

미디어 아트에서 나타나는 영적 교감의 가능성

전혜현(전북대학교)

요약문

미디어 아트에서 나타나는 영적 교감의 가능성

본고는 가상현실에서는 과연 탈(脫)신체적으로 환영의 세계만 존재하는가에 대한 의문으로부터 출발한다. 기존 연구들은 가상현실이 과도하게 수용자의 감각을 통한 가상성에 주력한 나머지, 오히려 수용자의 자율적인 상호작용을 제한한다는 비판을 제기해왔다. 그러나 실제로 가상현실은 수용자의 이성과 감성을 오가는 복합적인 감성 지각에 기반한다. 특히 가상현실의 일부인 기술 장치와 더불어 존재하는 수용자의 상호작용은 가상의 이미지 표면에 몰입하는 감각과 장치를 직접 운용, 조작하는 인지작용들의 피드백으로 활성화된다는 점에 주목할 필요가 있다. 따라서 본고에서는 상호작용적인 미디어 아트를 구체적인 예시 대상으로 삼고, 미디어 아트에서의 수용자는 온몸 몰입의 상호작용을 통해 영적 교감을 유발하게 되고, 그로 인해 가상현실 세계가 구성된다는 점을 밝힐 것이다. 특히 실제 삶에서의 정서적, 의식적, 의지적인 차원들이 기독교적 영성을 이룬다는 점을 고려할 때, 미디어 아트는 신체와 정신, 감각과 이성, 가상환경에서의 정보 선택과 관찰, 실행 등의 과정들이 한데 어우러지는 커뮤니케이션을 반향한다는 점에서, 그 어느 예술 형식보다도 수용자의 적극적인 영적 교감의 가능성을 지닌다고 할 수 있을 것이다.

주제어: 영성, 상호작용성, 인터페이스, 장치-작동자 복합체, 체현적 몰입, 영적 교감

I. 들어가는 말: 예술에서의 영성, 왜 미디어 아트에 주목하는가

예술은 인간의 정신을 반영한다. 그렇기 때문에 종교가 아님에도 인간은 예술을 사회와 분리시켜 동경하며, 예술이 현실을 초월한 정신의 세계, 즉 ‘영성(spirituality)’을 담은 그릇이라고 간주한다. 그런데 실제로 예술은 종교에 준한다. 예술가는 종교를 거부할 수는 있어도 탈피할 수는 없다.¹⁾ 왜냐하면 종교는 곧 궁극적인 관심(ultimate concern)으로서, 이 궁극의 관심은 인간 정신의 모든 창조적인 기능들을 통해 나타나기 때문이다.²⁾ 즉 인간 정신생활의 본질이자 심층인 종교는 인간의 모든 활동과 감정에 관심을 두며, 그러한 점에서 인간의 정신은 종교적 속성을 지닐 수밖에 없다. 그리고 이 점이 수용된다면, 예술 역시 종교와 일정부분 닮을 수밖에 없는 것이다.

그런데 예술은 사실상 인간의 창작행위로부터 기인하고, 그러한 과정을 구체적으로 형상화하는 물리적 토대를 전제로 한다는 점에서, 인간의 영육(靈肉)을 모두 투영하는 구현체이다. 하나님이 인간을 흠으로 빚으시고 숨을 불어넣으신 창조의 과정을 통해서도 우리는 이 점을 반추할 수 있다.³⁾ 이처럼 정

1) Paul Tillich, *Theory of Culture*, Robert C. Kimball(ed.), Oxford University Press, 1959; 파울 틸리히, 『문화의 신학』, 남정우 옮김, 대한기독교서회, 2002, p. 79.

2) 같은 책, p. 18.

신과 신체 그 어느 쪽도 누락될 수 없는 것이 인간 존재의 조건이며, 그런 맥락에서 가시적인 세계와 비(非)가시적인 세계를 관계짓는 예술의 의미가 남다를 수밖에 없다. 그런데 20세기의 시각예술은 유독 인간의 이성애, 또는 그와 반대로 감성 표출에 주력해왔다. 가령 모더니즘시대의 시각예술이 합리적 이성과 논리적 분석에 토대를 두었다면, 포스트모더니즘시대에서는 과도하리만치 이성애 반(反)하는 감성 중심의 예술 행태들을 드러냈고, 그로 인해 인간을 불합리하고 모순된 존재로 부각시키는 결과를 초래하기도 하였다.

전통적으로 영성은 영혼과 신체, 자연과 초(超)자연, 물질과 비(非)물질, 성(聖)과 속(俗) 등의 이분법적 도식으로 접근되었다. 그런데 실제로 영성은 이들 중 어느 한쪽으로 편중되지 않고 모두를 통합한다. 특히 예술가들이 체험하는 영성이나 종교적 영성은 상당히 감각적이면서도 사색적이며, 관계적인 체험을 통해 흩어져 있는 요소들을 통합하는 초월적인 힘으로 드러난다.⁴⁾ 뿐만 아니라 영성은 인간의 내면적인 정신성 외에도 인류의 역사적, 사회 문화적, 철학적, 신학적 측면들을 지니고 있으며, 게다가 현재의 디지털 정보사회에서는 이러한 영역들이 서로 융합되고 있기 때문에, 일정한 의미로 규정되기 어렵다.⁵⁾ 이는 곧 한 개인의 영성에는 다양한 맥락의 의미와 가치 및 세계관들이 내재함을 방증하는 것이기도 하다. 또한 그렇기 때문에 영성은 자기를 초월하여 궁극의 가치를 향한 인간성의 충만을 지향하게 된다.⁶⁾ 따라서 영성은 인간 존재와 삶에 의미를 부여하는 궁극적인 가치와 그 가능성들을 함의하며, 이를 통해 인간을 보다 더 깊게 이해할 수 있는 통로로 보아야 할 것이다.

그렇다면 더 나아가 기독교적 영성은 어떠한가. 기독교 영성은 예수 그리스도와의 인격적 교제 가운데 경험하게 되는 삶의 변화를 함축한다. “성령이 친히 우리의 영과 더불어 우리가 하나님의 자녀인 것을 증언하시나니(롬 8:16).” 즉 기독교적 영성이란 인간이 성령으로 하나님과의 인격적인 관계를 이루고, 이 자기초월적인 경험을 삶 속에 실현하는 과정을 의미한다.⁷⁾ 그렇기 때문에 기독교적 영성은 자기중심으로부터 벗어나 타인에 대한 관심과 사랑으로 표출되며, 이 과정에서 새롭게 거듭나는 자신의 정체성을 발견하게 된다. 바로 여기서 기독교 영성의 고유함이 드러난다. 기독교적 영성은 하나님과의 관계에 집중할 뿐만 아니라, 이를 통해 타인과의 성경적인 관계를 지향한다.⁸⁾ 그리고 타인을 향한 삶, 즉 그리스도를 본받아 이웃을 돌아보는 삶으로 실천한다. 이렇듯 기독교 영성의 근간은 예수 그리스도이며, 그렇기 때문에 오직 예수 그리스도의 삶을 지향하게 된다. 이는 곧 하나님이 살아계심을 증거하는 것이기도 하다.

그런데 이러한 영성은 시각예술에서도 특히 기술 매체를 기반으로 하는 미디어 아트(Media Art)의

3) 따라서 하나님의 형상으로 빚어진 인간은 그 자체로 기독교 예술의 원천이며, 인간의 감성, 느낌, 신체 등은 기독교 예술의 중요한 주체가 된다. Francis A. Schaeffer, “Art & the Bible,” *Art needs no justification*, IVP-UK, 1978; 프란시스 쉐퍼, 「예술과 성경」, 『예술과 기독교』, 김진선 옮김, 한국기독교학생회출판부, 2002, p. 71.

4) Robert Wuthnow, *Creative Spirituality: The way of the Artist*, University of California Press, 2001, pp. 23-36 참조.

5) Celia Kouriel, “The ‘turn’ to spirituality,” *Acta Theologica*, Supplementum 8, 2006, pp. 27-31 참조.

6) 같은 책, pp. 22-23.

7) 같은 책, p. 24.

8) K. Waaijman, “What is spirituality?” *Acta Theologica*, Supplementum 8, 2006, pp. 13-14.

‘상호작용성(Interactivity)’과 맞닿는다. 앞서 언급하였듯이 본질적으로 기독교의 영성은 관계에 기반한다. 예수 그리스도와의 관계로부터 기인하는 이 타자(他者) 지향의 관계성은 미디어 아트의 상호작용성 과도 일맥상통한다. 미디어 아트의 길지 않은 역사는 모두 이 같은 관계성에 집중하고 있다 해도 과언이 아닐 만큼, 예술가를 위시한 작품과 수용자 간의 긴밀한 관계를 모색한다. 작품에 커뮤니케이션 매개로서 기술 장치를 동반하거나, 가시적인 세계와 비가시적인 세계가 교차하는 이미지 환경 구축 등은 모두 작품과 수용자 간의 상호관계성을 시사하는 것이다. 또한 복합적인 감성 지각을 통해 수용자가 작품에 직접 피드백하는 상호작용을 전제로 한다는 점에서, 미디어 아트는 이미지의 피상적 몰입에 그치지 않고 수용자의 이성과 감성, 의지와 결단, 그리고 선택과 실행이 요구되는 예술 형식이기도 하다. 이는 곧 수용자로 하여금 이미지가 드러내는 영성을 일정한 거리를 두고 관조하는 것으로부터 벗어나, 작품과의 대화적 상호작용을 통해 그 영성과 직접 교감하는 체현적 커뮤니케이션으로 나아간다는 점에서, 미디어 아트가 지닌 영적 교감(交感)의 가능성을 발견할 수 있다.

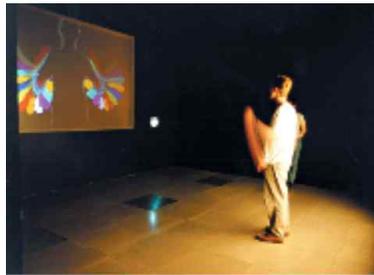
이와 같은 견지에서, 미디어 아트에서의 영적 교감의 가능성을 조명하기 위해 본고는 다음의 단계를 거친다. 우선 기독교적 영성에서의 중요한 요소가 관계라는 점에 주목하고, 이 관계적 커뮤니케이션에 착안하는 상호작용적 예술로서 미디어 아트를 접근한다. 미디어 아트에서 상호작용성을 강화하기 위한 일차적 전략은 상호작용적인 환경의 조성이다. 따라서 II장에서는 미디어 아트의 환경 변화를 살펴보고, 그러한 변화의 결정적인 요인으로 기술적, 심미적, 지각적 장치로서의 ‘인터페이스(Interface)’를 이해한다. 다음의 III장에서는 인터페이스에서 가상과 현실을 넘나들며 상호작용하는 수용자의 양상을 살펴보고, 마지막으로 IV장에서는 수용자의 상호작용이 감각에만 혹은 이성적 판단에만 편중되는 것이 아니라, 감각과 이성이 통합적으로 작용하는 온몸 몰입으로 나아가고, 이를 통해 영적 교감이 발현될 수 있음을 밝히고자 한다.

II. 미디어 아트의 이미지 환경: 이중적인 인터페이스 구조

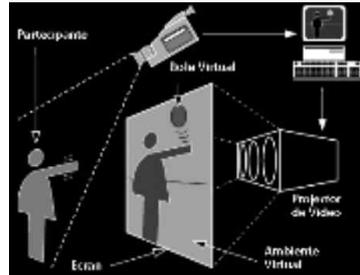
미디어 아트는 작품과 수용자 간의 피드백적인 관계, 즉 상호작용에 주목하며, 따라서 이 같은 관계성을 모색, 강화하는 방향으로 이미지 환경도 변모해왔다. 전통회화에서 나타나는 캔버스 속의 그림과 그 그림 밖에 존재하는 수용자의 위치 구조와 달리, 상호작용적인 미디어 아트에서는 수용자가 이미지 내부에서 이미지와 더불어 존재하는 공간 구조를 지닌다. 그 결과, 미디어 아트에서 펼쳐지는 이미지는 작품이면서 동시에 환경으로 작용하게 된다. 특히 컴퓨터의 발전은 이 같은 양상을 가속화시켰는데, 그 선구적인 예로 마이론 크뤼거(Myron W. Krueger)의 <글로우플로우(Glowflow)>(1969)를 들 수 있다. <글로우플로우>를 통해 크뤼거는 컴퓨터로 매개되는 공간을 ‘반응환경(Responsive Environments)’으로 제시하고, 반응환경과 수용자 사이의 상호작용을 다룬다.⁹⁾ 이후 <비디오플레이스(Videoplace)>(1977~

9) 예를 들어 센서, 디스플레이, 제어체계 등으로 구성된 컴퓨터에 수용자의 정보가 입력되고 나면, 수용자는 자신의 행동에 대해 매체가 반응한 결과물을 얻게 된다. 이 과정에서 수용자의 신체 움직임은 사운드를 생성할 수도 있고, 수용자의 목소리는 컴퓨터의 시각 공간을 향해할 수도 있다. 이때 컴퓨터는 수용자의 선택적 반응에 결정적인 동인(動因)으로 작용하면서 미로처럼 복잡한 상호작용 상황을 구성하게 된다.

1989)에서는 하드웨어와 소프트웨어의 점점에 주목하는 가운데 반응이 곧 매체임을 강조한다. 이 일련의 작업을 통해 크뤼거는 수용자와 작품의 상호작용을 촉진시키는 환경을 ‘인공현실(Artificial Reality)’로 상징하는데,¹⁰⁾ 반응환경을 인공현실로 확장시킨 그의 성과는 이후 개선되는 ‘가상현실(Virtual Reality)’의 선구로 평가받는다.

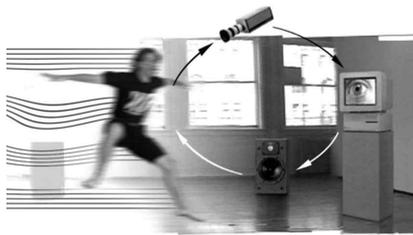


[그림 1] <Videoplace>, 1977~1989



[그림 2] <Videoplace>, 1977~1989

그런데 크뤼거의 반응환경이나 인공현실에서는 수용자가 작품에 능동적으로 참여하고 창작과정을 공유하지만, 막상 환경 안에서의 경험이 작품에 영향을 미치는 데에는 한계가 있었다. 모순적이게도 경험



[그림 3] <Very Nervous System>, 1982~1990

의 자유를 제공하는 제어기술은 감시(surveillance) 체계를 전제로 하기 때문이다.¹¹⁾ 이를 보완하기 위해 데이비드 로커비(David Rokeby)는 수용자로 하여금 컴퓨터 프로그램에 직접 영향을 미치도록 체계 자체를 고안해서 기존과는 다른 이미지 환경을 제시한다. 특히 그는 반응과 상호작용을 다르게 보고, <매우 민감한 체계(Very Nervous System)>(1982~1990)를 통해 ‘상호작용 체계(Interactive System)’를 제시한다.¹²⁾ <매우 민감한 체계>는 수용자의 신체 움직임이 사운

드나 음악을 발생시킬 수 있도록 비디오카메라, 이미지 프로세서, 컴퓨터, 신디사이저, 사운드 체계 등을 응용하고, 이미지 산출 프로그램을 인간의 복합지각으로 대체시켜 수용자와 상호작용 체계 사이의 거리를 감소시키게 된다.

크뤼거나 로커비가 상호작용을 위해 환경과 기술 체계를 각기 분리해서 접근하였다면, 이미지 공간과 기술 체계, 그리고 수용자를 한데 결합한 환경도 구축되는데, 그 예로 제프리 쇼(Jeffrey Shaw)의 <장소-루르(Place-Ruhr)>(2000)를 들 수 있다. 이 작품은 영화적 인터페이스에다 사진과 시네마토그래

Myron W. Krueger, “Responsive Environments,” *AFIPS 46 National Computer Conference Proceedings*, Montvale, N. J.: AFIPS Press, 1977, pp. 423-433 참조.

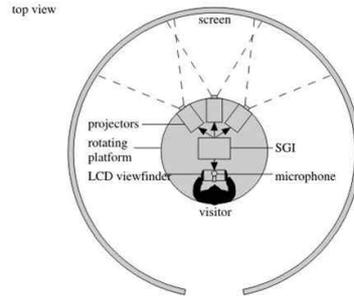
10) Myron W. Krueger, *Artificial Reality II*, Addison-Wesley Publishing Company, 1991, p. 37.

11) Florian Rötzer, “On Fascination, Reaction, Virtual Worlds and Others,” *Virtual Seminar on the BioApparatus*, Banff: The Banff Centre, 1991, p. 102.

12) David Rokeby, “Transforming Mirrors: Subjectivity and Control in Interactive Media,” *Critical Issues in Electronic Media*, Simon Penny(ed.), Albany: State University of New York Press, 1995, p. 137.



[그림 4] <Place-Ruhr>, 2000



[그림 5] <Place-Ruhr>, 2000

피, 가상환경 등을 조합한 것으로, 여기서 수용자는 인터페이스 플랫폼에 서서 스크린에 투사되는 가상 환경 속의 특정 구역에다 비디오카메라 줌의 초점을 맞춘다. 그리고 나면 독일 루르 지역의 경제적, 사회적 역사를 반영하는 주요 도시들의 파노라마 중 하나로 진입하게 된다. 이때 가상환경을 항해하는 수용자는 단순히 주어진 지역들을 탐색하는 것이 아니라, 마치 영화를 촬영하듯 각 지역들의 역사를 직접 선택, 배열하는 과정을 거치게 되며, 그 결과 개별적으로 구축되어진 파노라마들의 가상적 통합이 야기된다.¹³⁾ 이때의 통합은 가상환경과의 상호작용을 통해 파생되는 맥락(contexts)을 반영하는 것으로, 이는 곧 매순간 선택과 구별을 통해 구성되는 작품의 의미로 파악할 수 있다.

기술 장치를 통해 가상공간을 구축하고 그 안에서의 상호작용을 유도하는 환경이 미디어 아트의 보편적인 이미지 환경이라면, 최근에는 아예 실제 물리적 공간 자체를 가상현실화하는 경향도 나타난다.



[그림 6] <Ocean Without a Shore>, 2007

대표적으로 빌 비올라(Bill Viola)의 교회 예배당 내부의 작품설치를 들 수 있는데, 비올라는 현재 영국 세인트 폴 대성당(St. Paul's Cathedral)의 보수작업의 일환으로 “성모 마리아와 순교자들(Mary and Martyrs)”이라는 주제의 제단화를 제작하고 있다. 이 작업에서는 특히 종교적인 체험과 성찰을 위해 비올라의 여느 작품들에서도 일관되게 등장하는 인간의 삶과 죽음, 평안과 고통, 창조와 희생 등의 주제들이 나타난다.¹⁴⁾ 2차세계 대전에서 목숨을 바친 미국인들을 기리기 위해 대성당 내에 총 두 가지로 제작된 이 작업에서, 각 작품은 역사적 제단화와 유사한 방식으로 형상화된 복합 플라즈마(plasma) 스크린으로 배열, 구성된다. 이러한 환경 조성은 마치 영적 교감을 위해 어두운 공간에 빛의 효과를 증폭시킨 중세 교회건축에서의 이미지 공간과 유사하며, 그러한 점에서 이미지 공간과 수용자 사이의 교감에 주목하는 비올라의 작품들은 건축적인 설치로 평가받는다. 이 같은 공간 설정은 현실의 공간을 이미지 환경으로 전환한다는 점에서, 단순히 기술 장치에만 의존하는 가상현실보다 더 큰 교감 효과가 발생할 수 있다.

13) Mark B. N. Hansen, *New Philosophy for New Media*, Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2004, p. 49.

14) 비올라는 특히 비디오 매체를 토대로 어둠과 빛, 시간과 공간, 그 속에서의 수용자의 신체 반응과 지각 작용, 그리고 그 과정 중에 발현되는 감정과 느낌, 생각 등을 통해 인간의 본연(本然)을 드러내고자 한다. Mark B. N. Hansen, *New Philosophy for New Media*, pp. 260-268 참조.

그런데 여기서 알 수 있듯이, 미디어 아트의 이미지 환경은 반드시 물리적 토대와 가상성(virtuality)을 동반한다는 점에 주목할 필요가 있다. 다시 말해서 미디어 아트의 이미지 환경은 가상으로서의 이미지 공간과 수용자가 존재하는 물리적 공간으로서의 현실 간의 피드백으로 형성되며, 특히 1990년대 이후에는 수용자가 실시간 자율적으로 환경의 변수를 설정하거나 작품의 구성요소들을 재조립하여 전(全)신체적으로 상호작용하는 이미지 환경이 더욱 강화되고 있다.¹⁵⁾ 이는 가상공간이나 가상현실이 오로지 가상성만을 제공함으로써 수용자가 환각이나 환영에 사로잡힌다는 비판적 시각을 감안할 때, 반드시 짚고 넘어가야 할 부분이다. 가상현실은 가상세계에만 의존하는 것이 아니라, 현실의 영역도 수반한다. 미디어 아트의 이미지 환경이 비(非)물질성과 물질성, 가상과 현실의 이중적인 속성들을 전제한다는 사실은 상호작용 체계로서의 ‘인터페이스(Interface)’를 통해 더욱 분명해진다.

작품과 수용자의 피드백을 촉발시키는 상호작용 체계, 즉 작품과 수용자가 서로 연계되는 접점은 미디어 아트의 중요한 기술이자 전략에 해당하는 인터페이스로 제시될 수 있다. 미디어 아트에서 인터페이스는 작품을 구성하는 기술 장치와 그것을 둘러싼 환경, 그리고 수용자를 대화적인 상호작용에 개입하도록 유도하는 전략 등을 모두 함축한다. 요컨대 인터페이스는 작품의 고유한 물성(物性)뿐만 아니라, 그것이 발현시키는 비물질적 가상의 이미지 효과 및 그에 따른 심미적 경험 등을 두루 내포하는 것이다. 가상현실에서 수용자는 보고 듣고 만질 수 있는 인공세계에 존재하게 된다. 이때 두부(頭部)장착형 영상장치(HMD; Head Mounted Display)나 운동추적장치(Position Trackers) 등의 인터페이스 기술은 수용자로 하여금 자신을 둘러싼 가상환경의 정보들과 상호작용할 수 있도록 수용자의 행태를 컴퓨터에 응용, 연동시킨다. 그러므로 이 경우에는 수용자가 어느 정도로 매체를 망각하고 자유롭게 이미지와 상호작용할 수 있는가가 중요해진다. 기술적 인터페이스가 투명해질수록, 수용자는 매체에 대한 자각 없이 가상공간의 정보들과 즉각적으로 관계를 맺을 수 있기 때문이다.¹⁶⁾ 그러면서도 한편으로는 수용자가 가상세계에 빠져드는 동안 그와 마찬가지로 물리적인 세계에 존재한다는 사실을 망각하지 않게끔 유도하는 것도 중요하다. 가상과 물리적 현실 사이에서 수용자가 겪게 되는 지각적 충돌은 때로 신체적 불편함이나 이미지 공간으로부터의 방향 이탈 등의 위험을 초래할 수 있기 때문이다.¹⁷⁾

15) 가상현실과 같은 이미지 환경에서의 수용자 상호작용은 크게 1) 몰입적(immersive) 상호작용, 2) 하이퍼텍스트적(hyper-textual) 상호작용 등으로 구분된다. 이 두 유형은 모두 수용자의 선별과 조작이 개입되지만, 궁극적으로 그것이 지향하는 바에 따라 다른 결과를 야기한다는 점에서 서로 이질적이다. 예를 들어 가상현실에서의 하이퍼텍스트적 내비게이션은 복합적인 정보 선택을 통해 개별 텍스트들을 구성하지만, 몰입적 내비게이션은 공간적으로 구성된 정보의 탐색에 주력한다. 그로 인해 전자가 일련의 정보단위들을 발견하고 접속하는 과정에 주력한다면, 후자는 공간을 향해하면서 시각을 위시한 감각적 즐거움들을 경험하게 된다. Martin Lister et al., *New Media: A Critical Introduction*, London: Routledge, 2003, pp. 20-22 참조.

16) Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Massachusetts: The MIT Press, 1999; 제이 데이비드 볼터, 리처드 그루신, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 이재현 옮김, 커뮤니케이션북스, 2006, p. 24.

17) 그러므로 기존의 연구들이 가상공간에서의 수용자가 물리적 현실은 망각한 채, 오로지 환영의 세계에만 머문다고 가정하고, 그로 인해 초래될 수 있는 문제점들을 비판하는 시각은 일면적 접근이라고 본다. 이 같은 문제는 특히 사이버오락이나 무분별한 가상체험 프로그램들에서 주로 나타나는 현상인데, 사실상 이러한 현상은 목적 없는, 혹은 그와 반대로 맹신적인 목적에 편중됨으로써 발생하는 것이지, 가상공간 자

이처럼 미디어 아트에서 인터페이스는 가상과 현실의 접점에서 작동하는 이중의 구조를 지닌다. 즉 인터페이스는 서로 다른 영역들을 차이짓고 구분함과 동시에 연결하는 표면(surface)이다.¹⁸⁾ 이 인터페이스를 통해 수용자의 시계(視界)는 가시적인 세계에 머물지 않고 비(非)가시적인 세계로 확장되며, 물질과 비물질의 영역을 넘나든다. 유비적으로 이는 마치 우주에 편재함과 동시에 우리 안에 내주하시는 성령과도 같다. 성령으로 인해 인간 신체가 영적 세계로 진입하여 비로소 영과 육의 통합체를 이루고 예수 그리스도와의 관계맺음이 가능해진다. 시공간을 초월하는 하나님은 물질과 비물질로 구분, 접근될 수 없다. “만물이 그로 말미암아 지은 바 되었으니, 지은 것이 하나도 그가 없이는 된 것이 없느니라 (요 1:3).” 그러므로 이분법의 척도로 접근하는 것은 인간 존재의 유한성(有限性)을 방증하는 것에 지나지 않는다. 즉 실존인가 비(非)실존인가의 측면에서 설명되는 하나님은 존재하는 사물의 세계 내에서 대상과 비교되는 어떤 것에 지나지 않는 것이다.¹⁹⁾ 비물질적 실체이건 물질적 실체이건 간에 모든 실재의 원천이자 만물의 근원은 하나님으로부터이다. 이러한 맥락에서 미디어 아트의 인터페이스를 통한 가상현실 체험은 단순히 가상성의 경험에 머무는 것이 아닌, 인간의 통합된 영육의 관계를 유비적으로 가시화해주는 창작 형식으로 볼 수 있을 것이다.



[그림 7] <The Legible City>, 1988~1991



[그림 8] <The Legible City>, 1988~1991

가상과 현실의 접점인 인터페이스가 물리적 매개로서의 기술 장치와 수용자의 비가시적인 정신의 세계를 연계한다는 사실을 보여주는 예로 쇼의 <읽기 쉬운 도시(The Legible City)>(1988~1991)를 들 수 있다. 맨해튼(Manhattan), 암스테르담(Amsterdam), 카를스루에(Karlsruhe) 등의 도시에 따른 3가지 연작으로 구성된 쇼의 작품에서 수용자는 인터페이스로 응용된 자전거를 타고, 컴퓨터가 생성하는 3차원 문자들의 가상 도시를 돌아다니게 된다. 이 과정에서 수용자는 자전거 페달과 핸들을 직접 움직여 주행 속도와 방향을 조절하고, 그로 인해 수용자의 신체 운동은 정보 환경으로 전환된다. 이때 스크린에 등장하는 가상 도시의 건물들은 실제 지도에 표시된 건축물의 비율, 색상, 위치, 역사적인 사건 등을 근거로 구성된 것들로서, 그것이 대체하고 있는 실재의 잠재성과 기억을 보유하고 있다.²⁰⁾ 그런 점에서 가상

체의 문제가 될 수는 없다.

18) Meredith Bricken, “Virtual Worlds: No Interface to Design,” *Cyberspace: First Steps*, Michael Benedikt(ed.), Cambridge, Mass.: MIT Press, 1991, p. 364.

19) Paul Tillich, *Theory of Culture*, 파울 티리히, 『문화의 신학』, p. 15.

20) Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, MA: MIT Press, 2001; 레프 마노비치, 『뉴미디어의 언어』, 서정신 옮김, 생각의 나무, 2004, p. 332.

의 건축물은 실제 공간에 기반할 뿐만 아니라, 공간지시 체계에 의해 구축된 정보의 상징적 공간이자 상호작용을 통한 의식의 연장이 된다.

여기서도 알 수 있듯이 인터페이스는 단순히 기술 장치에 준하지 않는다. 미디어 아트에서 수용자의 상호작용은 인터페이스를 거쳐 시뮬레이션된 이미지를 변화시키는 경험 속으로 진입하게 된다. 다시 말해서 가상과 현실의 접점에서 벌어지는 수용자의 상호작용과 그에 잠재되어 있는 매개변수들은 인터페이스에 의해 작동이 달라지고, 또 그에 따라 이미지의 의미도 달라진다. 특히 가상현실이나 3차원 컴퓨터그래픽에서는 수용자 임의대로 시각 방향을 전환시켜 수용자의 현존감을 성취하는데, 이 조작적인 시각 전환은 궁극적으로 수용자 상황에 따른 관점을 반영하는 것이기도 하다.²¹⁾ 따라서 최근에는 인터페이스를 기술 장치 외에 ‘문화적 인터페이스(Cultural Interfaces)’ 등의 다양한 관점에서 접근하려는 시도가 나타나고 있다. 가령 컴퓨터 기반의 텍스트나 영상, 사운드, 가상공간 등을 마주하는 것은 단지 기술 매체만을 접하는 것이 아니라, 디지털 형식으로 약화된 문화를 경험하는 것과 일맥상통한다.²²⁾ 그렇기 때문에 심지어 “세계의 경계는 인간을 둘러싼 인터페이스 경계와 같으며, 고로 인간은 세계와 상호작용하는 것이 아니라 세계의 인터페이스와 상호작용한다.”는 해석이 가능해지는 것이다.²³⁾ 그렇다면 이렇듯 이중적인 인터페이스 구조에서 수용자는 과연 어떠한 양상으로 가상과 현실을 교차하는지 살펴 보도록 하겠다.

III. 가상과 현실을 넘나드는 수용자

상호작용적인 미디어 아트에서는 수용자가 인터페이스를 넘나드는 중에 작품의 창작자로 전환하기 때문에, 예술가와 수용자의 차이가 희석된다. 작품과 상호작용하는 과정에서 수용자는 어떤 정보들을 취할지, 어떤 경로를 이어갈지를 선택할 수 있으며, 그로 인해 새로운 이미지를 창출할 수 있게 된다. 여기서 인터페이스를 교차하는 수용자의 독특한 위치가 드러난다. 우선 매체의 비(非)매개성에 의해 신체가 재매개되는 수용자는 이미지 내부의 ‘몰입자(immersant)’이자 ‘관찰자(observer)’로 위치하게 된다. 쇼의 <이브; 확장된 가상환경(EVE; Extended Virtual Environment)>(1993)을 그 예로 들 수 있다. 이 작품에서 수용자들은 일정한 무리를 지어 커다란 반구(半球) 안으로 들어가고, 그곳에서 중앙의 프로젝터가 투사하는 이미지 세계에 진입하게 된다. 이때 한 수용자가 헬멧 센서를 착용하고 직접 프로젝터를 다룰 경우, 그를 제외한 나머지 수용자들의 시점은 1인칭 관찰자 시점으로 수렴되어 헬멧 착용자가 작

21) 따라서 가상공간에 접속하는 과정에서 나타나는 인터페이스 제어 문제를 권력이나 정치학적 측면에서 접근하기도 하며, 또 다른 한편으로 일반적 응용 제어, 사회적 제어, 개인적 제어 등으로 구분하기도 한다. Meredith Bricken, “Virtual Worlds: No Interface to Design,” pp. 380-382 참조.

22) 예를 들어 순차적인 파일 체계가 다단계적 위계로 정리될 수 있는 세계를 반영한다면, 월드와이드웹의 하이퍼텍스트는 비(非)위계적 체계로 세계를 제시하는 것과 같다. Lev Manovich, *The Language of New Media*, 레프 마노비치, 『뉴미디어의 언어』, p. 113.

23) Peter Weibel, “The World as Interface: Toward the Construction of Context-Controlled Event-Worlds,” *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, Timothy Druckery(ed.), Aperture, 1996, p. 343.



[그림 9] <Eve; Extended Virtual Environment>, 1993



[그림 10] <Eve; Extended Virtual Environment>, 1993

동시키는 가상세계를 관찰하게 된다.²⁴⁾

그런데 <이브; 확장된 가상환경>에서 드러나듯이, 가상공간 속 몰입자로서의 수용자는 이미지를 생산하는 매체와 긴밀히 얽힌 ‘장치-작동자 복합체(Apparat-Operator Komplex)’로 존재함으로써 작품과 분리 불가분적으로 밀착된다.²⁵⁾ 즉 장치와 장치 작동자로서의 수용자는 서로 분리되지 않는 조력체로 존재하며, 이때 수용자는 이미지를 흡수할 뿐만 아니라 수정 및 변형되는 이미지를 통해 다시 새로운 의식 차원을 경험하게 된다. 그런 점에서 장치-작동자 복합체로서의 수용자는 ‘바이오-장치적 주체(Bio-Apparatus Subject)’로도 제시되는데, 이 둘은 모두 수용자의 주체성이 매체의 재매개에 기반함을 시사한다.²⁶⁾ 특히 하이퍼매체적 인터페이스에서 수용자는 다양한 응용 체계나 매체와의 연속적인 관계를 경험하기 때문에, 수용자의 정체성은 상대적으로 더 복합적이게 된다. 그 결과, 가상현실의 수용자는 이미지의 현전 속에 존재하는 것이 아니라, 매체를 통해 존재하는 것으로 풀이되기도 한다.²⁷⁾ 이를 좀 더 구체적으로 살펴보면, 장치-작동자 복합체로 상호작용하는 수용자와 작품은 서로를 투명하게 들여다볼 수 없는 블랙박스로 존재한다. 수용자는 작품의 의도를 온전히 알 수 없기에, 이미지를 우연적인 것으로 기대하게 된다. 마찬가지로 작품도 수용자의 지각상태를 알 수 없기 때문에, 수용자의 반응을 우연적인 것으로 기대할 수밖에 없다. 결국 각자 상대방의 선택을 우연적인 것으로 기대할 수밖에 없고, 그 우연적 기대에 대해 다시 또 우연적인 기대를 수반하게 되기 때문에, 결과적으로 볼 때 우연성

24) Lev Manovich, *The Language of New Media*; 레프 마노비치, 『뉴미디어의 언어』, pp. 357-358.

25) 장치-작동자 복합체는 빌렘 플루서(Vilém Flusser)가 제시한 개념이다. 이는 매체와 그 매체의 작동자를 한데 결합한 개념으로, 상호작용 장치를 통해 현실과 가상을 오가는 수용자를 이해하는 데에 주효하다. 플루서의 장치-작동자 복합체 개념에서 장치는 기술적 이미지(Techno-images) 생산에 필요한 도구로 정의되며, 작동자는 기계 장치를 운용하는 기술자로도 풀이된다. 또한 장치는 신체기관과 인간의 사고과정을 기술적으로 시뮬레이션하면서 동시에 그 사고방식을 기계화하는 블랙박스이기도 하다. Vilém Flusser, *Kommunikologie*, Herausgegeben von Stefan Bollmann, Edith Flusser(hrsg.), Mannheim: Bollmann, 1996; 빌렘 플루서, 『코뮤니콜로지』, 김성재 옮김, 커뮤니케이션북스, 2001, pp. 161-162.

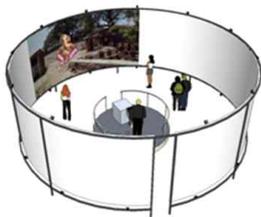
26) Nell Tenhaaf, “Mysteries of the Bioapparatus,” *Immersed in Technology: Art and Virtual Environments*, Mary Anne Moser(ed.), Cambridge, Mass.: The MIT Press, 1996, p. 52.

27) 디지털 매체의 재매개성과 수용자 간의 영향관계를 토대로 형성되는 자아는 가상 자아(virtual self), 재매개된 자아(remediated self), 네트워크화된 자아(networked self) 등으로 구분된다. Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*; 제이 데이비드 볼터, 리처드 그루신, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, pp. 277-323 참조.

은 이중적인 인터페이스 구조처럼 이중화될 수밖에 없다.²⁸⁾ 그리고 작품과 수용자의 상호작용을 통해 이 이중의 유연성은 지속된다.

이로 미루어 볼 때 이중의 유연성은 자아와 타자의 조합으로 이루어짐을 알 수 있다. 이중의 유연성 측면에서 보면 타자는 또 다른(alter) 나, 즉 ‘타아(alter ego)’이다.²⁹⁾ 수용자가 장치-작동자 복합체로 존재함으로써 정체성의 변화를 겪는 미디어 아트에서는 이 타아적 상호작용이 활성화된다. 주지하다시피 미디어 아트는 작품과 수용자의 상호작용에 기반하는 유동적인 상태의 예술(Art-in-flux)이다. 그에 상응하여 장치-작동자 복합체로서의 수용자는 가상과 현실의 접점에서 끊임없이 둘의 차이를 탐색, 발견하는 관찰자로 위치하게 된다. 그런데 이때 가상과 현실의 차이는 그 둘을 구별하는 관계로 분산되기 때문에, 결국 차이란 관찰의 대상이 아니라 바로 그 관찰자, 즉 수용자에 의해 선택, 지칭되는 것이다.³⁰⁾ 특히 가상현실에서의 관찰자는 관찰된 가상세계의 일부가 되고, 그 속에서의 가상 정보는 관찰자의 현존에 반응함과 동시에 관찰자의 피드백에 다시 영향을 미치기 때문에, 결국 수용자는 관찰자 객관적인(observer-objective) 위치로 전환되어 타아적 관찰자로 존재하게 된다.³¹⁾

이처럼 관찰자로서의 수용자가 타아적으로 상호작용하는 가상현실에서 가상과 현실의 절대적이고 객관적인 차이 구별은 사실상 불가능하다. 가상현실의 접점에서 한쪽을 구별, 선택한 관찰자의 지시는 이미 외부 관찰이 배제되었음을 전제하기 때문이다. 애초에 관찰은 무언가는 보지만, 전부는 볼 수 없는 맹점에 의존할 수밖에 없다.³²⁾ 가상현실의 관찰은 매순간 가상 혹은 현실 체계 내부에서 이루어지는 것이고, 그 관찰을 거쳐 또다시 가상과 현실을 구별하는 관찰의 분화(分化)만이 유효할 뿐이다. 상호작용적인 미디어 아트의 수용자는 자신이 관찰하는 이미지 세계의 일부로서, 그 세계와 동일한 변화를 겪는다. 작품과 상호작용하는 수용자는 우선 일차 관찰자이며, 이 관찰자는 자신이 관찰한 세계의 일부로 편입되어 그 다음의 관찰을 이끈다. 또한 가상과 현실의 접점을 오가는 내부 관찰을 통해 차이가 발생하고, 다시 그 차이를 관찰하는 내부 관찰을 통해 궁극적으로는 가상현실의 세계가 구성된다.



[그림 11]

<Place: A User's Manual >, 1995

컴퓨터 내비게이션을 통해 가상의 풍경을 돌아다닌다. 풍경 안에는 11개의 원통형 파노라마들이 구성되

<장소: 사용자 매뉴얼(Place: A User's Manual)>(1995)은 사용자
의 관찰이 좀 더 적극적으로 분화되는 예를 보여준다. <장소: 사용자
매뉴얼>의 수용자는 360° 파노라마 스크린으로 둘러싸인 공간에서

28) Niklas Luhmann, *Soziale Systeme: Grundriss einer allgemeinen Theorie*, Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main, 1984; 니클라스 루만, 『사회체계이론 1』, 박여성 옮김, 한길사, 2007, pp. 224-225 참조.

29) 같은 책, p. 249.

30) 같은 책, pp. 334-335.

31) Peter Weibel, "Virtual Reality: the Endo-approach to Electronics," *Media Art Interaction: The 1980s and 1990s in Germany*, Rudolf Frieling and Dieter Daniels(eds.), Springer Wien New York, 2000, pp. 217-219.

32) Niklas Luhmann, *Art as a Social System*, Eva M. Knodt(trans.), Stanford, California: Stanford University Press, 2000, p. 57.

어 있는데, 수용자가 그것들 중 하나를 작동시키면 파노라마 방식으로 가상공간이 펼쳐진다. 이때 원통형 프레임의 파노라마 이미지와, 수용자를 둘러싼 물리적 파노라마 공간은 마치 가상과 현실이 상호침투하듯 가상세계와 현실의 경계를 동시에 내포하게 된다. 쇼는 이런 접점에서 가상공간에 진입하는 수용자의 행태를 인터페이스에 연계시켜 수용자의 신체, 공간, 이미지들 간의 연속적인 관계 변화를 드러낸다.³³⁾ 특히 <장소: 사용자 매뉴얼>에서는 수용자가 상호작용하는 가상현실과 그 바깥 너머의 물리적인 공간이 중첩됨으로써, 가상공간 내부에서 관찰하는 수용자를 관찰하는 또 다른 수용자들의 관찰 분화가 발생한다.

지금까지 고찰한 바대로, 가상현실에서 기술 장치를 매개로 상호작용하는 수용자의 신체는 결코 탈(脫)신체적일 수 없다. 물론 이때의 신체는 이성 중심의 신체나 감각에 편중된 신체가 아닌, 이성과 감각의 복합지각에 기반하고, 물질과 비물질의 영역이 통합되는 신체이다. 뿐만 아니라 수용자의 주체성도 이러한 신체성을 근간으로 형성된다. 이른바 포스트모던 아트가 주력했던 인간 존재의 본질이 주체의 해체를 통한 주체성의 상실이었다면, 상호작용적인 미디어 아트는 주체의 해체를 상징하는 것이 아니라, 역으로 부단한 주체성을 모색한다고 볼 수 있다. 그리고 이때의 주체성은 절대적이고 독보적인 자아상으로부터 야기되어 고착되는 것이 아니라, 타자와의 관계 속에서 형성, 변화되는 것이다. 물론 이 같은 관찰 분화는 수용자의 부단한 상호작용으로부터 기인한다. 그렇기 때문에 수용자로 하여금 가상현실에 적극적으로 몰입하게끔 유도하는 과정이 중요하다. 그런데 이때의 몰입은 이성에 의존하는 관조(觀照)와는 다르다는 점에 주목할 필요가 있다. 상호작용적인 미디어 아트는 수용자의 관조적 몰입을 넘어서 온몸 몰입을 요하기 때문이다. 다음은 미디어 아트에서의 온몸 몰입적 상호작용을 살펴보고, 어떠한 점에서 이 온몸 몰입이 영적 교감과 맞닿는지를 밝힐 것이다.

IV. 체현적 몰입: 영적 교감의 커뮤니케이션

미디어 아트에서의 작품과 수용자 간의 상호작용은 인터페이스 발전에 따라 가상공간에서 수용자가 이미지와 직접 상호작용하는 온몸 몰입, 즉 ‘체현적 몰입(embodied immersion)’의 효과로 이어진다. 몰입은 특히 미디어 아트의 가상현실에서 주력하는 심미적 효과로, 수용자로 하여금 이미지 속의 현존감을 수반한다.³⁴⁾ 또한 가상공간에 심리적으로 깊이 연루되는 지각 경험을 함축하기도 한다.³⁵⁾ 그런데 이 체현적 몰입은 수용자가 가상공간 내부에서 이미지를 직접 수정, 조작하고 그 결과에 다시 상호작용하는 몰입이라는 점에서, 전통예술작품에서 요구되는 ‘관조적 침잠(Versenkung)’으로서의 몰입과는 상당히 다르다.³⁶⁾ 그리고 바로 이런 점에서 가상공간의 이미지 내부에 존재하듯 전(全)신체적으로 몰입하는

33) Mark B. N. Hansen, *New Philosophy for New Media*, p. 52.

34) Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, The Johns Hopkins University Press, 2001, p. 14.

35) Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Gloria Custance(trans.), Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2003, p. 13.

36) 미디어 아트에서의 체현적 몰입은 발터 벤야민(Walter Benjamin)의 ‘정신분산적 지각(Zerstreuung)’으로부터 기인한다. 기계시대의 동영상 매체와 관련하여 벤야민이 제시한 정신분산적 지각은 전통예술작품

수용자를 ‘잠수부(scuba diver)’에 비유하곤 한다. 이처럼 가상공간에 심리적으로 연루되는 체현적 몰입의 상호작용으로부터 영적 교감의 가능성을 발견할 수 있다. 체현적 몰입에 대해 좀 더 구체적으로 접근해보자.

작품과 상호작용할 때에 발생하는 수용자의 체현적 몰입은 감성적 지각에 기인한다. 이때의 감성 지각은 이중의 속성을 지니는 현상으로, 한편으로는 감각(sense)에 의해, 그리고 다른 한편으로는 지각(perception)에 의해 발생된다. 감각으로서의 감성적 지각이 쾌와 불쾌의 차원에서 감각적인 것을 느끼는 감정의 측면을 향한다면, 지각으로서의 감성적 지각은 색, 소리, 맛, 냄새 등의 감각 특질들에 대한 인식을 돕는다.³⁷⁾ 그런데 미각, 촉각, 후각 등의 근(近)감각과 달리, 시각, 청각 등의 원(遠)감각은 거리를 두고 대상을 확인하기 때문에, 이 지점에서 감각으로부터 지각이 분리된다. 다시 말해서 감각으로부터의 지각 분리는 감성적 지각이 대상의 감각적 속성으로부터 벗어나 대상 자체의 현상 이미지, 즉 외관(外觀)을 주목하는 순간에 시작된다.³⁸⁾ 그리고 여기서부터 감성적 지각은 주관으로부터 객관적 경향으로 나아간다. 이는 특히 거리의 여지가 있는 원감각의 경우에 더 쉽게 발생하게 된다.

그런데 여기서 주목할 것은, 궁극적으로 감성적 지각은 전반적인 감각 지평에서 작용한다는 사실이다.³⁹⁾ 가령 감각은 지각으로 전이되고 지각은 다시 감각으로 이어지는데, 감성적 지각은 감각이 전달하는 감각만을 가지고는 공간감이나 이미지 형태들을 온전히 지각할 수 없기 때문이다. 즉 감각과 신경간의 정보교환적인 대화를 통해서야만 무언가를 인지할 수 있게 되는 것이다.⁴⁰⁾ 미디어 아트에서의 상호작용적인 가상현실이 시각기체에 국한하지 않고 특히 사운드나 시각적 촉각성 등에 주목하는 이유도 바로 이런 양상들 때문이다. 감성적 지각의 이 같은 피드백은 매체의 복합적인 매개로 인해 가상과 현실이 모호하게 엮히는 미디어 아트에서는 더욱 활성화된다. 특히 가상의 이미지 공간 안에서 수용자가 이미지 표면에 직접 접촉하여 공감각을 발현시키는 생체-피드백이나 원격현전 작품들의 경우에는 더욱 더 그러하다.

감성적 지각에 비추어 볼 때, 기술 장치의 매개에 의해 작품과 상호작용하는 수용자의 체현적 몰입 양태는 다음의 두 단계로 제시될 수 있다. 가상현실에서 수용자는 우선 가상의 이미지 공간 안에 철저히 몰입한다고 느낀다. 다음으로 수용자는 이미지 정보와의 상호접속과 연계에 주력함으로써, 감각을

의 수용방식인 ‘정신집중(Sammlung)’과는 상반된 개념이다. 정신집중이 작품에 전적으로 몰입하고 집중하기 위해 시각 이외의 감각작용들을 자제하는 관조적 침잠을 함축한다면, 이와 달리 정신분산적 지각은 시각적 촉각을 위시한 통각(Apperzeption)을 내포하는 것으로, 그 과정에서 대상에 대한 자유로운 향유를 동반하게 되며, 이는 곧 신체 전체를 통해 상호작용하는 체현적 몰입으로 이어진다. Walter Benjamin, “Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit,” 1936; 발터 벤야민, 「기술복제시대의 예술작품」, 『발터 벤야민의 문예이론』, 반성완 엮음·옮김, 민음사, 2001, pp. 225-227 참조.

37) 엄밀히 말해서 주관적인 평가는 쾌나 감정 등과 관계하는 감각에 기반하며, 객관적인 확인은 대상과 관계함으로써 인식으로 이어지는 지각의 범주에 속한다. Wolfgang Iser, *Grenzgänge der Ästhetik*, Philipp Reclam jun GmbH & Co., Stuttgart, 1996; 볼프강 벨슈, 『미학의 경계를 넘어』, 심혜련 옮김, 향연, 2005, p. 39.

38) 같은 책, p. 118.

39) 같은 책, p. 120.

40) David Z. Saltz, “The Art of Interaction: Interactivity, Performativity and Computers,” *J.A.A.C.*, vol. 55, no. 2, 1997, pp. 118-121.

넘어 인지를 촉발시키게 된다. 다시 말해서 이미지 표면에 대한 감각작용과, 그 이미지를 조작, 운용하는 과정에서의 지각작용이 복합적으로 얽히게 되는 것이다. 이러한 측면에서 가상현실에서의 감성적 지각을 환영적 가상에 대한 시각적(optical) 감각, 가상의 잠재성에 대한 현학적(scholastic) 감각, 컴퓨터 매개로서의 가상에 대한 정보 기술적(informational technological) 감각 등으로 구분하기도 한다.⁴¹⁾

미디어 아트에서 나타나는 수용자의 몰입 중에 지각에 좀 더 주력하는 예로 데이비드 스몰(David Small)의 <탈무드 프로젝트(Talmud Project)>(1999)를 들 수 있다. 이 작품에서 스몰은 유대교의 탈무드와 토라(Torah), 철학자 에마누엘 레비나스(Emmanuel Levinas)의 탈무드 분석 등을 함께 제시하는 가운데, 수용자가 이 텍스트들의 맥락적인 틀은 유지하면서도 특정 단락에 주목할 수 있도록 가상의 읽



[그림 12] <Talmud Project>, 1999



[그림 13] <Talmud Project>, 1999

기 공간을 제공한다. <탈무드 프로젝트>에서는 특히 텍스트가 투명한 층위로 병치되어 서로를 투영하기 때문에, 다른 텍스트들이 후미로 사라지는 동안 수용자는 자신이 채택한 텍스트를 읽기 위해 글자의 초점을 조정해야 한다. 스몰은 이 같은 구성에 대해 “<탈무드 프로젝트>에서는 층위짓기(layering), 병치(juxtaposition), 투명성(transparency), 초점 조정(control of focus) 등의 요소들이 중요한 기능을 한다.”고 밝힌 바 있다.⁴²⁾ 이밖에도 스몰은 <홀로코스트 박물관: 맹세의 벽(Holocaust Museum: Pledge Wall)>(2009)에서처럼 실제의 글쓰기를 가상공간에 투입시켜 가상과 현실의 경계를 허물고, 그로 인해 수용자들 간의 의지나 정서적인 공감대를 끌어내는 작업을 시도한다.

<탈무드 프로젝트>가 가상의 읽기와 쓰기를 통한 현학적 감성 지각을 보인다면, 비올라의 <불, 물, 숨(fire, Water, Breath)> 연작의 일부인 <사도(The Messenger)>, <교차(The Crossing)>(1996) 등은 시각적 감성으로부터 출발하여 현학적 감성 지각으로의 이행을 보여준다. 이 일련의 작품들을 통해 비올라는 슬로우 모션, 웅장한 사운드, 풍부하고 강렬한 색채, 그리고 이러한 요소들을 실재처럼 투사하는 거대한 규모의 스크린 등을 통해 수용자로 하여금 마치 자연 속에 빠져있는 듯한 경험을 유도한다. 그 결과, 여타 예술가들의 작품에 비해 비올라의 작품은 서정성과 영성, 그리고 그 속에서의 수용자의 정체성을 예의 적절하게 드러내는 예술가로 평가받는다.⁴³⁾

스몰이나 비올라의 작품들에 비해 수용자가 한층 더 전(全)신체적으로 작품에 몰입하는 예로는 샬롯

41) Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, p. 13.

42) David Small, “Rethinking the Book,” ph.D. diss., Massachusetts Institute of Technology, 1999, p. 48.

43) Michael Rush, *New Media in Late 20th-Century Art*, London: Thames & Hudson, 1999; 마이클 러쉬, 『뉴미디어 아트』, 심철웅 옮김, 시공사, 2003, pp. 156-158.

데이비스(Charlotte Davies)의 <삼투(Osmose)>(1995)를 들 수 있다. <삼투>에서 수용자는 가상현실의 철저한 몰입자로서, 호흡과 신체 움직임을 포착하는 운동추적장치와 HMD를 착용하고 이미지 공간 내부로 진입한다. 그곳에서 자신의 호흡과 움직임을 통해 반(半)투명한 가상의 자연현상들과 마주하게 되는데, 이러한 경험에 대해 데이비스는 “자아와 세계 사이에 벌어지는 상호혼합적인 관계의 메타포이다.”고 언급한다.⁴⁴⁾ <삼투>에서는 특히 수용자가 숨을 내쉴 경우에 가상공간 상에서 신체는 부유(浮遊)



[그림 14]
<Osmose>, 1995



[그림 15]
<Osmose>, 1995

하고, 반대로 숨을 들이마시면 수용자의 신체는 가라앉게 된다. 이 같은 직접적인 호흡을 통해 수용자는 자신의 신체 내부로 들어가 천천히 자연을 둘러보는 가운데 고요와 영적 평화를 느끼게 되는데, 이때 가상공간에서의 소요시간이나 상호작용의 정도는 수용자의 심리적, 신체적 상태에 따라 다양하게 체감된다.⁴⁵⁾ 이러한 결과는 작품을 접한 대다수 수용자들의 반응을 통해서도 입증된 바 있다. 특히 <삼투>에서의 경험은 가상과 현실을 잇는 표면에 대한 감성 지각을 환기시킨다는 점에서, 물리적인 접근으로부터 한 차원 더 나아가게 된다.⁴⁶⁾ 그 결과, 매체의 매개를 기반으로 수용자의 신체와 정신이 융합되는 초(超)자연적인 영적 교감이 유발된다.⁴⁷⁾

이상의 작품 사례들을 통해 알 수 있듯이, 상호작용적인 미디어 아트에서 나타나는 수용자의 체현적 몰입은 반(反)데카르트적이면서 데카르트적이고, 감각적이면서도 추상적이며, 분산되면서 동시에 수렴되는 것으로 풀이할 수 있다.⁴⁸⁾ 아울러 수용적이면서도 외부 지향적이며, 정적(靜的)이면서 동적(動的)이기도 하다. 이는 마치 정신과 신체의 모순적인 경험들이 영적 자각의 원천이 되, 영성 자체가 이 모두를 통합하는 양상과도 같다. 그러한 면에서 수용자의 체현적 몰입을 통해 가상과 현실의 융합된 세계와 상호작용하는 미디어 아트는 여타의 예술 형식들보다도 적극적인 영적 교감의 가능성을 지닌다고 할 수 있을 것이다. 뿐만 아니라 상호작용적인 미디어 아트에서 나타나는 수용자의 이성과 감성, 의지와 결단,

44) Charlotte Davies, “Virtual Space,” *Space in Science, Art and Society*, Francois Penz, Gregory Radick and Robert Howell(eds.), Cambridge University Press, 2004, p. 87.

45) Jennifer Cobb, *Cybergrace: The Search for God in the Digital World*, New York: Crown Publishers, 1998, pp. 186-199 참조.

46) 같은 책, pp. 190-193.

47) Charlotte Davies, “Virtual Space,” *Space in Science, Art and Society*, pp. 86-88.

48) 제이 데이비드 볼터, 리처드 그루신, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, p. 305.

실행 등은 예수 그리스도 안에서 전인적(全人的) 삶을 추구하는 기독교적 영성을 반추하게 만든다. 따라서 이상의 복합적인 요소들로 구성되는 미디어 아트를 기독교적 영성을 반영하는 커뮤니케이션의 장(場)으로서 접근하는 시도가 필요하다.

V. 나가는 말: 미디어 아트, 왜 영적 교감을 분별해야 하는가

이상 고찰한 바대로, 상호작용적인 미디어 아트에서 수용자는 가상과 현실의 인터페이스를 교차하는 가운데 가상공간 속 이미지에 몰입할 뿐만 아니라, 그 이미지를 직접 수정, 조작하고 제어하는 상호작용에 개입한다. 이 과정에서 수용자는 작품의 관람자이자 동시에 작품의 정보를 구성하는 창작자이고, 복합적인 체계들을 매개하는 상호작용자로 작용한다. 특히 가상과 현실을 넘나드는 수용자는 그 경계를 구별하는 관찰에 연루되는데, 이 관찰은 가상과 현실 중 한쪽을 선택함으로써 선택된 체계 내부에서 발생한다. 그리고 체계 내부에서의 관찰은 다시 그 속에서의 가상과 현실을 구별하는 관찰로 이어지기 때문에, 결국 수용자는 지속적인 관찰 분화를 유발하는 관찰자로 위치하게 된다. 아울러 관찰자의 관찰이 분화될수록, 반성적인 관찰의 계기도 커질 수 있다. 이는 곧 타아적인 상호작용으로 이어지고, 수용자가 적극적으로 가상현실 세계를 구성하는 커뮤니케이션으로 나아간다. 특히 이 과정에서 관찰자로서의 수용자는 장치-작동자 복합체로 존재함으로써 이미지 세계에 전신체적으로 몰입하게 된다. 그 결과, 이 같은 체현적 몰입은 가상과 현실의 경계를 넘어서는 감성적 지각의 커뮤니케이션, 즉 영적 교감으로 확장된다.

그런데 앞서 살펴본 작품들이 수용자의 영적 교감을 유발하되, 각 작품들에서 기독교적 영성이 발현되는 것은 아니다. 실제로 가상공간에 출몰하는 무수한 영적 이미지들 중에는 위해적인 속성들로 가득 차서 인간의 온전한 영성을 방해하는 것도 상당하다. 그렇다면 이 같은 상황에서 기독교적 영성을 어떻게 분별할 수 있는가. 본 연구자는 미디어 아트가 수용자의 상호작용성에 주목하는 것과 마찬가지로, 영적 교감의 분별 역시 수용자로부터 기대할 수 있으리라 본다. 미디어 아트가 주목하는 것은 작품에 반응하고 그에 커뮤니케이션하는 수용자이다. 그렇기 때문에 미디어 아트에서의 영성은 일방적인 완결 구조로 마무리되지 않는다. 다시 말해서 예술가가 전달하려는 메시지가 전제되고 수용자가 그에 맞추어 작품의 의미를 파악해야 하는 예술형식들과 달리, 미디어 아트에서는 작품, 즉 예술가의 영성과 그에 반응하고 교감하는 수용자의 영성이 더불어 존재하게 된다. 그러므로 이러한 관계 속에서의 영성은 우리 안에 늘 살아계시는 예수 그리스도처럼 수용자의 상호작용을 통해 생동할 수 있다. 이는 바꾸어 말하면 그만큼 수용자의 책임과 몫이 크다는 점을 방증하는 것이기도 하다. 관계로 나아가지 못하고 고립되는 것은 하나님이 선물하신 인간 고유의 영성을 파괴하는 것이다. 상호작용적인 미디어 아트를 통해 수용자의 영적 상태가 성찰되고, 궁극적으로는 예술에 잠재하는 기독교적 영성을 돌아보는 계기가 마련되리라 기대한다.

“이 논문은 다른 학술지 또는 간행물에 게재되었거나 게재 신청되지 않았음을 확인함.”

참고문헌

- Bricken, Meredith (1989). "Virtual Worlds: No Interface to Design." in Benedikt, Michael (Ed.) (1991). *Cyberspace: First Steps*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Bolter, Jay D. and Grusin, Richard (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Massachusetts: The MIT Press.
- 이재현 역 (2006). 『재매개: 뉴미디어의 계보학』. 서울: 커뮤니케이션북스.
- Cobb, Jennifer (1998). *Cybergrace: The Search for God in the Digital World*. New York: Crown Publishers.
- Davies, Charlotte (2004). "Virtual Space." in Penz, Francois and Howell, Robert (Eds.) (2004). *Space in Science, Art and Society*. Cambridge University Press.
- Flusser, Vilém (1996). *Kommunikologie*. Flusser, Edith (hrsg.). Mannheim: Herausgegeben von Stefan Bollmann.
- 김성재 역 (2001). 『코뮤니콜로지』. 서울: 커뮤니케이션북스.
- Grau, Oliver (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Culance, Gloria (Trans.). Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Hansen, Mark B. N. (2004). *New Philosophy for New Media*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Kouriel, Celia (2006). "The 'turn' to spirituality." *Acta Theologica Supplementum* 8. 19-38.
- Krueger, Myron W. (1977). "Responsive Environments." *AFIPS 46 National Computer Conference Proceedings*. Montvale, N. J.: AFIPS Press. 423-433.
- Krueger, Myron W. (1991). *Artificial Reality II*. Addison-Wesley Publishing Company.
- Lister Martin (et al.) (2003). *New Media: A Critical Introduction*. London: Routledge.
- Luhmann, Niklas (1984). *Soziale Systeme: Grundriss einer allgemeinen Theorie*. Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main.
- 박여성 역 (2007). 『사회체제이론 1』. 서울: 한길사.
- Luhmann, Niklas (2000). *Art as a Social System*. Knodt, Eva M. (Trans.). Stanford, California: Stanford University Press.
- Manovich, Lev (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- 서정신 역 (2004). 『뉴미디어의 언어』. 서울: 생각의 나무.
- Rokeby, David (1995). "Transforming Mirrors: Subjectivity and Control in Interactive Media." in Penny, Simon (Ed.) (1995). *Critical Issues in Electronic Media*. Albany: State University of New York Press.
- Rötzer, Florian (1991). "On Fascination, Reaction, Virtual Worlds and Others." *Virtual Seminar on the BioApparatus*. Banff: The Banff Centre.
- Rush, Michael (1999). *New Media in Late 20th-Century Art*. London: Thames & Hudson.
- 심철웅 역 (2003). 『뉴미디어 아트』. 서울: 시공사.
- Ryan, Marie-Laure (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. The Johns Hopkins University Press.
- Saltz, David Z. (1997). "The Art of Interaction: Interactivity, Performativity and Computers." *J.A.A.C* 55(2).
- Schaeffer, Francis A. (1978). "Art & the Bible." in *Art needs no justification*. IVP-UK.
- 김진선 역 (2002). 「예술과 성경」. 『예술과 기독교』. 서울: 한국기독교학생회출판부. 9-75.

- Schneiders, S. M. (2003). "Religion vs. Spirituality: A Contemporary Conundrum." *Spiritus: A Journal of Christian Spirituality* 3(2). 163-185.
- Small, David (1999). "Rethinking the Book." ph.D. diss. Massachusetts Institute of Technology.
- Tenhaaf, Nell. "Mysteries of the Bioapparatus." in Moser, Mary A. (Ed.) (1996). *Immersed in Technology: Art and Virtual Environments*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Tillich, Paul (1959). *Theory of Culture*, Kimball, Robert C. (Ed.). New York: Oxford University Press.
- 남경우 역 (2002). 『문화의 신학』. 서울: 대한기독교서회.
- Waaajman, K. (2006). "What is spirituality?" *Acta Theologica Supplementum* 8. 1-18.
- Walter Benjamin (1936). "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit."
- 반성완 편·역 (1983). 「기술복제시대의 예술작품」. 『발터 벤야민의 문예이론』. 서울: 민음사. 197-231.
- Weibel, Peter (1996). "The World as Interface: Toward the Construction of Context-Controlled Event-Worlds." in Druckery, Timothy (Ed.) (1996). *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, Aperture.
- Weibel, Peter (2000). "Virtual Reality: the Endo-approach to Electronics." in Frieling, Rudolf and Daniels, Dieter (Eds.) (2000). *Media Art Interaction: The 1980s and 1990s in Germany*. Springer Wien New York.
- Welsch, Wolfgang (1996). *Grenzgänge der Ästhetik*. Philipp Reclam jun GmbH & Co., Stuttgart.
- 심혜련 역 (2005). 『미학의 경계를 넘어』. 서울: 향연.
- Wuthnow, Robert (2001). *Creative Spirituality: The way of the Artist*. University of California Press.