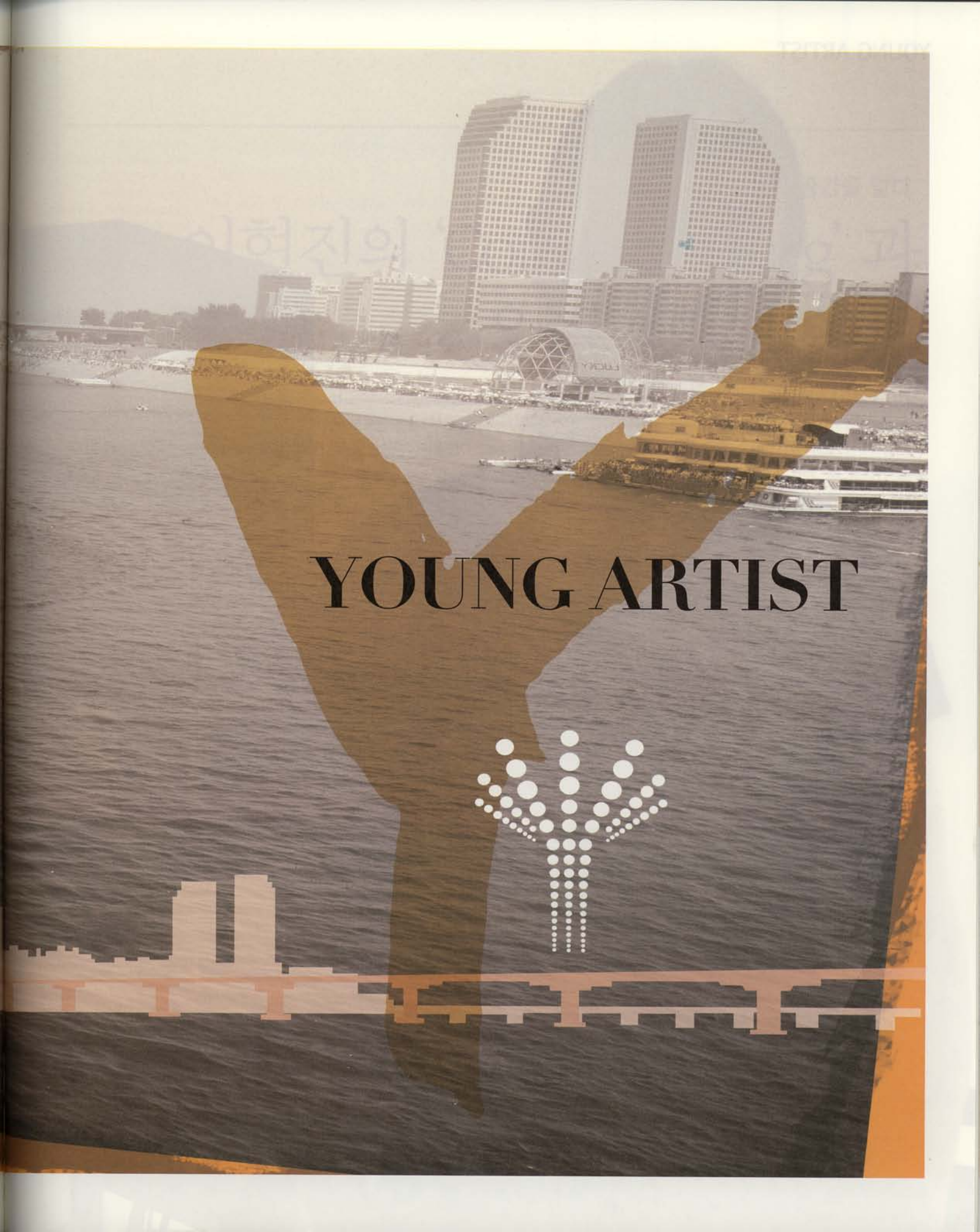
EMERGING SPACE, NEW VISION

한국디자인 120년 역사가 살아숨쉰다

2008 08







YOUNG ARTIST



YOUNG ARTIST



실재와 가상 사이 새로운 공간을 열다

이현진의 'Corresponding' 과 인터랙티브 아트

실재도 아닌, 가상도 아닌 새로운 공간의 문을 열어주는 이현진. 그녀의 인터랙티브 미디어 아트는 예술작품과 작가의 틀에 관객과의 상호작용을 넣으면서 새로운 인식의 공간을 연다. 그녀가 만들어낸 시공간은 실재와 가상, 주체와 대상이 서로 뒤엉킨 합성현실이다. 그것은 '혼돈'일까, '제2의자연'일까.



상응 III
(Corresponding III), 2005
Two-Channel DVD
Projection Installation
(미국 뉴욕 Whitebox
갤러리 설치)
Corresponding III, 2005
Two-Channel DVD
Projection Installation,
installed at Whitebox,
New York

예술가들이 관심을 쏟는 대상과 시각이 제각각인 만큼, 무수한 리얼리티 혹은 환영이 생성되었다가 사라지곤 한다. 이른바 합성리얼리티(hybrid reality). 그것들은 대부분 미디어에 의해 '빚어서 만들어진' (plastic) 것이며, 나날이 진화하고 있다. 알고 보면 현대인은 현실과 꿈, 실재와 가상이 서로 얽혀 만들어내는 혼돈 속에 살고 있는 것이다. 투명한 현실과 명료한 이성에 기반을 둔 정치와 경제, 허구를 견어낸 문화 등이 오히려 비현실적인 것이 아닌가 싶을 정도이다. 오늘날에는 합성리얼리티의 생성과 진화의 최전선에서 그야말로 '아방가르드'의 역할을 담당하고 있는 것이 바로 미디어 아티스트들이 아닌가 생각된다.

오브제와 이미지의 절묘한 만남

이현진은 대학시절부터 이미지와 오브제를 통합하여 다른 종류의 리얼리티를 빚어내는 데 집중해 온 작가이다. 초기에 그녀가 주로 동원했던 것은 빔프로젝터의 영상을 오브제 혹은 조형물과 만나게 하는 방식이었는데, 그것은 오브제 위에 이미지라는 피부를 씌워서 다른 사물로 변장시키는 작업이라

고 할 수 있다.

자연 상태에서 이미지는 원래의 오브제(=支持體)와 분리 되지 않는다. 예를 들어 내 눈앞에 폭포가 보이는 것은 그것이 그곳에 있기 때문인 것이다. 그러나 시각예술사에서 이 관계는 오랜 세월동안 조금씩 변화를 겪어 왔다. 인간의 화장(化粧)과 같은 외관의 장식 그리고 도색이나 벽화(壁畵)의 단계를 넘어 이미지의 이동이 가능한 캔버스를 거쳤고, 카메라옵스큐라의 영상을 고착시킨 사진 그리고 현대의 디지털 이미지의 시대에 이르렀다. 이제 이미지는 원래의 장소와는 관계없이 이곳저곳 정보의 바다를 표류하며 각각 다른 상황에서 다른 얼굴로 자신을 드러내는 사물이 되었다.

동'을 하게 된다. 이현진이 만들어내는 것은 눈속임회화(Tromp L'oeil)처럼 완벽한 정합(整合)을 추구하는 '일원화된 허구'가 아니며, 두개의 리얼리티 사이에는 관객의 의식을 끌어들이는 틈이 있다.

다른 세계의 이면으로 안내하는 입구, 인터랙티브 미디어아트

이러한 틀에서 보면 그녀가 최근 선보이고 있는 인터랙티브 미디어아트가 더 쉽게 이해될 것이다. 2000년대 이후 그녀의 작업은 정적인 표현에서 점차 액션을 동반하는 인터랙티브 미디어 설치로 변해간다. 즉 이전처럼 관객을 단순히 어떤 이

화 바다, 1998
비디오와 사운드 인스톨레이션
The Sea (recognition of the sea space), 1998
Video and Sound Installation,
(installed at the Seoul National University, Seoul)



작가 이현진이 유학을 떠나기 전 작품 〈Waterfall II-with new newspapers〉(2000)를 보면 폭포의 영상이 빔프로젝터에 의해 실내에 가득 쌓인 신문지 뭉치들 위에 투사되어, 그것들을 마치 계곡의 바위덩어리처럼 보이게 한다. 피라미드형 구조물에 불의 영상을 투사했던 〈fire〉(1999), 정방형 큐브에 파도의 영상이 투사된 〈the Sea〉(1998) 등 이 시기에 발표되었던 작품들이 주로 그러하다.

하지만 이 작품은 관객들을 마냥 허구의 리얼리티 안으로 몰입시켜 속이려 들지 않는다. 한편으로는 마치 어떤 계곡의 폭포 앞에 선 것 같은 광경이지만, 다시 돌아보면 관객은 신문지 뭉치가 쌓여있는 곳에서 있는 자신을 발견하게 된다. 이와 같은 이중(二重)적 세계의 틈에서 우리들의 두뇌는 '인식의 노

공간(異空間)의 입구로 안내하는 것이 아니라, 그 공간 혹은 세계와 관객과의 상호작용을 전제로 하는 작품인 것이다. 작가는 이러한 관계를 '대응'(corresponding)이라고 이름 붙인 일련의 시리즈로 보여주고 있다.

'corresponding'은 이번 전시(송은갤러리, 7.28~8.13)의 타이틀이기도 하다. 먼저 싱글채널비디오인 〈corresponding I〉을 보면 프레임 안쪽에 작가 본인이 머리를 좌우로 돌리는 동작을 반복하는데, 그 액션의 반작용에 의해 프레임이 반대 방향의 운동에너지를 받는 것처럼 흔들리게 된다. 이 장면은 마치 뉴턴의 운동 제3법칙 '작용-반작용'의 관계를 연상하게 한다. 즉 프레임 안쪽 가상(假想)의 인물과(이 경우에는 마찬가지로 가상의 설정인) 프레임이 서로 물

우 폭포 I (신문지 더미 계곡), 2000
비디오와 사운드 인스톨레이션
(서울 세종문화회관 갤러리에 설치, 2000)
Waterfall II (with 7 tons of newspaper), 2000
Video and Sound Installation, (installed at the Sejong Gallery, Seoul)

좌 Chromaflow

(위아트 프로젝트), 2008

인터랙티브 아트워크,

3 Wireremote controllers,

computer running Java

Gaurav Gupta, Hyungsin Kim and

Ali Mazalek과 공동작업

Chromaflow (WiArts Project), 2008

Interactive Artwork (installed at the

Eyedrum, Atlanta, U.S.A.)

Collaborative work with Gaurav

Gupta, Hyungsin Kim and Ali

Mazalek

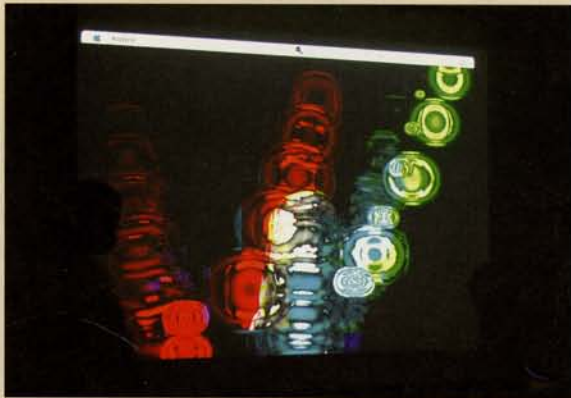
리적인 운동역학의 관계에 놓이게 되는 것이다. 다른 말로 하자면 '상호작용'이다.

나이가 <corresponding> II와 III에서는 이러한 상호작용이 관객과 작품, 실제의 물리적 공간과 가상공간의 사이에서 일어난다. 예를 들어 III에서는 화면 속의 댄서가 관객의 액션에 '대응' 하는데, 이처럼 이현진이 빚어서 만들어내는 세계에는 거의 모든 경우 두개의 구성요소가 '대응=상호작용' 하는 관계에 놓여있으며, 이러한 대응은 <A BeadBall Table> 등의 <Tilting Table> 이나 <The Spinning Screen> 에서도 다양한 테크놀로지와 설정에 의해 전개된다.

그런데 이러한 대응보다 중요한 것은 그다음 단계의 창발

내하는 입구를 발견하게 되는 것이다. 즉 실재와 가상, 주체와 대상이 서로 얽히고 뒤섞여서 만들어내는 합성현실, 그것은 '혼돈' 일수도, '제2의 자연' 일수도 있다.

가상공간, 사이버공간, 가상현실, 인공생명 등을 출현시킨 기술로서의 미디어는 완전무결한 정합(整合)을 추구하지만, 실재와 반대인 가상세계에서 끝없는 위상의 세계 혹은 환영을 생산해내는 예술가들에 의해 무한히 증식되고 진화한다. 그 세계는 사물을 인식하는 우리 안의 공간과도 닮은 것이다. 최근에는 수학에서조차 다차원적 위상이나 마음의 내면에 전개되는 공간을 계량(計量)으로 다루고 조작할 수 있게 되었다



(創發)이다. R. 에스콧에 의하면 이와 같은 연결과 상호작용은 몰입(immersion)-변형(transformation)-창발(emergency)로 이어지게 되는데, 비디오설치와 같은 형식, 예를 들면 전술한 <Waterfall>의 경우에서도 그렇지만 가상과 실제 사이에는 중간영역이 발생한다. 공간적인 면에서 말한다면 '사이공간'(inter-space)이라 할 수 있고 인터렉션을 통해 가상현실로서의 요건이 실현된 경우에는 '사이현실'(inter-reality)이라고 부를 수 있겠다. 다른 말로 표현하자면 'in-between'에 해당된다.

이 중간영역에서는 가상도 현실도 아닌, 혹은 그 두 가지를 모두 포함하는 리얼리티의 체험이 가능하며 '인식의 노동'을 통하여 리얼리티가 재편되고 새로운 의식이 출현한다. 이로써 우리는 또 하나의 이공간(異空間) 혹은 세계의 이면으로 안

다. '우주는 그것을 인지하는 인간의 숫자만큼 존재한다'는 말처럼 그 깊이를 헤아리기는 쉽지 않을 듯싶다.

<Moons Over You>는 작가가 모든 관객으로 하여금 각 자신의 달을 가지도록 설정했다. 인간의 내면공간에 펼쳐지는 우주를 상징적으로 외화(外化)한 작품이라고 할 수 있다. 이러한 경지가 '월인천강'(月印千江)이라는 말로 표현되는 불교적 통찰과 일맥상통하기에 더욱 흥미롭다. ■

글 이원근 (단국대 디자인대학원 매체예술학과 교수)

※ 이현진 작가는 서울문화재단에서 진행하는 젊은예술가지원사업, NArT 2008 시각예술분야 최종선정자 14인 중 한 명으로, 재단의 지원으로 송은갤러리에서 7월 28일 - 8월 13일까지 개인전 'corresponding'을 열고 있다.

우 크로스 빙: 토드

(기울어지는 스크린), 2004

인터랙티브 비디오와

사운드 인스톨레이션,

마이크로 콘트롤러,

전기 회로, 컴퓨터

Cross-Being: Todd

(a Tilting Table), 2004

Interactive Video and Sound

Installation, micro-controller,

electronics, computer running

Max/Jitter